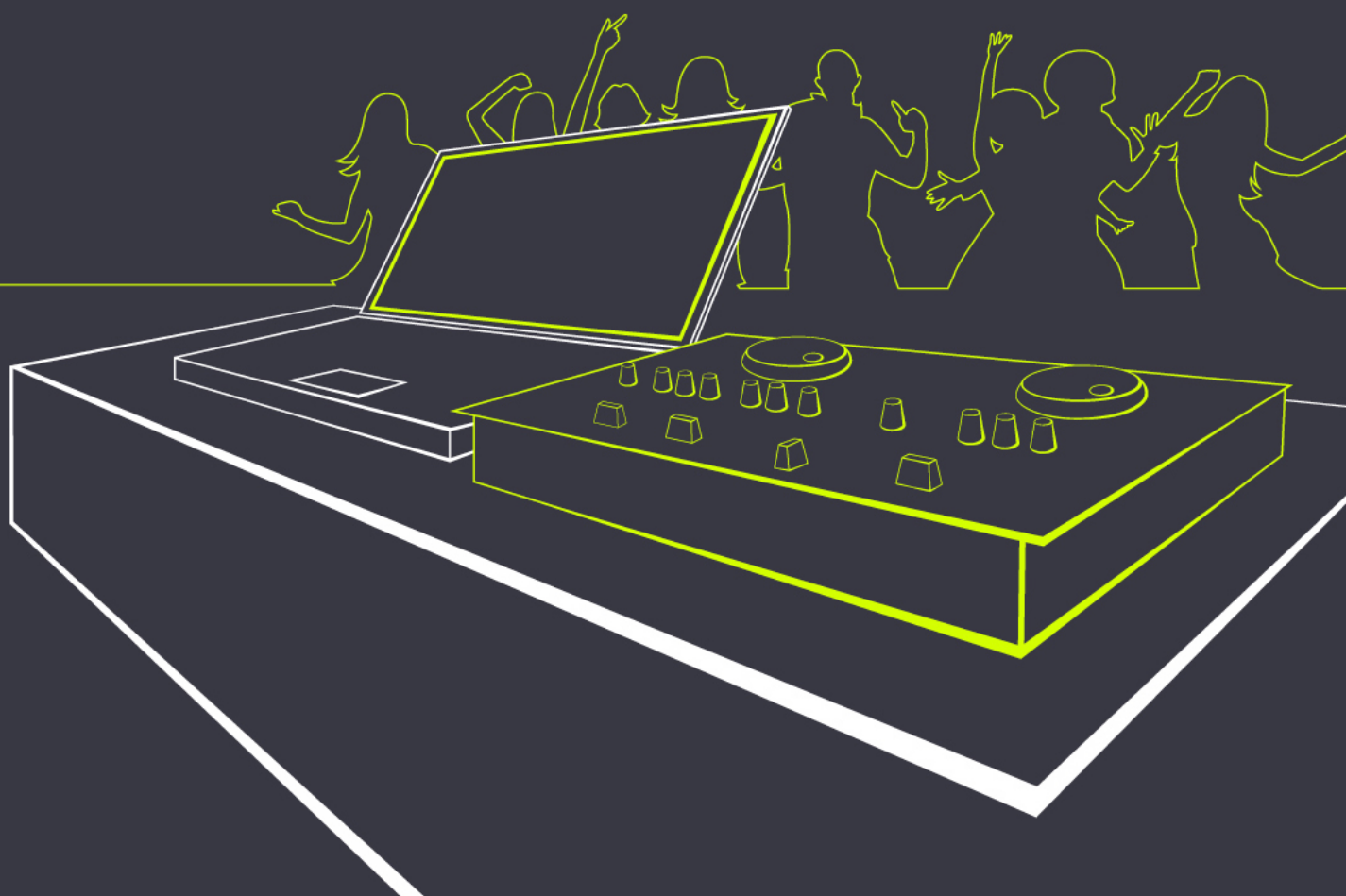


Manuale e-mix

Versione software 3.0



Sommario

Introduzione	1
Descrizione programma	2
1. Programma di utilizzo interfaccia e-mix.	2
2. Lettore	3
2.1. Funzioni base	3
2.2. Funzione pitch/tempo	5
2.3. Modalità play	6
2.4. BPM	7
2.5. Effetti	7
2.6. Display del lettore	7
3. Monitor player	8
4. Active Playlist	8
4.1. Funzioni base	9
4.2. Caricare le tracce musicali sulla Active Playlist.	9
4.3. Selezione di tutti i titoli.	9
4.4. Ricerca rapida nella Playlist	9
4.5. Utilizzare la Active Playlist.	9
4.6. Salvataggio della ActivePlaylist	10
4.7. Caricamento di tracce musicali dalla ActivePlaylist al lettore	10
4.8. Importa playlist da altri software	11
5. Navigatore	11
5.1. Cursore nella Active Playlist	11
5.2. Cursore nel database track.	12
5.3. Cursore nel Campo Ricerca del Track Database.	12
5.4. Tasto back	12
5.5. Tasto load	12
6. Track Database	13
6.1. Mostra il Track Database	13
6.2. Ampliamento del display del Track Database	14
6.3. Funzioni dei tasti del navigatore nel Track Database.	14
6.4. Gestione del Track Database	15
6.5. Selezionare tutte le tracce.	15
6.6. Caricare tracce musicali nella Active Playlist.	15
6.7. Caricare tracce musicali direttamente nel lettore.	16
6.8. Cancellazione di tracce musicali.	16
6.9. Caricare tracce musicali nel Monitor Player.	16
6.10. Ricerca titoli nel Track Database	16
6.11. Ricerca veloce nella finestra Selezione.	16
6.12. Caricare una Active Playlist.	16
6.13. Cancellazione delle playlists	17
6.14. Rinominare una Playlist/Jinglelist.	17
6.15. Rimuovere tracce da una Playlist/Jinglelist.	17
6.16. Gestione gruppi.	18
6.17. Creare un gruppo	18
6.18. Aggiungere un titolo a un gruppo.	18
6.19. Cancellare il titolo da un gruppo.	18
6.20. Cancellare un gruppo.	19
6.21. Rinominare un gruppo.	19
6.22. Spostare un gruppo.	19
6.23. Informazione edit track.	19
7. Mixer	20
7.1. I canali Audio	20
8. L'equalizzatore	23
9. Registratore	24
9.1. Funzione di registrazione	25

10. Effetti	25
10.1. I settaggi	26
10.2. Dettagli degli effetti	26
10.3. Introduzione degli effetti caricati	26
11. Controlli del lettore Jingles	27
11.1. Settaggio livello sonoro	27
11.2. Ascolto pre-fader	27
11.3. Settaggio Jingles	27
11.4. Adattare e collocare jingle.	28
11.5. Salvataggio e caricamento di una Playlist Jingle	29
11.6. Introduzione sul caricamento dei Jingles	29
12. Ripper	30
12.1. Brevi istruzioni	30
12.2. L'interfaccia di utilizzo del Ripper	30
12.3. Variazione dei settaggi	31
13. Opzioni di programma	31
13.1. Uscita generale	32
13.2. Opzioni di lettura	34
13.3. Opzioni uscita audio	36
13.4. Opzioni ingressi audio	37
13.5. Opzioni della consolle	38
13.6. Opzioni di rippaggio:	39
13.7. Opzione Automix	40
Imbarcatevi nella vostra carriera di Dj	42
1. Da dove prendo i file?	42
2. Come eseguire i file audio?	42
3. Beat-matching con e-mix.	43
3.1. Introduzione	43
3.2. Beat-matching facile	43
4. Come lavorare con la Active Playlist?	45
4.1. Aggiungere brani alla Active Playlist	45
4.2. Cambiare la sequenza dei titoli.	45
4.3. Preascolto di un brano	45
Appendice	46
1. Istruzioni e suggerimenti	46
1.1. Scheda audio	46
1.2. Modalità Standby / Idle	46
1.3. Formati audio	46
2. Ultimo software	47
3. Contatti e dettagli sul supporto	47

Introduzione

Congratulazioni per la scelta di e-mix

Con e-mix hai tutto quello che è necessario per una performance professionale. E-mix è il sistema perfetto per elaborare e gestire file audio, sviluppato soprattutto per discoteche e DJ.

Il design moderno e la disposizione ideale dei comandi permettono di manipolarlo con facilità, anche in condizioni estreme. Sia che siate un principiante o un professionista esperto, e-mix ha la soluzione giusta per ciascuno e verrete stupiti dalle numerose opzioni che avrete a disposizione. Siamo certi che sarete molto soddisfatti con e-mix e le sue caratteristiche professionali.

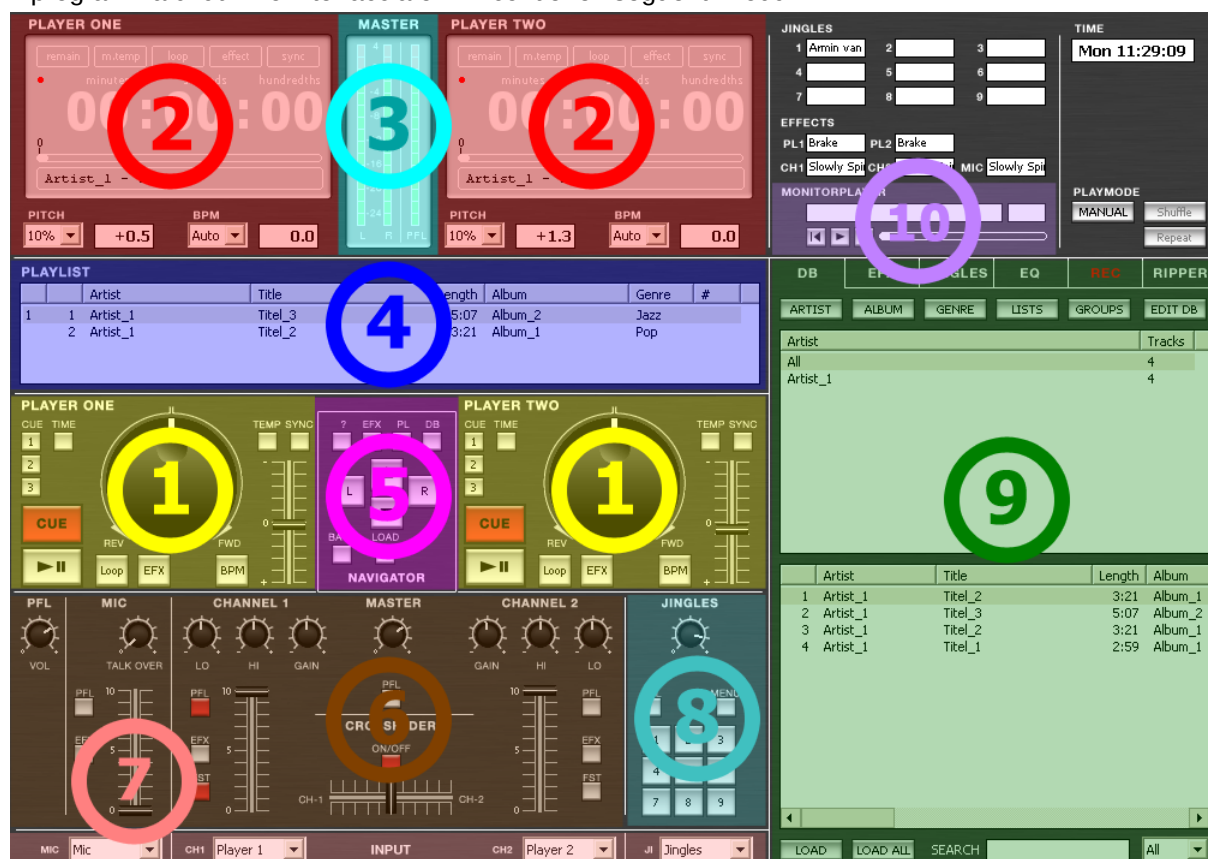
Prova l'esperienza e-mix.

Assistenza e ulteriori informazioni: www.e-mix.com

Descrizione programma

1. Programma di utilizzo interfaccia e-mix.

Il programma di utilizzo interfaccia e-mix contiene i seguenti moduli:



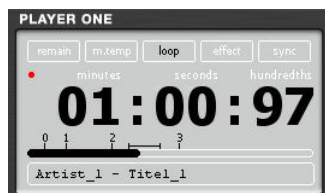
1 - Controlli lettore	2 - Display lettore	3 - Livello meter
4 - Playlist attiva	5 - Navigatore	6 -Mixer
7 - Comandi input mixer	8 - Comandi suoneria lettore	9 - Pannello multifunzioni
10 - Monitor lettore		

Nel pannello multifunzione, viene mostrato il Database Traccia con la finestra di visualizzazione e la finestra di selezione, l'impostazione effetti, l'impostazione jingle, l'impostazione equalizzatore, il convertitore MP3 del registratore.

I singoli moduli e le loro funzioni sono illustrati nei capitoli seguenti.

2. Lettore

e-mix ha 2 Media Players identici con relative funzionalità DJ. Ogni lettore ha il proprio display e propri comandi.



2.1. Funzioni base

Il lettore gestisce la lettura dei file audio. Da un lato funziona come un normale lettore CD, dall'altro ha una serie di funzioni aggiuntive descritte nelle pagine successive.

Le tracce possono essere caricate nel lettore da varie fonti (active playlist, database audio o Explorer) e in modalità differenti (usando Drag & drop o Navigator).

2.1.1. Funzione play/pause



Con questo tasto si può avviare o arrestare la lettura di un file audio nel rispettivo lettore. Passando dallo stato PAUSE allo stato PLAY, il punto cue 0 si sposterà automaticamente alla posizione di quel momento nel file audio.

Quando il lettore è in modalità lettura il tasto PLAY si illumina in verde.

2.1.2. Funzione ricerca.



La funzione permette di ricercare un punto particolare nei file audio. Se il Jogshuttle viene ruotato facendo pressione sul bordo della manopola i file audio scorreranno ad alta velocità. La manopola permette di ricercare con incrementi di 10ms.

Utilizzo del Jogshuttle.

1. Collocare il puntatore del mouse sulla metà della del disco desiderata(metà sinistra= rewind; metà destra= forward)
2. Cliccate e tenete premuto il tasto sinistro del mouse.
3. Spostando il mouse verticalmente verso il basso si aumenta la rotazione del Jogshuttle. Spostandolo verticalmente verso l'alto, si diminuisce la rotazione. Spostando il mouse a sinistra o a destra, si può andare in avanti o all'indietro.
4. Rilasciando il tasto del mouse il jogshuttle tornerà alla posizione originaria.

Utilizzo della jogwheel (solo quando il lettore è inattivo)

1. Collocare il puntatore del mouse su qualunque punto della Jogwheel.
2. Cliccare e tenere premuto il tasto sinistro del mouse, per portare la jogwheel sul punto desiderato.
3. Ruotando il mouse circolarmente anche la Jogwheel ruota (senso orario = in avanti; senso antiorario = all'indietro)

La lunghezza della traccia da ripetere può essere definita nelle opzioni di programma (frame loop)

2.1.3. Pitchbend (Il lettore è in modalità play)



Quando il lettore è in modalità play è possibile generare una variazione di pitch a breve termine con la Jogwheel. Più veloce è la rotazione, maggiore è la variazione del valore del pitch. Non appena viene arrestata la rotazione, il lettore ritorna automaticamente al suo valore pitch originario.

Spostando il Jogshuttle mentre il lettore è in funzione, il lettore si arresta e viene attivata la funzione Search. Rilasciando il Jogshuttle, la funzione di ricerca si blocca automaticamente e il lettore ripete i successivi 200ms in loop infinito. Premendo di nuovo il tasto PLAY la lettura ricomincia dal punto in cui è terminata la ricerca.

Funzionamento Pitchbend:

1. Collocare il puntatore del mouse in qualunque punto del Pitchbend.
2. Cliccare sul tasto sinistro del mouse e tenerlo premuto, in modo da portarsi sull'intervallo pitchbend corrispondente alla posizione del mouse stessa.
3. Facendo un movimento di rotazione con il mouse si modifica anche il Pitchbend (senso orario: aumento del pitch; senso antiorario: il pitch diminuisce).

2.1.4. Funzione cue

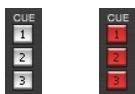


Caricando un nuovo file audio nel lettore CD, il tasto Cue si accende in rosso non appena la traccia è completamente caricata nel lettore. In aggiunta il punto Cue 0 sarà collocato all'inizio del pezzo.

Premendo il tasto key mentre il lettore sta leggendo una traccia, il lettore si fermerà e automaticamente ritornerà al punto cue 0. Premendo nuovamente il tasto e tenendolo premuto, il lettore inizia a leggere la traccia dalla posizione cue 0. Non appena il tasto viene rilasciato di nuovo, la posizione di lettura tornerà al Punto Cue 0.

L'azione del tasto key in modalità Search Può essere definita nelle opzioni Player sotto "modalità Seek". Si può scegliere se la lettura deve saltare alla posizione del punto Cue 0, oppure se il Cue point 0 deve essere impostato nella posizione in corso.

2.1.5. Cue points 1,2,3



Ci sono, oltre al punto Cue 0, altri tre punti Cue utilizzabili, che possono essere collocati dove si desidera. Basta solo premere uno dei tre tasti nella posizione desiderata. Il punto Cue viene mostrato nel display e la luce del tasto key si accende in rosso. Premendo il tasto key un'altra volta, si avvia la funzione Cue-Play, che termina nel momento in cui il tasto viene rilasciato. Si può anche cancellare il punto Cue già fissato richiamando il menù Context nel lettore o nel display lettore col tasto destro del mouse scegliendo "Cancella Cue Point"

I punti Cue vengono salvati nel database e fissati automaticamente caricando una traccia dal database.

2.1.6. Funzione loop



Questo tasto permette di elggere una traccia o parte di una traccia in loop infinito.

Premere il tasto loop nella posizione desiderata per creare un loop. La posizione corrente sarà contrassegnata come il punto di partenza del loop. Il tasto key e il tasto EFX (effetti) lampeggiano. A questo punto ci sono due possibilità:

1. Una nuova pressione del tasto LOOP cancella il punto di partenza del loop: il tasto loop e il tasto EFX non lampeggiano più.
2. Il punto finale del loop è fissato premendo il tasto EFX in modalità playback. Il lettore ritorna immediatamente all'inizio del loop e inizia l'esecuzione del loop. Il tasto loop si accende in rosso. Premere di nuovo loop per terminare il loop.

Il loop è mostrato con una linea orizzontale sul display del lettore.

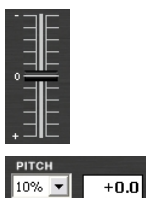
2.1.7. Segnale TIME



Il segnale TIME permette di vedere il tempo trascorso del file audio o quello restante.

2.2. Funzione pitch/tempo

2.2.1. Regolatore



Con questo slider si può variare la velocità di esecuzione. Il limite massimo è predefinito nel menù SELEZIONE. Sono disponibili valore del 5,10,15%. Selezionando Off lo slider viene disattivato per questo lettore.

Uso dello slider:

1. Collocare il puntatore del mouse sullo slider.
2. Cliccare col tasto sinistro del mouse e tenerlo premuto.
3. Spostando il mouse verticalmente verso l'alto o il basso, anche il regolatore si sposterà in quella direzione.
4. Collocando il puntatore del mouse in qualunque punto della scala di regolazione e premendo il tasto sinistro del mouse, lo slider si sposterà all'altezza della posizione del mouse.

2.2.2. Selezione tempo/pitch



Il tasto serve da switch per alternare le funzioni Pitch e Tempo. Quando la funzione PITCH è selezionata (il tasto key non si accende), allo spostamento dello slider vengono modificati i parametri pitch e tempo. Se è selezionata la funzione TEMPO, invece (tasto key acceso in rosso), lo spostamento dello slider modifica solo il parametro TEMPO.

2.2.3. Sincronizzazione player.



Con questo tasto si può sincronizzare il tempo della traccia in esecuzione sul lettore in uso con quello di altri lettori. Perché questo sia possibile i due lettori devono avere un valore BPM simile. Se il programma non riconosce un valore BPM è necessario inserirlo manualmente premendo il tasto BPM.

Quando i due lettori sono stati sincronizzati lo slider Pitch sullo schermo si colloca automaticamente sulla rispettiva posizione. Se viene collegato un elemento di controllo dell' e-mix mp 1200, il fader deve essere spostato sull'elemento di controllo nella stessa posizione in cui si trova sullo schermo, in modo che il Fader sia ancora influente.

2.3. Modalità play

2.3.1. Modalità play



e-mix offre una funzione Autoplay. In questa modalità E-mix esegue automaticamente le tracce dalla Active Playlist.

Basta avviare il primo lettore manualmente per mettere in funzione e-mix. Dopo l'esecuzione della prima traccia, la seconda traccia viene eseguita nel secondo lettore, mentre la traccia successiva della Active Playlist viene caricata nel primo lettore. Non appena il secondo lettore ha terminato la lettura della sua traccia, il primo lettore ricomincia e il secondo si prepara per la lettura della seguente.

Nota:

Non appena un file audio viene copiato dalla Active Playlist, e-mix tenta automaticamente di caricare questo file in un lettore libero (senza traccia caricata). Il primo lettore ha sempre priorità. Se questo non è libero la traccia viene caricata nel secondo lettore. Se anche ciò non è possibile il file è aggiunto in fondo alla Active Playlist.

2.3.2. Shuffle



Se la funzione Shuffle è attivata, le tracce della Active Playlist verranno caricate casualmente nel lettore.

2.3.3. Ripetizione



Quando questa funzione è attivata, la Active Playlist viene ripetuta in automatico non appena tutte le tracce sono state eseguite.



2.3.4. Automix



La funzione automix manda automaticamente in dissolvenza la traccia che sta terminando (fade out) e avvia in crescendo la traccia seguente (fade in). Si può impostare il parametro della funzione automix (durata del fade in e fade out) nelle opzioni e-mix sotto Automix.



2.4. BPM

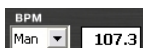
2.4.1. Settaggio BPM



Premendo questo tasto, si possono impostare manualmente i valori BPM. Premete questo tasto diverse volte al ritmo di musica e verrà mostrato il rispettivo valore BPM



Selezionando "auto" nel menu BPM, il valore del BPM verrà calcolato e mostrato in automatico.



Tenendo premuto il tasto BPM per più di mezzo secondo, il BPM che compare in quel momento sul display viene salvato nel database, Così facendo il valore viene convertito automaticamente nella normale velocità di lettura (pitch 0%)

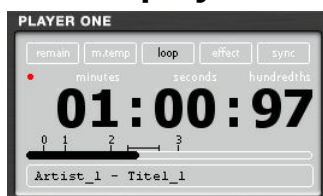
2.5. Effetti

2.5.1. Effetti



Con questo tasto si possono attivare o disattivare gli effetti per il rispettivo lettore.

2.6. Display del lettore



Il display può essere suddiviso in tre sezioni. Nella sezione superiore ci sono cinque opzioni disponibili. E' possibile:

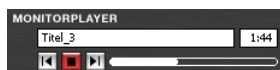
- Selezionare l'impostazione Time signal (tempo rimasto/trascorso)
- Attivare la funzione tempo o pitch
- Attivare la funzione loop (on/off)

- Attivazione effetti (on/off)
- Sincronizzare il pitch/tempo di un lettore con un altro

Nella sezione intermedia trovate dettagli (durata tempo di lettura) sul tempo il segnale di posizione, che possono essere mutati manualmente spostando le barre di posizione a sinistra o a destra. Questa funzione è sempre disponibile, sia che il lettore sia in lettura o in pausa.

Nella sezione in basso trovate informazioni audio. Potete vedere quali tracce sono presenti nel lettore.

3. Monitor player



Il monitor player serve come lettore anteprima. Permette di avere un'anteprima le tracce musicali nel lettore. Caricare una traccia nel monitor player è piuttosto semplice. Basta cliccare due volte col mouse sulla traccia prescelta nel database (oppure premere i tasti "load" e "back" sulla console e-mix).

Il monitor player offre le seguenti funzioni:

Key/Display	Funzione
	Tasto play/stop, per eseguire o arrestare la traccia caricata.
	Caricare la traccia precedente dalla Active list
	Caricare la traccia successiva dalla Active list
	Display posizione Premendo sulle barre di posizione e su drag (Drag & drop), si può modificare la posizione di lettura.
	Mostra il titolo del brano selezionato
	Tempo di riproduzione attuale

Nota:

Se la traccia musicale in fase di esecuzione nel monitor player è caricata su un lettore, il monitor player si arresta automaticamente.

4. Active Playlist

PLAYLIST							
		Artist	Title	Length	Album	Genre	#
1	1	Artist_1	Title_1	3:29	Album_1	Pop	1
2	2	Artist_1	Title_2	4:28	Album_1	Pop	2

4.1. Funzioni base

La Active Playlist può essere utilizzata per la semplice compilazione di varie tracce musicali personalizzate o per la compilazione di un intero programma. E' importante tuttavia notare che entrambi i lettori utilizzano la stessa Active Playlist. Nella Active Playlist vengono mostrati dettagli dei file audio, come cantante, titolo, lunghezza, album, genere e posizione. Se i file audio sono già stati collocati in un lettore particolare, viene indicato anche in quale lettore sono situati. Non appena il lettore esegue una traccia dalla Active Playlist, la traccia in questione viene illuminata a colori.

4.2. Caricare le tracce musicali sulla Active Playlist.

Per caricare le tracce sulla Active Playlist, si può utilizzare il navigatore o si possono utilizzare i seguenti metodi:

Azione	Descrizione
Drag & Drop	Selezionate i file audio desiderati nel database track o in Internet e spostateli nella Active Playlist.
Menu context	Selezionate i file audio nel database track e in seguito selezionate "load in playlist" nel menù context.
Shortcut	Selezionate i file audio desiderati nel database track e premete la combinazione tastiera control-L.
 	Con LOAD, vengono caricati solo i file audio della Active Playlist selezionati in quel momento. LOAD ALL carica automaticamente tutte le tracce della playlist.

I file verranno aggiunti in fondo alla Active Playlist.

4.3. Selezione di tutti i titoli.

Tutti i titoli verranno contrassegnati selezionando "select all" nel menu contesto o con la combinazione tastiera Ctrl+A

4.4. Ricerca rapida nella Playlist

Si può entrare direttamente in una colonna cliccando su di essa e poi digitando una chiave di ricerca sulla tastiera.

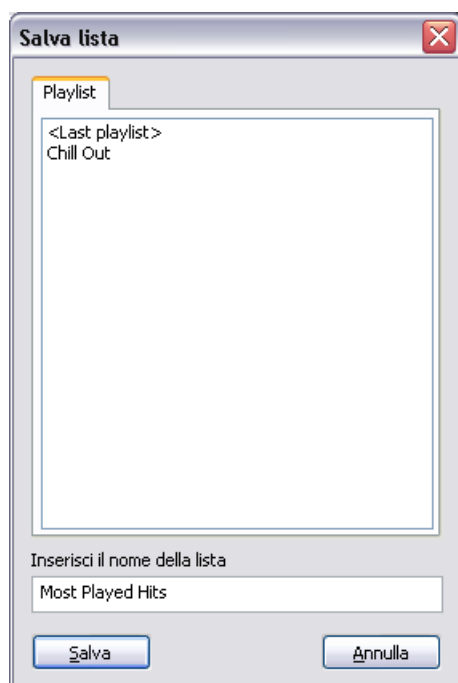
4.5. Utilizzare la Active Playlist.

Per operare con la Active Playlist si possono utilizzare le funzioni move, copy e remove, che possono essere attivate come segue:

Azione	Descrizione
Drag & Drop	Le tracce contrassegnate possono essere spostate nella lista con Drag'n'Drop
Menu context	"Move up" sposta un titolo selezionato di un posizione più in alto. "Move down" sposta la traccia una posizione più in basso. "Copy" genera una copia della traccia selezionata e la pone in fondo alla playlist.

Azione	Descrizione
	"Remove" cancella la traccia selezionata dalla playlist.
Scorciatoia	Alle funzioni sopra descritte si può accedere tramite tastiera come segue:
	Move up: Control-U
	Move down: Control-D
	Copy: Control-C
	Remove Ctrl+R or Delete

4.6. Salvataggio della ActivePlaylist



Con e-mix potete salvare la vostra Active Playlist con un nome desiderato, selezionando "Save Playlist" nel menù Context o tramite la combinazione testi Ctrl+S.

Grazie a questa funzione è possibile compilare molte diverse playlist per varie occasioni, che potrete utilizzare immediatamente. Le playlist vengono archiviate nel Track Database, nel quale possono essere ogni volta ricaricate.

4.7. Caricamento di tracce musicali dalla ActivePlaylist al lettore

Col Navigatore è possibile caricare tracce dalla ActivePlaylist in entrambi i lettori principali

Si possono caricare le tracce anche con un doppio clic nel Menù Context, oppure nella modalità seguente:

Azione	Descrizione
Doppio clic sul tasto sinistro del mouse	La traccia è caricata nel Monitor Player ed eseguita
Menu context	"Load in player" carica una traccia selezionata in ogni lettore libero.
	"Load in player 1" carica una traccia selezionata nel lettore 1.
	"Load in player 2" carica una traccia selezionata nel lettore 2.

Azione	Descrizione								
	"Play in monitor" carica la traccia selezionata nel "Monitor Player" e la esegue.								
Scorciatoia	Alle funzioni sopra citate si può accedere anche tramite le seguenti combinazioni di tasti. <table border="1"> <tr> <td>Caricamento lettore</td><td>Ctrl+L</td></tr> <tr> <td>Caricamento lettore 1</td><td>Ctrl+1</td></tr> <tr> <td>Caricamento lettore 2</td><td>Ctrl+2</td></tr> <tr> <td>Monitor play in:</td><td>Ctrl+P</td></tr> </table>	Caricamento lettore	Ctrl+L	Caricamento lettore 1	Ctrl+1	Caricamento lettore 2	Ctrl+2	Monitor play in:	Ctrl+P
Caricamento lettore	Ctrl+L								
Caricamento lettore 1	Ctrl+1								
Caricamento lettore 2	Ctrl+2								
Monitor play in:	Ctrl+P								

4.8. Importa playlist da altri software

Puoi importare playlist in formato M3U che è supportato dalla maggior parte dei software audio. Scegli "Importa Playlist" dal menu context o premi CONTROL+L

5. Navigatore



Come suggerisce il nome siamo nel campo navigazione. Qui di seguito i vari tasti di selezione delle diverse funzioni:

Tasto	Descrizione
?	Pone il cursore di navigazione nel campo ricerca (ricerca archivio) della database track.
EFX	Apri l'impostazione EFX (effetti). Premendo più volte gli effetti possono essere via via scelti.
PL	Pone il cursore di navigazione nella Active Playlist.
DB	Pone il cursore di navigazione nel Database Track. Premuto diverse volte pone il cursore di navigazione alternativamente nella finestra Overview (revisione) e nella finestra selezione.

Quando il cursore è stato collocato in un determinato punto, può essere spostato verso l'alto o il basso con entrambe le frecce.

5.1. Cursore nella Active Playlist

Se il cursore Navigazione è nella Active Playlist e il file audio è stato selezionato, lo si può collocare in un lettore libero premendo i tasti "L" e "R". Con il tasto "L" la traccia selezionata va al lettore 1, con il tasto "R" va al lettore 2.

5.2. cursore nel database track.

Una volta collocato il cursore nel Track Database, si può copiare il titolo selezionato dal database alla Active Playlist con il tasto "load". Inoltre si possono caricare i titoli selezionati dal database nel lettore desiderato premendo L e R (in tal caso non c'è ingresso nella Active Playlist).

5.3. cursore nel Campo Ricerca del Track Database.

Non appena il cursore si trova nel campo Ricerca del Track Database, si ha la possibilità di cercare determinati titoli musicali nel database. La funzione di ricerca è descritta con maggior precisione successivamente. Sezione 6.10, "Ricerca titoli nel Track Database"

5.4. Tasto back

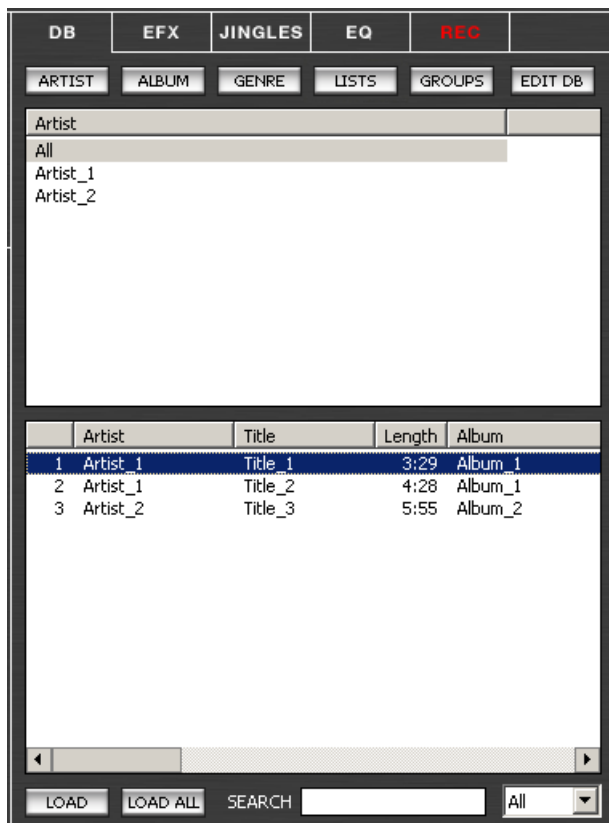
Con il tasto back si possono aprire il menù context nel Database Track o nella Active Playlist (corrisponde a un click col tasto destro del mouse). In seguito si può scegliere un ingresso nel menù context con le frecce ed eseguire l'azione con il tasto "load". Premendo di nuovo il tasto "back" con il menu Context aperto, il menù stesso viene chiuso senza avviare l'azione.

5.5. Tasto load

Oltre a caricare una traccia nella Active Playlist e nel Track Database il tasto Load ha le seguenti funzioni:

1. Avviare l'azione scelta nel menù context (come con il tasto RETURN della tastiera o un clic con il tasto sinistro del mouse).
2. Sfogliare lo schema ad albero nella visualizzazione di LISTE e GRUPPI nel Track Database, espandendolo o riducendolo (come coi simboli + o -)
3. Premere un tasto per un'indicazione o un messaggio d'errore (corrisponde al tasto RETURN della tastiera), coi tasti L/R si può scegliere la casella desiderata in un messaggio (es. sì/no)

6. Track Database



6.1. Mostra il Track Database

Nel database audio si può trovare una lista di tutte le tracce musicali disponibili. Nella finestra superiore, detta Overview window, si può accedere a dei criteri di selezione degli interpreti, album o generi tramite tre tasti. Nella finestra inferiore, o Finestra di Selezione, i titoli musicali selezionati vengono elencati. Insieme ai titoli delle tracce selezionate vengono fornite le seguenti informazioni:

Interprete	Bit rate	Anno
Lunghezza della traccia	Path (locazione di salvataggio)	Commento
Genere	Album	Dimensioni del file
Numero della traccia	Valore BPM	Valore AutoBPM

Le tracce caricate possono essere estratte in modi diversi a seconda dei differenti criteri nel processo di Selezione. La funzione di estrazione è attivata cliccando sull'intestazione della colonna corrispondente.

Esempio:

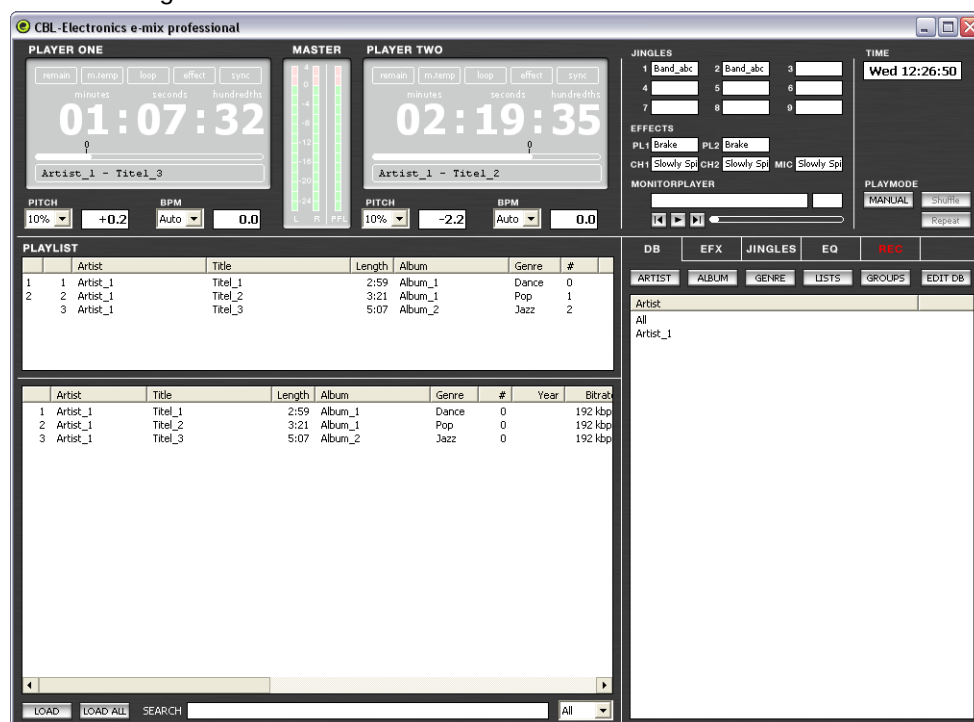
Volete estrarre una traccia a seconda della lunghezza? Basta cliccare sull'intestazione della colonna "Length" e la traccia viene estratta in base a questo criterio. Per cambiare comando basta cliccare di nuovo sull'intestazione opportuna.

Per mostrare o cancellare delle colonne, basta cliccare sulle intestazioni corrispondenti col tasto destro del mouse. Esse compaiono o scompaiono dal menu corrispondente.

Se una traccia è mostrata con sfondo rosso, e-mix ha individuato il file come non eseguibile: questo accade se il formato non è supportato o il file è danneggiato. In tal caso bisogna cancellare la traccia dal database e sostituirla, se necessario, con una corretta. Può essere anche convertita in un altro formato, per esempio con il Music Converter dBpowerAMP (<http://www.dbpoweramp.com/dmc.htm>).

6.2. Ampliamento del display del Track Database

Con e-mix professional è possibile togliere alcuni elementi di controllo del mixer e del lettore per poter mostrare meglio il Track Database.



Play in monitor
Caricamento nella playlist
Seleziona tutto
Rimuovi dal database
Cancella brano
Nascondi console

Per togliere i comandi del lettore e del mixer si può cliccare sul lettore, sul navigatore, sul mixer o nella finestra di selezione con il tasto destro del mouse. Poi scegliete "Hide console" nel menu context.

Cliccate nella finestra di selezione con il tasto destro del mouse e selezionate "Show console" per far riapparire la console.

6.3. Funzioni dei tasti del navigatore nel Track Database.

I tasti del navigatore hanno le seguenti funzioni nella Overview window:

- Back: apre e chiude il menu context
- L/R: alternano la visualizzazione di ARTISTA/ALBUM/GENERE/LISTE/GRUPPI.
- Caricamento: opera come tasto ENTER nel menu context.

Finestra selezione:

- Back: apre e chiude il menu context
- Tasti L/R: caricano la traccia prescelta nel lettore 1 o 2
- Load: opera come tasto ENTER nel menu context. Con questo tasto la traccia prescelta viene anche caricata nella Active Playlist.

6.4. Gestione del Track Database

L'interfaccia di gestione del database può essere richiamato premendo il tasto . Questa interfaccia contiene quattro funzioni:

Tasto	Funzione
	Con questa funzione viene cercata un'intera directory, comprese le sue sotto-directory e le tracce musicali trovate verranno aggiunte al database.
	Qui si possono aggiungere al database tracce musicali specifiche e personalizzate
	Questa funzione verifica se la traccia musicale nel database è disponibile nell'hard disk in una determinata collocazione. Se un titolo non è più disponibile, verrà cancellato dal database.
	Questo tasto cancella il database creato. Prima della cancellazione, tuttavia, compare una finestra di avviso che chiede se si desidera veramente cancellare il database.

6.5. Selezionare tutte le tracce.

Tutte le tracce possono essere selezionate tramite "Select all" nel menù Context o tramite la combinazione tasti Ctrl+A.

6.6. Caricare tracce musicali nella Active Playlist.



Con l'aiuto del tasto LOAD, si possono copiare tracce musicali nella Active Playlist. Per identificare quale traccia copiare è necessario selezionarla nell'apposita tabella. La funzione permette di copiare diverse tracce contemporaneamente. Basta selezionare queste tracce prima di premere il tasto LOAD.

La funzione LOAD può essere anche eseguita tramite il menù Context ("Load in the playlist") o tramite la combinazione tasti Ctrl+L.



Con il tasto LOAD ALL si possono caricare tutti i titoli che compaiono nella finestra di selezione del database nella Vs. Active Playlist.

L'altra alternativa è Drag & Drop. Si possono copiare tutte le tracce musicali che si desidera selezionandole nel database e trascinandole nella Active Playlist. Selezionando un certo numero di tracce, esse rimangono nella Active Playlist nello stesso ordine in cui comparivano nel Track Database.

Nota:

Non appena si carica una traccia musicale dal Track Database nella Active Playlist, e-mix tenta automaticamente di caricarla nel primo lettore libero.

6.7. Caricare tracce musicali direttamente nel lettore.

Si può copiare una traccia dal Track Database direttamente sul lettore tramite Drag & Drop. In questo caso la traccia musicale non verrà aggiunta alla Active Playlist. Se si cerca di trasferire un certo numero di tracce dal database direttamente al lettore, verrà caricata nel lettore solo la prima traccia.

6.8. Cancellazione di tracce musicali.

Si possono cancellare tracce musicali dal Track Database selezionandole e premendo il tasto "Delete". In alternativa si può richiamare il menù Popup con il tasto destro del mouse e selezionare "Remove from the database" (rimuovi dal database). Se si vuole cancellare la traccia sia dal database che della locazione in cui è salvata, selezionare "Delete track" dal menù Popup o premere il tasto "Delete" sulla tastiera insieme al tasto "Shift" (Shift+Delete).

6.9. Caricare tracce musicali nel Monitor Player.

Si possono caricare ed eseguire le tracce nel Monitor Player premendo due volte il tasto sinistro del mouse. Lo stesso risultato si può ottenere selezionando "Play in monitor" nel menu Context o premendo la combinazione tasti "Ctrl+P".

6.10. Ricerca titoli nel Track Database



La finestra di input permette di cercare uno o più titoli. Non appena vengono inserite informazioni in questa finestra, una lista di possibilità di collegamento compare nella finestra di selezione del Track Database. Nella casella di selezione potete continuare la ricerca utilizzando criteri più precisi come:

Criterio	Descrizione
Artista	Viene effettuata la ricerca solo nella categoria "Artista"
Titolo	Viene effettuata la ricerca solo nella categoria "Titolo"
Album	Viene effettuata la ricerca solo nella categoria "Album"
Genere	Viene effettuata la ricerca solo nella categoria "Genere"
Path	Viene effettuata la ricerca solo nella categoria "Percorso"
Tutto	Viene effettuata la ricerca in tutte le categorie selezionate.

6.11. Ricerca veloce nella finestra Selezione.

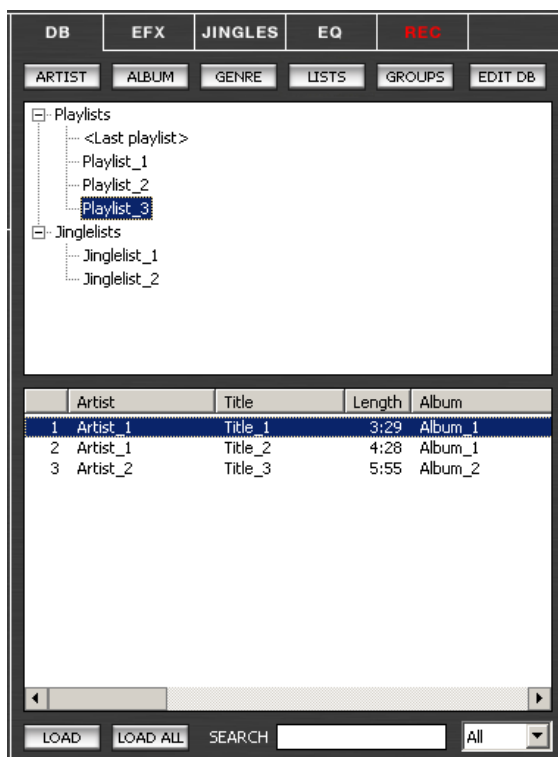
Si può accedere direttamente ad una colonna della finestra di selezione cliccando su di essa poi digitando il testo di ciò che si ricerca.

6.12. Caricare una Active Playlist.



Il tasto "LISTS" permette di caricare una Active Playlist salvata. Non appena si preme questo tasto, le Playlist disponibili vengono elencate nella Overview Window del Track Database.

Si possono anche copiare singole tracce dalla Playlist prescelta alla Active Playlist. Basta selezionare la traccia o le tracce nella finestra di Selezione e copiarla/le nella Active Playlist con il tasto LOAD. In alternativa si possono caricare le tracce nella Active Playlist tramite il menu Context o tramite scorciatoia.



Oltre alle Playlists vengono mostrati anche i Jinglelists salvati. Le tracce possono essere caricate nella Active Playlist con LOAD o LOAD ALL.

Si può sfogliare il diagramma ad albero tramite il Navigatore nella list-view della Overview window. Per far questo utilizzate il tasto LOAD nel navigatore. Con il tasto BACK si può far comparire o scomparire il menu context.

6.13. Cancellazione delle playlists

Per rimuovere una Playlist/Jinglelist dal Database Track selezionare la lista e premere il tasto delete. Si può anche richiamare il menu popup con il tasto destro del mouse e selezionare "Cancellare lista".

6.14. Rinominare una Playlist/Jinglelist.

Per rinominare una Playlist/Jinglelist selezionate la relativa lista e premete "Ctrl+R". Si può anche richiamare il menu popup con il tasto destro del mouse e selezionare "Rename list".

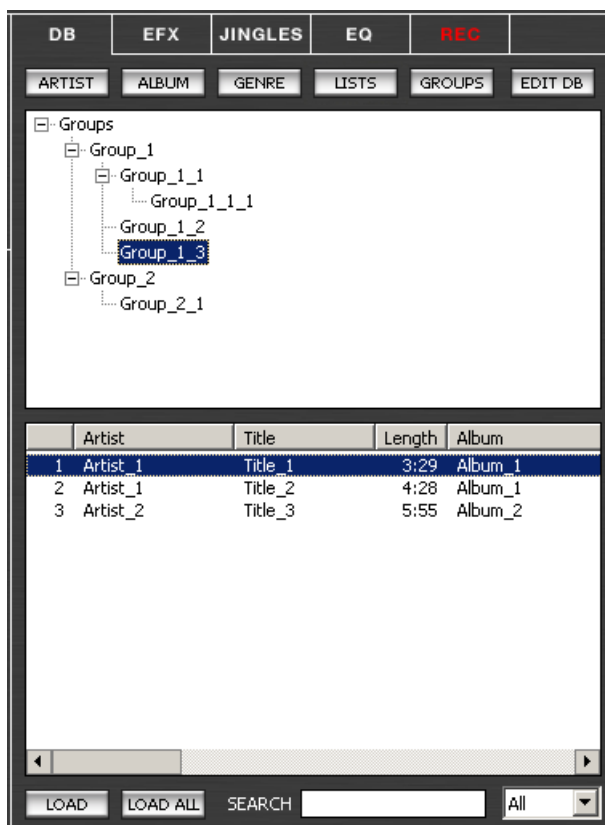
6.15. Rimuovere tracce da una Playlist/Jinglelist.

Per rimuovere una traccia da una lista, selezionatela e premete il tasto "Delete". Si può anche richiamare il menu popup con il tasto destro del mouse e selezionare "Remove from list".

6.16. Gestione gruppi.



Il tasto GROUPS permette di creare particolari gruppi con tracce prescelte. I gruppi possono essere liberamente ordinati in una struttura ad albero.



Il tasto Load sfoglia il diagramma ad albero espandendolo o riducendolo (come cliccando col mouse sul tasto + o -)

6.17. Creare un gruppo

Per creare un nuovo gruppo selezionare un gruppo nel diagramma e premere "Ctrl+N". Sotto al gruppo prescelto viene creato un nuovo gruppo cui si può attribuire un nome. Si può anche richiamare il menu Context con il tasto destro del mouse e selezionare "New group".

6.18. Aggiungere un titolo a un gruppo.

Ci sono due modi per aggiungere un titolo a un gruppo:

- Selezionate il gruppo desiderato e premete "Ctrl+A" o selezionate "Add items..." nel menu context. Ora potete cercare i titoli desiderati nel database. Selezionate i titoli desiderati e premete i tasti ADD o ADD ALL a un gruppo. Si può anche premere "Ctrl+G" o selezionare "Add to" nel menu context.
- Altrimenti si possono cercare i titoli desiderati nel database, premere il tasto GROUPS, selezionare i titoli e trascinarli nel gruppo desiderato con Drag & Drop.

6.19. Cancellare il titolo da un gruppo.

Per cancellare il titolo di un gruppo è necessario selezionare il titolo e poi premere il tasto "Delete". Si può anche richiamare il menu popup con il tasto destro del mouse e selezionare "Remove from group".

Dopo aver selezionato il campo siete in modalità editing. Qui potrete editare i testi come imparato in Windows. Questi possono essere richiamati attraverso il menu context (tasto destro del mouse).

Si può attivare l'entrata con il tasto "Enter" o i tasti di navigazione. I cambiamenti verranno salvati nel database. Se non si vogliono mantenere i cambiamenti, si può cancellare con "Escape".

Tenete conto del fatto che non è possibile fare l'edit di tutte le informazioni, quali "Length" e "Bitrate". Questi campi pertanto non possono essere selezionati. Nel cambiare percorso dovete accertarvi che la relativa directory esiste già. E-mix, nella sua attuale versione, non elabora nuove directories. Inoltre non bisogna modificare l'estensione del file, altrimenti questo non verrebbe più riconosciuto come file audio.

7. Mixer



Il mixer è costituito da tre componenti: i canali audio, l'equalizzatore e il registratore. L'equalizzatore e il registratore si trovano sul pannello multifunzione e solo questi due componenti possono essere visualizzati contemporaneamente. L'equalizzatore permette di fare diverse modifiche alla risposta in frequenza nei lettori 1 e 2. Il registratore permette di registrare il segnale audio da una sorgente esterna (es. microfono) o un programma in corso da entrambi i lettori e il lettore Jingle.

7.1. I canali Audio

La console ha 4 ingressi stereo e fino a 7 possibili sorgenti (lettore 1, lettore 2, lettore jingle e fino a 7 ingressi esterni)

Le sorgenti lettore 1, lettore 2 e jingle player sono utilizzabili solo sul rispettivo canale del mixer. Gli ingressi esterni (chiamati ingressi virtuali) sono disponibili su tutti e quattro i canali, ma ciascuno può essere attivo solo su un canale.

La selezione è effettuata dalla apposita lista  sotto il rispettivo canale.

Troverai ulteriori informazioni sugli ingressi virtuali in Sezione 13.4, "Opzioni ingressi audio"

7.1.1. Uscita Master

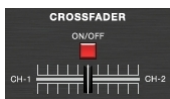


Puoi controllare il volume dell'intera miscelazione operando su questo comando.



Si può convogliare il segnale audio sull'uscita cuffia con il tasto "PFL" in modo da preascoltarlo. La funzione è attiva quando il tasto si accende in rosso.

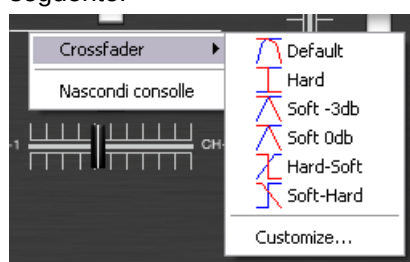
7.1.2. Crossfader



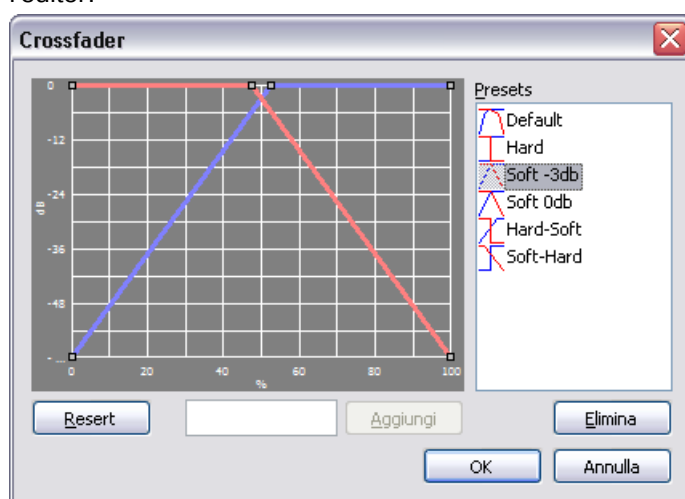
Il crossfader permette di passare dal canale 1 al canale 2 senza dover spostare i faders dei due canali. Potete adattare l'azione del crossfader a vostro piacimento e impostare il passaggio tra i vari brani in modi diversi (es. il brano in corso sfuma nel successivo, oppure il nuovo brano inizia subito a pieno volume).

Per adattare l'azione del crossfader bisogna impostare la cosiddetta crossfader curve. Questa curva descrive con quale estensione varia il volume dei due canali quando spostate il crossfader. Un notevole incremento della curva rappresenta un passaggio netto mentre un incremento moderato rappresenta uno sfumare morbido.

Potete scegliere tra diversi curve di crossfader o crearne una personalizzata in e-mix. A questo scopo premete sul crossfader col tasto destro del mouse. Vedrete il menu seguente:



Puoi ora selezionare uno dei crossfader visualizzati o cliccare su "Customize" per aprire l'editor:



La curva blu descrive l'azione del canale sinistro, mentre quella rossa rappresenta l'azione del canale destro. I punti preesistenti possono essere spostati e nuovi punti possono essere aggiunti con il mouse.

Tasto	Funzione
Reset	Resetta le 2 curve
Aggiungi	Aggiunge la curva prescelta alla preset list (al massimo 10 preset). Questo tasto si attiva solo quando viene assegnato alla curva un nome digitandolo nel campo sottostante.
Elimina	Cancella la curva selezionata alla preset list (cancella)

7.1.3. Livello canale



E' possibile impostare il volume di ogni singolo canale grazie all'apposito slider di livello canale.

7.1.4. Gain, High, Low



Queste tre manopole permettono di definire le impostazioni di GAIN, HIGH e LOW, per ogni singolo canale di ingresso.



Si può variare il grado di rotazione e le frequenze delle manopole High e Low nell'impostazione EQ



Nota:

Le manopole Gain, High, Mid e Low del canale microfonico si possono trovare nella tabella EQ (vedi) Sezione 8, "L'equalizzatore"

7.1.5. Funzioni canale



Inoltre avete la possibilità di immettere ogni singolo canale d'ingresso in cuffia. Premete il tasto PFL vicino allo slider di livello canale e se la funzione è attiva il tasto si accende in rosso.



Con il tasto EFX potete attivare o disattivare gli effetti sui canali.



Questo tasto attiva la funzione di avvio del Fader. Per azionare un processo di fader è necessario caricare una traccia nel rispettivo lettore, la funzione deve essere attiva e lo slider di livello canale deve essere sullo 0. A questo punto spostate lo slider e il rispettivo lettore partirà.



7.1.6. Cuffie



Con questo comando puoi regolare il livello di uscita delle cuffie.

7.1.7. Microfono



Il volume del microfono è impostato tramite lo slider.



La manopola TALK OVER permette di sovrapporre il segnale microfonico a tutti gli altri canali d'ingresso. Se la manopola TALK OVER è in posizione 0, il canale microfonico lavora come tutti gli altri canali (talk over spento)



Si può immettere il segnale microfonico in cuffia con il tasto PFL, che si accende in rosso quando è attivato.



Gli effetti microfonici possono essere attivati/distivati con il tasto "EFX".

8. L'equalizzatore



L'impostazione EQ è divisa in due sezioni. Nella parte superiore trovate lo slider per le definizioni di area e frequenza delle manopole High e Low dei canali lettore. Nella parte inferiore c'è un equalizzatore master con gli slider per le correzioni di risposta in frequenza.

Definizione dell'area:

I valori "Range" e "Cut-off" per High e Low possono essere definiti per ciascun canale Player. In caso di problemi nel trovare le adeguate impostazioni, si possono rideterminare le impostazioni standard premendo il tasto "default".

Equalizzatore Mic.

Queste manopole consentono di impostare il canale microfonico del mixer individualmente per Gain, High, Mid e Low.

Equalizzatore Master:

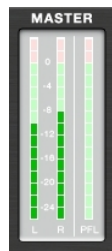
Si può attivare o disattivare l'equalizzatore con il tasto ON/OFF e quando si accende in rosso l'equalizzatore è acceso.

Lo slider permette di abbinare la risposta in frequenza di ciascuna delle 10 aree di frequenza. +/- 6dB e +/-12dB sono utilizzabili. Si può selezionare l'area desiderata nella scala vicino al tasto ON/OFF.

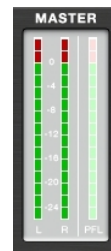
Per far tornare a una risposta in frequenza lineare, basta premere il tasto RESET che si trova accanto al menu Selezione.

Potete vedere se le vostre impostazioni EQ stanno lavorando adeguatamente con l'indicatore di livello. Le barre non devono mai andare nella zona rossa: se ciò accade dovete variare di nuovo le impostazioni,

in quanto significa che il livello di amplificazione dell'equalizzatore è troppo alto e questo potrebbe dar luogo a distorsioni sgradevoli.



Amplificazione standard

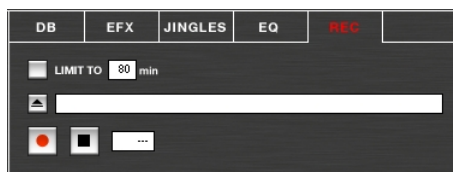


Amplificazione non troppo alta

Nota:

Il livello Master non influisce sui VU-meters

9. Registratore



Il registratore permette di registrare ciò che è in fase di esecuzione. Non appena è iniziata la registrazione, il segnale mixato verrà registrato senza prendere in considerazione l'equalizzatore master.

9.1. Funzione di registrazione



La registrazione inizia premendo il tasto Record. A questo punto il tasto Record si accende in rosso e viene conteggiato il tempo di registrazione.

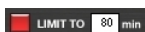


La registrazione può essere arrestata con il tasto STOP quando si desidera. A questo punto compare una finestra di Explorer dove si può selezionare una locazione per salvare i dati e dove si può inserire il nome del file che si vuol salvare.

Cliccando su "Cancel" nella finestra Explorer, si aprirà una finestra che vi richiede se volete cancellare i dati registrati. Selezionando SI i dati verranno cancellati, selezionando NO si ritorna



In questa finestra puoi seguire a che punto è la registrazione



Puoi limitare il tempo di registrazione con questa funzione. In questo modo, a tempo esaurito, la registrazione si bloccherà automaticamente.

Se la funzione è attivata il tasto è rosso, altrimenti vuol dire che è disattivata e il processo di registrazione prosegue finché non viene bloccato manualmente.



Il file può essere nominato prima ancora di iniziare la registrazione e si può decidere la locazione su cui salvarlo premendo questo tasto. Comparirà una finestra di Explorer in cui si possono inserire il nome e i dettagli della locazione del vostro file.

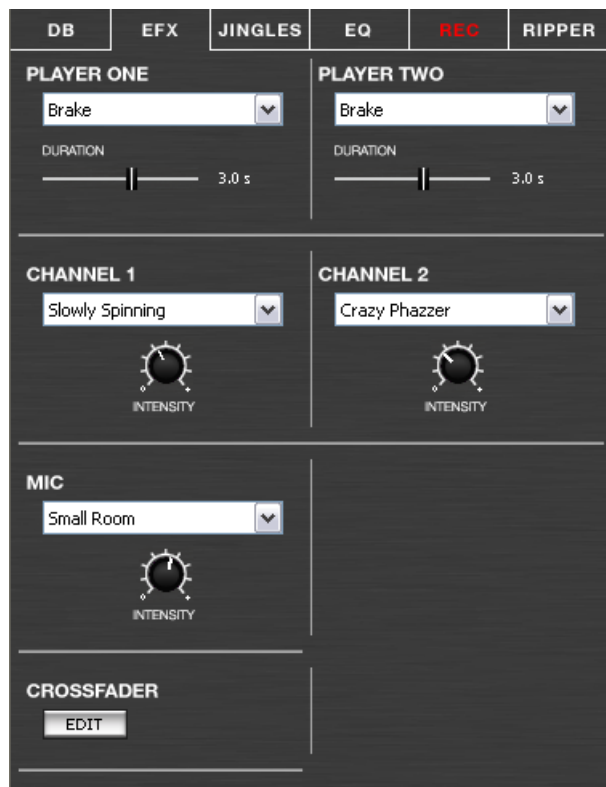
Se iniziate una registrazione dopo ciò, automaticamente verrà salvata nel file creato.

10. Effetti

e-mix offre una serie di effetti audio. Vi sono 2 tipi di effetti: effetti in riproduzione e effetti sui canali.

Gli effetti in riproduzione possono essere inseriti e disinseriti tramite il tasto "EFX" su entrambi i lettori. Gli effetti canale possono essere inseriti o disinseriti tramite i tasti "EFX" posti accanto al fader.

10.1. I settaggi



I settaggi degli effetti avvengono nell'effect lab. Potete scegliere diversi settaggi preimpostati che potrete variare in intensità tramite gli sliders o i comandi rotanti.

Si può operare sulla EFX-Tab anche col navigatore: si può selezionare tra le tavole di effetti disponibili con il tasto "LOAD EFX" (Lettore 1- lettore 2- canale 1 ecc...). Si può controllare la durata dell'intensità con i tasti L/R e si possono selezionare i singoli effetti dalla lista con i tasti freccia.

Per mostrarvi una panoramica degli effetti che avete caricato, essi verranno mostrati nell'angolo superiore destro dello schermo (sotto i Jingles)

10.2. Dettagli degli effetti

In questa sezione troverete una breve descrizione degli effetti. La cosa migliore sarebbe provare ogni effetto per capire il tipo di suono prodotto.

Nome effetto	Descrizione
Brake	Simula il lento arresto del lettore, la durata dell'effetto può essere variata. L'effetto è applicato premendo il tasto PLAY durante la riproduzione (il tasto EFX dovrà essere attivato ed illuminato)
Slowly Spinning, Stereo Space Flanger, Get Mad!	Si tratta di effetti sonori con diverse variazioni. Questo effetto dà un'ondulazione oscillante al suono. Il regolatore d'intensità cambia l'intensità e il volume dell'effetto a seconda dell'impostazione.
Funky Phaser, The Vibe, Crazy Phazzer	Tre differenti preselezioni. Testandole potrete apprezzare il tipo di variazione del suono. Potrete inoltre alterare l'effetto modificandone l'intensità.
Piccola stanza, Sala concerto, Grande stadio	Effetti classici che vi proietteranno in una dimensione particolare. Il suono sembrerà provenire da uno spazio angusto piuttosto che da una grossa sala concerti. Anche tali effetti potranno essere adattati e modificati.

10.3. Introduzione degli effetti caricati

Questa panoramica mostra in un colpo d'occhio quali effetti sono caricati. La si può trovare nel pannello multifunzione dove è permanentemente visibile.

11. Controlli del lettore Jingles



Il lettore Jingle esegue jingle predefiniti premendo un tasto. Può gestire 9 differenti jingle, tramite l'uso di 9 tasti numerici. Premendo un dato numero, il jingle corrispondente viene eseguito immediatamente e si accende in rosso. Premendo di nuovo il tasto, si arresta la funzione jingle e il tasto torna grigio. Si possono azionare simultaneamente più jingle premendo contemporaneamente i vari tasti.

11.1. Settaggio livello sonoro



Con la manopola volume si può impostare il volume in modalità play. Questa regolazione di volume è indipendente nei due lettori.

11.2. Ascolto pre-fader



Col tasto PFL si può scegliere se eseguire i jingle nel canale cuffie (tasto acceso in rosso) o sull'uscita master (il tasto non si accende).

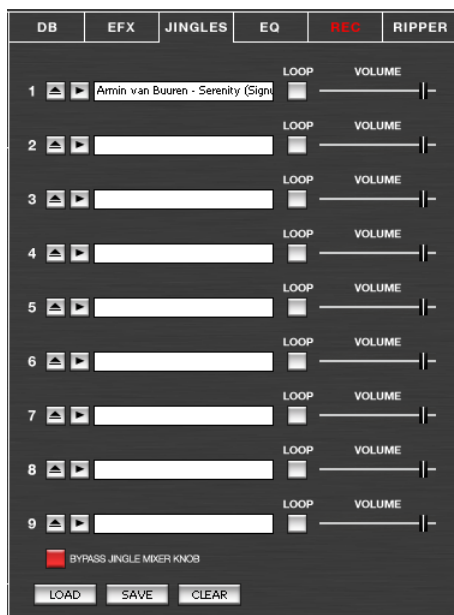


11.3. Settaggio Jingles



Premere il tasto "menu" e l'impostazione jingle verrà mostrata nel pannello multifunzione.

11.4. Adattare e collocare jingle.



Nel settore jingle setup si possono gestire singoli jingles. Nel jingle player ci sono nove tasti numerici disponibili cui corrispondono i numeri nel menu jingle.

Caricamento di un Jingle

 Premere il tasto EJECT e poi scegliere un jingle dalla finestra Explorer aperta.

11.4.1. Jingle Play/Stop

 Nel lettore jingle, i tasti numerici si usano per eseguire o arrestare un jingle. I jingle possono anche essere eseguiti o arrestati direttamente con il tasto play nel menu jingle.



Quando viene premuto il tasto Play, esso si illumina di rosso, ponetelo in stop e quindi premete il tasto jingle desiderato per la sua riproduzione. Tale tasto si illuminerà.

Per arrestare il jingle premere il tasto stop. Riappare il tasto play e scompare la luce rossa.

11.4.2. Display file.



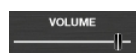
Qui viene mostrato il jingle caricato al momento, ovvero il nome del suo file.

11.4.3. Funzione loop



Se la funzione loop è attiva (tasto key acceso in rosso), il jingle viene ripetuto finché non viene premuto il tasto stop nel menu jingle o il tasto numerico corrispondente nel lettore jingle.

11.4.4. Settaggio del livello sonoro



Si può regolare il volume di ogni singolo jingle con lo slider volume. Il valore massimo è definito tramite la manopola volume nel jingle player.

11.4.5. Tasto di bypass Jingle.



Questa funzione permette di usare il lettore di Jingles anche se un'ingresso virtuale è stato allocato al canale Jingle del mixer.

11.5. Salvataggio e caricamento di una Playlist Jingle

E-mix permette di salvare le impostazioni dei singoli jingle sotto forma di Jingle Playlist che può essere caricata successivamente. In questo modo i jingle che desiderate sono sempre pronti per ogni occasione.

11.5.1. Salvataggio di una playlist Jingle



Si possono salvare le impostazioni jingle tramite il tasto SAVE. Una volta premuto il tasto, si apre una finestra Explorer in cui si può inserire la locazione e il nome del file. Oltre al file del jingle vengono salvate anche le Sue impostazioni (loop e volume).

11.5.2. Caricamento di una playlist Jingle



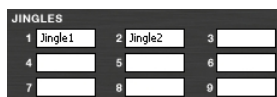
Premere il tasto "load" per caricare una jingle playlist. Comparirà una finestra di Explorer che permetterà di selezionare la jingle playlist desiderata.

11.5.3. Settaggi di cancellazione



Si possono caricare i jingle caricati selezionando il tasto "CLEAR". Questa funzione non investe le jingle playlist salvate.

11.6. Introduzione sul caricamento dei Jingles



Questa panoramica mostra rapidamente quale tasto numerico del jingle player corrisponde a un dato jingle. E' collocato al di fuori del pannello multifunzione ed è sempre visibile. I numeri nella panoramica corrispondono ai tasti numerici nel Jingle Player. Il nome del file del jingle caricato viene mostrato qui, come nel jingle setup.

12. Ripper

12.1. Brevi istruzioni



Potete importare i vostri brani direttamente dal CD al database e-mix con il ripper. Per rippare un CD, dovete selezionare un ripper tab e inserire un CD nel disc drive. A questo punto il ripper legge in automatico le tracce disponibili. In aggiunta mostra le informazioni del titolo (Cd text) se salvate su CD.

Se nessun CD text è disponibile, si può tentare di rintracciare l'informazione dal FreeDB database sull'Internet. Per fare questo premete il tasto Cddb. E-mix conatterà il server FreeDB e mostrerà la rispettiva informazione se disponibile.

Si possono scegliere uno o più titoli dalla Track List e poi premere il tasto "rip". Le tracce prescelte verranno copiate sul vostro hard drive e inserite nel database e-mix.

12.2. L'interfaccia di utilizzo del Ripper

Nome	Descrizione
Drive	Puoi selezionare il drive dal quale verranno rippati i brani.
Eject	Con questo tasto potrai togliere il blocco dal disco. Il CD verrà espulso.
Artista / Genere / Album / anno	Il campo mostra informazioni sul vostro CD. Queste informazioni vengono salvate anche sul database e-mix. E' possibile anche fare l'edit di questi campi manualmente. I cambiamenti sono acquisiti e salvati automaticamente.
Lista delle tracce	Tutte le tracce disponibili sul CD verranno mostrate sulla track list. La durata della lettura di ogni traccia verrà mostrata nella colonna destra. Si possono selezionare le tracce da rippare nella track list. Selezionatele con il mouse; si possono selezionare diverse tracce collegate tenendo premuto il tasto Shift. Nel caso si vogliano selezionare tutti i titoli, premete "Ctrl+A" sulla tastiera. Se vuoi rippare un CD contenente dei dati (es. Video), e-mix rippierà solo le tracce audio e ignorerà i dati aggiuntivi (ulteriori avvisi verranno mostrati).
Barra di progresso	La barra di progresso mostrerà lo stato di rippaggio. Ulteriori messaggi potranno essere visualizzati.

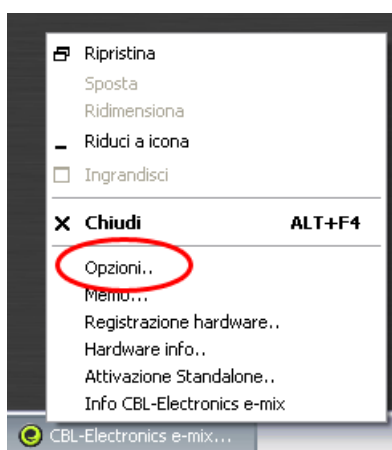
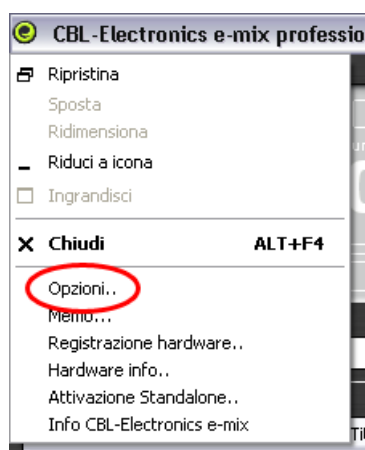
Nome	Descrizione
RIP	Potrai cominciare il RIP e la copia delle tracce scelte nella track list sull'HD con questa chiave. Se i titoli sono già salvati sull'hard drive, un avviso comparirà domandando se volete sovrascrivere i file. Premendo NO solo le tracce che non sono ancora disponibili sull'hard drive verranno copiate.
CDDB	Un click su questo tasto attiva la ricerca del FreeDB database dove sono slavate informazioni su diverse centinaia di migliaia di CD. Se sono disponibili diversi ingressi per il vostro CD, comparirà una lista per selezionare quello che preferite. Può succedere di non riuscire a contattare un database gratuito, in questo caso controllate i settaggi di internet e l'eventuale impostazione del proxy. Sezione 13.1, "Uscita generale").
CANCEL	Potete eliminare l'azione del ripping con il tasto CANCEL.

12.3. Variazione dei settaggi

Il ripper vi offre un certo numero di impostazioni che troverete nel menu opzioni (vedi Sezione 13.6, "Opzioni di rippaggio:"). Potete eseguire la codifica desiderata, le impostazioni di qualità, le impostazioni di nome file ecc...

13. Opzioni di programma

Nelle opzioni di programma, potete adattare e-mix alle vs. personali esigenze. Ci sono due vie di accesso all'opzione programma: la prima cliccando con uno dei due tasti del mouse sull'icona nell'angolo in alto a sinistra della finestra; l'altra cliccando con il tasto destro del mouse sulle barre di programma e-mix nella Task list.

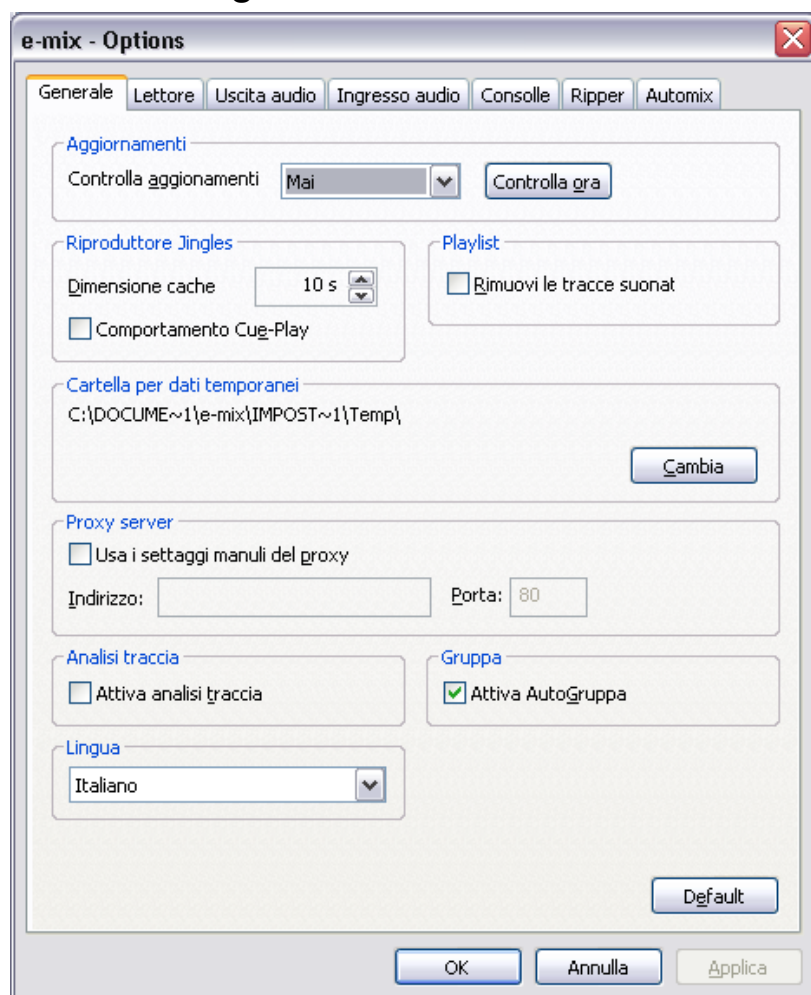


Le opzioni di programma sono classificate in tre categorie, con una carta di registro per categoria.

- Generale- Impostazioni generali di programma
- Lettore - impostazioni specifiche del lettore
- Uscita audio - Impostazioni uscita audio
- Ingresso audio - Definizione degli ingressi virtuali
- Console - Settaggio della console (solo e-mix pro)

- Ripper - Settaggio Ripper
- Automix - Settaggio Automix

13.1. Uscita generale



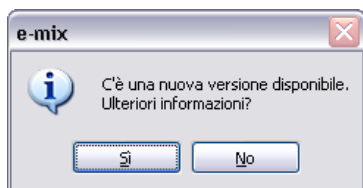
Aggiornamenti

Da qui puoi scegliere ogni quanto verificare eventuali aggiornamenti software. Le scelte impostabili sono:

- Mai
- Una volta al giorno
- Una volta alla settimana
- Una volta al mese

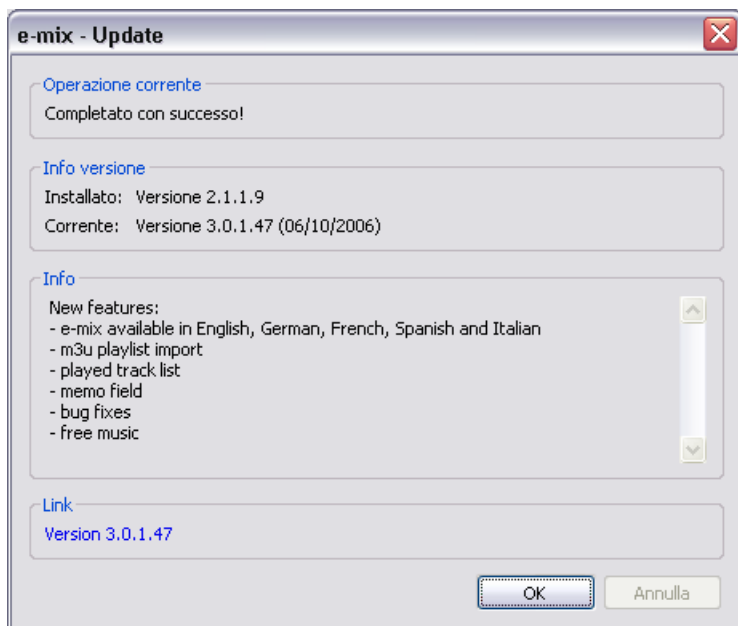
Potete avviare un check di aggiornamento manualmente con il tasto "check now". Perché ciò sia possibile è necessario avere un collegamento internet.

Se avete attivato la ricerca automatica per gli aggiornamenti, e-mix tenta di stabilire un collegamento con la homepage e-mix subito dopo l'avvio del programma per cercare informazioni su nuove versioni.



Se e-mix stabilisce con una versione più aggiornata del programma è disponibile, compare un avviso.

Cliccare SI e compariranno informazioni sull'aggiornamento disponibile.



Con il controllo manuale ed automatico avrete informazioni sugli aggiornamenti disponibili nelle modalità che seguono. Normalmente l'aggiornamento può essere caricato cliccando sui links mostrati sotto. Salvate l'aggiornamento sul vostro hard drive e fatelo ripartire manualmente.

Riproduttore Jingles

Con questa opzione potete stabilire e definire la dimensione del cache necessaria per precaricare i jingle. Se il jingle è inferiore a questo valore, verrà caricato direttamente nella memoria principale e il resto delle risorse verrà nuovamente liberato.

Come base di calcolo, potete considerare questi parametri.

Ogni jingle necessita di 170 kbytes al secondo

Playlist

Se l'opzione "Rimozione tracce eseguite" è attiva, le tracce eseguite verranno automaticamente rimosse dalla playlist; ad es. caricando una traccia in uno dei due lettori la traccia caricata in precedenza verrà contrassegnata come eseguita e quindi rimossa dalla playlist.

Se l'opzione "Rimozione tracce eseguite" è inattiva, tutte le tracce rimangono nella playlist.

Cartelletta per dati temporanei

Qui si possono definire la directory e la cartella per i file temporanei che e-mix crea. La cartella creata deve per forza avere un'autorizzazione.

Al momento solo le registrazioni vengono collocate in queste directory temporanee. Ciò significa che quando si inizia una registrazione, i file necessari sono dapprima creati in questa cartella e vi rimangono finché avete salvato la registrazione e l'avete archiviata da qualche altra parte quando è terminata.

Proxy server

Attivate l'opzione "manuale d'uso proxy server" se volete eseguire manualmente il setting Proxy server. Quando l'opzione è disattivata, e-mix prenderà le impostazioni da internet explorer.

Digitate l'indirizzo del Proxy server nel campo "Address" e la destinazione del Proxy server nel campo "Port". Riceverete l'informazione dal vostro gestore di rete o dal vostro provider.

Analisi della traccia

Se "Attiva track analysis" è attivato, le tracce vengono analizzate nel database nel background. Così facendo il valore BPM e l'informazione di normalizzazione verranno determinate e salvate nel database. Questa azione ha luogo nel background e non incide su e-mix.

Poiché l'analisi della traccia dura diversi secondi l'informazione non è immediatamente disponibile per tutte le tracce.

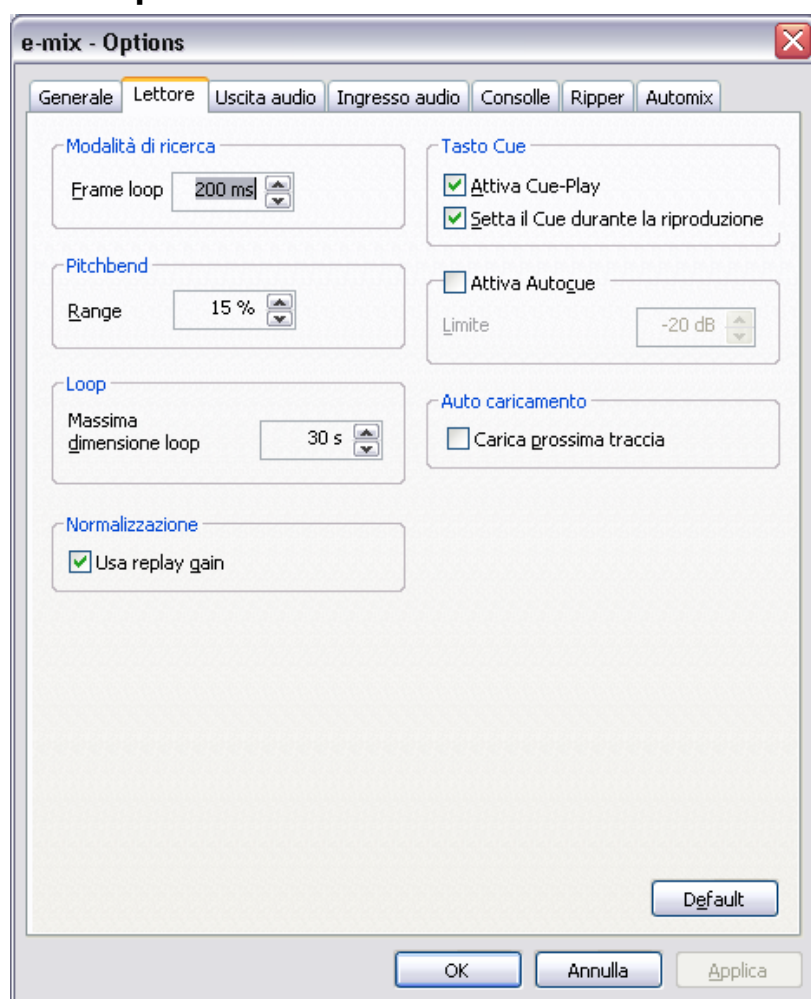
Gruppi automatici

Se avete impostato su "Attiva gruppi automatici", e-mix creerà automaticamente dei gruppi nel momento in cui aggiungerete tracce al vostro database. Questi gruppi avranno la stessa struttura delle normali directory del vostro Hard disk. Potrete editare i gruppi ed utilizzarli ad esempio nelle playlist.

Lingua

Puoi scegliere la lingua dell'interfaccia e-mix. Se cambierai lingua dovrai riavviare il software per rendere effettiva la modifica.

13.2. Opzioni di lettura



Modalità ricerca - frame loop

Non appena terminata la ricerca in una traccia l'ultimo estratto di essa verrà eseguito in endless loop. La dimensione di questo estratto può essere definita con "frame loop" (default: 200ms).

Nota:

Se il Frame loop cambia mentre una traccia viene caricata nel lettore, questo non inciderà sul brano già caricato, ma sulle tracce seguenti. Se volete che questo tipo di alterazione???? incida anche sulla traccia in via di caricamento, dovete ricaricare la traccia sul lettore desiderato.

Tasti Cue

- L'opzione "Attiva Cue play" permette di prefissare un particolare punto Cue. Per questo è necessario dapprima saltare al rispettivo punto Cue con tasto Cue. Poi dovete premere di nuovo lo stesso tasto Cue e tenerlo premuto. La traccia verrà poi eseguita da quel punto Cue in poi. Non appena rilasciato il tasto Cue, la lettura si arresta e la posizione di lettura viene ricollocata al Cue Point.
- L'opzione "Fissa punto Cue in lettura" fissa il punto Cue 0 alla posizione di lettura corrente quando il lettore è in modalità pausa e si preme il tasto play.

Pitchbend – Range

Se si ruota la ghiera (pitchbend) mentre un lettore è in lettura, questo inciderà sulla velocità breve-termine (pitch), con un incremento della velocità quando è ruotato in senso orario e una diminuzione se ruotato in senso antiorario. Il valore massimo non è correlato al valore massimo che si può definire sull'interfaccia e-mix user. (Differenza: 15%)

Attivazione Autocue

Se AutoCue è attivo il Cue Point 0 verrà impostato automaticamente nella posizione in cui il livello in questione è superato per la prima volta.

Loop

Con "MASSIMO LOOP" si definisce la lunghezza massima di un loop. Più il loop può essere lungo, più spazio di memoria è usato da e-mix (circa 0,7 MB al secondo)

Autocaricamento

Si può scegliere se la traccia successiva della playlist dovrà essere caricata automaticamente in uno dei lettori subito dopo l'esecuzione della traccia precedente. Così facendo la nuova traccia verrà solo caricata, non avviata direttamente (vedi anche funzione autoplay).

Nota:

Scegliendo la traccia seguente vengono considerate le impostazioni Shuffle e Repeat

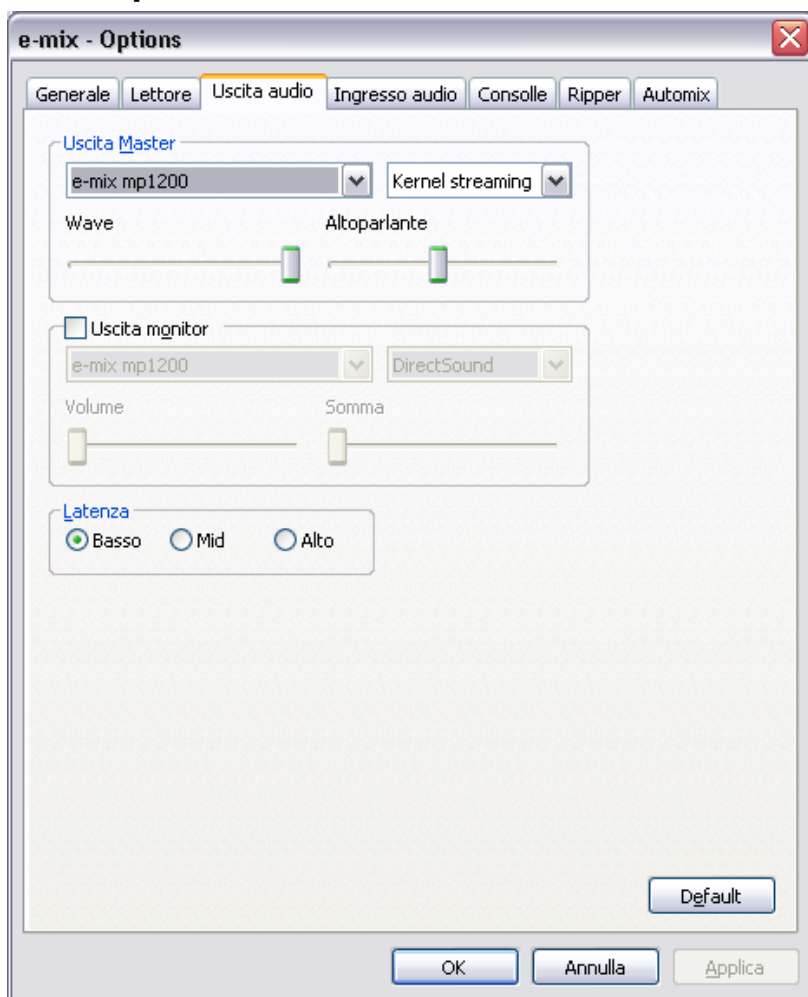
Normalizzazione

A seconda della registrazione, il volume delle tracce può variare ampiamente. Con la normalizzazione tutte le tracce verranno eseguite allo stesso volume.

Nota:

I file audio originari non cambiano con la normalizzazione. Essa opera solo se la funzione "analisi traccia" viene attivata nel menu Opzioni Generali. Sezione 13.1, "Uscita generale").

13.3. Opzioni uscita audio



Uscita Master

Per definire l'uscita master: nel menu selezione a destra, si può scegliere tra "Kernel streaming" e "Suono diretto". A sinistra c'è una lista di strumenti a vostra disposizione (soundcard e console se disponibili).

In questo settore potete variare il volume con il regolatore slider.

Raccomandazione:

Raccomandiamo di usare la combinazione "Kernel streaming" e "Console" solo se avete un computer abbastanza potente. Altrimenti suggeriamo la combinazione "Suono diretto" e "e-mix mp1200".

Uscita Monitor

Analogamente potete selezionare l'uscita monitor con le stesse possibilità di selezione. In aggiunta potete disattivare completamente l'uscita monitor. Senza console non avrete disponibile una funzione anteprima e pertanto conviene disattivare l'uscita monitor. In tal modo risparmierete risorse.

Raccomandazione:

Raccomandiamo di selezionare la combinazione "DirectSound" and "PC-Soundcard".

Latenza

Le impostazioni "Low", "Mid" e "High" permettono di variare la grandezza del buffer della scheda audio.

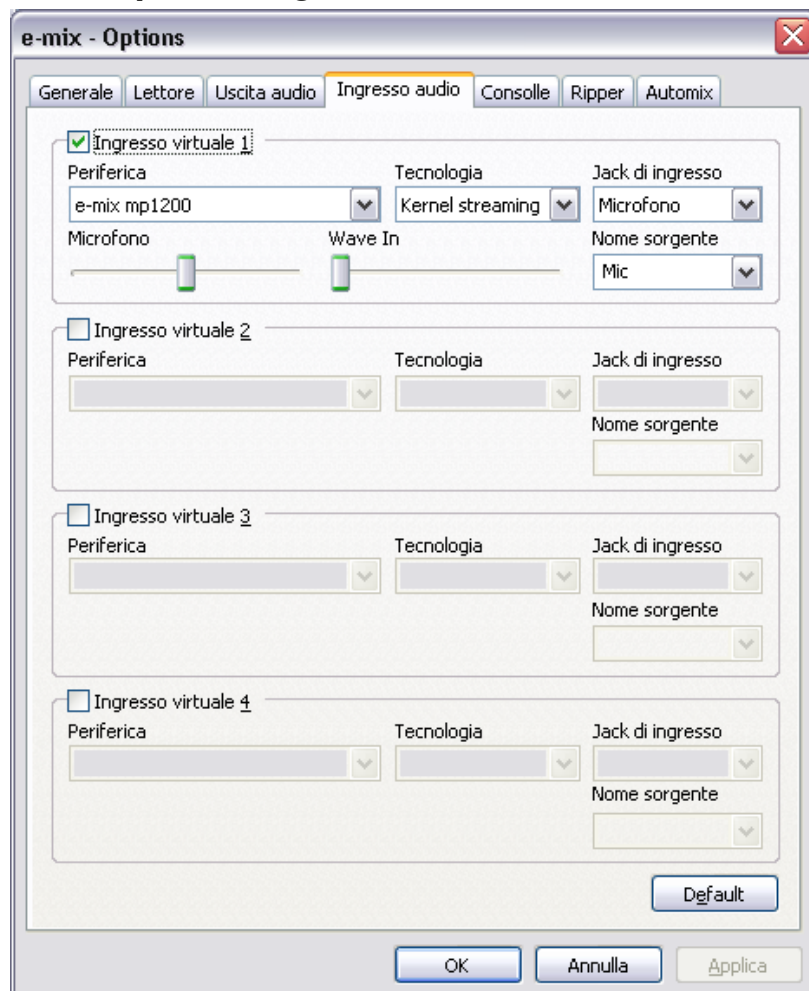
Raccomandazione:

Raccomandiamo di utilizzare l'impostazione "low". Questo però richiede un computer veloce.

Nota:

Potrebbe verificarsi una piccola interruzione: l'e-mix deve riavviare l'uscita audio per rendere attive le modifiche effettuate.

13.4. Opzioni ingressi audio



Input virtuale:

Si possono collocare qui gli ingressi audio fisici del pannello operatore e le schede audio per gli ingressi virtuali.

Comincia con scegliere la scheda audio desiderata.

In Technology puoi scegliere tra "Kernel streaming" e "DirectSound".

Scegli ora la connessione desiderata. La maggior parte delle schede audio offrono attacchi per microfono e linea.

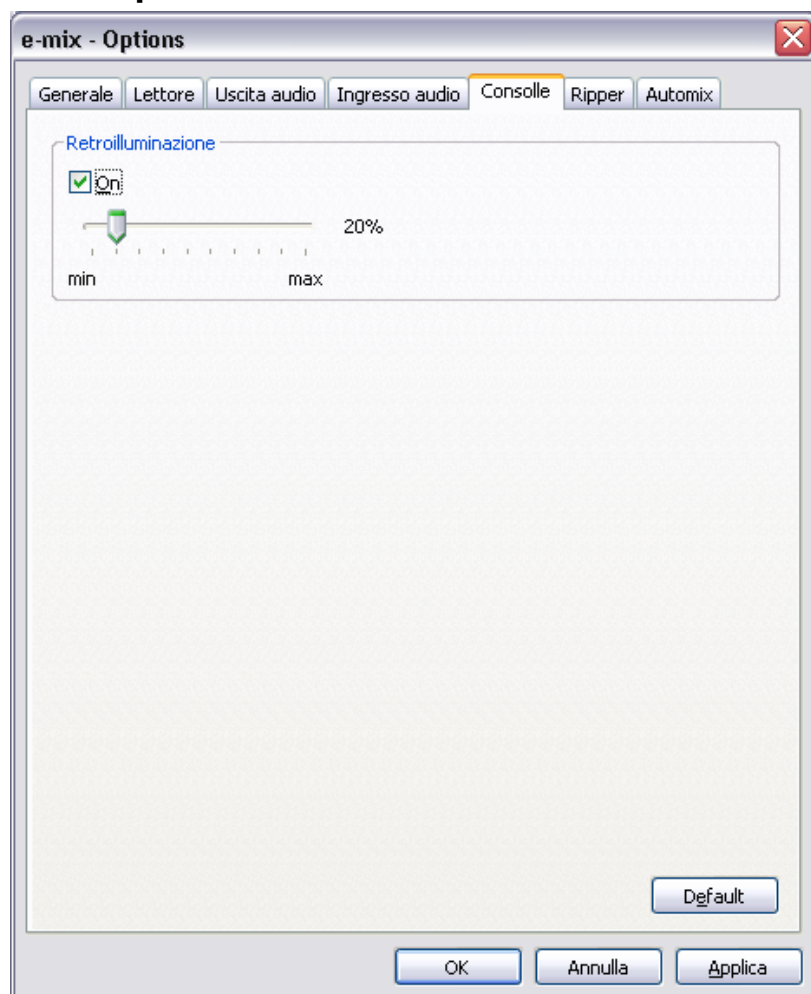
Il "nome sorgente" può essere scelto liberamente. Serve solo per aiutare la memoria e viene mostrato sul mixer quando viene scelta la fonte.

Si può regolare direttamente il volume degli ingressi scheda audio con i controlli volume. E-mix memorizza queste impostazioni e le ristabilisce non appena non appena viene scelto il rispettivo ingresso sul mixer.

Nota:

Lo streaming del Kernel è a bassa latenza ma potrebbe non funzionare con tutte le schede audio.

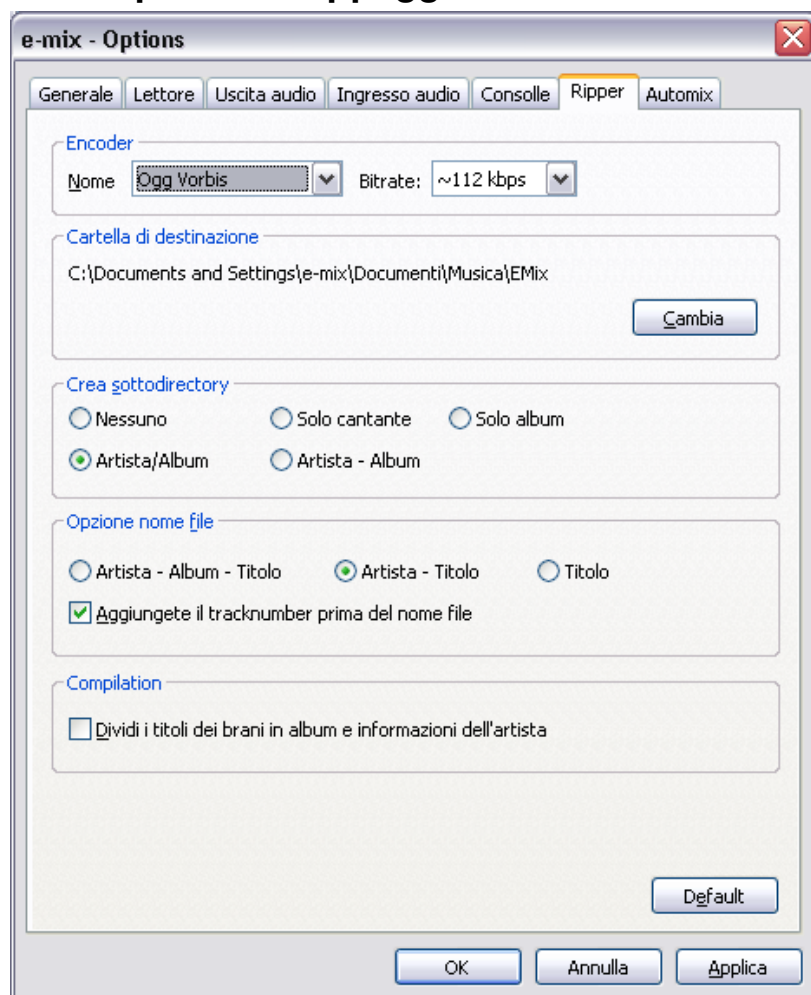
13.5. Opzioni della consolle

**Retroilluminazione**

Da qui può essere regolata l'illuminazione dei tasti. Utile quando la consolle viene utilizzata in ambienti molto bui.

Nota:

Questa funzione richiede che tu abbia un nuovo e-mix mp1200 e che sia collegata al computer

13.6. Opzioni di rippaggio:**Encoder**

Puoi scegliere il formato desiderato del file rippato. Il formato "Wave" e "Ogg Vorbis" sono disponibili. Puoi scegliere anche il livello di compressione del file e la relativa qualità.

Directory di destinazione

Scegliete la cartella di destinazione per il ripper. Tutti i file creati con il ripper verranno immagazzinati in questa directory. La cartella definita qui deve essere assolutamente autorizzata.

Creazione sottodirectory

Scegli la struttura della directory che dovrebbe essere creata dal ripper. Sono disponibili le seguenti scelte:

- Nessuno: non puoi creare alcuna cartelletta
- Solo artista: Crea una cartella con il nome artista
- Solo album: Crea una cartella con il nome dell'album
- Artista/album: Crea una cartella con il nome dell'artista e una sottocartella con il nome dell'album.

- Artista - traccia: Crea un file con il nome dell'artista e il titolo della traccia.

Opzioni del nome file

Scegli il tipo di rinomina files creati dal ripper. Puoi scegliere tra:

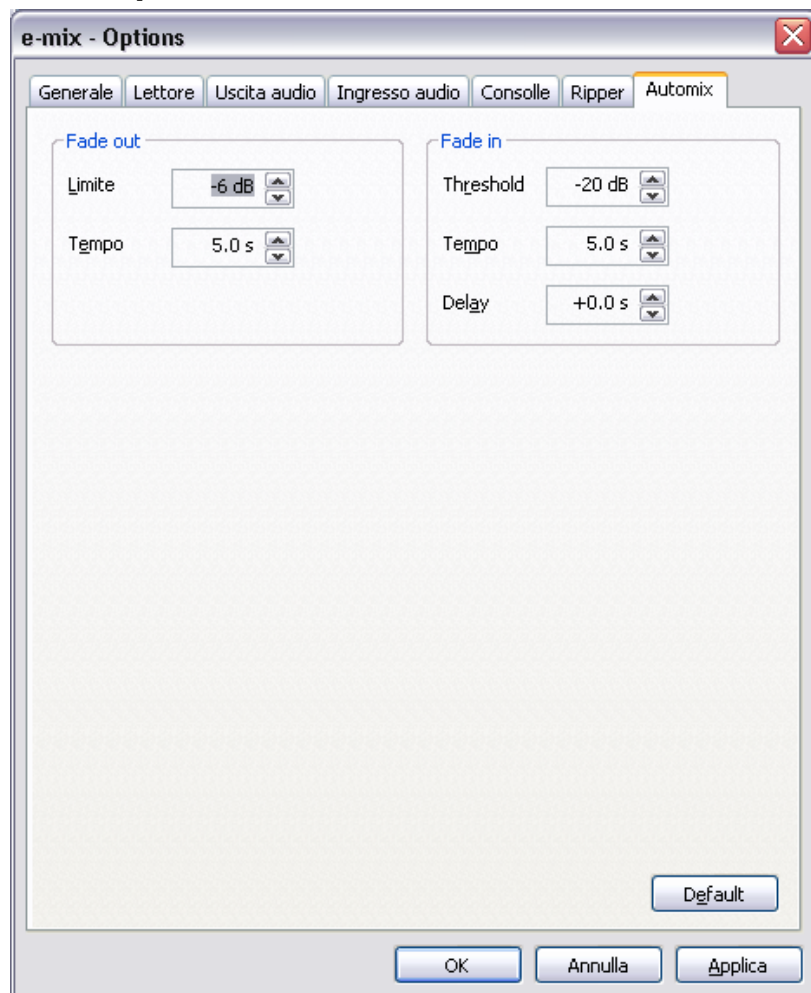
- Artista - Album - Traccia
- Artista - Traccia
- Traccia

"Add Track#" inserisce il numero della traccia sul cd all'inizio del nome

Disco compilation

Se dovete inserire un cd nel quale ogni traccia appartiene ad un differente artista (come una compilation). Il nome dell'artista dovrebbe essere salvato insieme al nome della traccia (esempio: Traccia 1 / Artista X). Se attivate l'opzione il software di ripp riconoscerà questa combinazione di traccia e artista e lo salverà correttamente nel database.

13.7. Opzione Automix



Soglia della dissolvenza in uscita

Il processo di dissolvenza in uscita durante l'Automix inizia dalla posizione in cui il livello audio della traccia scende per la prima volta sotto un determinato livello.

Dissolvenza OUT - Tempo

Durata della dissolvenza in uscita durante l' Automix

Soglia della dissolvenza in entrata

Il processo di dissolvenza in ingresso inizia dalla posizione da cui, dopo la dissolvenza in uscita, il livello del segnale raggiunge un certo livello.

Dissolvenza IN - Tempo

Processo della durata di dissolvenza

Fade in - Ritardo

Misura da differenza tra il raggiungimento della soglia di dissolvenza in uscita e il momento in cui la dissolvenza in ingresso inizia.

- La dissolvenza in ingresso inizia automaticamente nel preciso momento in cui il segnale del fade out va sotto la soglia minima se il brano termina esattamente a 0 sec.
- La dissolvenza in ingresso inizia prima della fine del brano se il segnale del fade out va sotto la soglia minima prima del termine.
- La dissolvenza in ingresso inizia automaticamente dopo il fade out se il valore è maggiore di 0 sec.

Imbarcatevi nella vostra carriera di Dj

1. Da dove prendo i file?

E-mix fornisce solo una traccia dimostrativa. L'idea basilare del CD mix è che avete l'opportunità di copiare i vostri CD audio sul vostro hard drive e salvarli in un formato audio compatibile (mp3, mp2, mp1, wav, ogg, wma). Creando voi stessi i vostri file audio avrete pieno controllo della loro qualità ed eviterete ogni problema di palyback. E-mix può anche eseguire file audio (mp3, mp2, mp1, wav, ogg, wma) che sono stati creati su altri sistemi.

Potete anche salvare i brani dei vostri CD audio direttamente sul database e-mix. A tale scopo dovete usare il ripper che prima legge la musica dal CD e poi la salva sull'hard drive del computer.

I file MP3 sono sempre più diffusi e non avrete nessun problema di lettura con e-mix. In tal modo eviterete lunghi processi di conversione dal CD audio alle singole tracce MP3.

Nota legale.

E' importante che conosciate le leggi di copyright presenti nel vostro paese e le restrizioni sull'uso di MP3.

2. Come eseguire i file audio?

e-mix fornisce due lettori separati per la lettura dei file audio. Ogni lettore offre funzioni analoghe a quelle di un doppio lettore CD professionale per DJ. Basta che prendiate i vostri file audio e li salviate sul vostro hard drive. Una volta fatto questo non avrete più ostacoli.

Passo 1 (Caricamento di file audio)

Potete collocare un file audio direttamente sul lettore per mezzo di Drag & Drop o con il Navigatore. La seconda alternativa è per mezzo della Active Playlist. Basta copiare i file audio nella Active Playlist (Drag & Drop o Navigator) ed e-mix tenterà automaticamente di allocare la traccia dalla Active Playlist ad un lettore libero.

Passo 2 (avvio del lettore)

Una volta collocati e caricati completamente i vs. file audio nel lettore, i relativi tasti Cue si accenderanno in rosso e basterà premere il tasto Play per avviare il Playback.

Nota:

Se non udite alcun suono, controllate che i gli altoparlanti siano ben regolati e che i canali di uscita siano correttamente impostati. Date un'occhiata anche i misuratori di livello, in quanto forniscono informazioni sulla collocazione e la potenza delle uscite.

3. Beat-matching con e-mix.

3.1. Introduzione

La regolazione precisa del beat richiede parecchia esperienza un grande senso musicale. E-mix offre un programma che facilita questo aspetto e porta in breve a risultati assai soddisfacenti.

Beat-matching significa che una traccia segue il ritmo di un'altra traccia in fase di lettura, in altre parole che i beats (beats bassi) di entrambe le tracce vengono sentiti simultaneamente come se fossere un tuttuno.

Perché questo funzioni le tracce dei due lettori devono avere la stessa velocità, ovvero i valori BPM di entrambi devono corrispondere e che i beats devono essere simultanei (sincronizzazione beat).

Come già detto il Beat Matching di e-mix garantisce straordinarie funzioni: da un lato i valori BPM esatti vengono calcolati in automatico, dall'altro si può abbinare la velocità delle due tracce premendo un tasto (SYNCH)

3.2. Beat-matching facile

Passo 1

Caricate una traccia dalla Active Playlist o dal Track Database in entrambi i lettori tramite Drag & Drop o il Navigatore. Devono avere lo stesso stile, genere e velocità. Se avete impostato i BPM in automatico "Auto", i valori BPM verranno mostrati nel display adiacente. Si può anche inserire il valore BPM manualmente.

Automix



La funzione Automix sfuma in automatico le tracce che stanno terminando (fade out) sulla traccia successiva che viene gradualmente avviata (fade in). Si può impostare il parametro della funzione Automix, ad es. la durata di fade in e out, nelle opzioni e-mix sotto Automix.

Passo 2

Accertatevi che il regolatore sia impostato a 0 in entrambi i lettori. A tale scopo, spostate il regolatore finché il rispettivo display pitch mostra il valore "+0,0"

Passo 3

Ora dovete decidere quali brani abbinare. Mettiamo che vogliate abbinare la traccia nel lettore 2 a quella del lettore 1.

Dovendo fare il contrario, assicuratevi solo di scambiare i numeri dei lettori secondo la seguente procedura.

Passo 4

Volendo abbinare il lettore 2 al lettore 1, premete il tasto SYNCH nel lettore 2. Il segnale Pitch e il regolatore pitch nel lettore 2 varieranno da "+0,0" al valore pitch calcolato.

Problema: il segnale non varia.

Se il valore Pitch non varia, significa che la differenza di velocità delle tracce selezionate è eccessiva (il limite è di +/- 15%) o che entrambe le tracce hanno già lo stesso valore BPM.

Passo 5

Il valore Pitch del lettore 2 ora è stato variato e la traccia sul lettore 2 va alla stessa velocità di quella del lettore 1

Per verificare quanto fatto potete ad es. usare le cuffie per preascoltare e comparare le tracce dei due lettori.

Passo 6

Nei passi seguenti tratteremo la specifica miscelazione beat di entrambi i brani. A tal scopo dovete fissare un punto Cue (di solito punto Cue 0) subito prima di un beat, avviando il lettore 2 in cuffia.

Passo 7

Ora arrestate il lettore 2 sul primo beat di un nuovo ???? (con il tasto Play/Pause). E-mix memorizza l'attuale posizione come Cue-Point 0.

Passo 8

Ora avviate il lettore 1 e tentate di impostare il lettore 2 in funzione quando udite un beat nel lettore 1. Se non funziona subito, ritentate di nuovo utilizzando il tasto Cue al posto del tasto Play/Pause. Il lettore ritorna sempre automaticamente al punto-cue 0 caricato e inizia il palyback da qui.

Se non riuscite a sincronizzare le due tracce, il punto cue 0 deve essere così corretto:

Passo 9

Muovete leggermente il jogshuttle per giungere in modalità Search o in loop mode. Il lettore 2 rieseguirà 200ms della traccia (loop) dalla posizione corrente della traccia.

Portando il lettore 2 in modalità headphones, dovrete impostare il Cue Point esattamente all'inizio di un beat preascoltando questo loop. Una volta trovata la posizione, premete il tasto play/pause e il punto cue 0 verrà ristabilito.

Ora ripetete il passaggio 8 per verificare se la modifica è stata fatta con successo. Una volta ottenuto il risultato desiderato, passate al passo 10 e potete proseguire con il mixing. Altrimenti ripetete il passo 9 finchè non siete soddisfatti.

Passo 10

Ora potete avviare il lettore 2 quando volete su qualunque beat del lettore 1 Basta premere il tasto play/pause nel lettore due.

Passo 11

Se ci sono ancora delle piccole correzioni da fare, utilizzate il pitchbend per rallentare o accelerare il lettore 2 finchè i beats non coincidono completamente. Non dimenticate che è meglio porre il lettore 2 in modalità cuffia.

Nel caso in cui le due tracce a un certo punto non continuano più a coincidere, utilizzate sempre il regolatore pitch per le correzioni, ma solo gradualmente.

Passo 12

Ora, con le tracce sincronizzate, avete davanti a voi ogni possibilità. Liberate la vostra fantasia.

4. Come lavorare con la Active Playlist?

La sequenza dei brani da eseguire è salvata nella Active Playlist di e-mix. Entrambi i lettori caricano ed eseguono in maniera intercambiabile i brani dalla Active Playlist, seguendo la sequenza in cui sono in essa elencati (alternando tra i lettori).

PLAYLIST						
	Artist	Title	Length	Album	Genre	#
1	Artist_1	Title_1	3:29	Album_1	Pop	1
2	Artist_1	Title_2	4:28	Album_1	Pop	2

e-mix permette di personalizzare e configurare la propria Active Playlist nelle seguenti modalità:

- Aggiungere e cancellare brani
- spostare brani a piacimento
- ripetere gli stessi brani più volte nella Active Playlist
- Salvare completamente la Active Playlist e ricaricarla.

Salvando una Active Playlist salvate solo le informazioni sui brani, in quanto i veri e propri file audio non cambiano posizione.

4.1. Aggiungere brani alla Active Playlist

Ci sono tre possibilità per aggiungere tracce alla Active Playlist.

- La prima opzione è usare Drag & Drop method. Significa che dovete contrassegnare i titoli desiderati nel Track Database o in una finestra di Explorer e trascinarli nella Active Playlist.
- La seconda opzione è usare i tasti  o  nel track database: Con LOAD uno o più titoli selezionati vengono copiati dal Track Database in fondo alla Active Playlist. Il tasto LOAD ALL invia tutti i titoli nella finestra Selezione del Database Track in fondo alla Active Playlist.
- La terza opzione è nel navigatore. Premendo il tasto  il primo brano selezionato nel Track Database verrà inviato in fondo alla Active Playlist. Se più di un titolo è selezionato nel Track Database, solo il primo verrà preso in considerazione e copiato.

4.2. Cambiare la sequenza dei titoli.

Si può facilmente cambiare la sequenza dei titoli nella Active Playlist con Drag & Drop method, utilizzando il mouse per trascinare uno o più titoli nella posizione desiderata. In alternativa si può cambiare la sequenza andando ai punti Menu "move up" e "move down" nel menu context, o premendo rispettivamente Ctrl+U e Ctrl+D.

4.3. Preascolto di un brano



Il lettore monitor permette di preascoltare un brano, senza doverlo collocare su un particolare lettore. Cliccate due volte sul brano desiderato e verrà caricato automaticamente nel Lettore Monitor.

Appendice

1. Istruzioni e suggerimenti

1.1. Scheda audio

Le funzioni di e-mix sono compatibili fondamentalmente con tutte le schede DirectSound i cui drivers sono installati per ogni canale disponibile. In questo modo l'e-mix virtuale dividerà il suono su schede audio differenti. Potete definire l'allocazione dei canali nel "Program option" (Registro Audio).

Soluzioni immediate al verificarsi di problemi:

Se doveste avere problemi con la scheda audio, accertatevi innanzitutto di aver installato i drivers + recenti generalmente reperibili sul sito Web del creatore della scheda.

Raccomandazione:

Vi suggeriamo di aggiornare i driver costantemente. Solo in questo modo sarete sicuri di avere la massima compatibilità e i massimi risultati dalla scheda audio.

1.2. Modalità Standby / Idle

Vi raccomandiamo che, come regole generali, doveste spegnere correttamente il vostro PC. Se lo metterete in standby potreste riscontrare all'accensione dei problemi con i drivers, problemi non dipendenti da e-mix.

1.3. Formati audio

Il software e-mix supporta numerosi formati di files audio elencati qui sotto.

Nome	Estensione file
MPEG 1 Layer 1	mp1
MPEG 1 Layer 2	mp2
MPEG 1 Layer 3	mp3
Windows Media Audio	wma
Ogg Vorbis	ogg
Wave (Windows PCM)	wav

Vi raccomandiamo che i formati audio utilizzino i seguenti codec:

Canali	1 - 2 (Mono, Stereo)
Frequenza di campionamento:	11025, 22050 and 44100 Hz
Bit resolution:	8 and 16 Bit

2. Ultimo software

Il software e-mix è stato costantemente aggiornato e migliorato. Sugeriamo di utilizzare l'ultima versione. Sia quella Free che quella professionale potranno essere scaricate dal sito.

3. Contatti e dettagli sul supporto

Informazioni e risposte ai vostri problemi le potrete trovare sul sito

www.e-mix.com

E' importante annotarsi la versione del software utilizzata e il numero di registrazione nel caso in cui inviate una richiesta.

Naturalmente saremo felici di ricevere commenti e suggerimenti allo scopo di migliorare il seguente manuale.