

INDICE

1. INTRODUZIONE	2
2. REQUISITI MINIMI DI SISTEMA	2
3. INSTALLAZIONE	2
3.1. Prima installazione	2
3.2. DJ Control MP3 e la scheda audio del tuo PC	4
4. PRESENTAZIONE	4
4.1. La tracolla	4
4.2. Il piano principale	5
4.3. Connettore USB	6
5. UTILIZZARE DJ CONTROL MP3 AD UNA FESTA	6
5.1. Introduzione	6
5.2. Configurazione della tua DJ Control MP3	7
5.3. Anteprima tramite le cuffie	7
5.4. Accelerare o rallentare un pezzo	8
5.5. Creazione di cue point	9
5.6. Creazione di loop	10
5.7. Passare da un brano all'altro	10
5.8. Aggiunta di effetti ad un brano	12
5.9. Scratching	13
6. SUPPORTO STANDARD MIDI	14
7. RISPOSTE ALLE DOMANDE PIU' FREQUENTI	16
8. ASSISTENZA TECNICA	17
8.1. Informazioni sulla garanzia	17

1. INTRODUZIONE

DJ Control MP3 è una potente periferica hardware che ti offre la possibilità di mixare e di scratchare la musica digitale sul tuo PC. Divertente e intuitiva da usare, DJ Control MP3 ti permette di lasciare la tua impronta personale sulla tua musica preferita e di condividerla con gli amici organizzando feste o creando mix di tua invenzione.

DJ Control MP3 lavora con i file audio digitali, compresi gli MP3. Desideriamo ricordarti che le creazioni musicali sono protette dal copyright: pertanto, dovrai attenerti alle leggi attualmente in vigore.

2. REQUISITI MINIMI DI SISTEMA

- PC desktop/laptop con processore Intel Pentium III/Athlon 800MHz o compatibile
- 256MB di RAM
- Sistema operativo: Microsoft Windows 2000 SP4 e XP SP1
- Una porta USB disponibile (USB 1.1 o USB 2.0)
- Cuffie o altoparlanti amplificati
- Unità CD-ROM o DVD-ROM (consigliato con supporto CD-DA)
- Risoluzione video di 800x600 a 16-bit
- Connessione ad Internet + 100MB di spazio libero su hard disk per alcune applicazioni

3. INSTALLAZIONE

3.1. Prima installazione



Prima di collegare DJ Control MP3 al tuo computer, devi installarne prima i driver.

N.B.: le schermate di installazione e le procedure da seguire potrebbero discostarsi da quanto descritto in questo manuale.

Dato che i driver e software sono in continua evoluzione, quelli presenti nel tuo CD-ROM di installazione potrebbero non essere i più recenti. Per verificarne la versione e per, eventualmente, scaricare quelli più recenti, puoi visitare il sito web Hercules (ts.hercules.com).

3.1.1. Installazione di driver e software



- Inserisci il CD-ROM di installazione nell'unità CD-ROM.

Il menu dell'installazione DJ Control MP3 apparirà.

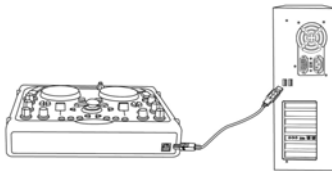
Se la procedura di installazione non dovesse partire automaticamente:

- Clicca due volte su **Risorse del computer**.
- Clicca due volte sull'icona dell'unità CD-ROM.
- Se necessario, clicca due volte su **Setup.exe**.
- Clicca su **Installa il prodotto**.
- Segui le istruzioni sullo schermo.

Nota: Se non hai l'ultima versione di DirectX installata nel tuo sistema, sarai guidato attraverso la procedura di installazione per installarlo. Una volta installato DirectX, ti verrà chiesto di riavviare il computer. Dopo avere riavviato il computer, ricomincia la procedura di installazione inserendo nuovamente il CD-ROM di installazione nell'unità CD-ROM.



Apparirà una finestra di dialogo, tramite la quale ti verrà chiesto di collegare la tua DJ Control MP3 alla porta USB del tuo computer, o di scollegarla e quindi collegarla nuovamente.



- Utilizzando il cavo USB in dotazione, collega DJ Control MP3 ad una porta USB del tuo computer; oppure, qualora fosse già collegata, scollegala e ricollegala nuovamente.

Windows individuerà automaticamente la tua DJ Control MP3 ed installerà i driver necessari.

Comparirà una barra di avanzamento, che visualizzerà lo stato di avanzamento dell'installazione. Questa operazione potrebbe durare fino a circa 30 secondi, a seconda delle caratteristiche del tuo computer.

- Lascia che venga portata a termine la procedura di installazione e non far nulla finché non verrà visualizzato un messaggio che ti notificherà il completamento della suddetta procedura.

- Clicca su **Fine**.

Ti verrà chiesto di inserire il numero di serie del tuo VirtualDJ, indicato su un foglio della tua DJ Control MP3.

- Inserisci il numero di serie e clicca su **OK**.

VirtualDJ viene lanciato in modo automatico. L'icona VirtualDJ appare sul desktop.

Al termine dell'installazione dei driver, Windows potrebbe chiederti di riavviare il sistema.

DJ CONTROL MP3

Per informazioni su come configurare la tua DJ Control MP3, fai riferimento al paragrafo 5.2. Configurazione della tua DJ Control MP3.

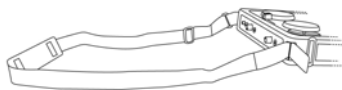
3.2. DJ Control MP3 e la scheda audio del tuo PC

DJ Control MP3 deve essere usata in combinazione con la scheda audio del tuo PC, altoparlanti e/o cuffie; è la tua scheda audio che riprodurrà infatti la musica sul tuo PC. Potrai usare la tua DJ Control MP3 per manipolare la musica che viene riprodotta sul tuo PC. La tua DJ Control MP3 potrà essere scollegata in qualsiasi momento, anche quando il computer è spento, grazie alla connessione USB.

4. PRESENTAZIONE

4.1. La tracolla

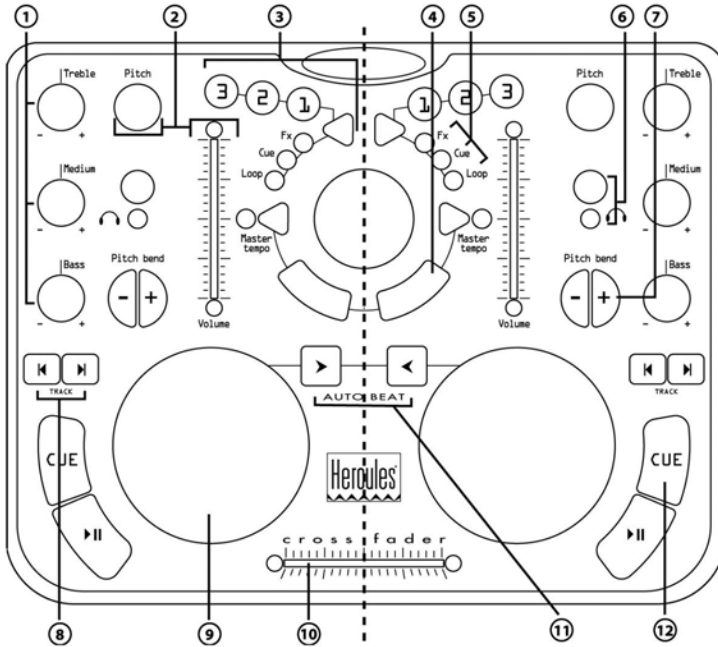
La tua DJ Control MP3 è altresì dotata di una tracolla, per un trasporto ancora più comodo. Per attaccare la tracolla:



- Fai passare le parti in velcro attraverso i due passanti di DJ Control MP3.
- Chiudi la tracolla utilizzando le parti in velcro.

4.2. Il piano principale

La tua DJ Control MP3 è dotata di una vasta gamma di controlli che ti permettono di interagire con il software DJ. Questi controlli sono divisi in due gruppi, dato che le parti destra e sinistra di DJ Control MP3 corrispondono a differenti deck delle applicazioni del software DJ. Qui di seguito trovi una descrizione della funzione di default di ciascun controllo.



1. Taglia od esalta le frequenze Basse/Medie/Alte
2. Modifica il volume, cambia la velocità della musica (pitch/tempo principale) in tempo reale
3. Aggiunge effetti, cue point (posizioni delle canzoni) e loop "al volo"
4. Emulazione mouse o controllo speciale DJ FX
5. LED che permettono di individuare in un attimo la modalità attualmente in uso
6. Pulsante monitoraggio cuffie
7. Accelerazione o rallentamento per un mixing accurato
8. Traccia precedente/successiva o avanti/indietro veloce
9. Manopola jog in stile vinile
10. Rapido crossfader per un mixaggio tra i due banchi senza salti
11. Mixa automaticamente tutta la tua playlist
12. Riproduzione/Pausa della canzone o marcia un punto all'interno di una canzone

N.B. 1: questa è una descrizione delle funzioni di default di DJ Control MP3, le quali possono variare a seconda dell'applicazione che stai utilizzando.

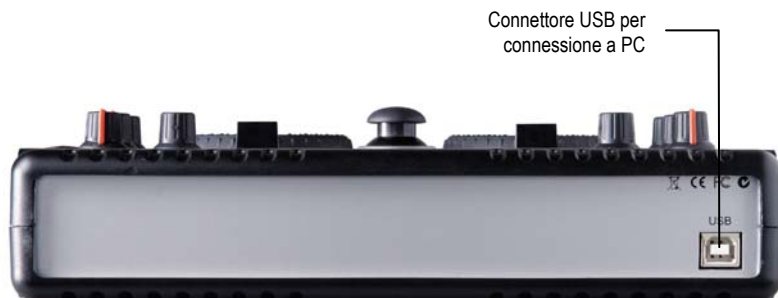
DJ CONTROL MP3

N.B. 2: L'emulazione del mouse viene attivata tramite il Pannello di Controllo (fai riferimento al tuo paragrafo [5.2. Configurazione della tua DJ Control MP3](#)).

4.3. Connettore USB

DJ Control MP3 è dotata di un connettore USB posto sul retro, che ti permette di collegarla al tuo PC. DJ Control MP3 è alimentata tramite connessione USB, pertanto non è necessaria alcuna fonte di alimentazione esterna.

Retro



5. UTILIZZARE DJ CONTROL MP3 AD UNA FESTA

5.1. Introduzione

Stai per apprendere tutto quello di cui un DJ ha bisogno per poter animare le sue prime feste. Partiamo dall'inizio, cioè dalla preparazione della festa: a nessun DJ piacerebbe arrivare impreparato, ecco perché egli avrà già provveduto ad organizzare il suo materiale e a scegliere in anticipo i brani da utilizzare.

Tu dovresti fare lo stesso selezionando i brani dalla musica in tuo possesso. Dai una bella spulciata alla tua collezione di CD e file MP3/WMA, selezionando le canzoni che intendi utilizzare. Per essere effettivamente in grado di mixare tra loro le varie tracce audio, dovrai conoscere quest'ultime alla perfezione.

Una volta fatto questo, assicurati di possedere tutte le periferiche di cui avrai bisogno. Hai un computer, DJ Control MP3, un paio di altoparlanti ed un paio di cuffie? Bene, allora sei pronto per cominciare!

Probabilmente ti starai chiedendo: ed ora, da dove comincio? Essendo questa una introduzione, ecco i principi fondamentali del lavoro di un DJ: un DJ lavora su due banchi (o giradischi). Il primo banco riproduce una parte del brano musicale, mentre il DJ utilizza il secondo banco per preparare la seconda parte. Egli potrà quindi lavorare su questa seconda parte (accelerandola in moda tale da attribuirle il medesimo tempo del resto del brano, ecc.) prima ancora che venga amplificata e riprodotta dagli altoparlanti. Al termine di una parte, il DJ avvia la riproduzione della

parte presente sull'altro banco effettuando un mix, ossia creando un collegamento tra le due sezioni, ottenendo una perfetta transizione.


In pratica, il software VirtualDJ e le estensioni dei programmi verranno attivati per entrambi i banchi.

VIRTUAL DJ

I due banchi condividono una singola playlist. Puoi aggiungere i tuoi brani alla playlist utilizzando la finestra esplora risorse.

- Sposta il puntatore del mouse sull'icona **PLAYLIST** posta nella parte inferiore destra dello schermo.

Nella parte inferiore destra dello schermo si aprirà la finestra della playlist.

- Fai clic su  per bloccare la finestra.

- Utilizzando la parte sinistra dello schermo, naviga nel tuo computer e trascina i file desiderati nella playlist.

Per sapere di più sull'arte del DJ, prosegui nella lettura dei paragrafi seguenti. Per ulteriori informazioni, ti consigliamo di consultare anche la documentazione di aiuto per il software fornito assieme alla tua DJ Control MP3.

5.2. Configurazione della tua DJ Control MP3

Per configurare la tua DJ Control MP3, devi utilizzare la funzione Pannello di Controllo di Windows.

- Clicca su **Start/Pannello di Controllo/Sistema** (o **Start/Impostazioni/Pannello di Controllo/Sistema**, a seconda del tuo sistema operativo e dell'impostazione del Menu di avvio).
- Clicca su **Hardware**, poi su **Gestione periferiche** e clicca sul segno **+** a sinistra della voce **Human interface Devices**. Seleziona **Hercules DJ Control MP3** nell'elenco.
- Clicca con il tasto destro del mouse su **Proprietà** e seleziona la scheda **Configura**.
- Seleziona o deseleziona l'opzione **Abilita Mouse DJ** per abilitare o disabilitare l'emulazione del mouse attraverso il ministick della tua DJ Control MP3 e i due tasti posti al di sotto (che funzionano come i tasti sinistro e destro del mouse). L'emulazione del mouse è abilitata di default.

5.3. Anteprema tramite le cuffie

Per preparare il flusso della sua musica, un DJ deve essere in grado di ottenerne un'anteprema in cuffia: il DJ ascolta in cuffia una traccia mentre l'altra è ancora riprodotta dagli altoparlanti, in modo tale che egli possa regolare il tempo della traccia che sta ascoltando in cuffia per unirla poi assieme all'altra in un flusso armonico. Può altresì aggiungervi effetti sonori, impostare cue point (marker/"segnaposto") per far partire una traccia da un punto particolare, creare loop ritmici, regolare le frequenze basse, medie e alte, ecc. La tua DJ Control MP3 ti permette di ottenere

questo tipo di anteprima tramite cuffie, a seconda del tipo di hardware e di software che hai a disposizione.

Per configurare la tua scheda audio in VirtualDJ, clicca sull'icona **CONFIG** nell'angolo in alto a destra della finestra principale di VirtualDJ, e seleziona la tua configurazione nella finestra **Sound Cards**.

Se hai una scheda audio, non potrai ascoltare l'anteprima in cuffia. Se possiedi una scheda audio con un'uscita a 4 o più canali (come la scheda audio Hercules Muse Pocket LT); comunque sia, potrai monitorare la tua musica collegando le cuffie alle uscite 3 e 4.

Per utilizzare le cuffie in modalità anteprima con la tua scheda audio multi-canale, devi:

- a) Controllare che la modalità di altoparlanti selezionata per la tua scheda audio sia a 4 o 5.1 canali.
- b) Collegare le tue cuffie al connettore per gli altoparlanti posteriori della tua scheda audio (sulla Sound Blaster Live!, è il connettore nero)
- c) Una volta aperto VirtualDJ, attivare l'anteprima tramite cuffie cliccando **"Cuffie sull'uscita posteriore 4.1"** (in **Configura** > pagina **Schede Audio**).

Per l'ascolto in cuffia, dovrai utilizzare cuffie a bassa impedenza (meno di 32 Ohm), dato che cuffie ad alta impedenza genererebbero un volume troppo basso. Per monitorare un banco, tieni premuto il pulsante per il monitoraggio del banco tramite cuffie; non appena rilascerai il pulsante, l'ascolto terminerà. Assicurati di aver disattivato tutte le funzioni per il suono 3D posizionale della tua scheda audio, altrimenti potresti imbatterti in effetti di eco indesiderati mentre ascolti il brano in fase di mixaggio!

Quando un brano sul banco A viene riprodotto nella stanza, devi usare le cuffie per ottenere l'anteprima del brano sul banco B, e quando un brano sul banco B viene riprodotto nella stanza, devi premere il pulsante di monitoraggio cuffie sul banco A per preparare il brano seguente, e così via. I LED corrispondenti ai pulsanti di monitoraggio cuffie indicano se la traccia viene monitorata su quel banco: quando il LED è acceso sulla tua DJ Control MP3, significa che quel banco viene monitorato.

In VirtualDJ, le caselle nella parte centrale superiore dello schermo che rappresentano i banchi 1 e 2 riflettono lo stato del monitoraggio: nella casella qui sotto, il banco A (il banco di sinistra, o banco 1 in VirtualDJ) è verde, il che sta ad indicare che viene monitorato sulle tue cuffie, mentre il banco B (il banco di destra, o banco 2 in Virtual DJ) è rosso, il che significa che non è monitorato.



5.4. Accelerare o rallentare un pezzo

Il motivo principale per accelerare o rallentare un brano è ottenere il giusto livello di BPM, sincronizzandone il ritmo con quello del brano già in riproduzione. In questo modo, potrai mixare i brani più dolcemente, nel passaggio da un banco all'altro. Vi sono due modi per regolare la velocità di un pezzo: impostando manualmente la tonalità oppure affidandosi alla procedura automatica di beat-matching.

Nei banchi in vinile, regolando il pitch si interviene sulla velocità di rotazione del giradischi. Questa regolazione cambia quindi la velocità di un pezzo, modificandone la tonalità generale (ad esempio, un pezzo che sia stato accelerato significativamente avrà un pitch molto più alto e/o squillante).

Per modificare il pitch di un brano, puoi dunque utilizzare una delle apposite monopole **Pitch** di DJ Control MP3.

Inoltre, VirtualDJ è dotato di una funzione assai utile per regolare manualmente i BPM dei brani in riproduzione, sincronizzandoli per un più facile mixaggio: questa funzione è chiamata "beat-matching". Per attivare/disattivare la funzione di beat-matching per un banco, premi il pulsante **Master Tempo** del banco in questione. Se il LED corrispondente si illumina, la funzione di beat-matching è attiva per quel banco; mentre se il LED è spento, il beat-matching è disattivato.

VIRTUAL DJ

Mentre un brano viene riprodotto in un banco, i BPM vengono visualizzati appena al di sotto della timeline del brano, sulla destra (la percentuale accanto ai BPM indica quanto più velocemente, o più lentamente, vengano riprodotti i BPM rispetto al valore originale):



- Premi il pulsante **Master Tempo** di un banco per regolare automaticamente i BPM del brano, sincronizzandolo con quelli del brano in riproduzione sull'altro banco.

*Il pulsante **BEATMATCH** si accende. I BPM del brano in questione verranno automaticamente impostati in base al brano in riproduzione sull'altro banco, in modo tale che i BPM delle due tracce risultino sincronizzati.*

- Effettua una transizione da un brano all'altro (fai riferimento al paragrafo [5.7. Passare da un brano all'altro](#)).

*Se desideri disattivare il beat-matching per il banco in questione, premi nuovamente il pulsante **Master Tempo**. Il pulsante **BEATMATCH** si affievolisce: il beat-matching è disattivato.*

5.5. Creazione di cue point

Hai finito di sincronizzare i tempi dei tuoi brani? Molto bene – ma, a seconda dei pezzi che stai utilizzando, potresti voler avviare la riproduzione a partire da un punto in particolare, e non semplicemente dall'inizio.

Ciò è possibile inserendo dei cue point all'interno dei tuoi brani. Un cue point ti permette di identificare l'inizio di un'interessante sequenza ritmata e potrai avviare la riproduzione del brano direttamente a partire da quel punto. VirtualDJ, in combinazione con la tua DJ Control MP3, ti permette di impostare fino a 3 cue point.

Per impostare un cue point:

VIRTUAL DJ

- Una volta individuata la parte ritmica che stavi cercando, premi **Play/Pause**.

- Premi **CUE** per fare di questo punto il cue point 1.

Nella codifica temporale del brano, verrà inserito un segnaposto 

Se desideri impostare i cue point 2 e 3:

- Assicurati che il LED **Cue** di DJ Control MP3 sia acceso (se così non fosse, premi il Triangolo).
- Quando giungi ad una nuova sezione ritmica, premi **Play/Pause**.
- Premi il pulsante **2** o **3**.

Per andare ad un cue point mentre nella stanza è in ascolto un brano:



Se hai impostato un solo cue point:

- Premi **Play/Pause** per avviare la riproduzione della traccia a partire dal cue point da te impostato.
- Effettua una transizione da un brano all'altro (vedi paragrafo [5.7. Passare da un brano all'altro](#)).

Se hai impostato più di un cue point:

- Premi **Play/Pause** per avviare la riproduzione del brano a partire dall'ultimo cue point creato.
- Premi i pulsanti **1**, **2** o **3** per spostarti al corrispondente cue point.
- Premi nuovamente **Play/Pause** per riprendere la riproduzione del brano.
- Effettua una transizione da un brano all'altro (vedi paragrafo [5.7. Passare da un brano all'altro](#)).

5.6. Creazione di loop

Utilizzando il medesimo principio dei segnaposto, potrai anche creare dei loop, che altro non sono che parti di un brano ripetute all'infinito.



*I loop sono controllati utilizzando i pulsanti **1**, **2** e **3**, che generano loop basati, rispettivamente, sulle misure 1, 2 e 4. Pertanto, il pulsante **1** genera un loop corto, mentre il pulsante **3** genera un loop più lungo.*

- Assicurati che il LED **Cue** di DJ Control MP3 sia acceso (se così non fosse, premi il Triangolo).
- Durante la riproduzione del brano, quando arriverai alla sezione sulla quale desideri creare un loop, premi il pulsante **1**, **2** o **3** (a seconda di quanto lungo vuoi che sia il loop).

La sezione ritmica verrà ripetuta all'infinito.

- Premi nuovamente il pulsante **1**, **2** o **3** per ripristinare il normale ascolto del brano.

5.7. Passare da un brano all'altro

L'arte del mixaggio sta nel preparare il brano successivo mentre un altro brano è ancora in riproduzione. Quando il brano in riproduzione arriva alla fine, il DJ passa progressivamente da una traccia all'altra, utilizzando il crossfader, che controlla il volume dei due banchi. Queste tecniche fanno sì che non vi sia alcuno spazio vuoto tra due brani.

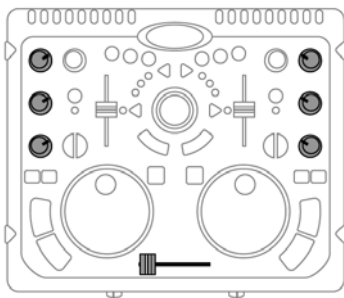
La tua DJ Control MP3 ti permette di lavorare con i file audio digitali memorizzati sul tuo computer. Questo paragrafo fornisce alcuni esempi pratici su come poter passare da un brano all'altro utilizzando il software VirtualDJ ed il monitoraggio tramite cuffie.

Esempio: Nel banco A (banco di sinistra) è in riproduzione un file MP3. Il LED posto sotto il pulsante di monitoraggio cuffie sul banco A è acceso, ad indicare che il banco A viene monitorato sulle tue cuffie. Puoi modificare il gain di un brano agendo sulle manopole Bass, Medium e Treble; in questo modo, le suddette manopole sul banco A sono state regolate in modo tale da ottenere il perfetto mix sonoro con il brano che è in riproduzione. Il crossfader viene spostato completamente a sinistra, in modo tale che si possa ascoltare solo il brano che è riprodotto dal banco A.

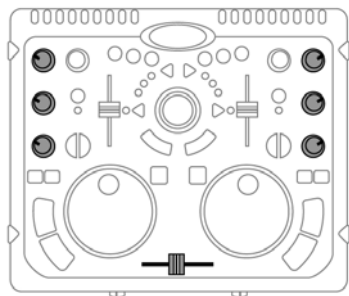
Mentre la traccia del banco A viene riprodotta, premi il pulsante di monitoraggio cuffie sul banco B (il banco di destra) in modo da poter sentire il brano che stai preparando sul banco B nelle tue cuffie, mentre la gente continua ad ascoltare la traccia riprodotta dal banco A attraverso gli altoparlanti presenti nella stanza. Il LED posto sotto al pulsante di monitoraggio cuffie sul banco B è acceso, ad indicare che il banco B viene monitorato nelle tue cuffie.

Quando il brano del banco A volge al termine, comincia a spostare il crossfader verso destra mentre inizi la riproduzione sul banco B. Puoi nuovamente regolare le manopole Bass, Medium e Treble per ottenere il gain perfetto per il brano riprodotto dal banco B. Naturalmente, esistono vari modi per passare da un brano all'altro: puoi muovere lentamente il crossfader, creare effetti "avanti-indietro", ecc. Devi solo usare la tua immaginazione! Quando il crossfader sarà completamente spostato a destra, il pubblico ascolterà unicamente il brano riprodotto dal banco B.

I seguenti diagrammi ti danno un'idea di come le manopole Bass, Medium e Treble debbano essere regolate per eseguire correttamente la procedura appena descritta.



Il brano 1 è riprodotto nella stanza utilizzando il banco A. Le manopole Bass, Medium e Treble del banco A sono regolate per ottenere il miglior mix sonoro.



Passaggio dal banco A al banco B (mantieni il crossfader in posizione centrale per circa 5 secondi, mentre regoli le manopole Bass, Medium e Treble di entrambi i banchi).

Una volta impostati gli indicatori nelle loro nuove posizioni, puoi spostare il crossfader completamente verso il banco B.


Grazie alla sincronizzazione del pitch analizzata precedentemente, la transizione tra due brani dovrebbe risultare perfetta. Tuttavia, nel caso in cui dovessi rilevare qualche discrepanza, puoi utilizzare i pulsanti **Pitch bend - / +**. Questi pulsanti riproducono l'effetto generato dal DJ quando questi dà una piccola spinta al vinile sul giradischi, oppure quando lo rallenta poggiandovi la mano. Più si tiene premuto il pulsante **Pitch bend**, tanto maggiore sarà la modifica del pitch.


Non devi far altro che ripetere questa procedura quando sei pronto per riprodurre la tua prossima traccia di nuovo sul banco A. In men che non si dica, sarai in grado di mixare come un vero professionista!

Nota 1: Il software VirtualDJ è dotato anche di una funzione di mixaggio automatico, che assicura una perfetta regolazione dei BPM dei brani in riproduzione ed effettua i passaggi da un brano all'altro. Ciò ti permette di concederti qualche pausa tra un mix e l'altro, senza dover spegnere tutto e deludere il tuo pubblico!

- Sposta il puntatore del mouse sull'icona **PLAYLIST** presente nella parte inferiore destra dello schermo.

Comparirà la playlist.

- Nella finestra della playlist, clicca su .

La funzione di mixaggio automatico è attivata: i brani saranno riprodotti uno dopo l'altro. Per ritornare al mixaggio manuale, clicca nuovamente su .

Nota 2: Un'altra opzione interessante di Virtual DJ è la funzione **Suggestion Box**, in grado di proporti i brani che più si adattano a quelli da te già selezionati, sincronizzando poi le transizioni tra i brani stessi. Per accedere a questa funzione:


- Clicca su **Suggestion Box**, nella parte inferiore sinistra del tuo schermo.

5.8. Aggiunta di effetti ad un brano

Se, durante i tuoi mix, desideri richiamare l'attenzione generale su un particolare brano o parlare al tuo pubblico tramite il microfono, potrai aggiungere particolari effetti speciali al brano in riproduzione.

- Assicurati che il LED **Fx** di DJ Control MP3 sia acceso (se così non fosse, premi il Triangolo).

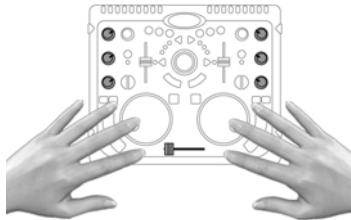
- Premi il pulsante **1, 2 o 3** per aggiungere uno degli effetti.

Nota: in VirtualDJ, ai pulsanti **1, 2 e 3** possono essere associati altri effetti, cliccando su .

5.9. Scratching

DJ Control MP3 ti permette di “scratchare” i tuoi MP3 e i tuoi CD proprio come un DJ scratcha i dischi in vinile. Per far questo, dovrai utilizzare le manopole jog di DJ Control MP3, in combinazione con il crossfader per aumentare/interrompere il suono.

Dovresti posizionare le tue mani in modo tale da non scratchare davanti al centro della manopola jog, evitando così di toccare accidentalmente il cross fader, rovinando la tua performance. La posizione più corretta per le mani è quella raffigurata qui di seguito:



Baby Scratch

Non hai bisogno di agire sul volume per questo semplice scratching. Consiste nell'eseguire uno scratch in avanti, immediatamente seguito da uno scratch all'indietro.

Scratch “a strappo”

Anche lo scratch “a strappo” non utilizza il controllo del volume. Così come per il Baby Scratch, occorre eseguire uno scratch in avanti seguito da uno all'indietro, ma quest'ultimo scratch all'indietro viene diviso in due differenti velocità: prima dovrai scratchare rapidamente, poi più lentamente. Per cui, i vari passaggi sono: scratch in avanti, rapido scratch all'indietro, lento scratch all'indietro.

Scratch in avanti

Devi scratchare in avanti e quindi abbassare rapidamente il volume al minimo, per poi effettuare uno scratch all'indietro per tornare alla posizione iniziale e ripristinare il volume. Sarà ascoltabile il solo scratch in avanti.

Scratch all'indietro

L'inverso dell' scratch in avanti: devi scratchare all'indietro e quindi abbassare rapidamente il volume al minimo, per poi effettuare uno scratch in avanti per tornare alla posizione iniziale e ripristinare il volume.

Passo-passo

Il termine “passo-passo” non sta ad indicare una tecnica di scratching in senso stretto, dato che accanto allo scratching compaiono anche altri elementi (pitch, crossfader, ecc.) nella creazione di nuove composizioni. Per utilizzare questa tecnica, entrambi i banchi dovranno riprodurre il medesimo brano, quindi starà a te utilizzare al meglio le funzioni di DJ Control MP3 per creare nuove combinazioni ritmiche alternando di volta in volta gli effetti da applicare ad un banco piuttosto che all'altro. È richiesta una perfetta maestria nell'utilizzo del crossfader e nelle tecniche basilari di scratching, assieme ad un buon senso del ritmo e ad una eccellente familiarità verso i brani che si desidera utilizzare.

6. SUPPORTO STANDARD MIDI

La tua DJ Control MP3 può fungere da controller MIDI: i pulsanti e i potenziometri possono inviare segnali MIDI che saranno poi interpretati dal software. Nel software che accetta i comandi MIDI, devi impostare la tua DJ Control MP3 come controller MIDI.

Possono essere inviati 3 tipi di segnali: istruzioni semplici (stato di premuto o non premuto) per i 28 pulsanti, gamme di valori (da 0 a 127, a seconda della posizione) per i 6 potenziometri Bass/Medium/Treble, i 3 slider ed il ministick, e modificatori variabili di velocità (il valore cambia a seconda della velocità di rotazione) per i 2 potenziometri di regolazione del pitch e le 2 manopole jog.

Alcune applicazioni software musicali che includono un controller MIDI, sono dotate di una "modalità di apprendimento": clicca su un pulsante, ruota una manopola o muovi uno slider della tua DJ Control MP3 per associare quel controllo ad una funzione del software. Tra i software più popolari che includono la modalità di apprendimento MIDI, citiamo: Ableton Live 4 and later; Arturia Storm 3; CakeWalk Sonar 2; Native Instruments Traktor, Reaktor and B4; Propellerhead Reason 3.0; RGC Audio Pentagon I; Software Technology VAZ 2010 V2; Steinberg Cubase SX e Halion 3.

Comandi MIDI in ingresso:

Controllo di DJ Control MP3	Messaggio MIDI	Tipo di messaggio	Descrizione del valore
Play/Pausa Sinistro	Valore B0 08	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
Cue Sinistro	Valore B0 09	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
Taccia Prec. Sinistro	Valore B0 0B	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
Traccia Succ. Sin.	Valore B0 0C	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
Pitch Bend "-" Sin.	Valore B0 14	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
Pitch Bend "+" Sin.	Valore B0 13	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
AutoBeat Select Sin.	Valore B0 0A	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
Pulsante Mouse Sin.	Valore B0 1B	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
Master Tempo Sin.	Valore B0 16	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
FX Select Sin.	Valore B0 07	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
FX "1" Sinistro	Valore B0 0F	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
FX "2" Sinistro	Valore B0 0E	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
FX "3" Sinistro	Valore B0 0D	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
Pulsante monitoraggio cuffie sinistro	Valore B0 15	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
Play/Pausa Destro	Valore B0 02	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
Cue Destro	Valore B0 03	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
Traccia Prec. Destro	Valore B0 05	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
Traccia Succ. Ds.	Valore B0 06	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
Pitch Bend "-" Ds.	Valore B0 18	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
Pitch Bend "+" Ds.	Valore B0 17	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
AutoBeat Select Ds.	Valore B0 04	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
Pulsante Mouse Destro	Valore B0 1C	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
Master Tempo Ds.	Valore B0 1A	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato

FX Select Ds.	Valore B0 01	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
FX "1" Ds.	Valore B0 10	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
FX "2" Ds.	Valore B0 11	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
FX "3" Ds.	Valore B0 12	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
Pulsante monitoraggio cuffie destro	Valore B0 19	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
Crossfader	Valore B0 31	Analogico – Grezzo (128 Valori)	00 > 7F: Tutto a Sin.> Tutto a Ds.
Manopola Jog Sin.	Valore B0 36	Incrementale – Grezzo	7F > 40: CCW Lento>Veloce – 01 > 3F: CW Lento>Veloce
Manopola Jog Ds.	Valore B0 37	Incrementale – Grezzo	7F > 40: CCW Lento>Veloce – 01 > 3F: CW Lento>Veloce
Manopola Pitch Sin.	Valore B0 34	Incrementale – Grezzo	7F > 40: CCW Lento>Veloce – 01 > 3F: CW Lento>Veloce
Manopola Pitch Ds.	Valore B0 35	Incrementale – Grezzo	7F > 40: CCW Lento>Veloce – 01 > 3F: CW Lento>Veloce
Manopola Bass Sin.	Valore B0 2E	Analogico – Grezzo (128 Valori)	00 > 7F: Tutto CCW > Tutto CW
Manopola Medium Sin.	Valore B0 2F	Analogico – Grezzo (128 Valori)	00 > 7F: Tutto CCW > Tutto CW
Manopola Treble Sin.	Valore B0 30	Analogico – Grezzo (128 Valori)	00 > 7F: Tutto CCW > Tutto CW
Manopola Bass Ds.	Valore B0 2B	Analogico – Grezzo (128 Valori)	00 > 7F: Tutto CCW > Tutto CW
Manopola Medium Ds.	Valore B0 2C	Analogico – Grezzo (128 Valori)	00 > 7F: Tutto CCW > Tutto CW
Manopola Treble Ds.	Valore B0 2D	Analogico – Grezzo (128 Valori)	00 > 7F: Tutto CCW > Tutto CW
Slider Volume Sin.	Valore B0 32	Analogico – Grezzo (128 Valori)	00 > 7F: Tutto Giù > Tutto Sù
Slider Volume Ds.	Valore B0 33	Analogico – Grezzo (128 Valori)	00 > 7F: Tutto Giù > Tutto Sù
Ministick Asse Y	Valore B0 39	Analogico – Grezzo (128 Valori)	00 > 7F: Tutto Sù > Tutto Giù
Ministick Asse X	Valore B0 38	Analogico – Grezzo (128 Valori)	00 > 7F: Tutto Sinistra > Tutto Destra

Nota: CW = Senso Orario; CCW = Senso Antiorario.

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

7. RISPOSTE ALLE DOMANDE PIU' FREQUENTI

1. Posso utilizzare la DJ Control MP3 con altri software DJ diversi da quelli inclusi nella confezione?

Sì: la DJ Control Mp3 funziona come controller MIDI e può inviare comandi MIDI, pertanto può essere usata con qualsiasi software che accetti comandi MIDI. Fai riferimento al paragrafo 6. Supporto standard MIDI.

2. Posso utilizzare la DJ Control MP3 senza un computer?

No, DJ Control MP3 funziona unicamente se connessa ad un computer.

3. Con il software di mixaggio DJ posso mixare brani provenienti direttamente da CD audio?

Sì, con Virtual DJ è possibile mixare i CD audio direttamente dal tuo lettore CD/DVD-ROM. Carica la traccia audio del CD nella playlist associata ad un banco di DJ Control MP3, proprio come fosse un file audio: potrai cominciare a mixare immediatamente.

4. DJ Control MP3 funziona se connessa ad un hub USB?

Sì, fintanto che l'hub USB è alimentato.

5. Posso salvare i miei mixaggi DJ creati con DJ Control MP3 in un file audio?

Sì, puoi salvare le tue performance cliccando sul pulsante REC in VirtualDJ.

6. Perché DJ Control MP3 non ha un formato rack 1U standard?

DJ Control MP3 è stata progettata per il mercato "consumer", e la maggior parte degli utenti non ha accesso ad un rack di tipo 1U. La DJ Control MP3 è stata progettata per essere facilmente trasportata: ecco perché è sensibilmente più piccola di altre unità progettate per l'inserimento in un rack 1U.

8. ASSISTENZA TECNICA

Se hai avuto problemi con il tuo prodotto, visita il sito <http://ts.hercules.com> e seleziona la tua lingua. Da lì potrai accedere a vari servizi (domande più frequenti (FAQ), driver e software più recenti) che potranno aiutarti a risolvere il problema riscontrato. Qualora il problema dovesse persistere, puoi contattare il servizio di assistenza tecnica dei prodotti Hercules ("Assistenza Tecnica"):

Tramite email:

Per poter godere di assistenza tecnica tramite email, dovrai prima effettuare la registrazione online. Le informazioni che fornirai aiuteranno gli esperti a risolvere rapidamente il tuo problema.

Nella parte sinistra della pagina "Technical Support", clicca su **Registration** e segui le istruzioni che appariranno sullo schermo.

Se sei già registrato, riempi i campi **Username** e **Password** e clicca quindi su **Login**.

8.1. Informazioni sulla garanzia

Internazionalmente, Guillemot Corporation S.A. ("Guillemot") garantisce l'acquirente che questo prodotto Hercules è privo di vizi produttivi o difetti di materiale per un periodo di due (2) anni dalla data di acquisto. Nel caso il prodotto si riveli difettoso durante il periodo di garanzia, contattare immediatamente l'Assistenza Tecnica, che indicherà la procedura da seguire. Qualora il difetto venga confermato, il prodotto dovrà essere riconsegnato al luogo di acquisto (o in qualsiasi altro luogo specificato dall'Assistenza Tecnica).

Nel contesto della garanzia, il prodotto difettoso dell'acquirente verrà riparato oppure sostituito, a seconda della scelta operata dall'Assistenza Tecnica. Dove autorizzato dalla legge vigente, la responsabilità di Guillemot e le sue filiali (incluso qualsiasi danno indiretto) è limitata alla riparazione o alla sostituzione del prodotto Hercules. I diritti dell'acquirente nel rispetto della legislazione vigente applicabile alla vendita di beni al consumatore non sono annullati dalla presente garanzia.

Questa garanzia perde di validità: (1) se il prodotto è stato modificato, aperto, alterato, o ha subito un danno come risultato da uso inappropriato, negligenza, danni accidentali, normale usura o qualsiasi altra causa non direttamente collegata con un difetto di materiale o un vizio di produzione; (2) nel caso di mancato adempimento nell'esecuzione delle procedure indicate dall'Assistenza Tecnica; (3) per il software non prodotto da Guillemot, poiché per questo caso è valida la garanzia fornita dal suo produttore.

Marchi registrati

Hercules® è un marchio registrato da Guillemot Corporation S.A. Intel® e Pentium® sono marchi registrati da Intel Corporation. Microsoft® Windows® 98 SE, Me, 2000 e XP sono marchi registrati o marchi da Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altri paesi. VirtualDJ™ è un marchio di proprietà da Atomix Productions. Tutti gli altri marchi sono qui riconosciuti e registrati ai rispettivi proprietari. Illustrazioni escluse. I contenuti, il design e le caratteristiche possono essere oggetto di modifiche senza preavviso e possono variare da un paese all'altro.

Dichiarazione di conformità per l'Europa

Questa periferica rispetta la Direttiva 89/336/CEE del Consiglio del 3 maggio 1989 per il ravvicinamento delle legislazioni degli Stati Membri relative alla compatibilità elettromagnetica, modificata dalla Direttiva 93/68/CEE. Questo prodotto può emettere radio interferenze in ambienti domestici, per cui all'utente potrebbe essere richiesto di prendere misure adeguate.

Scariche elettrostatiche

In caso di scariche elettrostatiche sui contatori o nell'impianto, potrebbe esserti richiesto di riavviare la periferica.

Copyright

© 2005 Guillemot Corporation S.A. Tutti i diritti riservati.

Questa pubblicazione non può essere riprodotta né completamente né in parte, riassunta, trasmessa, trascritta, archiviata o tradotta in un'altra lingua o linguaggio per computer, in qualsiasi forma o procedimento, elettronico, meccanico, magnetico, per fotocopia, per registrazione, manualmente od altro senza previa autorizzazione scritta di Guillemot Corporation S.A.

Avviso

Guillemot Corporation S.A. si riserva il diritto di apportare modifiche nelle specifiche in qualsiasi momento e senza preavviso. Le informazioni contenute nel presente documento sono da considerarsi sicure ed affidabili. Tuttavia Guillemot Corporation S.A. non si assume responsabilità né per il loro utilizzo né per la violazione di licenze o diritti di terze parti derivanti dal loro utilizzo. Questo prodotto può essere disponibile in versioni light o speciali per l'integrazione su PC o per altri utilizzi. Alcuni funzioni illustrate in questo manuale possono non essere disponibili nelle suddette versioni. Dove possibile, un documento README.TXT sarà incluso nel CD-ROM di installazione per dettagliare le differenze tra il prodotto fornito ed il prodotto descritto nella presente documentazione.

Contratto di autorizzazione all'utente per l'utilizzo del software

IMPORTANTE: si prega di leggere attentamente il Contratto prima di aprire ed installare il Software. Aprendo la confezione del Software sottoscriverete i termini di questo Contratto. Il Software compreso in questa confezione è in licenza, non venduto, ed è fruibile unicamente secondo i termini del presente Contratto di autorizzazione. Se non intendi sottoscrivere i seguenti termini contrattuali, dovrai riconsegnare il Software, insieme all'intero contenuto della scatola, entro 15 giorni, al luogo di acquisto.

Il Software di Guillemot Corporation S.A. (d'ora in avanti chiamato unicamente "Software") è copyright di Guillemot Corporation S.A. Tutti i diritti riservati. Il termine "Software" fa riferimento a tutta la documentazione ed il relativo materiale, inclusi driver, programmi eseguibili, librerie e file di dati; nonché tutto il Software, la documentazione ed il relativo materiale appartenente a terze parti compreso nel pacchetto Software, protetto da copyright da qualsiasi altro diritto di proprietà. All'acquirente viene unicamente concessa la licenza dell'uso del solo Software. La licenza, inoltre, considera come sottoscritti i termini e le condizioni del presente contratto concernente il copyright e tutti gli altri diritti di proprietà di terze parti, la documentazione ed il relativo materiale incluso nella confezione.

Guillemot Corporation S.A. si riserva il diritto di annullare questa licenza nel caso di inadempienza di uno dei termini elencati nel presente Contratto: tutte le copie del Software dovranno essere immediatamente restituite a Guillemot Corporation S.A.; l'acquirente sarà tenuto responsabile per tutti gli eventuali danni riscontrati.

Licenza:

1. La licenza viene garantita ai soli acquirenti di copie originali. Guillemot Corporation S.A. conserva i titoli e la proprietà del Software e si riserva tutti i diritti non espressamente concessi. La licenza non ammette sotto-licenze o cessione di diritti qui garantiti. Il trasferimento della licenza è consentito soltanto se colui che lo effettua non tratterà alcuna parte o copia del Software ed il destinatario accetta tutti i termini e le condizioni del presente Contratto.
2. Colui il quale usufruisce della licenza potrà utilizzare il Software su un solo computer alla volta. La parte del programma destinata alla lettura da parte del computer può essere trasferita, previa cancellazione dal precedente sistema, su un altro computer ed in alcun caso il Software potrà essere usato su più di un computer alla volta.
3. La licenza rispetta la protezione del copyright di Guillemot Corporation S.A. L'avviso riguardante il copyright non deve essere rimosso dal Software, da qualsiasi sua copia, da nessuna documentazione, scritta o elettronica, inclusa al Software.
4. Il fruente della licenza è autorizzato a fare una copia di back-up della porzione del Software leggibile dalla macchina, a patto che vi siano riprodotti tutti i copyright e gli avvisi di proprietà.
5. Tranne dove il Presente contratto lo consenta espressamente, la licenza non consente, neanche a terze parti, di: fornire o consegnare il Software a terze parti; utilizzare il Software in un network, in PC multiple, in situazioni di multi-utente dove gli utenti stessi non possiedono licenze individuali; alterare in qualsiasi modo le copie del Software; smontare, de-compilare o duplicare la struttura del Software in qualsiasi modo o forma, o procedere in alcuna attività tesa a creare delle informazioni non visibili da parte dell'utente nel normale uso del Software; fare copie o transazioni del Manuale d'uso.

NORME PER LA SALVAGUARDIA DELL'AMBIENTE



Al termine della sua vita operativa, questo prodotto non deve essere gettato come un rifiuto comune, ma deve essere gettato in un apposito contenitore per il riciclaggio del Materiale Elettrico ed Elettronico

Ciò è confermato dal simbolo riportato sul prodotto, sul manuale o sulla confezione.

A seconda delle proprie caratteristiche intrinseche, i materiali potrebbero essere riciclabili. Attraverso il riciclaggio dei rifiuti ed altre forme di gestione del Materiale Elettrico ed Elettronico, puoi dare un significativo contributo alla conservazione e alla salvaguardia dell'ambiente.

Per ottenere informazioni sul Punto di raccolta a te più vicino, contatta gli enti competenti.