

INDICE

1.	INTRODUZIONE	2
2.	REQUISITI MINIMI DI SISTEMA	2
3.	INSTALLAZIONE	3
3.1.	Installazione di driver e software	3
3.1.1.	Installazione in Windows 7 / Vista.....	4
3.1.2.	Installazione in Windows XP.....	6
3.1.3.	Installazione su Mac.....	7
3.2.	Collegare e scollegare la tua DJ Console Mk4	9
4.	INTRODUZIONE	10
4.1.	Il pannello superiore	10
4.2.	Il pannello posteriore	11
4.3.	Il pannello frontale	12
4.4.	La skin e la sotto-skin del pannello superiore	13
5.	IL PANNELLO DI CONTROLLO DI DJ CONSOLE MK4	15
5.1.	Accedere al pannello di controllo su PC.....	15
5.2.	Accedere al pannello di controllo su Mac.....	16
5.3.	Funzionamento del pannello di controllo di DJ Console Mk4	16
5.3.1.	Impostazioni generali del pannello di controllo.....	16
5.3.2.	Scheda Principale	17
5.3.3.	Scheda ASIO (non disponibile su Mac).....	17
5.3.4.	Scheda Avanzate	18
5.3.5.	Scheda Info su	19
6.	OPZIONI DELLE USCITE	19
6.1.	Collegare gli altoparlanti e/o un mixer esterno alla tua DJ Console Mk4.....	19
6.2.	Collegamento delle cuffie	20
7.	OPZIONI DEGLI INGRESSI	20
7.1.	Collegamento di sorgenti sonore esterne.....	20
7.2.	Collegamento di un microfono	21
8.	FUNZIONI DI DJ CONSOLE MK4	22
8.1.	Manopole rotanti	22
8.2.	Fader (slider)	22
8.3.	Pulsanti Play/Pausa e Cue	23
8.4.	Pulsanti Avanti e Indietro veloce	23
8.5.	Impostazioni della tonalità	23
8.6.	Pulsanti Source.....	23
8.7.	Pulsante Shift (per loop/effetti), e pulsanti 1-4	24
8.8.	Pulsanti Load A / Load B	24
8.9.	Pulsanti Listen A / Listen B.....	24
8.10.	Pulsanti di navigazione: Su e Giù.....	24
8.11.	Manopola Cue to Mix.....	25
8.12.	Manopole di equalizzazione	25
9.	I FONDAMENTALI DEL DJ	25
10.	CONFIGURAZIONE IN MODALITÀ MIDI	27
11.	RISPOSTE ALLE DOMANDE PIÙ FREQUENTI	30
12.	ASSISTENZA TECNICA	31
12.1.	Informazioni sulla garanzia.....	31
	NORME PER LA SALVAGUARDIA DELL'AMBIENTE	32

DJ CONSOLE MK4

1. INTRODUZIONE

DJ Console Mk4 è un controller DJ che spalanca le porte dei mix musicali al tuo computer. Intuitiva e divertente da usare, DJ Console Mk4 ti permette di aggiungere il tuo tocco personale alla tua musica preferita, condividendola con gli amici per organizzare sensazionali feste o per creare mix ricchi di creatività.

DJ Console Mk4 è accompagnata da una versione dedicata del software di mixaggio VirtualDJ, sia PC che Mac compatibile. Dotato di molteplici utili caratteristiche e svariate funzioni di mixaggio, VirtualDJ ti permette di mixare, in tutta semplicità, come un vero professionista!

DJ Console Mk4 lavora con file audio digitali, compresi gli MP3. Vorremmo focalizzare la tua attenzione sul fatto che le creazioni musicali sono protette da copyright, e ti invitiamo a rispettare tutte le leggi vigenti in materia. Ti incoraggiamo vivamente a sostenere gli artisti acquistandone le opere secondo canali legali.

2. REQUISITI MINIMI DI SISTEMA

PC:

- PC desktop/portatile con processore Intel Pentium III/Athlon 1,5GHz o compatibile o superiore
- Sistema operativo: Microsoft Windows XP® / Vista® / 7™ (32 o 64-bit)
- 1GB di RAM
- Porta USB libera, alimentata tramite bus: USB 2.0 (consigliata) o USB 1.1
- Cuffie o altoparlanti amplificati
- Lettore CD-ROM o DVD-ROM
- Scheda video in grado di supportare la risoluzione 1024 x 768
- Connessione a internet (vivamente consigliata) + 100MB di spazio libero su hard disk per l'installazione delle applicazioni

Mac:

- Mac desktop/portatile con processore a 1,5 GHz (Serie G4, G5, Core Duo) o superiore
- Sistema operativo: Mac OS 10.5 / 10.6
- 1GB di RAM
- Porta USB libera, alimentata tramite bus: USB 2.0 (consigliata) o USB 1.1
- Cuffie o altoparlanti amplificati
- Lettore CD-ROM o DVD-ROM
- Scheda video in grado di supportare la risoluzione 1024 x 768
- Connessione a internet (vivamente consigliata) + 100MB di spazio libero su hard disk per l'installazione delle applicazioni

3. INSTALLAZIONE

3.1. Installazione di driver e software



Se stai utilizzando un Mac, prima di inserire il CD-ROM di installazione nel tuo Mac, assicurati che il tuo account utente in Mac OS sia impostato come Amministratore. Non installare la DJ Console Mk4 tramite un account Ospite: l'installazione non avverrà correttamente, in quanto, per installare il software VirtualDJ, devi disporre dell'autorizzazione a scrivere nella cartella **Documents**.



- Inserisci il CD-ROM di installazione nel tuo lettore CD-ROM.

Apparirà automaticamente il menu di installazione della tua DJ Console Mk4.

- Clicca su **Installa DJ Console Mk4**.

Se il menu non dovesse avviarsi automaticamente:

PC:

- Fai doppio clic su **Risorse del computer** (Windows XP) o **Computer** (Windows Vista / 7).

- Fai doppio clic sull'icona del CD-ROM.

- Fai doppio clic sul file di installazione.

Mac:

- Apri il tuo **Finder**.

- Fai doppio clic sull'icona del CD-ROM.

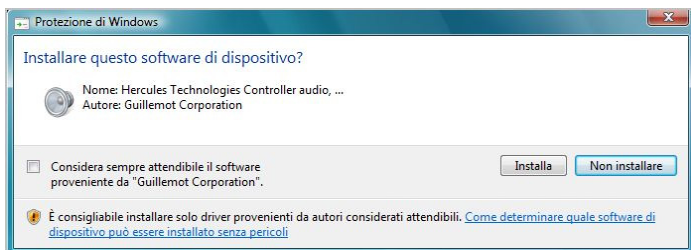
- Fai doppio clic sul file di installazione.



- Clicca sull'opzione di installazione dei driver di DJ Console Mk4 e segui le istruzioni che appaiono sullo schermo.

3.1.1. Installazione in Windows 7 / Vista

Dopo che i file saranno stati copiati nel tuo computer, verranno installati i driver. Windows visualizzerà tre domande, una dopo l'altra, riguardanti l'installazione dei vari componenti.



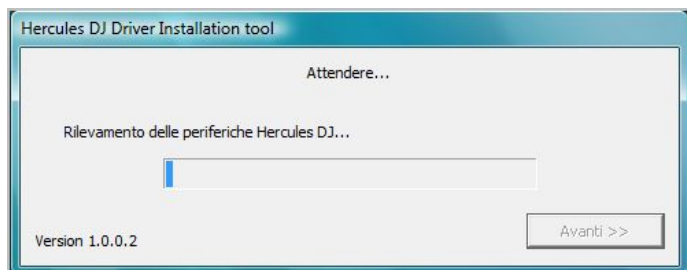
- Per iniziare l'installazione, accetta l'installazione di tutti i software proposti.

Comparirà una finestra di dialogo, che ti chiederà di collegare la tua DJ Console Mk4 alla porta USB del tuo computer.



- Collega DJ Console Mk4 alla porta USB del tuo computer, quindi clicca su **Avanti**.

Il tuo computer individuerà automaticamente DJ Console Mk4 e completerà la procedura di installazione dei driver necessari.





Ricorda che l'installazione dei driver potrebbero richiedere diverso tempo, a seconda delle prestazioni del tuo computer. Lascia che l'installazione prosegua e segui le istruzioni che compaiono sullo schermo.

A installazione completata, comparirà un avviso.

L'icona DJ Console Mk4 comparirà nella Barra delle Applicazioni di Windows, accanto all'orologio, indicandoti che la tua DJ Console Mk4 è stata installata correttamente ed è pronta all'uso:



In Windows 7, per accettare che l'icona di DJ Console Mk4 compaia nella Barra delle Applicazioni di Windows, dovrai cliccare sulla Barra stessa.

A installazione completata, comparirà un avviso.

Ora puoi installare nel tuo computer il programma di mixaggio VirtualDJ DJC Edition:



- Nel menu di installazione, clicca su **Installa VirtualDJ DJC Edition** e segui le istruzioni che appariranno sullo schermo.

Il software verrà installato nel tuo computer. A installazione completata, sul tuo desktop comparirà l'icona di VirtualDJ.

- Fai doppio clic sull'icona di VirtualDJ ed inserisci il codice seriale di VirtualDJ, quindi clicca su **OK**. Il codice seriale di VirtualDJ è riportato su un adesivo con un codice a barre, presente sulla parte inferiore della tua DJ Console Mk4. Il formato del codice seriale di VirtualDJ è il seguente: XXXX-XXXX-XXXX/Mk4.

Per ulteriori informazioni sulla configurazione della tua DJ Console Mk4, ti preghiamo di consultare il capitolo 5. Il pannello di controllo di DJ Console Mk4.

3.1.2. Installazione in Windows XP

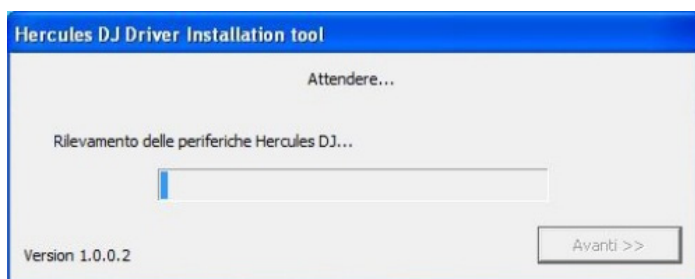
Non appena i file saranno stati copiati nel tuo computer, verranno installati i driver.

Apparirà una finestra di dialogo, che ti chiederà di collegare la DJ Console Mk4 alla porta USB del tuo computer.



- Collega la DJ Console Mk4 alla porta USB del tuo computer, quindi clicca su **Avanti**.

Il tuo computer individuerà automaticamente la DJ Console Mk4 e completerà la procedura di installazione dei driver necessari.



NOTA: Non interagire con alcuna finestra di Windows sull'individuazione di nuovo hardware che possa comparire durante la procedura di installazione; queste finestre scompariranno autonomamente entro pochi istanti.



Ricorda che l'installazione dei driver potrebbero richiedere diverso tempo, a seconda delle prestazioni del tuo computer. Lascia che l'installazione prosegua e segui le istruzioni che compaiono sullo schermo.

A installazione completata, comparirà un avviso.

Nella tua Barra delle Applicazioni di Windows apparirà l'icona DJ Console Mk4, accanto all'orologio; ciò significa che la DJ Console Mk4 è installata e pronta all'uso:



Ora puoi installare nel tuo computer il programma di mixaggio VirtualDJ DJC Edition:



- Nel menu di installazione, clicca su **Installa VirtualDJ DJC Edition** e segui le istruzioni che appariranno sullo schermo.

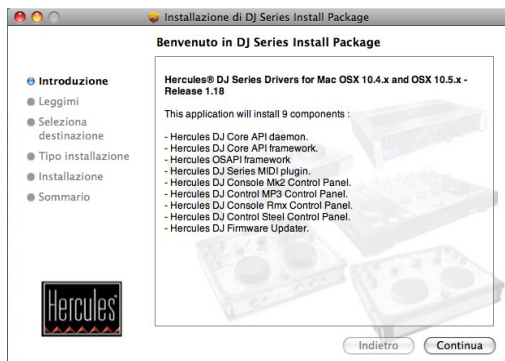
Il software verrà installato nel tuo computer. A installazione completata, sul tuo desktop comparirà l'icona di VirtualDJ.

- Fai doppio clic sull'icona di VirtualDJ ed inserisci il codice seriale di VirtualDJ, quindi clicca su **OK**. Il codice seriale di VirtualDJ è riportato su un adesivo con un codice a barre, presente sulla parte inferiore della tua DJ Console Mk4. Il formato del codice seriale di VirtualDJ è il seguente: XXXX-XXXX-XXXX/Mk4.

Per ulteriori informazioni sulla configurazione della tua DJ Console Mk4, ti preghiamo di consultare il capitolo 5. Il pannello di controllo di DJ Console Mk4.

3.1.3. Installazione su Mac

Apparirà una schermata di benvenuto, che ti mostrerà cosa verrà installato.



- Segui le istruzioni che compaiono sullo schermo.

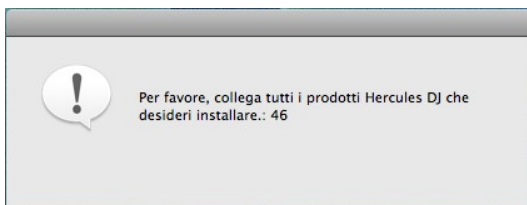
DJ CONSOLE MK4



Se per il tuo sistema richiederà l'accesso come Amministratore, ti potrebbe essere richiesto di inserire la tua password.

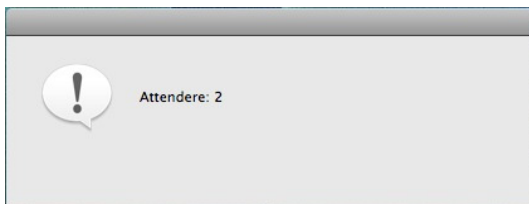
Non appena i file saranno stati copiati nel tuo computer, verranno installati i driver.

Apparirà una finestra di dialogo, che ti chiederà di collegare la DJ Console Mk4 alla porta USB del tuo computer.



- Collega DJ Console Mk4 alla porta USB del tuo computer.

Il tuo computer individuerà automaticamente DJ Console Mk4 e completerà la procedura di installazione dei driver necessari.



Ricorda che l'installazione dei driver potrebbero richiedere diverso tempo, a seconda delle prestazioni del tuo computer. Lascia che l'installazione prosegua e segui le istruzioni che compaiono sullo schermo.

A installazione completata, comparirà un avviso.

Sul tuo desktop apparirà l'icona di DJ Console Mk4: ciò significa che la DJ Console Mk4 è installata e pronta all'uso:



Ora puoi installare nel tuo computer il programma di mixaggio VirtualDJ DJC Edition:



- Nel menu di installazione, clicca su **Installa VirtualDJ DJC Edition** e segui le istruzioni che appariranno sullo schermo.

Il software verrà installato nel tuo computer.

- Per avviare il software VirtualDJ sul tuo Mac, accedi alle applicazioni **Applications** e scegli quindi **VirtualDJ**.

- Fai doppio clic sull'icona di VirtualDJ ed inserisci il codice seriale di VirtualDJ, quindi clicca su **OK**. Il codice seriale di VirtualDJ è riportato su un adesivo con un codice a barre, presente sulla parte inferiore della tua DJ Console Mk4. Il formato del codice seriale di VirtualDJ è il seguente: XXXX-XXXX-XXXX/Mk4.

Per ulteriori informazioni sulla configurazione della tua DJ Console Mk4, ti preghiamo di consultare il capitolo 5. Il pannello di controllo di DJ Console Mk4.

3.2. Collegare e scollegare la tua DJ Console Mk4

La tua DJ Console Mk4 può essere utilizzata in combinazione con un'altra scheda audio, sia interna che esterna, senza generare alcun tipo di conflitto nel tuo computer.



Ricorda che nei sistemi operativi Windows, quando colleghi la tua DJ Console Mk4, questa diventa la scheda audio predefinita del sistema. La scheda audio precedentemente impostata come predefinita ritornerà ad essere tale quando scollegherai la DJ Console Mk4.

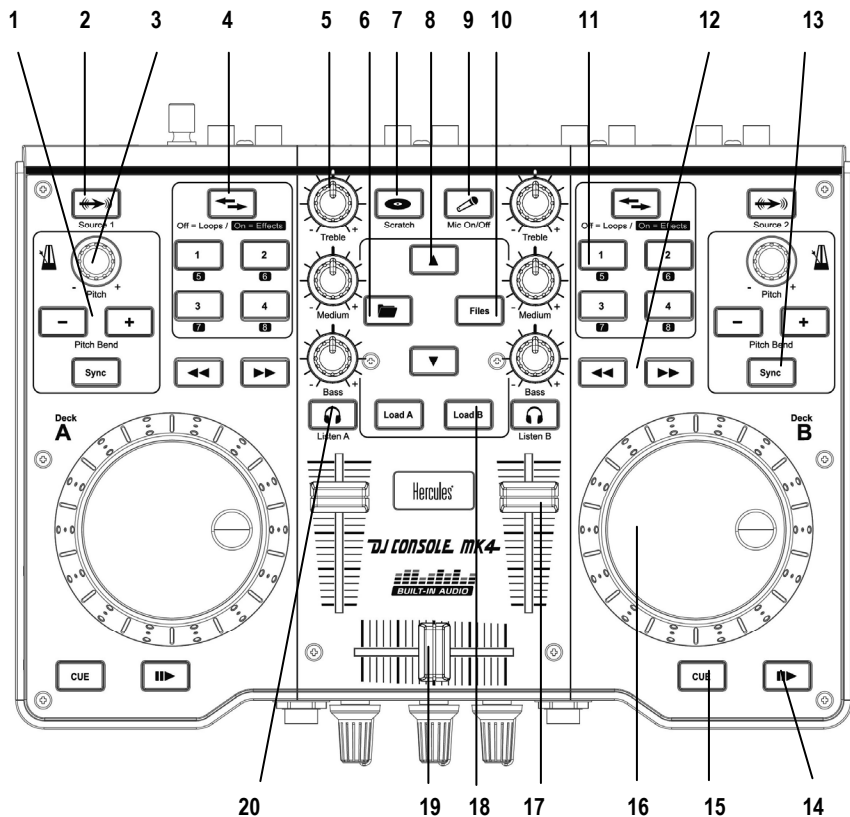
Di conseguenza, dopo averla installata correttamente, in qualsiasi momento potrai collegare e scollegare la tua DJ Console Mk4, anche a computer acceso, grazie alla sua funzione USB hot-plug (in ogni caso, non dovresti mai farlo mentre DJ Console Mk4 sta riproducendo o registrando della musica, altrimenti l'applicazione si chiuderà e apparirà un messaggio di errore).

DJ CONSOLE MK4

4. INTRODUZIONE

4.1. Il pannello superiore

La tua DJ Console Mk4 è dotata di numerosi controlli che ti permettono di interagire con il software DJ. Questi controlli si dividono in due gruppi: la parte sinistra e la parte destra di DJ Console Mk4 corrispondono ciascuna ad un diverso banco nei software DJ. Qui di seguito sono riportate le descrizioni delle funzioni predefinite associate a ciascun controllo.



1. Diminuisce (-) o aumenta (+) la velocità del brano (ossia la tonalità), per un mix più accurato
2. Premi per scegliere di lavorare, sul banco corrispondente, con i file audio per computer o con una sorgente audio esterna
3. Codificatore della tonalità: regola la velocità di riproduzione del brano per il relativo banco
4. Pulsante Shift: premi per attivare il controllo dei loop o gli effetti (quando il pulsante non è illuminato, i loop sono attivi (condizione predefinita); a pulsante acceso, sono attivi gli effetti)
5. Taglia o amplifica le frequenze Alte/Medie/Basse

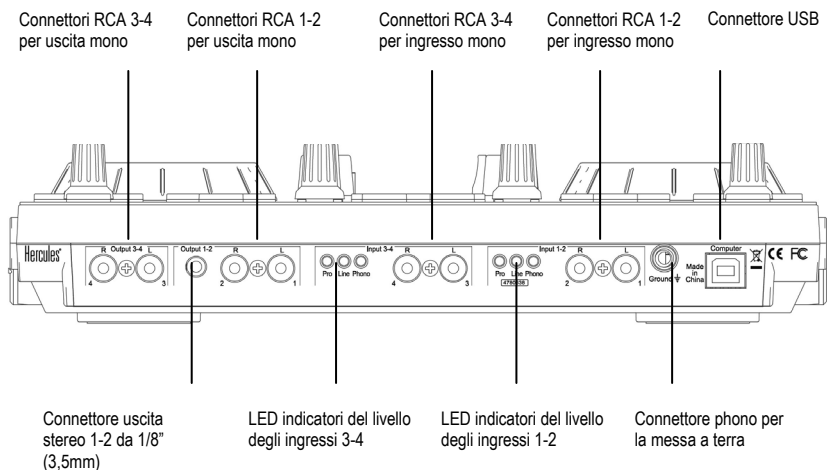
6. Pulsante Cartella: accedi alla cartella superiore
7. Attiva o disattiva la modalità scratch
8. Scorri i file su (▲) o giù (▼)
9. Accende o spegne il microfono
10. Pulsante Files: naviga nella cartella attualmente selezionata
11. Pulsanti 1-2-3-4: in modalità loop, attiva loop basati su 1, 2, 4 e 8 beat; in modalità effetti, attivano l'effetto corrispondente (in modalità effetti, i pulsanti diventano 5-6-7-8)
12. Indietro e avanti veloce: muoviti velocemente all'interno della traccia audio
13. Sincronizza i beat del brano con i beat del brano nell'altro banco
14. Riproduci/metti in pausa la traccia
15. Imposta un cue point (contrassegna un punto all'interno della traccia)
16. Manopola rotante stile-vinile
17. Fader del volume per il banco corrispondente
18. Carica la traccia selezionata nel banco corrispondente
19. Cross fader per mixare più fluidamente i 2 banchi
20. Attiva l'anteprema in cuffia per il banco corrispondente



Queste sono le descrizioni delle funzioni predefinite di DJ Console Mk4 con il software VirtualDJ; queste funzioni potrebbero variare a seconda dell'applicazione che utilizzi.

4.2. Il pannello posteriore

DJ Console Mk4 è dotata di un connettore USB posto nella parte posteriore, tramite il quale potrai collegarla al tuo computer. Dato che DJ Console Mk4 è alimentata tramite bus USB, non è richiesto alcun tipo di alimentazione esterna.



DJ CONSOLE MK4

LED indicatori del livello in ingresso: questi LED visualizzano il livello sonoro degli ingressi corrispondenti (livello phono = arancione; livello linea consumer = rosso ; livello linea pro = blu; livello linea boosted = blu).



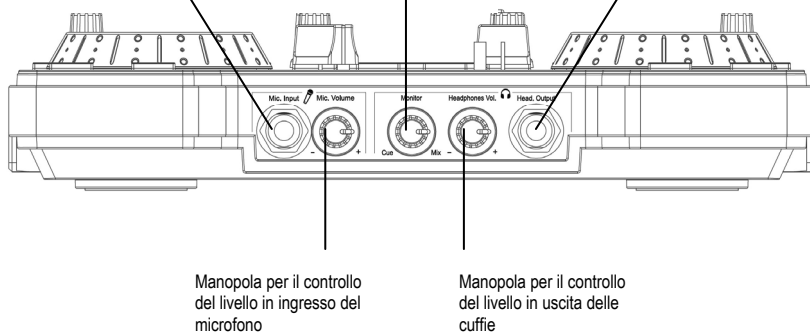
Se si collega un microfono, questo può essere utilizzato unicamente tramite i canali in ingresso 1-2 (vedi la descrizione del pannello frontale, qui di seguito). Quando, dal pannello di controllo software di DJ Console Mk4, vengono selezionati come ingresso del microfono i canali 1-2, tutti i relativi LED indicatori, posti sul pannello posteriore della periferica, si spegneranno, indicando così che il microfono è attivo. Per ulteriori informazioni sulla scelta dei livelli per gli ingressi 1-2 e 3-4, consulta per favore il paragrafo [5.3.1. Impostazioni generali del pannello di controllo](#).

4.3. Il pannello frontale

Connettore in ingresso per microfono da 1/4" (6,35mm): solo canali 1-2

Manopola Cue to Mix: sinistra per il brano in lavorazione, destra per il mix

Connettore in uscita per cuffie da 1/4" (6,35mm)



Manopola per il controllo del livello in ingresso del microfono

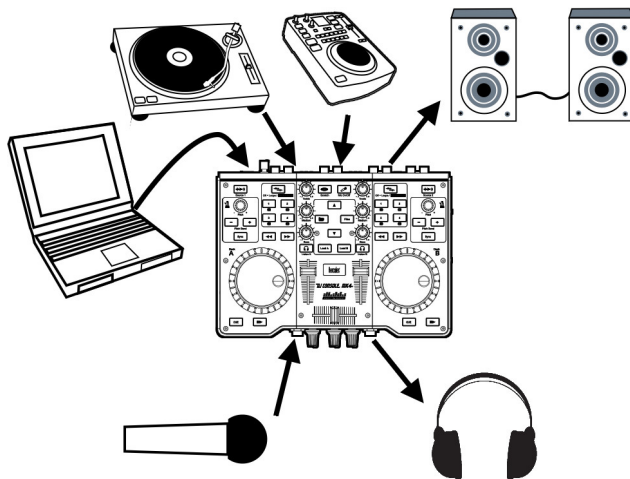
Manopola per il controllo del livello in uscita delle cuffie

Manopola Cue to Mix: questa manopola può essere utilizzata per selezionare cosa ascoltare con le tue cuffie (se ruotata verso sinistra, ti permette di ascoltare la traccia successiva sulla quale stai lavorando; se ruotata verso destra, ti permette di ascoltare il mix attualmente riprodotto per il tuo pubblico).



Ricorda che il pulsante Cue to Mix rappresenta una funzione esclusivamente software (e non hardware). Ciò implica che, quando utilizzi il software VirtualDJ, la manopola funziona come descritto in precedenza; viceversa, se non stai utilizzando software DJ, a questa manopola non sarà associata alcuna funzione.

Cuffie: quando utilizzi le cuffie, queste vengono automaticamente associate ai canali 3-4; in ogni caso, potrai comunque associarle ai canali 1-2. Per ulteriori informazioni, consultai il paragrafo 5.3.4. Scheda **Avanzate**.



4.4. La skin e la sotto-skin del pannello superiore

DJ Console Mk4 è dotata di una skin rigida, totalmente trasparente (realizzata in robusto materiale plastico trasparente, senza alcun marchio impresso su di essa), già installata sul pannello superiore.

Nella confezione di DJ Console Mk4, racchiusa in una busta di carta, è presente anche una sotto-skin flessibile (riportante una grande scritta "Mk4" in rosso). Puoi collocare questa sotto-skin flessibile sotto la skin rigida:

- In questo modo, potrai personalizzare la tua DJ Console Mk4 con l'accattivante grafica della sotto-skin.
- Se stai utilizzando un software DJ professionale (diverso dall'accluso software VirtualDJ) con funzioni mappate in maniera differente rispetto ai controlli del pannello superiore di DJ Console Mk4, puoi utilizzare un pennarello per CD per contrassegnare le nuove funzioni direttamente sulla sotto-skin, al di sopra o al di sotto dei controlli in questione. Questo è un modo molto comodo per ricordarti la mappatura della tua nuova configurazione.



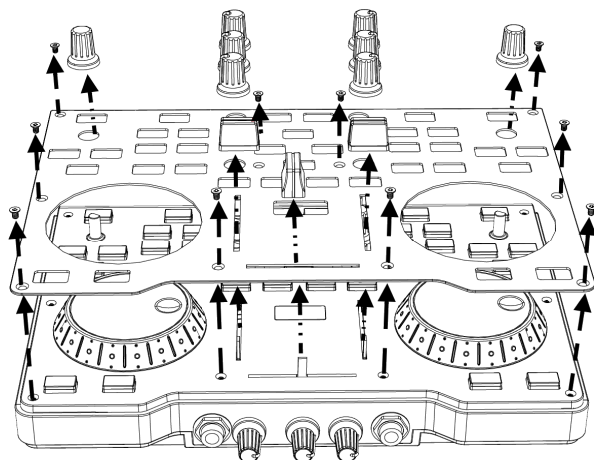
Ricorda che la sotto-skin flessibile deve essere installata AL DI SOTTO della skin rigida trasparente, E NON SOPRA DI ESSA!

Per installare la sotto-skin flessibile sotto la skin rigida trasparente, segui questa procedura (così come indicato dalle figure riportate alla fine dell'elenco dei vari passaggi):

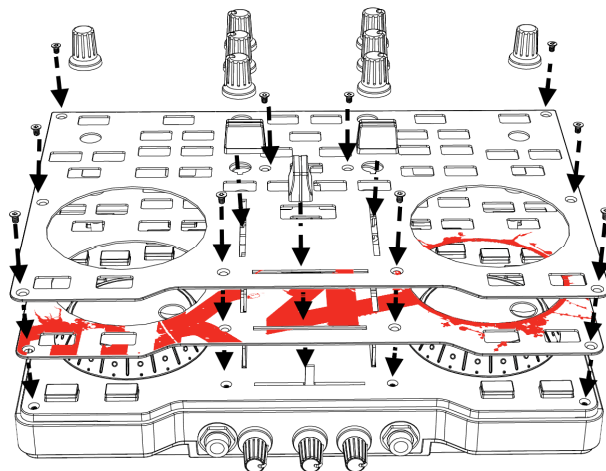
DJ CONSOLE MK4

1. Rimuovi accuratamente gli 11 tappi presenti sul pannello superiore di DJ Console Mk4 (6 tappi delle manopole di equalizzazione, 2 tappi delle manopole per il controllo della tonalità, 3 tappi dei fader).
2. Utilizzando un cacciavite con punta Phillips (a stella) (non incluso), estrai le 10 viti dal pannello superiore di DJ Console Mk4, tenendo ferma la skin rigida trasparente.
3. Rimuovi accuratamente la skin rigida trasparente dal pannello superiore di DJ Console Mk4.
4. Appoggia la sotto-skin flessibile, con la scritta rossa "Mk4", sul pannello superiore di DJ Console Mk4, sistemandola finché non risulti perfettamente posizionata.
5. Appoggia la skin rigida trasparente sopra la sotto-skin, sul pannello superiore di DJ Console Mk4.
6. Reinserisci e riavvita le 10 viti che bloccano la skin rigida trasparente. **Stai attento a non stringere troppo le viti, altrimenti potresti rompere la skin rigida trasparente!**
7. Riposiziona accuratamente gli 11 tappi del pannello superiore di DJ Console Mk4 (6 tappi delle manopole di equalizzazione, 2 tappi delle manopole per il controllo della tonalità, 3 tappi dei fader).

Rimozione di tappi, viti e skin rigida trasparente:



Riposizionamento di skin rigida trasparente, viti e tappi, susseguente al posizionamento della sotto-skin flessibile:



5. IL PANNELLO DI CONTROLLO DI DJ CONSOLE MK4

5.1. Accedere al pannello di controllo su PC

Nella parte destra della tua Barra delle Applicazioni, accanto all'ora del sistema, è presente un'icona raffigurante la tua DJ Console Mk4: . Per aprire il pannello di controllo di DJ Console Mk4, non devi far altro che cliccare col pulsante sinistro sull'icona.

In Windows, questa icona racchiude tutti i prodotti Hercules DJ installati nel tuo sistema. Puoi selezionare il pannello di controllo della tua DJ Console Mk4 cliccando con il tasto destro sull'icona e scegliendo quindi **Select Device (Selezione Periferica)**.

Cliccando con il destro sull'icona, potrai inoltre scegliere di aprire il pannello di controllo (in alternativa al clic con il sinistro sull'icona nella Barra delle Applicazioni, così come descritto in precedenza), ottenere informazioni sull'hardware della tua DJ Console Mk4, verificare la disponibilità di aggiornamenti per la tua DJ Console Mk4, oppure uscire dal pannello di controllo. Ricorda che, per verificare la disponibilità di aggiornamenti, devi disporre di una connessione a internet attiva.

Per verificare la disponibilità di aggiornamenti per la tua DJ Console Mk4:


- Clicca con il destro sull'icona DJ Console Mk4 nella Barra delle Applicazioni e seleziona **Check for updates (Verifica aggiornamenti)**.
- Qualora il tuo sistema te lo chiedesse, permetti al tuo computer di accedere al server FTP di Guillemot FTP.

DJ CONSOLE MK4

Qualora non fosse disponibile alcuna nuova versione, un messaggio ti comunicherà che stai già utilizzando l'ultima versione. Se fosse disponibile una nuova versione, questa verrà scaricata e installata automaticamente.

- Per installare l'aggiornamento della tua DJ Console Mk4, segui le istruzioni che appariranno sullo schermo.

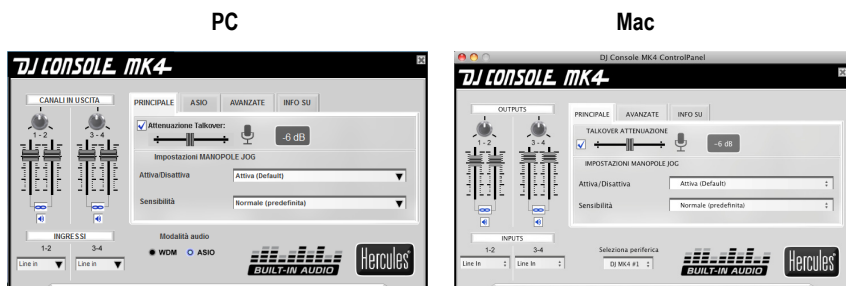
5.2. Accedere al pannello di controllo su Mac

- Accedi al pannello di controllo facendo doppio clic sull'icona  presente sul tuo desktop.

5.3. Funzionamento del pannello di controllo di DJ Console Mk4

Tramite il pannello di controllo puoi controllare svariate impostazioni della tua DJ Console Mk4. Nei paragrafi seguenti verranno analizzate le diverse funzioni del pannello di controllo, nonché le differenze esistenti tra le versioni PC e Mac.

5.3.1. Impostazioni generali del pannello di controllo



- **Canali in uscita:** vi sono 2 coppie di slider software (1-2, 3-4), che fungono da controlli per il volume principale delle corrispondenti uscite. Puoi modificare il bilanciamento (sinistra/destra) utilizzando l'apposita manopola posta al di sopra di ciascuna coppia di slider per i canali in uscita. Per attivare/disattivare il movimento combinato degli slider (rispetto al normale movimento indipendente), puoi utilizzare l'icona a forma di catena posta al di sotto degli slider. Puoi anche disattivare le uscite cliccando l'icona del volume posta al di sotto dell'icona a forma di catena.

- **Ingressi:** puoi selezionare il livello in ingresso più appropriato per i canali in ingresso 1-2 e 3-4: microfono, livello phono, livello linea consumer (-10dBV), livello linea pro (+4dBu) o livello linea boosted (+8dBu) per i canali 1-2; e livello phono, livello linea consumer, livello linea pro o livello linea boosted (+8dBu) per i canali 3-4 (pertanto, potrai utilizzare un microfono soltanto sui canali 1-2, e non sui canali 3-4). Seleziona il livello in ingresso più adatto rispetto al livello in uscita della sorgente sonora collegata ai canali in ingresso 1-2 e 3-4.

Ricorda che, mentre stai registrando i suoni provenienti dal tuo microfono, perderai temporaneamente l'uso degli ingressi 1-2. Utilizzando la funzione talkover per il tuo microfono,

la tua voce verrà mixata via hardware e potrai continuare ad utilizzare gli ingressi 1-2; tuttavia, con questa configurazione non potrai registrare i suoni provenienti dal tuo microfono.

- **Modalità audio** (solo per Windows, non disponibile su Mac): ti permette di selezionare la modalità audio più appropriata per le applicazioni che desideri utilizzare:

- **WDM** è la modalità audio standard per Windows, chiamata anche DirectSound. Seleziona questa modalità quando utilizzi dei lettori multimediali, quando guardi dei filmati, eccetera.

- **ASIO** funziona soltanto con applicazioni che supportano questa modalità di driver (per ulteriori informazioni, consulta il paragrafo 5.3.3. Scheda **ASIO**).

VirtualDJ passa automaticamente alla modalità ASIO, ma se stai utilizzando altri programmi, prima di aprire VirtualDJ dovrai passare alla modalità ASIO manualmente. Puoi passare da una modalità all'altra solo a riproduzione musicale interrotta.

- **Selezione periferica** (solo Mac): se hai collegato al tuo Mac più di un controller DJ Console Mk4, da qui puoi accedere ai relativi pannelli di controllo.

5.3.2. Scheda **Principale**

- Tramite questa scheda, puoi attivare/disattivare o regolare il livello di attenuazione per la funzione talkover, ovvero di quanto debba essere ridotto il volume della musica quando attivi il pulsante **Mic On/Off** per parlare con il tuo microfono (-6dB è il livello predefinito).

- Tramite questa scheda puoi anche disattivare o riattivare le manopole rotanti, regolandone l'intensità.

5.3.3. Scheda **ASIO** (non disponibile su Mac)



“Audio Stream Input/Output” è un protocollo multi-canale per il trasferimento di segnali sonori, sviluppato dalla società Steinberg. Permette ad un vasto numero di programmi di interagire con diverse schede audio, riconoscendone tutti gli ingressi e tutte le uscite disponibili, con bassa latenza. La tua DJ Console Mk4 è ASIO 2.0 compatibile.

In modalità ASIO, puoi regolare i seguenti parametri: **Frequenza**, **Campionamento**, **Buffer ASIO**.

DJ CONSOLE MK4

- La configurazione predefinita corrisponde alla modalità a 44100Hz (44.1kHz)/16-bit.
- Il parametro più importante è la dimensione del buffer ASIO. Il valore predefinito è 480 (10ms), il che rappresenta un buon valore medio per la maggior parte dei computer. Qualora riscontrassi dei disturbi nell'audio (come scariche statiche o crackling), aumenta o riduci la dimensione del buffer ASIO finché non trovi l'impostazione più adatta per il tuo computer (non esistono valori ideali, anche perché tutti i computer hanno configurazioni diverse tra loro).
- È possibile modificare i parametri ASIO solo se l'applicazione non è in uso.
- Ricorda che, selezionando la modalità a 24-bit, gli ingressi 3-4 non saranno disponibili.

5.3.4. Scheda Avanzate



- Tramite questa scheda puoi impostare il **canale MIDI per controlli** (1 è il canale predefinito), nel caso in cui si presentino dei conflitti tra la tua DJ Console Mk4 e un'altra periferica MIDI. Se nel tuo sistema risultasse installata più di una periferica Hercules, i numeri dei canali MIDI vengono assegnati in ordine di collegamento, ossia in ordine crescente.
- Puoi regolare le **impostazioni cross fader** secondo le tue preferenze (**Curva BeatMix** è il valore predefinito). Le diverse impostazioni disponibili influiscono sul risultato generato dal cross fader quando questo viene spostato da una parte all'altra, rispetto alla posizione centrale: a seconda di come stai mixando, potresti desiderare che l'azione del cross fader risulti più o meno precisa nel momento in cui allontani il cross fader dalla posizione centrale (ad esempio, spostando, anche leggermente, il cross fader verso sinistra, il risultato potrebbe essere uguale a quello che si ottiene normalmente spostandolo totalmente a sinistra; e lo stesso per la destra). Puoi provare i diversi tipi di curve disponibili, passando facilmente da una all'altra, a seconda del tipo di mix che stai realizzando in quel preciso momento.
- I **canali in cuffia** predefiniti corrispondono ai canali in uscita 3-4. Se preferisci, puoi associare le tue cuffie ai canali in uscita 1-2.
- Le **Opzioni mix hardware per uscite 1-2** ti permettono di scegliere in che modo verrà effettuato il mixaggio hardware dell'uscita 1-2: **USB streaming 1-2 (predefinito)**, Streaming USB 1-2 più il tuo microfono, oppure streaming USB 1-2 più linea in ingresso 1-2.

5.3.5. Scheda Info su



- Questa scheda riporta tutte le informazioni relative alle versioni del pacchetto software, del firmware, dei driver, della mappatura MIDI, delle DJ API e del pannello di controllo da te utilizzati. Qualora dovessi contattare l'assistenza tecnica, riporta queste informazioni.

6. OPZIONI DELLE USCITE

Per il collegamento degli altoparlanti, sono disponibili due tipi di connettori: RCA e jack da 1/8" (3,5mm). I connettori RCA sono uscite mono, ciascuna delle quali corrisponde ad un canale (sinistro = bianco e rosso = destro). Il connettore jack da 1/8" (3,5mm) corrisponde ad un'uscita stereo, ovvero ai due canali (sinistro e destro) della sola uscita 1-2.

Scegli il tipo di connettore in base al tipo di apparecchiatura che desideri collegare. In genere, le uscite 1-2 vengono utilizzate per far ascoltare al pubblico, in tempo reale, i tuoi mix, mentre le uscite 3-4 vengono utilizzate per monitorare o collegare un mixer esterno.

6.1. Collegare gli altoparlanti e/o un mixer esterno alla tua DJ Console Mk4

Grazie all'accluso software VirtualDJ, potrai, ad esempio, far ascoltare il tuo mix al pubblico utilizzando un impianto hi-fi collegato alle uscite 1-2 della tua DJ Console Mk4, ottenendo nel contempo un'anteprima dei brani successivi tramite le uscite 3-4, ascoltandola tramite le tue cuffie o altoparlanti dedicati al monitoraggio.



La versione di VirtualDJ acclusa è pre-configurata per funzionare unicamente con la scheda audio integrata in DJ Console Mk4. Pertanto, non sarà possibile utilizzare la scheda audio standard del tuo computer o altoparlanti integrati. Una coppia di altoparlanti **DEVE** essere collegata all'uscita 1-2 posta sul retro della tua DJ Console Mk4.

- Assicurati che il tuo computer e le altre periferiche audio siano spenti.
- Collega il tuo set principale di altoparlanti ai connettori RCA **Output 1-2** (il connettore **1** corrisponde all'altoparlante sinistro, il connettore **2** all'altoparlante destro) oppure al jack **Output 1-2** da 1/8" (3,5mm).

DJ CONSOLE MK4

- I connettori RCA Output 3-4 diffondono i medesimi canali riprodotti dalle cuffie e possono essere utilizzati per collegarvi degli altoparlanti per il monitoraggio (utilizzati dai DJ nei club come, ad esempio, soluzione alternativa alle cuffie quando si mixa in un ambiente chiuso e separato dal pubblico da un vetro); oppure, se hai deciso di passare al software VirtualDJ Pro, puoi utilizzare i connettori RCA Output 3-4 per collegarvi un mixer esterno, separando così la riproduzione del brano nel Banco A, tramite le uscite 1-2, da quella del brano nel Banco B, riprodotta tramite le uscite 3-4.

I tuoi altoparlanti e/o il tuo mixer esterno sono ora pronti per essere utilizzati con la tua DJ Console Mk4.

6.2. Collegamento delle cuffie

La tua DJ Console Mk4 è dotata di un connettore per cuffie, posto sul pannello frontale. Le cuffie sono associate, per default, ai canali 3-4; tuttavia, potrai comunque associarle ai canali 1-2 (per ulteriori informazioni, consulta il paragrafo [5.3.4. Scheda Avanzate](#)). La console è stata progettata per funzionare con cuffie per DJ (stereo, con impedenza da 16 a 64 ohm).

7. OPZIONI DEGLI INGRESSI

7.1. Collegamento di sorgenti sonore esterne

La tua DJ Console Mk4 ti permette di collegare virtualmente qualsiasi tipo di sorgente audio analogica tu voglia utilizzare, compresi i giradischi in vinile. Qualora passassi a VirtualDJ Pro (non incluso in questa confezione), per controllare i file musicali presenti nel tuo computer, potresti perfino utilizzare dischi in vinile o CD time-coded, toccando con mano l'esperienza di mix definitiva, unendo quanto di meglio hanno oggi da offrire i mondi analogico e digitale. Ora puoi divertirti a mixare degli ibridi, unendo tracce audio per computer su un banco ad una sorgente sonora analogica collegata all'altro banco.

La tua DJ Console Mk4 è dotata di 2 ingressi audio stereo posti sul pannello posteriore (2 coppie di 2 connettori RCA mono). Non devi far altro che scegliere il tipo di sorgente sonora, tramite il pannello di controllo di DJ Console Mk4 – livello phono, livello linea consumer (-10dBv), livello linea pro (+4dBu) o livello linea boosted (+8dBu) – e collegare quindi la sorgente audio in questione ai connettori RCA bianco (sinistro) e rosso (destra): Ingressi 1-2 per il Banco A, Ingressi 3-4 per il Banco B. In questo modo, potrai sostituire la traccia audio per computer riprodotta dal Banco A con la musica proveniente dagli Ingressi 1-2, e sostituire la traccia audio per computer riprodotta dal Banco B con la musica proveniente dagli Ingressi 3-4.



Assicurati di selezionare, tramite il pannello di controllo, il tipo di sorgente audio utilizzata (ovvero il livello in uscita della periferica che stai per collegare) prima di collegare quest'ultima, e non dopo che questa sia stata collegata. In questo modo, eviterai qualsiasi tipo di problema relativo alla distorsione dei suoni.

Inoltre, potrai equalizzare e regolare il volume delle tue sorgenti audio esterne, proprio come si trattasse di una traccia audio per computer (per regolare il volume di ciascun banco, puoi

utilizzare le manopole **Gain** del software VirtualDJ). Ciò garantisce mix più fluidi e offre pieno controllo sulle sonorità dei tuoi mix.

Tramite il pannello di controllo di DJ Console Mk4, puoi selezionare il livello in ingresso di ciascun banco (livello phono, livello linea consumer, livello linea pro o livello linea boosted), compatibilmente con il livello in uscita della periferica che stai collegando. Per ulteriori informazioni, consulta il paragrafo [5.3.1. Impostazioni generali del pannello di controllo](#).



Assicurati di selezionare il livello in ingresso più adatto alla periferica che stai collegando; altrimenti, rischi di danneggiare le tue apparecchiature.

Se stai utilizzando un giradischi con un cavo di messa a terra:

- Nel pannello di controllo di DJ Console Mk4, seleziona il livello in ingresso **Phono** per il banco in questione.
- Collega il cavo di messa a terra del tuo giradischi all'apposito connettore posto sul pannello posteriore di DJ Console Mk4. La messa a terra consente di eliminare le interferenze che altrimenti si genererebbero utilizzando dei giradischi, offrendoti così un suono chiaro e cristallino. Al connettore di messa a terra della tua DJ Console Mk4, puoi collegare tranquillamente 2 cavi di messa a terra di 2 giradischi diversi.

Per controllare l'audio in ingresso di un banco, puoi utilizzare il rispettivo pulsante **Source** di DJ Console Mk4 (**Source 1** per il Banco A, **Source 2** per il Banco B). Per default, gli ingressi sono impostati sulle tracce audio provenienti dal computer: per passare alla sorgente sonora esterna, non devi far altro che premere il pulsante **Source**. Per disattivare la sorgente sonora esterna e tornare all'audio proveniente dal computer, premi nuovamente il pulsante in questione (consulta il paragrafo [8.6. Pulsanti Source](#)).

7.2. Collegamento di un microfono

La tua DJ Console Mk4 è dotata di un connettore jack mono da ¼" (6,35mm), posto sul pannello frontale. Ti consigliamo di utilizzare un microfono vocale con impedenza compresa tra 1 e 64 ohm. Puoi utilizzare il tuo microfono per parlare sopra la musica e comunicare così con il tuo pubblico (mixando l'ingresso del microfono con le uscite audio 1-2, ad esempio), oppure per sostituire con la tua voce la musica proveniente dal Banco A.

Per accendere/spengere il microfono, premi il pulsante **Mic On/Off** della tua DJ Console Mk4. Puoi regolare il volume in ingresso del tuo microfono utilizzando la manopola del volume.

DJ Console Mk4 offre una funzione talkover per l'ingresso del microfono, che reduce automaticamente il livello della musica in riproduzione, in modo tale che tu possa essere ascoltato al meglio quando parli. A ingresso microfono disattivato, viene immediatamente ripristinato il livello originale della musica.

Per ulteriori informazioni sulla regolazione della funzione di attenuazione talkover e sull'uso del microfono, consulta il paragrafo [5.3.2. Scheda Principale](#).

8. FUNZIONI DI DJ CONSOLE MK4

8.1. Manopole rotanti

Le manopole rotanti della tua DJ Console Mk4 emulano il funzionamento dei giradischi: girando una manopola rotante, potrai scratchare o spostare il cursore avanti o indietro all'interno di una traccia musicale, consentendoti così di scegliere il cue point dal quale far partire la riproduzione del brano per il tuo pubblico.

Tramite il pannello di controllo, puoi regolarne la sensibilità: puoi decidere di mantenere la sensibilità predefinita, oppure dividere quest'ultima per 2 o per 4, in modo tale da ridurre la sensibilità. Tramite il pannello di controllo è anche possibile disattivare le manopole rotanti. Per ulteriori informazioni, consulta il paragrafo [5.3.2. Scheda Principale](#).

Puoi utilizzare il pulsante **Scratch** per cambiare la funzione delle manopole rotanti (la modalità predefinita è la modalità scratch): premi il pulsante per passare alla modalità di ricerca, che ti permette di muoverti Avanti o indietro all'interno della traccia. Per tornare alla modalità predefinita di scratch, premi nuovamente il pulsante.

Puoi utilizzare le manopole rotanti anche per navigare all'interno degli elenchi musicali. Quando navighi all'interno di una cartella contenente svariati file musicali, per muoverti più rapidamente al suo interno puoi semplicemente girare la manopola rotante tenendo premuto il pulsante Su o Giù della tua console.

8.2. Fader (slider)

Cross fader

La tua DJ Console Mk4 può riprodurre una traccia audio stereo per ogni banco (ovvero, simultaneamente, 2 tracce musicali stereo). Il cross fader si sposta tra il banco di destra e il banco di sinistra, consentendo al DJ di regolare il mix tra le due tracce 2.

Spostando il cross fader totalmente a sinistra, si otterrà un mix (ossia la musica ascoltata dal pubblico) proveniente al 100% dal banco di sinistra: il pubblico non ascolterà la traccia riprodotta dal banco di destra. Lasciando il cross fader al centro, si otterrà una musica proveniente al 50% da lbanco di sinistra e per il restante 50% dal banco di destra; e così via.

2 Fader per il volume

Il fader del volume del Banco A regola il volume della musica riprodotta dal Banco A, mentre il fader del volume del Banco B regola il volume della musica riprodotta dal Banco B.

Modificando il volume del Banco A o del banco B, potrai controllare le transizioni tra le 2 tracce dei banchi.

Qualora il volume di uno dei banchi risultasse non sufficientemente alto, nonostante il relativo slider del volume si trovi al massimo livello, puoi aumentare il massimo volume del banco semplicemente agendo sulla manopola **Gain** del banco in questione in VirtualDJ.

8.3. Pulsanti Play/Pausa e Cue

Questi pulsanti sono disponibili per entrambi i banchi della tua DJ Console Mk4.

- **Play/Pausa:** avvia la riproduzione della musica, oppure interrompe la riproduzione del brano nel punto in cui ci si trova in quel dato momento.
- **Cue:** posiziona un cue point (un segnaposto dal quale far partire la riproduzione del brano) nel punto del brano attualmente in riproduzione.

8.4. Pulsanti Avanti e Indietro veloce

Questi pulsanti, posti appena al di sopra delle manopole rotanti di entrambi i banchi, ti permettono di spostarti rapidamente all'interno delle tracce musicali: premi il pulsante corrispondente per avanzare o tornare indietro rapidamente all'interno di un traccia (in questo modo, trovare rapidamente un determinato punto all'interno di un brano, risulta un'operazione piuttosto semplice).

8.5. Impostazioni della tonalità

- **2 Codificatori Pitch (manopole):** puoi utilizzare i codificatori della tonalità per regolare la velocità di riproduzione di un brano, aumentandone o riducendone il numero di BPM (Beats Per Minute), facilitando così le danze, in quanto le tracce musicali successive avranno sempre il medesimo numero di BPM delle tracce in riproduzione: i danzatori non saranno quindi costretti a perdere il ritmo nelle transizioni da un brano all'altro.
- **Pitch Bend (- e +):** puoi utilizzare questi pulsanti per aumentare o diminuire temporaneamente la velocità di riproduzione di un brano. Le regolazioni effettuate in questo modo sono da considerarsi "elastiche", in quanto solo temporanee: una volta rilasciato il pulsante, le modifiche non avranno più effetto.
- **Sync:** premendo questo pulsante, otterrai la sincronizzazione della velocità (ovvero dei BPM) della musica riprodotta dal banco in questione, con quella del brano presente sull'altro banco.

In generale, quando si modifica la tonalità di un brano, risultano cambiati anche la velocità e il tono della musica: a velocità più elevate corrispondono toni più alti, ad un rallentamento conseguono tonalità più basse.

8.6. Pulsanti Source

Premi i pulsanti **Source 1** o **Source 2** per sostituire la traccia presente, rispettivamente, nel Banco A o nel Banco B, con la sorgente sonora collegata all'ingresso corrispondente. Per disabilitare la sorgente sonora esterna e tornare alla traccia musicale per computer, premi nuovamente il pulsante.



Assicurati di selezionare il livello in ingresso più appropriato per la periferica che stai collegando, altrimenti rischi di danneggiare i tuoi apparecchi (per ulteriori informazioni, consulta il paragrafo [5.3.1. Impostazioni generali del pannello di controllo](#)). Dopodiché, dovrai regolare il guadagno del banco in questione, agendo sulla relativa manopola nel software VirtualDJ.

8.7. Pulsante Shift (per loop/effetti), e pulsanti 1-4

Per selezionare i loop o gli effetti per un determinato banco, puoi utilizzare il corrispondente pulsante Shift (posto al di sopra dei pulsanti 1/2/3/4 di ciascun banco): quando il pulsante è spento, sono attivi i loop (situazione predefinita); a pulsante illuminato, sono attivi gli effetti e i pulsanti diventano i pulsanti 5/6/7/8. In VirtualDJ, puoi utilizzare questi pulsanti per applicare degli effetti alla tua musica o per mandare in loop una parte di un brano.

Loop:

- **Pulsante 1:** in modalità loop, imposta un loop basato su 1 beat.
- **Pulsante 2:** in modalità loop, imposta un loop basato su 2 beat.
- **Pulsante 3:** in modalità loop, imposta un loop basato su 4 beat.
- **Pulsante 4:** in modalità loop, imposta un loop basato su 8 beat.

Effetti:

- **Pulsante 5:** in modalità effetti, attiva l'effetto Flanger.
- **Pulsante 6:** in modalità effetti, attiva l'effetto Beatgrid.
- **Pulsante 7:** in modalità effetti, attiva l'effetto FlippinDouble.
- **Pulsante 8:** in modalità effetti, attiva l'effetto Overloop (Windows); l'effetto utilizzato per ultimo (Mac).

8.8. Pulsanti Load A / Load B

Usa questi pulsanti per caricare nel Banco A o nel Banco B, rispettivamente, la traccia evidenziata nel software VirtualDJ.

8.9. Pulsanti Listen A / Listen B

Usa i pulsanti **Listen A** o **Listen B** per selezionare il banco da monitorare tramite le tue cuffie, con la manopola Cue to Mix in posizione **Cue** (può essere attivato uno solo di questi pulsanti alla volta).

8.10. Pulsanti di navigazione: Su e Giù

Usa i pulsanti Su e Giù per navigare all'interno delle cartelle e delle librerie musicali, spostandoti sul file musicale/sulla cartella precedente (Su) o successiva (Giù). Puoi spostarti più rapidamente all'interno degli elenchi musicali tenendo premuti i pulsanti Su o Giù e girando contemporaneamente le manopole rotanti.

8.11. Manopola Cue to Mix

Tramite la manopola Cue to Mix puoi regolare il livello della traccia che stai preparando, rispetto al livello generale del mix da te ascoltato in cuffia o tramite gli altoparlanti per l'anteprima. All'estremità **Cue** della rotazione della manopola corrisponde all'audio del banco sul quale stai lavorando, mentre all'estremità **Mix** corrisponde il mix attualmente riprodotto per il tuo pubblico.

8.12. Manopole di equalizzazione

Usa le manopole di equalizzazione di ciascun banco (**Bass**, **Medium** e **Treble**) per dare un tocco di personalità in più alla tua musica. Ad esempio:

- Puoi facilitare le danze aumentando i bassi (i toni bassi scandiscono il tempo del ballo).
- Puoi remixare i brani enfatizzando i toni medi (i toni medi comprendo la voce del cantante) di una traccia, per poi mixarla con la traccia dell'altro banco, alla quale avrai tagliato i toni medi.

Puoi alterare i toni bassi per creare delle transizioni tra due tracce:

- Sincronizza le 2 tracce.
- Taglia i toni medi e alti su entrambi i banchi, conservando unicamente il pompare dei bassi.
- Sposta il cross fader dal primo al secondo banco, ripristinando al contempo i toni medi e alti.

9. I FONDAMENTALI DEL DJ

Per informazioni più dettagliate su come utilizzare il software di mixaggio VirtualDJ fornito in dotazione, consulta il manuale d'uso di VirtualDJ, incluso nel CD-Rom di installazione della tua DJ Console Mk4 o scaricabile dal sito internet dell'Assistenza Tecnica Hercules (<http://ts.hercules.com>).

Innanzitutto, dovrai assicurarti che i file audio presenti nella tua libreria musicale siano stati analizzati dal software VirtualDJ, che determinerà i valori dei BPM (beats per minute) di ogni tua traccia. Dato che il mixaggio delle tracce coinvolge il processo di sincronizzazione dei beat di due brani al momento della loro sovrapposizione, è chiaro come dovrai scegliere delle tracce con valori di BPM simili tra loro, in modo tale da garantirti delle transizioni fluide da un brano all'altro. In alternativa, potresti anche scegliere di mixare una traccia i cui BPM corrispondano alla metà o al doppio dei BPM dell'altro brano (60 BPM e 120 BPM, ad esempio); anche in questo caso, si ottengono transizioni piuttosto fluide da un brano all'altro.

Ricorda che l'analisi dei file, effettuata da VirtualDJ al fine di determinarne i BPM, potrebbe richiedere un certo tempo, specialmente se dovesse essere analizzato un gran numero di canzoni: pertanto, ciò dovrebbe essere eseguito prima di una festa; inoltre, per poter essere portata a termine, questa procedura impiega una consistente parte delle risorse del sistema. Perciò ti consigliamo, ad esempio, di analizzare l'intero contenuto della tua libreria musicale durante la notte.

DJ CONSOLE MK4

Il software VirtualDJ ti permette di creare delle “cartelle virtuali”: puoi creare una cartella virtuale cliccando nel software sull'icona a forma di “cartella virtuale” rossa; dando poi un nome alla cartella appena creata. Una cartella virtuale contiene un'insieme di scorciatoie immediate ai brani, tramite le quali potrai rapidamente accedere ad un gruppo di brani da te selezionati, proprio come se fosse una playlist: trascinando un brano musicale all'interno di una cartella virtuale, il file non si sposterà fisicamente in quella cartella, ma verrà creata una scorciatoia al file in questione. Questa funzione è assai utile per preparare delle serie di brani da utilizzare nei tuoi DJ set, permettendoti di selezionare gruppi di tracce che abbiano valori di BPM simili tra loro. Per navigare tra tutte le tue tracce, puoi utilizzare il browser dei file presente nel software VirtualDJ, oppure puoi cercare una particolare traccia utilizzando la funzione di ricerca, trascinandola poi in tutta semplicità all'interno delle varie cartelle virtuali.

Mentre un brano viene riprodotto per il pubblico dal Banco A, il DJ preme il pulsante **Listen B** di DJ Console Mk4 e utilizza le proprie cuffie per ascoltare in anteprima e modificare la traccia successiva. Il DJ può regolare la tonalità della traccia (tramite le manopole di codifica della tonalità e i pulsanti **Pitch Bend**), assicurandosi anche che i beat della traccia stessa si combinino al meglio con i beat del brano in riproduzione nel Banco A. Non appena la traccia nel Banco A volge al termine, il DJ comincia a muovere il cross fader verso il Banco B (aiutandosi magari nella transizione agendo anche sui fader del volume di ciascun banco), in modo tale che il pubblico ascolti un mix sempre più caratterizzato dal il brano riprodotto dal Banco B. Per rendere più fluido il passaggio da un brano all'altro, il DJ può regolare i controlli di equalizzazione di ciascun banco: ad esempio, riducendo le frequenze medie e alte di un banco, in modo tale che, durante la transizione verso il brano seguente, vengano principalmente ascoltate le basse frequenze (tra cui i beat dei brani).

Mentre i brani sono in riproduzione, il DJ può anche usare gli effetti e la funzione di loop di DJ Console Mk4 per richiamare l'attenzione del pubblico su determinate punti delle canzoni o dei loro mix, caricando il pubblico e continuando a farlo ballare: le possibilità creative di mixaggio sono praticamente infinite – e, con un po' di pratica, inizierai a mixare come un professionista in men che non si dica!

10. CONFIGURAZIONE IN MODALITÀ MIDI

La tua DJ Console Mk4 può operare come controller MIDI: i pulsanti, le manopole, i fader e le manopole rotanti possono trasmettere segnali MIDI interpretabili dai software MIDI-compatibili. Nei software che accettano i comandi MIDI, dovrai selezionare come controller MIDI la tua DJ Console Mk4.

Possono essere inviati 3 tipi di segnali: istruzioni semplici per i pulsanti (con stato di premuto o rilasciato), gamma di valori (da 0 a 127, a seconda della posizione) per le 6 manopole Treble/Medium/Bass e i 3 fader, modificatori variabili di velocità per le 2 manopole del tono e le 2 manopole rotanti (i valori variano a seconda della velocità di rotazione).

Diversi software musicali che interpretano i comando MIDI sono dotati della "modalità apprendimento": premi un pulsante, ruota un controllo o una manopola rotante o sposta uno slider della tua DJ Console Mk4 per associare il controllo in questione ad un controllo del software. Diversi programmi tra i più diffusi sono dotati di una modalità di apprendimento MIDI, tra cui: Native Instruments Traktor, Ableton Live, Mixvibes, e Image Line Deckadance.

Ingresso MIDI

Controllo	Tipo di controllo MIDI	Co-mando MIDI (decimale)	Tipo di comando	Valori MIDI (decimale)	Controllo	Tipo di controllo MIDI	Co-mando MIDI (decimale)	Tipo di comando	Valori MIDI (decimale)
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 On/Note Off	21	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released	K2_DB	Note On/Note Off	22	Button-Toggling Output	"127" : 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

DJ CONSOLE MK4

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					

Uscita MIDI

Controllo	Tipo di controllo MIDI	Comando MIDI (decimale)	Tipo di comando	Valori MIDI (decimali)	Controllo	Tipo di controllo MIDI	Comando MIDI (decimale)	Tipo di comando	Valori MIDI (decimali)
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_DA	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_DA	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	9	LED	0 : OFF -	PBM_DA	Note	10	LED	0 : OFF -

DJ CONSOLE MK4

	On/Note Off		LED Toggling Input	127: ON		On/Note Off		Toggling Input	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 Off	67	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON	Blink_K1_DB	Note On/Note Off	69	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON
Blink_K2_DB	Note On/Note Off	70	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON	Blink_K3_DB	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

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

DJ CONSOLE MK4

Blink_Files	Off Note On/Note Off	91	Input LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON	Blink_Folders	Off Note On/Note Off	92	Input 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. RISPOSTE ALLE DOMANDE PIÙ FREQUENTI

1. Posso utilizzare DJ Console Mk4 con un software DJ diverso da quello incluso nella confezione?

Sì: dato che la tua DJ Console Mk4 funziona come controller MIDI ed è in grado di inviare comandi MIDI, può essere utilizzata in combinazione con qualsiasi altro software che accetti comandi MIDI. Ti invitiamo a consultare il capitolo [10. Configurazione in modalità MIDI](#).

2. Posso utilizzare DJ Console Mk4 senza un computer?

No, DJ Console Mk4 è assolutamente non funzionante se non connessa a un computer.

3. Nel software per mix DJ, posso mixare direttamente i CD audio?

Sì, in VirtualDJ puoi mixare i CD audio presenti direttamente nel tuo lettore CD/DVD-ROM. Non devi far altro che caricare in un banco di DJ Console Mk4 la traccia CD-Audio presente nella tua playlist, proprio come se si trattasse di un file audio: potrai mixarla immediatamente.

4. DJ Console Mk4 funziona correttamente se connessa ad un hub USB?

Sì, a patto che venga collegato anche l'alimentatore dell'hub USB.

5. Posso salvare come file audio i mix DJ che creo con DJ Console Mk4?

Sì, puoi salvare i tuoi mix cliccando sul pulsante **REC** di VirtualDJ.

12. ASSISTENZA TECNICA

Se hai avuto problemi con il tuo prodotto, visita il sito <http://ts.hercules.com> e seleziona la tua lingua. Da lì potrai accedere a vari servizi (domande più frequenti (FAQ), driver e software più recenti) che potranno aiutarti a risolvere il problema riscontrato. Qualora il problema dovesse persistere, puoi contattare il servizio di assistenza tecnica dei prodotti Hercules ("Assistenza Tecnica"):

Tramite email:

Per poter godere di assistenza tecnica tramite email, dovrai prima effettuare la registrazione online. Le informazioni che fornirai aiuteranno gli esperti a risolvere rapidamente il tuo problema.

Nella parte sinistra della pagina "Technical Support", clicca su **Registration** e segui le istruzioni che appariranno sullo schermo.

Se sei già registrato, riempi i campi **Username** e **Password** e clicca quindi su **Login**.

Per telefono:

Italia	848 99 98 17 costo chiamata locale*	Lun - Ven: 13:00-17:00 e 18:00-22:00
---------------	---	--------------------------------------

*costo massimo alla risposta di 0.1 Euro

12.1. 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 l'Assistenza Tecnica, che indicherà la procedura da seguire. Qualora il difetto venga confermato, il prodotto dovrà essere riconsegnato al luogo di acquisto (o in qualsiasi altro luogo specificato dall'Assistenza Tecnica).

Nel contesto della garanzia, il prodotto difettoso dell'acquirente verrà riparato oppure sostituito, a seconda della scelta operata dall'Assistenza Tecnica. Dove autorizzato dalla legge vigente, la responsabilità di Guillemot e le sue filiali (inclusendo qualsiasi danno indiretto) è limitata alla riparazione o alla sostituzione del prodotto Hercules. I diritti dell'acquirente 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) nel caso di mancato adempimento nell'esecuzione delle procedure indicate dall'Assistenza Tecnica; (3) per il software non prodotto da Guillemot, poiché per questo caso è valida la garanzia fornita dal suo produttore.

Marchi registrati

Hercules® è un marchio registrato di proprietà di Guillemot Corporation S.A. Intel® e Pentium® sono marchi registrati di proprietà di Intel Corporation. Microsoft® Windows® XP®, Vista® e 7™ sono marchi registrati o marchi di proprietà di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o altre nazioni. Mac e Mac OS sono marchi registrati di proprietà di Apple Inc., registrati negli USA e altre nazioni. VirtualDJ™ è un marchio registrato di proprietà di Atomix Productions. Tutti gli altri marchi e nomi commerciali vengono qui citati previa autorizzazione richiesta ed appartengono ai legittimi proprietari. Illustrazioni escluse. I contenuti, i design e le caratteristiche possono essere oggetto di modifiche senza preavviso e possono variare da una nazione all'altra.

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.

Qualora durante l'uso si manifestasse un malfunzionamento causato da emissioni elettrostatiche, ti invitiamo a chiudere il software e scollegare la periferica dal computer; dopodiché, ripristina il normale utilizzo ricollegando la periferica al computer e riavviando il software.

Copyright

© 2010 Guillemot Corporation S.A. 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 inadempimento 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 già 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 sua copia, da nessuna documentazione, scritta o elettronica, inclusa 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.

NORME PER LA SALVAGUARDIA DELL'AMBIENTE



Al termine della sua vita operativa, questo prodotto non deve essere gettato come un rifiuto comune, ma deve essere gettato in un apposito contenitore per il riciclaggio del Materiale Elettrico ed Elettronico. Ciò è confermato dal simbolo riportato sul prodotto, sul manuale o sulla confezione.

A seconda delle proprie caratteristiche intrinseche, i materiali potrebbero essere riciclabili. Attraverso il riciclaggio dei rifiuti ed altre forme di gestione del Materiale Elettrico ed Elettronico, puoi dare un significativo contributo alla conservazione e alla salvaguardia dell'ambiente.

Per ottenere informazioni sul Punto di raccolta a te più vicino, contatta gli enti competenti.