

INDICE

1. INTRODUZIONE	2
2. REQUISITI DI SISTEMA	2
3. INSTALLAZIONE.....	2
3.1. Prima installazione.....	2
3.1.1. Con Windows 98 / 98 SE / Millennium.....	2
3.1.2. Con Windows 2000 / XP.....	3
3.2. Collegamento e disconnessione di DJ Console	5
4. PRESENTAZIONE	5
4.1. La copertura	5
4.2. La tracolla	5
4.3. Il piano principale	6
4.4. I connettori	7
5. COLLEGAMENTO DEGLI ALTOPARLANTI.....	8
5.1. Collegamento degli altoparlanti in modalità 5.1	8
5.2. Collegamento degli altoparlanti in modalità DJ.....	8
6. UTILIZZARE DJ CONSOLE AD UNA FESTA	8
6.1. Introduzione	8
6.2. Anteprema tramite le cuffie	9
6.3. Accelerare o rallentare un pezzo	9
6.4. Creazione di loop e cue point	9
6.5. Passare da un brano all'altro	10
6.6. Utilizzo di un microfono.....	10
6.7. Scratching	10
7. SUPPORTO TECNICO	12
7.1. Informazioni sulla garanzia	12
7.2. Risparmia tempo registrando il tuo prodotto online!	12

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NERLAND

ITALIANO

ESPAÑOL

1. INTRODUZIONE

Esistono due modi per utilizzare la tua DJ Console. Può essere utilizzata in modalità normale per i giochi e per apprezzare il suono surround dei DVD, grazie alla connessione a 5.1 canali, oppure può trasformarsi in un banco di mixaggio. La modalità DJ è attivabile tramite un semplice clic del mouse: potrai mixare i tuoi brani musicali ed ottenerne un'anteprima in cuffia, proprio come un vero DJ.

DJ Console lavora in maniera preferenziale con i file audio digitali, compresi gli MP3. Desideriamo ricordarti che le creazioni musicali sono protette dal copyright: pertanto, dovrai attenerci alle leggi attualmente in vigore.

Per ottenere una spiegazione dei termini specifici che compaiono in questo manuale, non esitare a consultare il glossario, nel file dell'help online.

2. REQUISITI DI SISTEMA

- PC desktop/laptop con processore Intel Pentium II 400MHz o compatibile
- 64MB di RAM
- Sistema operativo: Microsoft Windows 98/98 SE, Me, 2000, XP
- Una porta USB disponibile (per DJ Console è consigliato l'utilizzo di un controller USB dedicato)
- Cuffie o altoparlanti amplificati
- Lettore CD-ROM o DVD-ROM (consigliato con supporto CD-DA)
- Risoluzione video di 800x600 a 16-bit
- Microfono, connessione ad Internet + 100MB di spazio libero su hard disk per alcune applicazioni

3. INSTALLAZIONE

3.1. Prima installazione



Prima di collegare DJ Console al tuo computer, devi installarne prima i driver.

N.B.: le schermate di installazione e le procedure da seguire potrebbero discostarsi da quanto descritto in questo manuale.

Dato che i driver e software sono in continua evoluzione, quelli presenti nel tuo CD-ROM potrebbero non essere i più recenti. Per verificarne la versione e per, eventualmente, scaricare quelli più recenti, puoi visitare il sito web Hercules (www.hercules.com).

3.1.1. Con Windows 98 / 98 SE / Millennium

- Inserisci il CD-ROM di installazione nell'unità CD-ROM.

Il menu dell'installazione DJ Console apparirà.

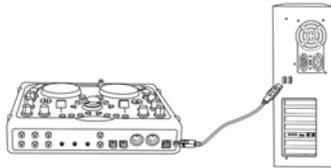
Se la procedura di installazione non dovesse partire automaticamente:

- Clicca due volte su **Risorse del computer**.
- Clicca due volte sull'icona dell'unità CD-ROM.
- Se necessario, clicca due volte su **Setup.exe**.

- Clicca su **Drivers**.
- Segui le istruzioni sullo schermo.

Windows chiederà di riavviare il computer.

- Clicca su **Fine**.

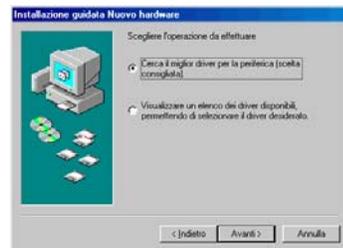


- Una volta riavviato il computer, collega DJ Console ad una delle porte USB del computer, utilizzando il cavo USB in dotazione.



Per alimentare DJ Console con energia sufficiente, ti consigliamo di collegare DJ Console ad una porta USB del tuo computer o ad un hub USB dedicato.

Windows individuerà automaticamente ed installerà i driver richiesti. (Ti consigliamo di tenere a portata di mano il CD-ROM di Windows 98 SE prima d'iniziare l'installazione: potrebbe esserti richiesto di inserirlo durante l'installazione dei driver.)



Apparirà la finestra di dialogo Installazione guidata Nuovo hardware:

- Clicca per 4 volte su **Avanti** per installare i driver di default.
- Clicca su **Fine** per terminare la procedura.

Nella barra delle applicazioni di Windows apparirà l'icona : DJ Console è pronta all'uso.

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLAND

ITALIANO

ESPAÑOL

3.1.2. Con Windows 2000 / XP

- Inserisci il CD-ROM di installazione nell'unità CD-ROM.

Il menu dell'installazione DJ Console apparirà.

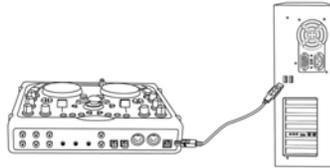
Se la procedura di installazione non dovesse partire automaticamente:

- Clicca due volte su **Risorse del computer**.
- Clicca due volte sull'icona dell'unità CD-ROM.
- Se necessario, clicca due volte su **Setup.exe**.

- Clicca su **Drivers**.
- Segui le istruzioni sullo schermo.



Apparirà una finestra di dialogo che ti chiederà di collegare DJ Console.



- Collega DJ Console ad una delle porte USB del computer, utilizzando il cavo USB in dotazione.



Per alimentare DJ Console con energia sufficiente, ti consigliamo di collegare DJ Console ad una porta USB del tuo computer o ad un hub USB dedicato.

Windows individuerà automaticamente ed installerà i driver richiesti.



Windows potrebbe mostrare un avviso di Installazione Hardware.

- Clicca su **Sì** (in Windows 2000) o **Continua** (in Windows XP).
- Una volta terminata l'installazione dei driver, nella successiva finestra di dialogo clicca su **OK**.
- Clicca su **Fine**.

Nella barra delle applicazioni di Windows apparirà l'icona . DJ Console è pronta all'uso.

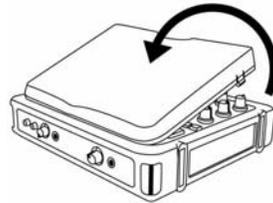
3.2. Collegamento e disconnessione di DJ Console

DJ Console può essere utilizzata in combinazione con una scheda audio interna (dedicata, ad esempio, al gioco in rete) senza generare alcun conflitto. Quando colleghi DJ Console, questa viene automaticamente riconosciuta ed impostata come scheda audio principale; non appena DJ Console verrà disconnessa, la scheda audio interna riassumerà le sue funzioni originali. Di conseguenza, grazie alla connessione USB, puoi collegare e disconnettere la tua DJ Console in qualsiasi momento, persino a computer acceso.

4. PRESENTAZIONE

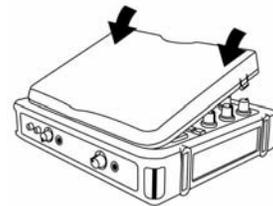
4.1. La copertura

La tua DJ Console ha un coperchio, che consente un facile trasporto della periferica senza alcun rischio di danni per il piano principale. Questa copertura può anche essere posta, inclinata, sotto a DJ Console, fungendo da base, consentendoti di utilizzare DJ Console in condizioni ottimali. Per default, la copertura è disposta come base inclinata.



Per staccare la copertura:

- Spegni DJ Console e ponila su un piano.
- Prendi DJ Console con una mano, ed afferra il coperchio dall'apertura **OPEN**.
- Tira la copertura verso di te, tirandola verso l'alto prima da un lato e poi dall'altro.



Per riposizionare la copertura:

- Posiziona le linguette poste nella parte bassa della copertura in corrispondenza dei relativi agganci su DJ Console.
- Fai pressione su entrambi i lati della copertura: ad operazione eseguita, sull'apertura apparirà la parola **CLOSE**.

4.2. La tracolla

La tua DJ Console è altresì dotata di una tracolla, per un trasporto ancora più comodo. Per attaccare la tracolla:



- Fai passare le parti in velcro attraverso i due passanti di DJ Console.
- Chiudi la tracolla utilizzando le parti in velcro.

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLAND

ITALIANO

ESPAÑOL

4.3. Il piano principale

La tua DJ Console è dotata di una vasta gamma di controlli che ti permettono di interagire con il software DJ. Questi controlli sono divisi in due gruppi, dato che le parti destra e sinistra di DJ Console corrispondono a differenti deck delle applicazioni del software DJ. Qui di seguito trovi una descrizione della funzione di default di ciascun controllo.



1. Taglia od esalta le frequenze Basse/Medie/Alte
2. Modifica il volume, cambia la velocità della musica (pitch/tempo principale) in tempo reale
3. Aggiunge effetti, cue point (posizioni delle canzoni) e loop "al volo"
4. Emulazione mouse o controllo speciale DJ FX
5. LED che permettono di individuare in un attimo la modalità attualmente in uso
6. Monitoraggio delle cuffie per un controllo personale della musica
7. Accelerazione o rallentamento per un mixing accurato
8. Traccia precedente/successiva o avanti/indietro veloce
9. Manopola jog in stile vinile
10. Rapido crossfader per un mixaggio tra i due banchi senza salti
11. Mixa automaticamente tutta la tua playlist
12. Riproduzione/Pausa della canzone o marcia un punto all'interno di una canzone

N.B. 1: questa è una descrizione delle funzioni di default di DJ Console, le quali possono variare a seconda dell'applicazione che stai utilizzando.



N.B. 2: le applicazioni software in dotazione sono ottimizzate per essere utilizzate con DJ Console. Ciò nonostante, puoi utilizzare DJ Console per controllare qualsiasi altra applicazione – perfino i giochi! Per poter far questo, è necessario utilizzare il software DJ Console Mapper, che ti permette di associare ad ogni controllo della tua DJ Console una scorciatoia da tastiera, corrispondente ad una particolare funzione all'interno di una data applicazione. Per ulteriori informazioni, fai riferimento all'help online di DJ Console Mapper.

4.4. I connettori

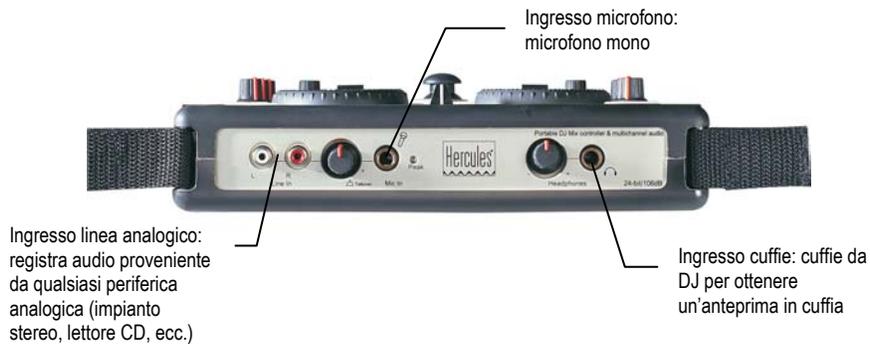
La tua DJ Console è dotata di connettori multipli, posti sia sulla parte frontale che sul retro. Grazie a questi connettori potrai collegare diverse periferiche, così come illustrato nel diagramma seguente:

Retro

Uscite analogiche RCA e minijack: sistema di altoparlanti (da 2 a 5.1 canali)



Parte frontale



5. COLLEGAMENTO DEGLI ALTOPARLANTI

DJ Console può essere utilizzata in due diverse modalità: in modalità 5.1 ed in modalità DJ. La modalità 5.1 (quella di default) trasforma DJ Console in una scheda audio a 5.1 canali, ideale per giochi e DVD, mentre la modalità DJ ti consente di utilizzare DJ Console come un vero e proprio banco di mixaggio. Per ulteriori informazioni sulle due modalità, fai riferimento all'help online.

Per la connessione di altoparlanti sono disponibili due tipi di connettori: RCA e minijack. Un attacco RCA corrisponde ad un canale, mentre ad ogni attacco minijack corrisponde un'uscita (composta da due canali): ecco perché vi sono 6 attacchi RCA e solo 3 attacchi minijack. Scegli il tipo di connessione a seconda degli altoparlanti che desideri collegare (i connettori RCA e minijack corrispondenti ad una stessa uscita non possono essere utilizzati contemporaneamente).

5.1. Collegamento degli altoparlanti in modalità 5.1

- Assicurati che il tuo computer sia spento.
- Collega gli altoparlanti frontali ai connettori RCA **1** e **2** (il connettore **1** corrisponde all'altoparlante anteriore sinistro, il connettore **2** all'altoparlante anteriore destro) o al connettore minijack **Front 1-2**.
- Collega l'altoparlante centrale al connettore RCA **3** ed il subwoofer al connettore RCA **4**, oppure collega la coppia altoparlante centrale/subwoofer al connettore minijack **Center/LFE 3-4**.
- Collega gli altoparlanti posteriori ai connettori RCA **5** e **6** RCA (il connettore **5** corrisponde all'altoparlante posteriore sinistro, il connettore **6** all'altoparlante posteriore destro) o al connettore minijack **Rear 5-6**.
- Accendi il computer ed i tuoi altoparlanti.
- Fai clic sull'icona  nella barra delle applicazioni di Windows.
- Clicca sull'interruttore **5.1 / DJ / ASIO** per attivare la modalità 5.1.

La tua configurazione è ora pronta per riprodurre il suono surround.

5.2. Collegamento degli altoparlanti in modalità DJ

- Assicurati che il tuo computer sia spento.
- Collega gli altoparlanti ai connettori RCA **1** e **2** (il connettore **1** corrisponde all'altoparlante anteriore sinistro, il connettore **2** all'altoparlante anteriore destro) o al connettore minijack **Front 1-2**.
- Collega le tue cuffie al relativo connettore posto nella parte frontale.
- Accendi il computer ed i tuoi altoparlanti.
- Fai clic sull'icona  nella barra delle applicazioni di Windows.
- Clicca sull'interruttore **5.1 / DJ / ASIO** per attivare la modalità DJ.

Ora sei pronto per mixare.

6. UTILIZZARE DJ CONSOLE AD UNA FESTA

6.1. Introduzione

Stai per apprendere tutto quello di cui un DJ ha bisogno per poter animare le sue prime feste. Partiamo dall'inizio, cioè dalla preparazione della festa: a nessun DJ piacerebbe arrivare impreparato, ecco perché egli avrà già provveduto ad organizzare il suo materiale e a scegliere in anticipo i brani da utilizzare.

Tu dovresti fare lo stesso selezionando i brani dalla musica in tuo possesso. Dai una bella spulciata alla tua collezione di CD e file MP3/WMA, selezionando le canzoni che intendi utilizzare. Per essere effettivamente in grado di mixare tra loro le varie tracce audio, dovrai conoscere quest'ultime alla perfezione.

Una volta fatto questo, assicurati di possedere tutte le periferiche di cui avrai bisogno. Hai un computer, DJ Console, un paio di altoparlanti, un paio di cuffie ed un microfono portatile? Bene, allora sei pronto per cominciare!

Probabilmente ti starai chiedendo: ed ora, da dove comincio? Essendo questa una introduzione, ecco i principi fondamentali del lavoro di un DJ: un DJ lavora su due banchi (o giradischi). Sul primo banco viene riprodotta una parte del brano musicale, mentre il DJ utilizza il secondo banco per ascoltare in cuffia la parte successiva. Egli potrà quindi lavorare su questa seconda parte (accelerandola in moda tale da attribuirle il medesimo tempo del resto del brano, ecc.) prima ancora che venga amplificata e riprodotta dagli altoparlanti. Al termine di una parte, il DJ avvia la riproduzione della parte presente sull'altro banco effettuando un mix, ossia creando un collegamento tra le due sezioni, ottenendo una perfetta transizione.

In termini concreti, utilizzerai una applicazione software DJ fornita assieme alla tua DJ Console e programmerai i brani su ciascuno dei due banchi. Per sapere di più sull'arte del DJ, prosegui nella lettura dei paragrafi seguenti.

N.B.: le funzioni dei pulsanti possono cambiare a seconda dell'applicazione che stai utilizzando. Ad esempio, alcune applicazioni utilizzano lo slider **Pitch** per impostare il volume del banco; così come la procedura per la creazione di loop può variare da un'applicazione all'altra. Per ulteriori informazioni, fai riferimento all'help online dell'applicazione fornita assieme alla tua DJ Console.

6.2. Anteprima tramite le cuffie

Per preparare il flusso della sua musica, un DJ deve essere in grado di ottenerne un'anteprima in cuffia: il DJ ascolta in cuffia una traccia mentre l'altra è ancora riprodotta dagli altoparlanti, in modo tale che egli possa regolare il tempo della traccia che sta ascoltando in cuffia per unirla poi assieme all'altra in un flusso armonico. Può altresì aggiungervi effetti sonori, impostare cue point (marker/"segnaposto") per far partire una traccia da un punto particolare, creare loop ritmici, regolare le frequenze basse, medie e alte, ecc.

La tua DJ Console ti permette di ottenere questo tipo di anteprima tramite cuffie. In modalità DJ sono attive due uscite, ciascuna delle quali può trasmettere un diverso segnale (le uscite 1 e 2

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLAND

ITALIANO

ESPAÑOL

inviano il suono agli altoparlanti, mentre il suono delle uscite 3 e 4 viene riprodotto anche dall'uscita per le cuffie).

Puoi scegliere quale/quali traccia/tracce ascoltare in cuffia utilizzando i pulsanti **Headphone** posti nella parte superiore di DJ Console. Il LED indica se la traccia sia in riproduzione o meno nelle cuffie. Quando entrambi i LED sono accesi, le tracce A e B vengono mixate assieme nell'uscita per le cuffie.

N.B.: le funzioni dei pulsanti possono cambiare a seconda dell'applicazione che stai utilizzando.

6.3. Accelerare o rallentare un pezzo

Ora stai ascoltando una traccia con le cuffie. La ragione principale per cui stai facendo questo è per sincronizzare il tempo, ovvero far sì che la velocità del pezzo che stai ascoltando in cuffia sia identica a quella del brano che è attualmente riprodotto dagli altoparlanti. In questo modo, nel momento in cui dovrai passare da un banco all'altro, otterrai un mix tra i due brani molto accurato. Esistono due modi per impostare la velocità di un brano: regolandone il pitch ed il tempo principale.

Nei banchi in vinile, regolando il pitch si interviene sulla velocità di rotazione del giradischi. Questa regolazione cambia quindi la velocità di un pezzo, modificandone la tonalità generale (ad esempio, un pezzo che sia stato accelerato significativamente avrà un pitch molto più alto e/o squillante).

Tramite il tempo principale potrai modificare il numero di battiti al minuto (bpm) di un brano, senza alterarne la tonalità. Per modificare il pitch di un brano, dovrai utilizzare uno degli slider **Pitch** di DJ Console.

Il tempo di un brano può essere impostato tramite i medesimi slider **Pitch**. Per far questo, premi semplicemente il pulsante **Master tempo**. Il LED rosso indicherà quindi che da questo momento in poi lo slider **Pitch** controllerà il tempo, e non più il pitch stesso.

N.B.: le funzioni dei pulsanti possono variare a seconda dell'applicazione che stai utilizzando.

6.4. Creazione di loop e cue point

Hai finito di sincronizzare i tempi dei tuoi brani? Molto bene – ma, a seconda dei pezzi che stai utilizzando, potresti voler avviare la riproduzione a partire da un punto in particolare, e non semplicemente dall'inizio.

Ciò è possibile inserendo dei cue point all'interno dei tuoi brani. Un cue point è un segnaposto, direttamente accessibile tramite un pulsante (quando il LED **Cue** è acceso, tramite i pulsanti **1**, **2** e **3**). Prima dovrai utilizzare il pulsante **CUE** per impostare i cue point, tramite i quali potrai, ad esempio, marciare l'inizio di una particolare sezione ritmata e far partire da quel punto la riproduzione del brano.

Utilizzando lo stesso principio, potrai altresì creare dei loop, ossia delle ripetizioni infinite di parti di un brano. Per far questo, assicurati che il LED **Loop** sia acceso.

N.B.: le funzioni dei pulsanti possono variare a seconda dell'applicazione che stai utilizzando.

6.5. Passare da un brano all'altro

L'arte del mixaggio sta nel preparare il brano successivo mentre un altro brano è ancora in riproduzione. Quando il brano in riproduzione arriva alla fine, il DJ passa progressivamente da una traccia all'altra, utilizzando il crossfader, che controlla il volume dei due banchi. Queste tecniche fanno sì che non vi sia alcuno spazio vuoto tra due brani.

Esempio: un pezzo è in riproduzione sul banco di sinistra, per cui il crossfader risulta completamente spostato verso sinistra. Per passare al brano successivo, il DJ muove il crossfader verso destra nello stesso momento in cui avvia la riproduzione del pezzo del banco di destra.

Naturalmente, esistono vari modi per passare da un brano all'altro: puoi muover il crossfader lentamente, creare effetti avanti-indietro, ecc. Non ti resta che scatenare la tua fantasia!

Grazie alla sincronizzazione del pitch analizzata precedentemente, la transizione tra due brani dovrebbe risultare perfetta. Tuttavia, nel caso in cui dovessi rilevare qualche discrepanza, puoi utilizzare i pulsanti **Pitch bend - / +**. Questi pulsanti riproducono l'effetto generato dal DJ quando questi dà una piccola spinta al vinile sul giradischi, oppure quando lo rallenta poggiandovi la mano. Più si tiene premuto il pulsante **Pitch bend**, tanto maggiore sarà la modifica del pitch.

6.6. Utilizzo di un microfono

Hai un annuncio da fare? Una dedica? Parla al tuo pubblico mentre la musica viene diffusa dagli altoparlanti! Grazie alla funzione di attenuazione, che riduce il volume dell'ambiente, sarai ascoltato più facilmente.

- Assicurati che l'interruttore **5.1 / DJ / ASIO** si trovi in posizione **DJ**.
- Attiva l'opzione **Attenuazione Talkover**.
- Seleziona un livello di attenuazione tramite lo slider (**-3, -6 o -9 dB**).
- Premi il pulsante microfono .

Il volume della musica diffusa dagli altoparlanti diminuisce e la scritta  dell'interfaccia si illuminerà di rosso, indicandoti che la tua voce viene diffusa dagli altoparlanti in tutta la stanza. Ora potrai cominciare a parlare rivolgendoti direttamente al pubblico.

- Una volta detto ciò che dovevi dire, premi di nuovo il pulsante microfono .

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLAND

ITALIANO

ESPAÑOL

Se l'indicatore Peak si illumina mentre stai parlando:

Cio' indica che il segnale che stai ricevendo è troppo alto: il suono proveniente dal microfono si satura a un determinato livello con conseguente perdita di informazione acustica.

- Regola il volume in ingresso tramite la manopola microfono.

6.7. Scratching

DJ Console ti permette di "scratchare" i tuoi MP3 e i tuoi CD proprio come un DJ scratcha i dischi in vinile. Per far questo, dovrai utilizzare le manopole jog di DJ Console, in combinazione con la manopola **Volume** per aumentare/interrompere il suono. Vi sono diversi effetti di scratching; la maggior parte dei quali è descritta qui di seguito:

Baby Scratch

Non hai bisogno di agire sul volume per questo semplice scratching. Consiste nell'eseguire uno scratch in avanti, immediatamente seguito da uno scratch all'indietro.

Scratch "a strappo"

Anche lo scratch "a strappo" non utilizza il controllo del volume. Così come per il Baby Scratch, occorre eseguire uno scratch in avanti seguito da uno all'indietro, ma quest'ultimo scratch all'indietro viene diviso in due differenti velocità: prima dovrai scratchare rapidamente, poi più lentamente. Per cui, i vari passaggi sono: scratch in avanti, rapido scratch all'indietro, lento scratch all'indietro.

Scratch in avanti

Devi scratchare in avanti e quindi abbassare rapidamente il volume al minimo, per poi effettuare uno scratch all'indietro per tornare alla posizione iniziale e ripristinare il volume. Sarà ascoltabile il solo scratch in avanti.

Scratch all'indietro

L'inverso dell' scratch in avanti: devi scratchare all'indietro e quindi abbassare rapidamente il volume al minimo, per poi effettuare uno scratch in avanti per tornare alla posizione iniziale e ripristinare il volume.

Passo-passo

Il termine "passo-passo" non sta ad indicare una tecnica di scratching in senso stretto, dato che accanto allo scratching compaiono anche altri elementi (pitch, crossfader, ecc.) nella creazione di nuove composizioni. Per utilizzare questa tecnica, entrambi i canali dovranno riprodurre il medesimo brano, quindi starà a te utilizzare al meglio le funzioni di DJ Console per creare nuove combinazioni ritmiche alternando di volta in volta gli effetti da applicare ad un canale piuttosto che all'altro. È richiesta una perfetta maestria nell'utilizzo del crossfader e nelle tecniche basilari di scratching, assieme ad un buon senso del ritmo e ad una eccellente familiarità verso i brani che si desidera utilizzare.

7. SUPPORTO TECNICO

Collegati al nostro sito (www.hercules.com) e raggiungi la sezione **Support/Drivers**. Da lì potrai accedere a numerose sottosezioni (Frequently Asked Questions (FAQ), driver e software più recenti) che potranno aiutarti a risolvere il problema riscontrato.

Se il problema persiste puoi contattarci attraverso il sito, avendo cura di specificare il nome del prodotto per il quale si richiede assistenza, oltre alla descrizione del problema e della configurazione dettagliata del computer (scheda madre, processore, sistema operativo...).

7.1. Informazioni sulla garanzia

Internazionalmente, Guillemot Corporation S.A. ("Guillemot") garantisce l'acquirente che questo prodotto Hercules è privo di vizi produttivi o difetti di materiale per un periodo di due (2) anni dalla data di acquisto. Nel caso il prodotto si riveli difettoso durante il periodo di garanzia, contattare immediatamente il supporto tecnico Hercules, che indicherà la procedura da seguire. Nel caso che, in seguito all'analisi del caso, il supporto tecnico richieda di riconsegnare il prodotto, sarà fornito un numero identificativo per la pratica. Questo numero deve essere ben indicato sul pacco di spedizione, che non dovrà essere eseguita a carico del destinatario. Qualsiasi pacco privo di numero identificativo della pratica non sarà accettato e potrà causare ulteriori costi al mittente.

Nel contesto della garanzia, Guillemot conferma esclusivamente che, a sua discrezione, riparerà o sostituirà il prodotto riconosciuto come difettoso dal supporto tecnico Hercules. Dove autorizzato dalla legge vigente, la responsabilità di Guillemot e le sue filiali (incluso qualsiasi danno indiretto) è limitata alla riparazione o alla sostituzione del prodotto. I diritti dell'utente finale nel rispetto della legislazione vigente applicabile alla vendita di beni al consumatore non sono annullati dalla presente garanzia.

Questa garanzia perde di validità: (1) se il prodotto è stato modificato, aperto, alterato, o ha subito un danno come risultato da uso inappropriato, negligenza, danni accidentali, normale usura o qualsiasi altra causa non direttamente collegata con un difetto di materiale o un vizio di produzione; (2) il prodotto non è stato restituito completo (incluso quindi la mancanza di manuali, CD, cavi o altro contenuto nella confezione al momento dell'acquisto) nella sua confezione originale, e correttamente riposto e protetto dalla medesima; (3) per il software non prodotto da Guillemot, poiché per questo caso è valida la garanzia fornita dal suo produttore.

7.2. Risparmia tempo registrando il tuo prodotto online!

Collegati al nostro sito (www.hercules.com), clicca su **Support/Drivers** e seleziona quindi **Registration** nella parte sinistra dello schermo. Questo tipo di registrazione semplifica il processo nel caso tu voglia contattare il nostro team di Supporto Tecnico.

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLAND

ITALIANO

ESPAÑOL

Marchi registrati

Hercules® è un marchio registrato da Guillemot Corporation S.A. Intel® e Pentium® sono marchi registrati da Intel Corporation. Microsoft® Windows® 98, Millennium, 2000 e XP sono marchi registrati o marchi da Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altri paesi. Velcro® è un marchio registrato da Velcro Industries B.V. Tutti gli altri marchi sono qui riconosciuti e registrati ai rispettivi proprietari. Foto escluse. I contenuti, il design e le caratteristiche possono essere oggetto di modifiche senza preavviso e possono variare da un paese all'altro.

Dichiarazione di conformità per l'Europa

Questa periferica rispetta la Direttiva 89/336/CEE del Consiglio del 3 maggio 1989 per il ravvicinamento delle legislazioni degli Stati Membri relative alla compatibilità elettromagnetica, modificata dalla Direttiva 93/68/CEE. Questo prodotto può emettere radio interferenze in ambienti domestici, per cui all'utente potrebbe essere richiesto di prendere misure adeguate.

Copyright

© Guillemot Corporation S.A. 2003. Tutti i diritti riservati.

Questa pubblicazione non può essere riprodotta né completamente né in parte, riassunta, trasmessa, trascritta, archiviata o tradotta in un'altra lingua o linguaggio per computer, in qualsiasi forma o procedimento, elettronico, meccanico, magnetico, per fotocopia, per registrazione, manualmente od altro senza previa autorizzazione scritta di Guillemot Corporation S.A.

Avviso

Guillemot Corporation S.A. si riserva il diritto di apportare modifiche nelle specifiche in qualsiasi momento e senza preavviso. Le informazioni contenute nel presente documento sono da considerarsi sicure ed affidabili. Tuttavia Guillemot Corporation S.A. non si assume responsabilità né per il loro utilizzo né per la violazione di licenze o diritti di terze parti derivanti dal loro utilizzo. Questo prodotto può essere disponibile in versioni light o speciali per l'integrazione su PC o per altri utilizzi. Alcuni funzioni illustrate in questo manuale possono non essere disponibili nelle suddette versioni. Dove possibile, un documento README.TXT sarà incluso nel CD-ROM di installazione per dettagliare le differenze tra il prodotto fornito ed il prodotto descritto nella presente documentazione.

Contratto di autorizzazione all'utente per l'utilizzo del software

IMPORTANTE: si prega di leggere attentamente il Contratto prima di aprire ed installare il Software. Aprendo la confezione del Software sottoscriverete i termini di questo Contratto. Il Software compreso in questa confezione è in licenza, non venduto, ed è fruibile unicamente secondo i termini del presente Contratto di autorizzazione. Se non intendi sottoscrivere i seguenti termini contrattuali, dovrai riconsegnare il Software, insieme all'intero contenuto della scatola, entro 15 giorni, al luogo di acquisto.

Il Software di Guillemot Corporation S.A. (d'ora in avanti chiamato unicamente "Software") è copyright di Guillemot Corporation S.A. Tutti i diritti riservati. Il termine "Software" fa riferimento a tutta la documentazione ed il relativo materiale, inclusi driver, programmi eseguibili, librerie e file di dati; nonché tutto il Software, la documentazione ed il relativo materiale appartenente a terze parti compreso nel pacchetto Software, protetto da copyright da qualsiasi altro diritto di proprietà. All'acquirente viene unicamente concessa la licenza dell'uso del solo Software. La licenza, inoltre, considera come sottoscritti i termini e le condizioni del presente contratto concernente il copyright e tutti gli altri diritti di proprietà di terze parti, la documentazione ed il relativo materiale incluso nella confezione.

Guillemot Corporation S.A. si riserva il diritto di annullare questa licenza nel caso di inadempienza di uno dei termini elencati nel presente Contratto: tutte le copie del Software dovranno essere immediatamente restituite a Guillemot Corporation S.A.; l'acquirente sarà tenuto responsabile per tutti gli eventuali danni riscontrati.

Licenza:

1. La licenza viene garantita ai soli acquirenti di copie originali. Guillemot Corporation S.A. conserva i titoli e la proprietà del Software e si riserva tutti i diritti non espressamente concessi. La licenza non ammette sotto-licenze o cessione di diritti qui garantiti. Il trasferimento della licenza è consentito soltanto se colui che lo effettua non tratterà alcuna parte o copia del Software ed il destinatario accetta tutti i termini e le condizioni del presente Contratto.
2. Colui il quale usufruisce della licenza potrà utilizzare il Software su un solo computer alla volta. La parte del programma destinata alla lettura da parte del computer può essere trasferita, previa cancellazione dal precedente sistema, su un altro computer ed in alcun caso il Software potrà essere usato su più di un computer alla volta.
3. La licenza rispetta la protezione del copyright di Guillemot Corporation S.A. L'avviso riguardante il copyright non deve essere rimosso dal Software, da qualsiasi su copia, da nessuna documentazione, scritta o elettronica, acclusa al Software.
4. Il fruente della licenza è autorizzato a fare una copia di back-up della porzione del Software leggibile dalla macchina, a patto che vi siano riprodotti tutti i copyright e gli avvisi di proprietà.
5. Tranne dove il Presente contratto lo consenta espressamente, la licenza non consente, neanche a terze parti, di: fornire o consegnare il Software a terze parti; utilizzare il Software in un network, in PC multiple, in situazioni di multi-utente dove gli utenti stessi non possiedono licenze individuali; alterare in qualsiasi modo le copie del Software; smontare, de-compilare o duplicare la struttura del Software in qualsiasi modo o forma, o procedere in alcuna attività tesa a creare delle informazioni non visibili da parte dell'utente nel normale uso del Software; fare copie o transazioni del Manuale d'uso.