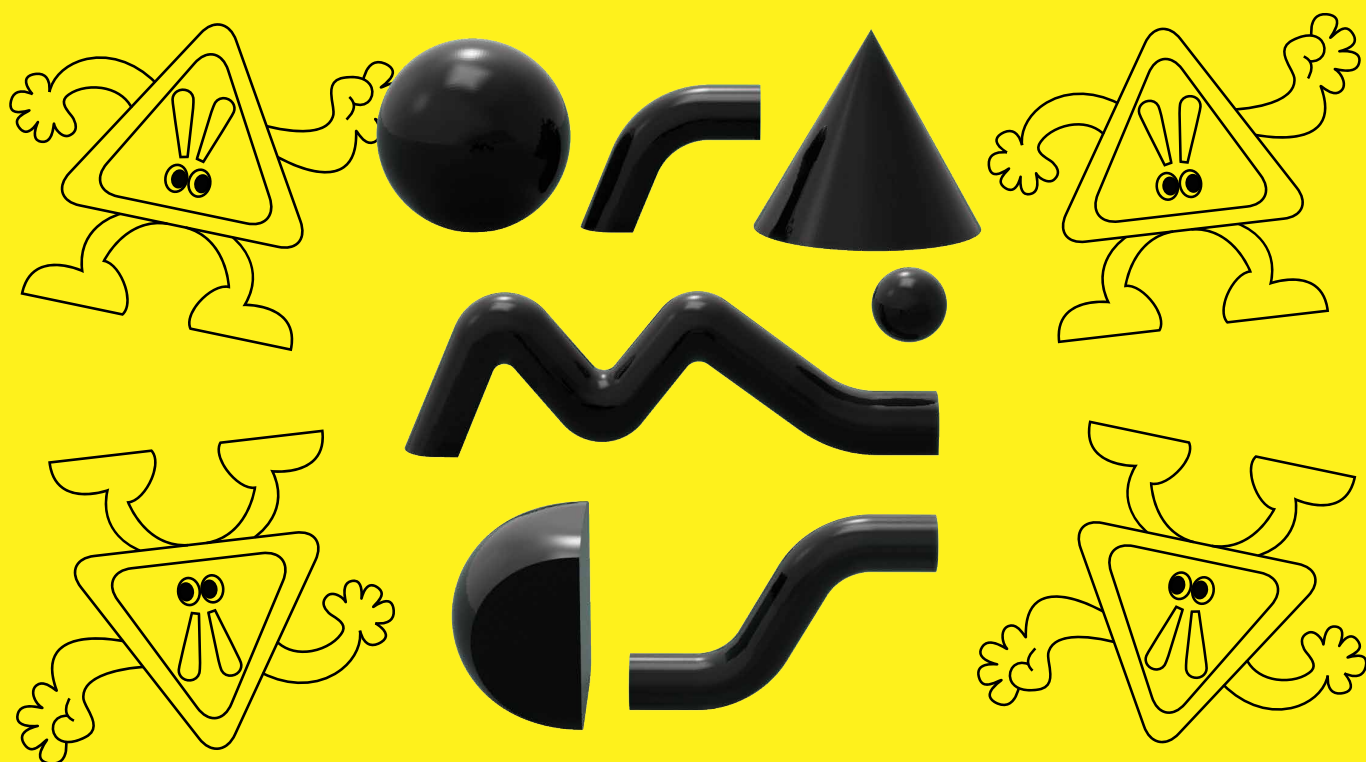




# PORADNIK DJSKI

## OBSŁUGA CDJ

- 1 • Wymagania sprzętowe
- 2 • Opis miksera
- 3 • Opis CDJów
- 4 • Struktura muzyki tanecznej
- 5 • Ćwiczenia
- 6 • Rekordbox
- 7 • Selekcja i porady dodatkowe

**Autorka: Monster**

**Skład: Avtomat**

<http://paypal.me/oramics>

# 1. WYMAGANIA SPRZĘTOWE

Niniejszy poradnik ma na celu przybliżenie pracy na CDJach marki Pioneer, które są sprzętem dominującym w większości klubów na świecie. Istnieją CDJe innych producentów, jednak często różnią się od sprzętu Pioneera tak bardzo, że wchodząc do klubu trzeba byłoby się uczyć ich obsługi na nowo. Najbardziej powszechny setup klubowy to w chwili obecnej:

**CDJ-2000 NXS2 Pioneer, mikser Pioneer DJM900 NXS lub Allen and Heath Xone:92 lub Xone:96.**

Zestaw w/w CDJów i miksera to wydatek wynoszący ponad 20 tysięcy złotych, zakładamy więc, że dla większości osób chcących rozpocząć swoją przygodę z DJingiem jest to kwota nie do przeskoczenia. W związku z tym proponujemy inne rozwiązania jeśli chodzi o samodzielną naukę.

Najtańsze CDJe Pioneera obsługujące nośniki na USB to **CDJ350**, które obecnie (2020 r.) można kupić już za około **2000 zł** za dwie sztuki (używane) – przy zakupie CDJów zwróćcie uwagę na to, żeby obsługiwały one nośniki na USB, ponieważ nie wszystkie odtwarzacze klubowe będą miały wejście na płyty CD (często w klubach pojawiają się odtwarzacze XDJ, które nie posiadają wejścia na płytę), praca na USB będzie poza tym o wiele łatwiejsza, również pod względem łatwiejszego katalogowania muzyki.

Jeśli chodzi o miksery, na których możecie ćwiczyć w domu, wybór jest o wiele większy – używane (jak i nowe) miksery **Pioneer** albo **Allen & Heath** można kupić w dość niskich cenach. Jest to bardzo wytrzymały sprzęt, więc kupowanie używanych mikserów nie powinno stanowić problemu. Starajcie się kupować sprzęt z zaufanych źródeł, jeśli macie taką możliwość, od kogoś, kto prowadzi również serwis. Istnieją bardzo dobre miksery innych marek: **Vestax, Ecler, Rane, Denon, Korg**, itd. i w obsłudze nie różnią się wiele od Pioneera czy A&H – oczywiście jeśli chodzi o ich funkcje podstawowe.

Miksery klubowe są czterokanałowe, jednak przy początkowej nauce nie będą wam potrzebne więcej niż dwa kanały, z tego względu nie musicie kupować dużych mikserów.

Najpopularniejszym i najtańszym rozwiązaniem dla początkujących DJs są oczywiście **kontrolery**, które są podpinane do laptopów. Ceny dość dobrych kontrolerów obsługiwanych przez oprogramowanie Pioneera **Rekordbox** czy też **Traktor** zaczynają się od kilkuset złotych (nie polecamy innego oprogramowania poza Rekordboxem i Traktorem, gdyż za bardzo różnią się od CDJów klubowych). Istnieją sposoby, aby ćwiczyć granie na kontrolerze imitując granie na CDJach – omówimy je później.

Do DJingu potrzebne są również **słuchawki**. Słuchawki DJskie różnią się od zwykłych budową, mają często opcję odsuwania nauszników, powinny też być bardziej wytrzymałe, aby nie połamały się podczas przewożenia i ciągłego ruchu podczas grania. Jedne z najpopularniejszych modeli to słuchawki Sennheiser HD25, są one jednak dość drogie (ponad 500 zł), jednak warto im się przyjrzeć i poszukać słuchawek o podobnej budowie – mocno przylegającym do uszu, z możliwością przycięcia ich do ucha ramieniem. Słuchawki te są dość małe, są osoby, które preferują większe słuchawki które zastaniają całe ucho i bardzo mocno przylegają do głowy – musicie najpierw wyczuć, jaki rodzaj słuchawek jest dla was najbardziej komfortowy. Inne dobre marki produkujące słuchawki DJskie to Pioneer, Aiaiai, Shure, Stanton, Technics – chcecie mieć słuchawki, które wytrzymają z wami co najmniej 3 lata, pamiętajmy, aby nie zaśmiecać planety zużytym tanim sprzętem.

Do grania w domu mogą wam właściwie wystarczyć tylko **CDJe + mikser** lub **kontroler i słuchawki**. Możecie też zainwestować w **odsluchy** czyli głośniki, jednak nie jest to konieczne na samym początku przygody z DJingiem. Do podłączenia sprzętu będziecie potrzebować kabli RCA, znanych również jako podwójny cinch.

## 2. OPIS MIKSERA

Opis miksera oprzemy na budowie miksera **Pioneer DJM900 NXS**, różnice między nim a innymi mikserami nie są aż tak istotne jeśli chodzi o obsługę podstawowych funkcji.

Omówimy tutaj najważniejsze funkcje miksera z pominięciem paneli do mikrofonu i panelu Beat FX.

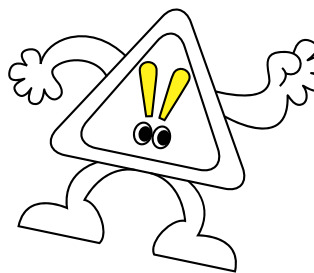


**Górny panel wyboru źródła dźwięku.** Przy CDJach będziecie przełączać podpięty kanał na opcję Line, ewentualnie Digital – zwracajcie uwagę na to w klubie, gdyby ktoś przypadkiem przełączył źródło na inną opcję, nie będziecie wtedy nic słyszeć na kanale, a osoba obsługująca sprzęt nie zawsze akurat jest na miejscu. Przełącznik Phono jest podpinany do gramofonów, nie do CDJ. **Jeśli wszystko działa, nie powinniście dotykać już tych pokręteł podczas imprezy.**



Najważniejszy panel na każdym mikserze DJskim, są to kontrolki od głośności i częstotliwości.

Górne pokrętko **TRIM** (występujące również jako **GAIN**) służy do regulowania głośności na kanale. Przyjęło się, że podczas imprez gra się na poziomie niewiele wyższym niż 0 (pierwsza pomarańczowa kreska – przy wyzerowanych kontrolkach od częstotliwości), unika się grania na czerwonej kresce, co może spowodować przesterowanie sygnału, które może zniszczyć sprzęt, a poza tym dźwięk brzmi wtedy nieciekawie. Pokrętła **TRIM/GAIN** używacie wtedy, gdy utwory, które gracie różnią się głośnością ponieważ nie powinniście grać z dużymi przeskokami – set DJski ma być jak najbardziej płynny.



**HI** – pokrętko od tonów wysokich, są to najczęściej elementy perkusyjne, używacie go podczas mikśowania aby podkreślić lub wyciszyć perkusję w danym utworze.

**MID** – tony średnie, często są to linie melodyczne, wokale.

**LOW** – tony niskie, czyli najczęściej linia basowa. Tutaj zwróćcie uwagę na to, żeby przy mikśowaniu dwóch utworów obydwa pokrętła LOW nie były rozkręcone na ponad połowę (można mikśować np. na zasadzie 25% i 50% jednak już przy 50% i 50% może dojść do przesterowania i zbyt dużego hałasu).

Pokrętła częstotliwości w omawianym mikserze mogą ściszać dane częstotliwości o 26 decybeli lub też w nieskończoność – wtedy dane tony są wyciszane całkowicie, wybieracie zakres wyciszania częstotliwości w tym miejscu:



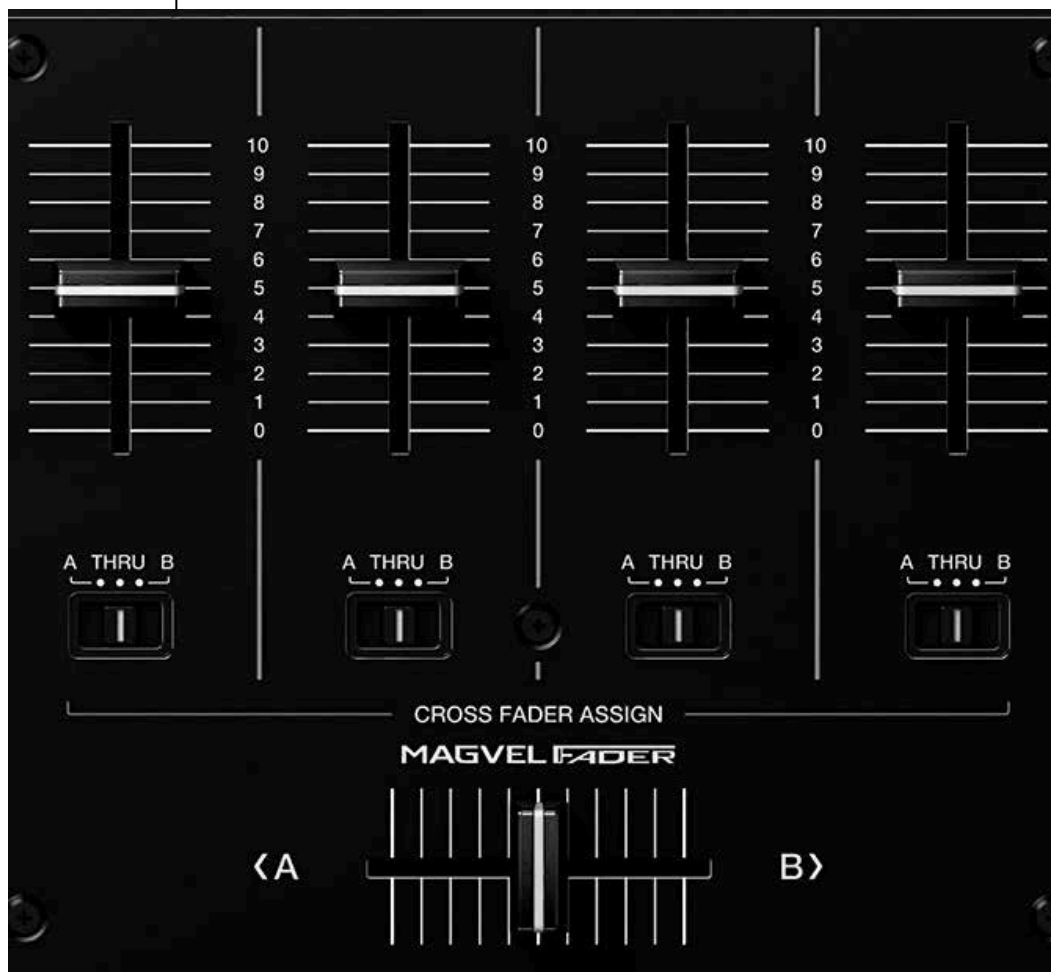
Przełącznik ten znajduje się po prawej stronie od faderów – ustawiony na opcję **ISOLATOR** pozwoli na całkowite wyciszanie częstotliwości.





**Panel faderów** to druga najważniejsza część miksera DJskiego – tutaj kontrolujecie czy dany utwór słyhać na parkiecie/w głośnikach. Docelowo fader powinien być przesunięty do samej góry. Gdy nie gramy danego utworu lub jeszcze go domiksowujemy na słuchawkach fader powinien być na samym dole. Na dole znajduje się poziomy **crossfader**,

który służy do wykonywania przejść między dwoma kanałami **A** i **B** – wybieracie je przełącznikiem pod faderami, crossfader często jest wyłączony, ponieważ DJs grający house i techno dość rzadko go używają. Jeśli nie używacie crossfadera, upewnijcie się, że jest wyłączony, ponieważ łatwo go przesunąć przypadkiem w jedną stronę i wyciszyć utwór, którego nie chcieliście wyciszać.

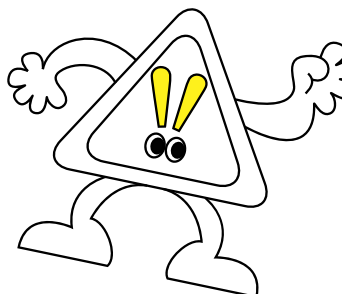


Przyciski **CUE** służą do odsłuchiwania utworów na słuchawkach, są przyporządkowane danym kanałom od 1 do 4, ostatni jest podporządkowany do kanału Master – czyli to, co słyhać na parkiecie/na głośnikach. Odsłuch danego kanału wybieramy przyciskając odpowiedni przycisk **CUE**, wyłączamy również jednym kliknięciem.

Jeśli macie wciśnięte dwa przyciski **CUE** z zakresu od 1 do 4 kanału, będziecie je słyheć na takim samym poziomie (w założeniu, że **TRIM/GAIN** jest ustawiony prawidłowo).



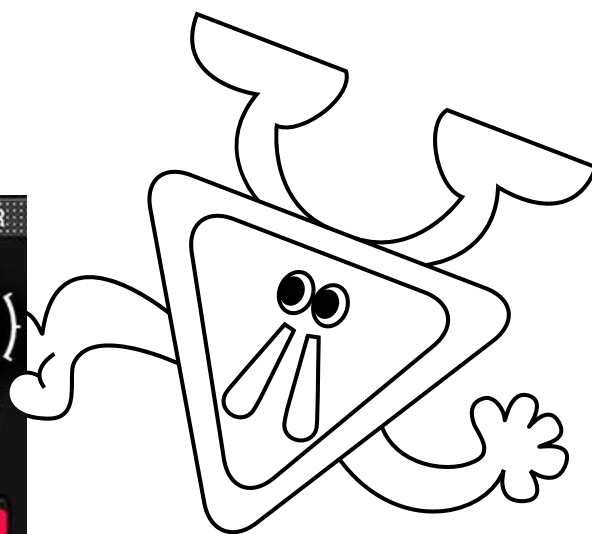
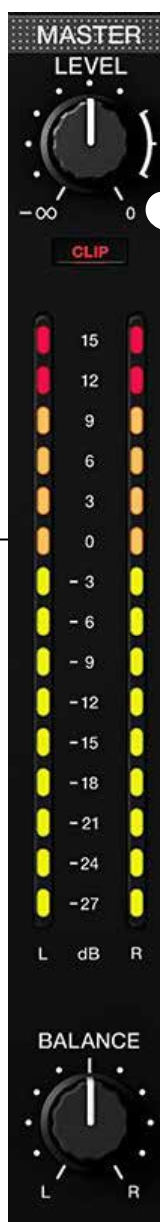
Po wciśnięciu przycisku **CUE** od kanału Master musicie operować tym panelem:



Jest to panel słuchawkowy, na dole znajdują się wejścia na mały lub duży jack od słuchawek. Górne pokrętko służy do wyboru odsłuchu kanałów **CUE** i kanału **MASTER**, jeśli przesuniecie je do końca w lewo, będziecie słyszeć tylko aktywne kanały **CUE** od 1 do 4, jeśli przesuniecie je w prawo będziecie proporcjonalnie głośniejsze słyszeć kanał **MASTER** – jeśli przesuniecie je do końca w prawo będziecie słyszeć tylko kanał master. Pokrętko **LEVEL** służy do regulacji głośności słuchawek.

Z kolei tego panelu powinniśmy używać z dużą ostrożnością lub w ogóle nie dotykać w trakcie imprezy. **MASTER** to wyjście główne i pokrętką **MASTER LEVEL** regulujemy głośność muzyki na parkiecie, zazwyczaj ten poziom jest ustawiony na stałe przez osobę obsługującą kwestie techniczne w klubie i nie powinniśmy tego pokrętki używać oraz zwracać uwagę, aby „nie grać na czerwonym”, czyli nie przekraczać poziomu 9 na słupkach głośności, gdyż prowadzi do do przesterowania dźwięku i grozi zepsuciem sprzętu i głośników.

Pokrętko **BALANCE** służy do wyboru lewej lub prawej strony nagłośnienia, nie jest zbyt często używane przez DJs, może służyć do budowania napięcia w miksie poprzez wyłączenie dźwięku na jednej lub drugiej stronie sali. Uważajcie, żeby nie zostawić tego pokrętki przekręconego w jedną stronę – powinno znajdować się na środku.



**BOOTH MONITOR** służy do regulacji poziomu odsłuchu. W każdym klubie DJ ma przed sobą głośniki służące do „podsluchiwania” swojego miksu, gdyż główne nagłośnienie skierowane jest w stronę publiczności. Głośność odsłuchu możemy zmieniać według własnych upodobań, ponieważ publiczność nie powinna tego słyszeć, odsłuch jest dla DJs.



Kolejne panele służą do obsługi **efektów** czy też **filtrów**. Nie będziemy ich omawiać szczegółowo, gdyż nie są one potrzebne w podstawowej nauce miksu DJskiego.

Panel po lewej **SOUND COLOR FX** jest kontrolowany pokrętłami **COLOR** pod odpowiednimi kanałami.

Użycie jednego z efektów możecie zobaczyć w tym filmiku:

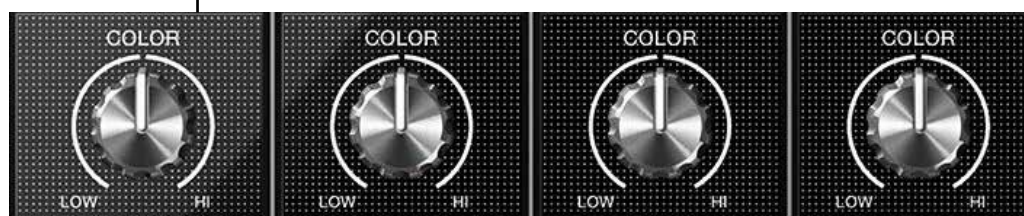
#### **Sound Color FX Crush**

<https://www.youtube.com/watch?v=4uGQdZpQwDU>

Pod poniższym linkiem znajdziecie instrukcję użycia panelu efektów:

#### **Pioneer DJM-750MK2 Effects Overview**

<https://www.youtube.com/watch?v=pDOO4dckuLO>



### 3. OPIS CDJÓW

CDJ Pioneer 2000 NXS to obecnie najpopularniejszy model CDJ w klubach.





Kolejna część to **główny panel CDJa**.

Po lewej stronie wybieracie źródło muzyki: **LINK** jeśli nośnik znajduje się w innym CDJu podpiętym kablem ethernetowym, **USB** jeśli nośnik USB jest zamontowany na danym CDJu, **SD** jeśli korzystacie z karty SD, **DISC** jeśli używacie płyty CD.

Po wyborze źródła plików powinniście widzieć zawartość waszego nośnika na panelu, którą obsługujecie największym pokrętkiem po prawej stronie – obracacie aby przeglądać pliki i foldery, naciskacie aby wybrać dany plik/folder, używacie przycisku **BACK**, aby cofnąć się wyżej.

Przycisk **TIME MODE/AUTO CUE**: jednym krótkim naciśnięciem wybieracie, w jaki sposób wyświetla się czas utworu: czas od początku, czy czas do końca. Jednym długim naciśnięciem włączacie lub wyłączacie funkcję **AUTO CUE**, która służy do automatycznego zatrzymywania utworu na jego początku.

Przycisk **QUANTIZE** używany jest tylko w przypadku używania oprogramowania Rekordbox po wcześniejszym przeanalizowaniu utworów i ich siatek, służy do wyrównywania siatki utworu, co jest przydatne m.in. przy zapętleniu (loopowaniu).

Górny przycisk **BROWSE** służy do przeglądania zawartości nośników. Przycisk **TAG LIST** służy do wejścia na tzw.

tag listę, którą możecie układać sami podczas grania, wybierając przycisk **TAG** (prawa górna strona pokrętki). Jest to funkcja przydatna wtedy, gdy w folderze lub w kilku folderach/playlistach macie kilkadziesiąt utworów, a podczas grania chcecie na bieżąco ułożyć playlistę, żeby nie zapomnieć o danych utworach.

Przycisk **INFO** wyświetla wszystkie dodatkowe informacje na temat utworu. Przycisk **MENU** rozwija dodatkowe dość zaawansowane funkcje CDJa, których nie musicie używać podczas imprezy.

**Tutaj więcej na temat funkcji MENU:**

<https://www.youtube.com/watch?v=xSQRu2kSCws>

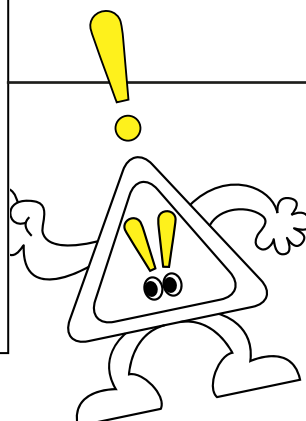
Na wyświetlaczu widzicie nazwę utworu, po prawej wyświetla się jego tonacja. Widzicie również siatkę i falę z podglądem utworu (powiększoną u góry oraz w całości na dole). Widzicie również czy włączone są funkcje **QUANTIZE** i **AUTO CUE**, **REMAIN** wskazuje na czas pozostały do końca utworu, widzicie również tempo BPM (bitów na minutę) w ramce, a obok niej wskaźnik o ile procent utwór został przyspieszony lub zwolniony. **MT** oznacza włączoną funkcję **MASTER TEMPO** (o niej za chwilę), **SYNC** oznacza włączoną funkcję synchronizacji dwóch utworów, pod ramką z BPM wyświetla się wybrany zakres przyspieszania/zwalniania utworów (6, 10, 16 lub WIDE), a pod nim zakres zapętlenia.



W lewym górnym rogu znajduje się wejście do nośników USB i karty SD, od Was zależy jakiego nośnika chcecie używać.

Bardzo ważne jest, abyście przed wyciągnięciem nośnika USB naciskali przez kilka sekund przycisk **USB STOP**, dopóki nie przestanie migać kontrolka, gdyż może to zapobiec utracie danych.

Gdy USB będzie bezpiecznie zdemonstrowane, zniknie z panelu na wyświetlaczu.

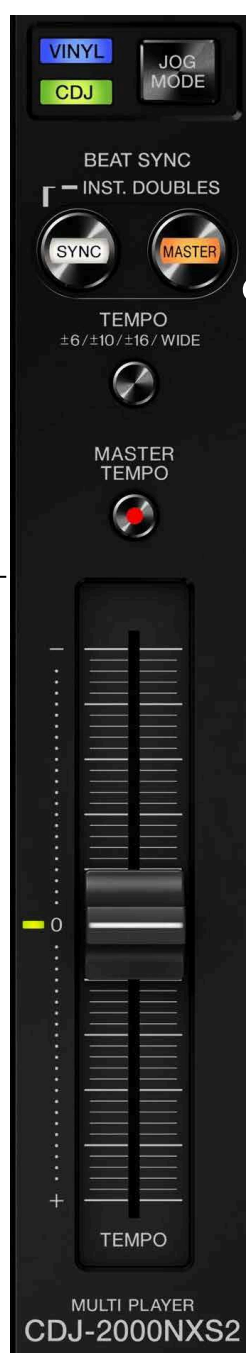
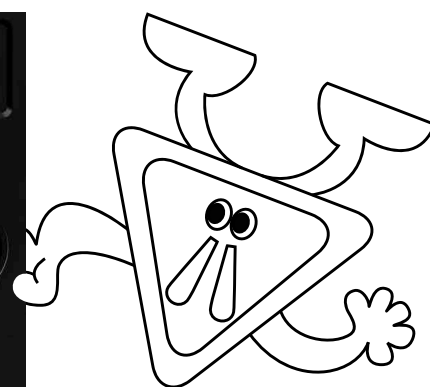


W tej części CDJ wybieracie **CDJ** lub **VINYL JOG MODE** - **JOG** to okrągły talerz na CDJ mający imitować płyty winylową. Możecie go używać w trybie **VINYL** i wtedy CDJ będzie reagować w ten sam sposób jak płyta winylowa, lub też w trybie **CDJ**, gdzie nie będą słyszalne pociągnięcia płyty oraz utwór nie zatrzyma się jeśli przycisnąć JOG.

Następnie znajdziecie przycisk **SYNC** służący do synchronizacji utworów, jednak w tym poradniku nie będziemy zalecać używania tej funkcji.

Następnie możecie znaleźć zakres zmiany tempa **TEMPO +-6, +-10, +-16** lub **WIDE**. Wartości wyrażone są w procentach. Funkcja **WIDE** pozwala nam zwolnić lub przyspieszyć utwór o 100%.

Przycisk **MASTER TEMPO** świeci się na czerwono gdy jest włączony, przy włączonej funkcji nie będziecie słyszeć zmiany tonacji utworu przy zmianie tempa. Poniżej znajduje się suwak **PITCH**, którym regulujecie tempo utworu.



Pomijamy panel **HOT CUE**, czyli czterech kolorowych przycisków po lewej stronie, więcej na temat HOT CUE możecie zobaczyć tutaj:

<https://www.youtube.com/watch?v=E5IRw2vRDw>

Talerz na środku CDJa nazywany jest **JOG**iem. Używacie go do przyspieszania/zwalniania utworów lub też szukania wybranego momentu w ścieżce.

Po prawej stronie na górze JOGa znajduje się pokrętło **JOG ADJUST**, którym regulujecie to, jak mocno obraca się talerz, im bardziej w prawo, tym bardziej ciężko będzie się poruszał, przekreślony do końca w lewo będzie się obracał przy lekkim dotknięciu.

U góry znajdują się przyciski do zapętlenia. Pierwszym przyciskiem ręcznie zaznaczamy początek loopa, drugim zaznaczamy koniec, przyciskiem **RELOOP/EXIT** wyłączamy zapętlenie. Przyciskiem **4/-8 BEAT** możemy wybrać automatyczny loop cztero- lub

ośmiobitowy, jednak będzie on działał tylko na utworach przeanalizowanych przez oprogramowanie Rekordbox.

Ręczne zaznaczanie loopów przy pomocy pomarańczowych przycisków jest bardzo precyzyjne i dość trudne, dlatego polecamy analizować utwory w Rekordbox i zapisywanie loopów również przy pomocy tego oprogramowania, ewentualnie przy użyciu przycisku 4/-8 BEAT.

**CUE/LOOP CALL** służy do wybierania CUE POINTS lub loopów zapisanych wcześniej na Rekordbox. Przycisk **TEMPO RESET** zatrzymuje regulację suwakiem PITCH, więc go nie używajcie. Na środku JOGa wyświetla się napis VINYL przy włączonym trybie VINYL, gdy używacie trybu CDJ napis ten znika.



W tym panelu u góry wybieracie w którym kierunku będzie leciał utwór, do przodu (**FWD**), czy do tyłu (**REV**).

**TRACK SEARCH** pozwala Wam przeskakiwać między utworami w folderze. **SEARCH** pozwala znaleźć wybrany fragment utworu szybciej niż przy użyciu samego JOGa, gdy naciśnięcie SEARCH plus przesunięcie JOG szukanie będzie jeszcze szybsze.

Pomarańczowy okrągły przycisk to **CUE**, którym wybieracie początek utworu, jeśli puścicie ten przycisk, utwór powróci do zaznaczonego przez Was lub automatycznego początku.

Aby ręcznie wybrać CUE (czyli moment rozpoczęcia utworu lub wybranego fragmentu – najczęściej pierwszego bitu) musicie nacisnąć **PLAY** (ten przycisk powoduje automatyczne odtwarzanie utworu), następnie nacisnąć **PAUSE** klikając w zielony przycisk jeszcze raz, aby utwór się zatrzymał.

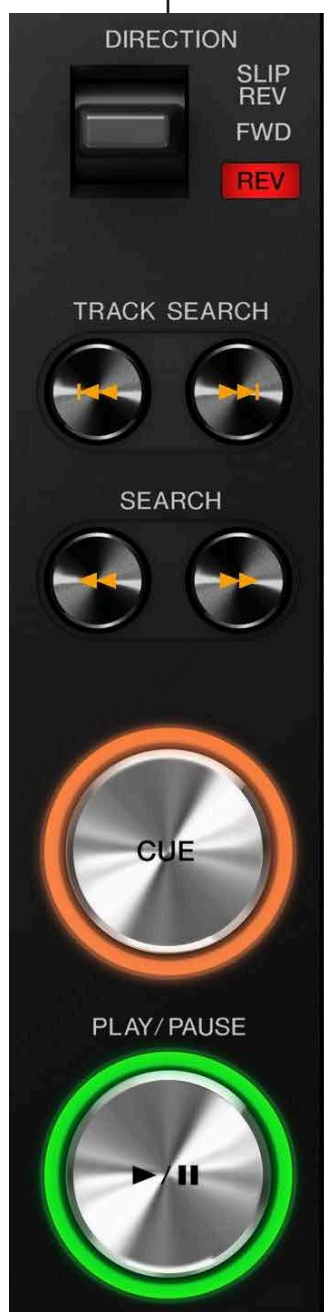
Przy użyciu JOGa wybieracie punkt CUE po czym naciskacie przycisk pomarańczowy – w tym momencie nowy punkt CUE już jest zapisany. Jeśli nie jest to moment, który chcieliście zaznaczyć, wykonujecie tę czynność jeszcze raz.

Pod tym linkiem możecie obejrzeć jak używać przycisków CUE i PLAY, JOGA oraz suwaka PITCH:

(na starszym modelu CDJów, jednak zasada jest ta sama co przy nowych CDJach)

[https://www.youtube.com/watch?v=5SyX\\_lbA9ig](https://www.youtube.com/watch?v=5SyX_lbA9ig)

Obejrzyjcie ten filmik wielokrotnie, wyjaśnione są w nim najważniejsze kwestie związane z tzw. bitowaniem (wyrównaniem tempa i odtworzeniem zsynchronizowanych utworów).





## 4. STRUKTURA UTWORÓW

Utwory w muzyce elektronicznej dzielą się na:

- **bity**
- **takty**
- **frazy**

**Bit** to jedno uderzenie (zazwyczaj stopy perkusyjnej), **takt** to 4 bity, fraza może mieć 32 lub 64 bity, ale pojawiają się **frazy** o różnej długości, zawsze jest to jednak wielokrotność czterech bitów.

Opis utworów elektronicznych pojawia się tu od 3:40:

<https://www.youtube.com/watch?v=msHdT77B-kc>

Przy nauce DJingu na początku przede wszystkim musicie w kółko **liczyć do czterech**. Gdy jeden utwór już leci, musicie wystartować z pierwszym bitem we frazie na jeden, zwracajcie uwagę, czy omyłkowo nie startujecie na cztery. Musi to wyglądać mniej więcej w ten sposób:

|                |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| <b>Utwór 1</b> | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| <b>Utwór 2</b> |   |   |   |   |   |   |   |   | 1 | 2 | 3 | 4 |

Nawet jeśli traficie równo ale np. będziecie zgrywać pierwszy bit z drugim, miks będzie brzmiał źle.

Kolejna bardzo ważna rzecz to pilnowanie **prawidłowych fraz**, jak już wspomnieliśmy frazy mają zazwyczaj po 32 bity, mogą być też dłuższe lub krótsze, jednak będziecie mogli usłyszeć zmieniającą się frazę wraz z pojawieniem się nowych elementów w utworze np. wokali, melodii, nowych elementów perkusyjnych, przy odpowiednim czasie ćwiczeń, zaczniecie rozpoznawać frazy.

Wracając do wciskania przycisku PLAY na pierwszym bicie, pamiętajcie, że należy go wcisnąć nie w byle jakim momencie, ale **na początku frazy**. Jeśli zaczniecie zgrywać utwory w nieodpowiednim momencie, np. w środku frazy, miks nie będzie brzmiał płynnie. Miksowanie na frazy nie jest trudne, a jest konieczne, jeśli chcecie grać miksy, które brzmią płynnie i nie wywołują niepokoju w słuchaczach. Powinniście więc wciskać PLAY w ten sposób:

|                           |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |   |   |   |   |
|---------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|---|---|---|---|
| <b>Utwór 1</b><br>(takty) | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2  | 3  | 4  | 1  | 2  | 3  | 4  | 1  | 2  | 3  | 4  | 1  | 2  | 3  | 4  | 1  | 2  | 3  | 4  | 1  | 2  | 3  | 4  |   |   |   |   |
| <b>Utwór 1</b><br>(frazy) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| <b>Utwór 2</b><br>(takty) |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    | 1 | 2 | 3 | 4 |

W niektórych utworach frazy nie różnią się zbyt wiele od siebie, jednak istnieją gatunki takie jak house, gdzie miksowanie z frazami jest szalenie istotne, gdyż musicie pilnować aby dwie partie melodyjne lub wokalne nie nachodziły na siebie. Można zaznaczać sobie punkty **HOT CUE** w Rekordbox, gdzie możecie sobie ułatwić zadanie i oznaczać, gdzie pojawiają się ważne elementy utworu, jednak jest to praca do wykonania na dalszym etapie nauki.

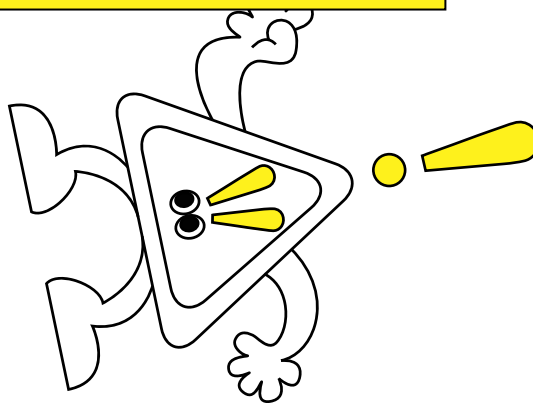
## 5. ĆWICZENIA

Uwaga do ćwiczeń dla osób ćwiczących na kontrolerach (jak również dla osób ćwiczących na najnowszych modelach CDJów): starajcie się jak najbardziej grać na słuch, nie patrzcie się na ekran z tzw. falką, musicie słyszeć rozjeżdżające się bity, patrzenie się w ekran nie pomoże, gdy z jakiegoś powodu będziecie musieli grać na starych modelach CDJów (co się zdarza).

### Ćwiczenie 1

Na początek spróbujcie **miksować ze sobą ten sam utwór** na dwóch CDJach.

Nie musicie na tym etapie bitować – jest on przecież dokładnie w takim samym tempie – natomiast ćwiczyć teraz podstawowe trafianie w pierwszy bit frazy. Nie jesteśmy maszynami, więc nie zawsze idealnie wstrzelimy się w uderzenie w pierwszy bit, nie należy wtedy kapitulować, a po prostu dokręcić odrobinę w lewą lub w prawą stronę JOGiem. Możecie delikatnie (bardzo ważne: delikatnie!) kręcić w obydwie strony i usłyszycie, który kierunek jest prawidłowy, a w przy którym miks będzie brzmiał jeszcze gorzej. Jeśli musicie dużo kręcić to znaczy, że prawdopodobnie sprawa wymknęła się spod kontroli i lepiej spróbować od początku.



### Ćwiczenie 2

Kolejne ćwiczenie jest podobne do pierwszego, jednak teraz spróbujcie **zgrać ze sobą dwa różne utwory**. Możecie na wyświetlaczu BPM wyrównać ich tempo przed odtworzeniem, a następnie liczyć bity we frazie w pierwszym utworze i wcisnąć PLAY na pierwszym bicie kolejnego utworu.

### Ćwiczenie 3

Tym razem musicie znaleźć **utwór, który nie zaczyna się od bitu**, utwór, który ma jakieś instrumentalne lub wokalne intro, a pierwszy bit pojawia się dopiero po jakimś czasie. W tym ćwiczeniu musicie zaznaczyć pierwszy bit w takim utworze. Musicie go zapauzować przyciskiem PLAY przed wystąpieniem pierwszego bitu, następnie JOGiem musicie przewinąć do miejsca, gdzie pojawia się pierwszy bit, musicie bardzo ostrożnie i precyzyjnie zaznaczyć sam jego początek, puścić w wybranym miejscu JOG i wcisnąć przycisk CUE, w ten sposób zaznaczacie nowy CUE point i utwór rozpocznie się w tym miejscu. Spróbujcie zaznaczyć pierwszy bit w utworze z intro, następnie wyrównajcie BPM utworów na dwóch CDJach i spróbujcie je zgrać.

### Ćwiczenie 4

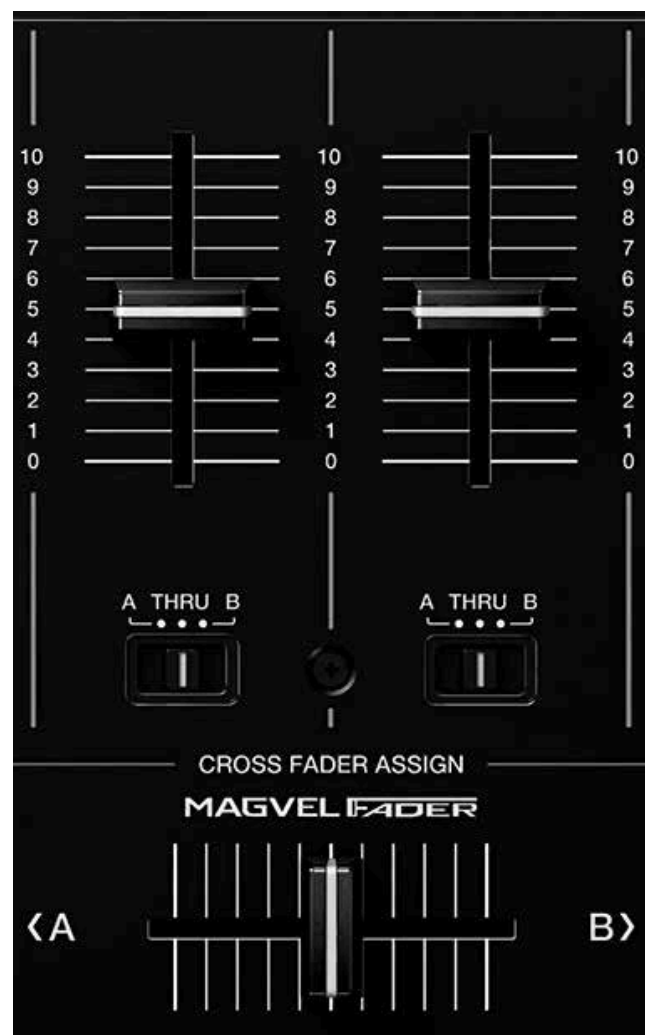
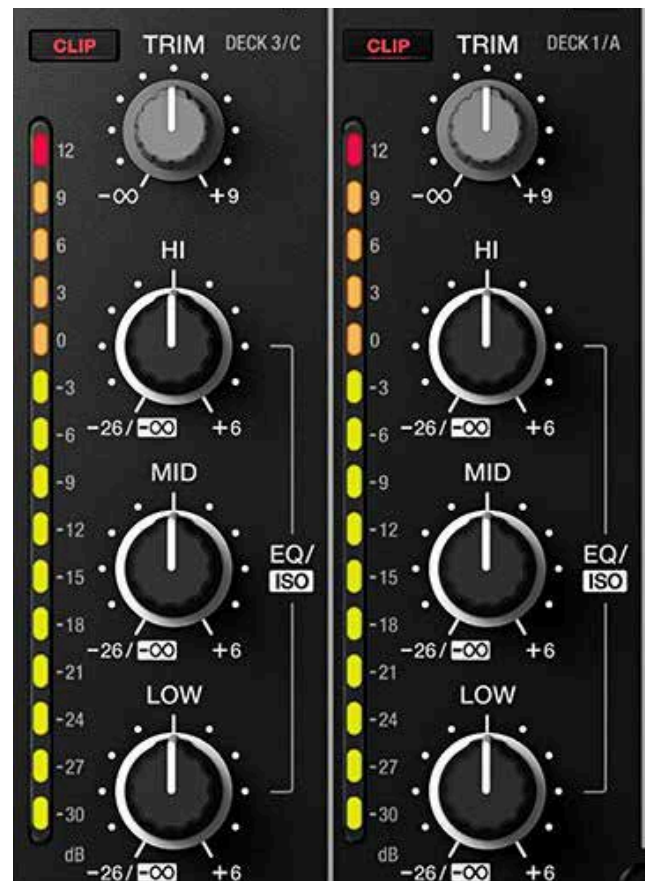
Kolejne ćwiczenie jest najważniejsze po wielokrotnym przećwiczeniu zadania 1, 2 i 3. Musicie nauczyć się **grać na słuch**. Jest to bardzo ważne szczególnie dla osób grających w domu z kontrolera, **zaklejać na ekranie BPM** i przesuwając suwak PITCH wraz z obracaniem JOGa próbujecie wyrównać bity w obydwu utworów. Ćwiczenie to możecie obejrzeć tutaj <https://www.youtube.com/watch?v=wJ1JjA7Pvvc>

## Ćwiczenie 5

Gdy będziecie już umieli zgrywać utwory i ratować „krzywe” miksy, musicie nauczyć się **operować płynnie pokrętłami częstotliwości**, aby miks dwóch (lub więcej) utworów nie był zbyt głośny lub przytłaczający, a zarazem jak najmniej zauważalny.

Pomogą Wam nagrania ze streamów DJskich, gdzie widać z bliska pokrętła na mikserze, różni DJs używają różnych technik i od was zależy jak najlepiej będzie się wam miksować. Jedną z bardzo ważnych zasad, wspomnianych wcześniej przy opisie pokręteł częstotliwości w mikserze, jest pilnowanie, aby **nie miksować z rozkręconym basem na obydwu kanałach**, dochodzi wtedy do przesteru i hałasu, musicie mieć jedno z pokręteł LOW skręcone mocno w lewo.

W zależności od gatunku, który będziecie grać, wasze miksy będą miały różną długość, czasami będziecie mogli miksować dwa utwory przez kilka minut, a niektóre tylko przez jedną frazę, będziecie mogli kończyć miksy bardzo powoli i płynnie lub też będziecie je szybko ścinać, technik jest naprawdę wiele, więc oglądajcie jak najczęściej nagrań doświadczonych DJs i podpatrujcie ich metody miksowania. Pamiętajcie, aby unikać miksowania na tzw. suwak czyli na mijających się faderach, docelowo macie miksować obywa utwory z faderami dociągniętymi do samej góry, a następnie musicie wyciszać jeden z utworów pokrętłami częstotliwości, na samym końcu macie zjeżdżać faderem, oczywiście jeśli nie używacie techniki ścinania.



## 6. REKORDBOX + MIXED IN KEY

Nie będziemy szczegółowo omawiać tutaj oprogramowania **Rekordbox**, odesłamy Was do istniejących już tutoriali, jednak powiemy o kilku podstawowych kwestiach. Rekordbox służy głównie do katalogowania muzyki, możecie układać tam playlisty, oznaczać muzykę tagami, gatunkami, segregować ją według tempa i tonacji, zaznaczać CUE pointy oraz punkty HOT CUE i loops. CUE point to miejsce, gdzie macie zaznaczony wybrany początek utworu lub wybranej frazy lub też początek zapisanego wcześniej loopa. HOT CUE służą do przeskakiwania do wybranego momentu w utworze podczas jego odtwarzania, mogą być również wykorzystywane do zaznaczania momentów, gdzie będziecie chcieli rozpocząć kolejny utwór.

Rekordbox skanuje wszystkie utwory w Waszej kolekcji, więc przy załadowaniu nośnika USB w CDJu od razu widzicie BPM i cały podgląd utworu, jeśli będziecie używać surowych plików wrzuconych w folder na nośniku USB, wszystkie dodatkowe informacje takie jak BPM i podgląd będą się dłużej ładować, trudniej też będzie ręcznie zaznaczyć loop, w związku z czym polecamy korzystać z Rekordboxa, gdyż bardzo to ułatwia przygotowywanie się i granie setów DJskich na wielu płaszczyznach.

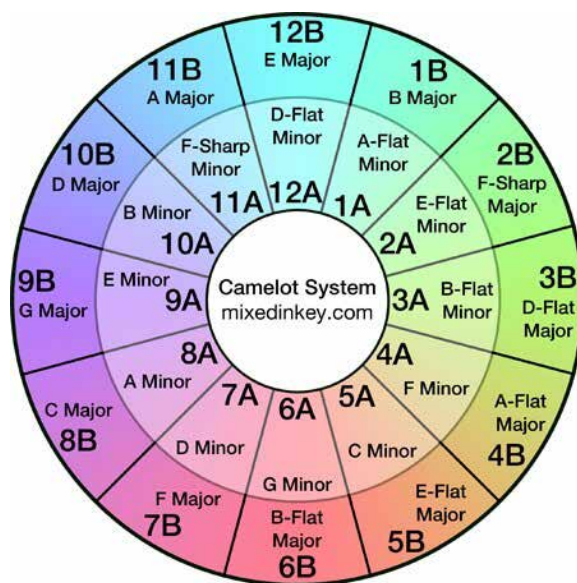
Polecamy ten tutorial z podstaw Rekordboxa po polsku:

<https://www.youtube.com/watch?v=GeMr0ctanuU8>  
[https://www.youtube.com/watch?v=QAf8EJ3Y\\_oE](https://www.youtube.com/watch?v=QAf8EJ3Y_oE)  
<https://www.youtube.com/watch?v=ZTAhfcerVw>  
<https://www.youtube.com/watch?v=z6VQSR09CFg>

Jeśli chodzi o dodatkowe funkcje dla bardziej zaawansowanych zdecydowanie polecamy te filmiki z Avalon Emerson:

<https://www.youtube.com/watch?v=PYB2SnllT5w&list=PLnZOad80R4nqnAtwaPlvN1mjeJZsPM0Gm&index=17&t=0s>  
<https://www.youtube.com/watch?v=LzuSQL26aS0&list=PLnZOad80R4nqnAtwaPlvN1mjeJZsPM0Gm&index=15&t=0s>

Kolejnym oprogramowaniem, w które warto zainwestować jest **Mixed In Key**, Rekordbox skanuje tonacje utworów, jednak często te wyniki są błędne, a bardziej niezawodnym programem jest Mixed In Key. Pozwala Wam on dodawać tonację w opisie utworu, dzięki czemu możecie mikсовать harmonicznie, używacie do tego koła kwintowego, gdzie rozrysowane są tonacje, które można ze sobą mikсовать, wygląda ono tak:



Jeśli chcecie używać Mixed In Key, pamiętajcie, aby najpierw przeskanować pliki w MIK a następnie wrzucać je do kolekcji w Rekordboxie z wyłączoną funkcją skanowania tonacji, aby w opisie pliku zachowana była tonacja z MIK.



## 7. SELEKCJA

Jeśli chodzi o selekcję macie bardzo wiele możliwości i portali sprzedających muzykę klubową, jedno z najpopularniejszych to **Bandcamp** i **Beatport**. Bandcamp jest platformą, która najbardziej hojnie i sprawiedliwie wynagradza artystów za sprzedaż muzyki, pliki zakupione przez tę platformę zostają na zawsze w waszej kolekcji z kilku formatach i możecie je zawsze ściągnąć, jeśli z jakiegoś powodu zgubicie lub zniszczycie pliki na swoim dysku. Inne portale często nie posiadają takiej funkcji, musicie też dodatkowo płacić za formaty bezstratne. Na początku waszej przygody z DJingiem może być trudno płacić za wszystkie pliki, dlatego polecamy szperanie na **Soundcloudzie**, jest tam nieskończona ilość utworów, które można ściągać za darmo (na Bandcampie również zdarza się znaleźć pliki za darmo).

Najpopularniejsze platformy do kupowania i wyszukiwania muzyki to:

**[www.bandcamp.com](http://www.bandcamp.com)**

**[www.beatport.com](http://www.beatport.com)**

**[www.soundcloud.com](http://www.soundcloud.com)**

**[www.junodownload.com](http://www.junodownload.com)**

**[www.boomkat.com](http://www.boomkat.com)**

**\*BARDZO WAŻNE:** absolutnie nie ściągajcie plików w jakości gorszej niż mp3 320 kbps, niższa jakość jest nieakceptowalna w klubach, uważajcie też na pliki FLAC – mimo że są w dobrej jakości, wiele CDJów ich nie odtwarza, informację na temat odtwarzanych plików znajdziecie na obudowie danego CDJa lub w Rekordbox (w związku z czym ściągnięcie ripów z Youtube lub Soundcloud jest również zakazane – nie istnieją żadne sposoby ściągnięcia tych ripów w wystarczająco dobrej jakości – nie dajcie się oszukać pirackim aplikacjom i wtyczkom).

Gdy będziecie już się czuli w miarę pewnie za dekami i będziecie chcieli występować przed publicznością, zacznijcie się promować, nagrywajcie promo miksy i publikujcie je na Soundcloudzie, wystarczy jeden miks miesięcznie lub mniej, zwracajcie jednak uwagę, aby nie wrzucać i promować mikсів z rażącymi błędami. Linki z Waszymi nagraniami możecie wysyłać do klubów i

promotorów, zwracajcie uwagę na konkursy DJskie, są one naprawdę świetną szansą, aby się wybić. W bardzo wielu klubach istnieją też wydarzenia typu open decks, gdzie możecie za darmo ćwiczyć swoje umiejętności na sprzęcie klubowym, managerowie i promotorzy też mogą Was tam zauważyć.

W Warszawie istnieje tzw. Siłownia DJska, gdzie możecie płacić za godzinę ćwiczeń na sprzęcie DJskim. Jeśli macie znajomych, którzy mają CDJe w domu, umawiajcie się z nimi na sesję i ćwiczcie swoje umiejętności.

Kolejna bardzo ważna uwaga: jeśli nie gracie na wydarzeniach charytatywnych, nie zgadzajcie się grać za darmo.

Pamiętajcie, że bezustannie inwestujecie w sprzęt i muzykę oraz spędzacie wiele czasu na poprawianiu swoich umiejętności, dlatego wasza praca powinna być wynagradzana tak samo, jak na imprezie wypłatę dostają barmani i ochroniarze. Niestety istnieją promotorzy, którzy próbują wykorzystać naiwność początkujących DJs, jednak pamiętajcie, że szacunek zyskacie tylko wtedy, kiedy będziecie stawiać takie same warunki jak inni DJs i nie zgadzając się na granie za darmo, nie psujecie również rynku dla innych.

**Dołączcie do grupy Oramics Sound Lab na Facebook i zadawajcie pytania dotyczące nauki DJingu!**



Jeśli możesz, dorzuć się  
na dalszą działalność Oramics:

**<http://paypal.me/oramics>**