

TABLE DES MATIERES

1.	INTRODUCTION	2
2.	CONFIGURATION MINIMALE	2
3.	INSTALLATION	3
3.1.	Installation des pilotes et du logiciel	3
3.1.1.	Installation sous Windows 7 / Vista	4
3.1.2.	Installation sous Windows XP	6
3.1.3.	Installation sur Mac	7
3.2.	Brancher et débrancher votre DJ Console Mk4	9
4.	PRESENTATION GENERALE	10
4.1.	Le panneau supérieur	10
4.2.	Le panneau arrière	11
4.3.	Le panneau avant	12
4.4.	Le revêtement et la pellicule inférieure du panneau supérieur	13
5.	LE PANNEAU DE CONTROLE DE LA DJ CONSOLE MK4	15
5.1.	Accès au panneau de contrôle sur PC	15
5.2.	Accès au panneau de contrôle sur Mac	16
5.3.	Utilisation du panneau de contrôle de la DJ Console Mk4	16
5.3.1.	Paramètres généraux du panneau de contrôle	16
5.3.2.	Onglet Principal	17
5.3.3.	Onglet ASIO (indisponible sous Mac)	17
5.3.4.	Onglet Avancé	18
5.3.5.	Onglet A propos	19
6.	OPTIONS DE SORTIE	19
6.1.	Branchement des enceintes et/ou d'une table de mixage externe sur votre DJ Console Mk4	19
6.2.	Branchement des casques d'écoute	20
7.	OPTIONS D'ENTREE	20
7.1.	Branchement de sources audio externes	20
7.2.	Branchement d'un microphone	22
8.	FONCTIONNALITES DE LA DJ CONSOLE MK4	22
8.1.	Jog-wheels	22
8.2.	Faders (curseurs)	23
8.3.	Boutons Lecture/Pause et Cue	23
8.4.	Boutons de Retour et d'Avance rapides	23
8.5.	Réglages des pitch	23
8.6.	Boutons Source	24
8.7.	Bouton Shift (pour les boucles/effets) et boutons 1-2-3-4	24
8.8.	Boutons Load A / Load B	25
8.9.	Boutons Listen A / Listen B	25
8.10.	Boutons de navigation : Haut et Bas	25
8.11.	Commande Cue to Mix	25
8.12.	Commandes d'égalisation	25
9.	PRINCIPES FONDAMENTAUX DE DJING	26
10.	CONFIGURATION EN MODE MIDI	27
11.	FAQ	30
12.	ASSISTANCE TECHNIQUE	31
12.1.	Informations relatives à la garantie	31
12.2.	Stipulations additionnelles à la garantie	31
	RECOMMANDATION RELATIVE A LA PROTECTION DE L'ENVIRONNEMENT	32

1. INTRODUCTION

La DJ Console Mk4 est un contrôleur DJ haute performance, qui ouvre les voies du mixage de musique sur votre ordinateur. D'une utilisation intuitive et conviviale, la DJ Console Mk4 vous offre la possibilité de mettre votre touche personnelle sur vos morceaux préférés et de les partager avec vos amis pour animer des fêtes ou pour faire des mixes créatifs.

La DJ Console Mk4 se présente avec une version ajustée du logiciel de mixage VirtualDJ, compatible avec PC et Mac. Il est plus simple de mixer comme un pro avec VirtualDJ, grâce à ses caractéristiques utiles et à ses fonctions de mixage !

La DJ Console Mk4 fonctionne avec des fichiers audio numériques (MP3 compris). Nous attirons votre attention sur le fait que les créations musicales sont protégées par des droits d'auteur et que vous devez respecter toutes les lois applicables. Nous vous invitons vivement à soutenir les artistes en achetant leurs œuvres de façon légale.

2. CONFIGURATION MINIMALE

Sur PC :

- Ordinateur de bureau/ordinateur portable de type PC intégrant Intel Pentium III/Athlon 1,5GHz ou processeur comparable ou supérieur
- Système d'exploitation : Microsoft Windows® XP / Vista® / 7™ (32 ou 64 bits)
- RAM de 1Go
- Port USB alimenté par bus : USB 2.0 (recommandé) ou USB 1.1
- Casque ou enceintes actives
- Lecteur CD-ROM ou DVD-ROM
- Carte graphique prenant en charge une résolution 1024 x 768
- Connexion Internet (fortement recommandée) + espace libre de 100 Mo sur le disque pour l'installation d'applications

Sur Mac :

- Ordinateur de bureau/ordinateur portable de type Mac avec processeur de 1,5 GHz (G4, G5, série Core Duo) ou version supérieure
- Système d'exploitation : Mac OS 10.5/10.6
- RAM de 1Go
- Port USB alimenté par bus : USB 2.0 (recommandé) ou USB 1.1
- Casque ou enceintes actives
- Lecteur CD-ROM ou DVD-ROM
- Carte graphique prenant en charge une résolution 1024 x 768
- Connexion Internet (fortement recommandée) + espace libre de 100 Mo sur le disque pour l'installation d'applications

3. INSTALLATION

3.1. Installation des pilotes et du logiciel



Si vous utilisez un ordinateur Mac, avant d'insérer le CD-ROM d'installation dans votre Mac, veuillez vous assurer que votre compte d'utilisateur est réglé en tant qu'« Administrateur » dans votre Mac OS. N'installez pas la DJ Console Mk4 dans un compte d'invité. L'installation ne pourrait pas s'effectuer, car vous avez besoin d'écrire dans le dossier de **Documents** pour installer le logiciel VirtualDJ.



-Insérez le CD-ROM d'installation dans le lecteur de CD-ROM.

Le menu d'installation de votre DJ Console Mk4 apparaît automatiquement.

-Cliquez sur **Installer DJ Console Mk4**.

Si le menu d'installation ne se lance pas automatiquement :

Sur PC :

-Double-cliquez sur **Poste de travail** (Windows XP) ou sur **Ordinateur** (Windows Vista / 7).

-Double-cliquez sur l'icône du CD-ROM.

-Double-cliquez sur le package d'installation.

Sur Mac :

-Ouvrez le **Finder**.

-Double-cliquez sur l'icône du CD-ROM.

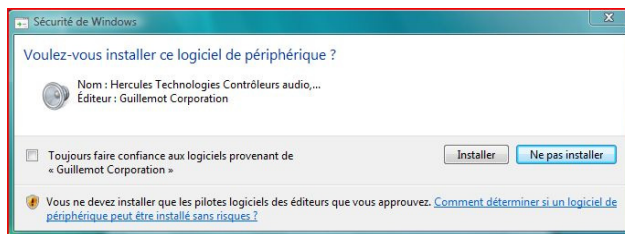
-Double-cliquez sur le package d'installation.



-Cliquez sur l'option d'installation des pilotes de la DJ Console Mk4 et suivez les instructions visualisées à l'écran

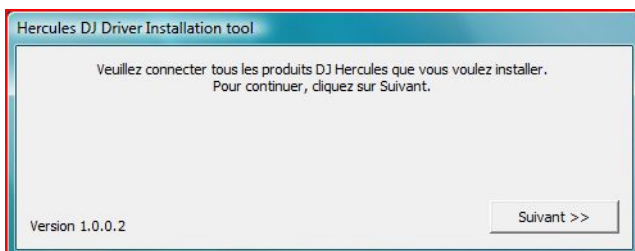
3.1.1. Installation sous Windows 7 / Vista

Une fois que les fichiers ont été copiés sur votre ordinateur, les pilotes commencent à s'installer. Windows affiche trois messages successifs concernant l'installation des différents composants.



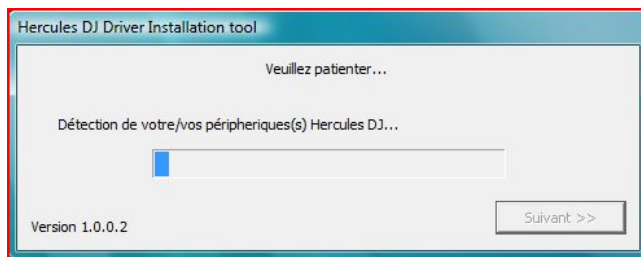
- En réponse à chacun de ces messages, acceptez d'installer le logiciel afin de procéder à l'installation.

Une boîte de dialogue apparaît et vous demande de brancher la DJ Console Mk4 sur un port USB de votre ordinateur.



- Branchez la DJ Console Mk4 sur un port USB de votre ordinateur et cliquez sur **Suivant**.

Votre ordinateur détecte automatiquement la DJ Console Mk4 et procède à l'installation des pilotes nécessaires.





À noter que l'installation des pilotes peut prendre un certain temps, en fonction de la puissance de votre ordinateur. Patientez pendant la procédure d'installation et suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

Vous êtes averti lorsque l'installation est terminée.

L'icône de la DJ Console Mk4 apparaît désormais dans la barre des tâches Windows, à côté de l'horloge, ce qui indique que votre DJ Console Mk4 est installée et prête à être utilisée :



À noter que sous Windows 7, vous devez cliquer sur la barre des tâches pour accepter que l'icône de la DJ Console Mk4 s'affiche à l'écran.

Vous devez maintenant installer le logiciel de mixage VirtualDJ DJC Edition sur votre ordinateur.



- Dans le menu d'installation, cliquez sur **Installer VirtualDJ DJC Edition** et suivez les consignes qui s'affichent à l'écran.

Le logiciel s'installe sur votre ordinateur. Lorsque l'installation est terminée, l'icône de VirtualDJ apparaît sur votre bureau.

- Faites un double-clic sur l'icône VirtualDJ et saisissez le numéro de série, puis cliquez sur **OK**. Vous trouverez le numéro de série du VirtualDJ sur un autocollant avec un code barre, sur la face inférieure de votre DJ Console Mk4. Le numéro de série du VirtualDJ est présenté sous le format suivant : XXXX-XXXX-XXXX/Mk4.

Pour plus d'informations sur la configuration de votre DJ Console Mk4, veuillez vous reporter au chapitre 5. Panneau de contrôle de la DJ Console Mk4.

3.1.2. Installation sous Windows XP

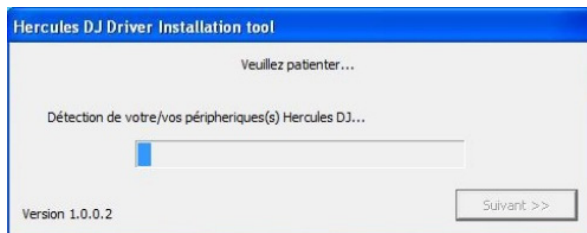
Une fois que les fichiers ont été copiés sur votre ordinateur, les pilotes commencent à s'installer.

Une boîte de dialogue apparaît et vous demande de brancher la DJ Console Mk4 sur un port USB de votre ordinateur.



- Branchez la DJ Console Mk4 sur un port USB de votre ordinateur, puis cliquez sur **Suivant**.

Votre ordinateur détecte automatiquement la DJ Console Mk4 et procède à l'installation des pilotes nécessaires.



A NOTER : N'interagissez avec aucune des fenêtres de détection de matériel Windows qui pourraient apparaître pendant la procédure d'installation. Ces fenêtres disparaîtront d'elles-mêmes rapidement.



À noter que l'installation des pilotes peut prendre un certain temps, en fonction de la puissance de votre ordinateur. Patientez pendant la procédure d'installation et suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

Vous êtes averti lorsque l'installation est terminée.

L'icône de la DJ Console Mk4 apparaît désormais dans la barre des tâches Windows, à côté de l'horloge, ce qui indique que votre DJ Console Mk4 est installée et prête à être utilisée :

DJ CONSOLE MK4



Vous devez maintenant installer le logiciel de mixage VirtualDJ DJC Edition sur votre ordinateur.



- Dans le menu d'installation, cliquez sur **Installer VirtualDJ DJC Edition** et suivez les consignes qui s'affichent à l'écran.

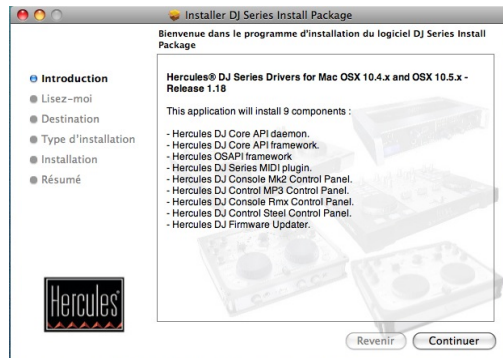
Le logiciel s'installe sur votre ordinateur. Lorsque l'installation est terminée, l'icône de VirtualDJ apparaît sur votre bureau.

- Faites un double-clic sur l'icône VirtualDJ et saisissez le numéro de série, puis cliquez sur **OK**. Vous trouverez le numéro de série du VirtualDJ sur un autocollant avec un code barre, sur la face inférieure de votre DJ Console Mk4. Le numéro de série du VirtualDJ est présenté sous le format suivant : XXXX-XXXX-XXXX/Mk4.

Pour plus d'informations sur la configuration de votre DJ Console Mk4, veuillez vous reporter au chapitre 5. Panneau de contrôle de la DJ Console Mk4.

3.1.3. Installation sur Mac

Un écran de bienvenue s'affiche et vous informe des éléments qui seront installés.



- Suivez les instructions affichées à l'écran.

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

DJ CONSOLE MK4



Il se peut que vous ayez besoin de saisir votre mot de passe si l'accès Administrateur est requis sur votre système.

Une fois que les fichiers ont été copiés sur votre ordinateur, les pilotes commencent à s'installer.

Une boîte de dialogue apparaît et vous demande de brancher la DJ Console Mk4 sur un port USB de votre ordinateur.



- Branchez la DJ Console Mk4 sur un port USB de votre ordinateur.

Votre ordinateur détecte automatiquement la DJ Console Mk4 et procède à l'installation des pilotes nécessaires.



À noter que l'installation des pilotes peut prendre un certain temps, en fonction de la puissance de votre ordinateur. Patientez pendant la procédure d'installation et suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

Vous êtes averti lorsque l'installation est terminée.

L'icône de la DJ Console Mk4 apparaît sur votre bureau, ce qui indique que votre DJ Console Mk4 est installée et prête à être utilisée :



Vous devez maintenant installer le logiciel de mixage VirtualDJ DJC Edition sur votre ordinateur.



- Dans le menu d'installation, cliquez sur **Installer VirtualDJ DJC Edition** et suivez les consignes qui s'affichent à l'écran.

Le logiciel s'installe sur votre ordinateur.

- Pour lancer le logiciel associé **VirtualDJ** sur votre Mac, allez dans **Applications** et sélectionnez **VirtualDJ**.

- Saisissez le numéro de série de VirtualDJ, puis cliquez sur **OK**. Vous trouverez le numéro de série du VirtualDJ sur un autocollant avec un code barre, sur la face inférieure de votre DJ Console Mk4. Le numéro de série du VirtualDJ est présenté sous le format suivant : XXXX-XXXX/Mk4.

Pour plus d'informations sur la configuration de votre DJ Console Mk4, veuillez vous reporter au chapitre 5. Panneau de contrôle de la DJ Console Mk4.

3.2. Brancher et débrancher votre DJ Console Mk4

Votre DJ Console Mk4 peut être utilisée avec une autre carte son, interne ou externe, sans générer de conflit sur votre ordinateur.



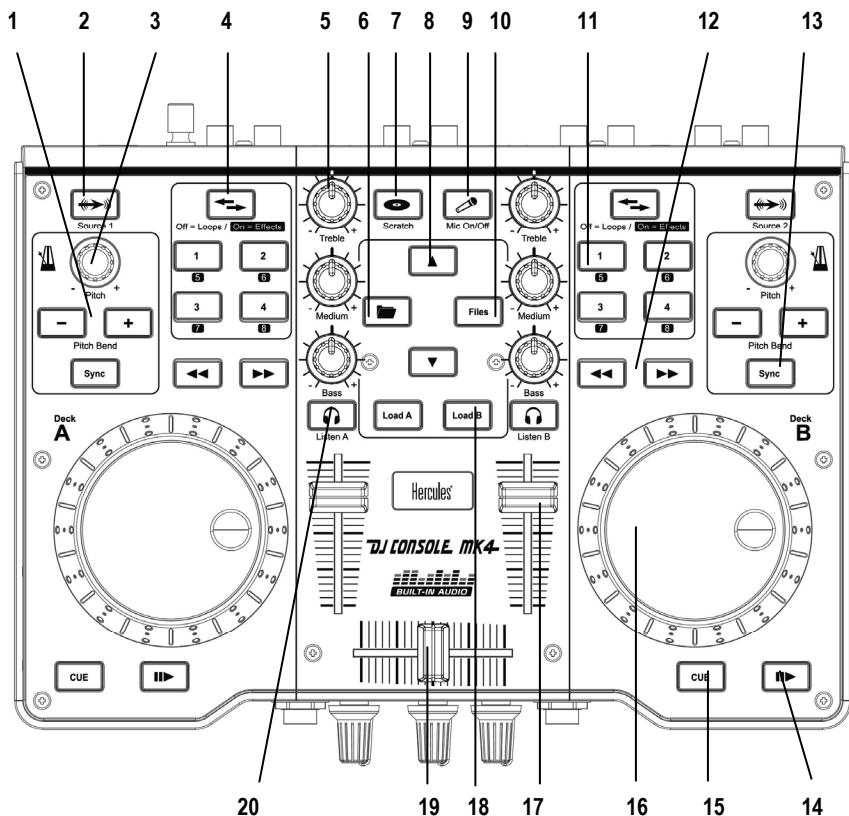
A noter que lorsque vous branchez votre DJ Console Mk4 sur un système d'exploitation Windows, elle devient la carte son par défaut du système. Lorsque vous débranchez la DJ Console Mk4, la carte son préalablement réglée en tant que carte son par défaut reprend son statut de carte son par défaut.

Par conséquent, une fois que la DJ Console Mk4 est correctement installée, vous pouvez la brancher et la débrancher à tout moment, même lorsque votre ordinateur est en marche, grâce à sa fonction de raccordement USB hot-plug (à chaud) (toutefois, vous ne devez jamais débrancher la DJ Console Mk4 pendant qu'elle joue ou enregistre de la musique, sinon l'application s'arrête et un message d'erreur s'affiche).

4. PRESENTATION GENERALE

4.1. Le panneau supérieur

Votre DJ Console Mk4 comporte un certain nombre de commandes qui vous permettent d'interagir avec le logiciel de DJ. Il existe deux groupes de commandes, car chaque partie (gauche et droite) de la DJ Console Mk4 correspond à une platine distincte dans les applications du logiciel de DJ. Vous trouverez ci-dessous une description de la fonction attribuée par défaut à chaque commande.



1. Réduire (-) ou augmenter (+) la vitesse du morceau (hauteur tonale ou « pitch »)
2. Activer pour basculer entre les fichiers audio numériques ou une source audio externe sur la platine correspondante
3. Codeur de vitesse : règle la vitesse de lecture du morceau sur la platine correspondante
4. Bouton Shift : Activer pour basculer entre le contrôle des boucles (loops) ou le contrôle des effets (lorsque le bouton est éteint : le contrôle des boucles est activé (par défaut) ; lorsque le bouton est allumé : le contrôle des effets est activé)

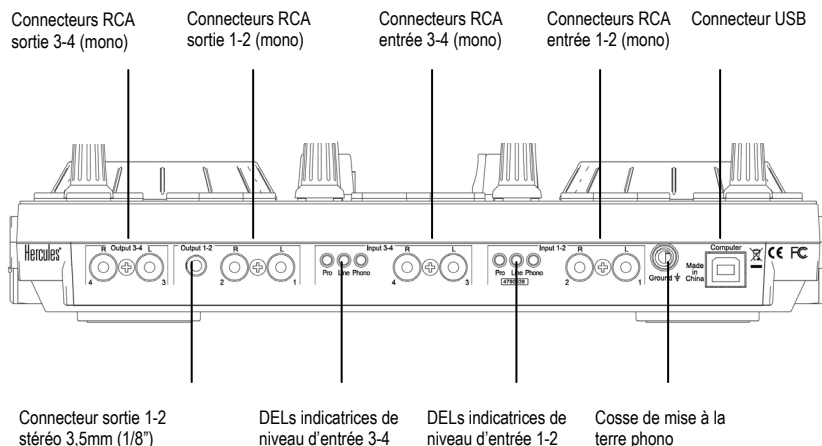
5. Réduire ou renforcer les fréquences aiguës (Treble), mediums (Medium) et basses (Bass)
6. Bouton Dossier : parcourt le répertoire supérieur
7. Désactiver ou activer le mode scratch
8. Se déplacer vers le haut (▲) ou vers le bas (▼) dans les fichiers
9. Allumer ou éteindre le microphone
10. Bouton Files (fichiers) : parcourt le fichier actuellement sélectionné
11. Boutons 1-2-3-4 : Applique des boucles sur 1, 2, 4 et 8 mesures respectivement lorsque le mode Boucles est activé. Applique les effets correspondants en mode Effets (en mode Effets, les boutons deviennent 5-6-7-8)
12. Retour et avance rapide : navigation rapide sur une piste
13. Synchroniser le rythme avec celui du morceau en cours sur l'autre platine
14. Lecture/Pause du morceau
15. Définition de points Cue (repères de position dans un morceau)
16. Jog-wheel style tourne-disque
17. Régulateur de volume pour la platine correspondante
18. Chargement du morceau sélectionné sur la platine correspondante
19. Curseur crossfader (de bascule droite-gauche) pour mixer en continu entre les 2 platines
20. Activation du contrôle par casque sur la platine correspondante



Il s'agit de la description des fonctions par défaut de la DJ Console Mk4 sur le logiciel VirtualDJ. Elles pourront varier en fonction de l'application que vous utilisez.

4.2. Le panneau arrière

La DJ Console Mk4 dispose d'un connecteur USB sur son panneau arrière, qui vous permet de la relier à votre ordinateur. Comme la DJ Console Mk4 est alimentée par bus USB, aucune source d'alimentation externe n'est nécessaire.



DJ CONSOLE MK4

DELs indicatrices de niveau d'entrée : Ces DELs affichent le niveau des entrées correspondantes (niveau phono = orange ; niveau de ligne standard = rouge ; niveau de ligne pro = bleu ; niveau de ligne amplifiée = bleu).



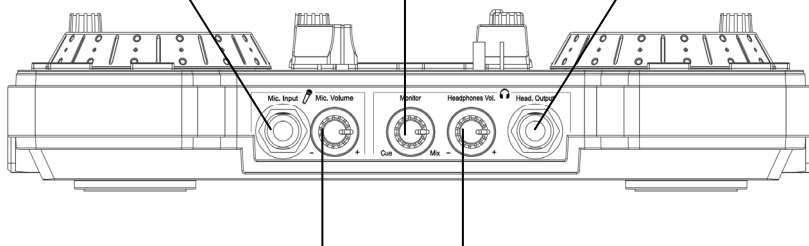
Lorsque vous branchez un microphone, ce dernier ne peut être utilisé que sur les canaux d'entrée 1-2 (veuillez vous reporter à la description du panneau avant, ci-dessous). Quand l'entrée du microphone est sélectionnée sur les entrées 1-2 du panneau de contrôle du logiciel de la DJ Console Mk4, toutes les DELs indicatrices de niveau d'entrée sont éteintes pour les entrées 1-2, indiquant que le microphone est activé. Pour de plus amples informations sur la sélection de niveaux d'entrée pour les entrées 1-2 et 3-4, veuillez vous reporter au chapitre [5.3.1. Paramètres généraux du panneau de contrôle](#).

4.3. Le panneau avant

Connecteur 6,35mm (1/4") d'entrée du microphone : canaux 1-2 uniquement

Commande Cue to mix : marquage Cue à gauche, mixage à droite

Connecteur 6,35mm (1/4") de sortie du casque d'écoute



Commande de contrôle du niveau d'entrée du microphone

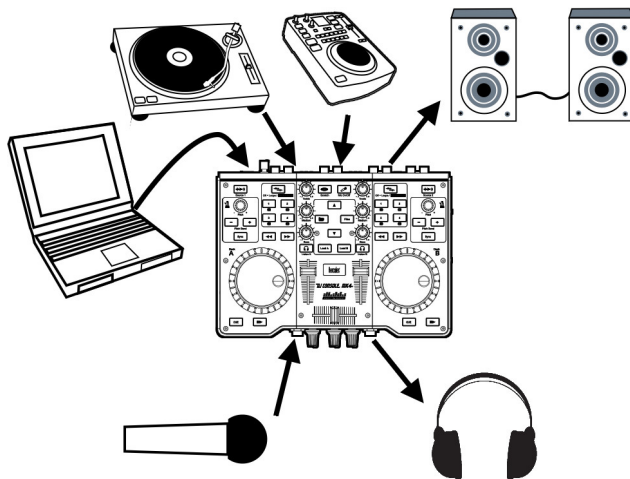
Commande de contrôle du niveau de sortie du casque d'écoute

Commande Cue to mix : Cette commande est utilisée afin de sélectionner ce que vous entendez dans vos casques d'écoute (lorsque elle est tournée vers la gauche, vous entendez le morceau suivant que vous marquez d'un point Cue ; lorsqu'elle est tournée vers la droite, vous entendez le mixage qui est actuellement joué pour le public).



A noter que la Commande Cue to mix est seulement une fonction du logiciel (et non pas une fonction du matériel). Cela signifie que lorsque vous utilisez le logiciel VirtualDJ, la commande fonctionne comme indiqué ci-dessus. En revanche, si vous n'utilisez pas le logiciel de DJing, cette commande n'aura aucune fonction.

Casques : Lorsque vous utilisez des casques, ils sont réglés par défaut sur les canaux 3-4. Ils peuvent toutefois être paramétrés sur les canaux 1-2. Pour de plus amples informations, veuillez vous reporter au chapitre 5.3.4. Onglet **Avancé**.



4.4. Le revêtement et la pellicule inférieure du panneau supérieur

Un revêtement rigide, entièrement transparent (conçu en plastique dur translucide, sans aucune inscription) est déjà installé sur le panneau supérieur de la DJ Console Mk4.

Une pellicule inférieure (marquée d'un grand « Mk4 » rouge) est également fournie avec la DJ Console Mk4, dans une enveloppe de papier. Vous pouvez installer cette pellicule inférieure flexible en dessous du revêtement rigide :

- Vous pourrez ainsi personnaliser votre DJ Console Mk4 avec le graphique accrocheur de la pellicule inférieure.
- Si vous utilisez un logiciel DJ professionnel (exception faite du logiciel VirtualDJ inclus) comprenant différentes fonctions correspondant aux commandes sur le panneau supérieur de la DJ Console Mk4, vous pouvez utiliser un marqueur CD pour écrire les nouvelles fonctions directement sur la pellicule inférieure, soit en-dessus ou en-dessous de la commande en question. C'est une solution pratique pour vous souvenir de votre nouveau paramétrage de configuration.



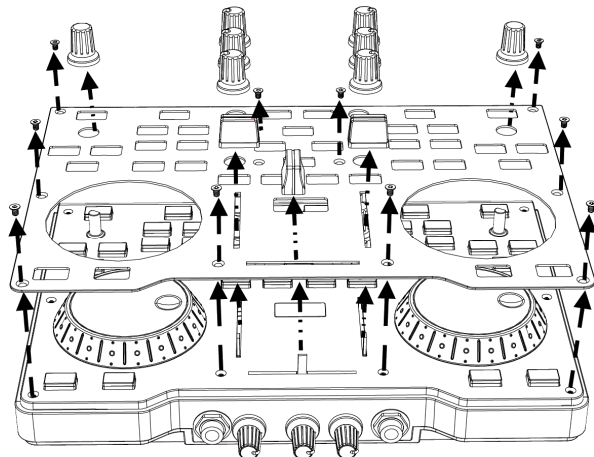
A noter que la couche inférieure flexible doit être installée **EN-DESSOUS** du **revêtement transparent rigide, ET NON PAS AU-DESSUS !**

DJ CONSOLE MK4

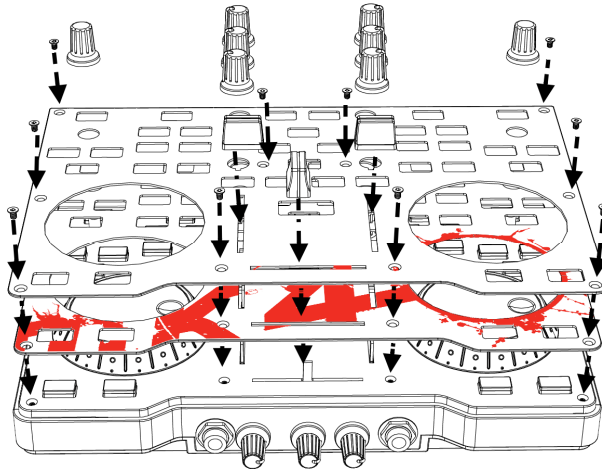
Pour installer la pellicule inférieure flexible en-dessous du revêtement rigide transparent, suivre ces étapes (tel qu'indiqué dans les schémas à la suite de la liste des étapes) :

1. Retirer avec précaution les 11 capuchons du panneau supérieur de la DJ Console Mk4 (6 capuchons de touches EQ, 2 capuchons de touches pitch, 3 capuchons de fader).
2. A l'aide d'un tournevis cruciforme (non inclus), retirer les 10 vis du panneau supérieur de la DJ Console Mk4, qui maintiennent le revêtement rigide transparent en place.
3. Retirer avec soin le revêtement transparent rigide du panneau supérieur de la DJ Console Mk4.
4. Placer et ajuster la pellicule inférieure flexible avec le dessin « Mk4 » rouge sur le panneau supérieur de la DJ Console Mk4, jusqu'à ce qu'il soit parfaitement positionné.
5. Poser le revêtement rigide transparent au-dessus de la pellicule inférieure, sur le panneau supérieur de la DJ Console Mk4.
6. Repositionner et serrer à nouveau les 10 vis maintenant le revêtement rigide transparent en place. **Faire attention à ne pas trop serrer les vis, afin d'éviter le risque de fissure sur le revêtement rigide transparent !**
7. Repositionner avec précaution les 11 capuchons du panneau supérieur de la DJ Console Mk4 (6 capuchons de touches EQ, 2 capuchons de touches pitch, 3 capuchons de fader).

Retirer les capuchons, les vis et le revêtement rigide transparent :




Repositionner les capuchons, les vis et le revêtement rigide transparent quand la pellicule inférieure flexible a été installée :



5. LE PANNEAU DE CONTROLE DE LA DJ CONSOLE MK4

5.1. Accès au panneau de contrôle sur PC

Une icône représentant votre DJ Console Mk4 s'affiche sur la partie droite de votre barre des tâches, à côté de l'horloge : . Afin de lancer le panneau de contrôle de la DJ Console Mk4, faites simplement un clic gauche sur l'icône.

Sous Windows, l'icône réunit tous les produits de DJ de la marque Hercules que vous avez installés dans votre système. Vous pouvez sélectionner le panneau de contrôle de votre DJ Console Mk4 en faisant un clic droit sur l'icône, et en choisissant **Sélectionner appareil**.

En faisant un clic droit sur l'icône, vous pouvez également choisir d'ouvrir le panneau de contrôle (une alternative au clic gauche sur l'icône de la barre des tâches, tel que décrit ci-dessus), obtenir des informations matériel concernant votre DJ Console Mk4, vérifier les mises-à-jour pour votre DJ Console Mk4, ou sortir du panneau de contrôle. A noter que pour le contrôle de mises à jour, vous devez disposer d'une connexion Internet active.

Afin de vérifier les mises à jour pour votre DJ Console Mk4 :


- Faites un clic droit sur l'icône de la DJ Console Mk4, située sur la barre des tâches, et sélectionnez **Contrôle des mises à jour**.
- Si votre système vous le demande, donnez l'autorisation à votre ordinateur d'accéder au serveur FTP de Guillemot.

DJ CONSOLE MK4

S'il n'y a pas de nouvelle version disponible, un message s'affichera, indiquant que la version dont vous disposez est la plus récente. Si une nouvelle version est disponible, elle sera téléchargée et l'installation sera lancée automatiquement.

- Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran afin d'installer les mises à jour sur votre DJ Console Mk4.

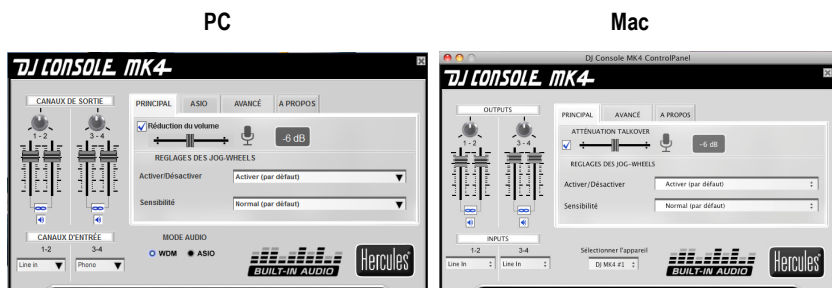
5.2. Accès au panneau de contrôle sur Mac

- Accédez au panneau de contrôle en double-cliquant sur l'icône  sur votre bureau.

5.3. Utilisation du panneau de contrôle de la DJ Console Mk4

Le panneau de contrôle vous permet de gérer les différents paramètres de votre DJ Console Mk4. Les sections suivantes vous fourniront des explications concernant les diverses fonctions du panneau de contrôle, ainsi que les différences qui existent entre les versions PC et Mac.

5.3.1. Paramètres généraux du panneau de contrôle



- **Canaux de sortie** : Il y a 2 groupes de curseurs numériques (1-2, 3-4), qui servent de réglages principaux du volume pour les sorties correspondantes. Vous pouvez modifier la balance (gauche/droite) à l'aide de la commande de balance, en haut de chaque groupe de curseurs des canaux de sortie. Vous pouvez cliquer sur l'icône de lien située en-dessous des curseurs afin de leur permettre/de les empêcher de se déplacer ensemble. Vous pouvez également atténuer les sorties en cliquant sur l'icône de volume en dessous de l'icône de lien.
- **Canaux d'entrée** : Vous pouvez sélectionner le niveau d'entrée approprié pour les canaux d'entrée 1-2 et 3-4 : microphone, niveau phono, niveau de ligne standard (-10dBv), niveau de ligne pro (+4dBu), ou niveau de ligne amplifiée (+8dBu) pour les canaux 1-2 ; et niveau phono, niveau de ligne standard, niveau de ligne pro, ou niveau de ligne amplifiée pour les canaux 3-4 (vous pouvez donc uniquement utiliser un microphone sur les canaux 1-2, et non pas les canaux 3-4). Sélectionnez le niveau d'entrée qui correspond le mieux au niveau de sortie de la source audio branchée aux canaux d'entrée 1-2 et 3-4.

A noter : lorsque vous enregistrez votre microphone, vous perdez temporairement l'usage des entrées 1-2. Lorsque vous vous servez de l'option de talk-over pour votre microphone, votre voix

est mixée par l'intermédiaire du matériel et vous pouvez continuer à utiliser les entrées 1-2. Vous ne pouvez en revanche pas enregistrer votre microphone avec cette configuration.

- **Mode audio** (Sous Windows uniquement, indisponible sous Mac) : Vous permet de sélectionner le mode audio approprié pour les applications que vous souhaitez utiliser :

- **WDM** est le mode audio standard sous Windows, également appelé DirectSound. Sélectionnez ce mode lorsque vous utilisez des lecteurs multimédia, vous regardez des films, etc.

- **ASIO** fonctionnera seulement avec les programmes compatibles avec ce mode pilote (pour de plus amples informations, veuillez vous référer au chapitre 5.3.3. onglet **ASIO**).

VirtualDJ bascule automatiquement en mode ASIO, mais si vous utilisez d'autres programmes, vous devez basculer manuellement en mode ASIO avant de lancer l'application. Vous pouvez permuter les modes uniquement lorsque la lecture est arrêtée.

- **Sélectionner l'appareil** (Seulement sous Mac) : S'il y a plus d'un contrôleur de la DJ Console Mk4 branché sur votre Mac, vous pouvez basculer ici entre leurs panneaux de contrôle.

5.3.2. Onglet Principal

- Vous pouvez activer/désactiver, ou régler le niveau d'atténuation du talk-over dans cet onglet, c'est-à-dire le niveau auquel la musique est réduite lorsque vous activez la commande **Mic On/Off** et lorsque vous parlez dans votre microphone (-6dB par défaut).

- Vous pouvez également désactiver et réactiver les jog-wheels dans cet onglet, et régler leur sensibilité.

5.3.3. Onglet ASIO (indisponible sous Mac)



L'« Audio Stream Input/Output » est un protocole multicanaux pour le transfert audio, élaboré par la société Steinberg. Ce dispositif permet à plusieurs programmes de communiquer avec différentes cartes son et de reconnaître toutes les entrées et les sorties disponibles sur la carte son, avec un faible temps de latence. Votre DJ Console Mk4 est sous les commandes d'ASIO 2.0.

DJ CONSOLE MK4

Lorsque vous êtes en mode ASIO, vous pouvez régler les paramètres suivants : **Taux d'échantillonnage, Taille de l'échantillon, Taille mémoire tampon.**

- La configuration est paramétrée en mode par défaut à 44100Hz (44.1kHz)/16 bits.
- Le réglage le plus important concerne la taille du tampon ASIO. Le réglage par défaut est de 480 (10ms), ce qui représente une bonne moyenne pour la plupart des ordinateurs. Si vous rencontrez des problèmes audio (tels que des parasites ou des grésillements), augmentez ou diminuez la taille du tampon ASIO jusqu'à ce que vous obteniez le bon paramétrage pour votre ordinateur (tous les ordinateurs étant différents, il n'existe pas de réglage idéal).
- Vous ne pouvez apporter des modifications à vos réglages ASIO que lorsque l'application est arrêtée.
- A noter que quand vous basculez en mode 24 bits, les entrées 3-4 ne sont pas disponibles.

5.3.4. Onglet **Avancé**



- Cet onglet vous permet de régler les **Canaux MIDI pour les commandes** (1, par défaut), en cas de conflit entre votre DJ Console Mk4 et un autre appareil MIDI. Si vous avez installé plus d'un appareil Hercules sur votre système, les numéros de canaux MIDI sont attribués par ordre de connexion, à savoir par ordre croissant.
- Vous pouvez régler les **Réglages du crossfader** en fonction de vos préférences (**Courbe BeatMix** par défaut). Les différents réglages disponibles ont une incidence sur le fonctionnement des crossfaders car vous le déplacez d'un côté à l'autre, par rapport à la position centrale : selon votre façon de mixer, vous pouvez souhaiter que l'action du crossfader soit effectuée bien plus nettement lorsqu'il est déplacé à partir de sa position centrale (ce qui signifie que si vous déplacez le crossfader ne serait-ce qu'un peu à gauche, par exemple, l'effet sera le même que s'il avait été complètement déplacé sur la gauche ; et le même effet s'applique avec un mouvement vers la droite), ou moins nettement. Vous pouvez essayer avec les différentes courbes disponibles et facilement commuter de l'une à l'autre, en fonction du mixage que vous effectuez à n'importe quel moment.
- Les **Canaux casque** sont réglés par défaut sur les canaux de sortie 3-4. Si vous préférez, vous pouvez également les régler sur les canaux 1-2.

- Les **Options de mix hardware sorties 1-2** vous permet de sélectionner le type de gestion du matériel de mixage sur la sortie 1-2 : **Streaming USB 1-2 (par défaut)**, l'USB streaming 1-2 plus votre microphone, ou l'USB streaming 1-2 plus les entrées 1-2.

5.3.5. Onglet A propos



- Cet onglet fournit toutes les informations concernant le progiciel, le microprogramme, le pilote, l'application MIDI, l'interface de programme d'application DJ et les versions du panneau de contrôle que vous utilisez. Veuillez communiquer ces informations lorsque vous contactez l'assistance technique.

6. OPTIONS DE SORTIE

Deux types de connecteurs sont disponibles pour raccorder les enceintes acoustiques : RCA et 1 connecteur jack de 3,5mm (1/8"). Les connecteurs RCA sont des mono-entrées, chacun d'entre eux correspond à un canal (gauche = blanc, et droite = rouge). Le connecteur jack de 3,5mm (1/8") est une sortie stéréo, correspondant à deux canaux (gauche et droite) sur la sortie 1-2 uniquement.

Sélectionnez le type de connecteur en fonction de l'équipement que vous souhaitez brancher. En général, les sorties 1-2 sont utilisées pour mixer sur scène et en intérieur, et les sorties 3-4 sont employées quant à elles pour le contrôle ou le branchement sur une table de mixage externe.

6.1. Branchement des enceintes et/ou d'une table de mixage externe sur votre DJ Console Mk4

Avec le logiciel inclus VirtualDJ, vous pouvez mixer pour le public grâce à un dispositif hi-fi branché sur les sorties 1-2 de votre DJ Console Mk4, par exemple, et préécouter les chansons suivantes sur les sorties 3-4, à l'aide de vos casques d'écoute ou des enceintes de contrôle.

DJ CONSOLE MK4



La version incluse de VirtualDJ est préconfigurée pour utiliser exclusivement la carte son intégrée de la DJ Console Mk4. Par conséquent, il est impossible d'utiliser la carte son de votre ordinateur ou vos enceintes intégrées. Deux enceintes **DOIVENT** être branchées sur les sorties 1-2 à l'arrière de votre DJ Console Mk4.

- Assurez-vous que votre ordinateur ainsi que tout l'équipement audio sont éteints.
- Branchez votre principal groupe d'enceintes aux fiches RCA **Output 1-2** (la fiche **1** correspond à l'enceinte gauche, la fiche **2** correspond à l'enceinte droite) ou à la fiche jack **Output 1-2** 3,5mm (1/8").
- Les fiches RCA Output 3-4 lisent les mêmes canaux que ceux joués sur les casques d'écoute. Elles peuvent être employées pour brancher les enceintes de contrôle (que les DJs utilisent dans les boîtes de nuit par exemple, à la place des casques, lorsqu'ils mixent dans une cabine de DJ séparée du public par une vitre) ; ou si vous effectuez une mise à jour de votre logiciel pour obtenir la version VirtualDJ Pro, vous pouvez utiliser les fiches RCA Output 3-4 pour brancher une table de mixage externe, et répartir la lecture entre la platine A sur la sortie 1-2, et la platine B sur la sortie 3-4.

Vos enceintes et/ou table de mixage externe sont maintenant prêtes à être utilisées avec votre DJ Console Mk4.

6.2. Branchement des casques d'écoute

Votre DJ Console Mk4 dispose d'un connecteur de casque d'écoute, sur le panneau avant. Les casques d'écoute sont réglés par défaut sur les canaux 3-4, mais ils peuvent également être réglés sur les canaux 1-2 (pour de plus amples informations, veuillez vous reporter au chapitre 5.3.4. Onglet **Avancé**). La console a été conçue pour fonctionner avec les casques d'écoute de DJ (stéréo, impédance de 16 à 64 ohms).

7. OPTIONS D'ENTREE

7.1. Branchement de sources audio externes

Votre DJ Console Mk4 vous permet de connecter presque tous les types de source audio analogique que vous êtes susceptibles d'utiliser, y compris les platines vinyles. Si vous effectuez une mise à jour de votre logiciel pour obtenir la version VirtualDJ Pro (non incluse), vous pouvez également utiliser les disques vinyles timecodés ou les CDs afin de contrôler les fichiers de musique stockés sur votre ordinateur. Vous profitez ainsi des toutes dernières expériences pratiques de mixage et d'un concentré du nec plus ultra de ce que les univers de l'analogique et du numérique ont à offrir. Vous pouvez maintenant vous amuser à pratiquer le mixage hybride, qui associe les morceaux audio numériques sur une platine à une source analogique branchée sur l'autre platine.

Votre DJ Console Mk4 dispose de 2 entrées audio stéréo, sur le panneau arrière (2 jeux de 2 connecteurs RCA). Définissez votre type de source audio dans le panneau de contrôle de la DJ

Console Mk4 : il peut s'agir du niveau phono, du niveau de ligne standard (-10dBv), du niveau de ligne pro (+4dBu), ou du niveau de ligne amplifiée (+8dBu). Ensuite, branchez-vous simplement à la source audio de votre choix sur les connecteurs RCA blanc (gauche) et rouge (droit) : entrée 1-2 pour la platine A, et entrée 3-4 pour la platine B. Ce système vous permet de remplacer la piste audio numérique jouée sur la platine A par la musique de l'entrée 1-2, et remplace la piste audio numérique jouée sur la platine B par la musique de l'entrée 3-4.



Assurez-vous de définir votre type de source audio (à savoir le bon niveau de sortie pour le matériel sur lequel vous effectuez le branchement) dans le panneau de contrôle avant de brancher votre source audio, et non après. Ce geste vous permettra d'éviter tout problème éventuel concernant l'audio, en termes de déformation de son.

Vous pouvez même égaliser vos sources audio externes et régler leur volume, exactement comme avec les pistes audio numériques (vous pouvez utiliser les commandes de **Gain** dans le logiciel VirtualDJ afin de régler le volume sur chaque platine). Cela permet un mixage continu et un contrôle total du son de votre mixage.

Vous pouvez sélectionner le niveau d'entrée de chaque platine dans le panneau de contrôle de la DJ Console Mk4 (niveau phono, niveau de ligne standard, niveau de ligne pro, ou niveau de ligne amplifiée) en fonction du niveau de sortie de l'appareil que vous branchez. Pour de plus amples informations, veuillez vous reporter au chapitre 5.3.1. Paramètres généraux du panneau de contrôle.



Assurez-vous de sélectionner le niveau d'entrée approprié à l'appareil que vous branchez. Si le niveau d'entrée n'est pas adéquat, vous risquez d'endommager votre matériel.

Si vous utilisez une platine avec un câble à la masse :

- sélectionnez le niveau d'entrée **Phono** pour la platine en question dans le panneau de contrôle de la DJ Console Mk4.
- Branchez le câble de mise à la terre de votre platine à la cosse de mise à la terre située sur le panneau arrière de la DJ Console Mk4. La mise à la masse permet d'éliminer les interférences susceptibles de se manifester sur les platines lorsqu'elle n'est pas en place. Le son produit bénéficie ainsi d'une extrême clarté. Vous pouvez brancher 2 câbles de mise à la terre de 2 platines à la cosse de mise à la terre située sur votre DJ Console Mk4 sans aucun problème.

Vous pouvez utiliser les deux boutons **Source** sur votre Console Mk4 (**Source 1** pour la platine A, **Source 2** pour la platine B) afin de contrôler l'entrée audio sur la platine correspondante. L'entrée est réglée par défaut sur les pistes audio numériques : vous n'avez qu'à presser le bouton **Source** pour basculer sur la source audio externe. Presser à nouveau la touche pour désactiver la source externe et revenir sur l'audio numérique (veuillez vous reporter au chapitre 8.6. Boutons Source).

7.2. Branchement d'un microphone

Votre DJ Console Mk4 dispose d'un connecteur jack mono fiche 6,35 mm (¼") sur son panneau avant. Nous vous conseillons d'utiliser un microphone vocal, avec une impédance allant d'1 à 64 ohms. Vous pouvez vous servir de votre microphone pour réaliser des talk-over sur la musique et communiquer avec votre public (mixer l'entrée microphone avec les sorties audio 1-2 par exemple), ou utiliser votre microphone pour replacer la musique sur la platine A avec votre voix.

Presser la commande **Mic On/Off** de votre DJ Console Mk4 pour activer ou désactiver le microphone. Vous pouvez utiliser la commande de volume pour régler le volume d'entrée de votre microphone.

La DJ Console Mk4 dispose d'une fonction de talk-over pour l'entrée du microphone, ce qui réduit automatiquement le niveau de la musique qui est jouée afin de vous permettre d'être entendu lorsque vous parlez. Le niveau de la musique est restauré lorsque l'entrée du microphone est désactivée.

Pour de plus amples informations sur le réglage de la fonction d'atténuation du talk-over et sur l'utilisation de votre microphone, veuillez vous reporter au chapitre [5.3.2. Onglet principal](#).

8. FONCTIONNALITES DE LA DJ CONSOLE MK4

8.1. Jog-wheels

Les jog-wheels de votre DJ Console Mk4 reproduisent le fonctionnement des platines vinyles : tourner un jog-wheel vous permet de scratcher ou de déplacer le curseur entre les pistes musicales vers le bas ou vers le haut. Vous pouvez ainsi sélectionner le point Cue à partir duquel la lecture commencera pour le public.

Vous pouvez régler leur sensibilité à l'aide du panneau de contrôle : vous pouvez conserver la sensibilité par défaut, ou la diviser par 2 ou 4 afin de les rendre moins sensibles. Les jog-wheels peuvent également être désactivés par l'intermédiaire du panneau de contrôle. Pour de plus amples informations, veuillez vous reporter au chapitre [5.3.2. Onglet Principal](#).

Vous pouvez utiliser le bouton **Scratch** afin de modifier la fonction des jog-wheels (le mode **Scratch** est activé par défaut) : appuyez sur le bouton pour basculer sur la fonction de recherche, ce qui vous permet de vous déplacer sur un morceau de musique, vers l'arrière ou vers l'avant. Pressez à nouveau sur le bouton pour revenir à la fonction de scratch par défaut.

Vous pouvez également vous servir des jog-wheels pour parcourir les listes de musique. Lorsque vous parcourez un répertoire contenant de nombreux fichiers musicaux, tournez simplement le jog-wheel tout en maintenant pressé le bouton Haut ou Bas de votre console afin de vous déplacer plus rapidement dans la liste.

8.2. Faders (curseurs)

Crossfader

Votre DJ Console Mk4 joue 1 piste de musique stéréo par platine (2 pistes de musique stéréo en même temps). Le crossfader se déplace entre les platines gauche et droite, permettant au DJ de régler le mixage entre les 2 pistes.

Si le crossfader est placé entièrement à gauche, le mixage (la musique qu'entend le public) provient à 100% de la platine gauche : le public n'entend pas la musique jouée sur la platine droite. Si le crossfader est placé au centre, la musique provient à 50% de la platine gauche, et à 50% de la droite, et ainsi de suite.

2 régulateurs de volume

Le régulateur de volume de la platine A contrôle le volume de la musique jouée sur la platine A, tandis que le régulateur de volume de la platine B contrôle le volume de la musique jouée sur la platine B.

Une modification de volume sur la platine A ou B vous permet de régler les transitions entre les 2 platines.

Si le volume de l'une des deux platines n'est pas suffisamment élevé lorsque le curseur de volume correspondant est réglé à son niveau maximum, réglez simplement la commande de **Gain** de cette platine sur le logiciel VirtualDJ afin d'augmenter le volume maximum de la platine.

8.3. Boutons Lecture/Pause et Cue

Les deux platines de votre DJ Console Mk4 disposent de ces boutons.

- **Lecture/Pause** : démarre la lecture de la musique, ou effectue une pause de la lecture à la position actuelle sur la piste.
- **Cue** : insère un point Cue (un marqueur à partir duquel la lecture doit commencer) à la position actuelle sur la piste.

8.4. Boutons de Retour et d'Avance rapides

Ces boutons, qui se trouvent juste au-dessus du jog-wheel de chaque platine, vous permettent de vous déplacer rapidement sur les pistes musicales : appuyez sur la touche correspondante afin de reculer ou d'avancer rapidement un morceau (il s'agit d'une solution simple pour atteindre rapidement le point exact que vous recherchez dans une chanson).

8.5. Réglages des pitch

- **2 codeurs de Pitch (commandes)** : vous pouvez utiliser les codeurs de pitch pour régler la vitesse de lecture d'un morceau, en augmentant ou en diminuant son taux de BPM (Battement Par Minute), afin de faciliter la danse en réglant les nouveaux morceaux sur le même BPM que le précédent. Les personnes qui sont en train de danser n'ont ainsi pas à modifier leur rythme lors de la transition d'un morceau à l'autre.

DJ CONSOLE MK4

- **Pitch Bend (- et +)** : vous pouvez utiliser ces boutons afin d'augmenter ou de baisser temporairement la vitesse de lecture d'un morceau. Les réglages effectués de la sorte sont des réglages « flexibles », en ce sens qu'ils sont uniquement temporaires, et qu'ils s'annulent lorsque le bouton est relâché.
- **Sync** : en pressant ce bouton, le tempo de la musique jouée (BPM) est synchronisé sur la platine correspondante afin de reproduire le taux de BMP de la musique de l'autre platine.

Le réglage du pitch change généralement le tempo et le ton de la musique : une vitesse plus rapide signifie un ton plus élevé, une vitesse plus lente signifie un ton moins élevé.

8.6. Boutons Source

Appuyez sur les boutons **Source 1** ou **Source 2**, afin de remplacer la piste musicale de votre ordinateur respectivement, sur la platine A ou B, par la source connectée à l'entrée correspondante. Appuyez à nouveau sur le bouton pour désactiver la source audio externe et revenir à la piste musicale de l'ordinateur.



Veillez à sélectionner le niveau d'entrée approprié pour l'appareil que vous connectez. À défaut, vous risquez d'endommager votre matériel (pour plus d'informations, reportez-vous au chapitre [5.3.1. Paramètres généraux du panneau de contrôle](#)). Vous devez ensuite régler le gain à l'aide de la commande de Gain correspondante pour cette platine dans le logiciel VirtualDJ.

8.7. Bouton Shift (pour les boucles/effets) et boutons 1-2-3-4

Vous pouvez utiliser le bouton Shift (au-dessus des boutons 1-2-3-4 sur chaque platine) pour basculer entre le contrôle des boucles (loops) ou le contrôle des effets (lorsque le bouton est éteint : le contrôle des boucles est activé par défaut ; lorsque le bouton est allumé : le contrôle des effets est activé, et les boutons deviennent les boutons 5-6-7-8. Dans VirtualDJ, vous pouvez utiliser ces boutons pour appliquer des effets à votre musique ou une boucle à une section d'un morceau.

Boucles :

- **Bouton 1** : en mode Boucles, applique une boucle sur 1 mesure.
- **Bouton 2** : en mode Boucles, applique une boucle sur 2 mesures.
- **Bouton 3** : en mode Boucles, applique une boucle sur 4 mesures.
- **Bouton 4** : en mode Boucles, applique une boucle sur 8 mesures.

Effets :

- **Bouton 5** : en mode Effets, applique l'effet Flanger.
- **Bouton 6** : en mode Effets, applique l'effet Beat-grid.
- **Bouton 7** : en mode Effets, applique l'effet FlippinDouble.

- **Bouton 8** : en mode Effets, applique l'effet Overloop (Windows) ; dernier effet utilisé (Mac).

8.8. Boutons Load A / Load B

Utilisez ces boutons pour charger la piste musicale apparaissant en surbrillance dans le logiciel VirtualDJ, respectivement sur la platine A ou B.

8.9. Boutons Listen A / Listen B

Utilisez les boutons **Listen A** ou **Listen B** pour choisir quelle platine vous entendez dans votre casque, lorsque la commande Cue to Mix est réglée sur la position **Cue** (vous ne pouvez utiliser qu'un seul de ces boutons à la fois).

8.10. Boutons de navigation : Haut et Bas

Utilisez les boutons Haut et Bas pour naviguer parmi vos dossiers et vos bibliothèques de musique, et pour aller vers le fichier/dossier de musique précédent (Haut) ou suivant (Bas). Vous pouvez vous déplacer plus rapidement dans vos listes de pistes musicales en appuyant sur le bouton Haut ou Bas et en tournant simultanément le jog-wheel.

8.11. Commande Cue to Mix

Utilisez la commande Cue to Mix pour régler le niveau de la piste auquel vous insérez un point Cue, en fonction de l'effet général de votre mix tel qu'il ressort dans votre casque ou des haut-parleurs. Le côté **Cue** de cette commande représente la platine sélectionnée pour insérer un point Cue ; le côté **Mix** correspond au mixage qui est joué pour le public.

8.12. Commandes d'égalisation

Utilisez les commandes d'égalisation (**Bass**, **Medium** et **Treble**) de chaque platine pour personnaliser la couleur de vos mixes musicaux. Par exemple :

- Rendez vos morceaux plus dansants en renforçant les graves (les fréquences graves fournissent le tempo de la danse).
- Remixez vos pistes en relevant les mediums (les fréquences associées aux voix) sur une piste et en associant cette première piste à un autre morceau joué sur l'autre platine, sur laquelle vous avez coupé les mediums.

Vous pouvez également jouer sur les graves pour créer des transitions entre deux morceaux :

- Synchronisez les 2 pistes.
- Coupez complètement les mediums et les aigus sur les deux platines, en ne laissant que le beat associé aux graves.
- Déplacez le curseur crossfader de la première platine vers la seconde, tout en rétablissant les mediums et les aigus.

9. PRINCIPES FONDAMENTAUX DE DJING

Pour en savoir plus sur la manière d'utiliser le logiciel de mixage VirtualDJ fourni, reportez-vous au manuel de l'utilisateur de VirtualDJ, disponible sur le CD-ROM d'installation de votre DJ Console Mk4 ou en téléchargement sur le site Web d'assistance technique d'Hercules (<http://ts.hercules.com>).

Avant tout, les fichiers audio contenus dans votre bibliothèque de musique doivent être analysés par le logiciel VirtualDJ, qui déterminera les valeurs de BPM (battements par minute) de vos morceaux. Parce que le mixage de pistes musicales nécessite de synchroniser leurs rythmes, vous devez sélectionner les pistes dont les valeurs de BPM sont similaires, afin d'obtenir une transition transparente d'un morceau à l'autre. Vous pouvez aussi choisir de mixer un morceau avec un autre morceau dont la valeur de BPM correspond à la moitié ou au double de la sienne (60 BPM et 120 BPM, par exemple), ce qui vous permet également de créer une transition relativement fluide.

L'analyse de vos fichiers audio par VirtualDJ afin de déterminer leurs valeurs de BPM peut prendre un certain temps, notamment si vous possédez un grand nombre de morceaux. Il est donc recommandé d'effectuer cette analyse avant votre fête. Durant son exécution, ce processus consomme beaucoup de ressources de votre système. Nous vous conseillons par conséquent d'analyser l'ensemble du contenu de votre bibliothèque musicale durant la nuit, par exemple.

Le logiciel VirtualDJ vous permet de créer des "dossiers virtuels". Pour créer un dossier virtuel, cliquez sur l'icône rouge de "dossier virtuel" sur votre interface, puis donnez un titre à votre nouveau dossier. Un dossier virtuel contient une collection de raccourcis vers vos pistes, offrant un accès rapide au groupe de morceaux que vous avez sélectionné, sur le principe d'une playlist. Lorsque vous faites glisser une piste audio vers un dossier virtuel, le fichier n'est pas physiquement déplacé vers ce dossier, mais vous créez un raccourci vers l'emplacement dans lequel le morceau est stocké. Ceci est très pratique pour préparer des groupes de morceaux destinés à vos sessions de mixage, et vous êtes ainsi assuré que les groupes de pistes contenus dans vos dossiers virtuels présentent des valeurs de BPM similaires. Vous pouvez utiliser l'explorateur de fichiers du logiciel VirtualDJ pour parcourir vos morceaux, ou la fonction Rechercher afin de trouver des pistes spécifiques, puis de les faire glisser et de les déposer dans vos différents dossiers virtuels.

Lorsque la platine A joue un morceau entendu par l'assistance, le DJ appuie sur le bouton **Listen B** de la DJ Console Mk4 et utilise son casque afin d'écouter et de caler le morceau suivant avant de le faire entendre au public. Le DJ peut ajuster le pitch (la hauteur tonale) du morceau, à l'aide des molettes de pitch et des boutons **Pitch Bend**, et ainsi aligner correctement son rythme sur celui du morceau joué par la platine A. Lorsque ce dernier approche de sa fin, le DJ commence à déplacer le curseur crossfader vers la platine B (il peut également utiliser les régulateurs de volume de chaque platine pour faciliter la transition), de manière à ce que le public entende progressivement de plus en plus le morceau joué par la platine B dans le mix. Le DJ peut aussi modifier l'égalisation sur chaque platine pour rendre la transition plus fluide entre les deux pistes. Par exemple : s'il réduit les médiums et les aigus sur une platine, les graves (y compris le beat du morceau) seront les principales fréquences entendues par le public lorsque le premier morceau se fonda graduellement dans le second.

Lorsque les platines jouent les morceaux sélectionnés, le DJ peut également utiliser les effets et les boucles de la DJ Console Mk4 pour mettre en relief différentes parties de ses morceaux ou de ses mixes, ou pour faire monter l'adrénaline parmi l'assistance et l'inciter à rester sur la piste de danse. Les possibilités de création sont illimitées, et avec un peu de pratique, vous mixerez très vite comme un vrai pro !

10. CONFIGURATION EN MODE MIDI

Votre DJ Console Mk4 peut être utilisée comme un contrôleur MIDI : ses boutons, molettes, curseurs et jog-wheels peuvent envoyer des signaux MIDI qui seront interprétés par un logiciel compatible MIDI. Dans le logiciel prenant en charge les commandes MIDI, vous devez préalablement sélectionner la DJ Console Mk4 en tant que contrôleur MIDI.

3 types de signaux peuvent être envoyés : simples instructions (statut appuyé ou relâché) pour les boutons, gammes de valeur (de 0 à 127, en fonction de la position) pour les 6 molettes de réglage Treble/Medium/Bass et les 3 curseurs, et enfin modificateurs de vitesses variables (la valeur variant en fonction de la vitesse de rotation) pour les 2 molettes de pitch et les 2 jog-wheels.

De nombreuses applications logicielles de musique intégrant un contrôle MIDI comprennent un « mode d'apprentissage » (learning mode) : appuyez simplement sur un bouton, tournez une molette ou un jog-wheel ou déplacez un curseur sur votre DJ Console Mk4 afin d'associer la commande correspondante à une commande dans le logiciel. Parmi les applications les plus connues intégrant un mode d'apprentissage des commandes MIDI figurent : Native Instruments Traktor, Ableton Live, Mixvibes et Image Line Deckadance.

Entrée MIDI

Commande	Type de commande MIDI	Commande MIDI (décimal)	Type de commande	Valeurs MIDI (décimal)	Commande	Type de commande MIDI	Commande MIDI (décimal)	Type de commande	Valeurs MIDI (décimal)
K1_DA	Note On/Note Off	1	Button-Toggling Output	"127" : Pressed - "0" : Released	K2_DA	Note On/Note Off	2	Button-Toggling Output	"127" : Pressed - "0" : Released
K3_DA	Note On/Note Off	3	Button-Toggling Output	"127" : Pressed - "0" : Released	K4_DA	Note On/Note Off	4	Button-Toggling Output	"127" : Pressed - "0" : Released
SHIFTED_K1_D A	Note On/Note Off	5	Button-Toggling Output	"127" : Pressed - "0" : Released	SHIFTED_K2_D A	Note On/Note Off	6	Button-Toggling Output	"127" : Pressed - "0" : Released
SHIFTED_K3_D A	Note On/Note Off	7	Button-Toggling Output	"127" : Pressed - "0" : Released	SHIFTED_K4_D A	Note On/Note Off	8	Button-Toggling Output	"127" : Pressed - "0" : Released
Shift_DA	Note On/Note Off	9	Button-Toggling Output	"127" : Pressed - "0" : Released	PBM_DA	Note On/Note Off	10	Button-Toggling Output	"127" : Pressed - "0" : Released
PBP_DA	Note On/Note Off	11	Button-Toggling Output	"127" : Pressed - "0" : Released	Prev_DA	Note On/Note Off	12	Button-Toggling Output	"127" : Pressed - "0" : Released
Next_DA	Note On/Note Off	13	Button-Toggling Output	"127" : Pressed - "0" : Released	Cue_DA	Note On/Note Off	14	Button-Toggling Output	"127" : Pressed - "0" : Released
Play_DA	Note On/Note Off	15	Button-Toggling Output	"127" : Pressed - "0" : Released	Listen_DA	Note On/Note Off	16	Button-Toggling Output	"127" : Pressed - "0" : Released
Load_DA	Note On/Note Off	17	Button-Toggling Output	"127" : Pressed - "0" : Released	Sync_DA	Note On/Note Off	18	Button-Toggling Output	"127" : Pressed - "0" : Released
Source_DA	Note On/Note Off	19	Button-Toggling Output	"127" : Pressed - "0" : Released	Shift_State_DA	Note On/Note Off	20	Button-Toggling Output	"127" : Pressed - "0" : Released
K1_DB	Note	21	Button-	"127" : :	K2_DB	Note	22	Button-	"127" : :

DJ CONSOLE MK4

	On/Note Off		Toggling Output	Pressed – "0" : Released		On/Note Off		Toggling Output	Pressed – "0" : Released
K3_DB	Note On/Note Off	23	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released	K4_DB	Note On/Note Off	24	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
SHIFTED_K1_D B	Note On/Note Off	25	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released	SHIFTED_K2_D B	Note On/Note Off	26	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
SHIFTED_K3_D B	Note On/Note Off	27	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released	SHIFTED_K4_D B	Note On/Note Off	28	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
Shift_DB	Note On/Note Off	29	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released	PBM_DB	Note On/Note Off	30	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
PBP_DB	Note On/Note Off	31	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released	Prev_DB	Note On/Note Off	32	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
Next_DB	Note On/Note Off	33	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released	Cue_DB	Note On/Note Off	34	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
Play_DB	Note On/Note Off	35	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released	Listen_DB	Note On/Note Off	36	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
Load_DB	Note On/Note Off	37	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released	Sync_DB	Note On/Note Off	38	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
Source_DB	Note On/Note Off	39	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released	Shift_State_DB	Note On/Note Off	40	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
Menu_U	Note On/Note Off	41	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released	Menu_D	Note On/Note Off	42	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
Files	Note On/Note Off	43	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released	Folders	Note On/Note Off	44	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
Scratch	Note On/Note Off	45	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released	JOG_DA	Control Change	48	Incremental – Coarse (128 values)	127 > 64 : CCW Slow > Fast 1 > 63 : CW Slow > Fast
JOG_DB	Control Change	49	Incremental – Coarse (128 values)	127 > 64 : CCW Slow > Fast 1 > 63 : CW Slow > Fast	PITCH_DA	Control Change	50	Incremental – Coarse (128 values)	127 > 64 : CCW Slow > Fast 1 > 63 : CW Slow > Fast
PITCH_DB	Control Change	51	Incremental – Coarse (128 values)	127 > 64 : CCW Slow > Fast 1 > 63 : CW Slow > Fast	VOL_DA	Control Change	52	Analog – Coarse (128 values)	0 > 127 : Full Down > Full Up
TREBLE_DA	Control Change	53	Analog – Coarse (128 values)	0 > 127 : Full CW : Full CCW	MEDIUM_DA	Control Change	54	Analog – Coarse (128 values)	0 > 127 : Full CW : Full CCW
BASS_DA	Control Change	55	Analog – Coarse (128 values)	0 > 127 : Full CW : Full CCW	XFADER	Control Change	56	Analog – Coarse (128 values)	0 > 127 : Full Left > Full Right
VOL_DB	Control Change	57	Analog – Coarse (128 values)	0 > 127 : Full Down > Full Up	TREBLE_DB	Control Change	58	Analog – Coarse (128 values)	0 > 127 : Full CW : Full CCW
MEDIUM_DB	Control Change	59	Analog – Coarse (128 values)	0 > 127 : Full CW : Full CCW	BASS_DB	Control Change	60	Analog – Coarse (128 values)	0 > 127 : Full CW : Full CCW
CUE2Mix	Control Change	61	Analog – Coarse (128 values)	0 > 127 : Full CW : Full CCW					

Sortie MIDI

Commande	Type de commande MIDI	Commande MIDI (décimal)	Type de commande	Valeurs MIDI (décimal)	Commande	Type de commande MIDI	Commande MIDI (décimal)	Type de commande	Valeurs MIDI (décimal)
K1_DA	Note On/Note Off	1	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON	K2_DA	Note On/Note Off	2	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
K3_DA	Note On/Note Off	3	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON	K4_DA	Note On/Note Off	4	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
SHIFTED_K1_D A	Note On/Note Off	5	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON	SHIFTED_K2_DA	Note On/Note Off	6	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
SHIFTED_K3_D A	Note On/Note Off	7	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON	SHIFTED_K4_DA	Note On/Note Off	8	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
Shift_DA	Note On/Note Off	9	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON	PBM_DA	Note On/Note Off	10	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
PBP_DA	Note On/Note Off	11	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON	Cue_DA	Note On/Note Off	14	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
Play_DA	Note On/Note Off	15	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON	Listen_DA	Note On/Note Off	16	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
Sync_DA	Note On/Note Off	18	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON	Source_DA	Note On/Note Off	19	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
K1_DB	Note On/Note Off	21	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON	K2_DB	Note On/Note Off	22	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
K3_DB	Note On/Note Off	23	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON	K4_DB	Note On/Note Off	24	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
SHIFTED_K1_D B	Note On/Note Off	25	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON	SHIFTED_K2_DB	Note On/Note Off	26	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
SHIFTED_K3_D B	Note On/Note Off	27	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON	SHIFTED_K4_DB	Note On/Note Off	28	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
PBM_DB	Note On/Note Off	30	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON	PBP_DB	Note On/Note Off	31	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
Cue_DB	Note On/Note Off	34	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON	Play_DB	Note On/Note Off	35	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
Listen_DB	Note On/Note Off	36	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON	Sync_DB	Note On/Note Off	38	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
Source_DB	Note On/Note Off	39	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON	Files	Note On/Note Off	43	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
Folders	Note On/Note Off	44	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON	Scratch	Note On/Note Off	45	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
Blink_K1_DA	Note On/Note Off	49	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON	Blink_K2_DA	Note On/Note Off	50	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
Blink_K3_DA	Note On/Note Off	51	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON	Blink_K4_DA	Note On/Note Off	52	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
Blink_SHIFTED_K1_DA	Note On/Note Off	53	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON	Blink_SHIFTED_K2_DA	Note On/Note Off	54	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
Blink_SHIFTED_K3_DA	Note On/Note Off	55	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON	Blink_SHIFTED_K4_DA	Note On/Note Off	56	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
Blink_PBM_DA	Note On/Note Off	58	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON	Blink_PBP_DA	Note On/Note Off	59	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
Blink_Cue_DA	Note On/Note Off	62	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON	Blink_Play_DA	Note On/Note Off	63	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
Blink_Listen_DA	Note On/Note Off	64	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON	Blink_Sync_DA	Note On/Note Off	66	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
Blink_Source_D A	Note On/Note	67	LED Toggling	0 : OFF – 127: ON	Blink_K1_DB	Note On/Note	69	LED Toggling	0 : OFF – 127: ON

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

DJ CONSOLE MK4

Blink_K2_DB	Off Note On/Note Off	70	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON	Blink_K3_DB	Off Note On/Note Off	71	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
Blink_K4_DB	Note On/Note Off	72	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON	Blink_SHIFTED_K1_DB	Note On/Note Off	73	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
Blink_SHIFTED_K2_DB	Note On/Note Off	74	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON	Blink_SHIFTED_K3_DB	Note On/Note Off	75	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
Blink_SHIFTED_K4_DB	Note On/Note Off	76	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON	Blink_PBM_DB	Note On/Note Off	78	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
Blink_PBP_DB	Note On/Note Off	79	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON	Blink_Cue_DB	Note On/Note Off	82	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
Blink_Play_DB	Note On/Note Off	83	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON	Blink_Listen_D B	Note On/Note Off	84	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
Blink_Sync_DB	Note On/Note Off	86	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON	Blink_Source_D B	Note On/Note Off	87	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
Blink_Files	Note On/Note Off	91	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON	Blink_Folders	Note On/Note Off	92	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
Blink_Scratch	Note On/Note Off	93	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON	Update_All_Con trois	Control Change	127	Control Input	0 : OFF – 127: ON

11. FAQ

1. Puis-je utiliser la DJ Console Mk4 avec un autre logiciel que celui qui est fourni avec ?

Oui. Parce que votre DJ Console Mk4 peut fonctionner en tant que contrôleur MIDI et envoyer des commandes MIDI, elle peut être utilisée avec n'importe quel logiciel acceptant les commandes MIDI. Référez-vous au chapitre [10. Configuration en mode MIDI](#).

2. Puis-je utiliser la DJ Console Mk4 sans ordinateur ?

Non, la DJ Console Mk4 ne peut fonctionner que si elle est reliée à un ordinateur.

3. Puis-je mixer directement à partir d'un CD audio dans le logiciel de DJing ?

Oui, le logiciel VirtualDJ vous permet de mixer directement un CD audio depuis votre lecteur CD/DVD-ROM. Il vous suffit de charger les morceaux audio du CD dans votre playlist sur l'une des platines de la DJ Console Mk4, comme s'il s'agissait d'un fichier audio, et vous pourrez immédiatement les intégrer à votre mix.

4. Est-ce que la DJ Console Mk4 fonctionne lorsqu'elle est connectée à l'aide d'un hub USB ?

Oui, tant que l'alimentation du hub USB est connectée.

5. Puis-je enregistrer les mixes que je crée avec la DJ Console Mk4 dans un fichier audio ?

Oui, vous pouvez enregistrer votre mix en cliquant sur le bouton **REC** dans le logiciel VirtualDJ.

12. ASSISTANCE TECHNIQUE

Si vous rencontrez un problème avec votre produit, rendez-vous sur le site <http://ts.hercules.com> et sélectionnez votre langue. Vous aurez alors accès à différents services (Foire Aux Questions (FAQ), dernières versions des pilotes et logiciels) susceptibles de résoudre votre problème. Si le problème persiste, vous pouvez contacter le support technique des produits Hercules (« Support Technique ») :

Par e-mail :

Pour bénéficier du support technique par e-mail, vous devez d'abord vous enregistrer en ligne. Les informations fournies vont permettre aux techniciens de résoudre plus rapidement votre problème.

Cliquez sur **Enregistrement** à gauche de la page Support technique et suivez les instructions à l'écran.

Si vous êtes déjà enregistré, renseignez les champs **Nom d'utilisateur** et **Mot de passe** puis cliquez sur **Connexion**.

Par téléphone (si vous n'avez pas d'accès Internet) :

Canada	1-866-889-2181 Gratuit	Du lundi au vendredi de 7h à 11h et de 12h à 16h Le samedi de 8h à 14h Le dimanche de 8h à 10h (heure de l'Est)
France	02 99 93 21 33 Numéro fixe France Telecom non surtaxé. Tarif selon opérateur	Du lundi au vendredi de 13h à 17h et de 18h à 22h Le samedi de 9h à 13h et de 14h à 20h Le dimanche de 10h à 13h et de 14h à 17h
Suisse	0842 000 022 Tarif d'une communication locale	Du lundi au vendredi de 13h à 17h et de 18h à 22h Le samedi de 9h à 13h et de 14h à 20h Le dimanche de 10h à 13h et de 14h à 17h
Belgique	078 16 60 56 Tarif d'une communication nationale	Du lundi au vendredi de 13h à 17h et de 18h à 22h Le samedi de 9h à 13h et de 14h à 20h Le dimanche de 10h à 13h et de 14h à 17h

* Tarif indicatif (hors coût de mise en relation)

12.1. Informations relatives à la garantie

Dans le monde entier, Guillemot Corporation S.A. (« Guillemot ») garantit au consommateur que le présent produit Hercules est exempt de défauts matériels et de vices de fabrication, et ce, pour une période de deux (2) ans à compter de la date d'achat d'origine. Si, au cours de la période de garantie, le produit semble défectueux, contactez immédiatement le Support Technique qui vous indiquera la procédure à suivre. Si le défaut est confirmé, le produit devra être retourné à son lieu d'achat (ou tout autre lieu indiqué par le Support Technique).

Dans le cadre de la garantie, le consommateur bénéficiera, au choix du Support Technique, du remplacement ou de la réparation du produit défectueux. Lorsque la loi applicable l'autorise, toute responsabilité de Guillemot et ses filiales (y compris pour les dommages indirects) se limite à la réparation ou au remplacement du produit Hercules. Les droits légaux du consommateur au titre de la législation applicable à la vente de biens de consommation ne sont pas affectés par la présente garantie.

Cette garantie ne s'appliquera pas : (1) si le produit a été modifié, ouvert, altéré, ou a subi des dommages résultant d'une utilisation inappropriée ou abusive, d'une négligence, d'un accident, de l'usure normale, ou de toute autre cause non liée à un défaut matériel ou à un vice de fabrication ; (2) en cas de non-respect des instructions du Support Technique ; (3) aux logiciels non-édités par Guillemot, lesdits logiciels faisant l'objet d'une garantie spécifique accordée par leurs éditeurs.

12.2. Stipulations additionnelles à la garantie

Aux États-Unis d'Amérique et au Canada, cette garantie est limitée au mécanisme interne et au boîtier externe du produit. Toute garantie implicite applicable, incluant les garanties de qualité marchande ou d'adaptation à un usage particulier, est limitée à deux (2) ans à compter de la date d'achat et soumise aux conditions de la présente garantie limitée. En aucun cas, Guillemot Corporation S.A. ou ses sociétés affiliées ne sauraient être tenues responsables envers qui que ce soit de tous dommages indirects ou dommages accessoires résultant du non-respect des garanties expresses ou implicites. Certains États/Provinces n'autorisent pas la limitation sur la durée d'une garantie implicite, ou l'exclusion ou la limitation de responsabilité pour les dommages indirects ou accessoires, de sorte que les limitations ou exclusions ci-dessus peuvent ne pas vous être applicables. Cette garantie vous confère des droits spécifiques ; vous pouvez également bénéficier d'autres droits qui peuvent différer d'un État/Province à l'autre.

Marques commerciales

Hercules® est une marque commerciale de Guillemot Corporation S.A. Intel® et Pentium® sont des marques commerciales déposées d'Intel Corporation. Microsoft®, Windows®, XP®, Vista® et 7™ sont des marques commerciales déposées ou des marques commerciales de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Mac et Mac OS sont des marques commerciales d'Apple Inc., déposées aux États-Unis et dans d'autres pays. VirtualDJ™ est une marque commerciale d'Atomix Productions. Toutes les autres marques commerciales et tous les autres noms commerciaux sont dûment respectés dans le présent document et restent la propriété de leurs propriétaires respectifs. Les illustrations ne sont pas contractuelles. Le contenu, les illustrations et les spécifications du présent document pourront être modifiés sans notification préalable et peuvent différer d'un pays à l'autre.

Déclaration de conformité

UTILISATEURS EUROPÉENS :

Cet appareil a été testé et est conforme à la Directive 89/336/CEE du Conseil du 3 mai 1989 concernant le rapprochement des législations des États membres relatives à la compatibilité électromagnétique, modifiée par la Directive 93/68/CEE. Le fonctionnement de ce matériel dans un environnement résidentiel provoque parfois des interférences radioélectriques ; il incombe dans ce cas à l'utilisateur d'y remédier.

UTILISATEURS CANADIENS :

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

En cas de dysfonctionnement en cours d'utilisation dû à une décharge d'électricité statique, quittez le logiciel, et déconnectez l'appareil de l'ordinateur. Pour réutiliser normalement l'appareil, rebranchez-le sur l'ordinateur, puis relancez le logiciel.

Copyright

© 2010 Guillemot Corporation S.A. Tous droits réservés.

Aucune partie de ce manuel ne peut être reproduite, résumée, transmise, transcrite, stockée dans un système de recherche, ou traduite en toute langue ou langage informatique, à quelque fin ou par quelque moyen que ce soit, électronique, mécanique, magnétique, manuel, par le biais de photocopies, d'enregistrements, ou autres, sans l'autorisation expresse et écrite de Guillemot Corporation S.A.

Responsabilité limitée

Guillemot Corporation S.A. se réserve le droit de modifier les spécifications à tout moment sans préavis. Les informations fournies dans ce document sont censées être précises et fiables. Cependant Guillemot Corporation S.A. n'assume aucune responsabilité concernant leur utilisation, ni leur contrefaçon ou les autres droits des tiers résultant de leur utilisation. Ce produit peut exister en version simplifiée ou spéciale, notamment pour les fabricants de PC et les assembleurs. Il se peut que certaines fonctions décrites dans ce manuel ne soient pas disponibles dans la version que vous possédez. Autant que possible, le CD-ROM d'installation contiendra un fichier README.TXT dans lequel seront détaillées les différences entre le produit installé et le produit décrit dans la présente documentation.

Contrat de licence utilisateur final

IMPORTANT : veuillez lire attentivement le Présent Contrat de licence. Le Logiciel est concédé sous licence, et non vendu à l'utilisateur, pour un emploi respectant les termes du Présent Contrat. Vous vous engagez à respecter les termes et les conditions du Présent Contrat. Si vous êtes en désaccord avec les termes et les conditions du Présent Contrat, veuillez retourner le Logiciel et tout ce qui l'accompagne dans les 15 jours qui suivent la date de votre achat à l'endroit où vous l'avez acheté.

La propriété du Logiciel (dénommé « le Logiciel » ci-dessus et ci-après) reste acquise à Guillemot Corporation S.A. Tous droits réservés. Le terme « Logiciel » inclut les programmes exécutables, gestionnaires, bibliothèques, fichiers de données et toute documentation associée aux programmes. Hercules Technologies n'accorde qu'un droit d'utilisation du Logiciel. L'acquéreur accepte les termes et les conditions du Présent Contrat concernant les droits d'auteur et tout autre droit de propriété concernant les autres logiciels contenus dans le produit.

Guillemot Corporation S.A. se réserve le droit d'annuler le Présent Contrat en cas de non-respect de celui-ci. En cas de résiliation du Présent Contrat, l'acquéreur s'engage à renvoyer le Logiciel à Guillemot Corporation S.A. ainsi que toutes les copies.

License :

1. La licence est accordée à l'acquéreur d'origine seulement. Guillemot Corporation S.A. reste propriétaire et titulaire du Logiciel et se réserve tous les droits qui ne sont pas expressément accordés par le Présent Contrat. L'utilisateur n'a pas le droit de sous-louer ses droits concédés par le Présent Contrat. Le transfert de cette licence est autorisé à condition que l'acquéreur d'origine ne conserve aucune partie du Logiciel et que le cessionnaire lise et accepte les termes et conditions du Présent Contrat.
2. L'acquéreur peut utiliser le Logiciel sur un seul ordinateur en même temps. La partie assimilable du Logiciel peut être copiée vers un autre ordinateur à condition que le Logiciel soit effacé du premier ordinateur et qu'il soit impossible d'utiliser le Logiciel sur plusieurs machines en même temps.
3. L'acquéreur reconnaît et accepte le copyright appartenant à Guillemot Corporation S.A. Le copyright ne doit en aucun cas être enlevé du Logiciel ou d'une copie du Logiciel, de toute documentation, écrite ou électronique, accompagnant le Logiciel.
4. La licence octroie à l'utilisateur le droit de faire une (1) copie d'archivage de la partie assimilable du Logiciel à condition que le copyright du Logiciel soit également copié.
5. Sauf dans les limites permises expressément par le Présent Contrat, l'acquéreur ne peut pas s'engager à, ni permettre à un tiers de s'engager à : fournir ou divulguer le Logiciel à des tiers ; rendre possible l'utilisation du Logiciel par plus d'un ordinateur en même temps ; faire des modifications ou des copies de quelque sorte que ce soit ; désassembler, décompiler ou modifier le Logiciel d'une quelconque manière ou essayer d'obtenir des informations relatives à l'utilisation du Logiciel n'étant pas accessibles à l'utilisateur ; faire des copies ou des traductions du Manuel de l'utilisateur.

RECOMMANDATION RELATIVE A LA PROTECTION DE L'ENVIRONNEMENT



En fin de vie, ce produit ne doit pas être éliminé avec les déchets ménagers normaux mais déposé à un point de collecte des déchets d'équipements électriques et électroniques en vue de son recyclage.

Ceci est confirmé par le symbole figurant sur le produit, le manuel utilisateur ou l'emballage.

En fonction de leurs caractéristiques, les matériaux peuvent être recyclés. Par le recyclage et par les autres formes de valorisation des déchets d'équipements électriques et électroniques, vous contribuez de manière significative à la protection de l'environnement.

Veuillez consulter les autorités locales qui vous indiqueront le point de collecte concerné.