

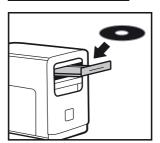


IT GUIDA RAPIDA ALL'USO DI DJCONSOLE RMX2 E TRAKTOR LE 2



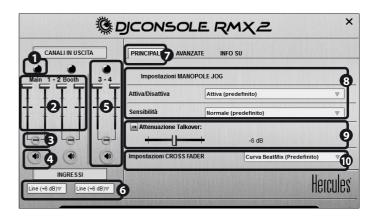
INSTALLAZIONE





- Inserisci il CD-ROM di installazione di DJConsole Rmx2 Premium nell'apposito lettore del tuo computer.
 - · Avvia il programma di installazione.
 - Segui le istruzioni.
- Quando ti verrà richiesto, estrai il CD-ROM di installazione di DJConsole Rmx2 Premium e inserisci nel lettore del tuo computer il CD-ROM di installazione di Traktor LE 2.
 - Avvia il programma di installazione di Traktor LE 2.
 - Segui le istruzioni.

Traktor LE 2 è installato nel tuo sistema.



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

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

PERSONALIZZAZIONE

Per personalizzare il look della tua DJConsole Rmx2 Premium, puoi:

- 1) Applicare un rivestimento nero (accluso) sulla faccia superiore del controller.
- Rimuovi i pomelli dai 14 pulsanti rotanti e dai 5 fader.



- Posiziona il rivestimento nero sulla faccia superiore del controller.

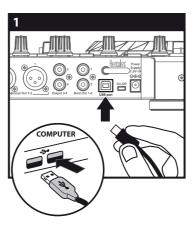


- 2) Sostituire i pomelli dei 14 pulsanti rotanti e dei 5 fader.
- Sostituisci quanti pomelli neri desideri con, al loro posto, gli acclusi pomelli gialli.

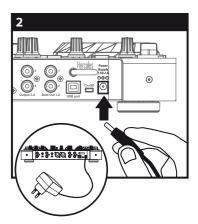


CONNESSIONI

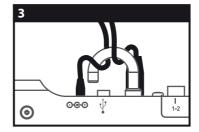




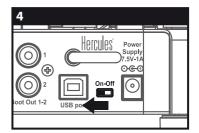
Collega DJConsole Rmx2 al tuo computer, utilizzando il cavo USB.



Collega l'alimentatore.



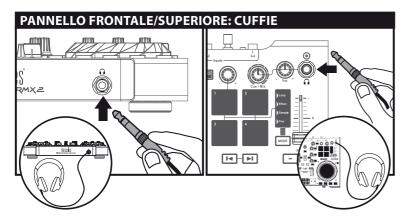
Fai passare il cavo USB e il cavo di alimentazione all'interno del gancio.



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

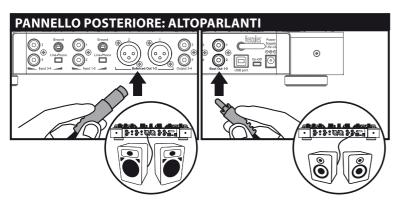
2/18 3/18

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.

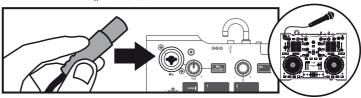


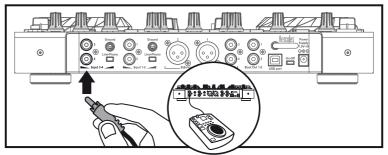
2 - COLLEGAMENTO DELLE SORGENTI SONORE

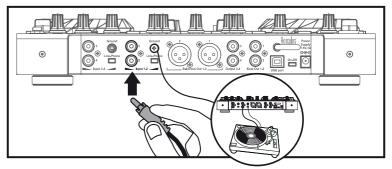




Il mixaggio di sorgenti sonore esterne (compresi giradischi, lettori CD e periferiche musicali portatili) richiede un software professionale per DJ (come Traktor Pro...), non incluso.









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.

4/18 5/18

3 - PRIMO AVVIO DI TRAKTOR LE 2

Apri Traktor LE 2



3.1 Attivazione

Nella prima schermata, clicca su **Activate** (Attiva).



Si aprirà il programma Service Center.



Se disponi già di un account su Native Instruments, inserisci il tuo indirizzo e-mail e la tua password (se hai dimenticato la tua password, clicca su Forgot your password? (Hai dimenticato la tua password?) e segui le istruzioni).

- Dopo aver inserito il tuo indirizzo e-mail e la tua password, clicca su **Log in** (Accedi).



Se non disponi ancora di un account su Native Instruments, clicca su **Create new User Account** (Crea un nuovo account utente) e sequi le istruzioni.

- Dopo aver creato il tuo account utente, il Service Center ti chiederà di disconnetterti, in modo tale da poter ricevere la tua password via e-mail.
- Inserisci il tuo indirizzo e-mail e la password da te ricevuta, dopodiché clicca su **Log in** (Accedi).



Dopo aver effettuato l'accesso, il Service Center ti chiederà di attivare la tua versione di Traktor



- Inserisci il numero di serie riportato sulla copertina del tuo CD-ROM di Traktor LE 2.

Dopo aver attivato il software, il Service Center visualizzerà una schermata di conferma.



La procedura di attivazione è completata. Ora puoi configurare Traktor LE 2.

3.2 Configurazione guidata di Traktor

Configura Traktor LE 2 come segue.

- Clicca su **Next** per avviare la procedura di configurazione, e procedi così come mostrato nelle videate seguenti.





- Scegli Yes (Sì).



- Seleziona come produttore **Hercules**.
- Seleziona come modello **DJ Rmx2 LE**, che funge da mappa per la DJConsole Rmx2 Premium in Traktor LE 2.



- Scegli NO.



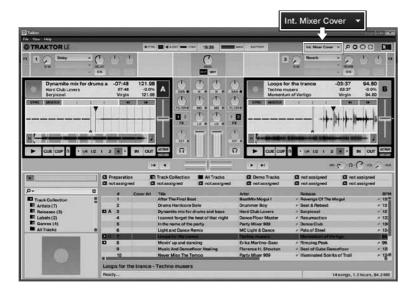
- Al termine del processo di, configurazione, clicca su **Finish** (Fine).

6/18 7/18



Quando avvii Traktor LE 2:

- 1) Innanzi tutto, metti tutti i fader e i pulsanti rotanti di DJConsole Rmx2 Premium nelle rispettive posizioni centrali (ovvero la posizione predefinita di tutti i controlli progressivi in Traktor).
- 2) Fintantoché non collegherai un mixer esterno, imposta la modalità di mixaggio su **Int. Mixer Cover** (puoi controllare la modalità di mixaggio su DJConsole Rmx2 Premium premendo il pulsante **VINYL**).



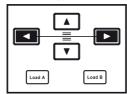
3.3 NAVIGARE IN TRAKTOR LE 2

(I)

Navigare nelle varie aree di Traktor LE 2

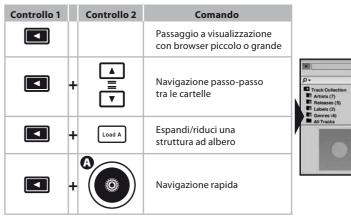
Nella parte sinistra puoi esplorare Nella parte destra puoi muoverti l'elenco delle cartelle nell'elenco delle tracce Track Collection All Tracks a not assigned ☐ not assigned a not assigned ☐ not assigned ☐ not assigned ☐ not assigned Retenue Of The Magui Track Collection After The Final Beat Artists (7)
Releases (5) Drums Hardcore Solo Drummer Boy # Beat & Rebeat Dynamite mix for drums and bass Hard Cub Lovers # Serpicool Labels (2) I cannot forget the heat of that night Dance Floor Muste # Resumaction Gerres (4) Party Miver 909 # Dance Club In the name of the party Light and Dance Remo MC Light & Dance # Pals of Steel Florence H. Shootun . Best of Cuba Dancello > Stuminated Spirits of Trail P 125 Never Miss The Tempo Party Mixer 909 14 songs, 1.2 hours, 84.3 MB

Controlli di navigazione su DJConsole Rmx2 Premium



Esplorare le cartelle

Per muoverti tra le cartelle, tieni premuto il pulsante freccia a sinistra del controller.



8/18 9/18

Navigazione fra le tracce

Per muoverti rapidamente tra le tracce, tieni premuto il pulsante freccia a destra del controller.

Controllo 1	Controllo 2	Comando
		Passaggio a visualizzazione con browser piccolo o grande
		Navigazione passopasso fra le tracce
	+ (B	Navigazione rapida
Load A		Carica traccia nel banco di sinistra
Load B		Carica traccia nel banco di destra

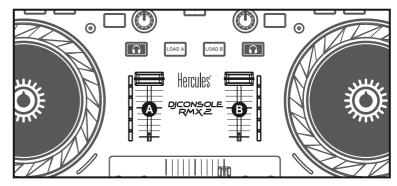
@ Pre	eparation		Track Collection	All Tracks	☐ Demo Tracks	0	not assigned 1	not assigned		
☐ not	t assigne	d 🚨	not assigned	☐ not assigned	☐ not assigned	a	not assigned 1	☐ not assigned		
		Cover Art	Title		Artist		Release			BPM
	1		After The Final Bea	£	BeatMix Mogul I	- 2	Revenge Of The Mogu		P	12 [®]
	2		Drums Hardcore S	iolo	Drummer Boy	- 2	Beat & Rebeat		P	13
ID A	3		Dynamite mix for d	frums and bass	Hard Club Lovers	- 2	Serpicool		p	12
	4		I cannot forget the	heat of that night	Dance Floor Master	- 2	Resumaction		p	12
	5		In the name of the	party	Party Mixer 909	2	Dance Club		p	13
	6		Light and Dance Re	amix	MC Light & Dance	- 2	Pals of Steel		P	12
• B	7		Loops for the trans	te	Techno musers	- 0	Momentum of Vertigo		И	94
	8		Movin' up and dans	oing	Erika Martino-Saez	P	Rimping Peak		P	99.
	9		Music And Dancell	loor Healing	Florence H. Shootun	- 1	Best of Cuba Danceflo	oor	*	12
	10		Never Miss The Te	moo	Party Mixer 909	p	Illuminated Spirits of	Trail	P	128
Loon	s for th	e trance -	Techno musers							ñ
Ready							14.00	ngs, 1.2 hours, 8		LAD.

4 - ANTEPRIMA DI UN BRANO

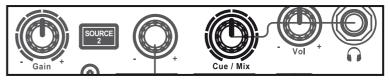


L'ascolto in anteprima ti permette di preparare la prossima traccia da riprodurre (ovvero la traccia che seguirà il brano che stai attualmente facendo ascoltare al tuo pubblico). Potrai utilizzare l'anteprima per ottenere il beatmatch della prossima traccia da riprodurre, oppure per mettere in pausa 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 9 – POSIZIONAMENTO DI UN CUE POINT).

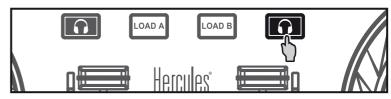
4.1 Stai riproducendo una traccia sul banco A e desideri ascoltare in anteprima il prossimo brano tramite il banco B.



4.2 Posiziona la manopola Cue to Mix su Cue.

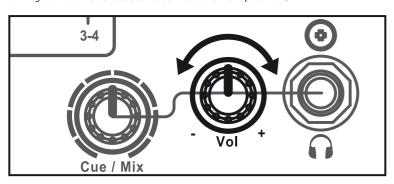


4.3 Premi il pulsante del banco B (ovvero del banco nel quale è caricata la traccia che desideri ascoltare in anteprima).

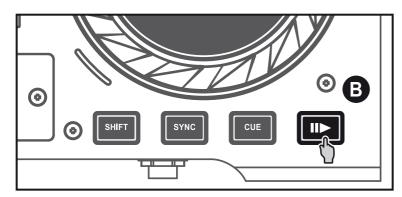


10/18 11/18

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



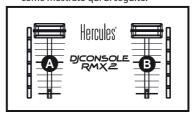
4.5 Avvia l'ascolto in anteprima della traccia nel banco B. Prepara la traccia (regolane il beatmatch, inserisci un Cue point...).



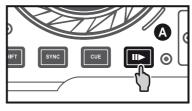
5 - MIX DEI BRANI

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

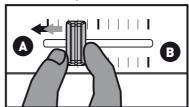
5.1 Hai caricato un brano su ciascun banco (A e B). Posiziona i fader del volume così come mostrato qui di seguito.



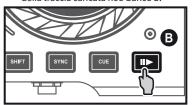
5.2 Avvia la riproduzione della traccia nel banco A.



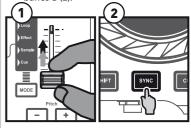
5.3 Sposta il crossfader in direzione del banco nel quale è stata caricata la traccia in riproduzione (in questo caso, verso sinistra).



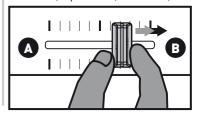
5.4 Seleziona l'anteprima per il banco B (consulta il capitolo 4. Anteprima di un brano). 5.5 Prima che termini l'ascolto della traccia in riproduzione, avvia l'ascolto della traccia caricata neò banco B.



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 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).



12/18 13/18

6-EFFETTI:

REVERB, DELAY O FLANGER

Gli effetti sono alterazioni del suono in tempo reale.

Reverb implica una duplicazione del suono, riprodotto un'altra volta in sottofondo con un leggerissimo ritardo rispetto al suono originale, rendendo il suono più ricco.

Delay (o eco) corrisponde a un suono ripetuto più volte in sottofondo, ad un volume sempre più basso ad ogni ripetizione.

Flanger corrisponde a un suono mixato assieme al suono originale, utilizzando un ritardo e una freguenza modificati al momento della riproduzione.

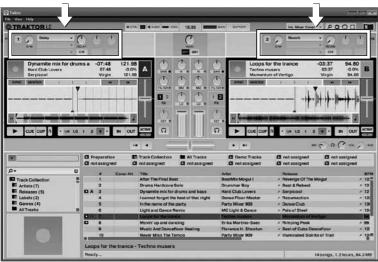
In Traktor LE 2 gli effetti vengono modulati utilizzando due variabili:

- L'ampiezza dell'effetto: la differenza di tempo per reverb e delay, oltre all'ampiezza della modifica della frequenza + differenza di tempo per il flanger.
- La variabile dry/wet: la porzione di suono che viene riprodotta senza effetto (= dry/secco) e la porzione di suono riprodotta con l'effetto (= wet/bagnato).

6.1 Le aree degli effetti in Traktor LE 2

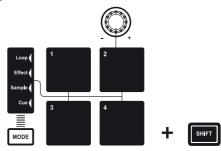
Effetti del banco di sinistra

Effetti del banco di destra



6.2 Controlli degli effetti su DJConsole Rmx2 Premium





6.3 Controllare gli effetti

Controllo 1	Controllo 2	Comando
Loop (Effect (Sample (Cue (MODE		Premi il pulsante MODE per attivare la modalità Effetti: accendi l'indicatore - Effect o - Cue
Pad 4 or Pad 2		Scegli l'effetto desiderato: - Flanger - Reverb o - Delay
Pad 1		Attiva/disattiva l'effetto selezionato
SHIFT -	Pad 1	Imposta l'ampiezza dell'effetto
<u>.</u>		Imposta il mix asciutto (-) / bagnato (+) per l'effetto

14/18 15/18

7 - LOOF

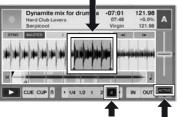
Un **loop** è una parte di un brano ripetuta più e più volte.

Loop in corrisponde al punto esatto del brano da cui desideri far partire la parte in loop.

Loop out corrisponde al punto esatto del brano in cui desideri far terminare la parte in loop.

7.1 Aree dei loop in Traktor LE 2

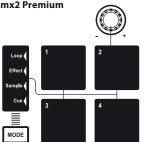
Nello spettrometro, la parte in loop viene visualizzata con un colore diverso



Al di sotto dell'anteprima dell'onda sonora, la lunghezza del loop viene evidenziata con un colore differente

> Sotto al fader virtuale del tempo (tonalità), il pulsante **ACTIVE** viene evidenziato con un colore differente

7.2 Controlli dei loop su DJConsole Rmx2 Premium



7.3 Controllare i loop

Controllo	Comando
Loop (Effect (Sample (Cue (Per attivare la modalità Loop, premi il pulsante MODE: accendi l'indicatore - Loop o - Sample
Pad 2	Loop su 2 beat
Pad 3	Loop su 4 beat
Pad 4	Loop su 8 beat
	Imposta la lunghezza del loop
Pad 1	Se è attivo un loop: esci dal loop. Se non è attivo alcun loop: attiva un loop con una durata pari all'ultimo valore selezionato.
Pad 4	Pad 4 acceso = loop attivo (indipendentemente dalla lunghezza del loop)

8 - FILTRI

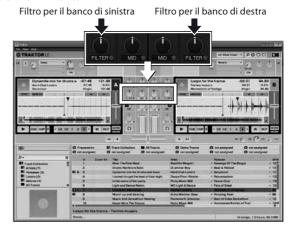
IT

Un filtro taglia alcune frequenze nella riproduzione del suono.

In posizione centrale, il filtro non è attivo.

- Ruotando la manopola verso sinistra, si attiva un filtro low-pass: tanto più si ruota la manopola verso sinistra, tanto più verranno tagliate le medie e alte frequenze, mantenendo ascoltabili unicamente le frequenze più basse (i bassi). Ruotando completamente il filtro verso sinistra, vengono mantenute solo le basse frequenze: le frequenze più alte non potranno essere ascoltate.
- Ruotando la manopola verso destra, si attiva un filtro high-pass: tanto più si ruota la manopola verso destra, tanto più verranno tagliate le frequenze medie e basse, mantenendo ascoltabili unicamente le frequenze più alte (gli alti). Ruotando completamente il filtro verso destra, vengono mantenute solo le alte frequenze: le frequenze più basse non potranno essere ascoltate.

8.1 Area dei filtri in Traktor LE 2



8.2 Controlli dei filtri su DJConsole Rmx2 Premium



8.3 Controllare il filtro

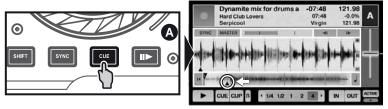
Controllo	Comando
Filter On/Off	Attiva/disattiva il filtro
+Shift = GainFilter	Modula il filtro - Sinistra: filtro low-pass - Destra: filtro high-pass

16/18 17/18

9 - 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.

Ad esempio, premi li pulsante per collocare un Cue point nella traccia caricata nel banco A.



Quando premi il pulsante 💷 , la riproduzione del brano parte dal Cue point che hai collocato all'interno della traccia.