

INDICE

INTRODUZIONE	3
1) REQUISITI DI SISTEMA	3
a) PC.....	3
b) Mac.....	3
2) INTRODUZIONE A VIRTUALDJ DJC MK4	4
a) Area browser: area cartelle + area file.....	4
b) Banco A.....	5
c) Mixer.....	6
d) Banco B.....	8
e) Spettro.....	8
3) PRIMO UTILIZZO DI VIRTUALDJ DJC MK4	9
a) Numero di serie.....	9
b) Area Browser.....	9
i) <i>Area Cartelle</i>	10
ii) <i>Browser</i>	11
c) Velocità in BPM (Beats Per Minute) dei tuoi file musicali.....	11
i) <i>Analizza i BPM dei tuoi file musicali</i>	12
ii) <i>Avvia in anticipo l'analisi dei BPM, non durante una festa!</i>	12
iii) <i>Visualizzazione del valore dei BPM</i>	13
d) Informazioni sulle tracce musicali.....	13
i) <i>Personalizzazione della visualizzazione della tag</i>	13
ii) <i>Ordinamento dei file musicali</i>	14
iii) <i>Ricerca</i>	14
4) RIPRODUZIONE DI UN FILE AUDIO	15
a) Caricamento e riproduzione di un file audio.....	15
b) Formati audio supportati.....	17
i) <i>Estensioni dei file</i>	17
ii) <i>File protetti con DRM</i>	17
iii) <i>File video</i>	17
c) Anteprima di una traccia.....	17
i) <i>Obiettivo</i>	17
ii) <i>Dotazione</i>	18
iii) <i>Passaggi</i>	18
d) Muoversi all'interno di una traccia musicale.....	18
e) Impostare un Cue point.....	19

VirtualDJ DJC Mk4

i)	<i>Posizionamento di un Cue point</i>	19
ii)	<i>Modificare la posizione del Cue point</i>	20
iii)	<i>Andare al Cue point</i>	20
iv)	<i>Cancellare un Cue point</i>	20
5)	BEAT MATCHING DEI FILE MUSICALI	21
a)	Pulsante Sync di DJ Console Mk4 (= Beatmatch)	23
b)	Fader della tonalità	24
i)	<i>Fader Pitch</i>	24
ii)	<i>Master Tempo = Keylock</i>	25
iii)	<i>Scala della tonalità</i>	26
iv)	<i>Funzionamento del fader Pitch in VirtualDJ</i>	27
c)	Pulsanti Pitch Bend (“Pitch Bend –” e “Pitch Bend +”)	29
i)	<i>Uso del Pitch Bend</i>	29
ii)	<i>Osservare il funzionamento del Pitch Bend in VirtualDJ</i>	29
d)	Manopole Rotanti	30
6)	LOOP ED EFFETTI	31
a)	Loop.....	31
i)	<i>Definizione</i>	31
ii)	<i>Dimensioni dei loop</i>	31
iii)	<i>Procedura</i>	32
iv)	<i>In VirtualDJ DJC MK4</i>	32
b)	Effetti	33
i)	<i>Flanger</i>	34
ii)	<i>Beatgrid</i>	35
iii)	<i>Flippin Double</i>	35
iv)	<i>Overloop</i>	36
7)	SCRATCHING, CAMPIONATORE	36
a)	Scratching	36
i)	<i>Modalità Scratch</i>	36
ii)	<i>Azione</i>	37
iii)	<i>Precisione delle manopole rotanti</i>	37
b)	Campionatore.....	37
i)	<i>Funzione</i>	37
ii)	<i>Procedura</i>	37
iii)	<i>Comandi per ciascun campionamento</i>	38

INTRODUZIONE

VirtualDJ DJC Mk4 è una versione VirtualDJ, sviluppata da Atomix Productions, dedicata specificatamente a Hercules DJ Console Mk4. Atomix Productions e i relativi fornitori detengono tutti i diritti sulla proprietà intellettuale del software.

Benvenuti in VirtualDJ DJC Mk4

Questo potente software per mix DJ, adattato alla tua Hercules DJ Console Mk4, offre un accesso immediato alle funzioni chiave per i DJ, oltre ad una profonda integrazione tra software e hardware in ambiente Windows XP®, Windows Vista®, Windows 7™ e Mac OS®.

Per questa versione dedicata di VirtualDJ è necessario che Hercules DJ Console Mk4 sia installata e collegata alla porta USB del computer (o ad un hub connesso alla porta USB del computer); pertanto, prima di utilizzare VirtualDJ DJC Mk4, dovrai installare e collegare Hercules DJ Console Mk4 alla porta USB del tuo computer (o ad un hub USB collegato al computer).

In Windows XP, Vista e 7: se nella tua Barra delle Applicazioni dovesse comparire l'icona Hercules DJ Console Series cross senza alcuna crocetta rossa, ciò significa che DJ Console Mk4 risulta collegata e rilevata correttamente.

Se l'icona DJ Console Mk4 della tua Barra delle Applicazioni dovesse apparire con una crocetta rossa, significa che controllarla tua DJ Console Mk4 non risulta connessa ad alcuna porta USB del tuo PC; pertanto, finché la crocetta rossa non scomparirà, ti sarà impossibile utilizzare VirtualDJ DJC Mk4 Edition.

1) REQUISITI DI SISTEMA

a) PC

- PC fisso/portatile con processore a 1,5GHz o superiore
- 1GB di RAM
- Sistema operativo: Microsoft Windows XP®, Vista® o 7™
- Porta USB 2.0 o USB 1.1 alimentata (o hub USB)
- Hercules DJ Console Mk4
- Cuffie o altoparlanti stereo amplificati
- Lettore CD-ROM o DVD-ROM
- Risoluzione video: 1024x600 a 16-bit, o superiore
- Microfono, connessione a internet connection + 100MB di spazio libero su hard disk

b) Mac

- Mac fisso/portatile con processore Intel a 1,5GHz o superiore
- 1GB di RAM
- Sistema operativo: Mac OS® 10.5 (Leopard) o Mac OS® 10.6 (Snow Leopard)
- Porta USB (o hub USB) alimentata tramite bus (N.B.: la porta USB della tastiera di un Mac non è alimentata)
- Hercules DJ Console Mk4

VirtualDJ DJC Mk4

- Cuffie o altoparlanti stereo amplificati
- Lettore CD-ROM o DVD-ROM
- Risoluzione video 1024x768 a 16-bit
- Microfono, connessione a internet connection + 100MB di spazio libero su hard disk

2) INTRODUZIONE A VIRTUALDJ DJC MK4



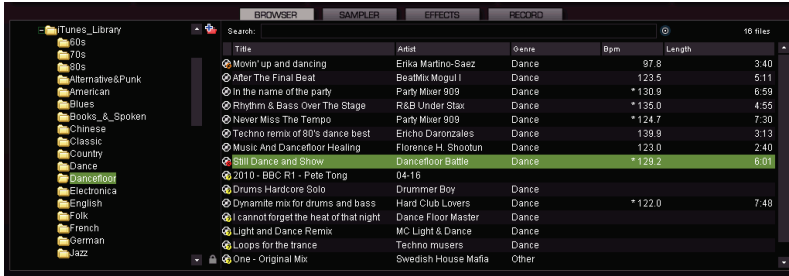
L'interfaccia di VirtualDJ DJC Mk4 può essere idealmente divisa in 5 aree:

- Spettro
- Banco A
- Mixer
- Banco B
- Area browser: area file + area cartelle

a) Area browser: area cartelle + area file

Tramite quest'area, potrai navigare all'interno del tuo computer o risorsa di rete per selezionare i file audio da caricare su un banco per poi mixarli. L'area browser è composta da 2 sottosezioni:

- a sinistra, il **browser delle cartelle**: usa quest'area per selezionare una cartella, un disco o una risorsa in remoto,
- a destra, il **browser dei file**: usa quest'area per selezionare la traccia musicale che desideri caricare su ciascun banco del lettore.





b) Banco A

Quest'area corrisponde al banco virtuale a sinistra. Puoi:

- caricare file musicali su questo banco,
- spostarti all'interno di una traccia,
- riprodurre il file musicale caricato su questo banco,
- associare un segnalibro ad una particolare punto (chiamato Cue point),
- cambiare la tonalità (ovvero la velocità di riproduzione),
- visualizzare i BPM, la variazione di tonalità, il tempo trascorso e quello rimanente.



VirtualDJ DJC Mk4

- 01 Etichetta brano: Nome artista in alto – Titolo della canzone nella seconda riga
- 02 Slider tonalità: giù = accelera / su = rallenta
- 03 Disco in vinile: scratcha con il tuo mouse sul disco in vinile virtuale / trascina il brano con il tuo mouse sul disco virtuale
- 04 Pulsanti di regolazione Pitch bend: Pitch bend sinistro  = più lento, Pitch bend destro  = più veloce
- 05 Segnatempo: tempo trascorso / tempo rimanente
- 06 Anteprima onda sonora (barra verticale = cue point)
- 07 Contatore BPM (129,1 = 129,1 beat al minuto)
- 08 Scala della tonalità (fai clic su di esso per cambiare la scala della tonalità)
- 09 Pulsante Cue = ti permette di impostare la posizione 1 del cue point, oppure di tornare all'ultimo cue point selezionato
- 10 Effetti: clicca su un nome per attivare il relativo effetto e clicca sulla freccia che punta verso il basso per selezionare effetti diversi
- 11 Play e Pausa
- 12 Sync = sincronizza il banco con l'altro
- 13 Loop In / Loop Out = entra in modalità loop
- 14 Modalità Smart Loop: quando viene attivata questa modalità (icona a forma di lucchetto arancione), clicca sul pulsante Loop Out per creare un loop continuo basato sulla dimensione di loop selezionata (sopra il pulsante Loop Out)
- 15 Campionatore: controllo per le campionature audio
- 16 Hot Cue: imposta altri Cue Point
- 17 Modalità Smart Play: sincronizza la riproduzione con la musica dell'altro banco

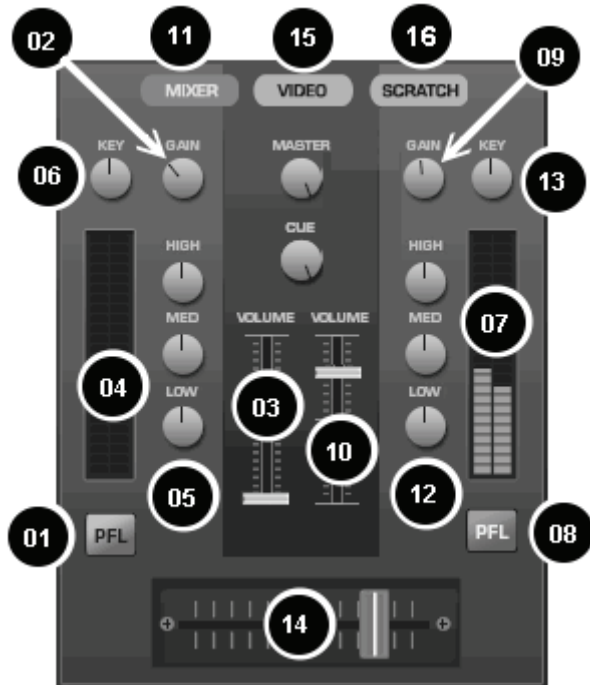
c) Mixer

L'area del mixer virtuale, situata al centro, ti permette di impostare:

- volumi di entrambi i banchi,
- l'equalizzazione (EQ) di entrambi i banchi,
- il cross fader,
- il guadagno per ciascun banco,
- quale dei due banchi desideri ascoltare in anteprima.

Sono presenti anche 3 pulsanti: **Mixer**, **Video** e **Scratch**, tramite i quali si accede a 3 menu dedicati.

VirtualDJ DJC Mk4



- 01 PFL = Anteprima Banco A. Clicca sul pulsante PFL: questo diventerà blu, fornendoti l'anteprima del banco A, mentre nel display dello spettro, l'onda sonora del banco A (in blu) balzerà in primo piano e l'onda del banco B (in rosso) passerà sullo sfondo
- 02 Guadagno per il banco A: manopola rotante per la regolazione del guadagno per il banco A
- 03 Fader per il volume del banco A: su = maggiore / giù = minore
- 04 Monitoraggio volume banco A
- 05 EQ del banco A: 3 manopole rotanti per regolare, in maniera indipendente, i livelli di bassi, medi e alti per il banco A
- 06 Chiave: regola il tono del banco A
- 07 Monitoraggio volume banco B
- 08 PFL = Anteprima Banco B. Clicca sul pulsante PFL: questo diventerà rosso, fornendoti l'anteprima del banco B, mentre nel display dello spettro, l'onda sonora del banco B (in rosso) balzerà in primo piano e l'onda del banco A (in blu) passerà sullo sfondo
- 09 Guadagno per il banco B: manopola rotante per la regolazione del guadagno per il banco B
- 10 Fader per il volume del banco B: su = maggiore / giù = minore
- 11 Mixer: visualizza il menu mixer (default)
- 12 EQ del banco B: 3 manopole rotanti per regolare, in maniera indipendente, i livelli di bassi, medi e alti per il banco B

VirtualDJ DJC Mk4

- 13 Chiave: regola il tono del banco B
- 14 Cross-fader
- 15 Video: visualizza il mixer video (mix video in una piccola finestra)
- 16 Scratch: visualizza un mixer scratch, con onde sonore verticali.

d) Banco B



Quest'area corrisponde al banco virtuale a destra. Puoi:

- caricare file musicali su questo banco,
- spostarti all'interno di una traccia,
- riprodurre il file musicale caricato su questo banco,
- associare un segnalibro ad una particolare punto (chiamato Cue point),
- cambiare la tonalità (ovvero la velocità di riproduzione),
- visualizzare i BPM, la variazione di tonalità, il tempo trascorso e quello rimanente.

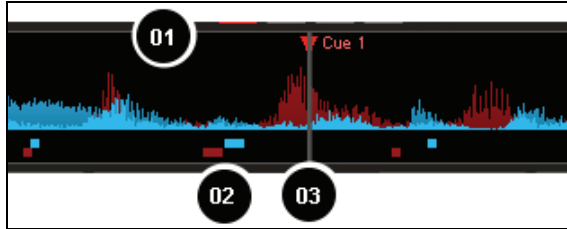
e) Spettro

Quest'area mostra 2 onde sonore:

- in blu, l'onda sonora del banco A (banco di sinistra),
- in rosso, l'onda sonora del banco B (banco di destra).

L'onda sonora della traccia musicale che ascolti tramite le cuffie, apparirà in primo piano, mentre sullo sfondo comparirà la traccia musicale dell'altro banco.





- 01 Onde sonore di 2 tracce audio
 - onda sonora blu = traccia del banco A
 - onda sonora rossa = traccia del banco B
 - blu in primo piano = stai ascoltando in cuffia il banco A
- 02 Segna-beat: i rettangoli blu mostrano i beat del banco A, mentre i rettangoli rossi mostrano i beat del banco B
- 03 Cue 1 rosso: segnapiatto della traccia riprodotta dal banco B

3) PRIMO UTILIZZO DI VIRTUALDJ DJC MK4

a) Numero di serie

La prima volta che avvierai VirtualDJ DJC Mk4, ti verrà chiesto di inserire un numero di serie.

Questo numero di serie è riportato sulla custodia cartacea del tuo CD di installazione. Questo numero di serie è collegato a te: non puoi cambiarlo e non dovrai dividerlo con nessun altro utente di VirtualDJ DJC Mk4; in caso contrario, non potrai registrarti sul sito web di VirtualDJ, non potendo così usufruire dei servizi di miglioramento, aggiornamento e plug-in dedicati a VirtualDJ. Conserva il Cd di installazione e la relativa custodia in un posto sicuro: qualora dovessi reinstallare il tuo sistema operativo o cambiare computer, avrai bisogno sia del CD di installazione che del numero di serie. Il formato del numero di serie è xxxx-xxxx-xxxxx/.

b) Area Browser

Quando VirtualDJ DJC Mk4 viene avviato per la prima volta, l'area browser non visualizza alcun file musicale.




VirtualDJ DJC Mk4

i) Area Cartelle

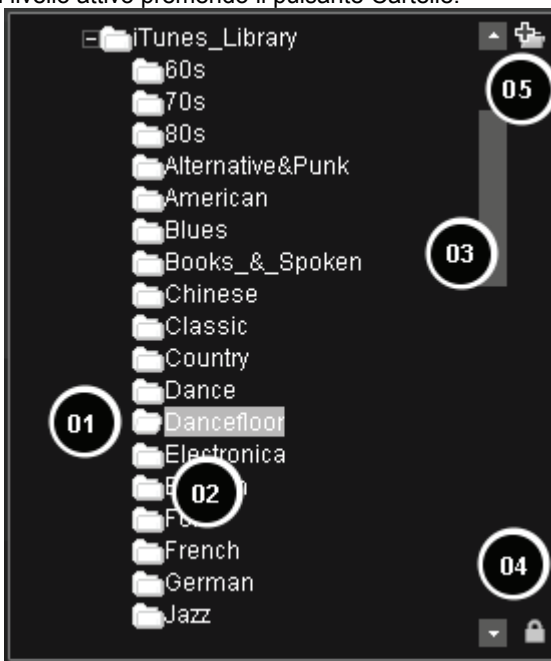
Sulla sinistra dell'area browser, puoi vedere l'elenco delle cartelle e dei dischi rigidi presenti nel tuo computer: la cartella attiva è evidenziata.


Potrai verificare istantaneamente che l'area Cartelle sia l'area effettivamente attiva: il pulsante Cartelle al centro di DJ Console Mk4 si accenderà.

Puoi accedere all'area Cartelle premendo il pulsante con il simbolo di una cartella .

Per navigare all'interno dell'area Cartelle e accedere alle cartelle desiderate, puoi:

- premi i pulsanti di DJ Console Mk4 con le frecce Su e Giù per cambiare la cartella attiva,
- espandi il livello attivo premendo il pulsante Cartelle.



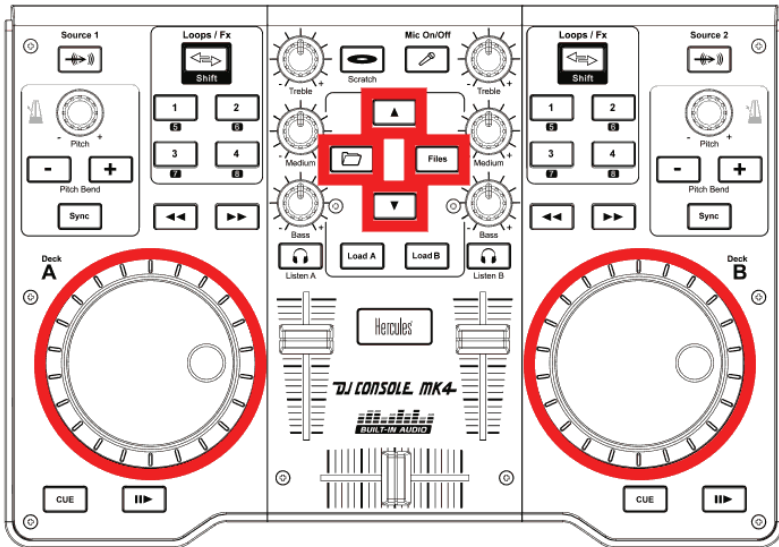
- 01 Cartella attiva (virtuale o reale), evidenziata
- 02 Altre cartelle, non evidenziate
- 03 Slider grafico per muoversi all'interno dell'elenco
- 04 Blocca/sblocca, per bloccare l'area File (se il lucchetto è aperto, l'area Cartelle può essere espansa, nascondendo l'area File).
- 05 Pulsante Aggiungi Cartella Virtuale:
Puoi creare una Cartella Virtuale (ossia una playlist) il cliccando sul pulsante con il simbolo "+" davanti ad una cartella rossa , nella parte superiore destra dell'area Cartelle.

ii) Browser

Dopo aver raggiunto la cartella contenente i tuoi file musicali:

- puoi abbandonare l'area Cartelle e passare all'area File premendo il pulsante Files di DJ Console Mk4,
- puoi navigare all'interno del browser dei file premendo il pulsanti con le frecce giù e su (per spostarti al brano precedente o successivo),
- per scorrere l'elenco più velocemente, tieni premuto il pulsante Su o Giù e gira la manopola rotante del banco di DJ Console Mk4 che desideri monitorare in anteprima: in questo modo, ti muoverai più rapidamente all'interno dell'elenco.

Una volta raggiunta la traccia che desideri caricare nel tuo banco virtuale, premi il pulsante **Load A** di Hercules DJ Console Mk4 per caricare il file nel banco di sinistra, oppure premi il pulsante **Load B** di Hercules DJ Console Mk4 per caricare il file nel banco di destra.



c) Velocità in BPM (Beats Per Minute) dei tuoi file musicali

La frequenza dei BPM corrisponde al numero di beat al minuto presenti nella musica, il che si riflette nella velocità della musica stessa:

- un valore di BPM inferiore a 85 corrisponde ad un brano lento,
- un valore di BPM maggiore di 130 rappresenta un brano veloce.

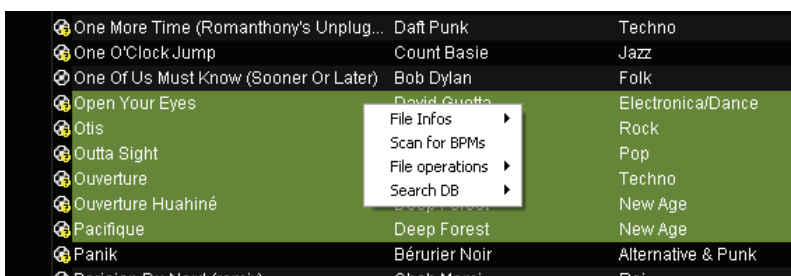
VirtualDJ DJC Mk4

i) Analizza i BPM dei tuoi file musicali

La prima volta che apparirà l'elenco dei tuoi file musicali in un software per DJ, le frequenze dei Beat Al Minuto non verranno calcolate: ti consigliamo vivamente di analizzare in anticipo tutti i file musicali che desideri mixare, in modo tale da poterne visualizzare i BPM (Beat Al Minuto) nell'area del browser e caricare così le sole tracce musicali caratterizzate dai BPM desiderati.

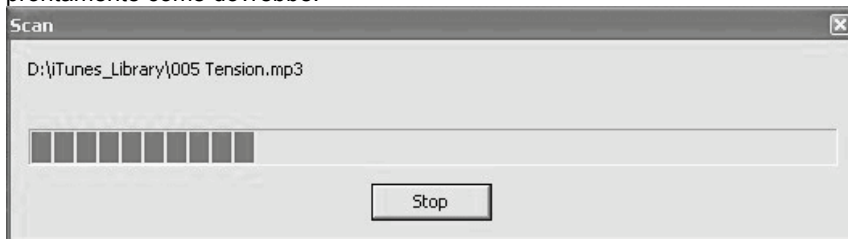
Per analizzare i file musicali directory presenti in una cartella:

- nell'elenco, seleziona il/i file musicali desiderati e clicca con il tasto destro del tuo mouse (per i Mac senza tasto destro del mouse, usa il tasto Ctrl + clic abbinato al clic del mouse): un menu pop-up ti permetterà di selezionare la funzione **Scan for BPMs**, che analizza i file musicali.



ii) Avvia in anticipo l'analisi dei BPM, non durante una festa!

L'analisi dei BPM richiede un certo tempo (1 ora per 120 file musicali), perciò avviare l'analisi dei BPM di tutta la tua libreria musicale poco prima di una festa, non è certo una bella idea. Dovrai quindi effettuare l'analisi in anticipo: è facile, visto che potrai analizzare tutto il tuo hard disk senza dover restare seduto davanti al tuo computer mentre VirtualDJ DJC Mk4 analizza i file musicali. Ricorda che l'analisi dei BPM richiede un'quota non indifferente della potenza di calcolo, pertanto non è raccomandabile mixare mentre VirtualDJ DJC Mk4 sta analizzando tutta la tua libreria: il tuo computer potrebbe non rispondere così prontamente come dovrebbe.



In genere, l'analisi è accurata, può capitare che il calcolo dei BPM non sia corretto: talvolta i BPM calcolati corrispondono al doppio o alla metà dei BPM effettivi (l'analizzatore dei BPM potrebbe contare un solo beat ogni 2, oppure

VirtualDJ DJC Mk4

identificare un suono all'interno di un beat come l'inizio di un altro beat). Se il tuo file non risultasse correttamente analizzato, puoi correggerne le informazioni inserendo manualmente il valore dei BPM.

Se un file musicale non risultasse analizzato, il suo caricamento in un banco ne attiverà l'analisi: potrai leggere il valore dei BPM sul display di VirtualDJ, alla destra del nome dell'artista.

iii) Visualizzazione del valore dei BPM

Il valore dei BPM viene visualizzato in 2 aree distinte:

- se hai analizzato i file, i BPM compaiono nell'area del browser,
- su ciascun banco, alla destra del nome dell'artista.



d) Informazioni sulle tracce musicali

Le informazioni testuali inserite in ciascun file musicale vengono chiamate "tag": in genere, i file audio vengono "taggati" nel momento in cui importi un CD audio utilizzando iTunes o Windows Media Player, oppure nel caso di MP3 da te acquistati. La tag include il titolo della canzone, il nome dell'artista, il nome del compositore, il titolo dell'album, il genere musicale e la data in cui il brano musicale è stato registrato.

Una volta analizzati i file musicali in VirtualDJ, il valore dei BPM viene inserito all'interno della tag.

i) Personalizzazione della visualizzazione della tag

Cliccando con il tasto destro del tuo mouse (oppure, con Mac OS e un mouse dotato di un unico pulsante, Ctrl + clic del mouse) sui titoli delle colonne del browser musicale, puoi selezionare quali campi della tag debbano essere visualizzati.

ENGLISH

FRANÇAIS

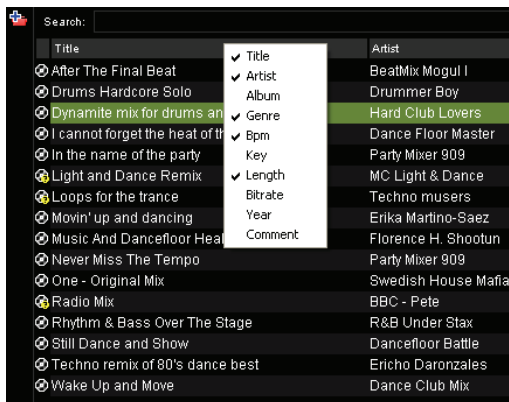
DEUTSCH

NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

VirtualDJ DJC Mk4



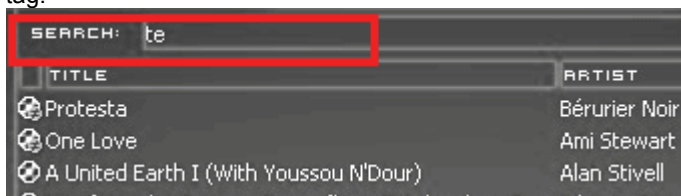
Puoi visualizzare i seguenti elementi della tag: Titolo, Artista, Album, Genere, Bpm, Chiave, Lunghezza, Bitrate, Anno, Commento.

ii) Ordinamento dei file musicali

Puoi ordinare i tuoi file musicali in base ad un qualsiasi dato della tag (per titolo della canzone, nome dell'artista, BPM, genere musicale...), cliccando sul titolo della colonna in questione.

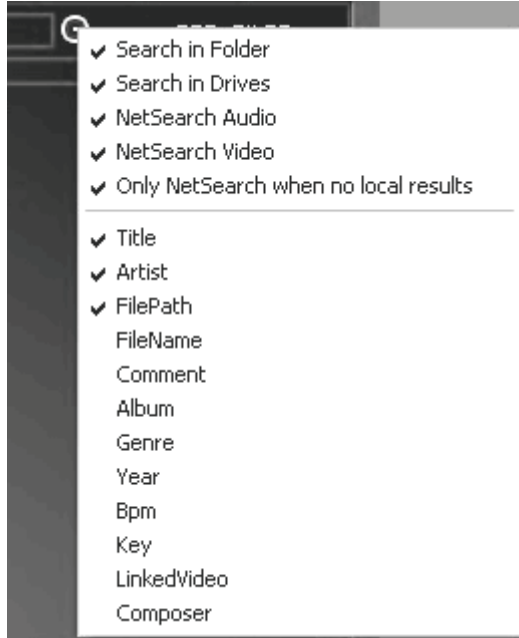
iii) Ricerca

Se lo desideri, puoi cercare dei brani utilizzando il campo **Search**: dopo aver digitato una sequenza di caratteri in tale campo, VirtualDJ DJC Mk4 visualizzerà, nell'area File, tutti i file musicali che includono tale stringa nelle relative tag.



Inoltre, puoi definire l'area di ricerca cliccando sul pulsante circolare posto sulla destra del campo di ricerca.





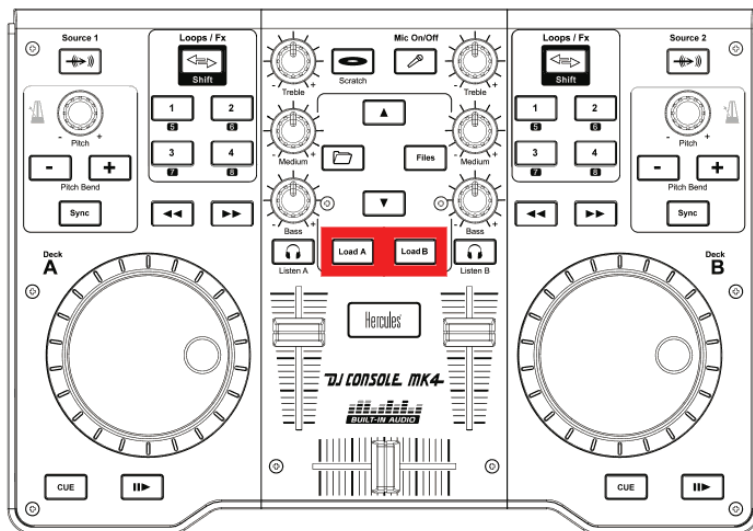
4) RIPRODUZIONE DI UN FILE AUDIO

a) Caricamento e riproduzione di un file audio

Dopo aver selezionato un file audio tramite il tuo browser musicale, potrai caricarlo:

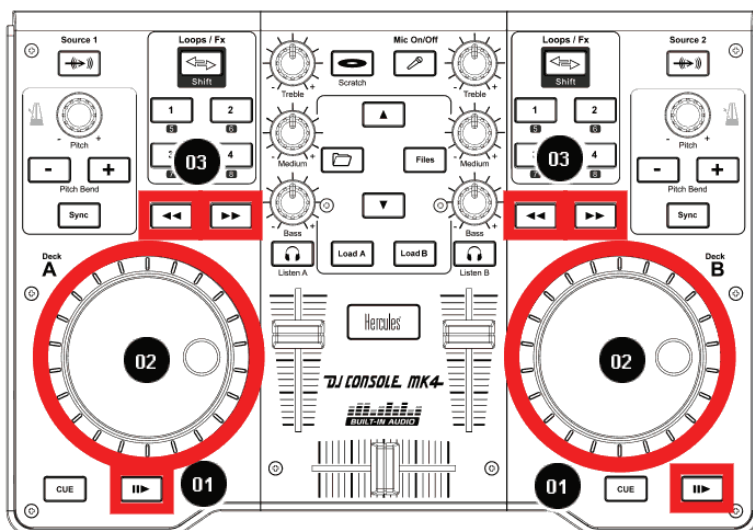
- nel banco di sinistra di VirtualDJ premendo il pulsante **Load A** della tua DJ Console Mk4; oppure
- nel banco di destra di VirtualDJ premendo il pulsante **Load B** della tua DJ Console Mk4.

VirtualDJ DJC Mk4



Dopo aver caricato un brano in un banco, potrai:

- Ascoltarlo: premi il pulsante Play del relativo banco di DJ Console Mk4,
- Muoverti all'interno del file audio: gira la manopola rotante del banco corrispondente,
- Muoverti più rapidamente all'interno del file audio: premi i pulsanti avanti o indietro veloce del banco corrispondente.



b) Formati audio supportati

i) Estensioni dei file

VirtualDJ DJC Mk4 supporta la maggior parte dei formati audio digitali, come MP3 (PC/Mac), AAC (PC/Mac), AIFF (Mac), WAV (PC), WMA (PC), OGG (PC) e CD-Audio.

ii) File protetti con DRM

VirtualDJ DJC Mk4 non può riprodurre file con protezione DRM, pertanto, qualora tu abbia acquistato un file AAC con protezione DRM, per poter riprodurre il file in VirtualDJ DJC Mk4 dovrai masterizzare un CD audio contenente il file musicale in questione e mixare utilizzando il suddetto CD audio, e non il file AAC con protezione DRM.

iii) File video

VirtualDJ supporta anche i file video, ma in VirtualDJ DJC Mk4 la riproduzione è limitata ad una piccola finestra: per mixare i video a schermo intero, devi disporre della versione Pro di VirtualDJ. Puoi passare da VirtualDJ DJC Mk4 a VirtualDJ Pro visitando il sito web <http://www.virtualdj.com>.

c) Anteprima di una traccia

Ascoltare l'anteprima di un traccia audio significa:

- renderla ascoltabile dalle sole orecchie del DJ,
- il tutto mentre il pubblico ascolta un'altra traccia.

Di solito, questa procedura riproduce un file musicale nelle tue cuffie mentre un'altra traccia viene riprodotta per il pubblico tramite i tuoi altoparlanti. La musica ascoltabile dal pubblico viene chiamata mix.

i) Obiettivo

Prima di riprodurre un file musicale per il pubblico, puoi usufruire dell'anteprima per:

- file selezionare un file musicale, per controllare che questo si adatti all'ambiente e al ritmo della festa,
- aggiungere un Cue point al file musicale: il cue point è il segnalibro che inserisci nel file musicale per stabilire il punto dal quale pubblico inizierà ad ascoltare il brano. In una festa danzante, avrai bisogno di impostare un Cue point dal quale la gente inizi a sentire il ritmo.
- sincronizzare il file musicale precedentemente riprodotta per il pubblico.

VirtualDJ DJC Mk4

ii) Dotazione

Per ascoltare l'anteprima di un file musicale, devi collegare le tue cuffie all'apposita uscita di DJ Console MK4, posta sulla parte frontale del controller.

iii) Passaggi

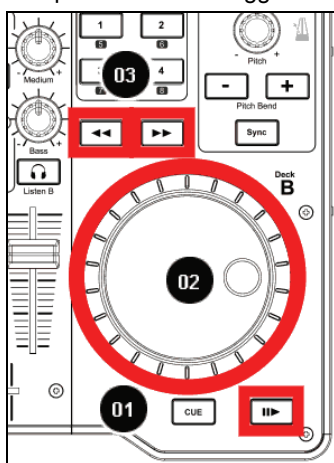
Per ottenere l'anteprima di un file musicale:

- Sarebbe preferibile l'utilizzo di cuffie a bassa impedenza (al di sotto dei 64 Ohm), per poter ottenere un più forte livello in uscita.
- Carica il file musicale nel banco opposto al lato in cui si trova spostato il cross fader (in modo tale che il pubblico non possa ascoltare l'anteprima),
- Premi il pulsante **Listen A** o **Listen B** del tuo DJ Console Mk4 per ascoltare, rispettivamente, il Banco A o il Banco B,
- Ascolta l'anteprima del file musicale con le tue cuffie, premendo il pulsante Play.

d) Muoversi all'interno di una traccia musicale

Puoi **muoverti all'interno di una traccia musicale** in 3 modi:

- Ascolta la traccia musicale utilizzando i **pulsanti Play** di DJ Console Mk4. Questa è la maniera più semplice: per ascoltare con le tue il brano, a partire dal punto attualmente raggiunto, ti basterà premere il pulsante Play del relativo banco del tuo controller,
- Naviga all'interno della traccia ruotando le **manopole rotanti** di DJ Console Mk4. Questa è la maniera più precisa: ruotando le manopole rotanti avanti e indietro, nella finestra dell'onda sonora vedrai la tua posizione spostarsi di conseguenza,
- Vai avanti e indietro premendo i **pulsanti Avanti e Indietro veloce**. Questo è la maniera più veloce: nella piccola finestra di anteprima dell'onda sonora, collocata sopra il giradischi virtuale della finestra di VirtualDJ, vedrai la traccia musicale in questione con la posizione da te raggiunta.



e) Impostare un Cue point

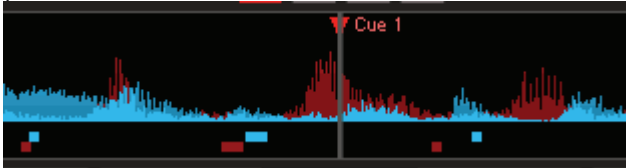
Un **Cue point** è un segnaposto corrispondente al punto del brano da cui desideri far partire la riproduzione del brano destinato al pubblico, in modo tale da saltare un eventuale inizio lento della traccia, che interromperebbe le danze. Questo segnaposto viene introdotto per far partire la riproduzione del file musicale solo dal momento in cui il ritmo è abbastanza veloce per ballare, dato che un inizio troppo lento della musica inficerebbe il ritmo di ballo.

i) Posizionamento di un Cue point

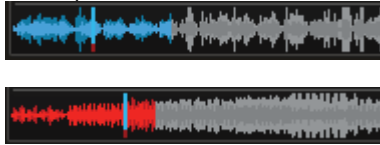
Dopo aver caricato il file musicale in un banco, ascoltalto tu solo in anteprima (utilizzando le tue cuffie), partendo dal punto scelto per il segnaposto: puoi raggiungere questo punto, durante la riproduzione del file musicale, premendo il pulsante avanti veloce o ruotando la manopola rotante. Una volta raggiunto il punto in cui desideri inserire il Cue point, premi il pulsante Cue.

A questo punto, VirtualDJ aggiungerà:

- un segnaposto chiamato **Cue 1** nella finestra dell'onda sonora



- una barra verticale, con un punto rosso alla base, nello spettro di anteprima



VirtualDJ DJC Mk4



ii) **Modificare la posizione del Cue point**

Ogniqualvolta viene premuto il pulsante Cue, VirtualDJ DJC Mk4 aggiorna la posizione del Cue point.

iii) **Andare al Cue point**

Se è già stato definito e salvato un Cue point in questione premendo il pulsante Play e premendo quindi il pulsante Cue mentre la traccia è in riproduzione. Prima di premere il pulsante Cue, ricordati sempre di controllare che la traccia sia in riproduzione: altrimenti, se la traccia non fosse in riproduzione, premendo il pulsante Cue finiresti per posizionare un altro Cue point.

iv) **Cancellare un Cue point**

Se la musica caricata contiene un Cue point, portandoti all'inizio del brano (con il pulsante Indietro) e premendo una volta il pulsante Cue, eliminerai il Cue point 1 precedentemente impostato.

5) BEAT MATCHING DEI FILE MUSICALI

Il ruolo del DJ consiste nell'offrire al pubblico la musica necessaria per ballare, il che significa:

- scegliere le tracce musicali più adatte al pubblico,
- mantenere un ritmo di danza coinvolgente, evitando qualsiasi possibile interruzione nel ritmo, come intervalli nella musica o un cambiamento di BPM troppo brusco,
- **creare transizioni che vadano incontro ai ballerini**, semplicemente sincronizzando, ove possibile, la traccia musicale successiva con il brano attualmente in riproduzione: questa sincronizzazione viene chiamata **beat matching**.

Il beat matching consiste nella regolazione della velocità della musica della traccia B, finché il ritmo del brano (spesso marcato dalla batteria o dal basso) non corrisponderà allo ritmo del brano del banco A, mantenendo il medesimo ritmo in 3 diversi passaggi:

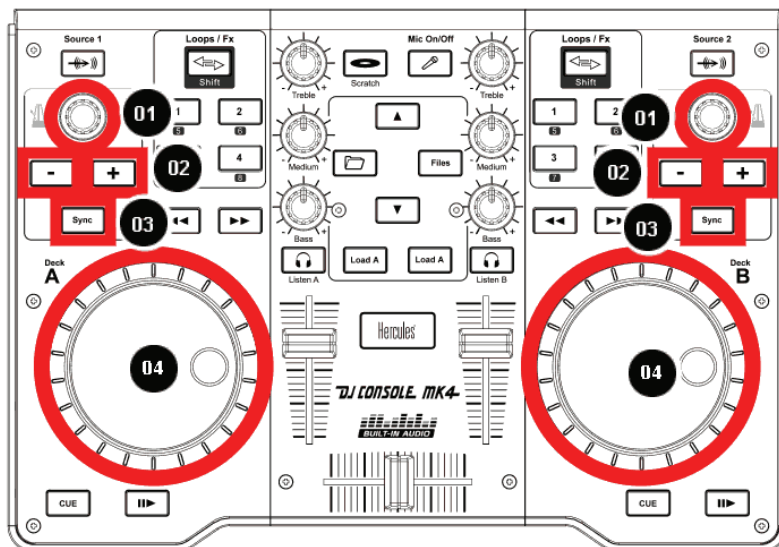
1. durante la riproduzione del brano A,
2. il successivo mixaggio della traccia B con la traccia A,
3. evitare fastidiosi cambiamenti nel ritmo della danza quando viene interrotta la riproduzione del brano A per rendere ascoltabile la sola traccia B.

Se i BPM delle 2 tracce musicali sono molto diversi l'uno dall'altro, puoi sincronizzarli facendo sì che i BPM della seconda traccia musicale corrispondano alla metà o al doppio di quelli della prima traccia, in modo tale che una battuta del ritmo del secondo brano venga riprodotta assieme ad una battuta ogni due della prima traccia, o viceversa. Ad esempio, puoi sincronizzare una traccia musicale con 75 BPM con un'altra traccia con 75 BPM, oppure con un'altra traccia a 150 BPM.




Hercules DJ Console Mk4 ha 4 controlli dedicati al beat matching:

1. Fader Tonalità,
2. Pulsanti Distorsione Tonalità (Pitch Bend -/+),
3. Pulsante Sync,
4. Manopole rotanti.

VirtualDJ DJC Mk4



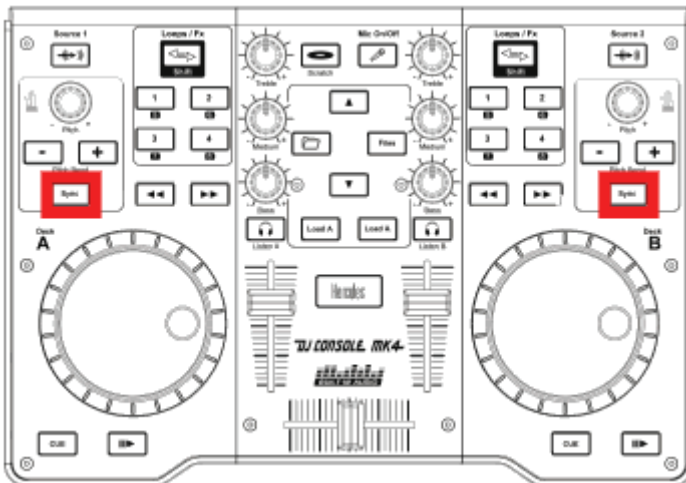
Per controllare la tonalità, il display di VirtualDJ DJC Mk4 dispone di 5 controlli per ogni banco:

1. Il fader per la tonalità.
2. I pulsanti Pitch bend sinistro  e Pitch bend destro  , posti sotto al fader della tonalità, modificano per modificare quest'ultima gradualmente, ripristinandone poi il valore precedente non appena i pulsanti stessi verranno rilasciati.
3. Il pulsante Ripristino tonalità  , posto alla destra del fader della tonalità, che riporta gradualmente la tonalità del file audio al valore predefinito (ovvero a una variazione di tonalità pari allo 0,0%),
4. Il pulsante SYNC, posto alla destra dei pulsanti Play e Pausa,
5. La scala della tonalità, posta al di sopra del fader della tonalità, che visualizza il valore della tonalità (ovvero la % di variazione della tonalità rispetto alla velocità originale). Facendo doppio clic sulla scala della tonalità, questa passerà ai valori 6%, 8%, 10%, 12%, 20%, 25%, 33%, 50% e 100%.



a) Pulsante Sync di DJ Console Mk4 (= Beatmatch)

Premendo il pulsante Sync di un banco di DJ Console Mk4 (o cliccando su un pulsante SYNC di VirtualDJ), il ritmo della musica caricata nel banco in questione viene istantaneamente sincronizzato con il ritmo del file musicale caricato nell'altro banco: questa procedura di Beat matching è semplice ed istantanea.



VirtualDJ DJC Mk4

Puoi sincronizzare una traccia con l'altra utilizzando il pulsante Sync, a patto che la differenza tra i BPM delle due tracce rientri nei limiti della scala della tonalità. La scala della tonalità corrisponde alla percentuale visualizzata, sopra il fader della tonalità di VirtualDJ, nel momento in cui il pulsante Pitch raggiunge i propri limiti inferiore o superiore,

La scala della tonalità può essere cambiata facendo doppio clic sul valore della percentuale visualizzato sopra al fader della tonalità.

Puoi impostare una scala della tonalità pari al 6%, 8%, 10%, 12%, 20%, 25%, 33%, 50% o 100%.

Consiglio: se, ad esempio, hai impostato una scala di tonalità pari al 33% e vuoi sincronizzare 2 tracce con una differenza in termini di BPM superiore al 33% (per esempio, sincronizzando una traccia audio a 140BPM con una traccia audio a with a 100BPM, ossia con una differenza del 40%), puoi:

- per prima cosa, cambiare la velocità della traccia di riferimento, ad esempio passando da 100 a 110 BPM,
- dopodiché, sincronizzare la successiva traccia a 140 BPM affinché si adatti alla nuova velocità della traccia di riferimento, ovvero 110 BPM.

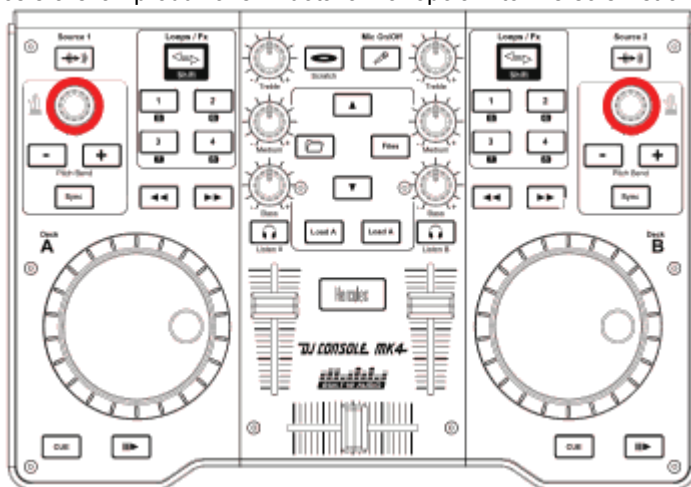
b) Fader della tonalità

i) Fader Pitch

Il fader della tonalità rallenta / velocizza la riproduzione di un file musicale.

In DJ Console Mk4, puoi modificare la funzione del fader Pitch agendo sulle manopole Pitch (la rotazione di queste manopole non ha alcun limite).

- Rallentare la riproduzione = ruota la manopola Pitch verso destra
- Accelerare la riproduzione = ruota la manopola Pitch verso sinistra



VirtualDJ DJC Mk4

Nella schermata di VirtualDJ, il fader Pitch è rappresentato da uno slider verticale presente sul lato destro di entrambi i banchi.



Quando, nella schermata di VirtualDJ, il fader della tonalità avrà raggiunto una posizione estrema (più in alto o più in basso possibile), non avrà senso continuare a ruotare il pulsante Pitch di DJ Console Mk4 nella medesima direzione, in quanto il livello non cambierà più.

ii) Master Tempo = Keylock

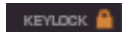
Master Tempo è una funzione che ti permette di non alterare la tonalità di una traccia di cui desideri cambiare il tempo: ciò è molto utile per accelerare o rallentare un brano senza alterarne la tonalità.

In VirtualDJ DJC Mk4, puoi attivare/disattivare la funzione Master Tempo cliccando sul logo Keylock (un'immagine a forma di lucchetto sul fader della tonalità, appena sopra al display della scala della tonalità).

VirtualDJ DJC Mk4



Se il lucchetto è arancione, la funzione master tempo È ATTIVA.



Se il lucchetto è grigio, la funzione master tempo NON È ATTIVA.



iii) Scala della tonalità

La scala della tonalità corrisponde alla variazione della velocità, espressa in percentuale, che puoi impostare utilizzando il fader Pitch: un scala di tonalità del 12% significa che la posizione più in alto del fader Pitch di VirtualDJ corrisponde ad un rallentamento del 12% playback della riproduzione della musica, mentre la posizione inferiore del fader Pitch corrisponde ad una accelerazione del 12% della musica in riproduzione (spostando il fader verso l'alto, 100 BPM diventano 88, mentre muovendo il fader verso il basso, si ottengono 112 BPM).



- Nel software VirtualDJ DJC Mk4, la scala della tonalità può essere modificata cliccando sul valore della percentuale visualizzato sopra al fader della tonalità: puoi impostare una scala della tonalità pari al 6%, 8%, 10%, 12%, 20%, 25%, 33%, 50% o 100%.

A basse scale di tonalità corrisponde una maggiore precisione del fader Pitch: una bassa scala di tonalità rende il fader Pitch più preciso; ma, per mantenere sempre la stessa scala di tonalità, la tua scelta della musica è limitata ai soli brani i cui BPM siano piuttosto vicini ai BPM della musica già caricata.

iv) Funzionamento del fader Pitch in VirtualDJ

Spostando il fader Pitch, potrai notare 2 cambiamenti:

- cambia il valore visualizzato nel contatore dei BPM (in VirtualDJ DJC Mk4 è visualizzato alla destra del nome dell'artista),
- lo scorrimento della traccia musicale, nel display dell'onda sonora, accelera o rallenta.

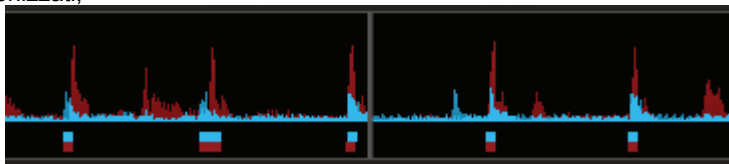
Tuttavia, il modo migliore per accorgersi del cambiamento della tonalità è ascoltare la variazione nella velocità della musica.

VirtualDJ DJC Mk4

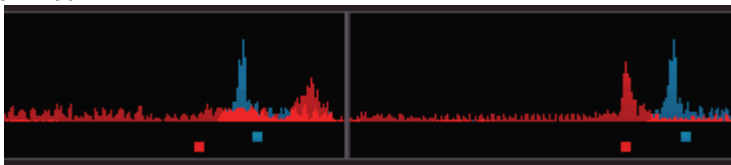


Nella finestra dell'onda sonora in VirtualDJ, l'inizio di ciascuna battuta è contrassegnato da un piccolo quadrato posto sotto l'onda sonora, per cui:

- se i quadrati delle due tracce si allineano, vuol dire che i brani sono sincronizzati,

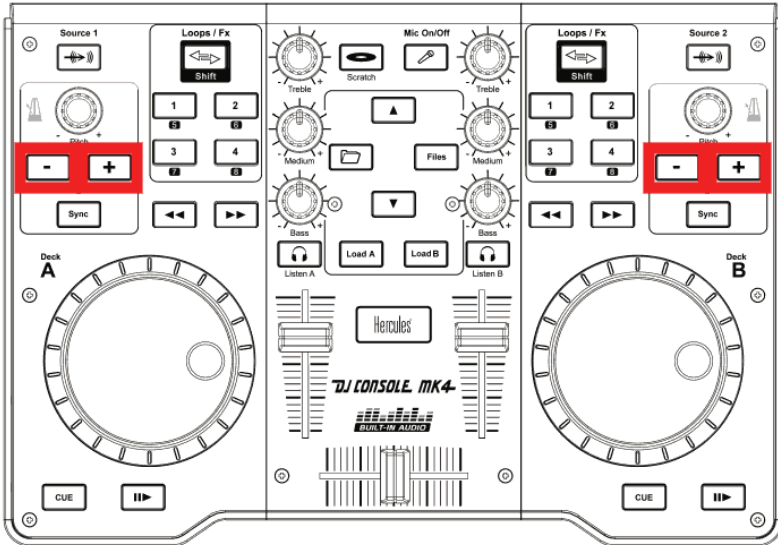


- se i quadrati delle due tracce non si allineano, i brani non risulteranno sincronizzati.



c) Pulsanti Pitch Bend (“Pitch Bend –” e “Pitch Bend +”)

I pulsanti Pitch Bend –/+ rallentano/accelerano la riproduzione di una traccia musicale caricata in un banco. La differenza tra questa funzione e i fader Pitch sta nel fatto che l'azione del Pitch Bend è soltanto temporanea: nel momento in cui viene rilasciato il pulsante, la riproduzione della traccia musicale torna lentamente alla velocità originaria. Pertanto, il Pitch Bend è una “funzione ad elastico”.



i) Uso del Pitch Bend

Per sincronizzare 2 brani musicali, in genere occorre:

- utilizzare il Pitch Fader per impostare il medesimo BPM per entrambe le tracce,
- allineare i beat delle due tracce, rallentandole / accelerandole utilizzando i pulsanti Pitch Bend.

ii) Osservare il funzionamento del Pitch Bend in VirtualDJ

Quando viene premuto il pulsante Pitch Bend – o Pitch Bend +:

- il contatore dei BPM (visualizzato in VirtualDJ DJC Mk4 alla destra del nome dell'artista) rimane invariato,
- tuttavia, lo scorrere della traccia musicale all'interno dello spettro avviene più lentamente / velocemente.

Il miglior modo per accorgersi di come la funzione Pitch Bend abbia modificato il suono, sta nell'ascoltare la variazione nella velocità della musica.

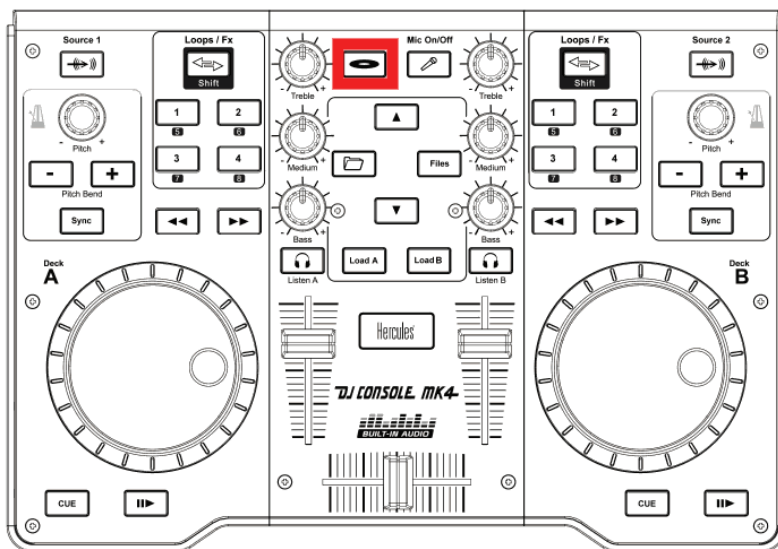
VirtualDJ DJC Mk4

d) Manopole Rotanti

Mentre un brano viene riprodotto da un banco, la relativa manopola rotante offre 2 possibili utilizzi:

- Modalità **Fine Tuning** (con il pulsante Scratch di DJ Console Mk4 spento): puoi rallentare o accelerare temporaneamente la musica agendo sulle manopole rotanti, proprio come stessi utilizzando i pulsanti Pitch Bend - e Pitch Bend +. Il risultato è lo stesso che otterresti rallentando o accelerando un disco in vinile appoggiando le tue dita sul suo bordo e muovendolo.

- Modalità **Scratch** (con il pulsante Scratch di DJ Console Mk4 acceso): ogniqualvolta muovi una manopola rotante, la riproduzione del brano risulta collegata ad essa; per cui, se non ruoti la manopola, la musica si interrompe, mentre ruotando la manopola in senso antiorario la musica viene riprodotta all'indietro e ruotando la manopola in senso orario la musica va avanti, con una velocità correlata all'angolo di rotazione della manopola. Questa modalità scratch riproduce il medesimo effetto ottenuto appoggiando il palmo della tua mano su un disco in vinile per poi scratchare muovendo la mano avanti e indietro.



Se il pulsante Scratch è **acceso**, le manopole rotanti operano in modalità **scratch mode**.

Se il pulsante Scratch **non è acceso**, le manopole rotanti operano in modalità **fine tuning**.

6) LOOP ED EFFETTI

Il compito di un DJ non è solo quello di far ascoltare brani musicali senza intervalli tra uno e l'altro, ma anche modificare i brani già esistenti per migliorarne l'energia e stimolare le danze.

Le funzioni incluse in VirtualDJ DJC Mk4 Edition sono:

- Loop (1-beat, 2-beat, 4-beat, 8-beat)
- Effetti (Flanger, Beatgrid, Flippin Double, Overloop) [Occorre ricordare che in Mac OS l'effetto Overloop non è disponibile].

Queste funzioni sono controllate dai 5 pulsanti FX/Loop di ciascun banco di DJ Console Mk4: un pulsante Shift e 4 pulsanti denominati 1, 2, 3 e 4 (che, attivando il pulsante Shift, diventano i pulsanti 5, 6, 7 e 8).

Quando il pulsante Shift **del tuo controller non è acceso**, è attiva la modalità Loop, utilizzando i pulsanti 1, 2, 3 e 4.

Quando il pulsante Shift **del tuo controller è acceso**, è attiva la modalità Fx, utilizzando i pulsanti 5, 6, 7 e 8.

a) Loop

i) Definizione

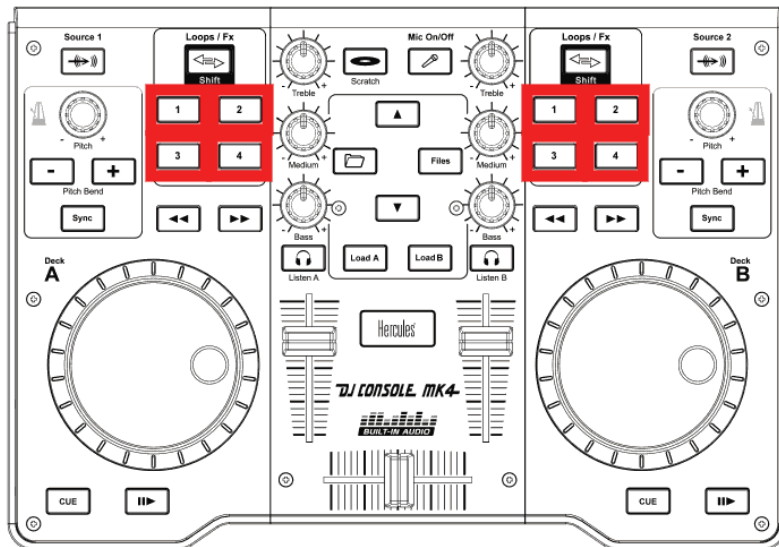
Un loop consiste nella riproduzione continua di una parte della musica, in generale con un numero di beat prefissato. I loop vengono utilizzati per esaltare una determinata parte di un brano senza interromperne il ritmo.

ii) Dimensioni dei loop

Quando il pulsante Shift **del tuo controller non è acceso**, è attiva la modalità Loop: una singola pressione dei pulsanti 1, 2, 3 o 4 attiva dei loop per il brano caricato nel relativo banco.

- Pulsante 1: loop ad un beat,
- Pulsante 2: loop a 2 beat,
- Pulsante 3: loop a 4 beat,
- Pulsante 4: loop a 8 beat.

VirtualDJ DJC Mk4



iii) Procedura

Il loop inizia nel momento in cui viene premuto il pulsante: da questo momento, la musica andrà avanti per altri 1, 2, 4 o 8 battute, dopodiché tornerà al punto di partenza del loop e così via, come se il loop diventasse la nuova traccia musicale.

Quando entri in loop (utilizzando i pulsanti 1, 2, 3 o 4), rimarrai dentro finché non deciderai di uscirne. Puoi uscire dal loop in 2 modi diversi:

- premendo il pulsante del loop attivo, quest'ultimo si interromperà,
- premendo un altro pulsante loop, la lunghezza del loop cambierà.

iv) In VirtualDJ DJC MK4

In VirtualDJ DJC Mk4, puoi conoscere lo stato dei loop di ciascun banco:

Se non vi è alcun loop, i pulsanti dell'area Loop sullo schermo non risulteranno accesi.



VirtualDJ DJC Mk4

Se è attivo un loop, il pulsante Loop Out diventa rosso e in rosso compare anche il numero di beat per loop all'interno dell'elenco delle possibili lunghezze di loop.

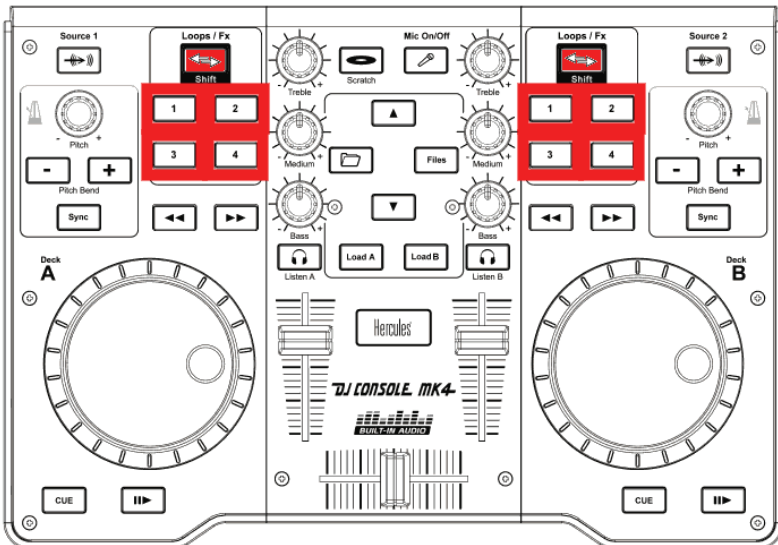


b) Effetti

Quando il pulsante Shift **del tuo controller non è acceso**, è attiva la modalità Fx, utilizzando i pulsanti 5, 6, 7 e 8.

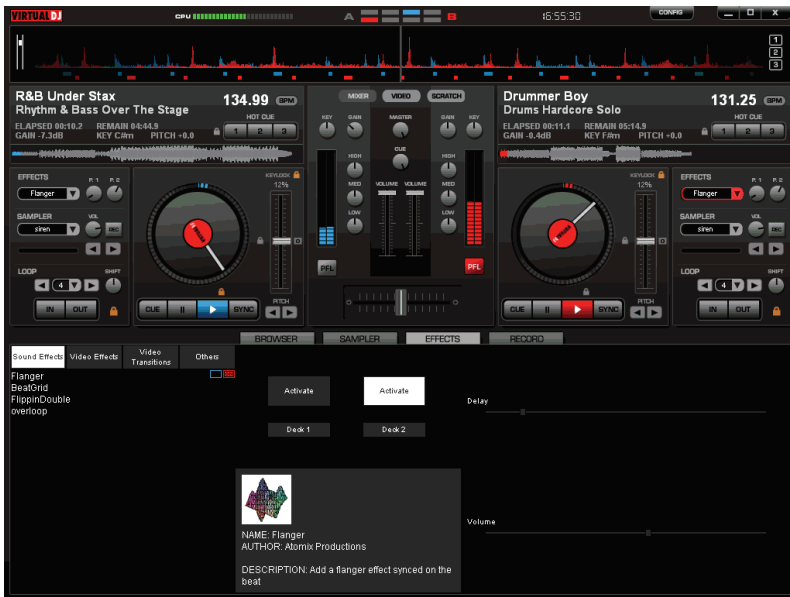
Gli effetti collegati ai pulsanti sono i seguenti:

- Pulsante 5 = Flanger
- Pulsante 6 = Beatgrid
- Pulsante 7 = Flippin Double
- Pulsante 8 = Overloop (solo per Windows; in MAC OS, il pulsante 8 ripete l'ultimo effetto)



Per cambiare le impostazioni di una qualsiasi di questi 4 effetti, clicca sul pulsante Effects di VirtualDJ.

VirtualDJ DJC Mk4



i) Flanger

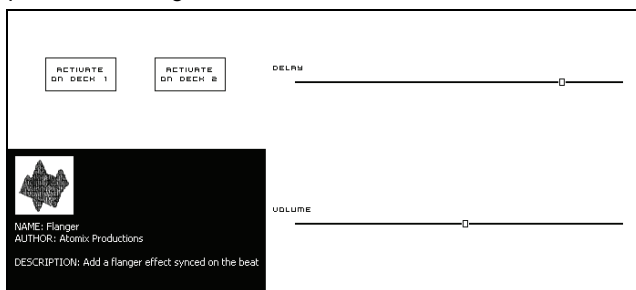
Il Flanger consiste nell'aggiunta di un ciclo di allungamento e compressione di alcune frequenze della traccia audio, mantenendo invariate tutte le altre, in modo tale da poter alterare i suoni senza modificare il tempo e la tonalità della musica. L'effetto Flanger viene spesso utilizzato nella musica techno.

Per attivare l'effetto Flanger, premi il relativo pulsante; per interromperlo, premi nuovamente il pulsante.

Modifica del Flanger

Puoi modificare l'effetto Flanger utilizzando il menu Effects per impostare:

- il ritardo del Flanger
- la frequenza del Flanger



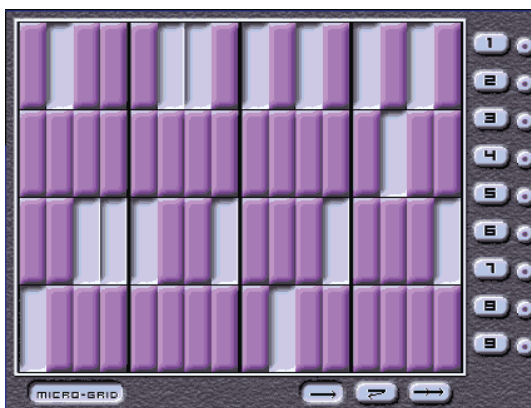
ii) *Beatgrid*

Il Beatgrid è un ripetitore di battute: vengono campionati 4 beat della traccia musicale attuale e questo campionamento di 4 battute viene riprodotto sopra il brano, aggiungendo battute intermedie nella musica:

Tenendo premuto il pulsante Beatgrid, il campionamento a 4 battute verrà aggiunto continuamente, come fosse un loop sopra la traccia musicale.

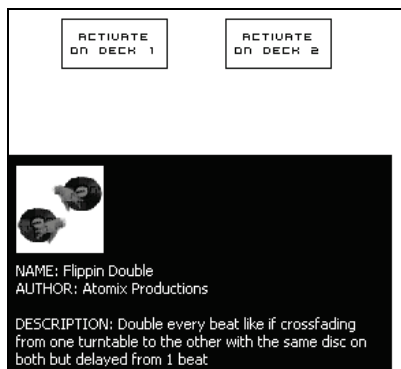
Rilasciando il pulsante Beatgrid, il campionamento a 4 battute si interromperà alla 4^a battuta e la riproduzione della traccia musicale proseguirà normalmente.

Puoi modificare il campionamento delle battute modificando la relativa impostazione tramite il menu Effects.



iii) *Flippin Double*

Flippin Double ripete la musica con un ritardo pari a mezza battuta, come se avessi 2 giradischi che riproducono la medesima traccia, l'uno a distanza di mezza battuta dall'altro, e muovessi rapidamente il cross fader verso il secondo giradischi al termine di ciascuna battuta, ottenendo così una ripetizione del ritmo.



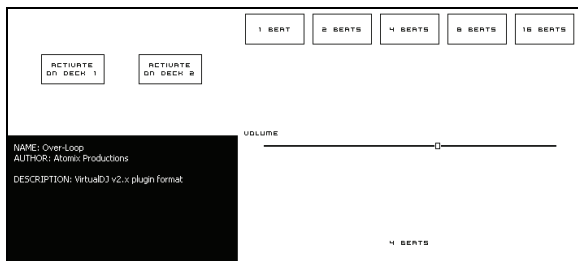
VirtualDJ DJC Mk4

iv) Overloop

La funzione Overloop attiva un loop a 4 battute della traccia attuale e lo riproduce sullo sfondo della normale riproduzione del brano.

Per attivare la funzione di Overloop, premi una volta il relativo pulsante.

Per interrompere la funzione di Overloop, premi nuovamente il pulsante Overloop.



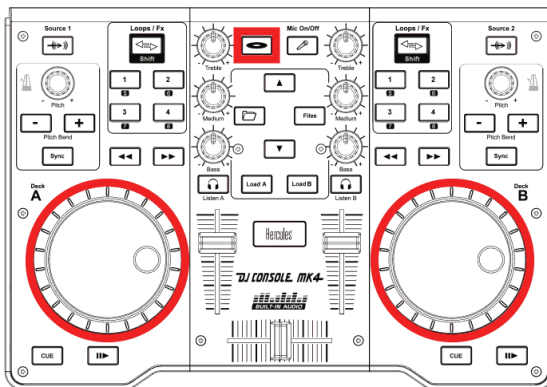
7) SCRATCHING, CAMPIONATORE

a) Scratching

Lo scratching altro non è che l'interruzione con la mano della riproduzione di un disco in vinile, e la successiva riproduzione forzata avanti e/o indietro (con la mano) di una parte del disco stesso. Ciò genera un suono particolare, detto "scratching": invece che ruotare alla velocità del giradischi, il disco in vinile gira alla velocità impressa dalla mano (dato che lo slip mat collocato sotto il disco isola quest'ultimo dalla rotazione del giradischi).

i) Modalità Scratch

Puoi attivare la modalità Scratch premendo il pulsante Scratch, posto al di sopra del pulsante Su del tuo controller: il pulsante si illuminerà e potrai utilizzare le manopole rotanti per scratchare.



ii) Azione

Una volta attivata la modalità Scratch, ruotando in senso antiorario la manopola rotante, riprodurrai la traccia all'indietro, viceversa, girando la manopola in senso orario, riprodurrai la musica in avanti, con una velocità legata alla rotazione della manopola.

iii) Precisione delle manopole rotanti

Lo Scratching richiede la massima precisione delle manopole rotanti, pertanto, nel pannello di controllo di DJ Console Mk4, dovresti selezionare la precisione normale delle manopole evitando le modalità a precisione ridotta.

Puoi impostare la precisione delle manopole rotanti utilizzando il pannello di controllo di DJ Console Mk4: per particolari tipi di operazioni, alcuni DJ potrebbero preferire una minore precisione delle manopole rotanti, dividendone il valore per 2 o per 4; ma per lo scratching, più alta è la precisione, tanto migliori saranno i risultati.

b) Campionatore

i) Funzione

La modalità Sampler ti permette di registrare un loop di un brano musicale, memorizzandolo ed associandolo ad un pulsante, per riprodurlo in un secondo momento in aggiunta al tuo file musicale. Questo loop registrato viene detto "sample campionamento" (sample).

La riproduzione di un campionamento sopra una traccia musicale può introdurre ritmo, dinamicità e/o battute stabili mentre sei occupato a preparare la traccia successiva.

ii) Procedura

Puoi entrare in modalità Sampler premendo il pulsante **Sampler** nell'interfaccia d'uso di VirtualDJ.



VirtualDJ DJC Mk4



La modalità Sampler non è controllata dai pulsanti di DJ Console Mk4: la puoi controllare utilizzando la tua tastiera e il tuo mouse.

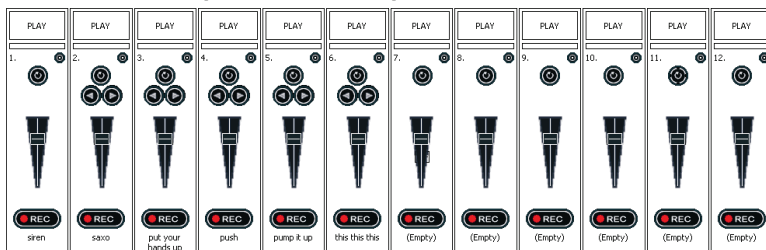
VirtualDJ include alcuni campionamenti salvati nei primi banchi: puoi decidere di conservarli oppure cambiare il contenuto dei banchi registrandovi i tuoi campionamenti personali.

Puoi registrare un campionamento della musica attualmente in riproduzione selezionando il banco in cui desideri salvare il campionamento e premendo quindi il pulsante **Rec**:

- se ti trovi in un loop, il pulsante Rec rimarrà nero e VirtualDJ registrerà un campionamento pari alla lunghezza del loop,
- se non sei in modalità loop, il pulsante Rec diventerà rosso e VirtualDJ registrerà il campionamento finché non cliccherai nuovamente sul pulsante Rec.

Potrai ascoltare il campionamento premendo il pulsante **Play**.

iii) Comandi per ciascun campionamento

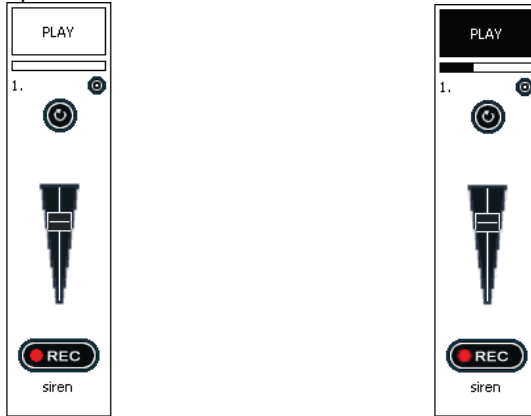


VirtualDJ DJC Mk4

Puoi impostare il volume di ogni singolo campionamento utilizzando il relativo slider del volume.

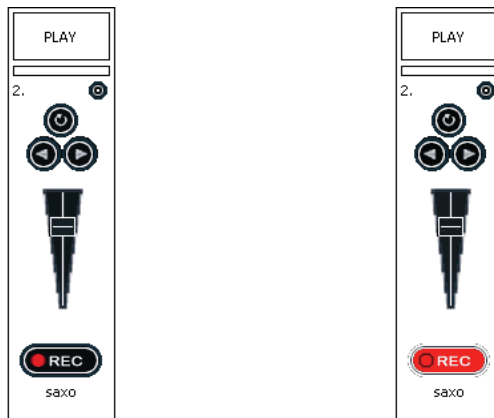
Puoi attivare il loop di un campionamento (in modo tale che VirtualDJ riproduca il campionamento all'infinito, finché non farai di nuovo clic sul pulsante Play) cliccando sul relativo pulsante a forma di freccia circolare, al di sopra dello slider del volume.

Un campionamento in modalità no-loop non presenta alcuna freccia destra o sinistra al di sopra dello slider del volume.



Cliccando sul riquadro Play, il colore di quest'ultimo cambierà e vedrai la barra di riproduzione riempirsi gradualmente.

Un campionamento in modalità loop presenta, al di sopra dello slider del volume, una freccia verso destra e una freccia verso sinistra che puoi utilizzare per muoverti avanti e indietro all'interno del campionamento.



ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

VirtualDJ DJC Mk4

Marchi registrati

Hercules® è un marchio registrato di proprietà di Guillemot Corporation S.A. Intel® e Pentium® sono marchi registrati di proprietà di Intel Corporation. Microsoft® Windows® XP®, Vista® e 7™ sono marchi o marchi registrati di proprietà di Microsoft Corporation per gli Stati Uniti e/o altri paesi. Apple®, Mac OS® e iTunes® sono marchi registrati di proprietà di Apple Computer, Inc. Virtual DJ™ è un marchio registrato di proprietà di Atomix Productions. Tutti gli altri marchi e nomi commerciali vengono qui citati previa autorizzazione richiesta ed appartengono ai legittimi proprietari. Illustrazioni puramente indicative. I contenuti, i design e le caratteristiche possono essere oggetto di modifiche senza preavviso e possono variare da una nazione all'altra.

Dichiarazione di conformità

DICHIARAZIONE DI CONFORMITÀ CE: DJ Console Mk4 è stata testata e risulta conforme ai limiti espressi nella Direttiva Comunitaria 89/336/EEC del 3 Maggio 1989 per la definizione delle leggi degli Stati Membri riguardanti la compatibilità elettromagnetica, modificata successivamente dalla Direttiva 93/68/EEC. In ambienti domestici, questo apparecchio potrebbe generare interferenze radio, nel qual caso all'utente potrebbe essere richiesto di assumere le necessarie contromisure.

DICHIARAZIONE DI CONFORMITÀ CANADESE: questa periferica digitale di Classe B soddisfa tutti i requisiti indicati nelle Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

Scarica Elettrostatica

In caso di scarica elettrostatica su chiusure o contatti, potrebbe essere necessario dover riavviare la periferica.

Copyright

© 2010 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 assuma 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

Per favore, leggi con attenzione il contratto sulla Licenza che apparirà sullo schermo durante l'installazione del software VirtualDJ. In seguito, potrai consultare in qualsiasi momento il relativo file di testo installato nel tuo computer.

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.