

INHALT

1. EINFÜHRUNG	3
2. MINIMALSYSTEMANFORDERUNGEN	3
3. INSTALLATION	4
3.1. Treiber- und Softwareinstallation	4
3.1.1. <i>Installation in Windows 7 / Vista</i>	5
3.1.2. <i>Installation in Windows XP</i>	7
3.1.3. <i>Installation auf dem Mac</i>	8
3.2. Anschließen und Trennen Ihrer DJ Console 4-Mx.....	10
4. ÜBERSICHT	11
4.1. Die Oberseite	11
4.2. Die Rückseite	13
4.3. Die Vorderseite	14
5. DAS DJ CONSOLE 4-MX CONTROL-PANEL	14
5.1. Zugriff auf das Control-Panel auf dem PC.....	14
5.2. Zugriff auf das Control-Panel auf dem Mac	15
5.3. Nutzung des DJ Console 4-Mx Control-Panel	15
5.3.1. <i>Allgemeine Control-Panel-Einstellungen</i>	15
5.3.2. Main Tab	16
5.3.3. ASIO Tab (<i>nicht auf dem Mac verfügbar</i>).....	17
5.3.4. Audio Tab (<i>nicht auf dem PC verfügbar</i>)	18
5.3.5. Erweitert Tab	18
5.3.6. Über Tab	19
6. AUSGANGSOPTIONEN	20
6.1. Anschluß von Lautsprechern und/oder eines externen Mixers an Ihre DJ Console 4-Mx.....	20
6.2. Kopfhöreranschluß.....	21
7. EINGANGSOPTIONEN	21
7.1. Anschluß externer Audioquellen	21
7.2. Anschluß eines Mikrofons.....	22

8. DJ CONSOLE 4-MX FEATURES.....	23
8.1. Jogwheels.....	23
8.2. Fader (Schieberegler)	23
8.3. Play-/Pause- und Cuebuttons	24
8.4. Stopbutton	24
8.5. Rücklauf und Schnellvorlaufbuttons	24
8.6. Pitch-Einstellungen.....	24
8.7. Source-Buttons.....	25
8.8. Shift-Button (für Loops/Cue/Sampler/Effekte) und Buttons 1-6	25
8.9. Load on Left Deck / Load on Right Deck Buttons	25
8.10. Cue Select Left Deck / Cue Select Right Deck Buttons	25
8.11. Browserbuttons: Auf- und Abwärts.....	26
8.12. Cue zu Mix Drehschalter	26
8.13. Equalization-Drehpotis	26
9. DJING GRUNDLAGEN	26
10. KONFIGURATION IM MIDI MODUS.....	28
11. FAQ	28
12. TECHNISCHER SUPPORT.....	29
12.1. Gewährleistungsinformation	29
HINWEISE ZUM UMWELTSCHUTZ.....	30

1. EINFÜHRUNG

Die DJ Console 4-Mx ist ein Hochleistungs-DJ Controller, der Ihnen die Türen zum Mixen von Musik auf Ihrem Computer öffnet. Die DJ Console 4-Mx ist ein 4-Deck Controller, der Ihnen die Kontrolle von bis zu 4 Audiotracks auf voneinander unabhängigen Decks ermöglicht und Ihnen dabei größtmögliche Flexibilität hinsichtlich des Mixens gibt. Die intuitiv und mit Spaß zu benutzende DJ Console 4-Mx ermöglicht Ihnen Ihre Lieblingsmusik mit einem eigenen Stempel zu versehen und diese mit Freunden zu teilen, große Partys zu veranstalten oder Ihre eigenen kreativen Mixe zu gestalten.

Die DJ Console 4-Mx kommt zusammen mit einer maßgeschneiderten Version der VirtualDJ Mixingsoftware und ist mit PC und Mac kompatibel: Die Software beinhaltet eine Bedienoberfläche, die ebenfalls maßgeschneidert für die DJ Console 4-Mx ist und das Mixen auf 4 Decks unterstützt. Durch viele nützliche Features und Mixingfunktionen macht es VirtualDJ einfach, wie ein Profi zu mixen! Die DJ Console 4-Mx mißt 40cm x 25cm (15.7" x 9.8"): Groß genug zum komfortablen Mixen mit einer Vielzahl von Kontrollen - gleichermaßen aber kompakt genug, um vollständig portabel zu sein. Die DJ Console 4-Mx kommt mit ihrer eigenen Tragetasche, damit es Ihnen leicht fällt, diese überall hin mitzunehmen.

Die DJ Console 4-Mx funktioniert mit digitalen Audiodateien, inklusive MP3s. Wir möchten Sie darauf aufmerksam machen, daß musikalische Werke durch Copyrights geschützt sind und Sie dafür Sorge zu tragen haben, daß Sie diesbezüglich anwendbares Recht zu beachten haben. Wir bitten Sie inständig Künstler zu unterstützen, indem Sie deren Arbeiten legal verwenden.

2. MINIMALSYSTEMANFORDERUNGEN

PC:

- Desktop/Laptop PC mit Intel Pentium III/Athlon 1,5 GHz oder kompatiblen Prozessor oder höher
- Betriebssystem: Microsoft Windows XP®, Vista®, 7™ (32 oder 64-bit)
- 1 GB RAM
- Verfügbarer USB 2.0 Port (empfohlen) oder USB 1.1 Port
- Kopfhörer und aktive Lautsprecher
- CD-ROM oder DVD-ROM Laufwerk
- Grafikkarte, die eine Auflösung von 1024 x 768 unterstützt
- Internetverbindung (unbedingt empfohlen) + 100MB freier Festplattenspeicher zur Installation der Applikationen

Mac:

- Desktop/Laptop Mac mit 1,5 GHz Prozessor (G4, G5, Core Duo Serie) oder höher
- Betriebssystem: Mac OS 10.5 / 10.6
- 1 GB RAM
- Verfügbarer USB 2.0 Port (empfohlen) oder USB 1.1 Port
- Kopfhörer und aktive Lautsprecher
- CD-ROM oder DVD-ROM Laufwerk
- Grafikkarte, die eine Auflösung von 1024 x 768 unterstützt
- Internetverbindung (unbedingt empfohlen) + 100MB freier Festplattenspeicher zur Installation der Applikationen

3. INSTALLATION

3.1. Treiber- und Softwareinstallation



Auf PC und Mac: stellen Sie vor dem Einlegen der Installations-CD-ROM sicher, daß über Administratorenrechte auf Ihrem System verfügen. Installieren Sie die DJ Console 4-Mx auf keinen Fall mit einem Gastkonto: Die Installation wird dann fehlschlagen, da Sie Schreibgenehmigung zum Schreiben im **Dokumente**-Ordner für das Installieren der VirtualDJ Software benötigen.



- Legen Sie die Installations-CD-ROM in Ihr CD-ROM Laufwerk.

Das Installationsmenü für Ihre DJ Console 4-Mx startet automatisch.

- Klicken Sie auf **DJ Console 4-Mx installieren**.

Falls das Installationsmenü nicht automatisch startet:

PC:

- (Doppel)klicken Sie auf **Arbeitsplatz** (Windows XP) oder **Computer** (Windows Vista / 7).

- (Doppel)klicken Sie auf das CD-ROM Icon.

- (Doppel)klicken Sie auf das Installationspaket.

Mac:

- Öffnen Sie Ihren **Finder**.

- Doppelklicken Sie auf das CD-ROM Icon.

- Doppelklicken Sie auf das Installationspaket.



- Klicken Sie auf die Option, um Ihre DJ Console 4-Mx Treiber zu installieren und folgen den Bildschirminstruktionen.

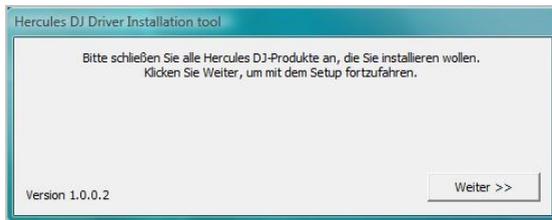
3.1.1. Installation in Windows 7 / Vista

Nachdem die Dateien auf Ihren Computer kopiert wurden, werden die Treiber installiert. Windows generiert drei Erfolgsanzeigen bezüglich der Installation der verschiedenen Komponenten.



- Akzeptieren Sie jede dieser Anzeigen, um mit der Installation fortzufahren.

Eine Dialogbox erscheint und fordert Sie auf Ihre DJ Console 4-Mx mit dem USB Port Ihres Computers zu verbinden.



- Schließen Sie Ihre DJ Console 4-Mx an den USB Port Ihres Computers an und klicken dann auf **Weiter**.

Ihr Computer erkennt automatisch die DJ Console 4-Mx und vervollständigt die Installation der erforderlichen Treiber.





Bitte beachten Sie, daß die Treiberinstallation je nach Leistung Ihres Computers einige Zeit in Anspruch nehmen kann. Lassen Sie die Installationsprozedur ablaufen und folgen Sie den Bildschirminstruktionen.

Sie werden informiert, wenn die Installation komplett ist.

Das DJ Console 4-Mx Icon wird neben der Uhr in Ihrer Windows Taskbar angezeigt und zeigt damit an, daß Ihre DJ Console 4-Mx installiert und nutzungsbereit ist:



Bitte beachten Sie in Windows 7, daß Sie auf die Windows Taskbar klicken müssen, um zu akzeptieren, daß das DJ Console 4-Mx Icon in der Taskbar angezeigt werden kann.

Sie werden informiert, wenn die Installation komplett ist.

Sie sollten nun die VirtualDJ DJC Edition Mixingsoftware auf Ihrem Computer installieren:



- Im Installationsmenü klicken Sie bitte auf **VirtualDJ DJC Edition installieren** und den Bildschirmanweisungen folgen.

Die Software ist auf Ihrem Computer installiert. Wenn die Installation beendet ist, erscheint das VirtualDJ Icon auf Ihrem Desktop.

- Doppel-klicken Sie auf das VirtualDJ Icon und geben die Seriennummer ein, klicken Sie dann auf **OK**. Die VirtualDJ Seriennummer wird auf einem Sticker mit einem Barcode auf der Unterseite Ihrer DJ Console 4-Mx angezeigt. Die VirtualDJ Seriennummer wird im folgenden Format angezeigt: XXXX-XXXX-XXXXX/4-Mx.

Für weitere Information zur Konfiguration Ihrer DJ Console 4-Mx , lesen Sie bitte im Kapitel 5. Das DJ Console 4-Mx Control-Panel nach.

3.1.2. Installation in Windows XP

Nachdem die Dateien auf Ihren Computer kopiert wurden, werden die Treiber installiert.

Eine Dialogbox erscheint und fordert Sie auf Ihre DJ Console 4-Mx mit dem USB Port Ihres Computers zu verbinden



- Schließen Sie die DJ Console 4-Mx an den USB Port Ihres Computers an und klicken dann auf **Weiter**.

Ihr Computer erkennt automatisch die DJ Console 4-Mx und vervollständigt die Installation der erforderlichen Treiber.



Bitte beachten: Interagieren Sie nicht mit jedweder Windows-Hardwareerkennung, die während des Installationsprozesses erscheinen könnte. Jedes dieser Fenster verschwindet nach einer kurzen Zeitspanne von selbst.



Bitte beachten Sie, daß die Treiberinstallation je nach Leistung Ihres Computers einige Zeit in Anspruch nehmen kann. Lassen Sie die Installationsprozedur ablaufen und folgen Sie den Bildschirminstruktionen.

Sie werden informiert, wenn die Installation komplett ist.

Das DJ Console 4-Mx Icon wird neben der Uhr in Ihrer Windows Taskbar angezeigt und zeigt damit an, daß Ihre DJ Console 4-Mx installiert und nutzungsbereit ist:



Sie sollten nun die VirtualDJ DJC Edition Mixingsoftware auf Ihrem Computer installieren:



- Im Installationsmenü klicken Sie bitte auf **VirtualDJ DJC Edition installieren** und den Bildschirmanweisungen folgen.

Die Software ist auf Ihrem Computer installiert. Wenn die Installation beendet ist, erscheint das VirtualDJ Icon auf Ihrem Desktop.

- Doppel-klicken Sie auf das VirtualDJ Icon und geben die Seriennummer ein, klicken Sie dann auf **OK**. Die VirtualDJ Seriennummer wird auf einem Sticker mit einem Barcode auf der Unterseite Ihrer DJ Console 4-Mx angezeigt. Die VirtualDJ Seriennummer wird im folgenden Format angezeigt: XXXX-XXXX-XXXXX/4-Mx.

Für weitere Information zur Konfigurierung Ihrer DJ Console 4-Mx , lesen Sie bitte im Kapitel 5. Das DJ Console 4-Mx Control-Panel nach.

3.1.3. Installation auf dem Mac

Ein Willkommensbild wird angezeigt und informiert Sie darüber, was installiert wird.



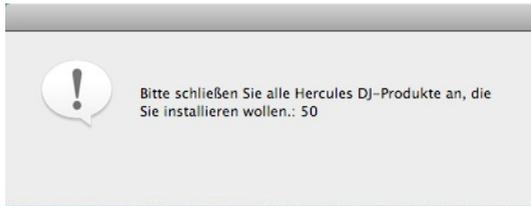
- Folgen Sie den Bildschirminstruktionen.



Sie müssen eventuell Ihr Paßwort eingeben, um fortzufahren, falls Administratorzugriff für Ihr System erforderlich ist.

Nachdem die Dateien auf Ihren Computer kopiert wurden, werden die Treiber installiert.

Eine Dialogbox erscheint und fordert Sie auf Ihre DJ Console 4-Mx mit dem USB Port Ihres Computers zu verbinden.



- Schließen Sie die DJ Console 4-Mx an den USB Port Ihres Computers an.

Ihr Computer erkennt automatisch die DJ Console 4-Mx und vervollständigt die Installation der erforderlichen Treiber.



Bitte beachten Sie, daß die Treiberinstallation je nach Leistung Ihres Computers einige Zeit in Anspruch nehmen kann. Lassen Sie die Installationsprozedur ablaufen und folgen Sie den Bildschirminstruktionen.

Sie werden informiert, wenn die Installation komplett ist.

Das DJ Console 4-Mx Icon erscheint auf dem Desktop und zeigt damit an, daß Ihre DJ Console 4-Mx installiert und nutzungsbereit ist:



Sie sollten nun die VirtualDJ DJC Edition Mixingsoftware auf Ihrem Computer installieren:



- Im Installationsmenü klicken Sie bitte auf **VirtualDJ DJC Edition installieren** und den Bildschirmanweisungen folgen.

Die Software ist auf Ihrem Computer installiert.

- Um die VirtualDJ Software auf Ihrem Mac zu starten, gehen Sie auf **Applications** und wählen dann **VirtualDJ**.

- Geben Sie die VirtualDJ Seriennummer ein und klicken dann auf **OK**. Die VirtualDJ Seriennummer wird auf einem Sticker mit einem Barcode auf der Unterseite Ihrer DJ Console 4-Mx angezeigt. Die VirtualDJ Seriennummer wird im folgenden Format angezeigt: XXXX-XXXX-XXXX/4-Mx.

Für weitere Information zur Konfiguration Ihrer DJ Console 4-Mx, lesen Sie bitte im Kapitel [5. Das DJ Console 4-Mx Control-Panel](#) nach.

3.2. Anschließen und Trennen Ihrer DJ Console 4-Mx

Ihre DJ Console 4-Mx kann im Zusammenhang mit einer anderen, internen oder externen, Soundkarte genutzt werden, ohne dabei Konflikte auf Ihrem Computer zu verursachen..



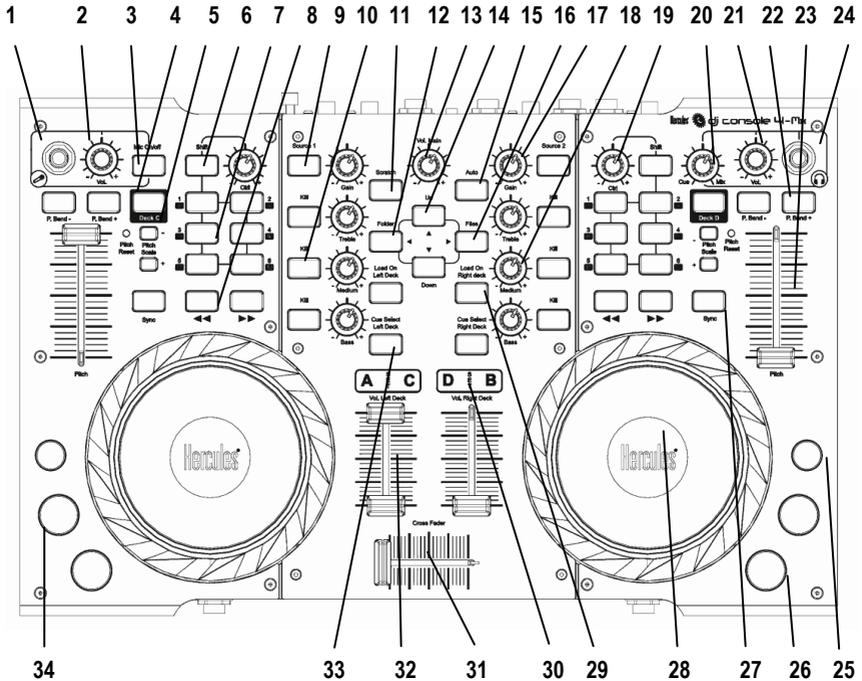
Bitte beachten Sie, daß bei Windows-Betriebssystemen, wenn Sie Ihre DJ Console 4-Mx anschließen, diese die standardmäßige Soundkarte wird. Die vorhergehende Soundkarte wird wieder zur standardmäßigen Soundkarte, wenn Sie Ihre DJ Console 4-Mx trennen.

Daher können Sie Ihre DJ Console 4-Mx, ist diese ordnungsgemäß installiert, jederzeit dank der USB-Hot-Plug-Funktion anschließen und wieder trennen, auch wenn Ihr Computer angeschaltet ist (aber Sie sollten dies niemals tun, wenn die DJ Console 4-Mx Musik abspielt oder aufnimmt, denn sonst wird die Applikation beendet und eine Fehlermeldung wird angezeigt).

4. ÜBERSICHT

4.1. Die Oberseite

Ihre DJ Console 4-Mx verfügt über eine Vielzahl von Kontrollen, die Ihnen die Interaktion mit Ihrer DJ Software ermöglichen. Sie können bis zu 4 unabhängige Decks mit der DJ-Software kontrollieren. Beschreibungen der standardmäßigen Funktionen jeder Kontrolle sind untenstehend aufgeführt.



1. Mikrofoneingang (1/4" Klinke / 6.35 mm)
2. Drehpoti für Mikrofonlautstärke
3. An-/Aus-Schalter für Mikrofon
4. **Deck Switch** Button: Abhängig vom Deck-Modus, den Sie im Control Panel gewählt haben, schaltet ein Buttondruck: Sowohl zwischen den Decks A und C als auch zwischen B und D (in 4-Deck-Modus, standardmäßig) um. Gewährt Zugriff auf einen zweiten Satz von Buttons für das entsprechende Deck (im erweiterten 2-Deck-Modus). Oder hat keinen Effekt (im 2-Deck-Basismodus). Für weitere Informationen, lesen Sie bitte im Kapitel 5.3.4. **Erweitert Tab** nach.
5. **Pitch Scale** Buttons: Regeln den Pitchgrad in der DJ-Software nach oben oder unten (z. B. ändert den Pitchgrad von 6% auf 12% in der VirtualDJ Software)

Tip: Drücken Sie Pitch Scale - und Pitch Scale + zur gleichen Zeit, um den Pitch wieder zurückzusetzen: Der virtuelle Pitchfader kehrt zur zentralen Position zurück (während der Hardwarefader sich nicht bewegt).

6. **Shift** Button: Konvertiert die Buttons 1 bis 6 des entsprechenden Decks in die Buttons 7 bis 12 und bietet somit das Äquivalent von 12 Buttons pro Deck.
7. 1-2-3-4-5-6 Buttons: Fügen Sie im Loop-Modus Loops auf unterschiedliche Takte ein oder fügen Sie im Effekt-Modus den entsprechenden Effekt ein. Die Funktionen beinhalten: Loop-In, Loop-Out, Hot-Cue 1/2/3/4, Sampleraufnahme, Sampler-Play und 4 Effekte
8. Rücklauf und schneller Vorlauf, schnelles Browsen im Audiotrack
9. Drücken, um zwischen Computer-Audiodateien oder einer externen Audioquelle auf dem entsprechenden Deck hin und her zu schalten
10. **Kill** Buttons: Drücken, um Höhen resp. Mitten oder Bässe abzuschneiden/wiederherzustellen
11. **Scratch** Button: Deaktivieren oder Aktivieren des Scratch-Modus'
12. **Folder** Button: Browsen im übergeordneten Verzeichnis – fungiert auch als linke Pfeiltaste
13. Drehpoti für Master-Lautstärke
14. **Up** und **Down** Buttons: Drücken, um in Menüs zu navigieren
15. **Auto** Button: Appliziert die Funktion "Nächsten mixen", mixt den Track automatisch, daß dieser als nächster abgespielt wird
16. **Files** Button: Browsen im aktuell gewählten Ordner – fungiert auch als rechte Pfeiltaste
17. Setzt den Gain für das entsprechende Deck
18. Hebt oder senkt die Höhen/Mitten/Bässe
19. Drehen, um den gewählten Effekt oder Loop zu modulieren
20. **Cue/Mix** Drehpoti: Stellt ein, was Sie im Kopfhörer hören – den Track, den Sie gerade vorbereiten in Relation zum allgemeinen Mix
21. Regelt die Lautstärke Ihrer Kopfhörer
22. Pitch Bend: Vermindert (-) oder hebt (+) die Geschwindigkeit (Pitch) eines Tracks an, um akkurates Mixing zu ermöglichen
23. Pitchfader: Regeln der Abspielgeschwindigkeit eines Tracks auf dem entsprechenden Deck
24. Kopfhörereingang (1/4" Klinke / 6.35 mm)
25. Stop Button: Stoppt das Abspielen des Tracks auf dem entsprechenden Deck
26. Play/Pause Track
27. **Sync** Button: Synchronisiert den Beat mit dem Beat des Tracks, der aktuell auf das gegenüberliegende Deck, das Sie kontrollieren, geladen ist, wenn der Beat innerhalb des Pitchumfangs liegt (falls der Beat zu weit entfernt ist, müssen Sie vor dem Drücken des **Sync** Buttons den Pitchgrad einstellen)
28. Vinyl-Style Jogwheel mit Berührungserkennung: Wenn das Jogwheel niedergedrückt wird, leuchtet in der Mitte desselben ein blaues Licht auf
29. Lädt den ausgewählten Track auf das entsprechende Deck
30. Deck-Anzeigen: Leuchten auf, um anzuzeigen, welches Deck gerade genutzt wird
31. Crossfader zum nahtlosen Mixen zwischen den Decks
32. Lautstärkeregler: Regeln der Lautstärke des betreffenden Decks
33. **Cue Select** Button: Aktiviert das Kopfhörer-Monitoring des entsprechenden Decks
34. Setzt einen Cuepoint (markiert eine Position im Track) des entsprechenden Decks



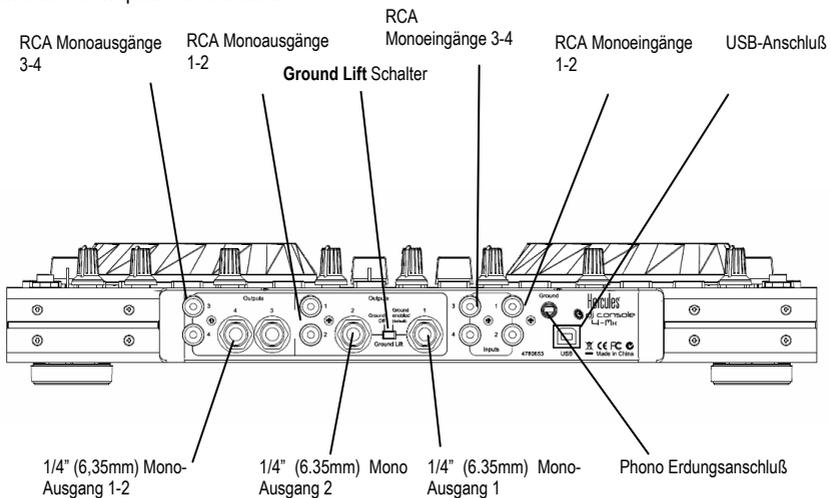
Dies sind Beschreibungen der standardmäßigen Funktionen in der VirtualDJ Software der DJ Console 4-Mx , die je nach genutzter Applikation variieren können.



Bitte beachten Sie, daß der **Cue/Mix** Drehpoti ausschließlich eine Softwarefunktion (und keine Hardwarefunktion) ist. Das bedeutet, daß der Drehpoti wie oben beschrieben funktioniert, wenn Sie die VirtualDJ Software nutzen. Wenn Sie dies nicht tun, hat dieser Drehpoti keine Funktion, außer Sie belegen diesen mit einer "Cue to Mix" Funktion.

4.2. Die Rückseite

Die DJ Console 4-Mx verfügt über einen USB Anschluß auf der Rückseite und ermöglicht damit den Anschluß an Ihren Computer. Da die DJ Console 4-Mx USB-stromversorgt wird, ist keine externe Stromquelle erforderlich.



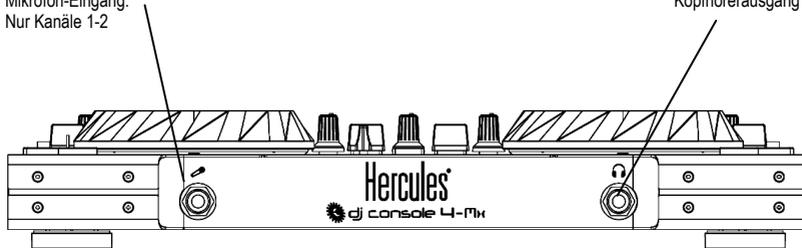
Beim Anschluß eines Mikrofons kann dieses nur auf den Eingangskanälen 1-2 genutzt werden (siehe untenstehende Beschreibung der Vorderseite). Für weitere Information bezüglich der Engangselevel für die Eingänge 1-2 und 3-4 lesen Sie bitte im Kapitel 5.3.1. Allgemeine Control-Panel-Einstellungen nach.



Der **Ground Lift** Schalter, verfügbar an den 1/4" (6.35 mm) Mono-Ausgangsbuchsen 1 und 2, kann im Falle einer Masseschleife, die die Verbindung zwischen der Konsole und einem Endverstärker stört, nützlich sein. In einem Raum mit korrekter Stromnetzinstallation, ist es sicherer und besser den **Ground Lift** Schalter auf Aus zu stellen (standardmäßige Einstellung). Der **Ground Lift** Schalter ist an den RCA-Ausgängen 1-2 nicht aktiv.

4.3. Die Vorderseite

1/4" (6.35mm)
Mikrofon-Eingang:
Nur Kanäle 1-2



Kopfhörer: Bei der Nutzung eines Kopfhörers ist dieser standardmäßig auf die Kanäle 3-4 eingestellt. Sie können aber auch stattdessen die Kanäle 1-2 nutzen. Für weitere Informationen lesen Sie bitte im Kapitel [5.3.5. Erweitert Tab](#) nach.



Bevor Sie Ihre DJ Console 4-Mx zum ersten Mal nutzen, müssen Sie die Jogwheels entsperren: Die Sperre für die Jogwheels befindet sich an der Unterseite des Controllers und schützt diese vor Bewegungen während des Transports. Falls die Sperre AN ist, können Sie die Jogwheels zwar drehen, aber Sie können diese nicht niederdrücken, was die Berührungserkennung deaktiviert.

5. DAS DJ CONSOLE 4-MX CONTROL-PANEL

5.1. Zugriff auf das Control-Panel auf dem PC

Das Ihre DJ Console 4-Mx repräsentierende Icon wird neben der Uhrzeit rechts in der Taskbar angezeigt: . Um das DJ Console 4-Mx Control-Panel zu starten, linksklicken Sie einfach auf das Icon.

In Windows fasst dieses Icon alle Hercules DJ-Produkte zusammen, die Sie eventuell auf Ihrem System installiert haben. Sie können Ihr DJ Console 4-Mx Control-Panel auswählen, indem Sie auf das Icon rechtsklicken und **Select Device (Gerät auswählen)** wählen.

Wenn Sie auf das Icon in der Taskbar rechtsklicken, können Sie auswählen ob Sie das Control-Panel öffnen wollen (eine Alternative zum oben beschriebenen Linkklick in der Taskbar), Hardwareinformation über Ihre DJ Console 4-Mx erhalten wollen, auf Updates für Ihre DJ Console 4-Mx überprüfen wollen oder das Control-Panel verlassen wollen. Bitte beachten Sie, daß wenn Sie auf Updates überprüfen wollen, Sie eine aktive Internetverbindung haben müssen.

Überprüfung auf Updates für Ihre DJ Console 4-Mx :

- Rechtsklicken Sie auf das DJ Console 4-Mx Icon in der Taskbar und wählen **Check for Updates (Auf Updates überprüfen)**.

- Falls Sie Ihr System dazu auffordert, gestatten Sie Ihrem Computer den Zugriff auf den Guillemot FTP Server.

Falls keine neue Version verfügbar ist, wird eine Nachricht angezeigt, daß Sie bereits die neueste Version installiert haben. Sollte eine neue Version verfügbar sein, wird diese heruntergeladen und das Setup startet automatisch.

- Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Aktualisierung für Ihre DJ Console 4-Mx zu installieren.

5.2. Zugriff auf das Control-Panel auf dem Mac

- Zugriff auf das Control-Panel erhalten Sie durch Doppelklicken des  Icons auf Ihrem Desktop.

5.3. Nutzung des DJ Console 4-Mx Control-Panel

Das Control-Panel ermöglicht Ihnen die Handhabung der verschiedenen Einstellungen Ihrer DJ Console 4-Mx . Die folgenden Kapitel erläutern die verschiedenen Features des Control-Panels aber auch die Unterschiede, die zwischen PC- und Mac-Versionen existieren.

5.3.1. Allgemeine Control-Panel-Einstellungen

PC

Mac



- **Ausgangskanäle:** Es gibt zwei Garnituren von Software-Schiebereglern (1-2, 3-4), die als Hauptlautstärkereger für die entsprechenden Ausgänge fungieren. Sie können die Balance

(Links/Rechts) mittels des Balancedrehpotis über jeder Garnitur der Ausgangskanal-Schieberegler verändern. Sie können auf das Link-Icon unter den Schieberegler klicken, um die Schieberegler zusammen zu bewegen – im Gegensatz zu jeweils einzeln – zu deaktivieren/aktivieren. Sie können die Ausgänge auch stummschalten, indem Sie auf das Lautstärke-Icon unterhalb des Link-Icons klicken.

- **Eingangskanäle:** Sie können das entsprechende Eingangslevel für die Eingangskanäle 1-2 und 3-4 einstellen: Mikrofon, Phonolevel, Heimgeräte-Anschlußlevel (-10dBv), Profi-Anschlußlevel (+4dBu) oder verstärkter Anschlußlevel (+8dBu) für die Kanäle 1-2; und Phonolevel, Heimgeräte-Anschlußlevel, Profi-Anschlußlevel oder verstärkter Anschlußlevel für die Kanäle 3-4 (demnach können Sie ein Mikrofon nur auf den Kanälen 1-2 und nicht auf den Kanälen 3-4 nutzen). Wählen Sie den Eingangslevel, der am besten dem Ausgangslevel der an die Eingangskanäle 1-2 und 3-4 angeschlossenen Audioquelle entspricht.

Bitte beachten Sie, daß wenn Sie Ihr Mikrofon aufnehmen, die Nutzung der Eingänge 1-2 temporär verlieren. Wenn Sie die Übersprechoption (Talkover) für Ihr Mikro nutzen, wird Ihre Stimme hardwareseitig eingemixt und Sie können nur die Eingänge 1-2 nutzen. Demnach können Sie mit dieser Konfiguration Ihr Mikrofon nicht aufnehmen.

- **Audiomodus** (nur Windows, nicht auf dem Mac verfügbar): Ermöglicht Ihnen die Auswahl des entsprechenden Audiomodus für die Applikationen, die Sie benutzen wollen:

- **WDM** ist der standardmäßige Windows-Audiomodus – auch DirectSound genannt. Wählen Sie diesen Modus, wenn Sie Multimediaplayer nutzen, Filme anschauen, und so weiter.

- **ASIO** funktioniert nur mit Programmen, die diesen Treibermodus unterstützen (für weitere Informationen lesen Sie bitte im Kapitel [5.3.3. ASIO Tab](#) nach).

VirtualDJ schaltet automatisch in den ASIO-Modus, wenn Sie aber andere Programme nutzen, müssen Sie manuell bevor Sie die Applikation starten in den ASIO-Modus schalten. Sie können nur bei gestoppter Abspielfunktion zwischen den Modi umschalten.

- **Gerät auswählen** (nur Mac): Falls Sie mehr als einen DJ Console 4-Mx Controller an Ihrem Mac angeschlossen haben, können Sie hier zwischen deren Control-Panels hinundherschalten.
- **MIDI Pitch-Auslösung:** 7-bits ist der standardmäßige Wert. VirtualDJ schaltet automatisch beim Start der Software in den 14-bit-Modus und kehrt beim Beenden der Software in den 7-bits-Modus zurück.

5.3.2. Main Tab

- In diesem Tabulator können Sie den Talkover-Absenkungslevel (Übersprechabsenkung) – die Stufe, um die die Musik leiser wird, wenn Sie den **Mic On/Off** Button aktivieren und in Ihr Mikrofon sprechen (standardmäßig -6dB) – deaktivieren/aktivieren oder einstellen.
- Sie können in diesem Tab die Jogwheels deaktivieren und re-aktivieren aber auch deren Empfindlichkeit einstellen. BStandardmäßig sind alle Jogwheels aktiviert. Falls Sie den individuellen Modus wählen, sind nur die Jogwheels für Deck A und B standardmäßig aktiviert. Sie können dies nach Ihrem Geschmack ändern.

5.3.3. ASIO Tab (nicht auf dem Mac verfügbar)



“Audio Stream Input/Output” ist ein Multikanal-Protokoll für den Audiotransfer, das von Steinberg entwickelt wurde. Es ermöglicht einer Vielzahl von Programmen mit verschiedenen Soundkarten zu kommunizieren, und alle verfügbaren Eingänge und Ausgänge mit kurzer Latenz auf denselben zu erkennen. Ihre DJ Console 4-Mx ist ASIO 2.0 kompatibel.

Im ASIO-Modus können Sie die folgenden Einstellungen justieren: **Sample-Rate**, **Sample-Größe**, **ASIO Buffer-Größe**.

- Die Konfiguration ist standardmäßig auf 44100Hz (44.1kHz) /16-bit Modus eingestellt. Dies ist auch die beste Audioeinstellung für VirtualDJ und bietet die beste Ansprechzeit. Für Software bei der die Ansprechzeit nicht so wichtig ist, können Sie die Musik in Windows (ASIO) im 24-bit-Modus (44.1kHz oder 48kHz) abspielen.
- Die wichtigste Einstellung ist die ASIO-Buffer-Größe. Die standardmäßige Einstellung ist 480 (10ms), die guter Durchschnitt für die meisten Computer ist. Falls Audioprobleme auftauchen (statisches Rauschen oder Geknister), erhöhen oder senken Sie die ASIO-Buffer-Größe, bis Sie die richtige Einstellung für Ihren Computer herausgefunden haben (es gibt keine Idealeinstellung, da alle Computerkonfigurationen unterschiedlich sind).
- Änderungen der ASIO-Einstellungen können nur vorgenommen werden, wenn Ihre Applikation nicht ausgeführt wird.
- Bitte beachten Sie, daß wenn Sie in den 24-bit Modus umschalten, die Kanäle 3-4 nicht verfügbar sind.

5.3.4. **Audio Tab** (nicht auf dem PC verfügbar)



Im **Audio Tab** (nur auf Mac) können die Samplegröße vom standardmäßigen Wert (16-bit) auf , 24-bit ändern. Die beste Audioeinstellung für VirtualDJ ist die standardeinstellung von 16-bit/44.1kHz, die die beste Ansprechzeit bietet. Für Software bei der die Ansprechzeit nicht so wichtig ist, können Sie die Musik im Mac OS (Core Audio) im 24-bit-Modus (44.1kHz oder 48 KHz) abspielen.

5.3.5. **Erweitert Tab**



- Dieser Tab ermöglicht Ihnen die Einstellungen für den **MIDI Kanal für Kontrollen** (standardmäßig 1-2) falls ein Konflikt zwischen Ihrer DJ Console 4-Mx und einem anderen MIDI-Gerät auftritt. Falls Sie mehr als ein Hercules-Gerät auf Ihrem System installiert haben, werden die MIDI-Kanalnummern paarweise aufsteigend in der Reihenfolge ihres Anschlusses aufsteigend zugeordnet (1-2, 3-4 u.s.w. – bis hoch zu 16).
- Sie können die **Crossfader-Einstellungen** nach Ihrem Gusto einstellen (**BeatMix Charakteristik**, standardmäßig). Die verschiedenen, verfügbaren Einstellungen beeinflussen die Art, wie der Crossfader funktioniert wenn Sie diesen, von einer zur anderen Seite, von der Mitte aus gesehen, bewegen: Abhängig von Ihrem Mixingstil, könnten Sie vielleicht wünschen,

daß die Crossfaderaktion schneller anspricht, wenn dieser von der zentralen Position bewegt wird (das heißt, wenn Sie z. B. den Crossfader ein wenig nach links schieben, dieser sich so verhält, als wenn er ganz nach links geschoben wurde, resp. das Gleiche entsprechend nach rechts) oder weniger schnell. Sie können mit den verschiedenen Charakteristika experimentieren und einfach zwischen den unterschiedlichen Charakteren hinundherschalten, je nach Art Ihres Mixing und zu jeder Zeit.

- Die **Kopfhörerkanäle** sind standardmäßig den Ausgangskanälen 3-4 zugeordnet. Falls Sie dies bevorzugen, können Sie diese auch den Ausgangskanälen 1-2 zuordnen. Sie hören dann den Mix auf Ihrem Kopfhörer, anstatt den nächsten Track vorzuhören.
- **Ausgang 1-2 Hardwaremixoption** ermöglicht Ihnen die Wahl wie Hardwaremixing am Ausgang 1-2 gehandhabt wird: **USB-Streaming 1-2 (standardmäßig)**, USB-streaming 1-2 plus Ihr Mikrophon oder USB-streaming 1-2 plus Line-In 1-2.
- **USB-Streaming 1-2 (standardmäßig)** sollte immer für Standardoperationen (z. B. mit DJ Software) ausgeführt werden. USB-Streaming 1-2 plus Ihres Mikros oder USB-Streaming 1-2 plus Lin-In 1-2 sendet das Signal der gewählten Quelle direkt an den Hauptausgang, gemischt mit dem Standard-Audiosignal. Dies ist gleichbedeutend mit der Talkover-Funktion aber ohne die Absenkung.
- **Deck-Modus:** 4 Decks ist die Standarteinstellung (Decks A/C, B/D), die Ihnen die Kontrolle über 4 voneinander unabhängige Decks ermöglicht. Jede Kontrolle auf jedem physikalischen Deck (Transportbuttons, Jogwheel, Fader, Drehpotis) und jede Kontrolle des rechten oder linken Kanals des Mixers (Lautstärkeregler, EQ- und Kill-Kontrollen) können im 4-Deck-Modus 2 Kommandos senden, abhängig vom Status des virtuellen Decks, das kontrolliert wird. Sie können auch den **erweiterten 2-Deck-Modus** auswählen, in dem Deck C und Deck D als Shiftbuttons operieren, die die Buttons auf den Decks in neue Buttons auf den Jogwheels, auf den Play, Cue und Stop Buttons konvertieren, die aber keinen Einfluß auf den Mixerbereich haben.

Falls Sie es wünschen, können Sie auch den **2-Deck Basismodus** wählen, in dem ausschließlich Deck A und Deck B aktiviert sind (nur jeweils eine Funktion ist auf jeder Kontrolle zugeordnet).

5.3.6. Über Tab



- Dieser Tab versorgt Sie mit allen Informationen des Paketes, das Sie nutzen, Firmware, Treiber, MIDI Mapping, DJ API und Control-Panel Version. Bitte beziehen Sie sich auf diese Information, wenn Sie den technischen Support kontaktieren.

6. AUSGANGSOPTIONEN

Es sind zwei Anschlußtypen zu Anschluß von Lautsprechern verfügbar: RCA und 1/4" Klinke (6,35 mm). Die RCA Anschlüsse sind Monoausgänge, von denen jeder einem Kanal entspricht (links = weiß und rechts = rot). Der 1/4" (6,35 mm) Klinkenanschlüsse sind ebenfalls Monoausgänge.

Wählen Sie den Anschlußtyp je nach Art des Equipments, das Sie anschließen wollen. Normalerweise werden die Anschlüsse 1-2 für den Live-Mix, der für das Publikum abgespielt wird, genutzt und die Ausgänge 3-4 für das Vorhören oder zum Anschluß eines externen Mixers.

6.1. Anschluß von Lautsprechern und/oder eines externen Mixers an Ihre DJ Console 4-Mx

Mit der inklusiven VirtualDJ Software können Sie Ihren Mix für das Publikum z. B. über eine Hi-Fi-Anlage, die über die Ausgänge 1-2 Ihrer DJ Console 4-Mx angeschlossen ist, ausgeben und die nachfolgenden Songs über die Ausgänge 3-4 über Kopfhörer oder Monitorboxen vorhören.



Die inklusive Version von VirtualDJ ist ausschließlich für den Gebrauch der in die DJ Console 4-Mx eingebauten Soundkarte vorkonfiguriert. Daher ist es nicht möglich, die Standardsoundkarte oder integrierte Lautsprecher Ihres Computers zu nutzen. Ein Lautsprecherpaar **MUSS** an die Ausgänge 1-2 hinten an Ihrer DJ Console 4-Mx angeschlossen werden.

- Vergewissern Sie sich, daß Ihr Computer und anderes Audioequipment ausgeschaltet ist.
- Schließen Sie Ihre Hauptlautsprecher an die RCA Buchsen (Buchse **1** entspricht dem linken Lautsprecher, Buchse **2** dem rechten Lautsprecher) an **Output 1-2** oder an **Output 1-2 1/4"** Klinkenbuchsen (6,35 mm) an.
- Die Output 3-4 RCA Buchsen geben die gleichen Kanäle wieder, wie die auf dem Kopfhörer wiedergegebenen und können zum Anschluß von Monitorboxen (die z. B. von DJs in Clubs anstelle von Kopfhörern beim Mixen in einem abgeschlossenen DJ-Stand, der durch ein Fenster vom Publikum separiert ist), genutzt werden. Oder falls Sie Ihre Software auf [VirtualDJ Pro upgraden](#), können Sie die Output 3-4 RCA Buchsen dazu nutzen einen externen Mixer anzuschließen und die Wiedergabe aufsplitten, indem Sie Deck A über den Ausgang 1-2 und Deck B über den Ausgang 3-4 wiedergeben.

Ihre Lautsprecher und/oder externen Mixer sind nun betriebsbereit für den Gebrauch mit Ihrer DJ Console 4-Mx .

6.2. Kopfhöreranschluß

Ihre DJ Console 4-Mx verfügt über einen Kopfhöreranschluß an der Vorderseite. Kopfhörer sind standardmäßig auf die Kanäle 3-4 gesetzt, aber können stattdessen auch auf die Kanäle 1-2 gesetzt werden (für weitere Information lesen Sie bitte in Kapitel [5.3.4. Erweitert Tab](#) nach). Die Konsole wurde für die Funktion mit DJ Kopfhörern (Stereo, Impedanz von 16 bis 64 Ohm) entwickelt.

7. EINGANGSOPTIONEN

7.1. Anschluß externer Audioquellen

Ihre DJ Console 4-Mx ermöglicht Ihnen den virtuellen Anschluß jedweder analogen Audioquelle, die Sie zu Nutzen wünschen, darunter auch Turntables. Falls Sie auf VirtualDJ Pro (nicht in diesem Paket enthalten) upgraden, können Sie auch time-coded Schallplatten oder CDs nutzen, um auf Ihrem Computer gespeicherte Musikdateien zu kontrollieren – für das ultimative, praktische Mixerlebnis und der Kombination des Besten, das digitale und analoge Welten zu bieten haben. Nun können Sie Hybrid-Mixing genießen und Computer-Audiotracks auf dem einen Deck mit einer analogen Quelle, die an das andere Deck angeschlossen ist, miteinander kombinieren.

Ihre DJ Console 4-Mx verfügt über zwei Stereo-Audioeingänge auf deren Rückseite (2 Paare zweier Mono-RCA-Anschlüsse). Definieren Sie Ihren Audioquellentyp im DJ Console 4-Mx Control-Panel. Dies kann Phonolevel, Heimgeräte-Anschlußlevel (-10dBv), Profi-Anschlußlevel (+4dBu) oder verstärkter Anschlußlevel (+8dBu) sein – und schließen einfach die Audioquelle Ihrer Wahl an den weißen (links) und roten (rechts) RCA-Anschluß an: Eingang 1-2 für Deck A, Eingang 3-4 für Deck B. Dies ermöglicht Ihnen den Wechsel zwischen dem Computeraudiotrack, der auf Deck A an Eingang 1-2 abgespielt wird, mit dem des auf Deck B an Eingang 3-4 abgespielt.



Stellen Sie sicher, daß Sie den Typ Ihrer Audioquelle (d. h. den korrekten Ausgangslevel des anzuschließenden Gerätes) vor dem Anschluß Ihrer Audioquelle im Control-Panel einstellen und nicht hinterher. Dadurch vermeiden Sie möglicherweise verzerrte Audioergebnisse.

Sie können auch Ihre externen Audioquellen equalizen und deren Lautstärke wie bei einem Computer-Audiotrack regeln (dazu können Sie die **Gain** Drehpotis in der VirtualDJ Software nutzen, um die Lautstärke für jedes Deck einzustellen). Dies sorgt für nahtloses Mixing und die volle Kontrolle über den Sound Ihres Mixes.

Sie können im Control-Panel Ihrer DJ Console 4-Mx den Eingangslevel (Phonolevel, Heimgeräte-Anschlußlevel, Profi-Anschlußlevel oder verstärkter Anschlußlevel) für jedes Deck auswählen, je nach dem Ausgangslevel des Gerätes, das Sie anschließen. Für weitere Information lesen Sie bitte im Kapitel [5.3.1. Allgemeine Control-Panel-Einstellungen](#) nach.



Stellen Sie sicher, daß Sie das entsprechende Eingangslevel für das anzuschließende Gerät auswählen, andernfalls riskieren Sie eine Beschädigung Ihres Equipments.

Falls Sie einen Turntable mit Erdungskabel nutzen:

- Wählen Sie im DJ Console 4-Mx Control-Panel für das in Frage kommende Deck den **Phono**-Eingangslevel.
- Schließen Sie das Erdungskabel Ihres Turntables an den Erdungsanschluß hinten an Ihrer DJ Console 4-Mx an. Erdungskabel eliminieren die Interferenzen, die mit Turntables entstehen können, und geben Ihnen einen kristallklaren Sound. Sie können ohne Probleme zwei Erdungskabel von zwei Turntables an den Erdungsanschluß Ihrer DJ Console 4-Mx anschließen.

Sie können die beiden **Source** Buttons Ihrer DJ Console 4-Mx (**Source 1** für Deck A, **Source 2** für Deck B) nutzen, um den Audioeingang für das entsprechende Deck zu kontrollieren. Standardmäßig ist der Eingang auf Computer-Audiotracks eingestellt: Drücken Sie einfach den **Source** Button, um auf die externe Audioquelle umzustellen. Durch erneutes Drücken des Buttons deaktivieren Sie die externe Quelle und kehren zu Computer-Audio zurück (siehe Kapitel [8.6. Source Buttons](#)).

7.2. Anschluß eines Mikrofons

Ihre DJ Console 4-Mx verfügt über eine ¼ (6.35mm) Klinkenbuchse an der Vorderseite. Wir empfehlen die Nutzung eines Vokalmikrofons mit einer Impedanz 1 und 64 Ohm. Sie können Ihr Mikrofon dazu nutzen, um Ansagen über die Musik zu legen und mit dem Publikum zu kommunizieren (z. B. den Mikrofoneingang 1-2 mit den Audioausgängen 1-2 zu mixen) oder das Mikro dazu zu benutzen, um die Musik auf Deck A durch Ihre Stimme zu ersetzen.



Bitte beachten Sie, daß Mikros, die eine **Phantomstromspeisung** erfordern, von der DJ Console 4-Mx nicht unterstützt werden.

Drücken Sie den **Mic On/Off** Button an Ihrer DJ Console 4-Mx, um das Mikrofon an- oder auszuschalten. Zum Regeln der Mikrofonlautstärke können Sie den Lautstärkereger einstellen.

Die DJ Console 4-Mx verfügt über eine Talkover-Funktion (Übersprechfunktion) für den Mikrofoneingang, die automatisch die Lautstärke der gespielten Musik absenkt, damit Sie auch gehört werden, wenn Sie sprechen. Die Musiklautstärke wird nach der Deaktivierung des Mikrofoneingangs wiederhergestellt.

Siehe Kapitel [5.3.2. Main Tab](#) für weitere Information zur Einstellung des Talkover-Absenkungslevels und Nutzung Ihres Mikrofons.

8. DJ CONSOLE 4-MX FEATURES

8.1. Jogwheels

Die Jogwheels Ihrer DJ Console 4-Mx emulieren Turntables: Drehen eines Jogwheel ermöglicht Ihnen das Scratchen oder die Vorwärts- oder Rückwärtsbewegung des Cursors innerhalb eines Tracks zum Setzen eines Cuepoints, an dem das Abspielen der Musik für das Publikum beginnen soll.

Die Jogwheels sind groß (12 cm Durchmesser – die Größe einer CD) und sind Berührungsempfindlich: Sie erkennen wenn Ihre Hand diese niederdrücken und ermöglichen das Scratchen auf die gleiche Weise als wenn Ihre Hand physikalisch eine Schallplatte abstoppt. Ein blaues Licht im Zentrum des Jogwheels leuchtet auf, um die Berührungserkennung anzuzeigen. Die Jogwheels sind auch sehr präzise: Die Jogwheel-Rotation wird mit einer Akkuratheit von 256 Schritten pro Drehung erkannt.

Die Jogwheels verfügen über zweierlei Funktionen: Die Jogwheels am Rand ohne Druck drehen, um die Suchfunktion zu nutzen – oder durch leichten Druck auf die Oberfläche der Jogwheels zu scratchen.

Im Control Panel, können Sie die Schrittzahl, die die Jogwheels pro Drehung registrieren sollen, einstellen (ist nicht mit der Berührungsempfindlichkeit der Jogwheeloberfläche verlinkt): Sie können den voreingestellten Standardwert behalten oder diese mit einem Faktor von 2, 4 oder 8 aufteilen. Die Jogwheels können auch via des Control Panels deaktiviert werden. Bitte lesen Sie für weitere Informationen im Kapitel [5.3.2. Main Tab](#) nach.

Durch Nutzung des **Scratch** Buttons können Sie die Funktion der Jogwheels ändern (der Scratchmodus ist standardmäßig aktiviert): Drücken Sie den Button um zur Suchfunktion umzuschalten, die Ihnen ermöglicht sich im Track vorwärts oder rückwärts zu bewegen. Durch erneutes Drücken des Buttons kehren Sie zur standardmäßigen Scratchfunktion zurück.

Sie können die Jogwheels auch zum Durchsuchen von Musiklisten nutzen. Wenn Sie ein Verzeichnis mit einer Vielzahl von Musikdateien durchsuchen, drehen Sie einfach das Jogwheel während Sie den Aufwärts- oder Abwärtsbutton auf Ihrer Konsole gedrückt halten, um sich schneller durch die Liste bewegen zu können.

8.2. Fader (Schieberegler)

Crossfader

Ihre DJ Console 4-Mx spielt einen Musiktrack pro Deck ab (2 Stereomusiktracks simultan). Der Crossfader rangiert zwischen dem linken und rechten Deck und erlaubt dem DJ den Mix zwischen den beiden Tracks zu justieren.

Stellen des Crossfadere komplett nach links bedeutet, daß der Mix (die Musik, die das Publikum hört) zu 100% vom linken Deck kommt – das Publikum kann die Musik, die auf dem rechten Deck abgespielt wird, nicht hören. Stellen des Crossfadere in die Mitte bedeutet, daß die Musik jeweils zu 50% vom linken und rechten Deck kommt, und so weiter.

2 Lautstärkereglern

Der Lautstärkefader auf dem linken Deck kontrolliert die Lautstärke der Musik, die auf Deck A oder C gespielt wird, während der Lautstärkefader auf dem rechten Deck die Lautstärke der Musik, die auf Deck B oder D gespielt wird, kontrolliert.

Durch das Ändern der Lautstärke auf den verschiedenen Decks können Sie Überleitungen zwischen den vier Decks einregeln.

Falls die Lautstärke eines Decks nicht laut genug ist, wenn der entsprechende Lautstärkereglern auf der maximale Stufe steht, heben Sie einfach mit dem **Gain**-Drehpoti für dieses Deck die maximale Lautstärke für dasselbe an.

8.3. Play-/Pause- und Cuebuttons

Diese Buttons sind auf Ihrer DJ Console 4-Mx für beide Decks verfügbar.

- **Play/Pause:** startet das Abspielen der Musik oder pausiert selbiges an der momentanen Position im Track.
- **Cue:** setzt einen Cuepoint (eine Markierung bei der das Abspielen der Musik beginnen soll) auf die derzeitige Position im Track.

8.4. Stopbutton

Der Stopbutton stoppt das Abspielen auf dem entsprechenden Deck.

8.5. Rücklauf und Schnellvorlaufbuttons

Diese Buttons befinden sich auf jedem Deck über den Jogwheels und ermöglichen Ihnen, sich innerhalb von Musiktracks schneller zu bewegen: Drücken Sie den entsprechenden Button, um sich innerhalb eines Tracks per Rücklauf oder schnellem Vorlauf zu bewegen (dies ist ein einfacher Weg, um schnell zu dem exakten Punkt in einem Song zu kommen, den Sie suchen).

8.6. Pitch-Einstellungen

- **2 oder 4 [Pitch-Wertgeber] Pitchfader (Schiebereglern):** Sie können die Pitchfader dazu nutzen, die Abspielgeschwindigkeit eines Tracks und dessen BPM (Beats Per Minute = Taktrate) anzuheben oder zu reduzieren, um das Tanzen zu erleichtern, indem Sie die BPM eines neuen Musiktracks den BPM des vorhergehenden Tracks angleichen – die Tänzer brauchen ihren Rhythmus während des Übergangs von einem Track zum anderen nicht zu wechseln. Die Pitchfader sind noch präziser als auf jedem anderen Hercules DJ Controller, mit 14-bit Akkuratheit (versus 7-bit auf anderen Hercules DJ Controllern), 60 mm Pitchhub und 2 Buttons zur Kontrolle des Software-Pitchwertes (z. B. ermöglicht Ihnen die Änderung des Pitchwertes von 6% auf 12% in VirtualDJ).
- **Pitch Bend (- und +):** Sie können diese Buttons dazu nutzen, die Abspielgeschwindigkeit eines Tracks temporär anzuheben oder zu mindern. Die auf diesem Weg getätigten Einstellungen sind aus diesem Grund „elastisch“, weil diese nur temporär sind und aufhören, wenn der Button losgelassen wird.

- **Sync:** Durch Drücken dieses Buttons wird die Geschwindigkeit (BPM) der Musik auf dem entsprechenden Deck mit der BPM-Rate der Musik auf dem anderen Deck synchronisiert.

Allgemein gilt, daß eine Pitchjustierung die Musikgeschwindigkeit und die Tonhöhe ändert: Schneller bedeutet eine höhere Tonlage – langsamer bedeutet eine niedrigere Tonlage.

8.7. Source-Buttons



Bevor Sie die **Source** Buttons aktivieren, stellen Sie sicher, daß das **Inputs** Feld auf **Line-Ins** im VirtualDJ's **Sound Setup** Panel gesetzt ist. Auf **None** gesetzt, sind die Source Buttons deaktiviert.

Drücken des **Source 1** oder **Source 2** Buttons wird der Computer-Musiktrack auf Deck A oder B durch die Audioquelle des entsprechenden Eingangs ersetzt. Durch erneutes Drücken des Buttons wird die externe Audioquelle deaktiviert und zum Computer-Musiktrack zurückgekehrt.



Stellen Sie sicher, daß Sie das entsprechende Eingangslevel für das anzuschließende Gerät auswählen, andernfalls riskieren Sie eine Beschädigung Ihres Equipments (für weitere Information lesen Sie bitte im Kapitel [5.3.1. Allgemeine Control-Panel-Einstellungen](#) nach). Sie müssen dann in der VirtualDJ Software mittels des entsprechenden Gain-Drehpotis für dieses Deck den Verstärkungsgrad einstellen.

8.8. Shift-Button (für Loops/Cue/Sampler/Effekte) und Buttons 1-6

DJ Console 4-Mx bietet – dank der Shift Buttons, die die Buttons 1-6 auf jedem Deck in die Buttons 7-12 konvertieren - das Equivalent von 12 Buttons pro Deck für Effekt-, Loops- und Cue-Funktionen an. Die Funktionen beinhalten: Loop-In, Loop-Out, Hot-Cue 1/2/3/4, Sampleraufnahme, Samplerplay und 4 Effekte.

8.9. Load on Left Deck / Load on Right Deck Buttons

Nutzen Sie diese Buttons, um einen markierten Musiktrack in der VirtualDJ Software auf das entsprechende Deck zu laden.

8.10. Cue Select Left Deck / Cue Select Right Deck Buttons

Nutzen Sie diese Buttons, um auszuwählen welches Deck auf Ihrem Kopfhörer vorgehört werden soll, wenn der **Cue/Mix** Drehpoti auf die **Cue**-Position gesetzt ist: Sie können diese zur Auswahl zwischen den 4 verfügbaren Decks nutzen.

8.11. Browserbuttons: Auf- und Abwärts

Benutzen Sie die Auf- und Abwärtsbuttons, um Ordner und Musikbibliotheken zu durchsuchen: Zur/zum vorhergehenden (Aufwärts) oder nächsten (Abwärts) Musikdatei/Verzeichnis bewegen. Sie können sich schneller durch Musiklisten bewegen, indem Sie zur gleichen Zeit **das rechte Jogwheel betätigen** und den Auf- oder Abwärtsbutton drücken.

8.12. Cue zu Mix Drehschalter

Nutzen Sie den Cue zu Mix Drehschalter, um den Pegel des Tracks, den Sie vorbereiten, in Relation zum allgemeinen Mix auf Ihrem Kopfhörer oder Monitorboxen einzuregulieren. Die **Cue** Seite des Drehschalters repräsentiert das ausgewählte Deck, das Sie vorbereiten, während die **Mix** Seite den Mix repräsentiert, den Sie für Ihr Publikum spielen.

8.13. Equalization-Drehpotis

Nutzen Sie die Equalizations-Drehpotis (**Bass**, **Medium** und **Treble**) für jedes Deck, um Ihre Musik mit eigenen Einstellungen aufzupeppen. Zum Beispiel:

- Vereinfachen Sie die Tanzbarkeit durch die Verbesserung des Basses (der Bass erbringt das Tanztempo).
- Remixen Sie Songs durch die Verstärkung der Mitten (die Mitten beinhalten die Gesangsstimme) bei einem Track und mixen diesen mit einem anderen Track, bei dem Sie die Mitten abschneiden, auf dem anderen Deck.

Sie können auch den Bass manipulieren, um den Übergang zwischen zwei Tracks herzustellen:

- Synchronisieren Sie die 4 Tracks.
- Schneiden Sie auf beiden Decks die Mitten und Höhen ab und behalten Sie nur den Beat des Basses.
- Schieben Sie den Crossfader vom ersten zum zweiten Deck, während Sie die Mitten und Höhen wieder herstellen.

9. DJING GRUNDLAGEN

Für ausführliche Information zur Nutzung der mitgelieferten VirtualDJ Mixingsoftware, lesen Sie bitte im VirtualDJ-Benutzerhandbuch nach, das auf Ihrer DJ Console 4-Mx Installations-CD-ROM enthalten ist oder zum Herunterladen auf der Hercules Technical Support Website (<http://ts.hercules.com>) zur Verfügung steht.

Als Erstes sollten Sie sicherstellen, daß die Audiodateien in Ihrer Musikbibliothek durch die VirtualDJ Software, die die BPM-Werte (Beats Per Minute = Taktrate) Ihrer Tracks ermittelt, analysiert wurde. Da das Zusammenmischen von Musiktracks die Synchronisierung der Beats, während beide Songs einander überlappen, beinhaltet, sollten Sie diejenigen Tracks auswählen, deren BPM-Werte relativ nah beieinander liegen, um einen nahtlosen Übergang von einem zum

anderen Track zu bewerkstelligen. Alternativ könnten Sie auch zum Mixen eines Tracks mit einem anderen Track, dessen BPM-Wert nur der Hälfte oder dem Doppelten entspricht (z. B. 60 BPM und 120BPM) auswählen und dadurch ebenfalls einen ordentlichen Übergang zwischen den Tracks ermöglichen.

Bitte beachten Sie, daß die komplette Analyse der Dateien zur Bestimmung der BPM-Werte in der VirtualDJ Software einige Zeit in Anspruch nehmen kann. Speziell wenn Sie eine große Anzahl von Songs analysieren, sollten Sie dies vor einer Party durchführen. Dieser Prozess beansprucht während seiner Ausführung auch eine Menge an Systemressourcen Ihres Computers. Wir empfehlen von daher die Analyse Ihrer gesamten Musikbibliothek über Nacht durchzuführen.

Die VirtualDJ Software ermöglicht Ihnen die Anlegung von "virtuellen Ordnern": Sie können einen virtuellen Ordner erstellen, indem Sie auf das rote Icon "virtueller Ordner" in der Software klicken und dann dem Ordner einen Titel zuweisen. Ein virtueller Ordner enthält eine Sammlung von Verknüpfungen zu Tracks und ermöglicht Ihnen den schnellen Zugriff auf eine Gruppe, wie z. B. eine Playliste, von Tracks, die Sie ausgewählt haben: Das Ziehen eines Audiotracks in einen virtuellen Ordner, bewegt diesen nicht physikalisch in den Ordner, sondern erstellt nur eine Verknüpfung zu dem Ort, an dem sich der Track befindet. Dies ist ein sehr praktischer Weg, um Song-Gruppierungen für Ihre DJ-Sets zu organisieren und Sie können damit auch sicherstellen, daß die BPM-Werte von den Songgruppierungen in Ihren virtuellen Ordnern zueinander passen. Sie können den Dateexplorer Ihrer VirtualDJ Software zum Blättern durch Ihre Tracks nutzen oder die Suchfunktion zum Auffinden spezifischer Tracks einsetzen, um dann diese einfach mittels Ziehen & Ablegen in die verschiedenen virtuellen Ordner zu verteilen.

Während für das Publikum ein Track auf dem linken Deck abgespielt wird, drückt der DJ den **Cue Select Right Deck** Button auf der DJ Console 4-Mx und nutzt seinen Kopfhörer, um den nächsten zu spielenden Track vorzuhören und zu präparieren. Der DJ könnte den Pitch des nächsten Tracks einstellen (mittels der Pitchfader und den **Pitch Bend** Buttons), um sicherzustellen, daß dessen Beat auf der gleichen Linie wie der des auf dem linken Deck laufenden Tracks liegt. Wenn sich der Track auf dem linken Deck dem Ende entgegenneigt, beginnt der DJ den Crossfader in Richtung des rechten Decks zu verschieben (und dabei auch die Lautstärkeregler jedes Decks für den Übergang zuhilfe nehmen), so daß das Publikum im Mix stufenweise immer mehr von dem zu hören bekommt, was auf dem rechten Deck gespielt wird. Der DJ kann die EQ-Regler jedes Tracks einstellen, um z. B. die Tracks sanfter ineinander zu blenden, indem er die Mitten und Höhen auf dem einem Deck reduziert und hauptsächlich nur noch die Bassfrequenzen (inklusive der Beats eines Songs) beim Übergang von einem in den anderen Song zu hören sind.

Während die Songs abgespielt werden, kann der DJ auch Effekt- und Loopingfeatures auf der DJ Console 4-Mx nutzen, um die Aufmerksamkeit auf verschiedene Songparts oder deren Mix zu richten, die Menge in Stimmung zu bringen und diese am Tanzen zu halten. Die kreativen Möglichkeiten zum Mixen sind sicher endlos – und mit ein wenig Praxis, mixen Sie in Nullkommanix wie ein Profi!

10. KONFIGURATION IM MIDI MODUS

Ihre DJ Console 4-Mx kann als ein MIDI Controller fungieren: Die Buttons, Potentiometer und Jogwheels können MIDI-Signale senden, die dann durch MIDI-fähige Software interpretiert werden kann. In einer Software, die MIDI-Kommandos akzeptiert, müssen Sie Ihre DJ Console 4-Mx als MIDI Controller auswählen.

Viele Musiksoftwareapplikationen die MIDI Kontrolle beinhalten, verfügen über einen "Lernmodus": Einfach einen Button klicken, ein Drehpoti oder Jogwheel oder einen Schieberegler an Ihrer DJ Console 4-Mx bewegen, um diese Kontrolle mit der Kontrolle der Software zu verlinken. Einige bekannte Applikationen, die über einen MIDI Lernmodus verfügen: Native Instruments Traktor, Ableton Live, Mixvibes, und Image Line Deckadance.



Für eine Liste der MIDI-Kontrollen, gehen Sie bitte zum Anhang am Ende dieses Handbuchs.

11. FAQ

1. Kann ich die DJ Console 4-Mx mit einer anderen Software als die dem Paket beigelegte nutzen?

Ja, da Ihre DJ Console 4-Mx funktioniert wie ein MIDI Controller und MIDI Kommandos senden kann, sie kann also mit jeder Software genutzt werden, die MIDI Kommandos akzeptiert. Schauen Sie dazu in das Kapitel [10. Konfiguration im MIDI Modus](#).

2. Kann ich die DJ Console 4-Mx ohne einen Computer nutzen?

Nein, die DJ Console 4-Mx funktioniert nicht ohne an einen Computer angeschlossen zu sein.

3. Kann ich in der DJ Mixingsoftware direkt von Audio-CDs mixen?

Ja, Sie können Audio-CDs direkt von Ihrem CD/DVD-ROM Laufwerk in VirtualDJ mixen. Laden Sie einfach den CD-Audiotrack in Ihre Playlist auf einem DJ Console 4-Mx Deck, so als wäre es eine Audiodatei, und Sie können sofort mixen.

4. Funktioniert die DJ Console 4-Mx wenn diese an einen USB Hub angeschlossen ist?

Ja, sofern der USB Hub stromversorgt wird.

5. Kann ich von mir geschaffene DJ Mixes mit der DJ Console 4-Mx in einer Audiodatei speichern?

Ja, das können Sie, indem Sie auf den REC Button in VirtualDJ klicken.

6. Ist DJ Console 4-Mx in der Lage 4 Decks in Traktor Pro zu kontrollieren?

Ja – alles was Sie dazu tun müssen, ist der Import einer TSI Datei, die eine 4-Deck Kontrolle in Traktor Pro unterstützt.

Falls Sie mit Traktor vertraut sind, können Sie Ihre eigene TSI Datei mappen – oder diese von der Technischen Support-Website (<http://ts.hercules.com>), von der Downloads-Sektion herunterladen:

Product genre: DJ/Music > Product family: Controller with audio > Product name: DJ Console 4-Mx > Link: Software.

12. TECHNISCHER SUPPORT

Sollten Sie mit Ihrem Produkt ein Problem haben, besuchen Sie bitte die Seite <http://ts.hercules.com> und wählen Sie Ihre Sprache. Von dort aus können Sie auf verschiedene Instrumente zugreifen (Fragen und Antworten (FAQ), die neuesten Versionen von Treibern und Software), die Ihnen bei der Lösung Ihres Problems helfen könnten. Falls das Problem weiterhin besteht, können Sie mit dem technischen Support der Hercules Produkten in Kontakt treten („Technischer Support“):

Per E-Mail:

Um den Vorzug des technischen Supports per Email in Anspruch nehmen zu können, müssen Sie sich zunächst online registrieren. Mit den Informationen, die Sie uns so zukommen lassen, können die Mitarbeiter Ihr Problem schneller lösen.

Klicken Sie auf **Registrierung** links auf der Seite des technischen Supports und folgen Sie den Instruktionen auf dem Bildschirm.

Falls Sie bereits registriert sind, füllen Sie die Textfelder **Anwendername** und **Paßwort** aus und klicken dann auf **Login**.

Per Telefon:

Deutschland	08000 00 1445 Kostenlos	Montag bis Freitag 13:00 bis 17:00 Uhr und 18:00 bis 22:00 Uhr Samstag 9:00 bis 13:00 Uhr und 14:00 bis 20:00 Uhr Sonntag 10:00 bis 13:00 Uhr und 14:00 bis 17:00 Uhr
Österreich	0810 10 1809 Zum Preis eines Ortsgesprächs	Montag bis Freitag 13:00 bis 17:00 Uhr und 18:00 bis 22:00 Uhr Samstag 9:00 bis 13:00 Uhr und 14:00 bis 20:00 Uhr Sonntag 10:00 bis 13:00 Uhr und 14:00 bis 17:00 Uhr
Schweiz	0842 000 022 Zum Preis eines Ortsgesprächs	Montag bis Freitag 13:00 bis 17:00 Uhr und 18:00 bis 22:00 Uhr Samstag 9:00 bis 13:00 Uhr und 14:00 bis 20:00 Uhr Sonntag 10:00 bis 13:00 Uhr und 14:00 bis 17:00 Uhr
Luxemburg	80028612 Kostenlos	Montag bis Freitag 13:00 bis 17:00 Uhr und 18:00 bis 22:00 Uhr Samstag 9:00 bis 13:00 Uhr und 14:00 bis 20:00 Uhr Sonntag 10:00 bis 13:00 Uhr und 14:00 bis 17:00 Uhr

12.1. Gewährleistungsinformation

Guillemot Corporation S.A. („Guillemot“) bietet dem Kunde weltweit eine 2-jährige Garantie auf Materialschäden und Herstellungsmängel ab dem Kaufdatum. Sollte das Produkt dennoch während dieser 2 Jahre Schäden oder Mängel aufweisen, kontaktieren Sie unverzüglich den Technischen Support, der Ihnen mitteilt, wie weiter zu verfahren ist. Sollte ein Defekt vorliegen, muß das Produkt dort zurückgegeben werden, wo es gekauft wurde (oder an die vom Technischen Support angegebene Adresse).

Im Rahmen dieser Garantie wird das defekte Produkt des Kunden nach Ermessen des Technischen Supports entweder repariert oder ersetzt. Überall wo es geltendes Recht zulässt, wird die volle Haftung von Guillemot und seinen Niederlassungen (einschließlich für indirekte Beschädigungen), begrenzt auf die Reparatur oder den Ersatz des Hercules Produktes, übernommen. Die Rechte des Käufers entsprechend geltendem Recht im jeweiligen Land werden nicht durch diese Garantie beeinflusst.

Diese Garantie tritt nicht ein bei: (1) falls am Produkt etwas verändert wurde oder es geöffnet wurde, ein Schaden durch unangebrachte Nutzung, Fahrlässigkeit, einen Unfall, Verschleiß oder irgendeinen anderen Grund verursacht wurde, der nicht im Zusammenhang mit einem Materialdefekt oder Herstellungsmangel aufgetreten ist; (2) im Falle der Nichteinhaltung der durch den Technischen Support erteilten Anweisungen; (3) Die Software, die nicht von Guillemot herausgegeben wurde, unterliegt der speziellen Garantie des Herausgebers.

Warenzeichen

Hercules® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Guillemot Corporation S.A. Intel® und Pentium® sind eingetragene Warenzeichen der Intel Corporation. Microsoft® Windows® XP®, Vista® und 7™ sind eingetragene Markenzeichen oder Markenzeichen von Microsoft Corporation in den United States und/oder anderen Ländern. Mac und Mac OS sind gesetzlich geschützte Handelsmarken von Apple Computer, Inc. Virtual DJ™ ist eine Handelsmarke von Atomix Productions. Alle anderen Warenzeichen und Markennamen werden hiermit anerkannt und sind Eigentum ihrer jeweiligen Eigentümer. Fotos und Abbildungen nicht bindend. Inhalt, Design und Eigenschaften des Produkts können ohne Bekanntmachung geändert werden und variieren von Land zu Land.

EU-Konformitätserklärung

Dieses Produkt entspricht der Richtlinie 89/336/EWG des Rates vom 3. Mai 1989 zur Angleichung der Rechtsvorschriften der Mitgliedstaaten über die elektromagnetische Verträglichkeit, wie es von der Richtlinie 93/68/EWG verändert wurde. In einer häuslichen Umgebung kann dieses Gerät Radiostörungen hervorrufen, die der Benutzer durch entsprechende Schritte jedoch vermeiden kann.

Im Falle einer Fehlfunktion während der Nutzung durch Elektrostatik, sollten Sie die Software beenden, das Gerät vom Computer trennen und danach wieder normal anschließen und die Software erneut starten.

Copyright

© 2010 Guillemot Corporation S.A. Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Dokument darf ohne die vorherige schriftliche Zusage der Guillemot Corporation S.A. weder vollständig noch teilweise vervielfältigt sowie zusammengefasst, übertragen, verändert, auf ein Speichermedium gebannt, in eine andere Sprache, Computersprache, etc. übersetzt oder in jeglicher Form und mit jeglichen Mitteln elektronisch, mechanisch, magnetisch, manuell, als Fotokopie, Aufnahme etc. übernommen werden.

Ausschlußerklärung

Guillemot Corporation S.A. behält sich das Recht vor, Angaben in diesem Handbuch jederzeit ohne vorherige Ankündigung zu ändern. Die Informationen in diesem Dokument werden als korrekt und zuverlässig angesehen. Dennoch übernimmt Guillemot Corporation S.A. weder für die Benutzung noch für die Verletzung von Patenten oder Rechte Dritter, die durch die Nutzung resultieren, die Verantwortung. Dieses Produkt kann auch in einer Light- oder OEM-Version für PC-Integratoren vorliegen. Einige Funktionen, die in diesem Handbuch beschrieben werden, können auf einige Versionen des Produktes nicht zutreffen. Meist finden Sie auf der Installations-CD eine **README.TXT**-Datei dazu, welche die Unterschiede zwischen dem vorliegenden Produkt und der Beschreibung im Handbuch aufzeigt.

Endverbraucher-Software-Lizenzvereinbarung für Hercules-Software

WICHTIG: Lesen Sie die Vereinbarung bitte sorgfältig, ehe Sie die Software öffnen und installieren. Durch Öffnen der Software-Verpackung erklären Sie sich mit den Bedingungen dieser Vereinbarung einverstanden. Die Software in dieser Verpackung ist lizenziert, wird nicht verkauft, und ist ausschließlich zu den Bedingungen der vorliegenden Lizenzvereinbarung erhältlich. Sollten Sie mit den nachfolgenden Bedingungen nicht einverstanden sein, müssen Sie die Software mit dem kompletten Inhalt der Verpackung innerhalb von 15 Tagen dort zurückgeben, wo Sie sie erworben haben.

Das Copyright für die Guillemot Corporation S.A.-Software (im Folgenden als „Software“ bezeichnet) liegt bei der Guillemot Corporation S.A. Alle Rechte vorbehalten. Die Bezeichnung „Software“ bezieht sich auf jedwede Dokumentation und Zubehör, einschließlich Treibern, ausführbaren Programmen, Bibliotheken und Datendateien. Die Lizenz zur Benutzung der Software wird ausschließlich dem Käufer erteilt. Der Lizenzinhaber erklärt sich außerdem mit den Bedingungen der vorliegenden Vereinbarung einverstanden, sofern sie das Copyright und alle anderen Eigentumsrechte Dritter an der Software, Dokumentation und Zubehör in der Softwareverpackung betreffen.

Die Guillemot Corporation S.A. behält sich das Recht vor, diese Lizenz zu entziehen, wenn irgendeiner der in der vorliegenden Vereinbarung dargelegten Bedingungen nicht entsprochen wird. Bei Lizenzentzug müssen alle Kopien der Software unverzüglich an die Guillemot Corporation S.A. zurückgegeben werden; der Käufer ist haftbar für jedweden Folgeschaden.

Lizenz:

1. Die Lizenz wird nur dem Käufer selbst gewährt. Guillemot Corporation S.A. hält alle Titel und das Eigentum an der Software und behält sich alle Rechte vor. Dem Lizenzinhaber ist nicht gestattet, irgendeines der hiermit gewährten Rechte zu verlassen oder hierfür Unterlizenzen zu gewähren. Die Weitergabe der Lizenz ist gestattet, vorausgesetzt, der Weitergebende behält keinen Teil bzw. keine Kopie der Software zurück, und der Empfänger akzeptiert die Bedingungen der vorliegenden Vereinbarung.
2. Der Lizenzinhaber darf die Software stets nur an einem einzigen Computer nutzen. Der maschinell lesbare Teil der Software darf auf einen anderen Computer übertragen werden, vorausgesetzt, er wurde zuvor vom ersten Computer gelöscht, und wenn ausgeschlossen werden kann, daß die Software an mehr als einem Computer genutzt werden kann.
3. Der Lizenzinhaber erkennt den Copyright-Schutz der Guillemot Corporation S.A. an. Der Copyright-Vermerk darf weder von der Software entfernt werden, noch von einer Kopie davon, noch von irgendeiner Dokumentation, schriftlich oder elektronisch, die mit der Software geliefert wurde.
4. Der Lizenzinhaber hat das Recht, eine Sicherheitskopie des maschinell lesbaren Teils der Software herzustellen, unter der Bedingung, daß alle Copyright- und Eigentumsvermerke ebenfalls kopiert werden.
5. Mit Ausnahme der Fälle, in denen es die vorliegende Vereinbarung ausdrücklich erlaubt, ist weder dem Lizenzinhaber Folgendes erlaubt, noch darf Dritten Folgendes erlaubt werden: Die Software Dritten auszuhändigen oder zugänglich zu machen; Die Benutzung der Software für ein Netzwerk, Mehrfach-CPU, Mehrbenutzer oder Time-sharing-Arrangements zu ermöglichen, wenn die Benutzer nicht jeweils Lizenzinhaber sind; Die Software in irgendeiner Form zu verändern oder zu kopieren; Irgendeinen Versuch zu unternehmen, die Software in irgendeiner Form auseinander zunehmen, zu dekompileieren oder zu verändern, oder irgend etwas zu unternehmen mit dem Ziel, grundlegende Informationen zu erhalten, die bei normaler Nutzung der Software nicht sichtbar werden; Kopien oder Übersetzungen des Benutzerhandbuchs anzufertigen.

Endverbraucher-Software-Lizenzvereinbarung für VirtualDJ Software

Sie die Lizenz-Vereinbarung, die bei der Installation der VirtualDJ Software angezeigt wird, bitte sorgfältig durch. Danach können Sie die Textdatei, die auf Ihrem Computer installiert wurde, jederzeit durchlesen.

HINWEISE ZUM UMWELTSCHUTZ



Dieses Produkt darf am Ende seiner Lebensdauer nicht über den normalen Haushaltsabfall entsorgt werden, sondern muß an einem Sammelpunkt für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten abgegeben werden.

Das Symbol auf dem Produkt, der Gebrauchsanleitung oder der Verpackung weist darauf hin.

Die Werkstoffe sind gemäß ihrer Kennzeichnung wiederverwertbar. Mit der Wiederverwendung, der stofflichen Verwertung oder anderen Formen der Verwertung von Altgeräten leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Schutze unserer Umwelt.

Bitte erfragen Sie bei der Gemeindeverwaltung die zuständige Entsorgungsstelle.

APPENDIX: HERCULES DJ CONSOLE 4-MX MIDI CONTROLS

MIDI messages sent by the DJ Console 4-Mx (Virtual MIDI In port)

Note: values are expressed in hexadecimal base.

Examples:

“7F” means 127 in decimal base, Value 10 = 16 in decimal base

In 9x 0A Value, 9 = Note On/Off MIDI command, x = 1st MIDI channel, 0A = 10 in decimal base

In 9y 4B Value, 9 = Note On/Off MIDI command, y = 2nd MIDI channel, 4B = 75 in decimal base

In Bx 23 Value, B = Control Change MIDI command, x = 1st MIDI channel, 23 = 35 in decimal base

MIDI Control	MIDI Message	Message Type	Value Description
K1_DA	9x 01 Value	Button-Toggling Output	“7F” : Pressed – “00” : Released
K2_DA	9x 02 Value	Button-Toggling Output	“7F” : Pressed – “00” : Released
K3_DA	9x 03 Value	Button-Toggling Output	“7F” : Pressed – “00” : Released
K4_DA	9x 04 Value	Button-Toggling Output	“7F” : Pressed – “00” : Released
K5_DA	9x 05 Value	Button-Toggling Output	“7F” : Pressed – “00” : Released
K6_DA	9x 06 Value	Button-Toggling Output	“7F” : Pressed – “00” : Released
SHIFTED_K1_DA	9x 07 Value	Button-Toggling Output	“7F” : Pressed – “00” : Released
SHIFTED_K2_DA	9x 08 Value	Button-Toggling Output	“7F” : Pressed – “00” : Released
SHIFTED_K3_DA	9x 09 Value	Button-Toggling Output	“7F” : Pressed – “00” : Released
SHIFTED_K4_DA	9x 0A Value	Button-Toggling Output	“7F” : Pressed – “00” : Released
SHIFTED_K5_DA	9x 0B Value	Button-Toggling Output	“7F” : Pressed – “00” : Released
SHIFTED_K6_DA	9x 0C Value	Button-Toggling Output	“7F” : Pressed – “00” : Released
Cue_DA	9x 0D Value	Button-Toggling Output	“7F” : Pressed – “00” : Released
Play_DA	9x 0E Value	Button-Toggling Output	“7F” : Pressed – “00” : Released
CueSel_DA	9x 0F Value	Button-Toggling Output	“7F” : Pressed – “00” : Released
Stop_DA	9x 10 Value	Button-Toggling Output	“7F” : Pressed – “00” : Released
Sync_DA	9x 11 Value	Button-Toggling Output	“7F” : Pressed – “00” : Released
Deck_DA	9x 12 Value	Button-Toggling Output	“7F” : Pressed – “00” : Released
PIT_SP_DA	9x 13 Value	Button-Toggling Output	“7F” : Pressed – “00” : Released
PIT_SM_DA	9x 14 Value	Button-Toggling Output	“7F” : Pressed – “00” : Released
PIT_SR_DA	9x 15 Value	Button-Toggling Output	“7F” : Pressed – “00” : Released
SOURCE_DA	9x 16 Value	Button-Toggling Output	“7F” : Pressed – “00” : Released
KILL_T_DA	9x 17 Value	Button-Toggling Output	“7F” : Pressed – “00” : Released
KILL_M_DA	9x 18 Value	Button-Toggling Output	“7F” : Pressed – “00” : Released

KILL_B_DA	9x 19 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
JOG_TOUCH_DA	9x 1A Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Shift_State_DA	9x 1B Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Shift_DA	9x 1C Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
PBM_DA	9x 1D Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
PBP_DA	9x 1E Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Prev_DA	9x 1F Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Next_DA	9x 20 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
K1_DB	9x 21 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
K2_DB	9x 22 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
K3_DB	9x 23 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
K4_DB	9x 24 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
K5_DB	9x 25 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
K6_DB	9x 26 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
SHIFTED_K1_DB	9x 27 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
SHIFTED_K2_DB	9x 28 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
SHIFTED_K3_DB	9x 29 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
SHIFTED_K4_DB	9x 2A Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
SHIFTED_K5_DB	9x 2B Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
SHIFTED_K6_DB	9x 2C Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Cue_DB	9x 2D Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Play_DB	9x 2E Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
CueSel_DB	9x 2F Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Stop_DB	9x 30 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Sync_DB	9x 31 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Deck_DB	9x 32 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
PIT_SP_DB	9x 33 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
PIT_SM_DB	9x 34 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
PIT_SR_DB	9x 35 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
SOURCE_DB	9x 36 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
KILL_T_DB	9x 37 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
KILL_M_DB	9x 38 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
KILL_B_DB	9x 39 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
JOG_TOUCH_DB	9x 3A Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Shift_State_DB	9x 3B Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
AUTOMIX	9x 3C Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released

SCRATCH	9x 3D Value	Button-Toggling Output	"7F": Pressed – "00": Released
FILES	9x 3E Value	Button-Toggling Output	"7F": Pressed – "00": Released
FOLDERS	9x 3F Value	Button-Toggling Output	"7F": Pressed – "00": Released
UP	9x 40 Value	Button-Toggling Output	"7F": Pressed – "00": Released
DOWN	9x 41 Value	Button-Toggling Output	"7F": Pressed – "00": Released
Shift_DB	9x 42 Value	Button-Toggling Output	"7F": Pressed – "00": Released
PBM_DB	9x 43 Value	Button-Toggling Output	"7F": Pressed – "00": Released
PBP_DB	9x 44 Value	Button-Toggling Output	"7F": Pressed – "00": Released
Prev_DB	9x 45 Value	Button-Toggling Output	"7F": Pressed – "00": Released
Next_DB	9x 46 Value	Button-Toggling Output	"7F": Pressed – "00": Released
MIC	9x 47 Value	Button-Toggling Output	"7F": Pressed – "00": Released
DECK_STATE_AC	9x 48 Value	Button-Toggling Output	"7F": Deck C – "00": Deck A
DECK_STATE_BD	9x 49 Value	Button-Toggling Output	"7F": Deck D – "00": Deck B
Load_DA	9x 4A Value	Button-Toggling Output	"7F": Pressed – "00": Released
Load_DB	9x 4B Value	Button-Toggling Output	"7F": Pressed – "00": Released
K1_DC	9y 01 Value	Button-Toggling Output	"7F": Pressed – "00": Released
K2_DC	9y 02 Value	Button-Toggling Output	"7F": Pressed – "00": Released
K3_DC	9y 03 Value	Button-Toggling Output	"7F": Pressed – "00": Released
K4_DC	9y 04 Value	Button-Toggling Output	"7F": Pressed – "00": Released
K5_DC	9y 05 Value	Button-Toggling Output	"7F": Pressed – "00": Released
K6_DC	9y 06 Value	Button-Toggling Output	"7F": Pressed – "00": Released
SHIFTED_K1_DC	9y 07 Value	Button-Toggling Output	"7F": Pressed – "00": Released
SHIFTED_K2_DC	9y 08 Value	Button-Toggling Output	"7F": Pressed – "00": Released
SHIFTED_K3_DC	9y 09 Value	Button-Toggling Output	"7F": Pressed – "00": Released
SHIFTED_K4_DC	9y 0A Value	Button-Toggling Output	"7F": Pressed – "00": Released
SHIFTED_K5_DC	9y 0B Value	Button-Toggling Output	"7F": Pressed – "00": Released
SHIFTED_K6_DC	9y 0C Value	Button-Toggling Output	"7F": Pressed – "00": Released
Cue_DC	9y 0D Value	Button-Toggling Output	"7F": Pressed – "00": Released
Play_DC	9y 0E Value	Button-Toggling Output	"7F": Pressed – "00": Released
CueSel_DC	9y 0F Value	Button-Toggling Output	"7F": Pressed – "00": Released
Stop_DC	9y 10 Value	Button-Toggling Output	"7F": Pressed – "00": Released
Sync_DC	9y 11 Value	Button-Toggling Output	"7F": Pressed – "00": Released
PIT_SP_DC	9y 13 Value	Button-Toggling Output	"7F": Pressed – "00": Released
PIT_SM_DC	9y 14 Value	Button-Toggling Output	"7F": Pressed – "00": Released
PIT_SR_DC	9y 15 Value	Button-Toggling Output	"7F": Pressed – "00": Released
SOURCE_DC	9y 16 Value	Button-Toggling Output	"7F": Pressed – "00": Released

KILL_T_DC	9y 17 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
KILL_M_DC	9y 18 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
KILL_B_DC	9y 19 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
JOG_TOUCH_DC	9y 1A Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Shift_State_DC	9y 1B Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Shift_DC	9y 1C Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
PBM_DC	9y 1D Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
PBP_DC	9y 1E Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Prev_DC	9y 1F Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Next_DC	9y 20 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
K1_DD	9y 21 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
K2_DD	9y 22 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
K3_DD	9y 23 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
K4_DD	9y 24 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
K5_DD	9y 25 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
K6_DD	9y 26 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
SHIFTED_K1_DD	9y 27 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
SHIFTED_K2_DD	9y 28 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
SHIFTED_K3_DD	9y 29 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
SHIFTED_K4_DD	9y 2A Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
SHIFTED_K5_DD	9y 2B Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
SHIFTED_K6_DD	9y 2C Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Cue_DD	9y 2D Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Play_DD	9y 2E Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
CueSel_DD	9y 2F Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Stop_DD	9y 30 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Sync_DD	9y 31 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
PIT_SP_DD	9y 33 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
PIT_SM_DD	9y 34 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
PIT_SR_DD	9y 35 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
SOURCE_DD	9y 36 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
KILL_T_DD	9y 37 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
KILL_M_DD	9y 38 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
KILL_B_DD	9y 39 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
JOG_TOUCH_DD	9y 3A Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Shift_State_DD	9y 3B Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released

Shift_DD	9y 42 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
PBM_DD	9y 43 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
PBP_DD	9y 44 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Prev_DD	9y 45 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Next_DD	9y 46 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Load_DC	9y 4A Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Load_DD	9y 4B Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
JOG_SEEK_DA	Bx 01 Value	Incremental – Coarse (128 values)	7F > 40 : CCW Slow>Fast – 01 > 3F : CW Slow>Fast
FX_DA	Bx 02 Value	Incremental – Coarse (128 values)	7F > 40 : CCW Slow>Fast – 01 > 3F : CW Slow>Fast
VOL_DA	Bx 03 Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F : Full Down > Full Up
GAIN_DA	Bx 04 Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F : Full Down > Full Up
PITCH_DA	Bx 05 Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F : Full Down > Full Up
TREBLE_DA	Bx 06 Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F : Full CW : Full CCW
MEDIUM_DA	Bx 07 Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F : Full CW : Full CCW
BASS_DA	Bx 08 Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F : Full CW : Full CCW
JOG_SEEK_DB	Bx 09 Value	Incremental – Coarse (128 values)	7F > 40 : CCW Slow>Fast – 01 > 3F : CW Slow>Fast
FX_DB	Bx 0A Value	Incremental – Coarse (128 values)	7F > 40 : CCW Slow>Fast – 01 > 3F : CW Slow>Fast
VOL_DB	Bx 0B Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F : Full Down > Full Up
GAIN_DB	Bx 0C Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F : Full Down > Full Up
PITCH_DB	Bx 0D Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F : Full Down > Full Up
TREBLE_DB	Bx 0E Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F : Full CW : Full CCW
MEDIUM_DB	Bx 0F Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F : Full CW : Full CCW
BASS_DB	Bx 10 Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F : Full CW : Full CCW
JOG_SEEK_DC	Bx 11 Value	Incremental – Coarse (128 values)	7F > 40 : CCW Slow>Fast – 01 > 3F : CW Slow>Fast
FX_DC	Bx 12 Value	Incremental – Coarse (128 values)	7F > 40 : CCW Slow>Fast – 01 > 3F : CW Slow>Fast
VOL_DC	Bx 13 Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F : Full Down > Full Up
GAIN_DC	Bx 14 Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F : Full Down > Full Up
PITCH_DC	Bx 15 Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F : Full Down > Full Up
TREBLE_DC	Bx 16 Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F : Full CW : Full CCW
MEDIUM_DC	Bx 17 Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F : Full CW : Full CCW
BASS_DC	Bx 18 Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F : Full CW : Full CCW
JOG_SEEK_DD	Bx 19 Value	Incremental – Coarse (128 values)	7F > 40 : CCW Slow>Fast – 01 > 3F : CW Slow>Fast

FX_DD	Bx 1A Value	Incremental – Coarse (128 values)	7F > 40 : CCW Slow>Fast – 01 > 3F : CW Slow>Fast
VOL_DD	Bx 1B Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F : Full Down > Full Up
GAIN_DD	Bx 1C Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F : Full Down > Full Up
PITCH_DD	Bx 1D Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F : Full Down > Full Up
TREBLE_DD	Bx 1E Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F : Full CW : Full CCW
MEDIUM_DD	Bx 1F Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F : Full CW : Full CCW
BASS_DD	Bx 20 Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F : Full CW : Full CCW
VOL_MAIN	Bx 21 Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F : Full CW : Full CCW
XFADER	Bx 22 Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F : Full CW : Full CCW
CUE_TO_MIX	Bx 23 Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F : Full CW : Full CCW
JOG_SCR_DA	Bx 24 Value	Incremental – Coarse (128 values)	7F > 40 : CCW Slow>Fast – 01 > 3F : CW Slow>Fast
JOG_SCR_DB	Bx 25 Value	Incremental – Coarse (128 values)	7F > 40 : CCW Slow>Fast – 01 > 3F : CW Slow>Fast
JOG_SCR_DC	Bx 26 Value	Incremental – Coarse (128 values)	7F > 40 : CCW Slow>Fast – 01 > 3F : CW Slow>Fast
JOG_SCR_DD	Bx 27 Value	Incremental – Coarse (128 values)	7F > 40 : CCW Slow>Fast – 01 > 3F : CW Slow>Fast
PITCH_DA_LSBit	Bx 28 Value	Analog – Coarse (2 values)	00 : LSBit zero 01 : LSBit one
PITCH_DB_LSBit	Bx 29 Value	Analog – Coarse (2 values)	00 : LSBit zero 01 : LSBit one
PITCH_DC_LSBit	Bx 2A Value	Analog – Coarse (2 values)	00 : LSBit zero 01 : LSBit one
PITCH_DD_LSBit	Bx 2B Value	Analog – Coarse (2 values)	00 : LSBit zero 01 : LSBit one

Notes:

- **CW: ClockWise**
- **CCW: Counter ClockWise**
- **x: Depends on the MIDI channel assigned to the device for the first deck (0: MIDI channel 1; 1: MIDI channel 2...).**
- **y: Depends on the MIDI channel assigned to the device for the second deck (0: MIDI channel 1; 1: MIDI channel 2...).**

MIDI messages sent by the Host (Virtual MIDI Out port)

MIDI Control	MIDI Message	Value Description
K1_DA	9x 01 Value	00 : OFF – 7F: ON
K2_DA	9x 02 Value	00 : OFF – 7F: ON
K3_DA	9x 03 Value	00 : OFF – 7F: ON
K4_DA	9x 04 Value	00 : OFF – 7F: ON
K5_DA	9x 05 Value	00 : OFF – 7F: ON
K6_DA	9x 06 Value	00 : OFF – 7F: ON
SHIFTED_K1_DA	9x 07 Value	00 : OFF – 7F: ON
SHIFTED_K2_DA	9x 08 Value	00 : OFF – 7F: ON
SHIFTED_K3_DA	9x 09 Value	00 : OFF – 7F: ON
SHIFTED_K4_DA	9x 0A Value	00 : OFF – 7F: ON
SHIFTED_K5_DA	9x 0B Value	00 : OFF – 7F: ON
SHIFTED_K6_DA	9x 0C Value	00 : OFF – 7F: ON
Cue_DA	9x 0D Value	00 : OFF – 7F: ON
Play_DA	9x 0E Value	00 : OFF – 7F: ON
CueSel_DA	9x 0F Value	00 : OFF – 7F: ON
Stop_DA	9x 10 Value	00 : OFF – 7F: ON
Sync_DA	9x 11 Value	00 : OFF – 7F: ON
PIT_SR_DA	9x 15 Value	00 : OFF – 7F: ON
SOURCE_DA	9x 16 Value	00 : OFF – 7F: ON
KILL_T_DA	9x 17 Value	00 : OFF – 7F: ON
KILL_M_DA	9x 18 Value	00 : OFF – 7F: ON
KILL_B_DA	9x 19 Value	00 : OFF – 7F: ON
JOG_TOUCH_DA	9x 1A Value	00 : OFF – 7F: ON
K1_DB	9x 21 Value	00 : OFF – 7F: ON
K2_DB	9x 22 Value	00 : OFF – 7F: ON
K3_DB	9x 23 Value	00 : OFF – 7F: ON
K4_DB	9x 24 Value	00 : OFF – 7F: ON
K5_DB	9x 25 Value	00 : OFF – 7F: ON
K6_DB	9x 26 Value	00 : OFF – 7F: ON
SHIFTED_K1_DB	9x 27 Value	00 : OFF – 7F: ON
SHIFTED_K2_DB	9x 28 Value	00 : OFF – 7F: ON
SHIFTED_K3_DB	9x 29 Value	00 : OFF – 7F: ON
SHIFTED_K4_DB	9x 2A Value	00 : OFF – 7F: ON
SHIFTED_K5_DB	9x 2B Value	00 : OFF – 7F: ON
SHIFTED_K6_DB	9x 2C Value	00 : OFF – 7F: ON

Cue_DB	9x 2D Value	00 : OFF – 7F: ON
Play_DB	9x 2E Value	00 : OFF – 7F: ON
CueSel_DB	9x 2F Value	00 : OFF – 7F: ON
Stop_DB	9x 30 Value	00 : OFF – 7F: ON
Sync_DB	9x 31 Value	00 : OFF – 7F: ON
PIT_SR_DB	9x 35 Value	00 : OFF – 7F: ON
SOURCE_DB	9x 36 Value	00 : OFF – 7F: ON
KILL_T_DB	9x 37 Value	00 : OFF – 7F: ON
KILL_M_DB	9x 38 Value	00 : OFF – 7F: ON
KILL_B_DB	9x 39 Value	00 : OFF – 7F: ON
JOG_TOUCH_DB	9x 3A Value	00 : OFF – 7F: ON
AUTOMIX	9x 3C Value	00 : OFF – 7F: ON
SCRATCH	9x 3D Value	00 : OFF – 7F: ON
FILES	9x 3E Value	00 : OFF – 7F: ON
FOLDERS	9x 3F Value	00 : OFF – 7F: ON
K1_DC	9y 01 Value	00 : OFF – 7F: ON
K2_DC	9y 02 Value	00 : OFF – 7F: ON
K3_DC	9y 03 Value	00 : OFF – 7F: ON
K4_DC	9y 04 Value	00 : OFF – 7F: ON
K5_DC	9y 05 Value	00 : OFF – 7F: ON
K6_DC	9y 06 Value	00 : OFF – 7F: ON
SHIFTED_K1_DC	9y 07 Value	00 : OFF – 7F: ON
SHIFTED_K2_DC	9y 08 Value	00 : OFF – 7F: ON
SHIFTED_K3_DC	9y 09 Value	00 : OFF – 7F: ON
SHIFTED_K4_DC	9y 0A Value	00 : OFF – 7F: ON
SHIFTED_K5_DC	9y 0B Value	00 : OFF – 7F: ON
SHIFTED_K6_DC	9y 0C Value	00 : OFF – 7F: ON
Cue_DC	9y 0D Value	00 : OFF – 7F: ON
Play_DC	9y 0E Value	00 : OFF – 7F: ON
CueSel_DC	9y 0F Value	00 : OFF – 7F: ON
Stop_DC	9y 10 Value	00 : OFF – 7F: ON
Sync_DC	9y 11 Value	00 : OFF – 7F: ON
PIT_SR_DC	9y 15 Value	00 : OFF – 7F: ON
SOURCE_DC	9y 16 Value	00 : OFF – 7F: ON
KILL_T_DC	9y 17 Value	00 : OFF – 7F: ON
KILL_M_DC	9y 18 Value	00 : OFF – 7F: ON
KILL_B_DC	9y 19 Value	00 : OFF – 7F: ON
JOG_TOUCH_DC	9y 1A Value	00 : OFF – 7F: ON

K1_DD	9y 21 Value	00 : OFF – 7F: ON
K2_DD	9y 22 Value	00 : OFF – 7F: ON
K3_DD	9y 23 Value	00 : OFF – 7F: ON
K4_DD	9y 24 Value	00 : OFF – 7F: ON
K5_DD	9y 25 Value	00 : OFF – 7F: ON
K6_DD	9y 26 Value	00 : OFF – 7F: ON
SHIFTED_K1_DD	9y 27 Value	00 : OFF – 7F: ON
SHIFTED_K2_DD	9y 28 Value	00 : OFF – 7F: ON
SHIFTED_K3_DD	9y 29 Value	00 : OFF – 7F: ON
SHIFTED_K4_DD	9y 2A Value	00 : OFF – 7F: ON
SHIFTED_K5_DD	9y 2B Value	00 : OFF – 7F: ON
SHIFTED_K6_DD	9y 2C Value	00 : OFF – 7F: ON
Cue_DD	9y 2D Value	00 : OFF – 7F: ON
Play_DD	9y 2E Value	00 : OFF – 7F: ON
CueSel_DD	9y 2F Value	00 : OFF – 7F: ON
Stop_DD	9y 30 Value	00 : OFF – 7F: ON
Sync_DD	9y 31 Value	00 : OFF – 7F: ON
PIT_SR_DD	9y 35 Value	00 : OFF – 7F: ON
SOURCE_DD	9y 36 Value	00 : OFF – 7F: ON
KILL_T_DD	9y 37 Value	00 : OFF – 7F: ON
KILL_M_DD	9y 38 Value	00 : OFF – 7F: ON
KILL_B_DD	9y 39 Value	00 : OFF – 7F: ON
JOG_TOUCH_DD	9y 3A Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_K1_DA	9x 41 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_K2_DA	9x 42 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_K3_DA	9x 43 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_K4_DA	9x 44 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_K5_DA	9x 45 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_K6_DA	9x 46 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_SHIFTED_K1_DA	9x 47 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_SHIFTED_K2_DA	9x 48 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_SHIFTED_K3_DA	9x 49 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_SHIFTED_K4_DA	9x 4A Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_SHIFTED_K5_DA	9x 4B Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_SHIFTED_K6_DA	9x 4C Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_Cue_DA	9x 4D Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_Play_DA	9x 4E Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_CueSel_DA	9x 4F Value	00 : OFF – 7F: ON

BL_Stop_DA	9x 50 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_Sync_DA	9x 51 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_Deck_DA	9x 52 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_PIT_SR_DA	9x 55 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_SOURCE_DA	9x 56 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_KILL_T_DA	9x 57 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_KILL_M_DA	9x 58 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_KILL_B_DA	9x 59 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_JOG_TOUCH_DA	9x 5A Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_K1_DB	9x 61 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_K2_DB	9x 62 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_K3_DB	9x 63 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_K4_DB	9x 64 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_K5_DB	9x 65 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_K6_DB	9x 66 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_SHIFTED_K1_DB	9x 67 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_SHIFTED_K2_DB	9x 68 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_SHIFTED_K3_DB	9x 69 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_SHIFTED_K4_DB	9x 6A Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_SHIFTED_K5_DB	9x 6B Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_SHIFTED_K6_DB	9x 6C Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_Cue_DB	9x 6D Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_Play_DB	9x 6E Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_CueSel_DB	9x 6F Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_Stop_DB	9x 70 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_Sync_DB	9x 71 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_Deck_DB	9x 72 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_PIT_SR_DB	9x 75 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_SOURCE_DB	9x 76 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_KILL_T_DB	9x 77 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_KILL_M_DB	9x 78 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_KILL_B_DB	9x 79 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_JOG_TOUCH_DB	9x 7A Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_AUTOMIX	9x 7C Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_SCRATCH	9x 7D Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_FILES	9x 7E Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_FOLDERS	9x 7F Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_K1_DC	9y 41 Value	00 : OFF – 7F: ON

BL_K2_DC	9y 42 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_K3_DC	9y 43 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_K4_DC	9y 44 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_K5_DC	9y 45 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_K6_DC	9y 46 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_SHIFTED_K1_DC	9y 47 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_SHIFTED_K2_DC	9y 48 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_SHIFTED_K3_DC	9y 49 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_SHIFTED_K4_DC	9y 4A Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_SHIFTED_K5_DC	9y 4B Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_SHIFTED_K6_DC	9y 4C Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_Cue_DC	9y 4D Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_Play_DC	9y 4E Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_CueSel_DC	9y 4F Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_Stop_DC	9y 50 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_Sync_DC	9y 51 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_PIT_SR_DC	9y 55 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_SOURCE_DC	9y 56 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_KILL_T_DC	9y 57 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_KILL_M_DC	9y 58 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_KILL_B_DC	9y 59 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_JOG_TOUCH_DC	9y 5A Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_K1_DD	9y 61 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_K2_DD	9y 62 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_K3_DD	9y 63 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_K4_DD	9y 64 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_K5_DD	9y 65 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_K6_DD	9y 66 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_SHIFTED_K1_DD	9y 67 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_SHIFTED_K2_DD	9y 68 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_SHIFTED_K3_DD	9y 69 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_SHIFTED_K4_DD	9y 6A Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_SHIFTED_K5_DD	9y 6B Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_SHIFTED_K6_DD	9y 6C Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_Cue_DD	9y 6D Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_Play_DD	9y 6E Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_CueSel_DD	9y 6F Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_Stop_DD	9y 70 Value	00 : OFF – 7F: ON

BL_Sync_DD	9y 71 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_PIT_SR_DD	9y 75 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_SOURCE_DD	9y 76 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_KILL_T_DD	9y 77 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_KILL_M_DD	9y 78 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_KILL_B_DD	9y 79 Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_JOG_TOUCH_DD	9y 7A Value	00 : OFF – 7F: ON
SET_SHIFT_DA	Bx 72 Value	00 : OFF – 7F: ON
SET_SHIFT_DB	Bx 73 Value	00 : OFF – 7F: ON
SET_SHIFT_DC	Bx 74 Value	00 : OFF – 7F: ON
SET_SHIFT_DD	Bx 75 Value	00 : OFF – 7F: ON
SET_DECK_AC	Bx 76 Value	00 : Deck_A – 7F: Deck_C
SET_DECK_BD	Bx 77 Value	00 : Deck_B – 7F: Deck_D
SET_DECK_MODE	Bx 78 Value	00 : Basic Control 01 : Extended Deck 02 : 4-Deck Mode
SET_JW_SENS	Bx 79 Value	00 : Most Sensitive -> 7F: Least Sensitive
LOCK_JOG_DA	Bx 7A Value	00 : OFF – 7F: ON
LOCK_JOG_DB	Bx 7B Value	00 : OFF – 7F: ON
LOCK_JOG_DC	Bx 7C Value	00 : OFF – 7F: ON
LOCK_JOG_DD	Bx 7D Value	00 : OFF – 7F: ON
SET_XF_CURVE	Bx 7E Value	00 : OFF – 7F: ON
Update_All_Controls	Bx 7F Value	00 : OFF – 7F: ON ¹

Notes:

- **1:** This command will send (on the Virtual MIDI In port) all updated states of all the following controls: Treble/Medium/Bass knobs, volume faders and the cross fader. It can be used by software to update its graphic controls to the current position of the corresponding DJ Console 4-Mx controls.
- **x:** Depends on the MIDI channel assigned to the device for the first deck (0: MIDI channel 1; 1: MIDI channel 2...).
- **y:** Depends on the MIDI channel assigned to the device for the second deck (0: MIDI channel 1; 1: MIDI channel 2...).