

RANE || SL3

ADVANCED 24-BIT USB 2.0 INTERFACE FOR PROFESSIONAL DJs

serato ||  SCRATCH LIVE



RANE SL3 SERATO SCRATCH LIVE

MANUALE ITALIANO VERSIONE 2.0

Presentazione

Il presente manuale è tradotto integralmente dal manuale della versione 2.0 in lingua inglese. Per l'utilizzo dell'interfaccia SL3 e del software Scratch Live potete riferirvi alla guida rapida in lingua inglese inclusa nella confezione. La sua traduzione è scaricabile dal sito www.audiodj.it. Tutta la documentazione originale si trova su: <http://www.rane.com/sl3.html>. Per rimanere sempre aggiornati e per avere gli ultimi aggiornamenti del software disponibili, vi consigliamo di visitare periodicamente il Forum ufficiale di Scratch Live all'indirizzo www.scratchlive.net. Per le domande che non trovano risposta sulla guida rapida, vi suggeriamo di consultare questo manuale in modo da potere conoscere come sfruttare al meglio le potenzialità di Scratch Live. Conservate il manuale in un posto sicuro per ogni futura esigenza.

Riferimenti

Sia la versione originale in lingua inglese del presente manuale, che la guida rapida, sono contenuti nella cartella Serato nel disco fisso che viene creata al momento dell'installazione del Software. Per aprire questi file è necessario utilizzare Adobe Acrobat™ o Adobe Reader™ download gratuito dal sito www.adobe.com.

Istruzioni importanti per la sicurezza

Vi raccomandiamo di leggere le seguenti istruzioni per la sicurezza vostra e delle altre persone. Tenete custodito questo documento in posto sicuro per ogni vostro eventuale futuro riferimento. Tenete in considerazione ogni avvertimento e seguite tutte le istruzioni. Non utilizzare l'apparecchiatura in un ambiente che possa divenire umido. Pulite solamente utilizzando un panno inumidito. Quest'apparecchiatura dovrebbe essere posta al di sopra del vostro

tavolo di lavoro, anche se ne sconsigliamo vivamente di accatastarla ad altre per motivi di sicurezza. Tutte le altre apparecchiature andranno posizionate in appositi vani al di sopra o al di sotto di questa, ricordando che taluni tipi di apparecchiature (quali per esempio amplificatori o finali di potenza) possono causare un inaccettabile rumore di fondo o contribuire a rendere elevata la temperatura dell'ambiente generando troppo calore che degrada le prestazioni di questa apparecchiatura.

Vi raccomandiamo di utilizzare solamente connettori e accessori specificati da Rane. Per ogni esigenza tecnica riferitevi solamente a personale qualificato. Dovrete contattare l'assistenza tecnica ogni qualvolta l'apparato sia stato danneggiato in qualsiasi modo, ad esempio nel caso sia venuto a contatto con liquidi, o sia caduto qualcosa sullo chassis, o ancora sia rimasto esposto alla pioggia o all'umidità, oppure sia caduto o infine sia stato sottoposto a qualsiasi tipo di operazione esclusa dal presente manuale che lo possa avere danneggiato.

Note sul Copyright ©

Copyright © 2009 di Rane Corporation. Tutti i diritti sono riservati e sotto dominio. Scratch Live ed il logo Scratch Live sono marchi registrati da Serato Audio Research. Marchio registrato in USA e in altri paesi. Il software è in parte basato sul lavoro di JPEG Independent Group, ed utilizza codici libpng Copyright © 2000 - 2002 Glenn Randers - Pehrson. L'utilizzo dei vinili di controllo e dei CD di controllo è limitato all'utilizzo personale. E' ammessa la creazione di copia del CD di controllo ad esclusione delle finalità commerciali. La duplicazione dei vinili è invece vietata, perché il non corretto segnale potrebbe compromettere il normale utilizzo.

© 2004 - 2009 Serato Audio Research. Windows XP e Vista sono marchi registrati per conto proprio che marchi registrato da Microsoft Corporation sia in USA che in altri paesi. Apple, MAC, Macintosh ed i-Tunes sono marchi registrati di Apple Computer Inc. registrati in Usa ed in altri paesi.

Componenti ad usura:

L'interfaccia SL3 non contiene parti soggette ad usura. I dischi in vinile ed i CD sono parti ad usura come descritto nella sezione Garanzia limitata ad uso domestico posta alla fine della copia in lingua inglese del manuale.

Requisiti minimi di sistema

- Mixer dj con minimo due canali
- Un giradischi o lettore CD
- Computer con porta USB 2.0
- Risoluzione minima dello schermo 1024x768 o superiore
- RAM 1 GB
- Hard Disk con adeguate capacità di contenimento file musicali

PC

- Windows XP con Service Pack 2 o superiore, Vista con Service Pack 1 o superiore. E' preferibile l'uso di Windows XP.
- Processore Pentium 4/1.5 GHz

MAC

- MAC OSX 10.4 o superiore
- Processore G4 / 1GHZ

CONTENUTO DELLA CONFEZIONE

- 1 Borsa morbida per SL3
- 1 CD di installazione del software Scratch Live
- 1 Alimentatore esterno con adattatore universale
- 1 Cavo di connessione USB
- 4 Cavi stereo connettori RCA
- 2 CD di controllo
- 2 Vinili di controllo
- 4 piedini in gomma x SL3
- 1 Guida rapida lingua inglese
- 1 Manuale lingua inglese
- 1 Certificato di garanzia

CONTENUTI



Versione 2.0.

Presentazione	2	Funzione Autoplay	14
Riferimenti	2	Input Reverse	14
Informazioni importanti sulla sicurezza	2	Guadagno della traccia	14
Note sul Copyright	2	Indicatore di caduta del segnale USB	14
Componenti ad usura	2		
Requisiti minimi di sistema	2	MODALITA' DI VISUALIZZAZIONE	15
> PC	2	MODALITA' DI VISUALIZZAZIONE LIBRERIA	15
> MAC	2		
Contenuto della confezione	2	MODALITA' DI SCRATCH LIVE	16
		Modalità THRU	16
SCRATCH LIVE: OPERAZIONI PRELIMINARI	5	Modalità Absolute	16
Connettere l'Hardware	5	Modalità Relative	16
Connettere SL3	5	Modalità Internal	15
Set up dei giradischi	5	Slider della velocità	16
Set up dei lettori CD	5	Range della velocità di esecuzione	16
Installazione di Scratch Live	6	Ulteriori controlli	17
Utilizzo per la prima volta	6		
Utilizzo dell'icona di aiuto	6	CUE POINT	18
Utilizzo di vinili e CD normali	7		
Alimentatore esterno	7	LOOP	18
		Auto loop	18
CALIBRAZIONE DI SCRATCH LIVE	7	Slot A	18
Come calibrare Scratch Live	7	Loop Roll	18
Oscilloscopio	8	Loop Roll tramite MIDI	18
Risoluzione problemi di calibratura	8		
		CAMPIONATORE	20
IMPORTAZIONE, ESECUZIONE DELLE TRACCE	9	Gestione dell'esecuzione	20
Importazione dell'archivio musicale	9	Instant doubles	20
Tipi di file supportati	9	Modalità di esecuzione	20
		Controllo dei Toni	21
WHITELABEL.NET	10	Selettore 'Play From'	21
		Visione delle tracce	21
PREPARAZIONE DEI VOSTRI FILE	10	Volumi degli slot	21
Analizzando i file	10	Selettore d'uscita	21
Come analizzare i file	10	Selettori individuali d'uscita	21
File corrotti	10	Bantate campioni	21
Lettore Offline	10	Pulsanti Mute	22
		MIDI	22
CONTROLLO DELL'ESECUZIONE	11		
Vinili di Controllo	11	DJ FX PLUGIN	22
CD di Controllo	11	Uso del DJ FX	22
Vinyl scroll	11	Modalità Performance	22
		Modalità Advanced	22
SCHERMATA PRINCIPALE	12	Modalità Edit	22
Deck virtuale	12	DECK AUSILIARIO	23
Aiuti visivi	12		
Area sincronizzazione del tempo	12	CONTROLLI MIDI	23
Visualizzazione generale della traccia	12	Generalità	23
Visualizzazione forma d'onda principale	12	Set Up dei controller MIDI	23
Visualizzazione della battuta	13	Assegnazione dei controlli	23
Guadagno del Master	13	Piatti MIDI	23
Velocità 33 - 45 giri	13	Assegnazione MIDI ad ulteriori controlli	23
Tap Tempo	13	Funzioni Ctrl- Click	24
Key Lock	13	Preset	24
Modalità Repeat	14	Controlli supportati	24
Funzione Sensor	14	Informazioni tecniche	24
Funzione Eject	14		

Raggruppamento tracce in crates	24	VINILXXDI CONTROLLO	34
Subcrates	24	Funzione Reverse	34
Smart crates	24	Regolazione de loop tramite vinile	34
Classificazione dei file	25	Caricare la traccia successiva al volo	34
Utilizzo del Browser delle tracce	25	Velocità di scorrimento del vinile	34
Ricerca	25	Avanzamento della puntina in modalità absolute	35
Funzione Prepare	25	Avanzamento della puntina al cue point	35
Funzione History	26	Compensazione del punto d'inizio	35
Playlists Serato	26	Traccia offset	35
Caricare playlist	27	LIBRERIA	35
Live playlist	27	Lettura della libreria i-Tunes	35
Editando il Tag ID3	27	Protezione della libreria	35
Zoom sulla libreria	27	Colonne di crate personalizzate	35
Visualizzazione Album Art	27	Puntamento della traccia al centro	35
Icone di stato	27	Mostra tutti i tipi di file	35
Ulteriori informazioni su file corrotti	27	Includere le tracce nei subcrate	35
		Visione generale della traccia in automatico	36
GESTIONE DEI FILE	28	Importare i file nel formato AAC	36
Rescan ID3 Tags	28	DISPLAY	36
Ricollocare file persi	28	Aggiornamenti massimi delle schermate	36
Cancellare crate e tracce	28	Audio Cache (secondi)	36
Copiare e muovere le i files e le cartelle	28	Forma d'onda orizzontale	36
Copiare e muovere le crates	29	Visualizzazione della copertina sul Deck	36
Backup di Scratch Live	29	Plugins	36
		Deck Ausiliario	36
REGISTRAZIONE	30	Playlist	36
Pulsante Gain Registrazione	30		
Registrazione dal vinile	30	FILE CORROTTI, DESCRIZIONE E DIAGNOSI	38
Registrazione il vostro mix	31		
Registrazione Bit Depth	31	VISUALIZZAZIONE DELL'OSCILLOSCOPIO	39
LIVE FEED	31	SPECIFICHE INTERFACCIA SL3	41
Utilizzo di livefeed	31		
		MIXARE CON UN UNICO GIRADISCHI O LETTORE CD	41
TASTI FUNZIONALI	32		
		DICHIARAZIONE DI CONFORMITA'	42
SET UP ADDIZIONALI	33	TERMINI DI VALIDITA' DELLA GARANZIA	43
Hardware	33		
Dimensioni del buffer USB (latenza)	33		
Aggiornamento del Firmware	33		
Stato del sistema – Phono Line	33		
Esecuzione	33		
Avviso di termine della traccia	33		
Utilizzo del tasto shift per l'esecuzione	33		
Blocco del deck in esecuzione	33		
Ordinare i cue point per cronologia	33		
Utilizzo dell'Auto gain	33		
Ri-campionamento HI-FI	34		
Doppia esecuzione istant doubles	34		
Esecuzione dal primo cue point	34		
Azione di spegnimento braking	34		
Uscita segnale audio	34		

SCRATCH LIVE:

OPERAZIONI PRELIMINARI

CONNETTERE L'HARDWARE

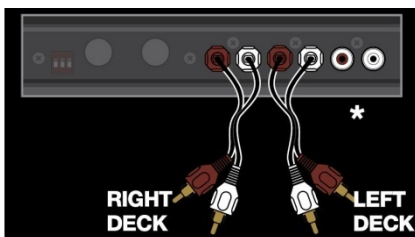
DESCRIZIONE DEL SISTEMA

I vinili e i CD di controllo sono stati incisi con un segnale audio specificamente sviluppato per controllare Scratch Live. L'interfaccia SL3 converte il segnale di controllo proveniente da ciascun deck in un segnale audio digitale che viene inviato tramite la connessione USB al software Scratch Live, il quale decodifica questo segnale in un pacchetto d'informazioni indicanti cosa sta facendo il DJ tramite i vinili di controllo. Il deck virtuale replica esattamente i movimenti del disco di controllo. I file audio caricati sul deck virtuale sono gestiti tramite le uscite dell'hardware, in modo tale che ogni movimento del vinile di controllo venga riprodotto nel segnale audio, emulando in maniera effettiva l'utilizzo di un vinile vero e proprio.

CONNETTERE SL3

Per integrare una interfaccia SL3 in un tipico set up DJ connettete i vostri giradischi o i vostri lettori CD al mixer come segue:

1. Ingressi



Connettete i vostri lettori CD o i vostri giradischi alla parte DECK INPUTS dell'interfaccia SL3.

Connessione Opzionale:

Connettete un segnale di uscita

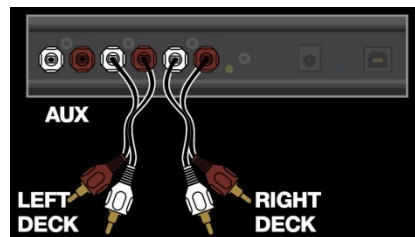
proveniente dal vostro mixer (Aux Out / Rec Out) all'ingresso AUX INPUTS dell'interfaccia SL3 per registrare il vostro set tramite Scratch Live.

2. Selettori di ingresso



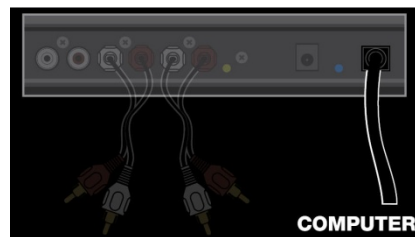
Assegnate ogni ingresso di segnale al corretto livello utilizzando i dip switch. Posizionate lo switch in posizione UP per i segnali Phono (giradischi) e Down per i segnali Line (lettori CD).

3. Uscite



Connettete le uscite della scheda SL3 agli ingressi line di due canali del vostro mixer. Connettendo AUX OUTPUT ad un ulteriore ingresso del vostro mixer potrete mandare in esecuzione il segnale proveniente dal campionatore su questo canale. - **Riferitevi al paragrafo "Campionatore" a pagina 19.**

4. Connettere SL3 al computer



Utilizzando il cavo USB in dotazione connettete l'interfaccia SL3 al vostro computer tramite una porta disponibile. Connettete l'interfaccia solo direttamente evitando le connessioni tramite hub o splitter.

SET UP DEI GIRADISCHI

1. Calibrate il peso della puntina sul giradischi come raccomandato nelle istruzioni della testina che utilizzate, in modo che la puntina appoggi sul vinile senza eccedere nel peso o sia troppo leggera. Entrambe queste situazioni determinano un segnale troppo povero che viene trasmesso all'interfaccia.

2. La connessione a massa è estremamente importante utilizzando Scratch Live. Assicuratevi di avere una buona connessione dal cavo di massa che va connesso al pannello posteriore dell'interfaccia SL3. Nel caso il segnale di massa non sia connesso correttamente, il segnale di controllo non sarà pulito e il posizionamento del tracking della traccia sarà errato.

3. Assicuratevi che SL3 riceva il segnale phono - **Vedi punto 2 "Selettori di ingresso"**

Suggerimento:

E' raccomandabile la scelta di una testina di qualità con buon livello di volume di uscita, tracking accurato e basso rumore trasmesso. Evitate le testine che non abbiano tutte queste caratteristiche.

SET UP DEI LETTORI CD

1. Disabilitate tutte le funzioni ed effetti del lettore CD, incluso Master Tempo e Key Lock. Assicuratevi che l'interfaccia SL3 riceva un segnale d'ingresso line. **Vedi punto 2 "Selettori di ingresso"**

SLOT DI SICUREZZA KENSINGTON

Potete utilizzare un cavo di sicurezza Kensington per fissare SL 3 ad un oggetto inamovibile. Ogni lato di SL 3 ha uno slot di sicurezza Kensington Security. Riferitevi alle istruzioni del vostro fornitore Kensington.

INSTALLAZIONE DI SCRATCH LIVE

Verificate la versione del software Scratch Live in vostro possesso e confrontate con quella scaricabile dal sito: www.scratchlive.net Se la versione è più recente vi raccomandiamo di installarla al posto di quella nel CD-ROM.

MAC

1. Inserite il CD-ROM contenente il software di installazione, fate doppio click sull'icona di installazione.

Si aprirà la seguente schermata :



Seguite le istruzioni sullo schermo. Non appena l'installazione verrà completata, Scratch Live vi apparirà nella vostra lista delle applicazioni. Potrete trascinare l'icona nel vostro dock per aprire il programma in modo più rapido.

2. Connettete l'interfaccia SL3. Non sono richiesti altri hardware o installazione di driver.

WINDOWS

E' importante sapere che chi utilizza Windows dovrà installare sia il software Scratch Live che i driver dell'interfaccia. Il modo più facile per farlo è lasciare che il programma d'installazione di Scratch Live lo faccia per voi.

1. **Connettete l'interfaccia SL3 prima di inserire il CD di installazione.** Quando la conatterete per la prima volta, Windows vi richiederà di installare i driver tramite finestra wizard. Chiudete l'applicazione al termine dell'installazione.

2. Inserite il CD-ROM d'installazione. Assicuratevi di avere connesso l'interfaccia SL3 prima di lanciare il programma. Qualora la finestra non si aprisse

automaticamente selezionare l'icona del CD nel menu risorse del computer, ed eseguite il file **setup.exe**.

Si aprirà la seguente schermata:



3. Seguite le istruzioni che appariranno sullo schermo. Non appena il programma avrà completato l'installazione, l'icona Scratch Live apparirà nel Desk Top e il programma nel menu Start nella voce: **Tutti i programmi > Serato > Scratch Live**.

Dal momento che l'interfaccia SL3 è stata connessa prima di installare scratch Live non sono richieste ulteriori installazioni.

NOTA: Selezionate l'opzione custom install se desiderate cambiare la cartella di destinazione del programma.

DRIVERS AGGIUNTIVI PER WINDOWS

Windows tratta ciascuna porta USB in maniera separata. Potrebbe essere quindi necessario installare i driver di SL3 su ciascuna porta USB. Connettete l'interfaccia SL3 a una porta USB. Windows vi richiederà di installare i driver tramite finestra wizard. Chiudete l'applicazione al termine dell'installazione. Mantenendo connessa l'interfaccia SL3 lanciate il programma Scratch Live updater. Il programma si trova generalmente nella cartella: C:\progr.\Serato\driver_updater Ripetete l'operazione per ciascuna delle varie porte USB, collegando l'interfaccia di volta in volta ad una porta differente.

Suggerimento: Il programma driver updater può installare i driver di differenti interfacce che utilizzano Scratch Live, non solamente l'SL3. Di conseguenza se utilizzate presso un locale lo SL1 o il TTM57SL, semplicemente connettendo l'interfaccia o il mixer tramite la porta USB e lanciando il programma potrete installare i driver necessari.

PRIMO UTILIZZO



Chiudete tutte le applicazioni aperte sul vostro MAC o PC. Quando aprirete Scratch Live per la prima volta, vedrete la schermata riprodotta sopra.

Utilizzo dell'icona di aiuto



Cliccando sull'icona ? abilitate la funzione dell'icona di aiuto. Si trova tra i pulsanti MIDI e Set Up a fianco del logo Scratch Live come mostrato sopra. Questa icona fornisce un aiuto a portata di mano per apprendere le differenti caratteristiche di Scratch Live. Muovendo il mouse su di una sezione sensibile dello schermo vengono mostrate le note esplicative della funzione. Posizionando il mouse sull'icona ? apparirà una schermata contenente la lista dei tasti funzionali. Le icone di aiuto sono disponibili in diverse lingue. Scratch Live le visualizzerà nella lingua nella quale è stato impostato il vostro PC. Qualora questa lingua non sia disponibile le informazioni saranno in inglese. Attualmente la lingua italiana non è supportata.

SUONARE CON VINILI E CD NORMALI

NOTA: L'interfaccia SL3 per lavorare nella funzione DECK THRU deve essere alimentata tramite USB o connessa all'alimentatore esterno.

Quando il programma non è in funzione, e l'interfaccia SL3 connessa all'alimentatore esterno, il deck di bypass è perennemente attivato, permettendovi di suonare CD normali o vinili tramite lettori CD o tramite giradischi.

Quando lo SL3 è alimentata tramite l'alimentatore esterno al momento di lanciare il programma Scratch Live il pulsante Thru è sempre attivo, permettendovi così di connettervi con il Laptop senza avere alcuna interruzione nel segnale audio semplicemente commutando il pulsante Thru. Quando l'interfaccia SL3 viene invece alimentata unicamente tramite il cavo USB, il pulsante Thru è di default disabilitato, permettendovi di attivarlo in qualsiasi momento tramite il software.

Per attivare e disattivare la funzione Thru all'interno di Scratch Live, è sufficiente premere il pulsante del rispettivo canale, il quale cambierà lo stato del canale e nella modalità Thru invierà direttamente il segnale audio proveniente dai lettori CD o dai giradischi al mixer, passando attraverso l'interfaccia SL3.

VEDI "PULSANTE THRU" PAG 13.

ALIMENTATORE ESTERNO

Connettete il plug jack dell'alimentatore a 7.5 Volt all'interfaccia SL3 ed il cavo di alimentazione alla presa di corrente. Un indicatore di colore giallo si accenderà sull'SL3, segnalando la connessione all'alimentatore. L'alimentatore è di tipo universale, e comprende differenti terminali per l'utilizzo in USA, Europa, UK

ed Australia. L'adattatore USA viene montato di serie sul connettore di alimentazione. Per sostituire l'attacco premete il pulsante con la scritta PUSH ruotando contemporaneamente in senso antiorario il terminale.



Per connettere il nuovo terminale appoggiate l'attacco prescelto sulla base di appoggio

ruotandolo delicatamente in senso orario sino a bloccaggio avvenuto.

L'alimentatore fornito è del tipo 7.5 Volt DC, 1 Ampere, con terminale tipo P6. Un eventuale sostituzione deve riportare le medesime caratteristiche.

-(5.5mm) —  +(2.5mm)

CALIBRAZIONE DI SCRATCH LIVE

Poiché Scratch Live utilizza un segnale analogico, non vi è possibilità di avere garanzie in tempo reale sulla qualità del segnale trasmesso. Ad ogni modo Scratch Live ha la possibilità di un ampio range di segnali, e di conseguenza può essere configurato in maniera ottimale. La calibrazione serve a potere configurare il software nella situazione ottimale.

La calibrazione del segnale è ugualmente importante sia per l'utilizzo con i vinili che con i CD.

Il segnale di controllo si divide in due parti distinte: il tono direzionale e la mappatura del segnale. Ascoltando il suono del disco di controllo il tono direzionale appare come un segnale ad

1kHz, mentre il segnale di mappatura si presenta come un segnale random sopra il tono. Il tono direzionale fornisce le informazioni inerenti la velocità e la direzione di avanzamento del disco, mentre la mappatura del segnale dice al software dove si trova precisamente la puntina rispetto al disco.

SOGLIA LIMITE DEL SEGNALE

La soglia limite è il limite inferiore al di sotto del quale un processo non può avvenire. Nel caso di Scratch Live la soglia limite è quel valore al di sotto del quale il segnale di ingresso non potrà essere riconosciuto come segnale di controllo; in altre parole al di sotto del valore il segnale viene interpretato come rumore e non riconosciuto. La regolazione è necessaria in quanto essendo lo stilo molto sensibile, inevitabilmente accadrà che del rumore proveniente dall'ambiente, specie se in un ambiente rumoroso come un set live venga trasferito al sistema.

COME CALIBRARE SCRATCH LIVE

Appoggiate la puntina sul vinile di controllo con il giradischi **fermo** mentre in sottofondo vi è della musica proveniente da un'altra sorgente. Se utilizzate i lettori CD eseguite la stessa operazione. Mettete in pausa i lettori CD o fermateli mentre eseguite le operazioni di calibrazione.

Premete il pulsante **estimate** tenendolo premuto sino a quando lo slider non si posizionerà. Muovendo lo slider verso sinistra, si renderà Scratch Live più sensibile ai movimenti lenti del piatto, ma d'altra parte anche al rumore di fondo.

Ripetete l'operazione per ciascun Deck.

Cose da ricordare:

- La puntina deve essere appoggiata sul piatto
- Il giradischi o lettore CD deve essere fermo.
- Il rumore di fondo, generato dalla musica deve essere ad un volume simile a quello che utilizzerete durante il dj set.
- E' importante calibrare Scratch Live ogni qualvolta lo collegate ad un impianto differente.

Suggerimento: Se lo slider salta direttamente al limite destro della scala, ciò significa che avete dei problemi inerenti il rumore di fondo nei vostri giradischi o CD. Controllate le vostre connessioni e assicuratevi di avere bene connesso la massa delle apparecchiature. In determinati casi potreste non essere in grado di migliorare sensibilmente questa situazione, e in tale caso dovrete porre massima attenzione nell'utilizzo. In questa situazione selezionate la modalità relative

OSCILLOSCOPIO



L'oscilloscopio nel set up di Scratch Live mostra il segnale di ingresso come un diagramma di fase. Le cose fondamentali da verificare nell'oscilloscopio sono la limpidezza delle linee, la forma arrotondata del

segnale ed il valore in percentuale di tracking mostrato nell'angolo destro. Azionate ora entrambi i giradischi o lettori CD. Vi appariranno dei cerchi verdi nell'oscilloscopio, come visualizzato nell'immagine sopra. Per un utilizzo ottimale l'anello interno dovrebbe essere più possibile di forma circolare. Utilizzate la funzione scope zoom slider (da 1x a 6x) per zoomare se necessario. Usate il pulsante **L/R Balance** ed il pulsante **P/A Balance** per aggiustare la forma interna. Il numero che vi appare in alto a sinistra mostra la posizione esatta all'interno del vinile o del CD. Il numero invece posizionato all'estremità superiore destra è l'attuale velocità RPM. Nella parte inferiore sinistra è visualizzato l'attuale limite della soglia, mentre nella parte destra la percentuale di affidabilità del segnale - questo numero dovrebbe corrispondere almeno ad 85% quando il sistema è calibrato correttamente.

Suggerimento: Qualora abbiate dei problemi a rendere l'anello circolare probabilmente dovrete pulire o sostituire la puntina del giradischi. Se invece l'immagine appare come una sorta di linea significa che uno dei canali non funziona. Riferitevi agli esempi mostrati alle pagine 33,34.

RISOLUZIONE PROBLEMI DI CALIBRATURA

A seguito dell'operazione di calibratura, il numero che appare sul bordo superiore destro dell'oscilloscopio dovrebbe corrispondere a 0.0 quando il disco di controllo sul giradischi è fermo. Se il numero appare fluttuante spostate il cursore di regolazione verso destra sino a quando il numero non appare stabile mostrando 0.0 Se pur spostando lo slider al valore limite di -24 il valore dovesse continuare a fluttuare, ciò significa che vi sono dei problemi di segnale nella massa o nel canale. Se ciò si verifica la prima cosa da controllare è la connessione della massa tra il giradischi ed il mixer o l'interfaccia SL3. Di seguito verificate che l'interfaccia SL3 non sia posizionata vicino a fonti di alimentazione o trasformatori e che i cavi RCA non si accavallino con i cavi di alimentazione. Se si presentano questi problemi dovrete spostare le apparecchiature in modo da evitare interferenze, per esempio evitando che l'altoparlante dei bassi sia posizionato direttamente sotto i giradischi. **Per la risoluzione di ulteriori problemi legati alla calibrazione riferitevi al paragrafo Visualizzazione dell'oscilloscopio" pagine 33,34.**

IMPORTAZIONE ED ESECUZIONE DELLE TRACCE

Il modo più semplice per caricare brani musicali all'interno della vostra libreria è utilizzare il pulsante files:

1. Premete il pulsante files per aprire il pannello di controllo. La parte sinistra della finestra mostra le differenti cartelle presenti all'interno del vostro disco fisso, o di un disco esterno se connesso. Cliccate sull'icona corrispondente per muovervi all'interno di essa e trovare le cartelle contenenti musica. Generalmente, il vostro archivio musicale è situato nelle cartelle "Music" (MAC) oppure "Musica" (Windows).

2. Una volta che avete trovato la cartella contenente i brani, trascinate la cartella o i singoli file all'interno dell'icona "All". Essa si trova nella parte sinistra del vostro schermo in cima alla finestra dei crates e delle playlist. Se desiderate importare tutte le cartelle musicali, è sufficiente trascinare l'intera cartella musica nella cartella "All".

Suggerimento: E' possibile anche importare file e cartelle direttamente da Windows Explorer (versione per PC) o Finder (versione MAC) all'interno della libreria di Scratch Live.

TIPOLOGIA DI FILE SUPPORTATA

Scratch Live supporta file con bit rate fisso e variabile del tipo MP3, Ogg, Vorbis, AAC, AIFF, e WAV. Le playlist M3U sono supportate.



NOTA: I file del tipo iTunes Music Store DRM non possono essere eseguiti da Scratch Live in quanto bloccati da DRM. I file di tipo iTunes Plus sono invece DRM free.

ESECUZIONE DELLE TRACCE

Caricando le tracce

Cliccando sull'icona **All** verranno mostrate tutte le tracce disponibili nella vostra libreria. Per caricare una di queste sulle piastre trascinate la traccia dalla track list in una delle due piastre. Potrete caricare la stessa traccia in entrambe le piastre per utilizzarla con entrambi i giradischi.

Suggerimento: utilizzate i tasti funzionali della tastiera Shift < per caricare la traccia evidenziata sulla piastra di sinistra, Shift > per caricarla sulla piastra di destra.

Per iniziare ad eseguire una traccia, è sufficiente appoggiare la puntina sul vinile di controllo ed accendere il piatto. La traccia inizierà l'esecuzione non appena decodificato il segnale proveniente dal giradischi o dal lettore CD. In modalità ABS la traccia inizierà

esattamente dal punto in cui avrete appoggiato sul vinile la puntina. Se avete appoggiato la puntina dall'inizio del brano, la traccia inizierà proprio dall'inizio. Potete muovervi all'interno della traccia alzando la puntina e posizionandola più avanti nel vinile esattamente come fareste con un qualsiasi disco (nel modo conosciuto come salto della puntina) **VEDI MODALITA' DI SCRATCH LIVE PAGINA 15.**

DISPLAY DELLA TRACCIA

Quando una traccia viene caricata, il nome, l'artista e la durata sono mostrati all'interno della barra del titolo della traccia, ed nel Deck virtuale sono visualizzate con caratteri grandi. Se nella traccia vi sono presenti informazioni scritte nel tag che riguardano il BPM queste verranno visualizzate.

VEDI SELEZIONARE AUTO BPM PAGINA 9.

WHITELABEL.NET

Il Network Serato Whitelabel è un sistema unico che permette alle etichette discografiche di distribuire le loro uscite promozionali su supporto digitale, direttamente ai DJs. Per scaricare i files audio di Whitelabel e registrarsi per ricevere gli aggiornamenti sulle ultime uscite promo, visitate www.whitelabel.net. I files audio di Whitelabel.net sono in un unico formato (estensione wl.mp3) sviluppato da Serato. Sono preparati in modo speciale per l'utilizzo in Scratch Live; pre analizzati, taggati con informazioni su canzone, artista, BPM e copertina album se disponibile. I files audio di Whitelabel suonano ad alta qualità 320 kbps stereo in Scratch Live quando l'interfaccia Rane Scratch Live hardware è connessa. Senza l'interfaccia collegata, o quando essi vengono suonati con un altro software di riproduzione mp3, suoneranno a bassa qualità 32 kbps mono. I files audio di Whitelabel sono versioni promozionali da etichette discografiche disponibili per gli Scratch Live DJs gratuitamente su Whitelabel.net.

PREPARAZIONE E GESTIONE DEI FILE

ANALIZZANDO I FILE

Prima di utilizzare il vostro archivio musicale con Scratch Live è importante analizzare prima i vostri file. Questa funzione di analisi esamina le canzoni contenute nella vostra libreria per ricercarne i dati caratteristici quali, forma d'onda, tag ID3, eventuale corruzione del file stesso e ne calcola l'auto gain ed il valore del BPM della traccia.

COME ANALIZZARE I FILE

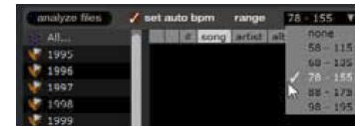
Per analizzare i file aprite Scratch Live con l'interfaccia SL3 disconnessa. Nella parte sinistra dello schermo noterete un pulsante che si chiama **analyze files**. Cliccando questo pulsante verrà eseguita in automatico l'analisi dei dati della traccia su tutte quante le tracce esistenti.

Suggerimento: Potete trascinare cartelle singole, crate o file all'interno di questo pulsante per eseguire l'analisi delle cartelle desiderate.

FILE CORROTTI



Se Scratch Live ha trovato un file corrotto esso verrà visualizzato con l'icona di file corrotto; è molto importante che provvediate a cancellare tutti i file corrotti dalla vostra libreria poiché potrebbero causare problemi al software anche se non vengono eseguiti. **Vedi "ICONE DI STATO" a pagina 23 e "FILE CORROTTI DESCRIZIONE E DIAGNOSI" a pagina 32.**



SELEZIONARE L'AUTO BPM

Se questa opzione viene selezionata, il processo di analisi dei dati della traccia includerà anche una velocità stimata nel file. Se Scratch Live riuscirà a determinare il tempo BPM con sufficiente accuratezza, questo verrà riportato e scritto nel tag ID3 del file. La funzione auto BPM non si applicherà per quei file dove vi sono già riportate queste informazioni. Per analizzare nuovamente alcuni file ed utilizzare l'auto gain o l'auto BPM, trascinatevi all'interno del pulsante **analyze files**. Se conoscete già il valore BPM dei vostri file scegliete nella finestra di dialogo l'opportuno range per evitare che il BPM possa essere calcolato con un valore doppio invece di quello reale.

NOTA: Il tag ID3 contiene informazioni a riguardo delle vostre tracce, che vengono salvate all'interno stesso del file. Vedi come editare i tag ID3 a pag. 22.



LETTORE OFFLINE

Il lettore offline è utilizzabile quando l'interfaccia non è connessa, e l'uscita del segnale audio avviene tramite la scheda audio del computer. Potete caricare una traccia trascinandola all'interno del lettore o premendo **shift <**. Quando viene raggiunto il termine della traccia viene caricato automaticamente la successiva. Il lettore offline si rivela utile per preparare le cartelle, ascoltare una traccia, preparare cue point o loop.

**CONTROLLO
DELL'
ESECUZIONE**

VINILI DI CONTROLLO

Il vinile di controllo, comunemente denominato disco di controllo, ha due facciate. La prima facciata, lato A, è di lunghezza pari a 10 minuti e contiene una sezione denominata **Vinyl Scroll**.



L'altra facciata, lato B, ha una lunghezza di 15 minuti. Scratch LIVE può essere configurato per lavorare con i dischi di controllo sia a 33 giri che a 45 RPM. Il disco ha delle sottili incisioni di riferimento ogni minuto, ed una più marcata ogni 5 minuti. (tempo riferito a 33 RPM) Queste incisioni sono state realizzate per aiutarvi nel riferimento quando muovete la puntina lungo la traccia e non influenzano in alcun modo la traccia stessa.

CD DI CONTROLLO

Il CD di controllo ha due tracce. La prima traccia ha una lunghezza di 15 minuti, mentre la seconda traccia di lunghezza pari a 40 secondi viene usata come sezione vinyl scroll per ricercare le tracce all'interno delle cartelle.

A
A
A
A
A



A
A
A
A

A
A
A
A
A
A
A
A

VINYL SCROLL

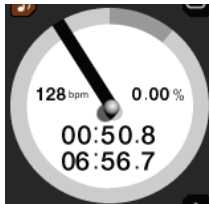
La funzione **vinyl scroll** permette di selezionare e di caricare le tracce utilizzando unicamente i giradischi (o i lettori CD) senza dovere necessariamente toccare il computer ! Per potere usare la funzione vinyl scroll con i giradischi alzate la puntina dal disco di controllo e posizionala sulla "bonus track" o seconda incisione alla fine della facciata A del disco. Il movimento del disco controlla lo scorrimento delle tracce all'interno della cartella selezionata. Se volete cambiare archivio (crates) o i Tunes playlist è sufficiente alzare la puntina e riposizionarla nello spazio tra la bonus track ed il termine del disco. Tornate ora nella sezione di scorrimento dei titoli, e trovate il pezzo che volete caricare sulla piastra. Una volta scelta la traccia da eseguire, per farla partire è sufficiente riposizionare la puntina all'inizio del disco e la traccia verrà caricata automaticamente. Questa caratteristica è disponibile anche per i lettori CD. Posizionatevi sulla seconda traccia del CD per avere accesso alla funzione Vinyl Scroll. Trovate la traccia di vostro interesse e tornate poi sulla traccia 1. La traccia selezionata sarà caricata e pronta per essere eseguita. Potete inoltre modificare la sensibilità e la direzione del movimento del Vinyl Scroll.

*Suggerimento: Potete anche utilizzare i vinili di controllo nella finestra prepare **Vedi le opzioni per i vinili di controllo a pagina 28.***

SCHERMATA PRINCIPALE

DECK VIRTUALE

Il Deck virtuale mostra tutti i dati relativi alla traccia ed alla velocità.



Poiché il disco gira la barra nera sulla piastra si muove anch'essa in maniera sincrona. Inoltre la barra progressiva circolare attorno alla piastra stessa mostra la posizione relativamente alla durata della traccia, in modo tale da avvertirvi lampeggiando che la traccia si sta avvicinando alla fine. Sia il tempo totale di esecuzione che il tempo rimanente sono espressi in minuti e secondi. La velocità di rotazione in percentuale variata con il controllo esecuzione Pitch Shift è mostrata sulla parte sinistra dello schermo, e la velocità in BPM, (BPM corretto in base alle modifiche di velocità apportate) viene mostrata nella parte destra. Se la traccia non ha informazioni relative a BPM, la velocità in BPM non sarà mostrata.

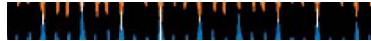
Se utilizzate dei dischi normali sui giradischi (selezionando phono sul selettore) noterete che le piastre virtuali generano strani segnali in quanto Scratch Live cerca di decodificare il segnale che riceve. Questo non genera nessun problema ma potrebbe distrarvi. E' sufficiente premere il pulsante eject.

Suggerimento: utilizzate i tasti funzionali shift – alt – freccia per togliere le tracce.

AIUTI VISIVI

Quando una traccia è caricata sono mostrati differenti tipi di forma d'onda. Ciascuna mostra un differente aspetto della traccia in esecuzione.

AREA SINCRONIZZAZIONE DEL TEMPO

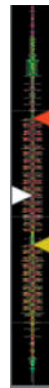


L'area di visualizzazione della sincronizzazione del tempo, **tempo matching**, fornisce un concreto aiuto per la sincronizzazione in battuta. Scratch LIVE trova le battute all'interno delle tracce e disegna dei picchi di colore arancio (per la traccia caricata dalla parte sinistra) contrapposti a dei picchi di colore blu (per la traccia della parte destra) con le punte convergenti. Quando le due tracce sono sincronizzate in battuta i due vertici combaciano.

Potrete notare che la visualizzazione del tempo è allineata con l'inizio della barra, in modo che i picchi mantengano la loro posizione relativa durante l'esecuzione. L'allineamento dei vertici rimarrà per tutto il tempo in cui i due brani rimarranno sincronizzati in battuta mentre saranno non allineati nel caso i pezzi siano fuori sincronia di battuta.

VISUALIZZAZIONE GENERALE DELLA TRACCIA

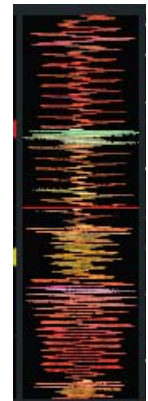
Questa visualizzazione fornisce una vista complessiva della forma d'onda della traccia ed include un marker che mostra la posizione corrente all'interno della traccia. Questa vista è interessante per visualizzare le pause all'interno della traccia stessa. La forma d'onda ha infatti differenti colori a seconda dello spettro d'onda sonora, dove il rosso rappresenta i bassi, il verde i toni medi, ed il colore blu rappresenta le frequenze alte. Vi potete muovere in



differenti punti all'interno della traccia selezionando la barra di visualizzazione track overview display (disabilitata nel modo abs). Una linea di colore grigio, all'interno della barra di visualizzazione mostra la lunghezza totale del pezzo con una linea di demarcazione fine di colore grigio ogni minuto, e più spesso ogni cinque minuti. La visualizzazione generale della traccia viene effettuata ogni qualvolta caricate una nuova traccia nella piastra virtuale. Con i computer meno potenti vi suggeriamo di disabilitare la funzione **autofill overview** nel menu **set up**. **Vedi gestione dell'archivio musicale a pagina 20.**

VISUALIZZAZIONE DELLA FORMA D'ONDA PRINCIPALE

Questa vista da una visione da vicino della traccia compresi i colori che mostrano le differenti frequenze; il colore rosso rappresenta le frequenze dei bassi, in verde invece quelle dei medi, ed il blu rappresenta infine le frequenze degli alti. Potete anche selezionare una rappresentazione a tre bande dello spettro tendendo premuto il pulsante **ctrl** e cliccando sulla forma dell'onda. Cliccando inoltre sull'onda la potrete muovere per fare delle regolazioni fini all'interno della traccia. Questo è possibile solo nella modalità **int** e risulta utile quando volete selezionare dei punti di cue senza avere collegati né i giradischi né i lettori CD. La forma d'onda è zoomata all'interno della posizione corrente della traccia.



Suggerimento: utilizzate i tasti + e - per zoomare.

Suggerimento: potete scegliere di visualizzare la forma d'onda in verticale o orizzontale **Vedi forma d'onda orizzontale pag 30.**

Nell'esempio mostrato di seguito la parte di colore rosso dell'onda si riferisce alla cassa mentre la parte viola al charleston.



VISUALIZZAZIONE DELLA BATTUTA

Questa visualizzazione mostra la posizione delle battute all'interno della traccia. Quando le tracce scorrono questa visualizzazione aiuta a sincronizzarne la battuta tra loro, ed i marcatori di traccia si muovono in modo sincrono quando le tracce sono tra loro sincronizzate in battuta.



Esempio

L'esempio di seguito è una semplice dimostrazione di come la visualizzazione aiuti la sincronizzazione in battuta. In questo esempio abbiamo una traccia in esecuzione sulla piastra di sinistra che deve essere mixata con una traccia sulla piastra di destra.

1. Iniziate l'esecuzione della traccia sulla piastra di destra. Dopo alcuni secondi appariranno i picchi d'onda di colore blu nell'area di visualizzazione della sincronizzazione del tempo, **Tempo Matching.**

2. Regolate la velocità tramite il cursore del giradischi di destra sino a che i picchi di colore blu non siano allineati

con quelli di colore arancio. Una volta che questi sono allineati nel display del **Tempo Matching** le due tracce sono sincronizzate in battuta.

3. Verificate ora l'allineamento dei markers nella parte di visualizzazione delle battute **Beat Matching.** Ricordatevi che la cassa sarà sempre di colore rosso, mentre il charleston sarà di colore viola e le percussioni possono assumere colori vari compresi tra il blu ed il verde.


Questa tecnica ovviamente non vi garantisce una tecnica perfetta di mixaggio, ma vi può aiutare a velocizzare il tempo di sincronizzazione in battuta tra le tracce.

GUADAGNO DEL MASTER

L'uscita Master di Scratch Live può essere controllata utilizzando il **master gain.** Questa regolazione controlla il volume generale delle tracce in esecuzione.

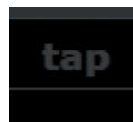
Nota: per un migliore risultato posizionate il potenziometro al centro e regolate il volume di ciascuna traccia utilizzando la regolazione del guadagno della singola traccia.

VELOCITA' 33/45

Selezionate il pulsante relativo in  accordo alla velocità utilizzata


TAP TEMPO

Nelle tracce dove non vengono riportate le informazioni relative a BPM, vi è un pulsante Tap Tempo mostrato nell'area ove solitamente vi sono le informazioni relative al BPM. Premendo la combinazione dei pulsanti alt-space si attiva la funzione Tap Tempo (premere i pulsanti alt-space una seconda volta per attivare la funzione Tap Tempo sulla piastra di destra) Battete il tempo in funzione



delle battute con il tasto space (spazio) Dopo avere inserito la prima battuta potrete dividere il tempo con doppie battute, mezzi tempi, o altro. Il range del BPM è calcolato con le prime due battute, dopo le quali voi potrete utilizzare qualsiasi tipo di ritmo vi risulti più facile eseguire, battute in quattro quarti, tempi in levare o mezze battute. Premete Esc per uscire dalla funzione BPM senza salvare, Enter per salvare il tempo registrato. Potete utilizzare in alternativa il mouse. Mentre utilizzate la funzione Tap Tempo non è necessario che il vostro giradischi o il vostro lettore CD abbia lo slider di velocità a zero. Potete inoltre utilizzare la funzione Tap Tempo quando non vi sono tracce caricate, in modo da potere trovare il BPM di un normale disco in esecuzione.


KEY LOCK

La funzione Key lock è conosciuta anche  come Master tempo.

Quando la funzione è attivata, le tonalità della traccia in esecuzione rimangono esattamente nello stesso modo nel quale verrebbero eseguite con la regolazione di pitch a zero pur se vengono attuate variazioni di velocità. La funzione Key Lock ha la possibilità di discriminare l'esecuzione di uno scratch, il che significa che si disattiva automaticamente quando viene effettuato uno scratch per permettere un'esecuzione più realistica. Per abilitare o disabilitare la funzione è sufficiente cliccare sul pulsante  presente in ciascuna delle due piastre.

Suggerimento: i tasti funzionali F5 ed F6 abilitano e disabilitano la funzione sulla piastra di sinistra e di destra.

MODALITA' REPEAT

Utilizzate la funzione repeat per fare  ripartire dall'inizio

una traccia ancora in esecuzione.

Suggerimento: Piccoli campioni in loop possono essere utilizzati come traccia in modo continuativo. I loop debbono però essere più brevi di 10 secondi e terminare con un taglio netto.

FUNZIONE CENSOR




Utilizzate il pulsante censor per mascherare parte della traccia, o utilizzatelo come effetto speciale. Quando premete il pulsante censor la traccia inizia l'esecuzione all'indietro a partire da quel punto. Quando viene rilasciato il pulsante la traccia riprende l'esecuzione in avanti come se non fosse stato pigiato il pulsante. La funzione censor è disponibile nella modalità rel ed int.

FUNZIONE EJECT

Questo pulsante espelle le tracce eseguite o caricate all'interno del Deck virtuale.



FUNZIONE AUTOPLAY

Cliccate sul pulsante  Autoplay per abilitarne la funzione. Con questa opzione abilitata, non appena una traccia avrà terminato l'esecuzione la traccia successiva inizierà automaticamente. Potrete caricare una crate ed eseguirla semplicemente iniziando l'esecuzione da una traccia al suo interno oppure dall'interno della libreria per eseguire le tracce della libreria stessa. La funzione auto play è eseguibile dalle modalità rel ed int. Per potere operare la funzione in modo corretto selezionate l'opzione play from start dallo schermo di set up.

INPUT REVERSE

Invertite il segnale d'ingresso del Deck sinistro (

3 & 4) con quello destro (5 & 6) dell'SL3. Questa funzione trasferisce il controllo sull'altro Deck virtuale. Ad esempio il controllo fisico del giradischi di destra viene passato al deck virtuale di sinistra. Questo vi permette di continuare a mixare ma con solo un giradischi.

GUADAGNO DELLA TRACCIA

Utilizzate il pulsante di regolazione del guadagno della traccia per normalizzare i volumi del vostro archivio. Ciascuna regolazione di volume fatta viene salvata nel file, e verrà riproposta quando la traccia viene nuovamente caricata. Le barre Vu-Meter rappresentano il volume mandato da ciascuna piastra all'interfaccia - entrambe vengono poi regolate assieme nel Master Gain.



Nota: Per regolare in modo automatico il guadagno delle tracce riferitevi alle vociutizzo dell' auto gain a pagina 27.

INDICATORE DI CADUTA DEL SEGNALE USB

L'indicatore di caduta del segnale USB nello schermo principale è un valido aiuto nel caso abbiate problemi di caduta del segnale audio. Poiché queste cadute di segnale sono generate da una interruzione nel passaggio del segnale audio nell' interfaccia, qualora questo accada una luce rossa posizionata alla sinistra del logo Scratch Live sulla videata principale comparirà brevemente segnalando il problema. La luce rimarrà dapprima di colore rosso per un secondo e poi di colore arancione per quattro secondi



Risoluzione al problema:

- Aumentare il buffer audio USB **vedi Dimensioni del buffer USB (latenza) a pagina 27.**
- Verificare e chiudere tutte le applicazioni aperte in contemporanea a Scratch Live
- Chiudere tutte le applicazioni aperte in background quali ad esempio le connessioni wireless
- Verificare i contatti del cavo di connessione USB, ripulirli per togliere eventuali depositi di umidità che possono causare dispersioni del segnale.
- Qualora il carico della vostra CPU sia troppo elevato diminuire il valore di aggiornamento delle schermate. **Vedi aggiornamento massimo delle schermate a pagina 30**

MODALITA' DI VISUALIZZAZIONE

Scratch Live vi fornisce l'opzione di Quattro differenti modalità di visualizzazione, per personalizzare lo stile della vostra performance.

I pulsanti Display Mode sono posizionati in alto a sinistra sulla schermata principale. Le modalità disponibili sono:

Libreria: massimizza lo spazio della vostra libreria minimizzando le informazioni sul giradischi/cd virtuale. In modalità libreria le informazioni su traccia, piastra, modalità, vista generale della traccia e metrica sono visibili. Suggerimento: Utilizza la barra spaziatrice per alternare tra la modalità libreria e la vostra modalità corrente.

Classica verticale: Le due piastre sono visualizzate sui lati sinistro e destro dello schermo con le forme d'onda verticali nel mezzo.

Classica orizzontale: Le due piastre sono visualizzate sui lati sinistro e destro dello schermo con le forme d'onda orizzontali nel mezzo.

A catasta: Le piastre sono impilate una sull'altra e le forme d'onda (massimizzate) sono allineate ad esse, su due righe orizzontali. I controlli per tutte le piastre possono essere mostrate o nascoste premendo il pulsante Show Deck Controls Button su ogni piastra.

MODALITA' DI VISUALIZZAZIONE LIBRERIA

Potete scegliere tra Quattro differenti viste della libreria che permettono di effettuare ricerche utilizzando le copertine degli album o il testo. Selezionate la Vista della vostra libreria utilizzando i pulsanti posti in basso a destra sulla schermata principale. Le Viste disponibili sono:

Lista semplice: Mostra le informazioni sulla traccia in una riga di testot.

Lista Album Art: Aggiunge una colonna copertina album alla lista semplice.

Griglia Album Art 1: Mostra la copertina album come una griglia con le informazioni di testo sulla traccia sulla destra.

Griglia Album Art 2: Mostra la copertina album come una griglia con le informazioni di testo sulla traccia in basso.

NOTA: I vostri file devono avere una copertina album per poterla rendere visibile. Vedete "Aggiungere Album Art" a pagina 26.

Suggerimento: Per tutte le viste potete modificare sia la grandezza del testo che della copertina utilizzando gli slider Font Size e Album Art Size nella tabella Library nella schermata di set up.

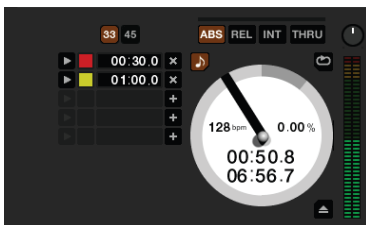
MODALITA' DI UTILIZZO DI SCRATCH LIVE

Scratch live ha tre differenti modalità di utilizzo. Potete scegliere tra queste modalità cliccando il pulsante posto in ciascuna piastra virtuale.

MODALITA' THRU

Cliccate sul pulsante THRU **THRU** per passare da Scratch Live all'uso di vinili o cd normali. Cliccate il pulsante THRU su sul relativo DECK in Scratch Live. (Il pulsante THRU sul deck di sinistra per il canale sinistro e viceversa). Questo cambierà lo stato dei canali in modalità THRU, inviando l'audio direttamente dagli ingressi di SL3 al mixer. Consultate "Suonare con normali Vinili e CDs" a pagina 8.

MODALITA' ABSOLUTE



La modalità **abs** è di default ed è quella che rappresenta da più vicino le proprietà dei normali vinili. L'inizio della traccia viene abbinato al primo solco del disco, e semplicemente alzando la testina e posizionando la puntina in un'altra parte del disco, vi potrete muovere all'interno di una traccia. La modalità **abs** è quella che riproduce nel modo più completo il movimento del disco, riproducendo esattamente scratch, salti della puntina. e termine disco. Quando arriverete alla fine del disco Scratch Live commuta in automatico la modalità da **abs** ad **int**.

Questa modalità serve come ausilio di emergenza per evitare che una traccia lunga termini quando il disco di controllo giunge alla fine. Potrete passare dalla modalità di emergenza int. a quella di lavoro rel. alzando la puntina e posizionandola all'interno dell'area di lavoro del disco di controllo. La modalità rel si attiverà dopo un secondo. Utilizzate i tasti funzionali F1 (piastra di sinistra) ed F6 (piastra di destra) per passare alla modalità **abs**.

Nota: Ponete attenzione nell'effettuare scratch con la puntina vicina al termine del disco di controllo, in quanto se la puntina stessa oltrepasserà l'ultimo solco del vinile, il sistema si commuterà in modalità int. ed il disco non risponderà più ai comandi!

MODALITA' RELATIVE



La modalità **rel** tiene conto dell'avanzamento oppure dell'arretramento della traccia, ma non tiene conto della posizione relativa all'interno del disco. La modalità **rel** disabilita il salto della puntina ma permette lo scratch senza preoccupazioni delle vibrazioni generate.

VEDI: TASTI FUNZIONALI PAGINA 26

La modalità **rel** aggiunge i seguenti controlli:

Previous Track ◀◀ Torna alla traccia precedente della lista.

Rewind ◀◀ la funzione riavvolgimento è a velocità crescente in base al tempo

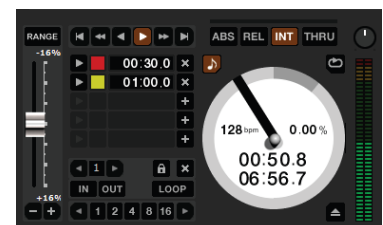
nel quale rimane premuto il pulsante.

Fast forward ▶▶ La funzione di avanzamento rapido viene incrementata in maniera direttamente proporzionale al tempo in cui rimane premuto il pulsante.

Next track ▶▶ | Salta alla traccia successiva della lista.

Suggerimento: Utilizzate i tasti funzionali F2 (deck sinistro) e F7 deck destro per selezionare la modalità rel.

MODALITA' INTERNAL





La modalità **int** permette l'esecuzione delle tracce senza l'utilizzo di giradischi o lettori CD come controllo. La modalità **int** ha le funzioni di start e stop ed uno slider virtuale di controllo del pitch. Tenendo premuto il pulsante **shift** e cliccando con il mouse od il pad sullo slider di velocità questo può essere mosso molto lentamente per un controllo più accurato ed omogeneo. Tenendo invece premuto il pulsante **ctrl** e cliccando sul pulsante dello slider di velocità si può scegliere tra la modalità 33 o 45 RPM, a seconda di quale sia il modo di lavoro più consono. Scratch Live commuta in automatico la modalità in **int**. quando il vinile di controllo è giunto al suo termine, potete comunque ritornare alla modalità **abs** appoggiando la puntina nella zona di controllo del vinile. Se commutate la modalità da **abs** o **rel** a **int**, Scratch Live regolerà il pitch alla velocità corrispondente a quella selezionata con il giradischi. Utilizzate i tasti funzionali F3 (deck sinistro)


o F8 (deck destro) per commutare in modalità int.

La modalità **int** aggiunge queste funzioni:

Play / pause reverse
Premere per mandare in esecuzione il tasto play, premerlo nuovamente per fermare l'esecuzione della traccia. Nella finestra di set up potrete regolare la velocità tramite la manopola **braking** da un range di immediato stop della traccia ad uno spegnimento tipo turntablism **VEDI EFFETTO BRAKING PAGINA 28.**

 **Play / pause forward**
Per mandare in esecuzione premere il tasto play, premerlo nuovamente per fermare l'esecuzione della traccia. Utilizzate gli stessi effetti di brake come descritto in precedenza.

 **Bend down** – Crea una temporanea diminuzione della velocità nell'esecuzione. Utilizzabile quando due tracce sono sincronizzate in battuta ma una delle due è leggermente più avanti dell'altra.

 **Bend Up** – Crea un incremento temporaneo della velocità di esecuzione della traccia. Utilizzate questa funzione quando Utilizzabile quando due tracce sono sincronizzate in battuta ma una delle due è leggermente arretrata rispetto all'altra.

SLIDER DELLA VELOCITA'

Utilizzate lo slider della velocità per effettuare regolazioni del pitch mentre state lavorando in modalità internal. Se volete effettuare delle regolazioni grandi con lo slider cliccate sopra e sotto oppure tenendo premuto il pulsante shift trascinate lo slider per muoverlo più lentamente del



normale per le regolazioni fini.

PUNTI DI CUE TEMPORANEI

Vi è una funzione denominata **temporary cue** che può essere usata allo stesso modo del pulsante cue presente sulla maggior parte dei lettori CD. Premete il pulsante **Ctrl-I** per la piastra sinistra, **Ctrl-K** per la piastra destra, per selezionare i punti di cue. Questi appaiono sotto forma di marker di colore bianco nella forma d'onda principale. Questi cue point non vengono salvati all'interno della traccia e di default si trovano all'inizio della traccia stessa. Premete L per saltare al punto di cue temporaneo sul deck di sinistra, e K per quello di destra. Se tenete premuti i tasti **L** o **K** mentre la traccia è ferma, l'esecuzione (play) partirà dal cue point temporaneo allo stesso modo di un pre ascolto. Nel momento in cui rilasciate il pulsanti la traccia tornerà indietro ritornando al cue point temporaneo. Potete utilizzare questi tasti funzionali per saltare l'inizio della traccia nel caso non sia stato impostato il cue point. **VEDI CUE POINT A PAGINA 18.**

ULTERIORI CONTROLLI

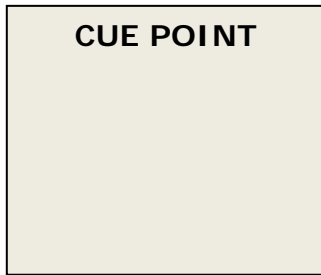
E' possibile anche controllare le funzioni di esecuzione utilizzando i tasti funzionali del computer, abilitando il maiuscolo(CapsLock). **VEDI TASTI PER L' ESECUZIONE PAGINA 17.**

SINISTRA	FUNZIONE	DESTRA
Q	PLAY/PAUSE ◀	A
W	PLAY PAUSE ▶	S
E	RALLENTA IL PITCH	D
R	AUMENTA IL PITCH	F
T	BEND DIMINUZIONE	G
Y	BEND AUMENTO	H
ALT-Q	CARICA TRACCIA EVIDENZIATA	ALT-A
ALT-W	CARICA TRACCIA SUCCESSIVA	ALT-S
Alt-E	RIAVVOLGIMENTO	ALT-D
Alt-R	AVANZAMENTO	ALT-F
CTRL-I	CUE POINT TEMPORANEO	CTRL-K

Cliccate sulla forma dell' onda per muoverla o effettuare regolazioni di dettaglio della vostra posizione all'interno della traccia. Questo si rivelerà utile per posizionare i cue point all'interno della traccia quando non vi sono collegati i giradischi o i lettori CD.

NOTA: Se state eseguendo una traccia in modalità int. e di seguito cambiate in modalità abs o rel tenete presente che la velocità viene comandata dallo slider del giradischi e vi potrebbe essere quindi uno sbalzo di giri se non sono state perfettamente allineate.

Suggerimento: Panico! Se siete in modalità abs o rel e si accumula della polvere sulla testina che disturberà l'audio, premete i tasti ctrl ed il pulsante int. Questo vi permetterà di commutare in modalità internal e resetterà il pitch a zero.



Utilizzate i cue points in Scratch Live per segnare e attivare parti delle vostre tracce. I marcatori dei cue points vengono salvati con il file nel ID3 tag della traccia. Questo significa che saranno presenti ogni volta che si caricherà una traccia audio.

Settaggio dei cue points

Potete creare sino ad un massimo di cinque cue point differenti per ogni traccia. Per creare un cue point cliccate sul pulsante + posto nella parte di sinistra della piastra. Potrete muovervi da un cue point all'altro, (modalità rel o int) dopo averli creati premendo il pulsante ► Potete anche muovervi da un cue point all'altro usando la tastiera: i numeri da 1 a 5 si riferiscono alla piastra sinistra, mentre da 6 a 0 alla piastra destra. Non appena avrete selezionato il cue point noterete che la barra indicatrice sulla piastra si pone in posizione verticale e cambia colore a seconda del cue point - siete sul punto di cue se la barra assume il colore in tutta la sua estensione e si pone a ore 12



Non appena la traccia andrà in esecuzione, la barra cambierà colore di circa un quinto ad ogni giro, sino a ritornare di colore nero. Allo stesso modo quando vi avvicinerete nell'esecuzione ad un cue point creato, la barra si colorerà in maniera progressiva in cinque giri.

Ad esempio l'immagine raffigurata di seguito mostra l'avvicinarsi del punto di cue.

ABILITARE GLI HOT CUES

Per abilitare gli hot cues, cliccate su Enable Hot Cues nella tabella Playback tab nella schermata di setup. Quando gli Hot Cues sono abilitati, potete stabilire punti di cue semplicemente digitando un numero da 1 a 0 sulla tastiera (senza la combinazione con il tasto ctrl). In questo modo ricordate che potrete aggiungere punti di cue solo negli slot vuoti. Vedere "Abilita Hot Cue" a pagina 31.

SUONARE I PUNTI DI CUE

Cliccate la freccia a sinistra di ogni punto di cue per partire da esso (in modalità REL o INT). Potete farlo anche utilizzando i tasti da 1 a 5 per il deck di sinistra e da 6 a 0 per il deck di destra

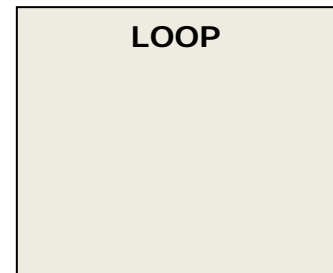
MODIFICARE I PUNTI CUE

Per rimuovere un punto di cue, utilizzate il pulsante X sul lato destro pannello punti di cue. Potete anche sovrascrivere lo stesso cue point usando la combinazione tasti ctrl-1 a 0.

PERSONALIZZARE I PUNTI CUE

Il colore dei punti di cue può essere cambiato ogni volta. Per farlo, cliccate sul quadrato colorato e scegliete un nuovo colore dal menù a tendina. Potete anche trascinare e rilasciare i punti di cue per cambiare il loro ordine sulla lista. Se volete i punti di cue in ordine cronologico, cliccate su Sort cues chronologically nella tabella Playback nella schermata di setup. Se viene caricata la stessa traccia su entrambe le piastre, potrete aggiungere o modificare i cue point su entrambe le piastre. Mentre ci si sposta su un punto di cue in modalità INT, mentre la piastra è in pausa,

la traccia suonerà dal punto di cue fintanto che il pulsante dedicato ad esso viene tenuto premuto utilizzando il pulsante del mouse. Se verrà utilizzata la tastiera, sia in modalità INT che REL, il punto di cue verrà ripetuto continuamente, producendo un effetto balzubiente.



Potete memorizzare sino ad un massimo di 9 loop per ogni



traccia. I loop verranno salvati su di un file e caricati ogni volta che eseguirete la traccia. Per realizzare un loop selezionate il punto di inizio premendo il pulsante **in** ed il punto di termine con il pulsante **out**. Per mandare in esecuzione il loop dovrete semplicemente premere il pulsante **loop**. Se volete fare partire un loop durante l'esecuzione della traccia, premete il tasto **Ctrl** cliccando in contemporanea sul pulsante loop. Per regolare il punto di inizio del loop premete il pulsante **in** e usare i tasti ← per arretrare l'inizio del loop indietro e → per avanzarlo. Tenete premuto il pulsante Shift mentre usate le frecce per fare piccoli aggiustamenti. Premete infine nuovamente il pulsante **in** per salvare. La stessa procedura va applicata per regolare il punto di termine. In alternativa potete utilizzare i vinili di controllo (o CD) per regolare i punti di inizio e di termine. Cliccate il pulsante **in**, e muovete di seguito il disco sino a determinare l'esatto punto voluto. Premere poi nuovamente il pulsante **in** per salvare. Il disco di controllo ritornerà alla funzione di

esecuzione non appena raggiunta la sua normale velocità. Questa funzione è facoltativa e può essere disabilitata tramite la funzione **adjust loops with vinyl** che troverete nel menu **set up** . Vi sono 9 diversi slot disponibili per i loop su ogni traccia. Se un loop è selezionato su di un determinato slot, la freccia davanti al numero sarà di colore verde. Se lo volete cancellare cliccate sul pulsante **x** . Se cliccate su di un loop in esecuzione, apparirà un colore rosso a bordo del quadrato verde. Questo significa che il loop è bloccato e che non potrete ne modificarlo ne cancellarlo sino a quando non ne selezionerete un altro.

NOTA: I loop sono utilizzabili solamente nelle modalità rel ed int .

AUTO LOOP

La funzione auto loop vi permetterà di creare loop che saranno messi automaticamente a tempo. Quando premerete il pulsante auto loop un loop verrà creato di lunghezza pari al valore selezionato. Il loop sarà messo a tempo perfino se premerete il pulsante fuori battuta. Cinque pulsanti di auto loop sono disponibili sullo schermo in ogni momento. Il range varia da 1/8 sino a 32 battute. E' possibile selezionare il range con i pulsanti ◀ e ▶ . La funzione auto loop necessita che la traccia contenga già le informazioni relative al BPM . Selezionate l'opzione auto bpm come illustrato a pagina 10. Premendo il tasto auto loop per "n" volte potete creare un loop che inizierà dalla battuta successiva, e che terminerà "n" battute più avanti. Premendo invece il tasto auto loop 1 mentre l'auto loop 1 è attivo uscite dal loop. Premendo invece un differente pulsante dell'auto loop mentre il loop è in

esecuzione permetterà di prolungarne la lunghezza sino alla nuova misura desiderata. Potrete salvare i vostri auto loop in uno slot dedicato. Quando utilizzate la funzione auto loop un pulsante di salvataggio, save, apparirà al posto del pulsante lock.

NOTA: La funzione Auto loop richiede che sia stata effettuata la scansione BPM **VEDI SELEZIONARE AUTO BPM A PAGINA 9.**

SLOT A

Lo speciale slot A è dedicato alla funzione auto loop. Nel momento stesso in cui utilizzate i pulsanti dell'auto loop, il loop sarà creato all'interno dello slot "A" seguendo le regole impostate in precedenza. Premendo il pulsante **return** per terminare l'esecuzione dell'auto loop vi farà ritornare nella posizione antecedente all'attivazione dell'auto loop stesso. Premendo il pulsante **loop** per terminare l'esecuzione dell'auto loop ci farà posizionare all'interno dello slot "A". Per salvare il vostro auto loop, dovrete premere il pulsante **save** in quanto esso non viene salvato automaticamente nel disco fisso. Il nuovo loop sarà salvato nel primo slot libero dei loop compreso tra 1 e 9. I tasti funzionali dell'auto loop sono compresi tra alt-1 e alt-5 per la piastra di sinistra e tra alt-6 e alt-9 per quella di destra. Essi corrispondono ai pulsanti mostrati nello schermo.

LOOP ROLL

La funzione loop roll permette di eseguire un'auto loop standard, ma quando il loop viene terminato il punto di ripartenza dell'esecuzione viene fissato nel punto esatto nel quale l'esecuzione si sarebbe trovata se non fosse stato attivato il loop roll (similmente al censor). Un'altra differenza tra il loop roll ed l'auto loop standard è

data dal fatto che il pulsante loop roll è sensibile, ovvero il loop viene attivato quando il pulsante viene schiacciato e disattivato quando viene rilasciato. Potrete così creare effetti particolari con loop di breve durata. Per attivare premete la combinazione tasti ctrl + alt premendo in contemporanea sull'auto loop desiderato oppure i **tasti funzionali** ctrl + alt + tasti da 1 a 5 per il deck di sinistra e da 6 a 0 per il deck di destra. (Di fatto è la stessa operazione dell'auto loop standard con l'aggiunta del tasto alt). Il range di valori disponibili per il loop roll va da 1/32 sino a 32 battute. I tasti funzionali si attivano con qualsiasi lunghezza di loop visibile nello schermo, per esempio se la porzione di schermo va da 1/4 a 4 battute, ctrl+alt+1 attiverà il loop ad 1/4 ctrl+alt+2 quello ad 1/8 e così via. Utilizzate il pulsante and per muovervi nel range di lunghezze nello schermo.

LOOP ROLL CON MIDI

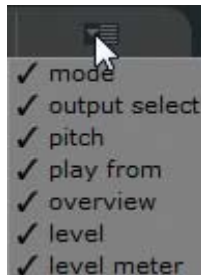
Potete assegnare la funzione loop roll al MIDI in vari modi: dopo avere attivato il pulsante MIDI assign in scratch Live è sufficiente premere ctrl+alt + il tasto del valore di auto loop e poi il pulsante / slider che volete mappare sul vostro controllo MIDI. In alternativa potete assegnare il singolo pulsante del loop roll al MIDI, e poi assegnare il pulsante o slider scelto del controller MIDI al pulsante di selezione dell'auto loop (visibile nell'area del pannello di assegnazione MIDI in modalità MIDI assign) per cambiare il valore al volo.

Suggerimento: Se avete assegnato al MIDI il pulsante Auto loop select avrete a disposizione i loop roll di qualsiasi formato. Questo permette di giocare alternando le diverse lunghezze a crescere ed a diminuire. Il loop roll richiede il valore di BPM scritto sul tag ID3 per potere funzionare.

CAMPIONATORE

SP6 è un campionatore che vi permette di mandare in esecuzione sino a 6 differenti sorgenti audio. Ogni file, contenuto all'interno della libreria di Scratch Live, può essere caricato in ciascuno dei 6 slot disponibili, permettendo l'esecuzione di brevi campioni, effetti sonori o di intere tracce. Il campionatore viene abilitato solamente ad interfaccia SL3 connessa, non funziona in modalità offline. Cliccate sul pulsante **sample player** per avere accesso alla finestra del SP6. In alto a destra è situato il pulsante che consente di aprire il Menu del campionatore.

Cliccandoci, appare un menù a tendina con la lista dei



controlli disponibili:

- **Mode:** Seglie la modalità di esecuzione: Trigger / On-Off / Hold / Repeat.
- **Output Select:** Assegna le uscite dei singoli slot al canale sinistro, mix, aux, canale destroy o al selettore master.
- **Pitch:** controlli Pitch Slider / Bend / Nudge / Keylock.
- **Play from:** sceglie quale cue point / loop utilizzare per la traccia caricata.
- **Overview:** Mostra la visione generale di ogni traccia.
- **Level** Controlla il livello e il gain di ogni singolo slot.
- **Level meter:** Mostra il livello del volume del campione nello slot. Questo vi permette di regolare il campione con i controlli di volume appropriati.



GESTIONE DELL'ESECUZIONE

Premendo il pulsante play su ciascuno slot verrà caricata la traccia audio prescelta. L'esecuzione si avvierà dall'inizio del file sino al cue point o al loop se settato.



Suggerimento: Utilizzate i tasti funzionali indicati di per controllarli separatamente

z (slot1) x (slot2) c (slot3)
v (slot4) b (slot5) n (slot6)

SP-6 INSTANT DOUBLES

Potete usare la duplicazione istantanea (instant double) dai Virtual Decks al campionatore SP-6, da SP-6 ai Virtual Decks e anche tra gli stessi slots. Questo significa che quando si trascina una traccia da un posto all'altro, posizione, gain e velocità della stessa verranno abbinare. Questo vi permette di abbinare ritmicamente le tracce sui virtual decks con i vostri giradischi/lettori CD e di poterle duplicare istantaneamente in uno slot del campionatore, liberando gli stessi virtual decks per continuare il vostro mix. Trascinate una traccia in esecuzione da un virtual deck o da uno slot ad un altro per iniziare l'instant doubling.

MODALITA' ESECUZIONE

Ciascuno slot ha tre differenti modalità di esecuzione:

Modalità trigger -



Quando il tasto play viene premuto, la traccia audio viene eseguita sino al suo termine. Premendo ripetutamente il tasto si

otterrà una ripartenza dalla traccia dal suo punto di inizio. Per terminare l'esecuzione premere il tasto alt in contemporanea al tasto play oppure premete il tasto funzionale corrispondente (esempio alt-z per lo slot 1)

Modalità hold - Il



campione andrà in esecuzione solamente quando premete il tasto play o il corrispondente tasto funzionale per il solo periodo durante il quale terrete premuto il tasto. Non appena rilascerete il pulsante l'audio si fermerà. Questa modalità ricorda da vicino la funzione "note off" presente su molti campionatori.

Modalità on off -



Quando viene premuto il tasto play la traccia audio va in esecuzione fino alla fine della stessa. Qualora venga premuto il tasto play nuovamente la traccia terminerà l'esecuzione

Modalità repeat -



Ciascuno slot ha il pulsante repeat. Quando viene attivato questo ripeterà l'esecuzione del file dall'inizio sino alla fine, o manderà in esecuzione il primo loop di Scratch Live, qualora il file ne contenga uno.

Suggerimento: Brevi loop possono inseriti all'interno di una traccia utilizzando la funzione repeat. Assicuratevi che il loop sia stato tagliato correttamente alla fine in modo da permettere una esecuzione fluida continua.

SP-6 CONTROLLI DEI TONI (Pitch Controls)

Ci sono controlli Pitch Slider, Bend, Nudge, e Keylock controls per ogni slot di campionamento. Il BPM viene visualizzato anche vicino al controllo del tono (pitch slider). Se il BPM non è presente nelle informazioni della traccia, il pitch della traccia viene visualizzato in percentuale. Selezionate e trascinate il controllo del tono pitch slider per variarlo in modo regolare. Cliccate sui pulsanti + e - per spostare la traccia nel tempo. (regolazione temporanea del tono). Tenete premuto il tasto ctrl e cliccate i pulsanti + e - per effettuare regolazioni fini del tono, regolando il tono in modo permanente.



SP-6 SELETTORE 'Play From'

Utilizzate il selettore "Play From" per scegliere da dove suonerà la traccia. Potete scegliere di far suonare una traccia dall'inizio del file, da ognuno dei punti di cue o da ognuno dei punti di loop. Quando la traccia è regolata per suonare dall'inizio o da un punto di cue, essa suonerà fino a che non verrà fermata. Quando è selezionato un loop, la traccia suonerà fino al punto di uscita del loop, a meno che non abbiate la funzione "track repeat" attivata, in quel caso la traccia verrà loopata utilizzando i punti d'inizio e fine del loop selezionato. Il numero di opzioni dipenderà dal numero dei punti di cue e loop precedentemente settati nella vostra traccia. Ad esempio, se la traccia caricata non ha punti di cue e loop settati, allora soltanto "start" sarà disponibile come un'opzione di "Play From".

Suggerimento: Per settare o regolare le informazioni cue o loop per una traccia,

caricatela su un virtual deck, fate le vostre regolazioni e poi spostatela nello slot di campionamento.

SP-6 VISIONE DELLE TRACCE

Mostra una visione generale della traccia caricata su ogni slot. La forma d'onda suona dalla posizione iniziale, i punti di cue e i loop selezionati saranno visibili.



SP-6 VOLUMI DEGLI SLOT

Ogni singolo slot possiede un proprio controllo a slider del volume ed uno del guadagno (gain).



Controlli del volume - Utilizzateli per effettuare mixaggi e temporanei aggiustamenti relativi al volume del campione suonato. Potete utilizzarli come si usano gli up-fader del vostro mixer, passando da pieno volume al silenzio.

Controlli del guadagno - In aggiunta ai controlli del volume, c'è un controllo a knob del guadagno per ogni slot. Questi vi permettono di ottimizzare il livello di guadagno massimo del campione utilizzato. Le regolazioni del guadagno verranno inoltre aggiunte all'ID3 tag del campione, per poterli riutilizzare anche in seguito.

SP-6 SELETTORE DI USCITA

Utilizzate il selettore di uscite master per scegliere dove destinare l'uscita di SP-6.



L uscite attraverso il canale sinistro

M uscite attraverso entrambi i canali (mix)

A uscite attraverso i canali aux (1 e 2)

R uscite attraverso il canale destro.

Se avete l'uscita impostata in Aux e cliccate sul pulsante THRU di SP-6, il campionatore si sposterà automaticamente per utilizzare l'uscita principale di mixaggio. Questo, all'occorrenza, previene un loop di ritorno a feedback loop from occurring. Vi è anche un controllo del guadagno master per regolare il volume generale di SP-6.



SELETTORI INDIVIDUALI D'USCITA

Di default ogni slot di campionamento sarà regolato sul Master, riflettendo il settaggio dell'uscita master di SP-6. Potete comunque utilizzare i selettori di uscita individuali per annullare tale regolazione. Per assegnare uno slot ad un'uscita diversa dal master, deselectionate l'opzione master cliccando sul pulsante master dello slot stesso. Questo disconetterà il singolo slot dal master d'uscita, permettendovi di scegliere le uscite L, M, A, R. Le coordinate d'uscita verranno salvate quando chiuderete Scratch Live, così potrete riutilizzarle anche in seguito.

SP-6 BANCATE CAMPIONI

SP-6 possiede quattro bancate separate, etichettate A, B, C e D. Per spostarvi da una bancata all'altra cliccate sui pulsanti A, B, C o D. Ogni bancata salverà il campione e i settaggi di ogni slot individuale utilizzati la volta precedente, permettendovi di richiamarli rapidamente anche più avanti. La bancata campioni A sarà caricata di default.



PULSANTI MUTE DI SP-6

Utilizzate I pulsanti Mute per silenziare l'uscita audio di ogni slot di SP-6. Cliccando nuovamente il pulsante Mute, l'audio ritornerà.

Potete anche silenziare momentaneamente l'uscita audio cliccando sul pulsante Mute e tenendo premuto il tasto del mouse o pad.

TIP: Potete assegnare questi pulsanti al MIDI, creando pulsanti di kill virtuali per ogni slot. Per assegnarli momentaneamente MIDI tenete premuto ctrl e cliccate sul pulsante mute prima di premere sul vostro controller MIDI.

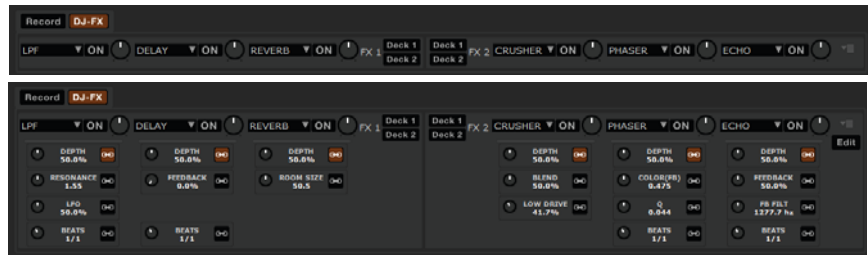
MIDI SP-6

Tutte le funzioni del campionatore SP-6 sono assegnabili via MIDI. E' necessario aprire la finestra del campionatore prima di abilitare la modalità assign.

DJ FX PLUGIN

Il Plugin DJ FX vi consente di controllare due unità FX, ognuna con tre unità effetti collegati. Ci sono tre modalità di controllo per DJ FX Plugin: Performance, Advanced e Custom (DJ FX plugin si apre di default in modalità Performance).

Per abilitare DJ FX Plugin andate sulla schermata di settaggio di Scratch Live, selezionate e cliccate sull'opzione Enable DJ FX Plugin. Una volta abilitato, il pulsante DJ FX apparirà sul pannello della schermata principale.



UTILIZZO DEL DJ FX

Cliccate sul box a tendina Effects per selezionare un effetto per il relative slot. Gli effetti disponibili sono:

- LPF
- Braker
- Delay
- Flanger
- Repeater
- Reverser
- HPF
- Crusher
- Echo
- Phaser
- Reverb
- Tremolo

Nota: Potete lasciare uno slot vuoto selezionando "empty".

La catena effetti lavora in serie dallo slot 1 al 3, questo significa che l'audio effettato dallo slot uno passa attraverso lo slot due e, di seguito, al tre. Potete selezionare a quale deck applicare gli effetti cliccando il pulsante dedicato a deck 1 e deck 2. Ogni canale può passare attraverso una sola unità FX alla volta.

MODALITA' PERFORMANCE

Questa è la modalità base degli effetti. Ogni unità effetti ha una super manopola che controlla la quantità (dry/wet) di ogni effetto.

MODALITA' ADVANCED

Premete il pulsante Advanced per aprire la modalità Advanced, la quale espone i parametri individuali di ogni effetto. Potete quindi controllare i vari parametri individuali regolando le rispettive manopole. Potete collegare o scollegare un parametro alla super manopola premendo il pulsante di link, per controllare alcuni parametri in modo indipendente a quelli collegati al master.

MODALITA' EDIT

La modalità personalizzata vi permette di creare macro mappature per ogni effetto. Attivate la modalità personalizza premendo il pulsante Edit finché siete in modalità advanced. Una volta attivata, appariranno più controlli che vi permetteranno di cambiare i parametri di mappatura della super manopola:

Per mappare un parametro sulla super manopola:

1. Scollegate il parametro che volete mappare sulla super manopola. In questo modo appariranno i pulsanti Minimo e Massimo.
2. Muovete la super manopola sulla posizione da cui desiderate far partire la mappatura.
3. Muovete la manopola del parametro sulla posizione che desiderate abbinare al valore più basso del parametro stesso.
4. Premete il pulsante Minimo (-) per regolare la posizione di minimo.
5. Muovete la super manopola sulla posizione in cui desiderate far terminare il controllo del parametro.
6. Muovete la manopola del parametro sulla posizione che desiderate abbinare al valore più alto del parametro stesso.
7. Premete il pulsante Max (+) per regolare la posizione di massimo.
8. Collegare il parametro alla super manopola premendo il pulsante Link.

Adesso, regolando la super manopola vedrete muoversi anche la manopola del parametro nel lasco (min - max) che avete appena scelto. Ogni parametro non

personalizzato ma collegato alla super manopola si comporterà in modo normale. Potete salvare ogni macro mappatura cliccando sul pulsante Save sottostante ai parametri degli effetti.

Tutti I controlli effetti possono essere assegnati ad un controller MIDI utilizzando la funzione MIDI Learn. Consultate la sezione "MIDI Control" a pagina 23

DECK AUSILIARIO

Aux Deck Plugin per SL 3 vi permette di suonare con tre deck, aggiungendo maggiore creatività ai vostri dj-set! Il terzo deck ha le stesse funzionalità dei due deck standard e viene visualizzato in modalità Stack. Consultate "Modalità delle schermate" a pagina

Per attivare l'Aux Deck Plugin, andate sulla tabella Plugins nella schermata si setup, quindi scegliete e cliccate su Enable SL 3 Aux Deck plugin. Per abilitare un lettore CD o un giradischi al controllo del terzo deck, connettetelo all'ingresso Aux su SL 3 e, di conseguenza connettete l'uscita Aux di SL 3 ad un ingresso del vostro mixer. Quando utilizzate il terzo deck dovete essere in modalità Stack per visualizzare la forma d'onda e i controlli del deck stesso. Potete utilizzare il terzo deck anche nelle altre modalità di schermata, tuttavia esso non verrà visualizzato.



CONTROLLI MIDI

GENERALITA'

La funzione MIDI in Scratch Live dà la possibilità di mappare un comando MIDI in modo da gestire Scratch Live utilizzando controller, tastiere pulsanti e slider quali fonti di controllo. Integrando un controller MIDI nel vostro dj set può migliorare la la performance live, come ad esempio utilizzare un pad con le mani per loop o cue point.

SET UP DEL CONTROLLER

La programmazione MIDI del controller per potere utilizzare Scratch Live può essere differente in relazione al prodotto. La maggior parte di questi vengono collegati tramite la porta USB ed interfacciati tramite MIDI; potranno essere supportati direttamente dal vostro sistema operativo o richiedere l'installazione dei driver e del software di configurazione. Riferitevi a quanto specificamente riportato sul manuale del costruttore. Altri controller invece utilizzano una porta con connettore MIDI OUT per mandare messaggi di controllo e richiedono una interfaccia separata MIDI per comunicare con il software. Generalmente l'interfaccia viene fornita con driver e tools di configurazione che fanno in modo di connettere il vostro computer con un canale MIDI disponibile che può essere utilizzato da Scratch Live. Una volta che il controller è installato e funzionante correttamente utilizzate le indicazioni per l'assegnazione dei controlli.

ASSEGNAZIONE DEI CONTROLLI

Per abilitare la **MIDI** modalità di assegnazione, premere il pulsante MIDI . Tenendo il puntatore del mouse sopra un controllo si aprirà la finestra dell'assegnazione MIDI, mostrando status attuale. Per assegnare un comando MIDI cliccate prima sul controllo di Scratch Live e poi muovetevi sul comando MIDI. La finestra di controllo di assegnazione MIDI si aggiorna mostrandovi tutta la mappatura dei comandi. Per cancellare l'assegnazione del comando MIDI, cliccate sul controllo in scratch LIVE e premete il tasto Return.

Nota:Una volta entrati nella modalità di assegnazione MIDI i comandi di Scratch LIVE non risponderanno più al mouse, quindi se avete bisogno di modificarli usando il mouse dovrete uscire dalla modalità MIDI

In modalità assegnazione MIDI, i controlli che sono stati assegnati ad in ingresso MIDI, mostrano una finestra di colore verde attorno.

PIATTI MIDI

Le piastre virtuali di Scratch LIVE non sono assegnabili a MIDI. I controlli con il piatto MIDI mandano dati di tipo differente. Per controllare il piatto utilizzate un controllo supportato nativamente.

ASSEGNAZIONE MIDI AD ALTRI CONTROLLI

I controlli che non appaiono normalmente sono disponibili per l'assegnazione nella parte inferiore dello schermo nella modalità MIDI assign. Questo aprirà un pannello che permette le assegnazioni MIDI per i controlli, inclusi la navigazione nella library e funzioni aggiuntive quali il tono, estensione dei punti di cue e particolari di looping.

FUNZIONI CTRL- CLICK

Alcuni controlli di Scratch Live hanno delle funzioni assegnabili abbinata alla combinazione dei tasti ctrl-click. Potete assegnare le funzioni del tasto funzionale ctrl- click ad un comando MIDI. Per esempio ctrl-click premuto all'interno dello slider del Pitch permette di tornare a valore di Pitch uguale a zero. Per assegnare questo tasto funzionale al comando MIDI entrare nel menu di assegnazione MIDI, premere la combinazione tasti ctrl-click sullo slider ed assegnarlo ad un pad.

PRESET

I preset MIDI sono accessibili tramite il menu set up. Di default le assegnazioni MIDI vengono memorizzate e richiamate la volta successiva. Lo schermo di preset ha la possibilità di mostrare i differenti preset MIDI che si possono creare e richiamare. Questa funzione si dimostra utile nel caso vogliate utilizzare differenti apparecchiature controllate via MIDI senza dovere ri-assegnare i controlli.

CONTROLLI SUPPORTATI

La versione 2.0 permette l'utilizzo dei seguenti controlli

- DENON DN-HC4500
- DENON DN-HD2500
- NUMARK DMC2
- PIONEER CDJ-400
- PIONEER MEP 7000 /SEP-C1

Questi controlli sono plug and play e non è necessario creare una assegnazione MIDI. Su www.scratchlive.net troverete la documentazione sull'utilizzo di questi controlli.

INFORMAZIONI TECNICHE

I comandi MIDI di Scratch LIVE supportano:

- Note On / Off
- Cambiamenti di modalità di controllo standard 7 bit CC
- 14 bit CC
- RPN/NRPN (14 bit)

GESTIONE DELL' ARCHIVIO MUSICALE

Scratch Live può supportare un numero infinito di tracce. Il programma offre notevoli possibilità per aiutarvi ad organizzare il vostro archivio musicale ed a trovare le canzoni in modo veloce.

RAGGRUPPAMENTO DELLE TRACCE IN CRATES

Scratch Live offre la possibilità di organizzare la vostra libreria musicale in diverse maniere. Gli utilizzatori di iTunes™ avranno la possibilità di importare automaticamente le librerie e le playlist esistenti di iTunes.

Scratch Live utilizza delle cartelle digitali chiamate crate per creare un facile collegamento alle vostre collezioni preferite. I crate non contengono la traccia musicale ma unicamente un file che indica il percorso per arrivarvi. Non vi è alcun limite al numero di crate che potete creare, e ciascuna traccia può essere collocata all'interno di crate differenti. A titolo di esempio potrete organizzare i vostri file nei crate seguenti nei quali un file è presente in più di un crate:

- Hip Hop
- UK Hip Hop
- F Hip Hop
- Inst.Hip Hop
- Old Hip Hop
- Hip Hop LPs



Per creare un nuovo crate cliccate sul pulsante + per rinominare un crate doppio click sul nome del crate. Potete cambiare l'ordine delle tracce all'interno di un crate semplicemente trascinandole in alto e in basso.

Suggerimento: Selezionate l'opzione **protect library** nel menu **set up** che impedisce di rimuovere, modificare o rinominare i crate. Selezionate quest'opzione per prevenire cambiamenti indesiderati nei vostri crate. Se dovete cancellare accidentalmente un crate lo potete riportare nelle cartelle estraendolo dal cestino. I file crate si riconoscono per l'estensione .crate.

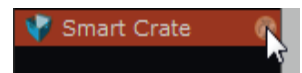
SUBCRATES

Potete trascinare crate all'interno di altri crate, creando in questo modo delle sottocartelle subcrates. Se trascinate un crate al bordo sinistro del menu crate, verrà collocato all'inizio dell'elenco. Per inserire un crate all'interno di un altro trascinarlo nella parte inferiore destra della cartella ove andrà inserito.

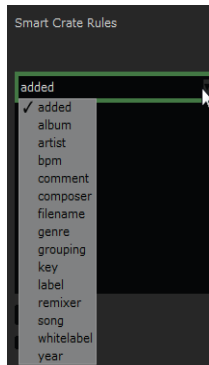
SMART CRATES

Le Smart crates sono cartelle che aggiornano il loro contenuto utilizzando tasti

che sono abbinati a tag selezionate dalla vostra libreria musicale. Possono essere aggiornate in automatico o a vostra discrezione. Per creare una smart crate cliccate sul pulsante Add Smart Crate (icona blu), in angolo in basso a sinistra sulla schermata principale. Vi apparirà un menù a tendina che vi permette di aggiungere regole per riempire la vostra smart crate. Premete su Add Rule per aggiungere una regola da abbinare alla smart crate. Per ogni regola potete scegliere e abbinare un campo dal menu a tendina:



- Added (date)
- Album
- Artist
- BPM
- Comment
- Composer
- Filename
- Genre
- Grouping
- Key
- Label
- Remixer
- Song
- Whitelabel
- Year



- Added
- Album
- Artist
- Bitrate
- BPM
- Comment
- Composer
- Filename
- Genre
- Grouping
- Key
- Label
- Length
- Location
- Remixer
- Sampling
- Size
- Track
- Video Track
- Year



Potete scegliere i seguenti criteri inclusioni/esclusioni:

- Contiene (Contains)
- E' (Is)
- Non contiene (Does not contain)
- Non è (Is not)

Selezionate l'opzione **Check the Match all of the following Rules**

In modo tale che le tracce debbano possedere tutte le caratteristiche indicate dalle regole stabilite per essere aggiunte alla smart crate. Se questa opzione non viene selezionata, nessuna traccia che rispecchia una delle regole stabilite sarà aggiunta alla crate.

Selezionate l'opzione **Live update** per far sì che la crate si aggiorni ogni volta che vengono editati tag nella vostra libreria musicale. Se quest'opzione non viene selezionata i contenuti della crate si aggiorneranno solo cliccando sull'icona refresh, la quale non è visibile finché l'opzione Live update è selezionata.

Cliccate Save per salvare la vostra crate o Cancel per uscire senza salvare. Cliccate il pulsante Edit (vicino al pulsante Add Smart Crate) per modificare le regole o una Smart Crate esistente.

CLASSIFICAZIONE DI FILE

Le informazioni relative alle tracce possono essere personalizzate scegliendo tra quelle proposte nella colonna sottostante:

Premete il pulsante ◀ situato alla destra del menu delle tracce per aprire la finestra relativa alle informazioni sulle tracce. Spuntate le voci che vi interessa siano visualizzate. Per scegliere l'ordinamento in base al quale le tracce verranno ordinate muovetevi sulla voce di vostro interesse che verrà evidenziata, per esempio album. Le tracce ora saranno elencate in ordine alfabetico per album. Le colonne possono essere dimensionate muovendo il confine tra una colonna e l'altra da sinistra a destra.

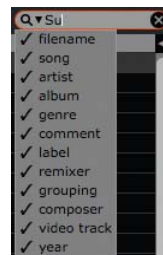
UTILIZZO DEL BROWSER



Il browser delle canzoni vi permette di filtrare le tracce per genere, BPM, Artista o Album Potete attivarlo con il pulsante browse.

RICERCA

Scratch LIVE include una funzione di ricerca per aiutarvi a trovare i file in modo veloce e facile. Scrivete il nome del file o parte di esso nel box di ricerca e Scratch Live vi troverà automaticamente i file corrispondenti. Per selezionare quali siano le voci all'interno delle quali



effettuare una ricerca, cliccate con il mouse all'estremità destra della finestra di ricerca. Il menu a tendina vi mostrerà quali voci di ricerca sono selezionate. Per uscire da questo menu premere il tasto **sec** o il pulsante **x**.

Suggerimento: Utilizzate il tasto funzionale Ctrl -f per posizionarvi all'interno del box di ricerca. Questo tasto funzionale vi fa uscire da uscire dagli altri menu ove vi potreste trovare, indirizzandovi direttamente nella finestra principale in modo tale da trovare qualsiasi traccia della vostra collezione. Quando selezionate un crate od una playlist, la finestra di ricerca verrà cancellata.

FUNZIONE PREPARE

La finestra di preparazione è un'area di attesa per le tracce, pensate a quando durante un set aprite la borsa dei dischi ponendone alcuni in posizione tale da essere in vista per un prossimo utilizzo. Potrete trascinare delle singole tracce, o dei crate se preferite dal menu principale a quello di preparazione o semplicemente trascinarle all'interno del pulsante **prepare**. Le tracce, una volta che sono state eseguite verranno cancellate dal menu Tutte le tracce collocate all'interno di questo menu vengono eliminate dal menu stesso quando uscite da Scratch Live.

Suggerimento: utilizzate il tasto funzionale ctrl-p per aggiungere tracce alla finestra prepare. Selezionate il contenuto della finestra prepare e trascinatela all'interno di un nuovo pulsante crate (+) per salvarne il contenuto.

FUNZIONE HISTORY



Il pulsante history apre una videata che comprende tutte le tracce eseguite e permette di esportare in un file di dati la sessione di Scratch Live. Ciascuna sessione viene ordinata in base al giorno ed all'ora. Muovendosi con i tasti delle frecce all'interno del menu a tendina, possono essere visualizzati i dati relativi alla sessione precedente. Vi sono delle colonne che mostrano i dati relativi al periodo, ovvero alla data della sessione, il nome della traccia, ed il nome dell'artista. Inoltre è possibile visualizzare ulteriori dati nelle voci sotto elencate:

Start Time - Quando viene visualizzato nella riga della traccia, indica l'orario di esecuzione della traccia. Quando viene visualizzata nella riga della sessione l'orario di inizio della sessione viene mostrato con la data. (valore in real time).

End Time - Quando viene visualizzato nella riga della traccia indica l'orario di termine. Quando viene visualizzato nella riga della sessione, l'orario viene visualizzato con la data.

Playtime - Quando viene mostrato all'interno della riga della traccia indica il tempo totale di esecuzione, ad esempio 00:30:00. Nella visualizzazione della riga della sessione il tempo totale viene visualizzato unitamente alle informazioni relative alla data, es:10/09/08 01:38:16.

Deck - Il lettore virtuale all'interno del quale la traccia è stata mandata in esecuzione viene mostrato sotto la colonna Deck. Nella riga della traccia entrambi i deck sono visualizzati. Il lettore offline viene visualizzato come offline.

Note - Questo campo può essere utilizzato per mostrare alcune informazioni relative alle tracce e alle singole sessioni.

Start Session /End Session
Per iniziare o dare termine ad una sessione con il pulsante.



Insert Track- Se desiderate inserire informazioni relative a tracce non eseguite nella sessione di Scratch Live, selezionate la traccia che volete inserire e cliccate sul pulsante insert track. Con il doppio click nella traccia inserita potrete editarla ed inserirvi le informazioni. Nota: quando verrà creata la playlist m3u, informazioni "inserted tracks" non verranno visualizzate.

Export - Potrete esportare ciascuna sessione come file di dati utilizzando il pulsante export. Selezionate una sessione, scegliete il formato e premete il pulsante export. Vi sono tre formati disponibili:

- . **Text** - formato testo per creare un semplice file con le informazioni relative alla sessione scelta.
- . **Csv** - formato per creare un file di utilizzo come foglio di calcolo.
- . **m3u** - formato per creare un file di playlist che può essere importato nei media player. Tenete presente che il file m3u non contiene il file audio, è solo una sorta di collegamento con la cartella contenente il file stesso. I file aggiunti con la funzione inserted track non compaiono

Suggerimento: Per creare una nuova crate contenente le informazioni sulla sessione, selezionate una sessione e trascinatela all'interno del pulsante + crate. La nuova crate verrà automaticamente rinominata con il nome della sessione.

La funzione history visualizza solamente le tracce

realmente eseguite. Il procedimento è realizzato in base ad un algoritmo A-B il che significa che una traccia sul Deck A viene aggiunta solo nel momento in cui la traccia nel Deck B è stata cambiata. Potete scegliere di mostrare le tracce che sono state ascoltate, ma non eseguite selezionando la spunta "unplayed tracks" La sessione comprenderà ora le tracce non eseguite aggiunte al termine con colore grigio. Alternativamente potete selezionare o deselegionare manualmente le tracce. Selezionate una traccia, o un gruppo di tracce, e cliccate il pulsante mark played o mark unplayed. Questa funzione ha la sua utilità se alternate l'utilizzo con vinili normali o CD, che rompono il normale logaritmo A-B. Le tracce eseguite sono evidenziate in colore verde nella vostra libreria. Premete il pulsante "clear" per resettare la lista delle tracce recentemente eseguite e fare ritornare il colore della libreria bianco.

PLAYLISTS SERATO

La funzione Serato Playlists vi permette di caricare le vostre sessioni history sul vostro profilo su serato.com per vederle, condividerle e modificarle. Potete caricare la vostra playlist una volta che la sessione è completa, o utilizzando l'opzione Live Playlist per aggiornarle in tempo reale direttamente on line!

Per abilitare quest'opzione, andate sulla tabella plugins nella schermata di setup e selezionate Enable Serato Playlists Plugin. Aprite il pannello history e potrete così accedere alle opzioni Serato Playlists.

CARICARE LE PLAYLIST SERATO

Una volta terminata la vostra sessione o per caricarne una precedente, selezionate la sessione desiderata nel pannello History. Cliccate il box a tendina, selezionate Serato Playlists e cliccate il pulsante Export. Vi apparirà il seguente messaggio di allarme:

Attenzione: Questa opzione abbinerà i dati della sessione suonata al vostro Serato Playlist online e potrebbe compromettere la funzionalità della scheda audio finchè essi vengono inviati. Volete continuare? Se scegliete "Yes" verrete trasportati su www.serato.com dove potrete rivedere la vostra playlist prima di pubblicarla online. Una volta pubblicata, avete la possibilità di modificarne le informazioni relative ad ogni traccia.

NOTA: Vi raccomandiamo di spegnere ogni apparecchiatura wireless quando utilizzate Scratch Live. Se esportate la vostra playlist online finchè state suonando potreste riscontare delle interruzioni USB. Se accade dovrete smettere di utilizzare questa funzione.

LIVE PLAYLIST

Serato Playlists possiede l'opzione Live Playlists che vi permette di vedere quello che state suonando sul vostro profilo su serato.com in tempo reale. Per abilitare questa opzione andate sulla tabella Plugging sulla schermata di setup e cliccate su Enable Live Playlists. Una volta abilitata, apparirà il pulsante Start Live Playlist nel pannello History. Cliccateci per iniziare e finire la vostra sessione Live Playlist.

NOTA: Live Playlists richiede che voi siate connessi on line finchè state suonando, il che potrebbe causare delle

interruzioni della connessione USB. Se questo accade potreste dover smettere di utilizzare questa funzione.

EDITARE I TAG ID3

La maggior parte delle informazioni associate a un file può essere modificata tramite Scratch Live. Con il doppio click all'interno della voce d'interesse nel menu principale potrete modificarne parte della descrizione. Il nome del file, lunghezza, dimensione ed il bit rate non possono tuttavia essere modificate. Fate attenzione che per potere modificare le voci di interesse la voce **protect library** del menu **setup** non deve essere selezionata.

PER I DETTAGLI SULLA FUNZIONE AUTO BPM VEDI "PREPARAZIONE I VOSTRI FILE" PAGINA 10.

Suggerimento: Utilizzate il tasto funzionale Ctrl-e per utilizzare l'editor di testo. Tenete premuto il tasto Ctrl e muovetevi con le frecce per modificare una singola voce all'interno del campo. Nel caso abbiate selezionato più di un file l'editor di testo modificherà tutti i file.

Suggerimento: la seconda colonna della libreria è la colonna del colore etichetta. Ciccandovi sopra potrete modificare il colore dell'etichetta e personalizzare la visualizzazione di quel file.

ZOOM SULLA LIBRERIA

Potete cambiare il formato del testo della vostra libreria utilizzando i tasti funzionali ctrl + e ctrl -

VISUALIZZAZIONE DELLA COPERTINA

I file MP3 possono contenere informazioni sulla copertina. Premete il pulsante **show album art** situato nella parte inferiore sinistra dello schermo per aprire una piccola finestra. Le copertine degli album possono essere anche visualizzate accanto alle informazioni all'interno di ciascun Deck. Selezionate l'opzione dal menu set up. **VEDI VISUALIZZAZIONE DELLA COPERTINA SUL DECK A PAGINA 30.**

ICONE DI STATO

La prima colonna sulla sinistra mostra le icone di stato di ciascuna traccia. Di seguito trovate un elenco con la descrizione di cinque differenti stati:

Scratch Live ha rilevato che il file MP3 è deteriorato. Se possibile ricreate la codifica MP3.



La traccia è stata importata dalla libreria iTunes™.



La traccia che è stata importata dalla libreria iTunes™ è rovinata. Ricreate la codifica MP3.



La traccia non è stata trovata.



Verificate che il nome sia corretto o che non sia stata spostata.

La traccia è disponibile solo in modalità di lettura ed è protetta.



ALTRE INFORMAZIONI SU FILE ROVINATI

Se un file appare rovinato muovetevi con il mouse nell'area del simbolo per visualizzare le informazioni o la tipologia del problema. Per ulteriori dettagli sulla natura dei file deteriorati vedi la **sezione FILE CORROTTI DESCRIZIONE E DIAGNOSI A PAGINA 37.**

SCRATCH LIVE BACKUP

Scratch Live immagazzina la libreria e le informazioni contenute nei crate in una cartella nel vostro hard disk. Questa cartella viene creata nel drive nel momento in cui i file vengono aggiunti al programma dal disco fisso o driver utilizzato. Una copia di ciascuna cartella chiamata scratch Live Backup viene creata accanto alla cartella che viene aggiornata. Questa cartella viene creata quando uscite dal programma. All'uscita del programma vi verrà chiesto se volete eseguire il backup nel caso di prima installazione o se il back up è più vecchio di una settimana. Viene realizzato solamente un backup per volta. Ogni file è realizzato sopra scrivendo il precedente.

Cancellare crate e tracce

Per cancellare le tracce dalla libreria di Scratch Live selezionate la traccia e utilizzate i tasti ctrl-del.

Cancellando una traccia all'interno del crate All, si rimuoverà la traccia da tutte le crate ove si trovava.

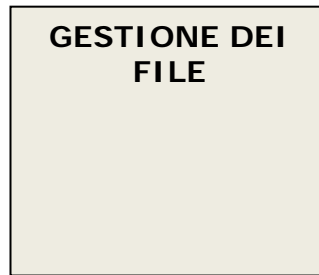
Cancellando una traccia all'interno di una crate si rimuoverà la traccia che rimane però presente nella cartella All.

Cancellando una traccia all'interno di una sub crate si rimuoverà la traccia anche nel crate. Rimane però presente nella cartella All.

Le crate che sono state cancellate vengono inviate al cestino (bin / trash)

NOTA: Per cancellare un file sia dalla libreria che dall'unità disco usare i tasti ctrl – shift - del

Se utilizzate una playlist di i-Tunes, i file non possono cancellati in questo modo, ma debbono essere eliminati tramite le funzioni di i-Tunes



Ci sono due pulsanti posizionati nel pannello files, rescan ID3 tags e relocate lost files. Usate questi strumenti per continuare nella gestione dei file e della libreria musicale.

Rescan ID3 Tags Relocate Lost Files

RESCAN ID3 TAGS

Cliccate questo pulsante per forzare Scratch Live a rileggere tutti i tag dei files. In alternativa, potete trascinare i file o le cartelle dal pannello files sul pulsante stesso. In questo modo verranno scansionati soltanto i file che vengono trascinati e il processo di rescan risulterà più veloce.

Consiglio: Riscannerizzare le tag è un modo pratico per identificare tutti i files che Scratch Live non riesce a trovare (per esempio se i files sono stati alterati o spostati). Queste tracce vengono visualizzate in rosso sulla lista principale, con un punto di esclamazione nella colonna status. Potete ordinarle per status per raggrupparle.

RICOLLOCARE FILE PERSI

Questa funzione trova musica e cartelle che avete o spostato o alterato sul vostro computer.

1. Cliccate sul pulsante Relocate Lost Files per cercare tutte le vostre fonti (interne o esterne) o file audio attualmente segnalati come not found nella vostra libreria.

2. Quando questo processo è complete, la vostra libreria di

Scratch sarà aggiornata con le nuove posizioni dei files.

CONSIGLIO: Trascinate e rilasciate files, cartelle o fonti dal pannello dei files sul pulsante Relocate Lost Files. Questo è utile se conoscete la posizione dei vostri files, perché scansionerà soltanto le posizioni trascinate e rilasciate e il processo di riposizionamento sarà più veloce.

CANCELLARE TRACCE E CARTELLE

Per cancellare una traccia dalla vostra libreria di Scratch Live, selezionatela e utilizzate la combinazione tasti ctrl-delete. Assicuratevi di aver disattivato l'opzione Protect library nella schermata di setup della libreria stessa.

- Cancellare una traccia quando siete nella playlist "□ All..." la rimuove dalla vostra libreria e da ogni cartella in cui è stata eventualmente posizionata.

- Cancellare una traccia all'interno di una cartella la rimuove dalla cartella stessa ma non dalla playlist "□ All...".

- Cancellare una traccia all'interno di una sotto-cartella la rimuove dalla sotto-cartella stessa ma non dalla playlist "□ All...".

- Le cartelle cancellate vengono mandate nel cestino del computer.

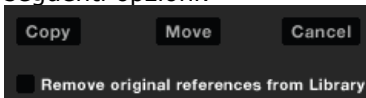
NOTA: per cancellare un qualunque file dalla vostra libreria e dal disco fisso (mandandolo nel cestino) utilizzate la combinazione tasti ctrl-shift-delete.

Se utilizzate playlist di iTunes, i vostri file non possono essere cancellati in questo modo, dovrete cancellarli anche su iTunes.

COPIARE E MUOVERE FILES E CARTELLE

Scratch Live vi permette di copiare e muovere file, cartelle e crates tra le fonti dati del vostro computer o in

una nuova posizione all'interno della stessa fonte. Per copiare o muovere i vostri files/cartelle, aprite il pannello Files, selezionateli e trascinateli e rilasciateli nella nuova posizione. Scratch Live vi suggerirà, allora, le seguenti opzioni:



Copy: selezionatelo per fare una copia dei files e/o cartelle selezionate nella nuova posizione. La vostra libreria musicale di Scratch Live conterrà ora entrambe le voci, relative sia agli originali che alle copie.

Move: Selezionatelo per muovere i file e/o le cartelle selezionate nella nuova posizione. Ora la vostra libreria musicale di Scratch Live e le crates faranno riferimento alla nuova posizione dei files.

Cancel: cancella ogni cambiamento.

Remove original references from library:

Scegliete questa opzione quando state utilizzando la funzione copy per rimuovere i riferimenti originali dei file selezionati nella vostra libreria di Scratch Live e riposizionarli con le copie nella nuova posizione. I files originali continueranno ad essere conservati nella loro attuale posizione, ma non verranno più referenziati nella vostra libreria di Scratch Live.

COPIARE E MUOVERE LE CRATES

Potete anche copiare o muovere le vostre Crates e Subcrates in un'altra fonte dati nello stesso modo. Aprite il pannello Files, selezionateli e trascinateli e rilasciateli nella nuova posizione. Vi verranno illustrate le stesse opzioni appena illustrate.

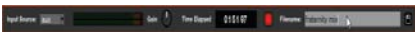
BACKUP DI SCRATCH LIVE

Scratch Live immagazzina le informazioni relative al database e alle crates della

vostra libreria nella cartella Scratch Live sul disco fisso del vostro computer. Questa cartella viene creata quando vengono aggiunti files in Scratch Live. Una copia di questa cartella, chiamata ScratchLiveBackup viene creata vicino alla cartella di cui fa il backup. Questa cartella si crea quando si esce da Scratch Live. Uscendo dal programma, vi sarà suggerito di effettuare un backup della vostra libreria di Scratch Live se non è già stato effettuato o se l'ultimo backup risale a più di una settimana. Il backup prenderà UN SOLO livello di backup alla volta, questo significa che ogni successivo backup riscriverà quello precedente.

NOTA: Assicuratevi di effettuare il back up della vostra musica separatamente. Questa funzione di backup è dedicata esclusivamente alla cartella Scratch Live folder.

REGISTRAZIONE



Scratch Live vi permette di registrare un segnale stereo tramite l'interfaccia SL3 proveniente da:

- Ingresso deck di sinistra
- Ingresso deck di destra
- Ingresso ausiliario

La registrazione stereo è possibile anche mentre utilizzate entrambi i vinili di controllo.

1. Cliccate sull'icona record con movimento a scendere per aprire il menu a tendina che mostra le tre differenti opzioni di registrazione.

2. Selezionate la sorgente desiderata e premete il pulsante record per iniziare la registrazione.

3. L'icona di registrazione lampeggerà mentre la registrazione è attiva ed il display mostrerà il tempo trascorso dall'inizio.

4. Premete ancora una volta il pulsante REC per finire la registrazione.

5. Per salvare la registrazione digitate il nome della registrazione stessa e cliccate l'icona di salvataggio del file.

6. La registrazione verrà collocata in una crate denominata "RECORDED". La crate verrà creata al momento della prima registrazione.

7. Per iniziare una nuova registrazione senza salvare sufficiente premere ancora una volta il pulsante record.

I file registrati possono essere caricati all'interno di ciascun Deck, rinominati e gestiti come tutti gli altri file. Le registrazioni vengono salvate nelle cartelle: Documenti\ Musica \ Scratch Live \ recording su PC o Music / Scratch Live / Recording / temp su Mac. I file registrati sono salvati a 24-bit, 48 kHz stereo in formato AIFF.

PULSANTE GAIN REGISTRAZIONE

Potete regolare il guadagno del volume della registrazione tramite il potenziometro di guadagno. La barra VU Meter indicherà il livello del volume. Idealmente la barra dovrebbe collocarsi appena sotto il rosso, il che significa che il segnale è sufficientemente carico senza andare in clip.

Potete in alternativa utilizzare la barra meter del deck virtuale per regolare il livello di ingresso. Per fare questo, dovete espellere la traccia caricata dal deck virtuale appropriato. Potrete ora visualizzare sulla barra del deck con migliore risoluzione il livello di registrazione.

Qualora pur abbassando il volume tramite il gain, il red rosso continua ad essere illuminato ciò significa che il segnale sta clippando già dall'ingresso dell'interfaccia SL3. Dovete regolare il volume dell'apparecchiatura collegata all'ingresso di segnale

Suggerimento: i tasti funzionali ctrl-n attivano e disattivano la registrazione.

Suggerimento: Potete caricare una registrazione senza averla salvata utilizzando i tasti funzionali

shift ← per il Deck di sinistra e shift → per quello di destra.

Se il Deck virtuale si trova in modalità int e non vi è alcuna traccia caricata, il segnale di registrazione viene visualizzato tramite la barra del Deck virtuale ad alta risoluzione. In altre parole commutate un Deck su int, espellete una traccia se caricata in precedenza, ed il VU Meter del Deck mostrerà il segnale proveniente dall'ingresso selezionato.

NOTA: Ciascuna registrazione di durata superiore a 3 ore verrà suddivisa automaticamente in più file.

REGISTRAZIONE DAL VINILE

Potete utilizzare l'interfaccia SL3 per campionare direttamente dal vinile o da un'altra sorgente sonora. Selezionate una tra le sorgenti possibili, aux in, left (deck) in, right (deck) in che vengono mostrate nel menu a tendina. Un potenziometro di regolazione del livello di ingresso posto alla destra della barra Vu Meter aumenta o diminuisce il guadagno del segnale in ingresso sino a 12 dB.

Suggerimento: Ricordate che Ctrl-n fa iniziare e terminare la registrazione e che se potete utilizzarla senza averla salvata con i tasti funzionali shift ← o shift → caricandola sulle piastre virtuali. Appoggiate la puntina sul disco, scegliendo un punto carico di bassi, e dopo avere registrato pochi secondi provate a caricarla su entrambe le piastre come spiegato sopra. In questo modo farete un doppio controllo dei livelli di registrazione.

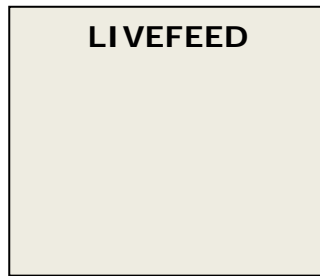
REGISTRARE IL VOSTRO MIX

Per registrare il vostro DJ Set in Scratch Live:

1. Connettete una uscita del mixer (booth, session rec out, aux oppure il secondo master di uscita) all'ingresso AUX IN dell'interfaccia SL3.
2. Selezionate AUX come fonte di registrazione in Scratch Live.
3. Regolate il volume di ingresso ad un livello adeguato. Ponete attenzione che il LED di colore rosso rimanga spento.
4. Iniziate la registrazione. Per ulteriori dettagli riferitevi ai passi 3 -7 precedenti.

REGISTRAZIONE BIT DEPTH

Esiste anche un'opzione per la registrazione Bit Depth con SL 3 sulla tabella Hardware della schermata di setup. Scegliete 16-bit (qualità CD, file di dimensione inferiore) o 24-bit (alta qualità, file di dimensione superiore). Consultate la sezione "Recording Bit Depth" a pagina 31.

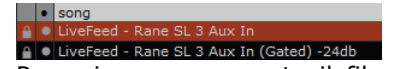


Livefeed vi permette di eseguire in streaming ciascuna sorgente standard di registrazione, deck sinistro, deck destro, aux in all'interno di un deck virtuale. Potete istantaneamente mandare in esecuzione la registrazione appena effettuata come se fosse un normale file audio, la potete accelerare o rallentare o ancora fare scratch, oppure posizionare cue point o loop. Vi sono due opzioni di registrazione, normale guidata. L'opzione normale prevede che la registrazione inizierà non appena il Deck inizierà a muoversi. L'opzione guidata invece prevede l'inizio della registrazione non appena il volume passerà la soglia impostata (questo per evitare periodi di silenzio). Potete impostare il livello cliccando nel menu a tendina del file LiveFeed. Più basso sarà il livello impostato più sensibile il punto di inizio.

Il totale del tempo disponibile per la registrazione è determinato dalla impostazione del livello di audio cache. Il display generale di visualizzazione della traccia mostra il totale generale a disposizione. Cliccate con il mouse in qualsiasi punto della traccia visualizzata per muovervi nella posizione desiderata all'interno della registrazione

VEDI AUDIO CACHE
PAGINA 35.

UTILIZZO DI LIVEFEED



Per prima cosa cercate il file Livefeed nel vostro computer. Scrivete LiveFeed nella finestra di ricerca e vedrete: LiveFeed – Rane SL3 Record Source
LiveFeed – Rane SL3 Record Source (Gated)
Caricate il file desiderato su ciascuno dei Deck. Per iniziare la registrazione mandate il file in esecuzione. La forma d'onda sul Deck virtuale inizierà a prendere forma man mano che la traccia viene registrata, ed ora potete utilizzare la normale registrazione. Ogni quale volta farete ritornare la puntina indietro sul vinile farete nuovamente partire la registrazione.

TASTI FUNZIONALI

Ctrl - L	Evidenzia la traccia caricata. Premendo nuovamente verrà evidenziata la traccia caricata in precedenza
Ctrl - R	Rivela Il file evidenziato viene aperto mostrando l'archivio dei file caricati
Ctrl - F	Muoversi all'interno della finestra di ricerca di tutti i file
Ctrl - A	Selezionare tutto
Ctrl - C	Copiare il testo in modalità edit
Ctrl - E	Editare il testo
Ctrl - V	Incollare il testo in modalità edit
Ctrl - X	Tagliare il testo in modalità edit
Ctrl - Z	Carica nella piastra in funzione la traccia eseguita precedentemente
Ctrl - Freccia ↑ Shift- Freccia ↓	Muoversi all'interno della libreria o dei crates. Da notare che il lo scorrimento della libreria o delle tracce all'interno della libreria selezionata avviene anche solo tramite le frecce. La combinazione del tasto Shift e freccia seleziona un gruppo di tracce all'interno della libreria
Ctrl - P	Aggiungere tracce alla finestra di preparazione
Ctrl - N	Iniziare una nuova registrazione tramite microfono
Ctrl - O	Aprire una traccia MP3 - WAV - OGG - AIF nel lettore di default
- / +	Zoom all'interno del display che mostra la forma dell'onda
tab	Movimento tra crates e le song
Ctrl - shift - del Ctrl - shift - spazio	Cancellare un file dalla vostra libreria Nota per gli utenti di iTunes : i file della Vostra libreria iTunes non potranno essere cancellati in questo modo.
Ctrl - shift - /	Posizionamento di cue point temporaneo
esc	Pulire la stringa di ricerca , in modalità ricerca . Uscire dal programma Scratch Live

CAMPIONATORE	SLOT 1	SLOT 2	SLOT 3	SLOT 4	SLOT 5	SLOT 6
TASTO	Z	X	C	V	B	N

Le funzioni indicate di seguito possono essere gestite direttamente tramite la tastiera.

NOTA: L'esecuzione, il cue e la velocità utilizzano i tasti Shift o Caps Lock (maiuscolo) Potete disabilitarli dal menu di set up VEDI: TASTI DI ESECUZIONE TRAMITE SHIFT A PAGINA 16.

PIASTRA SINISTRA	AZIONE	PIASTRA DESTRA
Ctrl - freccia ← Shift - freccia ←	Caricare la traccia selezionata in una delle piastre. Freccia sinistra per piastra a sinistra, destra per piastra destra	Ctrl - freccia → Shift - freccia →
Ctrl-Shift- freccia →	Posizionare la traccia caricata sull'altra piastra	Ctrl-Shift-freccia ←
Shift -Alt freccia ←	Togliere la traccia caricata dalla piastra	Shift- Alt freccia →
Ctrl - , (virgola)	Posizionamento di cue point	Ctrl - . (punto)
1 2 3 4 5	Posiziona la traccia sul cue point <i>Solo modalità REL. ed INT.</i>	6 7 8 9 0
F1	Selezionare la modalità absolute	F6
F2	Selezionare la modalità relative	F7
F3	Selezionare la modalità internal	F8
Q	Play - Pause modalità reverse	A
W	Play - Pause modalità avanzamento	S
E	Pitch down (diminuire il pitch)	D
R	Pitch Up (aumentare il pitch)	F
T	Bend down (rallentare)	G
Y	Bend Up (accelerare la traccia) <i>Solo modalità REL. ed INT.</i>	H
U	Cursor della traccia in esecuzione <i>Solo modalità REL. ed INT.</i>	J
I	Posiziona la traccia in sul cue point <i>Solo modalità REL. ed INT.</i>	K
O	Posiziona /regola punto d'inizio del loop	L
P	Posiziona / regola il punto di uscita del loop	;
[On / Off dei loop	'
Ctrl - [Posizionarsi sul loop selezionato	Ctrl - '
Alt - Q	Caricare la traccia precedente	Alt - A
Alt - W	Caricare la traccia successiva	Alt - S
Alt - E	Riavvolgimento <i>Solo modalità REL. ed INT.</i>	Alt - D
Alt - R	Avanzamento rapido <i>Solo modalità REL. ed INT.</i>	Alt - F
Alt - I	Posizionamento di cue point temporaneo <i>Solo modalità REL. ed INT.</i>	Alt - K
Alt - O	Loop precedente	Alt - P
Alt - L	Loop successivo	Alt - ;
Alt - 1,2,3,4,5	Durata dell'auto loop (in base alla lunghezza mostra sul display)	Alt - 6,7,8,9,0
Alt-Barra spaziatr.	Attiva la funzione di misura del tempo (tempo tapper)	Alt- Barra spaz.(2x)
Ctrl- I	Posiziona il cue point temporaneo	Ctrl K

SET UP ADDIZIONALI

Questa sezione del manuale tratta le preferenze generali e le regolazioni per migliorare le prestazioni di Scratch LIVE. Per entrare in questo menu selezionare **setup** dal menu principale .

HARDWARE



DIMENSIONI DEL BUFFER (LATENZA)

Scratch Live processa il segnale audio in un piccolo spazio. Tuttavia, nonostante sia utilizzato il minore spazio possibile, il movimento della registrazione viene traslato nell'audio più spesso di quanto risulti utilizzando un sistema generale con alta latenza. Il processo richiede maggiore utilizzo della CPU, e per avere un buffer di dimensioni minori serve un computer potente per non creare interruzioni del segnale audio. Se volete una regolazione più equilibrata diminuite il valore, o se invece al contrario il segnale cade dovrete aumentare il valore, supportato da un pc potente.

AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE

Qualora si rendesse disponibile un aggiornamento di firmware dopo l'installazione della nuova versione di Scratch Live, un pulsante di aggiornamento del firmware apparirà nel menu di set up.

L'aggiornamento del firmware richiederà all'incirca 10 secondi, durante i quali l'interfaccia SL3 non potrà essere utilizzata.

STATO PHONO / LINEA

Il tipo di ingresso di segnale impostato sull'interfaccia SL3 è mostrato su ogni ingresso. Per cambiarne il tipo di segnale utilizzate il dip switch sull'SL3. Selezionate **up** per phono e **down** per linea. Quando viene selezionata la modalità phono la sensibilità del segnale viene mostrata. Impostate la corretta sensibilità di segnale di ingresso facendo riferimento al manuale di istruzione delle testine e pareggiatela tra entrambe.

Suggerimento: fate riferimento alla dimensione del cerchio nell'oscilloscopio. Il valore ottimale permette di vedere tutto il cerchio all'interno dell'oscilloscopio stesso.

REGISTRAZIONE Bit Depth
Scegliete 16-bit (qualità CD, file di dimensione inferiore) o 24-bit (alta qualità, file di dimensione superiore). Consultate la sezione "Registrazione" a pagina 28.

ESECUZIONE



AVVISO DI TERMINE DELLA TRACCIA

Abilitare l'avviso di termine della traccia per fare lampeggiare la piastra virtuale quando si avvicina il termine. Questa lampeggerà per venti secondi prima del termine della traccia. L'avviso di termine di traccia non considera quelle inferiori al minuto.

UTILIZZO DEL TASTO SHIFT PER L'ESECUZIONE

Funzione abilitata di default. Disabilitare questa funzione renderà impossibile l'utilizzo di tutti i tasti funzionali attivati con shift o Caps Lock. Questo vale per tutti i cue point (1...0) ed i comandi CUE (QWERTY etc etc) .
VEDI TASTI FUNZIONALI PAGINA 26.

BLOCCO DEL DECK IN ESECUZIONE

L'incubo di ogni dj è quello di alzare la puntina dal giradischi sbagliato. Questa funzione aiuta in maniera digitale ad evitare tutto ciò, ovvero a caricare una traccia sulla piastra in esecuzione. Con questa opzione selezionata potrete caricare una traccia solo se la piastra è ferma.

ORDINARE I CUE POINT PER CRONOLOGIA

I cinque punti di cue possono essere piazzati in qualsiasi ordine e possono essere trascinati in su e giù per riordinarli nei modi che preferite. Se volete che vengano ordinati in maniera cronologica selezionate questa opzione.

UTILIZZO DELL'AUTO GAIN

L'auto gain vi aiuta per l'impostazione di un volume uniforme per tutte quante le tracce presenti nella libreria. Quando l'auto gain è selezionato il pulsante del guadagno appare disabilitato. Per abilitare l'auto gain selezionate il pulsante **use auto gain** collocato nel menu set up sotto la voce playback. Una volta selezionato, le tracce precedentemente analizzate verranno caricate con il valore di auto gain applicato. Per trovare il livello ottimale di gain caricate una traccia incisa con un valore medio del volume su di uno dei deck virtuali. Di seguito

eseguite la traccia tenendo nota sia del volume che del valore livello mostrato dai LED. L'ideale è avere un dell'auto gain. Una volta terminata l'operazione caricate nuovamente la stessa traccia sul deck virtuale, noterete ora che che il pomello di regolazione del volume è cambiato e che il livello è il volume stesso è cambiato. Dal momento che la traccia che avete utilizzato ha un valore medio di volume, queste regolazioni apportate sulla traccia faranno sì che la maggior parte delle tracce nella vostra libreria abbiano lo stesso volume. Continuate ad effettuare queste regolazioni fino ad ottenere un livello che si colloca appena al di sotto del punto di clipping. Potreste avere bisogno di regolare il volume di una traccia in maniera separata. Potete regolare in modo sperato ogni traccia sul deck regolando il singolo gain. quando caricate nel deck. Al termine di queste operazioni il volume corretto sarà applicato nelle future esecuzioni.

Suggerimento: Avere un suono leggermente più basso è preferibile piuttosto di un altro troppo alto. Se il Vu meter è in rosso significa che il suono è in clipping. Il che non solo significa che il suono è distorto ma anche che potreste danneggiare le apparecchiature.

RICAMPIONAMENTO HI FI

Questa funzione riduce significativamente la distorsione digitale presente quando si rallenta o si aumenta al massimo la velocità. La funzione porta un sensibile aumento di carico di lavoro della CPU. Questa opzione è attivata di default, nel caso venga disattivata il campionamento avverrà nel modo utilizzato in precedenza.

ESECUZIONE DALL'INIZIO

volume della traccia che si collochi appena sotto il punto di clip, indicato dalla barra di colore rosso del LED. Se il **PLAY FROM START** Abilitate questa funzione per fare partire l'esecuzione delle tracce dall'inizio nelle modalità **rel** ed **int**. Se questa opzione non viene abilitata la traccia inizierà dal punto in cui era la precedente.

DOPPIA ESECUZIONE Istant Doubles

Questa funzione permette di fare combaciare le posizioni di due tracce. Quando viene selezionata, se caricate una traccia su di una piastra che sia già stata caricata sull'altra, (deve essere lo stesso file) di quest'ultima andrà a combaciare con l'altra. Questa disabilita play from start e play from first cue point .

ESECUZIONE DAL PRIMO CUE POINT

Abilitate questa funzione per fare partire le tracce dal primo cue point nelle modalità **rel** ed **int**. Questa opzione disabilita **play from start**.

AZIONE DI SPEGNIMENTO BRAKING

Nella modalità **int**. questo controllo regola il tempo nel quale una traccia viene fermata quando viene premuto il tasto play. Con il potenziometro selezionato a sinistra la frenata è istantanea; ruotandolo verso destra si aumenterà il tempo di frenata sino a simulare l'effetto di spegnimento del giradischi.

SEGNALE AUDIO

Di default l'uscita del segnale audio di Scratch LIVE è **stereo**, potete comunque selezionare la modalità **mono**. Questa regolazione viene salvata all'uscita da Scratch Live.

volume appare troppo basso, scaricate la traccia dal deck, aprite il menu set up ed aumentate il livello dei DB **VINILI DI CONTROLLO**



FUNZIONE REVERSE

Questa funzione permette di invertire il senso di scorrimento del disco di controllo. **Per la descrizione riferitevi a pagina 11 del manuale.**

REGOLAZIONE DEL LOOP TRAMITE VINILE

Il punto di termine del loop può essere regolato utilizzando i vinili di controllo, come descritto nel manuale a pagina 17. Non abilitate questa funzione se volete utilizzare le frecce per aggiustare il loop e controllare l'esecuzione con i dischi.

CARICARE LA TRACCIA SUCCESSIVA AL VOLO

Quando questa opzione viene attivata è possibile cambiare il lato del disco di controllo per caricare la traccia successiva, come nella funzione Autoplay. **Vedere a pagina 14 del manuale.**

VELOCITA' SCORRIMENTO DEL VINILE

Lo scorrimento del vinile permette di caricare una nuova traccia senza toccare alcun tasto del computer, semplicemente alzando la puntina e posizionandola in una speciale sezione del lato A. Per una descrizione completa andate a pagina 10. Questa regolazione vi permetterà di calibrare la sensibilità dello scorrimento, in modo tale da potere

controllare la totalità dei movimenti richiesti per muovervi tra le singole tracce.

AVANZAMENTO DELLA PUNTINA IN MODALITA' ABSOLUTE

Questa modalità determina un posizionamento della puntina e l'inizio esecuzione volutamente uguale al movimento del vinile. Il movimento della puntina avviene in modalità coerente con l'avanzamento della traccia. In caso di salto della puntina il posizionamento avviene in modo casuale esattamente come avverrebbe con un normale vinile.

AVANZAMENTO DELLA PUNTINA AL CUE POINT.

Questa opzione sincronizza la puntina con il corrispondente cue point (da 1 a 5) quando viene appoggiata all'interno dell'area del vinile inferiore ai primi cinque minuti di ascolto. Ad esempio: la puntina viene appoggiata in un punto corrispondente al secondo minuto, con questa opzione la traccia partirà dal cue point numero 2 se precedentemente settato.

COMPENSAZIONE DEL PUNTO DI INIZIO TRACCIA OFFSET

Se notate la presenza di un rumore anomalo all'inizio della traccia, questo potrebbe essere legato ad un valore di tracking troppo basso su quel punto. Utilizzate il controllo **track start offset** per compensare il punto di inizio, facendo sì che ricada all'interno del vinile di controllo. La prima manopola regola il numero complessivo dei minuti da compensare, e la seconda il numero totale delle rotazioni da effettuare in totale.

LIBRERIA



LETTURA DELLA LIBRERIA iTunes

Selezionate l'opzione read iTunes Library per mostrare la vostra libreria iTunes™ all'interno di Scratch Live. Potrete collocare a scascata la vostra libreria iTunes™ cliccando sull'icona di colore blu. Deselezionate l'opzione read iTunes Library per rimuovere le playlist di iTunes™ dalla libreria di Scratch Live. Per aggiungere in modo permanente i vostri file di iTunes™ alla libreria di Scratch Live, trascinate le tracce all'interno della cartella All, collocata nella parte sinistra dello schermo oppure all'interno di una qualsiasi crate. Ciascun file spostato in questo modo rimarrà accessibile all'interno della libreria di Scratch Live anche quando l'opzione read iTunes library viene deselezionata. Una volta che il file viene aggiunto in modo permanente alla libreria il logo iTunes™ scomparirà dallo schema. Raccomandiamo di deselezionare questa opzione solamente dopo avere copiato i file all'interno della libreria di Scratch Live.

Nota: La lettura delle librerie iTunes™ potrebbe comportare parecchio tempo nel caso questa contenga molte tracce. Se apporterete delle modifiche relative alle informazioni sui file nella libreria iTunes, esse saranno rese disponibili solo dopo avere avviato l'esecuzione della traccia. Scratch LIVE non può eseguire i file protetti da Digital Right Management System, quali quelli venduti da Apple iTunes™ Music Store. I file iTunes Plus sono DRM liberi, ovvero non protetti. iTunes™ è disponibile sia su Mac che su PC. Per maggiori

informazioni visitate il sito www.apple.com

PROTEZIONE DELLA LIBRERIA

Disabilitate questa opzione per rimuovere i file ed i crate dalla vostra libreria. Abilitare questa funzione può essere utile per prevenire la cancellazione accidentale dei file o dei crate mentre utilizzate Scratch Live. Abilitando la funzione verranno impediti le cancellazioni erronee delle etichette di tutti i file o dei crate e non possono essere modificati i testi.

COLONNE DI CRATE PERSONALIZZATE

Selezionate questa opzione per modificare la vista delle colonne dei crate e delle playlist. Quando questa opzione è disattivata, di default, l'ordinamento dei crate sarà abbinato alla stessa colonna.

PUNTAMENTO DELLA TRACCIA AL CENTRO

Con questa opzione selezionata, lo scorrimento delle tracce in alto o in basso nella libreria avverrà tenendo sempre al centro la traccia scelta.

MOSTRA TUTTI I TIPI DI FILE

Abilitate questa funzione se volete vedere tutti i file prima di importare le tracce all'interno del programma. Se non viene abilitata, Scratch Live visualizzerà solamente i tipi di file che possono essere eseguiti.

INCLUDERE LE TRACCE NEI SUBCRATE

E' possibile trascinare crate all'interno di altre crate per creare delle sottocartelle. Abilitando questa funzione tramite il pulsante include subcrate tracks potranno essere visualizzati i contenuti di tutte le sottocartelle. **VEDI GESTIONE DELL'ARCHIVIO MUSICALE A PAGINA 21.**

VISIONE GENERALE DELLA TRACCIA IN AUTOMATICO

Abilitare questa funzione creerà una vista generale della traccia non appena questa viene caricata. Se non viene abilitata la vista generale della traccia verrà generata nel momento in cui la traccia viene eseguita. Il caricamento automatico della vista generale comporta un maggiore lavoro della CPU ed è sconsigliato sui pc più lenti.

IMPORTARE FILE NEL FORMATO AAC

Deselezionate questa opzione qualora non vogliate importare file di formato AAC nella vostra libreria. Cambiando questa opzione, nel caso sia selezionata l'opzione read iTunes library, la vostra libreria iTunes™ verrà caricata nuovamente.

DISPLAY



AGGIORNAMENTI MASSIMI DELLE SCHERMATE

Questa caratteristica permette di andare a diminuire il rateo di refresh dello schermo. Coloro che utilizzano computer meno potenti, dovrebbero utilizzare questa funzione solo se si manifestano problemi durante le performance. Può essere utile diminuire l'utilizzo del processore da parte di Scratch Live nel caso si lavori in contemporanea con un altro programma di registrazione. Il settaggio di default è 60 Hz o 60 refresh per secondo. Questa regolazione viene applicata all'intero schermo ed include le piastre virtuali, la forma d'onda ed il menu di setup.

AUDIO CACHE

Utilizzate lo slider per regolare la media del valore audio che viene caricato all'interno della memoria. Un piccolo valore di audio cache darà meno carico di lavoro alla vostra macchina, ed la traccia verrà caricata più rapidamente. Un grande valore di audio cache (se supportato) vi darà invece una vista generale più grande della forma d'onda quando questa viene ridotta al minimo (zoom out).

FORMA DELL' ONDA ORIZZONTALE

Selezionate opzione per visualizzare la forma d'onda in modo orizzontale. La forma d'onda si espanderà sullo schermo sino ad occupare lo spazio disponibile. Se utilizzate un pc con schermo largo aumentate il valore massimo di audio cache per rendere la forma dell'onda più grande.

VISUALIZZAZIONE DELLE COPERTINE SUL DECK

Selezionate questa opzione per mostrare le copertine dei vostri album a fianco delle informazioni mostrate su ciascun deck virtuale.

PLUGINS



SP-6

Usate casella di selezione per abilitare o disabilitare il campionatore SP-6. SP-6 è abilitato di default.

DJ FX

Usate la casella di selezione per abilitare o disabilitare DJ FX. DJ FX plugin è disabilitato di default.

SL 3 DECK AUSILIARIO

Usate la casella di selezione per abilitare o disabilitare SL 3 Aux Deck. SL 3 Aux Deck è disabilitato di default.

PLAYLISTS SERATO

Usate la casella di selezione per abilitare o disabilitare le funzioni Serato Playlists e Live Playlists. Esse sono disabilitate di default.

**PROBLEMI
RISCONTRATI
E
DOMANDE
FREQUENTI**

Il segnale audio si interrompe o dà disturbi

Scratch Live non riceve un buon segnale audio dal disco di controllo, o il vostro computer non riesce ad elaborare le informazioni velocemente. Andate sul menu set up e verificate con l'oscilloscopio la qualità del segnale proveniente dai giradischi. Il cerchio più interno dovrebbe assumere una forma pressoché circolare ed il livello del valore essere pari al 100%. Se non fosse così dovrete effettuare la procedura di calibrazione descritta a pagina 7. Aumentate la dimensione del buffer audio USB nel caso il vostro computer stia lavorando con un livello troppo vicino al minimo. Pulite le puntine! Questa è la più comune causa di problemi del segnale audio. Poiché state utilizzando lo stesso vinile di continuo necessita di maggiore pulizia.

Quando premo il pulsante estimate il limite si sposta verso l'estremità destra

Appoggiate la puntina sul disco ed a piatto fermo premete il pulsante estimate . Se notate che lo slider si sposta decisamente sulla destra, rimanendo fisso in questa posizione, verificate il collegamento della massa. Se non riuscite a risolvere il problema utilizzate la modalità rel al posto di quella abs.

La traccia va in esecuzione al contrario

I cavi di segnale del giradischi o del CD sono invertiti. Provate ad inserire il connettore rosso al posto di quello bianco .

Non riesco a fare visualizzare una forma circolare nell'oscilloscopio

Selezionate il dip switch nell'SL3 in posizione UP se utilizzate i giradischi. Pulite le puntine. Se il cerchio che viene visualizzato appare sfocato pulite i dischi di controllo. Se appare una linea anziché un cerchio, Scratch Live sta ricevendo il segnale da un canale anziché da tutti e due. In tale caso verificate i cavi, il collegamento, la connessione tra la cartuccia della testina ed il braccetto.

Scratch Live produce uno strano rumore digitale perfino quando non vi sono tracce in esecuzione

Scratch Live sta interpretando il rumore di fondo presente come un movimento del disco. Dal menu set up muovete lo slider della soglia del livello limite , si trova alla sinistra del pulsante estimate verso la destra sino a che il rumore non venga eliminato.

La prima volta che eseguo una nuova traccia noto che passa del tempo prima che venga caricata

La prima volta che una traccia viene eseguita Scratch Live deve leggere l'intero file e creare un index su di esso. Queste operazioni potrebbero durare alcuni secondi nei file di maggiore dimensioni. Dopo la prima volta, il caricamento sarà istantaneo.

Ho un file MP3 in particolare che non si legge / ha una pessima dinamica /arrecava problemi (crash) al programma. Cosa debbo fare?

Il file in questione potrebbe essere danneggiato. Vi preghiamo di segnalarne le anomalie al team di supporto sul sito www.scratch.live.net. Comunicandoci le tipologie di problematiche riscontrate aiuterete i programmatori a lavorare sullo sviluppo del programma Scratch Live in modo che possa riuscire a

leggere anche file danneggiati.

Scratch LIVE genera un segnale strano quando utilizzo la funzione master tempo (key adjust) sul mio lettore CD.

Scratch Live interpreta il segnale proveniente dal lettore CD ed utilizza queste informazioni per controllare l'esecuzione dei file. Qualsiasi processo venga effettuato sul segnale da parte del lettore, come la funzione master tempo, provoca una anomalia. Disattivate la funzione master tempo / key adjust sui vostri lettori CD. Utilizzate la funzione key lock di Scratch Live per le correzioni di tonalità.

Ho bisogno di creare un backup dei miei crate o di spostarli su di un altro computer, dove sono immagazzinati ?

Il vostro database dei crate è contenuto all'interno della cartella documenti\musica\Scratch LIVE nei PC, ed all'interno della cartella Home\Music\ScratchLIVE nei MAC. I crate hanno l'estensione file .slc . Se il vostro archivio contiene tracce che sono archiviate in un altro drive diverso dal disco fisso, Scratch Live creerà un database separato. Se l'unità è un disco removibile le tracce verranno visualizzate solamente ad unità connessa.

Ho un rumore anomalo nell'inizio traccia del mio disco di controllo. Significa che devo sostituirlo?

No, è sufficiente regolare con la funzione track start offset, presente nel menu set up, il punto nel quale la traccia inizia spostandola su di un punto all'interno del vinile di controllo.

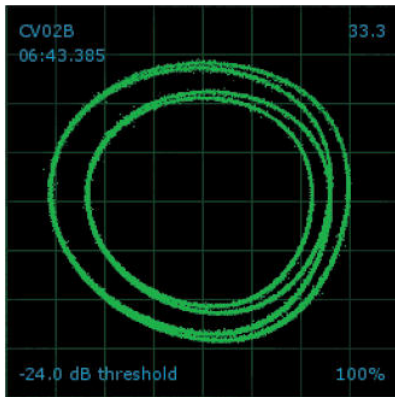
NOTA: Per essere aggiornati su argomenti di importanza rilevante visitate il forum ufficiale di Scratch Live www.scratchlive.net

**FILE CORROTTI
DESCRIZIONE E DIAGNOSI**

File rovinato (corrupt). Questo MP3 contiene parti non valide	Questo file MP3 contiene dei frame che non sono conformi alla codifica MP3. Scratch LIVE non potrà eseguire questo file correttamente al 100%
File rovinato (corrupt). Questo file contiene parti rovinate che possono generare buchi del segnale audio	Questo file contiene due o più parti contigue rovinate. Poiché i frame rovinati sono sostituiti da silenzio l'esecuzione potrebbe avere dei buchi
File rovinato (corrupt) Questo file è stato tagliato. Controllare l'inizio del file.	Il primo audio frame MPEG in questo file si riferisce ad una parte audio che non vi è più. Questo succede quando si verificano errori di editing. Poiché il frame deteriorato viene usualmente sostituito con una parte di silenzio, il problema potrebbe non essere appariscente. Per sicurezza iniziate l'esecuzione all'inizio della traccia.
File rovinato (corrupt). Questo file contiene parti con dati rovinati	La decodifica di parte dei dati MPEG non è andata a buon fine. Ciò significa che vi sono parti con dati non validi. Come di consueto queste parti saranno mute.
File rovinato (corrupt) Questo MP3 ha perso la sincronizzazione tra l'indice e le parti.	Messaggio raro che non dovrebbe apparire. Se si verificasse mandate il file che mostra questo messaggio per analisi e risoluzione del problema.
File rovinato (corrupt) Questo MP3 è totalmente deteriorato e non utilizzabile.	Spiegazione generica. Le cause possibili possono essere settori rovinati, file deteriorati, tipi di file errati, estensione errata etc.
File rovinato (corrupt) Questo file contiene dati audio di formato non valido	Scratch LIVE ha verificato la presenza di dati audio di formato non riconosciuto. Questo messaggio vi vuole allertare in merito alla possibilità che in esecuzione si potrebbero avere dei problemi.
File rovinato (corrupt) Questo MP3 contiene parti non valide	Questo file non contiene segnali audio. Il che significa che per quanto concerne Scratch Live non può essere utilizzato.
Formato non supportato. Questo file contiene strati multiple.	Analizzando il file Scratch Live ha riscontrato che vi sono parti con diversi strati MPEG. Scratch Live non supporta file con parti a strato multiplo.
Formato non supportato. Questo file ha dimensioni superiori a 2 GB.	Spiegazione generica. Al momento Scratch Live non è in grado di supportare file con dimensioni superiori a 2 GB.
Formato non supportato. Questo file ha parti di dati con dimensioni superiori a 2 GB.	Questo file contiene parti di dati con dimensioni superiori a 2 GB. Scratch Live non è in grado di supportare file con dimensioni tali.
File rovinato (corrupt) Questo WAV contiene parti non valide.	Questo file contiene dati WAV non riconoscibili. Potrebbe anche essere un file non WAV.
Formato non supportato. Questo file contiene dati non in formato PCM.	I file WAV possono avere dei dati in formato diverso. Scratch LIVE supporta solo quelli con dati in formato PCM.
Formato non supportato. Questo file ha un campionamento superiore a 48 kHz.	Scratch Live non supporta file con campionamenti superiori a 44,1 kHz Se vedete questo messaggio potete semplicemente convertirlo ad un rato di 44,1 kHz e salvarlo nuovamente.
Formato non supportato. Questo file utilizza più di 24 bit per campione.	Scratch Live supporta un massimo di 24 bit per campione di dati audio.
File rovinato (corrupt). Questo WAV non è completo.	Scratch Live ricerca più dati su questo file che non vengono reperiti. Questo può accadere perché il file è stato troncato o perché si è deteriorato.
File rovinato (corrupt). Questo file contiene parti deteriorate.	Questo file contiene informazioni di dati con dimensioni pari a zero. Questo messaggio viene inserito per prevenire problematiche nell'esecuzione nelle prime versioni di Scratch Live.
File rovinato (corrupt). Questo file non contiene dati audi	Scratch Live non trova tracce audio su questo file. Verificate che il formato di questo sia supportato.
File rovinato (corrupt). Questa traccia contiene campioni non validi.	Questo file contiene dei campioni di audio che sono troppo piccoli per essere eseguiti e sono stati troncati. Questo potrebbe non apparire ma presentare dei problemi nell'esecuzione.

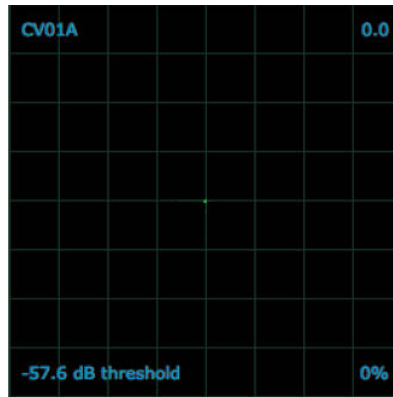
VISUALIZZAZIONE DEL SEGNALE DELL'OSCILLOSCOPIO

La maggior parte dei problemi che accadono utilizzando Scratch Live possono essere attribuiti nella mancata ricezione di un buon segnale da parte del giradischi o dei lettori CD. Gli esempi che seguono mostrano ciò che può apparire nell'oscilloscopio del menu set up, in modo da potere risolvere possibili problemi. Alcuni problemi appaiono visualizzati nello stesso modo, come puntina sporca o danneggiata.



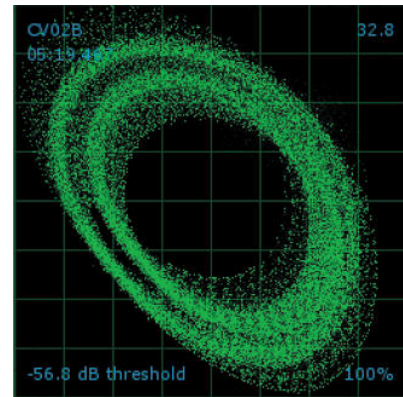
SEGNALE CORRETTO

Segnale pulito con 100% di livello di lettura.



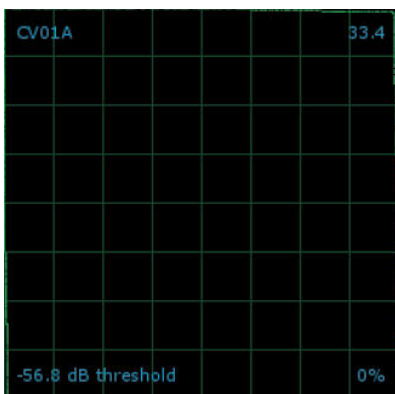
NESSUN SEGNALE

Scratch LIVE non sta ricevendo alcun segnale di controllo. Controllate le connessioni.



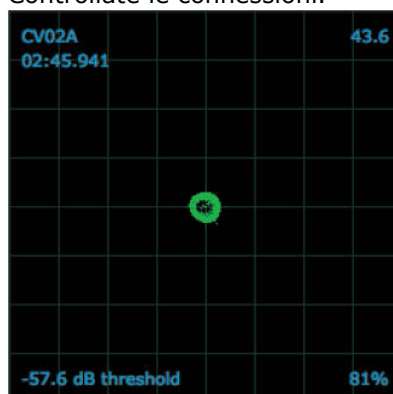
LARSEN DEL GIRADISCHI

Le frequenze dei bassi si propagano tramite la testina. Provate ad isolare il giradischi.



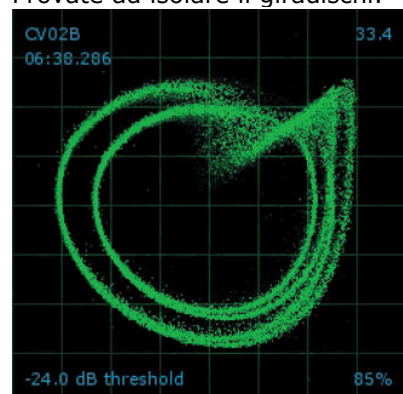
LETTORE CD SU PHONO

SL 1 è stato impostato per ricevere segnale del giradischi. Selezionate l'opzione corretta sul menu di set up.



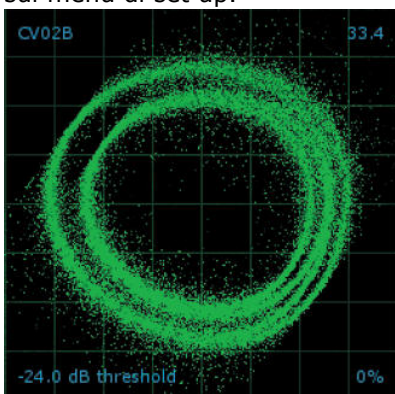
PHONO SU CANALE CD

SL 1 è stato impostato per ricevere il segnale di linea. Selezionate l'opzione corretta sul menu di set up.



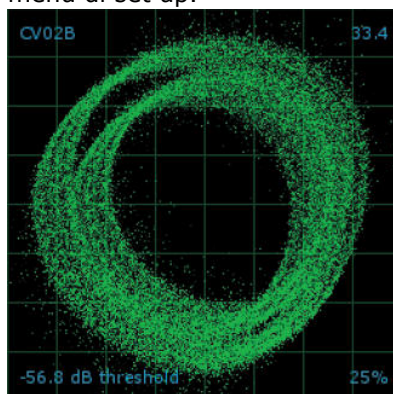
PUNTINA SPORCA

La polvere sta impedendo di ricevere il segnale corretto. Pulite la puntina ed il vinile di controllo.



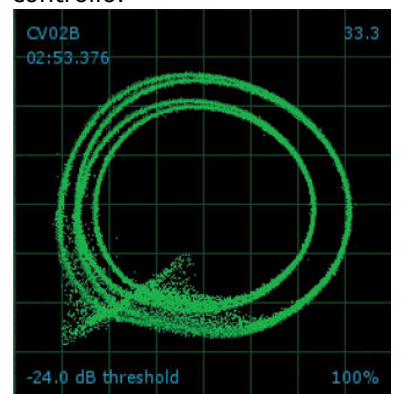
MASSA NON COLLEGATA

Segnale molto sensibile ad interferenze. Connettete la massa dei giradischi al mixer.



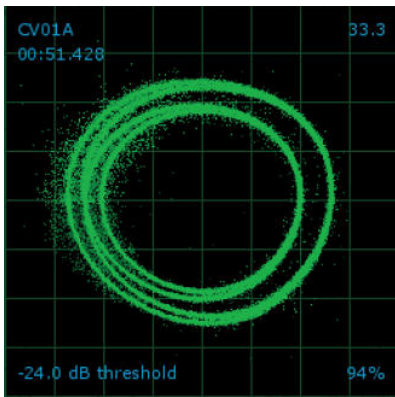
CAVI CON PERDITA SEGNALE

Segnale con basso livello di tracking. Provate a collegare direttamente i cavi al SL1.



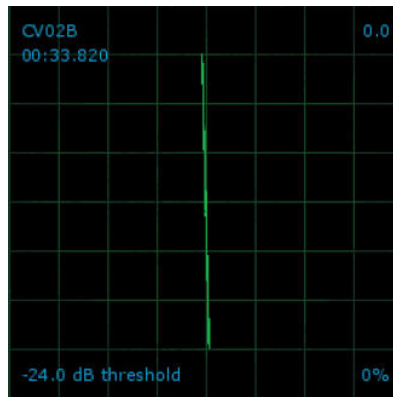
PUNTINA DANNEGGIATA

Provate a reinstallare, pulire o sostituire la puntina.



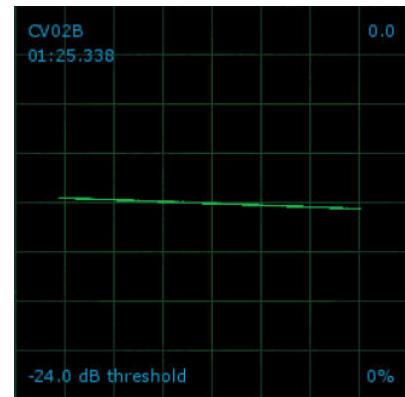
VINILE STRISCIATO

Una sezione del disco di controllo è strisciata. Girate il disco, o regolate l'inizio.



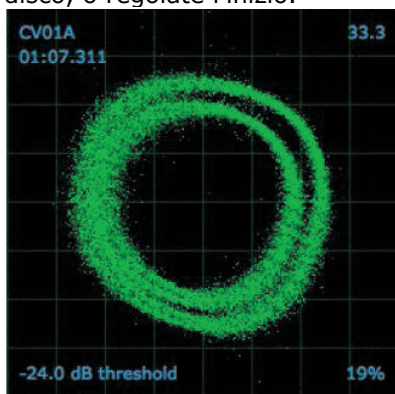
CH. SINISTRO MANCANTE

Il segnale del canale sinistro non raggiunge l'SL1. Controllate connessioni, i cavi e la testina.



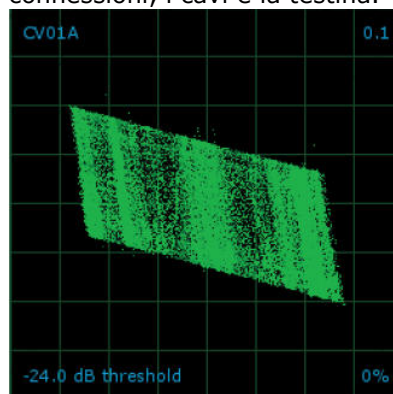
CH. DESTRO MANCANTE

Il segnale del canale destro non raggiunge l'SL1. Controllate connessioni, i cavi e la testina.



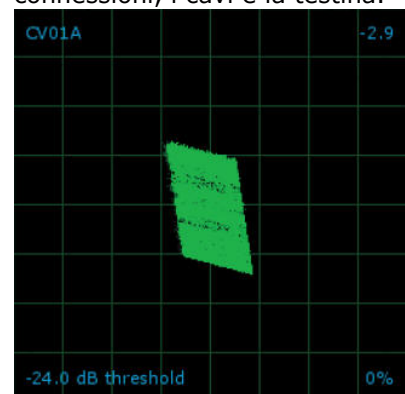
VINILE ROVINATO

Il disco di controllo è rovinato e SL1 non controlla il segnale. Girate il disco o cambiatelo.



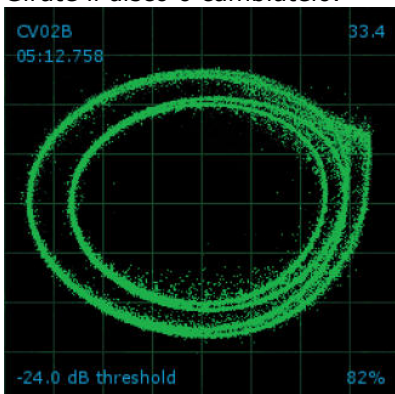
RUMORE DA CH. SINISTRO

Il segnale del canale sinistro è coperto da rumore. Verificate la connessione.



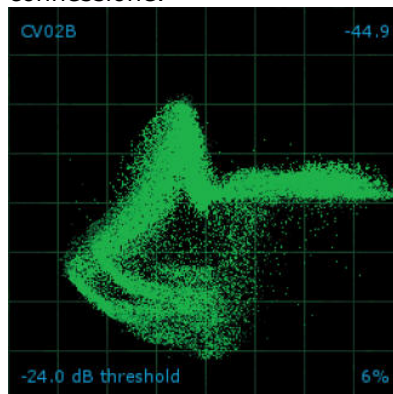
RUMORE DA CH. DESTRO

Il segnale del canale destro è coperto da rumore. Verificate la connessione.



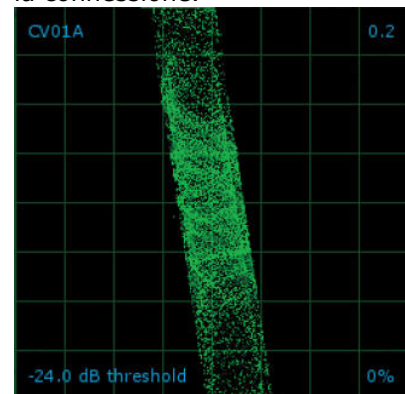
TESTINA LEGGERA

Suscettibile di problemi per polvere o vibrazioni. Regolare il peso di appoggio.



TESTINA TROPPO LEGGERA

La puntina non rimane nel solco. Aumentare il peso del braccetto calibrandolo correttamente.



INTERFERENZE CH.DESTRO

Il segnale del canale destro è coperto da rumore ed il canale sinistro genera interferenze.

SPECIFICHE SL3

SPECIFICHE INTERFACCIA SL3

Interfaccia del computer	USB 2.0 ad alta velocità
Alimentazione richiesta USB	400 mA 5.0 Volts
Canali audio USB	Sei canali in registrazione sei in esecuzione
Alimentazione esterna	1060mA , 7.5 Volts
Convertitori	24 bit / campionamento 44.1kHz o 48 kHz
Range dinamico DAC	104 dB pesato
Range dinamico Line Thru	101 dB pesato
Range dinamico Phono Thru	98 dB pesato
THD + N	0,009% ad 1 kHz a 2 Vrms
Livello segnale ingresso	Selezionabile tra Phono e Line
Ingresso Line	RCA, sbilanciato
Guadagno ingresso Line	Unità
Massimo valore In / Out	3 Vrms
Ingresso Phono	RCA, sbilanciato
Sensibilità ingresso Phono	Regolabile tra 2.5 mV e 10 mV

MIXARE CON UN UNICO GIRADISCHI O LETTORE CD

La tecnica di mixaggio con un giradischi permette di effettuare i mixaggi con un solo giradischi, allo stesso modo di due. Se uno dei vostri giradischi non funziona o se ne avete a disposizione uno solo, potrete continuare a mixare nella maniera in cui siete abituati normalmente.

Seguite passo dopo passo la descrizione, utilizzando un giradischi o lettore CD alla vostra destra.

SETTAGGIO DEL MENU

Andate al menu di set up, selezionate la pagina playback. Assicuratevi che l'opzione instant doubles sia selezionata, e l'opzione lock playing deck deselezionata.

1. Caricate una traccia sulla piastra destra di Scratch Live e mandatela in esecuzione normalmente.
2. Selezionate la modalità int. sul deck di sinistra.
3. Caricate la stessa traccia che avete in esecuzione nel

deck di destra su quello di sinistra. La taccia su questo deck inizierà l'esecuzione dallo stesso punto e con lo stesso valore di pitch di quello di destra.

4. Potete ora velocemente muovere il cross fader del mixer verso sinistra mandando in esecuzione il canale sinistro.

5. Il vostro deck di destra è ora pronto per potere leggere un'altra traccia da eseguire.

VEDI INSTANT DOUBLES A PAGINA 29.

DICHIARAZIONE DI CONFORMITA'

La presente pagina include copia della dichiarazione di conformità in originale redatta in lingua inglese e tratta dall'originale manuale allegato alla confezione.

DECLARATION OF CONFORMITY

**APPLICATION OF
COUNCIL DIRECTIVE:**

2006/95/EC
2004/108/EC
2002/95/EC
2002/95/EC

**STANDARD(S) TO WHICH
CONFORMITY IS DECLARED:**

EN60065:Ed. 7.1 (2005)
EN55103-1:1998
EN55103-2:1998
ENVIRONMENT 2
SERIAL NUMBERS 600000-700000

MANUFACTURER:

Rane Corporation
10802 47th Avenue West
Mukilteo WA 98275-5008 USA

This equipment has been tested and found to be in compliance with all applicable standards and regulations applying to the EU's Low Voltage (LV) directive 2006/95/EC, and Electromagnetic Compatibility (EMC) directive 2004/108/EC. In order for the customer to maintain compliance with this regulation, high quality shielded cable must be used for interconnection to other equipment. Modification of the equipment, other than that expressly outlined by the manufacturer, is not allowed under this directive. The user of this equipment shall accept full responsibility for compliance with the LV directive and EMC directive in the event that the equipment is modified without written consent of the manufacturer.

TYPE OF EQUIPMENT:

Professional Audio Signal Processing

MODEL: SL 3

IMMUNITY RESULTS:

Test Description	THD+N: 4 dBu, 400 Hz, BW = 20 Hz - 20 kHz	Results	Conditions
RF Electromagnetic Fields Immunity			
80 MHz - 1000 MHz, 1 kHz AM, 80% depth, 3W/m		< -79 dB	80 MHz - 1,000 MHz
Magnetic Fields Immunity			
50 Hz - 10 kHz, 3.0 - 0.3 A/m		< -62 dB	

I, the undersigned, hereby declare that the equipment specified above conforms to the Directive(s) and Standard(s) shown above.



(Signature)

Roy G. Gill

(Full Name)

Compliance Engineer

(Position)

July 10, 2008

(Date)

Mukilteo WA USA

(Place)

TERMINI DI VALIDITA' DELLA GARANZIA

1. I prodotti RANE hanno garanzia valida solo nel paese nel quali sono stati venduti, attraverso unicamente il distributore RANE di quel paese, e detta garanzia viene applicata verso i difetti di fabbricazione sia dei materiali che dell'assemblaggio.

TERMINI DI VALIDITA' DELLA GARANZIA IN ITALIA

1. La garanzia italiana viene applicata unicamente tramite la società CO.FI.PO. srl di Monza, www.cofipo.it in nome e per conto del distributore unico italiano Audio Equipment srl di Monza e si intende valida unicamente per i prodotti venduti tramite i propri rivenditori.
2. La validità della garanzia sul prodotto nuovo è di mesi 24 ad eccezione delle parti di consumo sulle quali non viene riconosciuto alcun periodo di garanzia.
3. Rane Corporation non riconosce la validità della garanzia per i guasti derivanti dalle seguenti motivazioni:
 - a) Problematiche varie che si possano presentare e che siano riconducibili ad utilizzo a causa di materiale o manodopera non fornita da Rane.
 - b) Guasti derivanti da utilizzo improprio del prodotto o in violazione di quanto specificato nel presente manuale.
 - c) Nei prodotti riparati tramite centri di assistenza tecnica non autorizzati da Rane.
 - d) Nei prodotti nei quali è stata tolta o resa illeggibile l'etichetta contenente il serial number del prodotto stesso.
 - e) Nei componenti o nelle parti già coperte da garanzia di altro produttore.

Tutti i termini di garanzia, espressi od impliciti, , sono limitati ad un periodo di anni due dalla data della vendita del prodotto nuovo previa presentazione della documentazione comprovante l'avvenuta vendita del prodotto in Italia. I suddetti termini di garanzia si rifanno alla normativa vigente in Italia.

©Rane Corporation 10802 47th Avenue W. , Mukilteo WA 98275-5098 USA
TEL. 425 – 355- 6000 FAX 425 347 7757 www.rane.com

Traduzione Italiana Maggio 2010 a cura di:
Audio Equipment srl Via Don Minzoni 17 20052 Monza
www.audiodj.it www.audioequipment.it