

REFERENCE MANUAL  
(ENGLISH) :::: 1 – 29

MANUAL DE REFERENCIA  
(ESPAÑOL) :::: 30 – 58

GUIDE D'UTILISATION  
(FRANÇAIS) :::: 59 – 87

BEDIENUNGSANLEITUNG  
(DEUTSCH) :::: 88 – 116

MANUALE DI RIFERIMENTO  
(ITALIANO) :::: 117 – 145



DJ SOFTWARE by **Numark**



# TABLE OF CONTENTS

<b>INTRODUCTION .....</b>	<b>2</b>
<b>INTRODUCTION TO DJING.....</b>	<b>3</b>
<b>THE ZONES .....</b>	<b>5</b>
<b>THE BROWSER ZONE .....</b>	<b>6</b>
THE PLAYLIST .....	7
SEARCHING.....	8
FAVORITE FOLDERS .....	8
DATABASE.....	9
SUGGESTION BOX .....	9
TRACK OPTIONS .....	9
<b>DECK CONTROLS.....</b>	<b>10</b>
<b>INTERNAL MIXER CONTROLS .....</b>	<b>13</b>
<b>TOP TOOLBAR CONTROLS.....</b>	<b>14</b>
<b>THE RHYTHM WINDOW.....</b>	<b>15</b>
MANUAL BPM CORRECTION.....	16
<b>CONFIGURATION SETTINGS.....</b>	<b>17</b>
SOUND SETUP .....	17
OPTIONS .....	17
PERFORMANCES .....	20
SKINS.....	22
NETWORK .....	22
REMOTE CONTROL .....	22
CODECS .....	23
VIDEO.....	23
<b>SAMPLER .....</b>	<b>24</b>
PLAYING SAMPLES.....	24
RECORDING SAMPLES.....	25
SAMPLE OPTIONS.....	25
<b>EFFECTS.....</b>	<b>26</b>
<b>VIDEO.....</b>	<b>27</b>
TRANSITION EFFECTS.....	27
VIDEO EFFECTS.....	28
OPTIMIZATION .....	28
KARAOKE .....	29



# INTRODUCTION

Welcome to CUE LE!

CUE LE is a revolutionary software which allows you to mix audio and video right from your computer. We have designed CUE LE to be simple and intuitive to use but do not be fooled – there are many advanced features for you to explore and customize.

CUE LE features everything that you need for imaginative performance and mixing:

- Two virtual decks for loading audio and video tracks and clips
- Extensive browsing functions
- Comprehensive mixer with all the features that you would expect from a traditional mixer (EQ, gain, crossfader)
- Audio and video effects processors
- Sampler for recording and playing back audio clips on the fly
- Looping engine

In addition, CUE LE includes many innovative features to help you spend less time with the tedious, time-consuming aspects of DJing and mixing:

- Automatic beat matching for quick mixing
- Computer Beat Grid for easy visual mixing
- Dynamic Hot cue points

We have developed CUE LE to be the most complete and extensive DJ software on the market today. We have provided an exhaustive set of features for you to take advantage of and create great mixes. Whether you are a beginner or a professional DJ, you will find working with CUE LE to be fun, intuitive and highly efficient.

If you are new to DJing, we recommend that you read the “Introduction to DJing” section of this manual – it contains basic information on the art of DJing that you might find useful before diving into the software.

We highly recommend reading this manual in its entirety once you begin using CUE LE – it will help you learn and understand all of the features of CUE LE to the fullest so you can get the most out of the software.

We sincerely hope that you enjoy this great product!

***Please note: The Numark Total Control must be connected to your computer before starting CUE LE. Otherwise, the software will not start.***

# INTRODUCTION TO DJING

**The work of a disc jockey can be divided into three tasks:**

1. Choosing the music (programming)
2. Mixing the music
3. Modifying the music (remixing)

The first task consists of choosing the appropriate music, which obviously depends on the type of evening and your style, but generally a good rule of thumb is to avoid playing all the "hits" from the very start of the evening and to keep some in reserve to generate new interest when your audience starts to become tired.

CUE LE gives you instant access to all your titles, playlists, and a list of suggestions. It's ultimately up to you to decide what makes your audience move. The software cannot replace your talent.

The second task consists of "mixing" the tracks. DJs are accustomed to connecting their tracks in a fluid way by keeping a constant flow of music in order to give the impression that the music is seamless. This mostly applies only to a certain category of music, where the rhythm is very pronounced, such as house, hip hop, or rnb. It is not necessary to mix pieces of rock' roll, where the public expects to hear a transition marked well between two pieces.

**Traditionally, the DJ mixes a track in two phases:**

Initially, a DJ will modify the speed of the track he wants to mix in, in order to equal the speed of the current track. This stage is necessary to prevent the songs from clashing but instead give synchronized beats. The speed of the music is measured in BPM (Beats per Minute); this measures the number of beats over one minute in time. A song with 160 BPM is very fast, whereas a song with 60BPM is very slow.

The traditional DJ uses the "pitch" adjustment on the turntables to accelerate or slow down the number of revolutions of a record and thus to modify its BPM. In CUE LE, the BPM is calculated automatically as soon as you load a track to either player, and the pitch can be adjusted automatically to match that of the song already playing. Then, once BPM on both songs are the same, it is necessary to sync or line up the beats so the two tracks sound as one.

Traditionally, the DJ will put their headphones on only one ear and listen to the track that they want to introduce (known as cue-ing). With the other ear, the DJ listens to the mix that the public hears. The DJ will then speed up or slow down the incoming track with their hand and using the pitch control, in order to synchronize the beats. In CUE LE, the rhythm window indicates the position of the beats of each song, allowing you to easily see whether the songs are matched and synced. Then, when the two tracks are beat-matched and synced, the DJ will begin using the crossfader, volume faders and equalizer to bring the new track into the mix. This is called a transition.

Lastly, the third task of a DJ is to modify the music with various effects, or by mixing various tracks or samples, in order to create an impression of a "remix" and to give a more personal and artistic feel to a mix.

**The effects traditionally used are the scratch, loops, and samples:**

A scratch consists of creating an entirely new sound, by playing a small portion of music repeatedly. This is achieved by moving that same portion of music back and forth at different velocities, while using the crossfader to sharply cut the sound in and out of the mix.

A loop consists of isolating a passage from a title and playing it repeatedly in a looping fashion. This way, as the loop ends it will fluidly go back to the beginning and play again, prolonging the duration of the passage.

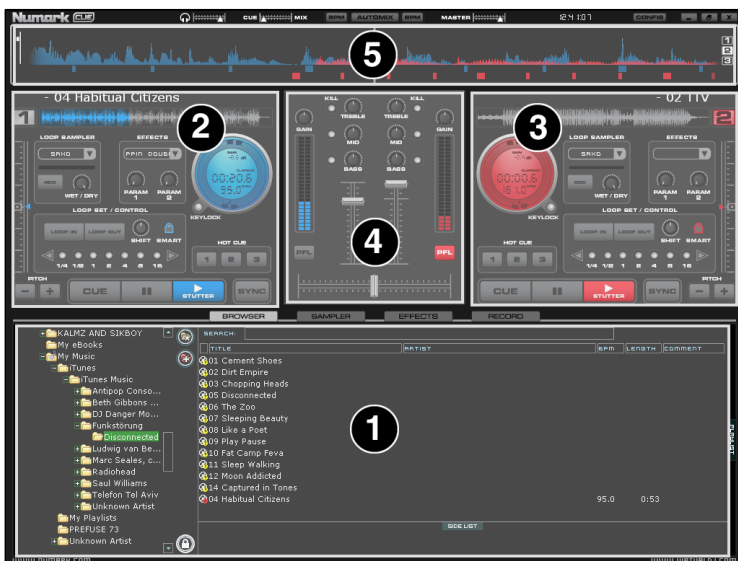
A sample consists of a recorded passage which can be played at key moments in the mix to build up interest or anticipate a track that is being mixed in.

There are many creative ways that scratches, samples and loops can be used and CUE LE provides some great, easy-to-use tools for you to utilize all these techniques in your mix. By simplifying and streamlining the technical aspects of DJing, CUE LE allows you to focus on the most important part of the DJ experience – your imagination.

# THE ZONES

Before beginning to use CUE LE, you should familiarize yourself with the controls and “zones” of the software. As you open the application, you can choose from a few different “skins” which will feature different configurations and functionalities of the software. Let’s begin by selecting “Internal mixer interface” to get you familiar with the most important features of the software. You can always change to a different skin while the software is running by going to the “Config” menu.

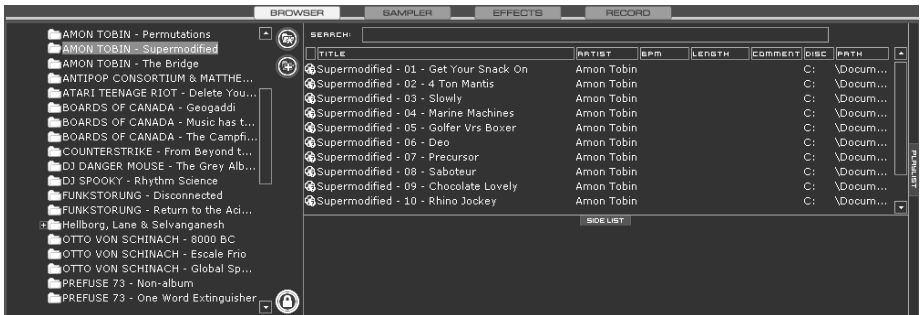
When you open the application with “Internal mixer interface” you will see:



- 1. BROWSER / SAMPLER / EFFECTS / RECORD ZONE**  
This is where you can browse your music folders, create, edit and save your playlists.
- 2. DECK 1 CONTROLS**  
You can drag and drop music from the browser to this virtual deck.
- 3. DECK 2 CONTROLS**  
You can drag and drop music from the browser to this virtual deck.
- 4. MIXER ZONE**  
This is the mixer – it allows you to crossfade between the two decks, as well as adjust EQ and level for each of the decks.
- 5. RHYTHM WINDOW**  
This window will track the waveform of each song loaded or playing on a deck. This area also features a Computer Beat Grid to facilitate visual mixing and beat-matching.

# THE BROWSER ZONE

The Browser Zone is where you can navigate and organize your music collection. You can access the Browser by clicking on the "Browser" tab in the bottom window. The browser contains the compatible file types (i.e. whose extensions are associated with the decoders in CUE LE) and you can access the compatible extensions list by going to the "Config" menu.



The title of the song, its author, its duration, its BPM, and a possible comment are listed for each file. You can modify the size of each column individually and you can click on a column to sort its contents.

The name of the author and the title are automatically filled in, if your file is named according to conventions "(author) title.ext." or " author - title.ext.", or if the file has ID3 or iTunes tag information.

The duration and the BPM are calculated automatically when you load a title to either virtual deck, and are then memorized in the internal database of the software.

The icon in front of each file indicates:



This title is unknown and was never played or scanned by CUE LE.



This title is known and has been scanned by CUE LE.



This title was played during this session.



Indicates a video file.



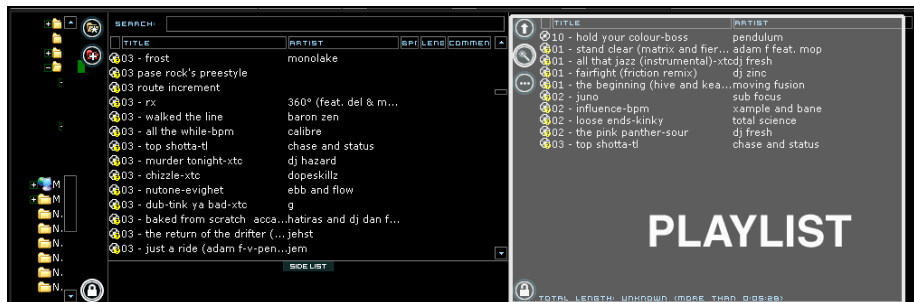
Indicates a karaoke file.



Indicates that the BPM of the analyzed song is much different than the BPM of the song currently playing. This might be a track that you want to avoid playing next.

## The Playlist

You can drag and drop music to each of the players directly from the browser but sometimes you may wish to create playlists from which to pick your tracks from. You can access the playlist by moving your mouse or dragging songs over the “Playlist” tag on the right side of the browser. The window will automatically expand to show the following:



The playlist controls are as follows:



This will load the first track of the playlist onto the next deck.




This will enable and disable the Automix option. When Automix is on, the program will automatically mix the songs from the playlist. Turn Automix on/off with this button.



Pressing this button will give you the options for playlist management. These include “Erase”, “Shuffle”, “Remove Played”, “Repeat”, “Save”, “Put in Side-List”, “Get From Side-List”, “Make Virtual Folder”.



You can use the lock button on the bottom of the panel to block its movement. You can also lock it and reduce its size to zero if you do not wish that it opens automatically.

You can save your playlists for easy access using the  button, or you may wish to make a virtual folder which will also give you easy access to the songs loaded on the playlist.



## Searching

At the top of the list of the files is the search, which allows you to filter the files listed in the current directory, by displaying only the files which include all or part of the text you enter. Filtering/Searching is instant and it is generally not necessary to type the text in its entirety – a few letters will be enough to reduce the list to the single title which you seek.

On left, there is a list of directories. You will find that some directories are special, which we will talk about later, as well as the folder "Desktop" from which you will be able to explore all tracks across all scanned hard drives and local networks.




If you click on a directory while holding down the CTRL key, you can add the contents of several directories to the list (use the option "Show All" in the context menu available by a right click on the directory to automatically add the contents of all the sub-directories).


To carry out the same search in a different directory, select the new directory by holding down the SHIFT key – you will keep the same search filter.

## Favorite folders


In order to simplify browsing, you can define the default directories which you most often use -- for example, "Hits of 2006" or "My Music".

To do this, select a directory and then click . The directory selected will be added to the end of the list, on the same level as the "Desktop" folder.



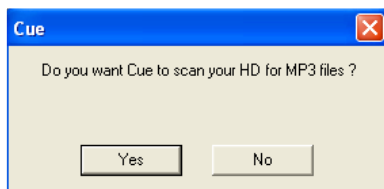
To remove a favorite directory, select it and click  again.

You may also wish to create "virtual folders" to help you quickly access music on your computer. A virtual folder holds shortcuts to your music. This means that you can create a virtual folder, drag a few tracks into it, and next time you want to play these tracks you can refer to the virtual folder. Please note that dragging music into your virtual folder will not physically move the files into that folder – it will only create a shortcut to where the files are located.

You can create virtual folders by clicking on . To delete a virtual folder, right-click on it and select "delete".

## Database

“Local Database” lists all the music on your hard disk(s), and allows you to carry out a search on all files and across several drives if they have been scanned or loaded before. This is very practical when you want to play a particular track of which you know the name, but you are unsure of the location or directory of the file. In order to populate this list, CUE LE will require you to scan your drives first. Once this list has been populated, CUE LE will keep it in memory for subsequent sessions.



**Note:** The local database is not updated automatically. If you add new files, or move files, you will have to re-scan (quick scan) your discs to keep this list up to date.

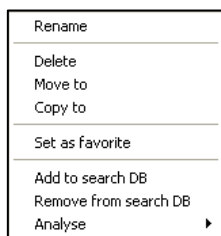
## Suggestion Box

The browser also features another special list named "Suggestion Box". This is a special feature of the CUE LE software which analyzes your particular mixing style and compiles a list of suggested tracks. This is a list of tracks that you can refer to when trying to figure out what track to play next.

**Tip:** The list of suggestions is based on your previous CUE LE sessions, so use your own judgment to avoid creating the same set session after session. The goal of this list is not to replace your musical choice, but rather to remind you of tracks if you have a difficult time deciding what to play next.

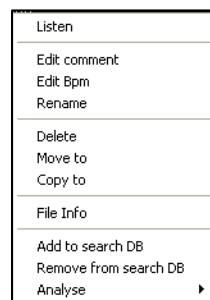
## Track Options

### FOLDER OPTIONS



By right clicking on a folder or a track, you will reach many other options, allowing you to copy, move, and erase your files, to modify comments, to re-analyze titles, to add and remove songs from the database, to rip a CD into MP3, and more.

### TRACK OPTIONS



# DECK CONTROLS

There are two virtual “decks” on the screen. Drag and drop files into each of the decks to load music tracks or video clips.

Each of the two decks is equipped with the following controls and displays:

1. **Title of track currently loaded**
2. **Waveform display for currently loaded track**

This view shows the visual waveform of the entire track, allowing you to see the remaining duration of the audio, as well as what has already been played. The highlighted blue or red area of the waveform indicates what has been played and the current position of the audio. The grey area of the waveform shows the remaining length of the audio. Inside the waveform itself, the lighter part indicates the presence of beats whereas the darker part indicates the presence of vocals.

### 3. Control Dome

#### Track Time (default elapsed)

Chooses the time mode you wish to view between the elapsed playing time and the remaining time of the track.

#### BPM/Pitch% view

Chooses view between the current pitch and BPM of track.

#### Gain Level

Adjusts the channel audio level pre-fader and pre-EQ.

#### Outer Ring Control

The outer ring of the control dome can be used to cue and scratch the loaded audio. Clicking on the outer ring allows you to rotate the ring to a new position.

#### Keylock

Locks and holds the key of the music where keylock was activated, allowing you to change the tempo of the track but not affect the current key of the music.



#### 4. Loop Sampler

##### **Sample Selection Dropdown Arrow**

This menu lets you choose which sample you wish to use. There are 12 slots which are available for you to record, load and play samples.

##### **Sample Selection Window**

When clicked this will play the sample listed in the selection window.

##### **REC button**

When initiated, this function records the loop to the sample slot selected. If no loop is currently set on this deck, a 4 bar loop will be recorded by default.

##### **Wet/Dry knob**

Controls the level of gain applied to the loop sample.

#### 5. Loop Set/Control

##### **Loop In/Out**

A loop is any area of a track that you choose to repeat seamlessly. Press "Loop In" at the point where you wish the loop to start. Press "Loop Out" when you reach the desired point to mark the end point of the loop and the audio between the two points will begin to loop continuously. To release the loop and continue play of the track press "Loop Out" again and the audio will continue from the end point of the loop. If you wish to set a new loop, just press "Loop In" again while the loop is disengaged, and then press "Loop Out" to begin the new loop.

##### **Shift Knob**

Adjusts the loop length by half length or double length increments.

##### **Smart Lock button**

Allows the Beatkeeper and loop buttons to work together to create loops synchronized to the beat.

##### **Loop Length**

This indicates the length of the loop according to beat measures. You may increase or decrease the length of the loop from  $\frac{1}{4}$  to 16 measures.

#### 6. Effects

##### **Effect Selection Dropdown Arrow**

Lets you select which effect you would like to apply.

##### **Effect Selection Dropdown Window**

When clicked this will apply the effect selected.

##### **Param 1 & 2 knobs**

These two knobs adjust parameters of the effect selected in the dropdown window, although not all effects require use of these knobs. In such case, the knobs are not able to be used.

## 7. Transport

### **Cue**

Returns and pauses the music at the default Cue Point. To set a Cue Point, pause the song, seek to the desired position (for example by rotating the control dome indicators), and then click on "Cue". Alternatively you can also right-click on the "Cue" button to set a Cue Point while playing.

Once you're on the Cue Point, pressing and holding down "Cue" allows for temporary play of this point.

If you want to delete a Cue Point, right-click on its icon on the Waveform display, and select "delete".

### **Stutter / Play**

Starts the music.

If you press "Stutter/Play" while the song is already playing, it will restart the music from the last position you pressed "Play" from, creating a "stutter" effect.

### **Pause**

Stops the audio where it is currently playing.

Subsequent clicks will cycle through the beginning of the song and all the Cue Points.

Right-clicking will automatically go to the first beat in the song.

## 8. Sync

When you click "Sync", CUE LE will sync the tempo of the deck to the opposite deck's tempo.

If you press "Sync" while the song is paused, only the pitch will be adjusted.

If you press "Sync" while the song is playing, the beats will be smoothly aligned too.

If you right-click on "Sync", the song will start already aligned on the next beat.

(attention: the right-click sync doesn't use the Computed Beat Grid but instead aligns the next audible beat. This behavior lets you purposely start on half or quarter notes for special effects, but the downside is that it won't work during a break or when there is no audible beats).

## 9. Pitch Slider

Controls the overall speed of the music. By moving the slider downward the speed of the music speeds up. By moving upward the speed slows down.

The "Zero" button lets you smoothly bring the pitch back to 100%. Double click on it to bring it back instantly.

## 10. Pitch Buttons

These two buttons are used to temporarily change the speed of the track playing. This is useful when you want to make a quick adjustment to a track if the beat of the track is not exactly matching up with the beat of the track playing on the other deck. The speed will be affected as long as you are pressing down "+" or "-".

## 11. Hot Cue

You can use these three buttons to set additional Cue points. The first time that you left-click on one of these buttons, a Cue point will be set. You can jump back to a Cue point at any time by left-clicking on the corresponding button. If you would like to set a new Cue point for the hot Cue, right-click the corresponding hot Cue button. If you want to delete a Cue point, right-click on its icon in the waveform display, and select "delete".

# INTERNAL MIXER CONTROLS

CUE LE features an internal mixer that you can use just like you would use a regular DJ mixer.

This mixer can be accessed by selecting the "Cue:InternalMixer" in the Config / Skin section.

The controls on the mixer include:

**1. Channel Gain**

This knob sets the gain level for the corresponding channel (deck). (Right-clicking will bring it to the value that matches the other deck level. Double-clicking brings it back to 0)

**2. Channel Faders**

These vertical faders allow you to adjust the audio signal of the desired channel.

**3. EQ**

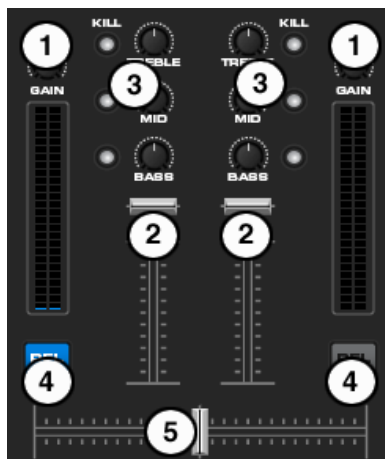
These knobs allow you to adjust the low, mid, and high frequencies of the audio playing on the desired channel of the mixer. Each frequency range can also be cut by pressing the corresponding "Kill" button.

**4. PFL**

Sends the pre-fader level of the audio to the cue section for headphone monitoring.

**5. Crossfader**

The crossfader blends audio or video between the two decks. By sliding this fader from channel to channel you can isolate the left and right deck or blend them together.



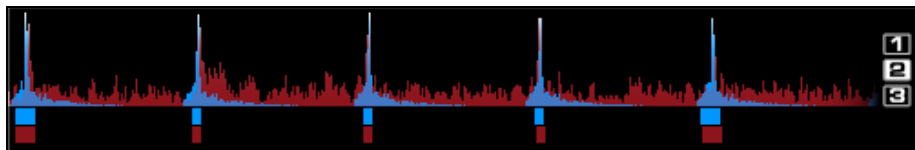
# TOP TOOLBAR CONTROLS



- 1. Headphone level**  
Volume control for headphone level.
- 2. Cue/Mix blend**  
Fade to hear just the cue, cue/mix, or mix signal only in the headphones.
- 3. BPM button**  
Opens BPM edit window.
- 4. Automix Button**  
Allows for automatic crossfading.
- 5. Master Volume**  
Controls main output of program
- 6. Clock**  
Displays time, and when clicked with mouse can act as a counter.
- 7. Config**  
Allows you to make changes to CUE LE's configuration settings. Please see "Configuration Settings" section of this manual for more information.

# THE RHYTHM WINDOW

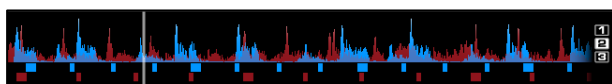
Above the players, a window posts curves corresponding to the two rates/rhythms of the music. These curves are represented in a waveform, allowing you to see your music. The peaks in the curve represent beats. In order to synchronize the music, these peaks should occur at the same time. The present is represented by the feature in the middle of the screen. All on the left was already played, while what is on the right represents the next seconds of the track.



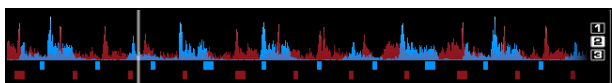
You can zoom in or zoom out the display using the slider on the left, or the three preset buttons (1, 2, 3) on the right side of the rhythm window.

Below the curves there are small squares, named CBG (Computed Beat Grid), which represent the position of measures. The large squares represent the beginning of a measure 4:4 time. The CBG is particularly useful, for example, when mixing a track at the time of an intro where the beat is not yet present.

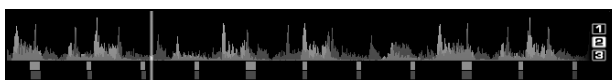
In the picture above, you can see that the beats are completely synchronized – it is easy to see that the peaks (beats) of the music are lined up. However, some music does not have the very obvious single beat peaks that most house and techno music has. This is when the CBG is very useful. If you look at the following graphics, it is not exactly clear where the beats should sync up by just observing the waveform visually. However, with the help of the CBG, it becomes much easier to synchronize the two tracks:



Not beat-matched



Beat-matched but not aligned



Beat-matched and aligned



## Manual BPM Correction

The CBG is calculated automatically when a track is loaded for the first time in CUE LE. CUE LE uses powerful algorithms to calculate the BPM and the CBG of music (you can choose between fast but effective algorithm which works well for techno and house, and a slower algorithm which is effective on any type of music).

However, in some rare cases, the CBG is not correctly positioned on the beats of the song. In this case, you can easily carry out a manual correction.

Click on the  button.

### There are several methods to correct the BPM and the CBG:

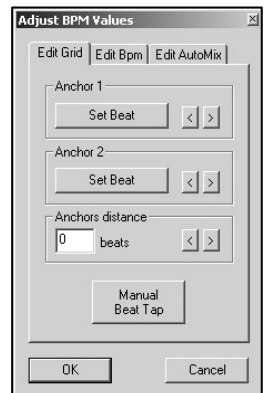
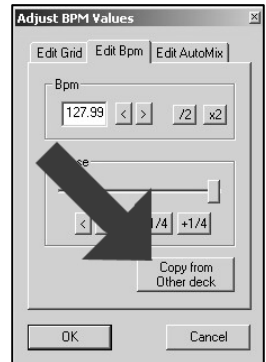
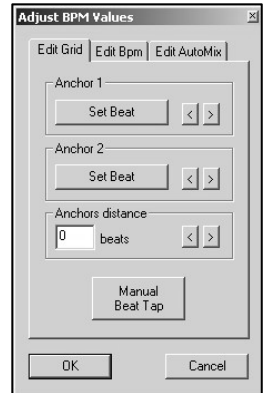
The simplest method is to beat-match the track with unknown BPM with a track whose BPM is already known, then clicking on "copy from other deck".

Alternatively, you can use the method of the anchors.

Click on "beat tap" button while the track playing, in order to approximate the BPM.

Then, pause the track, advance the track to the downbeat (first beat), and click on "First anchor". Then advance to the upbeat (second beat), and click on "Second anchor". Check that the number of beats displayed corresponds well to the number of beats between the two anchors.

Then go further in the music, and repeat the "second anchor" operation if you notice that the beats and the CBG shift. Normally two or three anchors should be enough to obtain an accurate CBG.



# CONFIGURATION SETTINGS

CUE LE is designed to be very simple and easy to use but it is also fully customizable to match your preferred system performance.

To make changes to CUE LE's configuration, click on the **CONFIG** button. This will bring you to the "Settings" menu. The options in the "Settings" menu can be viewed and edited by clicking on the corresponding tab on top of the "Settings" window and include:

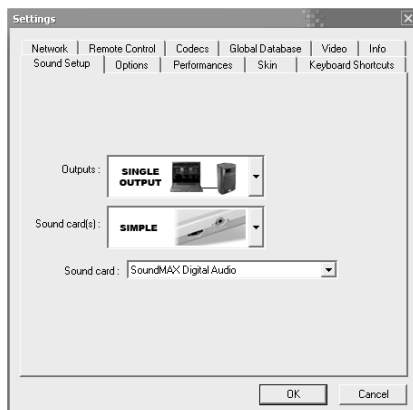
## Sound Setup

This is where you configure how your sound card (or device) will function with CUE LE.

**Outputs** – Select the preferred output configuration from this pull-down list. Please note that, depending on your sound card, some output options may not be available for use

**Sound card(s)** – Select the sound card driver which you would like to use with the CUE LE software.

**Sound card** – Select the sound card in this pull-down list.



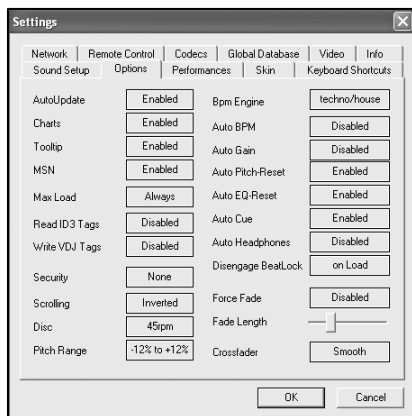
## Options

**AutoUpdate** – Automatically checks for new versions of CUE LE (internet connection required).

**Charts** - Authorizes CUE LE to send anonymous statistics about your sessions, compile charts of the most played tracks all over the world. These statistics are available on [www.virtualdj.com/charts.html](http://www.virtualdj.com/charts.html). No personal information will be collected.

**Tool Tip** – Enable or disable the tool tip window. These tips appear when you hover your mouse cursor over the buttons of the software.

**MSN** – When activated, this option will allow your MSN Messenger to show the music you are playing. To take advantage of this feature, you need to make sure that the "what I am listening" option is on in your MSN Messenger.





**Max Load** – Specifies the duration maximum beyond which the track will not be loaded in memory. Loading tracks which are too long in memory may put a strain on your system performance and cause CUE LE to not function properly. This function makes it possible to play long tracks without overloading the memory of your computer.

**Read ID3 Tags** – Enable or Disable CUE LE to recover information of title and comment in the tags of MP3 and MP4 files, and to store them in its internal base. Please keep in mind that this option can significantly increase the time it takes to browse your music.

**Write ID3 Tags** – Enabling this option will store a copy of the information stored in the internal database directly in the tags files of your MP3's. This enables you to use these MP3 files on another computer and automatically find your cues, comments, etc.

**Security** – This setting prevents you from loading a track on a deck while it is playing. If you select "Ask", CUE LE will prompt you to verify that you, indeed, want to load a track while the deck is playing. If you select "Always", CUE LE will not allow you to load a track to a deck that is already playing. If you select "None", the security feature will be disabled.

**Scrolling** – Allows reversing the direction of the scrolling rhythm window.

**Disc** – Allows selecting the spinning rate of the virtual turntables (default: 33 1/3 turns).

**Pitch Range** – Allows you to change the pitch range of the pitch slider. Reducing the range of pitch can increase the precision with which you are able to control the pitch (speed) of the records.

**BPM Engine** – Allows you to choose between the two different algorithms available for the analysis of BPM. The first algorithm, "techno/house," bases itself on the detection of the beats in the music, and should be used with music that has a very pronounced beat. The second, "any music", should be used with music which does not have a distinct, pronounced beat. This algorithm uses melody as the basis of analysis and requires more computer resources than the first.

**Auto BPM** – When loading a song, automatically adjusts the pitch so that the BPM matches the BPM of the song currently playing.

**Auto Gain** – This is the gain adjustment setting for CUE LE. If you Select "always 0db," CUE LE will automatically modify the level of the tracks to always obtain a level of 0dB (the loudest level without clipping the signal). If you select "always match", the volume on both decks will always be the same. Selecting "disable" will remove all automatic gain correction from the tracks.

**Auto Pitch-Reset** – If you enable this option, the pitch slider will be reset to 0% every time you load a track.

**Auto EQ-Reset** – If enabled, this option will reset the equalizer on the deck when you load a new track onto it.

**Auto Cue** – If enabled, will advance track position to the first cue point if one exists (or with the first beat of the song if no cue exists and if "always" is selected) when loading a track.

**Auto Headphones** – This option allows for automatic switching of headphone cues. If you select “on load”, the headphone cue will switch when you load a new track. If you select “always” the headphone cue will switch when you load a new track or scratch a track that is already playing.

**Disengage Beatlock** – Once engaged, the Beatlock feature will keep the deck locked to the beat on the other deck, no matter if you are scratching or changing the pitch on the other deck. Disengage “on load” or “on switch” will automatically disengage the beatlock feature when the deck is loaded/switched.

**Force Fade** – If enabled, a simple fade will be used during automatic mixing. Tempo and cut auto mix is disabled.

**Fade Length** – Use this slider to specify the duration of the fade during automatic mixing. If this is set to 0 (left side), the tracks will play from start to finish.

**Cross Fader** – This option allows you to select the cross fader curve. There are four different options including: Full, Cut, Scratch, and Smooth. (other curves can be set through plug-ins).

## Performances

These options allow you to fully optimize CUE LE's performance for use with your computer. Depending on your system's resources, some settings will work better than others. Please take a few minutes and experiment with the settings to achieve the best performance:

### Presets

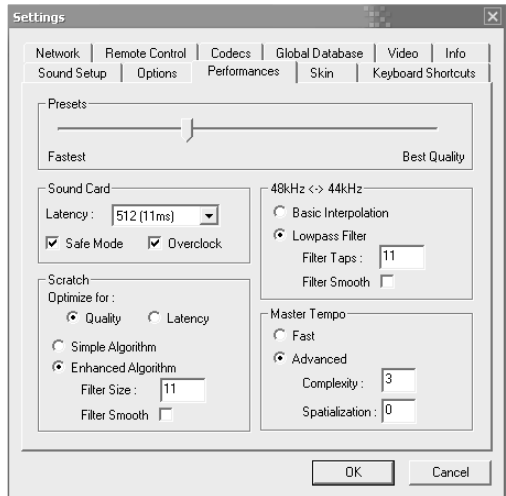
You can use this slider to select different configurations for the parameters below. This way you don't have to be concerned about what exactly the parameters mean. Shift the "Presets" slider to the right for better quality of sound, or shift the slider to the left for better (faster) performance.

### Soundcard

**Latency** – Latency is the amount of time it takes for a device to respond to a command. In essence, latency makes a significant difference when using time-coded vinyl, CDs, MIDI or external control devices. The lower the latency setting is, the more instantly the software will respond, but the more likely you will hear glitches and pops if your computer is not fast enough to process the audio.

**Safe Mode** – If you are using a DirectX mode (like Simple, Dual, Mono or 4.1), safe mode will let CUE LE be much less likely to produce glitches and pops if your CPU is momentarily busy. On the downside, scratching and pitching will use more CPU, especially with advanced algorithms. So if you use advanced Master Tempo you will probably need to turn this off, unless your computer is very fast.

**Overclock** – This setting can make your computer run faster (especially on laptops) and therefore be compatible with lower latencies.



## Scratch

Optimize for: Allows you to adjust how the software reacts to scratch motions. If you select "Quality", CUE LE will more accurately represent how a scratch sounds when moving the virtual record back and forth. If you select "Latency", CUE LE will try to react as quickly as possible but might result in a somewhat more metallic sound.

Scratch algorithm:

Simple algorithm will add no computational overhead, and will use a simple interpolation algorithm to compute the scratch sound. Enhanced algorithm will use a powerful algorithm that mimics the movement of the needle on the grooves, to obtain the best scratch sound possible. A filter size of 11 gives the best quality/CPU ratio, producing a very good quality while keeping a low computational overhead.

## 48kHz <-> 44kHz

This field describes how the CUE LE software will interpolate between the 48kHz and 44.1kHz sample rates. Choosing "Basic Interpolation" will save some system resources and could improve performance. For better quality interpolation, choose "Lowpass Filter". 11 taps is the best quality/CPU ratio.

(note: Most commercially available music is recorded at 44.1kHz (including MP3s) so it is a good idea to set your soundcard's output to 44.1kHz. This will prevent your soundcard from having to interpolate to different sample rates and will improve performance. Unless you have worked with different sample rates before, the 44.1kHz setting should be default for your soundcard)

## Master Tempo

The master tempo is the algorithm that will let CUE LE change the pitch of the song without changing its tone ("KeyLock feature"). The default "Fast" algorithm takes only a small percentage of the CPU power, and produces good results at pitches in the range of -10% to +10%. However, for extreme pitching, the fast algorithm can produce some choppiness. In that case, and if your computer is fast enough, you might want to try the Enhanced algorithm. However, be careful because raising the complexity or spatialization of this algorithm can quickly overflow your CPU's capabilities.

(note: you might want to disable safe-mode for better performance with the Enhanced algorithm)



## Skins

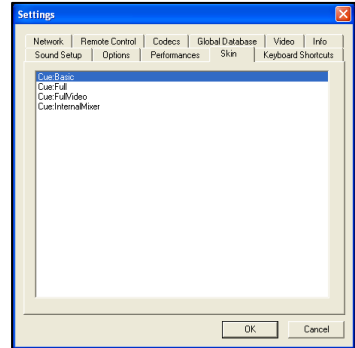
CUE LE allows you to choose between several different “skins”.

**Cue:Basic** – a basic, simple skin.

**Cue:Full** – a skin which features full CUE LE controls.

**Cue:FullVideo** – a skin featuring full CUE LE controls plus a video section in the middle.

**Cue:InternalMixer** – a skin featuring full CUE LE controls plus a full-features audio mixer in the middle.

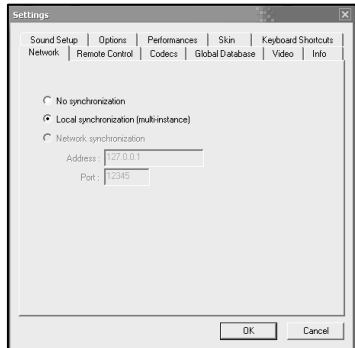


## Network

CUE LE allows you to synchronize multiple instances of the software, as well as synchronize multiple computers running CUE LE.

**No synchronization** – turns synchronization off.

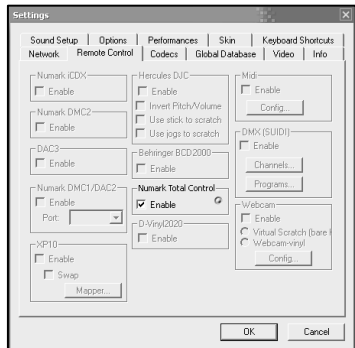
**Local synchronization** – allows multiple instances of the CUE LE software to run and synchronize together on the same computer.



## Remote Control

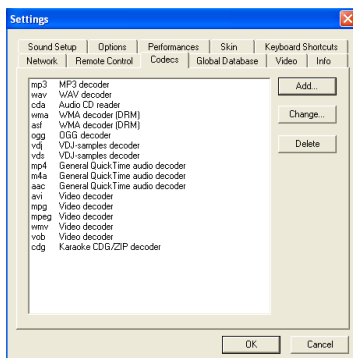
Once you have connected your controller and started the CUE LE software, open up the “Remote Control” tab and enable your controller, if it is not automatically initialized. If your controller is recognized properly by the software, it will display a green dot next to it.

**Please note:** The Numark Total Control must be connected to your computer before starting CUE LE. Otherwise, the software will not start.



## Codecs

This is a list of the codecs which CUE LE is using to interpret sound and video files. These include the most common sound and video file extensions. However, if there are files which require different codecs, the codecs can be added to the list – this will enable you to open up those files.



## Video

**Activate** – Turn the video engine on or off.

**Use Hardware Acceleration** – Use DirectX to compute and display the video.

(note: unless you are using a video card that is fairly old, you shouldn't turn this off)

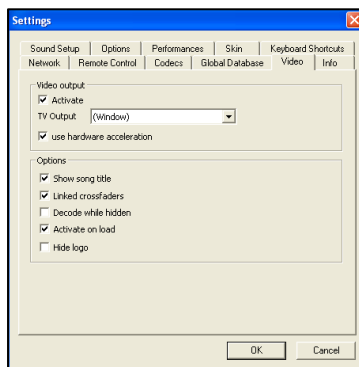
**Show Song Title** – Will display the name of the video file in the video window.

**Linked crossfaders** – This option allows you to unlink the audio crossfader from controlling video content. If you unlink the crossfaders, you can control the video crossfade using the “Cross” knob underneath the video screen in FullVideo skin.

**Decode while hidden** – If you have a fast computer, you may wish to decode video content even when it is hidden. This will prevent some jolts that may occur when video content is brought into the mix with the crossfader.

**Activate on load** – Tells CUE LE to activate the video engine automatically if a video file is loaded on either deck. You might want to turn this off if you want to play only the audio part of video files, without starting the video engine.

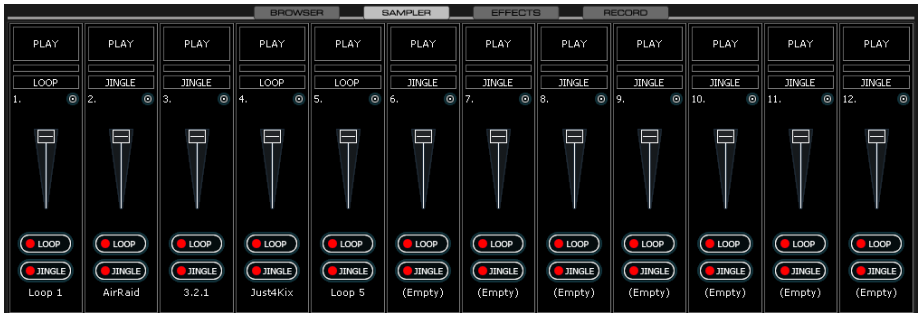
**Hide logo** – Checking this option will hide the CUE LE logo from the video mix window.





# SAMPLER

CUE LE features a powerful sampler, which allows you to record, load, save and play samples on the fly. The sampler can be accessed by clicking on the “Sampler” tab in the lower window and features 12 slots for samples which are available to use at any given point in time.



There are two types of samples that are commonly used – linear (one shot), and circular (looping) samples.

Linear samples are samples which are played beginning to end. Typically, linear samples do not have an intrinsic rhythm, and are often sound effects (applause, sirens, etc).

On the other hand, circular samples are played in a looping fashion. Most often, these samples have an intrinsic rhythm, which can be repeated forever.

However, there is no rule about how to use samples – it is all up to you whether you will use a sample in a linear or circular fashion.

## Playing Samples

To play a sample you can simply click on the “Play” button associated with the sample cell.

If the sample is a linear (one shot) sample, the sample cell will display **JINGLE**. When you press “Play”, the sample will be played alongside the mix until the end of the sample

If the sample is circular (looping) sample, the sample cell will display **LOOP**. The speed of the sample will be modified in order to synchronize with the active deck and when you press “Play” the sample will start at the nearest possible aligned beat. This ensures that the rhythm of the sample will be beat-matched and aligned with the active deck, resulting in a smooth, natural sample playback. When a looping sample is played, it will repeat looping until you press “Play” again.



You can also play samples from the loop sampler menu on each deck. Simply select the sample you wish to play from the pull-down menu, and then click on the sample to begin playing it.

## Recording Samples

With CUE LE you can easily record samples which will be instantly ready to play.

To record a linear (one shot) sample, click the “Jingle” button on the bottom of the sample cell to begin recording. Click on “Jingle” once again to stop recording. The sample will be recorded from the active deck (the deck that is currently in use).

To record a circular (looping) sample, make a loop using the deck looping controls and then click on “Loop” on the bottom of the sample cell. The loop will automatically be recorded to that sample and you can begin using it immediately.

If you click on “Loop” without defining a loop using the deck controls, a 4 beat loop will automatically be recorded.



### Caution:

If you would like to use your recorded sample in subsequent sessions, you will need to save the sample by going to “Sample Options” and clicking on “Save...”

## Sample Options

For each sample, there is a sample options menu available when you click on the small button in the top right of the sample cell.

**Load** – loads a sample from your hard drive.

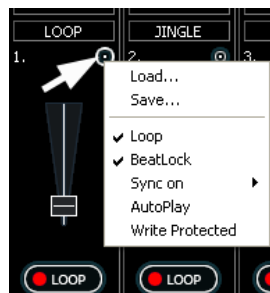
**Save** – saves the sample to your hard drive.

**Beatlock** – turns beatlocking on and off. This way you can force a linear sample to synchronize itself to the active deck, or prevent a looping sample from synchronizing itself to the active deck.

**Sync on** – allows you to synchronize the looping sample on half or quarter beats, instead of a whole beat.

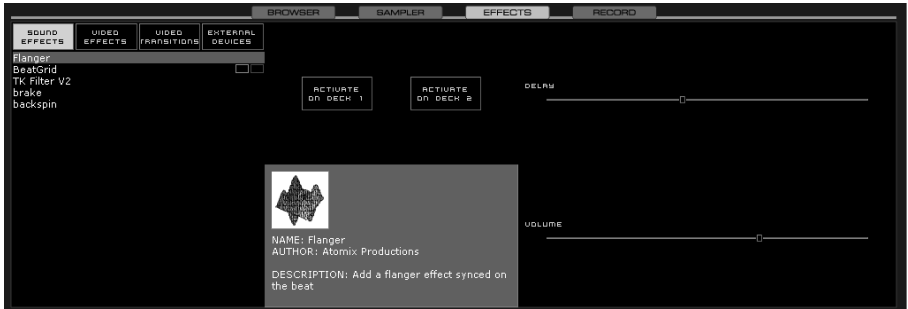
**AutoPlay** – is checked, will begin playing the sample as soon as the volume is adjusted.

**Write Protected** – will write-protect the sample cell so it cannot be recorded over.



# EFFECTS

CUE LE features a comprehensive set of audio and video effects and transitions which can be accessed by clicking the “Effects” tab on the lower window.



The effects list is displayed on the left side of the window and each of these effects can be activated for both decks. It is also okay to use multiple effects per deck.

To use an effect, select the effect and activate it on whichever deck you would like to use the effect. You can do this by clicking on one of the two “Activate” buttons in the middle of the window. The button will light up to let you know that the effect is activated. You can deactivate the effect by clicking on the “Activate” button again.


The parameters for the selected effect are displayed on the right side of the window. The parameters will change depending on which effect is selected. You can adjust these parameters.



You can also use the effects panel on the deck controls to select, enable and disable effects. Keep in mind, however, that if you are using the effects panel on the deck control, you will not be able to use multiple effects for that deck – you will only be allowed to use one effect at a time.

## VIDEO

In addition to mixing traditional audio, CUE LE makes it possible to mix video content with the ease and familiarity of a DJ interface. Instead of audio files (.mp3, .wma, .m4a, etc.), you can play video files (.avi, .mpg, .wmv, .vob, etc.). CUE LE's interface allows you to mix, scratch, effect, and transition video content, just as you would audio content.

Video files are distinguished in the Browser with a small, blue "V" on their icon  and can be loaded to either deck in the same ways that audio files are.



When you play the video file, a video window will open in CUE LE.



If you want to use DVD video clips, you can use the Rip DVD utility included with CUE LE to copy the video files from the DVD to your hard disk in a high-quality .VOB format.

## Transition Effects

CUE LE features many different transitions effects to mix from one video clip to another.

You can select which transition effect you want to use in the "Effects" window:

Click on "Video Transitions" and select the desired transition.

You can also select the transition effect from the video controls underneath the video screen when in FullVideo skin. (remember, you can change skins by going to "Config" and clicking on "Skins").





There are two ways to mix video clips: automatically or manually.



If you want to mix manually, you can use the video crossfader to go from one video to another.

You can also just click on one of the video preview window to smoothly crossfade to that deck.

You can also choose to link the video crossfader to the sound crossfader, so that each time you move the audio crossfader the video crossfader will follow. This is done in the "Video" tab in the "Config" menu.

Alternatively, if you don't want to bother yourself, you can choose to let CUE LE do the video mixing automatically.

Most transition effects feature a powerful "intelligent" algorithm that will guess what you'd like to see on the video, by analyzing what you are doing with the sound (cueing, scratching, crossfading, etc).

In order to use this automatic behavior, you need to "activate" the video transition effect. You can do this either by clicking on "activate" in the "Effects" page, or by clicking on the transition name on the FullVideo skin.

## Video Effects

Similarly to audio effects, you can use video effects to transform the video on either deck. Simply go to "Video Effects" under the "Effects" tab in the lower window, and activate the desired effect on the specific deck.

You can also select and activate the video effect from the video controls underneath the video screen when in FullVideo skin.



Select the desired effect using the pull-down menu under "Effect" and then click on the box to activate it. (Remember, you can change skins by going to "Config" and clicking on "Skins").

## Optimization

In general, video mixing is much heavier in computer resources than audio mixing so certain optimization may help performance, especially when dealing with full frame rate video (such as DVD in high definition).

There are several parameters which determine the speed with which CUE LE decompresses and displays video content – the size of memory present on your video card, the speed of your graphics processor (GPU), the speed of your main frame processor (CPU), and also the speed of your hard disk.

Another parameter which largely influences performance is the type of file. An mpeg1 format file is much faster to decompress than a vob format file. In a similar way, a file with 320x240 resolution is much faster to decompress than a file with 720x576 resolution.

By default, CUE LE decompresses only the content which is visible in the video mix window. This means that if there are two clips which are playing but only one is visible, CUE LE will only decompress the video which is visible. If both video files are shown in the mix window, then CUE LE will decompress both. This makes the software perform quicker and also allows it to perform better on slower machines. However, this may result in small jolts at the time of transitions. If your computer configuration is sufficiently powerful, we recommend checking the "Decode while hidden" box in the "Video" settings in the "Config" menu to obtain more fluid transitions.

And finally, we recommend that you use an output resolution no greater than the resolution of your video files. If using higher resolutions, low-resolution content will not look any better but will be using more computer resources. A resolution of 800x600 should be sufficient if using high-quality DVD video.

## Karaoke

In addition to being able to play music and other video content, CUE LE allows you to play and mix karaoke files.



CUE LE is compatible with MP3+G, WAV+G, WMA+G, OGG+G, as well as karaoke DVD and .ZIP files.

When using CDG files, the songs will have two files that appear in CUE LE's browser:

- The first is a file with a "K" in its icon – this is the video karaoke file. If you drag and drop this file on the deck, CUE LE will automatically load the audio track on the deck and display the words in the video mixer.
- The second, with a normal icon, is the audio file only. You can also drag and drop this file into a deck to only play the audio for the songs, without displaying the words in the video mixer.

You may also wish to bind CDG files with their audio counterparts into one single .ZIP file. In this case, only the karaoke video file will appear in CUE LE's browser.



In order to avoid indexing all of the .ZIP files on your computer, CUE LE does not consider .ZIP files to be karaoke files by default. If you would like to change this, you will need to add the .ZIP file extension to the list of extensions under "Codecs" in the "Config" menu and associate it with the karaoke decoder from the list.

# ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>31</b>
<b>INTRODUCCIÓN AL TRABAJO COMO DJ .....</b>	<b>32</b>
<b>ZONAS .....</b>	<b>34</b>
<b>ZONA DEL NAVEGADOR .....</b>	<b>35</b>
LISTA DE REPRODUCCIÓN .....	36
BÚSQUEDA.....	37
CARPETAS FAVORITAS.....	37
BASE DE DATOS.....	38
BUZÓN DE SUGERENCIAS .....	38
OPCIONES DE PISTAS.....	38
<b>CONTROLES DE LAS BANDEJAS.....</b>	<b>39</b>
<b>CONTROLES DEL MEZCLADOR .....</b>	<b>42</b>
<b>INTERNO.....</b>	<b>42</b>
<b>CONTROLES DE LA BARRA.....</b>	<b>43</b>
<b>SUPERIOR DE HERRAMIENTAS .....</b>	<b>43</b>
<b>VENTANA DE RITMO .....</b>	<b>44</b>
CORRECCIÓN MANUAL DE LOS BPM.....	45
<b>PARÁMETROS DE CONFIGURACIÓN.....</b>	<b>46</b>
CONFIGURACIÓN DE SONIDO .....	46
OPCIONES.....	46
PERFORMANCES (RENDIMIENTOS).....	49
SKINS (PIELES).....	51
NETWORK (RED).....	51
REMOTE CONTROL (CONTROL REMOTO).....	51
CODECS .....	52
VIDEO.....	52
<b>MUESTREADOR.....</b>	<b>53</b>
CÓMO REPRODUCIR MUESTRAS .....	53
CÓMO GRABAR MUESTRAS .....	54
OPCIONES DE MUESTRA .....	54
<b>EFFECTOS.....</b>	<b>55</b>
<b>VIDEO.....</b>	<b>56</b>
EFECTOS DE TRANSICIÓN .....	56
EFECTOS DE VIDEO.....	57
OPTIMIZACIÓN.....	57
KARAOKE .....	58

# INTRODUCCIÓN

¡Bienvenido a CUE LE!

CUE LE es un software revolucionario que permite mezclar audio y video directamente desde su computadora. Hemos diseñado CUE LE de modo que sea sencillo e intuitivo de usar pero no se engañe —hay muchas características avanzadas para que usted explore y personalice.

CUE LE ofrece todo lo que usted necesita para una interpretación y mezcla imaginativas:

- Dos bandejas virtuales para cargar pistas y clips de audio y video.
- Amplias funciones de navegación
- Mezclador completo con todas las características que usted espera de un mezclador tradicional (ecualizador, ganancia, crossfader)
- Procesadores de efectos de audio y video
- Muestreador para grabar y reproducir clips de audio sobre la marcha
- Motor de generación de ciclos (looping)

Además, CUE LE incluye muchas características novedosas para ayudarle a perder menos tiempo con los aspectos tediosos y consumidores de tiempo del trabajo como DJ y la mezcla.

- Coincidencia automática de beats para una mezcla rápida
- Grilla de beats computarizada para facilitar la mezcla visual
- Puntos de Hot Cue (cue rápido) dinámicos

Desarrollamos CUE LE para que sea el software para DJ más completo y amplio del mercado actual. Brindamos un conjunto exhaustivo de características para que usted las aproveche y cree mezclas excepcionales. Ya sea usted un principiante o un DJ profesional, hallará que trabajar con CUE LE es divertido, intuitivo y altamente eficiente.

Si es nuevo en el trabajo como DJ, recomendamos que lea la “Introducción a la función de DJ”, que contiene información básica sobre el arte del DJ que puede resultarle útil antes de sumergirse en el software.

Le recomendamos especialmente leer este manual completo una vez que comience a usar CUE LE: le ayudará a aprender y entender todas las características de este software a fin de que pueda aprovecharlo al máximo

¡Esperamos sinceramente que disfrute este gran producto!

*El Numark Total Control debe ser conectado a su computadora antes de empezar el software. De otro modo, el software no empezará.*





# INTRODUCCIÓN AL TRABAJO COMO DJ

**El trabajo de un disc jockey se puede dividir en tres tareas:**

1. Elegir la música (programación)
2. Mezclar la música
3. Modificar la música (remezclar)

La primera tarea consiste en elegir la música apropiada, lo que obviamente depende del tipo de velada y de su estilo, pero una buena regla general aproximada es evitar reproducir todos los "hits" desde el comienzo mismo de la velada y guardar algunos en reservar para generar un interés renovado cuando su audiencia comienza a cansarse.

CUE LE le brinda acceso instantáneo a todos sus títulos, listas de reproducción y una lista de sugerencias. En última instancia, de usted depende decidir qué puede motivar a su audiencia. El software no puede reemplazar a su talento.

La segunda tarea consiste en "mezclar" las pistas. Los DJ están acostumbrados a conectar sus pistas de manera fluida manteniendo un flujo constante de música a fin de dar la impresión de que la música no tiene discontinuidades. Esto se aplica principalmente sólo a una cierta categoría de música, en la que el ritmo es muy pronunciado, tal como house, hip hop o rnb. No es necesario mezclar temas de rock' roll, dado que el público espera oír una transición bien marcada entre los temas.

**Tradicionalmente, el DJ mezcla una pista en dos fases:**

Inicialmente, el DJ modifica la velocidad de la pista que desea mezclar, a fin de igualarla a la velocidad de la pista en reproducción. Esta etapa es necesaria para evitar que los temas "choquen", sino que se logren en cambio beats sincronizados. La velocidad de la música se mide en BPM (beats por minuto), que es la medida de la cantidad de beats en un minuto. Un tema con 160 BPM es muy rápido, mientras que uno de 60 BPM es muy lento.

El DJ tradicional usa el ajuste de "pitch" de los giradiscos para acelerar o reducir la cantidad de revoluciones del disco y modificar así su BPM. En CUE LE, los BPM se calculan automáticamente tan pronto se carga una pista en cualquier reproductor y el pitch se puede ajustar también automáticamente para que coincida con el del tema que ya se está reproduciendo. Luego, una vez que los BPM de ambos temas son iguales, es necesario sincronizar o alinear los beats de modo que los dos temas suenen como uno.

Tradicionalmente, el DJ se pone los auriculares sólo en un oído y escucha la pista que desea introducir (técnica conocida como "hacer cue"). Con el otro oído, el DJ escucha la mezcla que oye el público. Entonces, acelera o enlentece la pista entrante con su mano y usa el control de pitch a fin de sincronizar los beats. En CUE LE, la ventana de ritmo indica la posición de los beats de cada tema, lo que permite ver fácilmente si los temas están apareados y sincronizados. Luego, cuando los dos temas tienen beats coincidentes y están sincronizados, el DJ comienza a usar el crossfaders, los faders de volumen y el ecualizador para llevar la nueva pista a la mezcla. Esto se denomina transición.

Finalmente, la tercera tarea del DJ es modificar la música con diversos efectos o mezclar varias pistas o muestras, a fin de crear la impresión de "remezcla" y dar una sensación más personal y artística a la mezcla.

**Los efectos usados tradicionalmente son scratch (rayado), loops (ciclos) y muestras:**

Un scratch o rayado consiste en la creación de un sonido enteramente nuevo, reproduciendo repetidamente una pequeña porción de la música. Esto se logra adelantando y atrasando la misma porción de la música a distintas velocidades, mientras se usa el crossfader para cortar abruptamente el sonido que entra y sale de la mezcla.

Un loop o ciclo consiste en aislar un pasaje de un título y reproducirlo repetidamente en forma cíclica. De esta manera, cuando el ciclo termina vuelve fluidamente al comienzo y se reproduce de nuevo, prolongando la duración del pasaje.

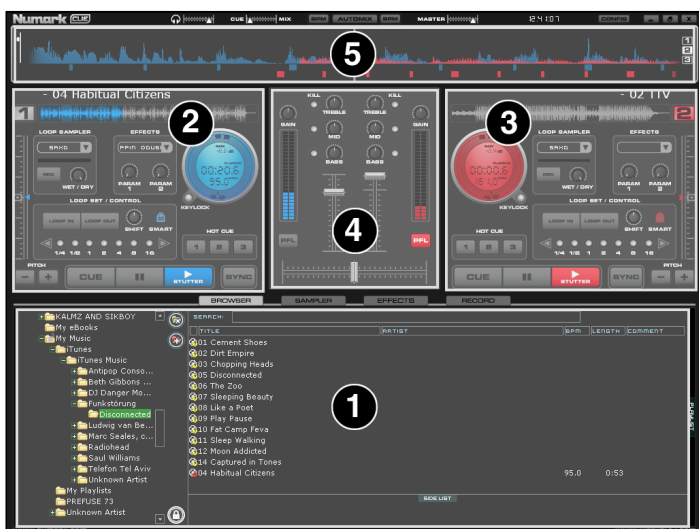
Una muestra consiste en un pasaje grabado que se puede reproducir en momentos claves de la mezcla para levantar el interés o anticipar una pista que se está por mezclar.

Hay muchas maneras creativas de usar los rayados, muestras y ciclos, y CUE LE brinda algunas herramientas excelentes y fáciles de usar para que usted pueda emplear todas estas técnicas en su mezcla. Al simplificar y agilizar los aspectos técnicos del trabajo como DJ, CUE LE le permite enfocarse en la parte más importante de la experiencia como DJ: su imaginación.

# ZONAS

Antes de comenzar a usar CUE LE, debe familiarizarse con los controles y “zonas” del software. Cuando abre la aplicación, puede elegir entre unas cuantas “pieles” diferentes, que ofrecen distintas configuraciones y funcionalidades del software. Comencemos por seleccionar “Internal mixer interface” (Interfaz de mezclador interno) para familiarizarse con las características más importantes del software. Siempre es posible cambiar a una piel diferente mientras el software se está ejecutando yendo al menú “Config”.

Cuando abra la aplicación con “Internal mixer interface” verá:



**1. ZONA BROWSER (NAVEGADOR) / SAMPLER (MUESTREADOR) / EFFECTS (EFECTOS) / RECORD (GRABACIÓN)**

Es aquí donde usted puede navegar por sus carpetas de música, crear, editar y guardar sus listas de reproducción.

**2. CONTROLES DE BANDEJA 1**

Puede arrastrar y dejar caer música del navegador a esta bandeja virtual.

**3. CONTROLES DE BANDEJA 2**

Puede arrastrar y dejar caer música del navegador a esta bandeja virtual.

**4. ZONA DEL MEZCLADOR**

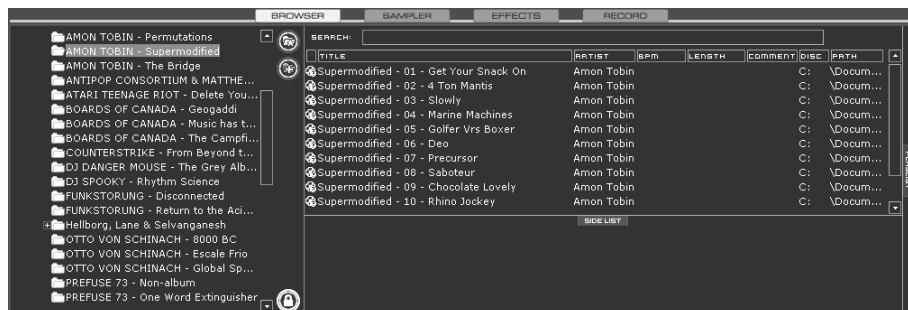
Éste es el mezclador —permite realizar crossfade (fusión encadenada) entre las dos bandejas, como también ajustar el ecualizador y el nivel de cada una de las bandejas.

**5. VENTANA DE RITMO**

Esta ventana realiza el seguimiento de la forma de onda de cada tema cargado o que se está reproduciendo en una bandeja. Esta área ofrece también una grilla de beats computarizada para facilitar la mezcla y la adaptación visual de beats.

# ZONA DEL NAVEGADOR

La zona del Browser (Navegador) es donde usted puede navegar y organizar su colección musical. Se puede acceder al navegador haciendo clic en la pestaña "Browser" de la ventana inferior. El navegador contiene todos los tipos de archivo compatibles (es decir, cuyas extensiones están asociadas con los decodificadores de CUE LE) y se puede acceder a la lista de extensiones compatibles yendo al menú "Config".



Se enumeran para cada archivo el título del tema, su autor, su duración su BPM y un posible comentario. Usted puede modificar el tamaño de cada columna individualmente y hacer clic en una columna para ordenar su contenido.

EL nombre del autor y el título se llenan automáticamente si el nombre del archivo cumple las convenciones "(autor) título.ext." o " autor - título.ext.", o si archivo tiene etiqueta de información ID3 o iTunes.

La duración y los BPM se calculan automáticamente cuando se carga un título a cualquiera de las bandejas virtuales y luego se memorizan en la base de datos interna del software.

El icono del frente de cada archivo indica:



Este título es desconocido y CUE LE nunca lo reprodujo ni exploró.



Este título es conocido y CUE LE lo exploró.



Este título se reprodujo durante la sesión.



Indica un archivo de video.



Indica un archivo de karaoke.



Indica que los BPM del tema analizado son muy diferentes a los de la que se está reproduciendo. Éste puede ser un tema que es conveniente evitar ejecutar a continuación.

## Lista de reproducción

Es posible arrastrar y dejar caer música en cada uno de los reproductores directamente desde el navegador, pero a veces es conveniente crear listas de reproducción desde las que recoger las pistas. Se puede acceder a la lista de reproducción moviendo el mouse o arrastrando temas sobre la etiqueta “Playlist” del lado derecho del navegador. La ventana se expande automáticamente para mostrar lo siguiente:



Los controles de la lista de reproducción son los siguientes:



Con este control se carga la primera pista de la lista de reproducción en la bandeja siguiente.




Con este control se activa y desactiva la opción Automix (Mezcla automática). Cuando Automix está activada, el programa mezcla automáticamente los temas de la lista de reproducción. Automix se activa y desactiva con este botón.



Pulsando este botón, se dan las opciones de administración de la lista de reproducción. Estas opciones son “Erase” (Borrar), “Shuffle” (Entremezclar), “Remove Played” (Remover tema reproducido), “Repeat” (Repetir), “Save” (Guardar), “Put in Side-List” (Poner en lista lateral), “Get From Side-List” (Obtener de lista lateral), “Make Virtual Folder” (Hacer carpeta virtual).



Se puede usar el botón de bloqueo de la parte inferior del panel para bloquear su movimiento. También es posible bloquearlo y reducir su tamaño a cero si no desea que se abra automáticamente.

Se pueden guardar las listas de reproducción para un fácil acceso usando el botón  o puede ser conveniente hacer una carpeta virtual que también le puede facilitar el acceso a los temas cargados en la lista de reproducción.

## Búsqueda

Al tope de la lista de archivos está la búsqueda, que permite filtrar los archivos enumerados en el directorio actual mostrando sólo los que incluyan todo o parte del texto que usted introduzca. El filtrado/búsqueda es instantáneo y generalmente no es necesario escribir la totalidad del texto —unas pocas letras son suficientes para reducir la lista al único tema que busca.

A la izquierda, hay una lista de directorios. Encontrará que algunos directorios son especiales, de los que hablaremos más adelante, como también la carpeta “Desktop” (Escritorio) desde la que usted podrá escanear todos los temas de todos los discos duros y redes locales escaneadas.




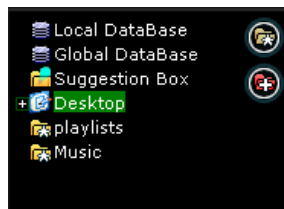
Si hace clic en un directorio mientras mantiene pulsada la tecla CTRL, puede agregar el contenido de varios directorios a la lista (use la opción “Show All” (Mostrar todos) del menú de contexto disponible haciendo clic derecho en el directorio para agregar automáticamente el contenido de todos los subdirectorios).

Para llevar a cabo la misma búsqueda en un directorio diferente, seleccione el nuevo directorio manteniendo pulsada la tecla SHIFT —mantendrá el mismo filtro de búsqueda.

## Carpetas favoritas

A fin de simplificar la navegación, puede definir los directorios por defecto que usa más a menudo —por ejemplo, “Hits de 2007” o “Mi Música”.

Para hacerlo, seleccione un directorio y haga clic en . El directorio seleccionado se agrega al final de la lista, en el mismo nivel que la carpeta “Desktop” (Escritorio).



Para eliminar un directorio favorito, selecciónelo y haga clic en  nuevamente.

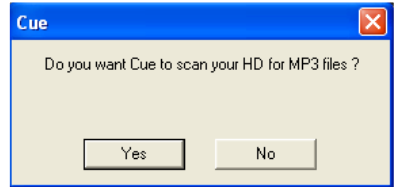
Es conveniente que cree también “carpetas virtuales” para ayudarle a acceder rápidamente a la música en su computadora. Una carpeta virtual contiene accesos directos a su música. Esto significa que usted puede crear una carpeta virtual, arrastrar algunas pistas a ella y, la próxima vez que desee reproducir esas pistas, puede referirse a la carpeta virtual. Tenga en cuenta que el arrastrar música a la carpeta virtual no significa mover físicamente los archivos a esa carpeta —sólo se crea un acceso directo al lugar donde se encuentran los archivos.

Puede crear carpetas virtuales haciendo clic en .

Para eliminar una carpeta virtual, haga clic derecho en ella y seleccione “delete” (Eliminar).

## Base de datos

“Local Database” enumera toda la música de sus discos duros y le permite llevar a cabo una búsqueda en todos los archivos y en varias unidades de disco si fueron escaneados o cargados anteriormente. Esto es muy práctico cuando desea reproducir una pista particular de la que conoce el nombre, pero no está seguro de la ubicación o directorio del archivo. A fin de llenar esta lista, Cue le requiere que explore primero sus discos. Una vez llenada esta lista, Cue la mantiene en memoria para las sesiones subsiguientes.



**Nota:** La base de datos local no se actualiza automáticamente. Si agrega nuevos archivos o los mueve, deberá volver a escanear (escaneo rápido) sus discos para mantener la lista actualizada.

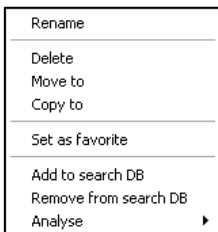
## Buzón de sugerencias

El navegador tiene también otra lista especial denominada "Suggestion Box" (Buzón de sugerencias). Ésta es una característica especial del software CUE LE que analiza su estilo de mezcla particular y compila una lista de pistas sugeridas. Puede consultar esta lista cuando trata de decidir qué pista reproducir a continuación.

**Consejo:** La lista de sugerencias se basa en sus sesiones previas de CUE LE, de modo que debe usar su propio criterio para evitar crear el mismo conjunto de temas sesión tras sesión. El objetivo de esta lista no es reemplazar su gusto musical, sino recordarle ciertas pistas si tiene dificultades para decidir qué tema reproducir a continuación.

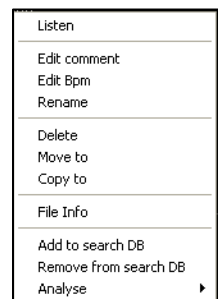
## Opciones de pistas

### FOLDER OPTIONS



Haciendo clic derecho en una carpeta o pista, puede acceder a muchas otras opciones, que le permiten copiar, mover y borrar sus archivos, modificar comentarios, reanalizar títulos y agregar y remover temas de la base de datos, extraer temas de un CD a MP3 y mucho más.

### TRACK OPTIONS



# CONTROLES DE LAS BANDEJAS

Hay dos “bandejas” virtuales en la pantalla. Arrastre y deje caer archivos en cada una de ellas para cargar pistas musicales o video clips.

Cada una de las dos bandejas está equipada con los siguientes controles y visualizaciones:

1. Título de la pista cargada actualmente
2. Forma de onda de la pista cargada actualmente

La vista muestra la forma de onda completa, lo que le permite ver la duración restante del audio, como también lo que ya se reprodujo. El área resaltada azul o roja de la forma de onda indica qué se reprodujo y la posición actual del audio. El área gris de la forma de onda muestra la duración remanente del audio. Dentro de la forma de onda propiamente dicha, la parte más clara indica la presencia de beats, mientras que la parte más oscura indica la presencia de vocales.

### 3. Domo de control

#### Tiempo de pista (transcurrido por defecto)

Elige el modo de tiempo que desea ver entre el tiempo de reproducción transcurrido y el tiempo remanente de la pista.

#### Vista BPM/Pitch%

Elige la vista entre el pitch y los BPM actuales de la pista.

#### Gain (Nivel de ganancia)

Ajusta el pre-fader y la preecualización del nivel de audio del canal.

#### Control del aro externo

El aro externo del domo de control se puede usar para hacer cue y rayar el audio cargado. Haciendo clic en el aro externo se puede hacer girar el aro a una nueva posición.

#### Keylock (Bloqueo de tonalidad)

Bloquea y retiene la tonalidad de la música en el momento en que se activó, permitiéndole cambiar el tempo de la pista sin afectar a la tonalidad.





#### 4. **Loop Sampler** (Muestreador de ciclo)

##### **Flecha desplegable de selección de muestras**

Este menú le permite elegir qué muestra desea usar. Hay 12 ranuras disponibles para grabar, cargar y reproducir muestras.

##### **Ventana de selección de muestras**

Cuando se hace clic en ella, se reproduce la muestra indicada en la ventana de selección.

##### **Botón REC**

Cuando se inicia, esta función graba el ciclo en la ranura de muestra seleccionada. Si no hay ningún ciclo establecido en esta bandeja, se graba por defecto un ciclo de 4 barras.

##### **Perilla Wet/Dry (Sonido original/efectos):**

Controla el nivel de ganancia aplicado a la muestra del ciclo.

#### 5. **Loop Set/Control** (Configuración/control del ciclo)

##### **Loop In/Out** (Comienzo/fin del ciclo)

Un loop (ciclo) es cualquier área de una pista que se elige para repetir continuamente. Pulse "Loop In" en el punto desde el cual desea que comience el ciclo. Pulse "Loop Out" cuando alcance el punto deseado para marcar el punto final del ciclo y el audio entre los dos puntos comenzará a repetirse continuamente como un ciclo. Para liberar el ciclo y continuar la reproducción de la pista, pulse nuevamente "Loop Out" para el audio continúe desde el punto final del ciclo. Si desea configurar un nuevo ciclo, pulse nuevamente "Loop In" mientras el ciclo está desactivado y luego pulse "Loop Out" para comenzar el nuevo ciclo.

##### **Perilla Shift**

Ajusta la longitud del ciclo en incrementos la mitad o el doble de la duración.

##### **Botón de bloqueo Smart**

Permite que el Beatkeeper y los botones de loop funcionen juntos para crear loops (ciclos) sincronizados al beat (ritmo).

##### **Longitud del ciclo**

Indica la longitud del ciclo de acuerdo a las medidas de beats. Puede aumentar o reducir la longitud del ciclo desde ¼ a 16 medidas.

#### 6. **Efectos** (Efectos)

##### **Flecha desplegable de selección de efectos**

Permite seleccionar el efecto que desea aplicar.

##### **Ventana desplegable de selección de efectos**

Cuando se hace clic, aplica el efecto seleccionado.

##### **Perillas Param 1 y 2**

Estas dos perillas ajustan los parámetros del efecto seleccionado en la ventana desplegable, si bien no todos los efectos requieren el uso de estas perillas. En tal caso, las perillas no se pueden usar.

## 7. Transporte

### Cue

Regresa y para la música en el punto de cue determinado. Para establecer un punto de cue, ponga el tema en pausa, busque la posición deseada (por ejemplo girando los indicadores del domo de control) y luego haga clic en "Cue". Como alternativa, puede hacer también clic derecho en el botón "Cue" para establecer un punto de cue durante la reproducción.

Una vez en este punto, pulsando y manteniendo pulsado "Cue" se permite la reproducción temporal de este punto.

Si desea eliminar un punto de cue, haga clic derecho en su icono en la visualización de la forma de onda y seleccione "delete" (Eliminar).

### Stutter (Tartamudeo) / Reproducir

Inicia la música.

Si pulsa "Stutter/Reproducir" mientras ya se está reproduciendo el tema, recomienza la música desde la última posición en la que pulsó "Reproducir" creando un efecto de "tartamudeo".

### Pausa

Para el audio donde se está reproduciendo en ese momento.

Los clics subsiguientes permiten hacer un ciclo a través del comienzo del tema y todos los puntos de cue.

Con un clic derecho, se va automáticamente al primer beat del tema.

## 8. Sync (Sincronismo)

Cuando se hace clic en "Sync", CUE LE sincroniza el tempo de la bandeja con el de la bandeja opuesta.

Si pulsa "Sync" mientras el tema está en pausa, sólo se ajusta el pitch.

Si pulsa "Sync" mientras el tema se está reproduciendo, también se alinean suavemente los beats.

Si hace clic derecho en "Sync", el tema comienza ya alineado en el beat siguiente.

(Atención: el sincronismo con clic derecho no usa la grilla de beats computarizada pero alinea en cambio el siguiente beat audible. Esta conducta le permite comenzar intencionalmente los efectos especiales en medio o un cuarto de beat, pero el inconveniente es que no funciona durante una interrupción o cuando no hay beats audibles).

## 9. Deslizador de pitch

Controla la velocidad general de la música. Moviendo el deslizador hacia abajo velocidad de la música se aumenta. Moviéndolo hacia arriba hace disminuir la velocidad.

El botón "Cero" permite llevar suavemente el pitch de nuevo al 100%. Haga doble clic en él para llevarlo instantáneamente.

## 10. Botones Pitch

Estos dos botones se usan para cambiar temporalmente la velocidad de reproducción de la pista. Esto resulta útil cuando se desea hacer un ajuste rápido de una pista si el beat (ritmo) de la misma no coincide exactamente con el beat de la que se está reproduciendo en la otra bandeja. Se afecta la velocidad mientras tenga pulsados "+" o "-".

## 11. Cue rápido

Puede usar estos tres botones para establecer puntos de cue adicionales. La primera vez que haga clic izquierdo en uno de estos botones, se establece un punto de cue. Puede saltar de regreso a un punto de cue en cualquier momento haciendo clic izquierdo en el botón correspondiente. Si desea establecer un nuevo punto de cue para el cue rápido, haga clic derecho en el botón de "hot cue" (cue rápido) correspondiente. Si desea eliminar un punto de cue, haga clic derecho en su icono en la visualización de la forma de onda y seleccione "delete" (Eliminar).

## CONTROLES DEL MEZCLADOR INTERNO

CUE LE cuenta con un mezclador interno que se puede usar como un mezclador de DJ común.

Se puede acceder a este mezclador seleccionando "Cue:InternalMixer" (Mezclador interno) en la sección Config / Skin (Config / Piel).

Los controles del mezclador son:

**1. Gain (Ganancia de canal)**

Esta perilla ajusta el nivel de ganancia del canal (bandeja) correspondiente. (Haciendo clic derecho se lleva al valor que coincide con el nivel de la otra bandeja. Haciendo doble clic se lleva de regreso a 0).

**2. Faders de los canales**

Estos faders verticales permiten ajustar la señal de audio del canal deseado.

**3. Ecuilización**

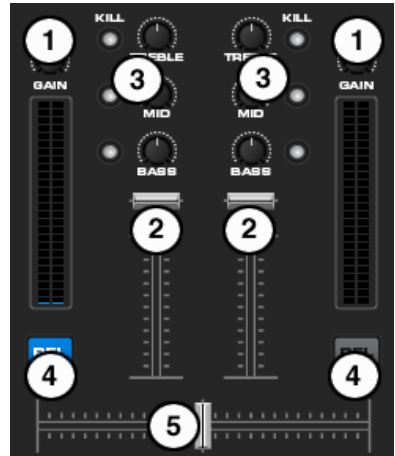
Esta perillas permiten ajustar las frecuencias bajas, medias y altas del audio que se reproduce en el canal deseado del mezclador. También se puede cortar cada rango de frecuencias pulsando el botón "Kill" correspondiente.

**4. PFL**

Envía el nivel pre-fader del audio a la sección de la señal para el monitoreo del auricular.

**5. Crossfader**

El crossfader combina el audio o video entre las dos bandejas. Deslizando este fader de canal a canal, puede aislar la bandeja izquierda y derecha o combinarlas.



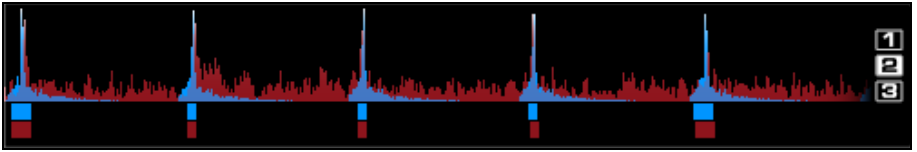
## CONTROLES DE LA BARRA SUPERIOR DE HERRAMIENTAS



1. **Nivel de auriculares**  
Control de volumen del nivel de auriculares.
2. **Combinación Cue/Mix**  
Ajuste para oír sólo la señal de cue, cue/mix (cue/mezcla) o mezcla en los auriculares.
3. **Botón BPM**  
Abre la ventana de edición de BPM.
4. **Botón Automix**  
Permite la acción de fusión encadenada (crossfader) automática.
5. **Volumen MASTER**  
Controla la salida principal del programa.
6. **Reloj**  
Muestra la hora y, si se hace clic con el mouse, puede funcionar como contador.
7. **Config**  
Permite hacer cambios a los parámetros de configuración de CUE LE. Para más información, consulte la sección "Parámetros de configuración" de este manual.

# VENTANA DE RITMO

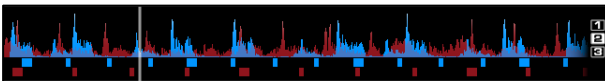
Arriba de los reproductores, una ventana muestra las curvas correspondientes a las dos velocidades/ritmos de la música. Estas curvas están representadas en una forma de onda, permitiéndole ver la música. Los picos de la curva representan los beats. A fin de sincronizar la música, estos picos se deben producir al mismo tiempo. Lo actual está representado por la imagen del centro de la pantalla. Todo lo de la izquierda es lo que ya se reprodujo, mientras que lo de la derecha representa los segundos siguientes de la pista.



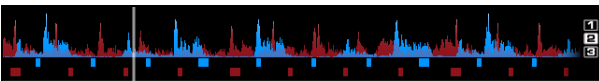
Es posible acercar o alejar la visualización usando el cursor de la izquierda o los tres botones de ajuste predeterminado (1, 2 y 3) de la derecha de la ventana de ritmo.

Debajo de las curvas hay pequeños cuadrados, denominados CBG (Grilla de beats computarizada), que representan la posición de las medidas. Los cuadrados grandes representan el comienzo de un tiempo de medida 4:4. La CBG es particularmente útil, por ejemplo, cuando se mezcla una pista en el momento de la introducción, cuando el beat aún no está presente.

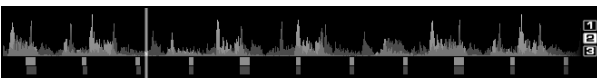
En la ilustración de arriba, puede verse que los beats están completamente sincronizados —es fácil ver que los picos (beats) de la música están alineados. No obstante, cierta música no tiene los muy evidentes picos de beats únicos que tiene la mayor parte de la música house o techno. Es por esto que la CBG es muy útil. Si observa los gráficos siguientes, no está exactamente claro dónde deben sincronizarse los beats mirando simplemente la forma de onda. En cambio, con la ayuda de la CBG, se hace mucho más fácil sincronizar las dos pistas.



Beats no sincronizados



Beats coincidentes pero no alineados



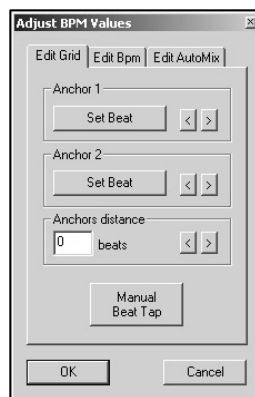
Beats coincidentes y alineados

## Corrección manual de los BPM

La CBG se calcula automáticamente cuando se carga por primera vez una pista en CUE LE. CUE LE usa poderosos algoritmos para calcular los BPM y la CBG de la música (puede elegir entre un rápido pero eficaz algoritmo que funciona bien para tecno y house y otro más lento que es eficaz para cualquier tipo de música).

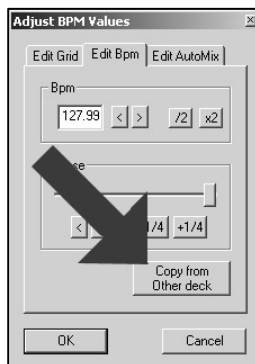
No obstante, en algunos casos raros, la CBG no se posiciona correctamente sobre los beats del tema. En este caso, puede llevar a cabo fácilmente una corrección manual.

Haga clic en el botón .



### Hay varios métodos para corregir los BPM y la CBG:

El más sencillo es hacer coincidir los beats de la pista con BPM desconocidos con una pista cuyos BPM se conocen y entonces hacer clic en "Copy from Other deck" (copiar de la otra bandeja).

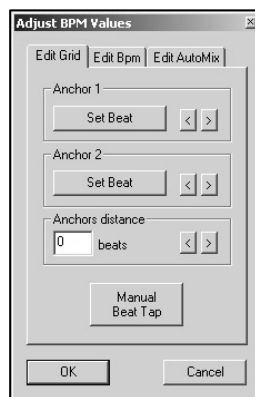


Como alternativa, puede usar el método de las anclas.

Haga clic en el botón "Manual beat tap" (Ajustar manualmente los beats) mientras se reproduce la pista, a fin de aproximar los BPM.

Luego, ponga la pista en pausa, aváncela al downbeat (primer beat) y haga clic en "Anchor 1" (Primer ancla). Luego avance al upbeat (segundo beat) y haga clic en "Anchor 2" (Segunda ancla). Verifique que el número de beats mostrados corresponda bien al número de beats entre las dos anclas.

Luego, avance en la música y repita la operación de "segunda ancla" si nota que los beats y la CBG derivan. Normalmente, dos o tres anclajes deben ser suficientes para obtener una CBG exacta.



# PARÁMETROS DE CONFIGURACIÓN

CUE LE está diseñado para ser muy sencillo y fácil de usar pero es también totalmente personalizable para adaptarlo al funcionamiento preferido del sistema.

Para hacer cambios a la configuración de CUE LE, haga clic en el botón **CONFIG**. De esta forma accede al menú "Settings" (Parámetros). Las opciones de este menú se pueden ver y editar haciendo clic en la pestaña correspondiente de la ventana "Settings" que incluyen:

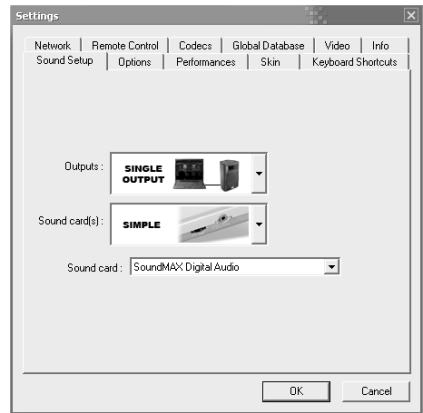
## Configuración de sonido

Es aquí donde se configura cómo funciona su tarjeta (o dispositivo) de sonido con CUE LE.

**Outputs** (Salidas) – Seleccione la configuración de salida preferida en esta lista desplegable. Tenga en cuenta que, dependiendo de su tarjeta de sonido, algunas opciones de salidas pueden no estar disponibles para el uso.

**Sound card(s)** (Tarjetas de sonido) – Seleccione el driver de tarjeta de sonido que desea usar con el software CUE LE.

**Sound card** (Tarjeta de sonido) – Seleccione la tarjeta de sonido en esta lista desplegable.



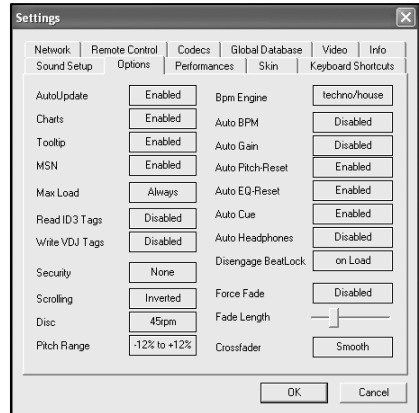
## Opciones

**AutoUpdate** (Actualización automática) – Verifica automáticamente si hay nuevas versiones de CUE LE (se requiere conexión a Internet).

**Charts** (Tablas) – Autoriza a CUE LE a enviar estadísticas anónimas acerca de sus sesiones y compilar tablas de las pistas más reproducidas en todo el mundo. Estas estadísticas están disponibles en [www.virtualdj.com/charts.html](http://www.virtualdj.com/charts.html). No se recoge ninguna información personal.

**Tool Tip** (Consejos de herramientas) – Activa o desactiva la ventana de consejos de herramientas. Estos consejos aparecen cuando se pasa el cursor del mouse sobre los botones del software.

**MSN** – Cuando se activa, esta opción permite que su MSN Messenger muestre la música que usted está reproduciendo. Para aprovechar esta característica, es necesario asegurarse de que la opción "what I am listening" (qué estoy escuchando) esté presente en su MSN Messenger.



**Max Load** (Carga máx.) – Especifica la duración máxima más allá de la cual la pista no se carga en memoria. Cargar pistas demasiado largas en memoria puede imponer una restricción al rendimiento del sistema y causar que CUE LE no funcione correctamente. Esta función permite reproducir pistas largas sin sobrecargar la memoria de su computadora.

**Read ID3 Tags** (Leer etiquetas ID3) – Activa o desactiva CUE LE para recuperar información de título y comentario en las etiquetas de los archivos MP3 y MP4, así como almacenarlas en su base interna. Tenga en cuenta que esta opción puede aumentar significativamente el tiempo que demora navegar por su música.

**Write ID3 Tags** (Escribir etiquetas ID3) – Si se activa esta opción se guarda una copia de la información almacenada en la base de datos interna directamente en los archivos de etiquetas de su MP3. Esto permite usar estos archivos MP3 en otra computadora y encontrar automáticamente sus cues, comandos, etc.

**Security** (Seguridad) – Este parámetro le impide cargar una pista en una bandeja mientras está reproduciendo. Si selecciona “Ask” (Preguntar), CUE LE le solicita que confirme si realmente desea cargar una pista mientras la bandeja está reproduciendo. Si selecciona “Always” (Siempre), CUE LE no le permite cargar una pista en una bandeja que ya está reproduciendo. Si selecciona “None” (Ninguna), la característica de seguridad se desactiva.

**Scrolling** (Desplazamiento) – Permite invertir el sentido de desplazamiento de la ventana de ritmo.

**Disc** (Disco) – Permite seleccionar la velocidad de giro de los giradiscos virtuales (valor predeterminado: 33 1/3 RPM).

**Pitch Range** (Rango de pitch) – Permite cambiar el rango del cursor de pitch. Si se reduce el rango del pitch, se puede aumentar la precisión con la que puede controlar el pitch (velocidad) de las grabaciones.

**BPM Engine** (Motor de BPM) – Permite elegir entre los dos algoritmos diferentes disponibles para el análisis de BPM. El primer algoritmo, “techno/house”, se basa en la detección de los beats de la música y se debe usar con música que tenga un beat (ritmo) muy pronunciado. El segundo, “any music” (Cualquier música), se debe usar con música que no tenga un beat pronunciado y definido. Este algoritmo usa la melodía como base del análisis y requiere más recursos de computadora que el primero.

**Auto BPM** (BPM automáticos) – Cuando se carga un tema, ajusta automáticamente el pitch de modo que los BPM coinciden con los del tema que se está reproduciendo en ese momento.

**Auto Gain** (Ganancia automática) – Es el parámetro de ajuste de ganancia de CUE LE. Si selecciona “always 0db” (Siempre 0 db), CUE LE modifica automáticamente el nivel de las pistas para obtener siempre un nivel de 0 dB (el nivel más alto sin recortar la señal). Si selecciona “always match” (Coincidir siempre), el volumen de ambas bandejas será siempre el mismo. Si selecciona “disable” (Desactivar) se elimina la corrección automática de ganancia de las pistas.

**Auto Pitch-Reset** (Reseteo automático del pitch) – Si activa esta opción, el cursor de pitch se resetea al 0% cada vez que carga una pista.

**Auto EQ-Reset** (Reseteo automático del ecualizador) – Si se activa, esta opción resetea el ecualizador de la bandeja cada vez que carga una nueva pista en ella.





**Auto Cue** (Cue automático) – Si se activa, avanza la posición de la pista el primer punto de cue si existe alguno (o al primer beat del tema si no existe ningún cue y está seleccionado “always”) cuando se carga una pista.

**Auto Headphones** (Auriculares automáticos) – Esta opción permite la conmutación automática del cue de los auriculares. Si selecciona “on load” (Cuando se carga), se conmuta el cue de auriculares cuando se carga una nueva pista. Si selecciona “always” (Siempre), el cue de auriculares conmuta cuando carga una nueva pista o raya una pista que se está reproduciendo.

**Disengage Beatlock** (Desenganchar beat) – Una vez acoplada, la característica Beatlock mantiene la bandeja enganchada al beat de la otra, independientemente de que usted esté rayando o cambiando el pitch en la otra bandeja. El desenganche “on load” o “on switch” desengancha automáticamente la característica de enganche de beat cuando se carga/conmuta la bandeja.

**Force Fade** (Forzar fusión) – Si está activada, se usa una fusión simple durante la mezcla automática. El tempo y el corte de mezcla automática se desactivan.

**Fade Length** (Duración de la fusión) – Use este cursor para especificar la duración de la fusión en la mezcla automática. Si se ajusta a 0 (lado izquierdo), las pistas se reproducen desde el comienzo hasta el final.

**Cross Fader** – Esta opción permite seleccionar la curva de cross fader (fusión encadenada). Las cuatro opciones diferentes son: Full (Completa), Cut (Cortar), Scratch (Rayar) y Smooth (Suavizar). (Se pueden configurar otras curvas mediante plug-ins).

## Performances (Rendimientos)

Estas opciones permiten optimizar plenamente el funcionamiento de CUE LE para usar con su computadora. En función de los recursos de su sistema, algunos parámetros funcionan mejor que otros. Tómese unos minutos para experimentar los parámetros a fin de lograr el mejor rendimiento.

### Presets (Ajustes predeterminados)

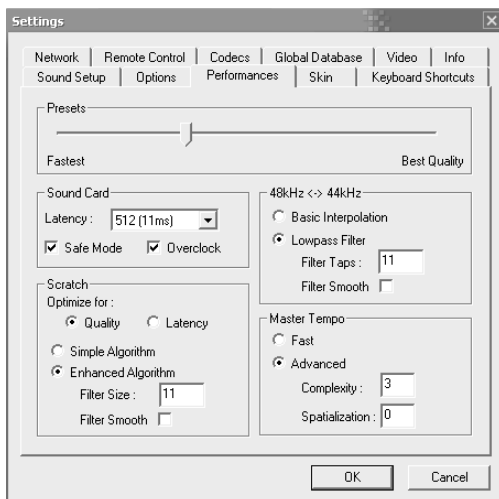
Puede usar este cursor para seleccionar diferentes configuraciones para los parámetros que se indican más abajo. De esta manera, no debe preocuparse acerca de qué significan exactamente los parámetros. Desplace el cursor "Presets" a la derecha para lograr mejor calidad de sonido o a la izquierda para lograr mejor rendimiento (mayor rapidez).

### Soundcard (Tarjeta de sonido)

**Latency (Latencia)** – La latencia es el tiempo que demora un dispositivo en responder a un comando. En esencia, la latencia constituye una diferencia significativa cuando se usan vinilos con codificación de tiempo, CD, MIDI o dispositivos de control externos. Cuanto más bajo es el valor de latencia, más instantáneamente responde el software, pero es más probable que oiga ruidos y chasquidos si su computadora no es suficientemente rápida para procesar el audio.

**Safe Mode (Modo seguro)** – Si está usando un modo DirectX (como Simple, Dual, Mono o 4.1), el modo seguro permite que CUE LE sea mucho menos susceptible a producir ruidos y chasquidos si su CPU está momentáneamente ocupada. Como inconveniente, el rayado y la variación de pitch usan más CPU, especialmente con algoritmos avanzados. Por tal razón, si usa Master Tempo avanzado, probablemente necesitará desactivar esta opción, a menos que su computadora sea muy rápida.

**Overclock (Sobre-reloj)** – Este parámetro puede hacer que su computadora (especialmente las portátiles) funcione más rápido y por lo tanto sea compatible con las latencias más bajas.





## Scratch (Rayado)

Optimize for: (Optimizar para:) Permite ajustar la forma en que el software reacciona a los movimientos de scratch (rayado). Si selecciona "Quality" (Calidad), CUE LE representa con más exactitud cómo suena el rayado cuando se avanza y retrocede el disco virtual. Si selecciona "Latency", CUE LE trata de reaccionar lo más rápido posible pero puede producir un sonido algo metálico.

Algoritmo de rayado:

El "Simple algorithm" (Algoritmo simple) no agrega carga computacional adicional y usa un algoritmo de interpolación sencillo para computar el sonido de rayado. El "Enhanced algorithm" (Algoritmo mejorado) usa un potente algoritmo que simula el movimiento de la púa sobre los surcos, a fin de obtener el mejor sonido de rayado posible. El tamaño de filtro 11 proporciona la mejor relación calidad/CPU, produciendo una muy buena calidad y manteniendo al mismo tiempo una carga computacional baja.

## 48kHz <-> 44kHz

Este campo describe cómo interpola el software CUE LE entre las frecuencias de muestreo de 48 y 44.1 kHz. Eligiendo "Basic Interpolation" (Interpolación básica) se ahorran algunos recursos del sistema y se puede mejorar el rendimiento. Para obtener una interpolación de mejor calidad, elija "Lowpass Filter" (Filtro pasabajos). 11 "taps" es la mejor relación calidad/CPU.

(Nota: La mayor parte de la música disponible comercialmente se graba a 44.1 kHz (incluidos los MP3) de modo que es buena idea configurar la salida de su tarjeta de sonido a 44.1kHz. De esta forma evita que la tarjeta de sonido tenga que interpolar a diferentes frecuencias de muestreo y mejora el rendimiento. A menos que haya trabajado antes con diferentes frecuencias de muestreo, el valor de 44.1k Hz debe ser el predeterminado para su tarjeta de sonido).

## Master Tempo (Tempo maestro)

El tempo maestro es el algoritmo que permite que CUE LE cambie el pitch del tema sin cambiar su tonalidad (característica "KeyLock"). El algoritmo "Fast" (Rápido) predeterminado toma sólo un pequeño porcentaje de la potencia de la CPU y produce buenos resultados en todos los pitches en el rango de -10% a +10%. En cambio, para pitches extremos, el algoritmo rápido puede producir cierto recorte. En ese caso, y si su computadora es suficientemente rápida, es conveniente que pruebe el algoritmo mejorado.

No obstante, debe tener cuidado porque aumentar la complejidad o especialización de este algoritmo puede desbordar rápidamente las capacidades de su CPU.

(Nota: es conveniente que desactive el modo seguro para lograr un mejor rendimiento con el algoritmo mejorado).

## Skins (Pielas)

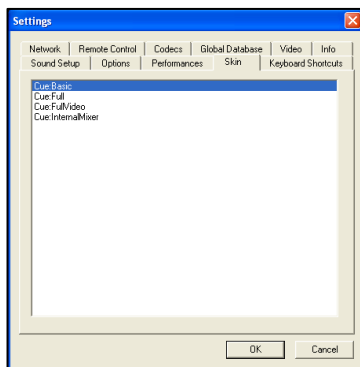
CUE LE le permite elegir entre diversas “pieles” diferentes.

**Cue:Basic** – una piel básica y sencilla.

**Cue:Full** – piel que ofrece los controles completos de Cue.

**Cue:FullVideo** – piel que ofrece los controles completos de CUE LE más una sección de video en el medio.

**Cue:InternalMixer** – piel que ofrece los controles completos de CUE LE más un mezclador de audio de características completas en el medio.

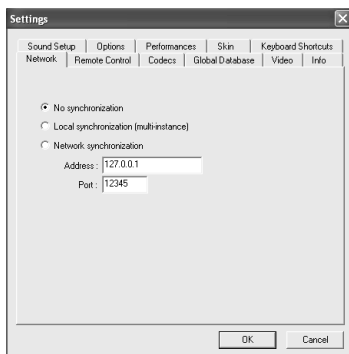


## Network (Red)

Cue le permite sincronizar varios ejemplares del software, como también sincronizar varias computadoras que ejecutan Cue.

**No synchronization** (Sin sincronización) – desactiva la sincronización.

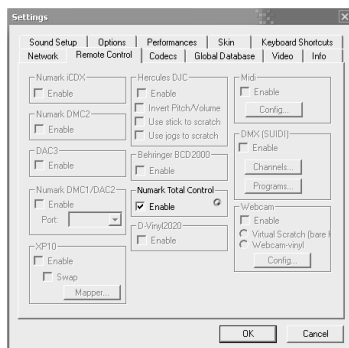
**Local synchronization** (Sincronización local) – permite ejecutar varios ejemplares del software Cue para que se ejecuten y sincronizarlos en la misma computadora.



## Remote Control (Control remoto)

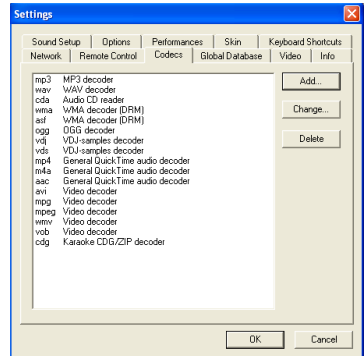
Una vez que haya conectado su controlador e iniciado el software Cue, abra la pestaña “Remote Control” y active el controlador. Si el software reconoce correctamente a su controlador, debe mostrar un punto verde junto a él.

*El Numark Total Control debe ser conectado a su computadora antes de empezar el software. De otro modo, el software no empezará.*



## Codecs

Ésta es una lista de los códecs que usa CUE LE para interpretar archivos de sonido y video. Incluyen las extensiones de archivos de sonido y video más comunes. No obstante, si hay archivos que requieran códecs diferentes, estos pueden agregarse a la lista — lo que le permitirá abrir esos archivos.



## Video

**Activate** (Activar) – Activa y desactiva el motor de video.

**Use Hardware Acceleration** (Usar aceleración de hardware) – Se usa DirectX para computar y mostrar el video.

(Nota: a menos que esté usando una tarjeta de video muy antigua, no debe desactivar esta opción).

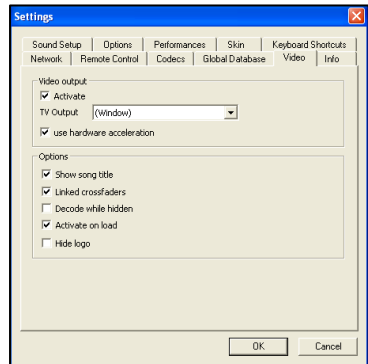
**Show Song Title** (Mostrar título) – Muestra el nombre del archivo de video que está en la ventana.

**Linked crossfaders** (Crossfader vinculados) – Esta opción le permite desvincular el crossfader de audio del control de contenido de video. Si desvincula los crossfaders, puede controlar la fusión encadenada de video usando la perilla "Cross" que está debajo de la pantalla de video en la piel FullVideo.

**Decode while hidden** (Decodificar oculto) – Si tiene una computadora rápida, es conveniente que decodifique el contenido de video incluso cuando está oculto. De esta forma, se evitan ciertos saltos que pueden ocurrir cuando el contenido de video se lleva a la mezcla con el crossfader.

**Activate on load** (Activar al cargar) – Indica a CUE LE que active el motor de video automáticamente si se carga un archivo de video en cualquiera de las bandejas. Es conveniente que desactive esta función si desea reproducir sólo la parte de audio de los archivos de video, sin iniciar el motor de video.

**Hide logo** (Ocultar logo) – Si se marca esta opción, el logotipo de CUE LE se oculta en la ventana de mezcla de video.



# MUESTREADOR

CUE LE ofrece un potente muestreador, que le permite grabar, cargar, guardar y reproducir muestras sobre la marcha. Se puede acceder al muestreador haciendo clic en la pestaña “Sampler” de la ventana inferior, y ofrece 12 ranuras para muestras que están disponibles para usar en cualquier momento determinado.



Hay dos tipos de muestras que se usan habitualmente —lineales (por una vez) y circulares (en ciclo).

Las muestras lineales son las que se reproducen del comienzo al final. Típicamente, las muestras lineales no tienen un ritmo intrínseco, y a menudo son efectos sonoros (aplausos, sirenas, etc.).

Por otra parte, las muestras circulares son las que se reproducen como un ciclo (loop). Con mucha frecuencia, estas muestras tienen un ritmo intrínseco que se puede repetir continuamente.

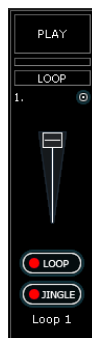
No obstante, no hay una regla acerca de cómo usar las muestras —depende de usted si las usa de manera lineal o circular.

## Cómo reproducir muestras

Para reproducir una muestra, simplemente haga clic en el botón “Reproducir” asociado con la celda de la muestra.

Si la muestra es lineal (por una vez), la celda de la muestra indica **JINGLE**. Cuando pulse “Reproducir”, la muestra se reproduce junto con la mezcla hasta el final de la muestra.

Si es circular (en ciclo o “loop”), la celda de la muestra indica **LOOP**. La velocidad de la muestra se modifica a fin de sincronizarla con la bandeja activa y cuando se pulsa “Play”, la muestra comienza en el beat alineado más cercano posible. De esta forma se asegura que el ritmo de la muestra tenga coincidencia de beats y esté alineado con la bandeja activa, produciendo una reproducción suave y natural. Cuando se reproduce una muestra en loop, el ciclo se repite hasta que pulse “Reproducir” nuevamente.



También es posible reproducir muestras desde el menú del muestreador de loop de cada bandeja. Seleccione simplemente la muestra que desea reproducir en el menú desplegable y luego haga clic en la muestra para comenzar a reproducirla.

## Cómo grabar muestras

Con CUE LE, puede grabar fácilmente muestras que estarán instantáneamente listas para reproducir.

Para grabar una muestra lineal (por una vez), haga clic en el botón “Jingle” de la parte inferior de la celda de la muestra para comenzar la grabación. Haga clic en “Jingle” otra vez para parar la grabación. La muestra se graba desde la bandeja activa (la que está en uso en ese momento).

Para grabar una muestra circular (en ciclo), haga un ciclo usando los controles de ciclo de la bandeja y luego haga clic en el botón “Loop” de la parte inferior de la celda de la muestra. El ciclo se graba automáticamente en esa muestra, de modo que puede comenzar a usarla inmediatamente.

Si hace clic en “Loop” sin definir un ciclo usando los controles de la bandeja, se graba automáticamente un ciclo de 4 beats.



### Precaución:

Si desea usar su muestra grabada en sesiones subsiguientes, es necesario que la guarde yendo a “Sample Options” (Opciones de muestra) y haciendo clic en “Save...” (Guardar).

## Opciones de muestra

Para cada muestra, hay un menú de opciones de muestra disponible si hace clic en el botón pequeño de la parte superior derecha de la celda de la muestra.

**Load** (Cargar) – carga una muestra de su disco duro.

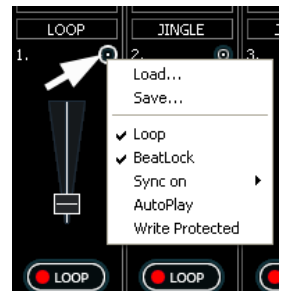
**Save** (Guardar) – guarda la muestra en su disco duro.

**Beatlock** – activa y desactiva el bloqueo de beats. De esta forma puede forzar a una muestra lineal a que se sincronice con la bandeja activa o evitar que una muestra en ciclo se sincronice con la bandeja activa.

**Sync on** (Sincronismo activado) – le permite sincronizar la muestra en ciclo en medios o cuartos de beat en lugar de un beat entero.

**AutoPlay** – si está marcada, se comienza a reproducir la muestra tan pronto se ajusta el volumen.

**Write Protected** (Protección contra escritura) – protege la celda de la muestra contra la escritura, de modo que no se puede sobrescribir.



# EFEKTOS

CUE LE ofrece un conjunto completo de efectos y transiciones de audio y video a las que se puede acceder haciendo clic en la pestaña “Effects” de la ventana inferior.



La lista de efectos se muestra en el lado izquierdo de la ventana y cada uno de ellos se puede activar desde ambas bandejas. Es también correcto usar varios efectos por bandeja.

Para usar un efecto, selecciónelo y actívelo en la bandeja en la que desee usarlo. Para ello, haga clic en uno de los dos botones “Activate” del centro de la ventana. El botón se enciende para hacerle saber que el efecto está activado. Puede desactivarlo haciendo clic nuevamente en el botón “Activate”.

Los parámetros del efecto seleccionado se muestran del lado derecho de la ventana. Los parámetros cambian en función del efecto seleccionado. Es posible ajustar estos parámetros.

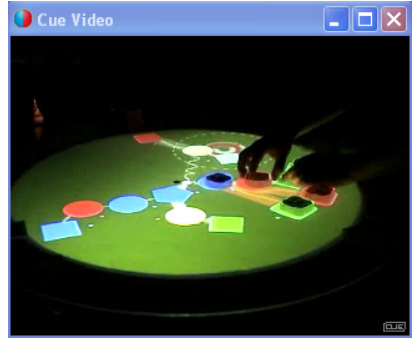


También se puede usar el panel de efectos de los controles de la pantalla para seleccionar, activar y desactivar efectos. Tenga en cuenta, sin embargo, que si está usando el panel de efectos del control de la bandeja, no puede usar varios efectos para la misma —sólo se le permite usar un efecto por vez.



## VIDEO

Además de mezclar el audio tradicional, CUE LE permite mezclar contenido de video con la facilidad y familiaridad de una interfaz de DJ. En lugar de archivos de audio (.mp3, .wma, .m4a, etc.), puede reproducir archivos de video (.avi, .mpg, .wmv, .vob, etc.). La interfaz de CUE LE le permite mezclar, rayar, aplicar efectos y transiciones al contenido de video, como si fuera contenido de audio.



Los archivos de video se distinguen en el navegador con una pequeña "V" azul en su icono y se pueden cargar en cualquier bandeja de la misma manera que los archivos de audio.

Cuando se reproduce el archivo de video, se abre una ventana de video en CUE LE.



Si desea usar video clips de DVD, puede usar la utilidad Rip DVD incluida con CUE LE para copiar los archivos de video del DVD a su disco duro en formato .VOB de alta calidad.

## Efectos de transición

CUE LE ofrece numerosos efectos de transiciones para mezclar de un video clip a otro.

Se puede seleccionar el efecto de transición que desea en la ventana "Effects":

Haga clic en "Video Transitions" (Transiciones de video) y seleccione la transición deseada. Puede seleccionar también el efecto de transición con los controles de video que están debajo de la pantalla de video estando en la piel FullVideo. (Recuerde, puede cambiar las pieles yendo a "Config" y haciendo clic en "Skins").



Hay dos maneras de mezclar clips de video: automática o manualmente.



Si desea mezclar manualmente, puede usar el crossfader de video para ir de un video a otro.

También puede hacer clic simplemente en una de las ventanas de vista preliminar de video para realizar suavemente la fusión encadenada a esa bandeja.

También puede elegir vincular el crossfader de video al de sonido, de modo que cada vez que mueva el crossfader de audio el de video lo siga. Esto se hace en la pestaña "Video" del menú "Config".

Como alternativa, si no desea molestarse, puede elegir permitir que CUE LE haga automáticamente la mezcla de video.

La mayoría de los efectos de transición cuenta con un potente algoritmo "inteligente" que adivina lo que usted desearía ver en el video, analizando lo que hace con el sonido (cue, rayado, fusión encadenada, etc).

A fin de usar este comportamiento automático, debe "activar" el efecto de transición de video. Puede hacerlo ya sea haciendo clic en "activate" en la página "Effects" o en el nombre de la transición en la piel FullVideo.

## Efectos de video

Al igual que los efectos de audio, puede usar efectos de video para transformar el video de cualquiera de las bandejas. Vaya simplemente a "Video Effects" (Efectos de video) bajo la pestaña "Effects" de la ventana inferior y active el efecto deseado en la bandeja específica.

Puede seleccionar y activar también el efecto de video con los controles de video que están debajo de la pantalla de video estando en la piel FullVideo. Seleccione el efecto deseado usando el menú desplegable que está debajo de "Effect" y luego haga clic en la casilla para activarlo. (Recuerde, puede cambiar las pieles yendo a "Config" y haciendo clic en "Skins").



## Optimización

En general, la mezcla de video es mucho más pesada en términos de recursos de computadora que la mezcla de audio, por lo que cierta optimización puede contribuir al buen funcionamiento, especialmente cuando se maneja video de máxima velocidad de cuadros (como en los DVD de alta definición).

Hay varios parámetros que determinan la velocidad con que CUE LE descomprime y muestra el contenido de video —el tamaño de la memoria presente en su tarjeta de video, la velocidad de su procesador gráfico (GPU), la velocidad de su procesador principal (CPU) y también la velocidad de su disco duro.

Otro parámetro que influye grandemente sobre el rendimiento es el tipo de archivo. Un archivo de formato mpeg1 se descomprime mucho más rápido que uno de formato vob. De manera similar, un archivo con resolución 320x240 es mucho más rápido de descomprimir que uno con resolución 720x576.

Por defecto, CUE LE descomprime sólo el contenido que está visible en la ventana de mezcla de video. Esto significa que si hay dos clips que se están reproduciendo pero sólo uno está visible, CUE LE descomprime el que está visible. Si se muestran en la ventana de mezcla ambos archivos de video, CUE LE descomprime los dos. Esto hace que el software funcione más rápido y también permite que funcione mejor en las máquinas más lentas. No obstante, esto puede producir pequeños saltos en el momento de las transiciones. Si la configuración de su computadora es suficientemente poderosa, recomendamos marcar la casilla "Decode while hidden" (Decodificar oculto) en los parámetros "Video" del menú "Config", para obtener transiciones más fluidas.

Finalmente, recomendamos que use una resolución de salida no mayor que la de sus archivos de video. Si usa resoluciones mayores, el contenido de baja resolución no se verá nada mejor pero usará más recursos de computadora. Una resolución de 800x600 debería ser suficiente si se usa video de DVD de alta calidad.

## Karaoke

Además de poder reproducir música y otro contenido de video, CUE LE le permite reproducir y mezclar archivos de karaoke.



CUE LE es compatible con MP3+G, WAV+G, WMA+G, OGG+G, como también con los archivos de karaoke de DVD y .ZIP.

Cuando use archivos CDG, los temas tienen dos archivos que aparecen en el navegador de CUE LE.

- El primero tiene una "K" en su icono —es el archivo karaoke de video. Si arrastra y deja caer este archivo en la bandeja, CUE LE e carga automáticamente la pista de audio en la misma y muestra las palabras en el mezclador de video.
- El segundo, con un icono normal, es el archivo de audio únicamente. Puede también arrastrar y dejar caer este archivo en una bandeja para reproducir sólo el audio de las canciones, sin mostrar las palabras en el mezclador de video.

También es conveniente ligar los archivos CDG con sus contrapartidas de audio en un único archivo .ZIP. En este caso, sólo aparece en el navegador de CUE LE el archivo de video de karaoke.



A fin de evitar indexar todos los archivos .ZIP de su computadora, CUE LE no considera los archivos .ZIP como de karaoke como opción predeterminada. Si desea cambiar esta opción, debe agregar la extensión de archivos .ZIP a la lista de extensiones bajo "Codecs" en el menú "Config" y asociarla con el decodificador de karaoke de la lista.

# TABLE DES MATIÈRES

<b>INTRODUCTION</b> .....	<b>60</b>
<b>INTRODUCTION AU DJING</b> .....	<b>61</b>
<b>LES ZONES</b> .....	<b>63</b>
<b>LA ZONE DE NAVIGATION</b> .....	<b>64</b>
LA LISTE D'ÉCOUTE .....	65
RECHERCHE .....	66
DOSSIERS FAVORIS .....	66
BASE DE DONNÉES .....	67
BOÎTE À SUGGESTIONS .....	67
OPTIONS DE PISTES .....	67
<b>COMMANDES DES LECTEURS</b> .....	<b>68</b>
<b>MODULE DE MIXAGE INTERNE</b> .....	<b>71</b>
<b>COMMANDES DE LA BARRE SUPÉRIEUR</b> .....	<b>72</b>
<b>LA FENÊTRE DE VISUALISATION DU RYTHME</b> .....	<b>73</b>
CORRECTION MANUELLE DU BPM .....	74
<b>PARAMÈTRES DE CONFIGURATION</b> .....	<b>75</b>
SOUND SETUP .....	75
OPTIONS .....	75
PERFORMANCES .....	78
SKINS .....	80
NETWORK .....	80
REMOTE CONTROL .....	80
CODECS .....	81
VIDEO .....	81
<b>ÉCHANTILLONNEUR (« SAMPLER »)</b> .....	<b>82</b>
JOUER DES ÉCHANTILLONS .....	82
ENREGISTREMENT D'ÉCHANTILLONS .....	83
OPTIONS DES ÉCHANTILLONS .....	83
<b>EFFETS</b> .....	<b>84</b>
<b>VIDÉO</b> .....	<b>85</b>
EFFET DE TRANSITION .....	85
EFFETS VIDÉO .....	86
OPTIMISATION .....	86
KARAOKÉ .....	87



# INTRODUCTION

Bienvenue à CUE LE!

CUE LE est un logiciel révolutionnaire qui permet le mixage audio et vidéo depuis votre ordinateur. Nous avons conçu CUE LE pour qu'il soit simple d'utilisation et intuitif, mais ne vous méprenez pas, il est doté de plusieurs fonctions avancées que vous pouvez explorer et personnaliser.

CUE LE dispose de tout ce que vous pouvez avoir besoin pour que votre mixage et vos prestations soient très imaginatifs :

- Deux lecteurs virtuels pour le chargement de pistes et clips audio vidéo
- Des fonctions de navigation avancées
- Module de mixage intégré dotée de toutes les fonctionnalités que l'on retrouve sur une console de mixage traditionnelle (égalisation, gain, crossfader)
- Processeur d'effets audio et vidéo
- Échantillonneur permettant l'enregistrement et la lecture de clips audio à la volée
- Bouclage

De plus, CUE LE est doté de nombreuses fonctions innovatrices qui vous permettent de passer moins de temps sur les aspects moins intéressants du DJing et du mixage :

- Synchronisation automatique du tempo pour un mixage rapide
- Grille de battements pour mixage visuel
- Points de repère dynamiques

Nous avons conçu CUE LE pour qu'il soit le logiciel pour DJ le plus complet et le plus extensible sur le marché. Nous l'avons doté de fonctions approfondi qui vous permettront de créer des mixes des plus extraordinaires. Que vous soyez DJ débutant ou professionnel, vous trouverez CUE LE amusant, intuitif et très efficace.

Si vous êtes à vos débuts dans le monde du DJing, nous vous recommandons de lire la section « Introduction au DJing » de ce guide, elle contient de l'information de base sur l'art du DJing que vous trouverez utile avant de vous plonger dans le logiciel.

Une fois que vous aurez commencé à utiliser CUE LE, nous vous recommandons de lire ce guide en entier afin que vous puissiez apprendre à utiliser toutes les fonctions et ainsi profiter au maximum du logiciel.

Nous espérons sincèrement que vous apprécierez ce merveilleux produit.

*Le Numark Total Control doit être connecté  
à votre ordinateur avant de commencer le logiciel.  
Autrement, le logiciel ne commencera pas.*

# INTRODUCTION AU DJING

**Le travail d'un DJ se divise en trois taches :**

1. Sélection de la musique (programmation)
2. Mixage de la musique
3. Modification de la musique (remixage)

La première tache consiste à sélectionner la musique appropriée en fonction du type et du style de soirée, généralement, il faut éviter de faire jouer tous les « hits » au début de la soirée afin d'en avoir pour enthousiasmer les auditeurs tout au long de la prestation.

CUE LE vous permet d'accéder immédiatement à tous vos titres, listes d'écoute et listes de suggestions. Il en revient à vous de savoir ce qui fera bouger vos auditeurs. Le logiciel ne peut remplacer votre talent.

La deuxième tache est le mixage des pistes. Les DJ sont habitués de passer d'une piste à l'autre avec fluidité en maintenant un rythme constant afin de donner l'impression qu'il n'y a qu'une chanson qui joue. Cela s'applique surtout à certaines types de musique où le rythme est très accentué, tel que le house, le hip hop ou le rythme'n blues. Il n'est pas nécessaire de mixer deux pistes de rock'n roll où le public s'attend à ce qu'il y est une transition plus marquée entre les deux.

**Traditionnellement, le DJ mixe une piste en deux phase :**

Initialement, le DJ modifie la vitesse de la piste qu'il veut mixer, afin de la synchroniser avec celle de la piste en cours. Cette étape est nécessaire afin d'éviter que les chansons ne s'entrechoquent, mais plutôt que le tempo soit synchronisé. La vitesse de la musique est mesurée en BPM (batttement par minute); le nombre de battements contenues dans une minute. Une chanson de 160 BPM est très rapide, alors qu'une de 60 BPM est très lente.

Le DJ traditionnel utilise la modification de la vitesse de lecture afin d'accélérer ou de ralentir le nombre de tours du disque et de ce fait modifier le BPM. Dans CUE LE, le BPM est calculé automatiquement dès que vous chargé une piste sur le lecteur, et la vitesse de lecture peut être ajusté automatiquement pour correspondre à la piste en cours de lecture. Une fois que les BPM des deux chansons sont identiques, il est nécessaire de synchroniser ou d'aligner les battements pour que les deux pistes donnent l'impression de n'en former qu'une seule.

Traditionnellement, le DJ met ensuite son casque d'écoute sur une oreille et ecoute la piste qu'il veut introduire (cueing). Avec l'autre oreille, le DJ ecoute la piste comme le public l'entend. Le DJ accélère ou ralentit la piste à venir avec sa main et à l'aide de la commande de vitesse de lecture, afin de synchroniser les battements. Dans CUE LE, la fenetre de viusalisation du rythme indique la position des battements de chaque chanson, vous permettant de visualiser si les chansons sont alignées et synchronisées. Ensuite, lorsque les deux pistes sont synchronisées, le DJ utilise le crossfader, les potentiomètres du volume et l'egaliseur pour introduire la nouvelle piste dans le mixe. Cela s'appelle une transition.

La troisieme tache d'un DJ est d'ajouter des effets variés à la musique, ou de mixer des pistes diverses ou des échantillons, afin de creer une impression de « remixage » et d'ajouter une touche personnelle artistique au mixe.

## **Traditionnellement, les effets utilisés sont le scratch, le bouclage et l'échantillonnage :**

Un scratch consiste à créer un son nouveau son en ajoutant une petite portion de musique de façon répétée. Ceci est fait en déplaçant la même portion de musique vers l'arrière et vers l'avant à différentes vitesses tout en utilisant le crossfader pour couper brusquement le son dans le mixe.

Une boucle consiste à isoler un passage d'une piste et à le jouer en boucles. De cette façon, lorsque la boucle se termine, elle est rejouée de manière fluide depuis son début, prolongeant ainsi la durée du passage.

L'échantillonnage consiste à enregistrer un passage qui peut être joué à des moments des dans le mixe afin d'augmenter l'intérêt, ou d'anticiper la piste qui sera insérée par la suite.

Il y a de nombreuses façons d'utiliser les scratches, boucles et échantillons et CUE LE vous fournit quelques outils simples et efficaces pour utiliser ces techniques dans vos mixes. En simplifiant et en améliorant les aspects techniques du DJing, CUE LE vous permet de vous concentrer sur la plus importante partie de votre expérience de DJ - votre imagination!

# LES ZONES

Avant d'utiliser CUE LE, vous devez vous familiariser avec les commandes et les différentes « zones » du logiciel. Lorsque vous lancez l'application, il est possible de choisir parmi les différentes interfaces qui permettent de personnaliser la configuration et les fonctionnalités du logiciel. Commençons par choisir l'option « Internal mixer interface » afin de vous familiariser avec les fonctions les plus importantes du logiciel. Vous pouvez toujours changer d'interface ou de « skin », une fois que le logiciel est lancé à partir du menu de configuration.

Lorsque vous ouvrez l'application avec l'option « Internal mixer interface », vous verrez :



**1. BROWSER / SAMPLER / EFFECTS / RECORD ZONE (Zones Navigation/ Échantillonnage/Effets/Enregistrement)**

C'est à partir de ces zones que vous pouvez naviguer dans vos fichiers musique, créer, modifier et sauvegarder vos listes d'écoute.

**2. COMMANDES POUR LE LECTEUR 1 (DECK 1)**

Vous pouvez mettre de la musique sur le lecteur virtuel à partir du navigateur à l'aide du glisser-déposer.

**3. COMMANDES POUR LE LECTEUR 2 (DECK 2)**

Vous pouvez mettre de la musique sur le lecteur virtuel à partir du navigateur à l'aide du glisser-déposer.

**4. LA ZONE DE MIXAGE**

Ceci est le module de mixage, il vous permet de faire un fondu automatique, en plus de faire l'égalisation et d'ajuster les niveaux des deux lecteurs.

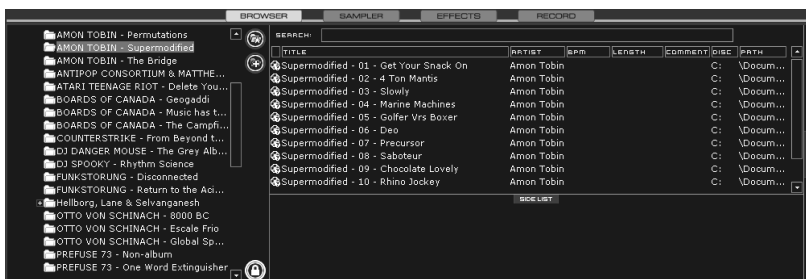
**5. FENÊTRE DE VISUALISATION DU RYTHME**

Cette fenêtre vous permet de visualiser la forme d'ondes de chaque piste chargée ou en cours de lecture. Cette section dispose également d'une grille de battements pour faciliter le mixage visuel et la synchronisation du tempo.



# LA ZONE DE NAVIGATION

La zone de navigation vous permet de naviguer et d'organiser votre collection musicale. Vous pouvez accéder au navigateur en cliquant sur l'onglet « Browser » dans la fenêtre inférieure. Le navigateur affiche la liste des fichiers compatibles (c'est-à-dire, les extensions qui sont associées avec les décodeurs de CUE LE) que vous pouvez accéder à partir du menu de configuration.



Le titre de la chanson, l'auteur, la durée, les battements par minute (BPM) et un commentaire facultatif sont affichés pour chaque fichier. Vous pouvez modifier la taille de chaque colonne individuellement et vous pouvez cliquer sur une colonne pour classer son contenu.

Le nom de l'auteur et le titre s'affiche automatiquement si le fichier est nommé correctement avec les conventions standards « (auteur) titre.ext. » ou « auteur - titre.ext. », ou si le fichier contient des balises ID3 ou iTunes.

Les informations concernant la durée, le BPM et le gain sont calculées automatiquement au chargement d'une piste sur l'un des lecteurs, ces informations sont ensuite sauvegardées dans la base de données interne du logiciel.

Les icônes précédant chaque fichier indiquent :



Ce titre est inconnu et n'a jamais été joué ou lu par CUE LE.



Ce titre est connu et a déjà été lu par CUE LE.



Ce titre a déjà été joué au cours de cette session.



Indique un fichier video.



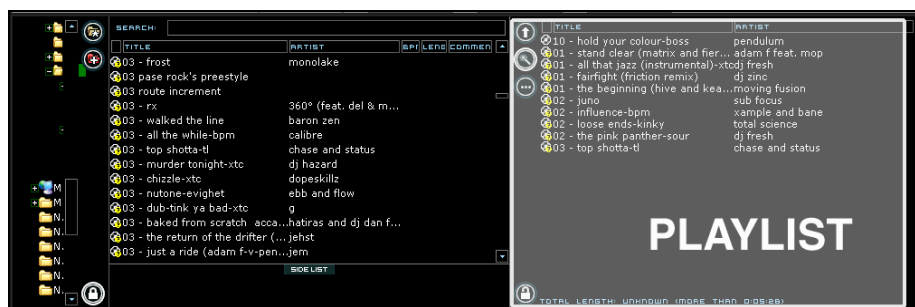
Indique un fichier karaoke.



Indique qu'il y a une importante différence de BPM entre la chanson analysée et la chanson en cours de lecture. C'est une piste que vous devriez éviter de mixer avec celle en cours.

## La liste d'écoute

En plus de glisser-déposer des pistes directement du navigateur aux lecteurs, vous pouvez également créer des listes d'écoute parmi lesquelles vous pouvez sélectionner vos pistes. Vous pouvez accéder à la liste d'écoute en déplaçant votre souris ou en déposant des chansons sur le panneau « Playlist » sur le côté droit du navigateur. Une fenêtre s'agrandit automatiquement pour afficher ce qui suit :



Les commandes de la liste d'écoute sont :



Permet de charger la première piste de la liste d'écoute sur le lecteur suivant.



Permet d'activer et de désactiver l'option du mixage automatique (Automix). Lorsque le mixage automatique est activé, le logiciel mixe automatiquement les chansons de la liste d'écoute. Ce bouton permet d'activer et de désactiver le mixage automatique.



Enfonchez ce bouton pour afficher les options de gestion de la liste d'écoute. Cela inclut « Erase », « Shuffle », « Remove played », « Repeat », « Save », « Put in Side-list », « Get from Side-list », « Make virtual folder ».



Vous pouvez utiliser ce bouton pour verrouiller le panneau de la liste d'écoute et ainsi l'empêcher de se déplacer. Vous pouvez aussi le verrouiller et le réduire au minimum si vous ne souhaitez pas qu'il s'ouvre automatiquement.



Vous pouvez sauvegarder une liste d'écoute en utilisant le bouton , ou créer un dossier virtuel qui vous permettra d'accéder rapidement aux chansons chargées dans la liste d'écoute.

## Recherche

Le moteur de recherche est situé en haut de la liste des fichiers et vous permet de filtrer la liste des fichiers du répertoire en cours en affichant uniquement les fichiers comportant le texte que vous avez entré dans le champ de recherche. Le filtrage/recherche est instantané et il n'est généralement pas nécessaire de taper le texte en entier – quelques lettres suffisent à réduire la liste au titre que vous cherchez.

Les répertoires sont situés sur le côté gauche. Certains répertoires sont spéciaux, nous en reparlerons plus loin, ainsi que le « Bureau », lequel est utilisé pour accéder à tous vos disques locaux ou en réseau.




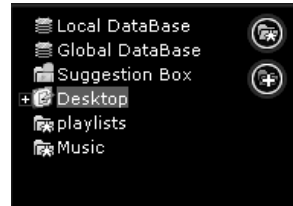
En cliquant sur un répertoire tout en maintenant la touche CTRL enfoncée, vous pouvez ajouter le contenu de plusieurs répertoires au filtre de recherche (utilisez l'option « Show All » dans le menu contextuel en cliquant avec le bouton droit de la souris sur un répertoire pour ajouter automatiquement le contenu de tous ses sous-répertoires).

Pour effectuer la même recherche dans un autre répertoire, sélectionner le nouveau répertoire, tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée - le texte recherche est maintenu.

## Dossiers favoris


Afin de simplifier la navigation, vous pouvez définir les répertoires par défaut qui sont les plus fréquemment utilisés, par exemple, « Hits 2006 » ou « Ma musique ».

Pour ajouter un nouveau dossier favori, cliquez sur l'icone . Le répertoire sélectionné sera ajouté à la fin de la liste, au même niveau que le « Bureau ».



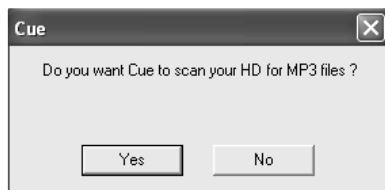
Pour supprimer un répertoire favori, cliquez à nouveau sur l'icone .

Les dossiers virtuels sont aussi un moyen d'accéder rapidement à votre musique sur votre ordinateur. Un dossier virtuel contient des raccourcis vers votre musique. Vous pouvez créer un dossier virtuel, y placer quelques pistes, et la prochaine fois que vous voulez jouer ces pistes, vous n'avez qu'à retourner dans votre dossier virtuel. Veuillez noter que le fait de mettre de la musique dans un dossier virtuel ne déplace pas physiquement le fichier dans ce dossier; cela crée uniquement un raccourci vers l'emplacement physique des fichiers.

Créer un dossier virtuel en cliquant sur l'icone . Pour supprimer un dossier virtuel, cliquez sur ce dossier avec le bouton droit de la souris, et sélectionner « delete ».

## Base de données

La « Local Database » liste toute la musique sauvegardée sur vos disques durs locaux, et vous permet d'effectuer une recherche sur tous les fichiers à travers plusieurs disques s'ils ont été balayés ou chargés au préalable. C'est très pratique lorsque vous désirez jouer une piste spécifique dont vous connaissez le nom, mais dont vous ne vous souvenez plus dans quel dossier il est sauvegardé. Afin de construire la liste, CUE LE doit dans un premier temps balayer vos disques durs. Une fois ceci fait, CUE LE garde la base de données en mémoire pour les prochaines sessions.



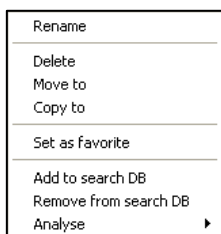
**Remarque :** La base de données locale n'est pas mise à jour automatiquement. Si des fichiers ont été ajoutés ou déplacés, refaites un balayage (quick scan) de vos disques pour maintenir la base à jour.

## Boîte à suggestions

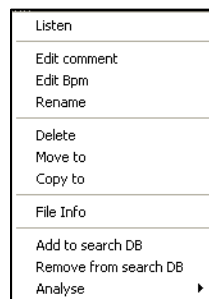
Le navigateur est doté d'une autre liste spéciale appelée « Suggestion Box ». Cette fonction spéciale analyse votre style de mixage et vos habitudes afin d'établir une liste de pistes à suggérer. Utilisez cette liste lorsque vous avez des difficultés à choisir la piste suivante.

**CONSEIL :** La boîte à suggestions est basée sur les sessions précédentes de CUE LE, vous devez donc vous fier à votre propre jugement afin d'éviter de rejouer la même session chaque fois. Le but de cette liste n'est pas de remplacer votre choix musical, mais de vous aider à retrouver des pistes auxquelles vous ne pensez pas forcément.

## Options de pistes



En cliquant avec le bouton droit de la souris sur un dossier ou une piste, vous pouvez afficher différentes options, telles que copier, déplacer, supprimer des fichiers, modifier les commentaires, réanalyser les titres, ajouter et supprimer des chansons de la base de données, graver un CD en fichiers MP3, et bien plus encore.



# COMMANDES DES LECTEURS

Il y a deux « lecteurs » virtuels à l'écran. Faites glisser des fichiers sur chacun des lecteurs pour charger de la musique ou des clips vidéo.

Les deux lecteurs sont équipés avec les commandes et affichages suivants :

1. Titre de la piste actuellement chargée
2. Forme d'ondes de la piste actuellement chargée

Cette vue affiche le signal d'ondes de la piste entière, vous permettant de voir le temps restant, ainsi que la partie déjà jouée. La partie en bleu ou rouge indique la partie jouée et la position actuelle du signal audio. La partie grise indique ce qu'il reste à jouer. Dans la forme d'ondes, la partie claire indique la présence de battements, alors que la partie foncée indique la présence de voix.

3. Dôme de commande

### Track Time (temps écoulé par défaut)

Permet de modifier le mode d'affichage de la durée entre le temps de lecture écoulé, le temps restant de la piste et le temps restant sur le disque.

### BPM/Pitch% view

Permet de modifier le mode d'affichage entre la vitesse de lecture ou le BPM de la piste.

### Gain Level

Permet d'ajuster le niveau du signal audio pré-atténuateur et pré-égalisation.

### Anneau extérieur de la commande

L'anneau extérieur de la commande permet de faire une recherche ou un scratch sur l'audio chargé. En cliquant sur l'anneau extérieur de la commande vous permet de modifier la position de l'anneau.

### Verrouillage tonal

Permet de verrouiller la tonalité de la musique là où il a été activé, vous permettant de modifier le tempo de la piste sans modifier sa tonalité.



#### 4. Échantillonneur de boucles (Loop sampler)

##### **Flèche de sélection de l'échantillon**

Ce menu vous permet de sélectionner l'échantillon que vous désirez utiliser. Il y a 12 emplacements disponibles pour enregistrer, charger et jouer des échantillons.

##### **Fenêtre de sélection de l'échantillon**

En cliquant, l'échantillon sélectionné dans la fenêtre est joué.

##### **Touche d'enregistrement (REC)**

Lors de l'initialisation, cette fonction enregistre une boucle sur l'emplacement d'échantillon sélectionné. Si aucune boucle n'est sélectionnée sur ce lecteur, une boucle de 4 temps sera enregistrée par défaut.

##### **Touche Wet/Dry**

Permet de régler le niveau du gain appliqué sur l'échantillon de boucle.

#### 5. Commandes des boucles (Loop Set/Control)

##### **Entrée/sortie de boucle (Loop In/Out)**

Une boucle est une section d'une piste répétée en continu. Appuyez sur « Loop In » à l'emplacement que vous souhaitez définir comme le début de la boucle. Pressez « Loop Out » lorsque vous atteignez la position que vous souhaitez définir comme fin de la boucle. Pour sortir de la boucle et continuer de jouer la piste, pressez « Loop Out » à nouveau et l'audio reprendra à partir de la fin de la boucle. Pour créer une nouvelle boucle, pressez à nouveau « Loop In » lorsque vous n'êtes pas dans une boucle, puis pressez « Loop Out » pour marquer la fin de la boucle.

##### **Touche Shift**

Permet d'ajuster la longueur de la boucle en incréments qui font la moitié ou le double de la longueur.

##### **Touche Smart Lock**

Permet au Beatkeeper et aux boutons « Loop » de créer des boucles synchronisées sur le BPM.

##### **Longueur de la boucle**

Indique la longueur de la boucle en fonction de la mesure du BPM. Vous pouvez choisir des boucles synchronisées de ¼ à 16 mesures.

#### 6. Effets

##### **Flèche de sélection de l'effet**

Permet de choisir l'effet à appliquer.

##### **Fenêtre de sélection de l'effet**

En cliquant, l'effet sélectionné est joué.

##### **Boutons param 1 et 2**

Ces deux boutons ajustent les paramètres de l'effet sélectionné, bien que tous les effets ne nécessitent pas forcément l'usage de ces boutons. Dans de tels cas, ces boutons ne peuvent être utilisés.

## 7. Touche de défilement

### Cue

Retourne et pause la musique sur le dernier point de repère mémorisé. Pour créer un point point de repère, mettez en pause la chanson, recherchez la position désirée (par exemple en faisant tourner les indicateurs du dôme de commande), et ensuite cliquez sur « Cue ». De plus, un clique droit sur le bouton « Cue » permet de créer un point de repère lorsque la piste est en train d'être jouée.

Une fois que vous atteint le point de repère, maintenez enfoncée la bouton « Cue » permet de faire une lecture temporaire de ce point de repère.

Pour supprimer un point de repère, cliquez avec le bouton droit sur son icône dans la fenêtre de la forme d'ondes, puis cliquez sur « delete ».

### Stutter/Play

Lance la musique.

En pressant « Stutter/Play » pendant que la chanson est jouée, la musique reprend à partir de la dernière position à partir de laquelle vous avez pressé la touche « Play », créant ainsi un effet « stutter ».

### Touche Pause

Suspend la lecture audio à sa position actuelle.

Des cliques répétés pendant que la chanson est arrêtée permettent de naviguer entre les différents points de repère. Un clique droit pendant l'arrêt permet d'aller directement au premier battement de la chanson.

## 8. Sync

En cliquant sur « Sync », le tempo se cale sur celui du lecteur opposé.

Si vous cliquez sur « Sync » pendant que la piste est arrêtée, seule la vitesse de lecture est ajustée. Si vous cliquez sur « Sync » pendant que la piste joue, les battements seront également alignés. Un clique droit sur « Sync » pendant la lecture d'une piste synchronise automatiquement son tempo.

(Attention : Le clique droit n'utilise pas la grille de battements, mais aligne plutôt le prochain battement audible. Ceci permet de commencer sur des  $\frac{1}{4}$  ou  $\frac{1}{2}$  notes pour les effets spéciaux, par contre il ne fonctionne pas durant les pauses ou lorsque les battements ne sont pas perceptibles.)

## 9. Potentiomètre de la vitesse de lecture

Cette touche permet de modifier la vitesse de lecture de la musique. En déplaçant l'atténuateur vers le « + » la vitesse de lecture de la musique accélère. En déplaçant l'atténuateur vers le « - » la vitesse de lecture de la musique diminue.

Le bouton « Zero » permet de remettre la vitesse de lecture à 100 % en douceur. Double-cliquez dessus pour la remettre instantanément.

## 10. Touche Pitch

Ces touches permettent de modifier momentanément la vitesse de lecture de la piste en cours. Ceci est utile lorsque vous désirez faire un ajustement rapide du tempo d'une piste que ne synchronise pas avec la piste de l'autre lecteur. La vitesse sera affectée aussi longtemps que la touche « + » ou « - » est enfoncée.

## 11. Touche Hot Cue

Vous pouvez utiliser une de ces trois touches pour mémoriser des points supplémentaires. La première fois que vous cliquez le bouton gauche de la souris sur une de ces touches un point de repère sera mémorisé. Vous pouvez sauter au point de repère précédent en tout temps en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur la touche correspondante. Si vous désirez mémoriser un nouveau point pour la touche Hot Cue, cliquez avec le bouton droit la touche correspondante. Si vous désirez supprimer un point de repère, cliquez le bouton droit de la souris sur son icône dans la fenêtre de visualisation du rythme.

## MODULE DE MIXAGE INTERNE

CUE LE est équipé d'un module de mixage interne que vous pouvez utiliser comme une console de mixage traditionnelle.

Le module de mixage peut être activé en sélectionnant « Cue:InternalMixer » dans le menu Config / Skin.

Les commandes du module de mixage sont :

### 6. Gain

Ce bouton ajuste le gain du canal correspondant (lecteur). (Un cliqué droit sur ce bouton ajuste automatiquement le gain sur celui de l'autre lecteur. Un double cliqué remet le gain à 0.)

### 7. Potentiomètres de canal

Ces potentiomètres ajustent le volume du signal audio du canal désiré.

### 8. EQ

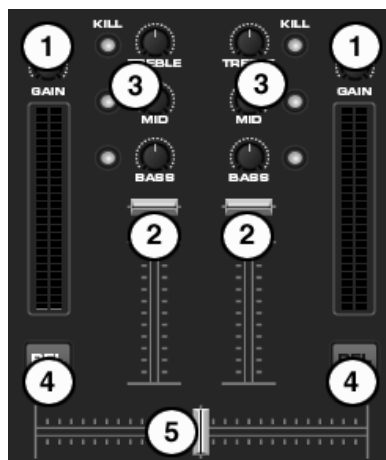
Ces boutons ajustent les filtres de fréquence basse, médium et aiguë du son joué sur le canal désiré sur le module de mixage. Chaque plage de fréquences peut également être coupée en pressant le bouton « Kill » correspondant.

### 9. Touche PFL

Achemine les niveaux de l'audio pré-atténuateur à la pré-écoute casque.

### 10. Crossfader

Le crossfader permet de mélanger le son et la vidéo entre les deux lecteurs. Glissez ce potentiomètre de gauche à droite pour contrôler le mix entre les deux lecteurs.





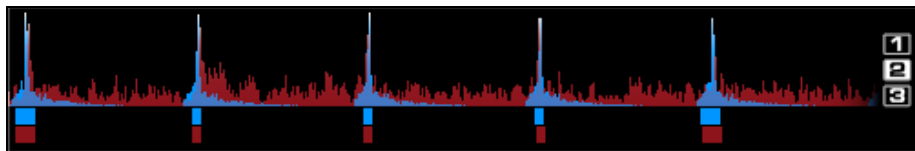
## COMMANDES DE LA BARRE SUPÉRIEUR



8. **Contrôle du niveau du casque d'écoute**  
Permet de régler le volume du casque d'écoute.
9. **Mélangeur Cue/Mix**  
Ajuste la balance entre le son non traité et le son traité uniquement pour le casque d'écoute.
10. **Touche BPM**  
Ouvre la fenêtre d'édition du BPM.
11. **Touche Automix**  
Permet de faire un fondu automatique.
12. **Volume général**  
Permet de régler le niveau des sorties principales.
13. **Horloge**  
Affiche l'heure, et en cliquant déclenche un chronomètre.
14. **Config**  
Ouvre le menu de configuration et vous permet de faire des modifications. Veuillez lire la section « Paramètres de configuration » de ce guide pour plus d'informations.

## LA FENÊTRE DE VISUALISATION DU RYTHME

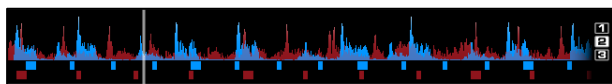
Au-dessus des lecteurs, une fenêtre affiche des courbes correspondant au rythme de la musique. Ces courbes sont représentées en forme d'onde, affichant ainsi une représentation graphique de la musique. Les pics représentent les battements. Afin de synchroniser la musique, ces pics doivent se produire au même moment. Le présent est représenté par la section du centre de l'écran. À gauche du centre, la musique a déjà été jouée, alors qu'à droite du centre, vous visualisez les prochaines secondes de la piste.



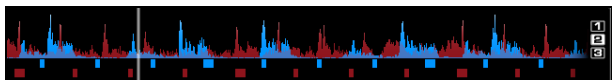
Zoomez ou de-zoomez l'affichage en utilisant le potentiomètre sur la gauche, ou une des 3 sélections (1, 2 et 3) sur la droite de la fenêtre de visualisation du rythme.

En dessous des courbes sont affichés des petits carrés, appelés CBG (Computed Beat Grid), qui signifie « Grille de battements calculée par ordinateur » représentant la position des mesures. Les gros carrés représentent le début d'une mesure de 4:4 temps. La CBG est particulièrement utile, par exemple, lors du mixage d'une piste contenant une introduction qui ne contient pas encore de battement.

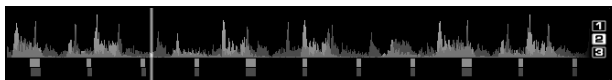
Dans l'image ci-dessus, notez que les battements sont complètement synchronisés, il est facile de voir que les pics (battements) de la musique sont alignés. Cependant, certaines musiques n'ont pas de pics aussi clairement définis que la plupart des musiques house et techno. C'est alors que la CBG devient très utile. Si vous regardez sur les graphiques suivants, il n'est pas évident de visualiser clairement les battements à partir de la forme d'onde. Par contre, à l'aide de la CBG, il est très facile de synchroniser les deux pistes :



➤ Non synchronisé



➤ Tempo synchronisé, mais non alignés




➤ Tempo synchronisé, et alignés

## Correction manuelle du BPM

La CBG est calculée automatiquement lorsqu'une piste est chargée pour la première fois dans CUE LE. CUE LE utilise un algorithme très complexe et puissant afin de calculer le BPM et la CBG de la musique (vous pouvez même choisir entre un algorithme rapide, mais efficace qui fonctionne très bien pour de la techno et de la house, et un algorithme plus lent qui fonctionne sur tout type de musique).

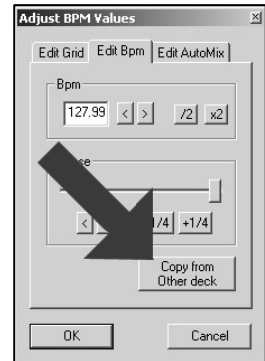
Cependant, dans de rares occasions, la CBG n'est pas correctement positionnée sur les battements de la chanson. Dans ce cas, il est nécessaire d'effectuer une correction manuelle.

Cliquez sur la touche .



### Il y a plusieurs méthodes pour corriger le BPM et la CBG :

La méthode la plus simple est de synchroniser la piste avec un BPM inconnu sur une piste qui contient un BPM déjà connu, et de cliquer sur « Copy from other deck ».



Alternativement, vous pouvez utiliser la méthode des ancres.

Cliquez sur sur la touche « Beat Tap » pendant que la piste est jouée, afin de calculer un BPM approximatif.

Ensuite, mettez la piste en pause, l'avancez jusqu'au premier battement, puis cliquez « First anchor ». Ensuite, avancez jusqu'au deuxième battement, et cliquez sur « Second anchor ». Vérifiez alors que le nombre de battements affiché correspond bien au nombre de battements entre les deux ancres.

Enfin, allez plus loin dans la musique, et répétez l'opération pour le « second anchor » si vous remarquez que les battements et la CBG se décalent. Normalement, deux ou trois ancres devraient suffire pour obtenir une CBG précise.



# PARAMÈTRES DE CONFIGURATION

CUE LE est conçu pour être très simple et facile à utiliser, mais il est également entièrement personnalisable afin de correspondre au mieux de vos besoins.

Pour effectuer des modifications dans la configuration de CUE LE, cliquez sur la touche **CONFIG**. Ceci permet d'afficher le menu des paramètres « Settings ». Les options du menu « Settings » peuvent être visualisées et éditées en cliquant sur les onglets correspondants en haut de la fenêtre :

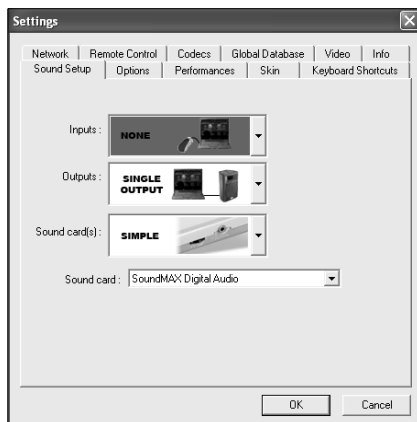
## Sound Setup

Configure la carte de son (ou périphérique audio) destinée à fonctionner avec CUE LE.

**Outputs** - Sélectionnez la configuration de sortie souhaitée dans cette liste déroulante. Veuillez noter que selon la carte de son que vous utilisez, certaines options peuvent ne pas être disponibles.

**Sound card(s)** – Sélectionnez la carte de son que vous désirez utiliser avec le logiciel CUE LE.

**Sound card** - Sélectionnez une carte de son à partir de cette liste déroulante.



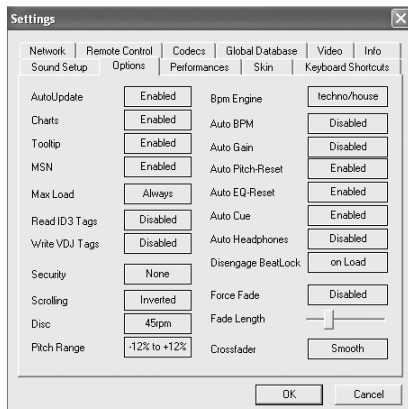
## Options

**AutoUpdate** – Vérifie automatiquement si une mise à jour de CUE LE est disponible (nécessite une connexion internet).

**Charts** - Autorise CUE LE à envoyer des statistiques anonymes de votre session, permettant d'établir une liste des pistes les plus jouées dans le monde. Ces statistiques sont disponibles sur [www.virtualdj.com/charts.html](http://www.virtualdj.com/charts.html). Aucune information personnelle n'est collectée.

**Tool Tip** – Permet d'activer ou de désactiver les bulles d'aide. Ces astuces apparaissent lors du passage de la souris sur les touches du logiciel.

**MSN** – Lorsque cette option est activée, MSN Messenger est capable d'afficher la musique que vous jouez. Pour utiliser cette fonction, vérifiez que l'option « what I am listening » est activée dans MSN Messenger.





**Max Load** – Spécifie la durée maximum au-delà de laquelle la piste ne sera pas chargée en mémoire. Charger des pistes trop longues en mémoire peut affaiblir les performances du système et entraîner un fonctionnement anormal de CUE LE. Cette fonction permet de jouer des pistes très longues sans saturer la mémoire de l'ordinateur.

**Read ID3 Tags** – Active ou désactive la fonction permettant à CUE LE de lire les informations de titre et les commentaires dans les balises des fichiers MP3 et MP4, et de les sauvegarder dans sa base de données interne. Veuillez noter que cette fonction peut considérablement ralentir le temps nécessaire pour naviguer dans vos fichiers musicaux.

**Write ID3 Tags** – Lorsque cette fonction est activée, il est possible d'enregistrer les informations contenues dans sa base de données directement dans les balises de vos fichiers MP3. Cela permet d'utiliser des fichiers MP3 sur un autre ordinateur et de retrouver automatiquement vos points de repère, commentaires, etc.

**Security** – Ce paramètre permet d'empêcher de charger une nouvelle piste sur un lecteur en cours de lecture. En activant l'option « Ask », CUE LE demandera une confirmation en cas de chargement sur un lecteur en cours de lecture. L'option « Always » ne vous autorisera jamais à charger une piste sur un lecteur en cours de lecture. L'option « None » désactive la fonction de sécurité.

**Scrolling** – Permet d'inverser le sens de défilement de la fenêtre de visualisation du rythme.

**Disc** – Permet de sélectionner la vitesse de rotation des platines virtuelles (par défaut : 33 1/3 tours par minute).

**Pitch Range** – Change la plage de variation du potentiomètre de la vitesse de lecture. En réduisant cette plage, vous augmentez la précision de contrôle de la vitesse de la piste.

**BPM Engine** – Permet de choisir entre les deux algorithmes d'analyse disponible du BPM. Le premier algorithme, « Techno/House », se base sur la détection des battements de la musique, il est ainsi approprié aux musiques ayant des battements très prononcés. Le second algorithme, « any music », peut être utilisé sur tout type de musique qui n'a pas nécessairement des battements très prononcés. Cet algorithme utilise une méthode basée sur la mélodie et requiert plus de ressources de l'ordinateur que le premier.

**Auto BPM** – Au chargement d'une chanson, le BPM de celle-ci est automatiquement ajusté pour correspondre au BPM de la chanson jouée sur l'autre lecteur.

**Auto Gain** – C'est le paramètre d'ajustement du gain de CUE LE. En sélectionnant « always 0db », CUE LE modifie automatiquement le niveau des pistes afin d'obtenir un gain de 0 dB (le niveau le plus élevé sans saturer/couper le signal). L'option « always match » permet d'avoir toujours un gain de même niveau sur les deux lecteurs. L'option « disable » désactive la correction automatique du gain des pistes.

**Auto Pitch-Reset** – Lorsque cette option est activée, le potentiomètre de la vitesse de lecture est remis à 0 % au chargement d'une nouvelle piste sur le lecteur.

**Auto EQ-Reset** – Lorsque cette option est activée, l'égaliseur est remis à zéro lors du chargement d'une nouvelle piste sur le lecteur.

**Auto Cue** – Lorsque cette option est activée, au chargement d'une nouvelle piste, la piste est avancée jusqu'au premier point de repère s'il existe, ou jusqu'au premier battement si aucun point de repère n'est défini, et si l'option « always » est activée.

**Auto Headphones** – Ce paramètre permet de permuter automatiquement le lecteur à pré-écouter. L'option « on load » permet de mettre automatiquement un lecteur en pré-écoute lors du chargement d'une piste sur celui-ci. L'option « always » permet de mettre automatiquement un lecteur en pré-écoute lors du chargement d'une piste sur celui-ci ou en scratchant sur la piste en cours de lecture sur celui-ci.

**Disengage Beatlock** – Lorsqu'il est enclenché, la fonction beatlock maintient les battements synchronisés sur le lecteur opposé, même en cas de scratch ou de changement de vitesse de lecture. Les options « on load » ou « on switch » permettent de désactiver automatiquement la fonction beatlock lorsque le lecteur est chargé/permuté.

**Force Fade** – Lorsque cette option est activée, les enchaînements du mixage automatique sont fondus. L'option « Tempo and cut auto mix » est alors désactivée.

**Fade Length** – Utilisez ce potentiomètre pour ajuster la durée du mixage automatique en fondu. Si cette durée est au minimum (à gauche), les pistes seront jouées du début jusqu'à la fin.

**Cross Fader** – Permet de modifier la course du crossfader. Il y a quatre différentes options : Full, Cut, Scratch, et Smooth. (d'autres courses peuvent être définies à l'aide de plug-ins).

## Performances

Ces options permettent d'optimiser les performances du logiciel CUE LE en fonction des ressources de votre ordinateur. En fonction de la puissance de votre système, certains réglages fonctionneront mieux que d'autres. Veuillez prendre quelques minutes pour lire cette partie et ainsi profiter au mieux des performances de votre système.

### Presets

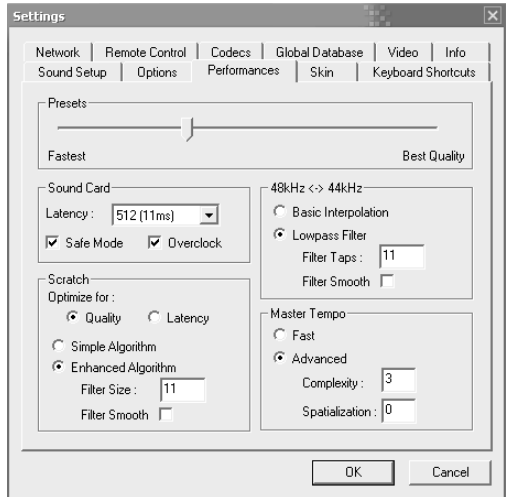
Utilisez ce potentiomètre pour sélectionner différentes configurations pour les paramètres ci-dessous. Ainsi vous n'avez pas à vous soucier de la signification exacte de chaque paramètre. Déplacer le potentiomètre « Presets » vers la droite pour une meilleure qualité sonore, et vers la gauche pour de meilleures (plus rapides) performances.

### Soundcard

**Latency** – La latence est le temps nécessaire à un périphérique pour répondre à une commande. Essentiellement, la latence prend toute son importance lors de l'utilisation de vinyles, CD, contrôleurs externes ou MIDI qui contiennent un encodage temporel. Plus la latence est faible, et plus le logiciel répond instantanément, mais plus vous risquez d'entendre des sauts de son si l'ordinateur n'est pas assez rapide pour traiter l'audio.

**Safe Mode** – Si vous utilisez le mode DirectX (comme les mode Simple, Dual, Mono ou 4.1), en mode « Safe Mode » les sauts de son sont moins fréquents si votre processeur est momentanément occupé. En revanche, le scratch et le changement de pitch consomment plus de processeur, essentiellement avec les algorithmes avancés. Donc si vous utilisez le « Master Tempo » vous devez probablement désactiver cette fonction, à moins que votre ordinateur ne soit très rapide.

**Overclock** – Ce paramètre peut rendre votre ordinateur plus rapide (surtout les portables) et ainsi être compatible avec des latences plus faibles.



## Scratch

Optimize for: ajuste la façon dont le logiciel réagit au scratch. L'option « Quality » permet de reproduire le plus fidèlement possible le son scratch lors d'un déplacement d'avant en arrière du vinyle virtuel. Si vous sélectionnez l'option « Latency », CUE LE favorise un temps de réaction le plus faible possible, mais peut engendrer un son plus métallique.

Scratch algorithm:

« Simple algorithm » n'ajoute pas de traitement informatique supplémentaire, et utilise un algorithme d'interpolation simple pour générer le son scratch. « Enhanced algorithm » utilise un algorithme plus performant qui reproduit les mouvements de la cellule sur les basses, pour obtenir le meilleur son scratch possible. Un « filter size » de 11 est le meilleur rapport qualité/CPU, produisant un son de très bonne qualité tout en ayant des temps de calcul processeur faibles.

## 48kHz <-> 44kHz

Ce champ décrit comment Le logiciel CUE LE va interpoler les taux d'échantillonnage entre 48 kHz et 44,1 kHz. « Basic Interpolation » consomme le moins de ressources système, et peut améliorer les performances. Pour une meilleure qualité d'interpolation, choisir l'option « Lowpass Filter ». Le 11 est le meilleur rapport qualité/CPU.

(Note : La plupart des musiques commerciales sont enregistrées à 44,1 kHz (incluant les MP3) donc nous vous conseillons de configurer la sortie de votre carte de son sur 44,1 kHz. Cela permet d'éviter à la carte de son d'avoir à interpoler les taux d'échantillonnage et ainsi améliorer les performances. À moins que vous ayez travaillé avec des taux d'échantillonnage différents avant, le paramètre 44,1 kHz est, en principe, sélectionné par défaut pour votre carte de son.)

## Master Tempo

Le « master tempo » est l'algorithme qui permet à CUE LE de changer le tempo d'une chanson sans en changer la tonalité (fonction « Keylock »). L'algorithme par défaut « Fast » prend peu de ressources CPU, et produit de bons résultats pour des changements de tempo entre - 10 % et +10 %. Cependant, lors de changements extrêmes, l'algorithme « Fast » peut entraîner des baisses de qualité sonore. Dans ce cas, si l'ordinateur est assez rapide, vous pouvez essayer l'algorithme « Enhanced ».

Cependant, prenez garde, car en augmentant les paramètres « complexity » et « spatialization » vous pouvez très vite saturer les capacités de votre ordinateur.

(Note : Vous devriez désactiver le « Safe Mode » pour de meilleures performances de l'algorithme « Enhanced ».



## Skins

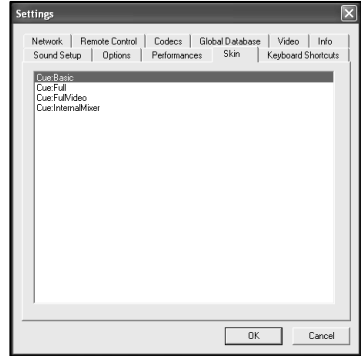
CUE LE vous permet de sélectionner parmi différentes interfaces appelées « skins ».

**Cue:Basic** – de base, interface simple

**Cue:Full** – Interface comprenant toutes les commandes du logiciel CUE LE.

**Cue:FullVideo** – Interface comprenant toutes les commandes du logiciel CUE LE plus une section vidéo au centre.

**Cue:InternalMixer** - Interface comprenant toutes les commandes du logiciel CUE LE plus une section pour le mixage audio au centre.

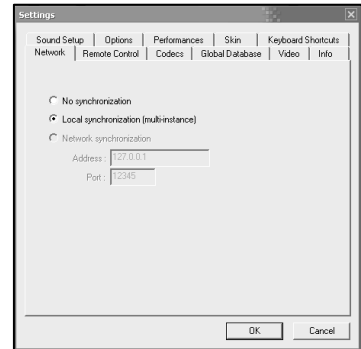


## Network

CUE LE vous permet de synchroniser plusieurs instances du logiciel, en local ou en réseau avec plusieurs ordinateurs équipés de CUE LE.

**No synchronization** – désactive la synchronisation.

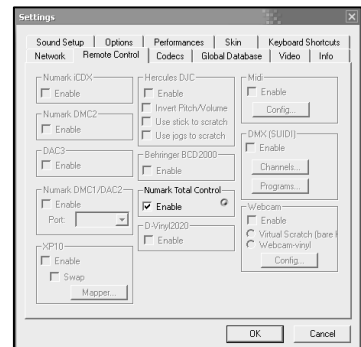
**Local synchronization** – permet d'utiliser plusieurs instances du logiciel CUE LE et de les synchroniser sur le même ordinateur.



## Remote Control

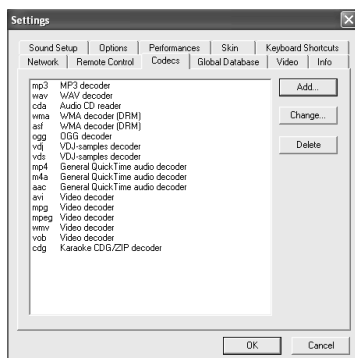
Une fois que vous avez connecté un contrôleur et lancé le logiciel CUE LE, ouvrez l'onglet « Remote Control » et activez votre contrôleur. Si celui-ci est reconnu par le logiciel, un témoin vert sera affiché.

*Le Numark Total Control doit être connecté à votre ordinateur avant de commencer le logiciel. Autrement, le logiciel ne commencera pas.*



## Codecs

Ceci est une liste des codecs utilisés par CUE LE pour interpréter les fichiers audio et vidéo. Ceux-ci incluent la plupart des extensions de fichiers audio et vidéo courants. Cependant, des codecs différents peuvent être nécessaires et peuvent donc être ajoutés à la liste, afin de permettre d'ouvrir ces fichiers.



## Video

**Active** – Active ou désactive le moteur vidéo.

**Use Hardware Acceleration** – Utilisez DirectX pour calculer et afficher la vidéo.

(Note : À moins que vous utilisiez une carte de son moins récente, vous ne devriez pas désactiver cette option.)

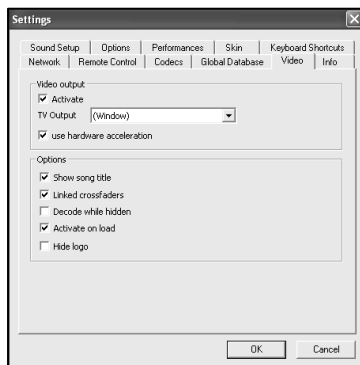
**Show Song Title** – Affiche le titre du fichier vidéo sur la fenêtre vidéo.

**Linked crossfaders** – Cette option vous permet de rompre le lien qui permet au crossfader audio de commander le contenu vidéo. En rompant le lien entre les crossfaders, vous pouvez utiliser le bouton « Cross » sous l'écran vidéo pour commander le fondu vidéo dans l'interface « FullVideo ».

**Decode while hidden** – Si votre ordinateur est rapide, vous voudrez décoder le contenu vidéo même lorsque celui-ci est caché. Cela permet d'éviter des sauts lorsque la vidéo est introduite dans le mix à l'aide du crossfader.

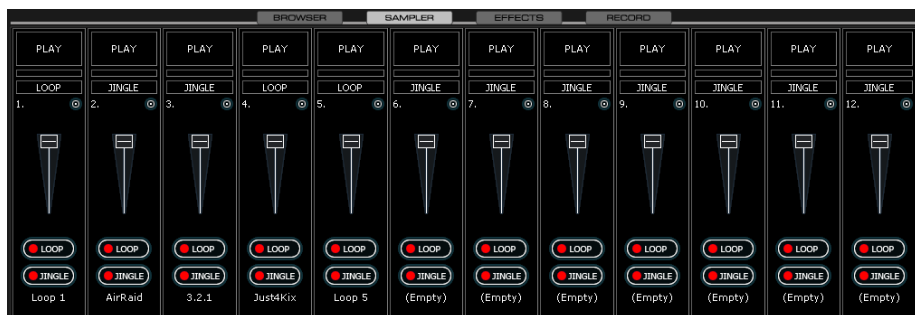
**Activate on load** – Ordonne à CUE LE d'activer automatiquement le moteur vidéo lorsqu'un fichier vidéo est chargé sur un lecteur. Désactivez cette option si vous n'utilisez jamais la vidéo, et souhaitez jouer uniquement la partie audio d'un fichier vidéo.

**Hide logo** – Cochez cette option pour ne pas afficher le logo CUE LE sur la fenêtre vidéo.



# ÉCHANTILLONNEUR (« sampler »)

CUE LE est doté d'un puissant échantillonneur, qui vous permet d'enregistrer, charger, sauvegarder et de jouer des échantillons à la volée. Le sampler est accessible via l'onglet « Sampler » sur la fenêtre inférieure, et dispose de 12 emplacements accessibles à n'importe quel moment.



Il y a deux types d'échantillons fréquemment utilisés – les échantillons linéaires (en une fois), et les échantillons circulaires (boucles).

Les échantillons linéaires sont joués du début à la fin. Typiquement, les échantillons linéaires n'ont pas de rythme intrinsèque, et sont souvent des effets sonores (applaudissements, sirène, etc.)

Les échantillons circulaires sont joués en boucle. Le plus souvent, ces échantillons ont un rythme intrinsèque qui peut être répété à l'infini.

Cependant, il n'y a pas de règle générale pour utiliser les échantillons – c'est à vous de décider si vous préférez utiliser le type linéaire ou circulaire.

## Jouer des échantillons

Pour jouer des échantillons, cliquez sur « Play » associé à la cellule de cet échantillon.

Si l'échantillon est linéaire (en une fois), la cellule affiche **JINGLE**.

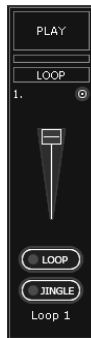
En pressant « Play », l'échantillon est joué en même temps que le mix jusqu'à la fin.

Si l'échantillon est circulaire (bouclage), la cellule affiche **LOOP**.

La vitesse de l'échantillon est alors modifiée pour se synchroniser sur le lecteur actif et lorsque vous pressez « Play » l'échantillon démarre sur le battement le plus proche. Cela vous assure que le rythme de l'échantillon sera synchronisé sur le rythme du lecteur actif, assurant une rediffusion fluide et naturelle. Lorsqu'un échantillon de boucle est joué, il se répète jusqu'à ce que vous appuyiez de nouveau sur « Play ».



Les échantillons peuvent également être joués directement depuis le menu « loop sampler » de chaque lecteur. Sélectionnez simplement l'échantillon depuis le menu déroulant, puis cliquez dessus pour le jouer.



## Enregistrement d'échantillons

Avec CUE LE vous pouvez enregistrer facilement des échantillons pour les rejouer instantanément

Pour enregistrer un échantillon linéaire, cliquez sur « Jingle » en bas de la cellule d'échantillon pour commencer l'enregistrement. Cliquez sur « Jingle » à nouveau pour arrêter l'enregistrement. L'échantillon sera enregistré à partir du lecteur actif.

Pour enregistrer un échantillon circulaire, créez une boucle en utilisant les contrôles de boucle sur le lecteur, puis cliquez sur « Loop » en bas de la cellule de l'échantillon. La boucle sera alors automatiquement enregistrée dans cet échantillon et immédiatement disponible.

En cliquant sur « Loop » sans avoir défini de boucle au préalable à l'aide des commandes du lecteur, une boucle de 4 temps est automatiquement enregistrée.



### Attention :

Si vous désirez sauvegarder un échantillon pour un usage futur, vous pouvez le faire à partir du menu « Sample Options » et cliquez sur « Save ».

## Options des échantillons

Le menu d'option des échantillons est disponible en cliquant sur le petit bouton en haut à droite de chaque cellule d'échantillons.

**Load** – Permet de charger un échantillon depuis le disque dur.

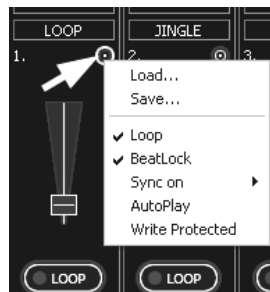
**Save** – Permet de sauvegarder un échantillon sur le disque dur.

**Beatlock** – Permet d'activer et désactiver la fonction beatlock. Permet de forcer un échantillon linéaire à se synchroniser sur le lecteur actif, ou d'empêcher un échantillon circulaire de se synchroniser sur le lecteur actif.

**Sync on** – Permet de synchroniser la boucle de l'échantillon sur 1/4 ou 1/2 battement, au lieu d'un battement complet.

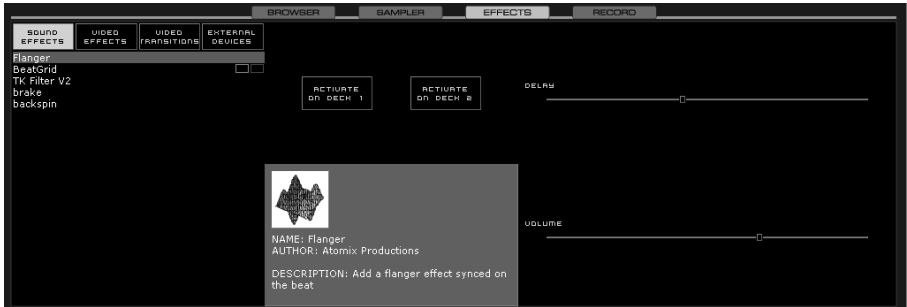
**AutoPlay** – Permet de lancer automatiquement l'échantillon lorsque son volume est ajusté.

**Write Protected** - Protège la cellule de l'échantillon de manière à ce qu'elle ne puisse être remplacée par un autre échantillon.



# EFFETS

CUE LE dispose d'un ensemble complet d'effets et de transitions audio et vidéo est accessible en cliquant sur l'onglet « Effects » dans la fenêtre inférieure.



La liste des effets est affichée sur le côté gauche de la fenêtre, et chacun de ces effets peut être activé sur les deux lecteurs. Il est également possible d'activer plusieurs effets par lecteur.

Pour utiliser les effets, sélectionnez l'effet et activez-le sur un des deux lecteurs. Pour ce faire, cliquez sur un des deux boutons « Activate » dans le centre de la fenêtre. Le bouton s'allume, indiquant que l'effet est activé. Pour désactiver l'effet, appuyez de nouveau sur le bouton « Activate ».

Les paramètres de l'effet sélectionné sont affichés dans la zone de droite. Les paramètres changeront en fonction de l'effet sélectionné. Vous pouvez ajuster ces paramètres.




Vous pouvez également utiliser le panneau d'effets situé sur chaque lecteur pour sélectionner, activer ou désactiver les effets. Veuillez noter que si vous utilisez le panneau d'effet sur le lecteur, vous ne pourrez utiliser plusieurs effets pour ce lecteur – vous ne pourrez utiliser qu'un effet à la fois.

# VIDÉO

En plus du traditionnel mixage audio, CUE LE vous permet de mixer du contenu vidéo avec la même facilité qu'avec une interface DJ. À la place des fichiers audio (.mp3, .wma, .m4a, etc.), vous pouvez jouer des fichiers vidéo (.avi, .mpg, .wmv, .vob, etc.). CUE LE vous permet de mixer, scratcher, effectuer des transitions, et appliquer des effets sur la vidéo tout comme sur l'audio.

Les fichiers vidéo sont différenciés dans le navigateur par une petite icône représentant un « V »

» bleu  et peuvent être chargés sur les lecteurs de la même façon que les fichiers audio.



Lors du chargement d'un fichier vidéo sur l'un des lecteurs, la fenêtre vidéo s'ouvre automatiquement dans CUE LE.



Les DVD de clips vidéo non protégés peuvent être transférés sur le disque dur à l'aide de l'utilitaire Rip DVD inclus avec CUE LE en format .VOB de haute qualité.

## Effet de transition

CUE LE dispose d'effets de transition vidéo variés pour améliorer vos mix d'une vidéo vers une autre.

Sélectionnez l'effet de transition vidéo à appliquer dans la fenêtre « Effects ».

Cliquez sur « Video Transitions » et sélectionnez la transition désirée.

Il est également possible de sélectionner l'effet de transition vidéo depuis l'écran de contrôle vidéo disponible à partir de l'interface « FullVideo » (pour changer d'interface, cliquez sur « Config » puis sur l'onglet « Skin »).





Il y a deux façons de mixer les clips vidéo : automatiquement ou manuellement.



Pour mixer manuellement, utilisez le crossfader vidéo pour mélanger les vidéos.

Alternativement cliquez sur une des fenêtres de prévisualisation vidéo pour effectuer un mixage vidéo en fondu.

Les crossfaders vidéo et audio peuvent être synchronisés, permettant ainsi de mélanger simultanément le son et la vidéo. Cette option est située dans l'onglet « Video » du menu « Config ».

CUE LE peut aussi mixer la vidéo automatiquement.

La plupart des effets de transition possèdent un algorithme « intelligent » qui détermine ce qui est joué sur la sortie vidéo principale en fonction des contrôles des lecteurs (pause, scratch, mixage, etc.)

Pour utiliser cette fonction automatique, activez l'effet de transition vidéo en cliquant sur « Activer ».

Vous pouvez accéder à cette option en cliquant sur « Activer » à partir de la page « Effects », ou en cliquant sur le nom de la transition dans l'interface « FullVideo ».

## Effets vidéo

De la même manière que les effets audio, vous pouvez utiliser des effets vidéo pour transformer la vidéo. Pour cela allez simplement dans « Video Effects » de la page « Effects », puis activez l'effet vidéo désiré.

Vous pouvez également sélectionner et activer l'effet vidéo depuis le panneau de contrôle vidéo dans l'interface « FullVideo ».



Sélectionnez l'effet désiré depuis le menu déroulant, puis cliquez dessus pour l'activer (pour changer d'interface, cliquez sur « Config » puis sur l'onglet « Skin »).

## Optimisation

De manière générale, le mixage vidéo demande beaucoup plus de ressources à votre ordinateur que le mixage audio, surtout pour certaines optimisations qui peuvent vous aider à gagner en performances, essentiellement lors de l'utilisation de vidéos de haute qualité (comme les DVD haute définition) .

Il y a plusieurs paramètres qui déterminent la vitesse à laquelle CUE LE décompresse et affiche la vidéo - la quantité de mémoire présente sur la carte vidéo, la vitesse du processeur graphique (GPU), la vitesse du processeur principal (CPU), et également la vitesse de votre disque dur.

Un autre paramètre qui influe largement les performances est le type de fichier. Un format MPEG-1 est beaucoup plus vite à décompresser qu'un fichier au format .VOB. De manière similaire, un fichier ayant une résolution de 320x240 est plus rapide à décompresser qu'un fichier ayant une résolution de 720x576.

Par défaut, CUE LE décompresse uniquement le contenu qui est visible dans la fenêtre de mix vidéo. Cela signifie que si deux clips sont joués mais qu'un seul est visible, CUE LE décompressera uniquement la vidéo qui est visible. Si les deux vidéos sont visibles dans la fenêtre de mix, CUE LE décompressera les deux vidéos. Cela permet au logiciel d'être plus rapide et de mieux fonctionner sur les machines plus lentes. Cependant, cela peut engendrer des petits sauts lors des transitions. Si votre ordinateur est suffisamment puissant, nous vous recommandons de cocher la case « Decode while hidden » dans l'onglet « Vidéo » du menu « Config » pour obtenir des transitions plus fluides.

Enfin, nous recommandons une résolution de sortie inférieure ou égale à la résolution des fichiers vidéo. Si votre résolution de sortie est plus élevée, les vidéos de faible résolution ne seront pas mieux affichées, mais consommeront plus de ressources de votre ordinateur. Une résolution de 800x600 devrait être suffisante pour utiliser des DVD vidéo de haute qualité.

## Karaoke

En plus de pouvoir jouer de la musique et de la vidéo, il est possible de jouer et mixer des fichiers karaoké.



CUE LE est compatible avec les formats MP3+G, WAV+G, WMA+G, OGG+G, ainsi que les DVD karaoké et les fichiers .ZIP.

Lors de l'utilisation de fichiers CDG, les chansons se composent de deux fichiers apparaissant dans le navigateur de CUE LE :

- Le premier est un fichier avec l'icône « K » - c'est le fichier de karaoké vidéo. En chargeant ce fichier sur un des lecteurs, CUE LE charge automatiquement le fichier audio associé et affiche les paroles dans le mixeur vidéo.
- Le second, avec une icône standard, est le fichier audio uniquement. Vous pouvez charger ce fichier sur un lecteur pour le jouer sans afficher les paroles dans le mixeur vidéo.

Il est également possible de joindre les fichiers CDG avec leur partie audio dans un seul fichier .ZIP. Dans ce cas, seuls les fichiers vidéo karaoké apparaîtront dans le navigateur de CUE LE.



Afin d'éviter d'indexer tous les fichiers .ZIP de votre ordinateur, CUE LE ne considère pas ces fichiers comme des fichiers karaoké par défaut. Si vous souhaitez le modifier, vous devrez ajouter l'extension ZIP (sans point) dans la liste des extensions sous l'onglet « Codecs » du menu « Config » et l'associer avec le décodeur karaoké.



# INHALTSVERZEICHNIS

<b>EINFÜHRUNG</b> .....	<b>89</b>
<b>EINFÜHRUNG ZUM DJING</b> .....	<b>90</b>
<b>DIE ZONEN</b> .....	<b>92</b>
<b>DIE BROWSER ZONE</b> .....	<b>93</b>
DIE WIEDERGABELISTE (PLAYLIST) .....	94
SUCHEN (SEARCH) .....	95
BEVORZUGTE ORDNER (FAVORITE FOLDERS) .....	95
DATENBANK (DATABASE) .....	96
VORSCHLAGSLISTE (SUGGESTION BOX) .....	96
TRACK OPTIONEN .....	96
<b>BEDIENUNG DER DECKS</b> .....	<b>97</b>
<b>BEDIENUNG DES MIXERS</b> .....	<b>100</b>
<b>BEDIENUNG DER TOOLBAR</b> .....	<b>101</b>
<b>DAS RHYTHM FENSTER</b> .....	<b>102</b>
MANUELLE BPM KORREKTUR .....	103
<b>EINSTELLUNGEN</b> .....	<b>104</b>
SOUND SETUP .....	104
OPTIONS .....	104
PERFORMANCES .....	107
SKINS .....	109
NETZWERK .....	109
FERNSTEUERUNG .....	109
CODECS .....	110
VIDEO .....	110
<b>SAMPLER</b> .....	<b>111</b>
SAMPLES ABSPIELEN .....	111
SAMPLES AUFNEHMEN .....	112
SAMPLE OPTIONEN .....	112
<b>EFFEKTE (EFFECTS)</b> .....	<b>113</b>
<b>VIDEO</b> .....	<b>114</b>
EFFEKTE: ÜBERGÄNGE .....	114
VIDEO EFFEKTE .....	115
OPTIMIERUNG .....	115
KARAOKE .....	116

# EINFÜHRUNG

Willkommen bei CUE LE!

CUE LE ist eine revolutionäre Software, mit der Sie Audio und Video direkt am Computer mixen können. Der Aufbau von CUE LE wurde bewusst einfach gehalten, um intuitiv mit der Software arbeiten zu können – lassen Sie sich davon allerdings nicht täuschen! Es gibt noch viele durchdachte Features, die es zu entdecken gilt und die Ihre Kreativität fordern.

CUE LE besitzt alles, was Sie sich vorstellen können, um eine unvergleichliche Performance zu präsentieren:

- Zwei virtuelle Decks zum Einladen von Audio- und Videotracks oder Clips
- Ausgefeilte Browsing Funktionen
- Umfassende Mixer Funktionen, die Sie auch an einem traditionellen Mixer finden (EQ, Gain, Crossfader)
- Effektprozessoren für Audio und Video
- Sampler zur Aufnahme und Wiedergabe von Audioclips während des laufenden Betriebs
- Looping Engine

Zusätzlich weist CUE LE viele innovative Funktionen, die Ihnen ermüdende, zeitaufwändige Schritte beim DJing und Mixen abnehmen, auf:

- Automatische Beatanpassung für einfaches Mixen
- Computer Beat Grid für schnelles visuelles Mixen
- Dynamische Hot Cue Punkte

Unser Ziel bei der CUE LE Entwicklung war es, die DJ Software mit den meisten Möglichkeiten zu programmieren. Die immense Funktionsvielfalt von Cue wird Sie beim Mixen unterstützen. Egal, ob Sie als blutiger Anfänger oder als professioneller DJ unsere Software einsetzen, werden Sie sehen, dass CUE LE Spaß macht, intuitive zu bedienen ist und Sie schnell zum gewünschten Ergebnis kommen.

Wenn Sie mit DJing bislang noch nicht viel zu tun hatten, empfehlen wir Ihnen, den Abschnitt "Einführung zum DJing" dieser Anleitung zu lesen – hier finden Sie die Grundlagen des DJings verständlich erklärt.

Wir empfehlen darüber Hinaus allen Usern, diese Anleitung vor dem Start mit CUE LE zu studieren – sie wird Ihnen beim kennen lernen und Verstehen der Softwarefunktionen zur Seite stehen, damit Sie das Maximum aus Ihrer Software herausholen können.

Wir hoffen dass Sie mit dieser großartigen Software viel Spaß haben werden!

*Die Numark Total Control muß an Ihren Computer  
angeschlossen werden, bevor man die Software beginnt.  
Andernfalls beginnt die Software nicht.*

# EINFÜHRUNG ZUM DJING

**Die Arbeit eines DJs lässt sich in drei Schritte aufteilen:**

1. Auswahl der Musik (Programmierung)
2. Mixen der Musik
3. Anpassen der Musik (Remixing)

Die erste Aufgabe besteht darin, die passende Musik auszusuchen, was natürlich vom Anlass des Abends oder von Ihrem Stil abhängt. Es gilt allerdings die Faustregel, nicht gleich zu Beginn alle "Hits" zu verpulvern, sondern diese über den Abend hin zu verteilen, damit Sie Spannungen aufbauen können, wenn das Publikum müde zu werden droht.

CUE LE ermöglicht jederzeit, auf Titel, Wiedergabelisten oder Vorschläge zuzugreifen. Es liegt einzig und allein an Ihnen, die Titel herauszusuchen, mit denen Sie Ihr Publikum auf die Tanzfläche bringen. Die Software kann nicht Ihr Talent ersetzen.

Der zweite Schritt besteht darin, die Titel zu "mischen". DJs wollen die Tracks stets flüssig aneinander reihen, damit die Musik nicht unterbrochen wird und das Publikum nicht die Tanzfläche verlässt. Meistens betrifft das Musik einer bestimmten Stilrichtung, wie House, Hip Hop oder RnB. Es ist nicht notwendig, Rock'n Roll Titel dann hinzuzumixen, wenn das Publikum eigentlich House hören möchte.

**Im traditionellen Sinn mixt der DJ Tracks in zwei Phasen:**

Zunächst passt der DJ die Geschwindigkeit des Tracks an, der hinzu gemischt werden soll, damit sich das Tempo des Tracks nicht vom Tempo des gerade gespielten Titels unterscheidet. Dieser Schritt ist sehr wichtig, um abrupte Tempoänderungen zu vermeiden und die Titel weich ineinander überblenden zu können. Die Geschwindigkeit der Musik wird in BPM (Beats pro Minute) gemessen; diese Maßeinheit definiert die Beats, die in einer Minute gespielt werden. Ein Song mit 160 BPM ist sehr schnell, während dessen ein Song mit 60BPM sehr langsam ist.

Der herkömmliche DJ verwendet die "Pitch" Einstellung seiner Turntables, um das Tempo zu beschleunigen oder abzubremesen und somit die BPM anzupassen. In CUE LE werden die BPM automatisch kalkuliert, sobald ein Track in einen der beiden Player geladen wird, indem der Pitch Parameter so eingestellt wird, dass das Tempo des geladenen Songs zum gerade abgespielten Song passt. Nachdem das Tempo beider Songs identisch ist, kann man sie synchron abspielen lassen oder die Beats des einen zum anderen hinzumischen, so dass beide Songs klingen, als würden sie zusammengehören.

Sie haben bestimmt schon einmal gesehen, wie ein DJ seinen Kopfhörer an sein eines Ohr gedrückt hat und den Track, der hinzugemixt werden soll, vorgehört hat (das nennen wir Cueing). Mit dem anderen Ohr hört der DJ den Mix, den auch das Publikum hört. Nun beschleunigt oder bremst der DJ den neuen Track mit der Hand oder dem Pitch Regler, damit die Beats absolut synchron laufen. Im Rhythmusfenster der CUE LE Software wird Ihnen die Position der Beats jedes Songs angezeigt, wodurch Sie visuell überprüfen können, ob die Songs synchronisiert sind. Wenn beide Songs angepasst und synchronisiert wurden, verwendet der DJ den Crossfader, die Lautstärkereglung und den Equalizer, um den neuen Track in den Mix einzublenden. Dieses Vorgehen wird eine "Transition" (Übergang) genannt.

Der letzte Arbeitsgang ist es, den Mix mit zahlreichen Effekten zu veredeln oder zusätzliche Tracks oder Samples einzufügen, um den Mix eine persönliche, künstlerische Note zu verleihen oder um einen Track zu "remixen".

### **Normalerweise werden als Effekte Scratches, Loops sowie Samples verwendet:**

Ein Scratch lässt einen neuen Klang entstehen, indem ein kleiner Teil der Musik wiederholt abgespielt wird. Dazu wird dieser Teil in verschiedenen Geschwindigkeiten vorwärts und rückwärts abgespielt, während mit dem Crossfader der Sound scharf in die Musik "hinein geschnitten" wird.

Bei einem Loop wird eine Passage der Musik (bspw. 4 Takte) markiert und wiederholt abgespielt. Wenn das Ende des Loops erreicht wird, springt die Wiedergabe fließend zurück zum Loopanfang und wiederholt diese Phrase immer und immer wieder.

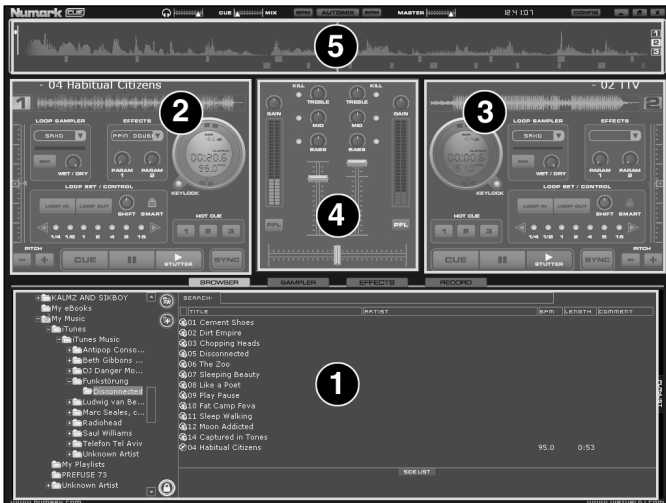
Ein Sample ist eine aufgenommene Phrase, die dann im Mix auftauchen sollte, wenn eine bestimmte Stelle im Track hervorgehoben werden soll. So können Sie im Mix interessante Stimmungen erzeugen.

Es gibt viele kreative Möglichkeiten zur Verwendung von Scratches, Samples und Loops. CUE LE hält einige innovative und einfach anzuwendende Tools für Sie bereit, um mit diesen Techniken in Ihren Mix einzigartig zu gestalten. Dadurch, dass diese technischen Aspekte des DJings vereinfacht und automatisiert werden, ermöglicht es CUE LE, dass Sie sich dem wichtigsten Teil einer DJ Performance widmen können – Ihrer Inspiration und Kreativität.

# DIE ZONEN

Bevor Sie mit CUE LE starten, sollten Sie sich mit den Steuerungen und den "Zonen" der Software vertraut machen. Wenn Sie das Programm öffnen, haben Sie eine Auswahl aus verschiedenen "Skins", die jeweils verschiedene Konfigurationen und Funktionsweisen der Software unterstützen. Beginnen Sie mit der Auswahl des "Internal Mixer Interface", damit Sie die wichtigsten Funktionen der Software kennen lernen können. Sie können jederzeit über das "Config" Menü zu einem anderen Skin wechseln.

Wenn Sie mit dem "Internal Mixer Interface" beginnen sehen Sie:



## 1. BROWSER / SAMPLER / EFFECTS / RECORD ZONE

Hier können Sie die verschiedenen Musikordner durchsuchen, Wiedergabelisten erzeugen, editieren und sichern.

## 2. DECK 1 CONTROLS

Direkt vom Browser aus können Sie mit der Maus Musik in dieses virtuelle Deck hineinziehen.

## 3. DECK 2 CONTROLS

Direkt vom Browser aus können Sie mit der Maus Musik in dieses virtuelle Deck hineinziehen.

## 4. MIXER ZONE

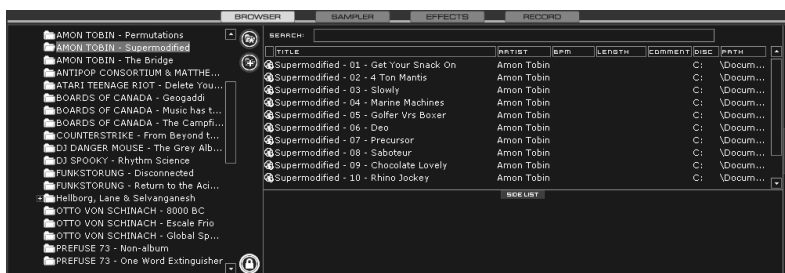
Dieses ist der Mixer – hier können Sie mit dem Crossfader zwischen den beiden Decks überblenden und den EQ sowie die Lautstärke für jedes Deck einstellen.

## 5. RHYTHM FENSTER

Dieses Fenster zeigt die Wellenform jedes geladenen oder gerade abgespielten Songs eines Decks an. Hier finden Sie zudem ein Computer Beat Raster zum visuellen Mixing und Beatanpassung.

# DIE BROWSER ZONE

In der Browser Zone können Sie Ihre Musiksammlung durchsuchen und ordnen. Klicken Sie zur Ansicht des Browsers einfach auf den "Browser" Tab im unteren Fenster. Der Browser zeigt alle kompatiblen Dateiformate (z.B. Dateien, deren Suffixe zu den Decodern in CUE LE zugewiesen wurden). Kompatible Dateiformate lassen sich im "Config" Menü definieren.



Der Titel eines Songs, der Künstler, die Songlänge, die BPM und ein Kommentar werden für jede Datei aufgelistet. Die bereits einer jeden Spalte individuell angepasst werden. Sie können auf den Spaltenkopf klicken, um den Inhalt des Browsers entsprechend sortieren zu lassen.

Der Name des Songs und des Künstlers werden automatisch angezeigt, wenn die Datei nach der Regel "(Künstler) Titel.Suffix." oder "Künstler - Titel.Suffix." benannt wurde oder ID3 bzw. iTunes Tag Informationen besitzt.

Die Länge und die BPM werden automatisch kalkuliert, sobald Sie einen Titel auf ein virtuelles Deck ziehen. Diese Information wird in der internen Datenbank der Software gespeichert.

Das Symbol vor jeder Datei verdeutlicht folgendes:



Dieser Titel ist unbekannt und wurde noch nie von CUE LE gespielt oder gescannt.



Dieser title ist bekannt und wurde von CUE LE gescannt.



Dieser Titel wurde in dieser Session schon einmal wiedergegeben.



Das ist eine Videodatei.



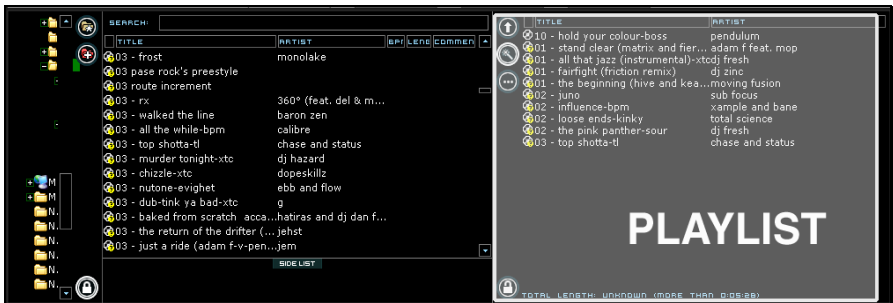
Das ist eine Karokedatei.



Die BPM des analysierten Songs ist total unterschiedlich zu den BPM des gerade abgespielten Songs. Sie sollten diesen Song nicht als nächsten Titel spielen.

## Die Wiedergabeliste (Playlist)

Auch wenn Sie Musik mit der Maus aus dem Browser direkt auf einen der beiden Player ziehen können, ist es manchmal erforderlich, Wiedergabelisten anzulegen, aus denen Sie Ihre Tracks heraus auswählen. Zugriff auf Wiedergabelisten erhalten Sie, indem Sie Maus über der "Playlist" Markierung in der rechten Seite des Browsers bewegen oder Songs direkt darauf ziehen. Das Fenster erweitert sich dann zur folgenden Ansicht:



Die Steuerungsmöglichkeiten für Wiedergabelisten sind:



Lädt den ersten Track der Wiedergabeliste in das nächste Deck ein.



Schaltet die Automix Option ein oder aus. Falls Automix aktiviert ist, mixt Cue die Songs der Wiedergabeliste automatisch.



Mit dieser Taste erhalten Sie Optionen zur Verwaltung von Wiedergabelisten. Dazu gehören "Erase" (Löschen), "Shuffle" (Zufallswiedergabe), "Remove Played" (gespielte Titel entfernen), "Repeat" (Wiederholen), "Save" (Speichern), "Put in Side-List" (In Seitenliste übernehmen), "Get From Side-List" (aus Seitenliste übernehmen), "Make Virtual Folder" (Virtuellen Ordner erstellen).



Mit dieser Lock Taste am Ende des Panels können Sie die Wiedergabeliste sperren und verhindern, dass sie bewegt wird. Sie können die Liste auch sperren und ihre Ansichtsgröße reduzieren, wenn Sie nicht möchten, dass sie automatisch geöffnet wird.

Wiedergabelisten lassen sich einfach über die Taste sichern. Alternativ können Sie aus der Liste einen virtuellen Ordner erzeugen, der Ihnen ebenfalls Zugriff auf die Songs der Wiedergabeliste gibt.

## Suchen (Search)

Am Anfang der Liste der Dateien befindet sich das Suchfenster (SEARCH:), über welches Sie Dateien im gegenwärtigen Verzeichnis filtern können oder sich nur Dateien, die Ihrer Suchanfrage entsprechen, anzeigen lassen. Das Filtern/Suchen wird sofort ausgeführt, weshalb es normalerweise nicht notwendig ist, den gesamten Text einzugeben – ein paar Buchstaben des Suchbegriffs sollten ausreichen, um den Titel, den Sie finden wollen, anzeigen zu lassen.

Links sehen Sie eine Liste aller Verzeichnisse. Sie werden bemerken, dass es ein paar spezielle Verzeichnisse gibt, auf die wir später genauer eingehen werden, sowie einen "Desktop" Ordner, von dem Sie aus auf alle Tracks der gescannten Festplatten und der lokalen Netzwerke zugreifen können.




Wenn Sie auf ein Verzeichnis mit gedrückter STRG Taste klicken, ist es möglich, den Inhalt verschiedener Verzeichnisse zur Liste hinzuzufügen (verwenden Sie die "Show All" Option des mit einem Rechtsklick verfügbaren Kontextmenüs um automatisch den Inhalt aller Unterverzeichnisse einzubeziehen).

Um eine identische Suche in einem anderen Verzeichnis durchzuführen, wählen Sie dieses mit gedrückter SHIFT (Hochstell) Taste – der Suchfilter wird beibehalten.


## Bevorzugte Ordner (Favorite folders)

Um das Durchsuchen von Ordnern und Verzeichnissen zu vereinfachen, lassen sich bevorzugte Verzeichnisse, wie "Hits 2006" oder "Meine Musik" anlegen.




Dazu wählen Sie ein Verzeichnis aus und klicken dann auf . Das gewählte Verzeichnis wird an das Ende der Liste, auf die gleiche Ebene wie der "Desktop" Ordner gestellt.



Um einen bevorzugten Ordner zu entfernen, klicken Sie  noch einmal, wenn der Ordner ausgewählt ist.

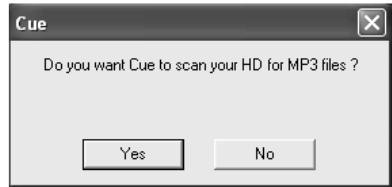
Damit Sie schnell auf Musik auf Ihrem Computer finden, können Sie zudem "virtuelle Ordner" erzeugen. Ein virtueller Ordner enthält Verweise auf Ihre Musik. Das bedeutet, dass Sie nach der Erzeugung eines virtuellen Ordners einfach ein paar Songs auf ihn ziehen, damit Sie diese beim nächsten Mal, wenn Sie die Songs spielen möchten, einfach in dem virtuellen Ordner finden können. Beachten Sie, dass dabei die Originaldateien nicht wirklich in diesen Ordner verschoben werden. Im virtuellen Ordner liegt nur ein Verweis auf das Original.

Klicken Sie zum Erstellen eines virtuellen Ordners auf das  Symbol. Zum Löschen eines virtuellen Ordners klicken Sie ihn mit einem Rechtsklick der Maus an und wählen dann die Option "Delete".



## Datenbank (Database)

Die "Local Database" führt alle Musik Ihrer Festplatte(n) auf und ermöglicht die Suche nach einem Titel in allen Dateien der verschiedenen Festplatten, wenn diese davor gescannt oder bereits abgespielt wurden. Das ist gerade dann praktisch, wenn Sie einen Song suchen, dessen Namen Sie zwar kennen, sich aber nicht sicher sind, auf welcher Festplatte oder in welchem Ordner die Datei liegt. Um diese Liste zu erstellen fordert Sie CUE LE zunächst auf, die festplatten zu scannen. Nach der Indizierung merkt sich CUE LE die Liste für nachfolgende Sessions.



**Hinweis:** Die lokale Datenbank wird nicht automatisch aktualisiert. Wenn Sie neue Titel oder Filme hinzufügen, müssen Sie die Festplatten neu scannen (Quick Scan), damit diese neuen Dateien auch ausgewählt werden können.

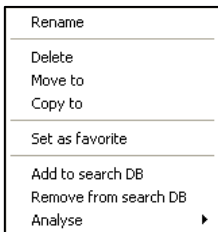
## Vorschlagsliste (Suggestion Box)

Der Browser weist eine weitere Spezialliste auf, die "Suggestion Box". Diese besondere Funktion von CUE LE analysiert Ihren gegenwärtigen Mix und erstellt daraus eine Liste mit empfohlenen Titeln. In diese Liste lohnt es sich zu sehen, wenn Sie überlegen, welcher Track als nächstes gespielt werden soll.

**Hinweis:** Die Vorschlagsliste basiert auf vorherigen CUE LE Sessions. Verhindern Sie mit Ihrem Urteilsvermögen, dass nicht immer die gleichen Titel in der jeder Session auftauchen. Das Ziel der Liste ist es nicht, Ihre Musikauswahl zu bestimmen, sondern Sie an bestimmte Tracks zu erinnern, wenn Sie schnell entscheiden müssen, welcher Titel als nächster gespielt werden soll.

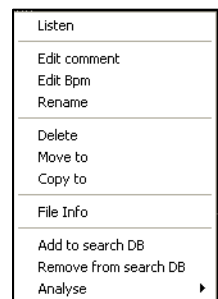
## Track Optionen

### ORDNER OPTIONEN



Mit einem Rechtsklick auf einen Track erreichen Sie weitere Optionen, die das Kopieren, Bewegen, und Löschen von Dateien, sowie das Modifizieren, Re-Analysieren von Titeln, das Hinzufügen und Entfernen von Songs aus der Datenbank, das Rippen einer CD ins MP3 Format und mehr ermöglichen.

### TRACK OPTIONEN



# BEDIENUNG DER DECKS

Im Computerbildschirm sehen Sie zwei virtuelle "Decks". Ziehen Sie mit der Maus einfach Musiktitel oder Videos auf eines der Decks, um sie zu laden.

Jedes Deck weist folgende Bedienelemente und Anzeigen auf:

1. Titel des geladenen Tracks
2. Wellenformanzeige des geladenen Tracks

Hier erkennen Sie die visualisierte Wellenform des gesamten Tracks, damit Sie verbleibende Spielzeit des Titels und den Abschnitt, der bereits wiedergegeben wurde, sehen. Der hervorgehobene blaue oder rote Bereich der Wellenform bezeichnet den bereits gespielten Teil und die gegenwärtige Wiedergabeposition. Der graue Bereich kennzeichnet den noch nicht gespielten Bereich des Titels. In der Wellenform selbst werden die Beats heller angezeigt. Die dunkleren Bereiche der Welleform markieren vorhandene Gesangsstimmen.

3. Control Dome

### Track Zeit (Grundwert: gespielte Zeit [Elapsed])

Definiert die Art der Zeitanzeige des Tracks. Die Optionen sind gespielte Zeit (Elapsed) und verbleibende Zeit (Remain).

### BPM/Pitch% Anzeige

Schaltet zwischen der gegenwärtigen Pitch und BPM Einstellung des Tracks um.

### Gain Level

Justiert die Audiolautstärke vor dem Fader (Pre-Fade) und vor dem Equalizer (Pre-EQ).

### Äußerer Ring

Der äußere Ring des Control Domes kann zum Scratching und zum Cue-ing des geladenen Audiotitels verwendet werden. Indem Sie in den äußeren Ring klicken, können Sie den Ring in eine neue Position ziehen.

### Keylock

Sperrt die Tonhöhe der Musik, so dass bei einer Tempoänderung der Musik der Titel nicht höher oder tiefer abgespielt wird.



#### 4. Loop Sampler

##### **Aufklappenmenü zur Sampleauswahl**

Dieses Menü ermöglicht die Auswahl eines Samples, das Sie verwenden möchten. Sie finden 12 Slots, die zur Aufnahme, zum Laden und zur Wiedergabe von Samples zur Verfügung stehen.

##### **Sample Auswahlfenster**

Klicken Sie hier hinein, um das im Auswahlfenster geladene Sample abzuspielen.

##### **REC Taste**

Mit dieser Taste nehmen Sie den Loop im gewählten Sample Slot auf. Wenn in dem Deck noch kein Loop ausgewählt wurde, wird als Grundeinstellung ein 4-taktiger Loop aufgenommen.

##### **Wet/Dry Regler**

Steuert die Lautstärke des Loop Samples.

#### 5. Loop Set/Control

##### **Loop In/Out**

Ein Loop ist ein auswählbarer Bereich eines Tracks, der wiederholt abgespielt wird. Klicken Sie "Loop In" an der Position, an welcher der Loop beginnen soll und "Loop Out", wenn der gewünschte Endpunkt des Loops erreicht wird. Der Audiobereich zwischen diesen beiden Punkten wird automatisch "geloopt". Um die Loopwiedergabe zu verlassen und den Titel weiter abspielen zu lassen, drücken Sie "Loop Out" noch einmal. Wenn ein neuer Loop angelegt werden soll, klicken Sie "Loop In" wieder. Mit "Loop Out" markieren Sie den neuen Loop Endpunkt und der neue Bereich des Tracks wird geloopt.

##### **Shift Regler**

Justiert die Looplänge in der Hälfte oder der doppelten Länge.

##### **Smart Lock Taste**

Ermöglicht es, mit dem Beatkeeper und den Loop Buttons zum Beat synchronisierte Beats zu erzeugen.

##### **Loop Länge**

Hier sehen Sie die Länge des Loops entsprechend der Anzahl der Beats. Die Länge des Loops kann von  $\frac{1}{4}$  bis 16 Beats geändert werden.

#### 6. Effekte (Effects)

##### **Aufklappenmenü zur Auswahl eines Effekts**

Hier können Sie einen Effekt auswählen.

##### **Effektauswahlfenster**

Klicken Sie hier, um den Effekt anzuwenden.

##### **Param 1 & 2 Regler**

Diese beiden Regler ermöglichen die Parameteränderung des gewählten Effekts. Nicht alle Effekte lassen sich anpassen. Bei der Auswahl solcher Effekte sind die Regler gesperrt.

## 7. Transport

### Cue

Mit Cue springen Sie zum ursprünglichen Cue Punkt zurück und unterbrechen die Musikwiedergabe. Um einen Cue Punkt einzustellen, müssen Sie den Song unterbrechen, nach der gewünschten Position suchen (indem Sie beispielsweise die Control Dome Anzeigen drehen) und dann "Cue" klicken. Alternativ lässt sich ein Cue Punkt während der Wiedergabe setzen, indem Sie die "Cue" Taste mit der rechten Maustaste anklicken. Wenn sich Ihre Musik am Cue Punkt befindet, klicken und halten Sie "Cue", um zeitweilig von diesem Punkt aus die Wiedergabe zu starten.

Zum Löschen eines Cue Punkts klicken Sie ihn sein Symbol im Wellenform Display mit der rechten Maustaste an und wählen Sie "Delete".

### Stutter / Play

Startet die Musikwiedergabe.

Wenn Sie "Stutter/Play" während der laufenden Wiedergabe drücken, startet der Titel von der Position, an der zum letzten Mal "Play" gedrückt wurde, die Wiedergabe erneut, wodurch es zu dem "Stutter" Effekt kommt.

### Pause

Stoppt die Wiedergabe an der gegenwärtigen Abspielposition.

Mit wiederholtem Klicken gelangen Sie auf den Songanfang und alle Cue Punkte.

Mit einem Rechtsklick gehen Sie automatisch zum ersten Beat des Songs.

## 8. Sync

Wenn Sie auf "Sync" klicken, synchronisiert CUE LE das Tempo des Decks zum Tempo des anderen Decks.

Wenn Sie bei unterbrochener Wiedergabe "Sync" drücken, wird nur der Pitch Wert justiert. Wenn Sie beim Abspielen "Sync" drücken, werden die Beats langsam aneinander angepasst.

Wenn Sie "Sync" mit der rechten Maustaste anklicken, startet der Song mit Anpassung auf den nächsten Beat.

(Achtung: Die Synchronisation mit einem Rechtsklick verwendet nicht Beat Raster, sondern den nächsten Audio Beat. Zwar können Sie so die Wiedergabe auf Halbe oder Viertelnoten starten, der Nachteil ist jedoch, dass diese Funktion nicht während Breaks oder nicht hörbaren Beats zu verwenden ist).

## 9. Pitch Regler

Steuert die Geschwindigkeit der Musik. Wenn Sie den Regler nach unten ziehen, erhöht sich das Tempo der Musik. Das Tempo der Musik verlangsamt sich, wenn der Regler nach oben bewegt wird.

Die "Zero" Taste bringt den Pitch Wert allmählich wieder auf 100%. Klicken Sie die Taste doppelt an, um den Pitch sofort auf 100% zu setzen.

## 10. Pitch Tasten

Mit diesen beiden Tasten lässt sich die Geschwindigkeit der Musik temporär ändern. Wenn der Beat eines Songs des einen Decks nicht genau auf den Beat des anderen Decks angepasst ist, helfen diese Tasten, um schnell Justierungen vornehmen zu können. Die Geschwindigkeit wird verändert, so lange Sie "+" oder "-" gedrückt halten.

## 11. Hot Cue

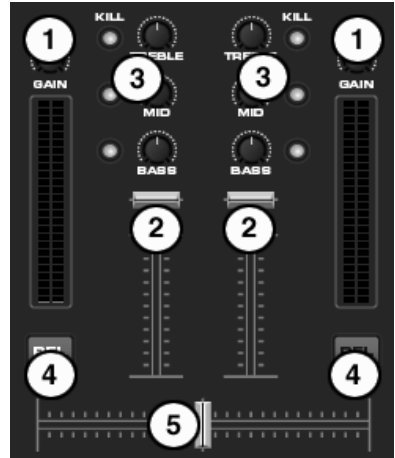
Mit diesen drei Tasten lassen sich zusätzliche Cue Punkte anlegen. Wenn Sie das erste Mal eine der Tasten anklicken, wird ein Cue Punkt definiert. Sie gelangen jedes Mal zu diesem Cue Punkt, wenn Sie die dazugehörige Taste anklicken. Soll ein neuer Cue Punkt bestimmt und der alte Punkt gelöscht werden, klicken Sie die betreffenden Hot Cue Taste mit einem Rechtsklick an. Zum Löschen eines Cue Punktes klicken Sie mit der rechten Maustaste das betreffende Symbol in der Wellenformanzeige an und wählen Sie dann "Delete".

# BEDIENUNG DES MIXERS

In CUE LE können Sie mit dem internen Mixer so arbeiten, wie es ein traditioneller DJ mit einem Hardware DJ Mixer tun würde.

Diesen Mixer erreichen Sie über "Cue:InternalMixer" des Config / Skin Menüs.

Zur Bedienung stehen folgende Elemente zur Verfügung:



## 1. Kanal Gain

Dieser Regler definiert den Pre-Fader Lautstärkepegel für den jeweiligen Kanal (Deck). (Mit einem Rechtsklick passen Sie den Pegel an den des anderen Decks an. Mit einem Doppelklick setzen Sie den Regler auf 0 zurück)

## 2. Kanal Fader

Diese vertikalen Fader ermöglichen die Justierung des Audiosignals des gewünschten Kanals.

## 3. EQ

Mit diesen Reglern lassen sich die Bässe, die Mitten und die Höhen des gerade im Kanal anliegenden Audiosignals. Jeder Frequenzbereich lässt sich abschneiden, wenn Sie die dazugehörige "Kill" Taste.

## 4. PFL

Sendet den Pre-Fader Pegel des Audiosignals zur Cue Sektion, um das Signal per Kopfhörer überprüfen oder abhören zu können.

## 5. Crossfader

Mit dem Crossfader blenden Sie Audio oder Video zwischen beiden Decks über. Indem Sie den Crossfader von der einen zur anderen Seite bewegen, lassen sich Kanäle entweder isolieren oder die Signale beider Decks mischen.

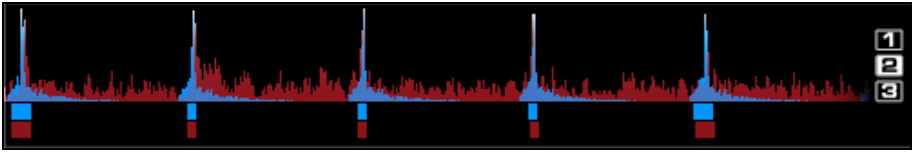
# BEDIENUNG DER TOOLBAR



1. **Kopfhörerlautstärke**  
Regelt die Lautstärke des Kopfhörers.
2. **Cue/Mix Blend**  
Blendet entweder das Cue, Cue/Mix oder das Mixsignal in den Kopfhörer ein.
3. **BPM Taste**  
Öffnet das BPM Edit Fenster.
4. **Automix Taste**  
Aktiviert das automatische Überblenden (Automix).
5. **Master Volume**  
Definiert den Ausgangspegel des Programms.
6. **Uhr**  
Zeigt die aktuelle Uhrzeit an. Beim Anklicken der Maus wird ein Zähler gestartet.
7. **Config**  
Ermöglicht die Änderung der Konfigurationseinstellungen von CUE LE. Beachten Sie bitte dazu den Abschnitt "Konfigurationseinstellungen" in dieser Anleitung.

# DAS RHYTHM FENSTER

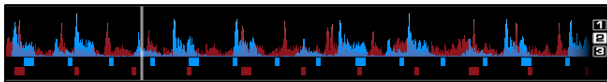
Direkt über den Decks thront ein Fenster, in dem die beiden Geschwindigkeiten/Rhythmen der Musik dargestellt werden. Dazu sehen Sie Ihre Musik in zwei visuellen Wellenformen. Die Spitzen der Darstellung markieren die Beats. Um die Musik zu synchronisieren, müssen die Spitzen beider Wellenformen zur selben Zeit angezeigt werden. Die Abspielposition wird durch eine Markierung in der Mitte der Anzeige gekennzeichnet. Alles, was links von der Markierung steht, wurde bereits abgespielt. Das, was Sie rechts davon sehen, sind die nächsten Sekunden des Tracks.



Sie können in die Anzeige hinein- oder hinauszoomen, indem Sie den Regler links oder die drei Tasten (1, 2, 3) rechts vom Rhythm Fenster verwenden.

Unter den Wellenformen finden Sie kleine Rechtecke, die zum CBG (Computed Beat Grid – analysiertes Beat Raster) gehören. Dieses CBG zeigt die Position der Zählzeiten an. Die großen Rechtecke stehen für den Anfang eines 4/4 Taktes. Das CBG ist dann eine große Hilfe, wenn Sie einen Track in ein Intro mixen wollen, welches noch keine Beats hat.

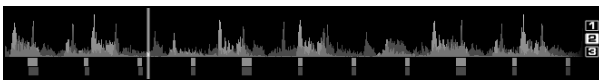
In der Abbildung oben sehen Sie, dass die Beats perfekt synchronisiert sind – Sie erkennen Sie Spitzen (Beats) der Musik recht deutlich. Manche Songs besitzen allerdings nicht solche auffälligen, gut sichtbare Spitzen. Genau dann spielt das CBG seine Stärken aus. Wenn Sie sich die folgenden Abbildungen betrachten, werden Sie sehen, dass es manchmal durch reines Ansehen der Wellenform nicht klar ist, wo sich die Beats exakt synchronisieren sollten. Mit Hilfe des CBG wird die Synchronisierung zweier Tracks zum Kinderspiel:



Keine  
Beatanpassung



Beats angepasst,  
aber noch nicht  
synchronisiert



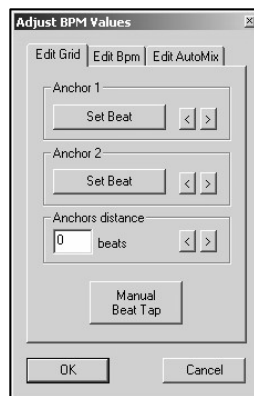
Beats angepasst  
und synchronisiert

## Manuelle BPM Korrektur

Das CBG wird beim ersten Laden eines Tracks in CUE LE automatisch generiert. CUE LE verwendet leistungsfähige Algorithmen, um die BPM und das CBG der Musik zu erzeugen. Sie haben dabei die Auswahl zwischen einem schnellen, jedoch trotzdem effektiven Algorithmus, der sich gut für Techno und House eignet oder einem langsameren Algorithmus, der für jede andere Musikstilistik besser ist.

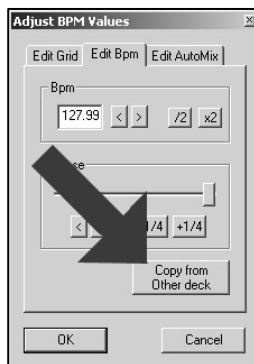
Es kann in äußerst seltenen Fällen passieren, dass das CBG nicht korrekt auf den Beats eines Songs positioniert ist. Dann lassen sich leicht manuelle Korrekturen vornehmen.

Klicken Sie die  Taste an.



**Zur manuellen Korrektur der BPM und des CBG stehen verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung:**

Die einfachste Methode ist es, die Beats des Tracks mit dem unbekanntem BPM Wert an einen Track mit bekannten BPM anzupassen und dann auf "Copy from Other deck" zu klicken.

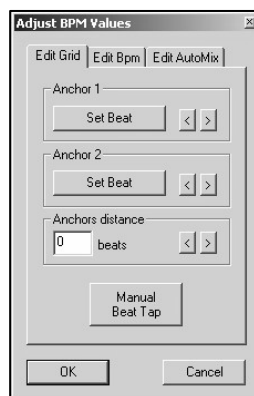


Alternativ können Sie die Anker-Methode verwenden.

Klicken Sie die "Beat Tap" Taste, während der Track wiedergegeben wird, um die BPM annähernd zu ermitteln.

Unterbrechen Sie dann die Wiedergabe, rücken Sie den Track auf den Downbeat (erster Beat), und klicken Sie auf "First anchor". Schieben Sie dann den Track auf den Upbeat (zweiter Beat) und drücken Sie auf "Second anchor". Überprüfen Sie, dass die Anzahl der angezeigten Beats mit den Beats zwischen den beiden Anker annähernd übereinstimmt.

Gehen Sie dann weiter durch die Musik und wiederholen Sie den Vorgang für den zweiten Anker, wenn Sie bemerken, dass sich die Beats und das CBG gegeneinander verschieben. Im Normalfall sollten 2-3 Anker genügen, um ein akkurates CBG zu erhalten.





# EINSTELLUNGEN

Auch wenn der Aufbau von CUE LE sehr einfach und benutzerfreundlich ist, kann es doch an vollständig an Ihre Systembedürfnisse angepasst werden.

Um die Konfiguration von CUE LE zu ändern, klicken Sie die **CONFIG** Taste. Dadurch gelangen Sie in das "Settings" Menü. Die Optionen des "Settings" Menüs werden einzeln angezeigt, wenn der dazugehörige Tab des "Settings" Fensters gedrückt wird.

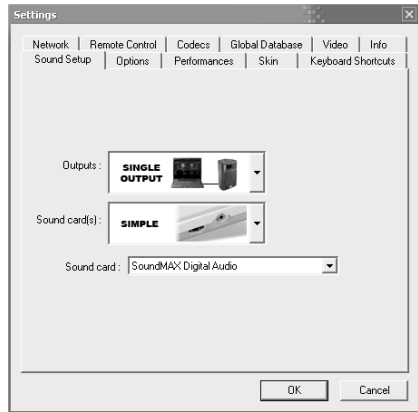
## Sound Setup

Hier können Sie definieren, wie Ihre Soundkarte oder Ihr Audiogerät mit Cue arbeiten soll

**Outputs** – Bestimmen Sie den bevorzugten Ausgang aus dieser Liste. Beachten Sie, dass je nach Soundkarte bestimmte Ausgangsoptionen nicht verfügbar sind.

**Sound card(s)** – Wählen Sie hier den Treiber der Soundkarte, den Sie mit der CUE LE Software einsetzen wollen.

**Sound card** – Definiert die Soundkarte.



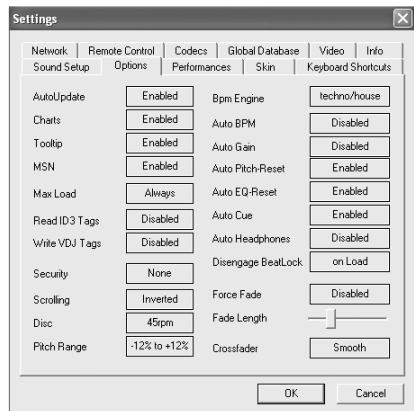
## Options

**AutoUpdate** – Überprüft automatisch, ob eine aktuellere CUE LE Version existiert (Internetverbindung wird benötigt).

**Charts** – Autorisiert CUE LE zum Senden anonymer Statistiken zu Ihren Sessions. Die Tracks, die Sie am meisten spielen, werden dabei unter [www.virtualdj.com/charts.html](http://www.virtualdj.com/charts.html) veröffentlicht. Es werden keine persönliche Informationen übertragen.

**Tool Tip** – Aktiviert oder deaktiviert das Tool Tip Fenster. Diese Tipps sehen Sie dann, wenn sich der Mauszeiger über einer der Tasten in der Software befindet.

**MSN** – Die Option ermöglicht dem MSN Messenger, die Musik, die Sie spielen, anzuzeigen. Dazu müssen Sie außerdem die Option "What I am listening" im MSN Messenger einschalten.



**Max Laden** – Definiert die Maximallänge, über der ein Track nicht mehr in den Speicher geladen wird. Das Laden zu langer Tracks könnte die Systemleistung stark belasten, wodurch CUE LE nicht mehr richtig funktioniert. Diese Funktion ermöglicht das Abspielen langer Tracks, ohne dass der Speicher Ihres Computers überladen wird.

**ID3 Tags laden**– Aktiviert oder deaktiviert das Lesen von ID3 Tag Informationen von MP3 oder MP4 Dateien und das Speichern dieser Informationen in der internen Datenbank. Bedenken Sie dabei bitte, dass diese Option das Durchsuchen der Musik entscheidend verlängern könnte.

**VDJ Tags erstellen** – Die Aktivierung dieser Option speichert eine Kopie der in der internen Datenbank abgelegten Information in die Tag Daten Ihrer MP3s. So können Sie diese MP3 Dateien auf einem anderen Computer verwenden und automatisch Ihre Cues, Kommentare, usw. übernehmen.

**Sicherheit** – Diese Einstellung bewahrt Sie davor, dass ein Track in ein Deck geladen werden kann, während dieses spielt. Bei der Auswahl "Fragen" wird Sie CUE LE fragen, ob Sie wirklich einen Track laden wollen, während ein anderer wiedergegeben wird. Falls Sie "Immer" verwenden, lässt CUE LE das Laden eines Track beim Anspielen des Decks nicht zu. Die Einstellung "None" deaktiviert die Security Funktion.

**Scrollen** – Ermöglicht Rückwärts-Scrollen im Rhythm Fenster.

**Disk** – Wählt die Umdrehungsgeschwindigkeiten der Virtuellen Turntables (Grundeinstellung: 33 1/3 Umdrehungen).

**Pitch Bereich** – Ermöglicht die Änderung des Pitchbereiches für den Pitch Schieberegler. Durch einen geringeren Bereich erhöht sich die Präzision, mit der Sie den Pitch (die Geschwindigkeit) der Musik ändern können.

**BPM Engine** – Ermöglicht die Auswahl aus zwei verschiedenen Algorithmen für die BPM-Analyse. Der erste Algorithmus "Techno/House," basiert auf der Erkennung von Beats in der Musik und sollte bei Titeln deutlich wahrnehmbaren Beats verwendet werden. Der zweite, "Any Music", sollte bei Musik, bei denen die Beats nicht so deutlich hörbar sind, eingesetzt werden. Dieser Algorithmus verwendet die Melodie als Analysebasis und erfordert höhere Computerressourcen als der erste.

**Auto Pitch Match** – Justiert beim Laden eines Songs automatisch den Pitch, so dass die BPM automatisch an die BPM des gegenwärtig abgespielten Songs angepasst werden.

**Auto Lautstärke** – Das ist die Einstellung für die Lautstärkeanpassung von CUE LE. Bei der Einstellung Select "Immer 0db," modifiziert CUE LE automatisch den Pegel der Tracks, dass den Pegelbereich bis 0dB ausnutzen (der Maximalpegel ohne Signalübersteuerungen). Wenn Sie stattdessen "Immer Passend" verwenden ist die Lautstärke beider Decks immer identisch. Mit "Disable" wird die automatische Pegelkorrektur der Tracks deaktiviert.

**Auto Pitch absteuern** – Bei der Aktivierung dieser Funktion wird der Pitch Schieberegler immer 0% zurückgesetzt, wenn ein neues Track geladen wird.

**Auto EQ absteuern** – Falls aktiviert, setzt diese Funktion beim Laden eines neuen Songs in das Deck den Equalizer zurück.



**Auto Cue** – Falls aktiviert, wird beim Laden eines neuen Tracks die Trackposition auf den ersten Cue Punkt gesetzt, wenn ein Cue Punkt existiert. Sind keine Cue Punkte vorhanden, wird der erste Beat des Songs verwendet.

**Auto Headphones** – Diese Option ermöglicht die automatische Umschaltung von Kopfhörer-Cues. Bei der Einstellung "Beim Laden" schaltet der Kopfhörer Cue beim Laden eines Tracks um. Mit "Immer" schaltet der Kopfhörer Cue beim Laden eines neuen Tracks und beim Scratchen eines bereits wiedergegebenen Tracks um.

**Beatlock ausschalten** – Einmal aktiviert, hält die Beatlock Funktion das Deck im Beat zum anderen Deck, egal ob Sie am anderen Deck Scratchen oder den Pitch ändern. Das Deaktivieren von "Beim Laden" oder "Beim Umschalten" deaktiviert auch die Beatlock Funktion wenn das Deck lädt oder umgeschaltet wird.

**Erzwungener Fade** – Während des automatischen Mixens wird, falls diese Funktion aktiviert wurde, ein einfacher Fade durchgeführt. Tempo und Cut Auto Mix wird deaktiviert.

**Fade Länge** – Verwenden Sie diesen Schieberegler, um die Dauer des Fades im Auto Mix zu definieren. Die 0 Stellung (linke Seite) veranlasst die Tracks vom Anfang bis zum Ende zu spielen.

**Crossfader** – Mit dieser Option wählen Sie eine Crossfader Kurve aus. Vier verschiedene Kennlinien stehen zur Verfügung: Full, Cut, Scratch und Smooth. (andere Kurven können über Plug-Ins nachgeladen werden).

## Performances

Diese Optionen ermöglichen die bestmögliche Optimierung von CUE LE auf Ihren Computer. Abhängig von Ihren Systemressourcen funktionieren einige Einstellungen besser als andere. Nehmen Sie sich etwas Zeit und experimentieren Sie mit den Optionen, um die beste Leistung zu erreichen:

### Presets

Mit diesem Schieberegler lassen Sie ein paar Konfigurationen der im Fenster angezeigten Parameter abrufen, so dass Sie sich nicht so viele Gedanken über die Bedeutung eines jeden Parameters machen müssen. Für eine bessere Audioqualität ziehen Sie den Regler nach rechts. Eine schnellere Performance erhalten Sie bei einer Faderstellung im linken Bereich.

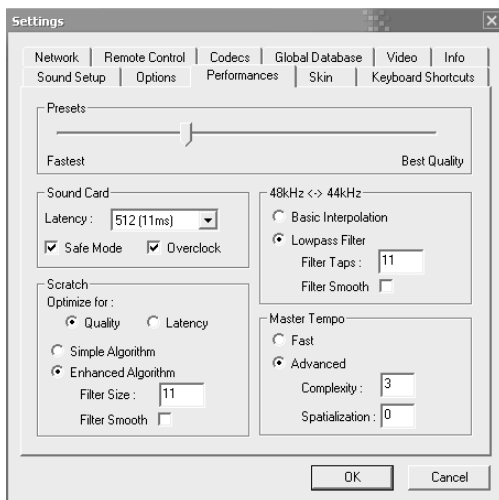
### Soundcard

Latency (Latenz) – Latenz bezeichnet die Zeit, die ein Gerät auf das Reagieren eines Befehls benötigt. Die Latenz wirkt sich signifikant bei der Verwendung von Timecode Vinyl, CDs, MIDI oder externen Steuergeräten aus. Je

niedriger die Latenzeinstellung ist, besser reagiert Cue. Jedoch hören Sie dann Rauschen und Knacken, wenn Ihr Computer nicht schnell genug für die Audibearbeitung ist.

Safe Mode – Bei der Verwendung eines DirectX Modus (wie Simple, Dual, Mono oder 4.1) verursacht CUE LE weniger Knacken und Rauschen, wenn Ihre CPU gerade ausgelastet ist. Der Nachteil ist, dass das Scratching und Pitching mehr CPU Last erzeugt, speziell mit erweiterten Algorithmen. Deshalb sollten Sie das Advanced Master Tempo ausschalten, wenn Ihr Computer nicht sehr schnell ist.

Overclock – Diese Einstellung beschleunigt Ihren Computer (speziell Laptops), wodurch sich niedrigere Latenzeinstellungen bewerkstelligen lassen.





## Scratch

Optimize for: Definiert die Reaktion der Software auf Scratch Bewegungen. Die Einstellung "Quality" sorgt in CUE LE für einen wirklichkeitsnäheren Klang, wenn die Virtuelle Schallplatte vor- und zurückbewegt wird. Mit "Latency" versucht CUE LE so schnell, wie möglich zu reagieren, jedoch kann der Klang des Scratches metallischer klingen.

Scratch Algorithm:

Der Simple Algorithmus fügt keine computerberechneten Zusatzklänge ein. Es wird ein einfacher Interpolationsalgorithmus zur "Nachstellung" des Scratchsounds verwendet. Der Enhanced Algorithmus verwendet ein leistungsfähiges Berechnungsmodell, welches die Bewegung der Nadel in den Rillen nachstellt, um so den bestmöglichen Scratchsound zu erzeugen. Die Filtergröße von 11 liefert das beste Verhältnis von Qualität zu CPU Verbrauch, wodurch eine gute Qualität bei moderater Leistung erreicht wird.

## 48kHz <-> 44kHz

Dieses Feld bestimmt, wie die CUE LE Software zwischen den Sample Raten von 48kHz und 44.1kHz interpoliert. Die "Basic Interpolation" Einstellung geht sparsam mit den Systemressourcen um und verbessert die Leistungsfähigkeit. Für eine bessere Soundqualität wählen Sie "Lowpass Filter". 11 Schritte stellen das beste Qualitäts-/CPU-Verhältnis dar.

(Hinweis: Die meiste Musik (inkl. MP3) wird in 44.1kHz aufgenommen, so dass es generell eine gute Idee ist, den Ausgang der Soundkarte auf 44.1kHz zustellen. Dadurch vermeiden Sie, dass Ihre Soundkarte ständig verschiedene Sample Raten umrechnen muss, was wiederum die Leistung des Gesamtsystems verbessert. Auch wenn Sie bislang mit verschiedenen Sample Raten gearbeitet hatten, sollten Sie von nun an 44.1kHz als Grundeinstellung verwenden)

## Master Tempo

Hinter dem Master Tempo verbirgt sich der Schlüsseln, mit dem CUE LE den Pitch de Songs ohne Änderung der Tonhöhe ("KeyLock Funktion") verändert. Der Algorithmus "Fast" verbraucht nur einen kleinen Prozentsatz der CPU-Leistung und liefert gute Resultate in Pitch Bereichen von -10% bis +10%. Bei extremen Pitch Einstellungen kann dieser Algorithmus allerdings Aussetzer produzieren. Wenn Ihr Computer schnell genug ist, sollten Sie weiten Pitch Bereichen den Enhanced Algorithmus ausprobieren.

Beachten Sie aber auf jeden Fall, dass die Komplexität dieses Algorithmus schnell die Leistungsfähigkeit Ihrer CPU überansprechen kann.

(Hinweis: Sie sollten den Safe-Modus bei Verwendung oder Enhanced Algorithmus deaktivieren, um eine bessere Leistung zu erzielen)

## Skins

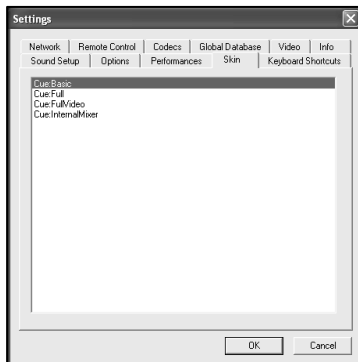
CUE LE bietet die Auswahl aus verschiedenen "Skins".

**Cue:Basic** – Ein einfacher Skin.

**Cue:Full** – Ein Skin, der Zugriff auf alle Bedienelemente von Cue bietet.

**Cue:FullVideo** – Ein Skin, der alle Cue Bedienelemente und eine Video Sektion in der Mitte besitzt.

**Cue:InternalMixer** – Ein Skin, der alle Cue Bedienelemente sowie einen vollausgestatteten Audiomixer bereitstellt.

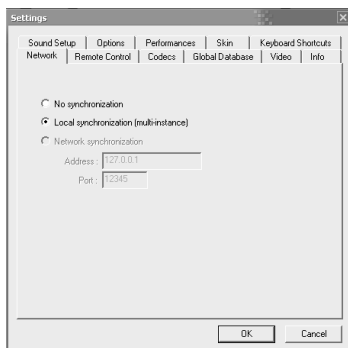


## Netzwerk

Cue ermöglicht es, verschiedene Softwareinstanzen, aber auch verschiedene Computer, auf denen Cue läuft, zu synchronisieren.

**No synchronization** – Schaltet die Synchronisation aus.

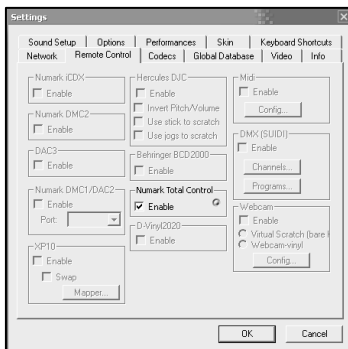
**Local synchronization** – Ermöglicht die Synchronisation verschiedener Cue Instanzen, die auf ein und demselben Computer laufen.



## Fernsteuerung

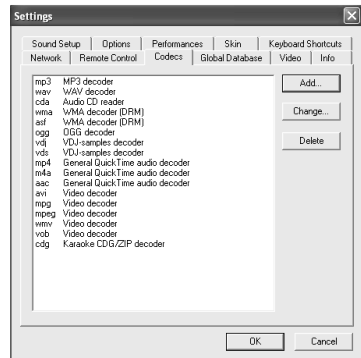
Wenn Sie Ihren Controller angeschlossen und die Cue Software geöffnet haben, gehen Sie unter den "Remote Control" Tab und aktivieren Sie Ihren Controller. Wenn er durch die Software problemlos erkannt wurde, sehen Sie einen grünen Punkt neben der "Enable" Klickbox.

*Die Numark Total Control muß an Ihren Computer angeschlossen werden, bevor man die Software beginnt. Andernfalls beginnt die Software nicht.*



## Codecs

Hier finden Sie eine Liste aller Codecs, die Cue zum Lesen von Sound und Video Daten verwendet. Diese enthalten die gebräuchlichsten Sound- und Video Dateitypen. Wenn Sie darüber hinaus weitere Dateitypen mit Cue öffnen wollen, können Sie die dazu benötigten Codecs hier hinzufügen.



## Video

**Activate** – Schaltet die Video Engine des Programms an oder aus.

**Use Hardware Acceleration** – Verwendet DirectX zur Berechnung und Darstellung des Videos.

(Hinweis: Außer, Sie verwenden eine sehr alte Videokarte, sollten Sie diese Option nicht deaktivieren)

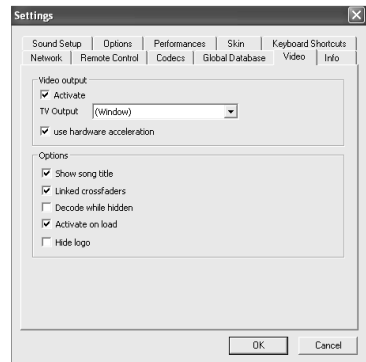
**Show Song Title** – Zeigt den Namen der Videodatei im Videofenster an.

**Linked Crossfaders** – Diese Option ermöglicht es, den Audio Crossfader von der Steuerung des Videos zu entkoppeln. Dann können Sie den Video Crossfade mit dem "Cross" Regler unterhalb des Videofensters des FullVideo Skins für Überblendungen verwenden.

**Decode while hidden** – Falls Sie einen sehr schnellen Computer besitzen, wollen Sie möglicherweise das Video dekodieren, auch wenn es sich im Hintergrund befindet. Dadurch vermeiden Sie eine rucklige Videowiedergabe, wenn das Video mit dem Crossfader in den Mix geblendet wird.

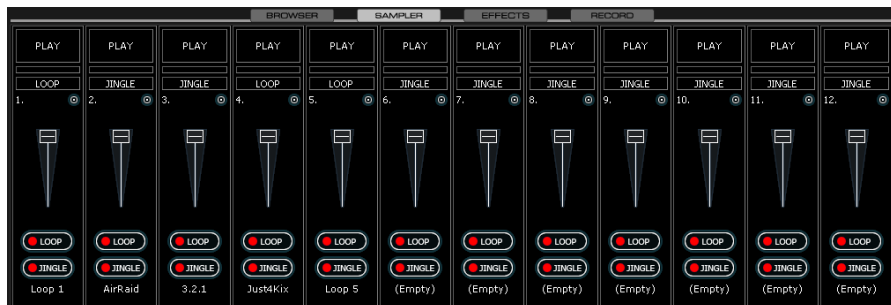
**Activate on load** – Veranlasst Cue die Video Engine automatisch zu laden, wenn eine Video Datei in eines der Decks geladen wird. Wenn Sie nur die Audiospur des Videos ohne Bild wiedergeben möchten, deaktivieren Sie die Checkbox dieser Option.

**Hide logo** – Wenn angeklickt, wird das Cue Logo im Video Mix Fenster verborgen.



# SAMPLER

CUE LE besitzt einen leistungsfähigen Sampler, der das Aufnehmen, Laden, Speichern und Abspielen von Samples im laufenden Betrieb ermöglicht. Der Sampler befindet sich hinter dem "Sampler" Tab im unteren Fenster und stellt 12 Sample Slots zur Verfügung.



Es gibt zwei gebräuchliche Sample Typen – lineare (One Shot) und Looping Samples.

Lineare Samples werden vom Anfang bis zum Ende durchweg abgespielt. Normalerweise besitzen lineare Samples keinen eigenen Rhythmus und haben oft den Charakter eines Soundeffekts (Applause, Worte, usw).

Looping Samples hingegen werden als Loops abgespielt. Häufig besitzen diese Samples einen Rhythmus, der sich als Loop wiederholen lässt.

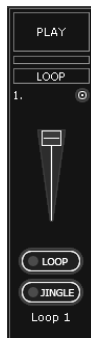
Wir wollen hier jedoch nicht erklären, wie man Samples verwendet – Sie können in Cue sowohl die eine als auch die andere Sample Art einsetzen.

## Samples abspielen

Um ein Sample abzuspielen, klicken Sie einfach die dem Sample Zelle zugehörige "Play" Taste.

Bei einem linearen Sample zeigt die Sample Zelle **JINGLE** an. Wenn Sie "Play" anklicken, wird das Sample bis zu seinem Ende zusammen mit dem Mix wiedergegeben.

Bei einem Looping Sample zeigt die Sample Zelle **LOOP** an. Die Abspielgeschwindigkeit des Samples wird angepasst, damit das Sample zum aktiven Deck synchronisiert wird, wenn Sie "Play" anklicken. Die Wiedergabe des Samples beginnt am nächstliegenden Beat. So gewährleistet Cue, dass der Rhythmus des Samples an den Beat des aktiven Decks angepasst wird, wodurch eine weiche, natürliche Samplewiedergabe erreicht wird. Ein Looping Sample wird so lange wiederholt, bis Sie noch einmal auf "Play" drücken.



Sie können außerdem Samples aus dem Loopsampler Menü jedes Decks abspielen. Wählen Sie einfach das zu spielende Sample aus dem Aufklappenmenü und klicken Sie auf das Sample, um die Wiedergabe zu starten.



## Samples aufnehmen

Die Aufnahme von Samples, die sofort auch wieder abgespielt werden können, ist mit CUE LE ein Kinderspiel.

Zur Aufnahme eines linearen Samples, klicken Sie die "Jingle" Taste am Ende der Sample Zelle. Klicken Sie "Jingle" noch einmal, um die Aufnahme zu beenden. Das Sample wird vom aktiven Deck aufgenommen (dem gerade verwendeten Deck).

Zur Aufnahme eines Looping Samples, erstellen Sie mit den Loop Bedienelementen des Decks einen Loop und klicken dann auf "Loop" im unteren Sample Zellenbereich. Der Loop wird automatisch aufgenommen und das Sample kann umgehend verwendet werden.

Wenn Sie ohne vorher einen Loop einzustellen die "Loop" Taste klicken, wird ein Loop mit 4 Beats automatisch aufgenommen.



### Hinweis:

Wenn Sie Ihre aufgenommenen Samples in nachfolgenden Sessions verwenden wollen, müssen Sie diese speichern, indem Sie auf "Sample Options" gehen und "Save..." anklicken

## Sample Optionen

Zu jedem Sample existiert ein Menü mit Sample Optionen. Dieses erreichen Sie durch Klicken auf die kleine Taste in der oberen rechten Ecke der Sample Zelle.

**Load** – Lädt ein Sample von der Festplatte.

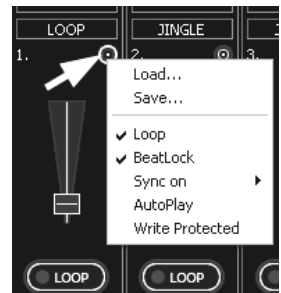
**Save** – Speichert ein Sample auf die Festplatte.

**Beatlock** – Schaltet Beatlocking an oder aus. Auf diese Weise synchronisiert sich ein lineares Sample selbst auf das Tempo des aktiven Decks. Andererseits können Sie verhindern, dass sich ein Loop Sample zum dem aktiven Deck synchronisiert.

**Sync on** – Ermöglicht die Synchronisation eines Looping Samples auf Halbe oder Viertelbeats anstatt auf Ganze Beats.

**AutoPlay** – Falls aktiviert beginnt die Wiedergabe des Samples, sobald die Lautstärke eingestellt ist.

**Write Protected** – Schützt den Inhalt der Sample Teile, so dass er nicht durch die Aufnahme eines neuen Samples überschrieben werden kann.



# EFFEKTE (EFFECTS)

In CUE LE finden Sie eine Vielzahl an Audio und Video Effekten und Übergängen, auf die Sie im "Effects" Tab des unteren Fensters zugreifen können.



Die Effektliste sehen Sie auf der linken Seite des Fensters. Jeder Effekt kann in beiden Decks aktiviert werden. Sie können aber auch mehrere Effekte pro Deck verwenden.

Um einen Effekt einzusetzen, wählen Sie den gewünschten Effekt aus und aktivieren Sie ihn in einen der beiden Decks. Klicken Sie dazu auf eine der beiden "Activate" Tasten in der Mitte des Fensters. Die Taste leuchtet, um Ihnen zu zeigen, dass der Effekt aktiv ist. Zum Ausschalten des Effekts klicken Sie die "Activate" Taste noch einmal.

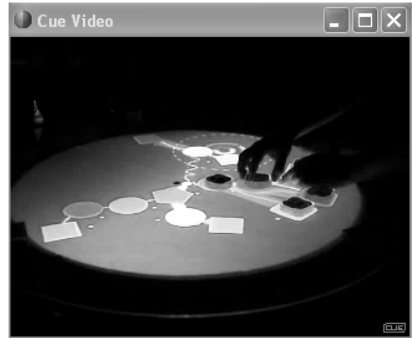
Die Parameter des gewählten Effekts werden in der rechten Hälfte des Fensters dargestellt. Je nach ausgewähltem Effekt ändern sich die dargestellten Parameter, die durch Sie außerdem bearbeitet werden können.




Zum Aktivieren, deaktivieren und zum Auswählen eines Effekts können Sie auch das Effects Panel des Decks verwenden. Beachten Sie dabei, dass bei der Verwendung des Effects Panels eines Decks nicht mehrere Effekte für dieses Deck eingesetzt werden können.

# VIDEO

Zusätzlich zu der Möglichkeit, herkömmliche Audiosignale zu mixen, bietet CUE LE die Option, Video einfach über das bekannte DJ Interface zu mixen. An Stelle von Audiodateien (.mp3, .wma, .m4a, etc.) werden dazu Videodateien (.avi, .mpg, .wmv, .vob, usw.) abgespielt. Die Oberfläche von CUE LE ermöglicht das Mixen, Scratches sowie die Anwendung von Effekten und Übergängen auf Videodateien.



Videodateien erkennen Sie im Browser an einem kleinen blauen "V" im Symbol . Sie lassen sich auf die gleiche Art wie Audiodateien auf eines der beiden Decks ziehen.

Bei der Wiedergabe eines Videos in Cue öffnet sich das Video Fenster.



Wenn Sie DVD Videoclips verwenden möchten, können Sie das in Cue enthaltene Rip DVD Tool zum Kopieren der Videodaten von der DVD auf die Festplatte des Computers verwenden, um ein professionelles .VOB Video zu erhalten.

## Effekte: Übergänge

In CUE LE finden Sie eine Vielzahl von Übergängen, um ein Video zu einem anderen zu mixen.

Übergänge lassen sich im "Effects" Fenster auswählen:

Klicken Sie auf "Video Transitions" und bestimmen Sie den gewünschten Übergang.



Übergänge lassen sich außerdem über die Video Bedienelemente unter dem Video Fenster auswählen, wenn der FullVideo Skin geladen wurde. (Sie erinnern sich? Skins lassen sich im "Config" Menü ändern, indem Sie auf "Skins" klicken).

Videoclips lassen sich entweder automatisch oder manuell mixen.



Zum manuellen Mixen können Sie den Video Crossfader verwenden, um von einem Video zum nächsten zu überblenden.

Sie können auch auf ein Videovorschaufenster klicken, damit die Wiedergabe weich auf dieses Deck überblendet.

Außerdem ist es möglich, den Video Crossfader mit dem Sound Crossfader zu verkoppeln, so dass der Video Crossfader den Bewegungen des Audio Crossfadens folgt. Diese Einstellung nehmen Sie unter dem "Video" Tab im "Config" Menü vor.

Alternativ können Sie CUE LE das Video Mixing überlassen. Dann wird der Video Mix automatisch erstellt.

Die meisten Übergänge besitzen einen "intelligenten" Algorithmus, der errät, was Sie gerade sehen wollen. Dazu wird analysiert, was Sie gerade mit dem Sound anstellen (Cueing, Scratching, Crossfading, usw).

Um die Automatik zu verwenden, müssen Sie den Video Übergang "aktivieren". Dazu klicken Sie entweder auf "activate" auf der "Effects" Seite oder auf den Namen des Übergangs im FullVideo Skin.

## Video Effekte

Wie auch die Audio Effekte können Sie die Video Effekte dazu verwenden, das Video eines Decks zu verfremden. Gehen Sie dazu einfach in die "Video Effects" im "Effects" Tab des unteren Fensters und aktivieren Sie den gewünschten Effekt für das jeweilige Deck.

Sie können alternative auch einen Video Effekt mit den Bedienelementen des Videobildes im FullVideo Skin auswählen und anwenden. Wählen Sie den gewünschten Effekt im Aufklappmenü (unter "Effect") und klicken dann in das Kästchen, um ihn zu aktivieren.



## Optimierung

Grundlegend verbraucht das Mixen von Video viel mehr Systemleistung, als das Mixen von Audio. Mit bestimmten Optimierungen helfen bei der Steigerung der Leistungsfähigkeit Ihres Computers, speziell dann, wenn Sie hochauflösendes Video (wie z.B. DVD) einsetzen wollen.

Es gibt bestimmte Parameter, die Einfluss auf die Geschwindigkeit, mit der CUE LE Video dekomprimiert und anzeigt, haben. Dazu gehören die Ausstattung des RAM Speichers der Grafikkarte, die Geschwindigkeit des Grafikprozessors (GPU), die Geschwindigkeit des Hauptprozessors (CPU) sowie die Geschwindigkeit Ihrer Festplatte.

Jedoch beeinflusst auch die verwendete Dateiart stark die Leistung. Ein Video im Mpeg1 Format ist schneller zu dekomprimieren als ein .vob Video. Genauso lässt sich eine Datei mit einer Auflösung von 320x240 schneller dekomprimieren als eine mit 720x576 Auflösung.

In der Grundeinstellung dekomprimiert CUE LE nur den Inhalt des Videos, den Sie im Video Mix Fenster sehen. Wenn zum Beispiel zwei Clip spielen, von denen aber nur einer angezeigt wird, dekomprimiert CUE LE nur den gerade sichtbaren Clip. Wenn beide Videos im Mix Fenster angezeigt werden, muss CUE LE beide Clips dekomprimieren. Auf diese Weise wird die Software schneller und leistet gerade auf langsameren Rechnern mehr. Dadurch kann es aber auch zu kurzen Verzögerungen bei Übergängen kommen. Wenn die Leistungsdaten Ihres Computers sehr gut sind, empfehlen wir die "Decode while hidden" Option der "Video" Einstellungen im "Config" Menü zu aktivieren, um flüssige Übergänge zu erhalten.

Zuletzt empfehlen wir Ihnen noch, die Ausgangsauflösung nicht größer zu wählen als die Auflösung des Videoclips selbst. Bei der Verwendung höherer Auflösungen werden niedriger aufgelöste Videos nicht besser, verbrauchen aber höhere Leistungsreserven des Computers. Eine Auflösung von 800x600 sollte beim Einsatz von professionellen DVD Videoclips vollkommen ausreichen.

## Karaoke

Zusätzlich zu den Möglichkeiten, Musik und Videoclips abzuspielen, kann CUE LE auch Karaoke Dateien wiedergeben und mixen.



CUE LE ist kompatibel mit MP3+G, WAV+G, WMA+G, OGG+G und Karaoke DVD sowie .ZIP Dateien.

Bei der Verwendung von CDG Dateien erscheinen zwei Dateien im Browser von CUE LE:

- Die erste Datei enthält ein "K" im Symbol – das ist die Video Karaoke Datei. Wenn Sie diese Datei auf ein Deck ziehen, lädt CUE LE automatisch den Audiosong in das Deck und zeigt den Text im Video Mixer.
- Die zweite Datei mit gewöhnlichem Symbol ist die reine Audio Datei. Diese lässt sich ebenfalls auf ein Deck ziehen, um den Song abzuspielen. Nur wird dann der Text nicht im Video Mixer angezeigt.

Wenn Sie eine CDG Datei mit dem Audio-Gegenstück in einer einzigen .ZIP Datei kombinieren, sehen Sie nur die Karaoke Video Datei im Browser von CUE LE.



Um das Indizieren aller auf dem Computer befindlichen .ZIP Dateien zu vermeiden, erkennt CUE LE .ZIP Dateien nicht von vornherein als Karaoke Dateien. Wenn Sie dies ändern wollen, müssen Sie die .ZIP Dateierweiterung in die Liste der Erweiterungen unter "Codecs" im "Config" Menü hinzufügen und sie dem Karaoke Decoder der Liste zuweisen.

# INDICE

<b>INTRODUZIONE AL MONDO DEI DJ</b> .....	<b>119</b>
<b>LE ZONE</b> .....	<b>121</b>
<b>LA ZONA BROWSER</b> .....	<b>122</b>
LA PLAYLIST.....	123
RICERCA.....	124
CARTELLE PREFERITE .....	124
DATABASE .....	125
FINESTRA SUGGERIMENTI .....	125
OPZIONI TRACCIA.....	125
<b>COMANDI DEL DECK</b> .....	<b>126</b>
<b>COMANDI MIXER INTERNI</b> .....	<b>129</b>
<b>COMANDI BARRA DEGLI STRUMENTI SUPERIORE</b> .....	<b>130</b>
<b>FINESTRA RITMO</b> .....	<b>131</b>
CORREZIONE MANUALE DEL BPM.....	132
<b>IMPOSTAZIONI DI CONFIGURAZIONE</b> .....	<b>133</b>
IMPOSTAZIONI AUDIO .....	133
OPZIONI.....	133
PRESTAZIONI.....	136
SKINS.....	138
RETE.....	138
CONTROLLO A DISTANZA.....	138
CODEC .....	139
VIDEO .....	139
<b>CAMPIONATORE</b> .....	<b>140</b>
RIPRODUZIONE CAMPIONI .....	140
REGISTRAZIONE CAMPIONI .....	141
OPZIONI CAMPIONE .....	141
<b>EFFETTI</b> .....	<b>142</b>
<b>VIDEO</b> .....	<b>143</b>
EFFETTI TRANSIZIONE .....	143
EFFETTI VIDEO .....	144
OTTIMIZZAZIONE.....	144
KARAOKE.....	145



# INTRODUZIONE

Benvenuti in CUE LE!

CUE LE è un software rivoluzionario, che vi permette di mixare audio e video direttamente dal computer. Abbiamo progettato CUE LE in modo che fosse facile e intuitivo da usare, ma non lasciatevi ingannare! Presenta molte funzioni avanzate da esplorare e personalizzare.

CUE LE è dotato di tutto il necessario per prestazioni e mixaggi creativi:

- Due deck virtuali per il caricamento di tracce e clip audio e video
- Ampie funzioni di navigazione
- Mixer completo di tutte le funzioni che ci si aspetta da un mixer tradizionale (EQ, gain, crossfader)
- Processori di effetti audio e video
- Campionatore per la registrazione e la riproduzione al volo di clip audio
- Motore per il looping

Inoltre, CUE LE include molte funzioni innovative che aiutano a perdere meno tempo in gli aspetti più noiosi e lunghi del lavoro del DJ e del mixaggio:

- Abbinamento automatico del beat per un mixaggio veloce
- Griglia del beat computerizzata per un facile mixaggio visuale
- Punti Hot Cue dinamici

Abbiamo sviluppato CUE LE in modo che sia il più completo ed esteso software DJ disponibile sul mercato. Abbiamo previsto un completo set di funzioni per sfruttarlo appieno e creare fantastici mix. Sia che voi siate un principiante o un DJ professionista, scoprirete che CUE LE è divertente, intuitivo ed altamente efficiente.

Se siete nuovi nel mondo dei DJ, vi raccomandiamo di leggere il paragrafo dedicato all'“Introduzione al mondo dei DJ” di questo manuale: contiene informazioni fondamentali sull'arte dei DJ che possono essere utili prima di tuffarsi nel software.

Raccomandiamo vivamente di leggere l'intero manuale al momento di iniziare a utilizzare il CUE LE, in quanto permette di imparare e di comprendere appieno tutte le funzioni del CUE LE, in modo da trarre il meglio dal software.

Ci auguriamo che apprezzerete questo fantastico prodotto!

***Nota bene: Il Numark Total Control deve essere collegato al vostro calcolatore prima di iniziare il software. Altrimenti, il software non non cominci.***

# INTRODUZIONE AL MONDO DEI DJ

**Il lavoro di un disc jockey può essere suddiviso in tre compiti:**

1. Scelta della musica (programmazione)
2. Mixaggio della musica
3. Modifica della musica (remixaggio)

Il primo compito consiste nel scegliere la musica più adatta, il che naturalmente dipende dal tipo di serata e dal proprio stile, ma, in generale, è buona norma evitare di suonare tutte le "hit" fin dall'inizio della serata tenendone alcune da parte per ravvivare l'interesse quando il pubblico comincia a essere stanco.

Il CUE LE garantisce l'ingresso immediato a tutti i titoli, le playlist ed un elenco di suggerimenti. Sta però a voi, in ultima istanza, decidere cosa fa ballare il vostro pubblico. Il software non può prendere il posto del vostro talento.

Il secondo compito consiste nel "mixare" le tracce. I DJ sono abituati a collegare le loro tracce in una maniera fluida, mantenendo un costante flusso di musica per dare l'impressione che la musica stessa sia ininterrotta. Questo vale soprattutto per una determinata categoria di musica in cui il ritmo sia molto pronunciato, come ad esempio nel caso della musica house, hip hop, o rnb. Non è necessario mixare pezzi di rock'n roll, quando il pubblico si aspetta di sentire un passaggio ben marcato tra i due pezzi.

**Tradizionalmente, il DJ mixa una traccia in due fasi:**

Inizialmente, il DJ apporta modifiche alla velocità della traccia che desidera inserire e mixare, in modo da eguagliare la velocità della traccia corrente. Questa fase è necessaria per evitare che le canzoni stonino e dare invece beat sincronizzati. La velocità della musica è misurata in BPM (Battiti al Minuto); questo misura il numero di battiti presenti in un minuto. Una canzone che presenta 160 BPM è molto veloce, mentre una canzone da 60 BPM è molto lenta.

Il DJ tradizionale si serve della regolazione del "pitch" sui piatti per accelerare o rallentare il numero di giri di un disco e quindi modificarne il BPM. In CUE LE, il BPM viene calcolato automaticamente appena si carica una traccia su uno dei lettori, e il pitch può essere regolato automaticamente per concordare con quello della canzone che si sta riproducendo. Quindi, una volta che il BPM di entrambe le canzoni è lo stesso, è necessario sincronizzare o allineare i battiti in modo che le due tracce suonino come se fossero una.

Tradizionalmente, il DJ indossa le cuffie su un solo orecchio e ascolta la traccia che desidera introdurre (tecnica nota come cueing). Con l'altro orecchio, il DJ ascolta il mix sentito dal pubblico. Il DJ accelera o rallenta quindi la traccia in ingresso con la mano e servendosi del controllo del pitch, per sincronizzare i beat. In CUE LE, la finestra del ritmo indica la posizione dei beat di ciascuna canzone, permettendo di vedere facilmente se le canzoni sono abbinata e sincronizzate. Quindi, quando le due tracce presentano i beat abbinati e sincronizzati, il DJ inizierà a servirsi del crossfader, dei fader del volume e dell'equalizzatore per portare la nuova traccia nel mix. Questa viene chiamata transizione.

Infine, il terzo compito di un DJ è quello di modificare la musica con vari effetti o mixando varie tracce o campioni, per creare un'impressione di "remix" e dare un tocco più personale e artistico a un mix.



**Gli effetti usati tradizionalmente sono scratch, loop, e campioni:**

Uno scratch consiste nel creare un suono completamente nuovo, suonando ripetutamente una piccola porzione di musica. Questo viene ottenuto spostando quella stessa porzione di musica avanti e indietro a velocità diverse, servendosi del crossfader per tagliare nettamente il suono dentro e fuori dal mix.

Un loop consiste nell'isolare un passaggio di un titolo e riprodurlo ripetutamente in maniera circolare (looping). In questo modo, quando il loop finisce, tornerà fluidamente indietro all'inizio e suonerà nuovamente prolungando la durata del passaggio.

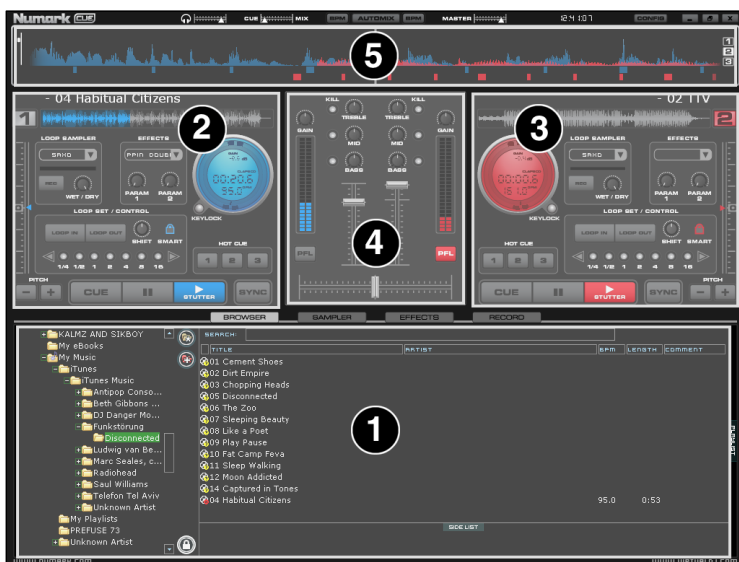
Un campione consiste in un passaggio registrato che può essere riprodotto in momenti chiave del mix per creare interesse o anticipare una traccia che sarà introdotta nel mix.

Vi sono molte maniere creative di usare scratch, campioni e loop, e il CUE LE offre fantastici strumenti, facili da usare, per applicare tutte queste tecniche ai vostri mix. Semplificando e riducendo gli aspetti tecnici del lavoro del DJ, il CUE LE vi permette di concentrarvi sulla parte più importante dell'esperienza del DJ: la vostra fantasia.

# LE ZONE

Prima di iniziare a usare il CUE LE, bisogna familiarizzare con i comandi e le “zone” del software. Quando si apre l'applicazione, si può scegliere tra diversi “skin” che offrono diverse configurazioni e funzionalità del software. Iniziamo a selezionare l’“Internal mixer interface” (interfaccia interna del mixer) per fare pratica con le funzioni più importanti del software. Si può sempre passare ad un’altro skin a software attivo recandosi nel menu “Config”.

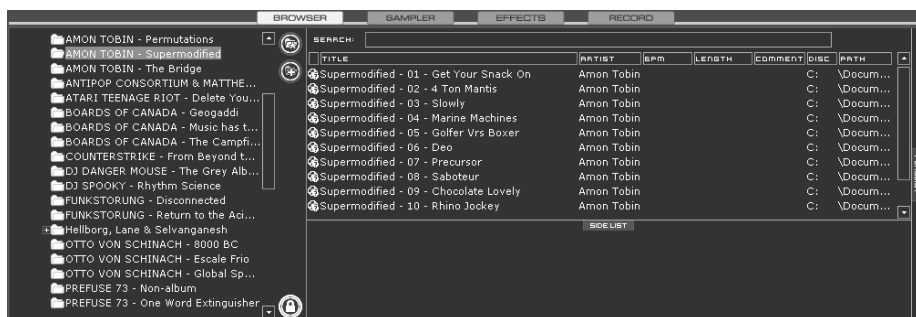
Quando si lancia l'applicazione con l’“Internal mixer interface” si vede:



1. **ZONA BROWSER / CAMPIONATORE / EFFETTI / REGISTRAZIONE**  
Qui si può navigare tra le cartelle musicali, creare, modificare e salvare le playlist.
2. **COMANDI DECK 1**  
Si può trascinare musica dal browser a questo deck virtuale.
3. **COMANDI DECK 2**  
Si può trascinare musica dal browser a questo deck virtuale.
4. **ZONA MIXER**  
Questo è il mixer: permette di sfumare tra i due deck, oltre a regolare l'EQ e il livello per ciascuno dei deck.
5. **FINESTRA RITMO**  
Questa finestra segue l'onda sonora di ciascuna canzone caricata o riprodotta su un deck. Quest'area presenta inoltre una griglia beat del computer per facilitare il mixaggio visuale e l'abbinamento del beat.

# LA ZONA BROWSER

La zona Browser è quella in cui si può navigare e organizzare la collezione musicale. Si può accedere al Browser cliccando sulla linguetta "Browser" della finestra inferiore. Il browser contiene i tipi di file compatibili (ossia, le cui estensioni sono associate con i decoder in CUE LE) e si può accedere all'elenco delle estensioni compatibili recandosi sul menu "Config".



Per ogni file sono elencati il titolo della canzone, l'autore, la durata, il BPM ed un possibile commento. Si può modificare la dimensione di ogni singola colonna e si può cliccare su di una colonna per metterne in ordine il contenuto.

Il nome dell'autore e il titolo vengono compilati automaticamente se il file è nominato secondo le convenzioni "(autore) titolo.ext." o " autore - titolo.ext.", o se il file presenta informazioni tag ID3 o iTunes.

La durata e il BPM vengono calcolati automaticamente quando si carica un titolo su uno dei deck virtuali, e sono quindi memorizzati nel database interno del software.

L'icona davanti a ogni file indica:



Questo titolo è sconosciuto e non è mai stato riprodotto o scansionato da CUE LE.



Questo titolo è noto ed è stato scansionato da CUE LE.



Questo titolo è stato riprodotto durante la sessione corrente.



Indica un file video.



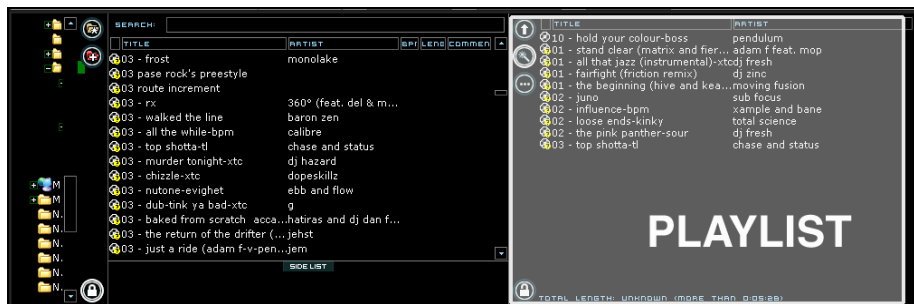
Indica un file karaoke.



Indica che il BPM della canzone analizzata è molto diverso da quello della canzone attualmente riprodotta. Questa è una traccia che si può voler evitare di riprodurre come successiva.

## La Playlist

Si può trascinare musica su ciascuno dei lettori direttamente dal browser, ma talvolta si può desiderare di creare playlist da cui scegliere le tracce. Si può accedere alla playlist muovendo il mouse o trascinando canzoni sulla linguetta “Playlist” posta sul lato destro del browser. La finestra si allargherà automaticamente a mostrare quanto segue:



I comandi della playlist sono i seguenti:



Questo carica la prima traccia della playlist sul deck successivo.




Questo attiva e disattiva l'opzione Automix. Quando l'Automix è attivo, il programma mixerà automaticamente le canzoni dalla playlist. Accendere/spengere l'Automix servendosi di questo tasto.



La pressione di questo tasto fornisce le opzioni per la gestione delle playlist. Queste comprendono “Erase”, “Shuffle”, “Remove Played”, “Repeat”, “Save”, “Put in Side-List”, “Get From Side-List”, “Make Virtual Folder” (cancella, mischia, cancella riprodotta, ripeti, salva, inserisci in elenco laterale, prendi da elenco laterale, crea cartella virtuale).



Si può utilizzare il tasto lucchetto posto in fondo al pannello per bloccarne il movimento. Lo si può anche bloccare e ridurre a dimensioni zero se non si desidera che si apra automaticamente.

Si possono salvare le playlist per un facile accesso servendosi del tasto , oppure creare una cartella virtuale che darà facile accesso alle canzoni caricate nella playlist.

## Ricerca

In cima all'elenco dei file, è presente l'opzione di ricerca, che permette di filtrare i file elencati nella directory attuale visualizzando solo i file che contengono il testo digitato, tutto o in parte. Il filtro/ricerca è istantaneo e solitamente non è necessario digitare l'intero testo: poche lettere saranno sufficienti a ridurre l'elenco al singolo titolo che si sta cercando.

Sulla sinistra, è presente un elenco di directory. Si scoprirà che alcune di esse sono speciali, ne parleremo più avanti, così come la cartella "Desktop", dalla quale si possono esplorare tutte le tracce in tutti gli hard drive e le reti locali scansionati.




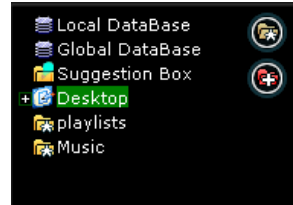
Se si clicca su una directory tenendo premuto il tasto CTRL, si può aggiungere all'elenco il contenuto di numerose directory (servirsi dell'opzione "Show All" (mostra tutte) nel menu di contesto disponibile facendo clic con il tasto destro del mouse sulla directory per aggiungere automaticamente il contenuto di tutte le sub-directory).


Per effettuare la stessa ricerca in una directory diversa, selezionare la nuova directory tenendo premuto il tasto SHIFT: si mantiene lo stesso filtro di ricerca.

## Cartelle preferite


Per semplificare la navigazione, si possono definire le directory predefinite che si utilizzano più spesso, ad esempio, "Hit del 2006" o "La mia musica".

Per fare ciò, selezionare una directory, quindi cliccare . La directory selezionata verrà aggiunta in fondo all'elenco, allo stesso livello della cartella "Desktop".



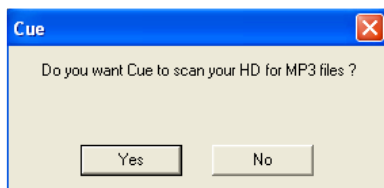
Per cancellare una directory preferita, selezionarla e cliccare nuovamente .

Si possono anche creare "cartelle virtuali" per aiutarsi ad accedere rapidamente alla musica presente sul computer. Una cartella virtuale presenta collegamenti alla musica. Ciò significa che si può creare una cartella virtuale, trascinarvi alcune canzoni e la prossima volta che si desidera riprodurre tali canzoni basterà fare riferimento alla cartella virtuale. Trascinando la musica nella cartella virtuale non si spostano fisicamente i file in quella cartella: si crea semplicemente un collegamento al punto in cui i file sono memorizzati.

Si possono creare cartelle virtuali cliccando su . Per cancellare una cartella virtuale, fare clic su di essa col tasto destro e selezionare "delete".

## Database

Il "Database locale" elenca tutta la musica presente su disco fisso e permette di eseguire una ricerca su tutti i file e attraverso diversi drive se sono stati scansionati o caricati in precedenza. Questo è molto comodo quando si desidera riprodurre una specifica traccia di cui si conosce il nome, ma di cui non si conosce per certo la localizzazione o la directory che ne contiene il file. Per riempire questo elenco, CUE LE richiederà prima una scansione dei drive. Una volta creato questo elenco, CUE LE lo conserverà memorizzato per sessioni future.



**Nota:** il database locale non viene aggiornato automaticamente: se vengono aggiunti nuovi file, o si spostano file, si dovrà effettuare una nuova scansione (scansione veloce) dei dischi per mantenere aggiornato l'elenco.

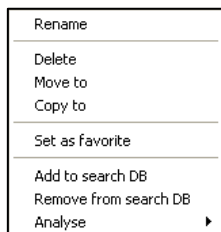
## Finestra suggerimenti

Il browser presenta inoltre un altro elenco speciale chiamato "Suggestion Box". Questa è una funzione speciale del software CUE LE che analizza il vostro particolare stile di mixaggio e compila un elenco di tracce suggerite. Questo è un elenco di tracce a cui si può far riferimento quando si sta pensando alla prossima traccia da riprodurre.

**Consiglio:** l'elenco di suggerimenti è basato sulle precedenti sessioni con CUE LE, quindi è bene cercare di non creare sempre lo stesso schema, sessione dopo sessione. Lo scopo dell'elenco non è quello di rimpiazzare la vostra scelta musicale, bensì di ricordarvi tracce quando siete indecisi su quale traccia suonare dopo.

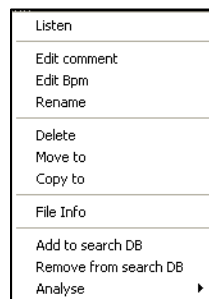
## Opzioni traccia

### OPZIONI CARTELLA



Facendo clic con il tasto destro su una cartella o una traccia, si avranno a disposizione molte altre opzioni che permettono di copiare, spostare e cancellare i file, di modificare i commenti, di ri-analizzare i titoli, di aggiungere e togliere canzoni dal database, di copiare un CD in file MP3 e altro.

### OPZIONI TRACCIA



# COMANDI DEL DECK

Sullo schermo vi sono due “deck” virtuali. Trascinare file in ognuno dei deck per caricare tracce musicali o videoclip.

Ognuno dei due deck è dotato dei seguenti comandi e display:

1. **Titolo della traccia attualmente caricata**
2. **Visualizzazione a onda della traccia attualmente caricata**

Viene visualizzata l'onda sonora dell'intera traccia, che permette di visualizzare la durata rimanente dell'audio, oltre alla parte già riprodotta. La zona dell'onda evidenziata in blu o in rosso indica cosa è stato riprodotto e la posizione attuale dell'audio. L'area grigia dell'onda mostra la quantità di audio rimanente. All'interno dell'onda stessa, la parte più chiara indica la presenza di battiti, mentre la parte più scura indica la presenza di elementi vocali.

3. **Cupola di controllo**

### Tempo traccia (predefinito: trascorso)

Sceglie la modalità di tempo che si desidera visualizzare tra il tempo di riproduzione trascorso e il tempo rimanente della traccia.

### Visualizzazione BPM/Pitch%

Sceglie la visualizzazione tra il pitch corrente e il BPM della traccia.

### Livello guadagno

Regola il livello dell'audio di canale pre-fader e pre-EQ.

### Comando anello esterno

L'anello esterno della cupola di controllo può essere utilizzata per effettuare il cue e lo scratch dell'audio caricato. Cliccando sull'anello esterno si può far ruotare l'anello su una nuova posizione.

### Blocco toni

Blocca e mantiene la tonalità musicale in cui il comando è stato attivato, permettendo di cambiare il tempo della traccia, ma di non influire sull'attuale tonalità della musica.



#### 4. Campionatore di loop

##### **Freccia selezione a cascata campioni**

Questo menu permette di scegliere quale campione utilizzare. Sono disponibili 12 slot per la registrazione, il caricamento e la riproduzione di campioni.

##### **Finestra di selezione campione**

Quando vi si clicca, viene riprodotto il campione elencato nella finestra di selezione.

##### **Tasto REC**

Quando attivata, questa funzione registra il loop sullo slot campione selezionato. Se non vengono impostati loop su questo deck, verrà registrato in via predefinita un loop a 4 barre.

##### **Manopola Wet/Dry**

Controlla il livello di guadagno applicato al campione del loop.

#### 5. Loop Set/Control (Impostazione/comando loop)

##### **Loop In/Out**

Un loop è qualsiasi area di una traccia che si decide di ripetere in maniera ininterrotta. Premere "Loop In" nel punto in cui si desidera che inizi il loop. Premere "Loop Out" quando si raggiunge il punto desiderato come punto finale del loop: l'audio compreso tra i due punti inizierà a essere riprodotto in maniera circolare e ininterrotta. Per lasciare il loop e far proseguire la riproduzione della traccia, premere nuovamente "Loop Out": l'audio proseguirà dal punto finale del loop. Se si desidera impostare un nuovo loop, premere nuovamente "Loop In" quando il loop è disattivo, quindi premere "Loop Out" per avviare il nuovo loop.

##### **Manopola shift**

Regola la lunghezza del loop con incrementi di mezza lunghezza o di doppia lunghezza.

##### **Tasto Smart Lock**

Permette al Beatkeeper e ai pulsanti loop di lavorare insieme per creare loop sincronizzati al beat.

##### **Lunghezza Loop**

Indica la lunghezza del secondo misure di battiti. Si può aumentare o diminuire la lunghezza del loop da ¼ a 16 misure.

#### 6. Effetti

##### **Freccia selezione a cascata effetti**

Permette di selezionare quale effetto si desidera applicare.

##### **Finestra di selezione effetti**

Quando cliccata, applica l'effetto selezionato.

##### **Manopole Param 1 & 2**

Queste due manopole regolano parametri dell'effetto selezionato nella finestra a cascata, anche se non tutti gli effetti ne richiedono l'uso. In questo caso, le manopole non possono essere utilizzate.



## 7. Trasporto

### Cue

Fa tornare la musica al punto Cue predefinito e la mette in pausa. Per impostare un punto cue, interrompere la canzone, cercare la posizione desiderata (ad esempio ruotando gli indicatori della cupola di controllo), quindi cliccare su "Cue". Alternativamente, fare clic col tasto destro sul tasto "Cue" per impostare un punto cue durante la riproduzione.

Una volta sul punto cue, tenendo premuto "Cue" questo punto viene riprodotto temporaneamente.

Se si desidera cancellare un punto cue, fare clic col tasto destro sulla rispettiva icona sul display dell'onda e selezionare "delete" (cancella).

### Stutter / Play

Avvia la musica.

Se si preme "Stutter/Play" quando la canzone sta già suonando, riavvierà la musica dall'ultima posizione in cui è stato premuto "Play", creando un effetto "stutter".

### Pause

Interrompe l'audio nel punto in cui sta suonando.

Clic successivi faranno passare dall'inizio della canzone a tutti i punti cue.

Il clic col tasto destro porta automaticamente al primo battito della canzone.

## 8. Sync

Quando si clicca su "Sync", il CUE LE sincronizzerà il tempo del deck a quello del deck opposto.

Premendo "Sync" quando la canzone è in pausa, verrà regolato solo il pitch.

Premendo "Sync" quando la canzone sta suonando, i beat verranno allineati a loro volta.

Facendo clic col tasto destro su "Sync", la canzone inizierà già allineata al beat successivo.

(Attenzione: il sync del tasto destro non usa la griglia computerizzata del beat, bensì allinea il beat udibile successivo. Ciò permette di iniziare di proposito su mezze note o quarti di note per effetti speciali, ma ha il difetto di non funzionare durante una pausa o quando non vi sono battiti udibili).

## 9. Cursore del Pitch

Controlla la velocità generale della musica. Spostando il cursore verso il basso, la velocità aumenta. Spostandolo verso l'alto, diminuisce.

Il tasto "Zero" permette di riportare in maniera delicata il pitch al 100%. Fare doppio clic su di esso per riportarlo istantaneamente.

## 10. Tasti Pitch

Questi due tasti servono a modificare temporaneamente la velocità della traccia riprodotta. Ciò è utile quando si vuole regolare rapidamente una traccia se il beat della traccia stessa non corrisponde esattamente al beat della traccia riprodotta sull'altro deck. La velocità sarà modificata fin quando viene tenuto premuto "+" o "-".

## 11. Hot Cue

Si possono usare questi tre tasti per impostare ulteriori punti cue. La prima volta che si clicca su uno di questi pulsanti, verrà impostato un punto cue. Si può tornare a un punto cue in qualsiasi momento cliccando sul pulsante corrispondente. Se si desidera impostare un nuovo punto cue, per l'hot cue, fare clic col tasto destro sul corrispondente tasto hot cue. Per cancellare un punto cue, fare clic col tasto destro sulla corrispondente icona nel display a onda e selezionare "delete" (cancella).

# COMANDI MIXER INTERNI

Il CUE LE è dotato di un mixer interno che si può utilizzare proprio come si userebbe un normale DJ mixer.

Si può accedere a questo mixer selezionando "Cue:InternalMixer" nella sezione Config / Skin.

I comandi del mixer comprendono:

**1. Guadagno canale**

Questa manopola imposta il livello di guadagno del canale corrispondente (deck). (Facendo clic col tasto destro, verrà portato al valore che corrisponde al livello dell'altro deck. Facendo doppio clic viene riportato a 0)

**2. Fader canale**

Questi cursori verticali permettono di regolare il segnale audio del canale desiderato.

**3. EQ**

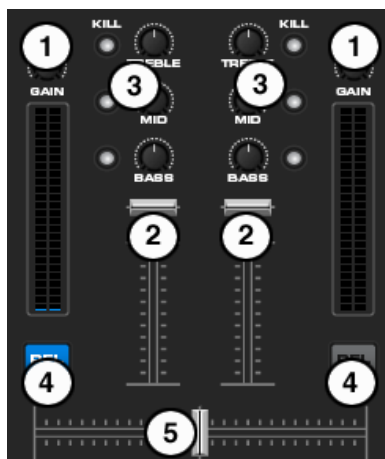
Queste manopole permettono di regolare le frequenze bassa, media e alta dell'audio in corso di riproduzione sul canale desiderato del mixer. Ogni gamma di frequenza può anche essere tagliata premendo il corrispondente tasto "Kill".

**4. PFL**

Invia il livello pre-fader dell'audio alla sezione cue per il monitoraggio in cuffia.

**5. Crossfader**

Il crossfader miscela l'audio o il video tra i due deck. Facendo scorrere questo fader da canale a canale si può isolare il deck sinistro o quello destro o miscelarli insieme.



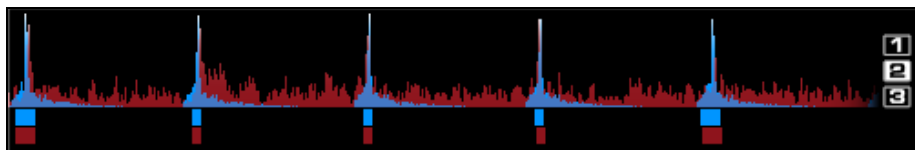
## COMANDI BARRA DEGLI STRUMENTI SUPERIORE



- 1. Livello cuffie**  
Regolazione del volume dei livelli in cuffia.
- 2. Miscela Cue/Mix**  
Dissolvenza a far udire solo il segnale cue, cue/mix, o mix solo in cuffia.
- 3. Tasto BPM**  
Apre la finestra di modifica del BPM.
- 4. Tasto Automix**  
Permette il crossfading automatico.
- 5. Volume Master**  
Regola l'uscita principale del programma
- 6. Orologio**  
Mostra a display il tempo e quando viene cliccato col mouse può agire da contatore.
- 7. Config**  
Permette di apportare modifiche alle impostazioni di configurazione del CUE LE. Per maggiori informazioni, vedi il paragrafo "Impostazioni di configurazione" del manuale.

# FINESTRA RITMO

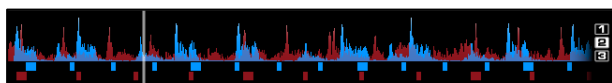
Sopra ai lettori, una finestra mostra le curve corrispondenti ai due rapporti/ritmi della musica. Tali curve sono rappresentate sotto forma di onda, consentendo di visualizzare la musica. I picchi nella curva rappresentano i battiti. Per sincronizzare la musica, tali picchi si devono verificare allo stesso tempo. Il momento presente è rappresentato dalla funzione al centro dello schermo. Tutto ciò che si trova a sinistra è già stato riprodotto, ciò che si trova a destra rappresenta i secondi successivi della traccia.



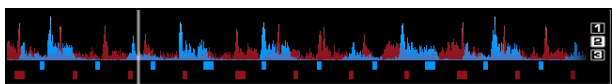
Si può zoomare ingrandendo o rimpicciolendo il display servendosi del cursore a sinistra o dei tasti predefiniti (1, 2, 3) a destra della finestra del ritmo.

Al di sotto delle curve sono presenti dei quadretti, chiamati CBG (Griglia del beat computerizzato), che rappresentano la posizione delle misure. I quadretti grandi rappresentano l'inizio di una misura in tempo 4:4. La CBG è particolarmente utile, ad esempio, quando si mixa una traccia per volta o quando il beat non è ancora presente.

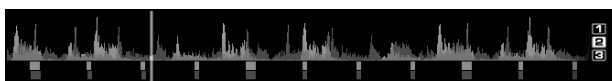
Nell'immagine di cui sopra, si può notare che i beat sono completamente sincronizzati: è facile notare che i picchi (beat) della musica sono allineati. Tuttavia, alcuni tipi di musica non hanno singoli picchi di battito evidenti presenti nella maggior parte della musica house e techno. Ecco quando la CBG risulta molto utile. Se si osservano i seguenti grafici, non è chiarissimo dove i beat dovrebbero essere sincronizzati dalla semplice osservazione dell'onda. Tuttavia, con l'aiuto della CBG, diventa molto più facile sincronizzare le due tracce:



Il beat non è abbinato



Il beat è abbinato, ma non allineato




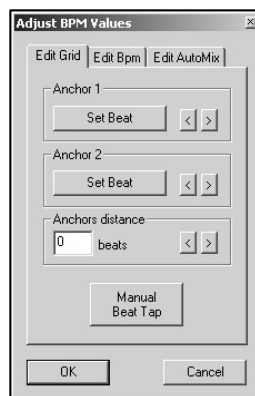
Beat abbinato e allineato

## Correzione manuale del BPM

La CBG viene calcolata automaticamente quando una traccia viene caricata per la prima volta sul CUE LE. Il CUE LE si serve di potenti algoritmi per calcolare il BPM e la CBG della musica (si può scegliere tra algoritmi veloci ma efficaci, che funzionano bene per la musica techno e house, ed un algoritmo più lento che è efficace con qualsiasi tipo di musica which is effective on any type of music).

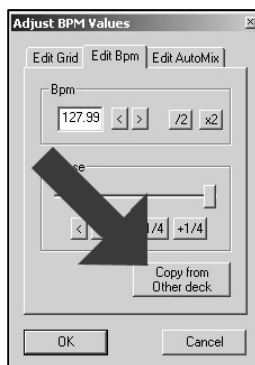
Tuttavia, in alcuni rari casi, la CBG non risulta posizionata correttamente sui beat della canzone. In questo caso, è possibile operare facilmente una correzione manuale.

Cliccare sul tasto  .



### Vi sono numerosi metodi per correggere il BPM e la CBG:

Il metodo più semplice è quello di abbinare il beat della traccia dal BPM sconosciuto a quello di una traccia il cui BPM è già noto e quindi di cliccare su "copy from other deck" (copia dall'altro deck).

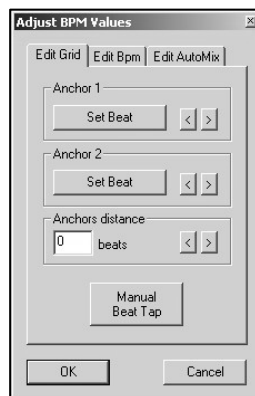


Alternativamente, si può utilizzare il metodo delle ancore.

Cliccare sul tasto "beat tap" mentre la traccia viene riprodotta, per approssimare il BPM.

Quindi, interrompere la traccia, farla avanzare fino al downbeat (primo battito) e cliccare su "First anchor". Quindi, avanzare all'upbeat (secondo battito), e cliccare su "Second anchor". Verificare che il numero di battiti visualizzato corrisponda al numero di battiti tra la prima e la seconda ancora.

Quindi, avanzare ulteriormente e ripetere il passaggio della "seconda ancora" se si nota che i battiti e la CBG sfuggono. Normalmente, due o tre ancore dovrebbero essere sufficienti a determinare una CBG precisa.



# IMPOSTAZIONI DI CONFIGURAZIONE

Il CUE LE è progettato per essere molto semplice e intuitivo da usare, ma è anche pienamente personalizzabile per adeguarsi alle prestazioni del proprio sistema preferito.

Per apportare modifiche alla configurazione del CUE LE, cliccare sul tasto **CONFIG**. Questo porterà al menu "Settings" (impostazioni). Le opzioni nel menu "Settings" possono essere visualizzate e modificate cliccando sulla linguetta corrispondente in cima alla finestra "Settings" e comprendono:

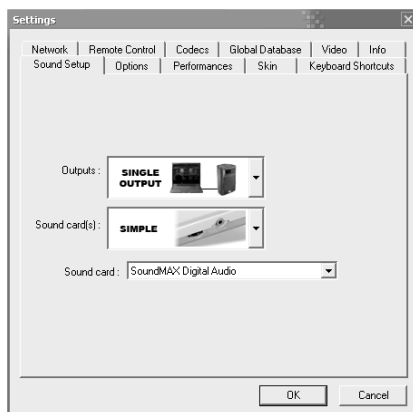
## Impostazioni audio

Qui è dove viene configurato il funzionamento della propria scheda audio (o dispositivo audio) con il CUE LE.

**Uscite** – Selezionare la configurazione preferita delle uscite da questo elenco a cascata. NB: a seconda del tipo di scheda audio, alcune opzioni di uscita potrebbero non essere disponibili per l'uso.

**Scheda(e) audio** – Selezionare il driver della scheda audio che si desidera usare col software CUE LE.

**Scheda audio** – Selezionare la scheda audio da questo elenco a cascata.

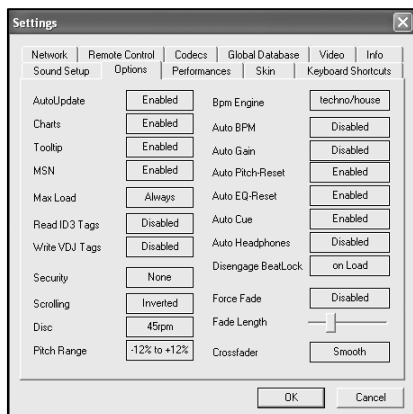


## Opzioni

**Aggiornamento automatico** – Verifica automaticamente l'esistenza di nuove versioni di CUE LE (richiede un collegamento internet).

**Grafici** - Autorizza CUE LE a inviare statistiche anonime sulle sessioni, compilando grafici sulle tracce più riprodotte al mondo. Queste statistiche sono disponibili su [www.virtualdj.com/charts.html](http://www.virtualdj.com/charts.html). Non verranno raccolti dati personali.

**Aiuto** – Attiva o disattiva la finestra di aiuto. Questi suggerimenti appaiono quando si passa il cursore del mouse sui tasti del software.





**MSN** – Quando attivata, questa opzione consente al proprio Messenger MSN di mostrare la musica che si sta suonando. Per servirsi di questa funzione, bisogna verificare che ci sia l'opzione "what I am listening" sul proprio MSN Messenger.

**Max Load** – Specifica la durata massima oltre la quale la traccia non verrà caricata in memoria. Caricare in memoria tracce troppo lunghe può limitare le prestazioni del sistema e causare un malfunzionamento del CUE LE. Questa funzione permette di riprodurre tracce lunghe senza sovraccaricare la memoria del computer.

**Leggi tag ID3** – Attiva o disattiva il recupero di informazioni e commenti da parte CUE LE nei tag dei file MP3 ed MP4, e la memorizzazione nella base dati interna. Va tenuto presente che questa opzione può notevolmente aumentare il tempo necessario a navigare tra la musica.

**Scrivi tag ID3** – Attivando questa opzione si salva una copia delle informazioni immagazzinate nel database interno direttamente nei tag dei vostri MP3. Ciò consente di utilizzare questi file MP3 su un altro computer e di trovare automaticamente cue, commenti, ecc.

**Sicurezza** – Questa impostazione impedisce di caricare una traccia su un deck mentre sta suonando. Se si seleziona "Ask", il CUE LE chiederà di confermare di voler proprio caricare una traccia mentre il deck sta suonando. Se si seleziona "Always", il CUE LE non consentirà di caricare tracce su un deck che sta suonando. Se si seleziona "None", la funzione di sicurezza sarà disattivata.

**Scorrimento** – Permette di invertire la direzione della finestra di scorrimento ritmo.

**Disco** – Permette di selezionare la velocità di rivoluzione dei giradischi virtuali (predefinito: 33 1/3 giri).

**Gamma del pitch** – Permette di cambiare la gamma del pitch del cursore del pitch. La riduzione della gamma del pitch può aumentare la precisione con cui si è in grado di controllare il pitch (velocità) dei dischi.

**Motore BPM** – Permette di scegliere tra i due diversi algoritmi disponibili per l'analisi del BPM. Il primo algoritmo, "techno/house," si basa sull'individuazione dei beat nella musica e andrebbe usato con musica dal beat pronunciato. Il secondo, "qualsiasi musica", va utilizzato nel caso di musica dal beat non distinto, non pronunciato. Questo algoritmo si serve della melodia come base di analisi e richiede l'uso di maggiori risorse del computer rispetto al primo.

**Auto BPM** – Quando si carica una canzone, regola automaticamente il pitch in modo tale che il BPM corrisponda al BPM della canzone attualmente riprodotta.

**Auto Gain** – Questa è l'impostazione della regolazione di guadagno (gain) per il CUE LE. Se si seleziona "always 0db," CUE LE modificherà automaticamente il livello delle tracce per ottenere sempre un livello di 0dB (il livello maggiormente sonoro in assenza di taglio di segnale). Se si sceglie "always match", il volume di entrambi i deck sarà sempre lo stesso. Selezionando "disable" si annulla qualsiasi correzione automatica del guadagno dalle tracce.

**Reset automatico del pitch** – Attivando questa opzione, il cursore del pitch sarà impostato a 0% ogni volta che si carica una traccia.

**Reset automatico dell'EQ** – Se attivata, questa opzione azzerà l'equalizzatore sul deck ogni volta che si carica una nuova traccia su di esso.

**Auto Cue** – Se attivato, fa avanzare la traccia al primo punto cue, se presente (o al primo beat della canzone in assenza di cue e se è selezionato “always”) , quando viene caricata.

**Auto Cuffie** – Questa opzione consente l’attivazione automatica dei cue cuffie. Se si seleziona “on load”, il cue cuffie attiverà il cue quando si carica una nuova traccia. Se si seleziona “always” il cue cuffie si attiverà quando si carica una nuova traccia oppure si scratcha una traccia che sta già suonando.

**Disattiva Beatlock** – Una volta attivata, la funzione Beatlock mantiene il deck bloccato sul beat dell’altro deck, indipendentemente dal fatto che si stia scratchando o cambiando il pitch sull’altro deck. Disattivandola “on load” oppure “on switch”, disattiverà automaticamente la funzione di bloccaggio del beat, beatlock, quando il deck viene caricato o attivato.

**Dissolvenza forzata (force fade)** – Quando attivato, verrà impiegata una dissolvenza semplice durante il mixaggio automatico. La funzione di mixaggio automatico di tempo e cut è disattiva.

**Lunghhezza dissolvenza (Fade Length)** – Servirsi di questo cursore per specificare la durata della dissolvenza durante il mixaggio automatico. Se viene impostato a 0 (sinistra), le tracce verranno riprodotte dall’inizio alla fine.

**Cross Fader** – Questa opzione permette di selezionare la curva del cross fader. Sono disponibili quattro diverse opzioni, che comprendono: Full, Cut, Scratch, e Smooth (altre curve possono essere impostate servendosi di plug-in).



## Prestazioni

Queste opzioni permettono di ottimizzare pienamente le prestazioni del CUE LE per l'uso con il computer. A seconda delle risorse di sistema a disposizione, alcune impostazioni funzioneranno meglio di altre. Impiegare alcuni minuti per provare le varie impostazioni per ottenere le migliori prestazioni:

### Predefiniti

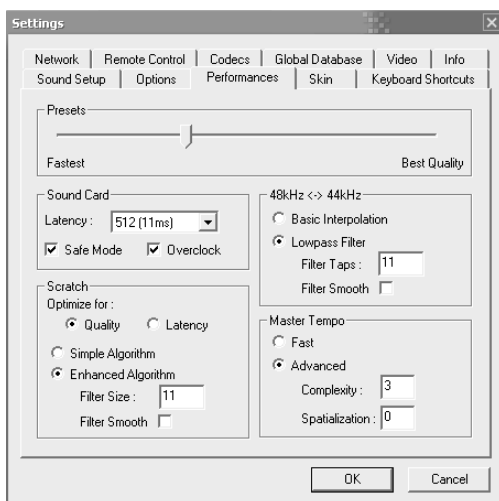
È possibile utilizzare questo cursore per selezionare diverse configurazioni per i parametri sottostanti. In questo modo non ci si dovrà preoccupare dell'esatto significato dei parametri. Far scorrere il cursore "Presets" verso destra per una migliore qualità sonora, oppure verso sinistra per migliori (più veloci) prestazioni.

### Scheda audio

**Latency (latenza)** – La latenza è la quantità di tempo che occorre a un dispositivo per rispondere a un comando. Essenzialmente, la latenza fa una significativa differenza quando si utilizzano vinili temporizzati, CD, MIDI o dispositivi di controllo esterni. Più l'impostazione della latenza è bassa, più il software risponderà in maniera istantanea; sarà però probabile che si verifichino anomalie e salti nel caso in cui il computer non fosse sufficientemente veloce per processare l'audio.

**Safe Mode (modalità sicura)** – Quando si impiega una modalità DirectX (quali Simple, Dual, Mono o 4.1), la modalità sicura farà in modo che sia meno probabile che il CUE LE produca anomalie e salti nel caso in cui la CPU fosse momentaneamente occupata. Il lato negativo è che, scratchando e maneggiando il pitch si fa un maggiore uso di CPU, soprattutto con algoritmi avanzati. Quindi, quando si usa il Master Tempo avanzato si dovrà probabilmente spegnere questa opzione, a meno che il computer posseduto non sia molto potente.

**Overclock** – Questa impostazione può far girare il computer più rapidamente (soprattutto i laptop), rendendolo dunque più compatibile con latenze più basse.



## Scratch

Optimize for: Permette di regolare la reazione del software allo scratch. Se si sceglie "Quality", CUE LE rappresenterà più accuratamente come suona uno scratch quando si sposta il disco virtuale avanti e indietro. Scegliendo "Latency", il CUE LE cercherà di reagire il più rapidamente possibile, ma potrebbe risultare un suono leggermente più metallico.

Algoritmo per lo scratch:

Un algoritmo semplice non aggiungerà sovraccarico computazionale e utilizzerà un semplice algoritmo di interpolazione per computare il suono dello scratch. Un algoritmo avanzato utilizzerà un potente algoritmo che simula il movimento della puntina nei solchi, per ottenere il miglior suono di scratch possibile. Un filtro da 11 garantisce il migliore rapporto qualità/CPU, originando un'ottima qualità pur mantenendo un basso carico computazionale.

## 48kHz <-> 44kHz

Questo campo descrive come il software CUE LE effettuerà un'interpolazione tra le frequenze di campionamento di 48kHz e 44,1kHz. Scegliendo "Basic Interpolation" si salveranno alcune risorse di sistema e si potranno migliorare le prestazioni. Per un'interpolazione di migliore qualità, scegliere "Lowpass Filter" (filtro passabasso). 11 battiti è il migliore rapporto qualità/CPU.

(nota: la maggior parte della musica disponibile in commercio è registrata a 44,1kHz (incluso gli MP3), è dunque una buona idea quella di impostare l'uscita della scheda audio su 44,1kHz. Questo eviterà alla scheda audio di dover interpolare a frequenze di campionamento diverse e migliorerà le prestazioni. A meno che non abbiate lavorato con diverse frequenze di campionamento in precedenza, l'impostazione a 44,1kHz dovrebbe essere quella predefinita della vostra scheda audio.)

## Master Tempo

Il master tempo è l'algoritmo che permette a CUE LE di cambiare il pitch della canzone senza cambiarne la tonalità ("funzione KeyLock"). L'algoritmo predefinito, "Fast", prende solo una piccola percentuale della potenza della CPU e produce buoni risultati con pitch compresi nella gamma che va da -10% a +10%. Tuttavia, per un pitching estremo, l'algoritmo veloce può produrre instabilità. In questo caso, se il computer è sufficientemente veloce, si può provare l'algoritmo avanzato (Enhanced).

È comunque bene essere cauti, perché aumentando la complessità o la spazializzazione di questo algoritmo, si può rapidamente superare le capacità della CPU.

(nota: per migliori prestazioni con l'algoritmo avanzato è meglio disattivare la modalità di sicurezza)



## Skins

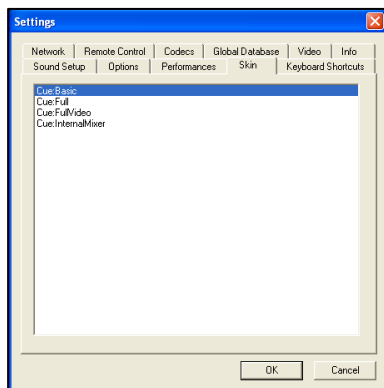
CUE LE permette di scegliere tra diversi “skin”.

**Cue: Basic** – Un tipo di skin base, semplice.

**Cue: Full** – Uno skin che presenta tutti i comandi del CUE LE.

**Cue: FullVideo** – Uno skin che presenta tutti i comandi del CUE LE, più una sezione video al centro.

**Cue: InternalMixer** – Uno skin che presenta tutti i comandi del CUE LE, più un mixer audio a piene funzioni al centro.

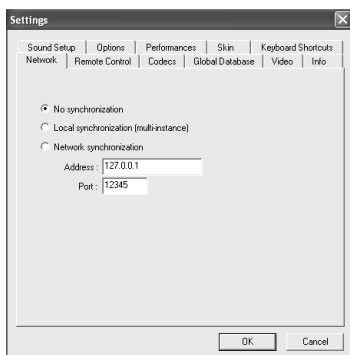


## Rete

CUE LE permette di sincronizzare più finestre del software, oltre a sincronizzare più computer su cui gira CUE LE.

**No synchronization (nessuna sincronizzazione)** – spegne la sincronizzazione.

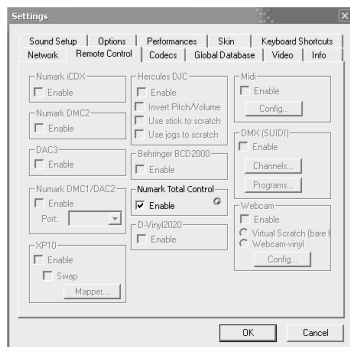
**Local synchronization (sincronizzazione locale)** – permette l'apertura e la sincronizzazione di più finestre del software CUE LE sullo stesso computer.



## Controllo a distanza

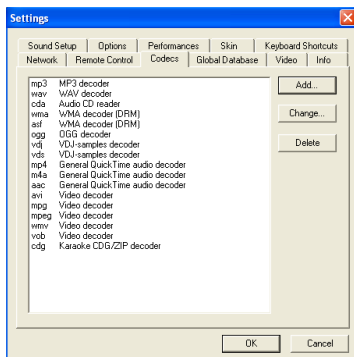
Una volta collegato il controller e avviato il software di CUE LE, aprire la linguetta “Remote Control” e attivare il controller. Se il controller viene riconosciuto dal software, accanto ad esso verrà visualizzato un pallino verde.

**Nota bene:** Il Numark Total Control deve essere collegato al vostro calcolatore prima di iniziare il software. Altrimenti, il software non comincerà.



## Codec

Questo è un elenco dei codec impiegati da CUE LE per l'interpretazione dei file sonori e video. Questi comprendono le più diffuse estensioni di file audio e video. Tuttavia, in caso di file che richiedano codec diversi, questi possono essere aggiunti all'elenco, potendo così aprire quei file.



## Video

**Activate** – Accende e spegne il motore videof.

**Use Hardware Acceleration (utilizza accelerazione hardware)** – Usa DirectX per computerizzare e visualizzare il video.

(nota: a meno che non si stia impiegando una scheda video piuttosto vecchia, questo comando non va spento)

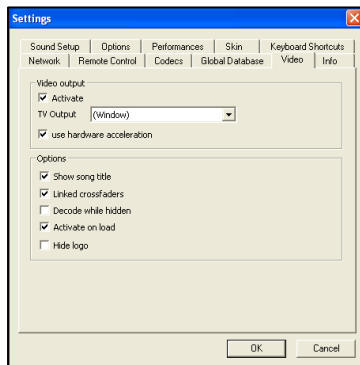
**Show Song Title (mostra titolo canzone)** – Mostra il nome del file video nella finestra video.

**Linked crossfaders (crossfader collegati)** – Questa opzione consente di scollegare il crossfader audio dal controllo del contenuto video. Se si scollegano i crossfader, si può controllare la sfumatura incrociata dei video servendosi della manopola "Cross" che si trova sotto allo schermo video nello skin FullVideo.

**Decode while hidden (decodifica da nascosto)** – Se si possiede un computer veloce, si può voler decodificare il contenuto video anche quando è nascosto. Questo impedirà il verificarsi di sobbalzi quando il contenuto video viene inserito nel mix con il crossfader.

**Activate on load (attiva al caricamento)** – Ordina a CUE LE di attivare automaticamente il motore video se viene caricato un file video su uno dei deck. Si può spegnere questa funzione se si desidera riprodurre unicamente la parte audio di file video, senza avviare il motore video.

**Hide logo (nascondi logo)** – Questa opzione nasconderà il logo di CUE LE dalla finestra di mix video.



# CAMPIONATORE

CUE LE è dotato di un potente campionatore, che permette di registrare, caricare, salvare e riprodurre campioni all'istante. Si accede al campionatore cliccando sulla linguetta "Sampler" posto nella finestra inferiore; presenta 12 slot per campioni pronti all'uso in qualsiasi momento.



Comunemente vengono usati due tipi di campione: lineare (one shot), e circolare (looping).

I campioni lineari sono campioni che vengono riprodotti dall'inizio alla fine. Tipicamente, i campioni lineari non presentano un ritmo intrinseco e sono spesso effetti sonori (applausi, sirene, ecc).

I campioni circolari, invece, vengono riprodotti sotto forma di loop. Il più delle volte, questi campioni hanno un ritmo intrinseco che può essere ripetuto all'infinito.

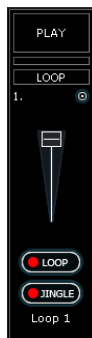
Tuttavia, non esiste una regola fissa sull'uso dei campioni: dipende solo da voi se riprodurre un campione in maniera lineare o circolare.

## Riproduzione campioni

Per riprodurre un campione basta cliccare sul tasto "Play" associato alla cella del campione.

Se il campione è di tipo lineare (one shot), la sua cella mostrerà a display **JINGLE**. Premendo "Play", il campione verrà riprodotto insieme al mix fino alla fine del campione stesso.

Se il campione è di tipo circolare (looping), la sua cella mostrerà a display **LOOP**. La velocità del campione verrà modificata per essere sincronizzata a quella del deck attivo e quando si preme "Play" il campione partirà in corrispondenza del primo beat allineato disponibile. Questo garantisce che le ritmo del campione sia a tempo e allineato al deck attivo, garantendo quindi una riproduzione continua e naturale del campione. Quando viene riprodotto un campione circolare, continuerà il looping fino a quando non viene premuto nuovamente "Play".



È anche possibile riprodurre campioni dal menu "loop sampler" presente su ciascun deck. Basta selezionare dal menu a discesa il campione che si desidera e cliccare sul campione stesso, per avviarne la riproduzione.

## Registrazione campioni

Con CUE LE si possono facilmente registrare campioni che saranno pronti ad essere riprodotti istantaneamente.

Per registrare un campione lineare (one shot), cliccare sul tasto "Jingle" posto in fondo alla cella del campione: inizierà la registrazione. Per interrompere la registrazione, cliccare nuovamente sul tasto "Jingle". Il campione verrà registrato dal deck attivo (il deck attualmente in uso).

Per registrare un campione circolare (looping), creare un loop servendosi degli appositi comandi del deck, quindi cliccare su "Loop" in fondo alla cella del campione. Il loop verrà registrato automaticamente su quel campione e si potrà iniziare a utilizzarlo immediatamente.

Se si clicca su "Loop" senza definire un loop servendosi dei comandi del deck, verrà automaticamente registrato un loop a 4 beat.



### Attenzione:

se si desidera utilizzare il campione registrato in sessioni successive, bisognava salvarlo recandosi su "Sample Options" e cliccando su "Save..."

## Opzioni campione

Per ciascun campione, è disponibile un menu di opzioni, che compare cliccando sul pulsantino che si trova sulla parte superiore destra della cella del campione stesso.

**Load** – Carica un campione dal disco fisso.

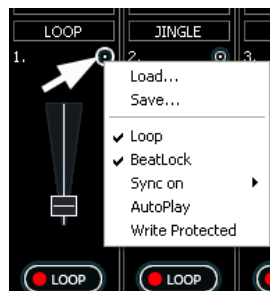
**Save** – Salva il campione sul disco fisso.

**Beatlock** – Accende e spegne la funzione di beatlock. In questo modo è possibile forzare un campione lineare a sincronizzarsi al deck attivo, oppure impedire ad un campione circolare di sincronizzarsi al deck attivo.

**Sync on** – Permette di sincronizzare il campione circolare su mezzi battiti o quarti di battiti, anziché su battiti interi.

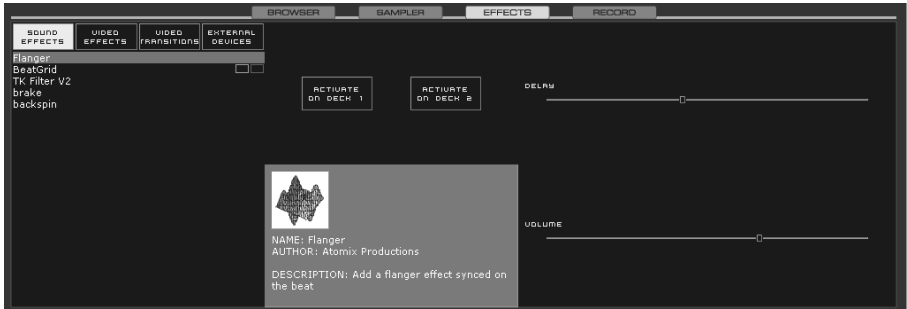
**AutoPlay** – Quando è selezionato, attiverà la riproduzione del campione appena il volume è stato regolato.

**Write Protected (scrittura protetta)** – Protegge la scrittura della cella campione in modo che non vi si possa sovraregistrare.



# EFFETTI

CUE LE è dotato di un set completo di effetti e transizioni audio e video facilmente accessibile cliccando sulla linguetta “Effects” sulla finestra inferiore.



L'elenco degli effetti viene visualizzato sul lato sinistro della finestra e ciascuno di essi può essere attivato su entrambi i deck. E anche possibile utilizzare effetti multipli per ogni deck.

Per utilizzare un effetto, selezionarlo e attivarlo sul deck su cui si desidera utilizzarlo. Si può fare ciò cliccando su uno dei due tasti “Activate” al centro della finestra. Il tasto si accenderà a indicare che l'effetto è attivo. L'effetto può essere disattivato cliccando nuovamente sul tasto “Activate”.

I parametri dell'effetto selezionato vengono visualizzati sul lato destro della finestra. I parametri cambieranno a seconda dell'effetto selezionato. Questi parametri possono essere regolati.




Si può anche utilizzare il pannello degli effetti sui comandi del deck per selezionare, attivare e disattivare gli effetti stessi. Non dimentichiamoci, tuttavia, che se si usa il pannello degli effetti sulla deck, non sarà possibile servirsi di effetti multipli su quel deck: si potrà utilizzare un solo effetto per volta.

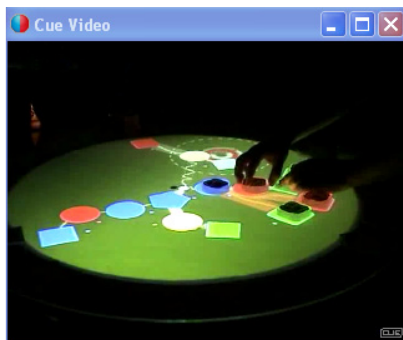
# VIDEO

Oltre al mixaggio audio tradizionale, CUE LE permette di mixare contenuti video con la facilità e la familiarità di un'interfaccia DJ. Anziché file audio (.mp3, .wma, .m4a, ecc.), è possibile riprodurre file video (.avi, .mpg, .wmv, .vob, ecc.). L'interfaccia del CUE LE permette di mixare, scratchare, aggiungere effetti, ed effettuare transizioni di contenuti video, proprio come si farebbe con i contenuti audio.

I file video sono contraddistinti nel Browser con

una piccola "V" blu sull'icona  e possono essere caricati su uno dei deck come i file audio.

Quando viene riprodotto il file video, in CUE LE si aprirà una finestra video.



Se si vogliono utilizzare videoclip DVD, ci si può servire della funzione Rip DVD presente in Cue per copiare i file video dal DVD al disco fisso in un formato .VOB di elevata qualità.

## Effetti transizione

CUE LE è dotato di molti diversi effetti di transizione da mixare da un videoclip all'altro.

Si può selezionare quale effetto di transizione si desidera utilizzare nella finestra "Effects":

Cliccare su "Video Transitions" e scegliere la transizione desiderata.

Si può anche scegliere l'effetto di transizione dai comandi video oltre al di sotto dello schermo video quando ci si trova nello skin FullVideo.

(Per cambiare skin, è sufficiente recarsi su "Config" e cliccare su "Skins").





Vi sono due modi di mixare videoclip: automatico o manuale.



Se si desidera mixare manualmente, si può utilizzare il crossfader video per passare da un video all'altro.

Si può anche cliccare su una delle finestre di anteprima video per sfumare in maniera uniforme passando a quel deck.

Si può anche scegliere di collegare il crossfader video al crossfader audio, in modo che ogni volta che si muove il crossfader audio, quello video segue. Questo viene fatto a livello della linguetta "Video" nel menu "Config".

Alternativamente, se non ci si vuole sforzare, si può scegliere di lasciare che il CUE LE effettui il mixaggio video automaticamente.

La maggior parte degli effetti di transizione sono dotati di un potente algoritmo "intelligente" che indovina quello che si desidera vedere su video, analizzando quanto viene fatto con il suono (cueing, scratching, crossfading, ecc).

Per utilizzare questa funzione automatica, bisogna "attivare" l'effetto di transizione video. Questo può essere fatto o cliccando su "activate" nella pagina "Effects", oppure cliccando sul nome della transizione nello skin FullVideo.

## Effetti video

Similmente a quanto avviene con gli effetti audio, si possono utilizzare gli effetti video per trasformare il video su uno dei deck. Recarsi in "Video Effects" sotto la linguetta "Effects" nella finestra inferiore e attivare l'effetto desiderato sul deck specifico.

Si può anche selezionare e attivare l'effetto video dai comandi video che si trovano sotto lo schermo video quando ci si trova nello skin FullVideo. Selezionare l'effetto desiderato servendosi del menu a caduta sotto "Effect", quindi cliccare sulla finestra per attivarlo. (Per cambiare skin, è sufficiente recarsi su "Config" e cliccare su "Skins").



## Ottimizzazione

In generale, il mixaggio video è molto più pesante in termini di risorse del computer rispetto al mixaggio audio, quindi determinate ottimizzazioni possono aiutare le prestazioni, soprattutto quando e a che fare con video alla massima frequenza dei fotogrammi (quali i DVD ad alta definizione).

Vi sono diversi parametri che determinano la velocità con cui il CUE LE decomprime e visualizza il contenuto video: la quantità di memoria presente sulla scheda video, la velocità del vostro processore grafico (GPU), la velocità del vostro processore (CPU), e anche la velocità del vostro hard disk.

Un altro parametro che influenzano ampiamente la prestazione è il tipo di file. Un file di formato mpeg1 è molto più veloce da decomprimere rispetto a un file in formato vob. Allo stesso modo, un file dalla risoluzione di 320x240 è più veloce da decomprimere rispetto a uno da 720x576.

In via predefinita, il CUE LE decompone unicamente il contenuto visibile nella finestra video mix. Ciò significa che se ne sono due clip riprodotte di cui una sola è visibile, CUE LE decomprimerà unicamente il video che è visibile. Se tutti e due i file video sono mostrati nella finestra mix, CUE LE decomprimerà entrambi. Questo fa sì che il software abbia prestazioni più veloci e permette migliori prestazioni su dispositivi più lenti. Tuttavia, questo può provocare piccoli intoppi al momento delle transizioni. Se la configurazione del vostro computer è sufficientemente potente, si raccomanda di segnare la casella "Decode while hidden" nelle impostazioni "Video" del menu "Config" per ottenere transizioni più fluide.

Infine, raccomandiamo di utilizzare una risoluzione di uscita non superiore alla risoluzione dei vostri file video. Servendosi di risoluzioni superiori, il contenuto a bassa risoluzione non apparire la migliore, ma utilizzerà più risorse del computer. Una risoluzione di 800x600 dovrebbe essere sufficiente quando si utilizzano video DVD di elevata qualità.

## Karaoke

Oltre a essere in grado di riprodurre musica e altri contenuti video, CUE LE permette la riproduzione e il mixaggio di file karaoke.



CUE LE è compatibile con file MP3+G, WAV+G, WMA+G, OGG+G, oltre a karaoke DVD e file .ZIP.

Quando si usano file CDG le canzoni presenteranno due file che appariranno nel browser del CUE LE:

- Il primo è un file che contiene una "K" nella sua icona: questo è il file video karaoke. Se si trascina questo file sul deck, il CUE LE caricherà automaticamente la traccia audio sul deck e visualizzerà le parole sul mixer video.
- Il secondo, che presenta un'icona normale, è il semplice file audio. Si può trascinare anche questo file sul deck per riprodurre unicamente l'audio delle canzoni, senza visualizzare le parole nel mixer video.

Si può anche voler unire file CDG con i rispettivi file audio in un unico file .ZIP. In questo caso, nel browser del CUE LE apparirà unicamente il file video del karaoke.



Per evitare di indicizzare tutti i file .ZIP presenti sul computer, CUE LE non considera i file .ZIP come file karaoke in via predefinita. Se si desidera cambiare questa impostazione, è necessario aggiungere l'estensione .ZIP all'elenco delle estensioni sotto "Codecs" nel menu "Config" e associarla al decoder karaoke nell'elenco.