

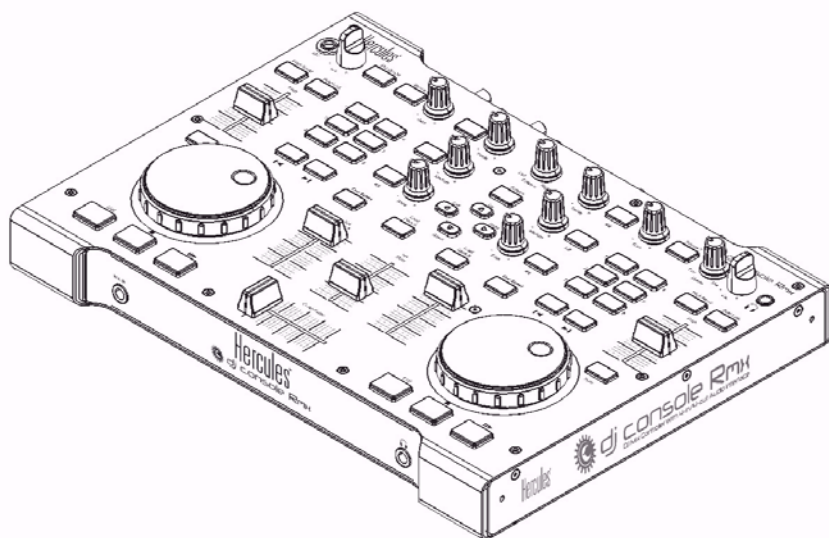
INDICE

| | | |
|------------|---|-----------|
| 1. | INTRODUZIONE | 2 |
| 2. | REQUISITI MINIMI DI SISTEMA | 3 |
| 3. | INSTALLAZIONE | 3 |
| 3.1. | Prima installazione | 3 |
| 3.2. | Collegare e scollegare la tua DJ Console Rmx | 5 |
| 3.3. | Consumo energetico | 5 |
| 4. | SGUARDO D'INSIEME | 6 |
| 4.1. | La parte superiore | 6 |
| 4.2. | I connettori | 7 |
| 5. | OPZIONI DELLE USCITE | 8 |
| 5.1. | Collegare altoparlanti e/o un mixer esterno alla tua DJ Console Rmx | 8 |
| 5.2. | Collegare le cuffie | 9 |
| 6. | OPZIONI DEGLI INGRESSI | 9 |
| 6.1. | Collegare sorgenti audio esterne | 9 |
| 6.2. | Collegare un microfono | 10 |
| 7. | CARATTERISTICHE DI DJ CONSOLE RMX | 11 |
| 7.1. | Manopole jog | 11 |
| 7.2. | Fader (slider) | 11 |
| 7.3. | Pulsanti Play/Pausa, Stop e Cue | 12 |
| 7.4. | Pulsanti Avanti e Indietro | 12 |
| 7.5. | Impostazioni della Tonalità | 12 |
| 7.6. | Pulsanti Source | 13 |
| 7.7. | Effetti e loop (pulsanti 1-6) | 13 |
| 7.8. | Pulsanti Load Banco | 14 |
| 7.9. | Pulsanti Beat Lock | 14 |
| 7.10. | Pulsanti Cue Select | 14 |
| 7.11. | Pulsanti di Navigazione | 14 |
| 7.12. | Manopola Balance | 14 |
| 7.13. | Manopola Monitor Select | 14 |
| 7.14. | Manopole di Equalizzazione | 15 |
| 7.15. | Pulsanti Kill | 15 |
| 8. | L'ICONA NELLA BARRA DEGLI STRUMENTI E IL PANNELLO DI CONTROLLO | 16 |
| 8.1. | L'icona DJ Console Rmx nella Barra degli strumenti | 16 |
| 8.2. | Uso del pannello di controllo di DJ Console Rmx | 17 |
| 9. | USARE DJ CONSOLE RMX AD UNA FESTA | 20 |
| 9.1. | Sguardo d'insieme | 20 |
| 9.2. | Mixare con VirtualDJ | 20 |
| 9.3. | Scratchare | 24 |
| 10. | SUPPORTO DELLO STANDARD MIDI | 25 |
| 11. | RISPOSTE ALLE DOMANDE PIÙ FREQUENTI | 28 |
| 12. | ASSISTENZA TECNICA | 30 |

1. INTRODUZIONE

La tua DJ Console Rmx è una periferica potente e versatile, in grado di offrirti innumerevoli possibilità su ciò che puoi fare con la tua musica. Puoi utilizzare la tua DJ Console Rmx da sola o assieme ad un mixer esterno, e puoi mixare sia file audio digitali che sorgenti analogiche esterne, giradischi compresi. DJ Console Rmx è facile da imparare ed offre svariate funzionalità avanzate che la rendono perfetta sia per i principianti che per i professionisti più navigati.

DJ Console Rmx funziona con file audio digitali, compresi gli MP3. Vorremmo attirare la tua attenzione sul fatto che le creazioni musicali sono protette da copyright e che, pertanto, dovrai agire rispettando la legislazione vigente. Ti invitiamo caldamente a sostenere gli artisti acquistando legalmente le loro opere.



2. REQUISITI MINIMI DI SISTEMA

PC:

- PC desktop/portatile con processore Intel Pentium III/Athlon 1GHz o compatibile
- 512MB di RAM
- Sistema operativo: Microsoft Windows XP/Vista 32-bit
- Porta USB disponibile
- Cuffie o altoparlanti amplificati
- Lettore CD-ROM o DVD-ROM
- Risoluzione video 1024x768
- Microfono, connessione ad internet + 100MB di spazio libero su hard disk per alcune applicazioni

Mac:

- Mac desktop/portatile con processore a 1,5GHz
- 512MB di RAM
- Sistema operativo: Mac OS 10.4/10.5 o versione superiore di Mac OS 10
- Porta USB disponibile
- Cuffie o altoparlanti amplificati
- Lettore CD-ROM o DVD-ROM
- Risoluzione video 1280x800
- Microfono, connessione ad internet + 100MB di spazio libero su hard disk per alcune applicazioni

3. INSTALLAZIONE

3.1. Prima installazione



Prima di collegare la tua DJ Console Rmx al tuo computer, dovrai installarne i relativi driver.

Nota: La tua procedura e le tue schermate di installazione potrebbero risultare leggermente differenti da quelle descritte nel presente manuale.

Visto che driver e software sono in costante sviluppo, le versioni presenti nel tuo CD-ROM potrebbero non essere quelle più recenti. Per verificare questo e, se necessario, scaricare le ultime versioni, puoi visitare il sito web Hercules.

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

3.1.1. Installazione di driver e software

Benvenuto nell'interfaccia di installazione di Hercules DJ Console Rmx

Questo programma ti guiderà all'installazione della tua Hercules DJ Console Rmx.
- Qualora desiderassi ulteriori informazioni, consulta le versioni PDF o cartacea del Manuale d'uso.
- Per avviare l'installazione, clicca per favore su "Installa DJ Console Rmx".



- Inserisci il CD-ROM di installazione nel tuo lettore CD-ROM.

Il menu di installazione di DJ Console Rmx appare automaticamente.

Qualora il menu di installazione non dovesse aprirsi automaticamente:

PC:

- Fai doppio clic su **Computer** (Windows Vista)/**Risorse del Computer** (Windows XP).
- Fai doppio clic sull'icona del CD-ROM.
- Fai doppio clic su **Setup.exe**.

Mac:

- Apri il tuo **Finder**.
- Fai doppio clic sull'icona del CD-ROM.
- Fai doppio clic su **Setup.exe**.

- Procedi all'installazione di driver e software seguendo le istruzioni che compaiono sullo schermo.

Installazione di Hercules DJ Console Rmx

Scegli cosa desideri installare



Apparirà una finestra di dialogo che ti chiederà di collegare la DJ Console Rmx alla porta USB del tuo computer.

- Collega la DJ Console Rmx ad una porta USB del tuo computer utilizzando il cavo USB in dotazione.



Ti consigliamo di collegare la DJ Console Rmx ad una porta USB del tuo computer oppure ad un hub USB alimentato. Non collegare la console ad un hub USB non alimentato.

Il tuo computer rileverà automaticamente la tua DJ Console Rmx ed installerà i driver richiesti.

Apparirà una barra di avanzamento, relativa alla procedura di installazione, che potrebbe durare fino a 30 secondi, a seconda del tuo computer.

- Lascia che l'installazione segua il suo corso e non fare niente finché non apparirà un messaggio comunicante la fine dell'installazione.

La prima volta che utilizzerai VirtualDJ, ti verrà chiesto di inserirne il numero di serie, riportato sulla custodia del CD-ROM di installazione della tua DJ Console Rmx.

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

VirtualDJ verrà avviato automaticamente. Sul tuo desktop comparirà l'icona di VirtualDJ.

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

Nella barra delle applicazioni apparirà l'icona DJ Console Rmx, segnalandoti che la tua DJ Console Rmx è pronta all'uso.

Per sapere com aprire il pannello di controllo, consulta il paragrafo 8.1. L'icona DJ Console Rmx nella Barra degli strumenti.

3.2. Collegare e scollegare la tua DJ Console Rmx

DJ Console Rmx può essere utilizzata assieme ad una scheda audio interna, causare alcun conflitto all'interno del tuo computer. Quando colleghi la tua DJ Console Rmx, questa viene rilevata come scheda audio principale; quando viene scollegata, la scheda audio interna torna alle sue funzioni originali.

Di conseguenza, potrai collegare e scollegare la tua DJ Console Rmx in qualsiasi momento, perfino a computer acceso, grazie alla connessione USB.

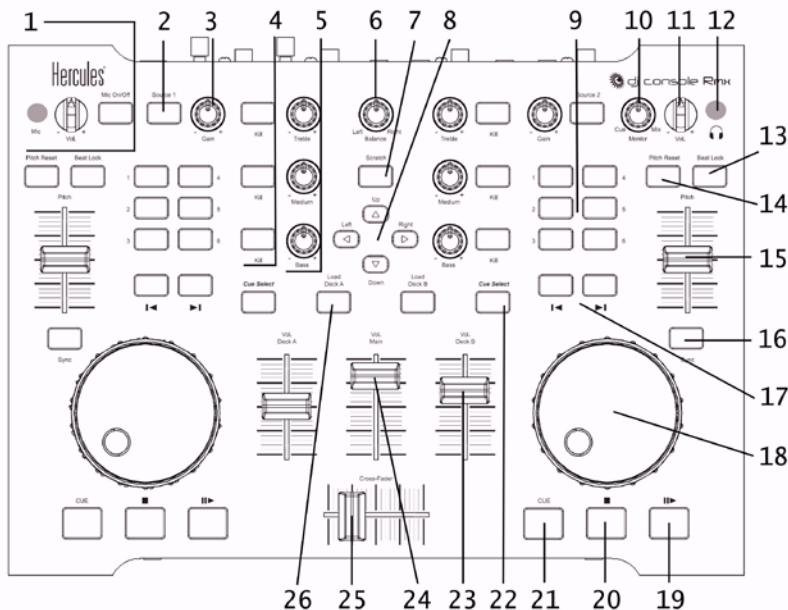
3.3. Consumo energetico

La tua DJ Console Rmx è stata ottimizzata per un basso quantitativo di energia richiesta, per permetterne il collegamento al tuo computer via USB.

4. SGUARDO D'INSIEME

4.1. La parte superiore

La tua DJ Console Rmx è dotata di svariati controlli tramite i quali potrai interagire con i software DJ. Questi controlli sono divisi in due gruppi, dato che le sezioni destra e sinistra di DJ Console Rmx corrispondono ognuna ad un diverso banco nelle applicazioni software per DJ. Qui di seguito è riportata la descrizione della funzione predefinita di ciascun controllo.



1. Ingresso microfono da 1/4", manopola volume microfono e pulsante **Mic On/Off**
2. Pulsante **Source**: premilo per selezionare la sorgente sonora esterna / lo streaming della musica proveniente dal computer
3. Pulsante **Gain**: aumenta o riduce il livello della musica per ciascun banco
4. Pulsanti **Kill**: premili per tagliare/ripristinare le tonalità alte, medie e basse, rispettivamente
5. Manopole **EQ**: regolano le frequenze alte, medie e basse
6. Manopola **Balance**: regola il bilanciamento, tra i canali destro e sinistro, dell'uscita principale (1-2)
7. Pulsante **Scratch**: scegli se le manopole jog servono per scratchare o per muoversi all'interno delle tracce (la modalità scratch è la modalità predefinita)
8. Pulsanti su/giù/sinistra/destra: navigazione all'interno dei menu
9. Pulsanti **1-6**: effetti speciali/loop (consulta il paragrafo [7.7 Effetti e loop](#))
10. Manopola **Monitor select**: regola il mix della musica riprodotta in cuffia - ovvero la traccia che stai preparando rispetto al mix generale
11. Manopola volume cuffie: regola il volume delle tue cuffie
12. Ingresso cuffie da 1/4"

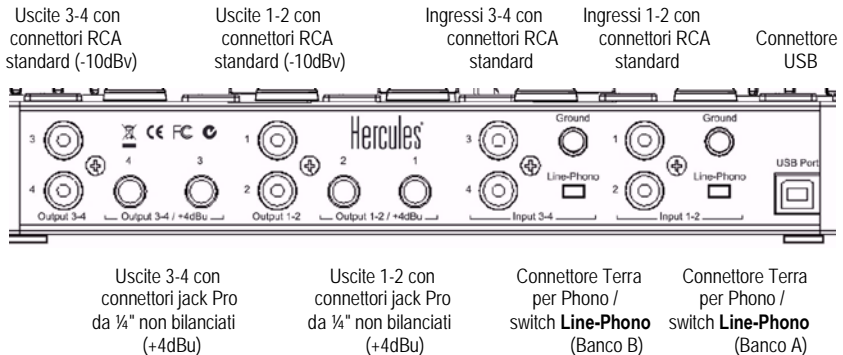
13. Pulsante **Beat Lock**: usa questa funzione per mantenere al tonalità mentre modifichi il tempo
14. Pulsante **Reset**: riporta gradualmente la tonalità al suo valore originale
15. Slider **Pitch**: aumenta o diminuisce la tonalità
16. Pulsante **Sync**: sincronizza i beat della traccia con i beat della traccia riprodotta dall'altro banco
17. Pulsanti di navigazione: spostamento del cursore all'interno della traccia
18. Manopole jog: usate per scratchare, navigare all'interno delle tracce o usare lo scroll nei menu
19. Pulsante Play/pausa: mette in pausa la riproduzione della musica e sposta il cue point nella posizione corrente
20. Pulsante Stop: arresta la musica senza modificare il cue point della traccia
21. Pulsante **Cue**: imposta un cue point all'interno della traccia
22. Pulsante **Cue Select**: seleziona il banco riprodotto nelle tue cuffie
23. Fader Banco: imposta il volume del relativo banco
24. Fader Volume principale: imposta il volume generale
25. Cross fader: regola i pesi dei banchi destro e sinistro nel tuo mix
26. Pulsante **Load Banco**: carica una traccia nel banco corrispondente

Nota: queste descrizioni si riferiscono alle funzioni predefinite di DJ Console Rmx, che possono variare a seconda del software da te utilizzato.

4.2. I connettori

La tua DJ Console Rmx è diversi connettori, presenti sulla parte frontale e posteriore della console. Tramite questi connettori, potrai collegare diversi tipi di periferiche, così come illustrato nelle seguente figura:

Parte posteriore



Parte frontale

Ingresso microfono

Presenza per cuffie



5. OPZIONI DELLE USCITE

Per il collegamento degli altoparlanti, sono disponibili due tipi di connettori: RCA e jack da ¼". Tutti questi connettori sono uscite mono, ciascuna delle quali corrisponde ad un canale (sinistro e destro). I connettori RCA sono concepiti per il collegamento di apparecchiature standard, mentre i connettori jack da ¼" sono pensati per il collegamento di periferiche professionali, come un sistema Public Address (PA).

Scegli il tipo di connettore in base al tipo di periferica da collegare. Normalmente, le uscite 1-2 vengono usate per diffondere nella stanza i mix in tempo reale, mentre le uscite 3-4 vengono dedicate all'ascolto in anteprima o alla connessione di un mixer esterno. I connettori delle uscite 3-4 ed il jack per le cuffie trasmettono sempre i medesimi dati audio.

5.1. Collegare altoparlanti e/o un mixer esterno alla tua DJ Console Rmx

Ad esempio, tramite l'accluso software VirtualDJ ed un impianto hi-fi collegato alle uscite 1-2 della tua DJ Console Rmx, i 4 connettori RCA mono (uscite 1, 2, 3, 4) ti permetteranno di far ascoltare al pubblico il tuo mix (al livello di -10dBv), ascoltando l'anteprima dei prossimi brani in cuffia attraverso le uscite 3-4.

Ad esempio, tramite un sistema PA collegato alle uscite 1-2 della tua console DJ Console Rmx, i 4 connettori jack mono non bilanciati da ¼" (uscite 1, 2, 3, 4) ti permetteranno di far ascoltare al pubblico il tuo mix (al livello professionale di +4dBu), mentre, tramite le uscite 3-4, potrai ascoltare in cuffia l'anteprima dei successivi brani.

Questa possibilità di scelta tra le uscite ti offre la libertà di creare di più con la tua musica. Ad esempio, potrai:

collegare le uscite jack da ¼" ad un sistema PA per far ascoltare il mix al tuo pubblico, mentre, contemporaneamente, le uscite RCA sono collegate all'ingresso di linea di un altro computer, per la trasmissione online del mix; oppure

Diffondere i suoni del Banco A tramite le uscite 1-2 ed il Banco B tramite le uscite 3-4 (utilizzando VirtualDJ 5 PRO o altra applicazione), esportando il mix verso un mixer esterno.

- Prima di collegare il tutto, assicurati che il tuo computer e le altre periferiche audio siano spente.
- Collega il tuo principale set di altoparlanti ai connettori RCA **Output 1-2** (il connettore **1** corrisponde all'altoparlante sinistro, il connettore **2** all'altoparlante destro) oppure ai connettori jack **Output 1-2** da ¼".
- Qualora tu possieda un secondo set di altoparlanti (altoparlanti per l'anteprima, ad esempio), collega gli altoparlanti ai connettori RCA **Output 3-4** (il connettore **3** corrisponde all'altoparlante sinistro, il connettore **4** all'altoparlante destro) oppure ai connettori jack **Output 3-4** da ¼". A questi connettori puoi anche collegare un mixer esterno.

I tuoi altoparlanti e/o mixer esterno sono ora pronti per essere usati con la tua DJ Console Rmx.

5.2. Collegare le cuffie

La tua DJ Console Rmx è dotata di 2 connettori per cuffie: uno sulla parte superiore, l'altro sulla parte frontale. La console è stata concepita per essere utilizzata con cuffie per DJ (stereo, impedenza tra 16 e 64 Ohm).

Non è possibile utilizzare più di paio di cuffie contemporaneamente: qualora risultino collegate simultaneamente due paia di cuffie, l'uscita cuffie posta sulla parte superiore dell'unità avrà la precedenza su quella presente nella parte frontale.

6. OPZIONI DEGLI INGRESSI

6.1. Collegare sorgenti audio esterne

La tua DJ Console Rmx ti permette virtualmente di collegare qualsiasi tipo di sorgente sonora tu voglia utilizzare, compresi i giradischi in vinile. Puoi anche utilizzare dischi in vinile time-coded o CD per controllare i file musicali presenti nel tuo computer, provare l'esperienza del più avanzato sistema di mix con le mani, sfruttando il meglio di ciò che i mondi digitale ed analogico sono in grado di offrire. Da oggi potrai divertirti a realizzare mix ibridi, combinando le tracce audio per computer (riprodotte in un banco) con una sorgente analogica (collegata all'altro banco).

La tua DJ Console Rmx è dotata di 4 ingressi audio, presenti nella parte posteriore: 2 ingressi audio stereo, per un totale di 2 coppie di connettori RCA doppi. Collega semplicemente la sorgente audio desiderata ai connettori RAC bianco (sinistro) e rosso (destra): gli ingressi 1-2 si riferiscono al Banco A, mentre gli ingressi 3-4 riguardano il Banco B. Ciò ti consente di sostituire la traccia audio per computer riprodotta dal Banco A con la musica proveniente dagli ingressi 1-2, e di sostituire la traccia audio per computer riprodotta dal Banco B con la musica proveniente dagli ingressi 3-4.

Potrai inoltre equalizzare le tue sorgenti audio esterne e regolarne il volume, proprio come si trattasse di una traccia audio per computer. Ciò garantisce un mix fluidissimo ed un totale controllo sul suono.

Sulla destra di ciascun ingresso è presente uno switch **Line-Phono**: tramite questo switch potrai impostare il livello di pre-amplificazione di ciascun ingresso, scegliendo linea (per, ad esempio, lettori CD/MP3) oppure phono (giradischi). Questa possibilità di scelta è dovuta al fatto che le uscite dei giradischi sono significativamente più deboli rispetto al segnale audio prodotto da un lettore CD o MP3: pertanto, per poter ottenere un volume comparabile, si rende necessaria una pre-amplificazione del segnale.



Quando colleghi una periferica tipo lettore CD o MP3, assicurati che lo switch **Line-Phono** si trovi in posizione **Line**; altrimenti, il segnale in ingresso risulterebbe troppo potente e rischieresti di danneggiare il tuo sistema.

Se utilizzi un giradischi:

- Metti lo switch **Line-Phono** in posizione **Phono**.
- Collega il cavo di messa a terra del tuo giradischi all'apposito connettore presente accanto allo switch **Line-Phono**. La messa a terra di permette di eliminare le interferenze che potrebbero manifestarsi con i giradischi, garantendoti un suono cristallino.

Per controllare l'audio in ingresso di un banco, puoi utilizzare i due corrispondenti pulsanti **Source** della tua DJ Console Rmx (**Source 1** per il Banco A, **Source 2** per il Banco B). Per default, l'ingresso è impostato sulle tracce audio provenienti dal computer: per passare alla sorgente audio esterna, non devi far altro che premere il pulsante **Source**. Premi nuovamente il pulsante per disabilitare la sorgente audio esterna e ritornare all'audio proveniente dal computer (consulta il paragrafo [7.6 I pulsanti Source](#)).

Per regolare il volume di ciascun banco, puoi utilizzare le manopole **Gain** della tua DJ Console Rmx.

Per collegare lettori CD il cui livello in uscita è maggiore dei + 4dBu degli ingressi di DJ Console Rmx, dovrai ridurre la potenza del segnale in uscita del tuo lettore CD, utilizzando un attenuatore, come la patch Nano di SM Pro Audio.

6.2. Collegare un microfono

La tua DJ Console Rmx è dotata di 2 connettori per microfono: 1 connettore jack mono da ¼" sulla parte superiore e un altro sulla parte frontale. Puoi utilizzare un unico ingresso microfono alla volta: se vengono utilizzati simultaneamente due microfoni, l'ingresso microfono presente nella parte superiore avrà la precedenza sull'ingresso della parte frontale.

Puoi utilizzare il tuo microfono per parlare sopra la musica e comunicare con il tuo pubblico (mixando, ad esempio, l'ingresso microfono con l'audio delle uscite 1-2), oppure per sostituire con la tua stessa voce l'audio proveniente dal Banco A.

Per accendere o spegnere il microfono, premi il pulsante **Mic On/Off** della tua DJ Console Rmx. Per regolare il volume in ingresso del tuo microfono, puoi utilizzare l'apposita manopola posta immediatamente accanto.

DJ Console Rmx è dotata di una funzione talkover per l'ingresso microfono, che abbassa automaticamente il volume della musica in riproduzione per consentirti di comunicare con il pubblico potendo essere ascoltato al meglio. Non appena l'ingresso microfono viene disabilitato, il volume della musica sarà ripristinato al valore iniziale.

Per ulteriori informazioni sull'uso del microfono e sulla regolazione della funzione di talkover, consulta il paragrafo [8.2 Utilizzare il pannello di controllo di DJ Console Rmx](#).

7. CARATTERISTICHE DI DJ CONSOLE RMX

7.1. Manopole jog

Le manopole jog della tua DJ Console Rmx simulano i giradischi in vinile: ruotando una manopola jog, otterrai lo stesso effetto di uno scratch o del movimento avanti e indietro del cursore all'interno della traccia musicale, consentendoti di selezionare un cue point dal quale fa partire il brano destinato al pubblico.

Le manopole jog sono caratterizzate da una resistenza regolabile: se lo desideri, potrai aumentarla o ridurla a tuo piacimento, agendo sulle viti poste nella parte inferiore della console, sotto ciascuna manopola. Oppure, puoi modificare la resistenza tramite il pannello di controllo, scegliendo tra la sensibilità predefinita, oppure quest'ultima divisa per 2 o per 4 (meno sensibile). Attraverso il pannello di controllo potrai anche disattivare le manopole jog.

Tramite il pulsante **Scratch** potrai cambiare la funzione della manopole jog (la modalità predefinita è lo scratch): premi il pulsante per passare alla modalità di ricerca, grazie alla quale puoi muoverti avanti e indietro all'interno di una traccia. Premi nuovamente il pulsante per tornare alla modalità scratch predefinita.

Puoi utilizzare le manopole jog anche per navigare all'interno degli elenchi musicali. Durante la navigazione all'interno di una cartella contenente svariati file musicali, per spostarti più rapidamente all'interno dell'elenco non devi far altro che ruotare la manopola jog mentre tieni premuto il pulsante Su o Giù della tua console.

7.2. Fader (slider)

Cross fader

La tua DJ Console Rmx riproduce una traccia musicale stereo per banco (2 tracce musicali stereo simultaneamente). Il cross fader si può spostare da un banco verso l'altro, consentendo al DJ di regolare il mix tra i 2 banchi, ovvero tra le 2 tracce.

Spostando il cross fader totalmente a destra, farà sì che il mix riprodotto (ossia la musica ascoltata dal pubblico) provenga esclusivamente dal banco di destra: il pubblico non riuscirà ad ascoltare la musica riprodotta dal banco sinistro. Impostando il cross fader al centro, si otterrà un suono proveniente al 50% dal banco di sinistra e al 50% da quello di destra, e via di seguito.

2 fader Pitch

Puoi utilizzare i fader della tonalità per regolare la velocità di riproduzione di una traccia, aumentandone o riducendone i BPM (Beats Per Minute), al fine di rendere la musica più ballabile: impostando i BPM della nuova traccia identici a quelli della traccia precedente, i ballerini non dovranno cambiare il proprio ritmo nel passaggio da una traccia all'altra.

In generale, modificando la tonalità cambiano anche la velocità ed i toni della musica: maggiore velocità implica toni più alti, minore velocità implica toni più bassi. Tuttavia, per far sì che spostando il fader Pitch cambi esclusivamente il tempo (ossia la velocità) del brano e non la tonalità stessa, premi il pulsante **Beat Lock** prima di agire sul fader. Questa modalità è chiamata Master Tempo.

3 fader Volume

Il fader volume del Banco A controlla il volume della musica riprodotta tramite il Banco A, mentre il volume del Banco B controlla il volume della musica riprodotta tramite il Banco B. Il fader del volume principale controlla il volume generale.

Modificando il volume del Banco A e/o del Banco B potrai regolare le transizioni musicali tra i 2 banchi.

Qualora il volume di un banco non sia sufficientemente alto anche se il corrispondente fader del volume si trova al massimo livello, regola la manopola **Gain** in modo tale da aumentare il massimo volume del banco in questione.

7.3. Pulsanti Play/Pausa, Stop e Cue

Questi pulsanti sono disponibili per entrambi i banchi della tua DJ Console Rmx.

- **Play**: avvia la riproduzione della musica, mentre **Pause** interrompe istantaneamente la riproduzione musicale, impostando come cue point il punto in cui è stato premuto il pulsante.
- **Cue**: posiziona un cue point (un marker indicante il punto di partenza per la riproduzione del brano) nel punto del brano attualmente in riproduzione.
- **Stop**: arresta la riproduzione musicale senza modificare il cue point della traccia.

7.4. Pulsanti Avanti e Indietro

Questi pulsanti, situati appena sopra le manopole jog di ciascun banco, ti permettono di muovere velocemente il cursore all'interno delle tracce musicali: si tratta di un modo molto semplice per raggiungere rapidamente il punto da te desiderato all'interno di un brano.

7.5. Impostazioni della Tonalità

- **Reset**: ripristina gradualmente la tonalità originale del brano, in qualsiasi posizione si trovi il fader.
- **Beat Lock**: in VirtualDJ 5 DJC Edition, questo pulsante attiva/disattiva la funzione Master Tempo. La funzione Master Tempo blocca la musica sulla tonalità corrente, permettendoti di cambiare il tempo senza influire sulla tonalità.
- **Sync**: premendo questo pulsante sincronizzerai la velocità (BPM) della musica riprodotta dal relativo banco con i BPM della traccia riprodotta dall'altro banco.

7.6. Pulsanti Source

Premi il pulsante **Source 1** o **Source 2** per cambiare, rispettivamente, la traccia musicale per computer riprodotta dal Banco A o B, con la sorgente audio collegata all'ingresso corrispondente. Premi nuovamente il pulsante per disattivare la sorgente audio esterna e tornare alla traccia musicale del computer.



Prima di attivare una sorgente audio esterna, assicurati che lo switch **Line-Phono** dell'ingresso in questione sia impostato correttamente, nella posizione **Line** (per, ad esempio, lettori CD o MP3) oppure **Phono** (nel caso di un giradischi). Dovrai quindi regolare il guadagno tramite l'apposita manopola **Gain**, in modo tale che il volume in ingresso sia impostato al livello corretto.

7.7. Effetti e loop (pulsanti 1-6)

In VirtualDJ, puoi utilizzare questi pulsanti per applicare effetti alla tua musica o per riprodurre ciclicamente una parte di un brano. Puoi modulare l'effetto ruotando la manopola jog, tenendo premuto il pulsante dell'effetto corrispondente. Questi effetti possono essere assegnati ad uno qualsiasi dei 6 pulsanti; per cui le seguenti descrizioni delle funzioni predefinite sono riportate a solo titolo di esempio.

- **Pulsante 1 (Loop in)**: posiziona un marker all'inizio di un loop.
- **Pulsante 2 (Pitch bend -)**: "piega" verso il basso la tonalità della musica.
- **Pulsante 3 (Flanger)**: genera, con un leggero ritardo, un effetto sonoro simile al suono di un aereo in fase di decollo.
- **Pulsante 4 (Loop out)**: posiziona un marker alla fine di un loop.
- **Pulsante 5 (Pitch bend +)**: "piega" verso l'alto la tonalità della musica.
- **Pulsante 6 (Beatgrid)**: aggiunge uno schema di beat alla traccia, basato sul tempo del brano.

Altre funzioni assegnabili a questi pulsanti:

- **Record Sample**: registra la musica.
- **Play Sample**: riproduce la campionatura musicale. In questo modo potrai riprodurre una campionatura associata al pulsante in cui l'hai registrata.
- **Backspin**: l'effetto di distorsione del suono ottenuto dai DJ quando questi spingono all'indietro il disco dopo aver spento il giradischi. Invia un impulso all'indietro.
- **Brake**: se continui ad utilizzarlo, rallenterai la musica fino ad interromperla.
- **Overloop**: imposta un loop sulla musica basato su 1, 2, 4, 8 o 16 beat.

7.8. Pulsanti Load Banco

Usa questi pulsanti per caricare sul Banco A o B la traccia musicale evidenziata.

7.9. Pulsanti Beat Lock

Premendo il pulsante **Beat Lock** di un banco, manterrai invariati la tonalità o i toni del brano riprodotto dal banco in questione, pur cambiandone il tempo: questa funzione è nota con il nome di Master Tempo. Quando questa funzione è attiva, anche se accelererai o rallenterai la musica, la tonalità rimarrà invariata.

7.10. Pulsanti Cue Select

Tramite i pulsanti **Cue Select** puoi scegliere quale banco monitorare tramite le cuffie. Può essere attivato un solo pulsante **Cue Select** (ossia un solo banco) alla volta.

7.11. Pulsanti di Navigazione

Usa i pulsanti Su, Giù, Sinistra e Destra per navigare nelle cartelle e nelle librerie musicali.

- **Pulsanti Su/Giù:** spostati al file musicale/cartella precedente (Su) o successiva (Giù). Puoi muoverti più rapidamente all'interno delle liste musicali tenendo premuto il pulsante Su o Giù mentre ruoti la manopola jog.
- **Pulsanti Sinistra/Destra:** cambia la cartella di riferimento (Sinistra) o inserisce una nuova cartella (Destra).

7.12. Manopola Balance

Usa la manopola di bilanciamento per impostare il bilanciamento dell'uscita principale (1-2) tra i canali destro e sinistro.

7.13. Manopola Monitor Select

Usa la manopola **Monitor Select** per regolare il volume della traccia che stai preparando rispetto al livello generale del mix, per le tue cuffie o altoparlanti per l'anteprima. Il lato **Cue** della manopola rappresenta il banco contenente la traccia che stai preparando, mentre il lato **Mix** rappresenta la musica composta da Banco A + Banco B.

7.14. Manopole di Equalizzazione

Tramite le manopole di equalizzazione (**Bass**, **Medium** e **Treble**), disponibili per ciascun banco, potrai ravvivare la tua musica con effetti personalizzati. Ad esempio, potrai:

- Facilitare le danze aumentando i bassi (i bassi scandiscono il tempo per i ballerini).
- Remixare i brani aumentando i toni medi (contenenti la voce del cantante) di una traccia, mixandola poi con la musica proveniente dall'altro banco, cui viceversa hai tagliato i medi.

Puoi anche modificare i bassi per realizzare transizioni tra due tracce:

- Sincronizzazione delle 2 tracce agendo sul fader della tonalità, per impostare i medesimi BPM per entrambe le tracce.
- Taglio di medi e alti per ciascun banco, mantenendo solo il suono dei bassi.
- Spostamento del cross fader dal primo verso il secondo banco, mentre ripristini i toni medi e alti.

7.15. Pulsanti Kill

Tramite i pulsanti kill (**Bass**, **Medium** e **Treble**), disponibili per ciascun banco, potrai tagliare le corrispondenti bande sonore della traccia musicale in questione.

Questa è un sistema più rapido per tagliare o ripristinare una frequenza di banda, rispetto all'uso dei potenziometri rotanti, che ti permette inoltre di creare facilmente interessanti effetti sonori con la semplice pressione di un pulsante.

8. L'ICONA NELLA BARRA DEGLI STRUMENTI E IL PANNELLO DI CONTROLLO

8.1. L'icona DJ Console Rmx nella Barra degli strumenti

Nella parte destra della tua Barra degli strumenti, accanto all'orologio di sistema, puoi trovare un'icona raffigurante la tua DJ Console Rmx. Per avviare il pannello di controllo di DJ Console Rmx, clicca con tasto sinistro sull'icona.

Cliccando con il tasto destro, puoi scegliere se aprire il pannello di controllo (in alternativa al clic con il tasto sinistro, descritto in precedenza), uscire dal pannello di controllo e rimuovere l'icona dalla Barra degli strumenti, oppure verificare l'esistenza di aggiornamenti per la tua DJ Console Rmx: per poterne verificare l'esistenza, devi disporre di una connessione ad internet attiva.

Questa icona racchiude tutti i prodotti Hercules DJ installati sul tuo sistema. Puoi selezionare la tua DJ Console Rmx cliccando col destro sull'icona e selezionando quindi la voce **Seleziona Periferica**.

Per verificare l'esistenza di aggiornamenti per la tua DJ Console Rmx:

- Fai clic con il destro sull'icona DJ Console Rmx presente nella Barra degli strumenti e seleziona **Controlla aggiornamenti**.
- Qualora ti venisse richiesto, permetti al tuo computer di accedere al server FTP di Guillemot.

Qualora non siano disponibili nuove versioni, apparirà un messaggio indicante che la versione installata corrisponde a quella più recente. Se invece dovessero risultare disponibili nuove versioni, queste verranno scaricate e la procedura di installazione si avvierà automaticamente.

- Per installare gli aggiornamenti per la tua DJ Console Rmx, segui le istruzioni che appariranno sullo schermo.

8.2. Uso del pannello di controllo di DJ Console Rmx

Tramite il pannello di controllo potrai gestire diverse impostazioni della tua DJ Console Rmx.



- **Canali in uscita:** vi sono 2 coppie di slider software (1-2, 3-4), che regolano il volume principale delle uscite corrispondenti. Puoi modificare il bilanciamento (sinistra/destra) utilizzando gli appositi slider posti al di sopra degli slider per i volumi delle uscite. Cliccando sull'icona verde a forma di catena, potrai attivare/disattivare il movimento sincrono degli slider. Puoi anche rendere silenziose le uscite cliccando sull'icona del volume posta al di sotto dell'icona a catena.

- **Canali in ingresso:** per i canali in ingresso 1-2, puoi selezionare l'ingresso microfono oppure l'ingresso di tipo line/phono. Ricorda che, registrando il suono proveniente dal tuo microfono, perderai temporaneamente l'uso degli ingressi 1-2. Utilizzando la funzione talkover per il tuo microfono, la tua voce verrà mixata via hardware, consentendoti di utilizzare gli ingressi 1-2; tuttavia, con questa configurazione, non potrai registrare il suono proveniente dal tuo microfono.

Puoi anche scegliere quale modalità audio utilizzare: WDM o ASIO. VirtualDJ passa alla modalità ASIO automaticamente, ma se, ad esempio, stai utilizzando il software Traktor per PC, dovrai attivare la modalità ASIO manualmente. Puoi passare da una modalità all'altra solo quando la riproduzione è interrotta.

Pagina **Principale:**

- Tramite questa pagina, puoi attivare/disattivare la funzione di talkover, oppure regolarne l'attenuazione, ovvero impostando il livello cui la musica deve essere ridotta quando premi il pulsante **Mic On/Off** per parlare con il tuo microfono (il valore predefinito è pari a -6dB).

- Inoltre, puoi disattivare e riattivare le manopole jog, nonché regolarne la sensibilità.

Pagina **ASIO** (non disponibile su Mac: non esiste alcuna modalità ASIO in Mac OS X):



- In modalità ASIO, puoi i seguenti parametri: **Frequenza di campionamento**, **Dimensione del campionamento**, **Dimensione Buffer ASIO**.

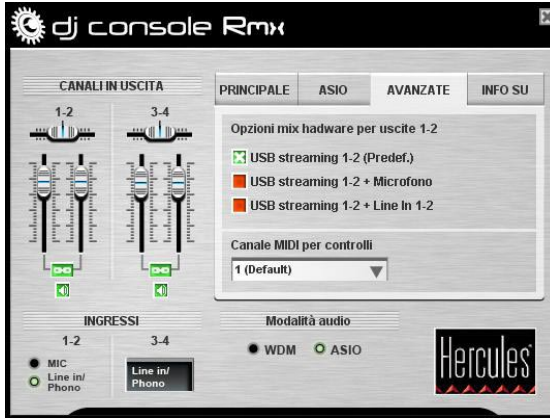
“Audio Stream Input/Output” è un protocollo “cross-platform” multi-canale per il trasferimento audio, sviluppato dall’azienda Steinberg: questo protocollo consente a svariati programmi di poter comunicare con varie schede audio, riconoscendone tutte le uscite e tutti gli ingressi. Utilizzando un’applicazione software ASIO-compatibile, l’utente può quindi destinare queste porte I/O alla registrazione o alla riproduzione sonora.

- La tua DJ Console Rmx è ASIO 2.0 compatibile, il che ti permette di utilizzare i plug-in VST ASIO 2.0 per aggiungere spettacolari effetti sonori alla tua musica.

- La configurazione predefinita è impostata sulla modalità a 44.100Hz (44,1kHz)/16-bit.

- Attivando la modalità a 24-bit, potrai usare i soli ingressi 1-2 (gli ingressi 3-4 non sono disponibili).

Pagina **Avanzate**:



- Tramite questa pagina potrai impostare le opzioni di mix hardware per le uscite 1-2: streaming USB 1-2 (scelta predefinita), streaming USB 1-2 più microfono, oppure streaming USB 1-2 più ingresso di linea 1-2.
- Inoltre, puoi impostare il canale MIDI (2 è il predefinito), nel caso in cui si verificano conflitti tra la tua DJ Console Rmx ed un'altra periferica MIDI. Se nel tuo sistema risulta installata più di una periferica Hercules, i numeri dei canali MIDI vengono assegnati rispettando l'ordine di connessione, ovvero in ordine crescente.

Pagina **Info su**:



- In questa pagina sono riportate tutte le informazioni riguardanti le versioni del pacchetto software, del firmware, dei driver, delle API DJ e del pannello di controllo da te utilizzati. Se dovessi contattare il servizio di Assistenza tecnica, ti preghiamo di comunicare questi dati.

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

9. USARE DJ CONSOLE RMX AD UNA FESTA

9.1. Sguardo d'insieme

Stai per imparare tutto quello che i DJ devono sapere per organizzare la loro prima festa. Cominciamo dall'inizio, ossia organizzando la festa: nessun DJ vorrebbe arrivare impreparato, ecco perché il DJ deve preparare il proprio materiale e scegliere in anticipo i dischi da portare.

La stessa cosa deve avvenire andando a spulciare il tuo archivio musicale. Consulta a fondo la tua collezione musicale e scegli le canzoni che intendi utilizzare. Per poter mixare i brani con successo, dovrai conoscerli perfettamente.

Fatto questo, assicurati di disporre di tutto l'hardware necessario. Hai preso il tuo computer, DJ Console Rmx, una coppia di altoparlanti, cuffie e microfono? Perfetto, sei pronto per cominciare!

Probabilmente, ti starai chiedendo: e ora, da dove come comincio? Come introduzione, analizziamo i principi alla base della professione del 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 ascoltare, tramite le sue cuffie, la parte a venire. Il DJ può quindi lavorare su questa seconda parte (accelerandola fino a farla raggiungere il medesimo tempo del resto del brano, ecc.) prima di renderla ascoltabile dal pubblico. Al termine di una parte, il DJ avvia la riproduzione della parte presente nell'altro banco, effettuando un mix, ossia sfumando le due parti creando una perfetta transizione.

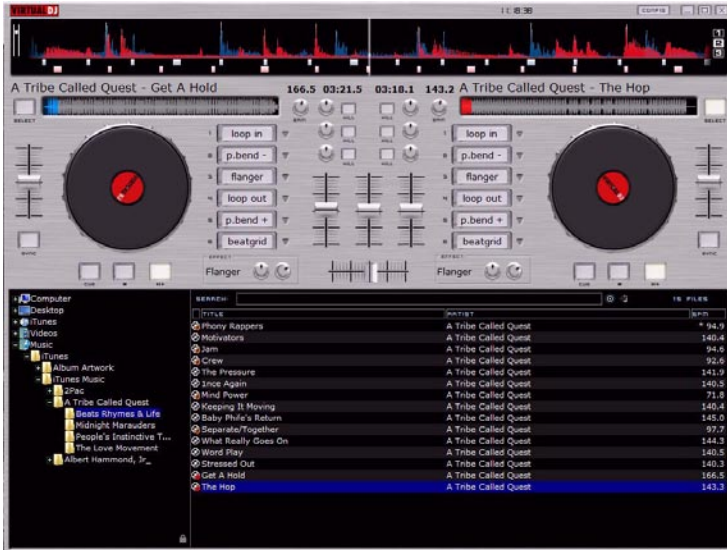
In termini pratici, dovrai avviare il software VirtualDJ (accluso alla tua DJ Console Rmx) e caricare su entrambi i banchi i pezzi da te preparati.

Per saperne di più sull'arte dei mix dei DJ, leggi con cura i paragrafi seguenti. Per ulteriori informazioni, ti consigliamo di consultare la documentazione di aiuto di VirtualDJ.

9.2. Mixare con VirtualDJ

L'arte del mixaggio consiste nella preparazione di un pezzo mentre un altro è in fase di riproduzione. Quando il brano in riproduzione sta per terminare, il DJ passa progressivamente da un brano all'altro utilizzando il cross fader, che regola il volume sonoro dei due banchi. Con questa tecnica, eviterai di far ascoltare nel passaggio da una traccia all'altra.

La tua DJ Console Rmx ti permette di utilizzare sia sorgenti audio digitali che analogiche. Questo paragrafo ti propone diversi esempi pratici di come poter passare da un brano musicale ad un altro, e da una sorgente sonora all'altra, utilizzando il software VirtualDJ.



Imparare a mixare le canzoni con VirtualDJ è facile e divertente. Grazie alla perfetta integrazione dei controlli della tua DJ Console Rmx con l'accluso software VirtualDJ 5 DJC Edition, in un attimo imparerai a scratchare e mixare i tuoi brani preferiti, inserendo dei loop e applicando sensazionali effetti speciali, proprio come un DJ professionista, generando inoltre fluidissime transizioni tra una canzone e l'altra.

Prenditi un po' di tempo per esplorare e imparare a conoscere il software VirtualDJ: in questo senso, una buona risorsa è rappresentata dal manuale PDF di VirtualDJ PDF, che dovrebbe essere stato automaticamente installato nel tuo sistema assieme al software stesso. In alternativa, puoi scaricare il manuale PDF dal sito web di VirtualDJ. Al suo interno, troverai tantissime informazioni per ottenere il massimo da questo software e dalle sue svariate funzioni. Inoltre, il sito web di VirtualDJ contiene molte informazioni e risorse riguardanti il software, nonché link a svariati gruppi di utenti e forum che potrebbero interessarti a mano a mano che proseguirai nella comprensione di questo software e delle svariate possibilità che ti offre.

In questo paragrafo, getteremo uno sguardo su alcuni tra i fattori più comuni ed importanti che dovresti considerare iniziando ad utilizzare DJ Console Rmx e VirtualDJ 5 DJC Edition.

Innanzi tutto, dovresti caricare della musica su ciascuno dei banchi. Per far questo, puoi utilizzare il tuo mouse o touchpad per navigare tra i tuoi file nella parte inferiore sinistra della finestra di VirtualDJ, oppure puoi usare i tasti Su, Giù, Sinistra e Destra posti al centro della tua DJ Console Rmx. Usa i tasti Su/Giù per spostarti al file musicale / cartella precedente (Su) o successivo (Giù). Per spostarti più rapidamente negli elenchi musicali, puoi ruotare la manopola jog tenendo contemporaneamente premuto il pulsante Su o Giù. Usa i pulsanti Sinistra/Destra per cambiare la cartella sorgente (Sinistra) o per inserire una nuova cartella (Destra). Premi uno dei pulsanti **Load Banco** della tua console per caricare nel rispettivo banco la traccia evidenziata. Se stai utilizzando il tuo mouse o touchpad, trascina semplicemente i brani nel banco in questione.

In circostanze normali, probabilmente desidererai mantenere la manopola **Balance** della tua Rmx, che divide i tuoi mix tra i canali destro e sinistro, in posizione centrale. Tuttavia, se desideri indirizzare il tuo mix verso il canale destro o sinistro, puoi utilizzare questa manopola.

Assicurati che il cross fader della tua Rmx sia completamente spostato verso sinistra, in modo tale che possa essere ascoltato il solo Banco A. Premi il pulsante Play/Pause del Banco A della tua Rmx per avviare la riproduzione della traccia del Banco A. Nella parte superiore della finestra di VirtualDJ, verranno rappresentate due onde colorate, in rosso e blu: l'onda blu rappresenta la musica caricata nel Banco A, mentre l'onda rossa rappresenta la traccia caricata nel Banco B.

Molto presto ti accorgerai di quanto sia importante poter sfruttare questo display per utilizzare al meglio le funzionalità di VirtualDJ. I picchi raffigurati nel display rappresentano i beat della canzone: allineando i picchi del brano di un banco con quelli del brano presente sull'altro banco, sincronizzerai l'un l'altra le canzoni facendo corrispondere il numero di beat, il che favorisce transizioni più graduali tra le tracce.

Prova ad usare lo slider **Pitch** del Banco A per vedere cosa succede: noterai come all'aumentare dello slider la musica verrà riprodotta più velocemente, con una tonalità più alta, mentre abbassando lo slider otterrai un suono più lento, con una tonalità più bassa. Premendo il pulsante **Reset** immediatamente accanto allo slider Pitch, ripristinerai gradualmente la tonalità originale.

Premendo il pulsante **Beat Lock** attivi/disattivi la funzione Master Tempo per il banco corrispondente. Questa funzione mantiene invariata la tonalità di una traccia: così, quando agirai sullo slider **Pitch**, il tempo (ossia la velocità) della traccia aumenterà o diminuirà, mentre la tonalità non cambierà.

Mentre viene riprodotta la musica del Banco A, dovrai preparare la traccia del Banco B. Infilati le cuffie e premi il pulsante **Cue Select** del Banco B: in questo modo, potrai ascoltare in anteprima, con le tue cuffie, il brano in preparazione nel Banco B (puoi monitorare un solo banco per volta). Usa la manopola **Monitor Select** per regolare il suono presente in cuffia: la parte **Cue** della rotazione della manopola rappresenta il banco sul quale stai lavorando, mentre la parte **Mix** rappresenta il mix del Banco A + Banco B. Usa la manopola **Volume** presente accanto a ciascun ingresso per le cuffie, nella parte superiore della tua Rmx, per regolare il volume del suono ascoltato in cuffia.

Prova a ruotare la manopola jog del Banco B: eseguirai uno scratch della traccia avanti e indietro, benché il pubblico non sarà in grado di ascoltarlo adesso, in quanto il cross fader si trova ancora completamente spostato a sinistra, il che significa che è il solo banco di sinistra a generare il tuo mix. Se premi il pulsante **Scratch** della tua Rmx, le manopole jog passeranno alla modalità di ricerca, grazie alla quale potrai spostarti rapidamente all'interno di una traccia. Puoi spostarti rapidamente all'interno di una traccia anche premendo i pulsanti avanti e indietro, posti proprio sopra la manopola jog. Premi nuovamente il pulsante **Scratch** per tornare alla funzione predefinita di scratch.

Usa lo slider **Pitch** del Banco B per regolare il tempo della canzone, rendendolo uguale a quello del brano riprodotto dal Banco A; in alternativa, puoi premere il pulsante **Sync** del Banco B per far corrispondere il tempo della relativa traccia con quello della traccia del Banco A. Sincronizzando i tempi, ageverai i ballerini a mantenere un ritmo costante nei passaggi da un brano all'altro.

Mentre la traccia del Banco B è in riproduzione, premi il pulsante Play/Pause del Banco B per mettere in pausa la traccia proprio nel punto dal quale desideri che venga avviata la riproduzione: la riproduzione della canzone è interrotta e nel punto stabilito viene inserito un cue point (viceversa, se premessi il pulsante Stop, il cue point non si sposterrebbe nella posizione desiderata, ma tornerebbe al punto originale, ossia all'inizio del brano).

Quando la traccia del Banco A sta per concludersi, comincia a muovere il cross fader a destra, verso il Banco B: tanto più lo sposterai verso destra, tanto maggiore sarà il contributo del Banco B nel mix. Quando sei pronto per avviare la riproduzione, premi il pulsante Play/Pause del Banco B per far partire la traccia dal cue point stabilito tramite la pausa. Per raffinare l'equalizzazione, puoi utilizzare le manopole EQ del Banco B, oppure premere uno dei pulsanti **Kill** per tagliare i corrispondenti toni della traccia, dando così vita ad apprezzabili effetti di transizione (per ripristinare il livello originale delle frequenze in questione, premi nuovamente il pulsante **Kill**). Continua a spostare il cross fader fino all'estrema destra: a questo punto, nel tuo mix sarà ascoltabile solo la traccia presente nel Banco B. Se necessario, puoi agire sullo slider **Volume** del Banco B per regolare il volume del brano, in modo tale che questo corrisponda al volume della traccia appena riprodotta dal Banco A.

Ora che la traccia del Banco B è in riproduzione, potresti volerne ripristinare la tonalità originale, qualora questa sia stata modificata per adattarla alla traccia del Banco A. Per far questo, puoi premere il pulsante **Reset** del Banco B, oppure muovere lentamente lo slider **Pitch**.

Senti di dover dire qualcosa al tuo pubblico mentre la musica è in riproduzione? Premi il pulsante **Mic On/Off** della tua Rmx per accendere il microfono e rivolgiti al tuo pubblico: il volume della musica verrà automaticamente ridotto, in modo tale da rendere perfettamente ascoltabile la tua voce. Tramite la manopola **Volume** posta accanto all'ingresso microfono della parte superiore della tua Rmx, potrai controllare il volume del microfono. Finito di parlare, premi nuovamente il pulsante **Mic On/Off** per spegnere il tuo microfono e ripristinare l'ascolto della musica a pieno volume.

Divertiti provando qualcuno degli effetti speciali disponibili tramite i pulsanti 1-6: loop in, loop out, pitch bend, flanger, beatgrid ed altri ancora. Rimarrai stupito dagli incredibili suoni che riuscirai a riprodurre, personalizzare e utilizzare in tutta semplicità. Puoi persino modulare l'effetto ruotando la manopola jog mentre tieni premuto il pulsante dell'effetto corrispondente. Premendo i pulsanti 1-6, attiverai/disattiverai i vari effetti.

Immaginiamo che tua abbia collegato un giradischi agli ingressi 1-2 del Banco A. Innanzi tutto, assicurati che lo switch **Line-Phono** degli ingressi 1-2, posto sul retro della tua Rmx, si trovi in posizione **Phono**. Mentre la musica del Banco B è in riproduzione, premi il pulsante **Cue Select** del Banco A: in questo modo, otterrai un'anteprima in cuffia del brano del Banco A. Quindi, premi il pulsante **Source 1** della tua Rmx (per il Banco A): in questo modo, passerai dalla modalità predefinita di streaming audio per computer all'ascolto della sorgente esterna collegata al Banco in questione.

Avvia la riproduzione dal tuo giradischi e regolane il volume in ingresso utilizzando la manopola **Gain** del Banco A, in modo tale che il livello sonoro finale corrisponda a quello della traccia in riproduzione sull'altro banco. Una volta regolato il volume finale, puoi utilizzare lo slider **Volume** del banco in questione per effettuare regolazioni più precise. Inserisci un cue point nella tua traccia, stabilendo il punto di partenza della riproduzione.

Quando il brano del Banco B sta volgendo al termine, comincia a spostare il cross fader verso sinistra, avviando poi la riproduzione sul tuo giradischi quando desideri effettuare la transizione. Mentre sposti il cross fader, regola l'equalizzazione del Banco A, finché il cross fader non si troverà completamente a sinistra ed il pubblico, di conseguenza, potrà ascoltare esclusivamente il giradischi collegato al Banco A.

Congratulazioni: hai appena realizzato il tuo primo mix! Facendo pratica e conoscendo sempre meglio la tua DJ Console Rmx ed il software VirtualDJ, capirai quanto sia versatile questo sistema di mixaggio e quanta libertà ti offra nel portare la tua musica in luoghi che prima soltanto sognavi. Aumentando le tue conoscenze sul funzionamento generale e sperimentando man mano approcci sempre diversi, imparerai molto presto a padroneggiare il mixaggio, capendo tu stesso quali tecniche siano più adatte a te. Perché, in fondo, sei tu DJ ed il pubblico è nelle tue mani!

9.3. Scratchare

DJ Console Rmx ti permette di scratchare i tuoi MP3 e CD proprio come un DJ scratcha i suoi dischi in vinile. Per far questo, utilizzerai le manopole jog di DJ Console Rmx, unitamente al cross fader (per potenziare/interrompere il suono).

Esistono diversi effetti di scratching: quelli più famosi sono descritti qui di seguito:

Baby Scratch

Non occorre utilizzare il controllo del volume per eseguire questo semplice scratch. Consiste nell'effettuare uno scratch in avanti, immediatamente seguito da uno scratch all'indietro.

Tear Scratch

Neppure il Tear Scratch necessita del controllo del volume. Come per il Baby Scratch, devi eseguire uno scratch in avanti seguito da uno all'indietro, ma quest'ultimo viene effettuato a due velocità: prima devi scratchare rapidamente, poi più lentamente. Pertanto, i passaggi sono i seguenti: scratch avanti, scratch indietro veloce, scratch indietro lento.

Forward Scratch

Devi eseguire uno scratch in avanti e poi abbassare rapidamente il volume portandolo al minimo, quindi esegui uno scratch all'indietro per tornare alla posizione iniziale e ripristina il volume. Risulterà ascoltabile il solo scratch in avanti.

Backward Scratch

L'inverso del Forward Scratch: devi effettuare uno scratch all'indietro e poi portare rapidamente al minimo il volume, effettuando poi uno scratch in avanti e mentre ripristini il volume.

Pass-Pass

Strettamente parlando, Pass-Pass non è una vera e propria tecnica di scratch, visto che, per creare nuovi pezzi, lo scratch viene utilizzato assieme ad altri elementi (tonalità, cross fader, ecc.). Per utilizzare questa tecnica devi caricare il medesimo brano su entrambi i banchi, quindi spetta a te sfruttare al meglio le funzioni di DJ Console Rmx per creare nuove combinazioni musicali, alternando le tue operazioni manuali su entrambi i banchi. E' richiesta una perfetta padronanza del cross fader e delle tecniche di base dello scratching, nonché un buon senso del ritmo ed una perfetta conoscenza del brano.

10. SUPPORTO DELLO STANDARD MIDI

La tua DJ Console Rmx può operare come controller MIDI: i pulsanti e i potenziometri possono inviare e ricevere segnali MIDI interpretabili dal software. Nei software compatibili con i comandi MIDI, devi scegliere DJ Console Rmx come controller MIDI.

Messaggi MIDI inviati da DJ Console Rmx:

| Controllo di DJ Console Rmx | Messaggio MIDI | Tipo di messaggio | Descrizione valore |
|-----------------------------|----------------|--------------------------|----------------------------|
| Left Keypad 1 | Bx 01 Value | Button - Toggling Output | 7F: Pressed – 00: Released |
| Left Keypad 2 | Bx 02 Value | Button - Toggling Output | 7F: Pressed – 00: Released |
| Left Keypad 3 | Bx 03 Value | Button - Toggling Output | 7F: Pressed – 00: Released |
| Left Keypad 4 | Bx 04 Value | Button - Toggling Output | 7F: Pressed – 00: Released |
| Left Keypad 5 | Bx 05 Value | Button - Toggling Output | 7F: Pressed – 00: Released |
| Left Keypad 6 | Bx 06 Value | Button - Toggling Output | 7F: Pressed – 00: Released |
| Left Sync | Bx 07 Value | Button - Toggling Output | 7F: Pressed – 00: Released |
| Left Beatlock | Bx 08 Value | Button - Toggling Output | 7F: Pressed – 00: Released |
| Left Previous | Bx 09 Value | Button - Toggling Output | 7F: Pressed – 00: Released |
| Left Next | Bx 0A Value | Button - Toggling Output | 7F: Pressed – 00: Released |
| Left Play/Pause | Bx 0B Value | Button - Toggling Output | 7F: Pressed – 00: Released |
| Left Cue | Bx 0C Value | Button - Toggling Output | 7F: Pressed – 00: Released |
| Left Stop | Bx 0D Value | Button - Toggling Output | 7F: Pressed – 00: Released |
| Left Kill Treble | Bx 0E Value | Button - Toggling Output | 7F: Pressed – 00: Released |
| Left Kill Medium | Bx 0F Value | Button - Toggling Output | 7F: Pressed – 00: Released |
| Left Kill Bass | Bx 10 Value | Button - Toggling Output | 7F: Pressed – 00: Released |
| Left Reset | Bx 11 Value | Button - Toggling Output | 7F: Pressed – 00: Released |
| Left Load | Bx 12 Value | Button - Toggling Output | 7F: Pressed – 00: Released |
| Left Source | Bx 13 Value | Button - Toggling Output | 7F: Pressed – 00: Released |
| Left Headphone Cue | Bx 14 Value | Button - Toggling Output | 7F: Pressed – 00: Released |
| Right Beatlock | Bx 15 Value | Button - Toggling Output | 7F: Pressed – 00: Released |
| Right Load | Bx 16 Value | Button - Toggling Output | 7F: Pressed – 00: Released |
| Right Source | Bx 17 Value | Button - Toggling Output | 7F: Pressed – 00: Released |
| Right Headphone Cue | Bx 18 Value | Button - Toggling Output | 7F: Pressed – 00: Released |
| Right Keypad 1 | Bx 19 Value | Button - Toggling Output | 7F: Pressed – 00: Released |
| Right Keypad 2 | Bx 1A Value | Button - Toggling Output | 7F: Pressed – 00: Released |
| Right Keypad 3 | Bx 1B Value | Button - Toggling Output | 7F: Pressed – 00: Released |
| Right Keypad 4 | Bx 1C Value | Button - Toggling Output | 7F: Pressed – 00: Released |
| Right Keypad 5 | Bx 1D Value | Button - Toggling Output | 7F: Pressed – 00: Released |
| Right Keypad 6 | Bx 1E Value | Button - Toggling Output | 7F: Pressed – 00: Released |
| Right Sync | Bx 1F Value | Button - Toggling Output | 7F: Pressed – 00: Released |
| Right Reset | Bx 20 Value | Button - Toggling Output | 7F: Pressed – 00: Released |
| Right Previous | Bx 21 Value | Button - Toggling Output | 7F: Pressed – 00: Released |
| Right Next | Bx 22 Value | Button - Toggling Output | 7F: Pressed – 00: Released |
| Right Play/Pause | Bx 23 Value | Button - Toggling Output | 7F: Pressed – 00: Released |
| Right Cue | Bx 24 Value | Button - Toggling Output | 7F: Pressed – 00: Released |
| Right Stop | Bx 25 Value | Button - Toggling Output | 7F: Pressed – 00: Released |
| Right Kill Treble | Bx 26 Value | Button - Toggling Output | 7F: Pressed – 00: Released |
| Right Kill Medium | Bx 27 Value | Button - Toggling Output | 7F: Pressed – 00: Released |
| Right Kill Bass | Bx 28 Value | Button - Toggling Output | 7F: Pressed – 00: Released |

| | | | |
|-----------------|-------------|--------------------------------------|---|
| Scratch | Bx 29 Value | Button - Toggling Output | 7F: Pressed – 00: Released |
| Menu Up | Bx 2A Value | Button - Toggling Output | 7F: Pressed – 00: Released |
| Menu Down | Bx 2B Value | Button - Toggling Output | 7F: Pressed – 00: Released |
| Menu Left | Bx 2C Value | Button - Toggling Output | 7F: Pressed – 00: Released |
| Menu Right | Bx 2D Value | Button - Toggling Output | 7F: Pressed – 00: Released |
| Talkover State | Bx 2E Value | Button - Momentary Output | 7F: Enabled – 00: Disabled |
| Left Jog Wheel | Bx 2F Value | Incremental – Coarse (128 values) | 7F > 40: CCW Slow > Fast – 01 > 3F: CW Slow > Fast |
| Right Jog Wheel | Bx 30 Value | Incremental – Coarse (128 values) | 7F > 40: CCW Slow > Fast – 01 > 3F: CW Slow > Fast |
| Left Pitch | Bx 31 Value | Analog – Coarse (128 values) | 00 > 7F: Full Down > Full Up |
| Left Volume | Bx 32 Value | Analog – Coarse (128 values) | 00 > 7F: Full Down > Full Up |
| Left Gain | Bx 33 Value | Analog – Coarse (128 values) | 00 > 7F: Full CW: Full CCW |
| Left Treble | Bx 34 Value | Analog – Coarse (128 values) | 00 > 7F: Full CW: Full CCW |
| Left Medium | Bx 35 Value | Analog – Coarse (128 values) | 00 > 7F: Full CW: Full CCW |
| Left Bass | Bx 36 Value | Analog – Coarse (128 values) | 00 > 7F: Full CW: Full CCW |
| Balance | Bx 37 Value | Analog – Coarse (128 values) | 00 > 7F: Full CW: Full CCW |
| Main Volume | Bx 38 Value | Analog – Coarse (128 values) | 00 > 7F: Full Down > Full Up |
| Cross Fader | Bx 39 Value | Analog – Coarse (128 values) | 00 > 7F: Full Left > Full Right |
| Cue Mix | Bx 3A Value | Analog – Coarse (128 values) | 00 > 7F: Full CW: Full CCW |
| Right Pitch | Bx 3B Value | Analog – Coarse (128 values) | 00 > 7F: Full Down > Full Up |
| Right Volume | Bx 3C Value | Analog – Coarse (128 values) | 00 > 7F: Full Down > Full Up |
| Right Gain | Bx 3D Value | Analog – Coarse (128 values) | 00 > 7F: Full CW: Full CCW |
| Right Treble | Bx 3E Value | Analog – Coarse (128 values) | 00 > 7F: Full CW: Full CCW |
| Right Medium | Bx 3F Value | Analog – Coarse (128 values) | 00 > 7F: Full CW: Full CCW |
| Right Bass | Bx 40 Value | Analog – Coarse (128 values) | 00 > 7F: Full CW: Full CCW |

Nota: CW = Senso orario; CCW = Senso antiorario.

Continua nella pagina seguente.

Messaggi MIDI ricevuti da DJ Console Rmx:

| MIDI control | MIDI message | Value description |
|-------------------------------|--------------|-------------------|
| LED Scratch | Bx 29 Value | 00: Off – 7F: On |
| LED Left Play | Bx 0B Value | 00: Off – 7F: On |
| LED Left Cue | Bx 0C Value | 00: Off – 7F: On |
| LED Left Headphone Cue | Bx 14 Value | 00: Off – 7F: On |
| LED Left Source | Bx 13 Value | 00: Off – 7F: On |
| LED Left Sync | Bx 07 Value | 00: Off – 7F: On |
| LED Left Beatlock | Bx 08 Value | 00: Off – 7F: On |
| LED Left Reset | Bx 11 Value | 00: Off – 7F: On |
| LED Right Play | Bx 23 Value | 00: Off – 7F: On |
| LED Right Cue | Bx 24 Value | 00: Off – 7F: On |
| LED Right Headphone Cue | Bx 18 Value | 00: Off – 7F: On |
| LED Right Source | Bx 17 Value | 00: Off – 7F: On |
| LED Right Sync | Bx 1F Value | 00: Off – 7F: On |
| LED Right Reset | Bx 20 Value | 00: Off – 7F: On |
| LED Right Beatlock | Bx 15 Value | 00: Off – 7F: On |
| Blink LED Scratch | Bx 59 Value | 00: Off – 7F: On |
| Blink LED Left Play | Bx 3B Value | 00: Off – 7F: On |
| Blink LED Left Cue | Bx 3C Value | 00: Off – 7F: On |
| Blink LED Left Headphone Cue | Bx 44 Value | 00: Off – 7F: On |
| Blink LED Left Source | Bx 43 Value | 00: Off – 7F: On |
| Blink LED Left Sync | Bx 37 Value | 00: Off – 7F: On |
| Blink LED Left Beatlock | Bx 38 Value | 00: Off – 7F: On |
| Blink LED Left Reset | Bx 41 Value | 00: Off – 7F: On |
| Blink LED Right Play | Bx 53 Value | 00: Off – 7F: On |
| Blink LED Right Cue | Bx 54 Value | 00: Off – 7F: On |
| Blink LED Right Headphone Cue | Bx 58 Value | 00: Off – 7F: On |
| Blink LED Right Source | Bx 57 Value | 00: Off – 7F: On |
| Blink LED Right Sync | Bx 5F Value | 00: Off – 7F: On |
| Blink LED Right Beatlock | Bx 60 Value | 00: Off – 7F: On |
| Blink LED Right Reset | Bx 55 Value | 00: Off – 7F: On |

Hercules ha realizzato l'applicazione **MIDI Mapper** per DJ Console Rmx: questo software ti permette di cambiare i messaggi MIDI di DJ Console Rmx ed i relativi valori.

L'applicazione MIDI Mapper, scaricabile al sito <http://ts.hercules.com>, è dedicata agli utenti esperti che hanno una certa familiarità col lo standard MIDI.

11. RISPOSTE ALLE DOMANDE PIÙ FREQUENTI

1. Posso utilizzare DJ Console Rmx con un altro software DJ che non sia VirtualDJ?

Sì: vi sono diversi software DJ compatibili con DJ Console Rmx, tra cui Traktor, MixVibes e DJ Deck, in numero costantemente crescente. Per sapere se altri software DJ sono attualmente compatibili con DJ Console Rmx, ti preghiamo di contattare i relativi distributori.

2. Posso utilizzare DJ Console Rmx senza un computer?

No, DJ Console Rmx non può assolutamente funzionare senza essere connessa ad un computer.

3. Utilizzando il software per mixing DJ, posso mixare direttamente i CD audio?

Sì, in Virtual DJ puoi mixare direttamente i CD audio presenti nel tuo lettore CD/DVD-ROM. Non devi far altro che caricare la traccia CD-Audio, presente nella tua playlist, in un banco di DJ Console, proprio come si trattasse di un file audio e potrai cominciare a mixare immediatamente.

4. DJ Console Rmx è un controller MIDI?

Sì, DJ Console Rmx opera da controller MIDI e può inviare e ricevere comandi MIDI. Consulta il paragrafo [10. Supporto dello standard MIDI](#).

5. DJ Console Rmx funziona se connessa ad un hub USB?

Sì, a patto che l'alimentatore dell'hub USB sia collegato: per poter funzionare correttamente, DJ Console Rmx necessita di una porta USB totalmente alimentata.

6. Quali sono le frequenze di campionamento audio di DJ Console Rmx?

DJ Console Rmx ha 2 modalità di campionamento:

- Campionamento WDM: il campionamento hardware avviene a 16-bit/44,1KHz; altri formati (24-bit/96KHz) sono generati tramite interpolazione software.
- Campionamento ASIO 2.0: 2-ingressi/4-uscite per campionamento hardware a 24-bit/48KHz o 44,1KHz; 4-ingressi/4-uscite per campionamento a 16-bit/48KHz o 44,1KHz.

7. Quali sono i diversi tipi di connettori delle uscite di DJ Console Rmx?

Le periferiche di livello consumer e quelle di livello professionale non utilizzano la medesima scala per i rispettivi livelli di linea. Occorre selezionare il tipo di connessione corretto, al fine di evitare qualsiasi effetto di calo di potenza o saturazione, dovuti alla differenza tra i livelli.

La tua Hercules DJ Console Rmx offre due tipi di uscite:

- 2 uscite stereo RCA a -10dBV, per periferiche destinate al grande pubblico.
- 4 uscite jack mono non bilanciate da ¼" (6,35mm) a +4dBu, per periferiche di tipo professionale.

Per verificare i livelli di linea corretti, consulta la documentazione della tua periferica.

8. Posso collegare simultaneamente due paia di cuffie o due microfoni a DJ Console Rmx?

Con DJ Console Rmx, possono funzionare solo un paio di cuffie e un microfono alla volta. Le cuffie e il microfono collegati alla parte superiore della console hanno la precedenza su quelli connessi alla parte frontale.

9. Cosa devo fare se, durante la connessione di DJ Console Rmx alla porta USB del mio computer portatile, compare il messaggio "una periferica USB ha superato il limite di potenza della relativa porta dell'hub" e la console non viene rilevata?

- Assicurati che il profilo energetico del tuo computer portatile si trovi nella modalità computer a casa; qualora fosse impostato sulla modalità portatile, potresti non disporre di una porta USB non a piena potenza.
- Collega DJ Console Rmx alla porta USB del tuo portatile prima di accendere quest'ultimo: durante l'avvio del tuo computer, non dovresti alterare l'alimentazione del bus USB.
- Se la potenza delle porte USB del tuo computer portatile è comunque troppo bassa, l'unica soluzione praticabile consiste nell'utilizzare un hub USB alimentato (ovvero un hub USB dotato di un proprio alimentatore), posto tra la porta USB del tuo portatile e la tua DJ Console Rmx.

10. Quando collego un lettore CD agli ingressi 1-2 o 3-4 della mia DJ Console Rmx, ottengo un suono saturo. Cosa posso fare?

Se, agendo sul controllo del guadagno della tua DJ Console Rmx, il problema non dovesse risolversi, significa che il livello in uscita della tua sorgente audio esterna supera i +4dBu. Dovrai pertanto diminuire tale livello, modificando la configurazione del tuo lettore CD, oppure aggiungere una periferica, che funga da attenuatore audio, tra il tuo lettore CD e la tua DJ Console Rmx, come un mixer DJ o una periferica dedicata come la "Nano Patch" di SM Audio Pro (<http://www.smproaudio.com>).

11. Come posso evitare che i cavi di cuffie e microfono mi diano fastidio e mi disturbino durante i mix, quando questi apparecchi sono collegati alla parte superiore di DJ Console Rmx?

Sposta i cavi sotto la console, tra i suoi piedini di sostegno.

12. Qual è la funzione dei pulsanti Stop di DJ Console Rmx?

In VirtualDJ 5 DJC Edition, il pulsante Stop serve per interrompere la musica e posizionare il cursore al cue point originale della traccia, mentre il pulsante Play/Pause mette in pausa la riproduzione musicale e sposta il cue point alla posizione corrente della traccia musicale.

13. Come posso modificare un effetto?

In VirtualDJ 5 DJC Edition, puoi utilizzare un effetto associato ad un pulsante premendo il pulsante corrispondente (1-6) (consulta il paragrafo [7.7 Effetti e loop](#)). Puoi modulare l'effetto ruotando la manopola jog mantenendo premuto il pulsante dell'effetto desiderato.

14. Come posso espandere le cartelle in VirtualDJ 5 DJC Edition?

Per navigare tra i file musicale e le cartelle, puoi utilizzare i pulsanti Su/Giù/Sinistra/Destra della tua DJ Console Rmx. Quando selezioni una cartella, clicca sul pulsante **Load** per espanderla.

15. Come posso navigare più rapidamente all'interno delle cartelle musicali in VirtualDJ 5 DJC Edition?

Quando navighi in una cartella contenente svariati file musicali, per muoverti più rapidamente puoi utilizzare la manopola jog tenendo premuto il pulsante Su o Giù.

12. 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**.

Per telefono:

Italia

848 99 98 17
costo chiamata locale*

Lun - Ven: 13:00-17:00 e 18:00-22:00

*costo massimo alla risposta de 0.1 Euro

12.1. 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. Virtual DJ™ è un marchio di proprietà di Atomix Productions. Apple®, il logo Apple, Mac OS®, iTunes® e QuickTime® sono marchi registrati di proprietà di Apple Computer, Inc. Intel® e Pentium® sono marchi registrati da Intel Corporation. WMA®, Microsoft® Windows® 98 SE, Me, 2000, XP e Vista sono marchi registrati o marchi da Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altri paesi. Velcro® è un marchio registrato da Velcro Industries B.V. 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.

Copyright

© 2008 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 sottoscrivere 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, acclusa 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.

