




DJCONSOLE RMX2



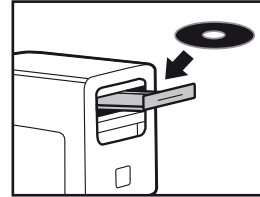
 GUIDA RAPIDA ALL'USO DI DJCONSOLE RMX2 E DJUCED™





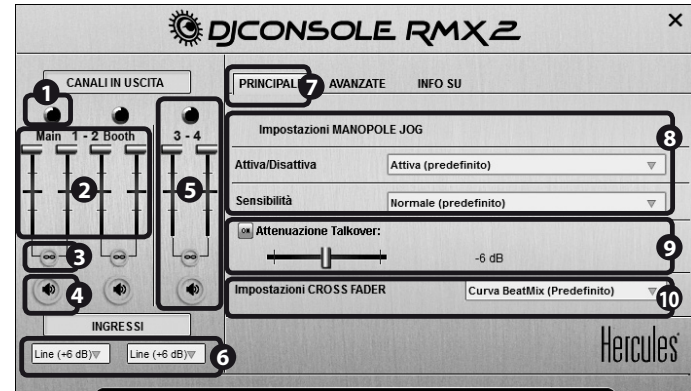
INSTALLAZIONE

- Inserisci il CD-ROM.



- Avvia il programma di installazione.
- Segui le istruzioni.

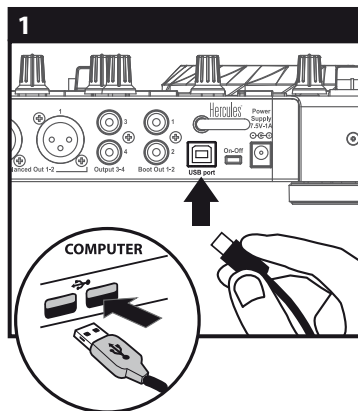
I programmi DJUCED™ e VirtualDJ LE verranno quindi installate nel tuo sistema.



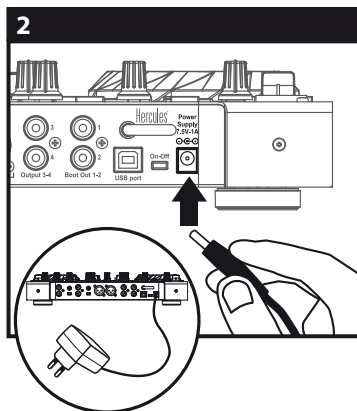
- | | | |
|---|---|--|
| 1- Bilanciamento canali 1-2 (uscita mix) | 4- Mute on/off | 8- Configura manopole rotanti (attiva/disattiva e regolazione sensibilità) |
| 2- Volume dei canali 1-2 (Main) e 1-2 (Booth) | 5- Controllo canali 3-4 (uscita cuffie) | 9- Regola attenuazione talkover |
| 3- Blocca/sblocca volume canali destro e sinistro | 6- Seleziona tipo di ingresso | 10- Configura crossfader |
| | 7- Pannello principale | |

Ulteriori informazioni (forum, tutorial, video...) disponibili sul
www.HERCULESDJMIXROOM.com

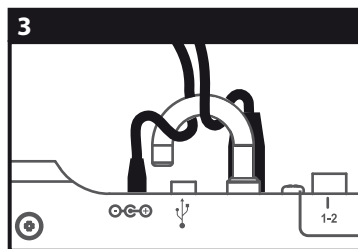
CONNESSIONI



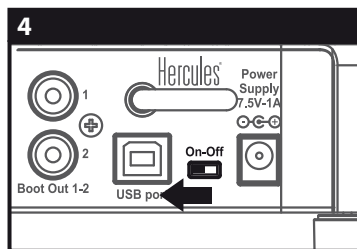
Collega DJConsole Rmx2 al tuo computer, utilizzando il cavo USB.



Collega l'alimentatore.

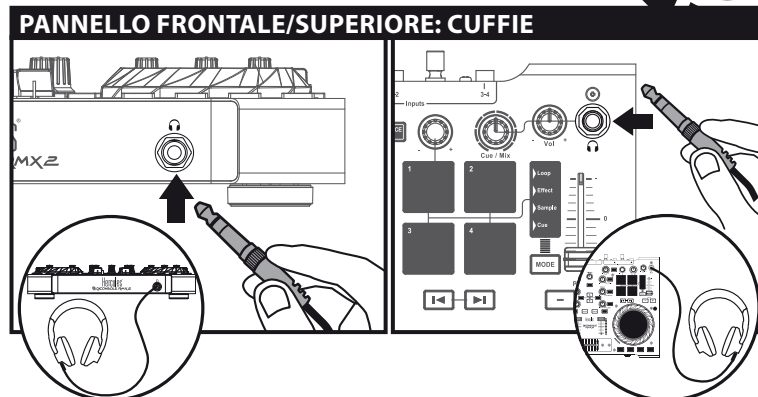


Fai passare il cavo USB e il cavo di alimentazione all'interno del gancio.

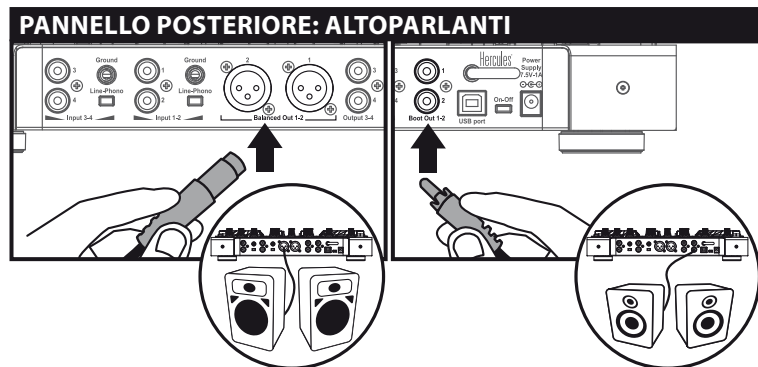


Infine, sposta l'interruttore On/Off su On.

1 - COLLEGAMENTO DI CUFFIE E ALTOPARLANTI

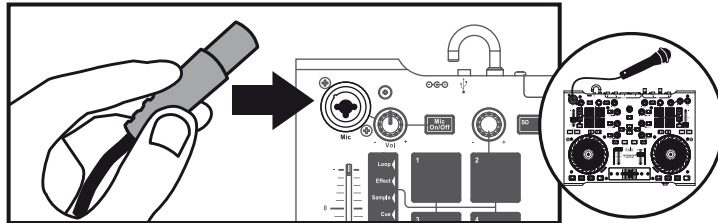
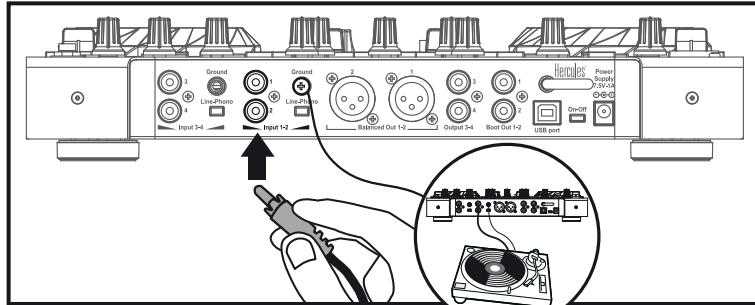
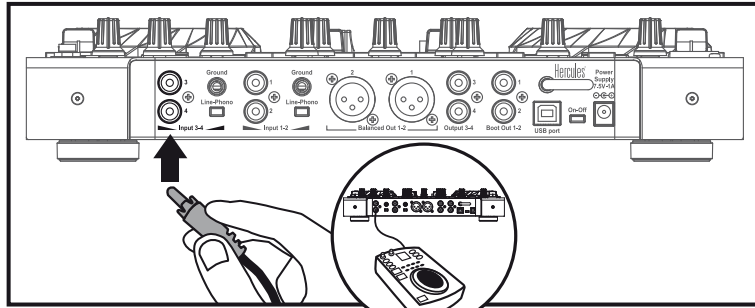


! Quando colleghi le cuffie, assicurati che il livello del volume sia adatto all'ascolto tramite cuffie: **prima di indossare le cuffie**, avvia la riproduzione di un brano musicale e, se i suoni provenienti dalle cuffie dovessero sembrarti troppo alti, riduci il volume.



! La manopola **Main** del volume principale controlla unicamente il livello dell'uscita XLR. Puoi collegare 2 cavi XLR - RCA, oppure 2 cavi XLR - jack da 6,35 mm, con altoparlanti dotati di ingressi RCA o jack da 6,35 mm.

2 - COLLEGAMENTO DI SORGENTI SONORE

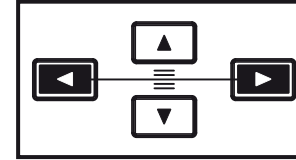


Lettori CD o giradischi in vinile: se il giradischi dispone di un cavo per la messa a terra, imposta il selettore su **Phono**. Dal pannello di controllo, imposta il livello in ingresso.

Microfono: puoi collegare un microfono sia bilanciato che non bilanciato.

3 - CARICARE LA TUA IN DJUCED™

Usa i seguenti pulsanti per navigare in cartelle e file.



Naviga nell'elenco delle cartelle o tra i file:



In DJUCED™, accedi al browser delle cartelle / Espandi/riciudi la struttura ad albero di una cartella:



Accedere all'elenco dei file contenuti in una cartella:



3.1 Accedi alla risorsa del tuo computer contenente i tuoi file musicali.

FOLDERS	TITLE	ARTIST	BPM	LENGTH	GENRE	MATCH	ALBUM
Exploier	Never Miss T...	Party Mixer 9...	124.67	0:00	Dance	90%	DANCE CLUB
Sound Libraries	Strain	DJUCED	85.00	0:01	Rock	40%	DJUCED Sa...
Artist	Dynamite m...	Hard Club L...	121.98	7:48	Dance	40%	DANCE CLUB
Genre	Never Miss T...	Party Mixer 9...	124.67	0:00	Dance	80%	DANCE CLUB
All Songs	Never Miss T...	Party Mixer 500	124.67	7:30	Dance	100%	DANCE CLUB
All Samples	Strain	DJUCED	85.00	0:01	Rock	0%	DJUCED Sa...
Playlists	MUSIC AND D...	Florence M...	122.89	2:40	Dance	40%	DANCE CLUB
Recordings	Rhythm & B...	F&B Under...	124.99	4:55	Dance	40%	DANCE CLUB
iTunes	Drums Hurd...	Drummer Est...	131.36	6:26	Dance	50%	DANCE CLUB
History	Never Miss T...	Party Mixer 9...	124.67	0:00	Dance	80%	DANCE CLUB
	Nick	DJUCED	0.02	0:02	Rock	0%	DJUCED Sa...
	After The T...	DaSilva Mogul	123.48	6:11	Dance	50%	RINASCER CI...
	Kalimba	M. Knuff	85.77	4:48	Rock	0%	MINA TRISA

3.2 Dopo aver evidenziato un brano, premi **Load A** per caricare la traccia nel banco A, oppure premi **Load B** per caricare la traccia nel banco B. DJUCED™ analizza automaticamente i BPM (numero di beat al minuto) della traccia che hai caricato.



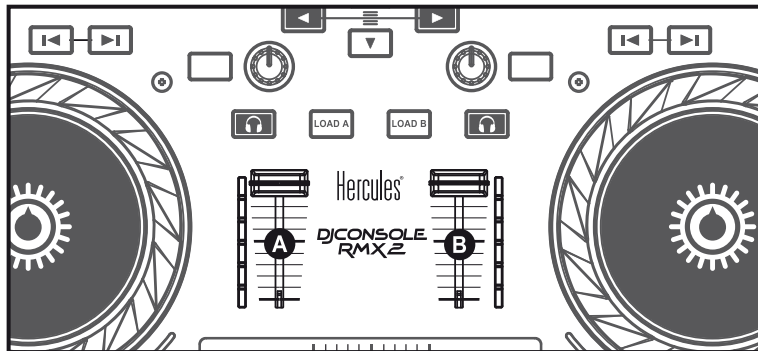
DJUCED™ ti permette di riprodurre i più diffusi formati di file audio (mp3, wav, wma, aif...), qualora il relativo codec sia installato nel tuo computer. Qualora un formato di file non fosse correttamente riconosciuto in iTunes, Windows Media Player... aggiorna la tua versione del software in questione.



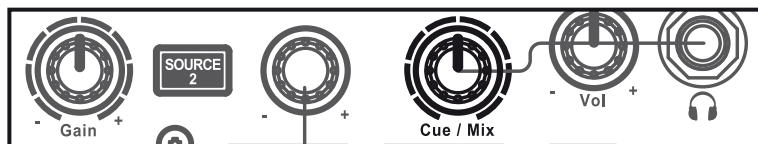
4 - ANTEPRIMA DI UN BRANO


L'ascolto in anteprima ti permette di preparare la prossima traccia da riprodurre (ovvero la traccia che seguirà il brano che stai attualmente facendo ascoltare al tuo pubblico). Potrai utilizzare l'anteprima per ottenere il beatmatch della prossima traccia da riprodurre, oppure per mettere in pausa la traccia in un punto ben preciso, in modo tale che la riproduzione parta esattamente dal quel punto. Oppure, puoi posizionare un Cue point, che ti permetterà di avviare la riproduzione della traccia da quel particolare punto (consulta per favore il capitolo 8 – POSIZIONAMENTO DI UN CUE POINT).

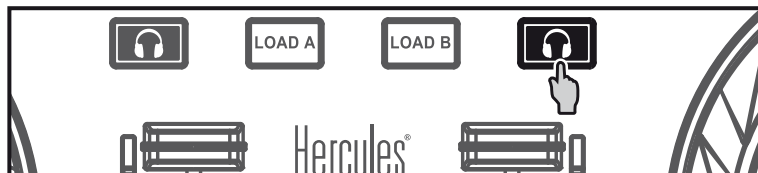
4.1 Stai riproducendo una traccia sul banco A e desideri ascoltare in anteprima il prossimo brano tramite il banco B.



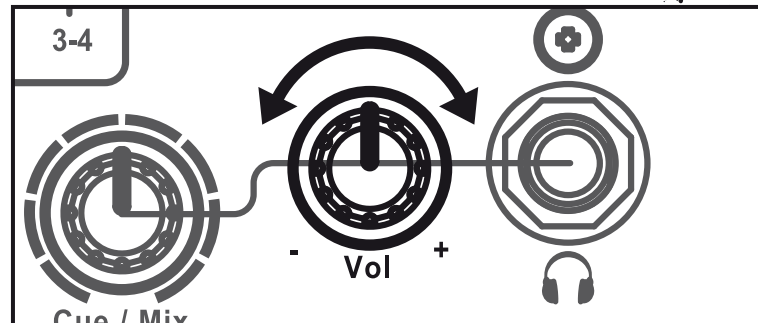
4.2 Posiziona la manopola **Cue to Mix** su **Cue**.



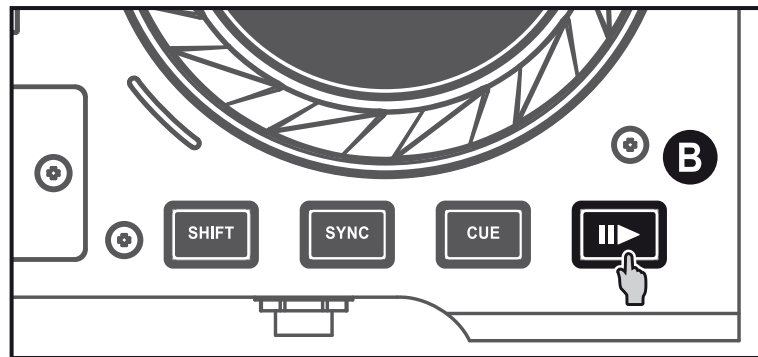
4.3 Premi il pulsante  del banco B (ovvero del banco nel quale è caricata la traccia che desideri ascoltare in anteprima).



4.4 Regola il volume delle tue cuffie utilizzando la manopola **Vol +/-**.



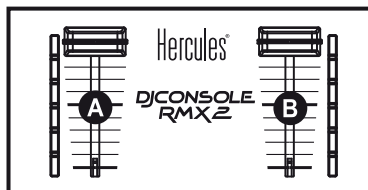
4.5 Avvia l'ascolto in anteprima della traccia nel banco B. Prepara la traccia (regolane il beatmatch, inserisci un Cue point...).



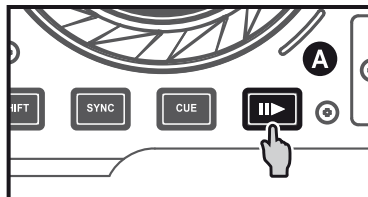
5 - MIX DEI BRANI

Mixare i brani significa collegare tra loro le canzoni, una in coda all'altra, senza salti o silenzi tra loro.

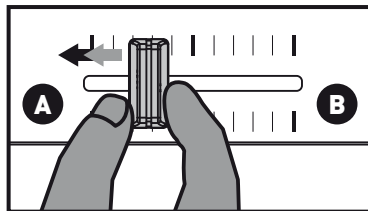
5.1 Hai caricato un brano su ciascun banco (A e B). Posiziona i fader del volume così come mostrato qui di seguito.



5.2 Avvia la riproduzione della traccia nel banco A.

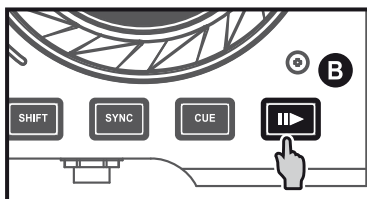


5.3 Sposta il crossfader in direzione del banco nel quale è stata caricata la traccia in riproduzione (in questo caso, verso sinistra).

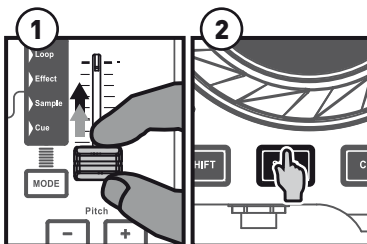


5.4 Seleziona l'anteprima per il banco B (consulta il capitolo 4. Anteprima di un brano).

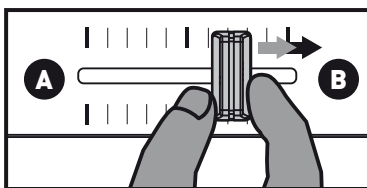
5.5 Prima che termini l'ascolto della traccia in riproduzione, avvia l'ascolto della traccia caricata nel banco B.



5.6 Per ottenere una transizione con il medesimo tempo, sincronizza i BPM (numero di beat al minuto) della traccia che stai per far ascoltare. Utilizzando il fader della tonalità (1), regola i BPM in modo tale che combacino con quelli della traccia del banco A. Oppure, puoi sincronizzare i BPM del brano con i BPM della traccia che sta per terminare (sul banco A), premendo il pulsante SYNC del banco B (2).

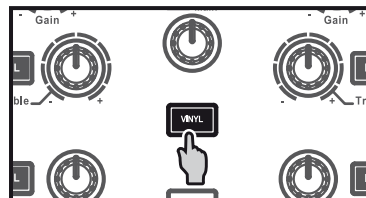


5.7 Per effettuare la transizione, sposta progressivamente il crossfader verso il banco dal quale viene riprodotta la nuova traccia (in questo caso, verso destra).

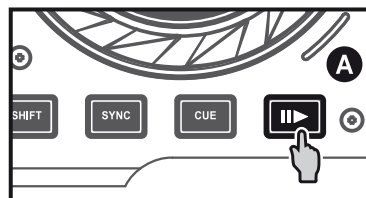


6 - SCRATCHING DI UN BRANO

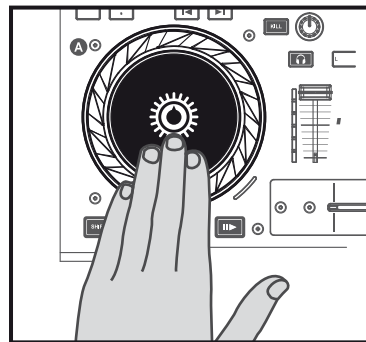
6.1 Premi il pulsante **VINYL** per attivare la modalità Scratch.



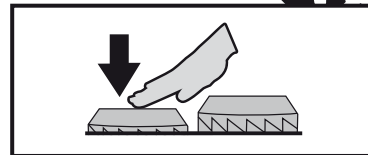
6.2 Avvia, ad esempio, la riproduzione di un brano caricato nel banco A.



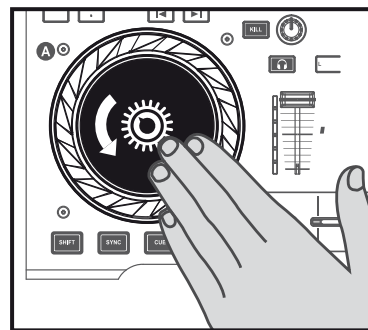
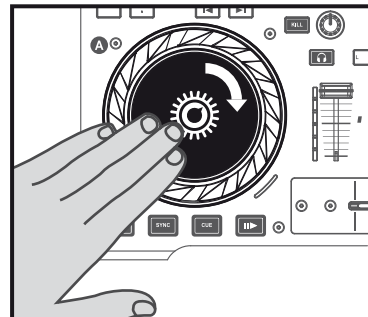
6.3 Appoggia la tua mano sulla manopola rotante del banco A, così come mostrato in figura.



6.4 Spingi leggermente verso il basso la manopola rotante...



6.5 ... dopodiché gira lentamente la manopola rotante verso destra e verso sinistra in successione, ad esempio su 1 o 2 beat.



7 - EFFETTI, LOOP E CAMPIONATURE

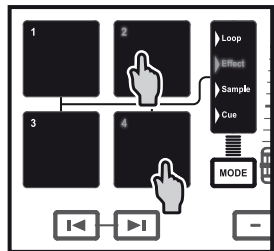
Un **effetto** è un filtro (o una combinazione di filtri) che modifica il suono: eco, riverbero... Un **loop** è una parte di un brano di cui puoi definire inizio e fine, per essere poi riprodotto ripetutamente. Una **campionatura** è un suono breve che può essere riprodotto da solo o assieme ad altre campionature, sia "sopra" alla musica che al posto di quest'ultima, sia in forma di loop che una volta soltanto (in questo caso, la campionatura prende il nome di "jingle").

7.1 Applicare un effetto ad un brano caricato e in riproduzione.

L'ordine nella barra degli effetti corrisponde ai numeri dei pad.

Pad 1 = Effetto 1, pad 2 = Effetto 2, pad 3 = Effetto 3, pad 4 = Effetto 4.

Premi il pulsante **MODE** per accendere l'indicatore **Effect**.



Premi un pad per attivare un effetto, oppure premi più pad per dar vita a una combinazione di effetti. In DJUCED™ verrà visualizzato l'effetto/gli effetti corrispondenti.

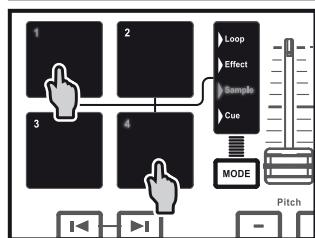
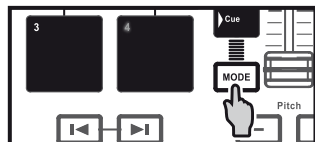


7.2 Riprodurre una campionatura su una traccia caricata e in fase di ascolto.

Il numero del corrisponde a una specifica campionatura.

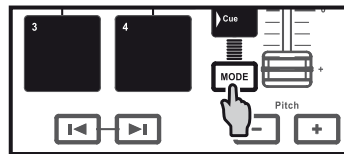
Premi il pulsante **MODE** per accendere l'indicatore **Sample**.

Premi uno o più pad per assegnare la campionatura. Se la campionatura viene riprodotta come loop, premi nuovamente il pad per terminare la riproduzione della campionatura. Se la campionatura non viene riprodotta come loop (ovvero viene riprodotta una sola volta, come un jingle), allora la durata della retroilluminazione del pulsante corrisponde alla lunghezza della campionatura: breve, per un suono corto come un colpo di batteria; più lungo per, ad esempio, una breve campionatura musicale.



7.3 Creare e ascoltare un loop da una traccia caricata e in fase di ascolto

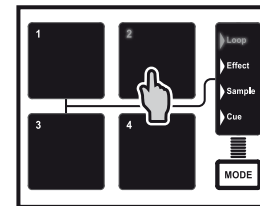
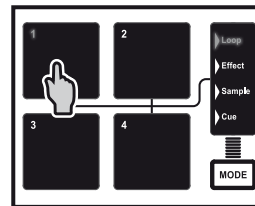
Premi il pulsante **MODE** per accendere l'indicatore **Loop**.



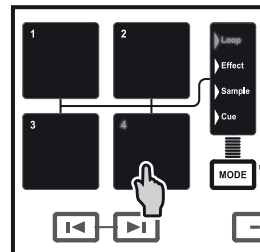
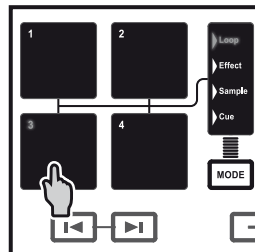
Quando un brano è in ascolto, premi il pad 1 per creare l'inizio del loop (o punto di "loop in"), quindi premi il pulsante 2 nel momento in cui desideri stabilire la fine del loop (o punto di "loop out").

Mentre la musica è ancora in fase di ascolto, usa le linee verticali di DJUCED™ (1 linea = 1 beat), oltre alla musica in fase di ascolto, per aiutarti a stabilire il miglior punto per interrompere il loop. In modalità EZ ("facile"), il loop viene creato su un numero pari (e non dispari) di beat.

DJUCED™ riprodurrà una parte del brano in loop. Premi il pad 2 per uscire dal loop e ritornare alla normale riproduzione sonora.



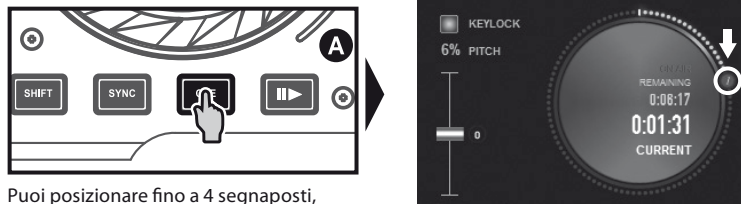
Premi il pad 3 per dimezzare la durata del loop, oppure premi il pad 4 per raddoppiare la lunghezza del loop.



8 - POSIZIONAMENTO DI UN CUE POINT

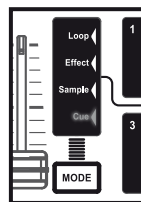
Un Cue point è un segnaposto posizionabile all'interno di un brano musicale. Ti permette di avviare la riproduzione del brano in questione a partire da quel preciso punto.

8.1 Ad esempio, premi il pulsante **CUE** per collocare un Cue point nella traccia caricata nel banco A.



Puoi posizionare fino a 4 segnaposti, conosciuti anche come punti **Hot Cue**.

8.2 Premi il pulsante **MODE** per accendere l'indicatore **Cue**.



8.3 Premi il pad 1 per posizionare Hot Cue 1, il pad 2 per posizionare Hot Cue 2, ecc. Fatto questo, quando ti trovi in modalità Hot Cue, non devi far altro che premere i pad da 1 a 4 per accedere al corrispondente marker nella traccia.

Quando premi il pulsante **CUE**, la riproduzione inizierà dall'ultimo Cue point da te inserito nel brano.

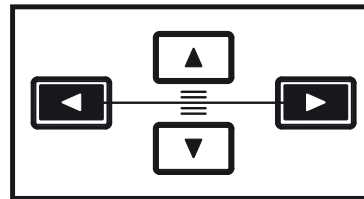
Clicca su **⊖** (in DJUCED™) per eliminare un Cue point.



Su DJConsole RMX2: in modalità Hot Cue, premi il pulsante **SHIFT** dopodiché premi uno dei pad corrispondenti al Cue point che desideri eliminare.

9 - CREAZIONE DI UNA PLAYLIST

Evidenzia una traccia che desideri aggiungere alla playlist, utilizzando questi pulsanti:



Sulla sinistra comparirà il pulsante **⊖**.

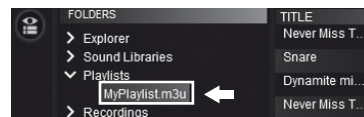


Clicca sul pulsante **⊖** per creare una playlist.

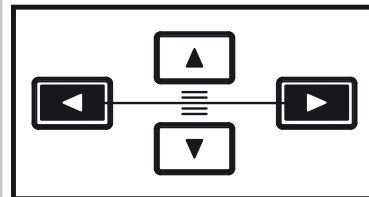
Dai un nome alla playlist, quindi clicca su OK.



La nuova playlist comparirà nella cartella Playlists.



Ritorna alla cartella contenente la tua musica, utilizzando questi pulsanti:



In DJUCED™, seleziona uno o più brani utilizzando il tuo mouse.

Tenendo premuto il tasto **SHIFT** della tastiera del tuo computer, potrai selezionare più file consecutivi. Trascina i file selezionati nella playlist che hai creato (in questo caso, "My Playlist").



Inoltre, puoi visualizzare le tue playlist di iTunes espandendo la cartella corrispondente nel browser delle cartelle.