



Mixxx

Multiplatformski DJ program otvorenog kôda (2. deo)

Autor: Aleksandar Todorović

U prošlom broju smo detaljno opisali interfejs *Mixxxa* i uporedili ga sa komercijalnim programima sa kojima se bori za tržište. U ovom broju je vreme da vas naučimo kako da ga koristite. Naravno, ono što ćete da naučite je daleko od profesionalnog nivoa, ali je dovoljno da počnete da radite svoje amaterske mikseve. Ukoliko vam postane zanimljivo, preporučujemo vam da sami detaljnije istražite mogućnosti ovog softvera.

Uvod u pravljenje prelaza između dve pesme

Cilj svakog miksa je pravljenje što preciznijih prelaza između odabranih pesama. Naravno, ne možete da izaberete bilo kakve pesme. Pesma koju hoćete sledeću da pustite mora da bude približno iste brzine kao ona koju trenutno puštate, da biste napravili što neprimetniji prelaz. Većina elektronske muzike danas olakšava taj posao, tako što producenti pored verzije prilagođene za radio, izbacuju i produžene (engl. *extended*) verzije pesama. U tim verzijama se postepeno dodaju instrumenti, te one obično traju 6-7 minuta. Da bismo vam

olakšali posao pri pravljenju vašeg prvog miksa, pronašli smo tri pesme približno iste brzine koje ćemo da koristimo u ovom kratkom uvodu u svet DJ-inga. Pesme koje smo izabrali su u duhu ovog časopisa potpuno besplatne, te ih možete legalnim putem preuzeti prateći preporučene linkove u ovom članku. U ovom delu ćemo se baviti *Hip-Hop/Trep* žanrom, dok ćemo u trećem (i poslednjem) delu ovoga članka obuhvatiti još nekoliko žanrova elektronske muzike (*house* i *dabstep*), te malo proširiti znanje iz ovog dela.

Prvi korak

Prvi korak je, naravno, preuzimanje pesama. Dajemo vam originalne *Soundcloud* linkove. Linkovi za preuzimanje pesama su u sva tri slučaja obezbeđeni od strane autora. Sve što treba da uradite je da pratite linkove u opisu.

1. **Skepp & Hawk feat. Bizzie – Ripper** [1]
2. **Chippy Nonstop – Money Dance (Ryan Marks Remix)** [2]
3. **Borgore & Carnage – Incredible (Busted by heRobust)** [3]

Drugi korak

U drugom koraku je potrebno da učitate prve dve pesme u takozvane „dekove“ (*deck*). To možete da učinite na više načina. Najlakši je da jednostavno pokrenete program i preko upravnika datoteka jednostavno prevučete pesme u odgovarajuće polje. Ako vaš ekran izgleda kao na slici 1, spremni ste za sledeći korak, a to je klik na levo **play** dugme (primetićete da postoje dva, po jedno za svaku pesmu). Primetićete da Mixxx nije prepoznao jednaki tempo (tempo prve pesme je 140, a tempo druge je 73), ali kod određivanja tempa pesme, važi pravilo da je tempo jednak njegovoj duploj vrednosti. Jedinica za tempo pesme je [BPM], što je skraćeno od bubnjeva po minutu (*Beats per minute*). Dakle, 70 [BPM] i 140 [BPM] se mogu posmatrati kao pesme istog tempa, što znači da je potrebno usporiti drugu pesmu za samo 3 [BPM] da bismo dobili pesme iste brzine. To ćemo da uradimo u sledećem koraku.

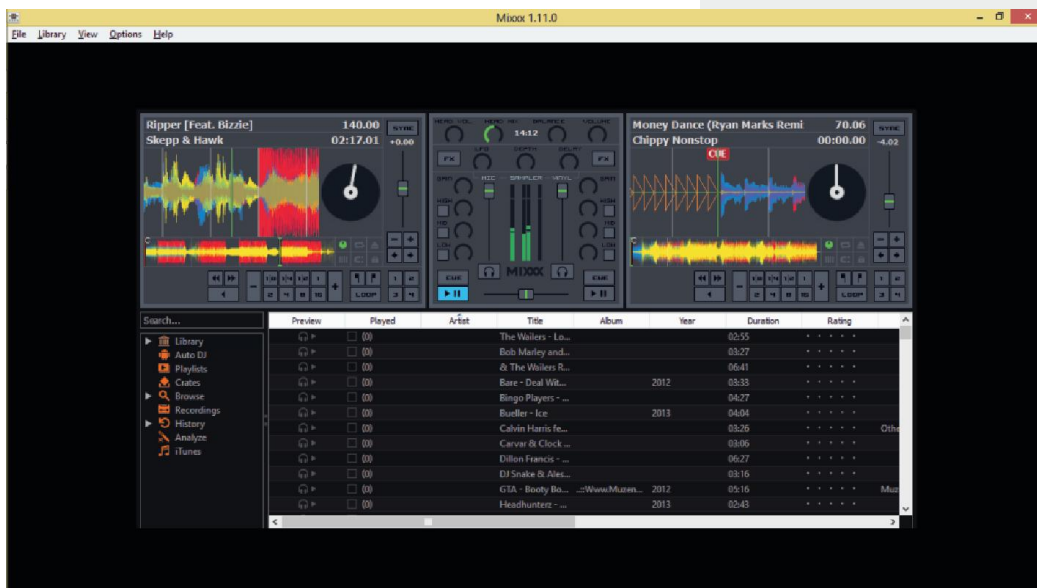
Treći korak

Postoje dva načina; prvi je da kliknemo na dugme sa oznakom *SYNC*, a drugi je da ručno podešavamo, pomerajući potencijometar ispod tog dugmeta na -4 [%]. Pesme ne moraju da budu savršeno precizno usklađene, jer se malo odstupanje primeti tek nakon nekoliko minuta. Nakon što smo to uradili, čeka nas najteži deo posla – pogađanje kada treba pustiti drugu pesmu. U ovom koraku ne postoji određeno pravilo i radi se većinom po sluhu. Potrebno je malo vežbe pre nego što se uvo dobro istrenira da prepozna savršeno vreme za puštanje druge pesme. Ako je pesma puštena u savršeno vreme, nikakva druga akcija nije potrebna da bi se dogodio savršen prelaz. U našem slučaju savršeno vreme je tačno onda kada se po poslednji put pojavi crvena boja na spektru (slika 2). Pošto je skoro nemoguće savršeno pogoditi to vreme, preporučujemo da još jednom kliknete na *SYNC* dugme iznad druge



Slika 1 Početni izgled

pesme nakon što je pustite. Ako ste sve dobro uradili, imaćete savršen prelaz tačno kada se prva pesma završi. Ukoliko niste, nema veze, pokušaćemo još jednom. Ovo je veština za koju je potrebno malo više vežbe pre nego što se savlada.



Slika 2 Vreme za savršeni prelaz

Drugi pokušaj

Nakon završetka prve pesme, učitajte treću na njeno mesto, na isti način na koji ste prvu učitali u drugom koraku. Nakon toga, potrebno je opet pogoditi pravo vreme da se pusti pesma. Ponovo čekamo da se po poslednji put pojavi crvena boja na spektru (slika 3) i kliknemo na dugme **play**.



Zaključak

Iako se čini veoma lako, za pravljenje savršenog prelaza je potrebno malo vežbe. Pošto je ovde ipak muzika u pitanju, da bismo vam malo olakšali posao napravili smo i video u kojem smo uradili sve do sada rečeno, da ga možete pratiti

dok čitate. Ako vam neki deo teksta nije jasan, nadamo se da će vam postati jasniji nakon što ga odgledate na videu [4]. U trećem delu ćemo još malo da proširimo znanje, a nakon trećeg dela ćete u potpunosti biti spremni da sami pravite amaterske mikseve.

Korisni linkovi:

[1] <https://soundcloud.com/skiepp-2/skiepp-hawk-ripper-feat-bizzie>

[2] <https://soundcloud.com/chippynonstop/monkey-dance-ryan-marks-remix>

[3] <https://soundcloud.com/herobust/borgore-carnage-incredible>

[4] <http://www.youtube.com/watch?v=wKfvn9U343U>