

# INHOUDSOPGAVE

<b>1. INLEIDING</b> .....	<b>2</b>
<b>2. SYSTEEMEISEN</b> .....	<b>2</b>
<b>3. INSTALLATIE</b> .....	<b>2</b>
3.1. Eerste installatie.....	2
3.1.1. Windows 98 / 98 SE / Millennium .....	2
3.1.2. Windows 2000 / XP.....	3
3.2. De DJ Console aansluiten en loskoppelen .....	5
<b>4. PRESENTATIE</b> .....	<b>5</b>
4.1. De kap5 .....	5
4.2. De draagriem .....	5
4.3. Het bedieningspaneel .....	6
4.4. Aansluitingen .....	7
<b>5. SPEAKERS AANSLUITEN</b> .....	<b>8</b>
5.1. Speakers aansluiten in de 5.1-modus .....	8
5.2. Speakers aansluiten in de DJ-modus .....	8
<b>6. PARTY TIME</b> .....	<b>8</b>
6.1. Overzicht.....	8
6.2. De koptelefoon als monitor .....	9
6.3. Een nummer versnellen of vertragen.....	9
6.4. Loops en cue points maken.....	9
6.5. Overschakelen van een nummer naar een ander .....	10
6.6. Gebruik van de microfoon.....	10
6.7. Scratchen.....	10
<b>7. TECHNISCHE SUPPORT</b> .....	<b>12</b>
7.1. Informatie met betrekking tot de garantie .....	12
7.2. Bespaar tijd en registreer je product online! .....	12

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

**NEDERLAND**

ITALIANO

ESPAÑOL

## 1. INLEIDING

De DJ Console kan op twee manieren worden gebruikt. Op de eerste plaats natuurlijk als game console en voor het afspelen van DVD's in surround sound. Maar dankzij de 5.1-kanaals aansluiting is de DJ Console ook te gebruiken als soundmixer. Met een simpele muisklik activeer je de DJ-modus, waarin je muziekfragmenten kunt mixen en de koptelefoon kunt gebruiken als geluidsmonitor. Ontdek de DJ in jezelf!

De DJ Console werkt met diverse digitale audiobestanden, inclusief MP3. Het is misschien goed er op deze plaats nog eens op te wijzen dat voor alle muziek auteursrechten gelden. Houd je dus aan de geldende wettelijke voorschriften en steun je favoriete artiesten door hun werk langs de legale weg aan te schaffen.

Voor de betekenis van speciale termen uit de wereld van de professionele DJ's kun je terecht in de woordenlijst die deel uitmaakt van de online Help.

## 2. SYSTEEMEISEN

- Desktop/laptop PC met Intel Pentium II 400MHz of compatible
- 64Mb RAM
- Besturingssysteem: Microsoft Windows 98/98 SE, Me, 2000, XP
- Beschikbare USB poort (toegewijde USB root hub aanbevolen voor de DJ console)
- Koptelefoon of versterkte luidsprekers
- CD-ROM of DVD-ROM speler (CD-DA ondersteuning aanbevolen)
- 16-bit, 800x600 video resolutie
- Microfoon, Internet aansluiting + 100MB vrije ruimte op de harde schijf voor applicaties

## 3. INSTALLATIE

### 3.1. Eerste installatie



Voordat je de DJ Console aansluit op de computer, moeten de stuurprogramma's worden geïnstalleerd.

Opmerking: het kan zijn dat uw installatieschermen iets afwijken van wat in deze handleiding wordt afgebeeld en beschreven.

Omdat stuurprogramma's (drivers) en software continu evolueren kan het zijn dat de versies op de CD-ROM niet de meeste recente zijn. Bezoek de Hercules website ([www.hercules.com](http://www.hercules.com)) om te kijken of er nieuwe versies beschikbaar zijn.

### 3.1.1. Windows 98 / 98 SE / Millennium

- Doet u de installatie-CD-ROM in uw CD-ROM speler.

*Het DJ Console installatie menu verschijnt automatisch.*

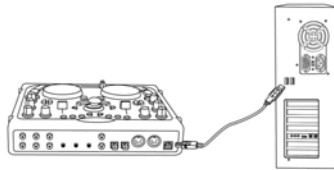
#### Als de installatie menu niet automatisch start:

- Dubbelklik op **Deze computer**.
- Dubbelklik op het icoon van uw CD-ROM speler.
- Dubbelklik, indien nodig, op **Setup.exe**.

- Klik op **Drivers**.
- Volg de instructies op het scherm.

*Windows vraagt u om uw computer opnieuw te starten.*

- Klik op **Voltoeien**.



- Als de computer opnieuw is gestart, sluit je de DJ Console met behulp van de meegeleverde USB-kabel aan op een van de USB-poorten van de computer.



Het is aan te bevelen de DJ Console aan te sluiten op een van de vaste USB-poorten van de computer of op een USB-hub die niet voor andere apparatuur wordt gebruikt. Je weet dan zeker dat de DJ Console voldoende stroom krijgt.

*Windows detecteert en installeert de benodigde stuurprogramma's automatisch. (Houdt uw Windows 98 SE CD-ROM bij de hand als u met de installatie begint. Het kan zijn dat u gevraagd wordt de CD-ROM in de speler te stoppen tijdens de installatie van de stuurprogramma's.)*



#### Als het dialoogvenster Wizard Nieuwe hardware verschijnt:

- Klik 4 keer op **Volgende** om de standaard stuurprogramma's te installeren.
- Klik op **Voltoeien** om de installatie af te ronden.

Op de taakbalk verschijnt het icoon ten teken dat de DJ Console klaar is voor gebruik.

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

**NEDERLAND**

ITALIANO

ESPAÑOL

### 3.1.2. Windows 2000 / XP

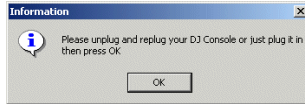
- Doet u de installatie-CD-ROM in uw CD-ROM speler.

*Het DJ Console installatie menu verschijnt automatisch.*

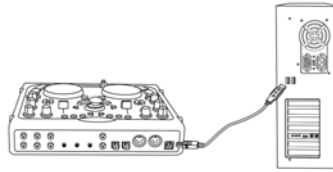
#### Als de installatie menu niet automatisch start:

- Dubbelklik op **Deze computer**.
- Dubbelklik op het icoon van uw CD-ROM speler.
- Dubbelklik, indien nodig, op **Setup.exe**.

- Klik op **Drivers**.
- Volg de instructies op het scherm.



*Je ziet nu een dialoogvenster waarin je wordt gevraagd de DJ Console aan te sluiten.*



- Sluit de DJ Console met behulp van de meegeleverde USB-kabel aan op een van de USB-poorten van de computer.



Het is aan te bevelen de DJ Console aan te sluiten op een van de vaste USB-poorten van de computer of op een USB-hub die niet voor andere apparatuur wordt gebruikt. Je weet dan zeker dat de DJ Console voldoende stroom krijgt.

*Windows detecteert en installeert de benodigde stuurprogramma's automatisch.*



*Windows kan een Hardware Installatie waarschuwing weergeven.*

- Klik op **Ja** (onder Windows 2000) of **Toch doorgaan** (onder Windows XP).

- Zodra alle stuurprogramma's zijn geïnstalleerd, klik je in het dialoogvenster op **OK**.

- Klik op **Voltoeien**.

*Op de taakbalk verschijnt het icoon  ten teken dat de DJ Console klaar is voor gebruik.*

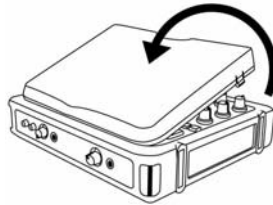
### 3.2. De DJ Console aansluiten en loskoppelen

Het gebruik van de DJ Console levert geen conflicten op met de interne geluidskaart van de computer (die bijvoorbeeld wordt gebruikt voor het spelen van games online of via een netwerk). Als je de DJ Console aansluit, wordt deze automatisch herkend als primaire geluidskaart en zodra je de DJ Console loskoppelt, neemt de geluidskaart in de computer zijn normale werk weer over. Dat betekent dus dat de DJ Console, mede dankzij de USB-aansluiting, op elk gewenst moment kan worden aangesloten of losgekoppeld, ook als de computer aan staat.

## 4. PRESENTATIE

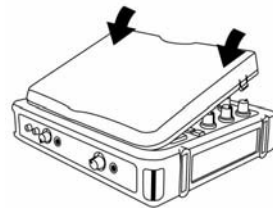
### 4.1. De kap

De DJ Console is voorzien van een kap voor veilig transport zonder risico van beschadiging van het bedieningspaneel. De kap kan ook aan de onderkant van de DJ Console worden aangebracht en functioneert dan als een basis die het apparaat in een optimale werkstand zet. Standaard is de kap zo ingericht dat je een licht hellende werkstand krijgt.



#### De kap afnemen:

- Plaats de DJ Console ondersteboven op een vlak oppervlak.
- Houd de DJ Console met één hand in positie en pak de kap vast bij de opening **OPEN**.
- Trek de kap omhoog en naar je toe, eerst aan de ene kant, dan aan de andere kant.

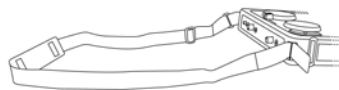


#### De kap terugplaatsen:

- Plaats de lipjes aan de onderkant van de kap in de corresponderende uitsparingen van de DJ Console.
- Druk op de plaats waar het woord **CLOSE** staat op beide zijden van de kap totdat deze vastklikt.

### 4.2. De draagriem

De DJ Console heeft ook een draagriem voor comfortabel transport. Je brengt de draagriem als volgt aan:



- Haal de van klittenband voorziene uiteinden van de riem door de beide openingen op de DJ Console.
- Druk de stroken klittenband op elkaar.

### 4.3. Het bedieningspaneel

De DJ Console heeft een aantal knoppen, regelaars en andere bedieningselementen waarmee je interacteert met de DJ software. Deze bedieningselementen zijn in twee sets onderverdeeld. De twee helften, links en rechts, van het bedieningspaneel corresponderen namelijk elk met een afzonderlijk deck in de programma's van de DJ software. Hieronder vind je een beschrijving van de standaardfunctie van elk van de bedieningselementen.



1. Afzakken en opvoeren van Bass/Medium/Treble frequenties
2. Volume aanpassen en afspeelsnelheid veranderen (pitch/master tempo) in real-time
3. Effecten, cue points (posities in het nummer) en loops invoegen terwijl de muziek draait
4. Emulatie van muis of speciale DJ FX-bediening
5. LED-lampjes voor direct overzicht van actieve instellingen
6. Koptelefoonmonitor voor privé-geluid
7. Snelheid omhoog of omlaag voor mixen met precisie
8. Vorig nummer/volgend nummer of vooruit- en terugspoelen
9. Jogwiel in draaitafeluitvoering
10. Snelle crossfader voor naadloos mixen van deck naar deck
11. Complete afspeellijst automatisch mixen
12. Play/Pause of markeren van nummerpositie

Opmerking 1: de hier gegeven beschrijvingen hebben betrekken op de standaardfuncties van de DJ Console. Afhankelijk van het programma dat je gebruikt, kunnen deze functies variëren.



Opmerking 2: de meegeleverde programma's zijn speciaal ontworpen voor gebruik met de DJ Console. Maar met de DJ Console kun je ook willekeurige andere programma's bedienen, zelfs games! Je moet daarvoor gebruik maken van DJ Console Mapper, een programma waarmee je sneltoetscombinaties, die een bepaalde functie in het desbetreffende programma vertegenwoordigen, kunt toewijzen aan elk van de bedieningselementen van de DJ Console. Meer informatie vind je in de online Help van DJ Console Mapper.

## 4.4. Aansluitingen

De DJ Console heeft een groot aantal aansluitingen aan voor- en achterkant. Hierop kun je diverse randapparaten aansluiten, zoals hieronder aangegeven:

### Achterkant

Analoge uitgangen voor RCA en tulpstekkers: speakersysteem (2 tot 5.1 kanalen)



### Vorkant

Analoge lijningang: opnemen van willekeurig analoog apparaat (stereo-installatie, CD speler, enz.)




## 5. SPEAKERS AANSLUITEN

De DJ Console kan op twee verschillende manieren worden gebruikt: in de 5.1-modus en in de DJ-modus. In de 5.1-modus (de standaard ingestelde modus) werkt de DJ Console als een 5.1-kanaals geluidskaart, perfect voor games en DVD's, terwijl je in de DJ-modus de beschikking hebt over een complete soundmixer. Meer informatie over de 5.1-modus en de DJ-modus vind je in de online Help.


Er zijn twee soorten aansluitingsmogelijkheden voor speakers: RCA en tulpstekker. Een RCA-aansluiting vertegenwoordigt een kanaal, terwijl een tulpstekker een uit twee kanalen bestaande uitgang vertegenwoordigt. Dat verklaart waarom er 6 RCA-aansluitingen zijn en maar 3 aansluitingen voor tulpstekkers. Welke aansluitingen je moet kiezen, hangt af van het soort speakers dat je wilt gebruiken. (RCA-stekkers en tulpstekkers die allebei hetzelfde uitgangskanaal vertegenwoordigen, kunnen niet tegelijkertijd worden gebruikt.)

### 5.1. Speakers aansluiten in de 5.1-modus

- Zet de computer uit.
- Sluit de voorspeakers aan op de RCA-ingangen **1** en **2** RCA (ingang **1** is voor de linker voorspeaker, ingang **2** voor de rechter voorspeaker) of op de **Front 1-2** tulpstekkingang.
- Sluit de middenspeaker aan op RCA-ingang **3** en de subwoofer op RCA-ingang **4** of sluit middenspeaker en subwoofer aan op tulpstekkingang **Center/LFE 3-4**.
- Sluit de achterspeakers aan op de RCA-ingangen **5** en **6** (ingang **5** is voor de linker achterspeaker, ingang **6** is voor de rechter achterspeaker) of op de **Rear 5-6** tulpstekkingang.
- Zet de computer en de luidsprekers aan.
- Klik op het icoon  op de taakbalk.
- Klik op de schakelaar **5.1 / DJ / ASIO** en activeer de 5.1-modus.

*Daarmee zijn alle instellingen geregeld voor weergave van surround sound.*

### 5.2. Speakers aansluiten in de DJ-modus

- Zet de computer uit.
- Sluit de speakers aan op de RCA-ingangen **1** en **2** (ingang **1** is voor de linker voorspeaker, ingang **2** voor de rechter voorspeaker) of op de **Front 1-2** tulpstekkingang.
- Sluit de koptelefoon aan op de koptelefooningang aan de voorkant van de DJ Console.
- Zet de computer en de luidsprekers aan.
- Klik op het icoon  op de taakbalk.
- Klik op de schakelaar **5.1 / DJ / ASIO** en activeer de DJ-modus.

*Daarmee zijn alle instellingen geregeld voor gebruik van de DJ Console als soundmixer.*



## 6. PARTY TIME

### 6.1. Overzicht

Laten we eens kijken wat een DJ zoal moet weten voordat hij (of zij) klaar is voor een eerste optreden. We beginnen bij het begin, en dat is de voorbereiding. Een goede DJ is altijd grondig voorbereid: hij organiseert vooraf zijn materiaal en hij kiest de muziek uit die hij gaat gebruiken.

Doe dat dus ook. Kies je muziek uit. Neem je verzameling cd's door, kijk ook naar de MP3- en WMA-bestanden die je hebt en maak een zorgvuldige selectie van de nummers die je wilt gebruiken. En denk erom: om met succes te kunnen mixen, moet je de nummers door en door kennen.

Volgende stap is ervoor zorgen dat je alle benodigde apparatuur bij elkaar hebt. Heb je je computer, je DJ console, een set luidsprekers, een koptelefoon en een microfoon? Perfect. Party time!

Nu wil je alleen nog weten wat het werk van een DJ precies inhoudt? Let op, hier volgen een paar van de basisbeginselen. Een DJ werkt met twee decks (of draaitafels). Op het eerste deck speelt hij het ene nummer af, terwijl hij het tweede deck gebruikt om via zijn koptelefoon naar het volgende nummer of fragment te luisteren. Dat tweede stuk muziek kan hij vervolgens manipuleren (bijvoorbeeld door de snelheid aan te passen, zodat het tempo gelijk komt te liggen met dat van het eerste stuk), voordat hij het op de speakers zet. Aan het einde van een nummer of fragment, schakelt de DJ door middel van een mix over naar de muziek op het tweede dek, dat wil zeggen, hij laat de twee muziekstukken perfect in elkaar overvloeien.

In praktische termen komt het hier op neer: je start een van de speciale programma's die bij de DJ Console worden geleverd en je programmeert muziek op elk van de twee decks. Hieronder wordt dat nader uitgelegd. Lees die beschrijvingen aandachtig door en voor je het weet kun je aan de slag als DJ.

Opmerking: de functies van knoppen en andere bedieningselementen kunnen variëren afhankelijk van het programma dat je gebruikt. In sommige programma's regel je het volume van een deck bijvoorbeeld met de **Pitch** schuifregelaar en ook de procedure voor het maken van loops kan per programma anders zijn. In de online documentatie bij elk van de meegeleverde programma's vind je daarover meer informatie.

### 6.2. De koptelefoon als monitor

Om de opeenvolging van muziekstukken voor te bereiden, gebruikt de DJ zijn koptelefoon als monitor: hij beluistert een nummer door de koptelefoon, terwijl een ander stuk muziek via de speakers wordt afgespeeld. Dat geeft hem de mogelijkheid de muziek die hij via de koptelefoon beluistert, af te stemmen op de muziek die op de speakers staat en op die manier, door bijvoorbeeld het tempo aan te passen, voor een perfecte overgang te zorgen. Daarnaast kan hij geluidseffecten toevoegen, cue points instellen om het nummer op een bepaald punt te laten

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLAND

ITALIANO

ESPAÑOL

beginnen, ritmische loops (herhalingen) maken, de bass, medium en treble frequenties aanpassen, enz.

Met de DJ Console kun je de koptelefoon op diezelfde manier gebruiken. In de DJ-modus zijn er twee analoge uitgangen actief, die elk een ander signaal produceren (via uitgang 1-2 gaat het geluid naar de speakers en via uitgang 3-4 gaat het geluid naar de koptelefoon).

Met behulp van de **Headphone** knoppen op het bovenste gedeelte van de DJ Console selecteer je welk nummer of welke nummers je via de koptelefoon wilt beluisteren. De LED-lampjes geven aan of het nummer op de koptelefoon staat. Als de beide LED-lampjes branden, worden beide nummers, A en B, als mix via de koptelefoon afgespeeld.

Opmerking: de functies van knoppen en andere bedieningselementen kunnen variëren afhankelijk van het programma dat je gebruikt.

### 6.3. Een nummer versnellen of vertragen

Je beluistert een van de nummers via de koptelefoon. Dat doe je op de eerste plaats om het tempo te synchroniseren, met andere woorden, je stemt de snelheid van het nummer op de koptelefoon af op de snelheid van het nummer dat op de speakers staat. Als je dan overschakelt van het ene deck naar het andere, krijg je op die manier een vloeiende, soepele overgang. Er zijn twee methoden om de snelheid van een nummer te regelen: je kunt de pitch aanpassen of het master tempo.

Op een draaitafel bepaalt de pitch de draaisnelheid. Aanpassing van de pitch verandert dus de snelheid waarmee een nummer wordt afgespeeld en dat heeft ook gevolgen voor de toonsoort. Een stuk muziek dat sneller wordt afgespeeld, klinkt aanmerkelijk hoger, of scherper.

Master tempo is iets anders: dat bepaalt het aantal beats per minuut in een stuk muziek. De toonsoort van de muziek wordt daardoor niet aangetast.

Met behulp van een van de twee **Pitch** schuifregelaars stel je de pitch van een nummer in.

Voor het instellen van het tempo gebruik je diezelfde **Pitch** schuifregelaars, maar dan na indrukken van de knop **Master tempo**. Het rode LED-lampje gaat branden om aan te geven dat de **Pitch** schuifregelaar nu het tempo bepaalt, en niet de pitch.

Opmerking: de functies van knoppen en andere bedieningselementen kunnen variëren afhankelijk van het programma dat je gebruikt.

### 6.4. Loops en cue points maken

Klaar met de temposynchronisatie? Goed werk, maar we zijn er nog niet. Afhankelijk van je muziekkeuze is het namelijk heel goed mogelijk dat je een nummer niet aan het begin, maar vanaf een bepaald punt wilt laten beginnen.

Dat kun je doen door cue points aan te brengen in de nummers. Een cue point is gewoon een markeringspunt, een punt in het nummer waar je met een druk op de knop direct naar toe kunt gaan (knoppen **1**, **2** en **3** als het LED-lampje **Cue** brandt). Eerst stel je de cue points in met

behulp van de **CUE** knop. Je stelt dus bijvoorbeeld een cue point in aan het begin van een stuk met een interessant ritme, zodat je het nummer later vanaf dat punt kunt laten beginnen.

Volgens hetzelfde principe kun je ook loops maken, gedeelten van een nummer die steeds opnieuw worden herhaald. Als je een loop wilt maken, moet het LED-lampje **Loop** branden.

Opmerking: de functies van knoppen en andere bedieningselementen kunnen variëren afhankelijk van het programma dat je gebruikt.

## 6.5. Overschakelen van een nummer naar een ander

De ware kunst van het mixen is het voorbereiden van het volgende nummer terwijl een ander nummer op dat moment wordt afgespeeld. Als het nummer dat wordt afgespeeld zijn einde nadert, schakelt de DJ over naar een volgend muziekstuk met behulp van de crossfader, waarmee het volume van beide decks kan worden geregeld. Op die manier wordt een vloeiende overgang bereikt, zonder dat er een stilte valt tussen de beide nummers.


Voorbeeld: op het linker deck wordt een nummer afgespeeld. De crossfader staat dus helemaal naar links. Om over te schakelen naar het volgende nummer schuift de DJ de crossfader naar rechts, terwijl hij tegelijkertijd het nummer op het rechter deck laat beginnen.

Natuurlijk zijn er talloze manieren om die overschakeling van nummer naar nummer gestalte te geven. Je kunt de crossfader langzaam overzetten, je kunt met heen-en-weer effecten werken, enz. Het is maar hoe creatief je bent!

De eigenlijke overgang dient altijd zo soepel mogelijk te verlopen, maar dat is een kwestie van synchronisatie van pitch en die heb je op dat moment al uitgevoerd. Mochten er echter nog steeds kleine afwijkingen zijn, dan kun je de **Pitch bend - / +** knoppen gebruiken. De werking van deze knoppen is te vergelijken met het effect van een klein duwtje tegen de plaat op de draaitafel of het met de hand afremmen van een deck. Elke keer dat je een **Pitch bend** knop indrukt, loopt de waarde voor pitch-aanpassing verder op.

## 6.6. Gebruik van de microfoon

Je hebt iets aan te kondigen? Of je wilt een nummer aan iemand opdragen? Grijp de microfoon en spreek het publiek toe terwijl de muziek gewoon verdergaat! De dempingfunctie (attenuation) zorgt ervoor dat het overige geluid wordt afgezwakt, zodat je goed verstaanbaar bent.

- Controleer of de **5.1 / DJ / ASIO** schakelaar op de positie **DJ** staat.
- Selecteer de **Talkover-demping** optie.
- Stel met behulp van de schuifregelaar het gewenste niveau van demping in (**-3, -6 of -9 dB**).
- Druk op de microfoonknop .

ENGLISH


FRANÇAIS


DEUTSCH

NERLAND

ITALIANO

ESPAÑOL

Het geluidsvolume van de muziek op de speakers wordt teruggebracht en op het bedieningspaneel gaan de  ON AIR indicatielampjes rood branden, ten teken dat je stem nu op de speakers wordt gezet. Dus ga je gang. Je hebt het woord.

- Als je je zegje hebt gedaan, druk je nog een keer op de microfoonknop .

### **Je bent aan het spreken en de Peak indicatielampjes gaan branden:**

Dit betekent dat het ontvangen signaal te sterk is: op een bepaald niveau is het geluid van de microfoon verzadigd, wat leidt tot verlies van geluidsinformatie.

- Pas het inputvolume aan met behulp van de microfoonknop.

## **6.7. Scratches**

Met de DJ Console kun je ook met MP3-bestanden en cd's scratchen, precies zoals een professionele DJ dat met platen doet. Je gebruikt daarvoor de jogwielen van de DJ Console, in combinatie met de **Volume** knop om het geluid te versterken of te onderbreken. Er zijn allerlei scratcheffecten, maar hieronder vind je een paar van de meest gebruikte.

### **Baby Scratch**

Een eenvoudige scratch waarbij je de volumeknop niet nodig hebt. Je doet een forward scratch, onmiddellijk gevolgd door een backward scratch.

### **Tear Scratch**

Ook bij de Tear Scratch hoeft je de volumeknop niet te gebruiken. Net als bij de Baby Scratch doe je een forward scratch gevolgd door een backward scratch, maar bij die backward scratch gebruik je twee verschillende snelheden: eerst snel, dan langzaam. De afzonderlijke stappen zijn dus: forward scratch, snelle backward scratch, langzame backward scratch.

### **Forward Scratch**

Je doet een forward scratch, waarna je snel het volume terugdraait en een backward scratch doet tot je weer op de uitgangspositie bent. Dan draai je het volume weer omhoog. Het effect is dat alleen de forward scratch hoorbaar is.

### **Backward Scratch**

Het omgekeerde van de Forward Scratch: je doet een backward scratch, waarna je snel het volume op minimaal zet vlak voordat je de forward scratch doet en het volume weer terugdraait.

### **Pass-Pass**

De Pass-Pass is strikt genomen geen scratchtechniek. Je doet namelijk niet alleen een scratch, maar je maakt nieuwe effecten door ook een aantal andere bedieningselementen te gebruiken (pitch, crossfader, enz.). Voor deze techniek moet je hetzelfde nummer afspelen op beide decks. Vervolgens kun je naar eigen inzicht ritmische combinaties maken door met behulp van de verschillende functies van de DJ Console de muziek op elk van de decks afwisselend te manipuleren. Voor succesvolle Pass-Pass effecten moet je het gebruik van de crossfader perfect beheersen en de basis scratches volledig in de vingers hebben. Verder moet je een goed gevoel voor ritme hebben en je moet het nummer waar je mee werkt door en door kennen.

## 7. TECHNISCHE SUPPORT

Ga naar onze website ([www.hercules.com](http://www.hercules.com)) en bekijk de **Support/Drivers** sectie. Hier kunnen verschillende elementen bekeken worden (Frequently Asked Questions (FAQ), de laatste driver en software versies) die het probleem kunnen verhelpen.

Als het probleem blijft bestaan kunt u contact met ons opnemen per e-mail via onze website, met vermelding van de details van het betreffende product waarvoor u hulp nodig heeft, een beschrijving van het probleem en details van uw configuratie (moederbord, processor, besturingssysteem). Voor telefonische ondersteuning kunt u bellen met (alleen voor Nederland): 0900-2026765 (0,30€/minuut).

### 7.1. Informatie met betrekking tot de garantie

Wereldwijd garandeert Guillemot Corporation S.A. ("Guillemot") de koper dat dit Hercules-product gedurende een periode van twee (2) jaar vanaf de oorspronkelijke aankoopdatum vrij zal zijn van materiaal- en fabricagefouten. Indien u in de garantieperiode een defect meent te constateren aan dit product, neem dan onmiddellijk contact op met de product-support van Hercules die u zal informeren over de te volgen procedure. Indien de product-support van Hercules u na diagnose vraagt het product te retourneren, krijgt u een Return Authorization nummer. Dit nummer dient duidelijk zichtbaar te zijn op het pakket dat u op eigen kosten retourneert. Een pakket zonder een Return Authorization nummer wordt niet geaccepteerd, hetgeen extra kosten tot gevolg kan hebben voor de afzender.

Binnen het gestelde van deze garantie verplicht Guillemot zich enkel tot het repareren of vervangen, zulks ter beslissing van Guillemot, van een product dat door de product-support van Hercules defect is verklaard. Indien toegestaan door van kracht zijnde wetgeving, beperkt de volledige aansprakelijkheid van Guillemot en haar dochterondernemingen (inclusief de aansprakelijkheid voor indirecte schade) zich tot het repareren of vervangen van het product. De wettelijke rechten van de klant volgens de wetgeving van toepassing op de verkoop van consumentproducten worden op generlei wijze beperkt door deze garantie.

Deze garantie is niet van kracht: (1) indien het product gemodificeerd, geopend of gewijzigd is, of beschadigd ten gevolge van oneigenlijk of onvoorzichtig gebruik, verwaarlozing, een ongeluk, normale slijtage, of enig andere oorzaak niet gerelateerd aan een materiaal- of fabricagefout; (2) indien het product niet volledig is geretourneerd (bijvoorbeeld: zonder handleiding, CD, kabel, enz.) in de originele verpakking, vergezeld van een leesbare kopie van de originele aankoopbon en afdoende beschermd in de verpakking; (3) op software die niet is gepubliceerd door Guillemot en daardoor onder de specifieke garantie valt zoals verstrekt door degene die deze software publiceert.

### 7.2. Bespaar tijd en registreer je product online!

Ga naar onze website ([www.hercules.com](http://www.hercules.com)), klik op **Support/Drivers** en in het volgende scherm op **Registration** in de linkerkolom. Registreren heeft als voordeel dat het proces met de helpdesk, mocht contact nodig zijn, eenvoudiger zal worden.

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

**NEDERLAND**

ITALIANO

ESPAÑOL

### Handelsmerken

Hercules® is een geregistreerd handelsmerk van Guillemot Corporation S.A. Intel® en Pentium® zijn geregistreerde handelsmerken van Intel Corporation. Microsoft® Windows® 98, Millennium, 2000 en XP zijn geregistreerde handelsmerken of handelsmerken van Microsoft Corporation in de Verenigde Staten en/of andere landen. Alle andere handelsmerken en merknamen zijn hierbij erkend en zijn het eigendom van de desbetreffende eigenaren. Illustraties zijn niet bindend. Inhoud, ontwerpen en specificaties kunnen zonder voorafgaande kennisgeving gewijzigd worden en afwijken in verschillende landen.

### Nalevingsverklaring EG

Dit apparaat voldoet aan Richtlijn 89/336/EEG van de Raad van 3 mei 1989 betreffende de onderlinge aanpassing van de wetgevingen van de Lidstaten inzake elektromagnetische compatibiliteit, en Richtlijn 93/68/EEG. In huiselijke omgeving is het mogelijk dat dit apparaat radiostoring veroorzaakt, in welk geval de gebruiker genoodzaakt kan zijn passende maatregelen te nemen.

### Copyright

© Guillemot Corporation S.A. 2003. Alle rechten voorbehouden.

Niets uit deze uitgave mag geheel, noch gedeeltelijk worden gereproduceerd, samengevat, uitgezonden, opgeslagen, vertaald in een taal of computertaal in geen enkele vorm of manier: elektronisch, mechanisch, magnetisch, in fotokopieën, opnames, in handleidingen, zonder schriftelijke toestemming van Guillemot Corporation S.A.

### Aansprakelijkheid

Guillemot Corporation S.A. heeft het recht om veranderingen in specificaties aan te brengen op ieder moment en zonder kennisgeving. De informatie die geleverd wordt door dit document, is naar het inzicht van hieronder genoemde partijen accuraat en betrouwbaar. Guillemot Corporation S.A. draagt echter geen verantwoordelijkheid voor het gebruik ervan of voor eventuele schendingen van patenten of andere rechten van derden die voortkomen uit het gebruik. Dit product kan een beknopte of speciale uitvoering zijn voor PC integratie of andere doeleinden. Sommige functies zoals uitgelegd in de handleiding kunnen daardoor niet beschikbaar zijn. Wanneer mogelijk zal een **README.TXT** toegevoegd worden op de installatie CD-ROM welke de verschillen duidelijk maakt tussen het aangeschafte product en het product beschreven in de meegeleverde documentatie.

### Licentie-overeenkomst met de software-gebruiker

**BELANGRIJK:** lees de overeenkomst zorgvuldig door voordat u de Software opent en installeert. Zodra u dit Softwarepakket opent, gaat u stilzwijgend akkoord met de voorwaarden van deze overeenkomst. De Software die zich in dit pakket bevindt wordt onder licentie aangeboden, niet verkocht, en is alleen verkrijgbaar onder de voorwaarden van de huidige licentieovereenkomst. Als u na het lezen ervan niet akkoord gaat met de voorwaarden, moet u de Software en de volledige inhoud van de doos binnen 15 dagen retourneren naar de plaats van aankoop.

De Software van Guillemot Corporation S.A. (verder aangeduid met de "Software") valt onder het auteursrecht van Guillemot Corporation S.A. Alle rechten zijn voorbehouden. De term "Software" verwijst naar alle documentatie en hieraan gerelateerd materiaal, waaronder stuurprogramma's, applicaties en databestanden. De koper verkrijgt alleen een licentie om de Software te gebruiken. Personen die de licentie verkrijgen gaan tevens akkoord met de voorwaarden van de huidige overeenkomst, betreffende auteursrecht en alle andere eigendomsrechten van software, documentatie en hieraan gerelateerd materiaal van derden in het Softwarepakket.

**Guillemot Corporation S.A. behoudt zich het recht voor om deze licentie te beëindigen wanneer men zich niet houdt aan één of meerdere van de voorwaarden die in de huidige overeenkomst staan vermeld. In geval van beëindiging moeten alle exemplaren van de Software onmiddellijk worden geretourneerd aan de Guillemot Corporation S.A.; de koper blijft hierbij aansprakelijk voor elke willekeurige en alle geleden schade.**

Licentie:

1. De licentie wordt alleen aan de koper zelf toegekend. Guillemot Corporation S.A. behoudt alle aanspraken en eigendomsrechten op de Software en behoudt zich eveneens alle rechten voor die hier niet uitdrukkelijk worden vermeld. De houder van de licentie heeft geen toestemming om de hier toegekende rechten te sub-licentiëren of te leasen. Overdracht van de licentie is toegestaan, onder voorwaarde dat degene die de licentie overdraagt geen enkel deel en geen enkele kopie van de Software behoudt en dat de ontvanger akkoord gaat met de voorwaarden van de huidige overeenkomst.
2. De houder van de licentie mag de Software te allen tijde slechts op één enkele computer gebruiken. Het machineleesbare gedeelte van de Software mag op een andere computer worden overgedragen, onder voorwaarde dat het eerst van de eerste machine wordt verwijderd en dat er te allen tijde geen enkele mogelijkheid bestaat dat de Software op meer dan één machine kan worden gebruikt.
3. De houder van de licentie erkent de auteursrechtelijke bescherming die Guillemot Corporation S.A. geniet. De copyrighttekst mag niet van de Software worden verwijderd, noch van een kopie hiervan, noch van alle andere documentatie, geschreven of elektronisch, die bij de Software wordt geleverd.
4. Aan de houder van de licentie wordt het recht toegekend om één backup-kopie van het machineleesbare gedeelte van de Software te maken, onder voorwaarde dat alle copyright- en eigendomsboodschappen ook worden gereproduceerd.
5. Behalve daar waar de huidige overeenkomst dit uitdrukkelijk toestaat, is het de houder van de licentie ten strengste verboden om zich bezig te houden met, noch mag hij derden toestaan zich bezig te houden met het volgende: het leveren of openbaren van de Software aan derden; de Software beschikbaar maken op een netwerk, multiple PC, multi-user of timesharing opstelling als de gebruikers geen individuele licentiehouders zijn; veranderingen aanbrengen aan, of kopieën maken van de Software; het ondernemen van pogingen om de Software, op welke manier of in welke vorm dan ook, te de-assembleren, decompileren of reverse engineering toe te passen, of het deelnemen aan activiteiten die tot doel hebben om onderliggende informatie te verkrijgen, die gedurende normaal gebruik van de Software niet zichtbaar is voor de gebruiker; het maken van kopieën of vertalingen van de Handleiding.