Manual - BPM Studio

Contenuti

Introduzione 1

1.01. A proposito di questo manuale 8
1.02. Requisiti di sistema 8
1.03. Contenuti del pacchetto 9

Installazione software e unità di controllo remoto 2

2.01. Installazione del software 9
2.02. Connessione unità di controllo remoto 12
2.03. Hardware Reset 12
2.04. Prima Inizializzazione del programma 13
2.05. Parametri di unità di controllo remoto 13
2.06. Parametri Audio e Driver 14

Descrizione del programma 3

3.01. Finestra del programma di PBM Stduio 16

3.02. Player 17

3.02.1. Funzioni Base 17
3.02.2. Lavorare con tasti Direct-Cue 18
3.02.3. Pitch e Master Tempo 18
3.02.4. Regolazione degli Sliders 19
3.02.5. Realtime BPM Counter 19
3.02.6. Display Player 20

3.03. Playlist 21
3.03.1. Funzioni Base 21
3.03.2. Lista d'attesa, Modus Lista Unica 22
3.03.3. Contenuto e larghezza Colonna Regolabile ... 23

3.04. Anteprima del Player.....14

3.05. Archivi di file e Playlist 22
3.05.1. Archivio File 24
3.05.2. Archivio Playlist 26
3.05.3. Funzione Playlist History 26
3.05.4. Contenuto e larghezza Colonna Regolabile.... 27
3.05.5. Ordine di classificazione 27

3.06. Loop Sampler 28
3.06.1. Utilizzo di Loop Samplers 28
3.06.2. Il display di Loop Samplers 29

3.07. Sample Player 29
3.07.1. Modificare e assegnare tasti ai Samples 30

Contenuti

Descrizione del programma 3

3.08. Lavorare con Sample..... 31
3.08.1. Funzioni Blocco Sample 31
3.08.2. Funzioni Canale sample 31

3.09. Cross Fader 33

3.10. BPM Counter 34
3.10.1. Player Monitor del BPM Counter 34
3.10.2. Determinazione BPM in modalità manuale ... 35
3.10.3. Determinazione BPM in modalità automatica.. 35

3.11. Lavorare con i file..... 36
3.11.1. Caricamento e apparizione di un titolo 36
3.11.2. Regolazione genere display 36
3.11.3. Segnalazione generi ed esportazione nei File 37
3.11.4. Regolazione volume e Pitch 37
3.11.5. Barra degli Strumenti 37
3.11.6. Funzioni di segni differenti 37
3.11.7. Lavorare con i Punti Cue 38

3.12. File Info Box 39

3.13. Mixer 40
3.13.1. Canali Audio 40
3.13.2. Equalizzatore 41
3.13.3. Caricamento e memorizzazione impostazioni equalizzatore 41
3.13.4. Ricodificatore 42
3.13.5. Compressore/Limiter (AGC) 43

3.14. Modulo Stream MP3 46

3.15. CD-Player / CD Writer 48
3.15.1. Lettore CD 48
3.15.2. Codificazione CD audio 48
3.15.3. Quesito-CDDB 49
3.15.4. Copiare un Cd audio 49
3.15.5. Modalità "CD at once" del CD Player..... 50
3.15.6. Codificatore 50
3.15.7. Scrittura CD 51
3.15.8. Creare CD audio 52
3.15.9. Creare CD Daten 53
3.15.10. Analisi del Sistema in modalità test 54
3.15.11. Cancellare CD-RW 54

Contenuti

Descrizione del programma 3

3.16. BPM Print Designer 55
3.16.1. Inizializzazione BPM Print Designer 55
3.16.2. Esportazione finestra Lista 56
3.16.3. Stampa anteprima finestra 58

3.17. Componenti sel server di BPM Studio..... 60

3.18. Formato dei file di BPM Studio.....61

3.19. Opzioni del programma.....62
3.19.1. Pre-settaggi 62
3.19.2. Opzioni 63
3.19.3. Audio I/O 65
3.19.4. Memorizzazione..... 67
3.19.5. Copia-CDDA 68
3.19.6. Scrittura CD 70
3.19.7. Controllo remoto 73
3.19.8. Amministrazione Utente..... 75
3.19.9. Componenti del server 76

3.20. Funzioni addizionali 77
3.20.1. Funzione Normailize 77
3.20.2. Dialogo Ricerca 77
3.20.3. Funzioni Monitor 77
3.20.4. BPB database 78
3.20.5. Funzione PreAmp (Limiter).....78
3.20.6. Funzione Backup- Update 78
3.20.7. Interfaccia visualizzazione Plugins 78

3.21. Amministrazione utente..... 79
3.21.1. In Generale 79
3.21.2. Installazione utente specifico 79
3.21.3. Configurazioni esmplificative 81

3.22. Funzioni Network 82
3.22.1. Indirizzare i file MP3 82
3.22.2. Archivi Rete File 83

Contenuti

3.22.3. Configurazione esemplificativa 85

Primi passi con il software di BPM Studio 4

4.01. Dove trovo i file MP3? 86

4.02. Come riproduco i file MP3? 86

4.03. Beat-Matching con BPM Studio 87

4.04. Come lavoro con le Playlist? 89
4.04.1. Aggiungere titoli alla Playlist 89
4.04.2. Modifica ordine dei titoli 89
4.04.3. Memorizzazione Playlist 90
4.04.4. Caricamento Playlist da disco fisso 90
4.04.5. Funzionalità Drag&Drop della Playlist 90
4.04.6. Aggiungere Playlist ad Archivio 90
4.04.7. Caricamento Playlist da Archivio in lettore 91
4.04.8. Unire Playlist a lista già caricata 91
4.04.9. Aggiungere Playlist a lista già caricata 91
4.04.10. Visualizzazione titoli 91

4.05. Creare Fades all'interno delle tracce..... 92

4.06. Come posso modificare le informazioni inerenti le tracce? 94

4.07. Trasferire ed archiviare CD audio 95

4.08. Come utilizzo adeguatamente il Sampler? 98
4.08.1. Play singolo 98
4.08.2. Modalità Scratch 99
4.08.3. Configurazione del Sample Player 99

Unità RC ALCATech:
Controllo Remoto RC V3 5

5.01. RC V3 visualizzazione 100
5.02. RC V3 descrizione 101
5.03. RC V3 e Fader Start 104

Controllo Remoto RCP-1001 6

6.01. RCP-1001 visualizzazione 106
6.02. RCP-1001 descrizione 107
6.03. RCP-1001 e Fader Start 112

Contenuti

Controllo Remoto RCP-2001 A+B8 7

7.01. **RCP-2001-A** visualizzazione facciata.....113
7.02. **RCP-2001-B** visualizzazione facciata.....114
7.03. RCP-2001 visualizzazione posteriore 114
7.04. RCP-2001 descrizione 115
7.05. RCP-2001 e Fader Start 122

Lavoro professionale con il controllo remoto RCP-2001 8

8.01. **Lavorare con il Loop Player** 124
8.01.1. Registrazione e riproduzione Loop .. 124
8.01.2. Registrazione usando la funzione Autoloop 125
8.01.3. Memorizzazione Loop 126
8.01.4 Memorizzazione Loop con un tasto DirectCue 126
8.01.5. Memorizzazione Loop con un tasto Sample Player 126
8.01.6. Cancellare il Loop Player 126
8.01.7. Modifica di un Loop 127
8.01.8. Beat-Stepping 127

8.02. **Lavorare con i tasti DirectCue** 130
8.02.1. Definire un Cue-Point standard 130
8.02.2. Modificare un Cue-Point 130
8.02.3. Beat-Stepping 131
8.02.4. Memorizzazione Cue-Point con un tasto DirectCue 131
8.02.5. Installazione DirectCue Points on-the-fly 132
8.02.6. Modifica DirectCue Points 132
8.02.7. Cancellare DirectCue Points 132
8.02.8. Cancellare tutti i DirectCue Points e il Loop Player 132

8.03. **Beat-Stepping** 133

Appendice 9

9.01. Uso della tastiera 134

9.02. Consigli e istruzioni 136

9.03. Supporto, Contatti 137

Congratulazioni per aver acquistato BPM Studio!

Con il software BPM Studio e le unità di controllo ALCATech, avrete a vostra disposizione eccezionali sistemi di amministrazione e modifica audio. Con il vostro acquisto, avete scelto di seguire un metodo completamente diverso nelle applicazioni multimediali. BPM Studio è il riproduttore audio della nuova generazione, poiché fornisce tutti i nuovi procedimenti per archiviare, modificare, e riprodurre file audio. Questi sistemi sono stati sviluppati esplicitamente per discoteche e Dj, sebbene, a causa delle loro caratteristiche di ampio spettro, siano utilizzati in molti altri settori. Attualmente BPM Studio è l'unico software sul mercato capace di riprodurre ed archiviare formati audio di file diversi con tale estensione. Caratteristica impareggiabile quella di controllare convenientemente il sistema con unità di controllo in formato 19". Un team di Dj esperti ha testato professionalmente questo software durante la sua fase di sviluppo. Esso è soggetto a frequenti controlli di qualità e miglioramento. Il design moderno, l'intefaccia ergonomico per l'utente e le unità di controllo remoto , permettono un utilizzo sicuro anche nelle circostanze più difficili. Sarete sorpresi dalle tante, nuove opportunità che BPM Studio è in grado di offrire, sia a livello amatoriale sia professionale. Per assicurarvi di poter trarre vantaggio dalle caratteristiche estensive dei programmi, e lavorare effettivamente con essi, è vivamente consigliata la lettura approfondita di questo manuale. BPM Studio è reperibile come software MP3 Dj a livello professionale, supportando operazioni di controllo remoto da uno o più di 19" Controllers. Sono disponibili diversi controllers, distinti fra loro da differenti categorie di caratteristiche e prezzi. Potete determinare che tipo di versione avete acquistato controllando l'adesivo sulla vostra scatola. Nell'ambito di questa famiglia di prodotti, disponibile anche BPM Studio Gastro (un lettore MP3 a sei sezioni, capace di fornire fonti audio a sei aree indipendenti di uno stesso edificio), e una personal edition. Maggiori informazioni su questo prodotto reperibili sulla nostra Homepage, oppure presso il nostro esercizio di vendita al dettaglio a voi più vicino.

1.1. A proposito di questo manuale

Il Manuale BPM Studio fornisce dettagliate informazioni a proposito delle operazioni relative a software e hardware. È stato creato con l'intento di aiutarvi nella fase iniziale del vostro lavoro con questo sistema. Si raccomanda l'installazione del software prima dello studio di questo manuale. Per fare questo, seguite le istruzioni nel capitolo successivo. Inoltre, questo capitollo si occupa anche dei requisiti di sistema, e delle componenti. Questo manuale richiede una certa familiarità con l'utilizzo delle funzioni e convenzioni dei maggiori sistemi operativi, nonché la capacità di utilizzare il mouse.

Le parti in grassetto e i termini sottolineati sono trattati più approfonditamente in una diversa parte del manuale.

Questa parte del manuale approfondisce le funzioni di diverse unità di controllo. Attenzione: non tutte le funzioni sono disponibili per ognuna delle unità di controllo..

1.2. Requisiti di Sistema

Per utilizzare BMP Studio si necessitano le seguenti caratteristiche:

- PC IBM Pentium III frequenza min. 700MHz
- 128 MB RAM (meglio 512 MB)
- 20 MB di spazio disponibile su disco fisso per l'installazione dei programmi
- Adattore grafico SVGA con risoluzione minima 1024x768
- Scheda Audio 16 bit (meglio una scheda audio multicanale professionale)
- Drive CD-ROM 40x
- Windows® 98 SE, Windows® ME, Windows® 2000 o Windows® XP
- Porta USB Port per Dongle
- Porta seriale 1 o 2 *(solo se si utilizza un'unità RC ALCATech)*

1.3. Componenti

Assicurarsi che siano contenute le seguenti parti:

1. BPM Studio Pro CD
2. Dongle(Protezione Copia Hardware per porta USB)
3. Manuale Utente
4. Scheda di registrazione
5. Unità RC. A seconda dell'adesivo sulla scatola con - Unità di supporto Power - cavo seriale

2.1. Installazione del software

Questo programma dev'essere installato sul vostro disco fisso dal vostro CD. Non può essere eseguito direttamente dal CD. Quando si lavora con BPM Studio, la componente dongle dev'essere installata in corrispondenza della porta USB del vostro computer.

Se state installando un aggiornamento della versione 4, dovete effettuare l'installazione nella directory originale per utilizzare l'archivio file e le impostazioni amministartive dell'utente. Fare riferimento al paragrafo 10 di questo capitolo.

1.) Collegare la componente dongle alla porta USB del vostro PC.

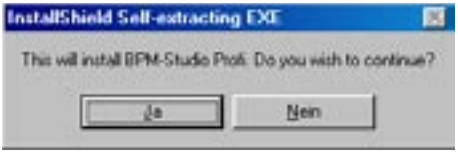
2.) Se BPM Studio è stato acquistato con un'unità di controllo 19", connettere questa ad una porta seriale (COM1, COM2), utilizzando il cavo seriale in dotazione. Connettere inoltre la l'unità con la provvista unità di potenza ad una presa esterna. (presa a muro). Vedi anche 2.2., Connessione dell'unità di controllo.

3.) Inserire il CD di installazione nel drive del CD-ROM.

4.) Se il vostro PC è abilitato alla notifica automatica, il programma di installazione sarà ora inizializzato. Se non è questo il caso, scegliere run dal Menu di Windows e digitare: "D:\setup", indicando con D la lettera guida del drive del CD-ROM.

5.) Ora saranno inizializzati il setup dell'applicazione principale, i moduli aggiuntivi e il manuale online.

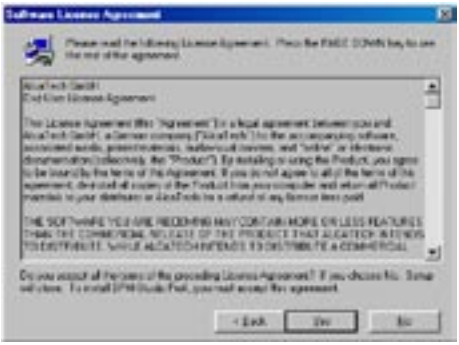
Scegliere di installare BPM Studio per procedere all'installazione.



6.) Cliccando sul tasto [YES] l'installazione sarà confermata. A questo stadio si può ancora interrompere il porcedimento. Se si decide di continuare, i file di installazione verranno copiati sul disco fisso.

7.) Adesso il programma chiederà di assicurare che nessun alta applicazione sia aperta. A questo punto si può opzionalmente interrompere l'installazione cliccando sul tasto [CANCEL)

8.) Cliccando sul tasto [NEXT], comparirà l'accordo di licenza dell'utente e di ALCATech.



Si prega di leggere attentamente e di continuare il processo di installazione se si decide di aderire alle condizioni dei termini della licenza. Confermare l'adesione cliccando sul tasto [YES].

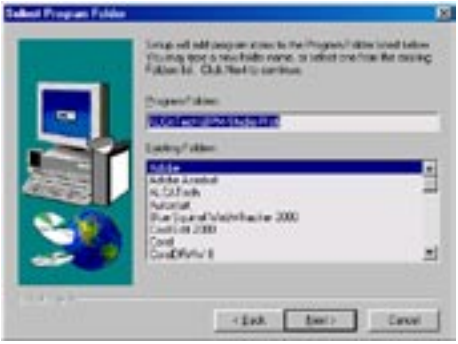
9.) Personalizzare la propria versione di BPM Studio digitando il vostro nome e cognome e, se questo è il caso, il nome della vostra società. Cliccare sul tasto [NEXT] per confermare.

10.) Ora, opzionalmente, è possibile scegliere di attribuire una diversa collocazione da quella predisposta ai file dei programmi. Si consiglia comunque di utilizzare il percorso suggerito, in modo da semplificare le possibili domande di supporto in futuro. Il percorso della directory predefinito è: c.\program files\alcatech\BMP Studio Pro.

Se si installa un aggiornamento da BPM Studio light, o Home, e si vuole continuare ad utilizzare l'archivio file e le installazioni dell'amministrazione dell'utente, l'aggiornamento dovrà essere installato nella directory precedentemente adoperata. Se è questo il caso, specificare il percorso cliccando sul tasto [BROWSE] (e.g. C\program files\alcatech\BPM Studio Home).

Se non sapete con esattezza dove tali cartelle siano localizzate, potete determinare il percorso della directory interessata cliccando con il tasto destro sull'icona BPM Studio sul vostro desktop, e scegliendo "proprietà". Il campo [TARGET] indica la locazione delle cartelle. Cliccando sul tasto [NEXT] potrete procedere al passo successivo.

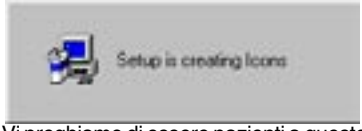
La seguente finestra di dialogo conferma che i nuovi inserimenti ed altri link utili sono stati aggiunti all'interno del menu start di Windows per BPM Studio LE.



Naturalmente, avete anche l'opzione di utilizzare un altro gruppo preesistente, o di rinominare questo inserimento. Potete sempre tornare indietro cliccando sul tasto [BACK].

12.) A questo punto le cartelle decompresse del programma verranno copiate sul vostro disco fisso, in accordo con i parametri precedentemente definiti. Attraverso tale procedimento verrete costantemente informati sul progresso di installazione, e sullo spazio di memorizzazione ancora disponibile sul vostro disco C.

13.) Durante il completamento del processo di installazione, le nuove entrate verranno inserite nel vostro registro di Windows, e gli shortcut ad esse relativi verranno creati nel menu Start.



Vi preghiamo di essere pazienti a questo punto del procedimento, poiché tali operazioni potrebbero richiedere alcuni minuti.

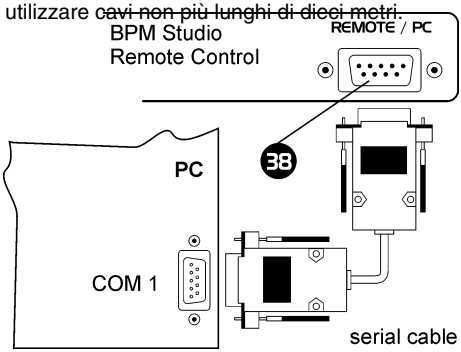
14.) A questo punto si richiede di riavviare Windows, in modo da completare ed applicare i cambiamenti effettuati al sistema. Avete anche la possibilità di cancellare e riavviare il sistema più tardi. Tuttavia, tale operazione è sconsigliata..

A sistema riavviato, diversi nuovi shortcuts saranno stati aggiunti al menu Start di Windows.

Inoltre, un'icona relativa a BPM Studio sarà stata creata sul desktop. A questo punto potete aprire il programma BPM Studio per la prima volta.

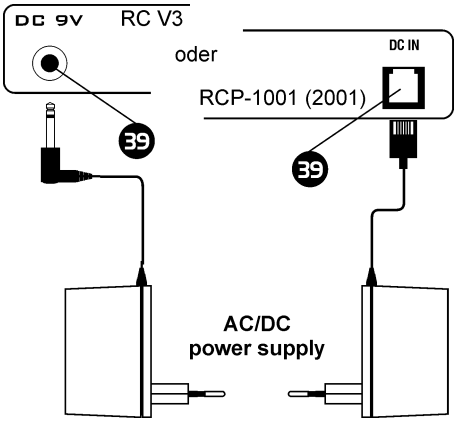
2.2. Connettere l'unità di controllo remoto

1.) Connettere l'unità di controllo [38] ad una porta seriale libera del vostro PC (per esempio COM2), utilizzando il cavo in dotazione. Potete anche fare uso di un cavo differente, a condizione che questo non superi la lunghezza di 15 metri. Si consiglia di utilizzare cavi non più lunghi di dieci metri.



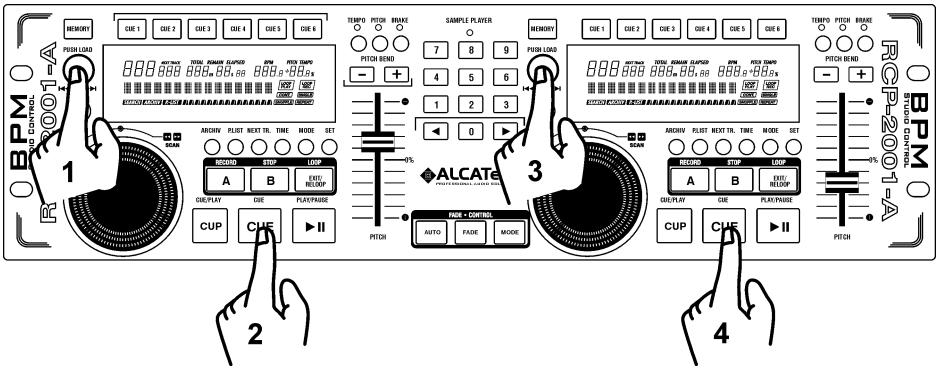
2.) Connettere la provvista unità di controllo di potenza [39] con l'unità di controllo, e e inseirire la spina in una presa a muro.

La connessione del Controllo Remoto è anche possibile attraverso una porta USB. Uno speciale adattatore seriale USB è reperibile presso ALCATech.



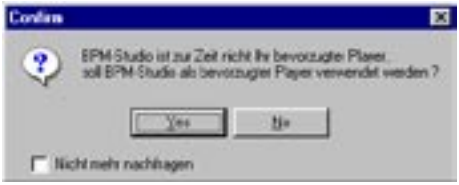
ILe unità di controllo RCV-1001 e RCP-2001 sono provviste di propri processori integrati e microprogrammi. Se mai dovesse verificarsi un'interruzione di operazione a causa di un'influenza esterna, l'unità di controllo potrà essere riavviata prememndo il tasto reset. In questo caso, se l'applicazione del programma dovesse essere aperta, essa rintraccerà automaticamente un eventuale processo di inizializzazione interno del programma da parte dell'unità di controllo, e procederà alla normalizzazione dell'operazione. Per resettare, premere in sequenza prima il selettore-tracce, poi i tasti cue dei riproduttori A e B. Premendo l'ultimo tasto (tasto cue del riproduttore B), l'unità viene resettata, e il sistema riavviato. Dopo aver completato l'inizializzazione del sistema, il display visualizzerà un messaggio di ripresa

2.3. Hardware reset



2.4. Il primo avvio del Programma

Cliccare due volte sull'icona di BPM Studio presente sul desktop, oppure scegliere "programmi -> ALCATech -> BPM Studio" dal vostro menu Start di Windows. Il programma verrà ora inizializzato, e vi sarà chiesto di installare un riproduttore predefinito per le vostre tracce in file MP3. Se non volete un programma predefinito per tali cartelle, cliccate sul tasto [NO]. Affinché questa finestra di dialogo non si apra di nuovo, potete cliccare inoltre su "don't ask me again".

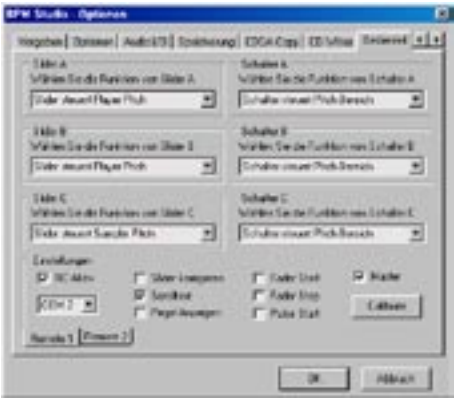


Oltre a questo, il programma ricecrcherà cartelle MP3 presenti localmente nel sistema del vostro PC. I risultati della ricerca verranno mostrati nel gruppo Archivio File del disco fisso C.

A questo punto, per le unità di controllo remoto ALACATech, verranno analizzate le porte seriali del vostro PC definite nelle opzioni del programma. Non appena una porta seriale sarà stata rintracciata, il programma lo annuncerà, e voi potrete cominciare il vostro lavoro.
Leggete le nostre istruzioni passo dopo passo per acquisire familiarità con hardware e software, e per imparare a creare cartelle e playlists.

2.5. Definire i parametri dell'unità di controllo remoto

Le unità di controllo remoto BPM Studio rendono possibili installazioni variabili ed individuali. Per esempio, lo slider pitch piè essere utilizzato sia per regolare il valore del pitchj, sia come controllo alternativo del volume. Per Per regolare tali installazioni, scegliere [opzioni] dal menu relativo a BPM (cliccare con il tasto destro nella schermata della playlist), e cliccare sulla tabella dell'unità di controllo.



In questa tabella potete effetturae diverse regolazioni e modifiche, a seconda del modello della vstra unità di controllo. Si prega di far riferimento alle parti di questo manuale relative alle unità di controllo remoto di ALCATech, approfondite a partire dal capitolo 6. Fare riferimento anche alle opzioni del programma, capitolo 3.7.

2.6. Definire i parametri di driver e audio

BPM Studio offre caratteristiche estensive, e di conseguenza richiede risorse di sistema maggiori rispetto a riproduttori MP3 più semplici come, ad esempio, WinAMP. La capacità di riprodurre dieci file MP3 simultaneamente, o di fornire vari segnali di canali esterni, ad esempio, richiedono un PC adeguatamente configurato. Oltretutto BPM Studio offre estensive possibilità di manipolare il sistema motore dell'audio. Questo rappresenta il centro di BPM Studio, ed è alla base dell'altissima qualità riproduttiva con intervalli di latenza del controllo remoto il più brevi possibile.

Pertanto è necessario assicurarsi che:

1.) Ogni scheda audio del vostro Pc abbia un proprio, assegnato IRQ. Tale componente non può essere condivisa con altri elementi del sistema.

2.) Anche la porta seriale del vostro PC, utilizzata per la connessione all'unità di controllo remoto abbia un proprio, non condiviso IRQ.

3.) Programmi come scanner di virus in tempo reale, e applicazioni di power- o print management, siano disattivati.

4.) Al fine di avere una massima compatibilità con le schede audio utilizzate, BPM Studio provvede diversi modelli di driver:

Kernel Driver: 4..13 ms, questo driver è decisamente il piÙ veloce.

DirectSound Driver: 20..30 ms, emula drivers fino a 150..300 ms (!)

MME Wave Driver: 70..180 ms, a seconda delle dimensioni del buffer, e dalle opzioni dei programmi selezionate.

ASIO/EASI Driver: 20..50 ms, in cui generalmente si definisce manualmente la latenza nelle opzioni ASIO drivers del programma.

Questi consigli suggeriscono di optare per i drivers "Kernel" e "Direct Sound", poiché entrambi lavorano sul livello Kernel del sistema operativo, agendo indipendentemente dalle risorse del sistema utente. Anche gli ASIo drivers lavorano in modo piuttosto stabile, e sono particolarmente indicati per musica di sottofondo, come ad esempio quella utilizzata nelle scuole di danza, nei ristoranti, etc. BPM Studio supporta inoltre i Wave drivers, disponibili per quasi tutte le schede audio, e solitamente funzionano adeguatamente anche con Windows NT.

Driver a suono diretto:
Questo è il driver più veloce e stabile.A seconda del tipo di hardware, permette di sostarsi da Cue a Play con una rapidità che va dai 20 ai 30 ms. Questo driver è essenziale per un Deejay che, cosciente dell'importanza di un'accurato mixing a livello di single-beat, lo realizzerà utilizzando le funzioni Cue/Play e Loop. In ogni caso, se la vostra scheda audio dovesse essere compatibile con il driver Kernel, si consiglia di prediligerlo, poiché ha perfino minima latenza, mantenendo stabilità.

Kernel Driver:
Questo dispositivo di driver, sviluppato da ALCATech, indirizza la scheda audio verso un livello di modalità Kernel molto basso. A causa dell'alta priorità che i drivers kernel hanno all'interno del sistema, essi forniscono i più brevi intervalli di latenza, da 4 a 13 ms, mantendendo il sistema stabile. Il kernel driver utilizza funzionalità comuni ai drivers, come per esempio il suono diretto, e supporta schede audio differenti; persino modelli che dovettero essere utilizzati con ASIO wave drivers, non essendo disponibili quelli a suono diretto. Pertanto tendevano a ritirarsi (dropout).
Dalla versione 4.2 il Kernel driver è in grado di operare all'interno del sistema operativo Windows 2000 e Windows XP. In questo modo i sistemi operativi possono essere utilizzati anche come veri e propri sistemi multimediali.

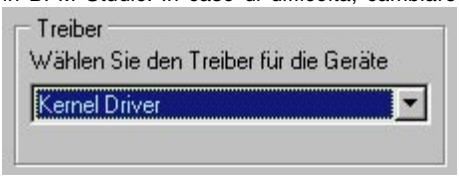
Il nuovo DirectCue in particolare modo, e le funzioni Loop richiedono intervalli di latenza minimi e i più brevi tempi di reazione. Di conseguenza si consiglia di cercare di mantenere latenza e dimensione del buffer al minimo.

ASIO-Driver:
Questo driver, sviluppato da Steinberg, serve da interfaccia per molte schede audio multicanele. È solitamente poco più lento di un driver a suono diretto. Nella modalità utente, con basse risorse di sistema, tende a ritirarsi. Nel caso delle operazioni più pratiche, in cui l'unico obiettivo è musica di sottofondo , lavora stabilmente e sufficientemente bene. l grado di latenza si colloca in genere fra 6 e 50 ms, e può essere regolato dalle opzioni del driver. Per avvertire eventuali dropouts nell'utilizzo di BPM Studio, la latenza dovrebbe essere collocata fra 20 e 46 ms. generalmente il valore più adatto si determina provando. Sottoposte a test specifici, alcune schede audio si sono rivelate inadeguate se utilizzate con questo driver.

EASI Driver:
Questo driver, sviluppato da Ematic in risposta a quello di Steinberg, ha funzionalità eguale a quella dgli ASIO drivers, ed eccelle in stabilità. Ogni definizione relativa agli Asio drivers può rappresentare parimenti gli EASI drivers, essendo questi quasi impercettibilmente differenti, anche se i drivers Ematic sono solo sporadicamente supportati, risultando pertanto di importanza quasi nulla.

WAVE Driver (wave out):
Questo è un driver molto stabile, che può essere utilizzato al posto di un driver a suono diretto, anche se ha alti tempi di latenza. Costituisce comunque la sola possibilità di indirizzare canali diversi separatamente nel caso di schede audio multi canale che non supportino il suono diretto, o drivers ASIO. È molto adatto per musica di sottofondo, ma assolutamente controindicato per Dj dal vivo. I tempi di latenza si collocano fra 120 e 200 ms.

Selezionare il driver a voi più adatto richiede disponibilità di risorse nella vostra scheda audio in BPM Studio. In caso di difficoltà, cambiare



Tutte le informazioni concernenti sistema audio e impostazioni driver del suono sono definite nella tabella "Audio IO", collocata in opzioni programma.
Vedi al riguardo il capitolo 3.7. Come regolare l'utilizzazione della scheda audio di BPM Studio per soddisfare le proprie esigenze.

In caso di problemi nel riprodurre titoli con BPM Studio, provare prima a modificare i seguenti parametri:

Dimensione del buffer interno di BPM Studio. Cambiare questo valore se si verificano occasionali dropouts nella riproduzione di titoli, o il riproduttore non funziona correttamente, una volta aperto.

Dimensione del buffer di drivers. Cambiare questo valore in caso di riproduzione audio non chiara. (questo valore può essere modificato solamente nell'utilizzo di wave drivers).

Lowest Latency
BPM Studio opera con le minime dimensioni di buffer e i più bassi tempi di latenza. Disattivare questa opzione in caso di difficoltà con la vostra scheda video.

Questa opzione permette di determinare manualmente l'intervallo di latenza sul vostro driver. Se necessario aumentare questo valore fino ad una esecuzione chiara del titolo.

È necessario effettuare un test sulla vostra scheda video per utilizzare le funzioni monitor di BMP studio. Maggiori informazioni nel capitolo: Funzioni Monitor.

3.1. Finestra del Programma di BPM Studio

la finestra del programma contiene i seguenti moduli:

Player A
Player B
Playlist per riproduttore A
Playlist per riproduttore B
Sample Player
Cross Fader
BPM File Archivio

Le aree più basse e quelle centrali (play list, archivio file) sono multifunzionali.

La parte centrale, qui contenente due liste, può essere ,modificata al fine di contenere una lista unica, oppure una lista d'attesa.
La parte inferioremostra opzionalmente archivio file, mixer, o CD-player/ripper. Leggere le relative sezioni su come optare per uno o l'altro modulo.
Il capitolo segunete tratta dettagliatamente della struttura e della funzionalità di tali moduli.Per cominciare a lavorare velocemente con BPM Studio, si raccomanda di seguire attentamente le istruzioni contenute nel capitolo 4.

L'aspetto della finestra può essere completamente modificato. Nel capitolo 3.18. potrete scegliere la skin che più vi piace (opzioni programma, skin support). Disponibili suggerimenti e strumenti per creare la propria skin sul sito internet di ALCATech (www.alcatech.com)

3.2. Player

3.2.1. Funzioni base

Se il CD audio è inserito, il player controlla la riproduzione dai drive di uno o più CD-ROM. Oltre alle funzioni di lettori CD analogici, è disponibile un vasto numero di caratteristiche addizionali, reperibili solamente utilizzando un PC. La struttura ed il design ergonomico permettono un uso professionale, e semplificano le regolazioni di doppi lettori CD commerciali.
Tutti i titoli possono essere inseriti e riprodotti da una **Playlist** o dall'**Archivio file BPM** , attraverso il Drag&Drop. Anche semplicemente cliccando due volte su uno dei titoli della **Playlist** il brano verrà riprodotto. Inoltre, è possibile riprodurre un titolo dal vostro disco fisso, all'interno del menu.
Tale operazione può essere realizzata anche dall'unità di controllo remoto (solo RCP 1001 e 2001), utilizzando il pulsante di selezione traccia. In questo modo i titoli possono essere selezionati e inizializzati.

Tasti traccia:

Torna all'inizio della traccia. Se la traccia è stata riprodotta per meno di due secondi, torna alla traccia precedente.

Muove alla traccia successiva

Scorrimento della posizione.

Wurde ein Titel mit der CD-at-once-Funktion gerippt (Kapitel 3.15.5), dann können Sie mit der rechten Maustaste und den Track-Tasten innerhalb der einzelnen Titel navigieren.

Tasti Loop/Search:

Tasto sinistro del mouse: Il riproduttore entra in modalità loop. Mantenendo premuto il pulsante del mouse, la velocità di ricerca aumenta.
Tasto destro del mouse:Il riproduttore entra in modalità loop. Mantenendo premuto il pulsante del mouse, il riproduttore continuerà la ricerca a velocità costante. Se i tasti di ricerca vengono utilizzati con il pulsante destro del mouse, la loro funzione coinciderà ad avanti/indietro veloce.

Playmode (Switch):

Simple play. Interrompe la riproduzione alla fine della traccia, altrimenti la traccia successiva verrà riprodotta immediatamente.

Loop, ripete il titolo corrente indefinitamente.

Riproduce le tracce in un ordine casuale.

Cambia il tempo da Pitch a Master.

Funzioni principali:

Play / Pause: Nel passare da pause a play, il cue-point principale viene resettato. Cliccando il tasto destro del mouse mentre il player sta riproducendo, questo verrà rallentato. A player fermo, verrà accelerato (funzione [BRAKE].

Interrompe il player e posiziona di nuovo il cue-point corrente. Mantenendo il tasto premuto per più di due secondi, è possibile riposizionare il cue-point o, in alternativa, l'inizio di una traccia.

Riproduce una traccia a partire dall'ultimo cue-point.

Eventualmente, la funzione alternativa del cue-point può essere attivata nel programma opzioni.. Questo farà in modo che il player continui a riprodurre durante il tempo in cui il tasto CUE rimane premuto. Lasciato il tasto, il player si riposiziona al cue-point

3.2.2. Lavorare con i tasti DirectCue

Premendo un pulsante, i tasti DirectCue offrono la possibilità di collocare una traccia fra la prima e la sesta posizione. I punti Cue possono essere opzionalmente visualizzati sul display attraverso il menu del player.

Un punto arancione indica che il cue point è stato caricato all'interno del player.

Per salvare ogni posizione precedentemente salvata come cue point, cliccare sull'icona M che compare nel display, e conseguentemente cliccare sul nuovo cue point, per assegnare la posizione selezionata. Utilizzando la stessa procedura, i cue point possono essere cancellati cliccando sull'icona X. Troverete una descrizione dettagliata di questo procedimento al capitolo 4. Primi Passi.

3.2.3. Pitch e Master-Tempo

Attraverso queste due funzioni è possibile modificare la velocità di riproduzione di una traccia e, di seguito, il valore BPM. La funzione Pitch, contrariamente alla velocità Master, aumenta la frequenza audio. Entrambe le funzioni sono utilizzate per regolare la velocità di riproduzione delle tracce durante il mixaggio.

I **tasti universali** A B e C possono essere programmati per differenti gradi di variazione. **opzioni di programma. Assegnazioni predefinite:**

Pitch: A: +/- 8%, B: +/- 16%, C: +/-24%

ON **Master-Tempo**: A: +/- 4%, B: +/- 8%, C: +/-12%

– Modifica la funzione Pitch acceso/spento, per questo player.

+ Pitch Bend, diminuisce continuamente la velocità.

→ Pitch Bend, aumenta continuamente la velocità.

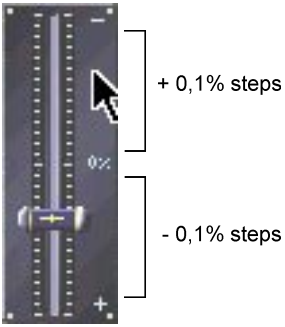
→ BPM Match, assume il valore BPM del secondo player.

Tasto destro del mouse: La traccia viene ignorata, e se l'opzione single play è spenta, inizierà la riproduzione della prossima traccia della **Playlist**.

In modalità auto-fade i tasti DirectCue non verranno caricati. Si prega di NON utilizzare questa modalità se si sceglie di utilizzare i DirectCue precedente-

3.2.4. Regolazioni delle barre di scorrimento

Cliccando con il mouse a lato della scala sulla linea di scorrimento, il valore del pitch verrà modificato regolarmente con aumenti dello 0.1%. Ciò nondimeno, a seconda della posizione del mouse,



3.2.5. Realtime BPM Counter

Se il valore BPM di una traccia non è indicato nella targhetta ID3, entrambi i lettori ne calcolano automaticamente l'esatto valore. All'interno del pop up Menu, sono disponibili valori compresi fra 50 e 100, 75 e 150, 100 e 200, e fra 150 e 300. Questi possono essere facilmente inseriti nelle targhette ID3 di una traccia, così da non rendere necessaria un'ulteriore determinazione del valore BPM attraverso un altro counter. Cliccando [RESET] nel pop up Menu, il counter determinerà nuovamente un valore BPM utile, for esempio, per controllare modifiche applicate alla targhetta ID3 (ID3 tag)

Pop up Menu del player

Remuovere una traccia dal lettore

Caricare dati audio direttamente sul lettore

Info per recuperare informazioni sui dati

Apre la modifica dei file

Apre il BPM Counter

Apre la finestra di dialogo di ricerca

Applica la funzione Normalizza per questa traccia

Esporta questa traccia come wave o MP3

Modifica le informazioni nella ID3 tag

Apre **BPM Print Designer**

Apre la finestra opzioni programma

3.2.6. Il Display del lettore

In generale, la finestra del lettore è divisa in due parti. Nella parte in alto a sinistra è indicata la posizione di una traccia all'interno di una Playlist (TRACK). La parte centrale indica opzionalmente il tempo di riproduzione effettuato (ELAPSED), o quello rimasto (REMAIN). Potete facilmente selezionare l'una o l'altra opzuione cliccando nel settore stesso, o sul tasto [TIME]. Potete farlo anche premendo il pulsante apposito sull'unità di controllo remoto.

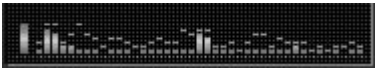
10 secondi prima della fine del tempo di riproduzione previsto, il display lo indicherà cominciando a lampeggiare.

Opzionalmente, la parte alta indica il BPM di una determinata traccia (questa informazione è recuperata dalle ID3 delle tracce), o del pitch ad essa relativo. Come sopra, anche in questo caso è possibile selezionare le impostazioni semplicemente cliccando nell'area interessata.
La parte in basso a sinistra mostra il metro di risorse (dimensione buffer data audio), seguito da uno spettro analitico. In questo display sono disponibili le seguenti modalità, e modificabili anch'esse cliccando con il mouse all'interno del

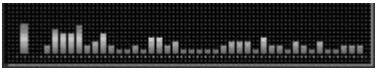
OFF (molto efficiente nelle risorse)

Display del balance standard

display di 32 frequenze con livelli massimi

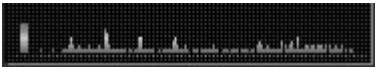


display di 32 frequenze senza livelli massimi



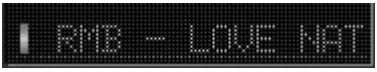
display di 64 frequenze con livelli massimi

display di 64 frequenze senza livelli massimi



Ampiezza cronologica

Scorrimento tracce e informazioni esecutore



Il menu pop up permette di selezionare indifferentemente lo spettro analitico, e il menu dei tasti cue point.

3.3. Playlist

3.3.1. Funzioni base

Ogni lettore ha un elenco di tracce individuale (Playlist). Le Playlist sono utilizzate per generare una lista conveniente partendo da brevi singole sequenze fino ad interi ordini. All'interno della Playlist sono rappresentati: esecutore, BPM e lunghezza di un file audio. La barra blu indica il titolo di una traccia. Tutte le playlist possono essere memorizzate come liste di riproduzione (*.lst).

In linea generale, esistono tre differenti modalità di inserimento delle tracce all'interno di una playlist: la funzione [caricamento] all'interno del menu pop up, che recupera le tracce da un archivio, o il pulsante xxx. La sequenza di titoli può anche essere modificata utilizzando drag&drop.

Una freccia rossa assiste nel corso di questo procedimento.

Le tracce possono essere inviate al lettore parimenti attraverso la funzionelità drag&drop, oppure con la riproduzione da parte dello stesso menu pop up. A seconda dell'installazione dei programmi, la traccia verrà quindi automaticamente riprodotta, o caricata, o sospesa. La abilità di memorizzare liste di brani, permette di creare completi ordini di eventii per eventi, generi musicali, visualizzazione di intermezzi e altro. È anche possibile importare liste di brani da altri programmi come, ad esempio, WinAMP. BPM Studio importa formati *.m3u e *.pls.

I I titoli utilizzati dal lettore (della durata minima di un minuto) sono contrassegnati in rosso.

Sono inoltre disponibili le seguenti funzioni

Crea una playlist vuota

Carica una playlist esistente

Salva una playlist

Memorizza una playlist su disco fisso

Aggiunge un titolo ad una playlist

Cancella un titolo da una playlist

Apre **File Info Box**

L'area a destra della playlist consiste in una finestra di status, **Monitorplayer.** Le funzioni di questa finestra possono apparire sul display cliccando sul mouse.

Mostra il numero di tracce presenti in una determinata playlist.

Indica il tempo globale di una playlist

Indica il tempo rimanente di una playlist

Grazie alla possibilità di memorizzare playlist con i loro effetti crossfader, potete creare completi ordini di eventi, per eventi, generi musicali, visualizzazione di intermezzi e altro. In ogni caso le tracce sono salvate esclusivamente sul vostro sistema, anche se appaiono in differenti liste di brani. Leggere anche il capitolo **Crossfader**,che spiega come assegnare effetti crossfade predefiniti ai titoli, e come generare propri fade.

3.3.2. Lista d'attesa, modalità lista singola

Oltre alla possibilità di creare diverse playlists, c'è anche l'opportunità di creare una lista d'attesa. In questa modalità, entrambe le liste di brani sono unite in una lista unica. Con le funzioni crossfader [W] e [P-LIST] potete scegliere tra la visualizzazione della lista singola (modalità play list), oppure di due liste contemporaneamente (modalità lista d'attesa). Nel passare dalla modalità di visualizzazione doppia a quella singola, le tracce compariranno in un'unico gruppo. Nel passare dalla visualizzazione singola a quella doppia, le tracce verranno organizzate in "pari-dispari" a sinistra e a destra, cominciando con il titolo A. I titoli dispari verranno assegnati al lettore A, quelli

Menu Pop Up per play list

Carica una traccia nel **Player**

Riproduce una traccia nel **Monitor-Player**

Rimuove una traccia dalla playlist

Cancella una traccia dal disco fisso

Aggiunge una traccia alla playlist

Mostra la **File Info Box** per i file contrassegnati

Inizializza **File Editor**

Inizializza **BPM Counter** per questo file

Apre la finestra **dialogo Ricerca**

Inizializza **funzione Normalizza**

Esporta un file selezionato in formato MP3 o WAVE

Cambia una traccia o un titolo nella ID-3 tag

Cancella cue points, fades e play cunter

Inizializza **BPM Print Designer**

Apre **Dialogo Opzioni Programma**

3.3.3. Contenuto e larghezza regolabili della colonna

Le colonne nella playlist possono essere liberamente ridimensionate, o assegnate ai campi delle ID-3 tag. Per esempio potete assegnare annotazioni su una certa versione, o ridurre la dimensione della colonna a seconda dell'artista. Per cambiare la larghezza della colonna, posizionare il cursore del mouse sulla linea di testa fra le colonne. Diventerà una freccia bidirezionale. A questo punto mantenere premuto il tasto del mouse e muovere il cursore a proprio piacimento.

Il contenuto di una colonna può essere modificato come segue:
Cliccare sul tasto destro del mouse nella colonna che volete cambiare.

Qui potete decidere che contenuto volete visualizzare in questa colonna. Con la funzione "Allinea", potete collocare questa colonna a destra o a sinistra.

Con "Reset" potete risettare le installazioni predefinite. Questa funzione è utile specialmente nel caso in cui una colonna sia stata accidentalmente cancellata.

Drag&Drop:
Per una descrizione dettagliata della funzionalità drag&drop di BPM Studio, leggere il capitolo 4.4 (Come lavorare con le Playlists)

3.4. Anteprima Player

Le anteprime del lettore sono utilizzate per visualizzare le tracce segnate nella playlist. Se nelle **Opzioni Programma** il "doppio click carica lettore" è disabilitato, un semplice doppio click su una traccia della playlist aprirà o bloccherà l'anteprima lettore. A destra del lettore è collcato un piccolo indicatore di livello.

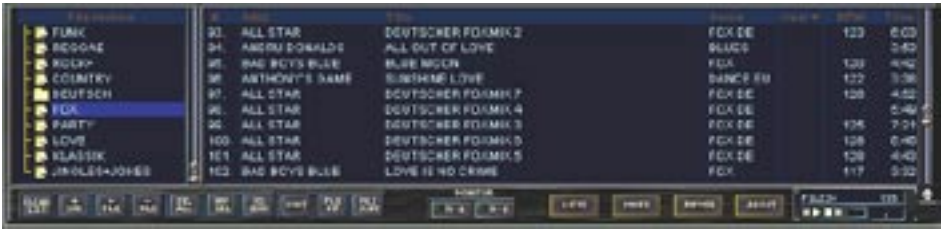
Il display del lettore indica opzionalmente il tempo rimasto, o il numero di tracce nella playlist.

Controllo anteprima player:

- Torna a playlist precedente
- Play
- Stop
- Muove alla playlist successiva
- Scorrimento di posizione
- 02:25 Tempo di riproduzione reale

Gli archivi anteprima player possono anche essere controllati con i tasti del Sample player <, 0, e >. Intesi < come INDIETRO, > come AVANTI, e 0 come START e STOP.

3.5. Archivio File e Playlist



Le molte caratterisctiche disponibili nell'archivio file e playlist, rendono questo strumento ideale per gestire le vostre tracce, playlists, programmi e archivi dei programmi.

3.5.1. Archivio File

Cliccando sul tasto ARCHIVE nell'area pià bassa del mixer e interfaccia del CD player, potete effettuare modifiche all'interno della modalità archivio. È possibile accedere all'archivo principale, che contiene tutti i file MP3 nel vostro sistema, cliccando sul tasto TRACKS. In questa area le tracce possono essere catalogate per genere, data di modifica, stile dance o altri criteri. In Studio BPM non esiste un limite al numero di categorie e sotto categorie da creare. Esse saranno visualizzate nella finestra a sinistra degli archivi file. La finestra a destra mostra il contenuto di queste categorie, come titoli, esecutori, BPM (se disponibile), e tempo di riproduzione.

Nel creare categorie, non utilizzare caratteri spaciali come / o \. Windows interpreterà tali carettteri come sotto directory, e questo potrebbe causare alcune difficoltà.

I tasti + FILE e + DIR permettono di importare tracce dal vostro disco fisso entro queste categorie.

Nel creare categorie, non utilizzare caratteri spaciali come / o \. Windows interpreterà tali carettteri come sotto directory, e questo potrebbe causare alcune difficoltà.

Questa operazione può essere realizzata anche attraverso il Pop Up Menu dell'archivio file. Una volta aver importato i file disponibile, questi possono essere trascinati e importati all'interno delle categorie. (Attentione: questo procedimento si limiterà a cambiare la posizione di una lista di file, non la sua localizzazione sul vostro disco fisso!). Questo permette un'estrazione ed archiviazione convenienti delle vostre tracce.
Attraverso il drag6drop, inoltre, è possibile aggiungere file audio, e posizionarli all'interno di **playlists.**
Altre funzioni sono disponibili attraverso i seguenti tasti:

- FILE rimuove file contrassegnati
- SEL ALL seleziona tutti i file di una lista
- INV SEL inverte la selezione
- SEL ZERO cancella la selezione
- SORT **estrazione automatica**
- FILE INF apre **File Info Box**
- FILE SCAN apre il dialogo ricerca traccia

L'estrazione automatica crea una nuova struttura dell'archivio, che cataloga gli artisti in categorie, e i titoli dei CD in sotto categorie. Cliccando nuovamente su questo tasto comparirà la precdente visualizzazione.

Pop Up Menu nella lista di categorie

Crea una nuova categoria
Aggiunge una nuova sotto categoria
Rimuove una categoria
Rinomina la categoria
Cancella il contenuto di una categoria
Visualizza tutte le categorie
Chiude tutte le categorie
Apre **Dialogo Ricerca**
Aggiunge file a una determinata categoria
Aggiorna l'archivio (vedi **Funzioni addizionali**)
Backup/recupera i file
Inizializza la **Funzione Normalizza**
Attiva/disattiva la funzione estrazione automatica
Inizializza **BPM Print Designer**
Apre il dialogo **Opzioni Programma**

Pop Up Menu in entrami gli archivi di liste dei titoli

Riproduce con **Monitor Player**
Remuove traccia da una lista
Cancella una traccia dal disco fisso
Aggiunge traccia
Apre **File Info Box**
Apre **File Editor**
Inizializza **BPM Counter**
Apre **Dialogo Ricerca**
Inizializza la **Funzione Normalizza**
Esporta i file come WAVE o MP3
Reset di Cue, Fades, Playcounter
Inizializza **BPM Print Designer**
Apre il dialogo **Opzioni Programma**

3.5.2.Archivio Playlist

L'archivio di playlist è utilizzato per gestire, ad esempio, playlists di eventi, programmi, o artisti. Tutte le playlists possono essere catalogate secondo differenti categorie. La riproduzione di una playlist all'interno del lettore è realizzata attraverso la funzione dragdrop, così come per una traccia singola. Potete accedere all'archivio liste cliccando su LISTxxx (Se volete accedere all'archivio liste dal Mixer o dal Player, passate prima alla modalità archivio cliccando sul tasto ARCHIVExxx).

In questo caso, differentemente dall'archivio file, la sequenza del titoli non verrà modificata, e le tracce potranno essere collocate in diverse posizioni se devono essere riprodotte più di una volta. Con la funzione drag&drop, parti di playlist possono essere copiate e incollate in altre liste, o memorizzate come una nuova selezione. I tasti nella linea più bassa dell'archivio, hanno la medesima funzione dei tasti descritti in 3.5.1.

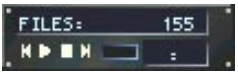
3.5.3. Funzione History della Playlist

BPM Studio crea automaticamente una categoria "canzoni riprodotte". In questa categoria verranno automaticamente inserite le informazioni relative alle tracce riprodotte in una determinata data. Questo permetterà di selezionare eventi ben riusciti, e di riutilizzare parti di questi in altre occasioni, semplicemente utilizzando la funzione dragdrop. Inoltre, grazie a **BPM Print Designer,** non avrete problemi nella stampa delle tracce per la licenza di pagamento della licenza.

Menu Pop Up della lista di Categoria

Gruppe hinzufügen	Crea una nuova categoria
Neue Playliste hinzufügen	Aggiunge nuova playlist
Entfernen	Rimuove categoria, o playlist
Umbenennen	Rinomina categoria, o playlist
Alles löschen	Cancella il contenuto di una categoria
Alle aufklappen	Mostra tutte le sotto categorie
Alle zuklappen	Chiude tutte le sottocategorie
Suchen... Alt+S	Apre **Dialogo Ricerca**
Dateien hinzufügen...	Aggiunge file alla lista
Print	Inizializza **BPM Print Designer**
Optionen... Alt+O	Apre il dialogo **Opzioni Programma**

Passaggio del Monitor da lettore A a lettore B. Se il monitor player ha la propria scheda audio assegnata, e le funzioni monitor sono abilitate nelle opzioni di sistema (i/O register tab), i collegamenti esterni dei lettori A e B possonoessere configurati sul monitor esterno



Nell'angolo in basso a destra dell'archivio file potete trovare uno status display e un'altra anteprima lettore, per lo screening deile tracce selezionate. Nello status displayÈ indicato il numero di tracce nella playlist corrente.

3.5.4. Contenuto e larghezza regolabili della colonna

(Archivio File e Archivio Playlist)

A questo punto, le colonne nella playlist possono essere ridimensionate, ed assegnate a campi di ID3 tag. Per esempio, assegnare annotazioni al campo che visualizza il numero di versione, o ridimensionare la colonna del nome dell'artista. In questo modo è possibile configurare l'archivio file al meglio delle proprie esigenze.

Per modificare la larghezza di una colonna, posizionare il cursore del mouse sulla linea di testa fra due colonne della playlist. Il corsore diventerà una freccia bidimensionale. Cliccare e mantenere premuto, e spostare la linea a proprio piacimento

Le informazioni contenute in una colonna possono essere cambiate come segue: cliccare con il tasto destro del mouse sulla linea di testa della colonna che intendiate modificare, e apparirà un menu Pop Up.

In questo menu, selezionare le informazioni che si presume la colonna debba visualizzare. L'opzione "ALLINEAMENTO" permette di scegliere la giustificazione della colonna, allineata a destra a sinistra.

Con "RESET" potete ripristinare le impostazioni predefinite. Questa funzione risulta particolarmente utile, se la colonna sia stata accidentalmente cancellata.

3.5.5. Ordine di estrazione (solo Archivio File)

Nell'Archivio File le tracce sono catalogate in ordine alfabetico. Cliccando due volte sulla linea di testa, i titoli vengono disposti secondo il contenuto di queste colonne. Una piccola freccia nella linea di testa contrassegna la colonna.

3.6. Loop Sampler

Con il loop Sampler è possibile riprodurre, velocemente ed efficientemente, sequenze della traccia riprodotta dal relativo lettore;; per ulteriori processi come modificare, riprodurre o memorizzare successivamente. Per ogni riproduttore, è disponibile un Loop Sampler, che può essere aperto cliccando sul tasto [LOOP].

I Loop Sampler sono moduli indipendenti dal regolare programma di BPM Studio.

La modalità di operazione del Loop Sampler è indicata da una luce rossa lampeggiante all'interno del display del lettore, collocata fra TIME e PITCH/ BPM. Si può anche vedere nel metro di risorse del loop sampler. Un punto rosso indica che è in corso una registrazione, un punto verde che è in corso la riproduzione.

Nelle **Opzioni Programma**, tabella di unità di controllo remoto, le funzioni di registrazione, stop e play del loop sampler sono assegnate ai tasti multifunzione A B e C. In ogni caso, è possibile controllare i loop samplers senza necessariamente visualizzarli.

Potete esportare ed importare samples su un tasto del player.

3.6.1. Utillizzare il Loop Sampler

Il Sample verrà riprodotto nella sua direzione originaria

Il Sample verrà riprodotto al contrario

Il Sample verrà riprodotto alternativamente avanti e indietro

Il Sample verrà riprodotto sul canale del monitor, anziché sul canale del player

Inizia la registrazione

Interrompe sia la riproduzione sia la registrazione

Riproduce il Sample

Apre la finestra di dialogo per salvare i sample come file

Nella finestra di dialogo "salvataggio file", sia formati di file MP3 sia WAVE possono essere scelti per il sample.

Muove il punto di partenza

Muove il punto terminale dei sample

Regola il livello di uscita
da -99.9 dB a 0 dB

regola la velocità di riproduzione
in un ordine da -20% a +20%

Utilizzando i tasti "+" e "-", i valori possono essere regolati con accuratezza al millisecondo. Modifiche possono essere applicate anche mediante l'utilizzo della tastiera. Il tasto tab alterna indietro e avanti fra i quattro controllers. I tasti cursori cambiano valore gradualmente, nell'ordine del millisecondo, e salgono o scendono nell'ordine graduale di 10/ms.

3.6.2. Il Display Loop Sampler

Questo display è diviso in tre parti, In basso a sinistra si trova il metro di risorsa per il buffer del sample. Il buffer del sample è un'area di RAM riservata e di dimensioni limitate. Se si oltrepassa il 100% della capacità della memoria, il sample selezionerà casualmente quali parti salvare, e saranno memorizzate solamente le ultime parti, non eccedenti la memoria disponibile.

La parte destra del display rappresenta il sample graficamente. Il display in basso a destra rappresenta i parametri seguenti:

- Volume corrente
- Pitch corrente
- Differenza temporale fra l'inizio del sample e un definito punto di inserimento (P-IN)
- Differenza temporale fra l'inizio del sample e un definito punto finale (P-OUT)

Se volete utilizzare il sample in un tempo successivo, dovrete averlo prima salvato sul vostro disco fisso. Nel drag6drop di un sample sul lettore, il programma creerà un file temporaneo.

3.7. Sample Player

Il lettore sample può amministrare fino a 9 samples, che possono essere immediatamente riprodotti cliccando sul tasto apposito.
Un indicatore a tre colori mostra lo stato del lettore. Verde indica PRONTO, il lettore sample è pronto per la riproduzione; arancione indica che il sample è pronto in modalità scratch. Il colore rosso indica che il lettore sample sta caricando dati. Durante il caricamento, non è possibile effettuare la riproduzione.

Il lettore sample consiste di nove tasti numerati. Ognuno dei tasti può essere assegnato ad un particolare sample. La lunghezza massima di un sample dipende dalla disponibilità di memoria RAM. Se ad un tasto è stato assegnato un sample, il numero corrispondente al tasto risulterà illunminato. Cliccando su questo tasto, si darà inizio alla riproduzione del sample. È possibile riprodurre più sample contemporaneamente nel caso in cui la funzione "SINGLE PLAY" del pop up menu del programma sia disattivata.

Il lettore sample ha due diverse modalità di riproduzione. Nella modalità start/stop, il sample inizierà cliccando sul tasto. Verrà interrotto cliccando nuovamente. In moodalità SCRATCH, il sample inizierà cliccando sul tasto; ogni click successivo darà inizio, ogni volta, alla riproduzione da capo. È possibile selezionare una o l'altra modalità sia dal pop up menu, sia dai tasti scroll della tastiera. Il controllo del volume del sample player permette di regolare il volume in uscita indipendentemente dalla regolazione del volume del player. La velocità della riproduzione del sample può essere finemente regolata attraverso il PITCH control. È possibile riportare il sample in posizione zero cliccando con il tasto destro del mouse sul controllo.

Con i tasti ◄ e ►, è possibile assegnare l'uscita del sample player indifferentemente al lettore A o B. Questa operazione risulta però necessaria solo nel caso in cui il sample player non sia dotato di una scheda audio propria o, egualmente, se se sono disponibili solamente due canali di uscita (A seconda delle componenti hardware e software del voostro sistema).
Quando entrambi i lettori utilizzano un'unica scheda audio, questi due tasti non hanno nessuna importanza. Nel caso in cui sia possibile attivare una funzione Loop all'interno del pop up menu, questa riprodurrà il sample fino ad un successivo click sul tasto numerico. Il pop up menu si apre cliccando sul tasto numerico [2].

3.7.1. Modificare i Sample e assegnarli ai tasti

Esistono due sistemi differenti per assgnare i sample ai tasti numerici: all'interno del pop up menu, oppure estraendolo da una playlist o dall'archivio file BPM, oppure con il sample editor.

Pop Up menu del Sample Player

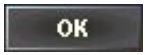
Play	Riproduce sample (equivale a cliccare sul tasto)
Loop	Attiva/disattiva la funzione loop per questo sample
Laden...	Carica un file audio direttamente dal disco fisso per questo tasto
Entfernen	Remuove impostazioni per questo tasto
Alle entfernen	Cancella da 1 a 9 blocchi completi di sample
Info...	Apre **File Info Box**
Bearbeiten...	Apre **File Editor**,
Sampler...	Apre **Sample Editor**
Single Play	Evita la riproduzione simultanea di più sample
Scratch Modus	Alterna fra modalità scratch e modalità Start/Stop
Optionen...	Apre **Dialogo Opzioni Programma**

3.8. Sample Editor

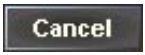
Sample Editor permette la modifica dei 9 canali del **Sample Players**. È possibile effettuare regolazioni di LOOP, VOLUME, PITCH FADE IN, and FADE OUT. I nove canali formano un blocco Sample, all'interno del quale è possibile salvare ogni numero e regolazione come *.SMP-file, attraverso il tasto

.

Cancella tutti i file nel blocco sample aperto



Adotta tutte le installazioni correnti, e chiude la finestra editor



Chiude sample editor, scaricando tutte le installazioni correnti

3.8.1. Funzioni Blocco Sample

I tasti, collocati nella parte bassa della finestra, riferiscono all'intero blocco sample.

Apre una finestra di dialogo per caricare i blocchi sample precedentemente salvati

Salva blocchi sample

3.8.2. Funzioni Canale Sample

Le seguenti installazioni saranno regolate per ogni sample individualmente:

Quando la funzione LOOP è attiva (vedi anche il pop up menu del **Sample Player**) il sample verrà riprodotto ininterrottamente.

Regolatione del volume per questo sample

Regolazione del valore Pitch per questo sample nella scala da -20% a + 20%

Definire il tempo di fad-in per questo file fra 0 e 5 sec. (a seconda della dimensione del file)

Definire il tempo di fade-out per questo file fra 0 e 5 sec. (a seconda della dimensione del file)

Tutte queste funzioni possono essere facilmente riportate a 0 cliccando con il tasto destro del mouse all'interno del display verde, o dei controlli. Tutte le trasformazioni possono essere operate durante la riproduzione del file.

Riproduce il campione nel canale del monitor
Apre la finestra di dialogo per caricare il campione nel suo canale. I file precedentemente caricati verranno sostituiti.

Apre **File Editor**,per ulteriori modalità di modifica di questo file (Riferimenti in Modificare file MP3 in file editor)

Utilizzare Sample Editor per salvare file a cui sia stato precedentemente assegnato un tasto nel blocco campione di Loop Sampler.

Menu Pop Up di Sample Editor

riproduce un campione (stessa operazione cliccando sul tasto PLAY)

Attiva/disattiva la funzione loop per questo tasto

Carica un campione dal disco fisso

Cancella le installazioni per questo canale

Apre **File Info Box** per questo file

Apre **File Editor** per questo campione

Ulteriori informazioni, risultati dei test effettuati sulle schede audio, aggiornamenti del programma e le domande più frequenti sul nostro sito internet: **www.alcatech.de**

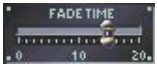
3.9. Cross-Fader

Il Cross-Fader viene utilizzato per sfumare dal lettore A al lettore B. Si può optare sia per la modalità manuale, sia per quella automatica. La modalità automatica può essere accesa o spenta cliccando sul tasto AUTO. Quando è invece attiva la modalità automatica, il fader sfumerà automaticamente da una traccia sul lettore A ad una sul lettore B, alla fine di ogni brano. La sequenza "fade" può essere regolata attraverso il menu pop up di Cross-Fader, mediante sfumature predefinite, o muovendo la curva blu e rossa predefinita con il vostro cursore del mouse. La funzione drag&drop assegna una sfumatura ad una traccia. Verrà sempre assegnata alla fine di un titolo, fino al punto in cui incontrerà un altro effetto assegnato. In una playlist saranno sottolineate in blu le tracce cui sia stata assegnata una determinata sfumatura. Se si desidera modificare una traccia cui sia già stata attribuita una sfumatura, tale modifica dovrà essere nuovamente riconfermata mediante la funzione drag&drop. Questo procedimento salvaguarda da eventuali sovrascritture di fade già impostati. Tutte le sfumature devono essere memorizzate nel file della playlist.

Un tasto rosso lampeggiante, collocato nell'angolo in alto a sinistra del display, indica che è attiva la modalità automatica. Cliccando sui tasti [CUE], [CUE/PLAY], o [START/STOP] di uno dei due lettori, verrà automaticamente disattivata. Cliccando sul tasto FADE, la sfumatura può essere inizializzata con anticipo utilizzando quella assegnata ai titoli correnti.

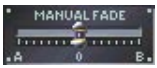
Quando la modalità automatica non è attiva, la sfumatura viene inizializzata cliccando sul tasto FADE. Verrà eseguita con le impostazioni predefinite indicate sul display. Questa modalità utilizzerà sempre le installazioni predefinite, e non quelle assegnate ad un determinato file. W Muove alla visualizzazione di una singola lista.

La durata di una sfumatura è regolata con il controllo FADETIME; è importante ricordare che questo si riferisce a tutto il tempo di riproduzione del file. Questo significa che se la finestra non è completamente riempita, il tempo di sfumatura reale si accorcia visibilmente.



Regolazione del tempo di sfumatura.

Si può creare una sfumatura controllata manualmente con il controllo MANUAL FADE



Fader fra i **Player** A e B

Nella parte in alto a destra del display, si può osservare l'equilibrio di entrambi i canali durante il fade. La linea bianca verticale indica la posizione reale sull'asse temporale.

Nella modalità playlist singola, la visualizzazione del Cross-fader appare modificata. Poiché tale modalità viene normalmente impiegata durante il fade automatico, sono state aggiunte sei installazioni di fade predefinite fra cui scegliere. Anche le barre di scorrimento servono per regolazioni più accurate. Nella parte bassa è anche possibile visualizzare la lista doppia cliccando sul tasto P-LIST.

Utilizzando il controllo MANUAL FADE, viene ignorata la modalità set fade.

Menu Pop Up di Crossfader

Modalità fade predefinita

Modalità fade da 1 a 6

Arresta il display piuttosto che la modifica di Cross-Fader

Alterna fra l'orologio e l'interfaccia del fader

3.10. BPM Counter

Questa modalità determina accuratamente i BPMs (battiti per minuto) di una traccia e, se necessario, salva questo valore nella ID3 tag e nel **Database** interno di BPM. Sono disponibili due modalità differenti. Nella modalità automatica si determina il battito base di una traccia attraverso filrti particolari. Il programma misura queste frequenze e le analizza. In modalità manuale questo valore viene determinato attraverso battute di tasto.

3.10.1.

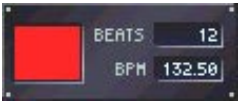
Il Player Monitor di BPM Counter

Il Beat Counter fornisce il proprio player di un monitor,così da poter misurare le tracce che questo riproduce. Attraverso la barra di scorrimento è possibile muovere velocemente su un punto qualsiasi di una traccia. Sopra questa barra, sono indicati il tempo di riproduzione rimanente e il livello del segnale. I tre tasti più bassi sono utilizzati per controllare la riproduzione.

3.10.2. Determinare BMP in modalità manuale

Posiziona il counter su modalità manuale. Avvia la traccia nel Player Monitor

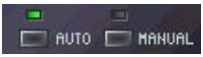
Il tasto START funzionerà da molla. Premerlo ad ogni battito base necessario.



il programma conta ora ogni battito base, indicandolo con un campo rosso lampeggiante. Se non viene riconosciuto alcun inserimento per più di due secondi, il counter verrà resettato a zero.

Osservate il valore BPM visualizzato nel display. Quando avrà cessato di aumentare, potrete abbandonare il counter BPm cliccando sul tasto verlassen. Il valore così determinato verrà inserito nel **Database** di BPM, e mostrato nella Playlist.

3.10.3. Determinare BPM in modalità automatica



Portare il counter su Auto. Confermare cliccando sul tasto [START], oppure avviare un titolo nel Player Monitor. Tale modalità analizzerà ora la traccia utilizzando la stessa procedura dei counter di battiti automatico nei lettori. In ogni caso, indipendentemente da questi, il battito di una traccia verrà filtrato e analizzato. Osservate ora il display BPM e l'area rossa. Quando il valore mostrato cessa di aumentare, e lampeggia all'unisono con la frequenza dei battiti della traccia, si può assumere che il valore del battito sia stato accuratamente determinato.

Poiché può succedere che una traccia non venga correttamente mostrata con un filtro standard (per esempio l'area rossa non lampeggia, ma rimane rossa), tale filtro può essere modificato. Per fare questo, attivare le [Correzioni Filtri) nell'angolo in basso a sinistra nella finestra del filtro.

Una volta iniziata l'analisi, è possibile ora procedere con la regolazione del tipo di frequenza del filtro, in modo tale che l'area rossa lampeggi regolarmente con i battiti, e il filtro produca risultati puliti.
La barra orizzontale può essere modificata in posizione, larghezza, e curva del filtro. La barra di scorrimento verticale interviene sull'intensità del filtro (Ampiezza). Il tipo di frequenza così creato verrà, a questo punto, visualizzato.

Superato il completamento di questo processo, i nuovi valori verranno inseriti nella ID3 tag, aggiunti al **database interno** di BPM, e indicati nella playlist.

3.11. File Editor

Con file editor è possibile estrarre sequenze da un file, o regolare cue points con l'accuratezza di un battito singolo. Ogni installazione applicata come volume, controllo del pitch, cue in e cue out, sarà recuperata dai lettori e applicata, o salvata se necessario, ad una determinata **Playlist** abspeicherbar.

3.11.1. Caricare e mostrare una Traccia

Nel caricare un file audio per la prima volta, inizialmente verranno creati e salvati dei livelli massimi.

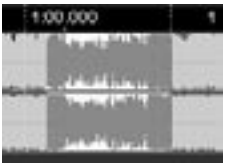
Questa procedura non apporta nessun cambiamento al file, che rimane nella sua condizione originale. I massimi verranno memorizzati nel disco fisso locale. Nelle **Opzioni Programma** potrete stabilire se tali livelli massimi debbano essere cancellati dopo aver lavorato con iil programma (maggior efficienza di memorizzazione), o se debbano essere salvati (maggiore efficienza temporale).

Una volta caricati, i file verranno raffigurati graficamente. Il campo editor consiste di due finestre, in cui quella più bassa mostra sempre il file in tutta la sua lunghezza. In tal modo è sempre possibile avere una visione completa del file, e la capacità di navigarvi rapidamente all'interno. La finestre più in alto è usata per stabilire i punti cue-end e start, o per selezionare una determinata area da cui esportare entro un file.

3.11.2. Regolare la visualizzazione del display

Esistono due modi per modificare la parte alta della finestra. Regolarne la

larghezza, o muovere la barra dell'area indietro e avanti fra la finestra pi'ù bassa e quella più alta. La finestra più alta mostra sempre l'area contrassegnata in quella più bassa.



Nel selezionare aree evidenziate, è sufficiente cliccare e muovere il cursore del mouse,per evidenziare l'area invertita e mostrarla in entrambe le finestre. La selezione dell'area può essere effettuata in entrambe le finestre.

Cliccandoi due volte sull'area invertita potete scegliere fra la visualizzazione ravvicinata o quella intera.

3.11.3. Creare gamme ed esportare in file

Disattivare la funzione "evidenzia" e selezionare un'area nella finestra più alta o più bassa mantenendo premuto il tasto del mouse e muovendo il mouse stesso. L'area contrassegnata apparirà rossa. Per moificare mantenere premuto il tasto destro del mouse. Si aprirà il menu pop up, e da questo potrete scegliere fra opzioni come zoom, play e, con un click sul tasto detsro, salva come *.wav o *.mp3. Se pensate di lavorare più avanti con una delle selezioni, salvate come file.

3.11.4. Regolare volume e pitch

il controllo del volume permette di regolare il volume in uscita fra -20 e 0 dB

Il pitch può essere modificato fra -/+ 20%

I tasti + e - permettono sottili regolazioni di questi valori. Questi verranno salvati, e successivamente applicati nel corso del caricamento di un file. Il valore pitch stabilito verrà aggiunto in cima alla list dei valori relativi al **Player**.

La Barra degli Strumenti

STOP - Interrompe la riproduzzione in file editor

PLAY - inizia la riproduzione in file editor

REWIND - Torna indietro all'inizio dell'area selezionata. Se nessuna area è stata selezionata, torna indietro all'inizio della traccia. Se la riproduzione è stata interrotta, riposiziona il lettore all'inizio della traccia.

LOOP - Riproduce i brani selezionati ininterrottamente

ZOOM - Evidenzia cliccando con il tasto destro del mouse

Mostra il file audio in formato wave

Mostra il file audio sotto forma di punti

3.11.5. Funzioni di segni differenti

File Editor riconosce quattro segni differenti a seconda della diverse posizioni o aree all'interno di un file audio. Ogni segno può essere modificato attraverso il menu pop up nella linea dei segni, o spostato con il cursore del mouse.

L'indicatore rosso - indica la traccia correntemente riprodotta e le posizioni di pausa, e può equalizzare le barre di scorrimento di posizione nei lettori, e nei Player Monitor. Questo segno può essere posizionato con un click sinistro del mouse.

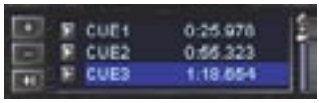
Gli indicatori di cue point gialli - indicano i cue point. Possono anche essere spostati con il cursore del mouse. È possibile inserire ulteriori cue point attraverso la linea dei segni nel pop up menu.

L'indicatore cue point blu - indica il cue point attivo. Il punto attivo può essere definito o attraverso la lista di punti cue, in alto a destra nel pop up menu, o il tasto CUP nel player.

3.11.7. Lavorare con i punti cue

Un punto cue è una posizione riconosciuta dal player all'inizio della riprosuzione di una traccia. Il tasto CUE dei lettori naviga verso tali punti, e il tasto CUE inizia la riproduzione da questo punto in avanti (CUE coincide con PLAY). Il file editor può assegnare fino a nove punti cue per ogni traccia

Poiché i lettori hanno solamente tasti CUE e CUP, uno di questi punti dovrà essere definito come standard. Questo punto sarà utilizzato come predefinito ogni qual volta si clicchi su CUE o CUP. Per gestire i CUE point, si utilizzzi la lista dei punti cue di file editor collocata nell'angolo in alto a destra. Qui i punti cue sono elencati insieme alla loro esatta localizzazione (accuratezza di 1/1000 sec.). Il punto cue corrente è evidenziato in blu. Nel riprodurre la traccia nel campo di modifica, questa selezione si sposta, e indica sempre l'ultimo cue point oltrepassato.



Aggiunge un Cue Point

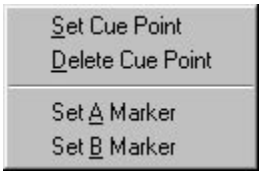
Cancella un Cue Point selezionato

Definisce come standard un Cue Point selezionato

Riproduce una traccia a partire da un Cue Point selezionato, posiziona l'indicatore in corrispondenza del Cue Point selezionato.

A partire dalla versione 4.2 di BPM Studio, i Cue Points definiti in File Editor diventano punti DIRECTCUE durante il caricamento del file

Context menu



Definisce il Cue Point corrente come standard

Cancella il Cue Point corrente

Posiziona un segno d'inizio ... a questa posizione

Posiziona un segno finale ... a questa posizione

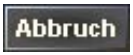
3.12. File Info Box

File Info Box permette di modificare interamente la tag ID3. Nelle **Opzioni Programma** è possibile scegliere di salvare queste informazioni nel nuovo formato ID3v3, oppure mantenerle nel vecchio formato ID3. Se File Info Box è aperto da selezioni differenti, apparirà un ulteriore barra attraverso la quale sarà possibile selezionare e modificare particolari tracce.

Se volete modificare una selezione per tutte le tracce definite, contrassegnare la selezione e confermare cliccando su OK.

Il campo "GENERE" genera un menu che permette di assegnare titoli a stili differenti. In questo modo è possibile catalogare le tracce, così da semplificare la ricerca più avanti.

Conferma i cambiamenti



Cancella senza salvare i cambiamenti

Recupera informazioni addizionali, nel caso in cui il file sia stato estratto dal Cd utilizzando CD-at-once. Questo tasto compare solamente se tutto il CD è stato estratto come un'unica traccia.

Inizializza **BPM Counter** per questa traccia

Apre questa traccia in **File Editor**

3.13. Mixer

Il Mixer contiene quattro componenti che vengono visualizzate come coppia. Nella versione standard, i **Canali Audio** sono localizzati a sinistra, mentre l'equalizzatore si trova sulla destra.
Un **Modulo Limitatore/Compressore** (AGC, Automatic Gain Control), può essere inserito all'interno del canale cliccando sul tasto AGC, sotto il controllo principale del volume.

Opzionalmente è possibile sostituire il display dell'equalizzatore con quello del registratore cliccando sul tasto RECORD.

Il mixer fonde tutte le fonti audio interne ed esterne. La gamma di frequenza del drive del CD-ROM può essere regolata e corretta per i lettori A e B. L'AGC è responsabile della stabilità e costanza del livello in uscita, ed evita, limitandolo, un eccessivo caricamento del sistema PA connesso. Con il **Recorder** è possibile registrare un segnale audio da una fonte audio esterna (MIC o LINE IN). È inoltre possibile effettuare registrazioni da programmi correntemente caricati su entrambi i lettori. La registrazione può essere salvata sia come file *.mp3, sia come file *.wave; oppure possono essere spedite tramite uno streaming server.

Gli indicatori di livello possono essere penti nelle Opzioni Programma. Questo salva le risorse del sistema.

3.13.1. Canali Audio

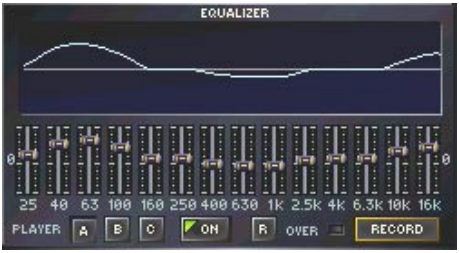
Il mixer ha quattro entrate stereo interne (Player A e B, drive del CD-ROM, e Sampler), e due uscite stereo (Master, Monitor) Il registratore supporta due entrate di schede audio (MIC e LINE IN). Il controllo del livello permette la regolazione separata del volume,per ogni canale stereo. A destra del controllo, un indicatore del livello rappresenta il volume. In alto a destra sono indicati i valori dB dei canali individuali. È possibile modificare l'equilibrio del canale utilizzando il campo "panning" a destra. Un click destro del mouse ne azzera il valore. È possibile eliminare il volume cliccando sul tasto [MUTE].

Ogni tasto di entrata del monitor del canale (Player A e B, CD-ROM e Sampler) permette di indirizzare il segnale audio attraverso il canale di uscita del monitor, che può essere riprodotto indipendentemente dalle tracce correntemente riprodotte dai lettori. Chiaramente, per questa operazione è necessario che le opzioni relative al monitor risultino abilitate all'interno delle Opzioni Programma, e che il monitor abbia sia connesso alla propria scheda audio.

A sinistra del beat di designazione del canale, sono reperibili i display relativi ad ogni canale d'entrata. L'uscita MASTER controlla il volume di tutti e quattro i canali di uscita. Attiguo è il tasto modalità AGC, la cui attività è indicata dalla presenza di un piccolo LED al centro.

Ogni indicatore può essere resettato ad un valore di -1.0dB, semplicemente cliccandoci sopra.

3.13.2. Equalizzatore



L'equalizzatore viene utilizzato per regolare e correggere la gamma di frequenze dei Player A e B, e del lettore CD. È possibile aprire le installazioni individuali di ciascun player cliccando sui tasti PLAYER A B C, e attivare o disattivare tali impostazioni cliccando sul tasto ON. I comandi permettono di regolare ognuno dei 14 gruppi di frequenze individualmente. Queste impostazioni sono rappresentate graficamente da una curva, localizzata nel display sotto i comandi. Cliccando con il tasto destro sul display, o sul tasto R, questa curva verrà resettata ai valori lineari di frequenza.
Se il segnale rosso "overflow red" compare in modo permanente, significa che l'intera amplificazione dell'equalizzatore è impostata come alta, e questo potrebbe provocare distorsioni nella riproduzione. In questo caso si raccomanda di attivare la funzione PREAMP (Limiter), o di impostare le regolazioni adatte nelle installazioni dell'equalizzatore.

Per attivare il recorder cliccare sul tasto RECORD
.

3.13.3. Caricamento e memorizzazione delle impostazioni dell'equalizzatore

BPM Studio supporta il caricamento e la memorizzazione di quante e quali impostazioni decidiate di applicare all'equalizzatore. Sono inoltre disponibili diverse caratteristiche predefinite. Per gestire le vostre impostazioni, operare sulla funzione "Preset" nel pop up menu dell'equalizzatore.

Menu Pop Up dell'equalizzatore

Funzione Limiter

Segnale sussidiario

Apre il menu impostazioni dell'equalizzatore

Apre Opzioni Programma

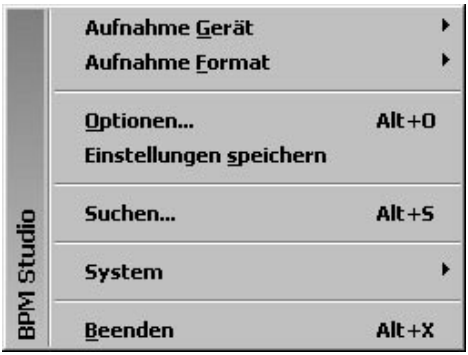
3.13.4. Recorder

Con il tasto RECORD l'equalizzatore apre il registratore. I cmandi MIC e LINE sono utilizzati per manipolare due segnali di entrata di qualsiasi scheda audio. Usare il menu pop up per scegliere una scheda audio. Qui può essere scelto anche il **Modulo-MP3-Stream** . Il comando RECORD IN è utilizzato per manipolare l'intera registrazione e il livello di trasmissione.

Il tasto RECORD inizia la registrazione, piuttosto che la trasmissione. Il tasto MONITOR permette di regolare i livelli di registrazione prima che questa sia iniziata. La registrazione in corso è segnalata da un punto rosso e da un contatore del tempo rimanente(0:00:33.7). Il tasto STOP termina la registrazione.se avete registrato in formato WAVE o MP3, apparirà una finestra in cui dovrete definire il nome del file e indicare in quale directory vogliate che tale file venga salvato. Il tasto (AUTO) inizia la registrazione automatica nel momento in cui un'entrata predefinita comincia a ricevere dati audio.

Nel punto del menu "RECORDING FORMAT" , potete determinare in che tipo di file debbano essere convertiti i voostri dati audio. Sono disponibili il **formato WAVE** (efficienza di risorse), il **Formato MP3** (efficienza di capacità di memorizzazione), **Stream-MP3** verso uno streaming server, o verso interfaccia di **Prese di Visualizzazione**. Modulo streaming ed interfaccia di visualizzazione sono approfonditi in una diversa parte di questo manuale. Il tasto EQ riporta all'equalizzatore.

Menu Pop Up del Recorder



Seleziona i file ricevuti

Seleziona i formati ricevuti

Apre la finestra **Opzioni Programma**

Memorizza le impostazioni

Apre **Dialogo Ricerca**

Funzioni di sistema

Chiude BPM Studio

Se desiderate registrare un Programma attualmente in uso, dovrete assimilare tutti i dispositivi ad un'unica scheda audio. Nelle installazioni del Mixer di Windows per attivarla potrete scegliere di impostare per questa scheda audio la funzione WAVE o Loop (o sim.), e nel campo RECORDER è necessario selezionarla come dispositivo di registrazione

3.13.5. Limiter/Compressore (AGC)

Specialmente nella riproduzione di dati MP3, emergono differenze notevoli nel livello del volume. Solitamente la causa risiede nel fatto che il CD master è regolato da parametri di riproduzione diversi e devianti, per esempio l'utilizzo di differenti programmi di codificazione. Il modulo AGC eguaglia queste differente in tempo reale e in questo modo si preoccupa di creare un livello di segnale uniforme.

Il Modulo AGC si trova in prima linea nell'uso di musica di sottofondo o di playlist preparate, per esempio nella concezione di un evento. L'operazione di mixing-live non è al momento possibile.

Il Modulo AGC si regola in 3 livelli e in 2 parametri temporali individuali.

Threshold
(Area Regolazione da -60 a 0 dB)
Questo parametro definisce la soglia di regolazione. Quieti passaggi all'inizio o alla fine comin-

ceranno a modificare la dinamica della traccia in modo da non distorcere il suono. In questa operazione sono anche previsti procedimenti di rinforzo e di alta regolazione.

Target
(Area Regolazione da -21 a-3 dB)
Questa è l'uscita prefissata. ACG prova ogni livello, più alto o più basso rispetto al livello Thresold, per alzare e/o abbassare il livello del target

Scope
(Area Regolazione da 0 a 21 dB)
Questo valore determina l'intensità massima o l'innalzamento del livello, e quindi anche l'intensità della regolazione. Una punta di livello si colloca, ad esempio, sopra il target oltre un valore Scope regolato.

Attack
(Area Regolazione da 1 a 500 ms)
Con questo parametro è regolato il tempo del responso della regolazione. Le punte di livello più brevi di questo intervallo di tempo non verranno annotate da ACG.

Release
(Area Regolazione da 1 a 500 ms)
Questo parametro allontana le sfumature tanto fermamente quanto velocemente agisce di nuovo l'effetto regolatore. Dura finquando viene raggiunto il livello di uscita originario.

Limiter
(Area Installazione da -18 a 0 dB)
Il limite è un regolatore di livello notevolmente rapido. . Il suo compito è quello di limitare i livelli di segnale verso l'alto, e di conseguenza di proteggere in direzione del segnale i dispositivi che seguono, come ad esempio Mixer esterno, Crossover, Vivavoce e processi finali da sovracomandi e sovraccarico. Sotto il livello regolato rimane il limite senza l'effetto.

Il Limiter abilita cosí la limitazione di punte di segnale molto brevi verso quelle cui AGC non esprimerà un responso, Poiché il tempo di risposta di AGC risiede lontano dal valore. (Attack) La conseguenza potrebbe essere un sovracontrollo o un danno di determinati dispositivi.

Input, Output
(Area Regolazione von -12 bis +12 dB)
Con entrambi questi regolatori è possibile assumere un adattatore lineare in entrata e in uscita.. Entrambi gli indicatori indicano il segnale di livello prima e dopo la regolazione.

Indicatore nel Modulo AGC
L'inidcatore nel Modulo AGC consiste sia in un indicatore di Compressore (sinistra) e un indicatore di Limiter (destra). Troverete l'indicatore di intensità nella parte centrale, e passa poi attraverso il segnale di AGC Modulo senza variazione. L'indicatore si sposta in corrispondenza della posizione 0, il segnale di entrata è troppo forte e viene ammorbidito in corrispondenza dei parametri regolati. Analogamente un segnale indica l'intensità, quando questo si trova in posizione inferiore a 0.

La barra rossa in alto a destra indica l'indicatore di livello del Limiter. Il valore massimo dei livelli di segnale in uscita di AGC verrà indicato da una designazione in giallo. Finché questo continua a muoversi sotto la banda rossa, non si verificherà alcuna variazione del segnale. Quando questo valore massimo di designazione tocca la banda rossa, il segnale verrà immediatamente limitato al livello massimale regolato.

Impostazioni AGC
Per un adeguato utilizzo di AGC, sono disponibili parametri predefiniti. Queste sono regolate e specifiche situazioni. Selezionare l'impostazione che si preferisce, e regolarla secondo le proprie esigenze.

AGC lavora solamente in modalità Autofade. Auch wenn die AGC zugeschaltet ist bleibt sie ohne Wirkung, wenn der Autofade-Modus deaktiviert ist.

Accende e spegne la modalità AGC

Il Mixer torna indietro ai canali audio

Metodo di lavoro di AGC

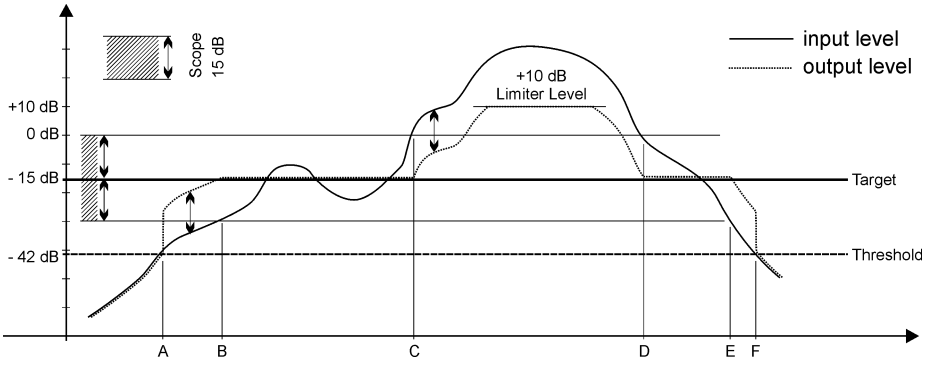
Segue una breve descrizione dei metodi di lavoro AGC a differenti livelli di input (vedi diagramma in basso)

ACG non ha effetto fino al punto A, poiché il livello dell'imput non raggiunge il livello thresold di -42dB. AGC diventa attivo oltre il punto A, cercando di innalzare il target del livello di uscita di -15dB. Poiché lo scope è impostato su un valore di 15dB, il segnale può essere amplificato fino a 15dB.

A partire dal punto B, il segnale omput è meno di 15dB (Scope), inferiore al ttarget, e a questo punt AGC è accuratamente in grado di definire il livello di uscita a -15dB. La differenza di volume fra il punto B e il punto C verrà automaticamente equilibrata, dal momento che, in ogni caso, le deviazione non supera la scope di 15dB.

A partire dal punto C il segnale di imput è più forte di 15dB. AGC abbassa il segnale fino a 15dB. Nel frattempo, il segnale d'uscita avràoltrepassato di 10dB il valore impostato dal Limiter, e verrà immediatamente ridotto. Al punto D, inoltre, la differenza di volume del segnale imput è inferiore al valore scope, e ACG può salire nuovamente al valore target di -15dB. Fra i punti E e F, l'amplificazione raggiunge di nuovo il suo limite di 15dB.
A partire dal punto F, il livello input scenderà sotto l'azione di AGC, e il segnale input verrà dirottato verso l'uscita, invariata.

Nel diagramma sottostante si presuppone che i cambiamenti siano avvenuti senza ritardo. se i valori assunti sono definiti per attacco e rilascio, il comportamento dei comandi e del fade risulterà essere ugualmente ritardato.

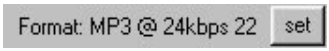


3.14. Modulo MP3 Stream

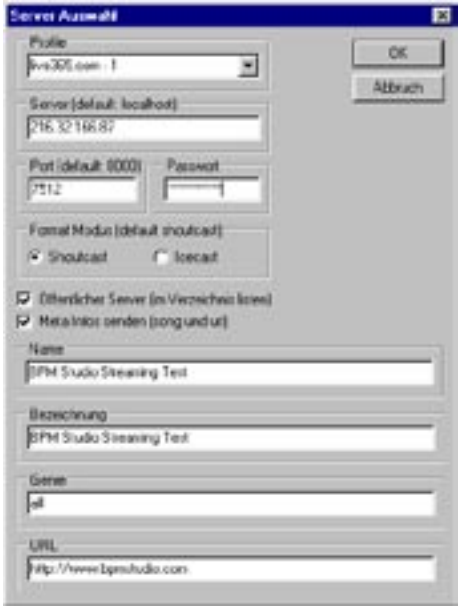
Questa modalità permette di inviare direttamente uno stream MP3 verso una rete interna, o verso uno stream-server in internet. Il modulo streaming appare automaticamente, selezionando "Streaming" dal menu pop up. Potete nascondere il modulo semplicemente cliccando nell'angolo in alto a destra, e mostrarlo di nuovo cliccando sull'icona corrispondene nella barra task. In ogni caso, rimane attivo finché "streaming" è selezionato come formato di registrazione nel pop up menu del recorder.

È possibile definire il formato del file e selezionare il server attraverso i due tasti SET. Queste impostazioni dovranno corrispondere alle impostazioni dello stream-server. Correntemente sono supportati i protocolli Shoutcast e Icecast.

Questo campo indica il server attuale. Il tasto set apre la finestra di dialogo impostazioni del server, in cui è possibile creare e memorizzare diverse configurazioni.



In questo campo è possibile scegliere il formato del file per lo stream. Si prega di effettuare tali impostazioni in considerazione della disponibilità di bandalarga.

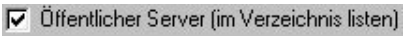


PROFILO:
Peremette di nominare e salvare configurazioni differenti.

SERVER:
Definisce l'URL, o l'indirizzo IP dello stream server-selezionato

PORTA; PASSWORD:
Devono essere definiti in accordo con le impostazioni dello stream-server.

Utilizzare gli spazi per selezionare il trasferimento di protocollo desiderato, Shoutcast o Icecast, correntemente utilizzati dai provider dello stream-server shotcast.com e icecast.com, liberi ad uso non-commerciale. Ulteriori infomazioni sui rispettivi siti internet. Le seguenti infromazioni vengono utilizzate per pubblicizzare la vostra "stazione radio" nelle directory del server.



Se avete selezionato la check box "Public Server"

Le informazioni Meta spediscono allo stesso tempo il titolo della traccia e il nome dell'artista.

Questa informazione è spedita unitamente al vostro stream MP-3. È possibile inserire, ad esempio, il titolo del vostro show, piuttosto che il vostro URL. Se entrambe le caselle [AUTO] Auto sono segnate, BPM Studio adotterà il titolo e l'URL, e il dialogo impostazioni server, e li inserirà nella directory (audo fade attivo).

Apre la finestra web e naviga verso la pagina dello status del server

Stabilisce la connessione al server

Termina la connessione con lo stream-server (questa operazione dovrebbe essere sempre effettuata prima di uscire da BPM Studio)

Persino con la casella AUTO selezionata, le informazioni sul titolo verrano spedite propriamente, se la modalità auto fade è attiva.

3.15. CD Player / CD Writer

Il lettore/scrittore Cd fornisce tutte le funzioni necessarie per lavorare con i Cd. È qui possibile leggere i Cd e cmprimerli in formato MP3. È anche possibile copiare tracce su CD ROM e CD audio, compatibili con i lettori Cd convenzionali, o come CD data per eventuali back up.

Per fare questo, sono disponibili tre modalità differenti:
CD READER, CD WRITER e ENCODER, con tasti localizzati nell'area centrale del lettore CD.

3.15.1. CD-Lettore (CD READER):

Con questa modalità, chiamata anche CD-Player, potete utilizzare il drive delvostro CD-ROM come un CD-player assolutamente funzionale. Sono disponibili senza restrizioni tutte le funzioni come pitch, Master-Speed, Pitch Bend, Cue-Points, etc. La riproduzione può essere indirizzata attraverso un canale separato di scheda audio, e sarà trattata come un canale audio separato nel mixer. Anche i file MP3 possono essere riprodotti co questo player. È sufficiente estrarre un titolo da una Plalist o dall'archivio, ed importarlo nel CD layer. Inoltre, utilizzatelo in questo modo come Player Monitor!

La Playlist e la modalità player sono simili, in struttura e gestione, ai due player principali e alle Playlist.
Il lettore cd funziona anche come dispositivo che permette di leggere i CD audio e copiarli sul disco fisso. Leggere anche nel capitolo quattro le istruzioni passo passo per copiare e comprimere cd audio.

3.15.2. Codificare CD audio:

In generale, la codificazione (compressione entro file MP3) può essere realizzata in due modi differenti: o slavando un file in formato MP3 e convertendolo successivamente, oppure comprimendolo immediatamente in MP3 nel corso della lettura. Questa scelta è selezionata nelle Opzioni Programma, nella tabella di registrazione CDDA-Copy / Configuration / Encode during copy. Se questa casella è marcata, il CD audio verrà copiato e codificato in un'unica operazione. Nel caso in cui si comprimano numerosi CD audio, si consiglia di leggere tutti i cd in modalità high speed come formato wave, e poi comprimerli in modalità **Encoder-Modus**, per esempio durante la notte.

Ogni volta che una traccia audio è caricata in uno del lettori, il CD ROM verrà bloccato. Può essere sbloccato scegliendo "Remove" nel pop up menu dei player

Il CD player supporta anche i formati MP3 e WAVE; pertanto, può essere utilizzato come lettore MP3, o comr conveniente anteprima del riproduttore.

3.15.3. Richiesta CDDB:

Dopo aver inserito un CD nel drive del CD ROM, le tracce appariranno nella playlist come numerate.

A questo punto cliccate sul tasto CDDB, Come configurato in Windows, il PC si connetterà ora ad internet, a CDDB (database per le informazioni sulla traccia dei CD audio), in modo da trovare infomazioni a proposito del CD inserito.

Se l'infomazione sarà stata trasmessa correttamente, verr`mostrata nella playlist. Queste informazioni saranno salvate sul vostro disco fisso, così da essere a vostra disposizione ogni volta che inserirete di nuovo il CD.

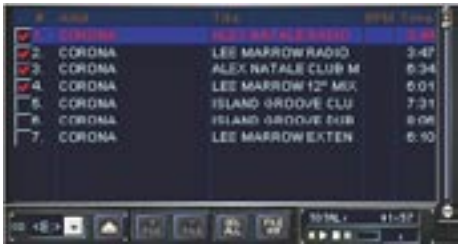
Richiesta per diversi CD (Funzione Batch):

Appena inserito il CD, BPM Studio memorizza il codice ad esso relativo. Alla successiva richiesta di CDDB, cercherà di recuperare tutte le informazioni, finché il CD non sarà stato identificato. Potete risparmiare tempo inserendo il CD audio, aspettare fino alla visualizzazione del numero delle tracce, e poi cliccare sul tasto CDDB. A questo punto saranno state recuperate tutte le liste di questi CD (se disponibili), e risulteranno disponibili ad un nuovo inserimento dello stesso CD. Ad operazione completata, la connessione ad internet sarà terminata. È inoltre possibile stabilire una connessione manuale attraverso il menu pop up del tasto CDDB. In Opzioni Programma, nella tabella di registrazione della copia CDDA, è possibile selezionare server CDDB differenti.

Le informazioni scaricate dal server CDDB verranno memorizzate da BPM Studio, e saranno disponibili senza essere online.

3.15.4. Copiare un CD audio (Ripping):

Dopo aver effettuato con successo la richiesta CDDB, tutti i titoli delle tracce del CD verranno correttamente visualizzate nel display della playlist.



in caso le informazioni per questo CD non fossero disponibili nel database CDDB, potete ora inserirle manualmente attraverso **File Info Box**.

Selezionare le tracce da leggere contrassegnando la casella a sinistra, e cliccare su COPY. Ora tutte le tracce contrassegnate verranno lette. Il progresso viene visualizzato in una finestra di status.

Prima che le tracce vengano copiate, è obbligatorio inserirne le informazioni o manualmente, o scaricandole dal server CDDB. In caso contrario, BPM Studio potrà utilizzare, come nome dei file, solamente il codice relativo ai CD e il numero corrispondente alle tracce.

Nelle **Opzioni Programma**, se l'opzione "encode during copy" è attiva nella tabella di registrazione CDDA, i titoli in lettura verranno immediatamente compressi in formato MP3, e salvati nelle relative cartelle. La cartella può essere definita nella tabella di registrazione "Salvataggio" (Storing) in **Opzioni Programma**.
Dopo una corretta codificazione, tutte le tracce verranno elencate nella categoria dell'archivio file "NUOVE CARTELLE" o "NEUE DATEIEN". Al fine di una maggiore chiarezza, verrà creata una nuova sotto-cartella relativa alla data corrente. (Vedi foto in alto)

3.15.5. Modalità "CD at once" del CD-Player:
La modalità "CD at once" permette di copiare e archiviare un intero CD come una singola traccia. Questa operazione può risultare utile, ad esempio, se volete leggere perfettamente in un CD mixato, e riprodurlo poi come un'unica traccia. Anche nel caso di album interi, in cui è importante mantenere invariato l'ordine delle tracce, più sensato è leggere il CD in un pezzo unico. Procedere, quindi, iniziando il processo di copia aprendo il menu pop up (cliccare con il tasto destro del mouse) sul tasto COPY.

Tutti i titoli verranno non solo copiati, ma anche aggiunti all'archivio file come una traccia singola.

Ciò nonostante, le informazioni su ogni titolo non andranno perdute, e sarà sufficiente cliccare sul tasto "MORE" in Info File Box, perché venga visualizzata la lista originele di titoli del CD.

È inoltre possibile selezionare singoli titoli dal **Player**, oppure direttamente dall'unità di controllo remoto (solo RCP-1001 e 2001).
Cliccando sui tasti del Player con il tasto destro del mouse, inizierà la riproduzione del titolo successivo (o di quello precedente) all'interno di uno di questi titoli di "Cd at once".
Allo stesso modo, per navigare all'interno di queste tracce Cd at once, è possibile utilizzare il tasto di selezione tracce **[12]** , premendolo e girandolo allo stesso tempo. I sottotitoli verranno poi mostrati nel display VFD.

3.15.6. Codificatore (ENCODER):
Il codificatore converte gli info file WAVE in formato MP3. Se, prima di copiare, non avete attivato l'opzione "COPY/ENCODE" nelle Opzioni Programma, prima di copiare, qui troverete tutti i CD audio precedentemente letti. Inoltre, l'encoder può covertirealtri file WAVE già presenti, che sono stati copiati con altri programmi. È sufficiente trascinarli da Windows Explorer, ed importarli nella playlist del codificatore, oppure aggiungerli cliccando sul tasto + FILE.
Anche il CD Player può essere utilizzato per monitorare e controllare i diversi procedimenti. I file possono essere riprodotti,

controllati e modificati attraverso File Editor. Successivamente, cliccando sul tasto ENCODER, la parte conttrassegnata verrà trasferita in formato MP3.

A compressione completata, all'interno dell'archivio file di BPM troverete una nuova entrata con la data attuale sotto NEW FILES, entro cui sono stati memorizzati i file compressi. Questa cartella può essere rinominata cliccando sul tasto RENAME, oppure potete assegnare quegli stessi titoli ad altre categorie presenti.

Tasto Eject. Apre e chiude il drive del CD ROM selezionato.

CD <E:> Campo di selezione del CD-ROM. Qui è possibile scegliere di visualizzare il drive del CD-ROM.

COPY Inizia a copiare le tracce selezionate. Cliccando con il tasto destro è possibile aprire un menu pop up, che permette di copiare un intero cd
Inizia a copiare le tracce selezionate. Cliccando con il tasto detsro

CDDB Inizia la richiesta CDDB. Se nelle impostazioni del sistema di Windows è disponibile una connessione, cliccando con il tasto destro sul menu pop up è possibile stabilire una connessione ad internet manuale

ENCODER (Attivo solamente nel codificatore) Inizia la procedura di codificazione per tracce selezionate.

3.15.7. Scrittura CD (CD WRITER):

Crea i tuoi CD Audio personalizzati con i tuoi mix e compilation - tutto con un solo programma: BPM Studio.
Il masterizzatore integrato supporta tutti gli strumenti multimediali e di scrittura CD.
Persino copiare file MP3 non risulterà un problema. Pertanto, potete creare copie back up, e trasferire velocemente playlist e tracce.

Prima di cominciare a creare un CD, raccomandiamo di eassicurarsi di avere confidenza con la gestione di CD-R e CD-RW (CD riscrivibili). Controllare, inoltre, le impostazioni di scrittura CD nella tabella relativa, in Opzioni Programma. In questo manuale, nel capitolo Opzioni Programma, troverete importanti informazioni e spiegazioni per configurare il vostro CD Recorder in modo ottimale. Una volta impostata, la scrittura CD di BPM Studio vi permetterà di creare CD audio e DATA molto semplicemente e velocemente.

In generale, iniziare il progetto di un nuovo CD cliccando sul tasto CLEAR LIST. La finestra seguente vi permette di decidere se creare un CD Data o un CD Audio:

3.15.8. Creare CD Audio:
Selezionare questa modalità se si desidera creare un CD riproducibile poi con un qualsiasi lettore CD. La lunghezza massima di riproduzione dipende dal media utilizzato, e varia fra 74 e 80 minuti.

Dopo aver confermato cliccando su [OK] nella finestra di dialogo, il formato del CD selezionato verrà visualizzato nella barra di stato della lista delle tracce.

Inserire il media che si desidera registrare all'interno del Recorder. L'indicatore di stato del CD, sottostante la lista tracce, fornisce tutte le informazioni a proposito di questo media e dello stesso Recorder.

A questo punto potete caricare qualunque titolo, o addirittura un'intera playlist, nella lista di tracce da scrivere. Questo procedimento può essere svolto in modalità differenti

1.) Drag&Drop da Playlist, archivio file o archivio Playlist.

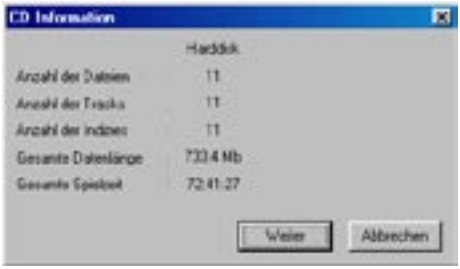
2.) Attraverso la clipboard, con "copia" e "incolla" (Ctrl - C / Ctrl- V)

3.) Con il tasto LOAD LIST potete caricare una qualsiasi delle Plalist presenti sul disco fisso.

4.) Con il tasto + FILE potete aggiungere tracce selezionate direttamente dal vostro disco fisso.

DLa barra di stato, a sinistra, indica la lunghezza totale del CD. Addizionalmente, una barra di stato sottostante la lista di tracce indica la capacità rimanente del media (attenzione a non eccedere nella capacità massima di riproduzione del media, nell'assemblaggio della vostra Playlist. Se fosse questo il caso, apparirà un messaggio relativo, prima dell'inizio del processo di scrittura). L'ordine dei titoli può essere modificato mediante il Drag&Drop. Iniziare la scrittura premendo sul tasto . Nei seguenti campi di dialogo, il processo può essere monitorato e modificato.

Inizialmente, verrà creato un Cue-Sheet (Documento chiave). Conterrà tutte le informazioni che saranno poi trascritte sul media, parallelamente ai dati audio, come ad esempio i punti d'inizio, la lunghezza della traccia e le informazioni testuali del CD (nel caso in cui il Recorder supporti tale funzione). Completata tale operazione, apparirà una finestra di dialogo con i dati calcolati.

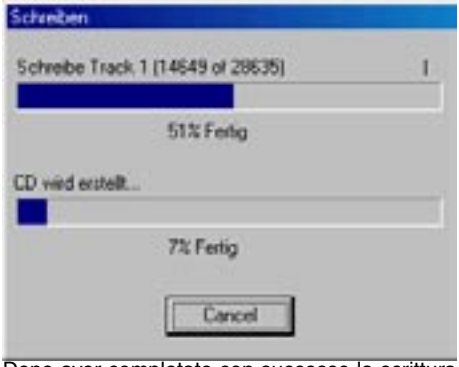


Qui potete controllare che tutti i dati siano corretti. Se lo sono, confermare cliccando su [next] e cominciare il processo di scrittura. Naturalmente potete interrompere le operazioni cliccando su [cancel]

Es ist nicht notwendig, MP3-Dateien erst in das WAVE-Format umzuwandeln. Alle Tracks können direkt als MP3-Dateien in den CD Writer geladen werden. Die Dekomprimierung erfolgt in Echtzeit während des Brennvorganges.

Si prega di evitare di copiare CD sopra una network. Se utilizzate BPM Studio all'interno di una network, il CD writer dovrebbe essere locale, con file MP3 e WAVE da copiare.

La seguente finestra informa sullo stato dell'ntero processo di scrittura:



Dopo aver completato con successo la scrittura del CD, il drive si aprirè, e potrete togliere il CD.

3.15.9. Creare CD Data:

Selezionare questa modalità se si desidera copiare file MP3 presenti nel proprio sistema, in modo tale da poterli poi aprire in un PC che abbia installato un comune drive di CD ROM. Pertanto, potete creare facilmente back up dei file, o trasferirli su un altro computer. La capacità massima di un drive dipende dal media utilizzato, e in genere varia fra 650 e 700 MB.

Iniziare il progetto di un nuovo CD cliccando sul tasto

. INella seguente finestra di dialogo selezionare "CD Data"

La modalità selezionata verrà indicata nella barra di stato a sinistra.

A questo punto inserire il media nel Recorder. Nel creare il CD audio, la finestra di stato del CD a destra sotto la barra di stato, indica i contenuti del CD e del Recorder.

Adesso potete caricare le tracce selezionate, oppure le complete playlist, nel registratore.

Questo può essere effettuato con diverse modalità:

1.) Drag&Drop da playlist, archivio file, o archivio Playlist.

2.) Attraverso la clipboard, con "copia" e "incolla" (Ctrl - C / Ctrl - V)

3.) Con il tasto

potete caricare qualsiasi playlist presente sul disco fisso.

4.) Con il tasto

potete selezionare le tracce direttamente dal vostro disco fisso.

La barra di stato a sinistra mostra la capacità di memorizzazione del media già utilizzata. Addizionalmente, una barra situata a destra sotto la lista di tracce, indica lo spazio su disco necessario (Attenzione: nell'assemblare la lista dei titoli, non eccedere nella lunghezza massima di riproduzione del media. Se questo fosse il caso, apparirà un messaggio relativo, prima dell'inizio del processo di scrittura).

Quando si lavora con BPM Studio, si prega di assicurarsi che solo il proprio lavoro sia stato autorizzato o esplicitamente permesso dall'autore, prima di copiare. In caso contrario incorrerete nel reato di frode di copyright, crimine federale. Potrete essere ritenuti responsabili dall'autore, o giudicati responsabili in luogo di altri.

Iniziare il processo cliccando sul tasto . Nella successiva finestra di dialogo potete controllare il progresso e modificare il processo di scrittura. Spiegazioni relative alle finestre di dialogo reperibili nel capitolo precedente "CD Audio".

3.15.10. Systemtest in modalità test:
Cominciando il processo cliccando sul tasto , questa verrà solamente simulato. Il vostro computer eseguirà tutte le operazioni abituali del processo di scrittura, ma il laser risulterà disabilitato. Questa operazione è molto utile per testare le esecuzioni del sistema. In questa modalità, il media non subirà modifiche.

3.15.11. Cancellare CD-RW:
(Se supportato dal Recorder)
Se un CD-RW (CD riscrivibile) già contenente dati viene inserito nel drive, è possibile cancellare questi dati cliccando sul tasto .

Aggiungere un'altra Sessione:
(Solo CD Data)
È possibile aggiungere Dati a un media non completato, che contenga già dati, in una nuova sessione. Per fare questo, è necessario abilitare la funzione "importa sessione" nella tabella di registrazione della Scrittura CD in Opzioni Programma. Nell'iserire tale media, lo spazio rimanente sul CD verrà indicato in una barra di stato.

Tasto Eject, apre la porta CD del Recorder selezionato.

Campo di selezione Recorder. Selezionare qui quale Recorder debba essere utilizzato.

Nota importante:
Una lista di tutti i Recorder CD supportati può essere trovata nella Version-History, consegnata in allegato ad ogni versione di BPM Studio. Si prega di comprendere il fatto che non possiamo supportare ogni marca di Recorder presente sul mercato. Questa, infatti, non è caratteristica peculiare di BPM Studio, che peraltro non pretende di essere un programma di registrazione CD. Molto di più, BPM Studio È primariamente un sistema DJ per esecuzioni live.

Attenzione: in caso di problemi durante la copia di CD, la prima cosa da fare è ridurre la velocità di scrittura. Non tutti i media possono essere registrati alla stessa velocità. In ogni caso, dovreste disabilitare l'auto-caricamento per ogni CD player disponibile, altrimenti potrebbero sorgere problemi, soprattutto nel copiare CD.
In caso ovessereo sorgere ulteriori problemi, consultare i seguenti siti internet:

http://www.disc4you.de/kompendien/cd/
(tedesco)

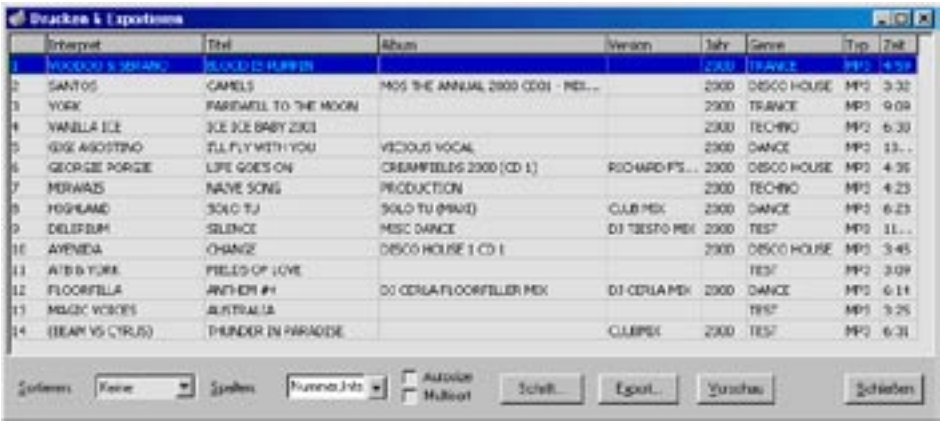
http://www.brennmeister.com/articles/aspi/
(tedesco)

http://www.ncf.carleton.ca/~aa571/aspi.htm
(inglese)

http://www.goldenhawk.com/firmware_body.htm
(inglese)

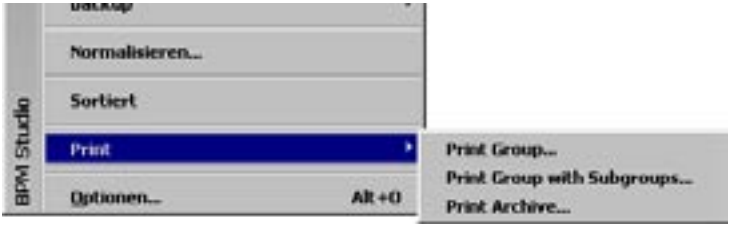
Raccomandiamo di prestare particolare attenzione ai siti internet concernenti gli aggiornamenti di microprogrammi e drive ASPI.

3.16. BPM Print Designer



Volete stampare una Playlist? Avete bisogno di stampare un elenco di una categoria particolare, o dell'archivio completo? Una lista di tracce suonate sabato scorso, per presentarla a un promoter, o alla SIAE? Un cliente vi ha chiesto il repertorio? Con BPM Print Designer non avrete alcun tipo di problema!
È possibile adattare il tipo di stampa al bisogno, con una selezione estesa di ordine di scelta, e un'ampia varietà di possibili regolazioni. Naturalmente, è disponibile anche un'anteprima di stampa. Le liste utilizzate da alltri programmi, possono essere utilizzate salvandole sia come file di teso, ma anche in altri formati.

3.16.1. inizio di BPM Print Designer:
BPM Print Designer può essere aperto all'interno di **Archivio File**, Archivio **Playlist** o da differenti **Playlist**, attraverso le selezioni nel relativo menu pop up.



A seconda della categoria di Playlist selezionata, è possibile effettuare non più di tre selezioni:

Print Group:
Print Designer adotterà per la stampa le tracce della categoria selezionta.

Print Group with Subgroups:
Print Designer adotterà per la stampa tutte le tracce di una categoria selezionata, incluse le sotto-categorie.

Print Archive:
Print Designer adotterà tutte le tracce di tutte le categorie e sotto-categorie.

A questo punto verrà visualizzato lo schermo principale di Print Designer, con tutte le tracce selezionate. Qui avete l'opportunitÀ di effettuare diverse regolazioni e di scegliere quali titoli stampare.

3.16.2. Esportare Finestra Lista

Selezionare Campi da Stampare:
selezionare prima tutti i campi che dovranno apparire nella stampa. Per compiere questa operazione, aprire il menu pull down

E selezionare i campi desiderati delle tag ID3.

Cambiare l'ordine delle colonne:
La linea di testa della colonna può essere trascinata, ed inserita entro una posizione selezionata:

Di conseguenza è possibile regolare l'ordine delle colonne a vostro piacimento

Cliccando nell'angolo in basso a destra di BPM Print Designer, e tenendo premuto il tasto, è possibile regolare le dimensioni della finestra dello schermo principale.

Regolare la larghezza delle colonne:
Nella linea di testa, cliccare sulla parte fra le due colonne:

Mantenere premuto il tasto del mouse, e e muovere il cursore orizzontalmente.

A questo punto, è possibile spostare la linea che separa di separazione, e regolare la larghezza della colonna.

Regolare automaticamente la larghezza della colonna:

Segnando la casella Autosize, tutte le colonne verranno regolate in base all'inserimento più lungo della colonna stessa.

Selezione dell'ordine di estrazione:
Le tracce da stampare possono essere estratte da diverse colonne. Per unsa scelta semplice, riguardante solamente una colonna, cliccare semplicemente sulla linea di testa della colonna. Questa linea verrà contrassegnata da una piccola freccia. Cliccando una seconda volta in questa colonna, è possibile scegliere fra l'ordine ascendente o discendente. La freccia indicherà l'ordine selezionato.
Un'altra modalità di selezione è il menu pull-down.

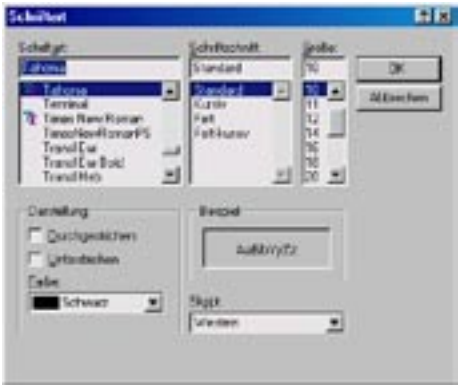
Scelta Multipla:
utilizzare questa caratteristica per definire il proprio ordine di scelta da più di una colonna.

Quando la casella MultiSort è selezionata, la freccia che indica l'ordine di scelta diventa gialla, e verrà segnata con un 1. Ora potete selezionare più colonne mantenendo premuto il tasto "SHIFT", e cliccando sulle colonne selezionate. Frecce ulteriori verranno quindi numerate in ordine consecutivo.

La lista verrà ora estratta dalla colonna 1, e conseguentemente dalla colonna 2, e cosí di seguito. Pertanto potete, per esempio, estrarre una lista per artista, e all'interno di questa categoria per data di rilascio (vedi schermata).

Schrift...

Modificare caratteri di stampa:
Il tasto Font apre una finestra in cui è possibile selezionare il lo stile, la dimensione e il colore del carattere desiderato.



Export...

Esportare liste a file:
BPM Print Designer offre la possibilità di esportare liste in vari formati per procedere successivamente con altri programmi. Per una lista di formati file disponibili vedi schermata. Nella finestra di dialogo sono inseriti il nome del file e la cartella target. Il menu a cascata determina il formato del file.

Vorschau

Stampa anteprima:
Il tasto "ANTEPRIMA" permette di alternare fra la visualizzazione della colonna di schermi principali, e l'anteprima di stampa. In modalità anteprima, sono disponibili più caratteristiche per ultimare il documento. È disponibile anche una funzione zoom.

Schließen

Uscire da BPM Print Designer:
Il tasto [EXIT] esce dal modulo. Verranno memorizzate tutte le regolazioni e le modifiche delle opzioni in Print Designer, e saranno disponibili al prossimo avvio. Questo facilita la stampa di diverse categorie con uguale design.

3.16.3. Finestra anteprima di stampa:
L'anteprima di stampa viene utilizzata per gestire il layout generale; inoltre, è possibile aggiungere ulteriori informazioni alla lista.

Funzioni Zoom:

Allontana gradualmente

Avvicina gradualmente

Zoom della pagina intera

Zoom fino alla larghezza della pagina

Navigare fra una pagina e l'altra:

Indietro alla prima Pagina

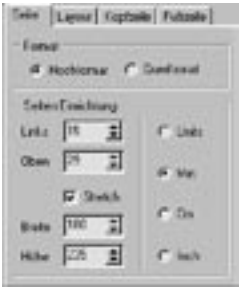
Indietro alla Pagina precedente

Avanti alla Pagina successiva

Avanti all'ultima Pagina

Regolazione layout della Pagina e funzioni aggiuntive:
Il tasto "Settings" apre una finestra degli strumenti a quattro cartelle. Qui è possibile regolare le seguenti impostazioni:

Tabella registro "Pagina":



Formato: Definisce se la pagina debba essere stampata in modalità sfondo o ritratto.

Impostazioni Pagina:
Qui vengono definiti i margini. È possibile scegliere un'unità di misura a proprio piacimento.

Stretch Regolazione della lista relativaente alla larghezza della pagina.

Tabella registro "Layout":

Mostra titolo
È possibile attribuire un titolo alla pagina che si desideri stampare. In questa finestra è possibile inserire il titolo e scegliere un carattere.

Questo tasto definisce la giustificazione del titolo di una pagina

Mostra margini
Mostra i margini nell'anteprima

Mostra le linee della griglia
Stampa le righe di una lista comprese fra le colonne e le linee.

Tabella registro "Linea di Testa":
In questa tabella vengono inserite le linee di impostazione per tutte le pagine. Analogamente, vengono inserite le impostazioni "footer" nel registro frontale.

Mostra Testata
Selezionare questa casella se si desidera stampare la linea di testa su ogni pagina. Nei campi seguenti è possibile inserire un testo, e selezionarne il tipo di carattere, per questa linea di testa.

Questo tasto definisce la giustificazione della linea di testa. (Allineata a sinistra, allineata al centro, allineata a destra)

Addizionalmente al testo tradizionale, sono disponibili quattro campi variabili che saranno aggiornati nel corso della stampa.

{PAGE} aggiunge automaticamente i numeri alle pagine
{NUMPAGES} aggiunge il numero di pagine
{DATE} Aggiunge la data corrente
{TIME} Aggiunge l'ora corrente

Mostra Linea di Testa
Stampa una linea fra la linea di testa e il titolo della pagina. Nei campi seguenti potete definire colore e larghezza di questa linea.

Tabella registro "Linea di fondo":
In questa tabella vengono inseriti i parametri per il pié di pagina.

Mostra linea di fondo:
selezionare questa casella se si desidera stampare la linea di fondo su ogni pagina. Nei campi seguenti, è possibile inserire un testo e selezionarne il tipo di carattere.

Questo tasto definisce la giustificazione della linea di fondo. (Allineata a sinistra, allineata al centro, allineata a destra)

Addizionalmente al testo tradizionale, sono disponibili quattro ulteriori campi variabili, che verranno aggiornati nel corso della stampa.

{PAGE} Aggiunge automaticamente numeri alle pagine
{NUMPAGES} Aggiunge i numeri delle pagine
{DATE} Aggiunge la data corrente
{TIME} Aggiunge l'ora corrente

Mostra la linea di fondo
Stampa una linea fra il contenuto della pagina e il fondo della pagina. Nei campi seguenti potete definire il colore e la larghezza di questa linea.

Inizio Stampa:

Il tasto "STAMPA" inizia il processo di stampa. Prima di questo, in ogni caso, è possibile stabilire quante pagine e quante copie del documento si desiderino stampare.

Il tasto "CLOSE" va indietro, alla finestra "esporta lista", in caso si vogliano operare cambiamenti.

Se possibile, evitare di stampare e riprodurre audio contemporaneamente. Se la stampante selezionata non dovesse essere pronta una volta iniziata la stampa, il time-out di windows potrebbe fermare la riproduzione, e interrompere la comunicazione con l'unità di controllo remoto.

3.17. Componenti del Server di BPM Studio

I componenti del server di BPM Studio sono un'interfaccia universale, per controllare remotamente la maggior parte delle funzioni di un software. Questa funzionalità è stata sviluppata principalmente per poter attraversare piattaforme con altri programmi. In ogni caso, dal momento che l'interfaccia è basato su standard aperti, il controllo è disponibile attraverso protocolli standard come HTTP o Telnet. Questo rende possibile lavorare con stazioni di lavoro differenti (PC con installato BPM Studio) che sono localizzate in stanze differenti. Se la componente del server è attivata (Tabella Registro "Server"in Opzioni Programma) BPM Studio stabilirà un Server Telnet e HTTP. Le porte del server HTTP e Telnet sono configurabili liberamente. Attenzione: in ogni caso, nel controllare un componente all'interno di una network, il tempo di reazione su un segnale rilasciato potrebbe subire un ritardo.

Entrambi i server svolgono funzioni importanti, disponibili sia attraverso un comando diretto, sia attraverso un URL.

Una documentazione completa su Webserver BPM Studio su http://localhost: port/cmds.html

Si prega di comprendere che, nell'utilizzo di tale interfaccia, è disponibile un supporto limitato, specialmente in casi di utilizzo molto specifico.

3.18. Formati File di BPM Studio

Questo capitolo vi permetterà di comprendere al meglio i formati file, e le loro varianti, supportati da BPM Studio. Alcuni di questi possono essere cancellati, si raccomanda di conservarne altri sul disco fisso.

***.grp, *.idx, *.gps, *.plg, *.lst:**
Questi file vengono utilizzati per l'archivio della cartella Playlist.
I file *.gps e *.idx contengono informazioni a proposito della struttura degli archivi File e Playlist. Per tutti i file in una categoria maggiore di Archivio File, un file .grp [category name] verrà creato contenendo tutte le informazioni sulle tracce per questa categoria. Le categorie della Playlist possono essere reperite nei file *.plg, e le Plalist sono memorizzate come file *.lst. Queste sono compatibili con le playlist direttamente memorizzabili e caricabili.

eq.eqp:
File per pre-installazioni dell'equalizzatore

Bmp.set:
File codificato per informazioni utente.

***.bml, colors.cfg**
Questo file contiene le skin per BPM Studio. le bipmap sono contenute nei file *.blm, i colori sono definiti nel file colors.cfg.

***.cut:**
Il formato cut è disponibile nella funzione esporta di editor. In questo caso non verrà salvata l'area contrassegnata, ma i CU ue-Points, e le informazioni del segnale come collegamenti. È possibile effettuare separatamente il back up delle informazioni che, altrimenti, sarebbero disponibili solamente negli archivi file o playlist.

***.~*:**
I file Tilde vengono creati automaticamente come back up di tutti i file dell'archivio File e Playlist (O nell'uscire dal programma, oppure ogni 15 minuti, quando è attivo il salvataggio automatico).

***.scn:**
I file Scan possono essere creati al bisogno da BPM Studio per posizionare esattamente i file, ad esempio file VBR o file MP3 molto lunghi. Non dovrebbero essere cancellati perché:

1.) I Cue-Point non verranno memorizzati correttamente poiché BPM Studio non può muovere alla posizione esatta. Questo può causare un salto nell'indirizzare verso il Cue-Point.

2. I file *.scn in modalità auto play dovranno essere generati nuovamente, per determinare la lunghezza di una traccia.

***.mem:**
File per i file salvati per le funzioni samplers di tutti i file. (A.B. Exit-Loop)

***.cue:**
File per i Cue-Points di ogni file.

I file *.mem e *.cue possono essere cancellati. Naturalmente si perderanno cosí tutti i Cue-Point di un Loop; in ogni caso, può essere utile effettuare una pulizia generale di quando in quando.

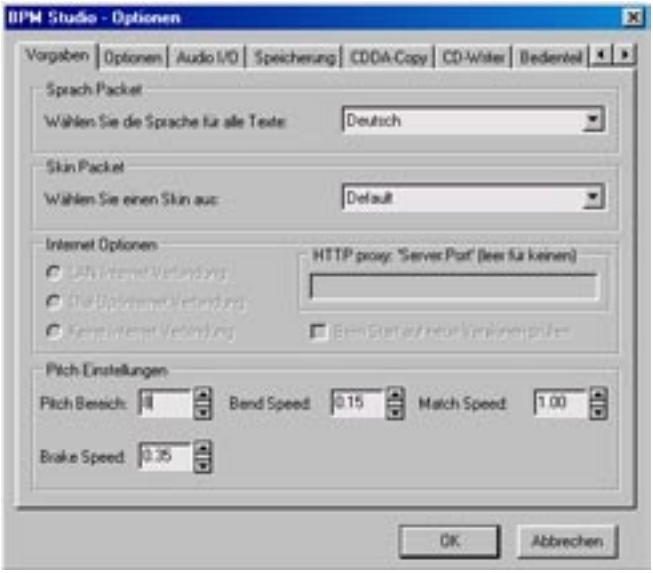
***.sdd:**
File per i File Peak di Editor Wave. Supportano l'Editor nella navigazione e nel caricamento dei file. Questi file possono essere cancellati; in ogni caso, il processo di caricamento potrebbe richiedere qualche minuto.

3.19. Opzioni Programma

è possibile aprire le impostazioni base dei programmi, attraverso attraverso ogni menu pop up dato. Queste opzioni sono suddivise in 8 aree differenti, che possono essere selezionate da 8 diverse tabelle di registro.

Pre-installazioni- Lingua e opzioni Internet
Optioni - Installazioni Generali
Audio I/O - Configurazione Scheda Audio
Memorizzazione - Definizione directory
CDDA-Copy - Regolazione parametri CD**CD-Writer** - Impostazioni CD-Recorder
Unità controllo remoto- Configurazione
Utente - **Amministrazione utente**
Server - Configurazione componenti Server

3.19.1. Pre-installazioni - Lingua e opzioni Internet:



Pacchetto Lingua:
Selezionare qui la vostra preferenza linguistica. Se BPM Studio non dovesse supportare la vostra lingua, potete ordinare il nostro pacchetto SDK, e creare una traduzione per la vostra lingua.

Pacchetto Skin:
Qui potete selezionare una skin. La lista mostrerà tutte le skin disponibili , compatibili con questa versione di BPM Studio, nella cartella ...\BPM Studio\Skins\. È possibile ottenere infomazioni su skin nuove o aggiornate nell'area download del sito internet di ALCATech.

Gamma Pitch:
Definisce l'area pitch per gli slider. Questo valore verrà sovrascritto cliccando su uno dei tre tasti dell'area pitch (vedi anche 3.2/ player).

Bend Speed
Definisce l'area di pitch bend.

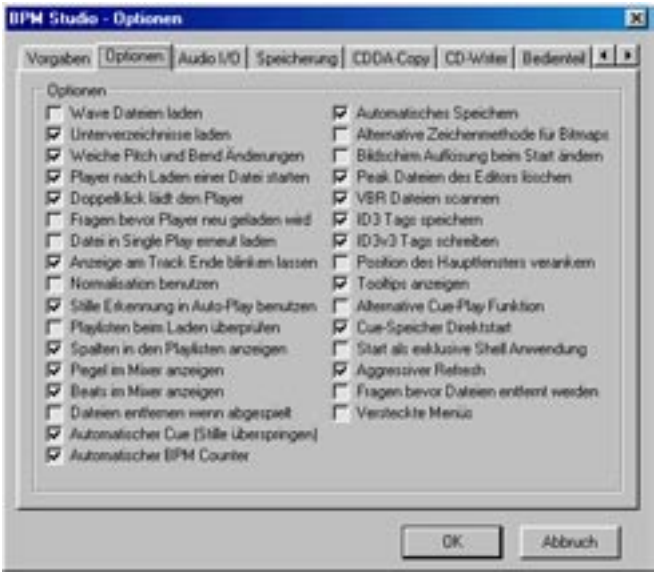
Match - Speed
definisce il tempo per BPM match.

Brake - Speed
definisce il tempo per la funzione Brake.

Navigazione:

Non verranno visualizzate tutte le tabelle di registro. Utilizzare questi tasti per spostarvi avanti e indietro.

3.19.2. Opzioni - Installazioni Generali:



Carica File Wave
Inizia lo scan per i file Wave, e li carica.

Carica sub-directory
Il programma caricherà tutte le sotto directory di una cartella selezionata

Soft Pitch e modifiche Bend
Permette l'operazione smooth degli slider, e simula l'inerzia di un album in vinile quando si utilizza pitch bend.

Carica Player con Doppio Click
Cliccando due volte su una traccia in una Playlist, questa non verrà caricata nell'anteprima del Player, ma nel player principale.

Chiede prima di caricare un Player
Esegue una richiesta di sicurezza prima di caricare il titolo successivo.

Ricarica un file in Single Play Mode
Se Sigle Play è attivo, la traccia corrente verrà ripetuta fino alla fine.

Display: lampeggia prima di aver terminato il file
10 sec. prima del termine della traccia corrente, il display lampeggia in rosso.

Utilizza Normalizzazione
Attivata questa casella, vengono utilizzate le applicazioni del file audio normalizzato; altrimenti verranno ignorate.

Individua silenzio in Auto Play
Attivata questa opzione, il possibile silenzio alla fine di una traccia subirà uno skip. Tale funzione opererà propriamente. se e solo se la traccia sia stata modificata con la funzione normalizza, dalla versione 4 in avanti.

Controlla Playlist durante il caricaento
Nel caricare una Playlist, verrà confermata la presenza di tutti i titoli delle liste presenti.

Mostra colonne Playlist
Attiva l'indicatore del livello nel Mixer (Richiede alcuni requisiti di sistema)

Mostra livelli Mixer
Attiva l'indicatore di battiti nel Mixer.

Rimuove file dalla playlist se già riprodotti
Una volta riprodotto, il titolo verrà automaticamente rimosso.

Auto Cue (Skip Silence)
Skip di un eventuale pausa silenziosa all'inizio della traccia

Auto BPM
Attiva il counter beat automatico nei lettori

Salvataggio automatico
Tutte le installazioni e lo stato dell'archivio file verranno salvati ogni 15 minuti

Bitmap Drawing alternato
Utilizzare questa opzione nel caso di problemi con il display, per esempio visione distorta dello slider

Cambia la risoluzione dello schermo
Iniziando il programma, la risoluzione dello schermo verrà automaticamente impostata su 800x600

Cancella i Peakfile di Editor
Alla fine del programma, i Peakfile generati da File Editor verranno cancellati

Scan di file VBR
Selezionare per abilitare l'esatto posizionamento nei file con tassi di bip variabili

Salvataggio tags ID3
Questo programma modifica la tag ID3 del file MP3 originale

Scrittura tag ID3v3
Il programma scrive la tag ID3 in versione 3 (Non sarà più accessibile da lettori MP3 meno recenti).

Blocco posizione finestra principale
La posizione della finestra principale del programma sullo schermo verrà bloccata

Mostra Tooltips
Attiva la funzione "suggerimenti" (Richiede alcune risorse di sistema).

Funzione alternata Cue-Play
Attivando questa funzione, il lettore riprodurrà tanto a lungo quanto il tasto CUP verrá premuto. Una volta rilasciato, il lettore tornerà al Cue Point.

Cue-Memory Directstart
Cliccando su un tasto DirectCue, il lettore inizierà direttamente dal Cue Point. Quando questa casella non è selezionata e il lettore è in pausa, i Cue Point verranno semplicemente caricati nel lettore, e la riproduzione non inizierà fino a quando non si premerà sui tasti [PLAY/PAUSE] o [EXIT/LOOP]. Se il lettore è acceso, in ogni caso un tasto DirectCue inizierà la riproduzione.

Start come applicazione esclusiva
Con questa funzione, BPM Studio diventerà applicazione esclusiva all'interno di Windows. All'attivazione, inizierà un procedimento di reset, al seguito del quale BPM Studio sarà applicazione esclusiva.

Aggressive refresh
Questa opzione permette una rapida visualizzazione dell'indicatore di livello, l'analizzatore spettrale, e dello scorrimento dei titoli. Disattivando tale modalità, è possibile liberare risorse di sistema in sistemi da performance minori.

Richiesta rimozione file
Se attivata, questa opzione permetterà di ricevere una richiesta di conferma prima di rimuovere un file.

Menu nascosti
Questa opzione riduce tutti i menu pop up alle funzioni importanti. L'intero menu può essere visualizzato cliccando sull'ultima voce. Se questa casella non viene selezionata, verranno mostrate tutte le selezioni.

Creazione di Backup di dati
Selezionando questa casella, BPM Studio crea un backup del file corrente e dell'archivio di playlist ad ogni inizializzazione del programma. In questo modo vengono memorizzati gli ultimi dieci programmi d'inizio. Questi file possono essere utilizzati per ripristinare la funzione Backup. I file sono collocati nella cartella dei programmi sotto Data Backup.

3.19.3. Audio I/O - Configurazione della Scheda Audio:

Driver
Qui viene selezionato il dispositivo del driver (Direct Sound, WAVW, ASIO; EASI, o driver Kernel). È anche possibile configurare le installazioni del driver ASIO.

Monitor
Definisce il canale o la scheda audio, cui verrà assegnata l'uscita dell'anteprima del player.

Player A, Player B, Sampler, CD-Player:
Attraverso il menu a cascata, è possibile assegnare ad ogni dispositivo una scheda audio o un canale stereo di scheda audio multi canale.
Sotto il canale di uscita selezionato è indicato il reale tempo di latenza del relativo driver.

Dimensioni Buffer
Definisce le dimensioni del WAVE out buffer. Piú alto il valore, più alta la stabilità del programma. È necessario un po' più di tempo per scrivere in un buffer, rilevabile nei ritardi che si verificano nel passare da Cue a Play e viceversa.

Dimensioni Preload
Dimensioni del buffer di playback interno. Modificare tale valore se si verificano dropout durante la riproduzione, o se la riproduzione è disturbata.

Auto-Cue Level
Qui è possibile definire il livello trigger per la funzione auto cue (skip del silenzio all'inizio della traccia). Questo valore può essere compreso fra -inf (silenzio assoluto) e -30dB (livello tranquillo)

☑ **Soft fade**
BPM Studio sfuma tutti i segnali audio in entrata o in uscita, immediatamente prima di un titolo. Inoltre previene possibili rumori o fruscii.

☑ **Monitor d'uso**
Attiva la funzione monitor-mixer di una o più schede audio. Prima dell'attivazione, è necessaario un test della scheda audio.

☑ **Lowest Latency**
Il Driver Kernel opera con un tempo di latenza e un buffer minimi. Disattivare tale funzione se si verificano difficoltà di playback o dropout con la vostra scheda audio.

Soundkarten Test

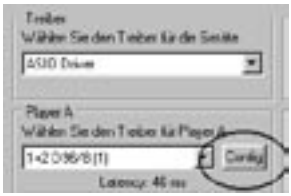
Inizia il test della scheda audio. Ulteriori informazioni in Funzioni Monitor

Latency Setup

Apre la finestra di dialogo per le ragolazioni della latenza (solo se è stato selezionato il Driver Kernel).

Select the audio driver:
Selezionare il driver per le modifiche

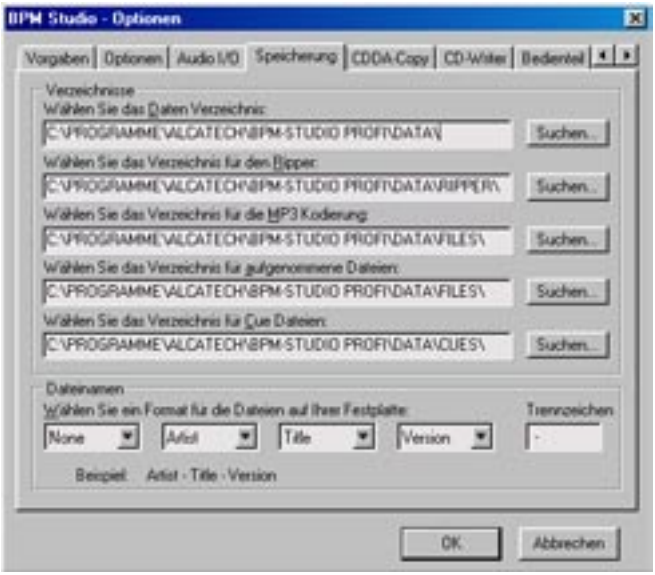
Driver Latency:
Qui è possibile modificare i tempi di latenza del driver. Per un ritardo minimo fra la pressione del tasto e la reazione della scheda audio; significato, per un responso rapido di tasti Cue-, Play- e Diresct Cue e funzioni loop, questo valore dovrebbe essere mantenuto il più basso possibile. Incrementare questo valore solo nel caso di errori durante il playback.



Installazione Driver ASIO
(solo se è stato selezionato il Driver ASIO). È possibile accedere alle installazioni del Driver ASIO attraverso i tasti di configurazione collocati nel menu a cascata nei dispositivi visrtuali.

Fare riferimento anche al capitolo 2.5 / Regolazione parametri audio

3.18.4. Salvare - definire directory



Directory di ricerca predefinita
In questa cartella verranno immagazzinati tutti i dati di applicazione rilevanti, per esempio le playlist predefinite, le categorie e le sotto categorie dell'archivio file, le informazioni su Sample-Block, le preinstallazioni dell'equalizzatore, e le informazioni sulle tracce CDDB precedentemente riprodotte. Si raccomanda di non cambiare questa cartella. Se volete accedere a questo archivio file da un'altra versione di BPM Studio, è necessario aprire la cartella dai file condivisi.

Directory per il Ripper
In questa cartella verranno temporaneamente immagazzinati i file WAVE da comprimere. Questo percorso può portare ad un altro è più grande disco fisso. Per esempio se volete estrarre diversi CD e codificarli in un unico processo (vedi anche Opzioni CDDA - copiare, codificare).

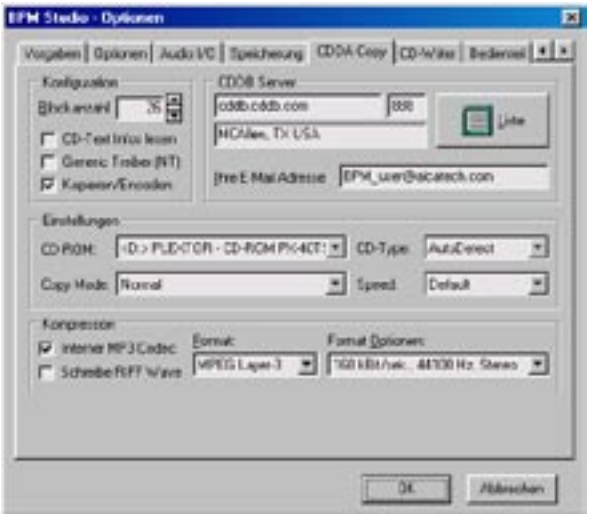
Directory per codificazione MP3
In queste cartelle verranno immagazzinati i file MP3 dopo essere stati compressi. Si raccomanda di creare una cartella separata (per esempio C:\MP3) in cui verranno immagazzinate tutte le tracce. Questo renderà più facile un successivo upgrade del sistema con dischi fissi aggiuntivi. BPM Studio scandisce automaticamente tutti i logical drive per le tracce presenti, se non dovesse presentarsi il percorso originario.

Directory per file registrati
Cartella predefinita per file MP3 e WAVE per il registratore. Se si deve registrare un mix esteso in formato WAVE, il file può facilmente eccedere di diversi Giga Byte. Pertanto, è possibile specificare un'altra cartella su un diverso disco fisso.

Nomi dei file
Qui viene definito il nome del file, che verrà successivamente generato dal programma. Si raccomanda di mantenere i valori predefiniti.
In caso abbiate un archivio file con file già presenti senza tag ID3, e vogliate leggerlo con BPM Studio, potete temporaneamente cambiarne l'assegnazione.

Possibili regolazioni di questa tebella di registro sono di notevole importanza quando siano coinvolte l'amministrazione dell'utente e la funzionalità di rete. Per ulteriori informazioni si prega di fare riferimento ai capitoli relativi del manuale.

3.19.5. Copia CDDA Installazione e parametri di compressione di CDDA



Block count
Accesso al numero di blocchi di un media, che sarà letto nel drive del CD-ROM

☑ **Lettura CD-Text Info**
Lettura di CD audio che comprendano un testo (non lavora con vecchi CD audio o con vecchi drive CD-ROM)

☑ **Driver Generico (NT)**
Attivare questa opzione se avete problemi in Windows NT con eventuali driver ASPI caricati.

☑ **Codificare durante la Copia**
Attivare questa opzione se volete leggere CD audio e convertirli direttamente in MP3, senza immagazzinarli temporaneamente. Altrimenti il modulo ripper si limiterà a scrivere file in formato WAVE, e copiarli nella loro cartella prospettica. La conversione in file MP3 verrà poi eseguita in modalità codificatore del CD player/ripper.

Server CDDB
Qui è possibile definire il server CDDB desiderato. Cliccando su "GET LIST" verrá caricata la lista dei server, e sará possibile selezionare il server desiderato. In caso di problemi con cddb.cddb.com, provare freecddb.freecddb.org.

Impostazioni della vostra e-mail
È richiesto il vostro indirizzo e-mail per registrarsi con un server CDDB.

CD-ROM:
Selezionare qui il drive del CD-ROm per il quale si desidera effettuare le regolazioni.

Copy Mode: Burst Copy
Accesso di lettura e scrittura verranno effettuati contemporaneamente.

Copy Mode: Normale
Verranno eseguiti processi alternati di lettura e scrittura.

Copy Mode: Settore sincronizzazione
In questa modalità è garantito un esatto riposizionamento della lettura, in caso di interruzione del flusso di informazioni. Questa è la modalità più sicura, ma anche il metodo di copia più lento.

CD-Type:
Qui è possibile estrarre soggetti dalla lista dei vostri drive di CD-ROM. Questa impostazione è necessaria solamente se si riscontrino problemi durante la lettura dei CD, e "Autodetect" non risolva il problema.

Codice MP3 interno
Nella codificazione, viene utilizzato il codice interno di BPM Studio (raccomandato). Se sul vostro pc sono presenti ulteriori codici, qui è possibile selezionarli.

Scritture Wave RIFF
Scrittura di un file MP3-WAVE, che è compresso, ma può comunque essere riprodotto dalla maggior parte dei lettori di Windows.

Formato
Questo campo di selezione mostra tutti i codici di compressione audio disponibili in un sistema. Lo stesso MPEG Layer 3 fornito da BPM Studio.

Opzioni Formato
Qui viene definita la qualità della compressione, a seconda del formato del file. Dovrebbe essere di almeno 128 kBit/s, 44,100 Khz stereo.

3.19.6. Scrittura CD Regolazione Parametri Registrazione

CD-ROM

Selezionare un Registratore dalla lista di tutti i Registratori presenti nel sistema. Le sei caselle di selezione seguenti indicano le funzioni supportate dal Registratore selezionato. Le funzioni non supportate dal Registratore selezionato verranno visualizzate in grigio.

Velocità

Qui viene definità la velocità di registrazione. MAX regola la velocità del Registratore delezionato al massimo possibile. Diminuire la velocità in caso di errori frequenti nell'esecuzione del sistema, o relativi al media utilizzato.

☑ Scrittura Track-at-once

Track at Once (TAO) è un metodo di scrittura che copia singole sessioni di dischi in un'unica operazione (similare a disc-at-once). Può essere utilizzato per creare dischi in multisessione, che per definizione non possono essere creati mediante DAO. Con TAO il laser verrà spento dopo la creazione di ogni traccia, spostato a PMA per aggiornare temporaneamente la tavola dei contenuti, riposizionato al punto di fine della traccia precedentemente copiata, e di nuovo riportato nella posizione originaria, pronto a continuare.

☑ Registrazione Disc-at-once

Disc at Once (DAO) è la modalità di scrittura scelta per creare CD-Audio professionali e campioni produzione commerciale di massa. Con questo metodo, un CD verrà creato all'interno di una singola sessione, e poi chiuso. Il laser scrive senza interruzione, nella tavola dei contenuti, il Lead-in, tutte le tracce ed eventualemente il Lead-out (questo spiega l'inusuale apparizione di un'interruzione di scrittura in tutte le tracce, sebbene l'errore si sia verificato solamente in una traccia. La tavola dei contenuti viene prima scritta, anche se il lettore "pensa" che le tracce elencate siano veramente presenti sul media).

☑ Registrazione MCN e ISRC

Il codice ISRC ("International Standard Recording Code") identifica una registrazione (in generale questo significa una traccia). Quind, principalmente, una traccia dovrebbe avere un codice ISRC, che la identifichi unicamente. Questo protocollo appartiene solamente ai CD burners più recenti.

☑ Registrazione CD Text

Una procedura sviluppata da Philips® e Sony®. Con Cd audio text, i lettori della nuova generazione sono capaci di visualizzare il nome dell'atrista, il titolo corrente, e persino le annotazioni. Le informazioni della ID3 tag verranno aggiunte al media, se il Registratore supporta tale funzione.

Esempi di drive CD-ROM capaci di leggere CD-Text*:

- Plextor PX-40TS (SCSI)
- Sony CD-ROM CDU 711 (SCSI)
- Teac CD-524EA-B (IDE)
- Teac CD-532E-A (IDE)
- Teac CD-532E-B (IDE)
- Teac CD-540 (IDE)

I seguenti Registratori CD sono capaci di leggere e scrivere CD-Text*:

- Teac 56S/58S ab Firmware 1.0j (SCSI)
- Plexwriter 4220 ab Firmware 1.02 (SCSI)
- Plexwriter 8220 (SCSI)
- Ricoh 7040 ab Firmware 1.20 (SCSI & ATAPI)
- Ricoh 7060 ab Firmware 1.20 (SCSI & ATAPI)
- Sony 948S ab Firmware 1.0h (SCSI)
- Sony CDX 100 / 110 / 120 / 130 / 140 / 145
- HP 8100 / 8110 / 8200 / 8210 / 9100 / 9110 / 9200 / 9210 (baugleich Sony CD-Recorder)

Per trovare CD player capaci di leggere CD-Text, visitare il vostro rivenditore di elettronica.

Registrare su CD Riscrivibili
Il Registratore supporta la scrittura su CD-RW, media che possono essere riutilizzati.

Scrittura con Burn Proof
Burn Proof è una procedura sviluppata da Sanyo® nella quale, attraverso l'intero processo di scrittura, viene monitorato il buffer interno del registratore. Quando l'esecuzione del sistema risulta rallentata, o persino critica, il drive notifica un'inevitabile errore di esecuzione del buffer - e interrompe il processo di scrittura ad una posizione adatta. Questo permette che il buffer abbia tempo di ricaricarsi, i dati vengano comparati e sincronizzati, e il processo di scrittura continui esattamente da dove è stato interrotto. Tale procedimento fa in modo che il media non diventi inutilizzabile, se il flusso di dati dovesse interrompersi nuovamente.

Import Sessions
Verranno importate le sessioni già presenti sul CD, anche se il CD potrebbe non essere terminato.
Selezionare questa opzione se volete aggiungere altri dati su un CD multisessione. Importante! Scrivere su un CD multisessione senza aver attivato la funzione import, cancellerà tutte le precedenti sessioni.

CD-Rom/XA
Il CD-ROM/XA è un misto fra le specificazioni per CD-I, CD-ROM mode 2, e il formato corrente per i CD data. Disattivare questa funzione in caso di problemi con la lettura di CD creati con BPM Studio. Alcuni drive di CD-ROM meno recenti non supportano questo formato. Nella scrittura di CD multisessione, questo formato è un requisito nella maggior parte dei registratori.

Close Disc
Finalizza il CD dopo il processo di scrittura. Drive di CD-ROM meno recenti non possono leggere i CD-Data se non sono finalizzati. I CD audio in generale saranno sempre finalizzati, poiché non è possibile scrivere su un CD in diverse sessioni.

Burn Proof
Attiva la funzione Burn Proof del registratore. Verranno evitati errori di esecuzione del buffer, e il processo di scrittura sarà più veloce.

Eject Disc dal Registratore
Selezionando questa opzione, la piastra del drive si aprirà automaticamente al termine del processo di scrittura.

Test Mode
In modalità test, il procedimento di scrittura verrà solamente simulato. Verranno eseguite tutte le funzioni di una copia "reale", con l'eccezione del laser, che sará invece spento. Pertanto il media non verrà modificato o danneggiato. Questa modalità è usata per verificare il media, e per evitare che il media principale risulti essere frammentato. Mantenere questa funzione attivata, poiché molti registratori permettono una seconda registrazione

* nessuna Garazia

dello stesso media solo nel caso in cui questo sia stato prima estratto, reinserito sulla piastra ed esaminato come fosse un nuovo media.

Pregap (sec)
Definire la pausa fra le tracce di un CD Audio. Per i CD-Data questa è funzione obsoleta.

File/Disc Caching
Utilizzando File / Disc cashing, gli errori di esecuzione del buffer diventano storia. Permette anche un uso più efficiente del processore e delle altre risorse di sistema.

Opzioni File/Disc Caching

☑ **Abilitare Caching**
Attiva File/Disc Caching

Cache Size (Mb)
Selezionare la dimensione del Cache in MB (Minimo 1MB, Massimo 32MB)
Dimensioni di Cache raccomandate, a seconda della memoria RAM disponibile:

Ram	*Dim. Cache raccomandata*
64 MB	2 a 4 MB
128 MB	4 a 8 MB
256 MB	8 a 16 MB

Si prega di non oltrepassare la dimensione massima del Cache. Questo potrebbe causare diminuzioni ulteriori che non si verificherebbero senza attivare tale funzione.

Full to Empty Ratio (%)
Impostare la dimensione dei dati da leggere, prima che il Cache venga nuovamente riempito. Se la ratio è da 86% a 15%, per esempio, il Cache verrà riempito fino al 100%, e dopo che il 15% dei dati sarà stato prosciolto, nuovamente riempito fino al 100% (questo ciclo verrà ripetuto finché tutti i dati saranno stati considerati). È stato provato che questo metodo è più efficiente che provare a a mantenere il cache pieno al 100% in ogni momento).

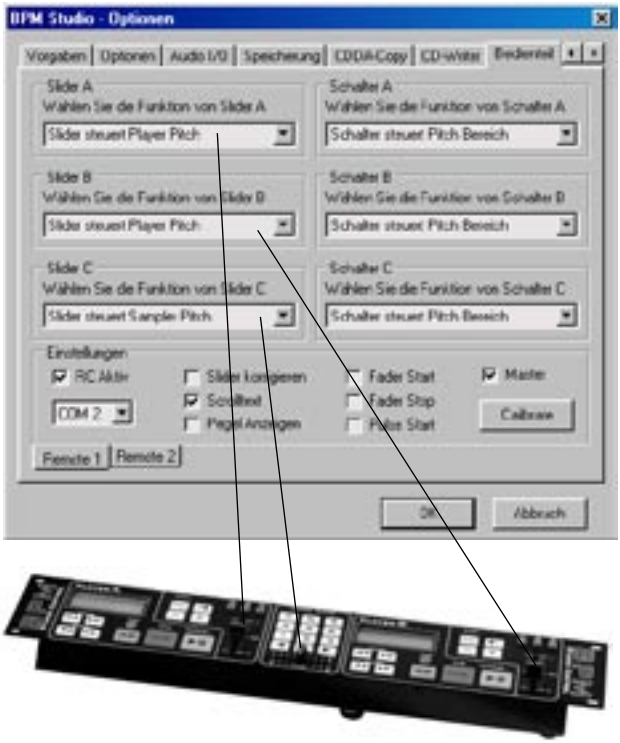
CPU priority Level
Seleziona il livello di priorità del processore nel processo di caching. Per il 99% di tutti i sistemi, possono essere mantenute le impostazioni "normali".

È possibile reperire un'estesa e chiara documentazione a proposito di CD-R, CD-RW, registratori e formati file su http://www.disc4you.de/kompendien/cd/

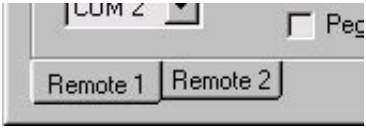
Si prega di fare attenzione anche ai suggerimenti di risoluzione degli errori al capitolo 3.15 di questo manuale: CD Player/CD Writer!

3.19.7. Controllo Remoto Configurazione unità di controllo esterno

In questa tabella di registro è possibile regolare secondo i vostri bisogni le unità di controllo connesse. A seconda della disposizione dell'hardware (PC locale / DJ Case, PC portatile, notebook, numero di schede audio, uscite audio), e del tipo di unità di controllo remoto, è possibile assegnare agli slider funzioni differenti e tasti multifunzione. Il livello di regolazione dipende dal tipo di unità di controllo remoto connesse. Ulteriori informazioni possono essere reperite nei capitoli relativi ad ogni particolare unità.



Connessione di 2 unità di controllo remoto:
BPM-Studio PRO può essere utilizzato con due unità di controllo remoto contemporaneamente. Pertanto, è possibile accedere al sistema da due stanze differenti. Per ogni unità di controllo sono disponibili opzioni separate, come porta COM, etc. Naturalmente ogni unità di controllo necessita della propria porta seriale. Le due tabelle in basso a sinistra permettono di selezionare opzioni per le unità di controllo 1 e 2.:



Le unità di controllo disponibili possono essere liberamente combinate l'una con l'altra. Ció nonostante, sotto determinate circostanze, possono sorgere restrizioni dal fatto che le unità degli slider di controllo non possono essere automaticamente utilizzate.

Nell'utilizzare due unità di controllo con gli slider, una di queste deve sempre essere considerata la principale ☑ Master ,gli slider della seconda unità resteranno inattivi. Nel combinare un'unità con slider ad un'unità con rotelle di controllo, a lavorare saranno solamente gli slider. Le rotelle di controllo dell'altra unità verranno disabilitate. Nel combinare due unità con rotelle di controllo, non viene applicata alcuna restrizione. Pertanto, questa è la modalità da prediligere.

☑ RC Attivo
Dovrebbe essere sempre abilitata all'unità di controllo remoto. In questo modo, il programma controllerà all'inizio se l'unità è connessa e operativa.

Selezione di una porta COM:
Definisce quale porta dell'unità verrà connessa durante l'installazione iniziale.

Slider A, Slider B
Selezionare qui quali funzioni assegnare agli slider dei due player (non con RCP-2001-B).

Slider C
(solo RC V3) è lo slider del sample player. Sono disponibili tre funzioni: Sampler Pitch, Sampler Volume, e Fade Manuale A/B. Impostando il fade manuale, è possibile eseguire crossfade fra i player A e B senza un mixer esterno.

Alterna fra A, B, C
Definire qui le funzioni dei tasti multifunzione dei due lettori (solo RC V3). Questa installazione fa riferimento anche ai due player nel programma!

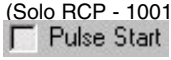
☑ **Regolazione Slider**
Attivare questa opzione nel caso di problemi con gli slider *(solo RC V3)*

☑ **Scorrimento Testo**
Attiva lo scorrimento dei titoli sul display (Necessita di alcune risorse di sistema)

☑ **Metri di Livello**
(solo RC V3) Mostra l'indicatore di livello sul dispaly RC (Utilizza alcune risorse di sistema)

Attivare questa casella se un mixer esterno è connesso alla presa fader start [36] o [37], e i player dovrebbero iniziare automaticamente selezionando un particolare canale (Solo RCP-1001 / 2001)

Attivare questa casella se un mixer esterno è connesso alla presa fader start [36] o [37], e i player dovrebbero automaticamente interrompere la riproduzione selezionando un particolare canale. Se questa casella dovesse rimanere attivata, il player continuerà la riproduzione, anche abbassando i comandi del mixer.
(Solo RCP - 1001 / 2001)

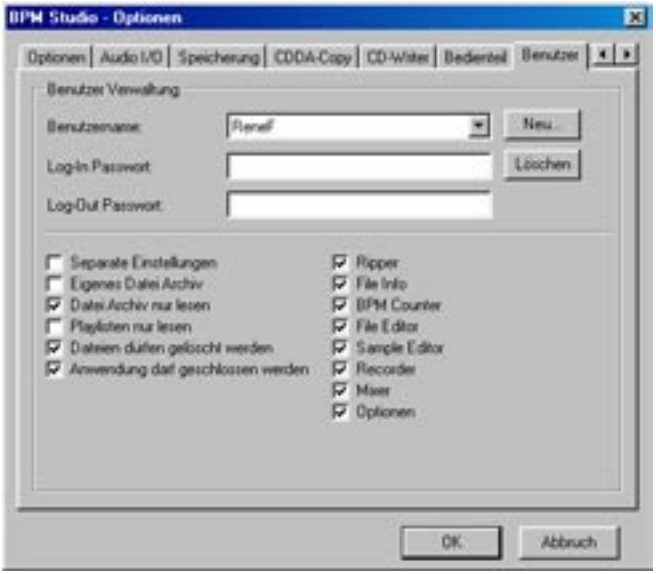


Attivare questa opzione se desiderate utilizzare la presa pulse start dall'unità di controllo remoto (solo RCP-1001 / 2001)

(solo RC V3) Con questo tasto vengono calibrati gli slider dell'unità di controllo remoto. Per fare questo posizionare i tre slider in posizione centrale e cliccare su CALIBRATE. La posizione dello slider verrà portata a 0..

3.19.8. Amministrazione Utente

In una parte successiva di questo manuale è possibile trovare una descrizione dettagliata di queste caratteristiche



Grazie all'amministrazione utente, diversi utenti possono lavorare nello stesso sistema in momenti diferenti, senza che l'uno influenzi l'altro. Ogni utente ha le proprie installazioni del programma, per esempio playlist, archivi file, skin (aspetto del programma), Opzioni Programma, o l'assegnazione di dispositivi virtuali a particolari canali di schede audio. Inoltre, tutti i canali possono essere attivati / disattivati specificamente da ogni utente. Ogni utente può avere il suo personale Archivio File, o l'accesso (scrittura protetta) alla'Archivo Master. L'amministrazione utente è attivata creando il primo utente, o creando una password per l'amministratore. Da questo punto in avanti verrà richiesta una password ad ogni inizializzazione del programma. Il campo della password, tuttavia, può anche essere lasciato vuoto.

☑ **Installazioni separate**
Le installazioni per questo utente verranno amministrate separatamente in Opzioni Programma

☑ **Archivio File Separato**
L'utente ottiene il proprio Archivio File

☑ **Archivio File sola lettura**
Questo utente non è autorizzato a modificare l'archivio file (senza differenza verso chi dispone del proprio archivio, o utilizzi gli amministratori)

☑ **Playlist sola lettura**
L'utente non può memorizzare playlist

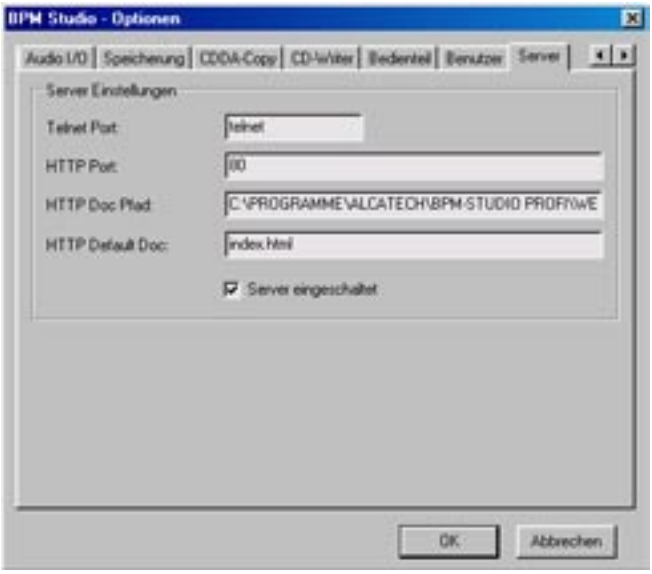
☑ **Abilitazione a cancellare file**
L'utente è autorizzato all'utilizzo della funzione "Cancella file da Disco Fisso"

☑ **Abilitazione termine programma**
L'utente è autorizzato a chiudere BPM Studio (se inattivo, è richiesta la password dell'amministratore)

☑ **Abilitazione Ripper/codificatore del Registratore:**
Qui è possibile attivare o disattivare i moduli di BPM Studio per questo utente

☑ **Abilitazione Opzioni**
L'utente può modificare le Opzioni Programma (senza differenza se utilizza le proprie, o quelle dell'amministratore del sistema)

3.19.9. Componenti del Server Ulteriori informazioni su queste caratteristiche reperibili al capitolo Componenti Server BPM Studio



Le componenti del server di BPM Studio offrono funzioni che permettono di controllare remotamente il programma via Web - Browser, o Telnet. In questa tabella di registro sono definiti i parametri più importanti per entrambi i server. Raccomandiamo di mantenere le impostazioni predefinite, a meno che queste non causino conflitti con altri PC o server nella rete.

Porta Telnet:
Qui è definito il numero del Server Telnet. Definito è 23.

Porta HTTP:
Qui è definito il numero del Server HTTP. Predefinito è 80. Se il server è attivo, è possibile un accesso al pc con un web browser. Nel migliore dei casi, questo si fa digitando http:// seguito dall'indirizzo IP del computer.
Se l'accesso deve appartenere allo stesso computer sul quale è installato il programma, potete digitare "localhost" al posto dell'indirizzo IP.

HTTP Doc Path:
Il server HTTP renderà questa cartella come directory principale pubblicamente disponibile. Può contenere informazioni di proprietà, per esempio pagine web con funzioni di controllo per BPM Studio.

Doc predefinito HTTP:
Definire il file che verrà mostrato nella pagina iniziale se l'utente digita esclusivamente l'indirizzo IP del computer nel suo browsre, senza specificare un file in particolare.

Se questa casella è selezionata, entrambi i server verranno attivati e BPM Studio sarà accessibile e potrà essere controllato da ogni computer connesso alla rete. Non sono state prese misure appropriate contro questa opzione.

3.20. Funzioni Aggiuntive

3.20.1. Funzione Normalizza

È possibile attivare la funzione normalizza attraverso il menu pop up dell'archvio file e tramite le differenti playlist. Utilizzare questa funzione se il volume di riproduzione di una traccia è troppo alto o troppo basso. Attivando questa funzione nella finestra di categoria, verranno normalizzati tutti i titoli presenti. Nel caso di grandi archivi, questa procedura può richiedere diversi giorni (!), pertanto dev'essere applicata ad un solo titolo per volta. All'aggiunta di nuovi titoli, la funziona normalizza non prenderà in considerzione i titoli precedentemente normalizzati, il che accelera notevolmente la velocità di procedura.
Durante la normalizzazione vengono determinati i valori Peak e RMS di tutti i titoli, e viene calcolato un valore medio del volume per i titoli. In questa operazione vengono segnalate la traccia più alta e quella più bassa, e su questa base le suddette tracce verranno poi regolate. Titoli molto bassi verranno amplificati, e quelli molto alti verranno ridotti di volume. La dinamica resta per lo più invariata, fin tanto che viene applicato un solo fattore di amplificazione e nessuna regolazione dinamica.

3.20.2. Dialogo Ricerca

Il dialogo di ricerca è accessibile attraverso il menu pop up nell'Archivio File BPM o il tasto FILE SCAN nelle liste file. Qui potete eseguire la vostra ricerca in accordo con i parametri seguenti: gamma BPM, artista, titolo, versione traccia e album. Il termine di ricerca o la linea testuale verrà sempre comparata con l'esatta dicitura delle selezioni. Ma è anche possibile utilizzare sigle. Qui alcuni esempi: WEST* troverà tutti i titoli con WESTBAM, WESTERNHAGEN, NINA HAGEN, etc.
EN trova tutti i titoli contenenti un EN, per esempio DEN HARROW, o X-PERIENCE.
Se la ricerca ha successo, verrà creata una nuova cartella nell'Archivio File BPM, nel quale verranno elencati i risultati della ricerca. Se questa cartella dovesse già esistere, tutti i file in essa contenuti verranno sovrascritti.

3.20.3. Funzioni Monitor

Per l'uso professionale di BPM Studio le funzioni monitor sono essenziali. Quando un titolo viene riprodotto in Player A, B, Sample Player o il CD Player riproduce nel sistema PA, è possibile ascoltarlo, oppure prefigurare ogni altra fonte di segnale attraverso le cuffie per, ad esempio, visualizzare tracce, localizzare Cue Points, determinare i BPM di un particolare titolo, o equalizzare i BPM. Il requisito basilare per questo è per lo meno una scheda audio aggiuntiva, o una scheda audio multicanale, per assegnare i canali del monitor di BPM Studio ad un canale audio apposito.

Le funzioni monitor devono essere abilitate in Opzioni Programma sulla tabella registro Audio I/O. Nell'area monitor, una scheda audio apposita verrà assegnata al canale monitor. I seguenti dispositivi virtuali utilizzano il canale monitor:

- Tutti i **Preview-Player nelle Playlist** e l'Archivio File BPM
- Il Preview-Player di **BPM Counter**

- Il monitor alterna nel programma principale

- I tasti monitor nel **Mixer**

Il volume del canale del monitor è regolato con il controllo MONITOR, nel Mixer.

Prima che le funzioni Monitor vengano utilizzate, è necessario effettuare un test della scheda audio e una sincronizzazione. Altrimenti frequenze di campioni differenti provocherebbero un tempo di riproduzione diverso fra il canale del monitor e il player durante la riproduzione. Per sincronizzare schede audio procedere come segue:
Prima selezionare il driver desiderato (È necessaria una sincronizzazione con DirectSound, WAVE, e Kernel Driver).
Poi clicare sul tasto "Test Sound Card". Ogni scheda audio verrà ora testata per un minuto. BPM Studio analizza poi il risultato, e sincronizza le schede audio. Questo test dev'essere effettuato separatamente per sdriver WAVE e DirectSound, se si usano entrambi.

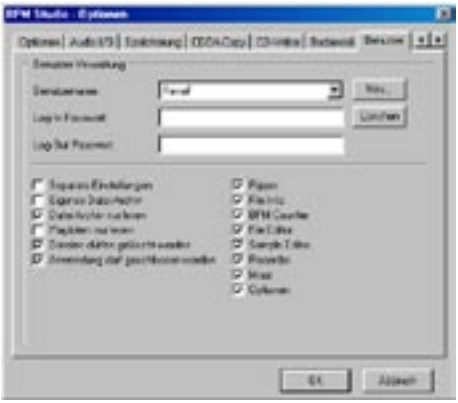
3.20.4. Il programma interno Database BPM
BPM Studio ha un proprio Database nel quale sono immagazzinati i valori di tutti i titoli. È incluso un supporto di base dei valori BPM. Tracce aggiuntive verranno aggiunte attraverso il campo **File Info Box** o **BPM Counter.**
Nell'aggiungere una nuova traccia al sistema, BPM controlla se è ancora disponibile, e lo assegna al file.
Se un nuovo file MP3 è stato caricato, che già disponga di un valore BPM e di una tag ID3, di conseguenza questa tag verrà adottata all'interno del Database di BPM. Se per questo titolo è già stato determinato un valore, questo verrà aggiornato.

3.20.5. La funzione PreAmp (Limiter)
All'interno dell'equalizzatore è possibile attivare la funzione PreAmp. Questo è raccomandato le il LED "OVERFLOW" resta permanentemente rosso. Significa che l'amplificazione generale è troppo alta, e potrebbe causare distorsioni.

3.20.6. Funzioni Back-up e Update
È possibile accedere alle funzioni Back-up e Update attraverso i menu pop up della finestra-Gruppo e dall'Archivio File.
La Funzione Back-Up permette di creare una copia back up dell'intero Archivio File in una cartella predefinita. Da lí può essere ripristinato successivamente. In questo modo una copia dell'Archivio File può anche essere trasferita ad un altro PC.
La Funzione Update offre due opzioni.
"Search Hard Drive" scandisce l'intero sistema, inclusi tutti i drive di rete connessi per tracce riproducibili, e li elenca sotto NEW FILES + data.
"Update Archive" rimuove tutte le tracce non più presenti nell'Archivio File, e elenca tutte le nuove tracce nella categoria NEW FILES.

3.20.7. Interfaccia per Visualizzazione Plugins
Attraverso il menu pop up del Recorder può essere attivato l'interfaccia per la visualizzazione Plugins WinAMP. In una lista, la cartella \BPMStudio\Studio\Plugin, sono elencati i plugins installati. Alcuni dei plugin possono essere configurati all'interno di una gamma di loro funzioni. Per fare questo, cliccare sul tasto "configura" e regolare secondo i parametri desiderati. Per compensare i problemi di risorse utilizzare il controllo "priorità". ALCATech GmbH non garantisce il funzionamento del programma con questi Plugins.

3.21. Amministrazione Utente



3.21.1. In Generale

Questa sezione spiega il metodo di lavoro dell'amministrazione utente di BPM Studio. Configurazioni esemplificative sono reperibili alla fine. L'amministrazione utente permette ad utenti diversi di lavorare allo stesso sistema indipendentemente. Addizionalmente, è possibile assegnare diversi livelli di accesso. Specialmente quando è in uso più di una versione di BPM Studio in un ambiente di rete, le funzioni di rete e l'amministrazione utente sviluppano insieme un effetto sinergetico e offrono possibilità di amministrazione estese. Si prega di vedere inoltre "Funzioni di rete".

Attivare l'Amministrazione Utente
Per creare l'amministrazione utente, viene creato un nuovo utente con il tasto "NEW", o viene definita una password dall'amministratore di sistema.
Da questo punto in avanti, ad ogni inizializzazione del programma verrà richiesta una password o un nome utente.
La password può essere omessa.

Definire password di Login e Logout
Nei campi "Login" e "Logout password", si definisce la password di accesso ed uscita dal programma. Tuttavia, la password in uscita può non essere necessaria. Se il campo viene lasciato libero, non verrà richiesta alcuna password in uscita.

Alternare gli utenti attivi (registrati).
È possibile cambiare utente solamente uscendo e ripristinando nuovamente BPM Studio. In corrispondenza dell'apertura del programma, è necessario selezionare il nome del nuovo utente.

3.21.2. Installazioni specifiche Utente

La tabella registro "Utente" è divisa in impostazioni globali di un utente selezionato, (colonna di sinistra), e restrizioni di accesso per i moduli di BPM Studio (colonna di destra).

Installazioni separate
Selezionando questa casella, tutte le 6 tabelle registro di BPM Studio verranno immagazzinate separatamente. Questo può essere eseguito se il nuovo utente si registra sotto il suo nome, e successivamente definisce le proprie impostazioni in Opzioni Programma. Tuttavia, questo è possibile se e solo se viene selezionata la casella "Opzioni", nella colonna a destra di amministrazione utente. Tale operazione offre all'utente l'opportunità di regolare tali impostazioni una volta sola (o l'amministrazione sia registrato sotto i nome utente), e l'amministratore blocchi l'accesso alle Opzioni Programma.
Un altro possibile utilizzo è quello di servire diverse impostazioni di schede audio (Assegnazioni dei canali o configurazioni flessibili / installazioni notebook).

Archivio File separato
Selezionando questa casella, verrà creato un Archivio File separato per questo utente. L'utente può configurare a suo piacimento questo archivio indipendentemente dall'Archivio File principale (che è mantenuto dall'amministratore). In questo caso comunque, è responsabile per back up e attualizzazioni. Per questo, può essere utilizzata la Funzione Archivio File nel menu pop up delle finestre del gruppo.
Nelle installazioni di rete l'archivio utenti può essere immagazzinato anche nel server, o l'Archivio File Master di questo server verrà visualizzato per questo utente (sola lettura). Vedi anche Funzioni di Rete, Se questo è il caso, l'utente può immagazzinare il proprio archivio file anche sul server. Oppure l'Archivio File Master può essere visualizzato per questo utente (sola lettura).

L'Opzione "Archivio File Separato" può sempre e solo essere selezionata da "Installazioni Separate", poiché è da lí che l'utente riceve caratteristiche separate dei dati (Index card "Storage")

Archivio File sola lettura
Questa opzione si spiega da sola. Se questa casella è selezionata, l'utente non potrà effettuare modifiche all'interno dell'Archivio File. Questo fa riferimento alla struttura della categoria e alle plalist all'interno di queste categorie. È assodata, tuttavia, la modifica degli stessi titoli (nelle tag ID3).
(Per evitare questo, è necessario disabilitare i moduli "BPM Counter" e "Proprietà File", o le caselle "Scrittura tag ID3" e "Salva tag ID3V")

Playlist sola lettura
Questa casella disattiva il tasto "SAVE LIST" all'interno di tutte le Playlist. Questo evita di salvare ogni Playlist, o di sovrascrivere playlist presenti. L'utente sarà semplicemente abilitato ad accedere a Plalist preparate, e a cambiarle nel corso del programma. Tuttavia non sarà possibile salvare le modifiche al termine della sessione di lavoro.

Abilitazione a cancellare i File
Questa casella attiva l'opzione di Archivio File e Playlist all'interno del menu pop up, al fine di cancellare file dal disco fisso. Se disattivata, i file possono esclusivamente essere rimossi dall'Archivio File e dalla Playlist. Disattivare questa opzione può essere utile per evitare di cancellare dei file accidentalmente.

Abilitazione a terminare il programma
Se questa casella è selezionata, l'utente registrato può chiudere BPM Studio. Se precedentemente sia stata definita una password di uscita, a questo punto verrà richiesta.
Se questa casella non è contrassegnata, si richiede la password dell'amministratore per uscire da BPM Studio. Se BPM Studio è stata definita come unica applicazione, e il PC non è accessibile, in questo modo si evita che l'utente ottenga un accesso al sistema non autorizzato.

Caselle da "Ripper" a "Mixer"
Qui vengono attivati / disattivati moduli differenti per un particolare utente

Opzioni
Selezionando questa casella l'utente è abilitato a modificare le Opzioni Programma

Se un Archivio File Master è accessibile attraverso la rete, l'accesso verrà sempre garantito su una base di "sola lettura", anche se "Archivio File sola lettura" non dovesse essere contrassegnato.

Se la casella "Installazioni Separate" non è contrassegnata, l'utente avrà accesso alle stesse opzioni dell'amministratore di

3.21.3. Esempi di Configurazioni

Un dato PC è utilizzato da un amministratore di sistema (ad esempio il proprietario di una discoteca) e due Dj. Il proprietario mantiene il corrente Archivio File, e aggiunge frequentemente nuove tracce. Entrambi i Dj lavorano con queste tracce, disponibili nel sistema. Il Dj 1 usa prevalentemente le tracce fornite dal proprietario; il Dj 2 ha creato una propria lista di tracce, che aggiorna da sé. Entrambi i Dj lavorano indipendentemente in momenti differenti.

(☑=selezionato, ☐=non selezionato !=necessario
*=raccomandabile .=irrilevante)

DJ 1:

☐ * Installazioni separate
☐ ! Archivio File Separato
☑ * Archivio File sola lettura
☐ . Playlist sola lettura
☐ * Abilitazione a cancellare i file
☑ . Abilitazione a terminare il programma

☐ * Ripper
☑ . File Info
☑ . BPM Counter
☑ . File Editor
☑ . Sample Editor
☑ . Recorder
☑ . Mixer

☐ * Opzioni

DJ 2:

☑ ! Installazioni separate
☑ !Archivio File Separato
☐ ! Archivio File sola lettura
☐ . Playlist sola lettura
☐ * Abilitazione a cancellare i file
☑ . Abilitazione a terminare il programma

☐ * Ripper
☑ . File Info
☑ . BPM Counter
☑ . File Editor
☑ . Sample Editor
☑ . Recorder
☑ . Mixer

☐ * Opzioni

3.22. Funzioni di Rete

Questa parte esplica le Funzioni di Rete estese di BPM Studio.
I primi due paragrafi esprimono separatamente le differenti funzioni. A seguire, vengono presentati diversi esempi di applicazioni e di configurazioni. Poiché le funzioni di rete interagiscono fortemente con l'amministrazione utente, si raccomanda di consultare Amministrazione Utente nei vostri studi. Disporre BPM Studio in una rete ha l'obiettivo basilare di servire file MP3 ai clienti a partire da un server centrale, o un cliente che ugualmente condivida tale obiettivo. È inoltre possibile un ampio accesso agli archivi file tramite la rete.

3.22.1. Indirizzare File MP3

È possibile installare BPM studio sui PC di diversi clienti, e poi creare un contenitore condiviso di file MP3, che è principalmente un requisito necessario per lavorare con archivi file di rete. Pur raccomandando l'uso di una rete di 100Mbit, è risaputo che anche in reti da 10 Mbit, con un massimo di 5 clienti, il lavoro non crea problemi. Una o più cartelle di file MP3 verranno condivise sul PC server. Sul PC del cliente è ora possibile ottenere l'accesso attraverso un drive di rete (raccomandato), o attraverso il cliente di rete di Windows 98.

Indirizzare file MP3 attraverso la lettera guida

Questa forma di indirizzo è predefinita nell'assegnazione logica della lettera guida in Opzioni Programma, nella tabella di registro "Storing". È anche requisito per un corretto funzionamento della rete in generale, e della Funzione "Update" nell'Archivio File. Anche nell'aggiungere file MP3 all'Archivio File utilizzando "+FILE" o "+DIR", lo selezionerete generalmente via Desktop\Risorse del Computer\[LW]:[Folder].

L'indirizzo seguirà il percorso LW:\[Folder]\[Subfolder]*.,p3

Al fondo di questa pagina vengono mostrati due esempi di selezione. Nella prima sezione, la localizzazione dei file appare ovvia. Inoltre, all'avvio del programma, verranno scandite solo guide logiche, nel significato di guide locali e guide di rete. Una guida di rete può essere connessa in windows explorer -> connect network drive.

Indirizzare attraverso lettera guida:
*Esempio di selezione in un file *.grp dell'Archivio File*
(Visualizzato come nastro di parole, non presente nel file originale):

Track0=C:\PROGRAMME\ALCATECH\BPM-STUDIO PROFI\DATA\A-HA - EARLY MORNING.MP3|TAG|A-HA|EARLY MORNING||HEADLINES AND DEADLINES THE HITS OF A-HA|||OTHER|MP3|0|179696|0|327680|0|0|-1|0|0|0|3|128|7|-1|0|0|0|-1|||0|

Esempio di selezione in una playlist
(Visualizzato come nastro di parole, non presente nel file originale)

C:\MP3\EIFEL 65 - BLUE DABADI.MP3|TAG|EIFEL 65|BLUE DABADI|||HTTP://WWW.BPMSTUDIO.DE||MP3|0|221152|0|327680|0|0|-1|0|0|0|3|128|8|-1|0|0|0|1019794890|||0|

Indirizzare file MP3 attraverso il nome del computer
Se nessun drive di rete è installato sul PC del cliente, ad esempio se il cliente si connette al server solo raramente, è possibile accedere ai file attraverso la rete Windows. Qui anche i file o le cartelle cono caricati con + DIR o + FILE, ma adesso attraverso il quartiere network di Windows, non più "Risorse del Computer".

L'indirizzo dei file MP3 sarà quindi in forma di
\\[Computername]\[Folder]\ [Subfolder]*.mp3
Un esempio di colonna di Archivio File, in cui il file è indirizzato attraverso il nome del computer, può essere trovato a fondo di questa pagina. Qui vengono visualizzati il nome del computer \\HOLI\ e il nome della cartella condivisa DATA1.
Utilizzando questo metodo, tuttavia, sarà necessario eseguire il nome ad ogni accesso a Windows e questo può, sotto determinate circostanze, causare problemi di tempo, per esempio se l'indirizzo di WIN-S-Masterbrowser cambia. Finora, comunque, non si è avuto sentore di alcun problema dovuto a metodi di indirizzo. Ricordare, inoltre, che le funzioni "Update" dell'Archivio File BPM non lavorano correttamente.
Nell'uso mobile con server locale si raccomanda di creare un utente per ogni luogo di utilizzo, e poi caricare i file attraverso il cliente di rete.

3.22.2. Archivi File di rete

Un Archivio File BPM consiste di un gruppo di file di testo collocati nella cartella DATA dell'installazione di BPM Studio. I file Groups.gps e Groups.idx contengono la cartella directory dell'Archivio File. I file *.grp, come Default.grp, contengono i percorsi ai diversi file MP3. questi file possono essere localizzati in un drive locale, in un drive connesso di rete, o in un PC localizzato mediante il nome del computer \\[computername]\ Vedi anche indirizzare attraverso il nome del computer. Senza specificazioni a seconda del tipo di archivio file, sono correntemnete accessibili i file MP3 forniti dal server centrale. In generale si alterna fra l'Archivo File Master e gli archivi file utenti.
Un Archivo File Master verrà fornito dal Server, e sarà modifcabile solamente da lì. Può essere visualizzato dai clienti in modalità sola lettura. Ogni dato utente può utilizzare questo Archivio File senza doversi preoccupare di aggiornamenti o manutenzione. Questo sarà compito dell'amministratore di rete.
Un archivio file utente può essere creato sul PC del cliente, simile all'Archivio File Master, o al server. Se l'archivio file utente immagazzina localmente, non c'è modo di accedervi dal PC di un altro cliente. Eventuali modifiche dovranno essere effettuate da ogni singolo utente.

Indirizzare attraverso cliente di rete:
*Esempio di selezione in un file *.grp dell'Archivio File*
(Visualizzato come nastro di parole, non presente nel file originale):

Track620=\\HOLI\DATA1\MP3\RUBRIKEN\HOUSE\WATERGATE - MADE OF ORLEANS.MP3|TAG|WATERGATE|MADE OF ORLEANS||DREAM DANCE - VOL.13 - DISC 1||||MP3|0|230400|0|327680|0|0|-1|0|0|0|3|128|8|-1|0|0|0|-1|||0|

Per questa ragione è possibile immagazzinare gli archivi file dell'utente sul server. In questo modo l'utente può reperire il suo proprio archivio corrente sul PC d ogni cliente. Tutte queste installazioni possono essere regolate nell'amministrazione utente nella tabella registro "Storing". Il tipo di archivi file di rete effettivamente utilizzato, dipende dal tipo di rete, dal numero di clienti, e altre circostanze locali. In generale, si raccomanda di analizzare questi fatti prima dell'installazione, e di coordinarli con l'operatore di rete.

Creare un Archivio File Master
Nell'installare inizialmente BPM Studio sul server (o il PC del cliente che poi fornirà servizi di server) viene creato un archivo predefinito nella cartella programma sotto \DATA. Questo archivio non verrà cancellato neanche quanto verranno creati nuovi account, e potrà essere modificato attraverso l'amministrazione utente.
Il percorso di questo archivio file è definito in Opzioni Programma -> file storage. Inoltre le preimpostazioni dell'equalizzatore (eq.eqp), e i risultati della richiesta del CDDB localmente immagazzinato (cdda.cdb) sono memorizzati qui. Qui è reperibile anche il percorso predefinito dei file MP3 codificati dopo l'installazione iniziale, che dovrebbe, a questo punto, essere modificata nelle cartelle codivise di file mp3 (vedi anche file mp3 condivisi).

Sono necessarie alcne regolazioni per poter accedere all'Archivio File da un cliente di BPM Studio o da un altro PC.
Per cominciare, è necessario sbloccare la cartella \DATA nella directory di BPM Studio all'interno di Windows Explorer (C'è anche la possibilità di garantire l'accesso all'intero drive C: del PC server, ma per ragioni di sicurezza questo non è raccomandabile).

Sui PC dei clienti verrà creata una nuova lettera guida, e assegnata alla cartella DATA condivisa. In seguito, nelle Opzioni Programma di BPM Studio dei PC dei clienti, la cartella server PC può essere selezionata attraverso la lettera guida. Nel chiudere le Opzioni Programma, BPM Studio annuncerà la presenza di un Archivio File. Dopo una richiesta di sicurezza, verrà visualizzato questo Archivio File, invece di quello dell'utente.

Accesso protetto di Archivi File di RetePer assicurare che le informazioni correnti siano accessibili a tutti i clienti, BPM Studio ha due funzioni base.

1.) L'Archivio File può essere modificato solo sul server e verrà fornito ai clienti in modalità sola lettura. BPM Studio riconosce automaticamente se l'Archivio File è localizzato sul server o sul PC di un cliente.

2.) Ogni cliente inoltra richieste al server secondo brevi intervalli per modifiche dell'archivio file, e aggiorna il proprio archivio relativamente ad esso.

Funzione ricerca titoli durante il caricamento
Quando diversi PC utilizzano un Archivio File condiviso, non è garantito che un file mp3 sia localizzato sotto la medesima lettera guida, anche se si troverà nella stessa cartella o directory. Pertanto BPM Studio scandisce tutte le guide logiche nella ricerca di un file. Questo è anche utile nel caso di piattaforme uniche, quando vengono aggiunti altri dischi fissi al sistema. BPM Studio scandirà automaticamente per la stessa directory sotto tutte le altre lettere guida.

3.22.3. Esempi di Configurazione

Con questo esempio vengono spiegate le funzioni del metodo di lavoro di una rete.

Una discoteca con 1 server in ufficio e 2 clienti in aree distinte. Tutti i Dj lavorano con lo stesso archivio file fornito dalla discoteca, ma possono creare le proprie impostazioni e regolazioni di BM PM Studio a seconda del cliente. Manutenzione e archiviazione dei nuovi CD sono operazioni svolte sul server.

Configurazione:
I File mp3 e un Archivio File Master sono salvati sul server.
I clienti accedono all'archivio file e ai file in modalità "sola lettura".

Server:
Il server consiste di un sistema guida C:\, due data drives D:\ e E:\ e un CDROM-LW F:\. La lettura dei CD si svolge localmente in un ufficio, anche durante un evento senza il minimo problema. Per fare questo, il server necessita di W98 e di una versione installata di BPM Studio Home.
L'amministrazione utente del server resterà invariata. Sul drive C:\ BPM Studio \cartella DATA, drive D:\ e E:\, verranno aperti per condivisione.

Client:
Il PC del cliente verrà configurato come segue:

System drive C:\,
W98, BPM Studio home o professional,
Scheda audio a seconda della necessità,
CD-ROM-Laufwerk D:\

Tre drive di rete connessi con il server:
E:\ come directory data del server
F:\ e G:\ con D:\ e E:\ del server

Ora, in BPM Studio, il percorso data verrà modifcato da C:\Programmi\Alcatech\BPM Studio\DATA sul server (D:\, perché questo è il drive logicamente connesso con la cartella data del server). Pertanto l'amministratore del PC del cliente utilizzera l'Archivio File Master. Da questo momento le modifiche possono essere effettuate solamente sul server.
Dopo un ripristino del sistema di BPM Studio, l'Archivio File Master verrà caricato dal server, e il cliente automaticamente registrato sul server. Se viene selezionato un titolo dell'archivio file, BPM Studio scandisce i due drive di rete connessi per questo titolo, e lo carica.

Espansione per multi utente:
È possibile generare più utenti sul PC del cliente, con le proprie impostazioni e liberi di memorizzare le proprie playlist, continuando a poter accedere all'Archivio File Master. Per fare questo, i nuovi utenti otterranno nuove selezioni e password. Inoltre dovrebbe essere abilitata la funzione "Scrittura Protetta Archivio File".

4.1. Dove trovo i File MP3?

BPM Studio verrà consegnato senza file MP3. I nostri sistemi sono creati affinché voi possiate copiare CD Audio sul disco fisso del vostro computer, e salvarli come file mp3. Pertanto sarete certi di non riscontrare perdite di qualità, o nella riproduzione delle tracce.Ma con BPM Studio è anche possibile riprodurre tipi di file di altri sistemi, come MP2 o WAVE. Nel capitolo Primi Passi, di questo manuale è possibile reperire informazioni dettagliate su come riprodurre i file, copiare CD e creare un archivio file. Potete anche utilizzare decodificatori diversi provenienti da altre case produttive; tenete presente, però, che la qualità varia a seconda dei differenti decodificatori.

Recentemente, sono già in vendita tracce già in formato mp3, che in genere possono essere utilizzate con BPM Studio senza problemi.
Promemoria Legale:
BPM Studio può essere utilizzato solamente per copiare o riprodurre titoli di cui voi stessi siate autori o se l'autore, o il titolare del copyright, vi abbia fornito un'autorizzazione a farlo. Altrimenti dovrete assumervi il rischio di essere perseguibili a norma di legge, o ritenuto responsabile di frode a danni dell'autore. Si prega di prestare attenzione alle leggi in vigore riguardanti il rispetto dei diritti di copyright nell'uso di file mp3. È possibile reperire informazioni a tale proposito tramite gli uffici regionali GEMA, o su internet www.gema.de. Se utilizzate BPM Studio al di fuori della Germania, si prega di fare riferimento alle istituzioni che rappresentino artisti e diritti di case discografiche.
Per l'Italia vedi www.siae.it

4.2. Come suono i file MP3?

BPM Studio offre due **Player** indipendenti per la riproduzione di file mp3, che forniscono tutte le funzioni di un doppio CD Player professionale per Dj.
Requisito per utilizzare BPM Studio per la riproduzione di file mp3 è che tali file siano salvati sul PC. Questi verranno letti e visualizzati nella Playlist una volta avviato il programma, dopo averlo installato. I player riprodurranno automaticamente la playlist in ordine discendente.

1.) È possibile aggiungere titoli alla **Playlist** in ogni momento cliccando sul tasto

, nell'angolo in basso a sinistra della playlist. Il titolo selezionato nell'Arch5v56 F53e verrà aggiunto alla playlist. Se nessun titolo viene selezionato, si aprirà una finestra Explorer che mostrerà la directory dei vostri uno o più hard disc. Selezionare qui i file mp3 da inserire, e confermare con OK. I file mp3 selezionati verranno ora inseriti nella playlist

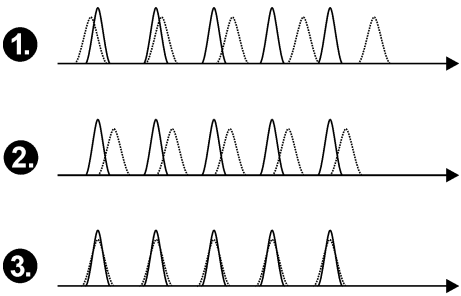
2.) Caricare un titolo dato fuori da una playlist o Archivio File in uno dei due Player attraverso la funzione Drag&Drop. Per fare questo, muovere il cursore del mouse in corrispondenza del titolo, premere il tasto sinistro e mantenerlo premuto. Il cursore cambierà e verranno visualizzate due piccole note musicali. Ora spostare il crsore del mouse in corrispondenza di uno dei due player, e rilasciare il tasto. Il titolo verrà caricato nel lettore, e si accenderà una luce rossa sopra il tasto [CUE]. Un click sul tasto [PLAY] darà inizio alla riproduzione. Alternativamente è possibile avviare una traccia anche attraverso l'unitÀ di controllo remoto. I tasti [CUE] e [PLAY] sullo schermo del computer equivalgono ai tasti [4] e [5] sull'unità di controllo remoto.

Nel capitolo seguente leggerete come mixare file mp3 con accuratezza al singolo battito, e come usare i player professionalmente. Nel capitolo Player di questo manuale potete trovare descrizioni dettagliate di tutte le funzioni del player.

4.3. Beat-Matching con BPM Studio

Cosí come quando si lavora con i CD tradizionali, player, mixing con accuratezza al battito singolo, sono operazioni che richiedono grande empatia e molta pratica. Ma per rendere la transizione dal CD al file mp3 il più semplice possibile, le unità di controllo remoto sviluppate specialmente per BPM Studio e il sofware estensivo e versatile, vi permetteranno di lavorare allo stesso modo e con le stesse sensazioni di chi opera con il doppio lettore CD convenzionale, con l'alta qualità.

Accuratezza nel mixing al singolo battito significa passare impercettibilmente da una traccia all'altra, dove i battiti di entrambi i titoli risultano suonare simultaneamente, ma sembrino una traccia unica. (3)



Durante questo procedimento i brani vengono riprodotti contemporaneamente per un certo tempo, il che permette di creare effetti vari.
Per raggiungere questo è necessario che entrambi i lettori riproducano i brani alla stessa velocità. I valori BPM (Battiti Per Minuto) di entrambi i titoli devono essere necessariamente uguali. Cosí come i battiti di entrambe le tracce devono ripetersi simultaneamente (Beat Synchonizing 3).
BPM Studio offre strumenti potenti per far combaciare i battiti. Il Realtime BPM counter determina il valore BPM di ogni traccia in tempo reale. Con il tasto ***[SET]***, [21] (chiamato anche tasto BPM Match) viene automaticamente adottato il valore BPM dell'altro lettore (Master), e la velcità di entrambi i player viene automaticamente equalizzata*.

Solo unità di controllo remoto con Pitch Controls:
A processo eseguito, sul display dei player eguagliati lampeggeranno il pitsch- LED [25] e l'indicatore pitch [14f]. Il player regolato manterrà il valore finché non regolerete tale valore sull'unità di controllo remoto al valore indicato dal software. A seguire tale valore può essere ulteriormente modifcato a partire dalla sua posizione (con la rotella di comando di RCP-2001-B questo valore può essere immediatamente manipolato)

Rapida descrizione di un mixing accurato al singolo battito:

1.) Selezionare due titoli in qualche modo corrispondenti in stile e velocità. Caricare questi titoli nei due player, per es. con Drag&Drop dall'Archivio File. Ora verrà automaticamente determinato il valore BPM per questi due titoli, e indicato nell'angolo in alto a destra sul display del player (Se questo segnale indica PITCH, può essere facilmente portato a BPM da sinistra cliccandoci sopra)

2.) Inizialmente, riportare entrambi i valori pitch a zero. Per fare questo, cliccare con il tasto destro sulla scala degli slider di entrambi i controlli pitch.

3.) Attivare la velocità di controllo (Pitch) con il tasto ON. Ora il Pitch-LED verde dovrebbe essere acceso su entrambi i player.

4.) Nel player B, cliccare sul tasto BPM match (←), e osservare l'indicatore BPM. Dovrebbe essere stato adottato il valore BPM del player A. Se questo non si verifica, allora la differenza di velocità fra le due tracce è troppo ridotta per la gamma di pitch correntemente selezionata. Cliccando sui tasti B o C selezionare una gamma più vasta, e provare di nuovo a regolare cliccandoci sopra (il tasto BPM match è reperibile anche sulle unità di controllo remoto)

5.) Quando i valori BPM sono uguali in entrambi i player, le tracce vengono riproditte alla stessa velocità. Potete assicurarvene se, una volta avviato il player B, ascoltate simultaneamente con le cuffie la riproduzione del player A.

6.) Adesso preparate il secondo titolo per mixarlo entro il primo, impostando un Cue Point direttamente di fronte a un battito. Per farlo avviate il player B con le cuffie.

7.) Interrompete il player B approssimativamente in corrispondenza del primo battito di una nuova sequenza. `D'ora in poi BPM Studio ricorderà questo come Cue Point.

8.) Adesso avviate il player A, e provate ad avviare il player B ad un battito del player A. Potete provare diverse volte senza interrompere la riproduzione del player B con il tasto PLAY/PAUSE, ma con il tasto CUE. Il player tornerà al punto memorizzato, e comincerà da lì in poi. Se le due tracce non dovessero essere approssimativamente sincronizzate, il Cue Point dev'essere corretto come segue.

9.) Cliccare velocemente sul tasto o . Il player è ora in modalità loop, e ripete frequentemente 160ms della traccia a partire dal Cue Point. Cliccando nuovamente su questi tasti (o selezionando jog shuttle dall'unità di controllo remoto) potete muovere ora avanti e indietro il Cue Point all'interno della traccia. Scandendo la traccia con le cuffie, o visualizzando l'analizzatore spettrale sul display del player, potete localizzare il Cue Point esattamente all'inizio del battito. La modalità loop terminerà cliccando sul tasto Cue o Play, e verranno adottate le regolazioni effettuate. Quando il Cue Point sarà stato accurato tanto accuratamente da poter avviare il player B approssimativamente in corrispondenza del player A, la traccia sarà pronta per un mixing accurato fino al singolo battito.

10.) Adesso potete avviare il player B simultaneamente al battito del player A cliccando sul tasto . Il Player B riprodurrà ora approssimativamente in simultanea al Player A.

11.) Ora potete lentamente rallentare o accelerare il player B con i tasti e , e verificare con le cuffie l'esatta sincronia di battiti. Se notate che dopo un po' le tracce tendono a non corrispondere, regolate il valore pitch con il comando relativo, con incrementi il più ridotti possibile. Per questo è particolarmente adatta la rotella pitch RCP-2001-B sull'unità di controllo remoto.

Dopo aver equalizzato i BPM con il tasto [SET], il player regolarizzato bloccherà l'uso degli slider di RC (Remote Control). Nel momento in cui posizionerete lo slider pitch del player bloccato nella sua localizzazione originaria sull'unità di controllo remoto, il blocco verrà rimosso, e il valore pitch potrà essere nuovamente modificato, per es. per correzioni leggere.
L'indicatore PITCH sull'unità di controllo remoto lampeggerà quando sarà bloccato, e mostrerà la differenza fra lo slider dell'unità di controllo remoto e e la posizione reale dello slider, che semplifica il posizionamento dello slider

12.) D'ora in avanti non ci saranno più limiti alla vostra immaginazione quando si tratta di lavorare con due tracce riprodotte simultaneamente. Alternate fra i due player in battito o sequenza con il fader manuale, portate frequenze al mixer esterno, o semplicemente riproducete entrambe le tracce in parallelo.

4.4. Come lavoro con le Playlist?

BPM Studio salva l'ordine dei titoli nelle playlist sotto i due player. Il player riprodurrà ora quei titoli secondo l'ordine della lista.
Potete modificare questa lista a vostro piacimento, aggiungere tracce, cancellare tracce, o salvare una lista per un uso futuro. È anche possibile inserire una traccia più di una volta in successione, o in posizioni diverse all'interno della stessa lista. Tutte le modifiche operate sulla lista (per es. con File Editor) verranno immagazzinate, e resteranno disponibili per un successivo caricamento di questa lista.
Nell'Archivio Playlist potete gestire tutte le vostre Playlist convenientemente e potete persino copiare parti di una playlist all'interno di un'altra playlist, o caricare playlist intere nel player. Durante tale procedimento verranno modificate solamente le informazioni relative ai titoli, i file mp3 manterran-

Questa parte del manuale si occupa solamente della gestione di Playlist singole. Leggete in Archivi File / Playlist le possibilità di archiviazione di playlist.

4.4.1. Aggiungere titoli ad una Playlist:

1.) Cliccare sul tasto

nell'angolo in basso a sinistra della playlist. Nella playlist verrà ora inserito in posizione predefinita il titolo selezionato da **Archivio File.** Se non si seleziona alcun titolo, si aprirà una finestra di Explorer con la directory al vostro disco fisso.

.2.) Ora selezionare i file MP3 da inserire e cliccare su OK per confermare la scelta. I titoli selezionati verranno inseriti nella Playlist.

Potete anche trascinare complete Playlist o categorie dall'archivio file o playlist, all'interno di una playlist. Le tracce possono essere aggiunte. Trascinate un'intera playlist, o una categoria all'interno di un player, e la lista precedente verrà sostituita da quella appena costituita.

4.4.2. Modificare l'ordine dei titoli:
Attraverso la funzione Drag&Drop è possibile modificare i titoli. Cliccate su un titolo e trascinatelo in un'altra posizione all'interno della lista. Una piccola freccia rossa a sinistra della lista semplificherà l'estrazione.

4.4.3. Salvare una Playlist:

Cliccare sul tasto SAVE LIST. Si aprirà una finestra di Explorer all'interno della quale potrete specificare un nome o una cartella in cui vorrete salvare la vostra playlist. OK conferma, e la Playlist verrà salvata sotto questo nome.

Potete anche memorizzare una completa playlist nell'Archivio Playlist, utilizzando la funzione Drag&Drop nella finestra del gruppo. Nel farlo, potrete rinominare la playlist appena creata.

4.4.4. Caricare una Playlist dal Disco Fisso:

Cliccare sul tasto LOAD LIST. Si aprirà una finestra di Explorer dalla quale potrete caricare playlist di BPM Studio (*.pls) cosí come da altri formati come, ad esempio, playlist di WinAMP. Tuttavia, andranno perse le playlist precedentemente caricate.

4.4.5. Funzinalità Drag&Drop di Playlist

BPM Studio offre funzioni diverse per assemblare convenientemente, caricare e archiviare Playlist. Una posizione centrale in questa funzionalità è rappresentata dall'Archivio Playlist. Qui le playlist possono essere immagazzinate in categorie definibili liberamente. Qui, inoltre, è collocata la storia delle playlist. Muovere all'Archivio Playlist cliccando sul tasto LISTS. La finestra a sinistra mostrerà ora le differenti categorie di Playlist, e la finestra a destra (lista tracce) mostrerà le tracce all'interno di una categoria selezionata a sinistra

4.4.6. Aggiungere una Playlist all'Archivio:

Cliccare sulla linea di testa nella finestra di playlist di un player, e mantenere il tasto premuto.

Ora trascinare la lista nella finestra del gruppo dell'Archivio Playlist. Qui apparirà una lista di simboli in corrispindenza del cursore del mouse.

Depositare la playlist rilasciando il tasto del mouse. Verrà ora aggiunta all'archivio sotto il nome Playlist. Ora scegliere [rinomina] nel menu pop up di questa selezione, e optare per un nome che possa riferirsi a questa lista. Potete anche inserire questa nuova lista all'interno di un'altra categoria con Drag&Drop, o muoverla liberamente all'interno della finestra del gruppo.

.

4.4.7. Caricare una Playlist dall'Archivio in un Player:
Cliccare sulla playlist all'interno della finestra del gruppo dell'Archivio Playlist, perché questa venga caricata. Il simbolo di una nota apparirà accanto al cursore del mouse.

Ora trascinate la Playlist selezionata all'interno del player deisderato. Depositare la lista rilasciando il tasto del mouse. Questa playlist verrà ora caricata all'interno del player, e sostituirà la precedente.
Leggere come fondere, o inserire nuove playlist sopra o entro playlist presenti nel prossimo capitolo.

4.4.8. Fondere una playlist ad una lista già caricata:
Scorrere fino alla fine della finestra di playlist del player desiderato. Nella finestra di gruppo dell'Archivio Playlist cliccare sulla lista da caricare con il tasto sinistro del mouse, e mantenerlo premuto. Il simbolo di una nota apparirà accanto al cursore del mouse. Ora trascinare la playlist in corrispondenza dell'ultimo titolo della lista già caricata, e lasciarla. La nuova lista verrà aggiunta a quella precedentemente caricata.

Potete anche inserire la playlist in una posizione qualsiasi all'interno della playlist caricata. Questa operazione è semplificata dalla piccola freccia rossa a sinistra della lista.

4.4.9. Aggiungere sequenze di titoli di una playlist ad una lista già caricata:
Nella finestra del gruppo selezionare la playlist desiderata contenente i titoli da aggiungere. Poi selezionare i titoli desiderati cliccando con il tasto destro nella finestra del titolo. Mantenendo premuto il tasto [ctrl], potete selezionare ed ignorare più titoli. Quando tutte le tracce desiderate saranno state selezionate, cliccare su una di esse, trascinare l'intero blocco all'interno della finestra di playlist del player, e rilasciarlo.

Nel caricare intere Playlist, potete anche trascinare le tracce selezionate direttamente nel Player. Di conseguenza i titoli selezionati verranno caricati nel Player, e la lista precedente verrà saricata.

4.4.10. Schermata dei titoli:
Con Preview Player nell'angolo in basso a destra delle playlist, avete la possibilità di visualizzare i titoli segnati, senza doverli necessariamente caricare in un player.

L'anteprima del player dell'Archivio File può anche essere controllato dai tasti del Sample Player dell'unità di controllo remoto <, 0, >. 0 arresta e avvia il player, < e > fungono da indietro e avanti.

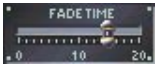
Nel Capitolo 3.3 sono adeguatamente descritte tutte le funzioni delle Playlist.

4.5. Creare fades tra i titoli

Il Crossfader di BPM Studio rende possibili fade (sfumature) automatici fra i due player. Ad ogni singola traccia della playlist può essere assegnato un fade differente. Pertanto un fade può essere regolato adeguatamente ad ogni particolare titolo.

1.) Ascoltare la fine del titolo su cui lavorare, e selezionare un punto dal quale volete cominciare a sfumare. Prima di fare questo, spostare l'indicatore del tempo su REMAIN, cosí da avere costanti informazioni sul tempo di riproduzione rimanente.

2.) Adottare il tempo di riproduzione rimanente del titolo come tempo di sfumatura in crossfader. Per fare questo, regolare il controllo FADE TIME.



3.) Ora prendete la curva di livello della fine della traccia cliccandoci sopra con il tasto sinistro.

Il cursore del mouse cambia diventando una freccia bidimensionale.

Spostare la fine della curva nell'angolo in basso a destra del display di crossfader.

Ora gli ultimi secondi della traccia da sfumare verranno visualizzati nel display di crossfader. Verrá anche visualizzato il tempo.
La traccia verrà sfumata in accordo con la curva di livello regolata. Se la curva è impostata come in questa immagine, il cross fader inizierà lentamente a sfumare a metà del fade time impostato.
Muovendo il punto d'inizio della curva di sfumatura potete regolare il tempo in cui la traccia verrà sfumata.

Se muovete il punto completamente verso destra, per esempio, allora la traccia verrà riprodotta a tutto volume dall'inizio alla fine.

Se il punto d'inizio della curva è impostato completamente a sinistra, verrà applicata una lungo e continuo abbassamento del volume.

Ma è anche possibile applicare ogni tipo di sfumatura desiderata attraverso la funzione Drag&Drop.

Assegnare un fade a una traccia
Una volta eseguite tutte le regolazioni in crossfader, è necessario assegnare la sfumatura preparata alla traccia corrispondente. Questo è anche possibile attraverso la funzione Drag&Drop. Per farlo, cliccare in un punto vuoto all'interno del display di crossfader.

Trascinare il fade regolato in un titolo della playlist al quale si desidera assegnarlo. Il cursore del mouse sarà accompagnato da un piccolo simbolo di crossfader:

Una volta assegnata la sfumatura, questo titolo verrà contrassegnato da un piccolo rettangolo di fronte alla colonna del tempo della playlist:

Ora, tutti i titoli della playlist risulteranno avere lo stesso fade assegnato, finché un altro fade sarà assegnato ad un altro dei titoli seguenti. Se si desidera modificare una delle sfumature assegnate, è necessario confermare utilizzando Drag&Drop. Questo previene modifiche non desiderate di sfumature precedentemente assegnate.

La modalità automatica sarà attivata e disattivata mediante il tasto AUTO. I fade assegnati saranno applicati solo con modalità automatica attiva.

Tutte le funzioni verranno adeguatamente spiegate nel capitolo Cross Fader

4.6. Come posso modificare le informazioni delle

BPM Studio offre informazioni convenienti sulla gestione delle informazioni relative a una traccia. Queste informazioni sono immagazzinate nelle tag ID3 degli stessi file, e nei file delle playlist (*.pls).

1.) Muovere il cursore del mouse sulla traccia da modificare

2.) Con il tasto destro scegliere il punto "Proprietà" dal pop up menu. In alternativa potete anche usare il tasto FILE INF.

3.) Si aprirà File Info Box:

Qui verranno visualizzate tutte le informazioni contenute nelle tag ID3. Per modificarle, è sufficiente sovrascrivervi e confermare con OK. Le informazioni verranno aggiornate sia nella tag ID3, sia nella playlist.

Sulla destra nel campo BPM, verrà mostrato tutto il percorso verso questo file MP3. Se non c'è spazio sufficiente, potete muovere il cursore del mouse sopra di esso, e l'intero percorso verrà mostrato come suggerimento.

Il tasto "MORE" apparirà esclusivamente se il file selezionato è una traccia CD-at-once. Per ulteriori informazioni leggere il capitolo CD-Player / CD-at-once.

Con il tasto BPM...potete aprire il modulo **BPM Counter**, ed essere cosí in grado di determinare e salvare il valore BPM direttamente dalla finestra di dialogo delle proprietà.

Edit...avvierà **File Editor** con il titolo selezionato.

Nel capitolo **File Info Box** potete trovare ulteriori informazioni e descrizioni a proposito della modifca di informazioni.

Quando selezionate diversi file e aprite File Info Box, apparirà una casella accanto a ciascuna voce. Se questa casella viene marcata, la modifica verrà applicata a ciascun titolo. Questa operazione è utile specialmente quando si voglia assegnare un particolare genere ad un gruppo di tracce, o ad un album.

4.7. Leggere e Archiviare da CD Audio

BPM Studio non fornisce solamente i mezzi di riproduzione e mixing di tracce professionali. Sono anche disponibili molte funzioni e moduli per copiare e archiviare CD Audio. Come potete trasferire la vostra collezione di Cd audio nel sistema BPM, è spiegato nella sezione seguente.

Requisiti:
La musica in formato MP3 occupa circa 1MB di spazio sul disco fisso per un minuto di musica. Questo significa che su un disco fisso con capacità di 30 GB possono essere salvati approssimativamente dagli 8000 ai 10000 titoli con una lunghezza media di 3,5 minuti.
I CD Audio sono letti con il drive del CD-ROM, e copiati sul disco fisso. Questa procedura prende anche il nome di "ripping". La velocità di questo processo dipende principalmente dalla qualità del disco fisso. Ma è anche importante che il livello generale di tutto il sistema funzioni adeguatamente, per esempio se si desidera leggere e copiare contemporaneamente.

Dopo aver installato BPM Studio, i file MP3 verranno memorizzati nella cartella \DATA sul drive C predefinito. Nel caso di un utilizzo prefessionale del programma, raccomandiamo di installare uno o più dischi fissi ulteriori, e di muovere la cartella di file mp3 nel nuovo disco fisso. Questa operazione può essere eseguita nella tabella di registro "storage" di **Opzioni Programma**. Creare una cartella di file \MP3 sul nuovo disco fisso, e selezionare questa cartella come standard per i file mp3. BPM si preoccuperà di leggere ed archiviare i file codificati in questa cartella.
Nell'adottare liste di titoli sul proprio PC, una grande fonte è costituita dal database globale di internet. Qui sono presenti le informazioni sulle tracce più recenti e conosciute, e possono essere scaricate gratis. BPM Studio provvede alla ricerca della tracce mediante il tasto . Se una particolare traccia non può essere reperita in questo database, è possibile definire un database CDDB alternativo in Opzioni Programma. Oppure, le informazioni possono essere inserite manualmente nella finestra di dialogo proprietà.
Per poter utilizzare la richiesta CDDB è necessaria una connessione ad internet o attraverso la connessione di rete di qindows, o attraverso una connessione reale ad internet mdiante una rete mascherata. Il software Standard Proxy per Windows offre solamente i servizi HTTP e FTP. Se disponete di un sistema UNIX in uscita, attivate masquerading, e accedete ad internet mediante le impostazioni di rete di Windows. Se utilizzate un programma come WinGate o AVM KEN!, si prega di attivare Proxy SOCKS per tale programma, o di installare il programma adatto a BPM Studio sul PC del cliente.
Potete ottenere ulteriori informazioni a proposito di questo tema presso il vostro rivenditore di PC, o dall'amministratore di sistema.

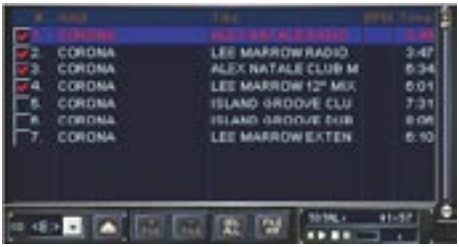
Si raccomanda di salvare tutti i file MP3 in un'unica cartella. L'Archivio File di BPM Studio e la directory del disco fisso non sono in relazione fra loro. Se spostate un file nell'Archivo File di BPM Studio, la collocazione fisica sul disco fisso resterà invariata. Pertanto, è facile creare facilmente confusione, se memorizzate file in cartelle differenti sul vostro disco fisso, e le riarrangiate più tardi nell'Archivio File.

Lettura CD Audio:

1.) Muovere al lettore CD di BPM Studio cliccando sul tasto RIPPER. Dopo un paio di secondi dovrebbero apparire tutti i titoli del CD nelle playlist dei lettori. Poiché BPM Studio non conosce ancora il CD, tutti i titoli verranno visualizzati come TRACCE, seguite dal numero ad esse relativo.

2.) Ora cliccare sul tasto CDDB. Windows ha una connessione internet installata. Pertanto il PC si registrerà in internet, si connetterà al CDDB (database centrale per CD Audio) e proverà ad estrarre le in formazioni per il CD nel drive.

3.) Dopo la richiesta CDDB avvenuta con successo, verranno elencati tutti i titoli del CD.



Se il CDDB non fornisce alcuna informazione per questo CD in particolare, a questo punto inserire le informaazioni manualemente nella finestra di dialogo proprietà. Ora contrassegnare i titoli da leggere nella casella a loro relativa, a sinistra nella lista, e cliccare sul tasto COPY. Verranno ora letti tutti i titoli contrassegnati.
Il progresso verrà mostrato in una finestra di stato.

Dopoche la lettura sarà avvenuta con successo, tutti i file verranno automaticamente elencati nell'Archivio File, nella categoria "NEW FILES". Per un'apparizione più chiara verrà creata una sottocartella con la data corrente.
(Vedi anche la schermata a fondo pagina)

Nel capitolo CD Player potete leggere a proposito di più funzioni disponibili per una lettura conveniente di CD Audio in BPM Studio. Potete, per esempio, leggere l'intero CD come traccia unica, o estrarre le informazioni per diversi CD con un'unica ricerca CDDB.

Creazione di un proprio Archivio File:

BPM Studio può gestire diverse decine di migliaia di titoli. A numeri tanto elevati, è facile perdere tracce, se queste non sono assegnate a diverse categorie. Per questa operazione si utilizza l'Archivio File. Nella schermata a lato potete vedere una struttura esemplificativa di un archivio di questo tipo. Consiste di un numero di categorie e sotto categorie che possono essere aperte o chiuse grazie a un doppio click. Dopo l'installazione iniziale o successivamente alla lettura del CD, troverete qui nuovi titoli, che possono essere assegnati a diverse categorie a seconda delle vostre preferenze.
L'Archivio mostrato qui consiste delle seguenti categorie:

NUOVI DATI (NEW FILES):
Questa categoria verrà creata automaticamente dal ripper nel momento in cui un nuovo CD verrà letto. La data di quando il CD è stato letto, verrà inserita come nuova categoria. In questa sotto categoria troverete tutti i titoli che sono stati letti in questa particolare data.

TROVA RISULTATI (FIND RESULTS):
Questa categoria verrà creata da BPM Studio dopo l'installazione iniziale, quando tutti i dischi fissi saranno stati scanditi per file MP3. Questa categoria conterrà sotto categorie, escelte da una lettera guida, nelle quali verranno localizzati tutti i file MP3 trovati.

PREDEFINITO (DEFAULT):
Se non volete applicare ulteriori modifiche in categorie differenti o sottocategorie, potete qui scegliere fra tutti i titoli. Altrimenti limitatevi a lasciare questo gruppo vuoto. Questo particolare gruppo / categoria è necessario perché BPM Stud

Drag&Drop dalla finestra del gruppo:
Potete estrarre un intero gruppo dalla finestra del gruppo (a sinistra in Archivio File o Archivio Playlist), e importarlo in un player. La playlist precedente verrà dunque sotituita da questi nuovi titoli. Se inserite i titoli in una nuova playlist, questi verranno fusi a tale lista.

rimosso.

ARTISTA:
Questa categoria è creata individualmente. Come sottocategoria, vengono definiti diversi artisti. In una di queste categorie vengono elencati tutti i titoli delle tracce relativi ad un determinato artista. Questo è molto utile se avete diversi titoli appartenenti ad un unico artista, o albun interi che si desidera salvare insieme. La sottocategoria MIKE OLDFIELD, per esempio, contiene il ramo di una seconda sottocategoria dal nome TABULAR BELLS, nella quale sono contenuti tutti i titoli di questo particolare album.

TEMPO:
Anche questa categoria è creata individualmente, e crea sottocategorie a seconda dei tempi differenti. Qui i titoli vengono salvati utilizzando come indice non l'artista, ma la data di assunzione della traccia.

Naturalmente questi sono solo esempi. Ogni utente dovrebbe creare un Archivio File relativamente ai propri bisogni, e secondo una dicitura il più chiara possibile, in modo da poter reperire i titoli rapidamente al bisogno durante un evento.
Indipendentemente dalla struttura dell'Archivio File, si raccomanda di utilizzare la funzione ricerca per trovare un determinato titolo.

Leggere nel capitolo Archivo File / Playlist, a pro-

4.8. Come utilizzo il Sampler nel modo più

Con Sample Player di BPM Studio potete caricare brevi Jingle, loop e effetti sonori, e poi riprodurli semplicemente cliccando su un tasto. La lunghezza massima di questo tipo di Sample in BPM Studio è di 20 secondi. Come nei due player, la riproduzione del campione (sample) inizierà esattamente quando il tasto sampler verrà premuto. Questo si ottiene utilizzando driver Directsound molto veloci, o il Driver Kernel sviluppato da ALCATech. Imparate ora come caricare e roprodurre sample con il vostro Sample Player.

1.) Cercate un jingle nella vostra **Playlist** (potete anche utilizzare una traccia tradizionale, tuttavia solamente 20 secondi di essa verranno caricati nel sampler).

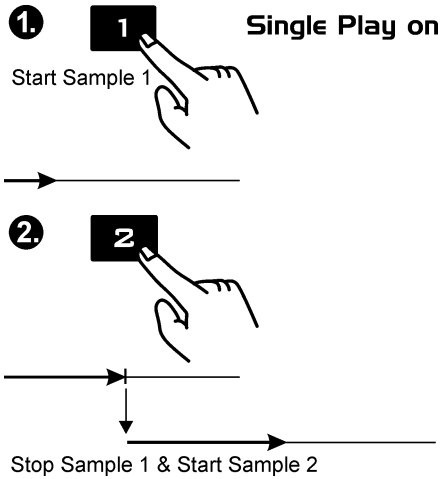
2.) Trascinate il titolo sul tasto del sampler desiderato, ad esempio

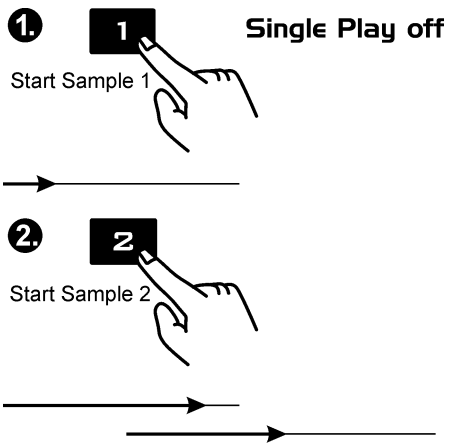
. Per compiere questa operazione, posizionare il cursore del mouse sul titolo, cliccare sul tasto sinistro e mantenere il tasto premuto mentre ora puntate il cursore sul tasto desiderato. Il sampler LED cambierà lentamente il suo colore da verde a rosso, indicando cosí che il samplers sta caricando. Quando il sample sarà stato interamente caricato, il tasto Sampler diventerà più luminoso, rendendo cosí più facile il riconoscimento dei tasti assegnati.

Attraverso il pop up menu è anche possibile caricare un sample direttamente dal disco fisso. Per fare questo spostare il cursore sul tasto desiderato e cliccare con il tasto destro del mouse. Nel menu che appare selezionare "Load", e selezionare il file desiderato nella finestra Explorer che apparirà. Confermare con OK.

Über das Kontextmenü 3.) Ora cliccare sul tasto sampler. Il sample verrà riprodotto. La durata di riproduzione del sample può essere interrotta cliccando nuovamente sullo stesso tasto (non in modalità scratch). Potete anche avviare il sample con il numero di blocco sulla tastiera del vostro PC o con il blocco sample dall'unità di controllo remoto (non RCP-1001). Questi tasti lavorano in parallelo.

Attraverso il menu pop up, è possibile selezionare due modalità di riproduzione del sample differenti.





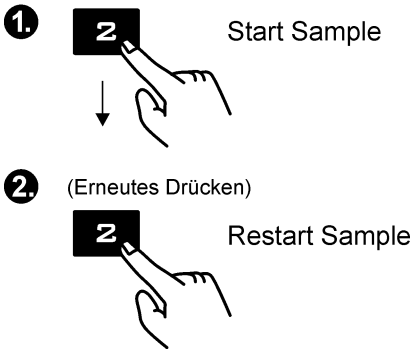
Play Sample 1 & Sample 2

4.8.1. Single Play:
Attivando questa opzione (è possibile vedere un piccolo contrassegno davanti alla voce) verrà interrotta un'eventuale riproduzione di un altro sample. È possibile riprodurre solamente un sample per volta.

4.8.2. Modalità Scratch:
Attivando questa opzione (è possibile vedere un piccolo contrassegno davanti alla voce), cliccando sullo stesso tasto il sample non verrà interrotto, ma nuovamente riprodotto. Con questa funzione, ad esempio, un sample può essere riprodotto ripetutamente al tempo della traccia.

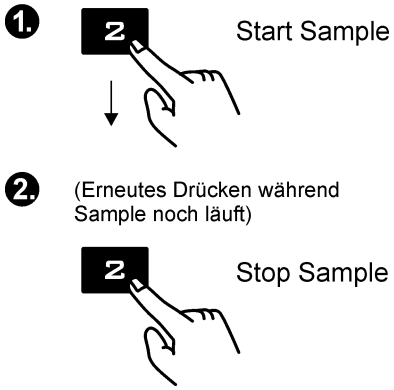
Scratch Modus on

(Sampler-LED **[29]** leuchtet orange)



Scratch Modus off

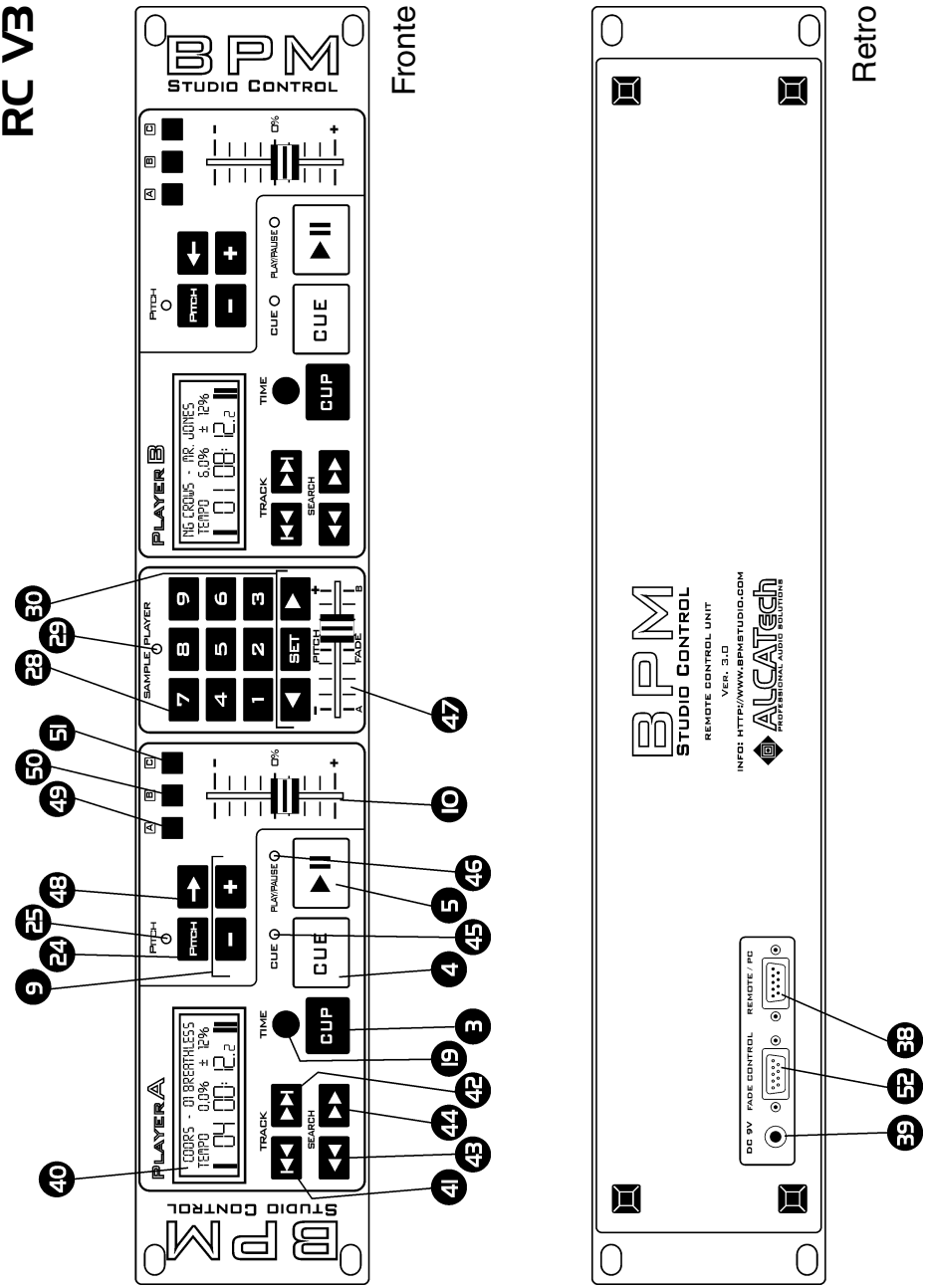
(Sampler-LED **[29]** leuchtet grün)



Il volume del sample player può essere regolato attraverso i due controlli [VOLUME]. è possibile manipolare anche la velocità (Pitch) del sample player.

4.8.3. Configurazione di Sample Player:
BPM Studio supporta uscite di dispositivi differenti attraverso diversi canali di schede audio. Tuttavia, se non ci sono abbastanza canali disponibili, il sample player può condividere i due canali di uscita dei player A e B. In Opzioni Programma, tabella registro Audio I/Oè inserito per il sample player semplicemente lo stesso canale come per player A. Utilizzando BPM Studio, vengono adoperati i tasti assegnati ◀ e ▶ per determinare se l'uscita sia combinata con quella del player A o B. Si prega di fare attenzione al fatto che lo spostamento dei titoli richiede un paio di secondi. Anche questo verrà indicato dal LED del sampler. Il sampler sarà pronto quando il LED sarà nuovamente verde.

RC V3


Fronte
Retro
BPM
STUDIO CONTROL
PLAYER A
PLAYER B
PITCH
CUE
CUP
PLAY/PAUSE
TIME
TRACK
SEARCH
SAMPLE
SET
FADE
REMOTE CONTROL UNIT
VER. 3.0
INFO: HTTP://WWW.BPMSTUDIO.COM
ALCATech
PROFESSIONAL AUDIO SOLUTIONS
DC 9V
FADE CONTROL
REMOTE / PC

5. Unità di controllo remoto RC V3

L'operazione di base di RC V3 è identica a quella dell'area in alto nella finestra del programma. Se l'unità di controllo remoto è registrata in Opzioni Programma, il programma controllerà all'avvio se l'unità di controllo remoto è connessa e pronta.

Installazione

(Fare riferimento anche ai promemoria per la connessione delle unità di controllo remoto, e ai promemoria per l'avvio iniziale del programma a pagina 13)

Questa unità di controllo remoto verrà connessa con la porta seriale del PC(COM1 o COM2) attraverso la connessione ***[REMOTE/PC]*** **[38]** ae il cavo in dotazione. È fornita anche un'ulteriore unità di alimentazione.

Ora avviare BPM Studio e aprire la tabella registro per le unità di controllo remoto. È necessario effettuare le seguenti regolazioni:

COM1 / COM 2

Selezionare la porta COm alla quale è connessa l'unità di controllo remoto.

☑ **RC Active**

Selezionare questa casella per informare il sistema della presenza di un'unità di controllo remoto. D'ora in avanti il programma controllerà ad ogni avvio se l'unità è presente e pronta.

Operazione

L'unità di controllo remoto è divisa in sezioni per i player A e B, e per il Sample Player. La funzionalità di base corrisponde alle descrizioni del modulo alle pagine relative a Player e Sample Player.

Se all'avvio il programma trova un'unità di controllo remoto esterna, e i controlli di questa unità sono configurati per Pitch, verranno bloccati i controlli pitch nella finestra del programma del player. Quindi è possibile effettuare modifiche pitch esclusivamente dall'unità di controllo remoto. Gli slider sul monitor indicano semplicemente la posizione degli slider nell'unità. In Opzioni Programma, tabella registro unità di controllo remoto, è possibile assegnare una funzione agli slider e ai tasti multifunzione programmabili. I due slider nei due player [10] (Slider A e B in Opzioni Programma) possono essere utilizzati per controllare il pitch o, in alternativa, il volume. Pertanto, utilizzando un notebook è possibile mixare senza un'unità di controllo remoto, e il pitch verrà regolato dal software. Lo slider in Sample Player [47] (Slider C in Opzioni Programma) può essere programmato per controllare il volume del sample, il pitch, o per sfumare manualmente fra playerA e player B.

Anche i tasti multifunzione, nell'angolo in alto a destra dei due player [49], [50], [51], possono essere configurati per funzioni differenti.

Comandi sulla parte frontale del dispositivo:

[3] Tasto-Cue-Play

Questo tasto combina i due tasti Cue e Play. Se il player è in modalità play (il LED verde **[46] è acceso**, cliccando sul tasto ***[Cue-Play]*** tornerà indietro al Cue Point precedente e inizierà la riproduzione da lì. Se il player è in modalità pause, salterà al Cue Point corrente e inizierà la riproduzione da Ì.

Funzione Cue-Play alternata

Alternativamente alla funzione del [Cue-Play] descritta sopra, è possibile selezionare altre varianti all'interno di Opzioni Programma. Se questa altra variante è selezionata, la traccia sarà avviata cliccando su [Cue-Play] e la riproduzione continuerà fintanto che il tasto sarà mantenuto premuto. Rilasciando il tasto la traccia verrà reimpostata sul Cue Point corrente.

[4] Tasto-Cue

Cliccando su questo tasto il player tornerà al Cue Point precedente, ed entrerà in modalità pause.
Mantenendo premuto questo tasto per più di un secondo, il player tornerà all'inizio della traccia. Di nuovo premendo per poco più di un secondo, tornerà a quel Cue Point.

[5] Tasto-Play

Cliccando su questo tasto il player comincerà la riproduzione dalla sua posizione corrente, o dal Cue Point assegnato. Cliccando nuovamente il player entrerà in modalità pause.
La posizione di partenza corrente del player verrà salvata come Cue point se il tasto viene nuovamente premuto, e può essere ancora localizzato in qualunque momento con il tasto [Cue].

[9] Tasti-Pitch-Bend

Con questi tasti è possibile aumentare o diminuire temporaneamente la velocità di riproduzione. Uno strumento indispensabile nella sincronizzazione del tempo di due tracce.

[10] Comando-Pitch

Regolare questo comando alla velocità di riproduzione desiderat. Sul display [40] la deviazione sarà indicata in %.
Questo comando è attivo solo quando il tasto ***[Pitch]*** - **[24]** e il Pitch-LED **[25]** sono accesi.

[19] Tasto-Time

Con questo tasto [40] è possibile alternare la modalità di visualizzazione del tempo nel display fra tempo trascorso e tempo rimanente

[24] Tasto-Pitch

Questo tasto può bloccare le regolazioni della velocità di riproduzione con il [Comando Pitch] [10]. Il Pitch LED [25] indicherà lo stato corrente

[25] Pitch-LED

Questo LED indica se il Pitch control **[10]** è attivo.

[28] Tasti-Sample da 1 a 9

Questi tasti di Sample Player di BPM Studio attivano i sample da 1 a 9. Leggere il Capitolo Sample Player di questo manuale per apprendere le diverse possibilità di lavorare con i sample.

[29] LED-Status-Sampler

Lo status LED in tre colori indica la modalità del Sample Player. Se verde, il Sample Player è pronto. Arancione indica pronto in modalità scratch. Un LED rosso indica che i dati sono stati caricati nel Sampler. Durante questo intervallo non è possibile riprodurre alcun sample.

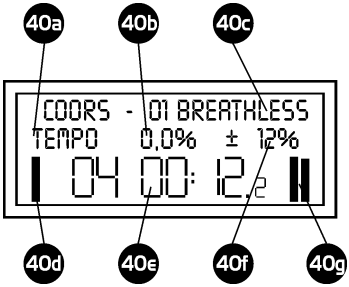
[30] Comando-Sampler, comando Preview Player

Con i due tasti e è possibile assegnare l'uscita del Sample Player o al Player A o al Player B. Questo è necessario solamente se il Sample Player non ha un proprio canale di scheda audio assegnato, oppure sono disponibili solamente due canali. (a seconda delle caratteristiche hardware e software del vostro sistema). Il tasto [0] interrompe la riproduzione di tutti i sample.

Controllo di Preview-Players:
Quando il Sample Player è in modalità pause, ovvero nessun sample è riprodotto, è possibile avviare preview player dall'Archivio File mediante il tasto [0]. Ora il titolo selezionato verrà riprodotto in un canale monitor e può essere schermato indipendentemente dal programma corrente. In questa modalità i due tasti e funzionano come indietro e avanti veloce.

[40] Display-LCD

Nel diaplay LCD sono indicate le caratteristiche più importanti di un determinato player.



[40a] Indica se il controllo di velocità è applicato con o senza la funzione di velocità principale (Su questo l'unità di controllo remoto solamente nella finestra del programma dei due player)

[40b] La deviazione della traccia dalla sua velocità standard in percentuale

[40c] Titolo corrente. Qui sono indicati, estratti dalla tag ID3, il titolo e l'artista di questo file MP3. Questo display scorrerà automaticamente se in questa tag non possono essere visualizzate tutte le informazioni. Se dovessero verificarsi problemi con l'esecuzione del sistema, questo scorrimento può essere disattivato in Opzioni Programma, sulla tabella registro unità di controllo remoto

[40d] Indica il Preload-Buffer

[40e] Tempo di riproduzione corrente (Può essere alternato fra ESEGUITO e RIMANENTE con il tasto ***[TIME]*** **[19])**

[40f]Indica la gamma pitch selezionata. Questa selezione può essere effettuata attraverso i tasti multifunzione A, B, C (**[49]**, **[50]** und **[51]**) se questo è stato impostato in Opzioni Programma (Vedi anche pagina 11).

[40g] Segnale indicatore di livello

da [41] a [44] Tasti-Track- e Search

Con i tasti track potete selezionare titoli dalla playlist correntemente caricata. I tasti search sono usati per impostazioni esatte di Cue Point. Per questo scopo una porzione ridotta di tracce verrà prodotta come loop. La posizione di questo loop verrà poi modificata con i tasti search.
Leggere inoltre il capitolo di questo manuale relativo ai player.

[45] Cue-LED

Questo LED si accenderà se il player entra in modalità pause.

[46] Play-LED

Questo LED si accenderà se il player entra in modalità play.

[47] Fader manuale vedi Sampler Pitch

Il comando orizzontale sotto sample Player può essere utilizzato come fader manuale, comando di volume campione, o comando del sample player. Le impostazioni relative sono definite in Opzioni Programma, tabella di registro controllo remoto.Quando impostato come fader manuale, è possibile creare crossfade fra i player A e B senza un mixer esterno.

[49], [50], [51] Tasti universali

I tasti universali possono essere verificati in Opzioni Programma, sezione Controllo Remoto, ogni volta come spiegato sotto:

Taste A [49]:
- Gamma-Pitch 1
- Monitor diPlayer A
- Loop-Sampler Record

Taste B [50]:
- Gamma-Pitch 2
- Monitor di Player B
- Loop Sampler Stop

Taste C [51]:
- Gamma-Pitch 1
- Monitor di CD Player
- Loop Sampler Play

[38] Collegamento per il cavo seriale (Retro)

Connettere la presa (9-pin, Sub-D) dell'Unità di Controllo Remoto al vostro PC attraverso il cavo seriale. La lunghezza massima di un cavo è di 15 metri, tuttavia raccomandiamo di utilizzare un cavo non più lungo di 10 metri.

[39] Collegamento per il cavo di alimentazione (Retro)

Connettere la fonte di alimentazione (9V, almeno 500 mA).

[52] Collegamento per il cavo Fader Start (Retro)

Connettere a questa presa (9-pin, Sub-D) il Fader start, optional disponibile come accessorio presso ALCATech. Si prega di leggere le istruzioni su "Fader start" nelle pagine seguenti del manuale prima di usarlo per la prima volta.

Funzioni Fader start RC V3

(BPM Studio pro / HW da Vers. 3.00B)

Le funzioni Fader start lavorano solo con Unità di Controllo Remoto dalla versione 3.00 B. In accrodo con l'Unità di Controllo Remoto (fader start abilitato) attraverso l'Adattatore-Fader-Start (accessorio speciale) o un normale cavo jack per stereo 3,6 mm. Se avete acquisto un adattatore separatamente o in un tempo successivo, si prega di fare attenzione alle istruzioni di installazione nei capitoli relativi al Controllo Remoto.

A partire dalla Vers. 3.00 B verranno supportati:Mixer con Reedcontact o microsensore, per Mixer con comando d'impulso (per esempio Pioneer) è richiesta la versione 3.00 C.

Il numero della vostra versione di Unità di Controllo Remoto verrà mostrata all'avvio del Programma di BPM Studio (Cliccando su CTRL, la finestra di dialogo rimarrà visibile finché il tasto sarà rilasciato)

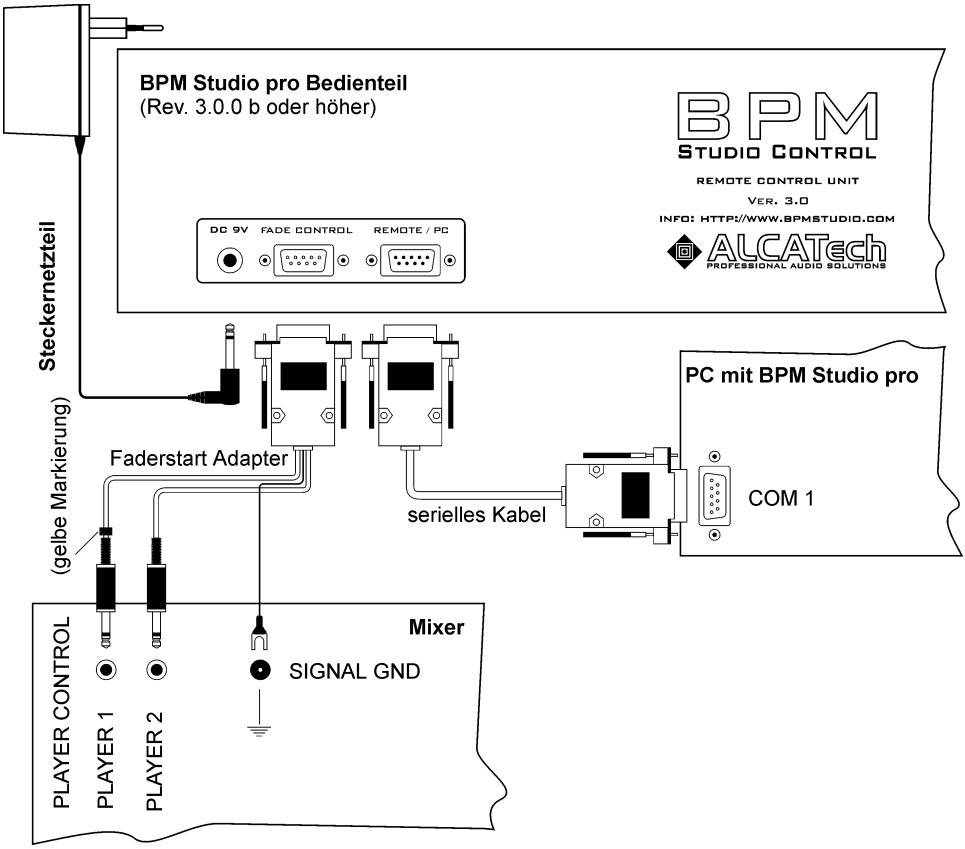
In Opzioni Programma, potete scegliere le seguenti diverse modalità di operazione:

☑ **Fader Start** *(Opzioni Programma / Unità di Controllo Remoto)*
Se questa casella è attiva, il Player viene avviato quando viene inserito il comando del mixer esterno

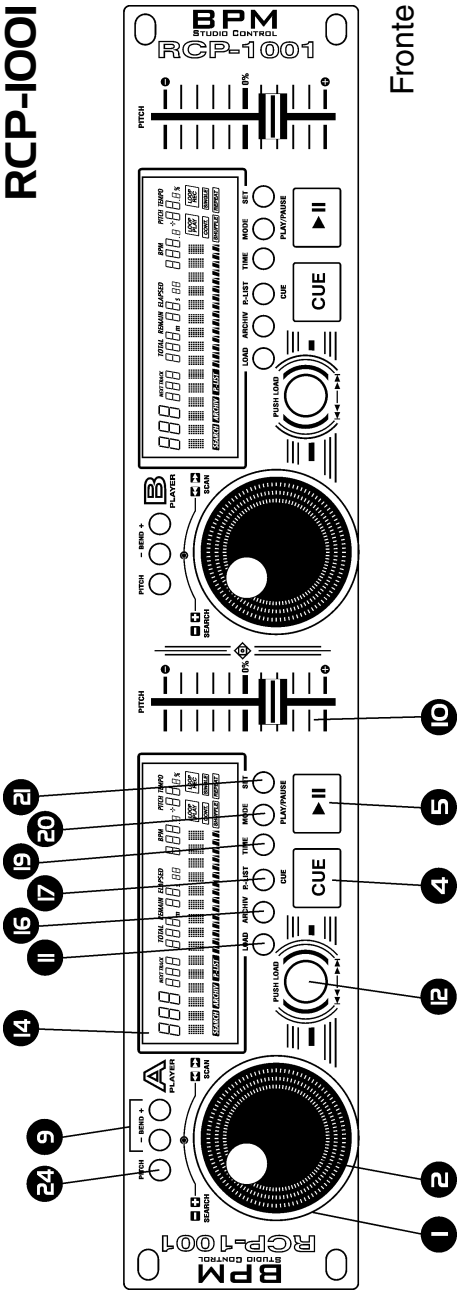
☑ **Fader Stop** *(Opzioni Programma / Unità di Controllo Remoto)*
Se questa casella è attiva, il Player viene interrottoquando viene estratto il comando del mixer esterno.

Funzioni Fader Start RC V3 *(BPM Studio pro / HW da Vers. 3.00B)*

In questo modo potete collegare l'adattatore Fader start all'unità di Controllo Remoto e ad un Mixer esterno



RCP-1001


Fronte
BPM
STUDIO CONTROL
RCP-1001
PITCH
0%
TOTAL
REMAIN
ELAPSED
TIME
MODE
SET
PLAY/PAUSE
CUE
LOAD
ARCHIV
P-LIST
PUSH LOAD
PLAYER
SCAN
SEARCH
– BEND +
1
2
4
5
9
10
11
12
14
16
17
19
20
21
24

Retro
ALCATech
PROFESSIONAL AUDIO SOLUTIONS
BPM STUDIO CONTROL
INFO: HTTP://WWW.BPMSTUDIO.COM
GND
FADE START
P-START
REMOTE / PC
DC IN
A
PLAYER
B
A/B
Typ: RCP-1001
VERSION 4.0
S/NO: 3314-014500
36a
36
37
38
39

6. Unità di Controllo Remoto RCP-1001

L'Unità di Controllo Remoto RCP-1001 è una versione semplice di RCP-2001 con una gamma di funzioni limitata. Lavora con BPM Studio Professional e con BPM Studio LE ex Versione 4. Oltre ai display VFD molto chiari, è equipaggiata esattamente come RCP-2001, con un Selettore Traccia e Rotelle Jog Shuttle. Fra le altre cose, permette di scegliere i titoli direttamenente dagli archivi file (solo con il software BPM Studio Pro). Se l'Unità di Controllo Remoto Esterna è registrata in Opzioni Programma, il programma esamina durante l'avvio se l'Unità di Controllo Remoto è presente e operativa.

Installazione

(Si prega di leggere le istruzioni su come connettere le Unità di Controllo Remoto a pagina 12 e le istruzioni su come avviare il programma la prima volta a pagina 11)

Connettere il collegamento dell'Unità di Controllo remoto ***[REMOTE/PC]*** **[38]** a una porta seriale (COM1 oder COM2) del vostro computer. Un supporto di alimentazione è dato dall'adattatore di alimentazione consegnato. Dovrebbero essere eseguite le seguenti impostazioni:

COM1 / COM 2

Selezionare la porta seriale a cui è collegata l'unità di Controllo Remoto

☑ **RC Active**

Selezionare questa casella per informare il sistema che è connessa un'Unità di Controllo Remoto

Operazione

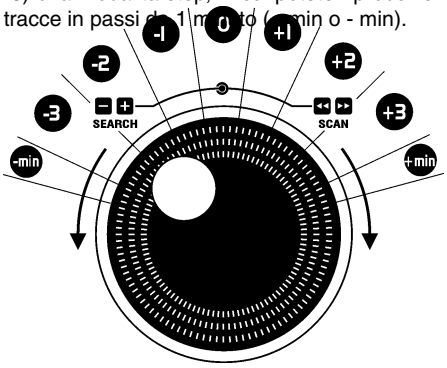
L'Unità di Controllo Remoto contiene un comando per i player sia A sia B. La funzionalità di base è la stessa come descritta nella sezione del manuale dedicata al player. Quando il programma, al suo avvio, trova un'Unità di Controllo Remoto esterna, e l'Unità di Controllo Remoto ha il tasto pitch attivo, allora lo slider pitch di entrambi i player è bloccato. Solo l'Unità di Controllo Remoto esterna può modifcare il pitch. Lo slider sullo schermo mostra semplicemente la posizione dello slider sull'Unità di Controllo Remoto. Utilizzando la tabella opzioni dell'Unità di Controllo Remoto in Opzioni Programma, potete programmare le barre di scorrimento. Sono regolabili sia in base al Pitch sia in base al Volume. Se state usando la versione notebook, è anche possibile mixare senza un mixer esterno. L'impostazione del Pitch verrà assunta dal software.

Elementi di comando nella parte frontale del dispositivo:

[1], [2] Rotella Jog Shuttle

La rotella Jog Shuttle vi permette di usare in modo facile ed ergonomico molte delle funzioni di BPM Studio. L'anello esterno [1] e il disco interno [2] lavorano con sensibilità al tocco. Se l'anello è mosso ulteriormente, per es. se è mosso più velocemente, allora il parametro di modifica del player verrà effettuato più velocemente. La rotella Jog Shuttle ha tre modalità di operazione: modalità Search, Cue e Archivio.

Rotella Jog Shuttle in modalità Search:
Questa è la modalità standard, attiva durante la riproduzione di ciascun titolo. La modalità Search verrà mostrata nel display **[14]** con il simbolo SEARCH
Potete influenzare la riproduzione del brano caricato o suonato muovendo la rotella.
Potete muovere la traccia caricata in avanti o in direzione opposta usando l'anello esterno. In accordo all'angolo di curva dell'anello [1], ci sono tre diverse velocità disponibili (+1, +2, +3 o -1, -2, -3) o la modalità step, in cui potete riprodurre le tracce in passi da -1 mosso (+ min o - min).



Usando il disco interno [2] della rotella Jog Shuttle, questo titolo verrà accelerato o rallentato. Lavora anche quando il titolo rallenta direttamente dalla funzione BRAKE o dall'avvio.

Rotella Jog Shuttle in modalità Cue:
Se il Player è in Modalità Pause, un Cue Point verrà impostato esattamente con il disco interno [2]. Se il player è fermo e il disco verrà mosso di uno step, il player entrerà in questa modalità e 160ms della posizione di riproduzione corrente verranno ripetutamente riprodotti come Loop. Questa posizione può essere adesso esattamente posizionata prima del prossimo Beat. Cliccando nuovamente sul tasto Cue verranno adottati i cambiamenti del Cue Point.

Beat-Stepping:
Se in modalità Cue, il tasto [11] [***LOAD]*** viene premuto ulteriormente, potrete muovervi esattamente passo passo in avanti o indietro su un Beat della traccia. Leggere anche il capitolo "Beat Stepping utilizzando BPM Studio".

Rotella Jog Shuttle in modalità Archivio:
In modalità Archivio potete navigare comodamente in Archivio File o Archivio Playlist utilizzando questa rotella. Potete anche alternare fra le modalità più adatte utilizzando i tasti ***[ARCHIVIO]*** [16]o ***[P.-LIST] [17].*** La modalità archivio è mostrata nel display dai simboli ARCHIV o P.-LIST. Scegliere il gruppo deisderato nella parte sinistra della fnestra di archivio utilizzando l'anello esterno [1]. Ancora una volta potete scegliere fra quattro differenti livelli di velocità. -1 o +1 muove esattamente un gruppo in avanti o indietro. +2/+3 0 -2/-3 presenta due diverse velocità di ricerca nella lista con i gruppi. + min/- min muove infine la barra di selezione all'inizio o alla fine della lista. Un gruppo verrà aperto restando piú di un secondo in un gruppo utilizzando la barra di selezione. Inoltre, con la Rotella Jog, è possibile selezionare i sottogruppi. Adesso in questo caso potete caricare il gruppo completo in Playlist cliccando sul tasto [LOAD], [11].
Potete anche selezionare qualsiasi titolo dal gruppo utilizzando il disco interno [2]. È possibile caricare anche mediante il tasto [LOAD], [11]. Con un semplice click, il titolo verrà caricato in Playlist secondo una posizione designata.

Se volete riprodurre la traccia immdeiatamente, caricatela nella Playlist cliccando due volte. Il gruppo o il titolo appena selezionato verrà visualizzato nel display **[14]** durante la selezione utilizzando la Rotella Jog. Pertanto è possibile operare nell'Archivio senza tenere costantemente d'occhio il monitor. Potete tornare alla modalità Search cliccando di nuovo sui tasti [ARCHIVIO] o [P.List], [16], [17]. La modalità Archivio termina automaticamente dopo 10 secondi senz alcuna selezione.

[4] Tasto-Cue

Cliccando su questo tasto il player torna all'ultimo Cue Point ed entra in modalità Cue.
Mantenendo il tasto Cue premuto per più di 1 secondo, il player torna all'inizio del titolo o premendolo per un altro secondo muove verso il Cue Point corrente.

[5] Tasto-Play

Premendo questo tasto si avvia il player dalla posizione corrente (per es. il Cue Point). Se si preme di nuovo il tasto Play, il player entra in modalità Pause. La posizione d'avvio corrente del player (prima che si prema nuovamente il tasto Play) è memorizzata come Cue Point e può essere avviata di nuovo premendo in ogni momento sul tasto [Cue].

[9] Tasti-Pitch-Bend

Con questi tasti, potete temporaneamente aumentare o diminuire la velocità di riproduzione. Questi tasti sono strumento indispensabile per sincronizzare i Baet della seconda traccia. Sono utilizzati per navigare a tempo in un titolo se il Player è in modalità Cue (Vedi anche il capitolo "Beat Stepping utilizzando BPM Studio").

[10] Pitch-Slider

Imposta la velocità di riproduzione desiderata utilizzando il Pitch Slider. La velocità reale in BPM viene visualizzata sul display [14], cosí come la differenza in percentuale. Lo slider è attivo solo se il tasto [Pitch][24] è acceso, e il Pitch-LED [25] lampeggia.

[11] Tasto-LOAD

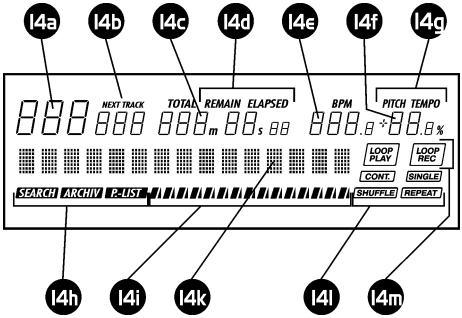
La funzione di questo tasto dipende dalla modalità della Rotella Jog Shuttle impostata [1] e [2]. In modalità Search [standard], il prossimo titolo della playlist viene caricato nel Player cliccando sul tasto [LOAD].
In modalità Cue, un'ulteriore pressione del tasto [LOAD] causerà un cambiamento della posizione corrente del Cue Point in base al tempo o al tatto (Vedi capitolo "Beat Stepping utilizzando BPM Studio"). In modalità Archivio, cliccando sul tasto [LOAD] caricherete il titolo selezionato nella playlist utilizzando la Rotella Jog Shuttle. Il titolo verrà immediatamente caricato nel Player con un doppio click.
Mantenendo il tasto premuto per più di 3 secondi la Playlist verrà completamente sostituita dal gruppo o dalla playlist in archivio.

[12] Selettore-Traccia

Potete muovervi all'interno della Playlist utilizzando il selettore traccia. Un giro completo dell'anello muove la posizione di 24 tracce. Se navigate all'interno di liste molto ampie, premendo e ruotando il selettore traccia allo stesso tempo, potete muovervi di dieci passi alla volta. Premendo il tasto il titolo selezionato verrà caricato nel Player.

[14] Display-VFD

Nel diplay VFD, tutti i parametri e le modalità di attività di ogni rispettivo Player verranno mostrate come segue:



[14a] Indica il numero di Tracce caricate

[14b] Indicatore NEXT TRACK.
(Non attivo da RCP-1001)

[14c] Mostra il tempo. Il tempo di riproduzione di un titolo è visualizzato in minuti (m), Secondi (s) e decine di secondi. Le informazioni sul tempo possono essere alternate utilizzando il tasto ***[TIME]***, **[19]**. Le alternative sono: tempo totale di una traccia (ELAPSED), tempo diriproduzione rimanente (REMAIN) e tempo totale di riproduzione della playlist rimanente (TOTAL).
Se il Player È in modalità Cue, allora verrà mostrato il Cue Point corrente.

[14d] Modalità di operazione del display del tempo, alterabile mediante il tasto ***[TIME],*** **[19]**

[14e] Indicatore valore BPM, qui il display mostrerà il valore BPM preso dalla tag ID3 della traccia caricata, o il valore di tempo reale in BPM Counter.

[14f] Mostra il valore Pitch in percentuale.

[14g] Mostra il tipo modalità Pitch. In accordo con la modalità scelta nel pannello del programma, vedrete se i cambiamenti di velocità lavoreranno con o senza i cambiamenti di livello del suono (Master-Tempo)

[14h] Mostra la modalità della Rotella Jog. Utilizzando i tasti Archivio [16], [17], è possibile muoversi fra le modalità di operazione della Rotella Jog.
ARCHIV indica Modalità Archivio File, P-LIST indica Modalità Archivio Playlist, e SEARCH indica Modalità Search (modalità d'operazione standard)

[14i] L'indicatore barra mostra la posizione corrente della traccia.

[14k] Il display del titolo mostra il titolo correntemente caricato e il suo interprete sulla base della tag ID3 del file MP3. Il display scorre automaticamente quando i dati non possono essere presentati completamente. Se verificate problemi nell'esecuzione del vostro sistema, è possibile disattivare lo scorrimento dei titoli in Opzioni Programma Unità di Controllo Remoto.
Questo display può anche essere usato per diverse informazioni supplementari. In modalità archivio, per esempio, il relativo gruppo selezionato, la Playlist o il titolo in archivio verranno qui visualizzati temporaneamente.

[14l] Mostra le quattro ulteriori funzioni:
Single-/Continous Play, Shuffle e Repeat. La programmazione può essere effettuata mediante i tasti ***[MODE]***, **[20]** e ***[SET]***, **[21]**.

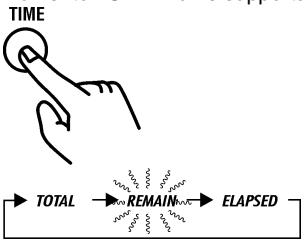
[14m] Display per Loop-Sampler.
(Non attivo da BPM Studio LE e RCP-1001)

[16], [17] Tasti-Archivio

Con il tasto ***[ARCHIVIO]*** **[16]** potete impostare la Rotella Jog **[1,2]** in modalità Archivio File. Un simbolo sul display fungerà da ulteriore indicazione. Il tasto ***[P.-LIST]*** **[17]** imposta la modalità Archivio Playlist. Cliccando nuovamente sul tasto si ritornerà alla modalità Search (il ritorno a tale modalità avverrà automaticamente se non viene premuto nessun tasto per almeno 30 secondi, e se durante questo intervallo di tempo non avete agito sulla Rotella Jog Shuttle).

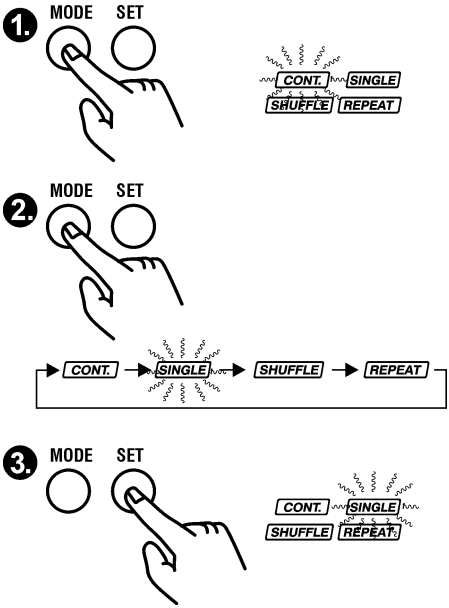
[19] Tasto-Time

Con questo tasto modificate la modalità di visualizzazione del tempo di riproduzione nel display [14], alternando fra tempo totale (ELAPSED) e tempo rimanente (REMAIN) di una traccia (al momento TOTAL non è supportato).



[20] Tasto-MODE

Con questo tasto potete programmare quattro funzioni ulteriori: Single-/Continuous-Play, Shuffle e Repeat.
Cliccando più volte sul tasto [MODE] potete selezionare una delle modalità. Un indicatore corrispondente lampeggerà nel display.



dOra, utilizzando il tasto ***[SET]***, **[21]** potete attivare o disattivare la funzione.

Continous Play ***CONT.***:
Se questa modalità è attiva, il titolo successivo verrà caricato e riprodotto automaticamente alla fine di quello corrente.

Single Play ***SINGLE***:
se questa modalità è attiva, il titolo successivo verrà automaticamente caricato ma non riprodotto alla fine di quello corrente

Shuffle ***SHUFFLE***:
Le tracce nella playlist verranno riprodotte in ordine casuale. Ogni cambiamento nella Playlist genererà un nuovo ordine di titoli di una lista finché questa modalità resterà attiva.

Repeat ***REPEAT***:
Se questa funzione è attiva, la traccia riprodotta continuerà a ripetersi. Se questa funzione è spenta, la riproduzione seguirà l'ordine della playlist.

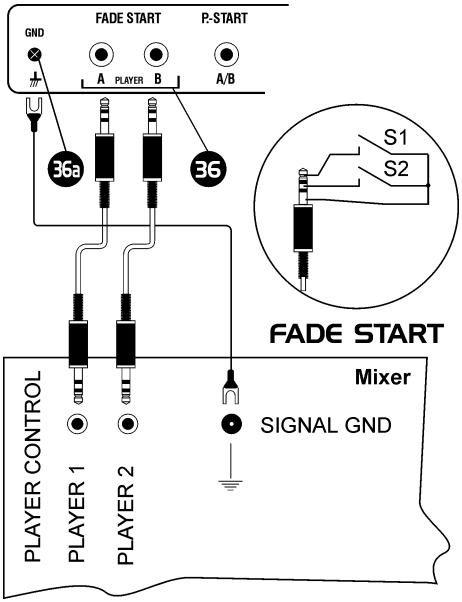
[21] Tasto-SET

(Anche tasto Match BPM) Premendo il tasto standard in Modalità Standard, il corrente valore BPM del rispettivo Player (Master) verrà ricoperto. Leggere anche "Beat Matching utilizzando BPM Studio". Si prega di leggere in questo capitolo la descrizione esatta della funzione del tasto SET. Se è attiva la Modalità Programmazione (tasto [MODE], [19] premuto), mediante il tasto SET si attiverà o disattiverà tale funzione.

[24] Tasto-Pitch

Con questo tasto potete disattivare le impostazioni della velocità di riproduzione attraverso il ***[Pitch-Slider]*** , **[10]**

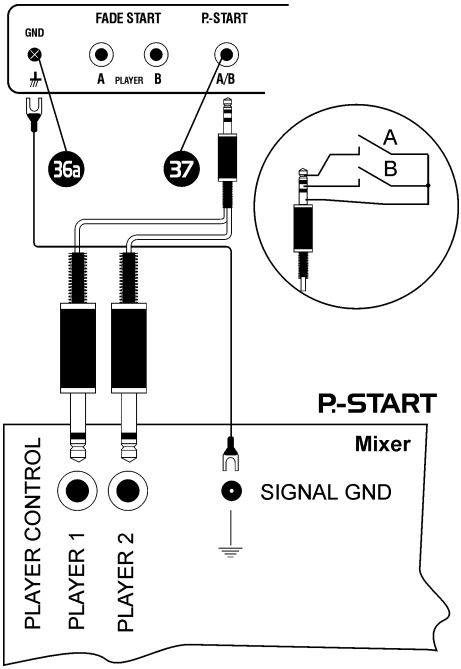
Collegamenti posteriori:



[36] Collegamento entrata Fader Start

Questo collegamento lavora con tutti i mixer che hanno una funzione fade/start disponibile, per esempio la serie Pioneer. Connettere la presa dell'Unità di Controllo Remoto (jack 3,5 cm) al vostro mixer utilizzando un cavo universale. Connettere la presa a terra (GND, **[36a])** con la presa a terra del mixer.

Funzionamento:
Entrambi i Player sono controllati da un jack stereo esterno da 3,5 mm. Il player si avvia bloccando il contatto S1 (temporaneamente o costantemente) e s'interrompe quando il contatto S2 è bloccato (temporaneamente o costantemente). Attraverso le opzioni programma potete attivare fade start e anche interrompere il fade separato. Non installare la presa a terra come il dispositivo di terra! Questo eviterà un breve circuito fra il dispositivo e la presa a terra.



[36a] Dispositivo a terra

Connettere il dispositivo a terra (GND) al basso del mixer.

[37] Entrata Remote Start (P.-START)

Questa entrata lavora con i mixer attraverso la funzione Remote Start (o Puls Start). Un esempio potrebbe essere uno dei modelli BEHRINGER. Entrambi i player saranno controllati mediante l'utilizzo di un contatto. Le connessioni al mixer sono effettuate generalmente con jack mono stereo 6,3 mm. Le connessioni a BPM Studio Unità di Controllo Remoto RCP-1001- da RCP-2001 possono essere effettuate tramite un jack stereo da 3,5 mm. Quindi, si prega di utilizzare un adattatore connettendo un jack stereo 3,5 mm con un mono jack 6,3 mm. L#entrata Remote Start deve essere scelta in Opzioni Programma (tabella registro "Remote Control", Checkbox "Puls Start"). Infine potete attivare Fader Start e Fader Stop.

Funzionamento:
Il Player A è attivato bloccando il contatto A, e interrotto bloccando nuovamente il contatto. Lo stesso vale per il Player B e il contatto B. Qttraverso le Opzioni Programma potete attivare fade start e anche interrompere il fade separato.

[38] Collegamento cavo seriale.

Connettere la presa (9-pin, Sub-D) dall'Unità di Controllo Remoto con il cavo seriale in dotazione al vostro PC. La lunghezza massima di un cavo è di 15 m, tuttavia raccomandiamo di utilizzare cavi della lunghezza di non più di 10m.
Un altro collegamento per connettere fonti di alimentazione e connessioni seriali si trova sulla parte sinistra del contenitore. Questo rende possibile l'utilizzo di Unità di Controllo Remoto anche in un dispositivo da tavolo, senza prese fastidiose sul lato posteriore del dispositivo. Per l'utilizzo è necessario disporre di un cavo speciale, disponibile presso il vostro rivenditore ALCAtech oppure direttamente da ALCATech.

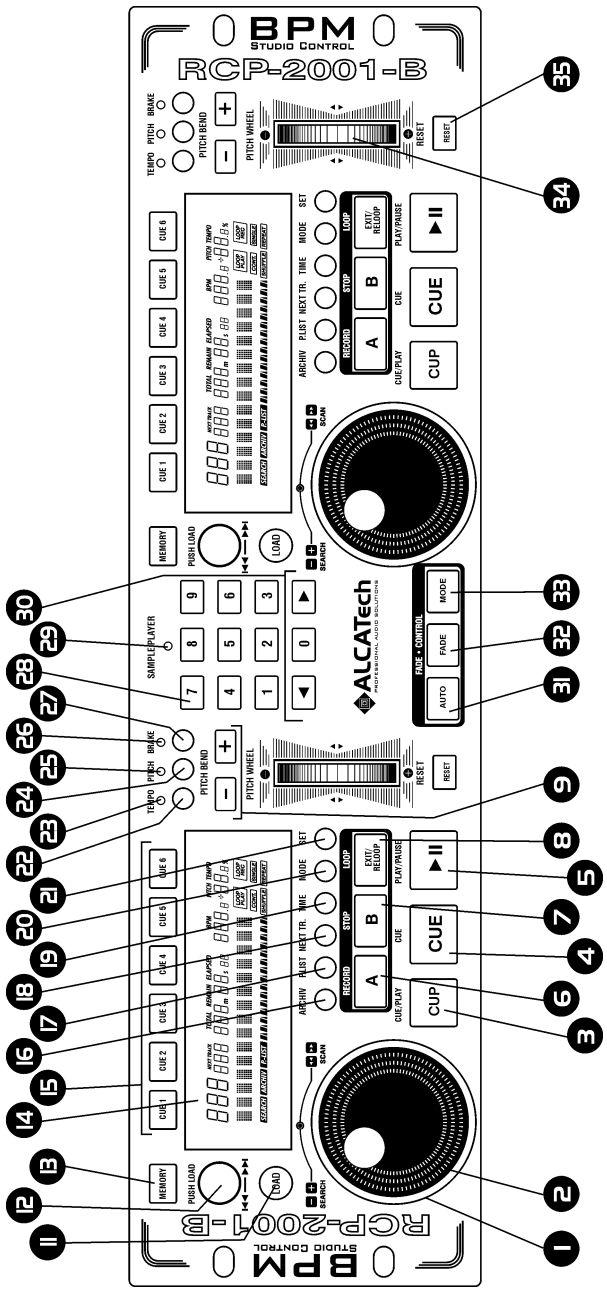
[39] Collegamento alimentatore

Connettere il cavo di alimentazione in dotazione (12V, mindestens 1A) a questo collegamento.

diese Seite ist zu entfernen und durch das Doppelblatt zu ersetzen

RCP-2001-B

Fronte



RCP-2001-B

Retro

7. Unità di Controllo Remoto RCP-2001

RCP-2001-B con Rotella Pitch

L'Unità di Controllo Remoto RCP-2001 è disponibile in due design differenti. RCP-2000-A è dotato di un Pitch-Slider convenzionale. RCP-2001-B è dotato di Rotelle Pitch sviluppate da ALCATech. Queste rotelle abilitano a generare indipendenti cambiamenti di valore Pitch in entrambi i Player, fra Software e Unità di Controllo Remoto. Questo è importante specialmente nell'utilizzo della funzione BPM Match o nella connessione di diverse Unità di Controllo Remoto. Non da ultimo, è anche possibile effettuare sottili regolazioni di valori Pitch fino a passi d0,1%. RCP-2001 lavora con BPM Studio LE e Professional dalla versione 4 in avanti. Oltre al display VFD facilmente leggibile, è dotato di tasti DirectCue, Loop, Sampler eRotelle Jog Shuttle. Fra le altre cose, permette una diretta selezione delle tracce dagli archivi File (solo nel software BPM Studio Pro).

Installazione

(Leggete anche le istruzioni su come connettere le Unità di Controllo Remoto a pagina 12 e le istruzioni su come avviare il programma la prima volta a pagina 13)

Connettere il collegamento di Unità di Controllo Remoto ***[REMOTE/PC]*** **[38]** a una porta seriale (COM1 oder COM2) del vostro computer utilizzando il cavo in dotazione. Una fonte di alimentazione è fornita dall'adattatore consegnato. Tutte le impostazioni verranno realizzate dalla tabella registro Controllo Remoto e sono descritte dettagliatamente nel capitolo 3.18 "Opzioni Programma".

RCP-2001-A con Pitch Slider

Operazione

L Unità di Controllo Remoto comanda sia il Player A sia il Player B. La funzione essenziale dell'unità corrisponde alla descrizione del player nelle pagine relative in questo manuale. Se il programma trova un'Unità di Controllo Remoto esterna, e gli slider dell'Unità di Controllo Remoto sono configurati al Pitch durante l'avvio, allora i Pitch slider di entrambi i Player sono impostati nell'interfaccia del pannello di controllo.

È possibile effettuare modifiche ai Pitch, ma solo mediante l'Unità di Controllo Remoto esterna.

Gli Slider sullo schermo mostreranno esclusivaemnte la posizione degli slider.

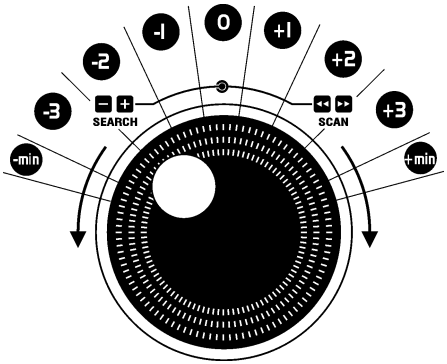
Utilizzando la tabella di opzioni Controllo Remoto in Opzioni Programma, potete programmare le barre di scorrimento di RCP-2001-A. Sono regolabili sia in base al Pitch sia in base al Volume. Se state utilizzando la versione notebook, è possibile mixare con RCP-2001-A senza l'utilizzo di mixer esterni. L'impostazione del PC verrà adottata dal software.

Elementi di comando nella parte frontale del dispositivo:

[1], [2] Rotella Jog Shuttle

La rotella Jog Shuttle vi permette di usare in modo facile ed ergonomico molte delle funzioni di BPM Studio. L'anello esterno [1] e il disco interno [2] lavorano con sensibilità al tocco. Se l'anello è mosso ulteriormente, per es. se è mosso più velocemente, allora il parametro di modifica del player verrà effettuato più velocemente. La rotella Jog Shuttle ha tre modalità di operazione: modalità Search, Cue e Archivio.

Rotella Jog Shuttle in modalità Search:
Questa è la modalità standard, attiva durante la riproduzione di ciascun titolo. La modalità Search verrà mostrata nel display **[14]** con il simbolo SEARCH
Potete influenzare la riproduzione del brano caricato o suonato muovendo la rotella.
Potete muovere la traccia caricata in avanti o in direzione opposta usando l'anello esterno. In accordo all'angolo di curva dell'anello [1], ci sono tre diverse velocità disponibili (+1, +2, +3 o -1, -2, -3) o la modalità step, in cui potete riprodurre le tracce in passi da 1 minuto (+ min o - min).



Usando il disco interno [2] della rotella Jog Shuttle, questo titolo verrà accelerato o rallentato. Lavora anche quando il titolo rallenta direttamente dalla funzione BRAKE o dall'avvio.

Rotella Jog Shuttle in modalità Cue:
Se il Player è in Modalità Pause, un Cue Point verrà impostato esattamente con il disco interno [2]. Se il player è fermo e il disco verrà mosso di uno step, il player entrerà in questa modalità e 160ms della posizione di riproduzione corrente verranno ripetutamente riprodotti come Loop. Questa posizione può essere adesso esattamente posizionata prima del prossimo Beat. Cliccando nuovamente sul tasto Cue verranno adottati i cambiamenti del Cue Point.

Beat-Stepping:
Se in modalità Cue, il tasto [11] [***LOAD]*** viene premuto ulteriormente, potrete muovervi esattamente passo passo in avanti o indietro su un Beat della traccia. Leggere anche il capitolo "Beat Stepping utilizzando BPM Studio".

Rotella Jog Shuttle in modalità Archivio:
In modalità Archivio potete navigare comodamente in Archivio File o Archivio Playlist utilizzando questa rotella. Potete anche alternare fra le modalità più adatte utilizzando i tasti ***[ARCHIVIO]*** [16]o ***[P.-LIST] [17].*** La modalità archivio è mostrata nel display dai simboli ARCHIV o P.-LIST. Scegliere il gruppo deisderato nella parte sinistra della fnestra di archivio utilizzando l'anello esterno [1]. Ancora una volta potete scegliere fra quattro differenti livelli di velocità. -1 o +1 muove esattamente un gruppo in avanti o indietro. +2/+3 0 -2/-3 presenta due diverse velocità di ricerca nella lista con i gruppi. + min/- min muove infine la barra di selezione all'inizio o alla fine della lista. Un gruppo verrà aperto restando piú di un secondo in un gruppo utilizzando la barra di selezione. Inoltre, con la Rotella Jog, è possibile selezionare i sottogruppi. Adesso in questo caso potete caricare il gruppo completo in Playlist cliccando sul tasto [LOAD], [11].
Potete anche selezionare qualsiasi titolo dal gruppo utilizzando il disco interno [2]. È possibile caricare anche mediante il tasto [LOAD], [11]. Con un semplice click, il titolo verrà caricato in Playlist secondo una posizione designata.

Se volete riprodurre la traccia immdeiatamente, caricatela nella Playlist cliccando due volte. Il gruppo o il titolo appena selezionato verrà visualizzato nel display **[14]** durante la selezione utilizzando la Rotella Jog. Pertanto è possibile operare nell'Archivio senza tenere costantemente d'occhio il monitor. Potete tornare alla modalità Search cliccando di nuovo sui tasti [ARCHIVIO] o [P.List], [16], [17]. La modalità Archivio termina automaticamente dopo 10 secondi senz alcuna selezione.

[3] Tasto-Cue-Play

Questo tasto combina i due tasti Cue e Play. Se il player è in modalità play (il LED verde **[46] è acceso**, cliccando sul tasto ***[Cue-Play]*** tornerà indietro al Cue Point precedente e inizierà la riproduzione da lì. Se il player è in modalità pause, salterà al Cue Point corrente e inizierà la riproduzione da Ì.

Funzione Cue-Play alternata

Alternativamente alla funzione del ***[Cue-Play] descritta sopra, è possibile selezionare altre varianti all'interno di Opzioni Programma. Se questa altra variante è selezionata, la traccia sarà avviata cliccando su [Cue-Play] e la riproduzione continuerà fintanto che il tasto sarà mantenuto premuto. Rilasciando il tasto la traccia verrà reimpostata sul Cue Point corrente.***

[4] Tasto-Cue

Cliccando su questo tasto il player tornerà al Cue Point precedente, ed entrerà in modalità pause. Mantenendo premuto questo tasto per più di un secondo, il player tornerà all'inizio della traccia. Di nuovo premendo per poco più di un secondo, tornerà a quel Cue Point.

[5] Tasto-Play

Premendo questo tasto si avvia il player dalla posizione corrente (per es. il Cue Point). Se si preme di nuovo il tasto Play, il player entra in modalità Pause. La posizione d'avvio corrente del player (prima che si prema nuovamente il tasto Play) è memorizzata come Cue Point e può essere avviata di nuovo premendo in ogni momento sul tasto [Cue].

[6], [7], [8] Loop-Player

utilizzando Loop Player potete ripetere ogni sequenza programmata quante volte desideriate. Potete stabilire punti di inizio e di fine a vostro piacimento. Ogni loop può essere memorizzato in tasti DirectCue [15] ed è anche nuovamente disponibile in corrispondenza di un ripristino del sistema. Troverete un esatta descrizione del suo funzionamento nel capitolo "Primi Passi - Lavorare con Loop Player".

[9] Tasti-Pitch-Bend

Con questi tasti è possibile aumentare o diminuire temporaneamente la velocità di riproduzione. Uno strumento indispensabile nella sincronizzazione del tempo di due tracce

[10] Pitch-Slider

Imposta la velocità di riproduzione desiderata utilizzando il Pitch Slider. La velocità reale in BPM viene visualizzata sul display [14], cosí come la differenza in percentuale. Lo slider è attivo solo se il tasto [Pitch][24] è acceso, e il Pitch-LED [25] lampeggia.

[11] Tasto-LOAD

La funzione di questo tasto dipende dalla modalità della Rotella Jog Shuttle impostata [1] e [2]. In modalità Search [standard], il prossimo titolo della playlist viene caricato nel Player cliccando sul tasto [LOAD].
In modalità Cue, un'ulteriore pressione del tasto [LOAD] causerà un cambiamento della posizione corrente del Cue Point in base al tempo o al tatto (Vedi capitolo "Beat Stepping utilizzando BPM Studio"). In modalità Archivio, cliccando sul tasto [LOAD] caricherete il titolo selezionato nella playlist utilizzando la Rotella Jog Shuttle. Il titolo verrà immediatamente caricato nel Player con un doppio click.
Mantenendo il tasto premuto per più di 3 secondi la Playlist verrà completamente sostituita dal gruppo o dalla playlist in archivio

[12] Selettore-Traccia

Potete muovervi all'interno della Playlist utilizzando il selettore traccia. Un giro completo dell'anello muove la posizione di 24 tracce. Se navigate all'interno di liste molto ampie, premendo e ruotando il selettore traccia allo stesso tempo, potete muovervi di dieci passi alla volta. Premendo il tasto il titolo selezionato verrà caricato nel Player.

[13] Tasto MEMORY

(Non attivo in BPM Studio LE)

Questo tasto ha vaste funzioni per memorizzare e cancellare Cue Point differenti, Loop e altri parametri. Cliccando sul tasto si porta il Player in modalità memoria. Verrà indicato dai tasti in verde. La modalità memoria verrà abbandonata automaticamente dopo un intervallo di 10 secondi senza alcuna selezione.

1.) Se il Player è in modalità Play, cliccando sul tasto [MEMORY], seguito dal tasto DirectCue [15], imposterà il Cue point "on-the-fly".

2.) Se il Player è in modalità Pause, cliccando sul tasto ***[MEMORY]*** seguito da un tasto DirectCue **[15]**, verrà memorizzata la posizione corrente su questo tasto DirectCue come Cue Point.

3.) Se il Player è in modalità Loop Player, cliccando sul tasto ***[MEMORY]*** seguito da un tasto DirectCue, il Loop corrente verrà meorizzato su questo tasto DirectCue..

4.) Se il Player è in modalità Loop Player, cliccando sul tasto ***[MEMORY]*** seguito da un tasto Sample Player, il Loop corrente verrà meorizzato su questo tasto Sample Player..

5.) Premendo sul tasto ***[MEMORY] seguito dal tasto [SET]***, **[21]**, prenderà posto il valore BPM scoperto da realtime BPM Counter entro la tag ID3.

6.) Mantenendo premuto il tasto ***[MEMORY]***-e premendo simultaneamente un tasto DirectCue, il Cue Point o il Loop attribuiti a questo tasto verranno cancellati.

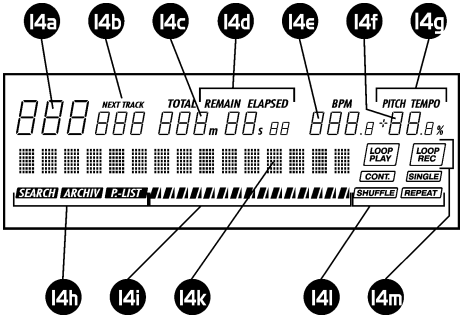
7.) Mantenendo premuto il tasto ***[MEMORY]***-e premendo simultaneamente il tasto A del Loop Player [6], il Loop memorizzato verrà cancellato.

8.) Premendo il tasto ***[MEMORY] per più di 3 secondi completerà i tasti DirectCue e il Loop Player verrà cancellato.***

Troverete una descrizione dettagliata di queste funzioni nei capitoli "Lavorare con i tasti DirectCue" e "Lavorare con Loop Player" su questo manuale.

[14] Display VFD

Nel diplay VFD, tutti i parametri e le modalità di attività di ogni rispettivo Player verranno mostrate come segue:



[14a] Indica il numero di Tracce caricate

[14b] Indicatore NEXT TRACK.
(Non attivo da RCP-1001)

[14c] Mostra il tempo. Il tempo di riproduzione di un titolo è visualizzato in minuti (m), Secondi (s) e decine di secondi. Le informazioni sul tempo possono essere alternate utilizzando il tasto ***[TIME]***, **[19]**. Le alternative sono: tempo totale di una traccia (ELAPSED), tempo diriproduzione rimanente (REMAIN) e tempo totale di riproduzione della playlist rimanente (TOTAL).
Se il Player È in modalità Cue, allora verrà mostrato il Cue Point corrente.

[14d] Modalità di operazione del display del tempo, alterabile mediante il tasto ***[TIME],*** **[19]**

[14e] Indicatore valore BPM, qui il display mostrerà il valore BPM preso dalla tag ID3 della traccia caricata, o il valore di tempo reale in BPM Counter.

[14f] Mostra il valore Pitch in percentuale.

[14g] Mostra il tipo modalità Pitch. In accordo con la modalità scelta nel pannello del programma, vedrete se i cambiamenti di velocità lavoreranno con o senza i cambiamenti di livello del suono (Master-Tempo)

[14h] Mostra la modalità della Rotella Jog. Utilizzando i tasti Archivio [16], [17], è possibile muoversi fra le modalità di operazione della Rotella Jog.
ARCHIV indica Modalità Archivio File, P-LIST indica Modalità Archivio Playlist, e SEARCH indica Modalità Search (modalità d'operazione standard)

[14i] L'indicatore barra mostra la posizione corrente della traccia.

[14k] Il display del titolo mostra il titolo correntemente caricato e il suo interprete sulla base della tag ID3 del file MP3. Il display scorre automaticamente quando i dati non possono essere presentati completamente. Se verificate problemi nell'esecuzione del vostro sistema, è possibile disattivare lo scorrimento dei titoli in Opzioni Programma Unità di Controllo Remoto.

Questo display può anche essere usato per diverse informazioni supplementari. In modalità archivio, per esempio, il relativo gruppo selezionato, la Playlist o il titolo in archivio verranno qui visualizzati temporaneamente.

[14l] Mostra le quattro ulteriori funzioni:
Single-/Continous Play, Shuffle e Repeat. La programmazione può essere effettuata mediante i tasti ***[MODE]***, **[20]** e ***[SET]***, **[21]**.

[14m] Display per Loop-Sampler.
(Non attivo da BPM Studio LE e RCP-1001)

[15] Tasti DirectCue da1 a 6

(Non attivo in BPM Studio LE)
I Tasti DirectCue rendono possibile la memorizzazione di sei posizioni favorite in ogni titolo come Cue Point "on-the-fly" oppure, opzionalmente, di salvare Loops registrati con Loop Player. Successivamente, questi punti e Loop possono essere avviati semplicemente con un tocco di un tasto DirectCue. I Cue Point memorizzati verranno indicati da un tasto rosso lampeggiante. Se un Loop memorizzato è corrispondente a questo tasto, il colore sarà arancione. Leggete tutto a proposito di questi tasti nel capitolo "Lavorare con i tasti DirectCue" e "Lavorare con Loop Player".

[16], [17] Tasti-Archivio

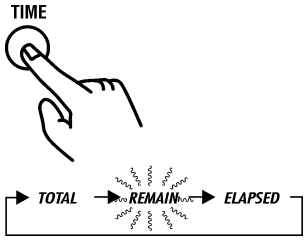
Con il tasto ***[ARCHIVIO]*** **[16]** potete impostare la Rotella Jog **[1,2]** in modalità Archivio File. Un simbolo sul display fungerà da ulteriore indicazione. Il tasto ***[P.-LIST]*** **[17]** imposta la modalità Archivio Playlist. Cliccando nuovamente sul tasto si ritornerà alla modalità Search (il ritorno a tale modalità avverrà automaticamente se non viene premuto nessun tasto per almeno 30 secondi, e se durante questo intervallo di tempo non avete agito sulla Rotella Jog Shuttle).

[18] Tasto NEXT TRACK

Con questo tasto potete "parcheggiare" una traccia in posizione di attesa durante la corrente riproduzione di un'altra traccia. Successivamente verrà automaticamente riprodotta come prossimo titolo, noncurante della playlist attuale. Premere il tasto NEXT TRACK. Nel display **[14]** comparirà NEXT TRACK . Ora scegliere un titolo dalla Playlist corrente tramite SELETTORE TRACCIA**[12]**.(Il titolo selezionato è mostrato nel display sotto NEXT TRACK). Opzionalmente potete accendere un titolo immediatamente e poi avviare la prossima traccia, anche in questo caso premendo Selettore Traccia.

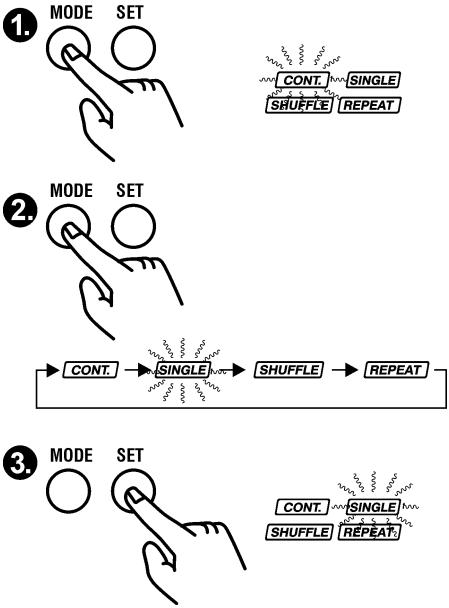
[19] Tasto-Time

Con questo tasto modificate la modalità di visualizzazione del tempo di riproduzione nel display [14], alternando fra tempo totale (ELAPSED) e tempo rimanente (REMAIN) di una traccia (al momento TOTAL non è supportato).



[20] Tasto-MODE

Con questo tasto potete programmare quattro funzioni ulteriori: Single-/Continuous-Play, Shuffle e Repeat.
Cliccando più volte sul tasto ***[MODE]*** potete selezionare una delle modalità. Un indicatore corrispondente lampeggerà nel display.



dOra, utilizzando il tasto ***[SET]***, **[21]** potete attivare o disattivare la funzione.

Continous Play CONT.:
Se questa modalità è attiva, il titolo successivo verrà caricato e riprodotto automaticamente alla fine di quello corrente.

Single Play SINGLE:
se questa modalità è attiva, il titolo successivo verrà automaticamente caricato ma non riprodotto alla fine di quello corrente

Shuffle SHUFFLE:
Le tracce nella playlist verranno riprodotte in ordine casuale. Ogni cambiamento nella Playlist genererà un nuovo ordine di titoli di una lista finché questa modalità resterà attiva.

Repeat REPEAT:
Se questa funzione è attiva, la traccia riprodotta continuerà a ripetersi. Se questa funzione è spenta, la riproduzione seguirà l'ordine della playlist.

[21] Tasto-SET

(Anche tasto Match BPM) Premendo il tasto standard in Modalità Standard, il corrente valore BPM del rispettivo Player (Master) verrà ricoperto. Leggere anche "Beat Matching utilizzando BPM Studio". Si prega di leggere in questo capitolo la descrizione esatta della funzione del tasto SET. Se è attiva la Modalità Programmazione (tasto [MODE], [19] premuto), mediante il tasto SET si attiverà o disattiverà tale funzione.

[22] Tasto TEMPO

Premete questo tasto per modifcare la velocità di riproduzione senza modificare il Pitch. Il LED TEMPO [23] indica la funzione Tempo Master. Attenzione! La gamma Pitch cambia chiudendo la funzione Tempo Master. Si prega di leggere anche le informazioni contenute nel capitolo Player di questo manuale.

[23] TEMPO-LED

Acceso se la funzione Tempo Master è attiva.

[24] Tasto PITCH

Utilizzando questo tasto, potete disattivare le impostazioni della velocità di riproduzione tramite ***[Pitch-Slider]*** **[10]**.

[25] PITCH-LED

Acceso se la funzione Tempo Master è attiva.

[26] BRAKE-LED

Acceso se la funzione BRAKE è attiva. Se BRAKE è in progresso, la luce è lampeggiante.

[27] Tasto BRAKE

La funzione BRAKE simula un abbassamento a 0 o la spinta di una curva a gomito. L'effetto si verifica se la luce BRAKE è accesa e la traccia è avviata o interrotta mediante il tasto [PLAY], [5]. Una volta partito l'effetto Brake del titolo, potete rallentare o interrompere la riproduzione utilizzando il disco interno della Rotella Jog.

[28] Tasti Sample da 1 a 9

Utilizzando questi tasti potete avviare fino a 9 tasti Sample di Sample Player BPM Studio.Leggere la sezione Sample Player in questo manuale, a proposito delle differenti possibilità di lavoro con i sample.

[29] Sampler-Status-LED

Il display LED a tre colori mostra lo status di Sample Player. Se la luce verde è accesa il Sample Player è pronto a lavorare. La luce arancione indica che la modalità scratch è pronta. La luce rossa indica il caricamento di un file in Sample Player. Durante questo intervallo di tempo non è possibile riprodurre alcun file.

[30] Comando-Sampler, comando Preview Player

Con i due tasti ◁ e ▷ è possibile assegnare l'uscita del Sample Player o al Player A o al Player B. Questo è necessario solamente se il Sample Player non ha un proprio canale di scheda audio assegnato, oppure sono disponibili solamente due canali. (a seconda delle caratteristiche hardware e software del vostro sistema). Il tasto [0] interrompe la riproduzione di tutti i sample.

Controllo di Preview-Players:
Quando il Sample Player è in modalità pause, ovvero nessun sample è riprodotto, è possibile avviare preview player dall'Archivio File mediante il tasto [0]. Ora il titolo selezionato verrà riprodotto in un canale monitor e può essere schermato indipendentemente dal programma corrente. In questa modalità i due tasti ◁ e ▷ funzionano come indietro e avanti veloce.

[31], [32], [33] Controllo Fade

(Non attivo in BPM Studio LE)
Questi tre tasti regolano il Crossfader automatico.
[AUTO] **[31]** accende e spegne la modalità Autofade.
Questo tasto lampeggia in rosso se la modalità Auto-fade è attiva.
Con il tasto ***[FADE]*** **[32]** applicate il processo di fade assegnato a questa traccia. Questo tasto lampeggia in rosso finché Crossfader è acceso ed entrambi i Player sono avviati.
Con il taso ***[MODE]*** **[33]** potete scegliere fra 6 differenti processi fade predefiniti. Il processo di fade corrente verrà cancellato.

[34] Rotella Pitch

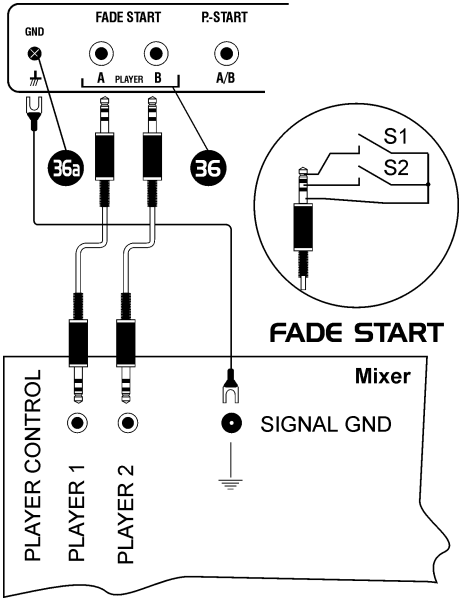
(Solo in RCP-2001-B)
Impostare la velocità di riproduzione desiderata mediante la Rotella Pitch. Sul display [14] appaiono la reale velocità in BPM e la differenza in percentuale. La rotella è attiva solamente se il tasto [PITCH], [24] è acceso, e il LED-Pitch è lampeggiante.

[34] Pitch Reset

(Solo in RCP-2001-B)
Con questo tasto potete portare il Pitch a 0.

Collegamenti posteriori:

[36] Collegamento entrata Fader



Start

Questo collegamento lavora con tutti i mixer che hanno una funzione fade/start disponibile, per esempio la serie Pioneer. Connettere la presa dell'Unità di Controllo Remoto (jack 3,5 cm) al vostro mixer utilizzando un cavo universale. Connettere la presa a terra (GND, **[36a])** con la presa a terra del mixer.

Funzionamento:
Entrambi i Player sono controllati da un jack stereo esterno da 3,5 mm. Il player si avvia bloccando il contatto S1 (temporaneamente o costantemente) e s'interrompe quando il contatto S2 è bloccato (temporaneamente o costantemente). Attraverso le opzioni programma potete attivare fade start e anche interrompere il fade separato. Non installare la presa a terra come il dispositivo di terra! Questo eviterà un breve circuito fra il dispositivo e la presa a terra.

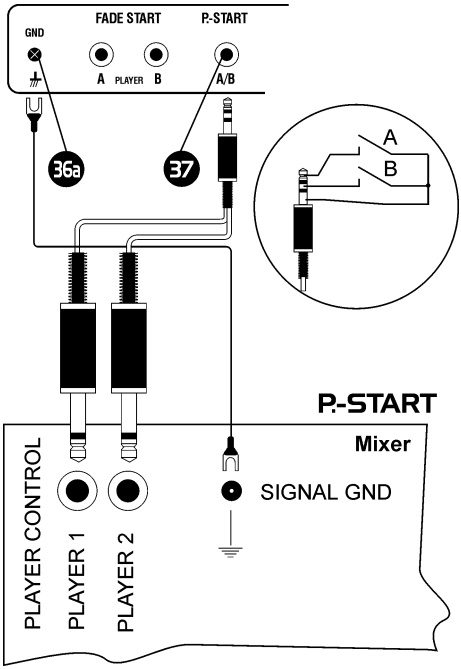
[36a] Dispositivo a terra

Connettere il dispositivo a terra (GND) al basso del mixer.

[37] Entrata Remote Start (P.-START)

Questa entrata lavora con i mixer attraverso la funzione Remote Start (o Puls Start). Un esempio potrebbe essere uno dei modelli BEHRINGER. Entrambi i player saranno controllati mediante l'utilizzo di un contatto. Le connessioni al mixer sono effettuate generalmente con jack mono stereo 6,3 mm. Le connessioni a BPM Studio Unità di Controllo Remoto RCP-1001- da RCP-2001 possono essere effettuate tramite un jack stereo da 3,5 mm. Quindi, si prega di utilizzare un adattatore connettendo un jack stereo 3,5 mm con un mono jack 6,3 mm. L#entrata Remote Start deve essere scelta in Opzioni Programma (tabella registro "Remote Control", Checkbox "Puls Start"). Infine potete attivare Fader Start e Fader Stop.

Funzionamento:
Il Player A è attivato bloccando il contatto A, e interrotto bloccando nuovamente il contatto. Lo stesso vale per il Player B e il contatto B. Qttraverso le Opzioni Programma potete attivare fade start e anche interrompere il fade separato.



[38] Collegamento cavo seriale.

Connettere la presa (9-pin, Sub-D) dall'Unità di Controllo Remoto con il cavo seriale in dotazione al vostro PC. La lunghezza massima di un cavo è di 15 m, tuttavia raccomandiamo di utilizzare cavi della lunghezza di non più di 10m.
Un altro collegamento per connettere fonti di alimentazione e connessioni seriali si trova sulla parte sinistra del contenitore. Questo rende possibile l'utilizzo di Unità di Controllo Remoto anche in un dispositivo da tavolo, senza prese fastidiose sul lato posteriore del dispositivo. Per l'utilizzo è necessario disporre di un cavo speciale, disponibile presso il vostro rivenditore ALCAtech oppure direttamente da ALCATech.

[39] Collegamento alimentatore

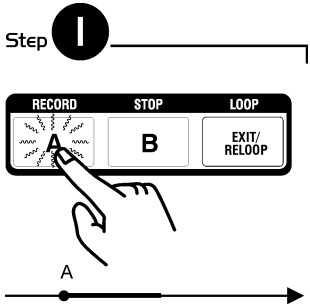
Connettere il cavo di alimentazione in dotazione (12V, mindestens 1A) a questo collegamento.

8.I. Lavorare con Loop Player

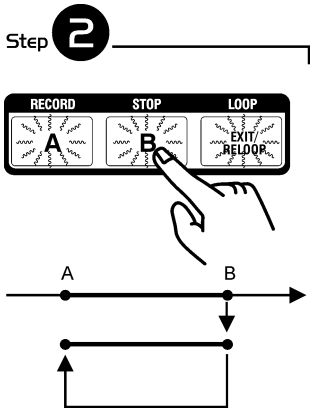
(solo Unità RCP-2001)

Con Loop-Player potete ripetere qualsiasi sequenza quanto spesso desideriate. è possibile impostare punti di entrata e uscita "on-the-fly" e modificarli poi in qualsiasi momento. utilizzando la funzione Tact-Stepping potete ampliare o accorciare ogni Loop in passi esatti di 4 Beat. Ogni Loop, inoltre, può essere memorizzato tramite un tasto DirectCue [15] o Sample Player [28], e resterà a disposizione anche in seguito ad un ripristino del sistema.

8.1.1. Registrare e riprodurre un Loop::
Apprendete qui come registrare una sequenza di un titolo corrente come Loop. Il Player dev'essere in modalità riproduzione. Per i primi tentativi raccomandiamo di utilizzare qualunque traccia con Beat facilmente riconoscibile (traccia Dance, House o Techno). La cosa migliore sarebbe riuscire a premere i tasti A e B con uguale intensità.



Cliccare sul tasto ***[RECORD],*** **[6]** per impostare il punto d'inizio del sample (Punto A), e per cominciare a registrarlo. LOOP REC apparirà nel display e il tasto A sarà luminoso.

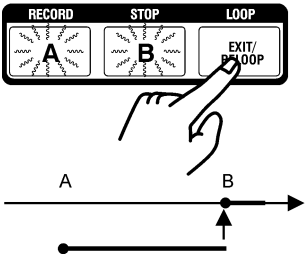


Premete (per esempio esattamente dopo quattro Beat o un tocco) il tasto [STOP], [7] per impostare il punto di fine si un sample (Punto B). Ora il Player entra immediatamente in modalità Loop e il tocco memorizzato verrà costantemente ripetuto. LOOP PLAY apparirà nel display e i tasti A e B lampeggeranno in arancione, il tasto ***[EXIT/RELOOP]*** lampeggerà in verde.
LOOP A <-> B apparirà simultaneamente nel dispaly della traccia.

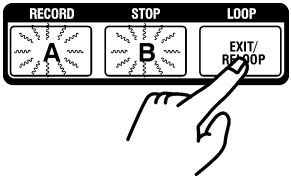
Avendo premuto solo il tasto A, potete sovrascrivere in corrispondenza del vecchio punto d'inizio del Loop premendo di nuovo il tasto A, e imposterete un nuovo punto on-the-fly.

Nel momento in cui il tasto B sarà stato premuto, potete impostare il punto di fine (B) on-the-fly premendo ancora il tasto B e riducendo in questo modo il Loop.

Step 3



Se premete ***[EXIT/RELOOP]***, il sample verrà riprodotto a partire dal punto B, per poi passare impercettibilmente nella traccia un'altra volta. In questo intervallo di tempo il tasto ***[EXIT/RELOOP]***-e [LOOP PLAY]-lampeggeranno..
Infine tutti e tre i tasti (A, B und ***[EXIT/RELOOP]***) lampeggeranno in arancione.

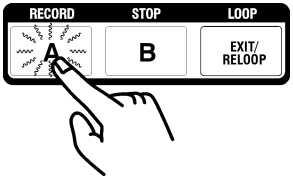


Il Loop può essere ogni volta riprodotto premendo sul tasto ***[EXIT/RELOOP].***

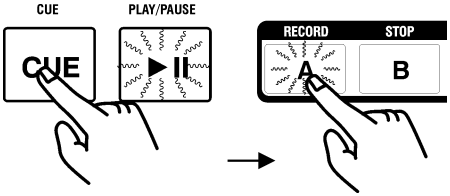
8.1.2. Registrare utilizzando la funzione Auto-Loop:
Alle prime armi, è un po' problematico fissare l'esatto punto di fine di un Loop. La funzione Auto-Loop di BPM Studio aiuta in questo, memorizzando automaticamente ed esattamente un tocco e portandolo poi in modalità Loop-Play. Utilizzare la funzione Auto-Loop come segue:

L'informazione DirectCue non può essere caricata nel Player in modalità Autofade. Si prega di non utilizzare questa modalità se volete usufruire di DirectCue memorizzati.

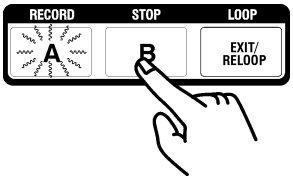
Impostare un punto d'inizio in qualsiasi posizione premendo il tasto A. Successivamente il tasto A lampeggerà in arancione.



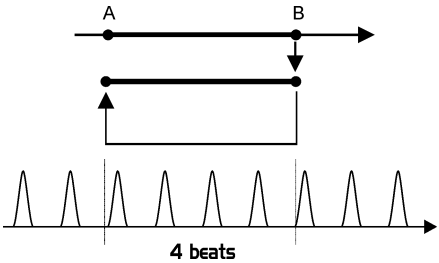
Passare ora a Modifica cliccando prima sul tasto ***[CUE]*** (***[CUE] lampeggerà in rosso***) e poi sul tasto A. A comincerà a lampeggiare (questa è solitamente la modalità Edit per il punto d'inizio).



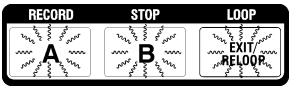
Premere il tasto B. Viene automaticamente creato un tocco (4 Beats), che viene istantaneamente riprodotto.



Ora i tasti B e ***[EXIT/RELOOP]*** lampeggeranno in verde.



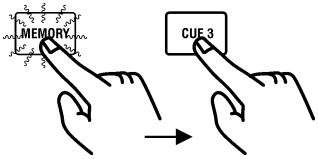
Ora potete allungare o accorciare il Loop di un tocco alla volta grazie alla funzione Tact-Stepping (anello della Rotella Jog Shuttle). Il risultato sarà una costante riproduzione di una serie di effetti decisamente interessanti.



8.1..3 Memorizzare un Loop:

Potete memorizzare un Loop per un uso successivo in due modi differenti. Un Loop è a vostra disposizione anche dopo il ripristino del sistema, finché la traccia è caricata nel Player.
Fino a quando il Loop è riprodotto (i tasti A e B lampeggiano in arancione e il tasto ***[EXIT/RELOOP]*** lampeggia in verde), il Loop può essere memorizzato mediante un tasto DirectCue (Vedi anche "Lavorare con i tasti DirectCue"). Questo porta fino a 6 eventuali Loop da memorizzare per ogni traccia e sempre a vostra disposizione, se il titolo è caricato nel Player. se il Loop dovesse essere a vostra disposizione anche quando un'altra traccia fosse caricata, potete memorizzarlo nel Sample Player.

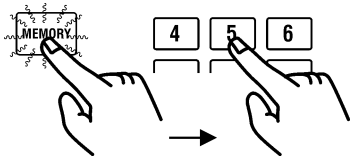
8.1.4. Memorizzare un Loop con tasto directCue:
Il Player deve trovarsi in modalità Loop-Play (Step 2 nella pagina successiva).



Cliccare sul tasto ***[MEMORY]***, **[13]**, seguito da uno dei 6 tasti DirectCue **[15]**.

Il tasto lampeggerà quindi in arancione, il che indica che c'è un Loop memorizzato (i Cue Point verranno mostrati da un tasto rosso). Il Loop memorizzato può essere riprodotto in qualsiasi momento premendo quel tasto. Di conseguenza verrà preso e riprodotto da Loop Player (tasti [6], [8]). Come sempre, ancora una volta avrete a disposizione le funzioni Modifica.

8.1.5. Memorizzare un Loop con tasto Sample Player:
Il Player deve trovarsi in modalità Loop-Play (Step 2 nella pagina successiva).

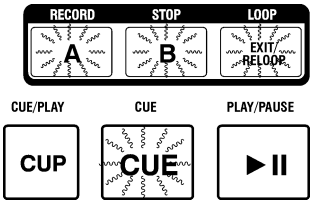


Cliccare sul tasto ***[MEMORY]***, **[13]**, seguito da uno dei 9 tasti Sample Player **[28]**.
Il Loop memorizzato può essere riprodotto in qualsiasi momento premendo quel tasto. Attenzione: non è automaticamente un nuovo Sample indipendente. Nel momento in cui il titolo originale viene cancellato o spostato dal sistema, il Loop andrà perso.

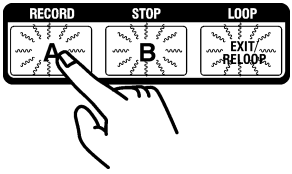
8.1.6. CANCELLARE DA Loop-Players:
Mantenere premuto il tasto ***[MEMORY]***, **[13]** e premere simultaneamente il tasto A diLoop-Players **[6]**. Rilasciando tutti e tre i tasti il Sample verrà cancellato (cancellare anche utilizzando i tasti B o **[EXIT/RELOOP]**)

Memorizzare il Loop creando un vero sample. Per questo potete aprire File Editor del corrispondente tasto Sampler. Il Loop verrà qui mostrato automaticamente da un contrassegno di inizio e fine. Estendete l'area, selezionatela e poi scegliete "Esporta Selezione" dal context-menu. Poi potete caricare il sample memorizzato cosí come fareste in Sample Player.

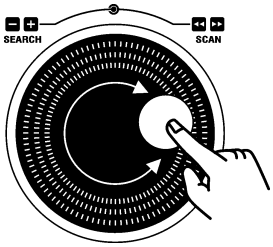
8.1.7. Modificare un Loop:
I Loop registrati possono essere modificati e cambiati utilizzando Loop Player. Il Player deve trovarsi in modalità Cue. premere il tasto Cue [4]. Ora tutti e tre i tasti di Loop Player brillano in arancione, mentre il tasto Cue brilla in rosso:



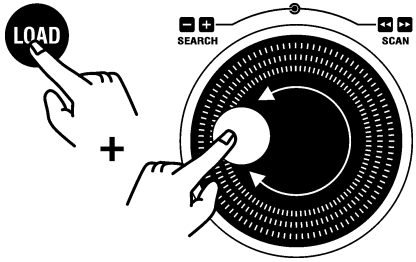
Riposizionamento del punto d'inizio (A):
Premere il tasto A [6].

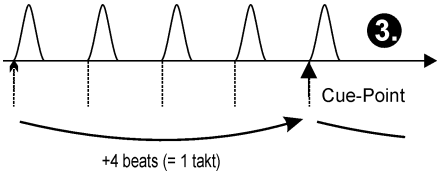


Questo tasto lampeggia e 160 ms dopo questo punto verrà riprodotto ripetutamente come Loop (questa modalità Cue è uguale alla modifca dei Cue Point. Vedi anche il capitolo "Beat Matching utilizzando BPM Studio")Nel display della traccia apparirà addizionalmente "MOVING->A", nonché il tempo esatto del punto d'inizio. Ora potete muovere il punto utilizzando il disco delle Rotella Jog Shuttle.



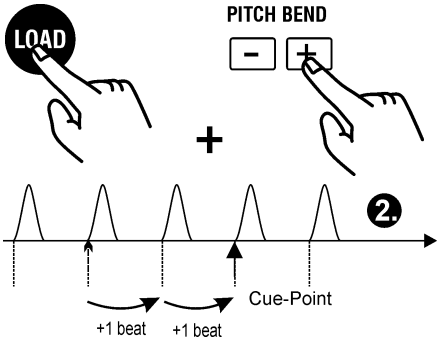
8.1.8. Beat-Stepping:
Mantenere premuto il tasto [LOAD], [11], e ruotare addizionalmente il disco della Rotella Jog Shuttle. Potete ora muovere il punto A esattamente di un tocco (per 4 Beat).



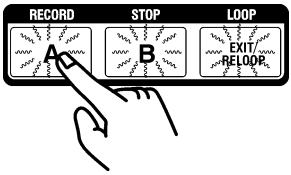


Raccomandiamo di memorizzare il valore BPM esattamente determinato prima da realtime BPM Counter, utilizzando la combinazione: [MEMORY] + [SET]. Questo diminuisce le possibili differenze di quelle posizioni, nel titolo, dove il Beat non possa essere determinatp con esattezza.

Mantenendo premuto il tasto[LOAD], [11], potete navigare con i tasti Pitch Bend esattamente di un beat avanti e indietro.



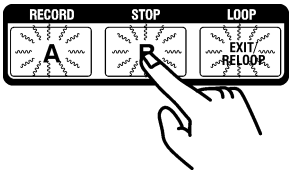
Per trasferire i cambiamenti, premete ora il tasto A quando è ancora lampeggiante.



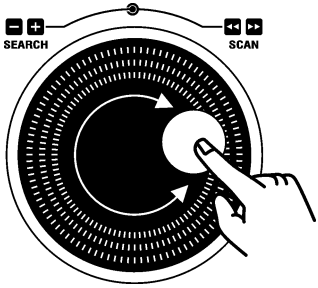
Potete anche cambiare il punto di uscita egualmente premendo sul tasto B in modalità Modifica, o avviare il Loop da [EXIT/RELOOP], per esempio per un ascolto preliminare. In ogni caso verranno assorbiti i punti modificati.
.
Leggere il capitolo "Beat Stepping" di questo manuale, dove potrete trovare maggiori informazioni sul modo di lavorare al meglio con queste funzioni.

Se il Player è in modalità Cue (per esempio modificando un normale Cue Point), di conseguenza questo punto può essere immediatamente assunto come punto A. Poi, premendo sul tasto A, entrerete subito in modalità Edit dal punto d'inizio.

Riposizionare il punto finale (B):
Il Player deve trovarsi di nuovo in modalità Pause. Premere il tasto B [7].



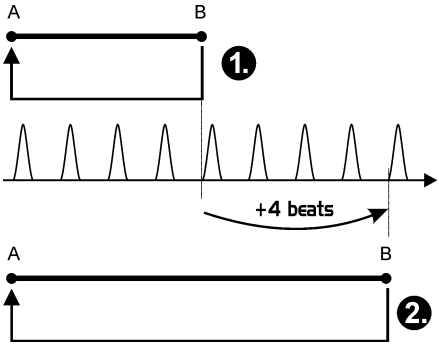
Questo tasto lampeggerà e l'intero Loop verrà riprodotto. Nel display della traccia apparirà addizionalmente "MOVING -> B", e nel display del tempo appariranno la totale lunghezza del Loop, e il tempo fra A e B.
Ora potete spostare questo punto utilizzando il disco della Rotella Jog Shuttle.



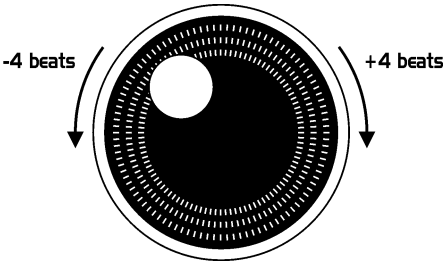
In questo modo è possibile correggere esattamente il Loop, ad esempio nel caso in cui non fosse stato possibile riscontrare il punto finale esatto ad un primo tentativo.

Spostamento del punto finale con tacts:
Utilizzando l'anello della Rotella Jog Shuttle, è possibile muovere il punto finale B in modalità Modifica mediante tocchi (esattamente 4 Beat). Questo presuppone che la traccia corrsiponda esattamente a un tact di 4/4. Un risultato efficiente è raggiungibile anche a 2/4, sicuramente però non nel caso di tracce con tact di 3/4 o 6/8.

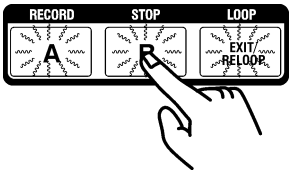
(1.) Il Player si trova in modalità Modifica per il punto d'uscita (B lampeggia)



Muovere l'anello della Rotella Jog Shuttle verso destra fino in fondo.



Ora il punto di uscita si è mosso all'indietro di esattamente 4/4 (= 1 tact di 4/4) (2.) e il Loop si è conseguentemente esteso di 4 Beat. Potete ripetere l'operazione quante volte desideriate per ridurre nuovamente il Loop.



Per eseguire altri cambiamenti premete di nuovo sul tasto B, ancora lampeggiante.

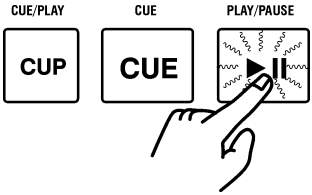
Potete anche cambiare il punto di uscita ugualmente premendo il tasto B in modalità Modifica, o avviare il Loop da [EXIT/RELOOP], per esempio per un ascolto preliminare. In ogni caso, viene assunto il punto modificato.

Per memorizzare un valore BPM, è prima necessario determinare il realtime con BPM Counter, utilizzando la combinazione di tasti ***[MEMORY]*** + ***[SET]***. Questo diminuisce possibili differenze di posizione nella traccia nel caso in cui il Beat non posso essere determinato con esattezza..

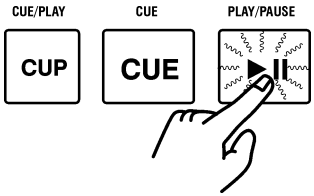
8.2. Lavorare con i Tasti Direct Cue *(solo RCP-2001)*

Oltre alla funzione Cue standard, BPM Studio offre 6 ulteriori tasti DirctCue. Pertanto è possibile memorizzare on-the-fly fino a 6 posizioni favorite in ogni titolo come Cue Point. Inoltre, questi punti possono essere reperiti senza ritardo semplicemente cliccando su un tasto DirectCue. Tutti i punti DirectCue salvati saranno reperibili anche ad un successivo ripristino del sistema, e a vostra disposizione dopo aver caricato nuovamente la traccia. Con l'Unità di Controllo Remoto RCP-2001 avrete un comodo accesso ai tasti DirectCue da 1 a 6 [15]. Nell'interfaccia dell'utente del software (solo BPM Studio Pro dalla versione 4 in poi) tutti i punti DirectCue verranno visualizzati alternativamente nel display della traccia. Leggere prima come utilizzare le funzioni Cue standard.

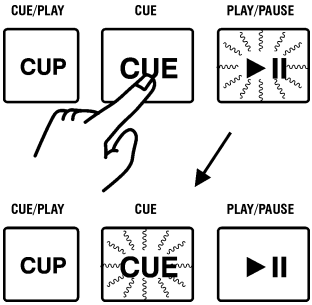
8.2.1. Definire un Cue Point standard:
Il Player è in modalità ***[PLAY/ PAUSE]***, tasto **[5], e lampeggia in verde**.
Premere il tasto ***[PLAY/ PAUSE]***. Il Player sarà cosí in modalitÀ Pause, il tasto ***[PLAY/ PAUSE]*** lampeggia in verde e indica che il Player è fermo in posizione pausa.



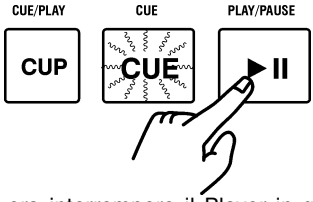
Una nuova pressione del tasto ***[PLAY/ PAUSE]***, **[5]** vi permette di continuare la riproduzione della traccia. Simultaneamente, questa posizione di pausa verrà memorizzata come Cue Point.



Se attivate ora il tasto [CUE], [4], la posizione Play verrà impostata su questo Cue Point, e il Player spostato a Cue. Ora, il tasto [CUE], [4], lampeggia in rosso e indica che la posizione Play corrente è in corrispondenza del Cue Point.

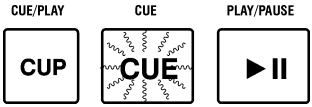


Premendo il tasto ***[PLAY/ PAUSE]***, **[5]** si avvia il Player dal Cue Point..



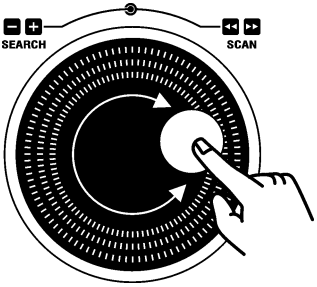
Potete ora interrompere il Player in qualsiasi momento cliccando sul tasto ***[CUE]***, **[4], e impostarlo di nuovo in posizione Cue Point, in modo da avviarlo di nuovo con il tasto *[PLAY/ PAUSE]*, [5]**.

8.2.2. Modificare un Cue Point:
Se il Cue point non è stato esattamente colpito dal tasto ***[PLAY/ PAUSE]***, **[5]**, potrà essere corretto successivamente. Quindi il Player deve trovarsi in modalità Cue (il tasto ***[CUE]***, **[4]** lampeggia, e nel display appare il Cue Point corrente (per es. 01:22:43).

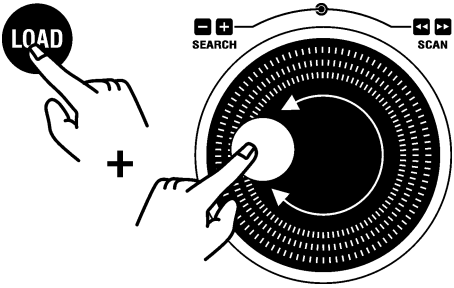


Ora muovere il disco delle Rotella Jog Shuttle [2]. Il tasto [CUE], [4] è scomparso, e verranno riprodotti 160 ms ripetutamente come Loop da quel Cue Point (Vedi anche capitolo "Beat-Matching con BPM Studio).

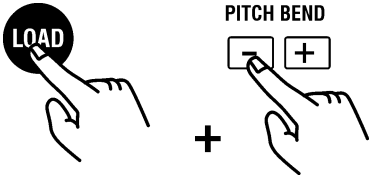
Ora potete spostare quel punto utilizzando il disco della Rotella Jog Shuttle:



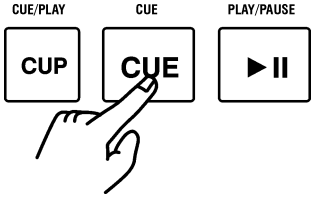
8.2.3. Beat-Stepping:
Mantenere premuto il tasto ***[LOAD]***, **[11]** e ruotare inoltre il disco della Rotella Jog Shuttle (4 Beat per ognuno).



Mantenendo premuto il tasto ***[LOAD]***, **[11]** potrete navigare con i tasti Pitch Bend ogni volta esattamente di un beat, in avanti o indietro.



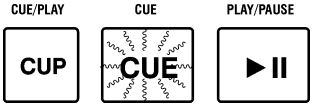
Premere di nuovo e le correzioni verranno memorizzate dal tasto ***[CUE]***, **[4]**, il player rimane in modalità Pause.



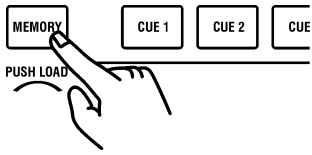
Potete anche memorizzare immediatamente le correzioni mediante il tasto ***[PLAY/ PAUSE]***, **[5]** e avviare il Player a partire da questo Cue Point corretto.

È possibile modificare un Cue Point con l'Unità di Controllo Remoto RC V3, oppure dal software con i tasti ricerca **[43]** und **[44].**

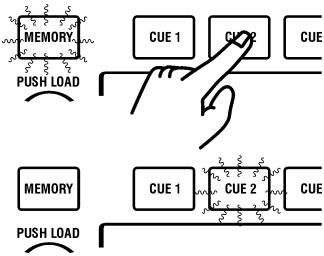
8.2.4. Memorizzare un CuePoint con un tasto DirectCue
(Discponibile solo con il software di BPM Studio Pro e incluso solamente con l'Unità di Controllo Remoto RCP-2001)
Ogni Cue Point può essere memorizzato con un tasto DirectCue, al fine di un utilizzo successivo. In questo caso il Player deve trovarsi in modalità CUE (il tasto ***[CUE]***, **[4]** lampeggia e appare nel display il punto Cue corrente (per es. 01:22:43)).



Premere il tasto ***[MEMORY],*** **[13]** sopra il display. Ora questo tasto sarà illuminato di verde per 10 secondi.



Premete il tasto DirectCue entro 10 secondi per memorizzare il Cue-Point su questo tasto



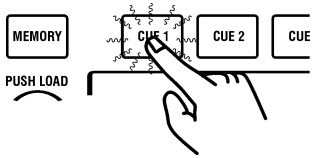
Il tasto***[MEMORY]***, **[13]** è scomparso e il tasto DirectCue selezionato lampeggia in rosso.
È ora

possibile avviare i titoli in ogni momento premendo il tasto DirectCue.

In modalità Auto-fade, i punti DirectCue non possono essere caricati nel Player. si prega di non utilizzare questa modalità se si intendono utilizzare Directude memorizzati.

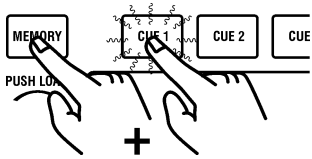
8.2.5. Impostare i punti DirectCue on-the-fly:
Potete memorizzare i Cue-Point direttamente su tasti DirectCue mentre una traccia viene riprodotta. Premete semplicemente il tasto ***[MEMORY]***, **[13]** durante la riproduzione e poi, premete il tasto DirectCue in corrispondenza della posizione di riproduzione desiderata. Ogni click sul tasto DirectCue prolunga il tempo di pressione del tasto ***[MEMORY]*** di 20 secondi.

8.2.6. Modificare i punti DirectCue:
Per modificare il punto DirectCue avviare la traccia e premere sul tasto DirectCue corrispondente.



Interrompete quindi la riproduzione premendo sul tasto ***[CUE]***, **[4]**. Ora potete modificare il Cue-Point come spiegato nelle pagine precedenti. Le modifiche verranno trasferite mediante l'usa della combinazione del tasto [MEMORY] e la nuova pressione del tasto DirectCue corrispondente.

8.2.7. Cancellare punti DirectCue:



Mantenere premuto il tasto ***[MEMORY]*** e poi premere entro 3 secondi il tasto DirectCue che volete cancellare.

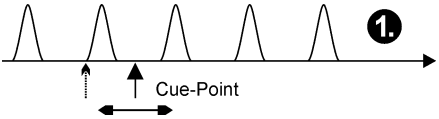
8.2.8. Cancellare tutti i punti DirectCue e di Loop Player:
Mantenere premuto il tasto ***[MEMORY]***per più di 3 secondo. Verranno cosí cancellati tutti i tasti DirectCue e i contenuti del Loop Player.

Mediante una casella di selezione, all'interno di Opzioni Programma, è possibile evitare che premendo un tasto DirectCue risulti un immediato avvio del programma dal Cue Point di un loop memorizzato, se il Player è in pausa o modalità Cue. Se la casella " Avvio Diretto Memoria Cue" è disattivata, i Cue Point vengono semplicemente inseriti nel Player e avviati primariamente con i tast [PLAY/PAUSE***] o [EXIT/RELOOP]***.

8.3. Beat-Stepping

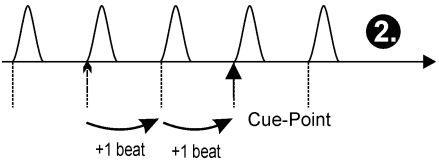
(solo RCP-1001 e 2001)

Nel momento in cui il Cue-Point sia stato sincronizzato singolarmente al beat, è possibile muoversi liberamente fra l'esatto Beat Raster del titolo, sulla base dei precisi valori BPM di realtime di BPM Counter. Questa possibilità può essere utile per modificare Cue-Point, o punti d'inizio e fine in Loop Player. Tutte le funzioni seguenti sono applicabili solamente se il Player è in modalità Cue o se è attivata la modalità Modifica di Loop Player. Leggere i capitoli del manuale relativi a come applicare adeguatamente Beat-Stepping.



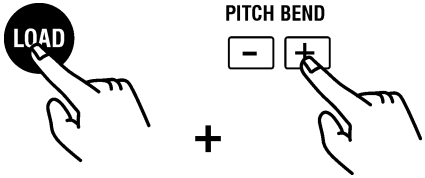
(1.) Un cambiamento usuale di un CuePoint si muoverà costantemente avanti e indietro. In questo modo anche il primo punto Cue verrà definitoper il corretto Beat-Stepping. Per spostare un CuePonit potete utilizzare il disco della Rotella Jog Shuttle.

(2.) Utilizzando Beat-Stepping potrete navigare attraverso la traccia, secondo il beat definito, cominciando da un CuePoint già definito.

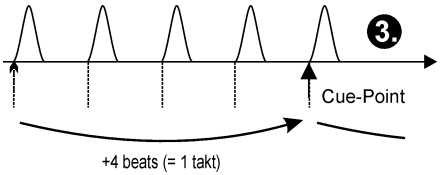


È necessario memorizzare il valore BPM ,prima determinato esattamente da realtime di BPM Counter, mediante la combinazione di tasti ***[MEMORY]*** + ***[SET]***. Questo riduce le possibili differenze nelle posizioni della traccia in cui non sia stato possibile determinare con

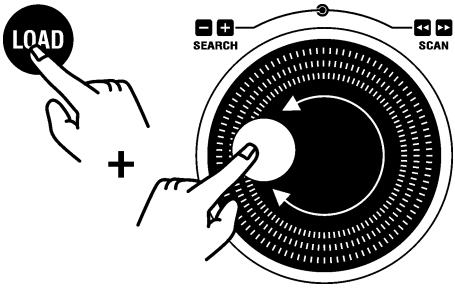
Questo può essere ottenuto premendo simultaneamente il tasto [LOAD] e uno qualsiasi dei tasti Pitch Bend:



(3.) Utilizzando Tact-Stepping potrete navigate attraverso la traccia secondo tocchi (4 beat ciascuno), cominciando da un CuePoint già definito.

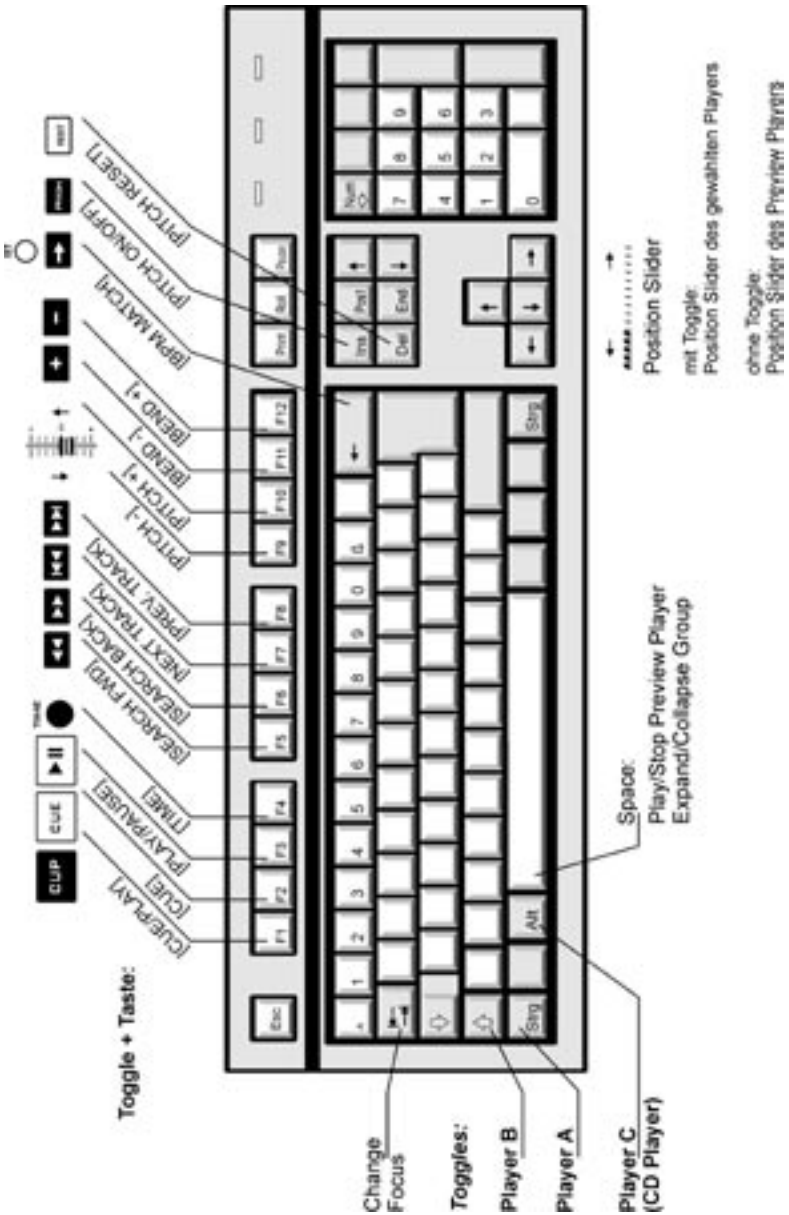


Quindi premere sul tasto ***[LOAD]***, **[11]** e ruotare il disco della Rotella Jog Shuttle.



Mentre il Player è in modalità Cue, dal CuePoint verranno riprodotti ogni volta ripetutamente 160 ms, coma un Loop (Vedi capitolo "Beat-Matching con BPM Studio").

9.1. Utilizzo della Tastiera



Funzioni Generali:
Menu-Key: Apre Context Menu
Insert:
1. Aggiunge dati alla lista con il Focus
2. Aggiunge nuovo gruppo
3. Alt+Insert: Aggiunge nuovo sottogruppo
Space: Play/Stop Monitor
o Expand/Collapse Group
F1: Help
CTRL-P, SHIFT-P, ALT-P:
Carica una traccia da una Plalist selezionata entro un rispettivo Player (CTRL per Player A, SHIFT per Player B, ALT per CD-Player) inserendo la traccia selezionata nella Playlist di questo Player dopo aver caricato il titolo corrente
CTRL-Q, SHIFT-Q:
Carica una traccia dall'Archivio File nella playlist di destra o di sinistra (dopo il titolo selezionato nella playlist)
ALT-Q:
Carica una traccia dall'Archivo File nella lista d'attesa (dopo il titolo selezionato nella lista d'attesa)

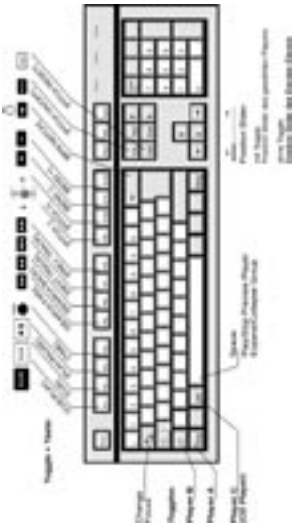
Altre funzioni:
Toggle + P: Load selected Track in Player
Toggle + Q: Load selected Track in Playlist
Toggle + Y: Pitch reset
Toggle + Z: Pitch on/off

Funzioni-Clipboard (Windows-compatibile):
CTRL-A: Seleziona tutto
CTRL-C (CTRL -Insert): Copia
CTRL-V (SHIFT-Insert): Incolla
CTRL-X (SHIFT-Delete): Taglia

Alt + A: AutoFade ein/aus
Alt + B: BPM Counter
Alt + C: Clear List or Clear Groups
Alt + D: Load Directory
Alt + E: File Editor
Alt + F: Start Manual Fade
Alt + G: Show Group-File Archive
Alt + H:
Alt + I: File Info Box
Alt + J:
Alt + K:
Alt + L: Load list (o carica file in Archivio File)
Alt + M: Show Mixer
Alt + N: Normalize
Alt + O: Options

Alt + R: Show Ripper
Alt + S: Search Files
Alt + T:
Alt + U:
Alt + V:
Alt + W: Waitlist/PlayList
Alt + X: Exit

Comando Sampler:



9.2. Consigli e Istruzioni

Informazioni Generali:
I dispositivi virtuali differenti di BPM Studio possono essere attribuiti a due schede audio diverse, rispettivamente una scheda audio multicanale. Assegnazioni effettuate nella sezione Audio I/O di Opzioni Programma. Generalmente BPM Studio lavora con tutte le schede audio che servano Directsound, installando un driver per tutti i canali disponibili.

In caso di problemi, dovreste dapprima (come regola) caricare il driver più recente per la vostra scheda audio, cercandolo sul sito internet della società che l'ha prodotta. Generalmente i driver vengono aggiornati continuamente e, poiché 3a scheda audio è la componente di sistema più importante per BPM Studio, dovreste controllare regolarmente la disponibilità di aggiornamenti.

ALCATech raccomanda e testa schede audio realy per il sistema Windows 98. Tuttavia non possiamo supportare Windows NT o 2000, pertanto raccomandiamo l'utilizzo di Windows 98 o ME. La maggior parte delle schede video, comunque, non sono equipaggiate con driver utili per quei sistemi, e potrebbero avere alcuni svantaggi rispetto a Windows 98/ME. Sono adatti come sistemi operativi, ma assolutamente inadeguati per scopi multimediali.

Diverse Schede Audio in un PC:
(Questa informazione concerne le schede audio "normali" con un'uscita stereo, per esempio Soundblaster, Terratec, etc.)
I driver di schede audio possono generalmente supportare una sola scheda audio. Non riconoscono la presenza di due schede audio identiche in un PC. Pertanto, si suggerisce come regola di base l'utilizzo di schede audio differenti. Se si dovesse usare il driver di Creative Lab del novembre '99, questi driver dovrebbero provenire da società differenti, per esempio SB-Live e Terratec DMX. In ogni caso, sarebbe meglio prediligere schede audio multicanali, essenzialmente perché sono più semplici da installare.

Distribuzione Risorse:
BPM Studio valuta tutte le caratteristiche di un file MP3, necessita pertanto di qualche risorsa in più rispetto ad un semplice lettore MP3 come, ad esempio, WinAmpTM. BPM presenta funzioni molto più vaste di questo player e un paragone diretto non avrebbe senso. Quindi dobbiamo sottolineare che ttte le schede audio presentano il proprio, libero IRQ e non esiste altra scheda, o PC, che lo utilizzi.
Anche altre componenti come disco fisso, CD-Rom o scheda grafica giocano un ruolo che non è da sottovalutare nella performance generale di un sistema. Si raccomanda inoltre di utilizzare un PC solo ed esclusivamente per BPM Studio (per uso professionale).

Latenza del driver:
Con il termine "latenza" indichiamo il "ritardo" fra un comando come, per esempio, "Play", "Pause" o "Stop" e il momento in cui la scheda audio reagisce a tali comandi e comincia, ad esempio, la riproduzione. Fondamentalmente la latenza dipende dal tipo di driver utilizzato e parzialmente anche dal driver stesso. Piú bassa la latenza, più elevata la qualifica del driver per mixing-Beat esatto.

Ulteriori informazioni, descrizione dei nostri recenti test su schede audio, aggiornamenti del programma e risposte alle domande più frequebti (FAQ), possono essere trovate sul sito: www.alcatech.de

9.3. Contatti, Supporto

ALCATech GmbH & Co KG assicurano il supporto tecnico via mail via fax e telefonicamente: Support-Hotline 0190 50 50 55 (1min=1,21 DM / 0,62 EUR). . Si prega di inoltrare le richieste via mail all'indirizzo: support@alcatech.de, o via fax al numero +49 351 44 03 27 1.

Si prega di ricordare di fornire il proprio numero di Registrazione e la versione del programma.
Saremo lieti di ricevere i vostri consigli al fine di migliorare questa documentazione.

Aggiornato: 10.12.2004

9.4. Glossario

Applicazione
Programmi software che eseguono operazioni che altrimenti non soddisferebbero tramite un sistema operativo. Esempi di tali applicazioni sono: un programma di text-editing come Microsoft Word, un programma di archiviazione libri, BPM Studio.

ASF
Abbreviazione per Advanced Streaming Format. È uno streaming-Format per file sviluppati da Microsoft®.

Beat
Un suono ripetuto che definisce velocità e tempo di una traccia ed è normalmente prodotto da uno strumento musicale come ad esempio una batteria.

Bit
Un Bit è l'unità di misura più piccola per dati binari. Con un bit sono esattamente rappresentabili due stati differenti (0 e 1) (Bit = binary digit). Un bit è anche una posizione nel sistema duale. La maggior parte dei PC e della tecnologia d'informazione moderna sono bsati su questo sistema.

Bit Rate
Bit Rate è la misura per la velocità di trasmissione dell'informazione binaria. L'unità di misura per il bit rate è bps (bit per secondo, numero di bit trasmessi in un secondo). Il bit rate massimale di una connessione prende anche il nome di "bandalarga". Più grande la bandalarga, più elevata la velocità di trasmissione. Alcuni bit rate standard sono, per esempio: 96Kbit, 128 Kbit, 196Kbit, 244Kbit. Bit rate alti permettono un trasferimento di informazioni maggiore e si può ottenere una migliore qualità del suono. Ma un bit rate alto è sempre associato ad un'alta domanda di spazio di memoria, poiché allo stesso tempo si necessita il salvataggio di più informazioni.

Buffer, Puffer
uno spazio di memoria dove i dati sono conservati temporaneamente prima del trattamento finale. BPM Studio carica la traccia dal disco fisso nel buffer per qialche secondo, e poi lo decomprime prima che la scheda audio lo riceva. grazie a questa azione, non si verificano blocchi o altri errori di funzionamento

Configurazione
"Configurare" significa adattare l'hardware e il software ai propri bisogni. BPM Studio ha diverse configurazioni possibili nel menu context di Opzioni Programma.

Constant Bit Rate (CBR)
Questo significa semplicemente che il Bit Tare non subisce modifiche durante un processo di lettura o scrittura (Vedi anche VBR - Variable Bit Rate)

Cue
Cue è la posizione all'interno di un titolo che il lettore riconosce come punto di partenza. BPM Studio rende possibile l'installazione di diversi CuePoint per un titolo. Potete anche avviare la riproduzione all'interno di una traccia da questo punto.

Cursore
Simbolo che mostra la posizione del prossimo imput sul monitor. Il cursore tradizionale (per esempio in un sistema operativo DOS) era visualizzato come una semplice sottolineatura lampeggiante. dall'era degli interfaccia grafici e dei sistemi operativi, il cursore può modificare il proprio design a seconda della funzione che svolge.

Desktop
Il desktop, o sfondo, è quello che vedete sul monitor del vostro computer prima di avviare qualsiasi programma. Questo è il luogo dove cominciate a lavorare con altri programmi o file che potrete aprire.

Finestra di dialogo
Una finestra che potete utilizzare per comunicare con il computer o con l'applicazione. Le finestre di dialogo forniscono informazioni sul progresso di un'applicazione aperta, e offrono la possibilità di aggiungere informazioni nell'uso dell'applicazione. Per esempio BPM Studio mostrerà le opzioni programma attraverso una finestra di dialogo.

Directory
È un'area del disco fisso designata per la memorizzazione di file di dati e altre directory. Per esempio, voi memorizzerete tutta la vostra musica in una directory.

Driver
PUn driver è un programma che determina come un computer comunicherà con un dispositivo periferico come una scheda audio o video. Le società delle periferiche creano i driever. Vi raccomandiamo di visitare sempre le homepage delle società della vostra scheda audio e altre periferiche per verificare le informazioni più recenti a proposito dei loro driver.

Dinamica
Dinamica (o volume dinamico) a proposito del suono, è una gamma fra i valori più basso e più alto del volume (la posizione più soft e quella più forte). Se la possibilità di copiare o di riprodurre il silenzio o l'alto volume è grande, allora tanto grande sarà la dinamica di quel suono. Allo stesso modo è valido per la registrazione di segnali audio.

Encode, Encoder, Encoding
Codificare (codice) significa trasferire messaggi o file in forma criptata. Un codice è un sistema di regole che viene applicato per trasformare un messaggio in una forma impossibile, in modo che questo possa essere letto esclusivamente da persone autorizzate (normalmente per mantenere la segretezza di un messaggio). Un altro modo per codificare è abbassare il numero di determinate regole utilizzate da un'applicazione, rispetto a grandi trasferimenti di dati senza una considerevole perdita di contenuto. I file MP3 sono creati come file audio utilizzando un codice audio che mantiene solo una frazione della dimensione originale del file. La lettura di CD Audio è anche chiamata "ripping". In questo processo le tracce vengono copiate da CD come file WAVE sul disco fisso. Poi, un codificatore leggerà questi file e li trasformerà in formato MP3. BPM Studio offre anche la possibilità di codificare i file e trasformarli in file MP3 direttamente durante la lettura ("ripping"). Potete attivare questa opzione (rip and encode) in Opzioni Programma - > opzioni CDDA.

Encryption
Traduzione di dati in un codice appropriato per proteggere le informazioni contro l'uso non autorizzato da parte di un'altra persona. Per poter leggere i file codificati, dovete avere accesso a un codice (o a una pssword) che vi autorizza a decifrare le informazioni codificate.

File
Collezione di dati di un determinato tipo (basata su un'applicazione o un programma) su un computer, un floppy disk, un Cd, etc. Ogni file è memorizzato sotto un nome attribuito, in modo tale da facilitarne la reperibilità successivamente.

Formato
Questa è la preparazione per un medium di dati (per esempio un disco fisso) per memorizzare file. Questo viene fatto solitamente durante la prima installazione di un sistema operativo su un disco fisso. Viene anche fatto ad ogni altro ulteriore disco fisso su un PC.
Formato è una parola che determina una regolazione basata su regole. Per esempio, ci sono formati testuali destri o mancini, e allo stesso modo ci sono formati WAVE, MP2 e MP3.

Icona
Una piccola immagine sul desktop che rappresenta o simboleggia un programma o un file. Sul vostro desktop potete vedere esempi differenti di icone. generalmente sono disposte sulla parte sinistra del desktop, come "Cestino", "Risorse del Computer", e "Documenti". Ci sono anche i cosiddetti "Shortcut". I programmi associati ad un'icona verranno avviati con un doppio click su di essa.

Tag ID3
Questa è una caratteristica della tecnologia MP3, che dà a un utente la possibilità di memorizzare informazioni relative ad un MP3 all'interno dello stesso MP3. Di base, ci sono due tipi di tag ID3: la vecchia tag ID3, che è tag fondamentale, e la tag ID3V3, che è più sviluppata. BPM Studio fornisce entrambi i formati e vi garantisce l'opzione di poter scegliere quale dei due utilizzare. Raccomandiamo di usare ID3V3, perché contiene molte informazioni in più rispetto alla tag originaria. È possibile scegliere quale tag utilizzare in Opzioni Programma.

Interfaccia
Questo è un medium fra hardware, software e l'utente. Di base permette all'utente di comunicare in modo semplice con il computer.

Joint Stereo
Significa che il codificatore sceglie dinamicamente un algoritmo di codificazione, relativamente ai contenuti dei file audio per ogni frame separato. In questo modo ogni frame È codificato con la migliore qualità possibile. La dimensione del file è simultaneamente ridotta grazie ad una migliore compressione ratio. Questi file sono anche conosciuti come file VBR. BPM Studio può riprodurre questi file senza nessun problema.

Kbit (Kilobit)
Un kilobit corrisponde a 1024 Bit. (1kBit = 1024 bit) La definizione del glossario di BPM non deve essere confusa con la definizione del sistema metrico secondo cui kilo è 1000.

Metronomo
è un dispositivo che produce un suono continuo (ticchettio, fischio o luce lampeggiante). Viene primariamente utilizzato dai musicisti per mantenere un tempo di suono di un brano, cosí da non rallentare o accelerare erroneamente.

MIDI
Midi è un protocollo di comunicazione seriale fra strumenti musicali elettronici e dispositivi ad effetto. Serve ad ampliare la capacità del suono di un dispositivo. Un esempio di questo sarebbe un PC con software MIDI.

Modem
Questo rende possibile a un PC, o a un dispositivo simile, la connessione ad internet attraverso una linea telefonica. Un modem (MOdulator / DEModulator) trasforma i segnali digitali di un PC in toni analogici, cosí da spedirli attraverso le linee telefoniche. Questo è necessario perché le linee telefoniche tradizionali possono supportare esclusivamente segnali analogici. I modem vengono usati prevalentemente per connettersi ad internet. Esistono anche modem che spediscono dati in forma digitale. Un esempio di questo tipo di modem sono i modem ISDN. ISDN lavora su una particolare linea telefonica digitale piuttosto che analogica.

Modulo
hardware o software parte di un sistema più grande e che rappresenta influenze verso questo sistema.
Un modulo software è un programma che è sviluppato per assumere una parte specifica in un programma più grande.
Il Player virtuale, Mixer e CD-Player / Lettore, sono moduli di BPM Studio. Questi moduli sono disponibili in alcune o in tutte le versioni del software.

MP3
Questo è un formato file sviluppato da Fraunhofer IIS in Geramnia, Contiene infomazioni audio e tag ID3 compresse. Gli MP3 sono compressi in modo intelligente e sono adattati alla sensibilità dell'udito umano e della suscettibilità acustica. Elimina dinamicamente tutte le informazioni non essenziali, non percepibili e ridondandti, e memorizza solamente le informazioni necessarie per la riproduzione degli HI-fi di qualità. La dimensione del file può essere ridotta a 1/8 e 1/19 del file WAVE originale. Grazie al formato MP3, è stao possibile, per la prima volta, trasferire music attraverso internet in qualità Hi.fi, con tempi di download minimi. Hard Disc sempre più capaci rendono possibile la memorizzazione delle tracce direttamente sul proprio computer. Come risultato di tutto questo, BPM Studio ha potuto sviluppare ed introdurre la tecnologia MP3 nel campo dei Dj.

Parametro
Un parametro è un fattore che determina una gamma di variazioni. aggiungendo parametri alla fine della linea di comando di un programma, è possibile lavorare con un programma in modo diverso. Alcuni esempi di parametri in BPM Studio sono: dimensione buffer, percorso dati e rata di compressione.
Periferico
Un dispositivo ausiliario, come una stampante, un modem, un sistema di memorizzazione o un Unità di Controllo Remoto esterna che lavora in congiunzione con un computer.

Pitch
Con CD Player professionali permette all'utente di modificare la velocità di riproduzione di una traccia. Questo è necessario, ad esempio, per sincronizzare due tracce con tempi diversi (BPM-battiti per minuto) e riprodurle alla stessa velocità. La misura della velocità modificata rispetto a quella originale prende il nome di "Pitch" ed è rappresentata in percentuale. Un valore pitch di +100% significa che la traccia verrà riprodotta a velocità doppia; -50% la traccia verrà riprodotta con la velocità ridotta della metà.

Pitch Bend
Utilizzando la funzione Pitch Bend è possibile ridurre o aumentare il pitch temporaneamente.
Questo è utile se due tracce, già riprodotte alla medesima velocità, debbano essere sincronizzate in battiti. Premendo il tasto Pitch Bend la velocità aumenterà e diminuirà continuamente. Rilasciando il tasto la traccia ritorna progressivamente alla velocità originaria. Con i tasti Pitch Bend è possibile sincronizzare esattamente i battiti di due tracce e si possono effettuare correzioni molto ridotte di entrambi i player.

Ripping
Ripping è la lettura di un CD Audio mediante il drive CD-ROM di un computer, e la memorizzazione di questo CD sul disco fisso. I PC IBM utilizzanoil formato WAVE per questo procedimento, i computer MAC il formato AIFF. è possibile generare un file MP3 sia dopo il ripping sia durante la sua esecuzione.

Root Directory
Quando un floppy o un disco fisso sono formattati per l'uso, viene creata questa particolare directory. Prende il nome di Root Directory. Contiene file sistematici importanti ed è il primo livello per sottodirectory.

Selection Box
Questa è una finestra di testo che abilita la scelta fra "ON" e "OFF" o "YES" e "NO".

Subdirectory
Questa è una directory entro una directory. Le sottodirectory vengono utilizzate per organizzare i file, al fine di renderne più facile la reperibilità.

Tempo
Tempo la velocità originaria di una traccia. A definire questa velocità sono il compositore o l'interprete di una canzone. Con la funzione Pitch della maggior parte dei CD Player professionali, questa velocità può essere cambiata in un'ampia gamma.

Track
Si fa riferimento a una Traccia nel caso di un titolo registrato, un brano musicale o una canzone.

VBR-File
Paragonato a CBR (Constant bit rate), il codificatore analizza il VBR (Variable bit rate) di una traccia, e sceglie un algoritmo d compressione esatto per ogni frame adottato dalla lettura MP3. Questo permette una compressione migliore a bit rate alti, paragonata alla compressione di un segnale singolo o CBR.

WAVE File
Questo formato è utilizzato da Windows per memorizzare segnali audio liberi della perdita di qualità del suono. Esempi di fonti di questa qualità del suono potrebbero essere: CD Audio, colonne sonore di Film, album musicali. Tutti i segnali sono copiati esattamente. La qualità dei file WAVE è la stessa dei file originali. Tuttavia, per avere questo tipo di qualità, è necessario avere notevole spazio libero disponibile su disco fisso.

© 1999-2003 ALCATech GmbH. Tutti i diritti Riservati

BPM Studio Manuale Utente per Windows

Questo manuale di alvoro, cosí come il software in esso descritto, è parte di una accordo di licenza, e può essere utilizzato o copiato esclusiavemente entro gli le condizioni della licenza e non è da considerarsi un obbligo da parte di ALCATech GmbH. ALCATech GmbH non fornisce alcuna garanzia o protezione riguardanti la correttezza e/o esattezza dei contenuti di questo manuale. Nessuna parte di questa licenza può essere riprodotta, memorizzata in banche dati, o trasferita in ogni altra forma, sia essa elettronica, fotomeccanica, su media audio o in ogni altro modo - fatta eccezione per licenze elettroniccamente accordate - senza previo permesso scritto di ALCATech GmbH.

Condizioni di licenza:
Questo programma e tutte le sue parti sono copyright protetto.
L'acquirente ha il garantito diritto di utilizzare il programma su un computer.
Il diritto non è trasferibile, cedibile o distruttibile. È proibito cambiare, duplicare, noleggiare, trasferire ed utilizzare i contenuti del CD-ROM su qualsiasi altro media da memorizzare. Tutti gli autori e i diritti di produzione riservati. ALCATech GmbH non si assume responsabilità per qualsiasi danno causato dall'uso del CD-ROM. Prima di installare ogni nuovo porgramma software sul vostro computer (incluso BPM Studio), dovreste effettuare un backup dei vostri file. Intel è un trademark registrato di Intel Corporation. Pentium, Pentium II e Pentium Pro sono trademark di Intel Corporation. Microsoft, Windows, Windows 95, Windows 98, Windows 98SE, Windows NT e Windows 2000 sono trademark registrati di Microsoft negli USA e negli altri Paesi. Tutti gli altri trademark sono di proprietà dei rispettivi proprietari.

Composto e disegnato da ALCAtech, Germania.

Copyright © 1999-2004 ALCATech GmbH & Co KG,
D-01309 Dresden, Haydnstr. 22, Germany

Internet:
www.alcatech.de • www.alcatech.com

Stampato in Germania