

Curso Virtual Para Dj's

1. Apresentação dos Aparelhos
2. Mixer
3. Regulagem do Toca-disco
4. Discos
4. Pedal, Compasso e Caixa
5. BPM
6. Marcação de Ponto
7. Mixagens com música iguais
8. Ajuste de Pitch(sem fone)
9. Phaser e eco
10. Intros e Breaks
11. Fone de ouvido (regulagem)
12. Ajuste de Pitch (com fone)
13. Mixagens com música diferentes
14. CD's
15. Apresentação do CD PLAYER
16. Mixagem com CD
17. Microfone
18. Animação da Pista
19. Estilos Musicais
20. Montagem de Som
21. Noções de Performance

Apresentação dos Equipamentos

Toca discos

As toca-discos utilizados em nosso curso serão os da marca Technics, modelo SL 1200 MKII. Devido a sua robustez, precisão e qualidade dos componentes, esse equip. são considerados a melhores entre todos os existente no mercado desde sua criação. Por isso todos os melhores clubes do mundo inteiro utilizam essas "pick-ups". A seguir serão relacionadas as principais partes destes toca-discos:

- 1-Chave geral (power ON-Off): botão circular para ligar a alimentação elétrica.
- 2-Start/Stop: tecla utilizada para acionar e parar o prato.
- 3-33/45: teclas utilizadas para alterar a velocidade de rotação do prato 33 ou 45 RPM'S.
- 4-Pitch control: botão deslizante utilizando para alterar em +8% ou -8% a velocidade selecionada nas teclas 33/45. O manuseio deste botão é fundamental para uma boa mixagem.

5-Torre: estrutura onde se sustenta o braço.

6-Braço: tudo metálica onde são encaixados o shell e o peso.

7-Shell: suporte onde são colocados a cápsulas e agulha.

8-Peso: cilindro metálico colocando na extremidade posterior do braço e serve para regular o peso (em gramas) da agulha sobre o disco.

9-Anti-skating: botão circular utilizado para aumentar ou diminuir a força centrífuga do braço.

Mixer

O mixer (do inglês mix = misturar) é o equip. utilizado para mesclar varias fontes de áudio simultaneamente. existem dezenas de marcas disponíveis no mercado (ex: Numark, Gemini, Stanton, Pioneer, Vestax, etc) com diversas funções e recursos diferentes.

Regulagem do toca-disco

Antes de iniciarmos qualquer trabalho com o toca-discos, devemos revemos regular o peso da agulha, anti-skating e a altura da torre. A boa regulagem destes influi diretamente no desempenho do DJ e na qualidade de som. A seguir daremos os passos para essas regulagens.

1º passo : girar o peso do braço ate o ponto em que o braço fique na posição horizontal (deste modo o peso sobre a agulha é 0 gr.)

2º passo : girar o marcador do peso (parte preta numerada) ate que a linha do ponto zero coincida com a linha preta marcada no braço.

3º passo : girar o peso do braço até o peso do braço especificado p/ a cápsula e agulha instalados no shell.

4º passo : girar o botão anti-skating até chegar no mesmo valor do peso da agulha.

5º passo : ajustar a altura da torre de acordo com a altura da cápsula.

Após estes ajustes poderemos colocar o disco e sair tocando.

Discos (tipos, conservação e limpeza)

Os discos de vinil são fabricados em vários tamanhos : 12" 10" 7"

Single: disco em qualquer tamanho com apenas uma música e com algumas versões ou mixagem diferente da mesma música (dub, capella, club, etc). É o mais utilizado pelos DJ's devido a qualidade de som e diversidade das versões.

Long Play : (LP) ou álbum : disco de 12 polegadas com várias músicas diferentes, também são fabricados em passo : diversas velocidades de rotação : 33 Rpm, 45Rpm

(não mais fabricados atualmente). Para uma boa conservação dos discos de vinil, não devemos expô-los ao calor, locais empoeirados e úmidos.

Compasso, pedal e caixa

Para podermos aprender como se efetuar as mixagens, precisamos saber primeiro como as músicas são formadas:

a) compasso ou barra : é um conjunto de tempos musicais. A maioria das músicas dançantes (dance, rap, disco, rock, pop, samba, etc.) são formadas por compassos de 8 tempos.

ex:

tempo _1_1_1_1_1_1_1_

1 2 3 4 5 6 7 8

Alguns tipos de músicas como valsas, possuem compassos com números de tempo ímpar.

ex:

tempo _1_1_1_

1 2 3 (não importantes no curso)

b) pedal e caixa : podemos dividir cada compasso de 8 tempos como se fossem os componentes de marcação de uma baterias : pedal (ou bumbo) e caixa. Sempre o 1º tempo do compasso será o pedal e o 2º tempo a caixa, o 3º pedal, 4º a caixa e assim sucessivamente até terminamos o compasso.

ex: p cx p cx p cx p cx

tempo _1_1_1_1_1_1_1_

1 2 3 4 5 6 7 8 P = pedal C = caixa

Podemos distinguir o pedal e a caixa na música pelo timbre específico de cada um. O pedal é sempre mais grandes e a caixa um pouco mais aguda.

BPM

BPM significa batidas por minuto, ou seja, a quantidade de tempos musicais (pedais e caixas) contados dentro do tempo de 1 minuto. essa referência serve para determinar a "velocidade" da música. Só podemos mixar duas músicas com BPM's próximos entre si. Existem aparelhos que medem eletronicamente o número de BPM's de uma música.

Marcação de ponto

Marcar ponto significa fazer um movimento de vai e vem frequente em disco com o som do 1° ou 2° tempo do compasso (pedal ou caixa) de uma música. Esse movimento deve ser feito acompanhando os tempos de uma ou outra música.

Inicialmente faremos com ambos os volumes das músicas abertos:

- a) somente pedal com pedal
- b) somente caixa com caixa
- c) somente o pedal do compasso com o 1° pedal do compasso
- d) somente a 1° caixa do compasso a caixa do 1° compasso
- e) arriscaremos soltar para ver o sincronismo da sua mão.

Mixagem com músicas iguais

Para iniciamos as aulas de mixagem, inicialmente faremos esta operação com discos iguais. Para que qualquer mixagem fique bem feita, devemos casar os tempos dos compassos das duas músicas que estão tocando, ou seja devemos soltar o 1° pedal (1° tempo do compasso) ou a 1° caixa (2° tempo do compasso) da música que estamos marcando o ponto com o 1° pedal ou 1° caixa da outra música que está tocando, respectivamente. desta forma ambas músicas estão começando cada compasso ao mesmo tempo.

Ajuste de pitch (sem fone)

Após soltarmos a música que estamos marcando o ponto no tempo certo , tentaremos acertar o pitch para que ambas músicas toquem na mesma velocidade e com compassos simultâneos. Inicialmente faremos esta operação sem o fone de ouvido para você se familiarizar com o pitch.

Phaser e eco

Com dois discos iguais podemos obter efeitos interessantes:

- a) phaser: é um choque de frequência que se obtém quando atrasamos em alguns centésimo de segundo uma música que está tocando exatamente na mesma velocidade que outra, esta operação produz um efeito onde o som parece ondular parecido com um avião atravessando a música.
- b) eco: obtém-se soltando uma música sobre a outra no meio do compasso ou no compasso seguinte. Usando-se o crossfader no tempo correto podemos ficar repetindo refrões ou parte deles. Também só será possível se as músicas estiverem na mesma velocidade

Intros e breaks

Nas músicas dançantes geralmente aparecem trechos apropriados para que a mixagem fique melhor. Entre esses trechos podemos destacar:

a) intro: é a parte que você usa para sobrepor a música que já está tocando. É quase sempre o começo da música. A intro pode começar só o vocal, só com bateria (base) ou ambos tem sempre uma quantidade certa de compassos até que se inicie a parte mais Obs: quando a intro começar só com vocal e este for melódico(tiver ritmo), devemos imaginar uma bateria acompanhando este vocal para contarmos o número de compassos.

b) break: é a parte da música em que é sobreposta a intro da música. Ela aparece geralmente após a segunda metade da música e caracteriza-se pela predominância da bateria (pedal e caixa), a ausência (quase sempre) de vocais e acompanhamento. Assim como a intro, o break também tem uma quantidade certa de compassos.

Fone de ouvido [Regulagem e tipos]

O fone de ouvido é fundamental para que você possa monitorar as músicas e soltá-las nos momentos certos. Através dele você poderá perceber se a música mixada está atrasada ou adiantada e assim ajustar o pitch corretamente.

Existem vários tipos de fone de ouvido disponíveis:

- para DJ's (geralmente menores, mais leves e dobráveis)
- para estúdios (maiores e com mais qualidade)
- resistências (com ajustes de volume e tonalidade e até sem fio)
- para walkmans pequenos e alguns de encaixe auricular)
- a marca mais utilizada de fone no Brasil é Sony (V400, V600, 7804, 7806, etc), mas também existem outras marcas também de excelente qualidade (Koss, Vestax etc.). O importante para o DJ é que ele se sinta confortável com o fone e ele tenha boa qualidade.

Quando se usa fone de ouvido para mixagem é necessário utilizar apenas um lado do fone, a seu critério (esquerdo ou direito) e de preferência com volume médio (se estiver baixo dificulta mixagem e se estiver alto distorce o som e prejudica a audição).

Ajuste de pitch [com fone]

O ajuste de pitch é também fundamental para o acerto da mixagem. Quando soltamos uma música devemos imediatamente colocar a mão no pitch para uma eventual correção da velocidade da música. No caso da música entrar atrasada devemos acelerar o pitch movendo-o no sentido do sinal positivo e com movimentos de vai e vem, procurar acertar os tempos até achar um ponto ideal de mixagem. Se a música entrar adiantada, movemos o pitch no sentido do sinal negativo da escala e ajustamos da

mesma forma. Agilidade e precisão no acerto do pitch você só conseguirá com muito treino e bom ouvido.

Mixagem com músicas diferentes

Já sabemos que para a mixagem sair correta devemos "cesar" os compassos de duas músicas. Para um melhor resultado é aconselhável que a música a ser mixada tenha uma intro com a mesma quantidade de compassos do break da outra música. Antes de iniciar a mixagem devemos ajustar o pitch da música que vai entrar usando o fone de ouvido, este ajuste será feito agora sem que o canal da música esteja aberto. Assim que você soltar a música no crossfader.

Ex : a música que você vai mixar tem uma intro com 4 compassos e a outra música também tem um break com 4 compassos.

1º passo : ache o 1º pedal da intro (pelo fone)

2º passo : ajuste o pitch pelo fone soltando a música sem abrir o crossfader

3º passo : próximo ao break da outra música ache novamente o 1º pedal da intro e comece a marcar o ponto.

4º passo : soltar o 1º da intro quando iniciar o 1º pedal do break e, simultaneamente abra o crossfader até o meio (caso a música entre adiantada ou atrasada volte a ajustar o pitch)

5º passo : espere terminar os 4 compassos e mexe o crossfader para o outro lado do qual estava no início.

Pronto, está feita a mixagem!!!!!!

Obs : nunca tire o fone de ouvido antes de ter certeza que a mixagem terminou, pois caso contrário, ouvindo qual música está na frente da outra, também nunca deixe mixar vocal com vocal.

CD's [tipos, limpeza e conservação]

Ultimamente os CD's (compact disk) tem sido muito utilizados DJ's devido a sua qualidade de com, facilidade de armazenamento etc. Daremos a seguir algumas característica dos CD's : Eles são fabricados em 2 tamanhos:

Normal (os mais usados) Mini ou 3 polegadas (apenas no tipo single) Eles também se distinguem pela quantidade de música como os discos de vinil: Single Álbum Para limpeza deve-se utilizar uma flanela seca ou úmida.

Armazene sempre dentro da respectiva caixa e evite o contato dos dedos com a parte de leitura do CD, pegando pela borda ou pelo orifício do centro.

Apresentação do CD player

No nosso curso veremos o CDJ 500 G da marca Pioneer. É um dos mais bem conceituados CD Players do mercado pelo tamanho, rapidez e fácil visualização dos

seus comandos. existem também outras marcas de CD Players utilizados pelos DJ's como Denon, Stanton, Vestax, Gemini, etc.

Como não é possível trocar o CD enquanto ele estiver sendo executado, faremos todas as operações utilizando os botões de seu painel :

1 - CUE : utilizando para "marcar" um ponto da música. este ponto fica guardado para você soltar a música no momento certo da mixagem.

2 - JOG DIAL : tem dupla função : procura um ponto na música frame a frame quando o CD estiver na forma Pause ou acelerar e frear a velocidade da música quando o CD estiver na forma Play.

3 - LOOP : utilizado para repetir determinados trechos da música a seu critério. Torna-se um recurso interessante para fazer "loopings" na música (repetir compassos infinitamente).

4 - MASTER TEMPO : utilizado para normalizar o timbre do vocal quando o pitch estiver fora do ponto zero.

Mixagem com CD

A técnica de mixagem com CD é igual a utilizada para os discos de vinil, mudando apenas a forma de localizar e soltar as intro das músicas pelos comandos do CD Player . O acerto do pitch é feito da mesma forma que nos toca-discos

Microfone [regulagem e tipos]

O microfone é um dos meios utilizados pelos DJ's para animar a pista de dança e também para transmitir recados e informar o público. Portanto daremos alguns dados sobre o microfone.

Quando a captação do som os microfones se dividem basicamente em dois tipos:

- direcionais : recebem sinais sonoros somente frontais a cápsula.
- multi ou omni direcionais : recebem sinais sonoros de todos os ângulos.

Existem também os microfones sem fio (que não possuem cabo de ligação entre o corpo do microfone e o mixer ou mesa de som).

Quando a regulagem devemos tomar cuidado quando ao volume e localização : não deixar muito alto para não irritar quem está ouvindo e também para evitar realimentação (microfonia). Não posicione o microfone próximo a caixa de som ou caixa de retorno e nem abra o volume do microfone quando a caixa de retorno estiver ligada. Fale o mais próximo possível do microfone.

Microfone [regulagem e tipos]

O microfone é um dos meios utilizados pelos DJ's para animar a pista de dança e também para transmitir recados e informar o público. Portanto daremos alguns dados sobre o microfone.

Quando a captação do som os microfones se dividem basicamente em dois tipos:

- direcionais : recebem sinais sonoros somente frontais a cápsula.
- multi ou omni direcionais : recebem sinais sonoros de todos os ângulos.

Existem também os microfones sem fio (que não possuem cabo de ligação entre o corpo do microfone e o mixer ou mesa de som).

Quando a regulação devemos tomar cuidado quando ao volume e localização : não deixar muito alto para não irritar quem está ouvindo e também para evitar realimentação (microfonia). Não posicione o microfone próximo a caixa de som ou caixa de retorno e nem abra o volume do microfone quando a caixa de retorno estiver ligada. Fale o mais próximo possível do microfone.

Animação de pista

Uma das características importantes que o DJ deve ter é sua capacidade de poder animar a festa ou eventos que ele está fazendo. Uma das formas de animar uma pista de dança é fazendo seleções musicais com boas músicas e que sejam do gosto das pessoas que estão dançando. Outra forma é falando pelo microfone de maneira correta. Daremos a seguir algumas dicas de quanto e como falar :

- antes de falar saiba exatamente tudo o que você tem a dizer. De preferência escreva tudo em um papel para não esquecer nada.
- relaxe antes falar (respire fundo, tome em gole de água.etc.) e nas primeiras vezes que for falar procure não olhar muito para o público para não ficar nervoso.
- Dê os recados de forma rápida e clara (procure não falar muito tempo)
- cuidado com os erros de português (principalmente concordâncias e plurais), gírias e palavras de mal gosto (que ofendam o público).
- transmita recados de forma alegre, procure "contagiar" o público.
- de preferência, procure deixar um fundo musical enquanto estiver falando. Procure modular a voz para que ela fique acima da música de fundo para que as pessoas escutem perfeitamente o que você está dizendo.

Estilos musicais

É importante que o DJ saiba distinguir os estilos musicais para fazer seleções musicais coerentes, que agradem o público e que se encaixem no decorrer de uma determinada festa ou evento.

Dentro da Dance Music existem muitos estilos musicais (Underground, Garage, Funk, Drun' & Bass, Rap, House, Techno etc...) que se distinguem basicamente pelo andamento, base (bateria e baixo), acompanhamentos (teclado e outros instrumentos) e vocais. Ouviremos alguns trechos de alguns estilos mais importantes para que você possa distingui-los.

Além da Dance Music tradicional existem outros tipos de músicas dançantes que podem ser colocadas em seleções separadas, dependendo da festa, do local e do público (ex: Rock, Samba, Axé Music etc...).

Noções sobre montagem de equipamentos de som

Em qualquer local onde o DJ estiver tocando ele sempre estará cercado de equipamentos de som. É desejável, portanto, que ele tenha um mínimo de conhecimento da utilidade e funcionamento desses equipamentos e como são interligados.

Além dos toca-disco e CD Players (já explicados anteriormente) existem outros equipamentos que são ligados diretamente no mixer e que podemos chamar de fontes de audio. Por exemplo :

- Tape Deck : utiliza as fitas cassete comuns que também podem ser gravação analógica)
 - Mini Disc (MD) : utiliza discos pequenos parecidos com disquetes de computador e também podem ser gravados (gravação digital)
 - Digital Audio Tape (DAT) : tem a mesma função do Tape Deck. só que ele utiliza fitas um pouco menores que as comuns gravação digital)
- Depois de passar pelo mixer os sinais sonoros passam por diversos outros equipamentos que "tratam" o som até eles chegarem nas caixas acústicas e podemos chamá-los de processadores de audio.
- Equalizador : serve para atenuar ou reforçar as diversas frequências sonoras do som. Existem equalizadores com várias quantidades de bandas de equalização .
 - Crossover : serve para dividir os sinais sonoros em faixas de frequência para serem ampliadas separadamente pelos amplificadores. Existem crossovers de 2 a 5 vias (ex : subgrave, grave, médio grave, médio e agudo).
 - Compressor : serve para limitar o pico máximo de sinal sonoro que será enviado para as caixas acústicas.
 - Amplificador (Power ou potência) : como o próprio nome diz, ele amplifica o sinal sonoro e envia para as caixas acústicas. Sua potência é medida em Watts e onde watts de acordo com as caixas acústicas e finalidade.

De acordo com o local e necessidade, a configuração dos equipamentos pode variar. Todos os equipamentos de som são interligados por cabos. Os conectores mais comuns são RCA, P10, (ou banana) e XLR (ou canon). Os conectores devem sempre estar bem encaixados para evitar mau contato.

As fontes de audio (toca-discos, cd's, md's, etc...) são conectados ao mixer respeitando-se as entradas específicas (toca-discos liga-se em PHONO e as demais ligam-se em LINE) e também o canal correto (L é o canal esquerdo e R é o canal direito).

Para passar o sinal de um processador de audio para outro (mixer para equalizador por exemplo) deve-se conectar o cabo em OUTPUT do equipamentos que está gerando o sinal e conectar em INPUT do equipamentos que está recebendo o sinal e assim sucessivamente até se chegar ao amplificador.

Noções de performance

Performance em discotecagem significa utilizar diversas manobras técnicas com os toca-discos e o corpo para atuação em campeonatos ou para incrementar as festas com sons inusitados. Dentre estas manobras podemos destacar :

- Scratch : movimento de vai e vem no disco feito de forma rápida e acompanhando ou não uma música.
- Back to back : repetição continua de um mesmo trecho de uma música em dois toca-discos, sendo um som após o outro alternadamente em cada toca-discos. Pode-se incrementar essa operação com acrobacias e criatividade do DJ.