

## INDICE

<b>1. INTRODUZIONE</b> .....	<b>2</b>
<b>2. REQUISITI DI SISTEMA</b> .....	<b>2</b>
<b>3. INSTALLAZIONE</b> .....	<b>3</b>
3.1. Installazione di driver e software (Mac) .....	3
3.2. Consumo energetico .....	3
<b>4. PRESENTAZIONE</b> .....	<b>4</b>
4.1. La copertura .....	4
4.2. La tracolla .....	4
4.3. Il piano principale .....	5
4.4. I connettori .....	6
<b>5. COLLEGAMENTO DEGLI ALTOPARLANTI</b> .....	<b>7</b>
5.1. Collegamento degli altoparlanti e/o di un mixer esterno alla tua DJ Console Mk2 ....	7
<b>6. UTILIZZARE DJ CONSOLE MK2 AD UNA FESTA</b> .....	<b>7</b>
6.1. Introduzione .....	7
6.2. Selezione di una sorgente audio .....	8
6.3. Uso del Pannello di Controllo di DJ Console Mk2 .....	8
6.4. Anteprema tramite le cuffie .....	11
6.5. Lavorare sui brani .....	11
6.6. Accelerare o rallentare un pezzo .....	11
6.7. Creazione di cue point .....	12
6.8. Creazione di loop .....	13
6.9. Passare da un brano all'altro .....	13
6.10. Utilizzo di un microfono .....	15
6.11. Aggiunta di effetti ad un brano .....	16
6.12. Scratching .....	16
<b>7. SUPPORTO STANDARD MIDI</b> .....	<b>18</b>
<b>8. RISPOSTE ALLE DOMANDE PIU' FREQUENTI</b> .....	<b>21</b>
<b>9. ASSISTENZA TECNICA</b> .....	<b>22</b>
9.1. Informazioni sulla garanzia .....	22
<b>NORME PER LA SALVAGUARDIA DELL'AMBIENTE</b> .....	<b>24</b>

## **1. INTRODUZIONE**

La tua DJ Console Mk2 è una periferica hardware potente e versatile, in grado di offrirti soluzioni praticamente infinite a proposito di ciò che puoi fare con la tua musica. Puoi utilizzare la tua DJ Console Mk2 da sola o in combinazione con un mixer esterno, e puoi mixare sia file audio digitali che sorgenti audio Analogicoiche, giradischi compresi. DJ Console Mk2 è facile da imparare e ti offre numerose funzionalità avanzate, costituendo la soluzione ideale per gli utenti meno esperti e, allo stesso tempo, per i professionisti più esigenti.

DJ Console Mk2 lavora in maniera preferenziale con i file audio digitali, compresi gli MP3. Desideriamo ricordarti che le creazioni musicali sono protette dal copyright: pertanto, dovrai attenerci alle leggi attualmente in vigore.

## **2. REQUISITI DI SISTEMA**

### **Mac:**

- Mac G4 / G5 1.5GHz / Intel® Core™ Duo 1.66GHz o superiore
- 512MB di RAM
- Sistema operativo: Mac OS® X 10.4 o successivo
- Porta USB disponibile
- Cuffie e/o altoparlanti amplificati
- Lettore CD-ROM o DVD-ROM
- Connessione ad internet
- 100MB di spazio libero su hard disk per l'installazione di alcune applicazioni
- Microfono (opzionale)

### **PC:**

- Pentium® III / Athlon™ 1GHz o superiore
- 512MB di RAM
- Sistema operativo: Windows® XP SP2
- Porta USB disponibile
- Cuffie e/o altoparlanti amplificati
- Lettore CD-ROM o DVD-ROM
- Connessione ad internet
- 100MB di spazio libero su hard disk per l'installazione di alcune applicazioni
- Microfono (opzionale)

## 3. INSTALLAZIONE



Prima di collegare DJ Console Mk2 al tuo computer, devi installarne prima i driver.

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

### 3.1. Installazione di driver e software (Mac)

- Inserisci l'accluso CD-ROM nel tuo lettore CD-ROM.

*Il menu di installazione del CD-ROM apparirà sul tuo desktop.*

- Fai doppio clic sull'icona del CD-ROM e naviga fino al programma di installazione.

- Fai doppio clic sull'icona del programma di installazione e segui le istruzioni che appariranno sullo schermo per l'installazione dei driver di DJ Console Mk2 e del software Traktor 3 LE.

*Una volta terminate l'installazione, potrebbe esserti richiesto di riavviare il tuo computer.*

### 3.2. Consumo energetico

La tua DJ Console Mk2 è ottimizzata per richiedere il minor quantitativo di energia possibile alla porta connessione USB del tuo computer. Se stai utilizzando un computer portatile, puoi mixare e scratchare le tue canzoni in tutta tranquillità, visto che la tua DJ Console Mk2 non consuma affatto alti quantitativi di energia. Nelle condizioni di uso più intenso, la tua DJ Console Mk2 consumerà all'incirca 350mA di energia.

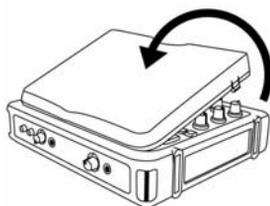
Tuttavia, se lo desideri, potrai collegare un alimentatore opzionale (non incluso) e dimenticare del tutto i problemi collegati al consumo energetico. Assicurati che il tuo alimentatore riporti il logo di certificazione rilasciato dall'autorità competente nel tuo Paese (UL negli Stati Uniti, CE in Europa, ecc.). In voltaggio in ingresso garantito da un alimentatore è indicato come voltaggio AC: negli Stati Uniti e in Canada, il voltaggio è tra i 110V~120V ad una frequenza di 60Hz, mentre in Europa si ha un voltaggio pari a 220V~240V a 50Hz. La potenza in uscita garantita dal tuo alimentatore dovrebbe essere almeno di 350mA, pari a un voltaggio di 7V~9V; un voltaggio al di fuori di questo intervallo farà sì che l'alimentazione necessaria verrà presa esclusivamente dal tuo computer tramite la connessione USB.

DJ Console Mk2 è dotata di un connettore maschio, il che significa che dovrai munirti di un alimentatore con un connettore femmina. Il pin più interno del connettore maschio misura 2.0mm di diametro, mentre il diametro esterno massimo del connettore è pari a 6.5mm. Questo tipo di connettore opera come jack con centro a polarità positiva. Pertanto, quando acquisterete l'alimentatore, i seguenti requisiti sarebbero ideali: 9V DC/500mA; connettore da 2.1mm x 5.5mm; centro a polarità positiva (+ - -).

## 4. PRESENTAZIONE

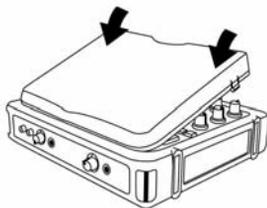
### 4.1. La copertura

La tua DJ Console Mk2 ha un coperchio, che consente un facile trasporto della periferica senza alcun rischio di danni per il piano principale. Questa copertura può anche essere posta, inclinata, sotto a DJ Console Mk2, fungendo da base, consentendoti di utilizzare DJ Console Mk2 in condizioni ottimali. Per default, la copertura è disposta come base inclinata.



#### Per staccare la copertura:

- Spegni DJ Console Mk2 e ponila su un piano.
- Prendi DJ Console Mk2 con una mano, ed afferra il coperchio dall'apertura **OPEN**.
- Tira la copertura verso di te, tirandola verso l'alto prima da un lato e poi dall'altro.

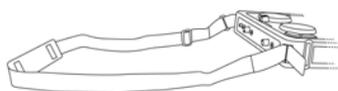


#### Per riposizionare la copertura:

- Posiziona le linguette poste nella parte bassa della copertura in corrispondenza dei relativi agganci su DJ Console Mk2.
- Fai pressione su entrambi i lati della copertura: ad operazione eseguita, sull'apertura apparirà la parola **CLOSE**.

### 4.2. La tracolla

La tua DJ Console Mk2 è altresì dotata di una tracolla, per un trasporto ancora più comodo. Per attaccare la tracolla:



- Fai passare le parti in velcro attraverso i due passanti di DJ Console Mk2.
- Chiudi la tracolla utilizzando le parti in velcro.

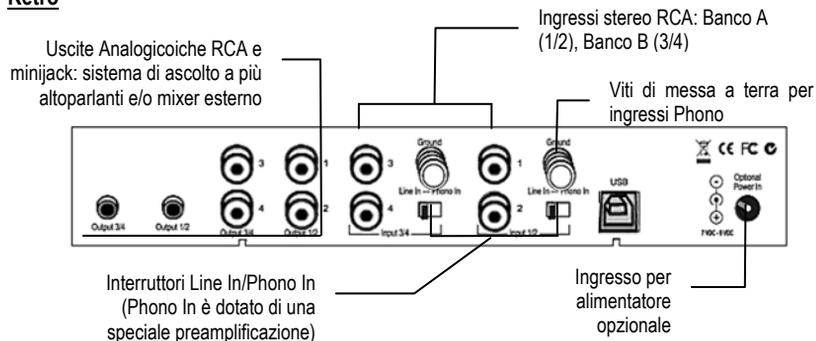


# DJ CONSOLE MK2

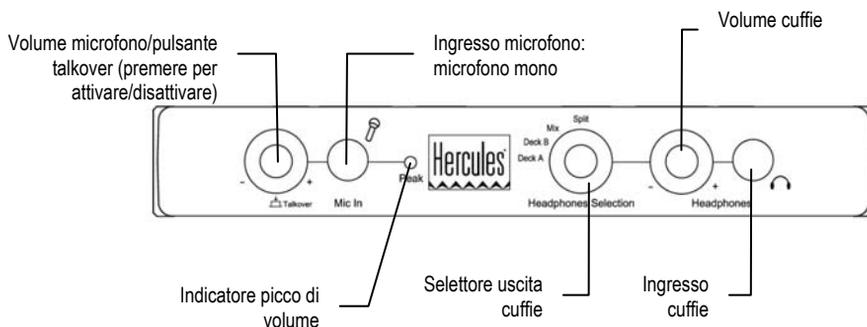
## 4.4. I connettori

La tua DJ Console Mk2 è dotata di connettori multipli, posti sia sulla parte frontale che sul retro. Grazie a questi connettori potrai collegare diverse periferiche, così come illustrato nel diagramma seguente:

### Retro



### Parte frontale



## 5. COLLEGAMENTO DEGLI ALTOPARLANTI

Per la connessione di altoparlanti sono disponibili due tipi di connettori: RCA e minijack. Un attacco RCA corrisponde ad un canale, mentre ad ogni attacco minijack corrisponde un'uscita (composta da due canali): ecco perché vi sono 4 attacchi RCA e solo 2 attacchi minijack. Scegli il tipo di connessione a seconda degli altoparlanti che desideri collegare. Generalmente, le uscite 1/2 verranno utilizzate per il tuo mixaggio live della musica che viene ascoltata nella stanza, mentre le uscite 3/4 verranno utilizzate per il monitoraggio o la connessione di un mixer esterno. Il connettore delle uscite 3/4 ed il jack per le cuffie forniscono sempre i medesimi segnali sonori.

### 5.1. Collegamento degli altoparlanti e/o di un mixer esterno alla tua DJ Console Mk2

- Assicurati che il tuo computer sia spento e che l'alimentatore esterno sia scollegato (nel caso in cui tu ne utilizzi uno).
- Collega il tuo set principale di altoparlanti ai connettori RCA **Output 1/2** (il connettore **1** corrisponde all'altoparlante sinistro, il numero **2** corrisponde al destro) oppure al connettore mini-jack **Output 1/2**.
- Se possiedi un secondo set di altoparlanti (come degli altoparlanti per il monitoraggio, ad esempio), collega gli altoparlanti ai connettori RCA **Output 3/4** (il connettore **3** corrisponde all'altoparlante sinistro, il **4** all'altoparlante destro) oppure al connettore mini-jack **Output 3/4**. A questi connettori potrai collegare anche un mixer esterno.

*I tuoi altoparlanti e/o il tuo mixer esterno sono ora pronti per essere utilizzati con la tua DJ Console Mk2.*

## 6. UTILIZZARE DJ CONSOLE MK2 AD UNA FESTA

### 6.1. Introduzione

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

Tu dovresti fare lo stesso selezionando i brani dalla musica in tuo possesso. Dai una bella scorta alla tua collezione di CD e file MP3 e AIFF (per Mac), scegliendo i brani che desideri utilizzare. Per essere effettivamente in grado di mixare tra loro le varie tracce audio, dovrai conoscere quest'ultime alla perfezione.

Una volta fatto questo, assicurati di possedere tutte le periferiche di cui avrai bisogno. Hai un computer, DJ Console Mk2, un paio di altoparlanti, un paio di cuffie ed un microfono portatile? Bene, allora sei pronto per cominciare!

Probabilmente ti starai chiedendo: ed ora, da dove comincio? Essendo questa una introduzione, ecco i principi fondamentali del lavoro di un DJ: un DJ lavora su due banchi (o giradischi). Sul primo banco viene riprodotta una parte del brano musicale, mentre il DJ utilizza il secondo banco per ascoltare in cuffia la parte successiva. Egli potrà quindi lavorare su questa seconda parte (accelerandola in moda tale da attribuirle il medesimo tempo del resto del brano, ecc.) prima

# DJ CONSOLE MK2

ancora che venga amplificata e riprodotta dagli altoparlanti. Al termine di una parte, il DJ avvia la riproduzione della parte presente sull'altro banco effettuando un mix, ossia creando un collegamento tra le due sezioni, ottenendo una perfetta transizione.

Per sapere di più sull'arte del DJ, prosegui nella lettura dei paragrafi seguenti. Per ulteriori informazioni, ti consigliamo di consultare anche la documentazione di aiuto per il software fornito assieme alla tua DJ Console Mk2.

## 6.2. Selezione di una sorgente audio

Ciascun banco è dotato di un pulsante per la selezione della sorgente audio, posizionato accanto allo slider per il volume del banco in questione. Tramite il pulsante per la selezione della sorgente audio, potrai scegliere quale sorgente audio dovrà essere utilizzata dal banco in questione. Il LED corrispondente indica la modalità nella quale ti trovi.

- Il **LED è spento**: sei in **modalità Input**. Il banco utilizza il suono proveniente dagli ingressi corrispondenti (1/2 per il banco A, 3/4 per il banco B). Questa soluzione è perfetta nel caso in cui, ad esempio, hai un giradischi collegato ad un ingresso e desideri scratchare utilizzando il giradischi stesso.
- Il **LED è acceso**: sei in **modalità Computer**. Il banco utilizza il suono proveniente dal tuo computer, come i file MP3. Puoi manipolare l'audio utilizzando la tua DJ Console Mk2 in diversi modi (mixare/scratchare, regolare i toni Bassi, Medi e Alti, ecc.). Utilizzando un'applicazione software, come VirtualDJ, potrai selezionare la tua playlist, aggiungere effetti, impostare loop, cue point e via di seguito.

Per sapere come utilizzare sempre una certa modalità, fai riferimento al paragrafo [6.3. Uso del Pannello di Controllo di DJ Console Mk2](#).

## 6.3. Uso del Pannello di Controllo di DJ Console Mk2

Tramite il Pannello di Controllo puoi gestire i veri parametri della tua DJ Console Mk2.



- **Canali in uscita**: Vi sono 2 gruppi di slider (1-2, 3-4), che operano come controlli del volume principale per le relative uscite. Puoi modificare il bilanciamento (destra/sinistra) utilizzando gli appositi indicatori posti ad di sopra degli indicatori della potenza in uscita di ciascuna uscita. I disegni posti al di sotto di ciascun indicatore dei canali in uscita, rappresentano la modalità operativa, Computer o Input, del banco corrispondente (un'icona a forma di computer per

l'omonima modalità, un'icona a forma di giradischi per la modalità Input). Puoi bloccare un banco su una particolare modalità operativa cliccando sull'icona a forma di lucchetto, situata accanto all'indicatore della modalità: rosso sta per bloccato.

- **Ingressi:** Per attivare la registrazione del microfono o la registrazione del suono proveniente dagli ingressi, clicca sulle icone del microfono o delle linee in ingresso, poste nella parte inferiore di questa finestra. Ricorda che quando registri il suono proveniente dal tuo microfono, perdi temporaneamente l'uso degli Ingressi 1/2.

## Sezione Principale:

- **Attiva Talk-Over:** Questa opzione ti offre la possibilità di parlare, con il tuo microfono, sopra la musica che viene diffusa nella stanza, attenuando o riducendo il volume della musica (fai riferimento al paragrafo [6.10. Utilizzo di un microfono](#)). Puoi selezionare il livello di attenuazione tramite l'apposito indicatore (-3, -6 o -9 dB). Una volta attivata questa funzione, il pulsante **Attiva Talk-Over** di questa sezione si illuminerà.

Accendi il microfono premendo il pulsante del controllo volume microfono / talkover posto sulla parte frontale della console. A microfono acceso, l'indicatore **On Air**  si illumina; mentre, a microfono spento, l'indicatore **On Air** è spento.

In questa sezione viene anche riportata la modalità dell'uscita per le cuffie: **Deck A**, **Deck B**, **Mix** o **Split** (fai riferimento al paragrafo [6.4. Anteprema tramite le cuffie](#)).

## Sezione Avanzate:



- **Jog wheels settings:** tramite questo riquadro potrai attivare entrambe le manopole jog (scelta predefinita), oppure disabilitarne una o entrambe.
- **Curva del Crossfader:** Tramite questa opzione potrai selezionare diversi profili per il crossfader, compresa la curva "Beatmix" (una curva dipless, o una curva senza dip), la curva "Dipped" e la curva "Scratch". Questi profili rappresentano i diversi punti in cui la musica viene "tagliata" nel momento in cui muovi il crossfader da sinistra verso destra, e viceversa. Le due parti della curva (sinistra e destra) sono l'una l'immagine dell'altra.

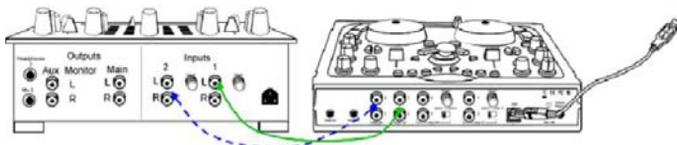
Puoi anche bloccare il cross fader in posizione centrale, a destra o a sinistra. Ad esempio, potrebbe esserti utile fissarlo in posizione centrale per passare manualmente da una traccia all'altra utilizzando i controlli del volume piuttosto che il cross fader. In questo modo, anche agendo sul cross fader, il suono in uscita rimarrà bloccato al centro.

# DJ CONSOLE MK2

- **Usa Mixer Esterno:** Seleziona questa opzione per inviare alle uscite 1/2 tutti i suoni in riproduzione tramite il Banco A, e alle uscite 3/4 i suoni provenienti dal Banco B: potrai così mixare i suoni utilizzando un mixer esterno. Per poter utilizzare un mixer esterno, dovrai correttamente configurare il tuo software DJ. Il crossfader non funziona in questa modalità, così come il selettore di uscita per le cuffie.

Come utilizzare un mixer esterno con la tua DJ Console Mk2:

- Collega il tuo mixer esterno ai connettori RCA **Output 1/2** e **Output 3/4**:



- Attiva l'opzione **Usa Mixer Esterno**.
- Avvia il tuo software per il mixaggio.

*I suoni provenienti dal Banco Deck A sono collegati alle uscite 1/2 mentre il suono proveniente dal Banco B verrà diretto alle uscite 3/4.*

Per effettuare il monitoraggio sonoro tramite cuffie, devi collegare le cuffie al connettore per cuffie del tuo mixer esterno.



Se il tuo mixer esterno è un prodotto a basso costo ed intendi utilizzare sorgenti audio analogiche, ti consigliamo di collegare il mixer direttamente agli ingressi della tua DJ Console Mk2, al posto di collegare la tua sorgente audio analogica agli ingressi, e il mixer alle uscite, della tua DJ Console Mk2: in questo modo, otterrai la migliore qualità sonora e potrai regolare la pre-amplificazione ad un livello accettabile. Con un mixer esterno di qualità professionale, ti consigliamo di impostare la preamplificazione a +4dB.

- **Attiva Mouse DJ:** Questa opzione attiva l'emulazione del mouse, consentendoti di spostare il puntatore dello schermo utilizzando il ministick.

Sezione **Info su**:



- Fornisce informazioni riguardanti la versione del Pannello di Controllo di DJ Console Mk2. Una volta contattata Hercules, via telefono o e-mail, è importante che tu comunichi questa informazione al nostro team di Assistenza Tecnica.

## 6.4. Anteprima tramite le cuffie

Per preparare il flusso della sua musica, un DJ deve essere in grado di ottenerne un'anteprima in cuffia: il DJ ascolta in cuffia una traccia mentre l'altra è ancora riprodotta dagli altoparlanti, in modo tale che egli possa regolare il tempo della traccia che sta ascoltando in cuffia per unirla poi assieme all'altra in un flusso armonico. Il DJ può anche aggiungere un effetto sonoro, impostare un cue point (marker) per saltare ad un particolare punto di un brano, creare loop ritmici, regolare le tonalità Basse, Medie e Alte, ecc.

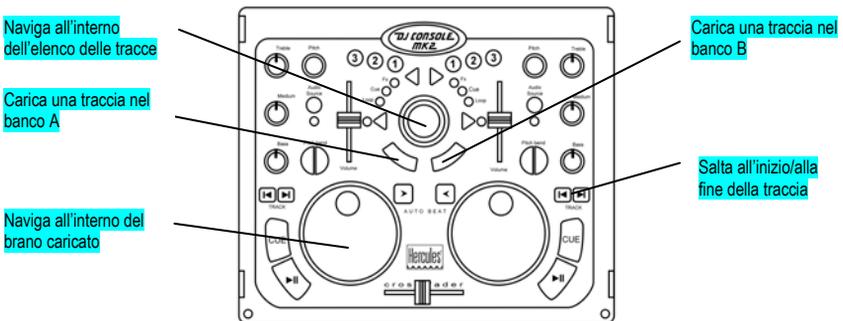
La tua DJ Console Mk2 ti permette di ottenere questo tipo di anteprima tramite cuffie. Tramite il selettore dell'uscita per le cuffie, posto nella parte frontale di DJ Console Mk2, puoi selezionare la sorgente sonora da ascoltare.

- Posizione **Deck A**: Nelle tue cuffie verrà diffuso il suono riprodotto dal banco A.
- Posizione **Deck B**: Nelle tue cuffie verrà diffuso il suono riprodotto dal banco B.
- Posizione **Mix**: Nelle tue cuffie verrà diffuso il suono proveniente dalle uscite 1/2.
- Posizione **Split**: In Traktor, questa funzione non è assegnata.

Nota: In modalità Mixer esterno, il selettore dell'uscita per le cuffie non produce alcun effetto.

## 6.5. Lavorare sui brani

La seguente figura mostra le funzioni associate ai vari controlli in Traktor 3 LE.



## 6.6. Accelerare o rallentare un pezzo

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

# DJ CONSOLE MK2

Esistono due modi per impostare la velocità di un brano: regolandone il pitch ed il tempo principale.

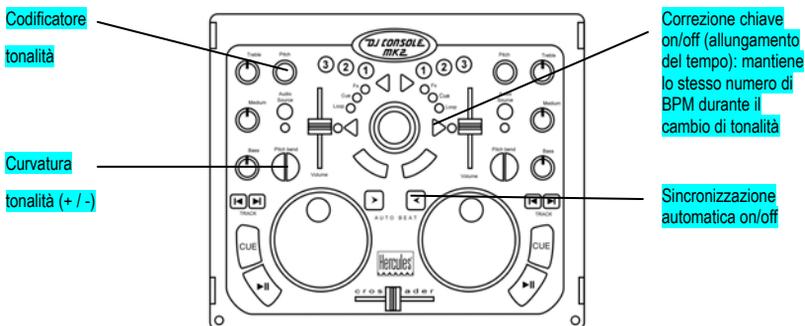
Nei banchi in vinile, regolando il pitch si interviene sulla velocità di rotazione del giradischi. Questa regolazione cambia quindi la velocità di un pezzo, modificandone la tonalità generale (ad esempio, un pezzo che sia stato accelerato significativamente avrà un pitch molto più alto e/o squillante).

La funzione di correzione della chiave ti consente di modificare la tonalità della musica, mantenendo lo stesso numero di BPM.

Per modificare il pitch di un brano, puoi dunque utilizzare una delle apposite monopole **Pitch** di DJ Console Mk2.

Nota: per poter modificare la tonalità di un brano, devi disabilitare la funzione di auto-sincronizzazione per il brano in questione.

La seguente figura mostra le funzioni associate ai vari controlli in Traktor 3 LE.



Per ulteriori informazioni, fai riferimento al manuale di PDF di Traktor 3 LE.

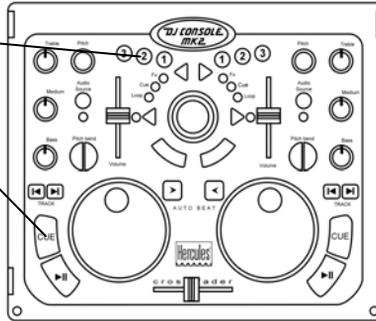
## 6.7. Creazione di cue point

Puoi inserire un cue point per avviare la riproduzione di un brano a partire da un punto specifico.

La seguente figura mostra le funzioni associate ai vari controlli in Traktor 3 LE.

Imposta cue point  
(Pulsante 2)

Avvia la riproduzione da  
un particolare cue point



Per ulteriori informazioni, fai riferimento al manuale di PDF di Traktor 3 LE.

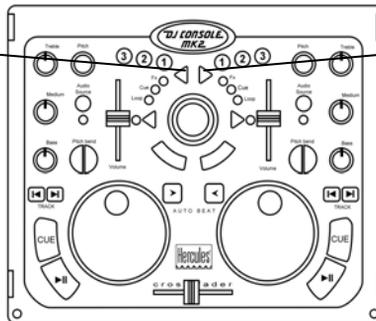
## 6.8. Creazione di loop

Puoi anche creare dei loop, ossia parti di un brano ripetute all'infinito.

La seguente figura mostra le funzioni associate ai vari controlli in Traktor 3 LE.

Loop on/off  
per il banco A

Loop on/off  
per il banco B



Per ulteriori informazioni, fai riferimento al manuale di PDF di Traktor 3 LE.

## 6.9. Passare da un brano all'altro

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

La tua DJ Console Mk2 ti permette di lavorare sia con sorgenti audio analogiche che digitali. Questo paragrafo ti fornirà alcuni esempi pratici su come poter passare da un brano musicale ad un altro e da una sorgente audio all'altra, utilizzando il software VirtualDJ.

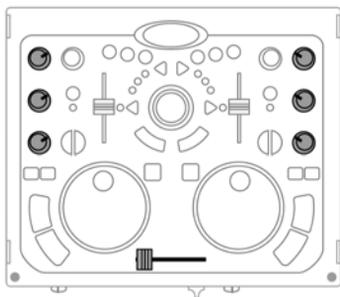
# DJ CONSOLE MK2

Esempio: Nel banco A (sinistro) è in riproduzione un file MP3. Il LED al di sotto del pulsante per la selezione della sorgente è acceso, indicando che il banco A si trova in modalità Computer. Le manopole Bass, Medium e Treble sono state regolate per ottenere la migliore qualità Sonora per il brano in riproduzione. Il crossfader risulterà spostato completamente a sinistra, in modo tale che il pubblico ascolterà solamente i suoni provenienti dal Banco A.

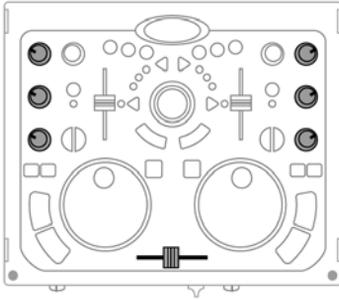
Ammettiamo che la prossima traccia che desideri riprodurre sia un file MP3. Mentre la traccia attuale è in riproduzione tramite il Banco A, sposta il selettore dell'uscita per le cuffie, posto nella parte frontale di DJ Console Mk2, in posizione **Deck B**, in modo tale da poter monitorare il Banco B (il banco di destra) mentre prepari la traccia successiva. Premi il pulsante di selezione della sorgente per il Banco B: il LED si accenderà, indicando che il Banco B sta operando in modalità Computer. Assegna il brano musicale da te scelto al Banco B, dopodiché sarai pronto per cominciare.

Quando il brano del banco A volge al termine, inizia a spostare il crossfader verso destra mentre avvii la riproduzione sul banco B. Qualora tu non l'abbia già fatto, puoi regolare gli indicatori Bass, Medium e Treble per ottenere la migliore sonorità per il brano riprodotto tramite il banco B. Naturalmente, esistono vari modi per passare da un brano all'altro: puoi muovere lentamente il crossfader, creare effetti "avanti-indietro", ecc. Usa la tua immaginazione! Quando il crossfader sarà completamente spostato a destra, il pubblico ascolterà unicamente il brano riprodotto dal banco B. A questo punto, puoi impostare il selettore dell'uscita per le cuffie in posizione **Mix** (per ascoltare in cuffia il suono proveniente dalle uscite 1/2), oppure staccare momentaneamente le cuffie per ascoltare la musica direttamente dagli altoparlanti nella stanza.

I seguenti diagrammi ti danno un'idea di come le manopole Bass, Medium e Treble debbano essere regolate per eseguire correttamente la procedura appena descritta.



Il brano 1 è riprodotto nella stanza utilizzando il banco A. Le manopole Bass, Medium e Treble del banco A sono regolate per ottenere il miglior mix sonoro.



Passaggio dal banco A al banco B (mantieni il crossfader in posizione centrale per circa 5 secondi, mentre regoli le manopole Bass, Medium e Treble di entrambi i banchi).

Una volta impostati gli indicatori nelle loro nuove posizioni, puoi spostare il crossfader completamente verso il banco B.

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

Ammettiamo che tu abbia un giradischi collegato agli Ingressi 1/2 (per il Banco A), e che la traccia successiva che desideri riprodurre si trovi su un normale disco in vinile tramite il Banco A.

Mentre è in fase di riproduzione il brano del banco B, imposta il selettore dell'uscita per le cuffie (posto nella parte frontale di DJ Console Mk2) in posizione **Deck A**, in modo da poter monitorare il banco A (sinistro) mentre prepari il tuo prossimo brano. Premi il pulsante per la selezione della sorgente audio del banco A: il LED è spento, indicante che il banco A si trova in modalità Input. Imposta la puntina del tuo giradischi in modo tale che il brano venga riprodotto a partire dal punto da te desiderato.

Quando il brano del banco B volge al termine, comincia a spostare il crossfader verso sinistra mentre avvii la riproduzione sul tuo giradischi collegato al banco A. Quando il crossfader sarà completamente spostato a sinistra, il pubblico ascolterà unicamente il brano riprodotto dal banco A. Imposta il selettore dell'uscita per le cuffie in posizione **Mix** (per ascoltare in cuffia il suono proveniente dalle uscite 1/2), oppure stacca momentaneamente le cuffie. Ora che la tua canzone è in riproduzione, puoi scratchare il brano riprodotto dal tuo giradischi (proprio come se il tuo giradischi fosse stato progettato per scratchare).

## 6.10. Utilizzo di un microfono

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

- Seleziona un livello di attenuazione tramite lo slider (**-3, -6 o -9 dB**) presente nella pagina **Principale** del Pannello di Controllo.
- Premi la manopola  per il controllo del volume / pulsante talk-over.

# DJ CONSOLE MK2



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

- Una volta detto ciò che dovevi dire, premi nuovamente la manopola  per il controllo del volume / pulsante talk-over.

La scritta **On Air** si affievolisce. La funzione Talk-over non è più attiva.

Per maggiori dettagli su come registrare utilizzando il microfono, fai riferimento al paragrafo 6.3. Uso del Pannello di Controllo di DJ Console Mk2.

## Se l'indicatore Peak si illumina mentre stai parlando:

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

- Regola il volume in ingresso tramite la manopola microfono.

## 6.11. Aggiunta di effetti ad un brano

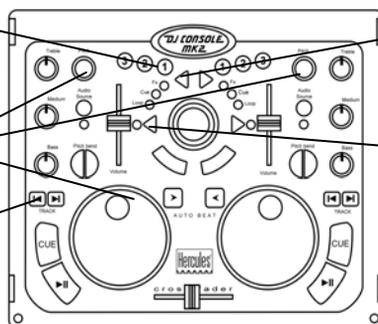
Puoi applicare un effetto sonoro all'uscita principale, ossia al suono proveniente da entrambi i banchi.

La seguente figura mostra le funzioni associate ai vari controlli in Traktor 3 LE.

Tieni premuto il pulsante per passare da un effetto all'altro (Pulsante 1)

3 controlli per la modificare i parametri dell'effetto sonoro

Sceglia dell'effetto



Attiva/disattiva gli effetti

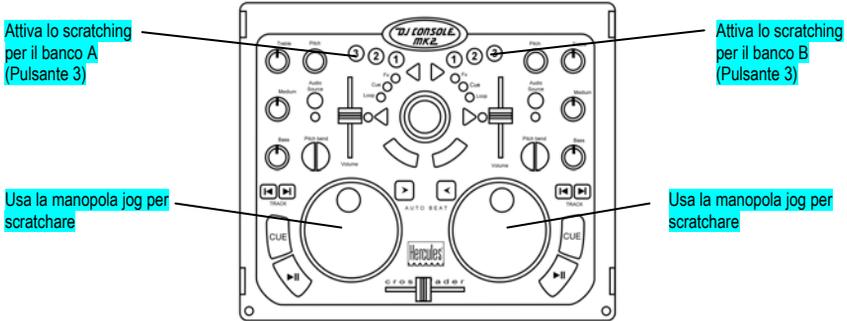
Pulsante effetti per salti di categoria o azioni collegate agli effetti

Per ulteriori informazioni, fai riferimento al manuale di PDF di Traktor 3 LE.

## 6.12. Scratching

DJ Console Mk2 ti permette di "scratchare" i tuoi MP3 e i tuoi CD proprio come un DJ scratcha i dischi in vinile. Per far questo, dovrai utilizzare le manopole jog di DJ Console Mk2, in combinazione con il crossfader per aumentare/interrompere il suono.

La seguente figura mostra le funzioni associate ai vari controlli in Traktor 3 LE.



Esistono vari effetti di scratching; quelli più noti sono descritti qui di seguito:

### Baby Scratch

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

### Scratch "a strappo"

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

### Scratch in avanti

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

### Scratch all'indietro

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

### Passo-passo

Il termine "passo-passo" non sta ad indicare una tecnica di scratching in senso stretto, dato che accanto allo scratching compaiono anche altri elementi (pitch, crossfader, ecc.) nella creazione di nuove composizioni. Per utilizzare questa tecnica, entrambi i banchi dovranno riprodurre il medesimo brano, quindi starà a te utilizzare al meglio le funzioni di DJ Console Mk2 per creare nuove combinazioni ritmiche alternando di volta in volta gli effetti da applicare ad un banco piuttosto che all'altro. È richiesta una perfetta maestria nell'utilizzo del crossfader e nelle tecniche basilari di scratching, assieme ad un buon senso del ritmo e ad una eccellente familiarità verso i brani che si desidera utilizzare.

## 7. SUPPORTO STANDARD MIDI

La tua DJ Console Mk2 può fungere da controller MIDI: i pulsanti ed i potenziometri possono inviare e ricevere segnali MIDI che possono essere interpretati dal software. Nel software che accetta e gestisce i comandi MIDI, devi impostare la tua DJ Console Mk2 come controller MIDI.

Possono essere inviati 3 tipi di segnali: istruzioni semplici (stato di premuto o non premuto) per i 28 pulsanti ed il selettore dell'uscita per le cuffie, gamme di valori (da 0 a 127, a seconda della posizione) per i 6 potenziometri Bass/Medium/Treble, i 3 slider ed il ministick, oppure modificatori variabili di velocità (il valore cambia a seconda della velocità di rotazione) per i 2 potenziometri di regolazione del pitch e le due manopole 2 jog.

### Comandi MIDI in ingresso:

Controllo di DJ Console Mk2	Messaggio MIDI	Tipo di messaggio	Descrizione del valore
Play/Pausa Sinistro	Valore B0 08	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
Cue Sinistro	Valore B0 09	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
Taccia Prec. Sinistro	Valore B0 0B	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
Traccia Succ. Sin.	Valore B0 0C	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
Pitch Bend “-” Sin.	Valore B0 14	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
Pitch Bend “+” Sin.	Valore B0 13	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
AutoBeat Select Sin.	Valore B0 0A	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
Pulsante Mouse Sin.	Valore B0 1B	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
Master Tempo Sin.	Valore B0 16	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
FX Select Sin.	Valore B0 07	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
FX “1” Sinistro	Valore B0 0F	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
FX “2” Sinistro	Valore B0 0E	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
FX “3” Sinistro	Valore B0 0D	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
Play/Pausa Destro	Valore B0 02	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
Cue Destro	Valore B0 03	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
Traccia Prec. Destro	Valore B0 05	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
Traccia Succ. Ds.	Valore B0 06	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
Pitch Bend “-” Ds.	Valore B0 18	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
Pitch Bend “+” Ds.	Valore B0 17	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
AutoBeat Select Ds.	Valore B0 04	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
Pulsante Mouse Destro	Valore B0 1C	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
Master Tempo Ds.	Valore B0 1A	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
FX Select Ds.	Valore B0 01	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
FX “1” Ds.	Valore B0 10	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
FX “2” Ds.	Valore B0 11	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
FX “3” Ds.	Valore B0 12	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Premuto – 00: Rilasciato
Selezione Sorgente Audio Banco Sin.	Valore B0 1D	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Sorgente esterna – 00: Streaming USB
Selezione Sorgente Audio Banco Ds.	Valore B0 1E	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Sorgente esterna – 00: Streaming USB
Cuffie Banco A	Valore B0 21	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Modalità selezionata – 00: Modalità deselezionata

# DJ CONSOLE MK2

Cuffie Banco B	Valore B0 22	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Modalità selezionata – 00: Modalità deselezionata
Split Cuffie	Valore B0 23	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Modalità selezionata – 00: Modalità deselezionata
Mix Cuffie	Valore B0 24	Pulsante - Cambio Uscita	7F: Modalità selezionata – 00: Modalità deselezionata
Crossfader	Valore B0 31	Analogico – Grezzo (128 Valori)	00 > 7F: Tutto a Sin. > Tutto a Ds.
Manopola Jog Sin.	Valore B0 36	Incrementale – Grezzo	7F > 40: CCW Lento>Veloce – 01 > 3F: CW Lento>Veloce
Manopola Jog Ds.	Valore B0 37	Incrementale – Grezzo	7F > 40: CCW Lento>Veloce – 01 > 3F: CW Lento>Veloce
Manopola Pitch Sin.	Valore B0 34	Incrementale – Grezzo	7F > 40: CCW Lento>Veloce – 01 > 3F: CW Lento>Veloce
Manopola Pitch Ds.	Valore B0 35	Incrementale – Grezzo	7F > 40: CCW Lento>Veloce – 01 > 3F: CW Lento>Veloce
Manopola Bass Sin.	Valore B0 2E	Analogico – Grezzo (128 Valori)	00 > 7F: Tutto CCW > Tutto CW
Manopola Medium Sin.	Valore B0 2F	Analogico – Grezzo (128 Valori)	00 > 7F: Tutto CCW > Tutto CW
Manopola Treble Sin.	Valore B0 30	Analogico – Grezzo (128 Valori)	00 > 7F: Tutto CCW > Tutto CW
Manopola Bass Ds.	Valore B0 2B	Analogico – Grezzo (128 Valori)	00 > 7F: Tutto CCW > Tutto CW
Manopola Medium Ds.	Valore B0 2C	Analogico – Grezzo (128 Valori)	00 > 7F: Tutto CCW > Tutto CW
Manopola Treble Ds.	Valore B0 2D	Analogico – Grezzo (128 Valori)	00 > 7F: Tutto CCW > Tutto CW
Slider Volume Sin.	Valore B0 32	Analogico – Grezzo (128 Valori)	00 > 7F: Tutto Giù > Tutto Su
Slider Volume Ds.	Valore B0 33	Analogico – Grezzo (128 Valori)	00 > 7F: Tutto Giù > Tutto Su
Ministick Asse Y	Valore B0 39	Analogico – Grezzo (128 Valori)	00 > 7F: Tutto Su > Tutto Giù
Ministick Asse X	Valore B0 28	Analogico – Grezzo (128 Valori)	00 > 7F: Tutto Sinistra > Tutto Destra

**Nota: CW = Senso Orario; CCW = Senso Antiorario.**

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

# DJ CONSOLE MK2

## Comandi MIDI in uscita:

Controllo di DJ Console Mk2	Messaggio MIDI	Descrizione del valore
Play/Pausa Sinistro	Valore B0 08	00: Off – 7F: On
Play/Pausa Sinistro Lampeggiante	Valore B0 00	00: Off – 7F: On
Cue Sinistro	Valore B0 09	00: Off – 7F: On
AutoBeat Sinistro	Valore B0 0A	00: Off – 7F: On
Master Tempo Sinistro	Valore B0 16	00: Off – 7F: On
FX Sinistro	Valore B0 0F	00: Off – 7F: On
Cue 123 Sinistro	Valore B0 0E	00: Off – 7F: On
Loop Sinistro	Valore B0 0D	00: Off – 7F: On
Selezione Banco	Valore B0 7E	00 = Modalità Computer Banco A + Modalità Computer Banco B 04 = Modalità Computer Banco A + Modalità Input Banco B 08 = Modalità Input Banco A + Modalità Computer Banco B 0C = Modalità Input Banco A + Modalità Input Banco B
Aggiornamento Controlli Analogici	Valore B0 7F	00 = Non aggiornare – 7F = Aggiorna
Play/Pausa Destro	Valore B0 02	00: Off – 7F: On
Play/Pausa Lampeggiante	Valore B0 05	00: Off – 7F: On
Cue Destro	Valore B0 03	00: Off – 7F: On
AutoBeat Destro	Valore B0 04	00: Off – 7F: On
Master Tempo Destro	Valore B0 1A	00: Off – 7F: On
FX Destro	Valore B0 10	00: Off – 7F: On
Cue 123 Destro	Valore B0 11	00: Off – 7F: On
Loop Destro	Valore B0 12	00: Off – 7F: On

## 8. RISPOSTE ALLE DOMANDE PIU' FREQUENTI

### 1. Posso utilizzare DJ Console Mk2 con un software DJ per Mac diverso da Traktor?

Sì: molti software DJ per Mac sono compatibili con DJ Console Mk2, compresi DJ-1800 e MegaSeg, mentre molti altri programmi si stanno via via rendendo compatibili. Per informazioni sulla compatibilità di un programma con DJ Console Mk2, contatta il distributore del software in questione.

### 2. Posso utilizzare DJ Console Mk2 senza un computer?

No, DJ Console Mk2 funziona unicamente se connessa ad un computer.

### 3. DJ Console Mk2 è un controller MIDI?

Sì, DJ Console Mk2 funge da controller MIDI e può inviare/ricevere comandi MIDI. Fai riferimento al paragrafo [7. Supporto dello standard MIDI](#).

### 4. DJ Console Mk2 funziona se connessa ad un hub USB?

Sì, fintanto che l'hub USB è alimentato. Per poter funzionare correttamente, infatti, DJ Console Mk2 necessita di tutta l'energia messa a disposizione da una connessione USB. DJ Console Mk2 funziona anche se connessa ad una porta USB integrata ed alimentata da un alimentatore esterno; puoi utilizzare un alimentatore esterno anche per ridurre il consumo della batteria di un eventuale computer portatile al quale DJ Console Mk2 risulta connessa (fai riferimento al paragrafo [3.2. Consumo energetico](#)).

### 5. Quali sono le frequenze di campionamento audio di DJ Console Mk2?

Il campionamento hardware di DJ Console Mk2, in Mac OS, è a 16-bit/44.1KHz.

### 6. DJ Console Mk2 è anche compatibile con i PC?

Sì, DJ Console Mk2 è compatibile anche con i PC (fai riferimento al capitolo [2. Requisiti di sistema](#)). I driver e il software per PC sono anch'essi inclusi nel CD-ROM di installazione.

## 9. 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:

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

\*costo massimo alla risposta di 0.1 Euro

### 9.1. 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 (incluso 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 da Guillemot Corporation S.A. Traktor® è un marchio registrato di proprietà di Native Instruments GmbH. Apple®, il logo Apple, Mac OS®, iTunes® e Quicktime® sono marchi registrati di proprietà di Apple Computer, Inc. Intel® e Pentium® sono marchi registrati da Intel Corporation. WMA®, Microsoft® Windows® 98 SE, Me, 2000 e XP sono marchi registrati o marchi da Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altri paesi. Velcro® è un marchio registrato da Velcro Industries B.V. Tutti gli altri marchi sono qui riconosciuti e registrati ai rispettivi proprietari. Illustrazioni escluse. I contenuti, il design e le caratteristiche possono essere oggetto di modifiche senza preavviso e possono variare da un paese all'altro.

## Dichiarazione di conformità per l'Europa

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

## Copyright

© 2006 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 assuma responsabilità né per il loro utilizzo né per la violazione di licenze o diritti di terze parti derivanti dal loro utilizzo. Questo prodotto può essere disponibile in versioni light o speciali per l'integrazione su PC o per altri utilizzi. Alcuni funzioni illustrate in questo manuale possono non essere disponibili nelle suddette versioni. Dove possibile, un documento **README.TXT** sarà incluso nel CD-ROM di installazione per dettagliare le differenze tra il prodotto fornito ed il prodotto descritto nella presente documentazione.

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

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

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

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

Licenza:

1. La licenza viene garantita ai soli acquirenti di copie originali. Guillemot Corporation S.A. conserva i titoli e la proprietà del Software e si riserva tutti i diritti non espressamente concessi. La licenza non ammette sotto-licenze o cessione di diritti qui garantiti. Il trasferimento della licenza è consentito soltanto se colui che lo effettua non tratterà alcuna parte o copia del Software ed il destinatario accetta tutti i termini e le condizioni del presente Contratto.
2. Colui il quale usufruisce della licenza potrà utilizzare il Software su un solo computer alla volta. La parte del programma destinata alla lettura da parte del computer può essere trasferita, previa cancellazione dal precedente sistema, su un altro computer ed in alcun caso il Software potrà essere usato su più di un computer alla volta.
3. La licenza rispetta la protezione del copyright di Guillemot Corporation S.A. L'avviso riguardante il copyright non deve essere rimosso dal Software, da qualsiasi sua copia, da nessuna documentazione, scritta o elettronica, acclusa al Software.
4. Il fruitore 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-compile 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.

# **DJ CONSOLE MK2**

---

## **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.

