PCDJ Dex

Manuale

Versione di PCDJ Dex: 1.0 #6695
Ultimo aggiornamento a questo documento: 3 febbraio 2009
Web site: http://www.pcdj.com

1 - Soddisfare

1 - Soddisfa 2

2 - Introduzione 4

3 - Il browser 5 della lima e della lista musicale radiofonica

Il browser 5 della lima

La lista musicale radiofonica 5

Ricerca dei 6

Casi 6 dell'annotazione

CD 6 di udio

Windows Explorer o altri programmi di biblioteca di musica 6

Piste 6 di coloritura

Icone 7

liste musicali radiofoniche 7 dei iTunes

Autoplay 7

Le piattaforme 8

Inserire 8

Punti 8 di indicazione

Passo e gamma di passo 8

Posizione 9

Ciclaggio dei 9 in circuito

Menu 9 del giocatore

Esposizione 9 di BPM

Rilevazione automatica 9 di BPM

Rotella 9 di trotto

4 - La finestra 11 del miscelatore

Volume 11

Compensatore 11

Linguetta varia 11

5 - Effettua 12

3-band compensatore 12

Flanger 12

Eco 12

Gapper 12

Ciclo 12

Controllo 13 di tempo

Filtro 13

Bitcrusher 13

Effetto 13 di VST

6 - Battere-Beat-matching 14

7 - Configurazione di audio uscita 15

Driver 15 dell'uscita

Using miscelatore interno 15 di Dex'

Miscelatore esterno 15

8 - Registrazione e radiodiffusione 16

MP3, Ogg ed onda registranti 16

Shoutcast 16

Oddcast 3 17

9 - Scritti e ordine-command-line parametri 17

Scritti 17

Ordine-Command-line parametri 17

10 - Scorciatoie di tastiera 18

Scorciatoie 18 di difetto

Scorciatoie di tastiera di pubblicazione 18

11 - Regolatori esterni 19

Sezione comandi 19 di Ercole DJ

Ercole DJ consola RMX 21

EKS XP10/EKS XP5 22

Behringer BCD-2000 e BCD-3000 24

Vestax VCI-100 27
Denon DN-HC4500, DN-HS5500, DN-S1200 30
PCDJ DAC-2 33
PCDJ DAC-3 34
Dispositivi 36 del MIDI
12 - Campionatore 37
13 - Opzioni 38
In/Out 38
Suono 39
Rappresentazioni 40
Lista musicale radiofonica 40
General 40
Tastiera 42
Controllo 42 del vinile
Mettere a punto 44
14 - Errori & insetto che segnalano 44

2 - Introduzione

Dex è l'ultimo attrezzo per la mescolanza del calcolatore e il ing del DJ'. Questo manuale descrive le caratteristiche che sono disponibili in un'installazione di difetto di Dex. Notare prego che sia la pelle che le scorciatoie di tastiera possono completamente essere cambiate al vostro gradimento. Non tutte le pelli realizzeranno tutto il caratteristiche di Dex' ed alcune pelli possono realizzare alcune caratteristiche che non sono disponibili nella pelle di difetto.

Ogni piattaforma può caricare una canzone, che può essere controllata iniziandola, arrestando, inserendo, collegando e lanciando in circuito. Le informazioni quali il titolo, l'artista, il tasso di punta, il bpm, la posizione di canzone e la forma d'onda sono disponibili su ogni piattaforma. Il BPM1 indica il tempo della canzone ed è usato per abbinare il tempo delle canzoni differenti. Dex può rilevare automaticamente questo tempo per la maggior parte delle canzoni.

In Dex, ogni piattaforma ha una finestra di effetto da controllare che effetti della piattaforma. Gli effetti incorporati comprendono un flanger, un eco avanzato, un filtro, un bitcrusher e un gapper. Se avete bisogno di altri effetti, Dex può anche caricare il vst effects2, che permette che usiate gli effetti di terzi all'interno di Dex. Tutti gli effetti possono usare le informazioni di tempo per sincronizzare gli effetti con la musica.

Il miscelatore collega le due piattaforme. Usate il miscelatore per mescolare le vostre canzoni. Da questa finestra, potete cambiare il volume del volume, di guadagno e di indicazione. C'inoltre è un compensatore delle 3 fasce per ogni piattaforma, così come un crossfader e un volume principale. Se preferite usare un miscelatore esterno che potete già avere, questo è possibile con Dex pure.

Sulla finestra del miscelatore, ci è inoltre un'esposizione che può mostrare un compensatore di spettro, informazioni generali della miscela o usato per alterare le regolazioni del crossfader, per registrare una miscela o per controllare la terza piattaforma.

La selezione delle canzoni è inoltre molto facile con il browser/lista musicale radiofonica della lima che legge modifiche ID3v1 e ID3v2 per i mp3, come pure il ogg, wma e modifiche e presente del flac le canzoni nella disposizione che volete.

Tutte le informazioni per ogni canzone sono conservate using le modifiche ID3v2, che significa che tutte le informazioni avete bisogno di per la canzone è memorizzato. (BPM, il titolo, l'artista, la lunghezza, indicazione indica, ~) Poiché che la modifica Info è

---

1 battimenti 1 al minuto, indica il tempo di una canzone

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

immagazzinato in una base di dati, è realmente facile da trovare una canzone scriv la parte a macchina di c'è ne dei campi della modifica.

Dex inoltre ha contributo natale ai vari regolatori esterni quali le sezioni comandi di Ercole DJ, il Behringer BCD-2000 e BCD-3000, EKS XP10 e XP5, il Vestax VCI-100 e il Denon HC-4500, HS-5500 e S-1200.

Altri regolatori del Midi possono anche essere configurati per uso con Dex.

Se preferite la sensibilità del vinile reale, Dex inoltre sostiene l'uso delle piattaforme girevoli con le annotazioni timecoded. Visitare il Web site di Dex per più informazioni su controllo del vinile in Dex.

3 - Il browser della lima e della lista musicale radiofonica

Per ottenere lo ha iniziato necessità di caricare le canzoni in primo luogo. Ciò può essere fatta con il browser della lima e della lista musicale radiofonica. Alcune pelli comprendono tasto di modo del `' per adattare la disposizione per il cliente della finestra della lista musicale radiofonica.

Il browser della lima

In una lista potete selezionare il dispositivo di piegatura, in un'altra lista che vederete le lime di musica trovate nel dispositivo di piegatura selezionato. Per selezionare un azionamento differente, usare tasto dell'azionamento del `'. Per accesso facile ai vostri indici di musica più usati, potete usare il `aggiungete' il tasto favorito che permette che aggiungiate i dispositivi di piegatura alla lista che sarà indicata sempre.

Se un indice non contiene alcune canzoni ma ha meno di 4 subdirectories, il contenuto di questi subdirectories è indicato. Per esempio, quando avete un indice denominato il `un certo lbum' con il `CD1 dei subdirectories' e il `CD2' il Cd completo è indicato quando selezionate il `indice di un certo lbum'.

Una volta che avete selezionato l'indice che volete caricare una canzone da, potete o mettere la canzone nella vostra lista musicale radiofonica per giocarla più successivamente, o potete immediatamente caricarli ad una delle piattaforme.

Per aggiungere la canzone alla vostra lista musicale radiofonica, double-click semplicemente esso, o trascinarla alla lista musicale radiofonica. Potete allora continuare a cercare altre canzoni che vorreste giocare più successivamente.

Per caricare una canzone dal browser direttamente ad una delle piattaforme, trascinarla alla piattaforma che volete caricarli dentro, o right-click la canzone e selezionare il carico del `in giocatore libero', che selezionerà la piattaforma che attualmente non sta giocando una canzone. Se non c'è nessun giocatore attualmente disponibile (entrambi i giocatori già stanno giocando una canzone), la canzone non è caricata e dovete arrestare uno dei giocatori prima che possiate caricare la canzone.

Il browser della lima inoltre permette che cancelliate e spostiate le lime right-clicking. Ciò lo rende più facile dirigere la vostra biblioteca di musica.

La lista musicale radiofonica

Per per caricare una canzone che avete aggiunto alla vostra lista musicale radiofonica, double-click esso per caricarlo in un giocatore libero, right-click esso e specificate quale piattaforma volete per caricarli dentro o per trascinarli dalla lista musicale radiofonica alla piattaforma preferred. Quando selezionate manualmente la piattaforma, la canzone sarà caricata in quella piattaforma, anche se ancora stava giocando una canzone.

Se volete usare la terza piattaforma, dovete aggiungere la lima alla vostra lista musicale radiofonica ed allora right-click e selezionate il carico in terzo giocatore. Dopo quello, il terzo giocatore rivelerà se la pelle lo sostiene. Naturalmente potete cancellare una canzone dalla vostra lista musicale radiofonica (non dal vostro disco rigido) selezionando la canzone e premendo il tasto di cancellazione sulla vostra tastiera.

Ricerca

Se premete F1 mentre il browser o la finestra della lista musicale radiofonica è selezionato, una finestra di ricerca rivelerà. Fornire qualsiasi parte del titolo di canzone, dell'artista, del Cd o di qualunque altro genere di dati memorizzati nella modifica per cercare. Dex cercherà nel relativo nascondiglio della modifica, che consiste di tutti gli indici che avete passato in rassegna dall'interno di Dex. Se volete assicurarti che Dex cerchi nei dispositivi di piegatura corretti, o aggiornare il nascondiglio della modifica, potete usare l'opzione di Cache~ della modifica di Menu->Build per selezionare manualmente un dispositivo di piegatura per aggiungere al nascondiglio.

La finestra della lista musicale radiofonica inoltre contiene una scatola di ricerca in cui potete cominciare appena scriv per cercare qualcosa. Quando rimuovete la stringa di ricerca, il dispositivo di piegatura precedente sarà aperto ancora.

Casi record

Per renderlo ancora più facile trovare e fascicolare la musica che volete giocare, voi può fascicolare la vostra musica nei casi dell'annotazione del `'. Potete generare le nuove casse o caricare ones esistenti using tasto di caso del `' alla parte inferiore della finestra della lista musicale radiofonica.

I casi record sono conservati automaticamente quando uscite Dex. Se volete, potete anche aggiungere manualmente le liste musicali radiofoniche esistenti di .m3u a questo tasto copiandole a c:\program files\Dex\settings\username\playlists (in Windows Xp)

le regolazioni \ Dex \ regolazioni \ username \ liste musicali radiofoniche di c:\Users\username\Local (in Windows Vista) potete persino fascicolare le liste musicali radiofoniche nei subdirectories differenti se volete.

Ci sono alcuni casi dell'annotazione di difetto che hanno un comportamento un po'differente. Quello primo è la lista musicale radiofonica **corrente**. È la lista musicale radiofonica che è selezionata quando Dex d'apertura ed ogni volta che voi inizia Dex, inizia vuoto. Se volete recuperare la vostra lista musicale radiofonica corrente da una sessione precedente tuttavia, potete fare così mediante la selezione esso a partire lista del tasto da caso del `' quando inizia il programma. la s presto poichè avete aggiunto una nuova canzone alla lista musicale radiofonica, la vecchia lista musicale radiofonica corrente non sarà accessibile più.

La cassa record del secondo special è la lista musicale radiofonica dei **loadedsongs**. Inoltre inizierà vuoto quando iniziate Dex, ma quando caricate le canzoni in c'è ne delle piattaforme, quelle canzoni si aggiungeranno a questa lista musicale radiofonica. Inoltre funziona simile alla lista musicale radiofonica corrente in quanto potete recuperare le ultime canzoni caricate aprendola prima del carico delle qualsiasi canzoni nuove.

La cassa record del terzo special è il **waitlist.** Con i regolatori quale il DAC-3, è molto facile da aggiungere le canzoni a questo caso record e da aprirle esso e le canzoni del carico. È inoltre il caso record da che è usato per difetto per giocare automaticamente le canzoni quando AutoPlay è permesso a.

CD di udio

Potete usare il vostro audio Cd direttamente dall'interno di Dex, ma ci sono alcune cose che dovete conoscere su come caricarle. La prima opzione è alle lime del drag&drop .cda dal Windows Explorer sulla piattaforma che desiderate caricare la pista dentro. La seconda opzione è di selezionare il vostro azionamento cd nella biblioteca. Per vedere le piste o per aggiornare la lista quando inserite un nuovo Cd, dovete premere F5. Se un collegamento a Internet è disponibile, Dex inoltre proverà a osservare in su i titoli della pista nella base di dati del freedb ed a mostrarlo anziché i numeri della pista.

Windows Explorer o altri programmi di biblioteca di musica

Se piuttosto utilizzate il Windows Explorer, potete usare quello pure. Trascinare le canzoni nella lista musicale radiofonica per aggiungerlo alla lista musicale radiofonica, o su uno dei giocatori per caricare una canzone. Potete anche usare il vostro programma di biblioteca favorito di musica, finchè sostiene il drag&drop per caricare una canzone, o specificamente siete fatti funzionare con Dex.

Piste di coloritura

Un'altra caratteristica della lista musicale radiofonica di Dex è che potete dare ad una canzone un

colore specifico. Quello lo rende più facile trovare le canzoni in un genere particolare o essere giocato per un momento specifico o un'occasione. Il colore inoltre è memorizzato nella modifica della canzone, in modo da rimane con la lima dovunque la spostiate. Per per selezionare il colore, right-click semplicemente la lima nella lista musicale radiofonica o nel browser della lima e nel colore prescelto del `della pressa'. Potete ora scegliere il colore per la canzone, o potete scegliere di rimuovere il colore.

Icone

Ogni canzone ha un'icona nel browser della lista musicale radiofonica e della lima di Dex. Ci è un'icona affinchè le canzoni che avete giocato in questa sessione e 3 icone indichi se questa pista è nuova oppure no.

liste musicali radiofoniche dei iTunes

È possibile fare leggere Dex le vostre liste musicali radiofoniche dei iTunes, dopo di che riveleranno nella stessa lista delle vostre altre liste musicali radiofoniche in Dex. Andare a Menu->Options->Playlist permettere a questa caratteristica.

Autoplay

Per difetto, le piste autoplay dei giochi dal waitlist del `' registrano il caso. Premere la cassa del `' e selezionare il waitlist per aprire il waitlist. Potete anche aggiungere le canzoni al waitlist selezionandole e premere tasto del `il wl+'.

Per avere canzoni autoplay del gioco da un'altra cassa dell'annotazione o del dispositivo di piegatura, right-click il dispositivo di piegatura o il caso nella lista a sinistra ed il dispositivo di piegatura utoplay regolato `prescelto'

Per per attivare o disattivare pressa autoplay il tasto autoplay del `'.

Le piattaforme

Inserire

Dex offre 3 metodi per inserire. Il primo è il modo natale di Dex, il secondo è il modo di CDJ ed il terzo è il modo di PCDJ.

Nel modo di Dex, il tasto pausa/del gioco gioca la canzone. Quando il tasto è premuto ancora mentre la canzone sta giocando, il punto corrente di indicazione sarà regolato alla nuova posizione e la canzone è fatta una pausa. Il tasto di arresto restituirà la posizione al punto corrente di indicazione ed arresterà la canzone dal gioco. Quando il tasto di arresto è premuto l'inizio della canzone.

Nel modo di CDJ il tasto pausa/del gioco inoltre gioca o fa una pausa la canzone, ma il punto di indicazione non è alterato. Per regolare il punto di indicazione, in primo luogo fare una pausa la canzone ed allora premere il tasto indicazione/di arresto. Premendo l'arresto/inserire il tasto mentre la canzone sta giocando arresterà la canzone e restituirà la posizione al punto corrente di indicazione. Quando la canzone è interrotta su un punto di indicazione, il tasto indicazione/di arresto giocherà la canzone per finchè il tasto è premuto ed il ritorno al punto di indicazione quando il tasto è liberato. Se volete mantenere la canzone giocare, premere il tasto del gioco prima della liberazione del tasto di indicazione. (Naturalmente questo non può essere fatto con il mouse soltanto)

Il modo di PCDJ è molto simile al modo di CDJ. L'eccezione è che quando pausa la canzone ed allora spostate la rotella di trotto sul vostro regolatore, la canzone balbettare-stutter-play indicherete la posizione attuale del punto di indicazione. Nel modo A di PCDJ il punto di indicazione sarà regolato all'inizio del ciclo di balbuzie. Nel modo B di PCDJ il punto di indicazione sarà regolato all'estremità del ciclo di balbuzie, che è simile ad altri prodotti di PCDJ.

Per difetto, le scorciatoie di tastiera sono F2 per gioco/pausa e F3 per l'indicazione/arresto per la piattaforma 1 e F6 e F7 per la piattaforma 2..

Per spostare un punto di indicazione, arrestare la canzone ed il right-click e trascinare la rotella di trotto verso l'alto o verso il basso. Se volete utilizzare la tastiera, le scorciatoie di difetto sono q e w per la piattaforma 1 ed e e r per la piattaforma 2..

Punti di indicazione

Per immagazzinare un'indicazione indicare il right-click uno delle quattro scanalature del punto di indicazione. Quando volete rinviare più successivamente a quella posizione, scattare semplicemente il numero del punto che di indicazione volete. Per rimuovere un punto di indicazione, centro-center-click il punto di indicazione.

Con il tasto di LOOP/CUE potete commutare fra caricamento e la memorizzazione i cicli e del caricamento e la memorizzazione dei punti di indicazione.

Passo e gamma di passo

La velocità della canzone può essere cambiata con il cursore verticale vicino alla rotella di trotto.
Di sinistra-Left-clicking cambierà semplicemente il passo, right-clicking ripristinerà il passo alla velocità normale. Usare tasto di sincronizzazione del `' per sincronizzare il bpm all'altra piattaforma.

Su alcune pelli, potete utilizzare il tasto di mouse di destra per fare scorrere lentamente verso il nuovo passo, su altri right-click ripristinerete il passo a 0%.

La gamma di passo di difetto è 8%. Scattando la gamma di passo, potete selezionare fra la gamma

di passo di 8, di 16, di 24, di 50 o di 100%.

Posizione

Potete cercare a tutta la posizione nella canzone scattandoti su una posizione nella barra di posizione. Vederete una descrizione visiva della pista nella barra di posizione. Una descrizione più dettagliata della musica è indicata nella zona sopra la barra di posizione. Se permettiate alle forme d'onda di alta qualità e di Zoomable del `di opzione' dalle opzioni di rappresentazioni, potete regolare lo zoom livellato trascinando la barra dettagliata di posizione verso l'alto o verso il basso. Right-clicking ripristinerà il livello dello zoom al difetto. Si noti che questa opzione è suggerita soltanto per i calcolatori veloci.

Ciclaggio

Se volete collegare alcuni battimenti in circuito, premere il numero dei battimenti che volete collegare. Per disattivare il ciclo, premere ancora il numero. Il ciclo funzionerà soltanto bene se il bpm sia rilevato con successo. Per difetto, il punto finale del ciclo sarà l'attuale posizione del gioco, di modo che avete sentito che cosa in circuito volete collegare prima che premiate il tasto. Qualche gente preferisce regolare il punto di inizio del ciclo quando si scatta, in modo da se volete questo potete configurare questo sulla linguetta generale del `' del dialogo di opzioni.

Menu del giocatore

Potete accedere al menu del giocatore right-clicking il tasto della piattaforma girevole. Usare il menu per pubblicare/modifiche di esposizione della canzone corrente. Se avete fissaggi esterni quale una piattaforma girevole o cd-cd-player collegato e configurato in Dex, quindi potrete selezionare questi input esterni a partire da questo menu. Se installiate il FinalScratch, SSL, VirtualDJ o collegamento digitale del vinile di MsPinky, quindi inoltre potrete iniziare questi da questo menu.

Si noti che questo menu non può essere disponibile in tutte le pelli.

Esposizione di BPM

BPM significa i battimenti al minuto ed è un'indicazione del tempo di una canzone. Questo valore può essere usato per iniziare correttamente i cicli e per sincronizzare il tempo di due canzoni. Il BPM è rilevato solitamente automaticamente e nessun'azione supplementare è richiesta per usarla. A volte la rilevazione automatica di BPM non può essere abbastanza esatta. In questo caso potete usare tasto del colpetto del `' per colpire manualmente il BPM leggermente. Dopo un istante vederete il cambiamento di numero. Right-click tasto del colpetto del `' per ripristinare il LED sul primo battimento. Ciò lo rende più facile controllare se il BPM è corretto. Se i LED sono muoversi più veloce o più lento del battimento, potete fare i cambiamenti al BPM usando il più e meno i tasti. Per controllo più fine, tenere lo SPOSTAMENTO mentre premono verso l'alto o verso il basso il tasto per cambiare il BPM con appena 0.1

Sotto il BPM ci è un secondo valore di BPM. Ciò è il BPM che Dex ha rilevato automaticamente. La percentuale vicino esso indica l'esattezza della rilevazione.

Si noti che non tutte le pelli includono tasto del colpetto del `'. In questo caso potete pubblicare il bpm nel redattore della modifica (double-click il titolo/artista Info)

Rilevazione automatica di BPM

La rilevazione automatica di BPM è permessa a per difetto, ma potete girarli fuori nelle opzioni se non volete usarli. La rilevazione è iniziata non appena la canzone è caricata nella piattaforma. Quando l'esattezza del BPM rilevato è abbastanza su, il BPM visualizzato otterrà un colore più luminoso. Poiché la rilevazione di battimento non è sempre 100% esatto, potete ancora volere fine-tune il bpm voi stessi. Dopo che il bpm è regolato, è memorizzato nella modifica ID3v2 in modo da non dovete regolarli ancora successivamente. Il valore di BPM nel grey vicino al tempo della pista indica il valore del bpm attualmente trovato tramite la rilevazione automatica, così come un valore che indica quanto esatto il valore rilevato è. Se è maggior di 50% allora potete essere abbastanza sicuro che il valore è corretto.

Rotella di trotto

La rotella di trotto può essere utilizzata temporaneamente per accelerare o rallentare la canzone per

ottenerla sincronizzata con un'altra canzone. Mentre vi muovi sopra la rotella di trotto con il vostro mouse, potete scattare tasto del `il p.bend' e lo mantenete urgente mentre sposti il mouse verso l'alto o verso il basso per accelerare o rallentare la canzone. Di più che spostate il vostro mouse, di più la canzone ritarderà verso l'alto o verso il basso. Non appena voi

liberare il tasto di mouse, il passo rinvierà a dove era prima. Potete anche usare tasto della graffiatura del `' sulla rotella di trotto per fare un certo graffio del mouse.

4 - The Mixer Window

Che cosa potete fare con la finestra del miscelatore anche forte dipende dalla pelle che state usando. Alcune pelli sono costruite per essere usate con un regolatore del Midi o un miscelatore di external e così soltanto comprendono i comandi limitati del miscelatore.

Volume

Il crossfader può essere usato per sbiadirsi da una piattaforma all'altra. Utilizzare il tasto di mouse di sinistra per regolare il fader al centro, o utilizzare il tasto di mouse centrale per sbiadirsi ad una posizione. In cima ad ogni tester del VU inoltre avete un fader del volume per ogni piattaforma.

Per aumentare il volume ancor più per le canzoni morbidamente registrate, potete usare il guadagno. Se Replaygain è permesso a il guadagno sarà calcolato automaticamente per ogni canzone in modo che tutte le canzoni suonino ugualmente forti.
Per sentire la canzone tramite le vostre cuffie per l' pre-pre-listening, usare il tasto della cuffia, o la manopola del volume sotto l'icona della cuffia.

Il volume matrice può anche essere alterato usando la manopola matrice del volume sul `' tabella varia. La manopola del `di indicazione del padrone' regola la quantità di uscita matrice che inoltre è trasmessa all'uscita della cuffia.

Compensatore

Ogni piattaforma ha un compensatore della tre-three-band identificato `ciao', `basso' e `metà di'. Potete usare rapidamente mute/unmute dei tasti di uccisione le frequenze specifiche. I tasti di uccisione sono indicati quando preme tasto del `il fader/EQ'.

FX, PL, MENU

Il tasto di FX seleziona l'effetto per essere indicato, il tasto di PL fornisce la finestra di un cavicchio della lista musicale radiofonica inserita/disinserita ed il pulsante di opzione mostrerà un menu per accedere al dialogo di opzioni.

Linguetta varia

Sulla linguetta varia, inoltre troverete un tester del VU, un'indicazione di quando il residuo della potatura meccanica sta accadendo o quando il limitatore sta funzionando (solitamente questo indica che il volume è troppo forte)
Il tasto record può essere utilizzato per registrare un insieme. La velocità indica la velocità del crossfader una volta controllata con gli insiemi della curva del mouse (più basso è più veloce) curva ad S del crossfader' e potete anche cambiare che lato del crossfader una piattaforma è. Potete anche caricare, attivare e mostrare gli effetti di VST sull'uscita matrice (per esempio un compressore su ordinazione)

5 - Effects

Gli effetti attualmente inclusi sono un flanger, un eco, un gapper, un ciclo, un filtro e un bitcrusher. Potete selezionare un effetto scattando il tasto di FX. Potete assegnare un effetto differente ad una scanalatura scattando il nome di effetto. Per permettere ad un effetto, premere tasto di potere del `'. I parametri che possono essere controllati dipendono dall'effetto. Tutti gli effetti tempo-sono sincronizzati.

compensatore 3-band

Ciò è l'effetto che probabilmente state andando utilizzare la maggior parte nelle vostre miscele. Per tagliare via una frequenza-frequency-band, abbassare i cursori verticali sulla finestra del miscelatore. La linguetta del compensatore sul pannello di effetti permette che cambiate la frequenza a cui ogni fascia funziona. Potete usare questo per tagliare più o meno dal suono. Lo spostamento del freq basso del eq del `del cursore' di più alla destra taglierà o amplificherà più della spigola del suono. Lo spostamento freq del eq del `del cursore di alto' di più il a sinistra taglierà o amplificherà più delle alte frequenze.

Flanger

In primo luogo premere il tasto del colpetto per permettere all'effetto ed allora utilizzare il cursore di profondità per controllare la quantità dell'effetto ed utilizzare i tasti o il cursore per controllare la lunghezza dell'effetto. Potete usare il parametro passa-alto del `' per assicurarti che l'effetto non interessi le frequenze basse. Il modo del `' ed i cursori sani del `' possono essere utilizzati per registrare il suono del flanger.

Eco

Questo effetto ha molti parametri, ma potete ottenere molti effetti freddi da esso quando capite come usarli. Il cursore di profondità controlla quanto del suono è echeggiato. Non dovreste regolarli normalmente a 100%, perché quello farà il suono andare più alto e più alto, fino a che non otteniate soltanto molto rumore. Il cursore di lunghezza controlla la lunghezza dell'eco. Potete anche selezionare la lunghezza come un certo numero di battimenti usando i tasti.

Gli alti e cursori passa-basso controllano come il suono echeggiato è filtrato.

Gapper

Il gapper è un effetto che rapidamente gira il suono avanti/stop. La velocità può essere selezionata con il cursore di lunghezza, o con i tasti. Il cursore di profondità controlla la resistenza dell'effetto. Il parametro di figura commuta fra il quadrato ed il comportamento dell'onda di seno. A volte il comportamento dell'onda quadrata è troppo forte, in modo da potete migliorare l'uso il comportamento dell'onda di seno.

Ciclo

La linguetta del ciclo è appena un'estensione ai tasti del ciclo sulle piattaforme. La differenza è che ottenete molto più le opzioni che variano dal battimento del ¼ fino a 16 battimenti. Potete anche spostare il ciclo in avanti ed indietro ed aumentate/diminuzione la lunghezza del ciclo using i tasti di Y e di X. Right-clicking il tasto sposterà il ciclo da un battimento o cambierà la lunghezza da esattamente un battimento.

Controllo di tempo

Per usare questo effetto, accenderlo semplicemente con il relativo tasto. Una volta acceso, ogni volta che cambiate la velocità dell'annotazione, il passo rimane lo stesso (in modo da le vostre canzoni suonerà più velocemente, ma non più su). Ciò è abbastanza utile quando avete 2 registrate che volete abbinare il togethe che è molto differente nella velocità.

Filtro

In primo luogo permettergli premendo il tasto della linguetta ed allora utilizzare il cursore del filtrante per filtrare il suono. Quando spostate il cursore verso la parte di sinistra, taglierete le alte frequenze in primo luogo e quando spostate il cursore verso la destra, in primo luogo taglierete le frequenze basse.

Usare la regolazione di larghezza di banda per specificare la risonanza del filtro. (Mezzi più bassi più risonanza)

Bitcrusher

Questo effetto realmente introduce i generi specifici di distorsione. Il parametro di punta-bit-depth cambia la quantità di punte usate per rappresentare un campione. Il parametro del downsample specifica quanto per ridurre il samplerate del suono. downsampling è fatto con una procedura molto semplice che inoltre introduce alcuni nuovi suoni. Il senso più facile capire che cosa fa sta provandolo semplicemente.

Infine il parametro dell'overdrive è appena un guadagno seguito dal residuo della potatura meccanica morbido, generante un suono molto duro e storto.

Effetto di VST

Per caricare un effetto del vst, utilizzare il tasto del carico. Per permettergli, utilizzare il tasto del colpetto.

Le prime 7 regolazioni possono essere pubblicate con i cursori sul pannello di effetto. Alcuni effetti del vst comprendono un'interfaccia utente grafica per pubblicare tutti i parametri. Potete aprire questa interfaccia usando tasto di esposizione del `'. Con la goccia giù potete selezionare un preregolamento se l'alimentabile ha qualunque preregolamenti definiti. Attualmente, nella pelle di difetto, ci sono 2 scanalature di effetto del vst disponibili (potete sostituire c'è ne degli effetti del othe con la seconda scanalatura di effetto del vst right-clicking il numero davanti all'effetto e selezionando l'effetto del vst 2) questo significa che potete avere 2 effetti del vst caricati e che funzionano allo stesso tempo.

6 - Battere-Beat-matching

Quando avete caricato due canzoni con il loro insieme di BPM, probabilmente volete sincronizzare loro in modo da i battimenti funzionati insieme.

Iniziare una canzone. Iniziare l'altra canzone. Scattare sopra tasto di sincronizzazione del `' sull'altro giocatore (quello che non sentite ancora) per sincronizzare i battimenti. Ora sbiadir lentamente all'altra canzone fino a che non possiate sentire il battimento molto silenzioso. Probabilmente non sono sincronizzati; ciò è che cosa ancora dobbiamo fare.

Il senso più facile fare questo è di utilizzare la rotella di trotto del `' sull'altro giocatore. Premere il tasto di p.bend sull'annotazione. Ciò non farà niente. Quando fate scorrere il vostro mouse verso l'alto o verso il basso, il passo andrà verso l'alto o verso il basso pure. Quando liberate il tasto di mouse, il passo andrà alla relativa condizione originale. Ora fare scorrere verso l'alto o verso il basso fino a sincronizzare i battimenti. L'udito se un battimento è prima o dopo l'altro battimento richiede una certa abilità, ma voi imparerà questo dopo molta pratica.

Ora potete continuare a sbiadirti all'altro giocatore. Poiché del BPM vi siete regolato non potreste essere 100% corretto (entrambi i giocatori potrebbero essere circa 0.1/0.2 BPM differenti) voi potreste dovere fine-tune costantemente mentre vi mescoli. Se sembra che una canzone continu aare funzionare più lento o più velocemente dell'altra, dovreste cambiare il passo using la barra del passo. Provare a non fare scorrere più di 5% verso l'alto o verso il basso mentre la canzone sta giocando, perché questa probabilmente sarà udibile.

7 - Configurazione di audio uscita

Driver dell'uscita

Sulla linguetta di Options->In/Out in primo luogo dovete selezionare per produrre il driver. Se il vostro soundcard sostiene l'ASIO, quindi è suggerito per selezionare questo, poiché questo gli darà lo stato latente più basso e la migliore qualità del suono. Se questa scelta non è disponibile, dovreste usare DirectSound. Su Windows Vista, potete anche scegliere l'audio sessione di Windows, che è suggerita anziché DirectSound se è disponibile. Se sentite molti crackle/rumore quando gioca, questo è probabilmente perché lo stato latente è stato fissato troppo basso. Per DirectSound e sessione di Windows l'audio, questo può essere aumentato usando l'opzione di BufferSize. Per l'ASIO potete fare questo mediante l'apertura del quadro di controllo di ASIO.

Using miscelatore interno di Dex'

Se vi mescolate appena con il vostro calcolatore, o con un regolatore quale un regolatore del Midi, dovete usare miscelatore interno di Dex'. Parecchie modalità di output sono disponibili secondo la vostra configurazione:

x se il vostro soundcard ha uscita dei 4 altoparlanti (anteriore e posteriore), potete usare l'altoparlante anteriore fuori

per i vostri altoparlanti e l'altoparlante posteriore fuori per la vostra cuffia.

Per ottenere correttamente questo funzionamento, assicurar che la vostra configurazione dell'altoparlante sia fissata a 5.1 altoparlanti di bordi. Potete fare questo dentro

Controllare i nel->Sounds di PA ed audio Devices->Speaker Settings->Advanced

x se avete 2 soundcards, potete trasmettere l'uscita matrice ad un soundcard e la cuffia ha prodotto all'altro soundcard.

x se avete un soundcard con le uscite multiple e un driver di ASIO, potete selezionare quale uscita è usata per l'uscita matrice e quale è usata per pre-pre-listening.

x se il vostro soundcard ha soltanto uno prodotto, potete spaccare la scanalatura destra e sinistra in modo che la scanalatura di sinistra sia l'uscita matrice e la giusta scanalatura sia l'uscita della cuffia. Questi modi possono essere selezionati nel modo di Options->In/Out->Output.

Con l' pre-pre-listening, potete utilizzare le cuffie per sincronizzare i battimenti senza l'udienza del

pubblico esso. **Miscelatore esterno**

Per usare un miscelatore esterno con Dex, potete usare una di seguenti modalità di output: x un soundcard; player1->front, player2->rear

Per ottenere correttamente questo funzionamento, assicurar che la vostra configurazione dell'altoparlante sia fissata a 5.1 altoparlanti di bordi. Potete fare questo dentro

Controllare i nel->Sounds di PA ed audio Devices->Speaker Settings->Advanced

x un soundcard; player1->left, player2->right

Questa opzione non può essere selezionata direttamente, ma può essere realizzata usando modalità di output del padrone del `soltanto' e filtra un giocatore ha andato e l'altra destra.

La cottura può essere fatta sulla finestra di effetto quando l'effetto di cottura del `' è selezionato. x due soundcards: player1->card1, player2->card2

x un soundcard con l'ASIO: Ogni piattaforma ad un'uscita differente (fino a 3 piattaforme in questo caso)

Se stiate usando un miscelatore esterno, potete regolare appena crossfader di Dex' nel centro in moda da poterlo utilizzare voi i faders del vostro miscelatore per controllare il volume. Dex fa questo per difetto alla partenza quando avete selezionato una delle modalità di output esterne del miscelatore.

C'inoltre è un'opzione per rendere invalido il crossfader interamente per assicurarsi che non lo usiate accidentalmente quando usando un miscelatore esterno.

8 - Registrazione e radiodiffusione

MP3, Ogg e registrazione dell'onda

Potete registrare la vostra miscela ad un mp3, ad un'onda o ad una lima di Ogg. Se volete registrare la vostra miscela, Menu->Start semplicemente prescelto Recording~ e selezionare dove volete conservare la vostra miscela ed in che disposizione (wav, mp3 o ogg). Quando siete pronto a registrare, premere il tasto record.

Registrando direttamente al ogg o al mp3 userà più potere del CPU che la registrazione a wav. Per la maggior parte dei calcolatori questo dovrebbe essere problema, ma per i calcolatori più lenti, o quando notate che Dex sta facendo funzionare piuttosto lento mentre la registrazione al mp3, il vostro calcolatore non dipende probabilmente da esso e da voi migliore prova che registra al wav in primo luogo e sta comprimendolo al mp3 più successivamente. (Potete trovare alcuni programmi liberi per convertire i wav in mp3 o in ogg a rarewares3. I programmi suggeriti sono LameDrop per il mp3 e OggDropXPd per i ogg)

Potete cambiare la velocità di trasmissione sul dialogo di opzioni. Il difetto è 160kbps CBR using il codificatore zoppo di alta qualità per il mp3. Per Ogg, la qualità di difetto è 5.00, che produce le lime intorno a 160kbps. Tutte le lime registrate sono audio lime a 16 bit. Il samplerate dipende dal samplerate dell'uscita selezionato in Dex e stabilizza a 44.1 chilocicli. Quando siete mescolanza finished, assicurar che premiate il tasto di arresto in moda da conservare correttamente la lima.

Mentre registra una miscela da Dex, Dex inoltre scriverà automaticamente una lima di indicazione, contenente il titolo della pista, l'artista e cronometrarlo ha giocato la canzone. Questa lima può più successivamente essere usata per bruciare la vostra miscela su un Cd.

Shoutcast

È inoltre possibile effluire la vostra miscela in tensione al Internet usando lo shoutcast del winamp alimentabile. Per fare questo, dovete in primo luogo installare la fonte dello shoutcast alimentabile nel dispositivo di piegatura di Dex. Potete ottenere questo alimentabile a http://www.shoutcast.com/download/broadcast.phtml

Potrete soltanto installarlo nel vostro indice del winamp (in modo da in voi deve in primo luogo fare installare il winamp 5)

Ora potete aprire un Windows Explorer ed andare a c:\Program Files\Winamp\Plugins . Là troverete le lime dsp_sc.dll e lamedll.dll. Selezionare entrambe le lime e selezionare la copia (o CTRL+C). Ora andare all'indice di Dex a c:\Program Files\PCDJ Dex ed incollare le lime qui (o pressa CTRL+V). Quando iniziate ancora Dex, un articolo si aggiungerà al menu principale. Per iniziare l'alimentabile, premere semplicemente Menu->Start/Stop Shoutcast alimentabile. Quando volete chiudere l'alimentabile, premere semplicemente ancora Shoutcat avvio/arresto alimentabile.

Più informazioni su come usare lo shoutcast alimentabile, come pure come installare un assistente dello shoutcast e convincere la gente ad ascoltare esso possono essere trovate su http://www.shoutcast.com

[3] http://rarewares.org

Oddcast 3

Oddcast 3 è un altro winamp alimentabile che può essere usato da withinDex. Può effluire il ogg, il mp3 e il aac ad un assistente icecast2. I flussi di Ogg Vorbis danno una qualità del suono ben migliore che il mp3 (con ogg, potete avere un mono flusso 44.1khz soltanto a 32kbps), ma non possono ancora essere sostenuti tramite tutti i giocatori. È sostenuto da Winamp 5

Configurando un assistente icecast2 e configurando la forza alimentabile oddcast3 be un po'più difficile del configurando un assistente dello shoutcast comunque.

A http://www.oddsock.org/tools/ potete caricare programmi oggetto ed installare "OddcastV3 DSP per Winamp e Fooba r2k"

Dopo l'installazione esso, dovete copiare **dsp_oddcast_v3.dll dal** vostri winamp \ indice dei collegamenti all'indice di Dex e le seguenti lime dall'indice di Winamp anche all'indice di Dex: **bass.dll, ogg.dll, vorbis.dll, libFLAC.dll, libOggFLAC.dll** e **pThreadVSE.dll.**

Quando le lime sono copiate ed iniziate Dex, ci sarà una voce di menu denominata Oddcast avvio/arresto 3 alimentabile che può essere usato per iniziare ed arrestare l'alimentabile.

Allo stesso Web site, potete anche caricare programmi oggetto una versione compilata con l'installatore dell'assistente di Icecast 2 per le finestre.

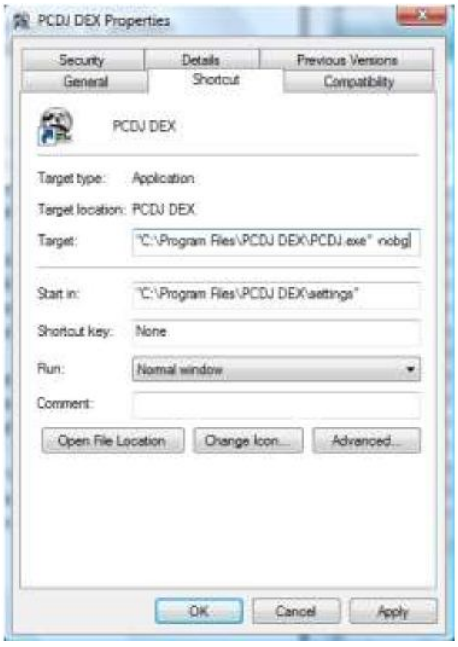
Più informazioni sull'assistente del icecast possono essere trovate a http://www.icecast.org

9 - Scritti e ordine-command-line parametri

Scritti

Per permettere che realizziate un certo numero di azioni immediatamente, Dex ha un sistema scripting per realizzare le azioni multiple immediatamente. Gli scritti possono essere iniziati quando Dex comincia, o legandole alle scorciatoie di tastiera o del Midi.

Ordine-Command-line parametri



Alcune opzioni avanzate possono essere selezionate soltanto aggiungendo una linea di ordine parametro alla scorciatoia di Dex. Per fare questo, right-click la scorciatoia di Dex e selezionare le proprietà del `'. Là potrete aggiungere questi parametri nell'obiettivo del `' casella di testo.

- nobg - questo nasconderà i precedenti

- nofx - questo nasconderà le finestre di effetto

- nopl - questo nasconderà la finestra della lista musicale radiofonica

- il vinylcontrol - inizierà il controllo del vinile su entrambe le piattaforme quando iniziate Dex

- utente: Nome - cambiare il nome del `' con tutto il nome che volete generare un nuovo profilo di utente per iniziare Dex con. In questo modo potreste avere scorciatoie differenti che si avviano con differenti configurazioni.

- playlistsdir: " Percorso" - cambiare il percorso del `' a tutto il foldername per immagazzinare i casi record là. Per difetto questo è C:\Program Fi les\PCDJ Dex \ regolazioni \ userna me \ liste musicali radiofoniche

10 - Scorciatoie di tastiera

Scorciatoie di difetto

Ci sono alcune scorciatoie di tastiera che lo rendono più facile fare alcune cose che mediante usando il mouse. È possibile aggiungere i nuovi tasti di scelta rapida, o caricare un altro schema di tasto di scelta rapida nel dialogo di opzioni. Notare prego che mentre la lista musicale radiofonica è selezionata, alcune scorciatoie non possono funzionare. Premere l'ESC per fornire il fuoco di un cavicchio fra la lista musicale radiofonica ed il miscelatore.

Tastiera: 4, 6 si sbiadicono alla piattaforma di sinistra, si sbiadicono alla piattaforma di destra.
Insieme 5 il cursore al centro
1.3 tagliare il giocatore 1, giocatore 2 volumi finchè il tasto è premuto.
8.2 si sbiadice una piccola parte ha andato o piattaforma di destra
La freccia sinistra giocherà la canzone al contrario.
Freccia a destra veloce in avanti ad una velocità di 150%
F1 aprono la finestra di ricerca. Premere l'ESC per chiudersi.
Il gioco F2->F4/pausa, l'arresto, il ciclo 4 batte inserita/disinserita per il giocatore 1
Il gioco F6->F8/pausa, l'arresto, il ciclo 4 batte inserita/disinserita per il giocatore 2
F9->F10 il passo 0.1% giù, lancia 0.1% in su per il giocatore 1, usa il Ctrl per 0.02%
F11->F12 il passo 0.1% giù, lancia 0.1% in su per il giocatore 2, usa il Ctrl per 0.02%
q, punto di indicazione di movimento di w per il giocatore 1 posteriore o di andata
e, r di movimento del punto di indicazione per il giocatore 2 posteriore o di andata
u, lancio la curvatura mi scolo, per sul giocatore 1
o, curvatura del passo di p giù, per sul giocatore 2
Volume principale stabilito della casa a 0%
Pausa di conclusione tutte le canzoni
Volume alto della conduttura di aumento della pagina
La pagina giù fa diminuire il volume principale
a, z s, x d, aumento di c, di diminuzione del compensatore metà di livello basso per il giocatore 1
f, v g, b h, aumento di n, di diminuzione del compensatore metà di livello basso per il giocatore 2
Uso congiuntamente al Ctrl (0.25) o allo spostamento (0.125) per aumento e diminuzione più lenti del compensatore.
1.2 finchè mantenete il numero urgente, quella canzone collegherà 4 battimenti in circuito. Uso congiuntamente al Ctrl, all'alt o allo spostamento cambiare la lunghezza del ciclo.
Gioco 3.4 la canzone a partire dal punto di indicazione per finchè giudicate il tasto premuto. (Effetto di balbuzie)

Rotolo della freccia di ALT+up/down nel browser della lima, anche se una delle piattaforme è selezionata
Carico della freccia di ALT+left/right la canzone selezionata nel rotolo di sinistra o di destra del giocatore CTRL+up/down nella lista musicale radiofonica, anche se una delle piattaforme è carico selezionato di CTRL+left/right la canzone selezionata nella parte di sinistra o nel giocatore di destra

CTRL+q vede in anteprima la canzone selezionata nella scanalatura di indicazione. Premere ancora per arrestarsi
Le ricerche di CTRL+w/CTRL+e trasmette/indietro nella canzone di previsione
L'ESC commuta il fuoco fra la lista musicale radiofonica e le piattaforme

Scorciatoie di tastiera di pubblicazione

Per pubblicare le scorciatoie di tastiera, andare a Menu->Options->Keyboard. Per aggiungere o pubblicare una scorciatoia, in primo luogo premere il tasto che volete usare.

Ora potete o selezionare manualmente l'ordine a partire dai goccia-drop-downs (per la maggior parte delle azioni, potete utilizzare la tastiera del `di ordine' e selezionare l'azione nella lista del Sub-Command) o potete usare il `imparate...' tasto. fter avete premuto il tasto di apprendimento, appena

premete tutto il tasto sullo schermo che vorreste legare alla chiave selezionata.

Una volta che l'ordine è selezionato, potete utilizzare la scorciatoia. Non dimenticare di usare il `salvo il preregolamento...' per per conservare i cambiamenti; altrimenti saranno persi quando ricominciate Dex.

11 - Regolatori esterni

Ercole DJ consola la

configurazione - dispositivo

sano

Potete scegliere di usare un'altra carta sana che potete già avere, o potete usare Ercole DJ consolate 1 o il DJ consola Mk2 come dispositivo sano.

Per fare questo, dovete configurare l'audio dispositivo in Dex. Potete trovare questa configurazione in Options->In/Out

Selezionare 24 bit se volete usare al massimo uno immesso, o selezionare a 16 bit se volete usare 2 input sul quadro di controllo di Ercole.

Configurazione - regolatore

Per usare i comandi della sezione comandi del DJ, dovete attivarli nella configurazione di Dex pure. Per fare questo, aprire la finestra di opzioni e selezionare il **General** tabella.

Là potete controllare **Ercole DJ consolate l'**opzione. Sul pannello di config della sezione comandi del DJ, potete allora collegarti/sconnessione che Ercole DJ consola.

Potete anche scegliere se volete usare il DJ consolate per controllare le piattaforme, o per usarli come pannello completo di effetto.

Uso generale

I tasti pausa/del gioco ed il **tasto di indicazione** funzionano allo stesso modo sullo schermo o del per mezzo delle scorciatoie di tastiera.

Utilizzare i tasti della **pista FWD/BCK** per arrotolare attraverso la pista caricata.

Per difetto il **crossfader** si sbiadirà da una piattaforma all'altra ed i due **faders verticali** controlleranno il volume di ogni piattaforma. Potete anche configurarli per controllare il passo.

La manopola rotativa infinita del passo può essere di aumentare usato/diminuzione il passo ai piccoli punti per procedere alle piccole registrazioni per correggere il passo. Se selezioniate per utilizzare i faders per controllare il passo, quindi queste manopole controlleranno il guadagno del volume della scanalatura.

Le manopole **medie e triple della spigola,** controllano il compensatore per tagliare o amplificare minimo, metà di o le alte frequenze.

Il tasto **auto di battimento** sincronizzerà il tempo della piattaforma per abbinare l'altra piattaforma. A questo punto i battimenti non sono stati allineati automaticamente ancora, questo è qualcosa che dobbiate farti using i tasti della curvatura della rotella o del passo di trotto.

I tasti della curvatura del passo possono essere utilizzati temporaneamente per accelerare o rallentare la velocità della piattaforma, di modo che le due canzoni possono essere state allineate.

La rotella di trotto può essere utilizzata per la stessa funzione. Finchè la filate, la canzone ritarderà verso l'alto o verso il basso secondo il senso che lo girate dentro.

Quando la canzone non sta giocando, la rotella di trotto sposterà il punto corrente di indicazione.

Utilizzare il tasto **matrice di tempo** per selezionare che cosa la rotella di trotto farà. Se principale è disinserito, la rotella di trotto può essere utilizzata per il piegamento del passo. Se principale è sulla rotella di trotto può essere usato per graffiare. Quando principale sta infiammando, potete utilizzare la rotella di trotto per arrotolare attraverso la lista musicale radiofonica.

La barra di comando nel centro può essere utilizzata per trasmettere il suono di una piattaforma alle cuffie per pre-pre-listening. Se la spingete nella di sinistra-parte superiore, la piattaforma di sinistra sarà sentita tramite le cuffie. Se la spingete nella di sinistra-parte inferiore la piattaforma di sinistra non sarà sentita tramite le cuffie. La parte di destra fa lo stessi per la piattaforma di destra.

La tenuta del **tasto sotto la barra di comando** per un secondo e liberarlo caricheranno la canzone selezionata dalla lista musicale radiofonica o il browser alla piattaforma selezionata.

Effetti

Il DJ consola inoltre ha tre tasti di effetto. **Il primo tasto di effetto** attiverà/disattiva un ciclo di 4 battimenti. **I secondi tasti di effetto** attiveranno/disattivano l'effetto del flanger. **Il terzo tasto di effetto** attiverà l'effetto del gapper per finchè il tasto è premuto.

Premendo il **tasto triangolare** potete anche selezionare alcuni altri modi di effetto.

- Quando l'**indicazione** principale è infiammare, premere uno dei tre tasti selezionerà i punti 1, 2 o 3. di indicazione.
- Quando il **ciclo** principale sta infiammando, i tasti inizieranno un ciclo di una lunghezza differente

Input

Per usare uno degli input, semplicemente giudicare il **tasto del** theCue fatto pressione per almeno un secondo, quindi liberarlo.

Il suono dalla scanalatura di input è di quanto giocato su quel throughDex della scanalatura e potete utilizzare tutti i comandi, effetti e cicli sul suono nel tempo reale. Se volete usare il DJ consolare congiuntamente a **controllo del vinile,** voi può giudicare il tasto di **controllo di tempo** fatto pressione per almeno un secondo per permettere al controllo del vinile su quella piattaforma.

Ercole DJ consola la

configurazione di RMX -

suonare il dispositivo

Potete scegliere di usare un'altra carta sana che potete già avere, o potete usare il Hercule DJ consolate RMX come dispositivo sano.

Per fare questo, dovete configurare l'audio dispositivo in PCDJ Dex. Potete trovare questa configurazione nel controllo di Options->In/Out "che effluisce l'opzione di ASIO" se avete di meno che il RAM 1GB. Vedere la documentazione di PCDJ Dex per più informazioni su questo modo.

Selezionare 24 bit se volete usare al massimo uno immesso, o selezionare a 16 bit se volete usare 2 input.

Configurazione - regolatore

Per usare i comandi della sezione comandi del DJ, dovete attivarli nel PCDJ Dex

configurazione pure. Per fare questo, aprire la finestra di opzioni e selezionare il **General** tabella.

Là potete controllare **Ercole DJ consolate l'**opzione di **RMX**. Sul pannello di config della sezione comandi del DJ, potete allora collegarti/sconnessione che Ercole DJ consola.

Uso generale

I tasti pausa/del gioco ed il **tasto di arresto** funzionano allo stesso modo sullo schermo o del per mezzo delle scorciatoie di tastiera.

Utilizzare tasti **di andata/posteriori veloci** per cercare attraverso la pista caricata.

Il crossfader si sbiadirà da una piattaforma all'altra ed i **faders** twovertical esterni controlleranno il volume di ogni piattaforma. **I faders del passo** controlleranno il passo. Per difetto sono nel modo relativo, che i mezzi spostano il passo verso l'alto o verso il basso riguardante il passo corrente.

Le manopole **medie e triple della spigola,** controllano il compensatore per tagliare o amplificare minimo, metà di o le alte frequenze.

Gli interruttori di uccisione temporaneamente completamente taglieranno il minimo, metà di o le alte frequenze fino a premere ancora il tasto.

Il tasto di **sincronizzazione** sincronizzerà il tempo della piattaforma per abbinare l'altra piattaforma. A questo punto i battimenti non sono stati allineati automaticamente ancora, questo è qualcosa che dobbiate farti using la rotella di trotto.

La rotella di trotto può essere utilizzata temporaneamente per aumentare o fare diminuire il passo. Finchè la filate, la canzone ritarderà verso l'alto o verso il basso secondo il senso che lo filate.

Quando la canzone non sta giocando, la rotella di trotto sposterà il punto thecurrent di indicazione.

Utilizzare il tasto della **graffiatura** per selezionare che cosa le rotelle di trotto faranno. Se il modo della graffiatura è permesso a, la rotella di trotto graffierà il suono, se il modo della graffiatura è disabile, la rotella di trotto sarà usata per il piegamento del passo.

Il tasto **prescelto di indicazione** può essere utilizzato per trasmettere il suono della piattaforma alle cuffie.

Cicli e punti di indicazione

I cicli e le indicazioni possono sia essere controllati con i sei tasti numerati.

Il tasto di **INDICAZIONE alla** parte inferiore selezionerà il modo del ciclo o di indicazione.

Quando il tasto di **INDICAZIONE** è disabile, usare **1** e **4** per regolare un ciclo dentro e un ciclo fuori indicano. Il ciclo fuori inoltre uscirà un ciclo attuale.

Mentre tieni **1** potete utilizzare la rotella di trotto per muoverti il ciclo trasmette o indietro. Usare **2** e **5** per iniziare o arrestare un ciclo di 4 o 8 battimenti.

Usare **3** e **6** per fare diminuire o aumentare la lunghezza del ciclo thecurrent.

Quando il tasto di **INDICAZIONE** è permesso a, i pulsanti 1 - 6 per caricare uno di sei hanno memorizzato i punti di indicazione. Per memorizzare un punto di indicazione, tenere il tasto di INDICAZIONE ed allora premere uno dei 6 tasti.

Configurazione di EKS

XP10/EKS XP5 - suonare il

dispositivo

Potete scegliere di usare un'altra carta sana che potete già avere, o potete usare uno o due EKS XP10 come carta sana. Per fare questo, dovete configurare l'audio indice del dispositivo. Potete trovare questa configurazione in Options->In/Out

Se avete soltanto un XP10, selezionare 0 - uscita matrice come modalità di output e selezionare il XP10 come carta sana 1

Solitamente sarà chiamato "altoparlanti del USB"

Se avete 2 XP10, la modalità di output prescelta 4 e seleziona i 2 xp10 come la carta sana 1 e carta sana 2..

Solitamente saranno chiamate "altoparlanti del USB" con un numero dopo esso.

Configurazione - regolatore

Per usare i comandi di XP10, dovete attivarli nella configurazione di Dex pure. Per fare questo, aprire la finestra di opzioni e selezionare il **General** tabella.

Là potete controllare l'opzione di **EKS XP10**. Sul pannello di config xp10, potete allora collegarti/sconnessione il xp10.

Fino a tre xp10 possono essere rilevati ed usati automaticamente. Per difetto saranno configurati alla piattaforma di controllo 1, alla piattaforma 2 ed alla piattaforma 3..

- Il **modo relativo del cursore del passo** commuterà fra un cursore del passo relativo o assoluto. L'assoluto significa che il centro del cursore del passo sarà sempre 0%. Ciò significa che non può essere usata congiuntamente alla corrispondenza automatica del bpm. Il modo relativo è difetto e significa che il passo aumentare/diminuzione dal passo corrente mentre spostate il cursore del passo, che cosa posizione assoluta il cursore del passo era. Ciò significa che la posizione centrale sul cursore del passo non può sempre essere passo di canzone di 0%.

Uso generale

I tasti di **indicazione** e del **gioco** funzionano lo stessi dei tasti sullo schermo. Le funzioni esatte dipendono dal modo di indicazione fissato in Options->General. Per più informazioni, leggere il manuale di PCDJ Dex. Utilizzare il **cursore del passo** per registrare il passo di ogni piattaforma. Si noti che questo cursore funziona riguardante il passo corrente. Ciò significa che potete usare la funzione auto del fiammifero di battimento di PCDJ Dex ed allora registra il passo un po'con il cursore del passo se necessario.

Con il tasto di **modo del passo** potete commutare fra il modo del cursore del passo relativo ed assoluto.

Con i tasti della **freccia sinistra di destra e**, potete arrotolare attraverso la pista. La pressatura di andata sposterà la posizione di canzone circa 30 secondi in avanti, premendo indietro sposterà la posizione di canzone circa 10 secondi indietro.

Il tasto di **modo del gioco** fornirà il modo di un cavicchio della rotella di trotto fra il modo della curvatura del passo ed il modo di simulazione del vinile.

Nel modo di simulazione, tenere la vostra barretta sulla rotella di trotto arresterà la pista e spostarla trasmette o indietro graffierà la pista.

Nel modo della curvatura del passo, il passo temporaneamente sarà aumentato o diminuito.

In entrambi i modi, l'anello esterno della rotella di trotto può essere utilizzato per il piegamento del passo.

Il tasto del **ciclo** arresterà un ciclo se uno è attivato, o inizierà un ciclo di 4 battimenti al contrario. Il tasto **d'inversione** temporaneamente invertirà il playback di canzone fino a liberare il tasto. **Il freno/rotazione sul** tasto simulerà un freno lento della piattaforma girevole o filerà in su.

Punti di indicazione e selezione della piattaforma

Come accennato, potete utilizzare il tasto di **indicazione** per andare indietro al punto corrente di indicazione, o all'inizio della canzone.

Potete anche immagazzinare e fino a 4 retreive inseriscono i punti per canzone.

Se selezioniate **A, la B, C, la D** si abbottona per controllare i punti di indicazione, voi può regolare il

punto corrente di indicazione per inserire i punti 1.2.3 o 4 premendo il tasto **A, B, C o D..**

Per memorizzare un punto di indicazione, in primo luogo premere il tasto "di CueRec" sullo schermo, quindi sulla pressa una dei 4 tasti per immagazzinare la posizione attuale a quel cuepoint.

Se selezioniate **"la piattaforma prescelta"** mentre l'opzione per **A, B, C, D** si abbottona, quindi i tasti selezioneranno quale piattaforma sarà controllata dal vostro XP10. Ciò permette che controlliate fino a 3 piattaforme con appena un XP10. Premere A alla piattaforma di controllo 1, B per controllare deck2 o la C alla piattaforma di controllo 3..

Cicli

Come spiegato nella parte precedente, il tasto del theLoop può essere utilizzato ad avvio/arresto un ciclo di 4 battimenti. Usare **su e giù le frecce** per dimezzare o la doppia lunghezza del loop di corrente.

Per specificare un ciclo voi stessi, premere il theLoop **in** tasto per selezionare il punto di inizio del ciclo e premere il **ciclo fuori** si abbottonano per selezionare il punto finale del ciclo, dopo di che il ciclo sarà attivato. **Lista musicale radiofonica**

Premere il tasto della **lista musicale radiofonica** per fornire la rotella di un cavicchio di trotto al modo della lista musicale radiofonica.

Girare la rotella di trotto verso il rotolo attraverso la lista. Premere il tasto **GIUSTO** per caricare la canzone selezionata, o per aprire il dispositivo di piegatura selezionato.

Utilizzare il tasto del **menu** per commutare fra la lista musicale radiofonica, la lista del dispositivo di piegatura e le lime elencano. Quando siete finished, utilizzare ancora il tasto della lista musicale radiofonica per attivare le piattaforme.

Configurazione BCD-2000 e BCD-3000 di Behringer - suonare il dispositivo

Potete scegliere di usare un'altra carta sana che potete già avere, o potete usare il BCD-2000 come dispositivo sano.

Per fare questo, dovete configurare l'audio indice del dispositivo. Potete trovare questa configurazione in Options->In/Out

Per difetto, using la rotella di trotto mentre la canzone è fatta una pausa sposterà il punto corrente di indicazione senza giocare alcun suono. Se volete sentire questo movimento pure, potete permettere al **suono del gioco mentre inserisci l'**opzione sul General tabella.

Configurazione - regolatore

Per usare i comandi di BCD-2000, dovete attivarli nella configurazione del theDex pure. Per fare questo, aprire la finestra di opzioni e selezionare tabella theGeneral.

Là potete controllare l'opzione di **Behringer BCD-2000**. Sul pannello di config bcd-2000, potete allora collegarti/sconnessione il bcd-2000.

– **La manopola della miscela di PFL si sbiadice fra i channelssets il** comportamento della manopola della miscela di PFL. Se questa opzione è selezionata, quindi il volume si sbiadirà gradualmente dall'inserire una piattaforma ad inserire l'altra. Nella posizione centrale sentirete entrambe le piattaforme.

Se questa opzione non è selezionata, quindi la manopola della miscela del pfl commuterà fra la piattaforma a e la piattaforma B.. Nella posizione centrale, nessuni saranno udibili.

– **Il lampeggiamento del tasto di Synch di Disable** renderà invalido il tasto dello synch dal lampeggiamento sul battimento se scoprite che questo distrae o inesatto.

– **Il modo relativo del cursore del passo** commuterà fra un cursore del passo relativo o assoluto. L'assoluto significa che il centro del cursore del passo sarà sempre 0%. Ciò significa che non può essere usata congiuntamente alla corrispondenza automatica del bpm. Il modo relativo è difetto e significa che il passo aumentare/diminuzione dal passo corrente mentre spostate il cursore del passo, che cosa posizione assoluta il cursore del passo era. Ciò significa che la posizione centrale sul cursore del passo non può sempre essere passo di canzone di 0%.

– **La sensibilità della rotella di trotto** fissa la sensibilità della rotella di trotto. Il difetto è 100, aumentandola farà il passo rispondere più duro sui piccoli movimenti della rotella.

– **L'effetto di difetto** fissa l'effetto di difetto quando inizia Dex da controllare dalla sezione di effetto sul DCB.

Uso generale

Utilizzare il tasto del **gioco** per iniziare o fare una pausa una pista. Fare una pausa una pista inoltre regolerà il punto corrente di indicazione. Utilizzare il tasto di **indicazione** per arrestare la pista. Ciò la restituirà è posizione al punto corrente di indicazione.

I cursori del **volume** e del **crossfader** registreranno il volume come preveduto ed in modo da le manopole del compensatore e gli interruttori **bassi, metà di ed alti di uccisione**.

La curvatura del passo + e - temporaneamente piegherà il passo della pista verso l'alto o verso il basso per beatmatching. Non appena liberate il tasto, il passo rinvierà esso è il valore originale. Più lungamente tenete il tasto, il più il passo cambierà.

Utilizzare il **cursore del passo** per registrare il passo di ogni piattaforma. Si noti che questo cursore funziona riguardante il passo corrente. Quale significa che potete usare la funzione auto del fiammifero di battimento di Dex ed allora registrare un po'il passo con il cursore del passo se necessario.

Se volete procedere alle registrazioni molto piccole al passo, potete anche giudicare **per superare il** tasto ed usare la **curvatura del passo + e -** tasti, per cambiare il passo da +-0.05%

Con la **ricerca trasmette/indietro** si abbottona, voi può arrotolare attraverso la pista. La pressatura di andata sposterà la posizione di canzone circa 30 secondi in avanti, premendo indietro sposterà la posizione di canzone circa 10 secondi indietro.

Potete tenere il tasto di ricerca bck/di FWD per arrotolare con la canzone. Più lungamente li tenete, più velocemente salterà.

Il tasto **Slave di sincronizzazione** registrerà il passo per abbinare il bpm delle altre piattaforme. La tenuta del tasto per più di un secondo ed allora liberarlo ripristineranno il passo a 0%.

Il tasto della **graffiatura** commuta fra tutti i modi per la rotella di trotto. Quando principale è disinserito, la **rotella di trotto** può essere utilizzata per piegare il passo up or down quando la pista sta giocando. Quando la pista è

fatta una pausa, sposterà il punto di indicazione. Quando principale è sopra, la rotella di trotto può essere utilizzata per il graffio mentre la pista sta giocando. Quando principale sta infiammando, potete utilizzare la rotella di trotto per arrotolare attraverso la lista musicale radiofonica (vedere più successivamente).

Potete utilizzare il tasto del **ciclo In/End ad** avvio/arresto un ciclo di 4 battimenti. Principali sul **ciclo fuori** si abbottonano mostreranno se il ciclo è permesso a oppure no.

Tenere il tasto dell'**entrata analogica** affinchè circa un secondo attivino la linea immessa su quella piattaforma. Si noti che sul DCB, l'input del Mic e il Phono hanno immesso A stanno ripartendo lo stesso input, così soltanto uno dei due possono essere usati simultaneamente.

Se usate le caratteristiche di controllo del vinile di Dex allora potete attivare/disattivate il controllo del vinile dalla pressatura **da superare** simultaneamente e dal tasto dell'**entrata analogica**.

Utilizzare **sopra il** tasto di **aria** per permettere al mic. Internamente, sarà caricato alla terza piattaforma di Dex, in modo da aprendola potete persino applicare tutto l'effetto che volete al mic immesso sullo schermo.

Utilizzare il **padrone/**tasto **spaccato** per commutare fra l'udito dell'uscita matrice attraverso le cuffie o l'uscita di indicazione. Giudicare il tasto fatto pressione per circa un secondo per attivare il modo spaccato, dove un lato delle cuffie è l'uscita matrice e l'altra è l'uscita di indicazione.

Il tasto della **miscela di PFL** può essere utilizzato per selezionare che parteggiano voi vogliono sentire nelle cuffie.

Punti di indicazione

Come accennato, potete utilizzare il tasto di **indicazione** per andare indietro al punto corrente di indicazione, o all'inizio della canzone.

Potete anche immagazzinare e fino a 4 retreive inseriscono i punti per canzone.

Per fare questo, giudicare il tasto di **indicazione** urgente ed inoltre premere uno dell'**effetto si abbottona (A, B, C, D)** caricare i punti 1.2.3 o 4 di indicazione

Per per memorizzare un punto di indicazione, prima pressa **per superare + indicazione** per attivare modo di CueRec. Una volta che il modo del cuerec è attivato, vederete i tasti A, il lampeggiamento di B, di C e di D.

Pulsante **A, B, C o D** per memorizzare il punto corrente di indicazione per inserire posizioni 1.2.3 o 4..

Cicli

Come spiegato nella parte precedente, il tasto del **ciclo In/End** può essere utilizzato ad avvio/arresto un ciclo di 4 battimenti. Il ciclaggio più avanzato è possibile comunque, usando il **ciclo fuori** si abbottona.

Mentre tengono il **ciclo fuori** abbottonar, qui essere le altre opzioni che avete:

- Premere uno dell'**effetto si abbottona (A, B, C, D)** iniziare un ciclo di 2, 4, 8 o 16 battimenti.
- Premere la **curvatura + il** tasto per raddoppiare la lunghezza di ciclo, o **piegare -** per dividere in due la lunghezza di ciclo.
- Utilizzare la **rotella di trotto** per spostare il ciclo trasmette o indietro
- Premere **per superare** per commutare fra i brevi cicli ed i cicli lunghi. Quando i brevi cicli sono selezionati, i tasti di effetto inizieranno 1/4, 1/2th, 1 e 2 di cicli di battimento preferibilmente.
- Utilizzare i tasti **indietro/FWD di ricerca** per cambiare la lunghezza di ciclo da una piccola quantità

Effetti

Gli effetti sono controllati con la fila superiore delle manopole e dei tasti. Poiché gli effetti sono separati per ogni piattaforma, la manopola A e B ed abbottona A ed abbottona l'effetto della piattaforma di controllo di B A, manopola C e D e tasto C ed effetto della piattaforma di controllo di D b.

La prima cosa da fare è di selezionare l'effetto che volete usare. Potete fare questo mediante la tenuta **per superare il** tasto ed allora premendo l'effetto abbottonare **A, la B, la C, o il D..** Potete selezionare un effetto differente per ogni piattaforma usando quella piattaforma per superare il tasto.

Effettuare A: Flanger. Permettere al flanger usando il primo tasto. La resistenza dell'effetto può essere fissata con la prima manopola. La seconda manopola può essere usata per riparare il flanger esso è posizione attuale. **Effetto B: Eco.** Poiché questo effetto è permesso a sempre, assicurar che in primo luogo presentiate la prima manopola all'estrema sinistra selezionare questo effetto. Allora usare la prima manopola per selezionare la quantità di eco e la seconda manopola per selezionare la

lunghezza. La lunghezza sarà riparata ad un numero multiplo dei battimenti (1/8, 1/4, 1/2, 3/4, 1, 2, 4, 8)

Potete utilizzare il secondo tasto per tenere l'amplificatore di eco, in modo da significa che quando uso successivo la prima manopola arrestare l'effetto, voi potete più tardi usare lo stesso campione usando la prima manopola ancora. Con il primo tasto potete rendere invalido il suono di fonte, lasciante soltanto l'eco udibile.

Effetto C: Gapper. Premere primo permettere a/disable del tasto. Il momento che premete per permettere a definisce

dove lo spacco comincerà. Usare la prima manopola per definire la resistenza. I secondi interruttori del tasto fra 1/4 e 1/2th di lunghezza del gapper di battimento. Usare la seconda manopola per selezionare la figura.

Effetto D: Filtro. Permettere a questo, presentare la prima e seconda manopola al centro. Allora permettere all'effetto con il primo tasto. Usare la prima manopola per filtrare il suono. Nel usando dal centro a parte di sinistra, in primo luogo taglierà i suoni ad alta frequenza, allora i suoni a bassa frequenza. Nel usando dal centro alla destra, in primo luogo taglierà le frequenze basse.

Con la seconda manopola potete specificare le risposte. Spostando questa manopola di più verso la parte di sinistra renderà il suono di effetto più forte.

Effetto A+B: Terza piattaforma. Vedere l'ultima sezione di questa documentazione.

Effetto A+C: Bitcrusher. Presentare la prima manopola il a sinistra e la seconda alla destra permettere di non avere effetto. Permettere a questo effetto using il primo tasto di effetto. La prima manopola fisserà il parametro del downsample, la seconda manopola fisserà il parametro di punta-bit-depth.

Effetto A+D: L'effetto su ordinazione **su ordinazione di EffectThe** può essere configurato selezionando "l'abitudine" sul pannello di config del theDex BCD-2000.

Terza piattaforma

Oltre a per mezzo delle manopole e dei tasti di effetto per controllare gli effetti di Dex, potete anche usarli per controllare la terza piattaforma. Per fare questo, in primo luogo selezionare il modo della terza piattaforma premendo **da superare, effettuare il tasto A** ed **effettuare il tasto B** simultaneamente ed in questo ordine. Ora i quattro tasti e quattro manopole possono essere usati per controllare la terza piattaforma.

Abbottonare A: Terza piattaforma pausa/giocare

Tasto B: Terza piattaforma indicazione/arresto

Tasto C: Curvatura del passo giù

Tasto D: Il passo si pieg all'insùare

Manopola A: Volume

Manopola B: Volume di indicazione

Manopola C: Compensatore basso

Manopola D: Alto compensatore

Lista musicale radiofonica

Utilizzare il tasto della **graffiatura** per arrotolare con i modi della rotella di trotto, fino a che la graffiatura non abbia condotto i flash, che è il modo della lista musicale radiofonica.

Potete ora utilizzare gli **interruttori bassi, metà di ed alti di uccisione** per selezionare cui elencare per arrotolare in (lista musicale radiofonica, browser dell'indice o browser della lima)

Lo Scrolling è fatto con la **rotella di trotto.**

Quando avete selezionato una canzone, premere **per superare il** tasto per caricare la canzone.

Se una canzone è già caricata e giocante in una piattaforma, dovete giudicare per superare il tasto affinchè almeno 1 secondo carichiate una canzone in questa piattaforma, per evitare casualmente l'arresto della canzone di gioco.

Per usare i comandi di VCI-100, dovete attivarli nella configurazione di Dex. Per fare questo, aprire la finestra di opzioni e selezionare il **General** tabella.

Là potete controllare l'opzione di **Vestax VCI-100**. Sul pannello di config VCI-100, potete allora collegarti/sconnessione il vci-100.

– **Il lampeggiamento del tasto di Synch di Disable** renderà invalido il tasto dello synch dal lampeggiamento sul battimento se scoprite che questo distrae o inesatto.

– **Il modo relativo del cursore del passo** commuterà fra un cursore del passo relativo o assoluto. L'assoluto significa che il centro del cursore del passo sarà sempre 0%. Ciò significa che non può essere usata congiuntamente alla corrispondenza automatica del bpm. Il modo relativo è difetto e significa che il passo aumentare/diminuzione dal passo corrente mentre spostate il cursore del passo, che cosa posizione assoluta il cursore del passo era. Ciò significa che la posizione centrale sul cursore del passo non può sempre essere passo di canzone di 0%.

– **La sensibilità della rotella di trotto** fissa la sensibilità della rotella di trotto. Il difetto è 100, aumentandola farà il passo rispondere più duro sui piccoli movimenti della rotella.

– Il VCM-100 inoltre è sostenuto ed è inoltre possibile usare insieme 2 VCI-100 (o 1 VCI-100 e 1 VCM-100) per controllare 4 piattaforme.

Uso generale

Utilizzare il **gioco/**tasto di arresto per iniziare o fare una pausa una pista. Fare una pausa una pista inoltre regolerà il punto corrente di indicazione.

Utilizzare il tasto **gioco/di indicazione** per arrestare la pista. Ciò la restituirà è posizione al punto corrente di indicazione.

Il crossfader, i cursori del **volume** e le manopole **stereo dell'equilibrio** registreranno il volume e l'equilibrio stereo come preveduto.

Ciao le manopole **basse e metà di basse e metà di** controllano il compensatore basso, metà di ed alto

Utilizzare il **cursore del passo** per registrare il passo di ogni piattaforma. Si noti che questo cursore funziona riguardante il passo corrente. Quale significa che potete usare la funzione auto del fiammifero di battimento di Dex ed allora registrare un po'il passo con il cursore del passo se necessario.

Il tasto di **sincronizzazione** registrerà il passo per abbinare il bpm delle altre piattaforme. La tenuta del tasto per più di un secondo ed allora liberarlo ripristineranno il passo a 0%.

Il tasto di **modo del vinile** commuta fra il modo del vinile ed il modo della miscela per la rotella di trotto. Quando principale è disinserito, la **rotella di trotto** può essere utilizzata per piegare il passo up or down quando la pista sta giocando. Quando la pista è fatta una pausa, sposterà il punto di indicazione. Quando principale è sopra, la rotella di trotto può essere utilizzata per il graffio mentre la pista sta giocando. Using la parte esterna del trotto la rotella provocherà sempre il piegamento del passo.

Potete utilizzare il tasto **Loop*4 ad** avvio/arresto un ciclo di 4 battimenti.

La manopola **livellata matrice** controllerà il volume matrice di Dex, il **monitor che il livello** controllerà il volume di indicazione.

La manopola **prescelta del monitor** controlla la quantità dell'uscita matrice che è trasmessa all'uscita del monitor.

Il tasto di **indicazione** vicino ai cavicchi delle manopole del compensatore che hanno prodotto per essere trasmessi all'uscita del monitor.

Punti di indicazione

Per caricare un punto precedentemente conservato di indicazione, tenere il tasto di CuePause ed allora premere uno dei quattro piccoli tasti alla parte superiore per caricare uno di 4 punti di indicazione.

Per memorizzare un punto di indicazione, tenere il tasto di indicazione dell'insieme e la pressa uno dei quattro piccoli tasti per immagazzinarlo a quella posizione.

Prima di caricamento o della memorizzazione dei punti di indicazione, assicurar che il primo dei tre più grandi tasti alla parte superiore sia permesso a.

Cicli

Come spiegato nella parte precedente, il tasto **Loop*4** può essere utilizzato ad avvio/arresto un ciclo di 4 battimenti. Il ciclaggio più avanzato è possibile comunque, usando il tasto **chiave**.

Mentre tengono il tasto **chiave** urgente, qui essere le altre opzioni che avete:

- Premere uno di **piccoli tasti di funzione del ciclo** per iniziare un ciclo di 2, 4, 8 o 16 battimenti.
- Premere la lista musicale radiofonica up or down il tasto per raddoppiare o dividere in due la lunghezza di ciclo.
- Usare la parte concentrare della **rotella di trotto** per spostare il ciclo trasmette o indietro
- Usare la parte esterna della **rotella di trotto** per cambiare la lunghezza del ciclo
- Premere il primo dei 3 tasti per selezionare le lunghezze di ciclo lunghe (2.4.8 o 16 battimenti)
- Premere il secondo dei 3 tasti per selezionare le brevi lunghezze di ciclo (1/4, 1/2, battimenti 1or 2)

I cicli possono anche essere immagazzinati e più successivamente essere richiamati. Per fare questo, premere il terzo tasto sulla di sinistra-parte superiore del vci.

- Usare CUE/PAUSE + uno dei quattro piccoli tasti per caricare un ciclo immagazzinato, o
- Usare l'indicazione stabilita + uno dei quattro piccoli tasti per immagazzinare il loop di corrente

Effetti

Gli effetti sono controllati con "le manopole ed i tasti di parametro di effetto".

Il tasto **prescelto** seleziona come le manopole ed i tasti controllano gli effetti.

Quando l'insieme a **A** o la **B le** 4 manopole e tasti controlla il corrente effettuare di il uno o il altro ordeck B. della piattaforma A. Quando l'insieme a **mas le** primi 2 manopole e tasti controlla l'effetto corrente per la piattaforma A e le secondi 2 manopole e tasti controllare l'effetto per la piattaforma B

La maggior parte dei effetti possono essere permessi a/hanno reso invalidi usando il tasto del theEffect vicino alle manopole del compensatore, o premendo il **secondo tasto di parametro di effetto.**

La prima cosa da fare è di selezionare l'effetto che volete usare. Potete fare questo mediante la tenuta dell'**effetto che il** tasto **prescelto del** tasto (nel modo di mas, il tasto alto seleziona l'effetto della piattaforma A e giù seleziona l'effetto della piattaforma b) e premendo uno dei 4 **piccoli tasti del ciclo.**

Effettuare A: La resistenza di **Flanger.The dell'**effetto può essere fissata con la prima manopola. Il primo tasto può essere utilizzato per riparare il flanger esso è posizione attuale.

Effetto B: Eco. Poiché questo effetto è permesso a sempre, assicurar che in primo luogo presentiate la prima manopola all'estrema sinistra selezionare questo effetto. Allora usare la prima manopola per selezionare la quantità di eco e la seconda manopola per selezionare la lunghezza. La lunghezza sarà riparata ad un numero multiplo dei battimenti (1/8, 1/4, 1/2, 3/4, 1, 2, 4, 8)

Potete utilizzare il primo tasto per tenere l'amplificatore di eco, in modo da significa che quando uso successivo la prima manopola arrestare l'effetto, voi potete più tardi usare lo stesso campione usando la prima manopola ancora. **Effetto C: Bitcrusher.** La prima manopola controlla downsampling, con l'effetto che aumenta da sinistra a destra.

La seconda manopola controlla la punta-bit-depth, con l'effetto che aumenta da destra a sinistra. **Effetto D: Filtro.** Questo effetto può essere usato con **ciao la** manopola di **EQ**.

Nel usando dal centro a parte di sinistra, in primo luogo taglierà i suoni ad alta frequenza, allora i suoni a bassa frequenza. Nel usando dal centro alla destra, in primo luogo taglierà le frequenze basse.

Con la prima manopola di effetto potete specificare le risposte. Spostando questa manopola di più verso la parte di sinistra renderà il suono di effetto più forte.

Terza piattaforma

Il controllo della terza piattaforma può essere fatto con i tasti di effetto.

In primo luogo assicurar che la selezione di effetto sia "sul padrone", quindi tenga il tasto prescelto di effetto e che premere il primo dei 3 tasti su ordinazione a sinistra del regolatore in modo che si illumini in su.

Ora il primo tasto di effetto è il tasto pausa/del gioco per la terza piattaforma, il secondo tasto è il tasto indicazione/di arresto ed i terzi e quarti tasti possono essere utilizzati per il passo che piega o muoversi del punto di indicazione.

La prima manopola controlla il volume della terza piattaforma e la seconda manopola controlla il volume della cuffia.

Campionatore

Potete iniziare i campioni caricati nel campionatore using i 4 piccoli tasti alla parte superiore di sinistra del vci. Prima che questo funzioni, dovete selezionare il modo del campionatore premendo il secondo dei 3 tasti vicino ai piccoli tasti.

Il primo tasto seleziona il tester del vu, il secondo il campionatore ed il terzo rende invalidi i tasti. Quando il modo del campionatore è selezionato, potete anche copiare un ciclo attivo da una delle piattaforme ad uno di

i campioni.

Per per fare questo, semplicemente **indicazione stabilita di** uso sulla piattaforma che volete copiare il ciclo da e mentre lo tengono, premere uno dei 4 piccoli tasti per selezionare il campionatore in cui copiare il ciclo. Per controllare il volume dei campioni, dovete usare le manopole di effetto.

Campionatore in primo luogo prescelto come effetto, premendo uno dei tasti prescelti di effetto ed allora premendo il secondo tasto di tre dalla parte di sinistra del regolatore.

La prima manopola ora controlla il volume del primo campione, la seconda manopola del secondo campione e così via.

I 4 tasti di effetto possono ora essere utilizzati per iniziare o arrestare i campioni pure.

Lista musicale radiofonica

Usare **su e giù** si abbottona per selezionare una canzone nella lista musicale radiofonica. **Previsione di** pressa una volta per vedere in anteprima la canzone e per premerla una seconda volta arrestare la previsione.

Sostenere e giù commutare simultaneamente fra le liste (lista musicale radiofonica, selezione della lima e selezione del dispositivo di piegatura)

Premere il **carico A** o **caricare il** tasto di **B** per caricare la canzone selezionata in piattaforma A o in piattaforma B..

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

configurazione - regolatore

Per usare i comandi del vostro regolatore di Denon, dovete attivarli nella configurazione di Dex del thePCDJ. Per fare questo, aprire la finestra di opzioni e selezionare tabella theGeneral.

Là potete controllare l'opzione dei **regolatori di Denon**.

– **Utilizzare il cursore del passo come il cursore del volume** permette che usiate il controllo di sliderto del passo il volume anziché il passo

– **Il modo relativo del cursore del passo** commuterà fra un cursore del passo relativo o assoluto. L'assoluto significa che il centro del cursore del passo sarà sempre 0%. Ciò significa che non può essere usata congiuntamente alla corrispondenza automatica del bpm. Il modo relativo è difetto e significa che il passo aumentare/diminuzione dal passo corrente mentre spostate il cursore del passo, che cosa posizione assoluta il cursore del passo era. Ciò significa che la posizione centrale sul cursore del passo non può sempre essere passo di canzone di 0%.

– **La curvatura costante del passo** una volta permessa a, i tasti della curvatura del passo farà una curvatura di una percentuale fissa, piuttosto che accelerando o rallentando più lungamente li mantenete urgenti.

– **Sensibilità di tocco di Disable HC-4500** per difetto, quando nel modo della graffiatura dovete premere la rotella di trotto per graffiare.

Con questa opzione permessa a, graffiare comincerà non appena spostate la rotella di trotto, anche senza premerla.

– **La sensibilità della rotella di trotto** fissa la sensibilità della rotella di trotto. Il difetto è 100, aumentandola farà il passo rispondere più duro sui piccoli movimenti della rotella.

– Se avete 2 regolatori potete selezionare ciascuno di loro usando i comandi a discesa.
Con i numeri dopo che loro che potete assegnare che piattaforme che l'unità controllerà.

Se fate 2 volere DN-S1200 o 2 HS-5500 e voi il primo alla piattaforma di controllo 1 ed il secondo alla piattaforma di controllo 2, selezionare 1/2 per entrambe le unità. Sull'unità in se, configurare quello primo per la scanalatura 1 ed il secondo per la scanalatura 2..

Uso generale

Il senso lavoro dei tasti del **gioco/pausa** e di **indicazione** dipende dalla configurazione di modo di indicazione in PCDJ Dex. (Menu, opzioni, generali)

– **Nel modo di CDJ:**

Il gioco/pausa inizierà o arresterà il playback. Il punto di indicazione non sarà commovente.

L'indicazione restituirà la posizione al punto corrente di indicazione quando la canzone stava giocando.

Quando la canzone non sta giocando e la canzone è al punto corrente di indicazione, il playback comincerà per finchè tenete il tasto di indicazione. Quando liberate il tasto di indicazione, la posizione rinvierà al punto di indicazione.

Quando la canzone non è al punto di indicazione, la posizione di punto di indicazione sarà cambiata.

– **Nel modo di PCDJ Dex:**

Il gioco/pausa inizierà o arresterà il playback. Quando il playback è interrotto, il punto di indicazione è regolato a quella posizione.

L'indicazione restituirà la posizione al punto di indicazione ed arresterà il playback.

Nel premere l'indicazione la posizione sarà fissata ancora all'inizio della canzone.

Il tasto di **sincronizzazione** registrerà il passo per abbinare il bpm delle altre piattaforme. La tenuta del tasto per più di un secondo ripristinerà il passo a 0%.

Il tasto di **modo di trotto** commuta fra il modo della graffiatura, il modo della curvatura del passo ed il modo di lettura rapida della pista per la rotella di trotto.

Il passo/tasto **chiave** fornirà il tempocontrol di un cavicchio inserita/disinserita.

Quando giudicate il tasto fatto pressione per 1 secondo, la gamma di passo può essere registrata girando la manopola di parametro.

I tasti **veloci di ricerca** possono essere utilizzati per cercare in avanti o indietro nella canzone corrente. I tasti della **curvatura del passo** temporaneamente piegheranno il

passo verso l'alto o verso il basso.

La pressatura del tasto di **tempo** commuterà fra l'esposizione trascorsa e restante di tempo ed inoltre temporaneamente mostrerà la lunghezza della pista nell'esposizione.

Premere tasto **continuazione/singolo** affinchè 1 secondo commutino l'esposizione fra il passo e l'esposizione del bpm.

Inserire i punti

Quando in primo luogo collegate il dispositivo, i tasti funzione saranno fissati nel modo del cuepoint. La pressatura del tasto immediatamente caricherà il punto di indicazione e fisserà la posizione su quel punto di indicazione.

Per memorizzare un punto di indicazione, premere l'**appunto** ed allora premere uno dei tasti funzione per immagazzinare la posizione attuale ad un punto di indicazione.

Premere ancora l'**appunto** per annullare la memorizzazione del punto di indicazione.

Per accedere a più punti di indicazione, usare la manopola di parametro per arrotolare attraverso tutti e 20 i punti di indicazione.

Cicli

Premere **A1** per regolarsi ciclo-nel punto, quindi premere la **B** per regolare il punto del loop-out-fuori.

Il punto del loop-out-fuori battere-sarà allineato automaticamente.

Alternativamente, quando nessun ciclo è iniziato, la pressa e la stretta **B** e preme uno dei tasti funzione per iniziare un ciclo con una lunghezza predefinita. Il tasto funzione 3 inizierà un ciclo di 4 battimenti.

Quando un ciclo è iniziato, premere l'**uscita/Reloop** per uscire il ciclo. **La tenuta del** A1 mentre un ciclo è iniziato permette che spostiate l'inizio del ciclo using la rotella di trotto. La tenuta B mentre un ciclo è iniziato permette che cambiate la lunghezza del ciclo. Potete utilizzare la rotella di trotto per i cambiamenti continui, premere i tasti funzione per selezionare una lunghezza predefinita, o usare la manopola di parametro del te per dimezzare o la doppia lunghezza di ciclo. Per per immagazzinare i cicli, o caricare ha immagazzinato i cicli, preme A2 fornire fra i cicli e l'indicazione modo di punti. Quando nel modo dei cicli, i tasti funzione possono essere usati per caricare un ciclo immagazzinato.

Premere l'appunto ed allora un tasto funzione per

immagazzinare il loop di corrente. **Effetti**

Gli effetti possono essere selezionati con i tre tasti di effetto.

Quale effetto è controllato da cui il tasto di effetto può essere assegnato dalla finestra di config.

Potete anche cambiare che effetto che un tasto controlla tenendo il tasto di effetto ha premuto ed allora premono uno dei 5 tasti funzione.

Effettuare la partenza/freno con questo tasto, voi può selezionare gli alcuni singolo-single-click gli effetti.

Scattare una volta il tasto e principale dovrebbe illuminarsi in su. Ora usare la manopola di parametro per selezionare il **freno, l'inverso** o il **Backspin.**

Premere la manopola di parametro ad avvio/arresto l'effetto.

Potete scattare la rotella di trotto verso l'alto o verso il basso per cambiare la lunghezza dell'effetto di partenza e del freno. Filtropressa di **effetto** permettere a/disable della manopola di parametro questo effetto.

Utilizzare la rotella di trotto per cambiare la frequenza. Lo spostamento della rotella di trotto in senso orario filtrerà le frequenze dal livello basso al livello.

Lo spostamento della rotella di trotto in senso antiorario filtrerà le frequenze dall'alto in basso.

Uso di **eco di effetto la** manopola di parametro selezionare la lunghezza dell'eco e la rotella di trotto per selezionare la resistenza.

Uso del **Flanger di effetto il** knnob di parametro fornire l'effetto di un cavicchio inserita/disinserita e selezionare la lunghezza del flanger e la rotella di trotto per selezionare la resistenza.

Uso di **Bitcrusher di effetto il** knnob di parametro fornire l'effetto inserita/disinserita e la rotella di un cavicchio di trotto per selezionare la resistenza.

I punti di indicazione usano la manopola di parametro per selezionare uno di 20 punti di indicazione. Premere la manopola di parametro per caricare un punto di indicazione, o quando dentro il modo di scrittura (con l'appunto) per memorizzare un punto di indicazione.

Terza e quarta piattaforma

Usare **Flip+load** per passare dalle piattaforme di controllo 1 e 2 alle piattaforme di

controllo 3 e **lista musicale radiofonica** 4.

Giudicare il modo di trotto fatto pressione per circa un secondo per regolare la rotella di trotto per seguire il modo di lettura rapida. Potete allora utilizzare la rotella di trotto per arrotolare attraverso le

vostre piste.

Scattandosi verso l'alto o verso il basso sulla rotella di trotto arrotolerà attraverso i vostri dispositivi di piegatura o liste musicali radiofoniche.

Scattandosi a destra sulla rotella di trotto aprirà il dispositivo di piegatura o la lista musicale radiofonica selezionato.

Scattandosi a sinistra sulla rotella di trotto commuterà il fuoco dalla lista musicale radiofonica al browser della lima.

Potete anche usare la manopola di parametri per passare in rassegna attraverso le vostre lime.

Potete o configurare questo come l'azione di difetto per la manopola di parametro, o assegnarla ad uno dei tasti di effetto.

Mentre usando la manopola di parametro per passare in rassegna attraverso le vostre lime, usare FLIP+ di nuovo all'interruttore fra la lista musicale radiofonica e la lista del browser.

Usare FLIP+Param per passare in rassegna attraverso la lista del dispositivo di piegatura.

Configuration - Controller
PCDJ DAC-2
Per usare i comandi di PCDJ DAC-2, dovete attivarli in primo luogo. Per fare questo, aprire la finestra di opzioni e selezionare il **General** tabella.

Là potete controllare l'opzione di **PCDJ DAC-2** e premere i Config si abbottonano.

Selezionare il corretto COM-port per il vostro DAC-2 e la pressa "si collega".

– **Il modo relativo del cursore del passo** commuterà fra un cursore del passo relativo o assoluto. L'assoluto significa che il centro del cursore del passo sarà sempre 0%. Ciò significa che non può essere usata congiuntamente alla corrispondenza automatica del bpm. Il modo relativo è difetto e significa che il passo aumentare/diminuzione dal passo corrente mentre spostate il cursore del passo, che cosa posizione assoluta il cursore del passo era. Ciò significa che la posizione centrale sul cursore del passo non può sempre essere passo di canzone di 0%.

– **La sensibilità della rotella di trotto** fissa la sensibilità della rotella di trotto. Il difetto è 100, aumentandola farà il passo rispondere più duro sui piccoli movimenti della rotella.

Uso generale

Il senso lavoro dei tasti del **gioco/pausa** e di **indicazione** dipende dalla configurazione di modo di indicazione. (Menu, opzioni, generali)

SHIFT+Play/Pause inizierà lentamente o arresterà la canzone, come una piattaforma girevole che fila verso l'alto o verso il basso.

+/- i tasti piegheranno il passo verso l'alto o verso il basso. Quando la canzone non sta giocando, potete usarli per spostare il punto di indicazione trasmettete o indietro.

SHIFT+ +/- i tasti faranno una più grande curvatura del passo.

Il fiammifero abbinerà il bpm della canzone con il bpm della canzone nell'altra piattaforma. Mantenere il tasto affinchè 1 secondo ripristinino il passo a 0%.

SHIFT+Match commuterà fra BPM e lancerà l'esposizione. Poiché ci sono soltanto 2 cifre disponibili, il primo "1" per BPM più maggior di 100 non è indicato.

Waitlist + il fiammifero cambieranno la gamma di passo

Waitlist + FX permetteranno al modo della graffiatura con la rotella di trotto.

Il ciclo fissa l'inizio di un ciclo. Principale infiammerà fino a premere ancora il ciclo.

Il ciclo allora regolerà l'estremità di un ciclo. È stato allineato automaticamente ad un certo numero di battimenti. **Lo spostamento + il ciclo fuori** regola l'estremità di un ciclo, ma battere-non allineato.

Il ciclo uscirà un ciclo quando è stato iniziato.

Il FWD ed i tasti **POSTERIORI** caricheranno prescelto

un punto di indicazione. **Lista musicale**

radiofonica

Mentre una canzone non sta giocando:

Il GRUPPO + rotella esterna di trotto arrotolerà attraverso la lista del dispositivo di piegatura.

La rotella esterna di trotto arrotolerà attraverso la lista delle lime.

Il carico caricherà la canzone attualmente selezionata alla piattaforma.

Il GRUPPO + il carico apriranno il dispositivo di piegatura o la lista musicale radiofonica selezionato

Lo spostamento + Waitlist apriranno il waitlist, o commutare di nuovo al dispositivo di piegatura precedente. **Waitlist + il carico** aggiungeranno la canzone selezionata al waitlist.

Configuration - Controller
PCDJ DAC-3

Per usare i comandi di PCDJ DAC-3, dovete attivarli nella configurazione di Dex del thePCDJ. Per fare questo, aprire la finestra di opzioni e selezionare il **General** tabella.

Là potete controllare l'opzione di **PCDJ DAC-3**.

– **Il modo relativo del cursore del passo** commuterà fra un cursore del passo relativo o assoluto. L'assoluto significa che il centro del cursore del passo sarà sempre 0%. Ciò significa che non può essere usata congiuntamente alla corrispondenza automatica del bpm. Il modo relativo è difetto e significa che il passo aumentare/diminuzione dal passo corrente mentre spostate il cursore del passo, che cosa posizione assoluta il cursore del passo era. Ciò significa che la posizione centrale sul cursore del passo non può sempre essere passo di canzone di 0%.

– **La sensibilità della rotella di trotto** fissa la sensibilità della rotella di trotto. Il difetto è 100, aumentandola farà il passo rispondere più duro sui piccoli movimenti della rotella.

Uso generale

Il senso lavoro dei tasti del **gioco/pausa** e di **indicazione** dipende dalla configurazione di modo di indicazione in PCDJ Dex. (Menu, opzioni, generali)

– **Nel modo di CDJ:**

Il gioco/pausa inizierà o arresterà il playback. Il punto di indicazione non sarà commovente.

L'indicazione restituirà la posizione al punto corrente di indicazione quando la canzone stava giocando.

Quando la canzone non sta giocando e la canzone è al punto corrente di indicazione, il playback comincerà per finchè tenete il tasto di indicazione. Quando liberate il tasto di indicazione, la posizione rinvierà al punto di indicazione.

Quando la canzone non è al punto di indicazione, la posizione di punto di indicazione sarà cambiata.

– **Nel modo di PCDJ Dex:**

Il gioco/pausa inizierà o arresterà il playback. Quando il playback è interrotto, il punto di indicazione è regolato a quella posizione.

L'indicazione restituirà la posizione al punto di indicazione ed arresterà il playback.

Nel premere l'indicazione la posizione sarà fissata ancora all'inizio della canzone.

SHIFT+Play/Pause inizierà lentamente o arresterà la canzone, come una piattaforma girevole che fila verso l'alto o verso il basso.

+/- i tasti piegheranno il passo verso l'alto o verso il basso. Quando la canzone non sta giocando, potete usarli per spostare il punto di indicazione trasmettete o indietro.

Lo SPOSTAMENTO piegherà il passo più velocemente.

La R attiverà/disattiva il gioco d'inversione. **SHIFT+R** inizierà un backspin automatico.

La TA tempo matrice disattivazione/attiverà.

SHIFT+MT commuterà il cursore del passo fra il passo ed il volume.

Il fiammifero abbinerà il bpm della canzone con il bpm della canzone nell'altra piattaforma. Mantenere il tasto affinchè 1 secondo ripristinino il passo a 0%.

SHIFT+Match commuterà fra BPM e lancerà l'esposizione.

La ricerca di andata/indietro può essere usata per cercare con la canzone.

Waitlist + il fiammifero cambieranno la gamma di passo

Waitlist + il CP permetteranno al modo della graffiatura con la rotella di trotto. Quando il modo della graffiatura è permesso a l'esposizione infiammerà CONTINUA

L'esposizione di tempo fornirà l'esposizione di un cavicchio fra tempo restante e trascorso

Configuration - Controller

Collegare negli insiemi l'inizio in circuito di un ciclo. In principale in infiammerà fino a premere il ciclo fuori.

Il ciclo fuori regola l'estremità di un ciclo. È stato allineato automaticamente ad un certo numero di ad **spostamento + di ciclo di** battimenti **fuori** regola l'estremità di un ciclo, ma battere-non allineato.

Reloop uscirà un ciclo.

I punti 1 - 10 di indicazione caricheranno il punto selezionato di indicazione.

Lo spostamento + 1 - 10 immagazzinerà la posizione attuale nella scanalatura selezionata del punto di indicazione

La miscela ora si sbiadirà all'altra piattaforma. Se non stesse giocando tuttavia comincerà giocare. **Lo spostamento + la miscela ora** fisseranno la velocità di sbiadisc.

Effetti

Potete fornire l'effetto di un cavicchio di difetto selezionato nella configurazione DAC-3 inserita/disinserita premendo il tasto del theFX sul DAC-3.

Lista musicale radiofonica

I tasti **up/down di Recordcase** arrotoleranno attraverso il dispositivo di piegatura o la lista musicale radiofonica corrente.

Dispositivo di piegatura + rotolo **Up/Down di** volontà attraverso la lista del dispositivo di piegatura.

Spostamento + rotolo **Up/Down di** volontà attraverso la lista musicale radiofonica in determinati modi della lista musicale radiofonica.

Il carico caricherà la canzone attualmente selezionata alla piattaforma. **Il dispositivo di piegatura + il carico** apriranno il dispositivo di piegatura selezionato o lo **spostamento + il carico della** lista musicale radiofonica caricheranno la canzone selezionata nella lista musicale radiofonica

Lo spostamento + Waitlist apriranno il waitlist, o commutare di nuovo al dispositivo di piegatura precedente.

Waitlist + il carico aggiungeranno la canzone selezionata al waitlist.

La rotella di trotto + dello spostamento arrotolerà attraverso il dispositivo di piegatura o la lista musicale radiofonica corrente. **Il dispositivo di piegatura + la rotella di trotto** arrotoleranno attraverso la lista del dispositivo di piegatura

Dispositivi del MIDI

Tutto il regolatore generico del Midi può essere usato pure. È persino possibile utilizzare simultaneamente i dispositivi multipli del Midi. Per configurare un dispositivo del Midi, in primo luogo andare ai config di Menu->Options->General->Midi... In primo luogo selezionare il dispositivo che volete utilizzare dalla lista e controllare l'uso del `scatola di controllo di questo dispositivo'. I grippaggi che avete fatto più presto per questo dispositivo saranno indicati a destra. I grippaggi sono collegati ad un numero port specifico (il numero vicino all'uso questa scatola di controllo del dispositivo). Il onedevice è collegato solitamente ad un numero port, ma a volte può essere necessario da selezionare manualmente il numero corretto di por per richiamare i grippaggi più presto fatti.

(Per esempio quando preregolamenti caricamento/di risparmio da un calcolatore differente)

Per generare un grippaggio, in primo luogo spostare il controllo o scattare il tasto sul regolatore del Midi. Dovreste vedere il messaggio ricevuto del Midi del `' sistemare il cambiamento quando fate questo. Allora scattare il tasto del messaggio del MIDI di uso del `per usare questo controllo. Ora potete premere il `imparate' il tasto e scattate sopra un controllo sullo schermo per legare il controllo del Midi a questo controllo sullo schermo.

Se volete generare un grippaggio con un'azione che non è sullo schermo veduto, in primo luogo selezionare il tipo di ordine, allora l'ordine ed il parametro supplementare ed infine il giocatore.

Effetti di VST e del MIDI/strumenti

È inoltre possibile utilizzare un dispositivo del MIDI per controllare un effetto di VST. Se l'effetto di VST è generato ai messaggi del Midi del accep, o ha una configurazione per generare i grippaggi del Midi, in primo luogo selezionare il dispositivo del MIDI voi pallido per usare, controllare l'uso del `questo dispositivo' ed anche controllare il `trasmettere il MIDI a VST effettua'. Ora potete fare la configurazione dall'effetto di VST.

Se l'effetto di VST non ha tale funzionalità da sè, generare un grippaggio normale del Midi ed il cursore del selec come tipo di ordine, EffectVST come l'ordine e tipo xx |yy come parametro supplementare. Xx è l'effetto numero (00 per il primo effetto del vst, 01 del vst per il secondo) ed il yy è il numbe di parametro (a partire da 00)

Uscita del Midi

Dex è inoltre capace di invio del tempo corrente ad un dispositivo del Midi. Ciò può essere usata per sincronizzare il tempo di altri programmi quale Ableton in tensione a Dex. Per fare questo, per selezionare semplicemente il dispositivo che del Midi volete trasmettere un segnale di orologio a e controllare il `trasmettono il segnale di orologio del Midi' alla scatola di controllo. Alcuni programmi non possono trattare un segnale di orologio, in modo da per questi programmi che una soluzione può essere di usare il `trasmettere scatola di controllo del messaggio del colpetto'.

Se volete trasmettere un orologio del Midi ad un programma sullo stesso calcolatore, potete usare il driver virtuale del MIDI Yoke4 Midi a questo fine.

[4] http://www.midiox.com

12 - Campionatore

Dex include un campionatore di base che permette che giochiate rapidamente i brevi suoni, i cicli o gli effetti sani. Il campionatore è ancora in una fase di sviluppo, così là è ancora mancanza di alcune cose. Per aprirlo, premere il menu e selezionare il campionatore del `'.

Soltanto il controllo limitato con la tastiera o il Midi è possibile a questo punto.

Ci sono 5 scanalature del campione disponibili. Potete caricare le lime a questi campioni trascinandoli dalla lista musicale radiofonica o dal browser, da Windows Explorer, o da una piattaforma. Nella pelle di difetto, trascinare da una piattaforma può essere fatto trascinando l'esposizione di tempo.

Se avete un ciclo funzionare in una piattaforma, potete anche copiare questo ciclo ad una scanalatura del campionatore usando il `ottenete tasto del ciclo'. Il ciclo allora sarà copiato ed inizio per giocare nello synch con la piattaforma. Potete ora persino caricare una nuova canzone nella piattaforma, mentre il ciclo continua a giocare.

Il `fuori 1', il `fuori 2' e il `fuori 3' manopole controllano il volume per produrre 1, 2 o 3.. Le manopole del `L', del `H del `m.' e' controllano il compensatore.

Per mantenere i campioni lo ha sincronizzato può usare + e - abbottonar per applicare un certo piegamento del passo.

Per abbinare automaticamente il bpm, potete utilizzare il tasto del fiammifero. Potete abbinare il bpm con una piattaforma, o con un altro campione.

Usare il campione del carico del `e campioni di 5 un insieme per immagazzinare' regolato il campione salvo del `regolato' per caricare un insieme precedentemente conservato del campione.

Il campionatore più ulteriormente sarà migliorato nelle versioni future di Dex.

13 - Opzioni

Ci sono molte opzioni disponibili configurare come Dex funziona. Quando iniziate per la prima volta Dex, le molte opzioni già saranno fissate ottimali, basato sulla velocità e sulla memoria del vostro calcolatore.

In/Out

Driver dell'uscita:

x DirectSound: Ciò è la modalità di output di difetto. Funziona con quasi tutto il soundcard, ma lo stato latente è superiore a con l'ASIO.

waveOut x: Usare soltanto quando state avvertendo i problemi con DirectSound. Stato latente non suggerito e solitamente molto alto.

x ASIO: Soltanto disponibile sui soundcards che sostengono l'ASIO. Ciò è suggerita per stato latente più basso e più alto quality.5

Modalità di output:

1. Uscita matrice: Trasmetterà appena il suono all'uscita.
2. Padrone da fronteggiare, cuffia da elevarsi: Usare questo con una carta sana 3D (assicurar che il modo dell'altoparlante sia regolato a 4 altoparlanti). Il padrone andrà all'uscita anteriore, l'uscita della cuffia andrà all'uscita posteriore
3. Padrone a parte di sinistra, cuffia alla destra: Se potete spaccare l'uscita stereo a 2 mono segnali, questo funzionerà lo stessi del modo precedente, ma anche sui soundcards di non-3d.
4. Player1 alla parte anteriore, Player2 alla parte posteriore: Inoltre con una carta sana 3d nel modo dei 4 altoparlanti, usare questo per mescolare il suono con un miscelatore esterno.
5. Player1: cardare 1, Player2: carta 2: Usare questo quando avete due soundcards e un miscelatore esterno.
6. Padrone: Carta 1, cuffie: Carta 2: Usare questo quando avete due soundcards e non volete usare un miscelatore esterno.

Tasso di campione: Il difetto è di 44100 hertz. Sulle carte di SoundBlaster, 48000 hertz sono suggeriti per qualità del suono ottimale.

Dimensione della memoria di transito: (Millisecondi) aumentare la dimensione della memoria di transito se l'audio balbetta o salta. Farlo diminuire a stato latente di diminuzione. Ciò non ha effetto quando la modalità di output è ASIO.

Modo di flusso continuo: Suggerito vivamente se avete il RAM 512MB o di meno. Ciò caricherà soltanto una parte della lima nella memoria anziché l'intera lima. Un altro vantaggio è che non dovete attendere fino a caricare la lima completa prima che possiate cercare ad una posizione differente nella pista. **Quadro di controllo di ASIO:** Aprire il quadro di controllo del dispositivo selezionato di ASIO. Può essere usato per configurare la dimensione della memoria di transito ed il tasso del campione.

Input: Selezionare gli input del vostro soundcard che volete utilizzare per passare il suono attraverso, o per il controllo dei mp3 using i vinili timecoded o' lo S. cd.

Quando gli input di ASIO sono selezionati, potete passare l'input con uno dei giocatori premendo tasto del menu del `' e selezionando la linea l'input #1 o #2. di inizio.

Per la linea il passaggio dell'input attraverso esso è necessario che il soundcard dell'input è lo stesso del driver dell'uscita tuttavia.

Applicare la correzione di RIAA: Usare questo soltanto se non utilizzate le preamplificazioni di phono e la vostra piattaforma girevole ha soltanto uscite di phono.

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

Suono

Qualità del miscelatore: La regolazione del miscelatore "più di alta qualità" migliorerà la qualità del suono, particolarmente sui cambiamenti del passo. Più di alta qualità inoltre userà più potenza di elaborazione. Se avete un pc molto veloce, potete fornire manualmente "la qualità insana" per ancora migliore qualità.

Uscita: Mono o stereo. Nel modo di ASIO, mono richiederà soltanto a metà tanta memoria.

Carico del CPU di ASIO: Ciò può variare da circa 10 - 100. Più su la regolaste, più velocemente la canzone caricherà ma più probabile sarà che il suono comincerà saltare mentre carica. Il difetto è 55. **Memoria per flusso:** Ciò fissa la quantità di memoria Dex può assegnare per ogni piattaforma. Il massimo suggerito è circa 1/4 della quantità di memoria che avete.

Memoria massima per flusso: Quando il modo di flusso continuo è disabile, questo determina la quantità massima di memoria per assegnare per una piattaforma. Se la canzone è più lunga di questa, quindi la lima è aperta nel modo di flusso continuo preferibilmente.

Tipo del compensatore: Ciò cambierà come il compensatore suona. Provare entrambi e vedere quale gradite il meglio.

Guadagno auto: Per assicurarti che tutte le vostre canzoni suonino ugualmente forti, potete permettere a questa opzione. Se volete usare questo, inoltre è suggerito per permettere casella di controllo a calcolo in tempo reale del `'. Ciò effettuerà i calcoli necessari per determinare quanto forte ogni canzone suona automaticamente quando la canzone è caricata. Ciò lo è fatto soltanto la prima volta gioco il mp3. Dopo il quel, il risultato del calcolo è immagazzinato nella modifica.

Si noti che questa caratteristica prende una certa potenza di elaborazione quando le informazioni di sonorità non sono ancora disponibili. Rendere invalido il calcolo in tempo reale del `' fisserà soltanto il guadagno corretto quando le informazioni di guadagno di replay sono disponibili nella modifica. Quando non è disponibile, la canzone sarà normalizzata per alzare il volume verticalmente. Più informazioni sulla procedura usata possono essere online.6 trovato

Filtro da CC: Ciò filtra la corrente continua del `' dall'uscita principale. Applicando gli effetti o mescolando 2 canzoni, è possibile che una certa corrente continua si aggiunga al suono, che non è realmente buono per il vostri amplificatore o altoparlanti.

limitatore 0db: Ciò limita il volume dell'uscita a volume massimo. Non altera la qualità del suono finchè l'uscita non ferma. Quando l'uscita fermerebbe, diminuzioni di questo filtro il volume con conseguente suono più regolare. È suggerito per lasciare questa opzione sopra per migliore qualità del suono. **Adattare il volume con il passo (modo del vinile):** Una volta permesso a, il volume sarà più forte quando aumentate la velocità della canzone (simile alle annotazioni di vinile normali). È suggerito per permettere a questo se volete ottenere i suoni della graffiatura più realistici.

L'indicazione ha prodotto prima degli effetti e del eq: Una volta permesso a, il suono che sentite nelle cuffie non sarà alterato dagli effetti o dal compensatore. Una volta disabile, sentirete esattamente il suono poichè lo sentirete attraverso gli altoparlanti quando risultate il volume.

[6] http://www.replaygain.org

Rappresentazioni

Pelle: Selezionare la pelle che volete usare dalle pelli disponibili. Attualmente, soltanto una pelle è inclusa per difetto. Lasciarlo sapere se abbiate generato una nuova pelle o desiderare generare uno.

Rescaling: Nel caso vogliate aumentare o fare diminuire il formato delle finestre, potete cambiare questo valore.

il mezzo 0 che rescaling è fatto automaticamente ha basato sulla vostra risoluzione, 1 i mezzi che nessun rescaling è fatto al formato originale, 1.2 è 20% più grandi, 0.8 è 20% più piccoli, ~

Forma d'onda di tiraggio: Ciò disegnerà una forma d'onda che fa una descrizione della pista, che lo rende più facile vedere le rotture venire, o fisserà la destra del punto di indicazione visivamente.

Alta qualità e forma d'onda di Zoomable: Poiché questo usa un abbastanza certo potere del CPU, è suggerito soltanto per il pc più veloce di 2Ghz. Una volta permessa a la forma d'onda sarà lisciatrice tirata e trascinandola con il vostro mouse potete zumare dentro o fuori.

Forme d'onda multicolori: Una volta permesso a, il colore della forma d'onda indicherà la frequenza del suono a quella posizione. Quando principalmente le frequenze basse sono rilevate la forma d'onda sarà blu, quando le più alte frequenze gli sono rilevate varieranno da rosso per ingiallire pure.

Bande/in secondo luogo: Il numero di difetto delle bande al secondo che la forma d'onda consiste fuori. Un maggior valore darà un più zumare-nella forma d'onda; un valore più poco elevato darà una forma d'onda zoomed-out-fuori. **Programma FPS:** Ha suggerito lasciare questo a 40. Se volete abbassare uso del CPU di Dex', potete fare diminuire questo valore a 20 o persino più di meno.

Lista musicale radiofonica

Disposizione della lista musicale radiofonica: Ciò è come gli articoli sulla lista musicale radiofonica sono esposizione. Tutto dopo \ \ \ sarà right-aligned.

Disposizione del browser: Ciò è simile alla disposizione della lista musicale radiofonica, ma è usata per il browser della lima.

Artista e disposizione di titolo Info: Specifica come le informazioni di canzone sono indicate sulle piattaforme quando la canzone è caricata. I campi possibili sono: % [album], % [titolo], % [artista], % [osservazioni], % [genere], % [anno], % [pista], % [BPM] e % [kilobits]

Gli utenti con esperienza possono anche aggiungere i nuovi campi pubblicando la lima \ Dex \

regolazioni \ playlistcolumns.cfg

Modo di colonna della lista musicale radiofonica: Ciò mostrerà la lista musicale radiofonica in colonne. Potete cambiare le colonne e l'ordine cambiando stringa del `di disposizione della lista musicale radiofonica'.

Modo dell'immagine del browser dell'indice: Ciò mostrerà le icone nel browser dell'indice per ogni dispositivo di piegatura. Un'immagine del JPEG all'interno del dispositivo di piegatura sarà usata. Se più di un'immagine è trovata, l'immagine con folder.jpg nome è preferred, o la prima immagine trovata è usata.

Modo dell'immagine del browser della lima: Ciò mostrerà le icone per le canzoni nel browser della lima. Le immagini possono essere caricate dalla modifica id3 della canzone, o da una lima di .jpg con lo stesso nome della lima. Se nessun'immagine è trovata, l'immagine dell'indice che l'immagine è dentro sarà usata.

Formato di immagine: Fissa il formato in pixel delle icone utilizzate nel modo dell'immagine.

Generalità

Calcolare BPM: Calcola automaticamente il bpm per ogni giocatore. Inoltre permettere al metodo alternativo se volete rilevare DnB, RnB, il colpo secco, roccia, ~ correttamente. Rendere invalido il metodo alternativo se avvertite la balbuzie sana.

Rendere invalida la corrispondenza auto di BPM: Per difetto, Dex proverà a abbinare il bpm di due canzoni cambiando il passo non appena caricate la canzone. Se non volete questo accadere automaticamente, permettere a questa opzione.

Disable Crossfader: Ciò renderà invalido il crossfader. Utile se usate un miscelatore esterno in modo da voi non può spostare casualmente il crossfader interno di Dex'.

Rendere invalido l'avvertimento quando caricano una nuova pista in una piattaforma di gioco: Se provate a caricare una canzone in una piattaforma che già sta giocando, un avvertimento è indicato, che può essere disabile con questa opzione.

Indicazione auto: Ciò regolerà automaticamente il punto di indicazione a dove la musica comincia. Ciò è utile quando le vostre canzoni hanno all'inizio determinati secondi di silenzio.

Inizio d'attivazione degli insiemi del ciclo del ciclo: Per difetto, quando iniziate una canzone, avete regolato l'estremità del ciclo, di modo che voi ciclo che cosa già avete sentito. Con questa opzione, attivare un ciclo fissa l'inizio del ciclo, di modo che collegherete che cosa in circuito verrà dopo.

Gioco del suono mentre inserendo: Se usate un regolatore esterno (DJ consolare, xp10, bcd2000, ~) per difetto che la rotella di trotto sposterà il punto di indicazione quando la piattaforma è arrestata, ma non sentirete il suono. Permettere a questa opzione di sentire il suono mentre per mezzo della rotella di trotto.

Registrazione: Ci sono tre tipi di lime di ceppo che possono essere scritte, contenenti le canzoni giocate durante l'insieme. Il testo ed i ceppi della lista musicale radiofonica di m3u sono immagazzinati nel dispositivo di piegatura ceppi \ del theDex \ username e sono chiamati alla data. I ceppi del testo inoltre contengono l'ora e l'inizio della sessione le canzoni è stato giocato dentro. Una lima di scrobbler.log può essere usata per aggiornare yourlast.fm statistics.7

DMC1/DAC2: Se avete un tal regolatore dei fissaggi, potete usarli con Dex permettendo a questa regolazione. Il contributo a questi fissaggi non è molto completo.

Ercole DJ consola: Se avete un tal regolatore, potete usarli indice.

EKS XP10: Se avete un tal regolatore, potete usarli indice.

Behringer BCD2000: Se avete un tal regolatore, potete usarli indice.

Vestax VCI-100: Se avete un tal regolatore, potete utilizzarli in Dex.

Il MIDI: Potete utilizzare tutto il dispositivo del Midi in Dex. Utilizzare il tasto di config per aprire una finestra di dialogo in cui potete legare i comandi del Midi alle azioni in Dex. Vedere la sezione circa i dispositivi del Midi più presto in questo documento per più informazioni.

Conservare le modifiche ID3v2: Conserverà i cambiamenti alle modifiche del mp3, ogg e il flac archiva sull'uscita. I cambiamenti della modifica comprendono il titolo, l'artista, informazioni del ~, come pure i punti di indicazione, il bpm e le informazioni di guadagno. Le informazioni di forma d'onda non sono memorizzate nella modifica, ma in Dex' per possedere la base di dati della modifica. Se questa opzione è disabile, i cambiamenti ancora saranno memorizzati al nascondiglio della modifica, ma questo può essere eliminato sull'aggiornamento o sull'eliminazione del Dex.

Ottenere la lunghezza mentre passando in rassegna: Le canzoni che non sono state aperte ancora non mostreranno la loro lunghezza nel browser della lima. Per mostrare la lunghezza di queste lime, permettere a questa opzione. Si noti che questo aprirà ciascuna di queste lime, che potrebbero fare la lettura rapida poco del più lento.

[7] http://www.last.fm/

Tastiera

Disposizione di tastiera: Selezionare la vostra disposizione di tastiera: qwerty (us/uk/...), o azerty (belga). Ciò si assicurerà che la posizione dei tasti di scelta rapida sia la stessa su tutte le tastiere.

Preregolamento: Il preregolamento di difetto è il preregolamento di Dex, ma potete immagazzinare i vostri propri preregolamenti della tastiera se volete. Per generare un nuovo preregolamento, in primo luogo per introdurre il nome del preregolamento, allora per fare i cambiamenti che volete ed allora preme i risparmi prestabilire il tasto.

Più informazioni sulle scorciatoie di tastiera possono essere trovate nel capitolo circa le scorciatoie di tastiera presto in questo documento.

DMC1/DAC2: Se avete un tal regolatore dei fissaggi, potete cambiare che cosa ogni tasto fa simile a come cambiate i preregolamenti della tastiera.

Controllo del vinile

Soltanto disponibile quando avete un alimentabile di controllo del vinile installato. Attualmente Dex sostiene la graffiatura finale, la graffiatura di Serato in tensione, VirtualDJ, MsPinky, la graffiatura di Traktor e le annotazioni riflesse di PCDJ.

Cavo a tempo: Il tempo sull'annotazione prima della canzone comincia. L'aumento del questo fisserà l'inizio più ulteriormente sull'annotazione (utile se la prima parte degli inizio record ad usura). Su alcune versioni del vinile del finalscratch senza timecode d'ingresso, potete dovere regolare questo a

-20000 per avere l'inizio di canzone all'inizio dell'annotazione.

Moltiplicatore di velocità del vinile: Ciò può essere usata per estendere la gamma di passo della vostra piattaforma girevole. Può anche essere usata per giocare il lato 33rpm dell'annotazione di controllo a 45rpm, o il lato 45rpm a 33rpm. **Nel usando i cicli:** Using i cicli mentre utilizzare il controllo del vinile nel modo assoluto può condurre ad alcuni problemi evidenti perché il tempo sul vinile continu aare aumentare, mentre il tempo della canzone sarà ripristinato a ogni volta. Di conseguenza se volete usare i cicli mentre nel modo controllato del vinile assoluto, ci sono alcune opzioni possibili. Dex può rendere invalido automaticamente il controllo del vinile quando iniziate un ciclo (la canzone manterrà sul gioco, ma non potete controllarli con il vinile di controllo più), voi può avere interruttore di Dex al modo relativo (voi può ancora registrare il passo, ma non la posizione) o potete avere soggiorno di Dex nel modo assoluto (non appena rendete invalido il ciclo, la posizione salterà alla posizione attuale sull'annotazione, in modo da una parte della canzone è saltata)

Vinile di difetto: Se avete generi differenti di vinile, potete selezionare qui che volete usare come difetto per ogni piattaforma. Quando premete il tasto di controllo del vinile, Dex inizierà il controllo del vinile con questo tipo del vinile. Naturalmente potete però selezionare manualmente un altro tipo iniziando il controllo del vinile menu alle piattaforme'.

Spianatura del passo: Seleziona la procedura usata per lisciare fuori le fluttuazioni del passo. Il difetto la maggior parte della procedura recente è solitamente preferred, ma in alcune situazioni le altre procedure possono dare i migliori lts di resu.

Modo relativo: Quando iniziate la prima volta il modo di controllo del vinile, comincerà nel modo relativo (passo, senso soltanto, nessuna posizione) quando questo interruttore è acceso.

Modo relativo eccellente: Con questo modo, otterrete i benefici del pc che si mescolano e di mescolanza con le piattaforme girevoli, ma potrebbe essere una punta complicata per capire come funziona esattamente inizialmente. Che cosa farà è ogni volta che accendete il controllo del vinile; rileverà il passo sulle piattaforme girevoli e registra il moltiplicatore di velocità del vinile in modo che abbini il passo della canzone in Dex. Così supporre che già stiate giocando una canzone in piattaforma A a 8% e la vostra piattaforma girevole sta filando a -3% e permettete al controllo del vinile, quindi la canzone continuerà a giocare a 8%. Quando allora aumentate la velocità della piattaforma girevole a 0%, la velocità della canzone reale sarà circa 11%.

I vantaggi di questo modo sono:

- Potete utilizzare il tasto auto del `' in Dex per abbinare i bpm della canzone, persino mentre usando il modo di controllo del vinile.
- Potete estendere la gamma di passo della vostra piattaforma girevole (se la vostra piattaforma girevole è regolata a 8%, l'interruttore fuori da controllo del vinile, sposta la piattaforma girevole di nuovo a 0% e re-enable il controllo del vinile. Potete allora accelerare ancora l'annotazione da 8% a 16%)
- Rende mescolandosi con soltanto una piattaforma girevole più facile (potete scambiare il controllo del vinile da una piattaforma all'altra, procedere alle registrazioni e lo scambio indietro senza passo salta, anche se entrambe le piste stanno giocando alle velocità differenti)

Correggere il passo quando controllo rendente invalido del vinile: Quando questa opzione è permessa a e rendete invalido il controllo del vinile, Dex abbinerà il passo al bpm dell'altra piattaforma se sono abbastanza vicini.

Calibratura auto: Usare questo per registrare automaticamente il guadagno e lanciare le regolazioni di varianza per la prestazione ottimale. Inoltre rileverà gli errori comuni con il segnale ricevuto dovuto collegamenti difettosi o i collegamenti errati.

Il valore di varianza del passo dovrebbe essere bene inferiore a 0.01 per un segnale di buona qualità. Qualche cosa più superiore a questo probabilmente farà il battimento che abbina più difficile. Manualmente abbassare questo valore permetterà che selezioniate un compromesso fra la risposta e la spianatura del passo.

Il valore di guadagno dovrebbe essere superiore a 0.5 e può essere fino a 4 per i segnali di buona qualità. Può essere mólto più alto quando non state utilizzando le preamplificazioni di phono, ma è possibile che la qualità di segnale sia commovente quando la resistenza di segnale è troppo bassa (ed il guadagno sarà così alto)

Stato latente: Ciò non è la stessa del vostro stato latente dei soundcards. È il tempo medio usato per rilevare il passo del segnale ricevuto. L'aumento del questo migliorerà la stabilità del passo; farlo diminuire darà una migliore risposta del passo, che potrebbe essere utile per graffiare.

Sensibilità minima: Ciò è la sensibilità agli usi di Dex del segnale del timecode. Fare diminuire questo valore può essere necessario se non utilizzate le preamplificazioni di phono, o per le graffiature molto lente. L'aumento del questo valore può ridurre i salti del passo sulle annotazioni con polvere/graffiature.

Il difetto di 400 è solitamente un buon compromesso.

Analisi di esposizione: Dà un'immagine di circa 25 millisecondi del segnale ricevuto del timecode. Ciò può essere utile da controllare rapidamente se ci è un problema con il segnale. Se incontrate difficoltà che installate Dex con controllo del vinile e volete inviare circa il vostro problema sulla tribuna, può aiutare se potete inviare uno screenshot di questa analisi pure.

Mettere a punto

È suggerito solitamente per affidare queste regolazioni al loro difetto, ma possono essere usate in alcuni casi per fine-tune la prestazione di Dex'.

Annotare tutti i messaggi di sistema: Annoterà tutti i messaggi di informazioni, di avvertimento e di errore ad una lima di ceppo. I messaggi di errore e di avvertimento saranno annotati anche quando questa opzione è disabile.

Mostrare i messaggi del segno di riferimento: Per gli scopi di ricerca degli errori soltanto.

Mostrare i messaggi di errore: Mostra un a finestra su tutto l'errore o avvertimento, compreso ones non critici. È suggerito per lasciare questo fuori.

L'uso rinfresca: Permettere a questo può dare una piccola diminuzione nella prestazione dei grafici, ma nel caso dei problemi grafici potreste provare se questo li risolve.

Grafici più veloci: Migliora la prestazione grafica soltanto disegnando gli elementi che cambiano. In alcune pelli questo farà il flash di alcuni articoli/non comparire correttamente. Ciò è suggerita soltanto se realmente avete bisogno della prestazione.

Priorità di caricamento della pista: Se il caricamento è più lento del playback, potrebbe essere risolto aumentando la priorità. Ciò può rallentare i grafici mentre carica.

SpeedLoading: Suggerito affinchè unità di elaborazione del quadrato o doppie del centro accelerino caricamento.

Tempo esatto MP3: Su VBR MP3, questo aiuta se la lunghezza della pista è errato visualizzato. Per tutti i MP3 (sia CBR che VBR) inoltre migliorerà l'esattezza di ricerca nel modo di flusso continuo. Ciò rallenterà il carico un poco.

Abbassare l'uso del CPU di controllo del vinile: Fa diminuire l'uso del CPU un piccolo quando usando il controllo del vinile, risultato butcan in meno controllo sensible a reagire del vinile.

Lisciare la lettura del passo: Liscerà fuori la lettura del passo in modo da non vedete altretante fluttuazioni nel modo di controllo del vinile. Si noti che questo non ha effetto sul passo reale di playback.

Filtro dal rombo e per la misurazione del rumore: Ha suggerito lasciare questo permesso a per un passo più stabile.

Metodo di rilevazione del passo: Livello regolare iniziale su rilevazione del passo. È suggerito per lasciare questo al relativo difetto, ma potete provare i metodi differenti per vedere quale preferite. Nessuna spianatura ha potuto dare la un po'più risposta, ma un passo meno stabile.

14 - Errori & segnalazione dell'insetto

Visitare prego il Web site di PCDJ a http://www.pcdj.com o visitare la tribuna di PCDJ Dex a http://message.pcdj.com/forumdisplay.php?f=50 se avete qualunque domande o problemi.