

# VIRTUAL DJ

## Gebruikers handleiding

### Versie 6

Nederlands

# Inhoudsopgave

|                                                               |           |
|---------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Gebruikersscherm – zones</b>                               | <b>2</b>  |
| Bestanden systeem/ Map structuur                              | 3         |
| Bestanden/ zoek resultaten                                    | 5         |
| <b>Audio en video tag ondersteuning</b>                       | <b>6</b>  |
| <b>Database beheer</b>                                        | <b>9</b>  |
| <b>Globaal zoeken</b>                                         | <b>9</b>  |
| <b>Zoeken</b>                                                 | <b>10</b> |
| <b>Netsearch</b>                                              | <b>11</b> |
| <b>Nummer opties</b>                                          | <b>13</b> |
| <b>BPM analyse en noot detectie</b>                           | <b>13</b> |
| <b>Beat grid &amp; handmatige BPM correctie</b>               | <b>14</b> |
| <b>Afspeellijst &amp; automix</b>                             | <b>16</b> |
| <b>Bewerken van automix markeerpunt</b>                       | <b>20</b> |
| <b>Sidelist</b>                                               | <b>21</b> |
| <b>Bestand systeem &amp; map structuur organisatie</b>        | <b>22</b> |
| Favoriete mappen                                              | 22        |
| Virtuele mappen                                               | 22        |
| Filter mappen                                                 | 23        |
| <b>Deck bediening</b>                                         | <b>25</b> |
| <b>Intern mengpaneel bediening</b>                            | <b>28</b> |
| <b>Werkbalk bediening</b>                                     | <b>29</b> |
| <b>Ritme venster</b>                                          | <b>30</b> |
| <b>Configuratie instellingen</b>                              | <b>31</b> |
| Geluidsopties                                                 | 31        |
| Opties                                                        | 32        |
| Prestatie instellingen                                        | 35        |
| Mappers                                                       | 38        |
| Skins                                                         | 41        |
| Meerdere installaties                                         | 42        |
| Internet                                                      | 43        |
| Codecs                                                        | 44        |
| Video                                                         | 45        |
| Info                                                          | 46        |
| <b>Sampler</b>                                                | <b>47</b> |
| <b>Effecten (geluid)</b>                                      | <b>49</b> |
| <b>Video (mogelijkheden, overgang, effecten)</b>              | <b>50</b> |
| <b>Karaoke</b>                                                | <b>52</b> |
| <b>Uitzenden en opnemen</b>                                   | <b>54</b> |
| <b>Tijdcode instellingen</b>                                  | <b>60</b> |
| <b>Tijdcode instellingen - foutopsporing</b>                  | <b>61</b> |
| <b>Juridische informatie (Eindgebruikerovereenkomst EULA)</b> | <b>63</b> |

# Gebruikersscherm - Zones

Voordat we Virtual DJ gaan gebruiken, gaan we ons eerst bekend maken met de besturing en “zones” van de software. Bij het starten van de applicatie zal er een gebruikersscherm worden getoond. Gebruikersschermen, ook wel “skins” genaamd kunnen verschillende configuraties, indelingen en functionaliteiten hebben. Laten we beginnen met het selecteren van de “internal mixer interface” om gewend te raken met de meest belangrijke mogelijkheden van de software. Om een skin te veranderen terwijl de applicatie werkt, klik je op “config” en selecteer je het “skins” tabblad.



## 1. Navigatiescherm/ sampler/effecten/opname

Navigeer door je muziek mappen, creëer, bewerk en bewaar je afspeellijst. Pas video en audio effecten aan, neem op en bewaar mixen.

## 2. Deck 1 bediening

Sleep en dump muziek van het navigatiescherm naar het virtuele deck.

Bestand titel, beats per minute (BPM) weergave, tijdweergave, voortgangsbediening.

## 3. Deck 2 bediening

Sleep en dump muziek van het navigatiescherm naar het virtuele deck.

Bestand titel, beats per minute (BPM) weergave, tijdweergave, voortgangsbediening.

## 4. Midden paneel

Meerdere panelen om toegang te krijgen tot Crossfader, ingangsignaal, volume, PFL bediening, video bediening, effecten bediening en een timecode scratch gebruikersscherm

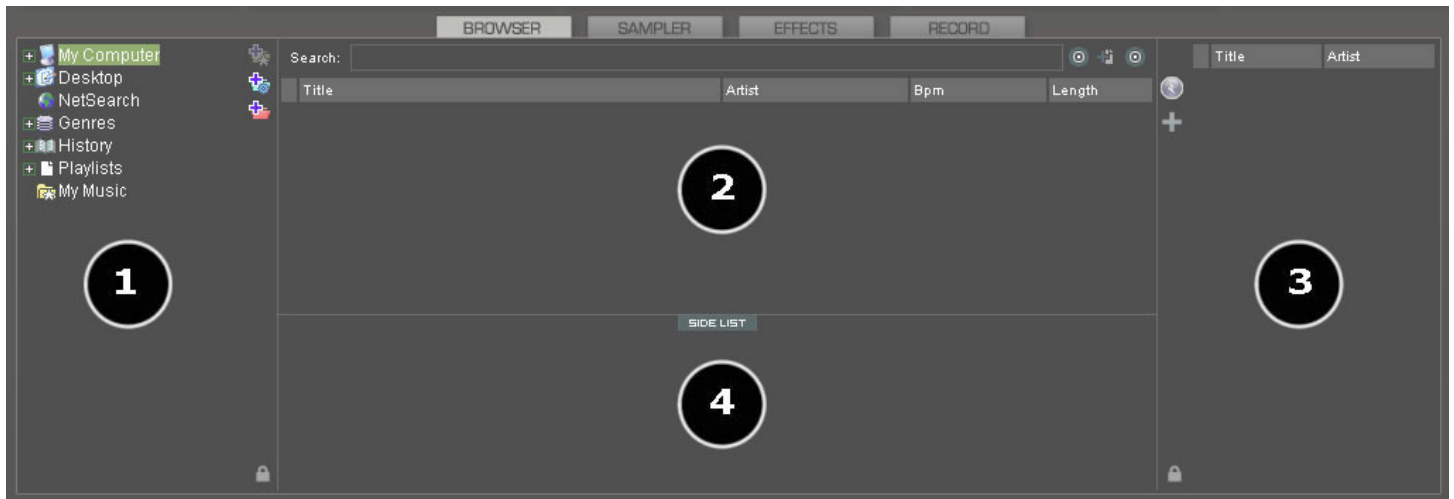
## 5. Ritme venster

Dit venster toont de golfbeweging van het gespeelde nummer op dat deck. Dit scherm toont tevens het computer beat grid (CBG) dat gebruikt wordt voor visueel mixen en beat-matching.

# Navigatiescherm

De navigatiezone is een gedeelte waar je door muziek navigeert en waar bestanden geordend kunnen worden die opgeslagen zijn op lokale, externe of netwerk opslagmedia. Het navigatiescherm toont de bestanden waar de decoders van Virtual DJ mee kunnen werken. Om de ondersteunde extensies te benaderen, klik je op “config” en dan op het “Codecs” tabblad. Zie het “Codecs” gedeelte verderop in deze handleiding.

Het navigatiescherm is verdeeld in verschillende panelen.



1. Bestanden systeem/ Map structuur
2. Bestanden/ zoek resultaten
3. Automix afspeellijst
4. Sidelist

## Bestanden systeem/ Map structuur

Virtual Dj beschikt over diverse mogelijkheden om een collectie te organiseren en een paar 3<sup>e</sup> partij navigatieschermen. Ook wordt de mogelijkheid geboden om zelf navigatie hulpjes aan te maken. Om de beheerde groepen en de navigatie hiervan beter te leren begrijpen klik je op “Config” en vervolgens op het tabblad “Browser”.

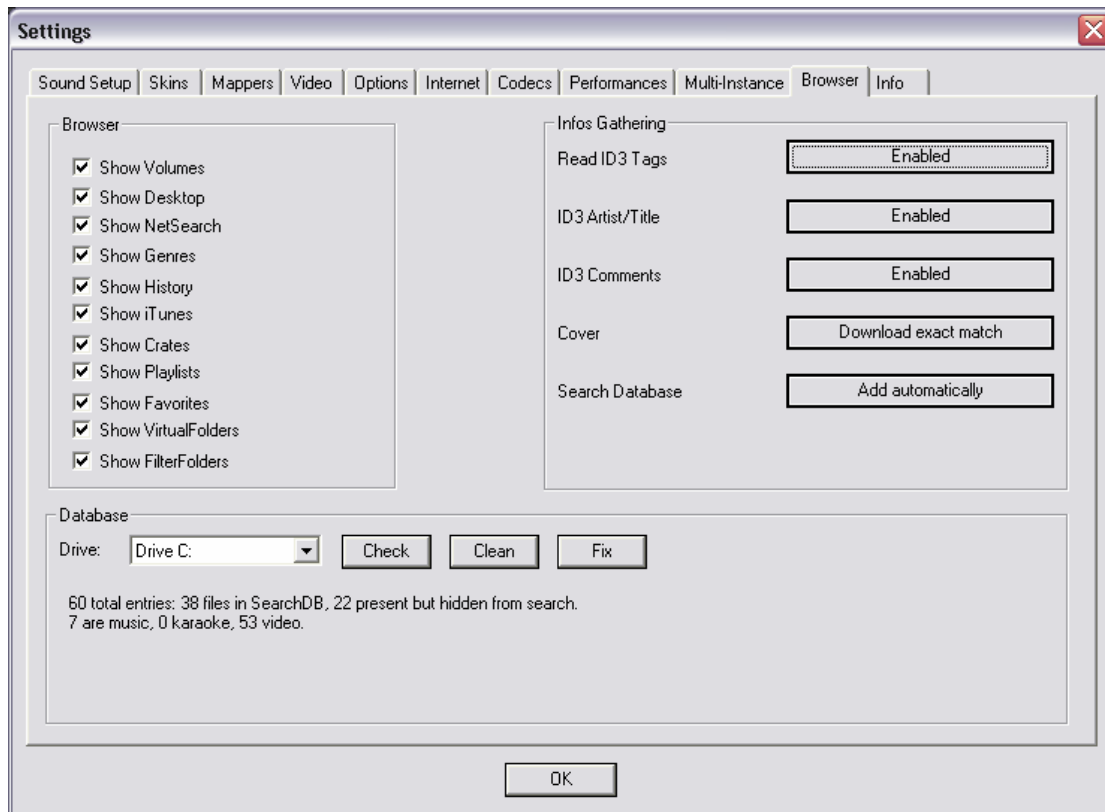
Het “browser” tabblad geeft de mogelijkheid om een selectie te maken uit de verschillende groepen die gebruikt kunnen worden. Elk item dat aangevinkt wordt verschijnt in het paneel onder (1).

**Volumes** – Toont de structuur van schijven en mappen zoals Windows dit weergeeft.

**Desktop** – Toont de inhoud van de Windows Desktop

**Netsearch** – Netsearch geeft toegang tot internet om liedjes te zoeken die je wilt hebben. Je kunt vervolgens deze liedjes direct vanaf internet gebruiken.

*\*\* Om meer te weten te komen over de extra mogelijkheden van Netsearch, bezoek [www.virtualdj.com](http://www.virtualdj.com)*



**Genres** – Geeft een mapstructuur aan van genres op basis van de ingevoerde data in een geïmporteerd ID3 tag. Door een bepaald genre te selecteren zullen alleen de resultaten die voldoen aan dat genre zichtbaar worden in veld (2).

**History** – Geeft toegang tot data die in eerdere sessies gebruikt is. Deze data wordt opgeslagen als m3u bestand in de map mijn documenten/virtualdj/tracklisting. History data wordt tijdens afspelen opgeslagen om een lijst te maken van elk gespeeld nummer in een tijdsbestek van steeds 24 uur.

**iTunes** – Geeft iTunes afspeellijst weer en gebruikt de informatie uit die afspeellijst om bestanden te benaderen. Als een bestand niet meer bestaat in het opgeslagen pad zal er een “error” verschijnen bij het laden van het deck.

**Crates** – Geeft toegang tot de Crate structuur zoals Serato die gebruikt.

**Playlist** – Geeft de inhoud van een opgeslagen playlist (afspeellijst) weer als deze is opgeslagen in de folder mijn documenten/virtualdj/playlist.

**Favorites** – Toont de favoriete mappen die gemaakt kunnen worden door er met de rechter muisknop op te klikken en te selecteren als “set as favorite”, of door een map te selecteren en op het logo  rechts in paneel (1) te klikken.

**Virtual Folders** – Geven aangemaakte virtuele folders weer die gemaakt worden door op het logo  rechts in paneel (1) te klikken.

**Filter Folder** - Geven aangemaakte filter folders weer die gemaakt worden door op het logo  rechts in paneel (1) te klikken.

## Bestanden/ zoekresultaten



Virtual DJ geeft verschillende elementen van informatie over een bepaald nummer. Deze informatie is een combinatie van een ID3 tag en de in Virtual DJ getoonde datavelden. Standaard wordt de titel en de artiest van een nummer weergegeven, samen met de BPM. Extra datavelden kunnen weergegeven worden. Hierover meer later in de handleiding. De breedte van elk dataveld kan aangepast worden en de volgorde kan worden aangepast door bovenin een dataveld te klikken op het dataveld dat gesorteerd moet worden.

De data van een nummer wordt automatisch weergegeven als de bestandsnaam voldoet aan de volgende standaard: (artiest) titel.ext, of artiest – titel.ext, of de “Tags”-optie staat op “Enable” in het “config” menu onder het “Browser” tabblad. Zie ID3 ondersteuning verderop in de handleiding.

De BPM en lengte informatie wordt automatisch berekend tijdens het laden van een nummer in een deck. Alle nummer informatie wordt opgeslagen in de schijf database voor later gebruik.

### Iconen



Dit nummer is onbekend en is nooit eerder afgespeeld of gescand in Virtual DJ



Dit nummer is bekend en is gescand door Virtual DJ



Dit nummer is al afgespeeld in deze sessie



Een audio bestand met een gekoppeld video bestand



Een video bestand



Een karaoke bestand



Geeft aan dat het verschil in de BPM van dat nummer ten opzichte van het spelende nummer te groot is en dat dit nummer gemeden moet worden op dit tijdstip.

# Audio en video tag ondersteuning

Virtual DJ ondersteunt het “taggen” van MP3, MP4 en MOV bestanden. Omdat Virtual DJ gebruik maakt van een eigen database zorgt het programma voor een zeer snelle weergave van de tags. Zou Virtual DJ voor elk nummer de tags van het af te spelen bestand moeten lezen, dan zou dat de prestaties van het programma drastisch vertragen.

Virtual DJ leest de tag informatie van een bestand en slaat deze op een gelijkwaardige manier op in de eigen database. De opgeslagen tag informatie kan op ieder moment bijgewerkt worden door het gebruik van het Virtual DJ bestand menu. Omdat de tag data niet direct aangesproken wordt maar in de eigen database kan de informatie aangepast worden zonder dat hierbij de tag informatie van de bestanden wordt aangepast.

## Binnenhalen van tag informatie

Dit kan worden gedaan op verschillende manieren en op verschillende momenten. De eerste en meest gebruikte is door middel van het Info verzamel scherm in het “config” menu en het tabblad “Browser”.

### TAGS

- **Enabled** – Ondersteunde tag velden (BPM, Album, etc) worden direct gelezen als het bestand voor het eerst gezien wordt.
- **Disabled** – Tags worden NIET gelezen en moeten handmatig worden toegevoegd in het navigatiescherm

### ARTIEST/TITEL

- **Enabled** - Als de bijbehorende tags geen artiest of titel informatie bevat zal de bestandsnaam worden ontleed en gebruikt worden voor die velden. De ontleed methode hiervoor is Artiest – titel.
- **Disabled** – Lees de tags NIET en gebruik enkel de ontleed methode.

### COMMENTS (COMMENTAAR)

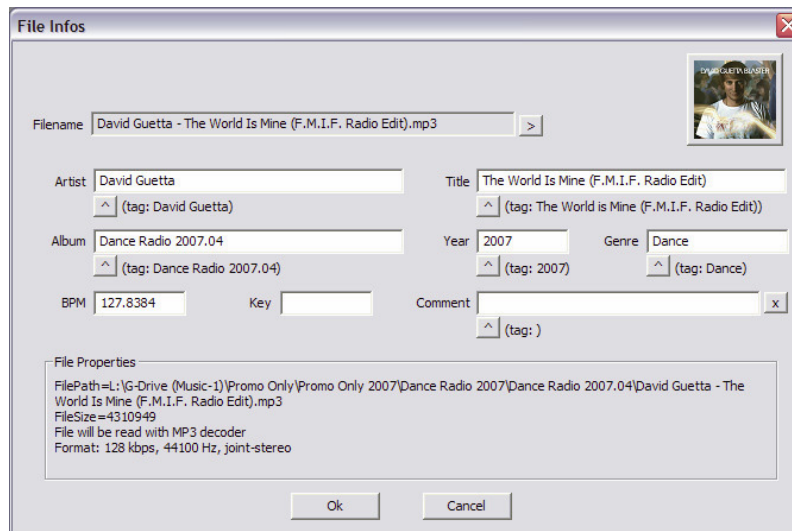
- **Enabled** – Leest het tag commentaar als het bestand voor het eerst gezien wordt.
- **Disabled** – Leest het tag commentaar niet

### COVERS

- **Local Search Only** – Alleen in hoezen die lokaal zijn opgeslagen wordt gezocht
- **Download exact match** – Als er lokaal geen hoes wordt gevonden, download dan een hoes die precies overeen komt met de bestandsinformatie.
- **Download no matter what** - Als er lokaal geen hoes wordt gevonden, download dan een hoes die in de buurt komt van de bestandsinformatie.
- **Don't search** – Niet zoeken naar hoezen

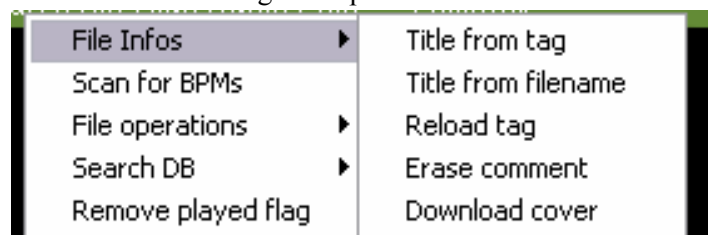
Als alternatief, kan de tag informatie ook opgehaald worden door de rechterknop op de muis te klikken op een specifiek bestand in het navigatiescherm en “Files info” te selecteren. Hieronder staat een voorbeeld van opgeslagen database informatie in combinatie met de opgehaalde tag informatie.

Onder elk veld met een ^ knop staat de tag informatie naast de knop. Deze data kan gekopieerd worden van de tag naar de database door op de knop te drukken. De > naast de bestandsnaam wordt gebruikt om de bestandsnaam te ontleden zoals hierboven omschreven.



Een andere methode om tag informatie binnen te halen is door middel van het navigatiescherm terwijl meerdere bestanden zijn geselecteerd. Klik met de rechtermuisknop op een groep geselecteerde bestanden, maak nu een keuze uit de volgende opties:

- Titel van tag
- Titel van bestandsnaam
- Herlaad tag
- Verwijder commentaar
- Download hoes

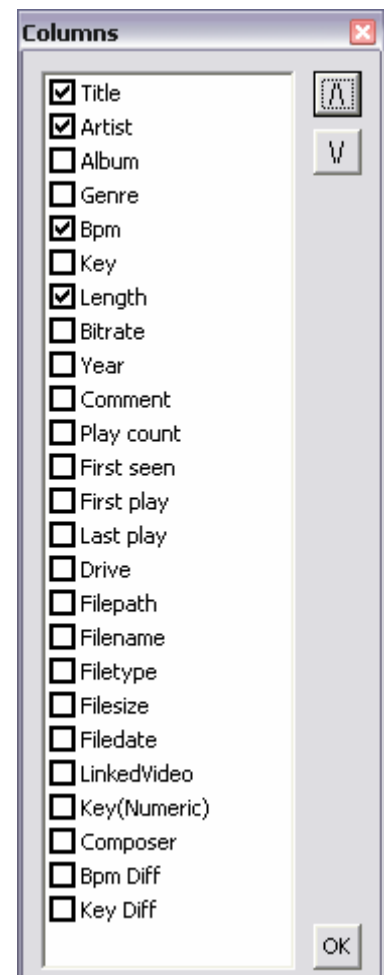


## Weergave van Virtual DJ data veld kolommen

Klik in het bestanden navigatiepaneel (2) of het afspeellijst paneel (3) met de rechtermuisknop op een willekeurige kolom en kies uit de pop-up lijst één of alle van de beschikbare keuzes.

Het wijzigen van de volgorde van de kolommen is heel simpel door te klikken op de "order" (volgorde) knop onderin de kolom. Selecteer een veld en klik vervolgens op ^ of v om het veld te verplaatsen.

Er kan ook gekozen worden wat er getoond moet worden in het navigatiescherm door te klikken op het tweede cirkeltje en te kiezen uit de getoonde opties.



Hier staat een afbeelding van het scherm dat in het navigatiepaneel is te zien.

| TITLE                          | ARTIST           | ALBUM                     | GENRE | BPM     | KEY       | LENGTH | BITRATE | YEAR | COMMENT |
|--------------------------------|------------------|---------------------------|-------|---------|-----------|--------|---------|------|---------|
| ⊗ Sugar Dumpln                 | John Goudy       | Soul Street - Compilation |       | 142.9   | 06A (Gm)  | 3:43   | 192     |      |         |
| ⊗ Something Smooth             | Rick Strickland  | Soul Street - Compilation |       | 109.5   | 09A (Em)  | 4:35   | 192     |      |         |
| ⊗ Lovin' On Ocean Drive        | Tim Cashion      | Soul Street - Compilation |       | 120.0   | 09A (Em)  | 4:01   | 192     |      |         |
| ⊗ Summer Sunshine              | Tim Casion       | Soul Street - Compilation |       | 122.0   | 12A (C#m) | 4:48   | 192     |      |         |
| ⊗ No One Loves You Better...   | Rickey Godfrey   | Soul Street - Compilation |       | 150.3   | 10A (Bm)  | 2:52   | 192     |      |         |
| ⊗ Too Late                     | The Sand Band    | Soul Street - Compilation |       | 113.0   | 08A (Am)  | 3:59   | 192     |      |         |
| ⊗ When You're Only Lonely      | Marty Ojeda      | Soul Street - Compilation |       | 142.7   | 03A (A#m) | 3:28   | 192     |      |         |
| ⊗ Till The Day After           | Craig Woolard    | Soul Street - Compilation |       | 106.0   | 12A (C#m) | 3:36   | 192     |      |         |
| ⊗ Summer Sunday                | Nicolas Bearde   | Soul Street - Compilation |       | 108.0   | 10A (Bm)  | 4:20   | 192     |      |         |
| ⊗ Chasin Dreams                | North Tower      | Soul Street - Compilation |       | * 107.0 | 08A (Am)  | 3:30   | 192     |      |         |
| ⊗ Nine Times A Man             | Wilson Picket    | Soul Street - Compilation |       | 91.5    | 08A (Am)  | 4:46   | 192     |      |         |
| ⊗ Back That Thang Up           | Tyrone Davis     | Soul Street - Compilation |       | * 108.9 | 11A (F#m) | 3:25   | 192     |      |         |
| ⊗ TLC                          | Batson & Chase   | Soul Street - Compilation |       | 115.0   | 06A (Gm)  | 3:18   | 192     |      |         |
| ⊗ Other Side of The Cloud      | Danny Brooks     | Soul Street - Compilation |       | * 114.1 | 12A (C#m) | 3:44   | 192     |      |         |
| ⊗ Your Grace Is So Good        | Mac & J Thompson | Soul Street - Compilation |       | 115.0   | 07A (Dm)  | 3:34   | 192     |      |         |
| ⊗ It Doesn't Get Better Tha... | Mark Roberts     | Soul Street - Compilation |       | * 118.0 | 05A (Cm)  | 3:37   | 192     |      |         |

### Extra Virtual DJ data velden.

De Virtual DJ database slaat nu ook extra informatie op van elk bestand voor extra zoekopties en mogelijkheden bij filter folders.

- **Key and key (number)**– Slaat de geanalyseerde sleutel waarde op
- **Play count** – Slaat de afspeeltijd op
- **First seen** – Slaat op wanneer het bestand is toegevoegd aan de database
- **First play**– Slaat op wanneer het bestand voor het eerst is afgespeeld
- **Last play**- Slaat op wanneer het bestand voor het laatst is afgespeeld
- **Drive, filepath, filetype, filesize, filedate** – Toont de huidige bekende schijf, bestandpad-, naam, type, formaat en datum van het bestand
- **Linkedvideo** – Slaat de bestandsnaam op van de verbonden video.
- **Composer** – Slaat de naam van de componist op
- **BPM Diff** – Toont het verschil in BPM tussen dat bestand en het bestand dat afgespeeld wordt.
- **Key Diff** - Toont het verschil in sleutel tussen dat bestand en het bestand dat afgespeeld wordt.

### Belangrijke zichtbare indicatoren in het navigatiepaneel

**Asteriks (\*) in de BPM kolom** - Nummers die een sterk en duidelijk BPM ritme hebben die gebruikt kunnen worden voor Beatlock en Automix mogelijkheden.

**Uitroepteken (!) in de tijd kolom** - Geeft aan dat het bestand mogelijk corrupt (beschadigd) is en dat het afspelen onderbroken kan worden.

# Database beheer

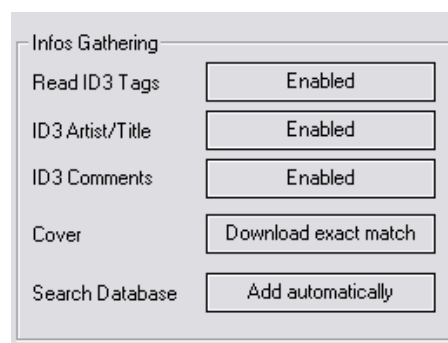
Het database beheer systeem heeft een extra optie in het “config -> Browser” tabblad.

- Direct opslaan tijdens elke sessie
- Automatisch database betrouwbaarheid testen tijden start
- Handmatig de database betrouwbaarheid testen
- Repareren van database errors
- Verwijderen van invoegingen die niet meer bestaan

Virtual DJ slaat aanpassingen in de database direct op. Tijdens het opstarten van Virtual DJ wordt de betrouwbaarheid van de database automatisch gecontroleerd. Mocht er een probleem optreden zal er een venster verschijnen met de foutmelding en hoe het probleem te verhelpen.

Meestal heeft de database enkel een “fix” nodig. Hier staat hoe dit moet:

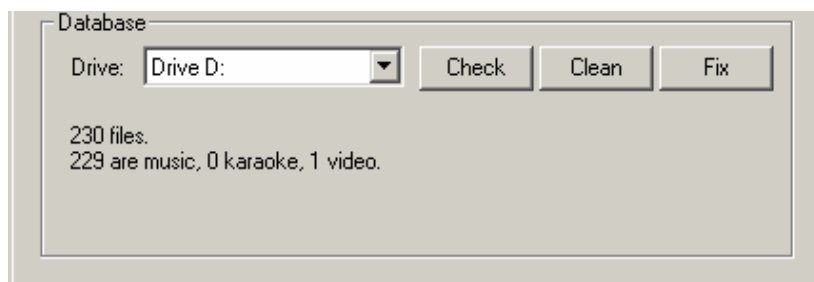
1. Open config
2. ga naar het browser tabblad
3. selecteer de schijf waar de database op staat
4. klik op FIX



Andere opties voor het beheer van de database zijn:

**Check** – Dit controleert of de referenties naar bestanden op de schijf nog klopt. Dit proces herschrijft simpelweg het bestandspad voor bestanden die niet gevonden kunnen worden. De data op de schijf gaat niet verloren.

**Clean** – Dit proces verwijderd alle informatie uit de database van bestanden die niet staan waar ze volgens de database horen. Dit is nodig om de globale zoekfuncties te schonen.



Virtual DJ biedt een slimme directe zoek mogelijkheid. Er zijn twee manieren om gemakkelijk nummers toe te voegen aan een zoekopdracht.

## Globaal zoeken

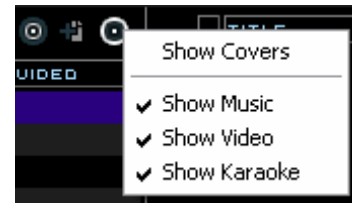
De eerste manier is door de “search database” optie op “add automatically” te zetten in het “config-> Browser” tabblad. Dit voegt alle nummers die nog niet bekend zijn toe aan de database tijden het navigeren door mappen.

De andere optie is “add manually”, hierdoor zal de “add to search DB” optie in het navigatiescherm gebruikt moeten worden om nummers toe te voegen.

# Zoeken

Het zoekveld bevindt zich bovenin het navigatie paneel. Klik met de linker muisknop op het zoek veld en tik daarna je zoek tekst in om te zoeken in de bestanden uit de gegevensbank.

Zoeken gebeurt tijdens het tikken en het is vaak niet nodig om de hele zoekopdracht voluit te tikken- een paar letters zijn vaak genoeg om een resultaat te genereren.



Als je de zoekopdracht wilt beperken tot bepaalde bestandstypen, klik dan op het tweede rondje rechts van de zoekbalk en kies uit de opties show Music, show video en show karaoke.

Als je zoekopdracht geen resultaat oplevert kan je de zoek criteria opslaan in een speciaal tekst bestand.

Klik op het  icoon tussen de twee cirkels. Dit zorgt ervoor dat er een bestand wordt aangemaakt dat de zoekterm opslaat zodat je deze zoekterm voor latere muziekaankopen kunt gebruiken. Dit bestand is te vinden in de map mijn documenten> Virtual DJ onder de naam "SearchLog.txt".

In het volgende voorbeeld wordt de zoekterm BA ingevoerd in de zoekbalk. Het middelste browserveld toont de gevonden resultaten. De bestanden boven de scheidingslijn vertegenwoordigen de zoekresultaten van de folder waar je in werkt, zoals aangegeven in het linker navigatieveld. Alle andere bestanden worden gevonden in de rest van de gegevensbank.



## Waar kan op gezocht worden?

Net rechts van de zoekbalk bevindt zich een “zoekveld” selectie knop (search options). Klik op de cirkel en er verschijnt een lijst met zoekbare opties.



Afhankelijk van de geselecteerde opties zullen de zoekresultaten variëren. Om zeker te zijn dat er een maximaal resultaat wordt gehaald uit al je zoekopdrachten, vink je alle opties aan. Het is nu wel mogelijk dat er meer irrelevante resultaten verschijnen.

Om alle gegevens uit de gegevensbank te halen hoeft alleen een \* als zoekterm te worden ingevoerd. Nu verschijnen alle nummers in de gegevensbank.

Om te zoeken op BPM (beats per minuut) kan er een getallenreeks worden opgegeven waartussen uw BPM moet liggen. Bijvoorbeeld 110-120. Alle nummer die tussen 110 en 120 BPM liggen zullen nu worden weergegeven.

Als de “Key” als zoekbaar veld gebruikt wordt, zal zowel op “Key” als Key(nummer) worden gezocht.

## Netsearch

Netsearch is een online manier om te zoeken naar bestanden die nog niet in de gegevensbank van de gebruiker zitten.

Netsearch geeft ook suggesties over bepaalde muziek die mogelijk interessant is voor de Virtual DJ gebruiker op basis van de zoekopdrachten die de gebruiker invoert.

Netsearch kan gebruikt worden door de Netsearch optie te gebruiken links van het navigatiepaneel of door de Netsearch optie te activeren voor gebruik in de gehele gegevensbank.

Opm.: Netsearch werkt vanaf versie 6.1 met Grooveshark.



In het plaatje hierboven is de Netsearch optie geselecteerd in het linker navigatiescherm met de optie om zowel op audio als video te zoeken. Zoeken tussen de verschillende types kan door de cirkel rechts van de zoekbalk aan te klikken en aan te vinken welke zoekoptie er gebruikt moeten worden.

Als in het linker navigatiescherm een ander onderwerp geselecteerd wordt kan je op dezelfde cirkel klikken om de opties te selecteren die van toepassing zijn op het onderwerp dat is geselecteerd.

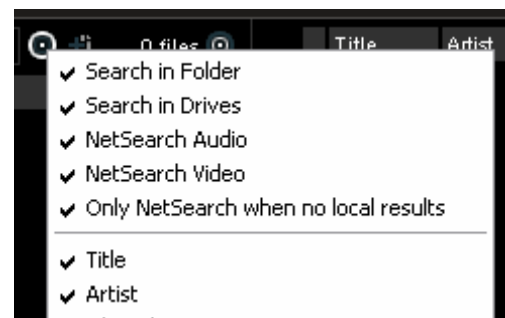
Let op de optie “ only Netserach when no local results” . Virtual DJ zal Netsearch raadplegen als er geen gegevens worden gevonden in de gegevensbank.

Als deze optie is uitgevinkt zal de volgorde van gevonden resultaten zijn:

- werkfolder
- gehele gegevensbank
- Netsearch

Elk afgescheiden door een separatiebalk.

De opties “Search in folder” en “Search in drive” zijn een snelle manier om de gegevensbank te omzeilen bij een zoekopdracht.



Als de optie “Search in drive” is geselecteerd maar “Search in folder” niet, dan zal er geen onderscheidt worden gemaakt tussen de zoekresultaten uit de werkfolder of de gehele gegevensbank.

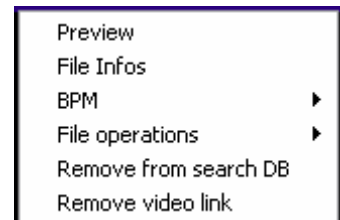
Als de optie “Search in folder” is geselecteerd maar “Search in drive” niet, zullen alleen de resultaten van de werkfolder worden getoond.

Als beide zijn geselecteerd zullen de zoekresultaten gescheiden worden door een scheidslijn.

# Nummer opties

Door met de rechtermuisknop op een liedje te klikken verschijnen er diverse opties:

- preview – er verschijnt een apart voorbeluister venster
- File info – een nieuw venster met bestandseigenschappen die aangepast kunnen worden
- BPM analyse track option – her analyseren en handmatige invoer
- File operation – kopiëren, verplaatsen, verwijderen van bestanden
- Remove from SB – het liedje verwijderen uit de gegevensbank



# BPM analyse en noot detectie

De BPM analyseer motor analyseert de audio om het tempo te bepalen. Analyseren kan op 2 manieren –Laad een liedje in een deck of klik met de rechtermuisknop op het liedje en klik in het navigatiepaneel op analyse BPM.

Je kunt ook een hele groep liedjes analyseren door meerdere nummers te selecteren.

Als een liedje al eerder is geanalyseerd door een extern programma en deze gegevens staan opgeslagen in de eigenschappen van het liedje, dan wordt deze informatie door Virtual DJ gebruikt als referentie bij het analyseren van het liedje. Virtual DJ zal een meer precieze waarde geven tot op 0.05 BPM nauwkeurig met niet meer dan ongeveer 1 BPM verschil van de waarde van de eerder opgeslagen BPM waarde.

Onderdeel van de BPM motor is ook een noot detectie motor. Door de muzikale noot vast te stellen kan er harmonisch gemixt worden. De noot detectie motor geeft de voorkeur aan akkoorden in mineur omdat de meeste studio producties in mineur zijn gemaakt. Als de akkoorden hoofdzakelijk in majeur zijn, zal bij analyse dit als zodanig aangegeven worden (major key).

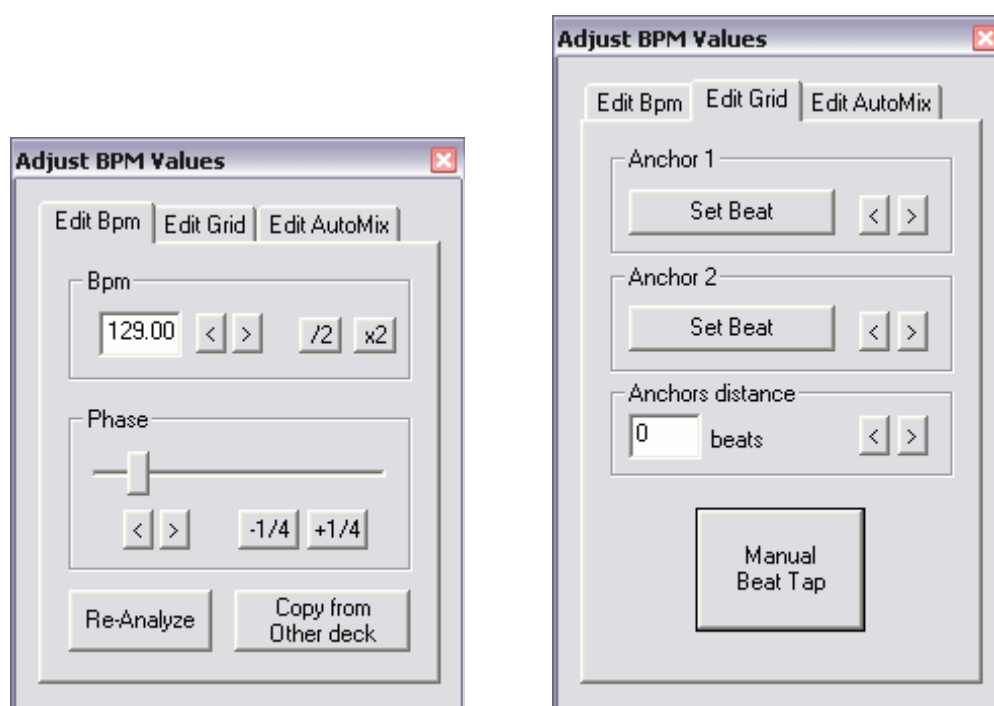
Als je de BPM handmatig wilt intappen, klik dan met de linkermuisknop op de BPM knop naast de BPM counter in je scherm. Als je een toets wilt toewijzen op het toetsenbord hiervoor gebruik je de actie “beat\_tap” bij de mapper.

Als laatste, als de BPM handmatig wordt ingevoerd zal Virtual DJ de analyse overslaan, tenzij de optie heranalyseren wordt gebruikt. De handmatig ingevoerde data zullen dan genegeerd worden.

# Beat grid & handmatige BPM correctie

Deel van VDJ's BPM motor is het berekenen van het ritme rooster van een liedje. Het ritme rooster is een 4/4 eenheidsindicator om te controleren of er geen tijdgaten in een liedje zitten. Dit wordt handig als er handmatig een liedje op BPM wordt aangepast aan het spelende liedje of als de SYNC, Beat lock of automix tempo mix functies worden gebruikt.

In zeldzame gevallen als de BPM en het ritme rooster niet goed worden berekend, kan je dit gemakkelijk corrigeren door met de rechtermuisknop te klikken op de BPM knop van het bedoelde deck.



Met het “adjust BPM value” navigatiescherm zijn er meerdere mogelijkheden.

## Edit BPM Tab

**BPM** – Pas de waarde handmatig aan of verdubbel/ halveer de waarde.

**Phase** – Gebruikt om de markeerpunten voor het ritme rooster aan te passen

**Re-analyse** – Forceer een heranalyse van het liedje zonder rekening te houden met handmatige invoer.

**Copy from other deck** – kopieert de BPM waarde van het andere deck.

## Edit Grid Tab

Als alternatief kan er een anker methode worden gebruikt. Tap eerst de BPM handmatig in met de knop “Manual Beat TAP” terwijl het liedje speelt.

Pauzeer vervolgens het liedje en verschuif het liedje naar de eerst beat van een ritmereeks en klik bij Anchor 1 op set beat.

Schuif het liedje nu naar de tweede beat in de ritmereeks en klik bij Anchor 2 op set beat.

Controleer dat het aantal beats correct wordt vergeleken met het aantal beats tussen de twee anker punten.

Ga nu verder in het liedje en herhaal de tweede anker handeling.

Als je ziet dat de BPM verandert verschuif dan het tweede ankerpunt een paar keer.

Normaal gesproken zou twee tot drie ankerpunten genoeg moeten zijn om nauwkeurig de BPM te kunnen bepalen.

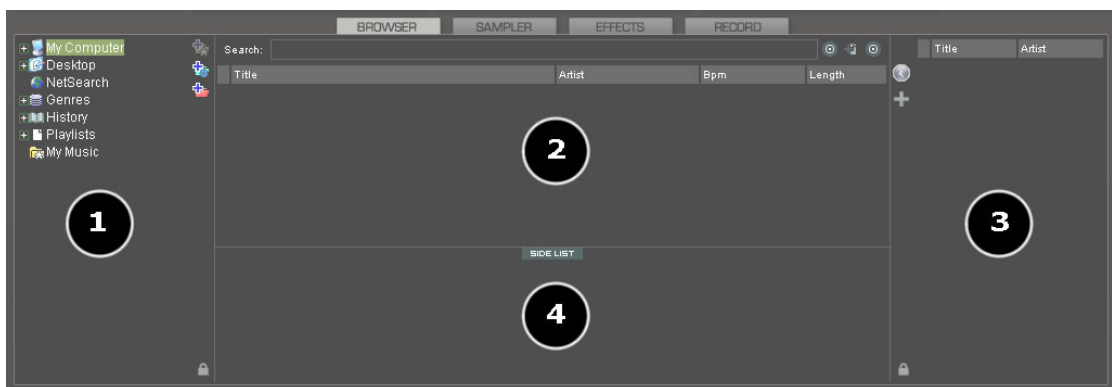
*\*\* Voor meer informatie over het ritme rooster wordt gebruikt bij vergelijken, synchroniseren en automix tempo mixen, bekijk je de sectie over het ritme scherm later in deze handleiding.*

VIRTUALDJ

# Afspeellijst & automix

De automix functie werkt vanaf een enkel deck, standaard is dit deck 1; als voor het starten van automix deck 2 wordt geselecteerd, wordt deck 2 gebruikt. Door het gebruik van 1 deck, wordt het tweede deck vrij gehouden voor een ander nummer als er besloten wordt de automix functie te beëindigen.

Buiten het slepen en plaatsen, kan er ook een afspeellijst gemaakt worden. Afspeellijsten zijn groepen van nummers die in een vooraf aangegeven volgorde worden afgespeeld. Voor toegang tot de afspeellijst, schuif de muis of sleep een liedje over het “playlist” paneel aan de rechterzijde van het navigatiepaneel. Het navigatiepaneel wordt automatisch groter om het werkgebied van de afspeellijst beter weer te geven.



Activeer / deactiveer automix modus



Afspeellijst menuopties



Zet het afspeellijst navigatiescherf vast (verschuiven kan wel)

Liedjes die ge-automixed moeten worden kunnen geplaatst worden in het afspeellijst paneel vanuit het bestand navigatiescherf (2). Tevens kunnen eerder gemaakte afspeellijsten zo geladen worden.

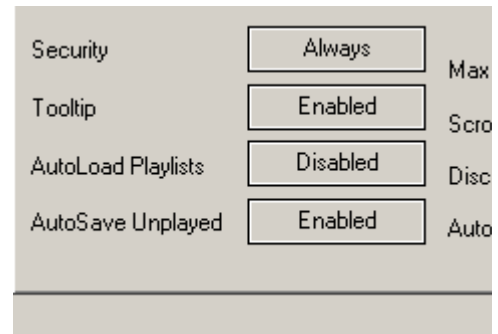
Onder het config -> options tab staat een optie “autoload playlist” (autoladen afspeellijst).

De beschikbare waarden hebben de volgende functies:

**Disabled** – De inhoud van de afspeellijst wordt alleen weergegeven in het middelste navigatiescherf.

**Always** – De inhoud van een afspeellijst wordt onmiddellijk ingeladen in de afspeellijst navigatiescherf.

**Smart** – Veranderd de afspeellijst niet als je op een afspeellijst folder klikt, als de eigenlijke afspeellijst handmatig is bewerkt.



Bij gebruik van het beheermenu door op [+] te klikken kan gekozen worden uit de volgende opties om de functie van automix aan te passen.

#### Automix types – 5 modes

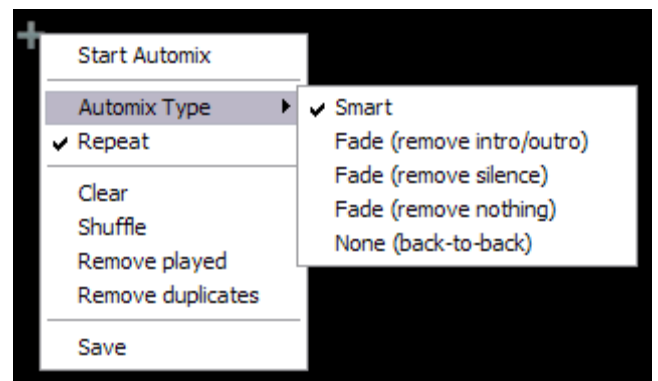
**Smart** - VDJ probeert het optimale punt te vinden om een mix te maken op basis van de intro en outro van de geselecteerde liedjes. mix tijd varieert van 4~ 8 sec. afhankelijk van de liedjes.

**Fade** (verwijder intro/outro) - probeert om de dode intro en outro segmenten te verwijderen en creëert een crossfade punt gebaseerd op de automix lengte.

**Fade** (verwijder stilte) – behoudt het hele liedje van begint tot eind, maar verwijderd alleen stiltes die mogelijk aanwezig zijn en creëert een crossfade punt gebaseerd op de automix lengte.

**Fade** (verwijder niets) – behoudt het hele liedje van begin tot eind en creëert een crossfade gebaseerd op de settings van de automix lengte.

**None** – behoudt de gehele liedjes inclusief stiltes en plakt het einde van het aflopende nummer aan het begin van het nieuwe nummer.

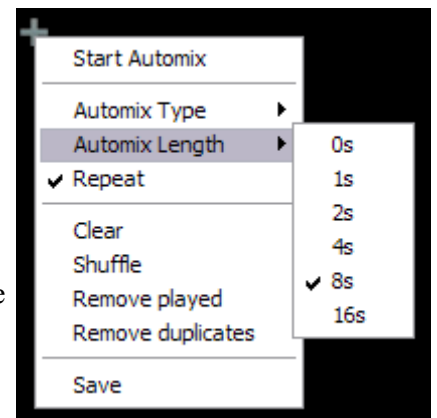


## Automix length

De lengte in secs. Die gebruikt wordt bij de verschillende Fade types. De lengtes zijn 0 seconden (plakken), of 1,2,4,8 en 16 seconden gebruiken volledige crossfade

## Repeat

Er zijn 2 verschillende herhaal functies beschikbaar. Herhaal in het optie menu zal de gehele afspeellijst herhalen als deze is afgelopen. Door met de rechtermuisknop op een liedje in de afspeellijst te klikken kan er voor worden gekozen om alleen dat nummer te herhalen.



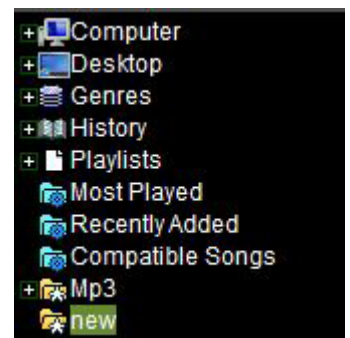
**Clear** – verwijder alle nummer uit de afspeellijst.

**Shuffle** – Schud de inhoudt van de afspeellijst.

**Remove played** – verwijderd afgespeelde liedjes uit de afspeellijst.

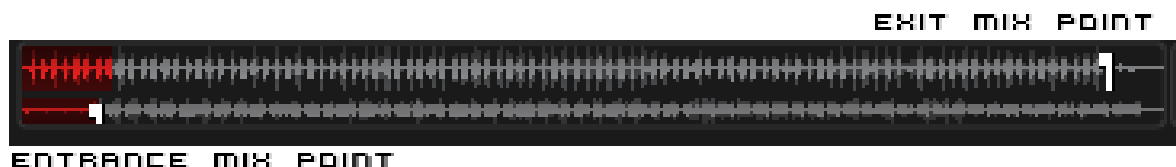
**Remove duplicates** – Verwijder alle liedjes die meer dan 1 maal voorkomen.

**Save** – Hiermee sla je de afspeellijst op voor later gebruik. De opgeslagen afspeellijst kan geladen worden vanuit de afspeellijst optie gevonden kan worden in het linker navigatiepaneel. Opgeslagen afspeellijsten worden opgeslagen in Mijn Documenten/ virtualdj/playlist map.



## Deck golfvorm beeld – Mix markeerpunt

Als automix actief is zal op het deck dat gebruikt wordt voor de automix, de golfvormen van het liedje dat gespeeld wordt (boven) en het liedje dat volgt (onder) weergegeven worden. Het liedje dat gespeeld wordt zal het eind markeerpunt aangeven en het liedje dat volgt zal het begin markeerpunt aangeven. Afhankelijk van het soort aangegeven automix opties zal het markeerpunt op andere plekken staan. Om het markeerpunt handmatig te verplaatsen, klik er op met de linkermuisknop en versleep het markeerpunt.



### **Volgorde afspelen weergave**

De afspeellijst wordt altijd in volgorde, van boven naar beneden, afgespeeld zoals de meeste media spelers dit doen. Het huidige nummer dat wordt afgespeeld is altijd opgelicht. Als de herhaal functie voor de gehele afspeellijst is geselecteerd zal na het laatste nummer weer bovenaan begonnen worden.

### **Toevoegen, verplaatsen of verwijderen van liedjes**

Herinrichten van liedjes door liedjes toe te voegen, het verplaatsen van volgorde, of verwijderen van liedjes kan op ieder moment gedaan worden. Door een nieuw liedje toe te voegen, te verwijderen of te verplaatsen onder het liedje dat gespeeld wordt, wordt dat automatisch het volgende nummer dat gespeeld wordt.

### **Verspringen en direct mixen**

Terwijl automix actief is dubbelklik je met de linkermuisknop op het liedje dat je direct wilt horen. VDJ zal dit nummer direct inladen en een automix crossfade toepassen om naar het geselecteerde nummer te gaan zonder dat het huidige nummer totaal wordt uitgespeeld.

### **Toetsenbord functie acties tijdens gebruik met de afspeellijst**

Toevoegen aan “sidelist” (4) / halen uit “sidelist” – een toetsenbord actie functie “switch\_sidelist\_playlist” geeft de functie om liedjes te verschuiven tussen de twee navigatiepanelen.

“maak een VDJ map” - – een toetsenbord actie functie “vfolder\_fromplaylist” geeft de functie voor het aanmaken van een virtuele folder vanuit de afspeellijst inhoud.

The logo for VIRTUALDJ, featuring the word "VIRTUAL" in a light gray, bold, sans-serif font and "DJ" in a white, bold, sans-serif font, both set against a solid pink rectangular background.

## Bewerken van automix markeerpunt

Zelfs al zijn de markeerpunten tijdens het mixen te verplaatsen, de markeerpunten kunnen ook vooraf ingesteld worden en als deel van de afspeellijst onthouden worden. De aangepaste markeerpunten worden alleen gebruikt bij de optie **SMART** automix.

Om een markeerpunt te bewerken laad je een liedje in een deck, selecteer dan de BPM knop op dat deck. In het “edit BPM” venster selecteer “edit automix” tab.

Selecteer vervolgens wat voor een soort markeerpunt je wilt creëren, Mix fade, Mix cut of Mix tempo.

Verplaats het nummer naar de positie waar het markeerpunt gemaakt moet worden en klik op “set entry point”

Herhaal dit voor en eind markeerpunt en klik op “set exit Point”.

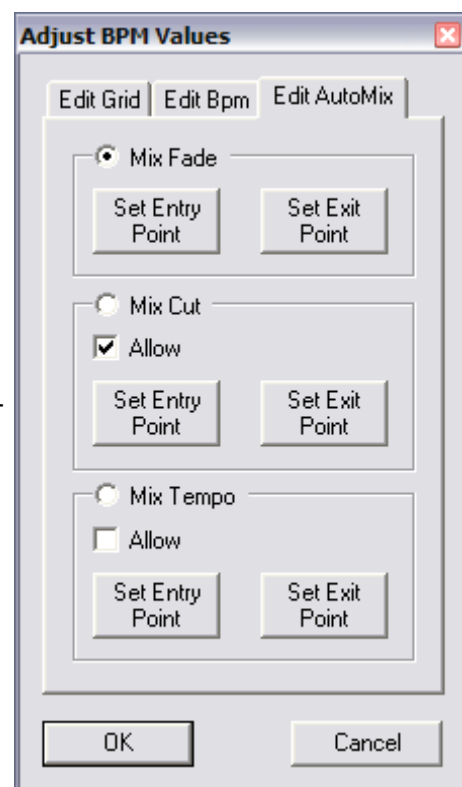
Voor alle mix vormen kan nu een markeerpunt worden ingesteld.

Voor Mix cut en Mix tempo, zal eerst de optie “allow” moeten worden aangevinkt.

Als “allow” bij Mix tempo is aangevinkt bij beide liedjes zal SMART automix deze punten gebruiken als de twee liedjes tempo mixbaar zijn.

Een liedjes waarbij Mix tempo “allow”, is aangevinkt zal een (\*) te zien zijn, naast de BPM in het navigatiescherm.

Als “allow” bij Mix tempo is uitgevinkt zal SMART automix dit Controleren. Bij ja zal SMART een plak mix uitvoeren en gebruikt daarbij het entry en exit punt van een liedje, bij nee zal SMART een standaard crossfade mix maken.



# Sidelist

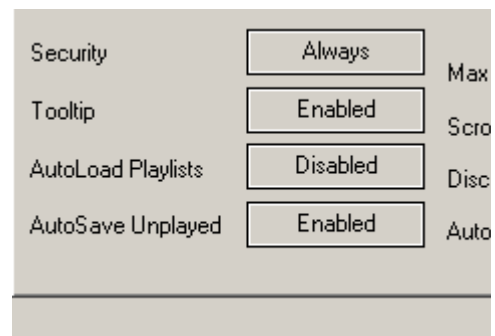
VDJ integreert zijn eigen vorm van wachtlijst genaamd de sidelist. De sidelist (4) kan gebruikt worden om liedjes waarvan je weet dat je ze in een sessie gaat draaien te bewaren. De sidelist wordt ook gebruikt door VDJ om liedjes die wel geladen zijn in een deck, maar nooit gespeeld zijn, te bewaren.

De sidelist kan ook gebruikt worden om een plek te zijn waar een afspeellijst of virtuele folder kan worden samengesteld.



## Automatisch opslaan van niet afgespeelde liedjes

Als de optie “autosave unplayed” is geactiveerd in config-> options, zullen alle liedjes die in een deck geladen maar niet worden afgespeeld maar vervangen door een ander liedje, worden opgeslagen in de sidelist.



Er zijn diverse Mapper-commando's met gebruik van een toetsenbord, die toegang tot de sidelist liedjes kunnen vereenvoudigen tijdens het laden en legen van een deck en andere acties.

- sidelist\_clear
- sidelist\_add
- sidelist\_load\_and\_keep
- sidelist\_load\_and\_remove
- mix\_next\_sidelist
- switch\_sidelist\_playlist

# Bestandsysteem & mapstructuur organisatie

Voor betere bestandnavigatie en robuust bestandsbeheer, heeft VDJ drie manieren voor het organiseren van de gegevensbank.

In het linker navigatiepaneel staan drie map opties



Maak een favoriete map (geobserveerde map)

- selecteer een map van de harde schijf die altijd zichtbaar is in het navigatiescherf



Maak een virtuele map (ongeobserveerde map)

- maak een map voor het handmatig toevoegen van specifieke bestanden



Maak een filter folder (geobserveerde map)

- maak een map gebaseerd op filters die gaan werken als de map is geselecteerd

Klik met de rechtermuisknop op een willekeurige map om de diverse opties te benaderen. Zo staat bij de favoriete folder de optie, toevoegen of verwijderen van map of zoekfunctie in de gegevensbank, of het analyseren van BPM.

De filter map heeft een optie om toegang te krijgen tot de filteropties om de zoekterm aan te passen. De virtuele map heeft een hernoem optie. Alle folders hebben de mogelijkheid om verplaatst of verwijderd te worden.

## Favoriete map

Er kan een muziekcollectie samengesteld worden uit de gegevensbank die je regelmatig gebruikt. Als voorbeeld kan dit de map “hits uit 2006” of de map “mijn muziek” zijn.

Hier kan dan een favoriete folder van gemaakt worden.

De favoriete folder kan het beste gezien worden als een snelkoppeling naar een bepaalde map in de gegevensbank.

Om een favoriete map aan te maken navigeer je in het linker scherm via de bestand/map structuur naar de gewenste map. Klik met de rechtermuisknop op de gewenste map en selecteer “set as favorite”, of selecteer de gewenste map en klik op .

De geselecteerde map wordt nu onderaan de folderstructuur geplaatst en heeft een witte ster. Om de map te verwijderen, selecteer je de gewenste map en klik je weer op .

## Virtuele mappen

Virtuele mappen kunnen helpen om snel een liedje te benaderen. Een virtuele map beheert een groep snelkoppelingen naar een liedje uit de gegevensbank.

Maak een virtuele map door op de rode  icoon te klikken en de nieuwe map een naam te geven.

Zoek nu door de gegevensbank en sleep de gewenste liedjes naar de virtuele folder.

Let op! Het verslepen van het bestand zorgt ervoor dat er een snelkoppeling gemaakt wordt.

Het daadwerkelijke bestand wordt niet verplaatst.

Om een virtuele folder te verwijderen, klik je met de rechtermuisknop op de folder en selecteer je “remove”.

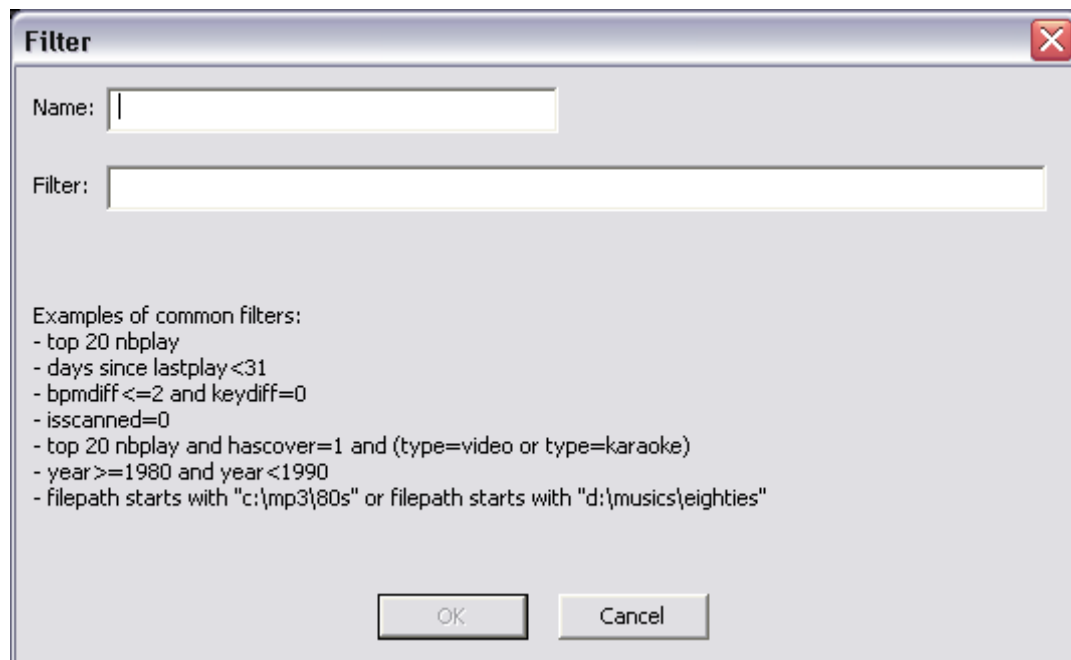
## Filter mappen

Een hoogstaand creatieve manier om een gegevensbank te organiseren is om de condities van de zoekfunctie aan te passen voor liedjes die aan dat criterium voldoen. VDJ noemt dit soort mappen filter mappen.

### **Maak een filter folder**

Klik op de blauwe  icoon en het filter dialoog verschijnt.  
Geef de nieuwe filtermap een naam. Bijvoorbeeld "top 100 played"

Ga nu naar het filter dat gebruikt dient te worden voor het gewenste resultaat. Dit is waar het ingewikkeld of simpel wordt. Dit voorbeeld is simpel, gebruik het sleutelwoord "top" met het nummer "100" en als element "nbplay". Als er een filterzin is opgevoerd, wordt deze door VDJ bekeken of deze goed is gemaakt. Als de filterzin niet goed is opgebouwd zal de "OK" knop grijs blijven.



De hele filterzin ziet er dan zo uit "top100 nbplay".  
Ieder keer dat een filtermap wordt geselecteerd zal deze de gegevensbank dusdanig inrichten dat enkel de gefilterde liedjes zichtbaar blijven.

Het filterscherm geeft een paar voorbeelden, maar om de echte kracht uit het filter te halen is kennis van de juiste sleutelwoorden, koppelingen en elementen noodzakelijk.

### Elementen

"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", "LinkedVideo", "HasLinkedVideo", "BPMDiff", "KeyDiff", "ispresent", "inSearchDB"

### Koppelingen

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

### Sleutelwoorden

"top", "[inverted]"

### Filtermap voorbeelden

|                                                                        |                                                                         |
|------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|
|                                                                        |                                                                         |
| isscanned=0 or isscanned=1                                             | Local Database                                                          |
| top 100 nbplay                                                         | top 100 list                                                            |
| top 100 firstseen                                                      | recently added                                                          |
| top 100 lastplay                                                       | recently played                                                         |
| bpm>120 and bpm<130                                                    | bpm range from 120 to 130                                               |
| year>=1980 and year<1990                                               | 80s music                                                               |
| days since lastplay<7                                                  | songs played last week                                                  |
| days since lastplay<31                                                 | songs played last month                                                 |
| days since lastplay<365                                                | songs played last year                                                  |
| lastplay=0                                                             | never played songs                                                      |
| isscanned=0                                                            | files not scanned                                                       |
| type=video                                                             | video group                                                             |
| type=audio                                                             | audio group                                                             |
| type=karaoke                                                           | karaoke group                                                           |
| hascover=1                                                             | has cover picture                                                       |
| hascover=0                                                             | doesn't have cover picture                                              |
| top 20 nbplay and hascover=1 and (type=video or type=karaoke)          | Top 20 most played that have a cover and are Video or Karaoke files     |
| filepath start with "c:\mp3\80s" or filepath start with "d:\music\80s" | Show all 80s files stored on two separate drives in a folder titled 80s |
| extension is "mp3" and title doesn't contain "madona"                  | Any mp3 file that does not contain "madona" in the title                |
| <b>UTILITY FILTERS</b>                                                 |                                                                         |
| insearchdb=0                                                           | In my database but not in Search (Hidden from Search)                   |
| ispresent=0                                                            | Entries in my Database, but not on disk (Error: files)                  |

# Deck bediening



Het VDJ scherm geeft toegang tot twee virtuele “decks”. Om een liedje in 1 van de decks te laden klik je op een liedje in je navigatiepaneel en sleep je het liedje naar het draaiplateau van het gewenste deck.

De decks zijn uitgerust met de volgende bediening en beelden:

**1. Informatie over het huidig geladen liedje** – geeft kerninformatie over het geladen liedje. Artiest, titel, verstreken tijd, tijd nog te gaan, ingangsniveau, de sleutel van het nummer, en de opvoersnelheid.

**2. Snelstart punt** – gebruik de drie startpunt knoppen (3) om een snelstartpunt (cue) te creëren. Bij de eerste keer dat er op de knop wordt gedrukt zal er een snelstartpunt worden gemaakt. Bij herhaaldelijk drukken op de knop zal het liedje terugspringen naar de plek waar het snelstart punt is gemaakt. Om een snelstartpunt te verwijderen klik je met de rechtermuisknop in de golfvorm (4) en selecteer je “delete”. Het hangslotje geeft aan dat de smart\_cue optie is geactiveerd. Als smart\_cue is geactiveerd, worden liedjes automatisch hergesynchroniseerd als het snelstartpunt wordt geactiveerd.

**3. BPM** – Huidige BPM op basis van de aangepaste opvoersnelheid. BPM knop voor handmatig tappen van de BPM. Klik met de rechtermuisknop op de BPM knop om het BPM optie menu te tonen.

**4. Golfvorm weergave** – dit beeld geeft de visuele golfvorm voor het gehele liedje weer, en laat zien wat er nog gaat komen en wat al is geweest. Wat al is afgespeeld wordt weergegeven in rood of blauw, het grijze gedeelte moet nog worden afgespeeld. De lichtgekleurde delen zijn beats en de donkere delen zijn stillere (zoals stemmen) delen van een liedje.

## 5. Effecten

**Effecten scherm (pijl)** – Selecteer welk effect er gebruikt gaat worden

**Effecten scherm** – Klik hierop om het effect te activeren/ deactiveren

**Effecten variabel knoppen** – Knoppen om de variabelen van een effect af te stellen, niet alle effecten maken gebruik van deze functie.

## 6. Herhaal sample

**Samplescherm (pijl)** – Selecteer welk sample er gebruikt gaat worden. Er zijn 12 banken die kunnen gebruikt worden om op te nemen, te laden en af te spelen.

**Samplescherm** - Klik hierop om de sample te activeren/ deactiveren.

**Vol** – regelt het ingangsniveau van het staal.

**Rec knop** – Bij activatie wordt er een sample opgenomen in de geselecteerde bank als er geen sample is ingeladen. Er wordt standaard een 4 maats herhaling gemaakt.

**Sample herhaal knoppen** – Wordt gebruikt om de lengte van een sample te halveren of verdubbelen.

## 7. Herhaal opties

**Herhaal in/uit** – Een herhaling (loop) is een willekeurig deel van een liedje dat naadloos herhaald wordt. Druk op “herhaal in” op het punt waar de herhaling moet beginnen. Druk op “herhaal uit” op het gewenste eind punt van de herhaling. Het deel van het liedje dat tussen de twee punten valt zal nu oneindig herhaald worden. Om de herhaling vrij te geven en door te gaan met het liedje klik je nogmaals op “herhaling uit”. Om een nieuwe loop te maken moeten de bovengaande stappen herhaald worden.

**Shift knop (pijl links/rechts)** – verdubbelt of halveert de lengte van de herhaling.

**Slimme slot knop (hangslot)** – Zorgt ervoor dat de herhaling samenvalt met de BPM.

**Herhaling lengte** – Dit geeft de lengte van de herhaling aan in maten. Dit kan ingesteld worden van 1/8 tot 32 maten.

**8. Virtuele draaitafel** – Kan gebruikt worden met de muis om te scratchen, terug te slepen of te pauzeren van een liedje. De virtuele draaitafel heeft een markeer positie om een scratch punt aan te geven. De buitenring geeft het percentage aan van de verstreken tijd van een liedje.

## 9. Opvoer (pitch) schuif en knoppen

Verander de snelheid van een liedje door de schuif te bewegen. Schuif naar beneden en een liedje gaat sneller, schuif naar boven en een liedje wordt langzamer. De 0 knop zorgt ervoor dat de snelheid van een liedje weer langzaam naar het 0% gaat. Dubbelklik op de 0 voor directe snelheidsverandering naar 0%.

De twee snelheidsknoppen worden gebruikt om maar tijdelijk de snelheid van een liedje te verhogen of verlagen. Dit is handig als je een snelle aanpassing in snelheid wilt maken als bijvoorbeeld de maten van de liedjes op de twee decks **net** niet gelijk lopen.

De snelheid zal aangepast worden zolang de knoppen ingedrukt gehouden worden.

## **Klankslot**

Als dit geactiveerd wordt zal de toonhoogte van een liedje niet meegaan als de snelheid wordt aangepast. Het klankslot kan op elke willekeurige plek op de schuif worden geactiveerd om vanaf dat punt geen verschil meer te krijgen in toonhoogte terwijl de snelheid wel veranderd kan worden. Deze functie is om een smurfenstemmetje te verhelpen als liedjes sneller worden gezet.

## **10. Muziekbediening**

**Cue** – Brengt het liedje terug naar de standaard cue positie en pauzeert dan. Om zelf een cue punt te maken, moet het nummer gepauzeerd worden, vervolgens de gewenste locatie voor de cue opgezocht worden (door bijvoorbeeld de draaitafel te roteren) en geklikt worden op cue. Er kan ook een cue punt gemaakt worden tijdens het afspelen door met de rechtermuisknop op cue te klikken.

Als een nummer eenmaal op het cue punt staat, kan door cue ingedrukt te houden, tijdelijk het liedje worden afgespeeld zolang cue ingedrukt blijft. Om een cue punt te verwijderen, klik je in de golfvorm op het cue punt met de rechtermuisknop en selecteer dan “delete”.

**Stotter/speel** – start het afspelen. Door deze knop herhaaldelijk in te drukken zal het liedje steeds weer beginnen vanaf de laatste plek waar het daarvoor is gestart. Dit geeft een stotter effect.

**Pauze** – Stopt het afspelen op het punt waar het liedje is. Klik twee maal om terug te gaan naar het begin van het nummer, klik met de rechtermuisknop om terug te gaan naar de eerst beat van het nummer.

**Sync** – als deze knop geactiveerd wordt zal VDJ het tempo aanpassen aan het andere deck.

Activeer “sync” tijdens pauze; alleen het tempo zal aangepast worden.

Activeer “sync” tijdens afspelen; de maten zullen geleidelijk ook gesynchroniseerd worden. Klik met de rechtermuisknop op “sync” de maten zullen direct gesynchroniseerd worden.

The logo for VIRTUALDJ, featuring the word "VIRTUAL" in a light gray, sans-serif font and "DJ" in a white, bold, sans-serif font, all set against a solid pink rectangular background.

# Intern mengpaneel bediening

Het interne mengpaneel van VDJ kan gebruikt worden als elk ander mengpaneel.

De bediening van het mengpaneel bestaat uit:

## 1. Paneel selectie knoppen

## 2. Hoofduitgang en koptelefoon volume knoppen

## 3. Kanaal ingangsniveau

Deze knop stelt het ingangsniveau van het geselecteerde kanaal in. Door met de rechtermuisknop te klikken, wordt het ingangsniveau aangepast aan het andere kanaal. Door te dubbelklikken wordt het ingangsniveau op 0 ingesteld.

## Klank aanpassing

Verander de toonhoogte van de muziek zonder het tempo aan te passen.

## 4. Toonhoogteregelaar

Deze knoppen worden gebruikt om de hoge, midden en lage tonen aan te passen. klik met de rechtermuisknop om de gewenste toonhoogte direct uit te zetten.

## 5. Volumeregelaars deck 1 en 2

Deze volumeregelaars (faders) kunnen gebruikt worden om het signaalvolume van de decks individueel aan te passen.

## 6. Voorafluistering (PFL) & volume meters

Regelt het volume van het audio signaal van het gewenste deck naar de koptelefoon.

De VU-meters tonen het volume van het betreffende deck na de ingangsniveauregeling maar voor de volumeregelaars van het betreffende deck.

## 7. Crossfader

De crossfader mengt de audio van een liedje tussen de twee decks door de schuif te verplaatsen van het ene naar het andere deck. Hoe meer de schuif naar een bepaald deck gaat, des te meer dat deck overheerst in volume.



# Werkbalk bediening

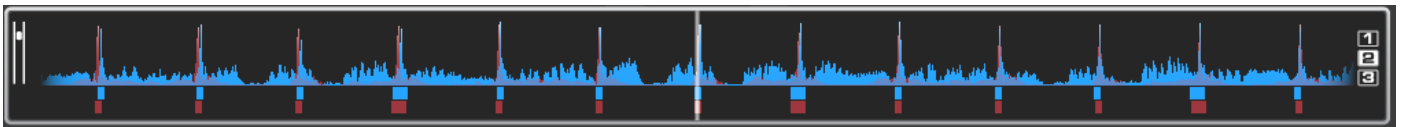


Zaken die gevonden kunnen worden in de werkbalk –

1. **VDJ logo**
2. **CPU** – Processor gebruik
3. **4/4 Maathouder**
4. **Klok** – door er op te klikken kan het ook als timer worden gebruikt
5. **Config** – geeft toegang tot het configuratiemenu, voor meer informatie zie “configuratie” in deze handleiding.
6. **Windows bediening** – gebruik deze knoppen zoals gebruikelijk is in MS Windows.

# Ritme venster

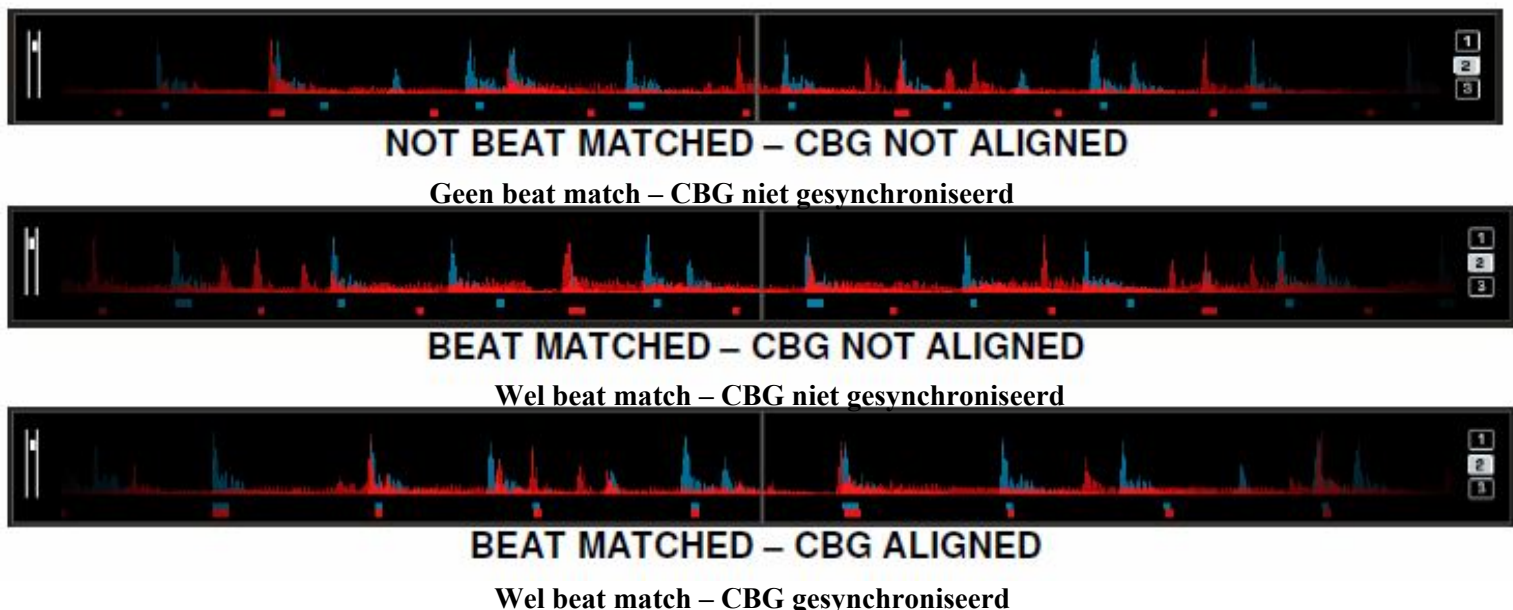
Boven de twee decks hangt een venster dat correspondeert met het ritme van de nummers van beide decks. Dit ritme wordt weergegeven in een golfvorm zodat de muziek “zichtbaar” wordt. De pieken in de golf geven de beats aan. Om de maten van de liedjes op de twee verschillende decks te synchroniseren, moeten de pieken elkaar overlappen. De witte streep in het midden geeft aan wat er op dat moment te horen is.



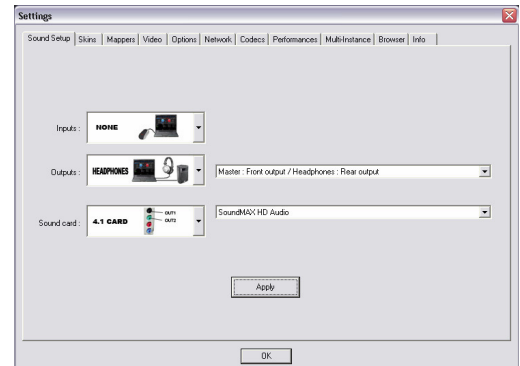
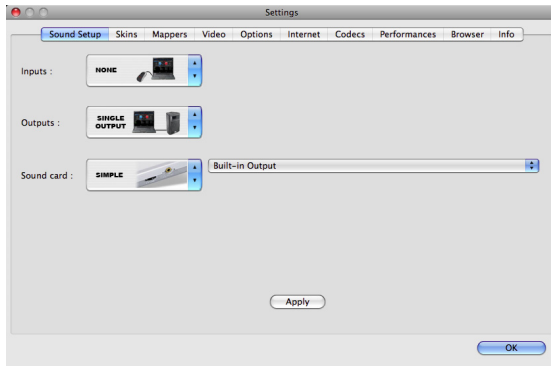
Het beeld kan in, of uitgezoomd worden, door op de 1/2/3 aan de rechterzijde van het venster te klikken.

Onder de golfvorm staan kleine vierkantjes, genaamd CBG (Computed Beat Grid), welke de positie van de gemeten BPM voorstellen. Het grotere vierkant stelt het begin van een 4:4 maat voor. Het CBG is vooral handig als de beat van twee liedjes gelijk gezet moet worden, maar als 1 van de 2 liedjes nog geen beat heeft.

In het plaatje hierboven zie je dat de beats perfect zijn gesynchroniseerd. Het is goed te zien dat de pieken van de beat elkaar overlappen. Echter is het niet bij alle muziek even duidelijk waar de beat zit door ingewikkelde beat patronen, zoals bij house of techno muziek. Hier is het CBG erg handig. Als je naar de volgende plaatjes kijkt, zal je zien dat het niet meteen helder is waar de beats elkaar moeten overlappen, door enkel naar de golfvorm te kijken. Maar door de komst van CBG wordt het een stuk makkelijker om de liedjes te synchroniseren:



# Configuratie instellingen



VDJ is ontworpen om simpel en gemakkelijk in gebruik te zijn, maar het is ook volledig aan te passen aan de wensen van de gebruiker.

Om aanpassingen te maken in VDJ's instellingen, klik je op de “config” knop bovenin de werkbalk. Hierdoor kom je in het instellingen venster. Het instellingen in het venster kunnen bekeken en aangepast worden door op het gewenste tabblad te klikken bovenin het venster. Het instellingenvenster kent de volgende opties:

## Geluidsopties

**Binnenkomend** – Als je tijdgecodeerde platen of cd's gebruikt om VDJ te besturen, selecteer dan de juiste binnenkomende configuratie uit de lijst. De keuzes zijn: Geen, enkele tijdgecodeerde controle, en tijdcode voor dubbele tijdgecodeerde besturing. Verdere instellingen voor tijdcode wordt in de kop “tijdcode” in deze handleiding uitgelegd.

**Uitgaand** – Selecteer de gewenste uitgang uit de configuratie in de lijst. Let wel, afhankelijk van de gebruikte geluidskaart, kunnen niet alle opties beschikbaar zijn. De keuzes zijn: enkele (stereo) geluidskaart, enkele geluidskaart + koptelefoon, extern mengpaneel (2 kanaals uitgang), of 3-kanaals mengpaneel.

**Geluidskaart(en)** – selecteer het geluidskaart stuurprogramma welke je wilt gebruiken met VDJ.

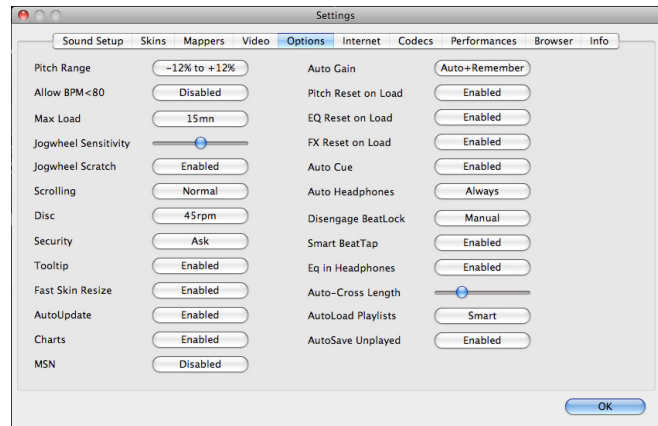
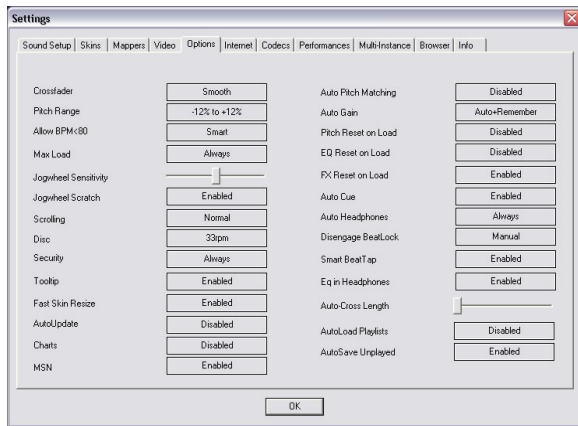
**ASIO (niet getoond)** – Als de geselecteerde geluidskaart ASIO is, selecteer dan het ASIO stuurprogramma.

**Ultra Latency ASIO (niet getoond)** – Er zijn twee ASIO software motoren beschikbaar voor VDJ om betere latency ondersteuning te bieden. Aangevinkt wordt de geoptimaliseerde ultra latency motor gebruikt. Sommige computers kunnen hier niet goed mee omgaan. Er zal dan gekozen moeten worden om de instelling uit te vinken voor de “veilige” ASIO motor die minder geoptimaliseerd is, maar wel hogere compatibiliteit heeft.

**Uitgangskanalen** – Selecteer de weg die een apparaat maakt voor er geluid uit komt Met andere woorden, kies de juiste uitgangen voor speakers en koptelefoon en zorg dat deze corresponderen met de software. (enkel bij de keuzes: uitgaand + koptelefoon, extern mengpaneel en 3 kanaals mengpaneel).

# Opties

Het optie menu beheert de vele mogelijkheden en acties voor jouw stijl van VDJ.



**Crossfader** – Hier kan de hoek van de crossfader ingesteld worden. Er zijn vier verschillende opties: Volledig, direct, scratch en geleidelijk. (er kunnen meer hoeken worden toegevoegd door deze later te installeren).

**Pitch range** – Hier kan het bereik ingesteld worden die de schuif van de opvoersnelheid maakt. Hoe lager het bereik, hoe preciezer de opvoersnelheid kan worden bepaald. De opties zijn: 6,8,10,12,15,20,25,33,50 en 100 % opvoersnelheid.

**Allow BPM < 80** – gedeactiveerd is het bereik van de BPM detectie tussen de 80 en de 240 BPM. Geactiveerd is dit tussen de 60 en de 240 BPM.

**Max Load** – Specificeert de maximum lengte van een liedje dat in het geheugen geladen wordt. Als een liedje te lang is kan het systeem te zwaar belast worden als er te grote bestanden worden geladen in het geheugen.

**Jogwheel sensitivity** – Regelt de hoeveelheid data die wordt verplaatst bij de beweging van een plateau op een controller ( heeft geen invloed op de gevoeligheid van aanraking op het plateau als dit ondersteund wordt door het plateau).

**Jogwheel scratch** – activeert / deactiveert scratch modus op het plateau van de controller.

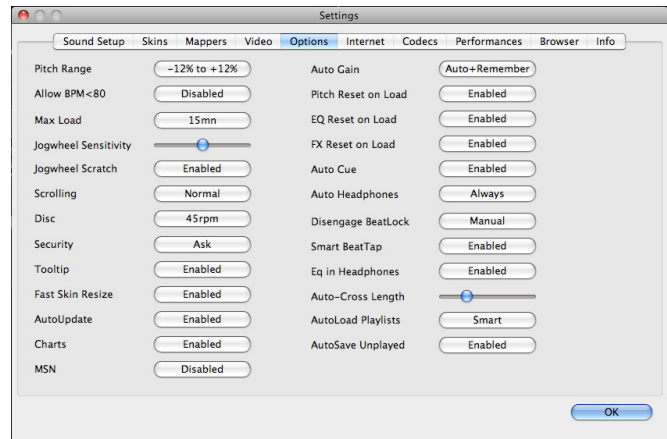
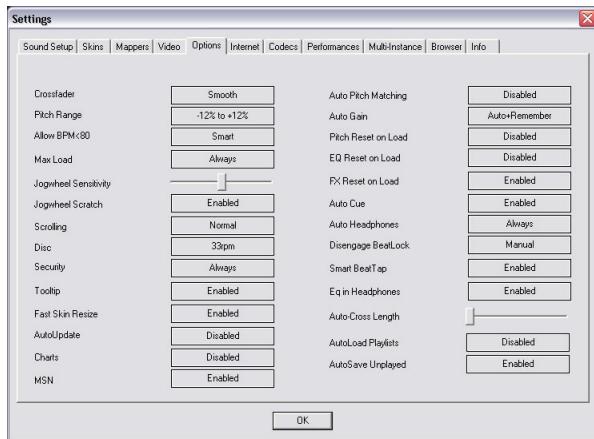
**Scrolling** – Verandert de richting van golfvorm.

**Disc** – Stel het toerentas van de virtuele draaitafel in (werkt ook op controllers die draaiende plateaus hebben (als dit wordt ondersteund)).

**Security** – Dit zorgt ervoor dat er geen liedje kan worden geladen in een deck dat aan het spelen is. Er komt eerst een venster met de vraag of dit gewenst is als “ask” is ingesteld. Als “Always” is ingesteld is het niet mogelijk een liedje te laden in een spelend deck.

**Tool tip** – Activeert / deactiveert tips die je ziet als je met de muis lang een knop gaat.

**Fast skin re-size** – Verbeter optie die helpt het scherm te verversen als er van formaat wordt gewisseld.



**AutoUpdate** – Controleert automatisch of er een nieuwe versie van Virtual DJ beschikbaar is (een internetverbinding is vereist).

**MSN** – Wanneer deze is geactiveerd, maakt deze optie het mogelijk je MSN Messenger de muziek te laten zien die je afspeelt. Wanneer je hiervan gebruik wenst te maken, dien je in MSN Messenger de optie “wat ik beluister” aangezet te hebben.

**Auto Pitch Matching** – Wanneer je een nummer “laadt”, zal de pitchcontrole automatisch de BPM aanpassen aan het aantal BPM van het nummer dat op dat moment afgespeeld wordt.

**Auto Gain** – De mogelijkheden die gedaan kunnen worden om de Auto Gain aan te passen, zijn :

- Disabled – Maak gebruik van het originele db niveau zoals het nummer is opgenomen, geript of genormaliseerd.
- Auto – Normaliseer het nummer tot 0db niveau, voordat het afgespeeld wordt.
- Auto+Remember – Normaliseer het nummer tot 0db niveau, voordat het afgespeeld wordt voor de eerste keer. Wanneer het nummer “een volgende keer” geladen wordt, zal automatisch de laatst gebruikte Gain aanpassing worden gebruikt.
- Remember – Maak gebruik van het originele db niveau wanneer een nummer geladen wordt, vanaf dat moment zal de laatste Gain aanpassing onthouden en gebruikt worden wanneer het nummer een volgende keer geladen wordt.

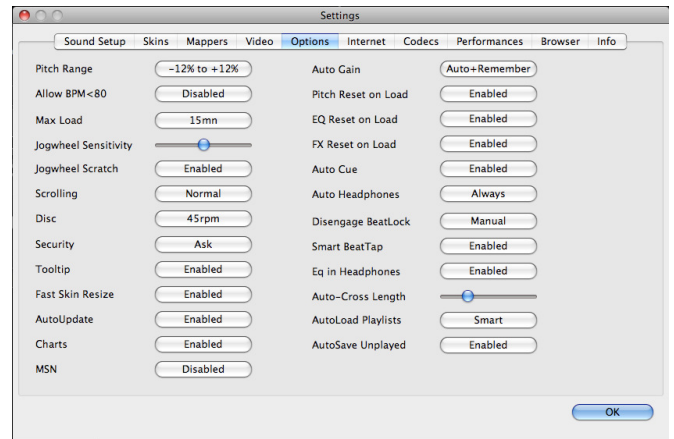
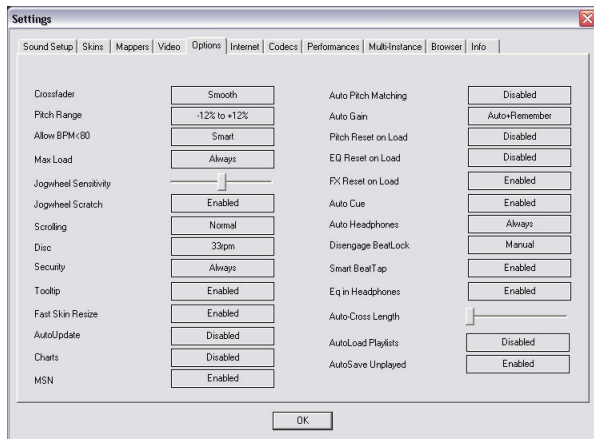
**Pitch Reset on Load** – Wanneer deze optie is geactiveerd, zal de pitchcontrole telkens automatisch worden teruggezet op 0% wanneer je een nieuw nummer laadt.

**EQ Reset on Load** – Wanneer deze optie is geactiveerd, zal de equalizer telkens automatisch worden teruggezet, bij het betreffende deck, wanneer je een nieuw nummer laadt in dat deck.

**FX Reset on Load** – Wanneer deze optie is geactiveerd, zal de FX telkens automatisch worden uitgezet, bij het betreffende deck, wanneer je een nieuw nummer laadt in dat deck.

**Auto Cue** – Indien geactiveerd, zal het geladen nummer beginnen bij het eerste vooraf ingestelde CUE punt, wanneer deze bestaat. Indien deze niet bestaat, zal het nummer beginnen bij de eerste beat. Wanneer gekozen wordt voor “always” zal het geladen nummer altijd beginnen bij de eerste beat.

**Auto Headphones** – Deze optie maakt het mogelijk dat je kunt wisselen tussen het nummer dat je beluistert en het nummer dat je laadt. Wanneer je kiest voor “on load”, zal automatisch het geluid van het nummer dat je laadt te horen zijn. Wanneer je kiest voor “always” zal automatisch het geluid van het nummer dat je laadt te horen zijn of het nummer dat afgespeeld wordt en waarmee je scratcht.



**Disengage Beatlock** - Eenmaal bezig, zet de Beatlock functie het deck “vast” op de beat van het andere deck, ongeacht of je scratcht of de toonhoogte verandert op het andere deck. De keuze "on load" of "on switch" zal automatisch de Beatlock functie ontgrendelen wanneer het deck wordt geladen dan wel ingeschakeld.

**Smart BeatTap** - Wanneer dit is ingeschakeld (“aan”), zal automatisch "gesprongen" worden naar de dichtstbijzijnde aangename BPM en fase. Met slechts 3 tot vier maal tappen kan zeer nauwkeurige BPM berekend worden, de eerste tap zal enkel de fase bepalen en springen naar de dichtstbijzijnde beat. (Er kan 1 keer op tap drukken om fase te veranderen naar een 4:4 begin Beat als voorbeeld) Een tik zal de BPM niet veranderen. Latere tikken zullen de fase niet veranderen, deze veranderen de BPM naar de dichtstbijzijnde aangename BPM waarde.

**EQ in Headphones** – Wanneer er gebruik wordt gemaakt van de hoofdtelefoon geluidskaart configuratie, zullen eventuele EQ wijzigingen gemaakt “in” de interne Virtual DJ EQ mixer te horen zijn via het koptelefoon kanaal.

**Auto-Cross Length** - Gebruik deze schuifregelaar om de duur van de “fade” tijdens de automatische mix te bepalen. Wanneer dit is ingesteld op 0 (links), zullen de nummers spelen van begin tot eind.

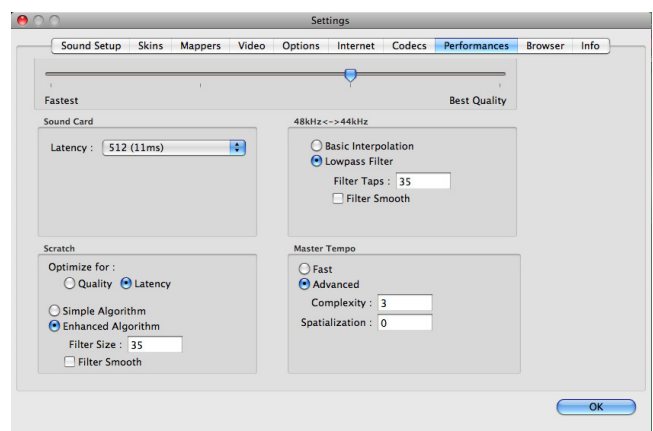
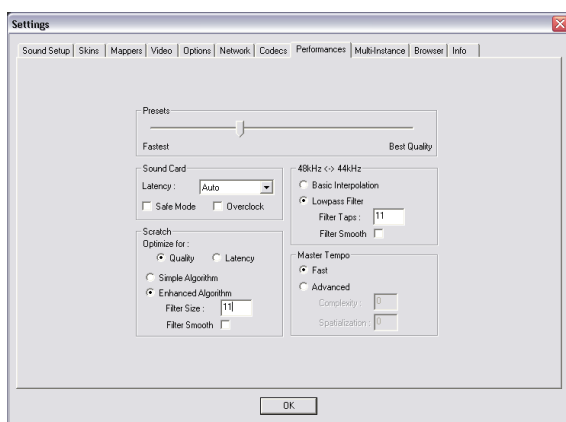
**AutoLoad Playlists** – Zie pagina 15 – “Playlist setup”

**AutoSave Unplayed** – Zie pagina 19 – “AutoSave unplayed” / “Autosave niet gespeelde nummers”

# Prestatie instellingen

Virtual DJ biedt een eenvoudige, maar toch complexe interface voor het optimaliseren van de prestaties van de mogelijkheden van de computer op basis van de specificaties. Afhankelijk van de specifieke onderdelen van het systeem, zal een aantal instellingen beter werken beter dan anderen. Het wordt aanbevolen dat er de tijd genomen wordt om deze instellingen aan te passen om zo de optimale instelling(en) voor uw systeem te vinden.

**OPMERKING:** Wanneer er nieuwe componenten (controllers, geluidskaarten, externe schijven, en software) worden toegevoegd aan het systeem, kunnen de prestatieopties veranderingen vereisen om zo nieuwe, best mogelijke prestaties op basis van de aanvullingen of wijzigingen aan het systeem, te bewerkstelligen.



## Presets

Gebruik deze schuifregelaar om verschillende vooraf ingestelde configuraties te selecteren voor de parameters hieronder. Schuif de "Presets" schuifregelaar naar rechts voor "Best Quality" van geluid, of schuif de schuifregelaar naar links voor "Snelste" prestaties.

**LET OP:** Niet alle systemen zijn in staat om te gaan met de hoogste instelling voor "Best Quality". Het wordt daarom sterk aanbevolen te beginnen met de "Snelste" preset en toe te werken naar de "Best Quality" instelling middels het testen van elke instelling.

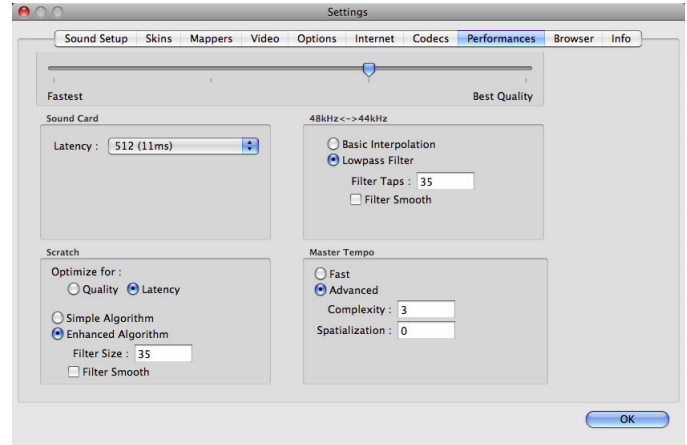
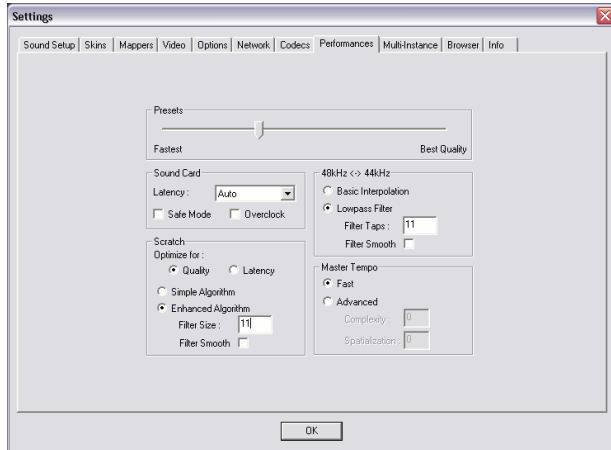
## Soundcard (=geluidskaart)

**Latency** - de tijd die het duurt voor een apparaat om te reageren op een commando. Latency maakt een groot verschil bij het gebruik van timecode vinyl, cd's, MIDI of externe controleapparaten. Hoe lager de latency instelling, hoe sneller de software zal reageren, maar hoe meer waarschijnlijk dat je storing en kraken hoort wanneer uw computer niet snel genoeg kan omgaan met audio.

**OPMERKING:** in de ASIO modus, werken de drivers van sommige geluidskaarten niet goed met een latency gedwongen door de software. In dat geval gebruik je de "Auto" waarde (zoals afgebeeld), en pas je de latency aan in de instellingen van de geluidskaart zelf.

**Safe Mode** - Wanneer er gebruik gemaakt wordt van een DirectX modus instelling (zoals Simple, Dual, Mono of 4.1), zal Virtual DJ minder kans hebben storingen te produceren en “te kraken” als je CPU even bezig is. Het nadeel is dat “scratches” en pitch aanpassingen een hoger CPU gebruik zullen bewerkstelligen. In het bijzonder met geavanceerde algoritmen. Dus, wanneer er gebruik gemaakt wordt van Master Tempo zal je dit waarschijnlijk moeten uitschakelen tenzij de computer zeer snel is.

**OPMERKING:** deze optie heeft geen effect op ASIO of Low-latency modus.



**Overclock** - Deze instelling kan ervoor zorgen dat uw computer sneller draait (met name op laptops) en is derhalve verenigbaar met lagere latencies.

**Scratch** - Bepaalt hoe Virtual DJ reageert op scratch bewegingen.

**Optimize for:**

**Quality** – Virtual DJ zal preciezer aangeven hoe een scratchgeluid klinkt bij het heen en weer verplaatsen van de virtuele “record” (plaat)

**Latency** – Virtual DJ zal zo snel mogelijk reageren, maar het geluid kan mogelijk wat metaalachtig klinken.

**Scratch algoritme:**

**Simple Algoritme** – voegt geen computationele overhead toe, en zal een eenvoudige interpolatie algoritme gebruiken om de scratch geluid te berekenen.

**Enhanced Algoritme** – maakt gebruik van een geavanceerd algoritme dat de beweging van de naald op de groeven het beste nabootst om zo het beste scratch geluid dat mogelijk is te verkrijgen. Een filter grootte van 11 geeft de beste kwaliteit / CPU ratio, het produceert een zeer goede kwaliteit en een lage overhead.

### **48kHz <-> 44kHz**

Beschrijft hoe Virtual DJ zal interpoleren tussen de 48 kHz en 44,1 kHz sample rates. Wanneer je kiest voor "Basic Interpolatie" dan zal dat systeembronnen besparen en kunnen de prestaties verbeteren. Voor een betere kwaliteit van interpolatie, kies "laagdoorlaatfilter". 11 "taps" is de beste kwaliteit / CPU ratio.

**NOTE:** De meeste commercieel beschikbare muziek is opgenomen op 44,1 kHz (met inbegrip van MP3's), dus is het een goed idee om uw geluidskaart uitgang op 44,1 kHz in te stellen. Dit zal voorkomen dat uw geluidskaart niet interpoleert naar verschillende sample-rates. Hierdoor zullen de prestaties verbeteren. Tenzij gewerkt wordt met verschillende sample rates is 44,1 kHz de beste instelling.

### **Master Tempo**

De Master Tempo is een algoritme controle waarmee Virtual DJ het tempo van een liedje versnelt zonder de toonhoogte te veranderen (keylock mogelijkheid).

Het standaard "fast" algoritme gebruikt maar een klein percentage van de CPU belasting en produceert een goed resultaat in het bereik van -10% tot + 10 %. Bij extremere tempo versnellingen kan het "fast" algoritme voor stottingen in het geluid zorgen.

Als de computer krachtig genoeg is, kan dit gecorrigeerd worden door de optie geavanceerd algoritme te gebruiken.

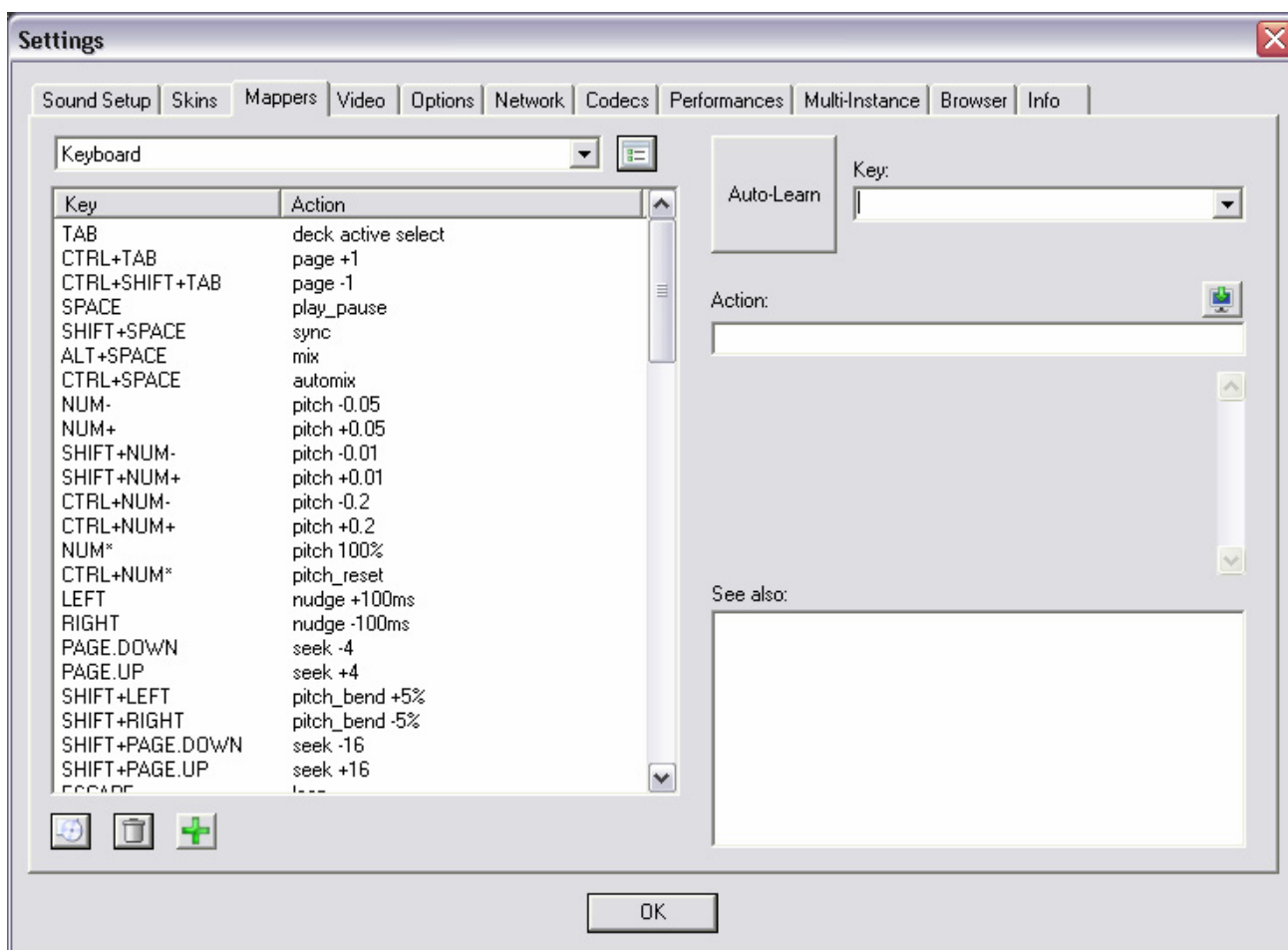
Met deze geavanceerde optie wordt een keuze gemaakt tussen goede timing of goede frequentie, of beide. Hoge timing betekent dat Virtual DJ resultaten produceert die vergelijkbaar zijn met de Domain Pitch-synchronized overlap-add (PSOLA) methode. Hoge frequentie zorgt voor een resultaat dat dichter ligt bij het resultaat van verbeterde stem modulatie.

**Complexity** – Deze instelling wordt gebruikt om de ontwikkelkwaliteit aan te passen en om een kwaliteit/snelheid keuze te kunnen maken van snelle beluistering tot hoge kwaliteit applicatie. Een lage instelling zorgt voor prima snelheid en iets mindere kwaliteit, terwijl een hogere waarde zorgt voor een langere tijdsduur maar met betere kwaliteit. Mogelijke waardes zijn 0 tot 3.

**Spatialization** – Beoordeelt de tijd- frequentie verschillen van heel lokaal tot heel soepel. Als standaard regel kan worden gezegd dat een lage waarde goede tijd lokalisatie geeft (goed voor stemmen en enkele instrumenten) terwijl een hogere waarde beter is voor hele mixen. Hoge waardes hebben meer verwerkingstijd maar zijn niet merkbaar langzamer. Mogelijke waardes zijn 0 tot 5.

# Mappers

Virtual DJ beschikt over een uitgebreide mapping mogelijkheid om zo ondersteuning te bieden aan zo goed als iedere controller op de markt. Door de ingebouwde ondersteuning van veel controllers of de extern gecreëerde maps die door gebruikers gemaakt zijn, kan bijna elke controller gebruikt worden. Samen met Virtual DJ's eigen Aktie scripting (VDJScript) is er complete toegang om de functies en de mogelijkheden van je controller aan te passen.



Het Mapper scherm is zeer begrijpelijk en geeft makkelijke toegang tot het aanpassen van de functies van elke ondersteund apparaat.

## Mapper tabblad scherm

**Aangesloten apparaten** – het linkerbovenste uitzakscherm toont een rij met aangesloten apparaten. Klik op het beneden pijltje en selecteer de gewenste controller om de gekoppelde acties te benaderen.

**Toetsen en toebedeelde acties** – onder het apparaat uitzakscherm staat een lijst met toetsen van de controller en de acties die daaraan verbonden zijn.

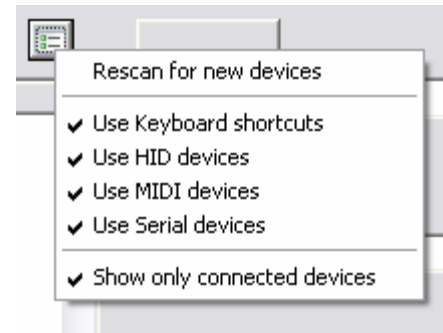
Toets is een term die gebruikt wordt om zowel knoppen, draaiknoppen en faders te omschrijven.

**Mapper opties** – klik rechts van het apparaat uitzakscherm op de optiemenu om meerdere mapperopties te krijgen.

**Herscan nieuwe apparaten** - te gebruiken als er een apparaat wordt aangesloten nadat Virtual Dj al is opgestart.

Vink de volgende opties aan of uit om ze wel of niet te gebruiken.

- **Gebruik toetsenbord snelkoppelingen**
- **Gebruik HID apparaten**
- **Gebruik MIDI apparaten**
- **Gebruik Seriële apparaten**
- **Toon enkel aangesloten apparaten** – om alle standaard ondersteunde apparaten te tonen ook al zijn ze niet aangesloten, vink deze optie uit.



**Standaard instelling , verwijderen en toevoegen van acties, of toevoegen van nieuwe toetsen.**

Onder de lijst met aangestelde toetsen voor de geselecteerde controller vinden we drie knoppen die toegang geven tot de bovengenoemde functies. De eerste knop zal de geselecteerde controller weer terugzetten op zijn standaard instellingen\*. De tweede knop (asbak) zal een geselecteerde toets verwijderen uit de lijst. De laatste knop (plus) zal een nieuwe toevoeging maken waarmee een toets en een Aktie gemaakt kan worden.



**Note:** De reset knop werkt alleen met controllers die standaard ondersteund worden, Controllers die handmatig toegevoegd worden doormiddel van definitie bestanden zullen met deze knop niet reageren.

Om te leren hoe je zelf maps toevoegt doormidden van definitie bestanden kijk je op <http://www.virtualdj.com/wiki> onder de kop controller definition selection.

**Toetsen en acties toekennen.**

Het mapper scherm is zo opgebouwd dat er veel flexibiliteit voor de gebruiker is om aan toetsen een Aktie toe te wijzen aan een controller.

Om een toets toe te wijzen, kan je die toets handmatig selecteren uit de lijst en dan de Aktie toe voegen uit de lijst met acties. Of gebruik de Auto-learn functie, door op de gewenste toets te drukken op de controller. Virtual Dj zal de toets herkennen waardoor er vervolgens een Aktie aan toegevoegd kan worden.

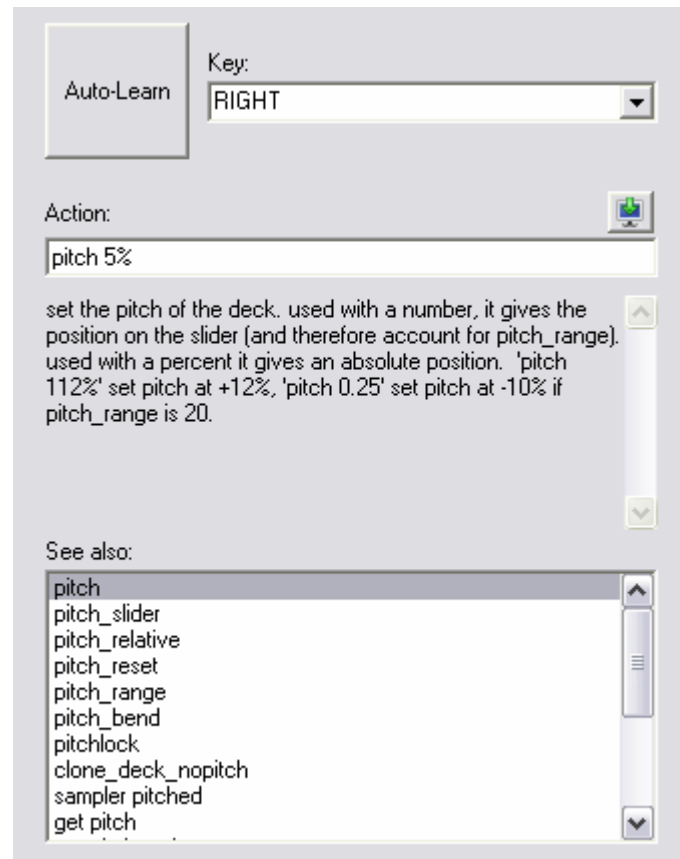
Om acties toe te voegen kunnen er handmatig acties getypt worden in het Aktie veld. Hierbij kan gebruik worden gemaakt van de omschrijving onder de actie als handleiding of direct via WYSIWYG om een actie via de skin toe te wijzen.

Al deze functies worden toegepast aan de meest rechter kant van dit scherm.

## Toetsen aan acties koppelen doormiddel van Auto-learn + WYSIWYG

De snelste en meest gemakkelijke manier is het gebruik van de Auto-learn functie in combinatie met WYSIWYG skin selecteer optie.

1. Selecteer je gewenste controller uit de lijst.
2. klik op de plus knop om een nieuwe toets toe te voegen (Auto-learn werkt standaard)
3. Druk of schuif de gewenste toets van uw controller. Er zou nu een toets uitleg moeten verschijnen in de lijst die overeenkomt met de met zojuist gebruikte toets.
4. klik op de WYSIWYG knop  en het mapper scherm zal verdwijnen waardoor de skin zichtbaar is om een functie toe te voegen.
5. klik op het skin element dat je wilt toevoegen aan een bepaalde Aktie. (als je Aktie aan een element in een subpanel moet worden toegevoegd, moet dat subpanel eerst geopend worden voor stap 1.)
6. Het mapper scherm zal nu weer verschijnen en er kan een actie toegevoegd worden aan het geselecteerde element.



**Note:** De WYSIWYG knop kan in bepaalde versie ook vervangen zijn door de action-learn knop.

Nu kunnen er handmatig aanpassingen gedaan worden aan de Aktie door er nog meer acties en script opties aan toe te voegen. Om verder te gaan met een volgende toets, moet stap 2 tot 6 herhaald worden tot de controller alle functies heeft die gewenst zijn.

### Handmatig acties toevoegen aan toetsen

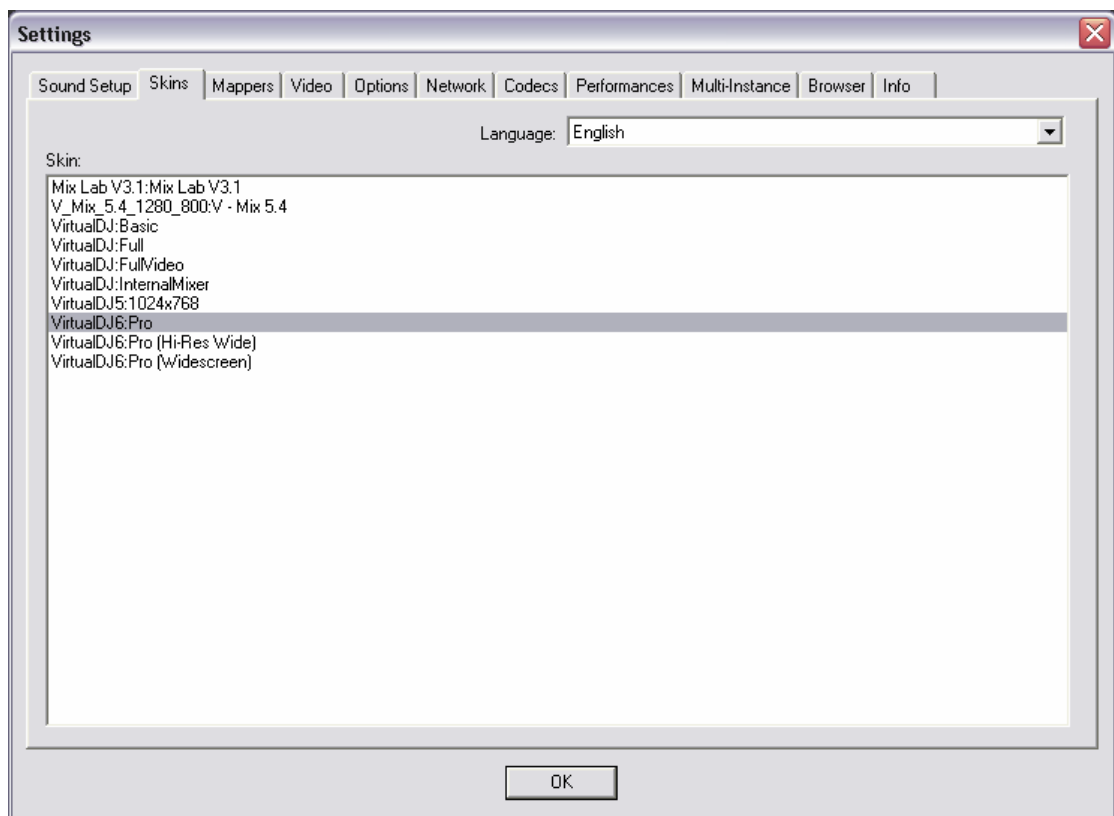
Na het klikken op de plus knop om een nieuwe toets toe te voegen kan er rechts in de Aktie regel een Aktie handmatig worden toegevoegd. De uitleg onder de actie regel geeft aan wat er moet worden ingetypt voor een bepaalde actie. Er kunnen meerdere acties aan een toets worden verbonden. De Auto-learn functie kan hier ook nog gebruikt worden.

### Acties en Parameters (VDJScript)

Er zijn heel veel verschillende acties en variaties die gebruikt kunnen worden om verschillen niveaus van controle aan een toets toe te wijzen. Om meer te weten over het gebruik van VDJScript, kijk je op <http://www.virtualdj.com/wiki> onder de VDJScript sectie.

# Skins

Virtual DJ heeft de mogelijkheid om te kiezen uit verschillende soorten werkschermen genaamd “skins”.



Standaard geeft Virtual DJ de keuze uit diverse skins. Deze handleiding refereert naar de VirtualDJ6:pro skin. Maar er kan een keuze gemaakt worden uit voorgeïnstalleerde skins of uit skins die te downloaden zijn van onze website.

**VirtualDJ6:pro** – 1024X768 resolutie is de skin uit deze handleiding

**VirtualDJ6:pro (Hi-Res Wide)** - hetzelfde als de Pro skin maar in 1280x1024

**VirtualDJ6:pro (Wide)** - hetzelfde als de Pro skin maar in 1280x800

## Taal

Er kan ook nog een keuze gemaakt worden uit verschillende talen rechts in het uitzak scherm.

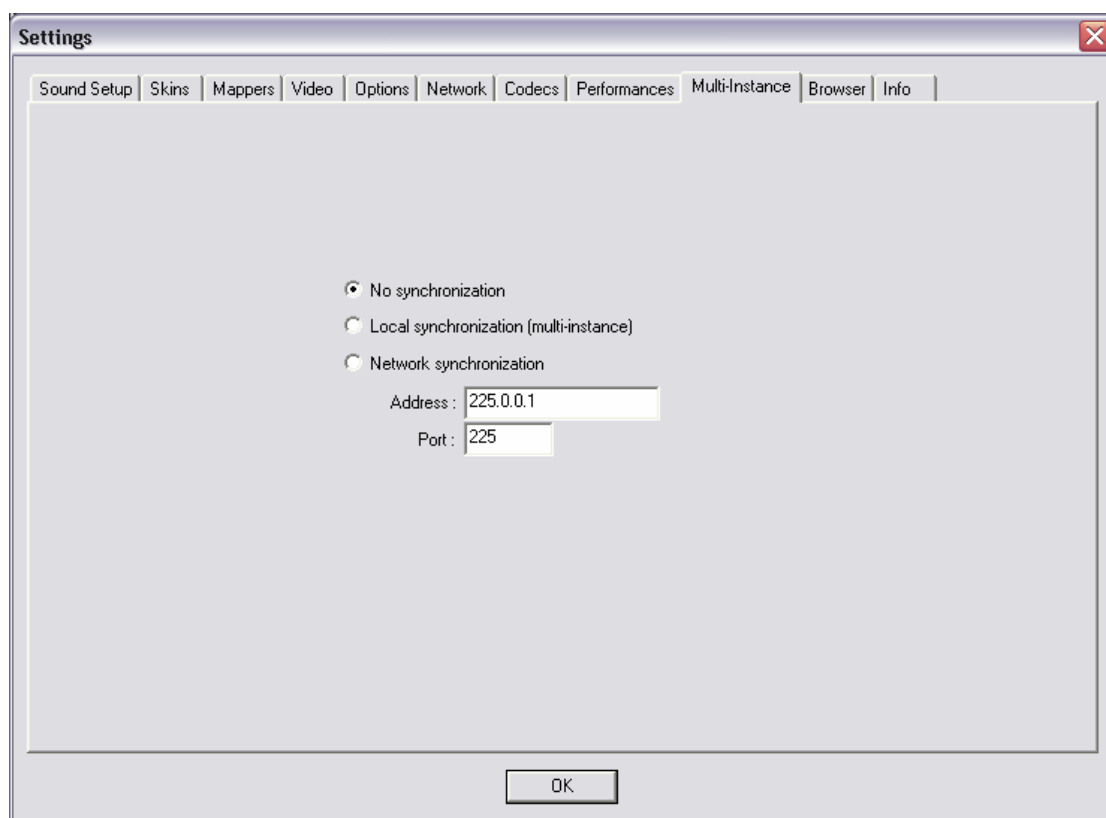
# Meerdere installaties

Virtual DJ kan worden gesynchroniseerd met meerdere installaties en / of computers waarop Virtual DJ draait.

**No Synchronization** – Schakelt synchronisatie uit.

**Local Synchronization** – Zorgt voor synchronisatie tussen meerdere installaties van Virtual DJ welke op dezelfde computer zijn geïnstalleerd.

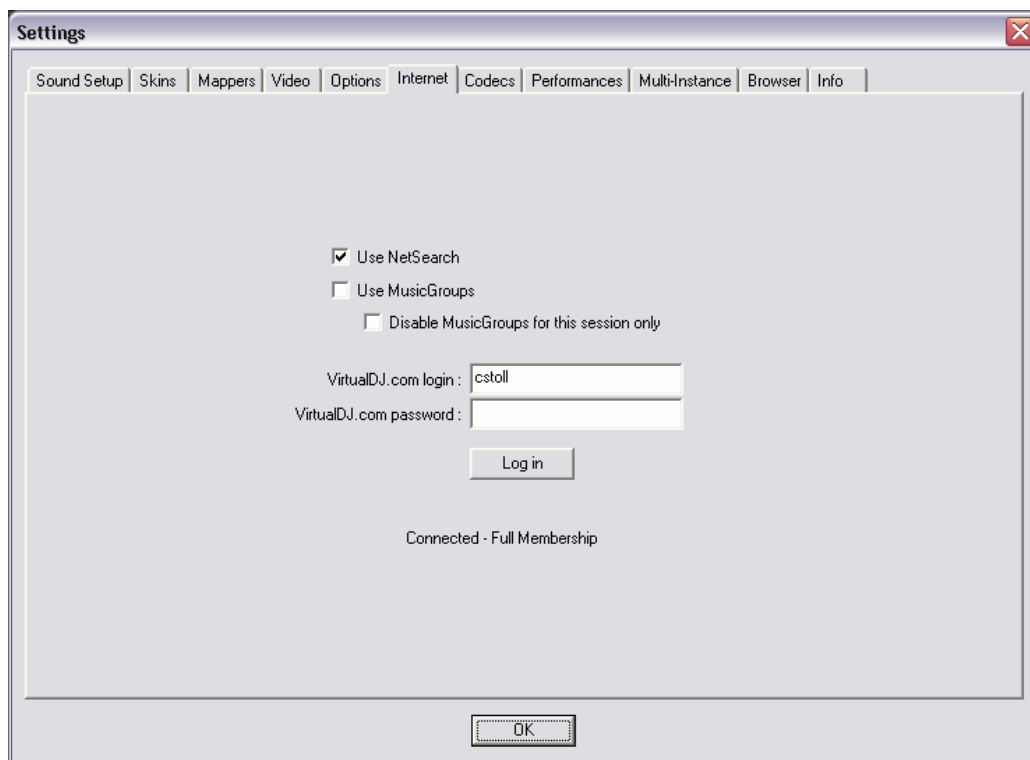
**Network Synchronyzation** – Zorgt voor synchronisatie tussen meerdere computers met Virtual DJ binnen een netwerk.



# Internet

Virtual DJ maakt sinds kort gebruik van extra functies als de computer is voorzien van een actieve internetverbinding. Deze functies (MusicGroups, NetSearch, enz...) zijn alleen beschikbaar als de gebruiker een actief lidmaatschap heeft op de Virtual DJ-website. De gebruikersnaam en wachtwoord dienen op deze tab te worden ingevuld. Voor NetSearch moet ook een lidmaatschap worden afgesloten. Dit is niet kosteloos. Zie hiervoor de info op de website.

Note: Netsearch is vervangen door Groovespark, de werking is gelijk gebleven.



De MusicGroups toepassing biedt de mogelijkheid voor een DJ, de gebruikte playlist te publiceren en te tonen aan beginnende DJ's zodat zij geholpen kunnen worden in hun muziekkeuze. Het is mogelijk een eigen musicgroup aan te maken om een eigen playlist te publiceren. Tevens is het mogelijk anderen uit te nodigen en uitgenodigd te worden bij andere groepen.

Atomix biedt twee verschillende lidmaatschappen: Premium en free.

Het Premium lidmaatschap geeft toegang tot alle online opties, uitbreidingen, technische ondersteuning, toegang tot de ontwikkelaars en erkenning van de Virtual DJ gemeenschap.

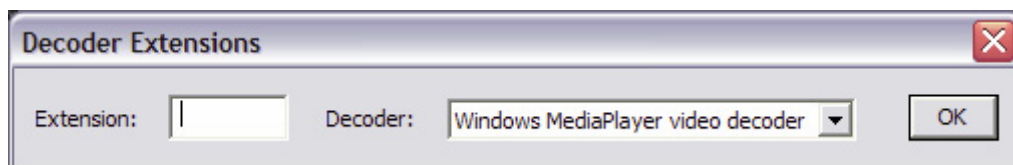
Het Free lidmaatschap geeft de gebruiker toegang tot alle online opties en alle uitbreidingen.

**Bezoek de [Virtual DJ.com](http://VirtualDJ.com) internetpagina voor meer informatie over deze mogelijkheden!**

# Codecs

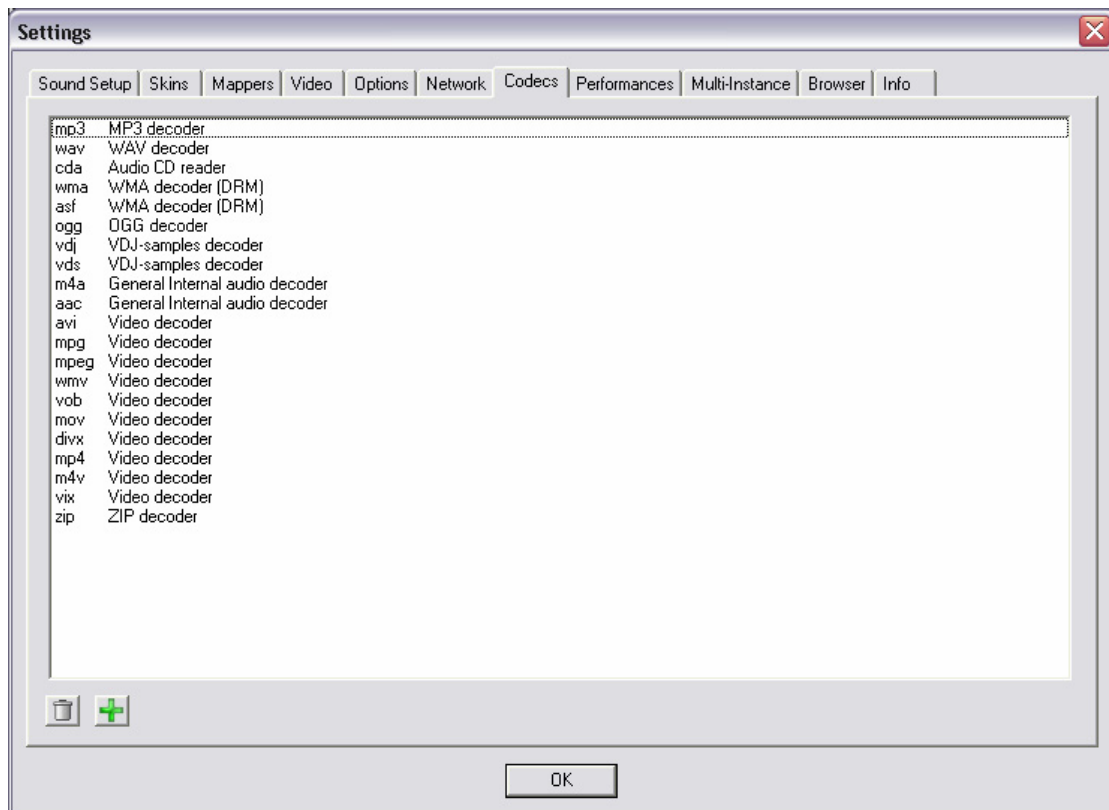
Virtual DJ is in staat diverse bestandsformaten standaard af te spelen met de eigen codecs. Achter het codec tabblad kan worden ingesteld welke codec moet worden gebruikt door deze te koppelen aan de extensie van de bestandsformaten. (Codec = Coder / decoder. Een “vertaler” voor audio en/of video)

Met de installatie van Virtual DJ worden de meest gebruikelijke koppelingen al ingesteld, Als Virtual DJ niet bij de installatie aan een juiste extensie is gekoppeld, klik dan op de Add-knop. Voer vervolgens de extensie in en selecteer dan de juiste codec uit het Pull-down-menu. Hierin zijn alle codecs verzameld welke Virtual DJ kan gebruiken voor het afspelen van verschillende bestandsformaten.

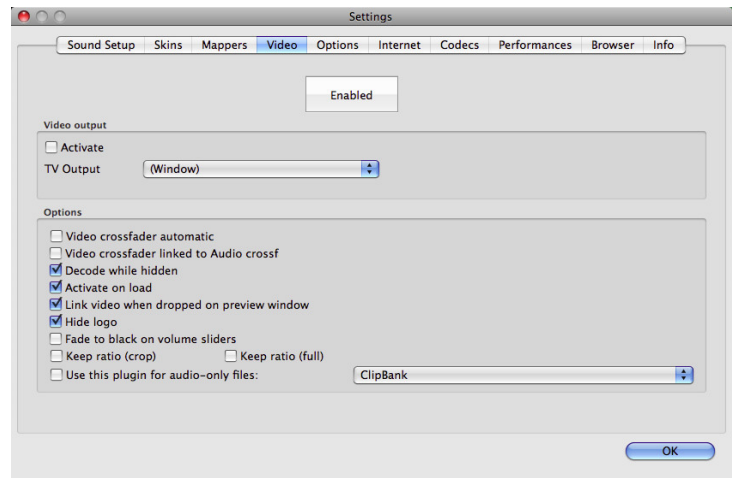
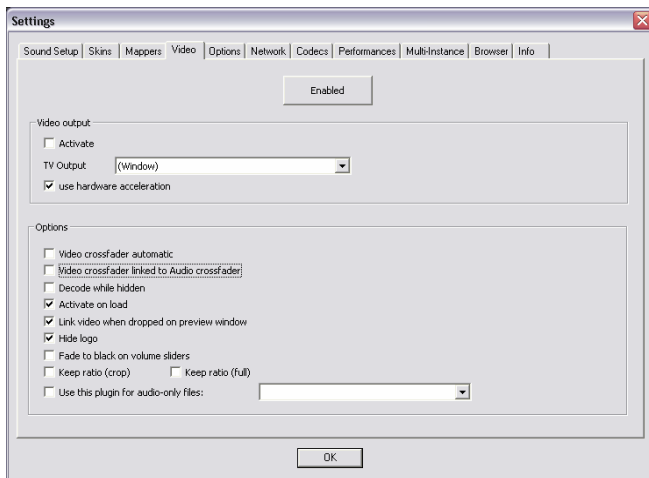


## Vaststellen van de juiste selectie voor een afwijkende codec

Indien de Virtual DJ-MP3- of videodecoder niet in staat is een audio- of videobestand af te spelen, dan kan het nodig zijn dit bestand te koppelen aan een andere ondersteunde codec. Controleer vooraf of het bestand wil afspelen in een andere applicatie welke gebruik maakt van de te gebruiken codec (b.v. Media Player) en de codec voorkomt in de lijst met codecs onder de tab Codecs. Koppel daarna het bestand in Virtual DJ aan die codec.



# Video



## ENABLE / DISABLE –

Biedt de mogelijkheid de video-engine in of uit te schakelen. Door voor Disabled te kiezen, worden ALLE mogelijkheden tot het afspelen van video uitgeschakeld. Dit kan de prestaties van de computer verbeteren voor DJ's die alleen met audio werken.

**Activate** – schakelt de video-engine in of uit.

**TV Output** – Selecteert de monitor dat de video master-uitgang weergeeft.

**OPM. :** Alleen monitors welke deel uitmaken van de Windows Desktop kunnen worden geselecteerd. Als de monitor of projector niet voorkomen in de lijst, open dan de Windows Beeldscherm eigenschappen en breidt de desktop uit naar de gewenste monitor.

**Use Hardware Acceleration** – Gebruik DirectX voor verwerking van het videosignaal.

**OPM. :** Tenzij een sterk verouderde videokaart wordt gebruikt, is het aan te raden deze optie niet uit te zetten.

**Video crossfader automatic** – Hiermee volgt de video-crossfader automatisch het actieve deck.

**Video crossfader linked to Audio crossfader** – Hiermee wordt de video- crossfader gekoppeld aan de audio-crossfader. Indien niet geselecteerd, kan met de video-crossfader het video-sigitaal onafhankelijk van het audiosigitaal worden gecontroleerd.

**Decode while hidden** – Met een krachtige computer is het mogelijk om Virtual DJ videobestanden te laten decoderen, zelfs als deze zijn verborgen. Dit kan een schokkende overgang voorkomen als met de crossfader videobestanden worden ingemixt.

**Activate on load** – Hiermee wordt videoweergave via de externe monitor geactiveerd zodra een videobestand wordt ingeladen. Als alleen de audio van dit videobestand moet worden weergegeven haal dan het vinkje weg. De video-engine zal dan niet worden gestart.

**Link video when dropped on Preview Window** – Met deze optie is het mogelijk een videobestand te koppelen aan een (ander) audiobestand door het videobestand te slepen naar een preview-venster van een deck.

**Hide logo** – Met deze optie aangevinkt is het Virtual DJ-logo niet meer zichtbaar op het hoofdscherm.

**Fade to black on volume sliders** – De video van het deck zal op zwart gaan als de audiofader naar 0 wordt geschoven en in intensiteit toenemen als de fader naar maximaal wordt geschoven.

**Keep ratio (crop) / (full)** – Zorgt ervoor dat de verhoudingen van het beeld behouden blijven door zo nodig zwarte balken aan weerszijde of boven en onder het beeld toe te voegen.

**Audio Only Plug-in** – Vink deze optie aan en kies de gewenste plug-in uit het pull-down menu. Als nu een audiobestand wordt afgespeeld, zal deze optie de plug-in starten al seen video effect. Een voorbeeld van een video effect is de Clipbank.

## Info

Het Virtual DJ Info tabblad toont het versienummer en de eigenaar van het copyright van het programma.

Hieronder staan 3 nuttige knoppen:

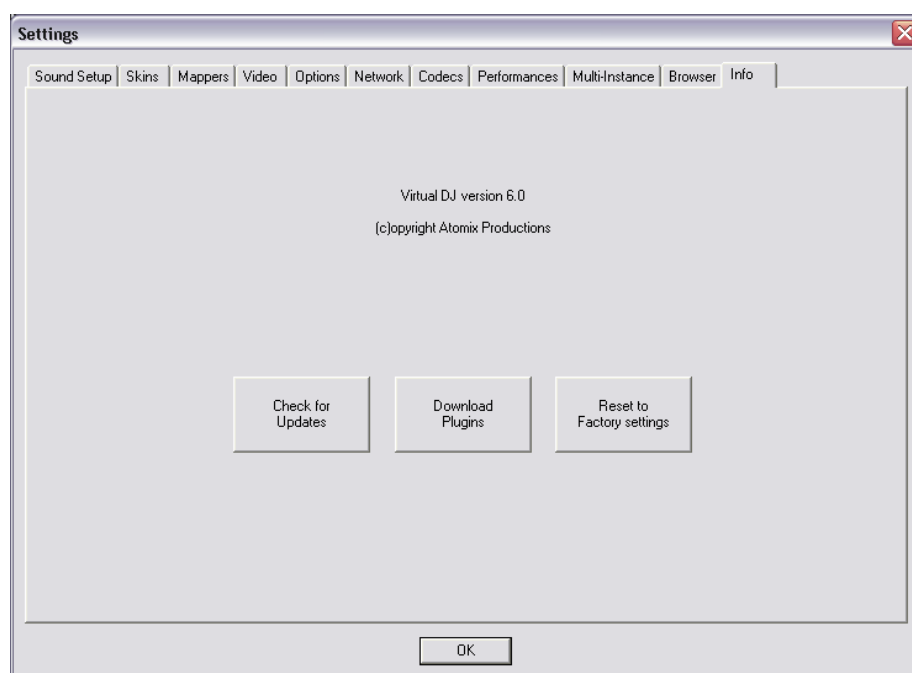
**Check for Updates** : maakt verbinding met de Virtual DJ-server en controleert of er updates beschikbaar zijn voor het programma. (Internetverbinding is nodig)

**Download Plug-ins** : start de internetbrowser en maakt verbinding met de downloadpagina van de 'Add-ons' sectie van de website.

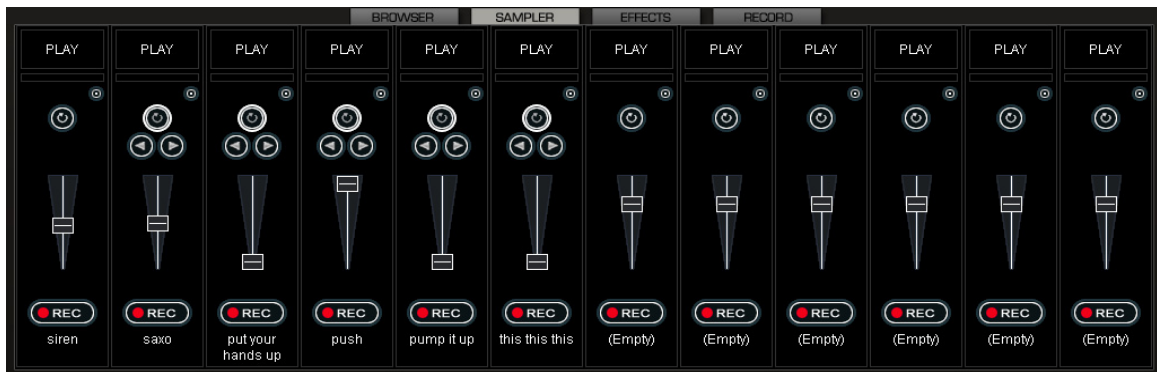
**Reset to Factory settings** : Reset Virtual DJ's instellingen naar de fabrieksinstellingen. Alle tabs van het configuratiemenu worden teruggezet.

**\*\* NIET GEBRUIKEN TIJDENS EEN LIVE OPTREDEN!! \*\***

Zodra deze knop wordt aangeklikt zal het programma opnieuw opstarten om de nieuwe instellingen te activeren.



# Sampler



Virtual DJ heeft een krachtige sampler aan boord, die de mogelijkheid biedt om samples op te nemen, op te slaan, te laden en af te spelen tijdens een live optreden. De sampler is beschikbaar via de tab Sampler in de onderste helft van het scherm. Er kunnen 12 samples geladen worden welke op elk willekeurig moment beschikbaar zijn.

Er worden twee types samples ondersteund – lineair (enkelvoudig) en Loops (herhaalde samples).

Lineaire samples zijn samples welke spelen van begin tot het eind. Lineaire samples hebben vaak geen duidelijk ritme en zijn meestal geluidseffecten, (applaus, sirenes, enz).

Loops spelen herhaald af totdat ze gestopt worden. Deze samples hebben vaak een duidelijk ritme en kunnen oneindig worden herhaald.

Er is echter geen vastgestelde regel over hoe samples moeten worden gebruikt. Het wordt volledig aan de gebruiker overgelaten of een sample enkelvoudig (one shot) of herhaald worden afgespeeld.

## Samples afspelen

Door op de Play-knop te klikken in het betreffende sampleslot wordt de sample afgespeeld.

Als de geladen sample een lineaire (one shot) sample is, wordt de knop met de ronde pijl grijs weergegeven. Wordt de sample afgespeeld (in de mix) dan speelt deze totdat het einde is bereikt.

Als de sample een Loop is, zal de knop met de ronde pijl opgelicht zijn en worden er twee extra knoppen weergegeven. Met de knoppen met de pijl naar links en rechts wordt de lengte van de sample bijgesteld. Door op de linker knop te klikken wordt de sample ingekort tot 50% van de oorspronkelijke lengte. Door op de rechter knop te klikken, wordt de lengte van de sample verdubbeld. Wordt de sample afgespeeld (in de mix) blijft de sample herhaald doorspelen totdat er nogmaals op Play wordt geklikt.

De snelheid (BPM) van de sample wordt aangepast aan de muziek die speelt op het actieve deck. Dit zorgt ervoor dat het sample synchroon loopt met de muziek als deze wordt afgespeeld en maakt dat het geheel klinkt als een goed getimede en natuurlijk klinkende mix.



Samples kunnen worden afgepeeld vanuit de skin. De sampleknoppen zijn (in de Virtual DJ-skin) te vinden onder de Effect-knoppen. Kies uit het Pull down-menu de gewenste sample en klik op de title om deze af te spelen. De rand van de knop zal oplichten tijdens het afspelen. Als de sample een loop is, klik dan nogmaals op de titelknop om het afspelen te stoppen. Lineaire samples zullen stoppen als het eind is bereikt.

Het volume van de sample kan worden ingesteld met de volumeknop.

### Samples opnemen

Virtual DJ kan eenvoudig samples opnemen welke direct gebruikt kunnen worden. Om een sample op te nemen dient op het deck waarvan de sample wordt opgenomen met de PFL-knop gekozen te worden. Klik hierna op de Rec-knop op het juiste moment om de sample op te nemen. Als op het betreffende deck een loop speelt, wordt die loop opgenomen en als een Loop in de sampler geplaatst. Wordt de sample uit een spelend nummer gehaald, druk dan op Stop als het gewenste einde is bereikt. De sample wordt dan verwerkt als een lineaire sample.

Op elk gewenst moment kan een sample omgezet worden van lineair naar loop en omgekeerd door op de knop met de cirkelvormige pijl te klikken.

**OPM:** Standaard worden samples niet opgeslagen en zullen verloren gaan bij afsluiten van het programma. Om de sample te bewaren, klik op het Sample Options-menu en kies Save.....

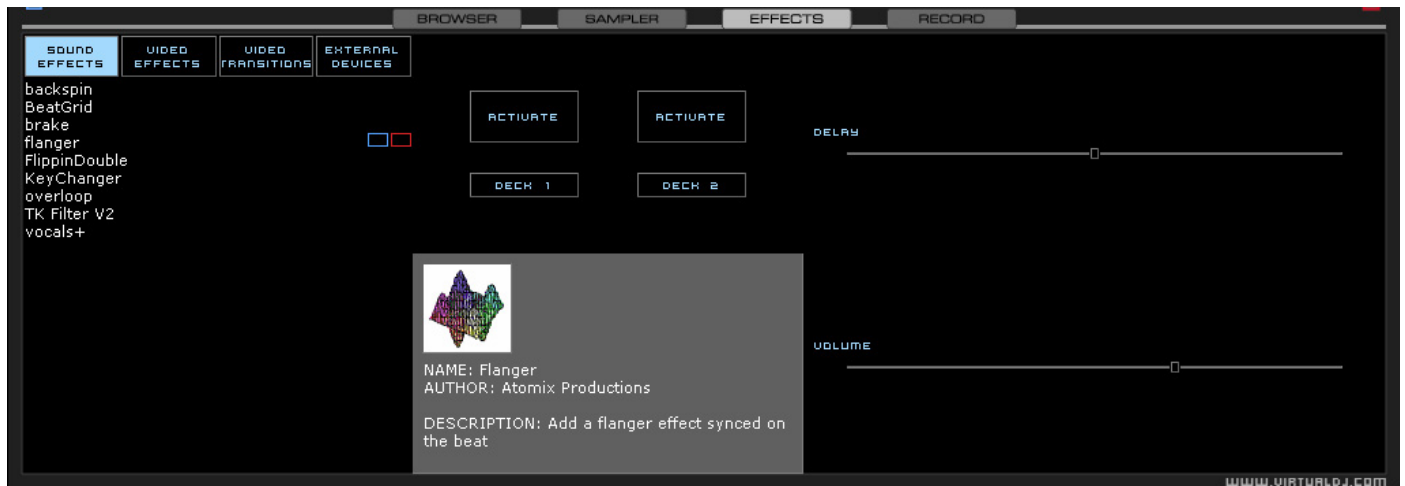
### Sample Opties

In elke sampler is een opties-menu beschikbaar door op de kleine ronde knop te klikken rechts boven in de betreffende sampler.

- **Load** – laad een sample vanaf de harde schijf.
- **Save** – slaat de sample op op de harde schijf.
- **Loop** – Maakt van de sample een Loop
- **Match Pitch** – Maakt de BPM's gelijk aan het actieve deck.
- **Beatlock** – schakelt BeatLock aan of uit. Hiermee kan bijvoorbeeld een lineaire sample worden gesynchroniseerd met het actieve deck, of een loop juist niet.
- **Sync on** – schakelt tussen Beat, half beat, quarter beat
- **AutoPlay** – Indien ingeschakeld, start de sample zodra het volume van de sample wordt bijgesteld.
- **Write Protected** – zorgt ervoor dat er over de sample geen nieuwe kan worden opgenomen.



# Effecten



Virtual DJ heeft een uitgebreide set audio- en video-effecten welke kunnen worden bewerkt en geselecteerd door op de Effect-tab te klikken. De lijst met effecten wordt weergegeven aan de linkerkant. Elk effect kan worden toegepast op beide decks. Meerdere effecten, zowel audio als video, kunnen worden gecombineerd.

Om een effect te gebruiken, kan het gewenste effect worden geselecteerd en door de Activate-knop van het gewenste deck te klikken worden geactiveerd. Het effect is actief als de knop een afwijkende kleur heeft dan achtergrond. Door nogmaals de Activate-knop te klikken wordt het effect uitgeschakeld.

De instellingen van het effect worden weergegeven aan de rechterzijde. Elk effect heeft eigen instellingen.

De instellingen kunnen worden gewijzigd door de schuifregelaars te verzetten.

Effecten kunnen ook worden geactiveerd vanaf de effectknoppen in de skin. De verschillende effecten kunnen worden geselecteerd. Vanuit het pop-up menu. In- en uitschakelen gebeurt door te klikken op de knop met de titel. Het is niet mogelijk meerdere effecten te activeren op het deck. Met dit paneel kan slechts 1 effect tegelijk worden gestart.



# Video

Als toevoeging op het traditioneel mixen met audiobestanden biedt Virtual DJ nu ook de mogelijkheid om video te mixen vanuit de vertrouwde omgeving van een DJ-softwarepakket. Naast de audiobestanden (.mp3, .wma, .m4a, enz.) kunnen ook videobestanden .avi, .mpg, .wmv, .vob, etc.) afgespeeld worden. Virtual DJ geeft de VJ dezelfde mogelijkheden om video te bewerken zoals mixen, scratchen, effecten en crossfaden van video op dezelfde manier als dat gebeurt met audiobestanden. Tevens is het mogelijk om videobestanden te koppelen aan audiobestanden, zodat eenvoudig eigen video- mixen kunnen worden gemaakt. Door gebruik te maken van “drag & Drop” op de videoschermen van de decks, toetsenbordcombinaties of een knop in de skin kan elk ondersteund videobestand worden gekoppeld aan een audiobestand.

## Video Interface

Door de videoknop te klikken midden bovenaan de mixer-sectie wordt de interne mixer vervangen door meerdere video opties.

Er worden 2 videoschermen getoond: – Master Out, Deck A, and Deck B. Met deze schermen worden de video- signalen zichtbaar van de twee decks en het resultaat dat wordt verstuurd naar het externe scherm of projector. Onder het scherm van deck A zit de Transitions- (overgang) knop. Door op de pijl te klikken verschijnt een lijst van geïnstalleerde overgangseffecten. Door op de knop zelf te klikken wordt de overgang gestart en door een crossfade overgegaan naar het andere deck.

Links van de crossfader zit de Auto-knop. Als deze is ingeschakeld, zal de crossfader automatisch van het actieve deck naar het andere deck schuiven en de nieuwe video

geleidelijk over laten lopen, zodra op de Play-knop van het wachtende deck wordt geklikt. Deze optie kan ook worden ingeschakeld in het configuratiescherm, tab Video. Door op het videoscherm van het deck te klikken zal de video overgaan van het spelende deck naar het andere. Met de videocrossfader kan de video handmatig worden over gezet van het ene deck naar het andere. Als de knop rechts van de crossfader wordt aangeklikt of het vinkje in het configuratiescherm is aangevinkt (Video Crossfader Linked to Audio Crossfader) zal, als de audiocrossfader ook het videosignaal laten overgaan van het ene deck naar het andere. Net als de audio-effecten kan ook het video-overgangseffect (Transition) geselecteerd en gestart worden vanaf de tab Effects, Video effects.

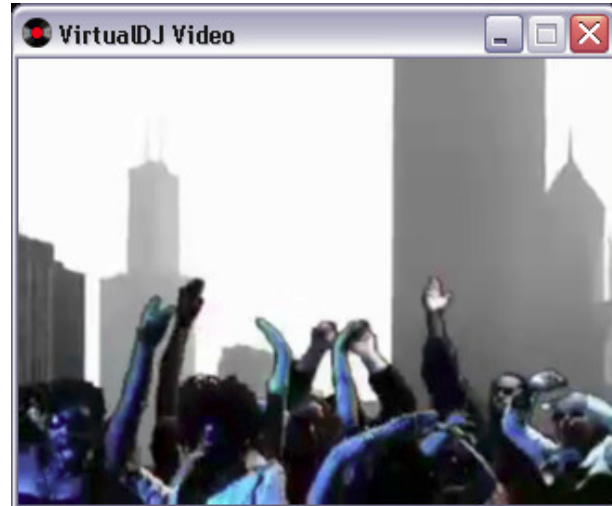
## Video Effects

Vergelijkbaar met de audio-effecten worden de video-effecten gebruikt om het beeld te veranderen. Gebruik Video Effects in de tab Effects om het gewenste effect te selecteren en te starten op het gewenste deck. Tevens kan dus de effecten geselecteerd en gestart worden met de video-effectknoppen onder het scherm van deck B. Klik op de pijl in de Transitions-knop en selecteer het gewenste effect. Klik hierna op de knop zelf om het effect te starten.



## Video Files in the Browser

Videobestanden worden in de browser aangeduid met een kleine blauwe V  
Audiobestanden waaraan een videobestand is gekoppeld worden aangeduid met een L  
Als deze bestanden worden afgespeeld in Virtual DJ dan zal het externe videoscherm worden geopend. Als de geïnstalleerde videokaart een TV-out heeft of een tweede schermaansluiting, dan kan het tweede scherm worden aangewezen als het weergavescherm voor video i.p.v. het computerscherm. Het gewenste scherm kan worden gekozen in het Configuratiescherm op de Video tab. Als er geen volledig beeld op het externe scherm verschijnt, controleer dan of in Windows het scherm wordt herkend en dat het bureaublad is uitgebreid naar het tweede scherm (niet gekloond). Raadpleeg voor instructies de handleiding van de video card. Virtual DJ heeft een DVD-ripper ingebouwd, die een DVD kan rippen naar een hoge kwaliteit.VOB- Bestand en opslaat op de harde schijf.



## Optimaliseren

Over het algemeen is video mixen een flinke aanslag op de capaciteit van de computer. Het kan dus nodig zijn de PC te optimaliseren, zeker als gebruik wordt gemaakt van hoge resolutie video's zoals DVD.

Er zijn diverse parameters welke helpen de snelheid van de PC te verbeteren waarmee Virtual DJ de video-signalen verwerkt en weergeeft. Dit heeft hoofdzakelijk te maken met het geheugen van de videokaart, de snelheid van de videoprocessor en de CPU en de lees- en schrijfsnelheid van de harde schijf.

Een andere factor is het bestandsformaat van het videobestand. Een MPEG1-bestand is sneller te verwerken dan een VOB-bestand. Op dezelfde wijze verwerkt een bestand met een resolutie van 320 x 240 veel sneller dan een bestand met een resolutie van 720 x 576.

Standaard verwerkt Virtual DJ alleen videosignalen die zichtbaar zijn op het video-hoofdscherm. Dit houdt in dat als er twee video's spelen maar slechts 1 is zichtbaar op het hoofdscherm, alleen dat videobestand wordt verwerkt. (gedecomprimeerd) Worden de twee bestanden gemixt en zijn beiden zichtbaar op het hoofdscherm dan zullen beide bestanden worden gedecomprimeerd. Dit zorgt ervoor dat de software sneller en beter werkt, zeker op langzamere PC's. Dit kan alleen voor haperingen zorgen tijdens overgangen. Als de computer krachtig genoeg is, wordt aanbevolen de Decode While Hidden-optie in het configuratiemenu, tab Video, in te schakelen om meer vloeiende overgangen te bereiken.

Tot slot wordt aanbevolen nooit in een hogere resolutie te werken dan de resolutie van de af te spelen video's.

Wordt een hogere resolutie ingesteld dan de videobestanden, dan gaan deze er niet beter uit zien, maar er wordt wel een flink beroep gedaan op de capaciteiten van de computer. Voor DVD's is een resolutie van 800 x 600 meestal meer dan voldoende.

# Karaoke

Buiten het afspelen van muziek en video materiaal, biedt Virtual DJ ook ondersteuning voor het afspelen en mixen van karaoke bestanden.

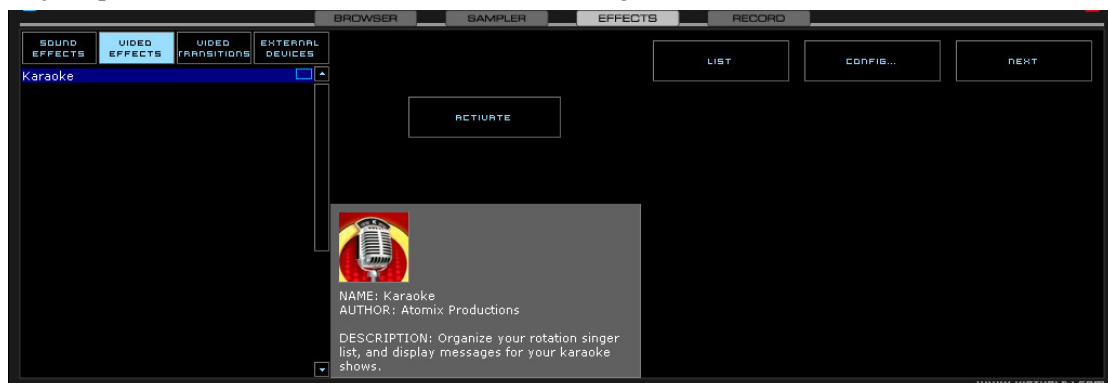
Virtual DJ kan omgaan met MP3+G, WAV+G, WMA+G, OGG+G en ZIP bestanden.

Een karaoke nummer zal het icoon “K” dragen . Als een nummer geladen wordt, zal Virtual DJ het audio gedeelte in een deck laden en het CDG bestand in de video mixer laden.

Virtual DJ ondersteunt het binden van het CDG, met het MP3 bestand in één ZIP bestand.

## Karaoke doordraai Plug-In – ALLEEN PC versie

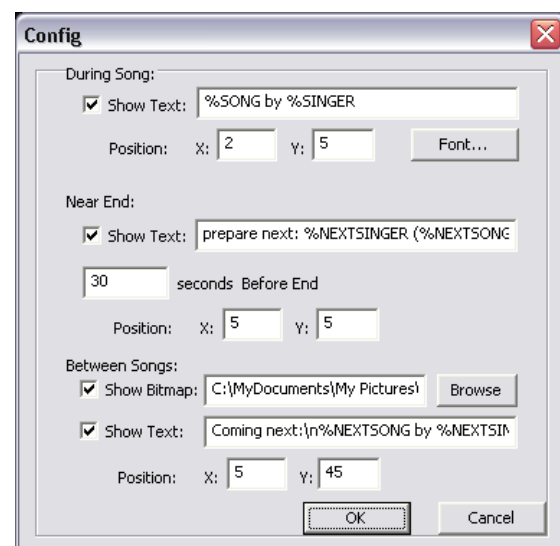
Virtual DJ kan helpen bij het beheren van een karaoke evenement en berichten tonen in de video uitgang met de karaoke doordraai plug-in, die gevonden kan worden in de video effecten sectie. De plug-in gebruikt Deck 1 als het karaoke deck. Deck 2 kan gebruikt worden als liedjes opvuller tussen twee nummers in, als dit nodig is.



Om de plug-in te activeren, selecteer de plug-in en klik op de knop ACTIVATE. Hierdoor zal de doordraai lijst gestart worden en stuurt het bestemde Bitmap plaatje naar de hoofd video uitgang. De LIST knop toont de doordraailijst als deze gesloten is. De CONFIG knop toont het configuratie dialoog. De NEXT knop wordt gebruikt voor het starten van het volgende liedje/zanger selectie.

## Plug-In configuratie

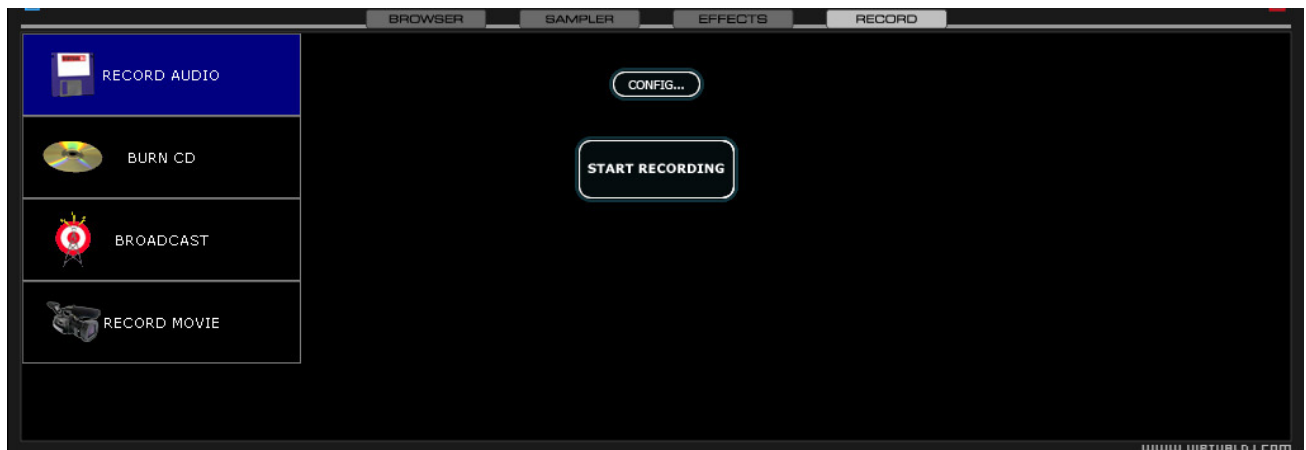
- Tijdens het nummer: Toon tekst – creëer de tekst die getoond moet worden tijdens het nummer door de selectie box aan te vinken en de gewenste tekst toe te voegen. Verander de positie van de tekst door de X en Y coördinaten te wijzigen. Verander het lettertype door op FONT... te klikken.
- Bij het Einde: Toon tekst – Hetzelfde als tijdens het nummer. Vul een tijdsduur in die gebruikt wordt om de tekst te tonen voor het einde van het nummer. Gebruik de X en Y coördinaten weer om de positie te bepalen.



- 
- Config**
- During Song:
- ☒ Show Text: %SONG by %SINGER
- Position: X: 2 Y: 5 Font...
- Near End:
- ☒ Show Text: prepare next: %NEXTSINGER (%NEXTSONG
- 30 seconds Before End
- Position: X: 5 Y: 5
- Between Songs:
- ☒ Show Bitmap: C:\MyDocuments\My Pictures\ Browse
- ☒ Show Text: Coming next:\n%NEXTSONG by %NEXTSIM
- Position: X: 5 Y: 45
- OK Cancel

# Uitzenden en opnemen

Virtual DJ geeft een extra mogelijkheid om op te nemen of uit te zenden van wat afgespeeld wordt. Om de opneem en uitzend mogelijkheid te bereiken klik je op de RECORD tab. Het volgende beeld wordt dan getoond.



De volgende methodes zijn beschikbaar:

- Audio opnemen
- CD branden
- Uitzenden
- Film opnemen

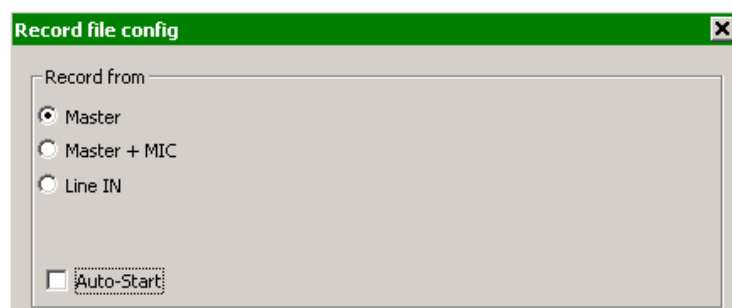
Op de opname instellingen te bereiken klik je op de CONFIG knop bovenin het midden van het scherm.

## Opnemen van

Het instellingen menu beschikt over drie verschillende bronnen die geselecteerd kunnen worden voor opname.

- **Master** (hoofd) – Neemt een gemixte sessie op.
- **Master + MIC** – Neemt de gemixte sessie op en een andere audio bron zoals een microfoon
- **Line IN** (lijn ingang) – neemt op vanaf een lijn ingang van een geluidskaart of I/O apparaat. Bijvoorbeeld bij het gebruik van een externe mixer kan het uitgangssignaal van de mixer worden aangesloten op de lijn ingang van een geluidskaart. In de opname zitten dan alle manipulaties van de externe mixer verwerkt zoals cross fade en effecten van de externe mixer.

Er zijn per bron verschillende opname instellingen mogelijk



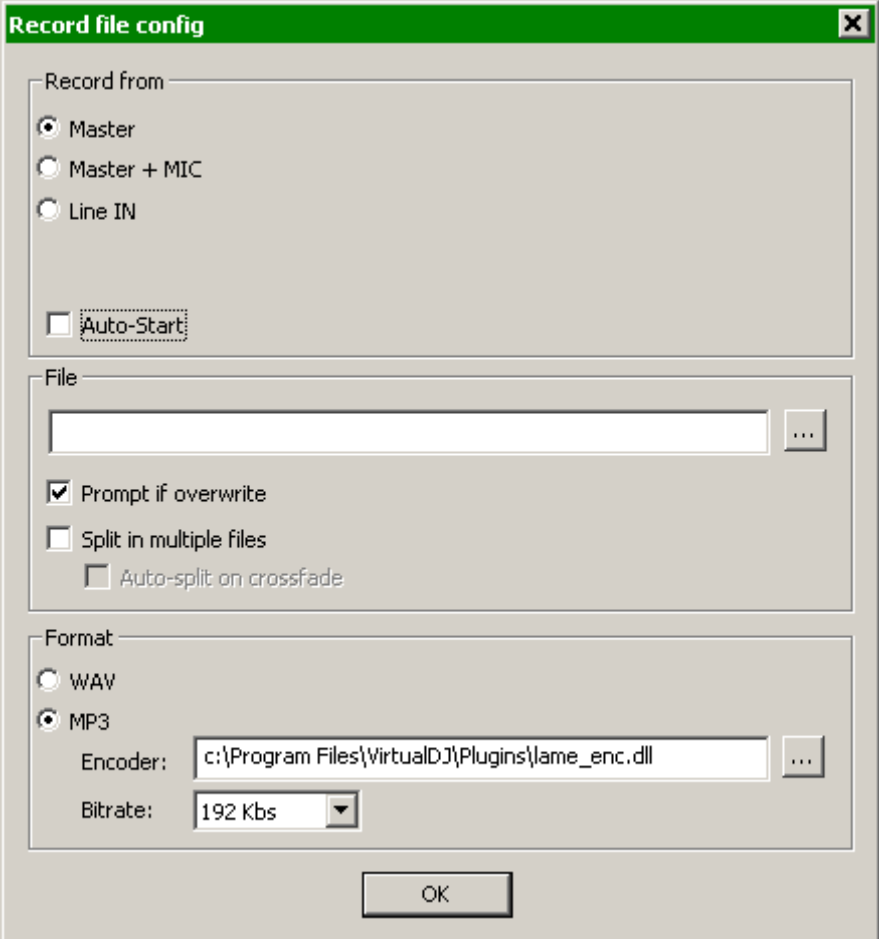
## Audio opnemen

“Record audio” geeft de mogelijkheid om een mix sessie op te nemen in WAV of MP3 formaat direct op de harde schijf. Als een opname voltooid is kan het in Virtual DJ beluisterd worden, ge-edit worden door een editor of gebrand worden op cd.

Om de instellingen van “record audio” te benaderen, klik je op CONFIG onder “record audio”

### Opnemen van

- Kies de opname bron
- **Auto start** – door dit aan te vinken zal het opnemen automatisch gestart worden bij het begin van het eerste nummer. Als het niet is aangevinkt zal handmatig gestart moeten worden met opnemen door middel van de knop “Start recording”.

The image shows a 'Record file config' dialog box with a green title bar. It contains three main sections: 'Record from', 'File', and 'Format'. In the 'Record from' section, 'Master' is selected with a radio button, and 'Auto-Start' is checked with a checkbox. The 'File' section has an empty text field for the filename, a 'Prompt if overwrite' checkbox which is checked, and 'Split in multiple files' and 'Auto-split on crossfade' which are unchecked. The 'Format' section has 'MP3' selected with a radio button. The 'Encoder' field shows 'c:\Program Files\VirtualDJ\Plugins\lame\_enc.dll' and the 'Bitrate' dropdown is set to '192 Kbs'. An 'OK' button is at the bottom right.

### Bestand –

- **Locatie** – Vul hier de bestemmingslocatie van het te creëren bestand in.
- **Aangeven bij overschrijven** – Aangevinkt zal Virtual DJ aangeven als een bestaand bestand overschreven dreigt te worden.
- **Verdeel in meerdere bestanden** – Aangevinkt zal een sessie in meerdere bestanden worden opgedeeld in plaats van één groot bestand. Een CUT knop verschijnt naast de START RECORDING knop om een bestand te delen. De auto-split on crossfade optie zorgt ervoor dat het bestand, bij iedere verschuiving van de crossfader van deck1 naar deck 2, opgedeeld wordt in een nieuw bestand.

### Soort bestand – Selecteer het type audio voor opname.

- **WAV** – Zal opnemen in WAV audio bestand.
- **MP3** – Zal opnemen in MP3 audio bestand.
- **Encoder** – Dit is de locatie van de MP3 encoder voor het gebruik van opname van MP3 bestanden. Een andere encoder kan geselecteerd worden door op de navigatie knop te drukken (...) en te navigeren naar de locatie van de gewenste encoder.
- **Bitrate** – selecteer de compressiekwiliteit voor het op te nemen bestand. Een kwaliteit van 192 kbps wordt aangeraden voor cd kwaliteit opnamen.

Als de keuzes ingevoerd zijn, druk dan op OK en dan op START RECORDING voor aanvang van een opname. Druk op STOP RECORDING om een sessie te beëindigen.

## Brand cd

Virtual DJ kan een opname maken in een cd indeling voor eenvoudig branden van cd's.

Selecteer BURN CD om Virtual DJ een BIN/.CUE bestandstype aan te laten maken voor opname. Hierin staat alle benodigde informatie voor cd brand software pakketten die ondersteuning bieden aan BIN/.CUE bestanden.

Klik op CONFIG om toegang te krijgen tot de instellingen voor cd opname.

### Record from –

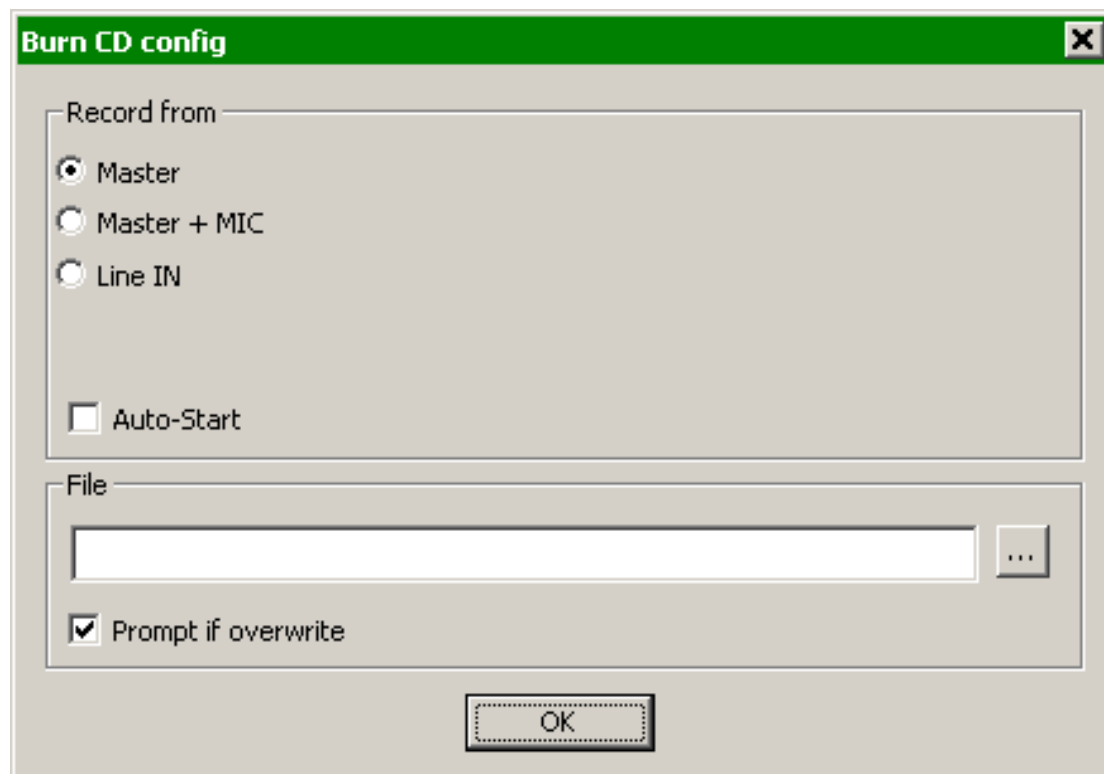
- Kies de opname bron
- **Auto start** – door dit aan te vinken zal het opnemen automatisch gestart worden bij het begin van het eerste nummer. Als het niet is aangevinkt zal handmatig gestart moeten worden met opnemen door middel van de knop “Start recording”.

### Bestand –

- **Locatie** – Vul hier de bestemmingslocatie van het te creëren bestand in.
- **Aangeven bij overschrijven** – Aangevinkt zal Virtual DJ aangeven als een bestaand bestand overschreven dreigt te worden.

Als de keuzes ingevoerd zijn, druk dan op OK en dan op START RECORDING voor aanvang van een opname. Druk op STOP RECORDING om een sessie te beëindigen.

Na afloop van de opname van BIN/.CUE bestanden, kan het bestand geopend worden met een cd brand software pakket dat deze bestanden ondersteund. Zie voor meer informatie hierover de handleiding van het cd brand software pakket.



## Uitzenden over het internet

Virtual DJ heeft de mogelijkheid om een sessie “Live” uit te zenden via het internet als een “webcast”. Op deze manier kunnen mensen over de hele wereld jouw mix sessie beluisteren.

Druk op CONFIG in het broadcast deel van opname om toegang te krijgen tot de instellingen van broadcast.

### Record from –

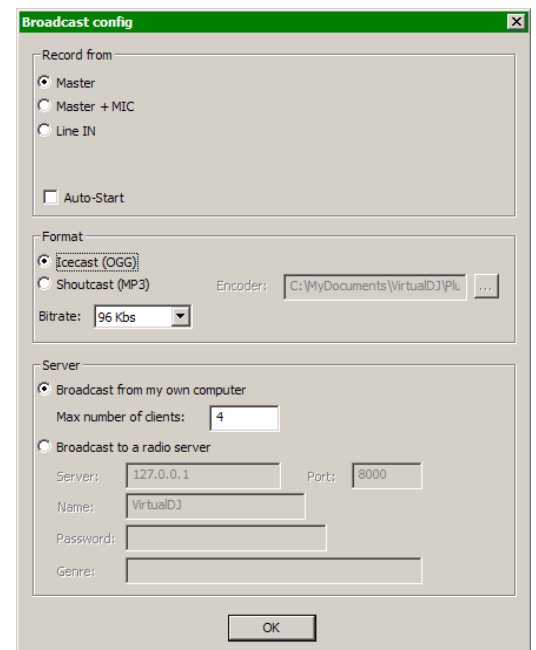
- Kies de opname bron
- **Auto start** – door dit aan te vinken zal het opnemen automatisch gestart worden bij het begin van het eerste nummer. Als het niet is aangevinkt zal handmatig gestart moeten worden met opnemen door middel van de knop “Start recording”.

### Bestand –

- **Icecast** – OGG bestand stroom.
- **Shoutcast** – MP3 bestand stroom. Shoutcast moet ook weten welke encoder er wordt gebruikt.
- **Encoder** – Een andere encoder kan geselecteerd worden door op de navigatie knop te drukken (...) en te navigeren naar de locatie van de gewenste encoder.
- **Bitrate** – Hogere compressie kwaliteit zal meer bandbreedte vereisen om MP3 audio te kunnen streamen over internet.

### Server –

Er zijn twee manieren om een mix sessie uit te zenden. Uitzenden via een toegewijde radio server, of direct vanaf een computer.



**Uitzenden direct vanaf mijn computer** – Deze optie verandert de computer in een webcast station. Op deze manier zal de uitzending beginnen direct nadat START RECORDING is ingedrukt.

**Maximum aantal cliënten** – Dit is het maximum aantal luisteraars dat de computer kan hebben.

**Aantekening:** Houdt er rekening mee dat de internetverbinding thuis maar een beperkt aantal luisteraars kan bevatten. Het verlagen van de compressie kwaliteit kan het aantal luisteraars vergroten.

Als je klaar bent om uit te zenden, druk dan op START RECORDING. Virtual DJ zal het internet adres waarop wordt uitgezonden weergeven (bij voorbeeld <http://123.45.67.89/Virtual.ogg>). Het adres kan worden verzonden naar de beoogde luisteraars zodat deze verbinding kunnen maken met de webcast door middel van hun favoriete media speler.

**Waarschuwing:** Als er gebruik wordt gemaakt van een dynamische internet verbinding, kan het adres van sessie tot sessie veranderen. Er zal dan bij iedere sessie opnieuw het adres verzonden moeten worden.

**Waarschuwing:** Om een sessie te beluisteren zal de software van de luisteraar de mogelijkheid moeten hebben om te communiceren met uitzend computers via webcast servers. Dit houdt in dat de computer die uitzendt, mogelijk nog aanpassingen zal moeten doen aan de firewall of beschermingssoftware om toe te staan dat er verbinding gemaakt kan worden met computers van buitenaf.

**Aantekening:** Bij het gebruik van een router zal mogelijk port forwarding (openen van poorten) moeten worden toegepast om een connectie te maken met andere computers. Lees de handleiding van uw router voor meer informatie hierover.

**Uitzenden naar een radio server** – Deze optie zorgt dat er een uitzending kan worden gemaakt naar een bestaande web radio server.

Voer het adres van de web radio server in, samen met de login naam en het wachtwoord, en Virtual DJ zal automatisch de sessie uitzenden naar die web radio in het bestandtype dat geselecteerd is (OGG of MP3).

**Broadcast config**

Record from

- ☒ Master
- ☐ Master + MIC
- ☐ Line IN

☐ Auto-Start

Format

- ☒ Icecast (OGG)
- ☐ Shoutcast (MP3)

Encoder: C:\MyDocuments\VirtualDJ\Plu...

Bitrate: 96 Kbs

Server

- ☐ Broadcast from my own computer
- ☒ Broadcast to a radio server

Max number of clients: 4

Server: 127.0.0.1 Port: 8000

Name: VirtualDJ

Password:

Genre:

OK

## Record Movie

Virtual DJ kan een video sessie opnemen met gebruik van het Microsoft MPEG4 codec dat geïnstalleerd is als deel van Windows Media Speler. Dit codec is standaard omdat deze het beste werkt bij gebruik in live sessies. Als voorbeeld, met een Divx codec kan er opgenomen worden in een formaat groter dan 320x320, waar het MPEG4 codec dit kan in minimaal 1024x768 en hoger.

Druk op CONFIG om toegang te krijgen tot de instellingen van video opname.

### Record from –

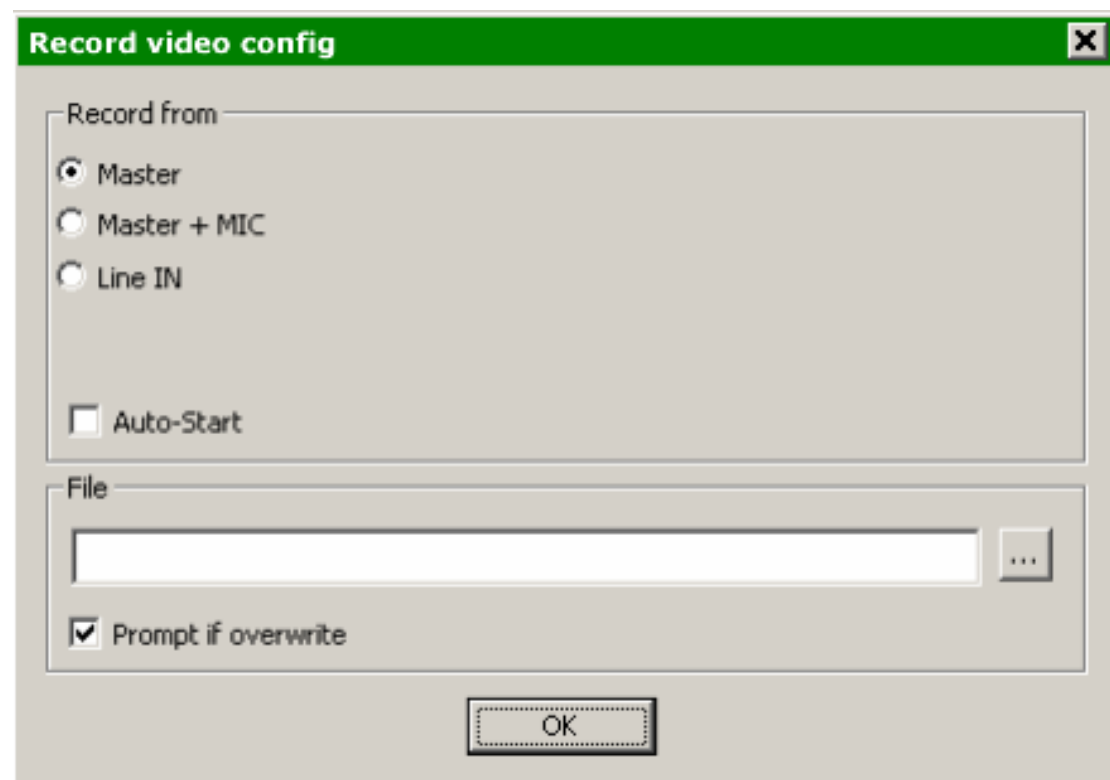
- Kies de opname bron
- **Auto start** – door dit aan te vinken zal het opnemen automatisch gestart worden bij het begin van het eerste nummer. Als het niet is aangevinkt zal handmatig gestart moeten worden met opnemen door middel van de knop “Start recording”.

### Bestand –

- **Locatie** – Vul hier de bestemmingslocatie van het te creëren bestand in.
- **Aangeven bij overschrijven** – Aangevinkt zal Virtual DJ aangeven als een bestaand bestand overschreven dreigt te worden.

Als de keuzes ingevoerd zijn, druk dan op OK en dan op START RECORDING voor aanvang van een opname. Druk op STOP RECORDING om een sessie te beëindigen.

Na afloop van de opname van het MPEG4 bestand, kan het bestand geopend worden met Virtual DJ of gebruikt worden om te branden op cd.



# Tijdcode instellingen

In tegenstelling tot het gebruik van externe controllers, kan Virtual DJ ook aangestuurd worden door middel van tijdgecodeerde vinyl platen. Er zijn diverse soorten digitale tijdcode platen op de markt. Virtual DJ ondersteunt de meeste Digital Vinyl System (DVS) signalen.

Om gebruik te maken van Virtual DJ met DVS, dient eerst begonnen te worden met het instellen van de geluidskaarten zoals omschreven in de snelstart gids. Normaal gesproken zal er weinig aan de instellingen veranderd hoeven te worden als het juiste DVS signaal is geselecteerd.

Mocht het toch nodig zijn dan zal het volgende helpen aanpassingen te maken aan de tijdgecodeerde configuratie. Na het drukken op de Timecode settings knop in het CONFIG scherm van sound setup tab, zal het volgende scherm verschijnen.

Start met het spelen van de DVS-plaat of cd om de signaal niveau informatie in het instellingen scherm te krijgen.

Voor een 100% kwaliteitssignaal kan het wijzigen van de volgende instellingen nodig zijn.

**Vinyl** – Selecteer welk soort tijdcode systeem er wordt gebruikt. Voor het beste resultaat raden wij Serato vinyl of Virtual DJ v5 vinyl aan.

**Mode** – Selecteer welke tijdcode modus je wilt gebruiken. Gebruik bij twijfel “smart relative”. Deze is standaard en zou gebruikt moeten worden tenzij je specifieke wensen hebt.

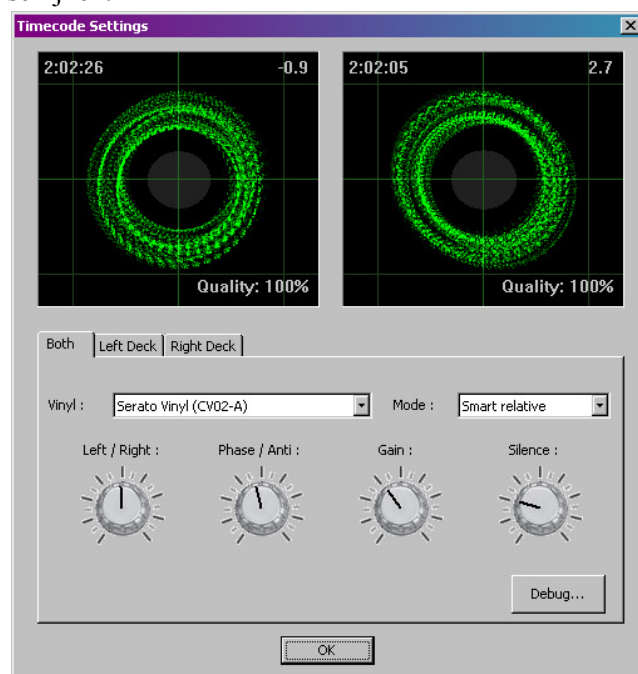
**Left / Right** – Gebruik deze knop als de grafiek een ei vorm aangeeft in plaats van een concentrische (gezamenlijk middelpunt) cirkel.

**Phase / Anti** – gebruik deze knop als de grafiek een opgehoogde ei vorm aangeeft in plaats van een concentrische cirkel

**Gain** – Gebruik deze knop als het grafiek te groot of te klein is voor het venster. Dit verandert het niveau van het ingangssignaal dat Virtual DJ ontvangt van uw DVS apparaat niet.

**Silence** – Gebruik deze knop om de grijze zone in de grafiek aan te passen zodat het de groene cirkel niet raakt tijdens normale werking, maar de groene lijn wel volledig bedekt als het DVS apparaat stopt te spelen.

Waar nodig kunnen deze instellingen per deck aangepast worden in de individuele decks in de tab bladen.



# Tijdcode instellingen - foutopsporing

## Foutopsporing

De foutopsporingsknop geeft toegang tot extra fijn afstelling regelaars om tot een beter kwaliteitssignaal te komen van uw DVS en de controle van Virtual DJ. De volgende beelden en mogelijkheden zijn beschikbaar die aangepast kunnen worden voor een betere DVS werking.

**Signal Grid** – Geeft het DVS signaal weer dat gelezen wordt door Virtual DJ. Door het aanpassen van verschillende instellingen zou hier een concentrische cirkel moeten staan.

**Data Stream** – Goed ingesteld, zouden hier vier gestippelde lijnen met data stroom et zien moeten zijn. Twee boven en twee onder de groene lijn, die nooit de middenlijn doorkruisen.

**Stereo Waves** – Toont een ontvangen signaal van het DVS als een sinus golf lengte met de stiltezone in het midden. Als één van de kanalen een slecht signaal doorgeeft, zal er een verschil te zien zijn in de hoogte van de lijn pieken.

**Invert signal stereo** - Aanvinken als de ingang signaalkabel gekruist zijn en het nummer beweegt in omgekeerde volgorde als het DVS signaal afgespeeld wordt.

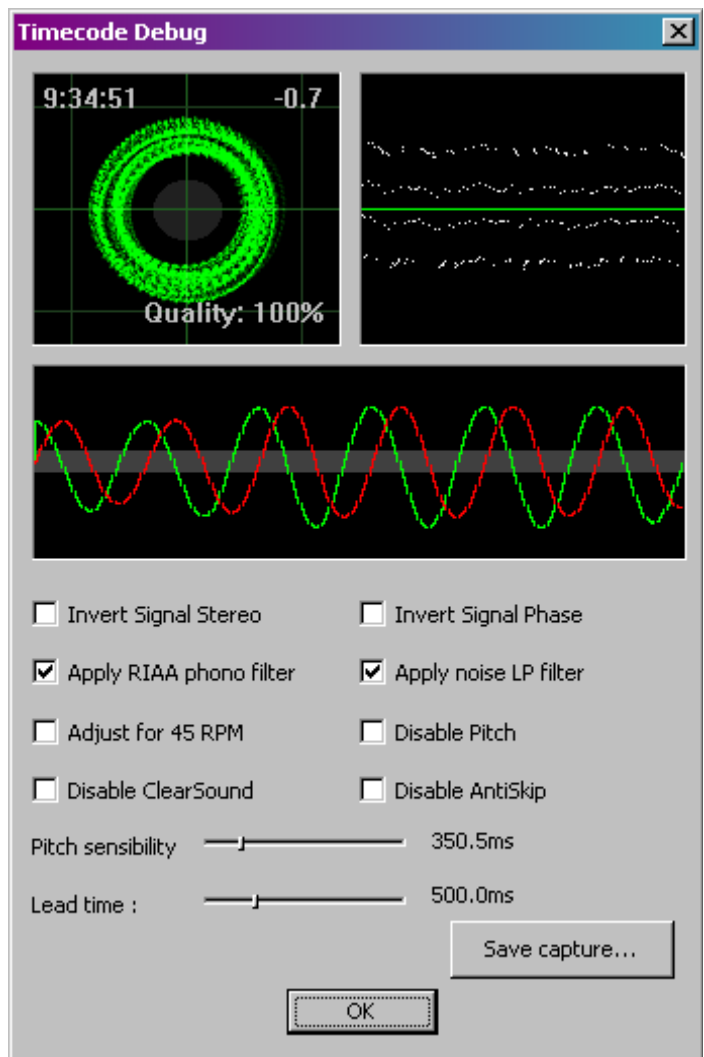
**Invert Signal Phase** – Aanvinken als de kabels juist zijn aangesloten, maar de fase van het signaal is verkeerd.

**Apply RIAA phono filter** – Als de geluidskaart geen RIAA voorversterkingsmogelijkheid heeft, gebruik dan de Virtual DJ software RIAA voorversterking om een sterker signaal te krijgen bij het gebruik van een vinyl DVS. Bij het gebruik van een cd DVS moet deze instelling niet gebruikt worden.

**Apply noise LP filter** – Gebruik Virtual DJ's lage tonen filter om lage tonen in het signaal te weren.

**Adjust for 45 RPM** – Aangevinkt zal Virtual DJ zich aanpassen om te compenseren voor een toerental van 45 rotaties per minuut.

**Disable Pitch** – Als smart pitch wordt uitgeschakeld zal de pitch schuif in Virtual DJ niet corresponderen met de pitch van de draaitafel en de BPM van het nummer zal niet overeenkomen met pitch veranderingen in het gebruikersscherm van Virtual DJ.



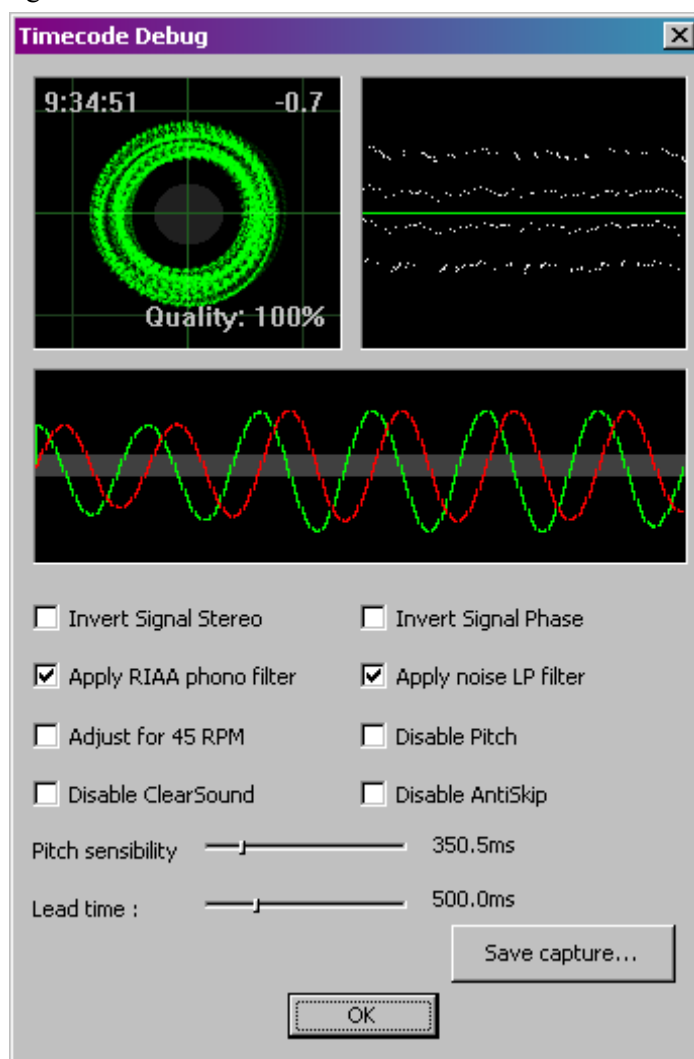
**Disable clearsound** – Clearsound gebruikt een techniek die betere geluidskwaliteit geeft als er niet gescratched wordt, tegen een hele kleine vertraging als er wel gescratched wordt. Als er bepaalde types van snel repeterende muziek met snelheidsveranderingen wordt gespeeld op het DVS kan er schade ontstaan in de geluidskwaliteit.

**Disable antiskip** – Maakt gebruik van een techniek die ervoor zorgt dat een nummer in Virtual DJ niet verspringt ook al doet de naald van de draaitafel dit wel. Deze functie kan normaal gesproken uitgeschakeld blijven bij het gebruik van een DVS cd.

**Pitch Sensibility** - De pitch gevoeligheid wordt gebruikt om aanpassingen te maken in de manier waarop de pitch schuif in Virtual Dj de pitch schuif van de draaitafel volgt. Als deze te laag wordt gezet, zal de pitch schuif langer de tijd nodig hebben om te reageren. Staat hij te hoog, zal de pitch schuif bewegen als je alleen maar wilt scratchen. Het tijdcodesysteem ziet niet het verschil tussen het bewegen van de pitch schuif of het aanzwenken van de draaitafelschijf. Beide zorgen voor het versnellen van het tijdcode signaal.

**Lead Time** – Past aan hoeveel tijd er gebruikt wordt op het vinyl voordat daadwerkelijk het nummer wordt gestart in Virtual DJ. Dit wordt gebruikt zodat Virtual DJ het bewegen van de tijdcode al kan waarnemen voor het daadwerkelijk instarten van een nummer.

**Save Capture...** - Gebruik deze knop om een bitmap bestand te maken van de instellingen. Dit kan dit bestand dan uploaden naar het forum op [www.virtualdj.com](http://www.virtualdj.com) als er hulp nodig is bij het optimaliseren van de tijdcode signaal.



# VIRTUALDJ

## Juridische informatie

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

**Atomix Productions Inc.**  
Los Angeles CA 90036, USA

### VirtualDJ Copyright:

Copyright 1997-2007 Atomix Productions  
All Rights Reserved  
Number IDDN.FR.001.040012.01.R.C.2000.000.31400.

### Trademarks:

Het Logo is een geregistreerd handelsmerk van Atomix Productions  
Virtual DJ is een geregistreerd handelsmerk van Atomix Productions

Windows en DirectX zijn geregistreerde handelsmerken van de Microsoft coöperatie

### Licentie en beperkingen:

Volgens de EULA (eindgebruikerovereenkomst) die geaccepteerd wordt door een ieder die Virtual DJ installeert:

Er mogen **GEEN** kopieën gemaakt worden of verhandeld worden, of elektronisch verplaatst worden van de ene computer naar een andere via een netwerk.

Virtual DJ mag **NIET** uit elkaar gehaald worden, herleid worden tot bronmateriaal, of op andere wijze teruggebracht worden tot minder dan menselijk waarneembare vorm.

Er mogen **GEEN** aanpassingen of afgeleide werken worden gemaakt aan/van Virtual DJ

De Virtual DJ licentie mag **NIET** verkocht, verhuurd, verplaatst of onder gelicentieerd worden. Dit geldt ook voor de hardware waarop Virtual DJ is geïnstalleerd, zonder de nadrukkelijke toestemming van Atomix productions

**Heruitgave van deze handleiding in zijn geheel of in delen is verboden zonder schriftelijke toestemming van Atomix Productions Inc.**

# VIRTUALDJ

# **VIRTUAL DJ**

**Vertaling: Sebastiaan Waterreus en Martin van der Hoeven**