

# INHOUD

<b>1. INLEIDING</b> .....	<b>3</b>
<b>2. MINIMALE SYSTEEMVEREISTEN</b> .....	<b>3</b>
<b>3. INSTALLATIE</b> .....	<b>4</b>
3.1. Drivers en software installeren.....	4
3.1.1. <i>Installatie onder Windows 7 of Vista</i> .....	5
3.1.2. <i>Installatie onder Windows XP</i> .....	7
3.1.3. <i>Installatie op een Mac</i> .....	8
3.2. De DJ Console 4-Mx aansluiten en loskoppelen.....	10
<b>4. OVERZICHT</b> .....	<b>11</b>
4.1. De bovenkant.....	11
4.2. De achterkant.....	13
4.3. De voorkant.....	14
<b>5. HET CONTROLEPANEEL VAN DE DJ CONSOLE 4-MX</b> .....	<b>14</b>
5.1. Het controlepaneel oproepen op een pc.....	14
5.2. Het controlepaneel oproepen op een Mac.....	15
5.3. Het controlepaneel van de DJ Console 4-Mx .....	15
5.3.1. <i>Algemene instellingen op het controlepaneel</i> .....	15
5.3.2. <b>Hoofd-tab</b> .....	16
5.3.3. <b>ASIO-tab</b> ( <i>alleen Windows</i> ).....	17
5.3.4. <b>AUDIO-tab</b> ( <i>alleen Mac</i> ).....	18
5.3.5. <b>Geavanceerd-tab</b> .....	18
5.3.6. <b>Info-tab</b> .....	19
<b>6. UITGANGSOPTIES</b> .....	<b>20</b>
6.1. Speakers en/of extern mengpaneel aansluiten op uw DJ Console 4-Mx.....	20
6.2. Koptelefoon aansluiten .....	21
<b>7. INGANGSOPTIES</b> .....	<b>21</b>
7.1. Externe audiobronnen aansluiten .....	21
7.2. Microfoon aansluiten.....	22

---

<b>8.</b>	<b>FEATURES VAN DE DJ CONSOLE 4-MX.....</b>	<b>22</b>
8.1.	Jogwielen .....	22
8.2.	Faders (schuifregelaars) .....	23
8.3.	De knoppen Afspelen/Pauze en Cue .....	24
8.4.	Stop-knop .....	24
8.5.	Knoppen voor terugspoelen en vooruitspoelen.....	24
8.6.	Pitch-instellingen .....	24
8.7.	Source-knoppen .....	24
8.8.	Shift-knop (voor loops/cue/sampler/effecten) en de knoppen 1-6 .....	25
8.9.	Load on Left Deck / Load on Right Deck-knoppen .....	25
8.10.	Cue Select Left Deck / Cue Select Right Deck-knoppen .....	25
8.11.	Bladerknoppen: Up en Down .....	25
8.12.	Cue/Mix-knop .....	25
8.13.	Equalizer .....	26
<b>9.</b>	<b>DE BASIS VAN DJ-EN.....</b>	<b>26</b>
<b>10.</b>	<b>CONFIGURATIE IN MIDI-MODUS.....</b>	<b>27</b>
<b>11.</b>	<b>VEELGESTELDE VRAGEN.....</b>	<b>27</b>
<b>12.</b>	<b>TECHNISCHE ONDERSTEUNING.....</b>	<b>28</b>
12.1.	Informatie met betrekking tot de garantie.....	29
12.2.	Aanvullende garantiebepalingen.....	29
	<b>AANBEVELINGEN VOOR DE BESCHERMING VAN HET MILIEU.....</b>	<b>30</b>

# 1. INLEIDING

De DJ Console 4-Mx is een krachtige en veelzijdige DJ-controller die u toegang geeft tot de wereld van muziek mixen op uw computer. De DJ Console 4-Mx is een 4-decks controller waarmee u tot 4 audiotracks op verschillende decks kunt besturen waardoor u zeer flexibel kunt mixen. Het apparaat is eenvoudig en met veel plezier te gebruiken. Met de DJ Console 4-Mx kunt u uw favoriete muziek een eigen stempel geven en kunt u de muziek delen met vrienden voor het geven van fantastische party's of het maken van een creatieve mix.

De DJ Console 4-Mx wordt gebundeld met een aangepaste versie van de VirtualDJ-mixsoftware die zowel op een Mac als een pc gebruikt kan worden. De software heeft een interface die op maat gemaakt is voor de DJ Console 4-Mx en die het mixen op vier decks ondersteunt. Dankzij de vele handige mogelijkheden en de mixfuncties kunt u al snel met VirtualDJ een professionele mix maken. De DJ Console 4-Mx heeft afmetingen van 40 x 25 cm (15,7 x 9,8 inch): groot genoeg voor comfortabel mixen met zeer veel bedieningsmogelijkheden, en toch compact genoeg om draagbaar te zijn. De DJ Console 4-Mx wordt geleverd met een speciale draagtas zodat het apparaat makkelijk overal mee naar toe kan worden genomen.

De DJ Console 4-Mx werkt met digitale audiobestanden, inclusief MP3's. Het is misschien goed er op deze plaats nog eens op te wijzen dat voor alle muziek auteursrechten gelden. Houd u dus aan de geldende wettelijke voorschriften en steun uw favoriete artiesten door hun werk langs legale weg aan te schaffen.

# 2. MINIMALE SYSTEEMVEREISTEN

## Pc:

- Desktop/notebook-pc met Intel Pentium III/Athlon 1,5 GHz of compatibele processor of een snellere versie
- Besturingssysteem: Microsoft Windows XP®, Vista®, 7™ (32- of 64-bits)
- 1 GB RAM
- Vrije USB-poort (met USB-busvoeding): USB 2.0- (aanbevolen) of USB 1.1
- Koptelefoon en actieve speakers
- Cd-rom of dvd-rom-station
- Grafische kaart met ondersteuning van een resolutie van 1024 x 768
- Internetverbinding (sterk aanbevolen) + 100 MB vrije ruimte op de schijf voor het installeren van diverse toepassingen

## Mac:

- Desktop/notebook-Mac met 1,5 GHz processor (G4, G5, Core Duo-serie) of sneller
- Besturingssysteem: Mac OS 10.5 / 10.6
- 1 GB RAM
- Vrije USB-poort (met USB-busvoeding): USB 2.0- (aanbevolen) of USB 1.1
- Koptelefoon en actieve speakers
- Cd-rom of dvd-rom-station
- Grafische kaart met ondersteuning van een resolutie van 1024 x 768
- Internetverbinding (sterk aanbevolen) + 100 MB vrije ruimte op de schijf voor het installeren van diverse toepassingen

## 3. INSTALLATIE

### 3.1. Drivers en software installeren



Op zowel de pc als de Mac: zorg ervoor dat u beheerdersrechten (Administrator) hebt op uw computer voordat u de installatie-cd in uw computer steekt. Installeer de DJ Console 4-Mx nooit onder een Gast-account: de installatie van de VirtualDJ-software zal mislukken omdat deze schrijftoegang tot de **Documents**-map nodig heeft.



- Plaats de installatie-cd in het cd-rom-station.

*Het installatiemenu van de DJ Console 4-Mx wordt automatisch weergegeven.*

- Klik op **DJ Console 4-Mx installeren**.

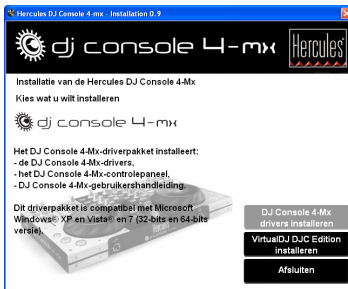
**Als het installatiemenu niet automatisch verschijnt:**

Pc:

- Dubbelklik op **Deze computer** (Windows XP) of **Computer** (Windows Vista / 7).
- Dubbelklik op het pictogram van uw cd-rom-station.
- Dubbelklik op het installatieprogramma.

Mac:

- Open de **Finder**.
- Dubbelklik op het pictogram van uw cd-rom-station.
- Dubbelklik op het installatieprogramma.



- Klik op de optie voor het installeren van DJ Console 4-Mx-drivers en volg de instructies op het scherm.

### 3.1.1. Installatie onder Windows 7 of Vista

Nadat de bestanden naar uw computer zijn gekopieerd, worden de drivers geïnstalleerd. Windows geeft drie opeenvolgende prompts over de installatie van de verschillende componenten.



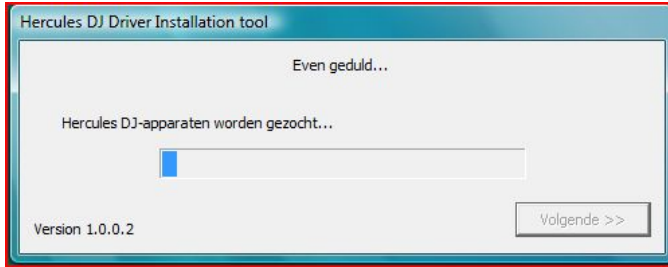
- Bij elk van deze prompts moet u het installeren van de software accepteren om door te kunnen gaan met de installatie.

Er wordt een dialoogvenster weergegeven waarin u wordt gevraagd de DJ Console 4-Mx aan te sluiten op een USB-poort van uw computer.



- Sluit de DJ Console 4-Mx aan op een USB-poort van uw computer en klik op **Volgende**.

Uw computer zal de DJ Console 4-Mx automatisch herkennen en de installatie van de benodigde drivers voltooien.



Het installeren van de drivers kan enige tijd duren (afhankelijk van de snelheid van uw computer). Laat het installatieprogramma zijn werk doen en volg de aanwijzingen op het scherm.

*Het programma meldt wanneer de installatie voltooid is.*

*Het pictogram van de DJ Console 4-Mx wordt op de taakbalk van Windows naast de klok weergegeven. Dit betekent dat de DJ Console 4-Mx geïnstalleerd is en gereed is voor gebruik:*



Denk er aan dat u in Windows 7 op de Windows-taakbalk moet klikken om toestemming te geven voor het weergeven van het DJ Console 4-Mx-pictogram op de taakbalk.

*Het programma meldt wanneer de installatie voltooid is.*

U moet nu de mixsoftware VirtualDJ DJC Edition op uw computer installeren:



Klik op **VirtualDJ DJC Edition installeren** in het installatiemenü en volg de aanwijzingen op het scherm.

*De software is op uw computer geïnstalleerd. Nadat de installatie is voltooid, wordt het VirtualDJ-pictogram op uw bureaublad geplaatst.*

- Dubbelklik op het pictogram van VirtualDJ, voer het serienummer in en klik vervolgens op **OK**. Het VirtualDJ-serienummer vindt u op een sticker met een streepjescode onderop uw DJ Console 4-Mx. Het VirtualDJ-serienummer heeft de volgende indeling: XXXX-XXXX-XXXXX/4-Mx.

*Raadpleeg sectie 5 voor meer informatie over het configureren van de DJ Console 4-Mx.*

### 3.1.2. Installatie onder Windows XP

*Nadat de bestanden naar uw computer zijn gekopieerd, worden de drivers geïnstalleerd.*

*Er wordt een dialoogvenster weergegeven waarin u wordt gevraagd de DJ Console 4-Mx aan te sluiten op een USB-poort van uw computer.*



- Sluit de DJ Console 4-Mx aan op een USB-poort van uw computer en klik op **Volgende**.

*Uw computer zal de DJ Console 4-Mx automatisch herkennen en de installatie van de benodigde drivers voltooien.*



**OPMERKING: communiceer niet** met vensters die Windows eventueel weergeeft omdat er nieuwe hardware is gevonden. Dergelijke vensters verdwijnen weer automatisch zonder dat u hoeft in te grijpen.



Het installeren van de drivers kan enige tijd duren (afhankelijk van de snelheid van uw computer). Laat het installatieprogramma zijn werk doen en volg de aanwijzingen op het scherm.

*Het programma meldt wanneer de installatie voltooid is.*

Het pictogram van de DJ Console 4-Mx wordt op de taakbalk van Windows naast de klok weergegeven. Dit betekent dat de DJ Console 4-Mx geïnstalleerd is en gereed is voor gebruik:



U moet nu de mixsoftware VirtualDJ DJC Edition op uw computer installeren:



Klik op **VirtualDJ DJC Edition installeren** in het installatiemenü en volg de aanwijzingen op het scherm.

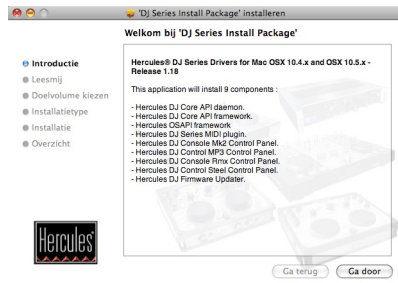
De software is op uw computer geïnstalleerd. Nadat de installatie is voltooid, wordt het VirtualDJ-pictogram op uw bureaublad geplaatst.

- Dubbelklik op het pictogram van VirtualDJ, voer het serienummer in en klik vervolgens op **OK**. Het VirtualDJ-serienummer vindt u op een sticker met een streepjescode onderop uw DJ Console 4-Mx. Het VirtualDJ-serienummer heeft de volgende indeling: XXXX-XXXX-XXXXX/4-Mx.

Raadpleeg sectie 5 voor meer informatie over het configureren van de DJ Console 4-Mx.

### 3.1.3. Installatie op een Mac

Er wordt een welkomsscherm weergegeven waarop wordt aangegeven wat er wordt geïnstalleerd.



- Volg de aanwijzingen op het scherm.

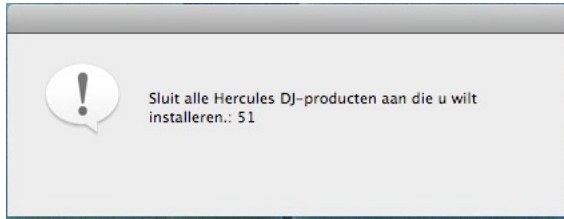




Als het installatieprogramma toegang tot uw systeem nodig heeft op beheerderniveau, moet u het beheerderwachtwoord opgeven.

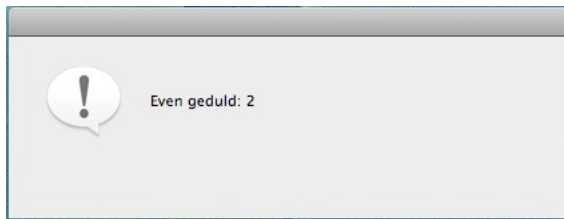
*Nadat de bestanden naar uw computer zijn gekopieerd, worden de drivers geïnstalleerd.*

*Er wordt een dialoogvenster weergegeven waarin u wordt gevraagd de DJ Console 4-Mx aan te sluiten op een USB-poort van uw computer.*



- Sluit de DJ Console 4-Mx aan op een USB-poort van uw computer.

*Uw computer zal de DJ Console 4-Mx automatisch herkennen en de installatie van de benodigde drivers voltooien.*



Het installeren van de drivers kan enige tijd duren (afhankelijk van de snelheid van uw computer). Laat het installatieprogramma zijn werk doen en volg de aanwijzingen op het scherm.

*Het programma meldt wanneer de installatie voltooid is.*

*Het pictogram van de DJ Console 4-Mx wordt op het bureaublad weergegeven. Dit betekent dat de DJ Console 4-Mx geïnstalleerd is en gereed is voor gebruik:*



U moet nu de mixsoftware VirtualDJ DJC Edition op uw computer installeren:



Klik op **VirtualDJ DJC Edition installeren** in het installatiemenu en volg de aanwijzingen op het scherm.

*De software is op uw computer geïnstalleerd.*

- Als u de VirtualDJ-software op de Mac wilt starten, gaat u naar **Programma's** en selecteert u **VirtualDJ**.

- Voer het serienummer van VirtualDJ in en klik op **OK**. Het VirtualDJ-serienummer vindt u op een sticker met een streepjescode onderop uw DJ Console 4-Mx. Het VirtualDJ-serienummer heeft de volgende indeling: XXXX-XXXX-XXXXX/4-Mx.

*Raadpleeg sectie 5 voor meer informatie over het configureren van de DJ Console 4-Mx.*

## 3.2. De DJ Console 4-Mx aansluiten en loskoppelen

Uw DJ Console 4-Mx kan samen met een andere geluidskaart (zowel intern als extern) op uw computer worden gebruikt zonder problemen te veroorzaken.



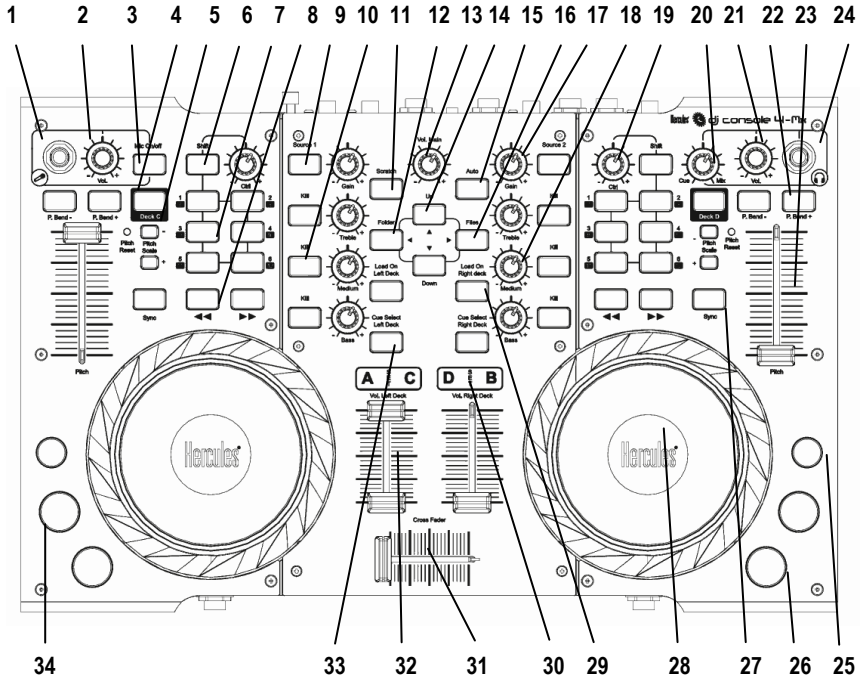
Let er op dat onder Windows uw DJ Console 4-Mx de standaardgeluidskaart wordt als u deze op uw pc aansluit. De geluidskaart die voorheen de standaard was, wordt weer de standaardkaart op het moment dat u de DJ Console 4-Mx loskoppelt.

Zodra de DJ Console 4-Mx correct is geïnstalleerd, kunt u deze dankzij de USB-hot-plug-functie dus op elk gewenst moment aansluiten of loskoppelen, zelfs als uw computer aan staat. Doe dit echter niet wanneer de DJ Console 4-Mx muziek aan het afspelen of opnemen is, want dan wordt de toepassing beëindigd en krijgt u een foutmelding.

## 4. OVERZICHT

### 4.1. De bovenkant

De DJ Console 4-Mx heeft een aantal knoppen, regelaars en andere bedieningselementen waarmee u samenwerkt met de DJ-software. In de DJ software kunt u vier decks onafhankelijk van elkaar bedienen. Hieronder vindt u een beschrijving van de standaardfunctie van elk van de bedieningselementen.



1. Microfooningang (1/4" jack / 6,35 mm)
2. Knop voor microfoonvolume
3. Aan/uit-knop voor microfoon
4. **Deck Switch**-knop: afhankelijk van de in het controlepaneel gekozen deck-modus, werkt deze knop als volgt: wisselen tussen Deck A en C, of tussen B en D (in 4-decks-modus, standaard); toegang tot een tweede set knoppen voor het betreffende deck (in 2-decks uitgebreide modus); of geen effect (in 2-decks basismodus). Raadpleeg sectie 5.3.1. voor meer informatie.
5. **Pitch Scale**-knoppen: verstel de pitchschaal in de DJ software omhoog of omlaag (verander bijvoorbeeld het pitchschaalbereik van 6% in 12% in de VirtualDJ-software)

**Tip: als u tegelijkertijd op Pitch Scale - en Pitch Scale + drukt, dan wordt de pitch teruggezet op de standaardwaarde: de virtuele pitchfader keert terug naar de middenstand (de hardware fader beweegt niet).**

6. **Shift**-knop: converteert knoppen 1 tot 6 op het betreffende deck in knoppen 7 tot 12 waardoor u 12 knoppen per deck krijgt.
7. 1-2-3-4-5-6 knoppen: past in de loop-modus loops toe op verschillende BPM's. Past in de effecten-modus het betreffende effect toe. Mogelijke functies: loop in, loop out, hot cue 1/2/3/4, sampler opnemen, sampler afspelen en 4 effecten
8. Terugspoelen en vooruitspoelen: snel navigeren in de audiotrack
9. Indrukken om op het betreffende deck te wisselen tussen audiobestanden van de computer en een externe audiobron
10. **Kill**-knoppen: druk op deze knoppen om hoge, midden- en lage tonen weg te filteren of te herstellen
11. **Scratch**-knop: schakelt de scratch-modus in of uit
12. **Folder**-knop: navigeer in de bovenste map. Werkt ook als knop pijltje links
13. Knop voor hoofdvolume
14. **Up**-en **Down**-knoppen: indrukken om te navigeren in menu's
15. **Auto**-knop: geeft de functie "volgende mixen" (de track automatisch mixen zodat deze als volgende wordt afgespeeld)
16. **Files**-knop: navigeer in de nu geselecteerde map. Werkt ook als knop pijltje rechts
17. Regelt de versterking (gain) van het betreffende deck
18. Afzwakken of versterken van Treble/Medium/Bass-frequenties
19. Draaien aan de knop moduleert het geselecteerde effect of de loop
20. **Cue/Mix**-knop: regelt de mix die wordt afgespeeld op de koptelefoon, zodat kan worden beluisterd hoe een nieuwe track in het geheel wordt gemixt
21. Past het volume van de koptelefoon aan
22. Pitchbend: vertragen (-) of versnellen (+) van een track (d.w.z. de pitch) voor nauwkeurig mixen
23. Pitchfader: past de afspeelsnelheid van het betreffende deck aan
24. Koptelefooningang (1/4" jack / 6,35 mm)
25. Stop-knop: stopt het afspelen van de track op het betreffende deck
26. Afspelen/pauzeren van track
27. **Sync**-knop: synchroniseert de beat met de beat van de track die op dit moment is geladen op het andere deck dan het deck dat u bedient als deze beat binnen het pitchbereik valt. Als de referentiebeat te veel verschilt, moet u de pitchschaal vergroten voordat u op de **Sync**-knop drukt.
28. Vinyl-stijl jogwiel met aanraakdetectie: een blauwe LED in het midden van het jogwiel gaat branden wanneer het jogwiel wordt ingedrukt
29. Laadt de geselecteerde track op het betreffende deck
30. Deck-indicators: branden ten teken welk deck momenteel wordt gebruikt
31. Crossfader om naadloos te mixen tussen de decks
32. Volumefader: regelt het volume van het betreffende deck
33. **Cue Select**-knop: schakelt koptelefoonmonitoring in op het betreffende deck
34. **Cue**-knop: stelt het cue point in (markeert positie in de track) op het betreffende deck



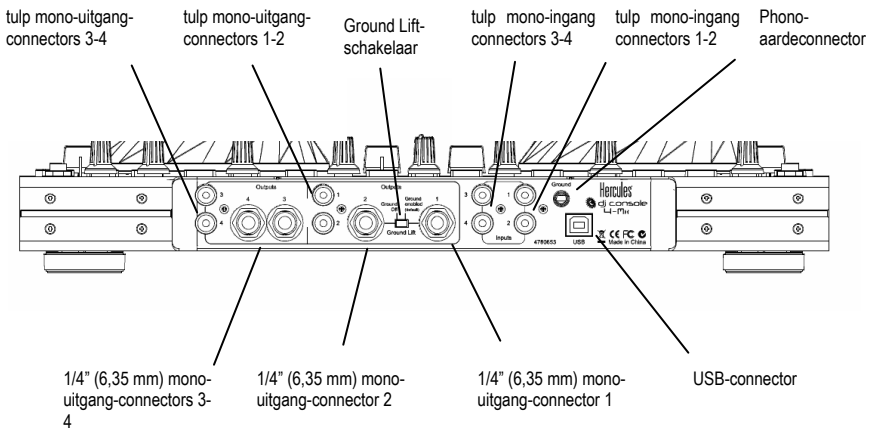
De hierboven gegeven beschrijvingen hebben betrekking op de standaardfuncties van de DJ Console 4-Mx in de VirtualDJ-software. Afhankelijk van het programma dat u gebruikt, kunnen deze functies verschillen.



Merk op dat de **Cue/Mix**-knop softwarematig werkt en niet hardwarematig. Dit betekent dat de functies van de knop zoals hierboven beschreven alleen werken als de VirtualDJ-software actief is. Als u geen DJ-software gebruikt, doet deze knop niets, tenzij u er een "Cue to Mix"-functie aan toewijst.

## 4.2. De achterkant

De DJ Console 4-Mx heeft aan de achterzijde een USB-aansluiting waardoor hij kan worden aangesloten op uw computer. De DJ Console 4-Mx haalt zijn stroom uit de USB-bus. Er is dus geen aparte voeding nodig.



Als u een microfoon wilt aansluiten, dan kan dat alleen op ingang 1-2 (raadpleeg hieronder de beschrijving van de voorzijde). Meer informatie over het selecteren van ingangsniveaus voor ingang 1-2 en 3-4 vindt u in sectie [5.3.1](#).

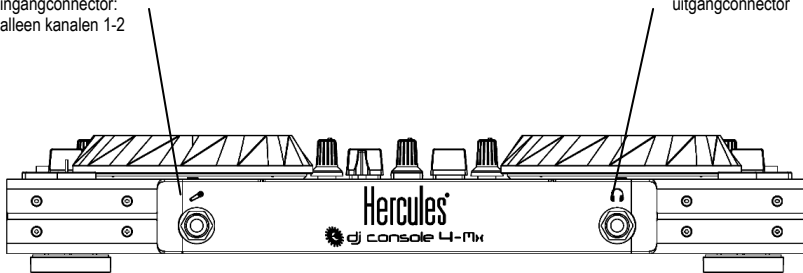


De **Ground Lift**-schakelaar, beschikbaar op de 1/4" (6,35 mm) mono-uitgangconnectors 1 en 2, kan nuttig zijn in het geval een aardelus de aansluiting tussen de console en een versterker stoort. In een ruimte waarin de electriciteit correct is aangelegd, is het veiliger en beter om de **Ground Lift**-schakelaar uit te laten staan (de standaardinstelling). De **Ground Lift**-schakelaar is niet actief op de tulpuitgangen 1-2.

### 4.3. De voorkant

1/4" (6,35 mm)  
microfoon  
ingangconnector:  
alleen kanalen 1-2

1/4" (6,35 mm)  
koptelefoon  
uitgangconnector




**Koptelefoon:** de koptelefoon staat standaard altijd op kanaal 3-4 ingesteld, maar als u wilt, kunt u deze ook instellen op kanaal 1-2. Raadpleeg sectie 5.3.5. voor meer informatie.



Voordat u uw DJ Console 4-Mx de eerste keer gebruikt, moet u de jogwielen ontgrendelen. De jogwielen bevinden zich onder op de controller en zijn vergrendeld om ze tijdens transport te beschermen. Als de vergrendeling is ingeschakeld, kunt u de jogwielen draaien, maar niet indrukken, hetgeen de aanraakdetectiefunctie uitschakelt.

## 5. HET CONTROLEPANEEL VAN DE DJ CONSOLE 4-MX

### 5.1. Het controlepaneel oproepen op een pc

Rechts in de taakbalk staat naast de klok het pictogram van de DJ Console 4-Mx. . U roept het controlepaneel van de DJ Console 4-Mx op door op dit pictogram te klikken.

Onder Windows hebt u via dit pictogram toegang tot alle Hercules DJ-producten die u op uw systeem hebt geïnstalleerd. Selecteer het DJ Console 4-Mx-controlepaneel door te rechtsklikken op het pictogram en **Select Device (Apparaat selecteren)** te kiezen.

Als u rechtsklikt op het pictogram krijgt u naast de optie om het controlepaneel te starten (een alternatief voor het hierboven beschreven linksklikken op het taakbalkpictogram), ook de mogelijkheid om het controlepaneel te sluiten, hardware-informatie op te vragen over uw DJ Console 4-Mx of te controleren op updates van uw DJ Console 4-Mx. Als u wilt controleren op updates, moet er een internetverbinding actief zijn.

Controleren op updates voor uw DJ Console 4-Mx:

- rechtsklik op het pictogram van de DJ Console 4-Mx op de taakbalk en selecteer **Check for updates (Op updates controleren)**.

- indien er een beveiligingsbericht verschijnt, geeft u toestemming om toegang te krijgen tot de Hercules FTP-server.

*Van de FTP-server krijgt u de melding dat u reeds de nieuwste versie gebruikt als er geen recentere versie beschikbaar is. Als er wel een nieuwe versie beschikbaar is, dan wordt deze gedownload en wordt de setup automatisch gestart.*

- volg de instructies op het scherm om de update van uw DJ Console 4-Mx te installeren.

## 5.2. Het controlepaneel oproepen op een Mac

- U roept het controlepaneel op door te dubbelklikken op het pictogram  op het bureaublad.

## 5.3. Het controlepaneel van de DJ Console 4-Mx

Het controlepaneel stelt u in staat de verschillende instellingen van de DJ Console 4-Mx te beheren. In de volgende secties komen de vele mogelijkheden van het controlepaneel aan bod en worden de verschillen tussen de versies voor de pc en de Mac uitgelegd.

### 5.3.1. Algemene instellingen op het controlepaneel

**PC**



**Mac**



- **Uitgangskanalen:** er zijn twee setjes schuifregelaars (1-2, 3-4) in de software die het volume regelen voor de betreffende uitgangen. U kunt de balans (links/rechts) wijzigen met balansknop boven elke set schuifregelaars voor de uitgangskanalen. Klik op het koppelingpictogram onder de schuifregelaars om te schakelen tussen het al dan niet gelijktijdig samen verschuiven van de

regelaars. U kunt het uitgangsvolume dempen door op het volumepictogram onder het koppelingspictogram te klikken.

- **Ingangskanalen:** u kunt het gewenste ingangsniveau selecteren voor ingangskanaal 1-2 en 3-4: microfoon, phono-niveau, consumenten line-niveau (-10 dBv), professioneel line-niveau (+4 dBu) of extra professioneel line-niveau (+8 dBu) voor kanaal 1-2 en phono-niveau, consumenten line-niveau, professioneel line-niveau of extra professioneel line-niveau voor kanaal 3-4. Dit is de reden dat een microfoon alleen op kanaal 1-2 en niet op kanaal 3-4 kan worden gebruikt. Selecteer het ingangsniveau dat het best past bij het uitgangsniveau van de audiobron aangesloten op ingangskanaal 1-2 en 3-4.

Als u opneemt van de microfoon, verliest u tijdelijk het gebruik van ingang 1-2. Als u echter de optie **Talk-over inschakelen** activeert voor uw microfoon, wordt uw stem gemixt via de hardware en kunt u ingang 1-2 blijven gebruiken maar kunt u niet uw microfoon opnemen.

- **Audiomodus** (alleen Windows): hiermee selecteert u de gewenste audiomodus voor de toepassingen die u wilt gebruiken:
  - **WDM** is de standaardaudiomodus in Windows. Deze modus wordt ook wel DirectSound of WASAPI genoemd. Selecteer deze modus als u bijvoorbeeld multimediaspelers gebruikt of films kijkt.
  - **ASIO** werkt alleen met programma's die de ASIO-drivers ondersteunen. Raadpleeg sectie 5.3.3 voor meer informatie.

Met VirtualDJ wordt de ASIO-modus automatisch ingeschakeld, maar wanneer u op uw pc met andere software werkt, moet u de ASIO-modus handmatig inschakelen voordat u het programma start. U kunt alleen van modus wisselen nadat het afspelen is gestopt.

- **Apparaat selecteren** (alleen Mac): als u meer dan één DJ Console 4-Mx op u Mac hebt aangesloten, dan kunt u hier het gewenste controlepaneel kiezen.
- **MIDI-pitch-resolutie:** de standaardwaarde is 7-bits. VirtualDJ schakelt automatisch over naar 14-bits modus wanneer de software wordt gestart en valt terug op 7-bits modus wanneer u de software afsluit.

### 5.3.2. *Hoofd-tab*

- Op dit tabblad kunt u de talkover-demping uitschakelen/inschakelen of aanpassen. Met talkover-demping wordt het volume van de muziek automatisch zachter wanneer u de **Mic On/Off**-knop inschakelt en u door uw microfoon praat (standaard -6 dB).
- Ook kunt u op dit tabblad de jogwielen uitschakelen en weer inschakelen en hun gevoeligheid instellen. Standaard zijn alle jogwielen ingeschakeld. Als u de aangepaste modus kiest, zijn standaard alleen de jogwielen voor Deck A en B ingeschakeld, maar dit kunt u veranderen als u wilt.



### 5.3.3. ASIO-tab (alleen Windows)

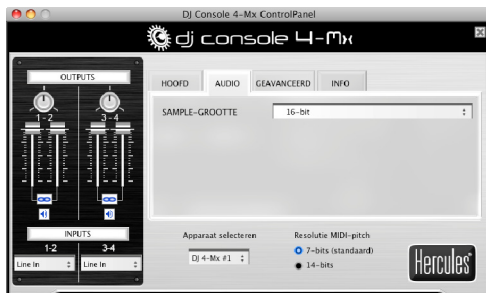


ASIO (Audio Stream Input/Output) is een meerkanaals protocol voor audio-overdracht ontwikkeld door het bedrijf Steinberg. Het stelt uiteenlopende programma's in staat met verschillende geluidskaarten te communiceren en alle ingangen en uitgangen van de kaart te herkennen, met korte latentie. Uw DJ Console 4-Mx voldoet aan alle ASIO 2.0-normen.

In de modus ASIO kunt u de volgende instellingen aanpassen: **Sample-frequentie**, **Sample-grootte**, **ASIO-buffergrootte**.

- De configuratie is standaard ingesteld op een 44100 Hz (44,1 kHz)/16-bits modus. De optimale audio-instelling voor VirtualDJ is deze standaardinstelling omdat deze de beste reactietijd geeft. Als u software gebruikt waarin de reactietijd niet zo belangrijk is, kunt u muziek afspelen in 24-bits modus (44,1 kHz of 48 kHz) in Windows (ASIO).
- De belangrijkste instelling is de grootte van de ASIO-buffer. De standaardinstelling is 480 (10 ms), een prima gemiddelde op de meeste computers. Let er op dat hoe kleiner de ASIO-buffer, hoe korter de reactietijd. Mocht u last hebben van problemen met het geluid zoals statische ruis of kraakgeluiden, experimenteer dan met de grootte van de ASIO-buffer om de voor uw computer beste instelling te vinden. Een voor alle computers ideale instelling bestaat niet omdat elke computer weer anders is geconfigureerd.
- De ASIO-instellingen kunnen alleen worden gewijzigd wanneer uw toepassing niet actief is.
- Opmerking: in 24-bit modus is ingang 3-4 niet beschikbaar.

### 5.3.4. AUDIO-tab (alleen Mac)



Op het **Audio**-tabblad (alleen Mac) kunt u de standaard samplegrootte van 16-bit wijzigen in 24-bit. De optimale audioinstelling voor VirtualDJ is de standaardinstelling van 16-bit / 44,1 KHz omdat deze de beste reactietijd geeft. Als u software gebruikt waarin de reactietijd niet zo belangrijk is, kunt u muziek afspelen in 24-bits modus (44,1 KHz of 48 KHz) in Mac OS (Core Audio).

### 5.3.5. Geavanceerd-tab



- Op deze tab kunt u het **MIDI-kanaal voor besturing** (standaard 1-2) wijzigen mocht er een conflict tussen de DJ Console 4-Mx en een ander MIDI-apparaat zijn. Als er meer dan één Hercules-apparaat op uw systeem is geïnstalleerd, worden de MIDI-kanalen in oplopende volgorde toegewezen op basis van aansluiting, d.w.z. 1-2, 3-4 etc. tot aan 16.
- U kunt de instellingen voor de **crossfader** aanpassen aan uw voorkeuren (standaard **BeatMix-curve**). De verschillende beschikbare instellingen beïnvloeden de manier waarop de crossfader werkt wanneer deze vanuit de middenstand naar links of rechts wordt geschoven. De instellingen zijn bedoeld om u te laten mixen op de voor u prettigste manier. U kunt bijvoorbeeld instellen dat de actie van de crossfader onmiddellijk en sterk moet ingrijpen als u de crossfader ook maar een beetje uit de middenstand verschuift. Experimenteer met de verschillende

instellingen en leer snel tussen de instellingen te schakelen zodat u zo gevarieerd mogelijk kunt mixen.

- De **Koptelefoonkanalen** zijn standaard ingesteld op uitgangskanaal 3-4. U kunt dit ook desgewenst instellen op uitgangskanalen 1-2. U hoort dan wel de mix op uw koptelefoon in plaats van dat u de volgende track beluistert.
- Met **Uitgang 1-2 hardwaremengoptyes** selecteert u hoe het hardwaremixen op uitgang 1-2 wordt afgehandeld: **USB-streaming 1-2 (standaard)**, USB-streaming 1-2 plus microfoon of USB-streaming 1-2 plus Line In 1-2.

**USB-streaming 1-2 (standaard)** moet altijd voor de standaardacties (d.w.z. met DJ-software) worden gebruikt. USB-streaming 1-2 plus uw microfoon, of USB-streaming 1-2 plus Line In 1-2 stuurt het signaal van de geselecteerde bron direct naar de hoofduitgang, gemengd met het standaard audiosignaal. Dit is identiek aan de talkover-functie, maar zonder de demping.

- **Deck-modus:** de standaardinstelling is 4-decks (Decks A/C, B/D) waarmee u vier decks onafhankelijk kunt bedienen. In 4-decks modus kan elk bedieningselement op elk fysieke deck (transportknoppen, jogwiel, fader, knoppen) en elk bedieningselement op het linker of rechter kanaalmengpaneel (volumefader, EQ en Kill-knoppen) twee opdrachten versturen afhankelijk van de status van de virtuele decks die bestuurd worden.

U kunt ook **2-decks uitgebreide modus** selecteren. In deze modus werken Deck C en Deck D als shift-knoppen die de knoppen op de decks converteren naar nieuwe knoppen maar geen invloed hebben op het menggebied, de jogwielen en op de knoppen Play, Cue en Stop.

U kunt ook **2-decks basis modus** selecteren. In deze modus zijn alleen Deck A en Deck B ingeschakeld (aan elk bedieningselement is slechts één functie toegekend).

### 5.3.6. Info-tab



- Op deze tab vindt u alle gegevens over de gebruikte versie van het pakket, de firmware, de driver, MIDI-mapping, de DJ API en het controlepaneel. Houd deze informatie bij de hand wanneer u contact opneemt met onze technische ondersteuning.

## 6. UITGANGSOPTIES

Er zijn twee soorten aansluitingsmogelijkheden voor speakers: tulpstekker of 1/4" **jack (6,35mm)**. De tulpaansluitingen zijn mono-uitgangen. Elke uitgang correspondeert met een enkel kanaal (links = wit en rechts = rood). De **1/4" jack (6,35 mm)** connectors zijn ook de mono-uitgangen.

Selecteer het type aansluiting dat het best past bij de apparatuur die u gebruikt. Gewoonlijk wordt uitgang 1-2 gebruikt voor de mix die u live afspeelt en uitgang 3-4 voor het monitoren of voor een extern mengpaneel.

### 6.1. Speakers en/of extern mengpaneel aansluiten op uw DJ Console 4-Mx

Met de meegeleverde VirtualDJ-software kunt u bijvoorbeeld uw mix afspelen via een hi-fi-systeem aangesloten op uitgang 1-2 van uw DJ Console 4-Mx en nog af te spelen tracks vooraf beluisteren op uw koptelefoon of op monitorspeakers aangesloten op uitgang 3-4.



De meegeleverde versie van VirtualDJ kan alleen worden gebruikt met de in de DJ Console 4-Mx ingebouwde geluidskaart. Het is dan ook niet mogelijk om deze versie van VirtualDJ te gebruiken met de standaard geluidskaart van uw computer of met ingebouwde speakers. Er **MOETEN** speakers zijn aangesloten op uitgang 1-2 achterop uw DJ Console 4-Mx.

- Zorg dat de computer uit staat en dat overige audioapparatuur is uitgeschakeld voordat u apparatuur aansluit.
- Sluit de hoofdspeakerset aan op de tulpaansluitingen van **Output 1-2** (aansluiting **1** is voor de linkerspeaker en aansluiting **2** voor de rechterspeaker) of op de 1/4" (**6,35 mm**) jack-aansluitingen van **Output 1-2**.
- Op de Output 3-4 tulpaansluitingen worden dezelfde kanalen afgespeeld als op de koptelefoon en op deze uitgang kunnen monitorspeakers worden aangesloten. Monitorspeakers worden bijvoorbeeld vaak in plaats van een koptelefoon door een DJ in een club gebruikt als zijn werkplek zo is ingericht dat het publiek dergelijke speakers niet kan horen. Als u uw software upgrade naar VirtualDJ Pro dan kunt op de Output 3-4 tulpaansluitingen een extern mengpaneel aansluiten en het afspelen splitsen met Deck A op Output 1-2 en Deck B op Output 3-4.

*Uw speakers en/of extern mengpaneel zijn nu klaar voor gebruik met uw DJ Console 4-Mx.*

## 6.2. Koptelefoon aansluiten

De DJ Console 4-Mx beschikt over 1 koptelefoonaansluiting op de voorzijde. De koptelefoon staat standaard ingesteld op kanaal 3-4 maar kan ook op kanaal 1-2 worden gezet (raadpleeg sectie 5.3.5. voor meer informatie). De console is ontworpen voor gebruik met DJ-koptelefoons (stereo, impedantie tussen 16 en 64 Ohm).

## 7. INGANGSOPTIES

### 7.1. Externe audiobronnen aansluiten

U kunt vrijwel elke denkbare analoge audiobron, inclusief vinyl-draaitafels, aansluiten op uw DJ Console 4-Mx. Als u upgrade naar VirtualDJ Pro (niet meegeleverd in deze bundel) kunt u zelfs tijdgecodeerde vinylplaten en cd's gebruiken in combinatie met muziekbestanden op de computer, waardoor de ultieme mixervaring ontstaat en analoge en digitale muziek in optima forma samenkomen. U kunt dan een hybride mix maken waarbij digitale audiotracks van de computer op het ene deck gecombineerd worden afgespeeld met muziek van een analoge audiobron die is aangesloten op het andere deck.

Uw DJ Console 4-Mx beschikt over 2 stereo-audio-ingangen op de achterzijde (2 paar dubbele mono-tulpaansluitingen). Stel het type audiobron in het DJ Console 4-Mx-controlepaneel in (phono-niveau, consumenten line-niveau (-10 dBv), professioneel line-niveau (+4 dBu) of extra professioneel line-niveau (+8 dBu)) en sluit de gewenste audiobron aan op de witte (links) en rode (rechts) tulpaansluitingen: Ingang 1-2 voor Deck A en Ingang 3-4 voor Deck B. Zo kan het muziekbestand van de computer dat wordt afgespeeld op Deck A worden vervangen door de muziek die wordt afgespeeld over Ingang 1-2 en het muziekbestand op Deck B worden vervangen door de over Ingang 3-4 afgespeelde muziek.



Let op dat u het type audiobron (d.w.z. het correcte uitgangsniveau kiest voor het aan te sluiten apparaat) in het controlepaneel correct instelt voordat u de audiobron aansluit. Dit vermijdt eventuele problemen in het geluid zoals vervorming.

Ook kunt u zelfs de equalizer en het volume van de externe audiobron op dezelfde manier afstellen als bij een track op de computer. Met de **Gain**-knoppen stelt u het volume van elk deck in. Hierdoor kunt u naadloos mixen en een totale controle behouden over de klank van de gemixte muziek.

U kunt het ingangsniveau voor elk deck selecteren in het DJ Console 4-Mx-controlepaneel (phono-niveau, consumenten line-niveau, professioneel line-niveau of extra professioneel line-niveau) overeenkomstig het uitgangsniveau van het apparaat dat u wilt aansluiten. Raadpleeg sectie 5.3.1. voor meer informatie.



Let op dat u het juiste ingangsniveau kiest voor het aan te sluiten apparaat omdat er anders schade aan uw apparatuur kan ontstaan.

Als u een draaitafel met een aardedraad wilt aansluiten:

- Selecteer in het DJ Console 4-Mx-controlepaneel het **Phono**-ingangsniveau voor het betreffende deck.
- Sluit de aardedraad van de draaitafel aan op de aarde-aansluiting op de achterzijde van de DJ Console 4-Mx. Met een goede aarding is het geluid van de draaitafel vrij van storingen en krijgt het een kristalheldere kwaliteit. U kunt probleemloos twee aardedraden van twee draaitafels aansluiten op de aarde-aansluiting van uw DJ Console 4-Mx.

Met de twee **Source**-knoppen op de DJ Console 4-Mx (**Source 1** voor Deck A, **Source 2** voor Deck B) kunt u audio-ingang voor het desbetreffende deck regelen. De ingang is standaard ingesteld op computeraudio: druk op de **Source**-knop om naar de externe audiobron over te schakelen. Druk nogmaals op deze knop om de externe bron uit te schakelen en terug te keren naar computeraudio (raadpleeg sectie 8.7.).

## 7.2. Microfoon aansluiten

Uw DJ Console 4-Mx beschikt over een mono ¼" jack (6,35 mm) op de voorzijde en op de bovenkant. Wij adviseren een zangmicrofoon met een impedantie van 1 tot 64 Ohm. Gebruik de microfoon om boven de muziek uit tegen uw publiek praten (en de microfooningang bijvoorbeeld te mixen met audio-Uitgang 1-2) of om de muziek op Deck A te vervangen door uw eigen stem.



Let op: microfoons die **phantoom-voeding** nodig hebben, worden niet ondersteund door DJ Console 4-Mx.

Druk op de **Mic On/Off**-knop op de DJ Console 4-Mx om de microfoon aan of uit te zetten. Met de volumeknop kunt u het ingangsvolume van de microfoon aanpassen.

De microfooningang van de DJ Console 4-Mx beschikt over een talkover-functie, waarmee het volume van de muziek automatisch wordt gedempt zodat u goed verstaanbaar bent voor het publiek. Het oorspronkelijke muziekvolume wordt hersteld zodra de microfooningang wordt uitgeschakeld.

Raadpleeg sectie 5.3.2. voor meer informatie over het aanpassen van de talkover-functie en het gebruik van uw microfoon.

# 8. FEATURES VAN DE DJ CONSOLE 4-MX

## 8.1. Jogwielen

Met de jogwielen van de DJ Console 4-Mx kunnen draaitafels worden geëmuleerd. Door met het jogwiel te draaien kunt u scratchen of de cursor vooruit of achteruit plaatsen binnen tracks om een cue point te selecteren waarop u het afspelen wilt laten beginnen.

De jogwielen zijn groot (12 cm in diameter, even groot als een cd) en zijn aanraakgevoelig: als u met de hand op een jogwiel drukt, wordt dit gedetecteerd. Hierdoor kunt u scratchen op dezelfde manier als met de hand het draaien van een vinylplaat afstoppen. Een blauwe LED in het midden

van het jogwiel gaat branden wanneer het aanraken wordt gedetecteerd. De jogwielen zijn ook zeer nauwkeurig: de draaiing van een jogwiel wordt gedetecteerd met een nauwkeurigheid van 256 stappen per omwenteling.

De jogwielen hebben een dubbele functie: draai de jogwielen (aan de zijkant of bovenop zonder al te veel druk uit te oefenen) om de zoekfunctie te gebruiken, of druk lichtjes bovenop de jogwielen om te scratchen.

In het controlepaneel kunt u het aantal stappen instellen die de jogwielen per omwenteling registreren (dit is niet gekoppeld aan de aanraakgevoeligheid bovenop de jogwielen): u kunt de standaardgevoeligheid behouden of de gevoeligheid met een factor twee, vier of acht verkleinen. Op het controlepaneel kunt u de jogwielen ook uitschakelen. Raadpleeg sectie 5.3.2. voor meer informatie.

Met de **Scratch**-knop kan de functie van de jogwielen worden gewijzigd (de scratchmodus is standaard ingeschakeld): druk op de knop om de zoekfunctie in te schakelen en voorwaarts of achterwaarts te zoeken binnen een track. Druk nogmaals op de knop om de standaardfunctie scratchen weer in te stellen.

U kunt ook door muzieklijsten bladeren met behulp van de jogwielen. Als een map een grote hoeveelheid muziekbestanden bevat, houdt u de Up- of Down-knop op de console ingedrukt en draait u aan het jogwiel om snel door de lijst te bladeren.

## 8.2. Faders (schuifregelaars)

### Crossfader

De DJ Console 4-Mx speelt per deck één stereotracks (twee stereotracks tegelijkertijd). De crossfader schakelt tussen de linker- en rechterdecks, zodat de DJ de mix tussen twee of vier tracks kan aanpassen.

Als de crossfader helemaal naar links staat, is de mix (de muziek die het publiek hoort) voor 100% van de linkerdecks afkomstig: dit is nodig omdat u met vier decks mixt. Als de crossfader in het midden staat, is de muziek voor 50% afkomstig van het linkerdeck en voor 50% van het rechter, enzovoort.

### Volumefaders

De volumefader van het linkerdeck regelt het volume van de op Deck A of C afgespeelde muziek, terwijl de volumefader van het rechterdeck het volume regelt van de op Deck B of D afgespeelde muziek.

Door het volume van de verschillende decks te wijzigen, kunt u de overgangen tussen de vier decks vloeiend laten verlopen.

Als het volume op een van de decks niet sterk genoeg is wanneer de volumefader op het maximale niveau is ingesteld, draait u aan de **Gain**-knop van dat deck om het maximumvolume van het deck te verhogen.

### 8.3. De knoppen Afspelen/Pauze en Cue

Deze knoppen zijn beschikbaar voor de twee of vier decks links en rechts op het centrale mixgebied van uw DJ Console 4-Mx.

- **Afspelen/Pauze:** start het afspelen van de muziek of pauzeert de muziek op de huidige positie in de track.
- **Cue:** stelt een cue point in (een markering die aangeeft waar het afspelen moet beginnen) op de huidige positie in de track.

### 8.4. Stop-knop

De stop-knop stopt het afspelen van de track op het betreffende deck.

### 8.5. Knoppen voor terugspoelen en vooruitspoelen

Met deze navigatieknoppen, die zich boven het jogwiel van elk deck bevinden, kunt u snel navigeren in een track. Druk op gewenste knop voor het terug- of vooruitspoelen in een track. Zo kunt u snel naar de gewenste positie in een track gaan.

### 8.6. Pitch-instellingen

- **Twee of vier pitchfaders (schuifregelaars)** met de pitchfaders kunt u de afspeelsnelheid van een track wijzigen: de BPM (Beats Per Minute) verhogen of verlagen om dansen makkelijk te maken. Nieuwe tracks worden ingesteld op dezelfde BPM als de vorige track zodat dansers hun ritme niet hoeven te veranderen tijdens de overgang tussen tracks. De pitchfaders zijn nauwkeuriger dan die op enige andere Hercules DJ-controller. Ze hebben een 14-bits nauwkeurigheid (tegen 7-bits op andere Hercules DJ-controllers), 60 mm pitchbeweging en twee knoppen voor het regelen van de software-pitchschaal (waardoor bijvoorbeeld de pitchschaal in VirtualDJ ingesteld kan worden van 6% tot 12%).
- **Pitch Bend (- en +):** gebruik deze knoppen voor het tijdelijk verhogen of verlagen van de afspeelsnelheid van een track. Aanpassingen die u op deze wijze maakt, zijn "elastisch." Ze zijn tijdelijk want zodra u de knop loslaat, verdwijnen ze weer.
- **Sync:** door op deze knop te drukken, wordt de snelheid (BPM) van de op het ene deck afgespeelde muziek afgestemd op de snelheid (BPM) van de muziek die op het andere deck wordt afgespeeld.

Door de pitch te wijzigen, verandert doorgaans de snelheid en toon van de muziek: sneller betekent een hogere toon, langzamer betekent een lagere toon.

### 8.7. Source-knoppen



Voordat u de **Source**-knoppen inschakelt, moet u het **Inputs**-veld in het VirtualDJ **Sound setup**-paneel instellen op **Line-Ins**. Als u dit instelt op **None**, zijn de Source-knoppen uitgeschakeld.



Druk op **Source 1** of **Source 2** om de computeraudio die op respectievelijk Deck A of Deck B wordt afgespeeld, te vervangen door muziek van de audiobron die op de bijbehorende ingang is aangesloten. Druk nogmaals op deze knop om de pass-through van de externe audiobron uit te schakelen en terug te keren naar de computertrack.



Let op dat u in het controlepaneel van de DJ Console 4-Mx het juiste ingangsniveau kiest voor het aan te sluiten apparaat omdat er anders schade aan uw apparatuur kan ontstaan (raadpleeg sectie 5.3.1. voor meer informatie). U moet vervolgens de versterking aanpassen met de **Gain**-knop voor het betreffende deck op de DJ Console 4-Mx.

## 8.8. Shift-knop (voor loops/cue/sampler/effecten) en de knoppen 1-6

De DJ Console 4-Mx biedt het equivalent van 12 knoppen per deck voor effecten, loops en Cue-functies, dankzij de Shift-knop die de knoppen 1 tot 6 op elke deck converteert naar knoppen 7 tot 12. Functies zijn onder meer: loop in, loop out, hot cue 1/2/3/4, sampler opnemen, sampler afspelen en 4 effecten.

## 8.9. Load on Left Deck / Load on Right Deck-knoppen

Gebruik deze knoppen om de in de VirtualDJ-software gemarkeerde track te laden op het betreffende deck.

## 8.10. Cue Select Left Deck / Cue Select Right Deck-knoppen

Gebruik de **Cue Select**-knoppen om te kiezen welk deck wordt gemonitord op de koptelefoon wanneer de the **Cue/Mix**-knop in de **Cue**-stand staat: u kunt ze gebruiken om tussen de vier beschikbare decks te kiezen.

## 8.11. Bladerknoppen: Up en Down

Gebruik de knoppen Up en Down om in mappen en muziekbibliotheken te bladeren: naar het vorige (Up) of volgende (Down) muziekbestand of de vorige of volgende map gaan. U kunt in snel tempo door de muzieklijsten bladeren door de Up of Down-knop ingedrukt te houden en tegelijkertijd aan het rechterjogwiel te draaien.

## 8.12. Cue/Mix-knop

Gebruik de **Cue/Mix**-knop om het niveau van de track die klaarstaat af te stemmen op de algehele mix op uw koptelefoon of monitorspeakers. De **Cue**-stand betekent het deck waarop de volgende track klaarstaat en de **Mix**-stand het deck waarop de mix voor uw publiek wordt afgespeeld.

## 8.13. Equalizer

Gebruik de knoppen van de equalizer (**Bass**, **Medium** en **Treble**) op elk deck om de muziek naar eigen wens te kleuren. Bijvoorbeeld:

- maak dansen makkelijker door de bas te versterken (de bas geeft het danstempo aan);
- remix songs door de middentonen te versterken in een track (de middentonen bevatten de zangstem) en het te mixen met een andere track waar de middentonen zijn uitgehaald op het andere deck.

Of manipuleer de lage tonen tijdens een overgang tussen twee tracks:

- synchroniseer de vier tracks;
- haal de middentonen en hoge tonen weg op beide decks, en houd alleen de beat van de bas aan;
- verschuif de crossfader van het eerste deck naar het tweede en breng de middentonen en hoge tonen terug.

## 9. DE BASIS VAN DJ-EN

**Wilt u alles weten over het gebruik van de meegeleverde VirtualDJ-mixsoftware, bestudeer dan de VirtualDJ-handleiding. Deze vindt u op de meegeleverde installatie-cd van uw DJ Console 4-Mx of kunt u downloaden van de Hercules Technical Support-website (<http://ts.hercules.com>).**

Het is erg belangrijk dat de BPM's van uw audiobestanden in uw muziekbibliotheek al door de VirtualDJ-software geanalyseerd zijn voordat u ze gebruikt om te mixen. Bij het mixen van tracks moeten namelijk de BPM's van beide tracks overeenkomen omdat de tracks (gedeeltelijk) over elkaar worden gelegd. U moet dus tracks selecteren die een min of meer identieke **BPM** hebben om een goed klinkende overgang tussen de tracks te kunnen mixen. Maar u kunt ook twee tracks mixen die 50% of 200% in BPM verschillen, bijvoorbeeld een track van 60 BPM met een van 120 BPM. Dergelijke BPM's laten zich ook uitstekend mixen.

U moet zich ook realiseren dat de VirtualDJ-software er enige tijd over kan doen om de BPM-waarden van uw tracks vast te stellen, zeker als u een grote verzameling bestanden hebt. Laat uw verzameling dus altijd analyseren voordat u gaat DJ-en, ook omdat een analyse ter plekke behalve tijd ook computerkracht kost. Het is geen slecht idee een analyse van uw muziekbibliotheek 's nachts te laten uitvoeren.

Met de VirtualDJ-software kunt u "virtuele mappen" maken: u maakt een virtuele map door in de software op het rode pictogram voor virtuele map te klikken en vervolgens de map een naam te geven. Een virtuele map is vergelijkbaar aan een afspeellijst (playlist) en bestaat uit een aantal snelkoppelingen naar geselecteerde tracks zodat u deze snel kunt vinden en gebruiken: wanneer u een audiotrack naar een virtuele map sleept, wordt er een snelkoppeling naar de locatie van het betreffende bestand in de map gezet en wordt niet het bestand zelf verplaatst. **Dit is een zeer handige manier om groepen tracks voor uw DJ-optredens te organiseren, bijvoorbeeld op BPM of stemming.** In de VirtualDJ-software kunt u de bestandsverkenner gebruiken om uw tracks te navigeren of de zoekfunctie om bepaalde tracks te vinden. Eenmaal gevonden tracks kunt naar de virtuele map van uw keuze slepen.

Tijdens het afspelen voor het publiek van een track op het linkerdeck, drukt de DJ op de **Cue Select Right Deck**-knop op de DJ Console 4-Mx en gebruikt hij een koptelefoon om de volgende af te spelen track te beluisteren en aan te passen. De DJ kan bijvoorbeeld de pitch van de volgende track aanpassen met de pitchfaders en de **Pitch Bend**-knoppen, en controleren of de beat mooi gesynchroniseerd is met die van de track die nu op het linkerdeck wordt afgespeeld. Tegen het einde van de track op het linkerdeck gaat de DJ de crossfader richting het rechterdeck schuiven zodat het publiek steeds meer te horen krijgt van wat er op rechterdeck wordt afgespeeld. Voor een mooie overgang kan de DJ daarnaast ook de volumeregelaars op elk deck gebruiken. Ook kan de DJ de EQ op elk deck aanpassen om de tracks nog **vloeiender in elkaar** te laten overgaan. door bijvoorbeeld de midden en hoge tonen op het ene deck weg te draaien blijft alleen de bas over (en daarmee ook de beat) waardoor tracks mooi overvloeien.

Bij het afspelen van tracks kan de DJ ook de verschillende functies van de DJ Console 4-Mx voor loops en effecten gebruiken om een bepaald gedeelte van een track of mix te benadrukken. Dit kan heel effectief zijn om de danssfeer op de vloer te elektrificeren. De creatieve mixmogelijkheden van de DJ Console 4-Mx zijn vrijwel onbeperkt en met wat geduld en oefening mixt u in korte tijd als een professionele DJ!

## 10. CONFIGURATIE IN MIDI-MODUS

Uw kunt uw DJ Console 4-Mx gebruiken als MIDI-controller: de knoppen, regelaars, faders en jogwielen kunnen MIDI-signalen verzenden die vervolgens worden verwerkt door de MIDI-software. Bij software die MIDI-opdrachten accepteert, moet u de DJ Console 4-Mx instellen als de MIDI-controller.

Veel softwaretoepassingen die MIDI kunnen besturen, beschikken over een zogenaamde leermodus: klik op een knop, draai aan een knop of jogwiel of verschuif een regelaar op uw DJ Console 4-Mx en deze bediening wordt gekoppeld aan een bediening in de software. Enkele populaire toepassingen met een MIDI-leermodus zijn: Native Instruments Traktor, Ableton Live, Mixvibes en Image Line Deckadance.



Zie de Appendix aan het eind van deze handleiding voor een lijst van MIDI-besturingen.

## 11. VEELGESTELDE VRAGEN

### 1. Kan ik de DJ Console 4-Mx gebruiken met andere DJ-software dan de software die wordt meegeleverd?

Ja, omdat de DJ Console 4-Mx als een MIDI-controller werkt en MIDI-opdrachten kan verzenden en ontvangen, kan deze met alle software worden gebruikt die MIDI-opdrachten kan verwerken. Raadpleeg sectie 10.

### 2. Kan ik de DJ Console 4-Mx gebruiken zonder computer?

Nee, de DJ Console 4-Mx kan niet worden gebruikt zonder te zijn aangesloten op een computer.

### 3. Kan ik in de DJ-software direct een mix maken van audio-cd's?

Ja, in VirtualDJ kunnen audio-cd's rechtstreeks vanaf het cd-rom-/dvd-station van de computer worden gemixt. Laad de cd-audiotrack in uw playlist op een DJ Console 4-Mx-deck alsof het een audiobestand is en u kunt direct beginnen met mixen.

#### 4. Werkt de DJ Console 4-Mx indien aangesloten op een USB-hub?

Ja, mits de USB-hub een eigen stroomvoorziening heeft.

#### 5. Kan ik een DJ-mix die ik met de DJ Console 4-Mx heb gemaakt, opslaan in een audiobestand?

Ja, u kunt uw mix opslaan door op de knop **REC** te klikken in VirtualDJ.

#### 6. Kan de DJ Console 4-Mx vier decks bedienen in Traktor Pro?

Ja, u hoeft slechts een TSI-bestand dat de bediening van vier decks ondertseunt te importeren in Traktor Pro.

Als u bekend bent met Traktor, kunt u een eigen TSI-bestand maken. U kunt een soortgelijk bestand ook downloaden van de Hercules-website voor technische ondersteuning (<http://ts.hercules.com>). U vindt ze in de sownloads-sectie:

**Producttype: DJ/Muziek > Productfamilie: Controller met audio > Product: DJ Console 4-Mx > Koppeling: Software.**

## 12. TECHNISCHE ONDERSTEUNING

Mocht u problemen ondervinden met dit product, ga dan naar <http://ts.hercules.com> en selecteer uw taal. Deze webpagina biedt toegang tot verschillende opties die u kunnen helpen bij het oplossen van uw probleem, bijvoorbeeld de Knowledge Base met antwoorden op veelgestelde vragen raadplegen, of de meest recente drivers en software downloaden. Als het probleem niet kan worden verholpen met behulp van de informatie op de site, kunt u contact opnemen met de technische ondersteuning voor Hercules-producten ("Technical Support").

#### Per e-mail:

Voordat u gebruik kunt maken van technische ondersteuning per e-mail, dient u zich eerst online te registreren. Met de door u verstrekte informatie kunnen uw eventuele problemen sneller en beter worden opgelost.

Klik op **Registratie** aan de linkerkzijde van de pagina Technical Support en volg de aanwijzingen op het scherm.

Indien u reeds geregistreerd bent, vult u de velden **Gebruikersnaam** en **Wachtwoord** in en klikt u op **Aanmelden**.

#### Per telefoon:

<b>Belgie</b>	<b>078 16 60 56</b> Kosten van interlokaal gesprek	Van maandag t/m vrijdag van 13:00 tot 17:00 en van 18:00 tot 22:00 (Nederlands) Van maandag t/m vrijdag van 13:00 tot 17:00 en van 18:00 tot 22:00 Zaterdag van 9:00 tot 13:00 en van 14:00 tot 20:00 Zondag van 10:00 tot 13:00 en van 14:00 tot 17:00 (Engels)
<b>Nederland</b>	<b>0900 0400 118</b> Kosten van lokaal gesprek	Van maandag t/m vrijdag van 13:00 tot 17:00 en van 18:00 tot 22:00 (Nederlands) Van maandag t/m vrijdag van 13:00 tot 17:00 en van 18:00 tot 22:00 Zaterdag van 9:00 tot 13:00 en van 14:00 tot 20:00 Zondag van 10:00 tot 13:00 en van 14:00 tot 17:00 (Engels)

\* TIJDELIJK IS DE NEDERLANDSTALIGE TECHNISCHE DIENST ENKEL BEREIKBAAR VAN 13:00 TOT 17:00 EN VAN 18:00 TOT 22:00. TIJDENS DE ANDERE UREN KUNT U STEEDS TERECHT VOOR ENGELS-, DUITS-, OF FRANSTALIGE SUPPORT.

## 12.1. Informatie met betrekking tot de garantie

Guillemot Corporation S.A. ("Guillemot") garandeert de koper wereldwijd dat dit Hercules-product gedurende een periode van twee (2) jaar vanaf de oorspronkelijke aankoopdatum vrij zal zijn van materiaal- en fabricagefouten. Indien u in de garantieperiode een defect meent te constateren aan dit product, neem dan onmiddellijk contact op met de Technical Support, die u zal informeren over de te volgen procedure. Als het defect wordt bevestigd, dient het product te worden geretourneerd naar de plaats van aankoop (of een andere locatie die wordt opgegeven door Technical Support).

Binnen het gestelde van deze garantie wordt het defecte product van de koper gerepareerd of vervangen, zulks ter beoordeling van Technical Support. Indien toegestaan door van kracht zijnde wetgeving, beperkt de volledige aansprakelijkheid van Guillemot en haar dochterondernemingen (inclusief de aansprakelijkheid voor indirecte schade) zich tot het repareren of vervangen van het Hercules-product. De wettelijke rechten van de klant volgens de wetgeving van toepassing op de verkoop van consumentproducten worden op generlei wijze beperkt door deze garantie.

Deze garantie is niet van kracht: (1) indien het product aangepast, geopend of gewijzigd is, of beschadigd is ten gevolge van oneigenlijk of onvoorzichtig gebruik, verwaarlozing, een ongeluk, normale slijtage, of enige andere oorzaak die niet gerelateerd is aan een materiaal- of fabricagefout; (2) indien u zich niet houdt aan de instructies zoals verstrekt door Technical Support; of (3) op software die niet is geleverd door Guillemot en daardoor onder de specifieke garantie valt zoals verstrekt door degene die deze software levert.

## 12.2. Aanvullende garantiebepalingen

In de Verenigde Staten en Canada is deze garantie beperkt tot het interne mechanisme en de externe behuizing van dit product. Alle geïmpliceerde garanties, inclusief garanties ten aanzien van verkoopbaarheid of geschiktheid voor een bepaald doel, zijn hierbij beperkt tot een periode van twee (2) jaar vanaf de datum van aankoop en onderhevig aan de condities van deze overeenkomst van beperkte garantie. In geen geval kan Guillemot Corporation S.A. of een van de bij Guillemot aangesloten ondernemingen aansprakelijk worden gesteld voor gevolgschade of incidentele schade als gevolg van inbreuk op expliciete of impliciete garantiebepalingen. In sommige rechtsgebieden zijn beperkingen ten aanzien van de duur van impliciete garanties en uitsluiting of beperking van aansprakelijkheid voor incidentele schade of gevolgschade niet toegestaan. Het is dus mogelijk dat het bovenstaande voor u niet van toepassing is. Deze garantie verleent geen specifieke wettelijke rechten. Anderzijds is het mogelijk dat u rechten hebt die niet in deze garantiebepalingen worden genoemd. Voorwaarden en condities variëren van land tot land.

### Handelsmerken

Hercules® is een geregistreerd handelsmerk van Guillemot Corporation S.A. Intel® en Pentium® zijn geregistreerde handelsmerken van Intel Corporation. Microsoft® Windows® XP®, Vista® en 7™ zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Microsoft Corporation in de Verenigde Staten en/of andere landen. Mac en Mac OS zijn handelsmerken van Apple Inc., geregistreerd in de VS en andere landen. VirtualDJ™ is een handelsmerk van Atomix Productions. Alle overige handelsmerken en merknamen worden hierbij erkend als zijnde het eigendom van de respectieve eigenaren. Afbeeldingen zijn niet bindend. Inhoud, ontwerp en specificaties kunnen zonder kennisgeving vooraf worden gewijzigd en kunnen per land verschillen.

### Nalevingsverklaring

**NALEVINGSVERKLARING EU:** Dit apparaat voldoet aan Richtlijn 89/336/EEG van de Raad van 3 mei 1989 betreffende de onderlinge aanpassing van de wetgevingen van de Lidstaten inzake elektromagnetische compatibiliteit, en Richtlijn 93/68/EEG. In huiselijke omgeving is het mogelijk dat dit apparaat radiostoring veroorzaakt, in welk geval de gebruiker genodigd kan zijn passende maatregelen te nemen.

**NALEVINGSVERKLARING CANADA:** dit Class B digitaal apparaat voldoet aan alle vereisten van de Canadese Interference-Causing Equipment Regulations.

**NALEVINGSVERKLARING VS:** Deze apparatuur is getest en is in overeenstemming bevonden met de beperkingen van een digitaal apparaat van Klasse B, conform Deel 15 van de FCC-voorschriften. Gebruik is alleen toegestaan onder de volgende twee voorwaarden:

- (1) Dit apparaat geen schadelijke storing veroorzaakt, en
- (2) Dit apparaat alle ontvangen storing accepteert, inclusief storing die de gewenste werking kan verstoren.

Deze beperkingen zijn bedoeld om een redelijke bescherming tegen schadelijke storingen in een woonomgeving te bieden. Dit apparaat produceert en gebruikt energie in het radiofrequentiegebied en kan deze uitstralen, en kan, indien niet volgens de instructies geïnstalleerd en gebruikt, schadelijke storing veroorzaken aan radiocommunicatie. Er is echter geen garantie dat in bepaalde situaties geen storing zal optreden. Als deze apparatuur schadelijke storing in radio- of televisieontvangst veroorzaakt, hetgeen kan worden vastgesteld door de apparatuur uit en aan te zetten, kan de gebruiker proberen deze storing op te heffen met behulp van één of meer van de volgende methodes:

- De ontvangstantenne verplaatsen of anders richten.
- Afstand tussen het apparaat en de ontvanger vergroten.
- De apparatuur aansluiten op een andere stroomgroep dan die waarop de ontvanger is aangesloten.
- De verkoper of een ervaren radio- of tv-monteur raadplegen.

**Mocht u last hebben van storingen ten gevolge van electrostatische stralingen, dan moet u de software afsluiten, het apparaat loskoppelen van de computer, het apparaat weer opnieuw aansluiten en de software weer opnieuw starten.**

### Copyright

© 2010 Guillemot Corporation S.A. Alle rechten voorbehouden.

Niets uit deze uitgave mag geheel, noch gedeeltelijk worden gereproduceerd, samengevat, uitgezonden, opgeslagen, vertaald in een taal of computertaal in geen enkele vorm of manier: elektronisch, mechanisch, magnetisch, in fotokopieën, opnames, in handelingen, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Guillemot Corporation S.A..

## Aansprakelijkheid

Guillemot Corporation S.A. heeft het recht om veranderingen in specificaties aan te brengen op elk moment en zonder kennisgeving. De informatie die geleverd wordt door dit document, is naar het inzicht van hieronder genoemde partijen accuraat en betrouwbaar. Guillemot Corporation S.A. draagt echter geen verantwoordelijkheid voor het gebruik ervan of voor eventuele schendingen van patenten of andere rechten van derden die voortkomen uit het gebruik. Dit product kan een beknopte of speciale uitvoering zijn voor pc integratie of andere doeleinden. Sommige functies zoals uitgelegd in de handleiding kunnen daardoor niet beschikbaar zijn. Wanneer mogelijk zal een **README.TXT** toegevoegd worden op de installatie-cd welke de verschillen duidelijk maakt tussen het geleverde product en het product beschreven in de meegeleverde documentatie.

## Licentie-overeenkomst met de eindgebruikervoor Hercules-software

**BELANGRIJK:** lees de overeenkomst zorgvuldig door voordat u de Software opent en installeert. Zodra u dit Softwarepakket opent, gaat u stilstaand akkoord met de voorwaarden van deze overeenkomst. De Software die zich in dit pakket bevindt, wordt onder licentie aangeboden en niet verkocht, en is alleen verkrijgbaar onder de voorwaarden van de huidige EULA. Als u na het lezen van deze EULA niet akkoord gaat met de voorwaarden, moet u de Software en de volledige inhoud van de doos binnen 15 dagen retourneren aan de plaats van aankoop.

De Software van Guillemot Corporation S.A. (verder aangeduid met de "Software") valt onder het auteursrecht van Guillemot Corporation S.A.. Alle rechten voorbehouden. De term "Software" verwijst naar alle documentatie en hieraan gerelateerd materiaal, waaronder drivers, uitvoerbare programma's, bibliotheken en databestanden. De koper verkrijgt alleen een licentie om de Software te gebruiken. Personen die de licentie verkrijgen gaan tevens akkoord met de voorwaarden van de huidige overeenkomst, betreffende auteursrecht en alle andere eigendomsrechten van software, documentatie en hieraan gerelateerd materiaal van derden in het Softwarepakket.

**Guillemot Corporation S.A. behoudt zich het recht voor om deze licentie te beëindigen wanneer men zich niet houdt aan één of meerdere van de voorwaarden die in de huidige overeenkomst staan vermeld. In geval van beëindiging moeten alle exemplaren van de Software onmiddellijk worden geretourneerd aan Guillemot Corporation S.A.; de koper blijft hierbij aansprakelijk voor elke willekeurige en alle geleden schade.**

Licentie:

1. De licentie wordt alleen aan de koper zelf toegekend. Guillemot Corporation S.A. behoudt alle aanspraken en eigendomsrechten op de Software en behoudt zich eveneens alle rechten voor die hier niet uitdrukkelijk worden vermeld. De houder van de licentie heeft geen toestemming om de hier toegekende rechten te sublicentieren of te leasen. Overdracht van de licentie is toegestaan, onder voorwaarde dat degene die de licentie overdraagt geen enkel deel en geen enkele kopie van de Software behoudt en dat de ontvanger akkoord gaat met de voorwaarden van deze EULA.
2. De houder van de licentie mag de Software te allen tijde slechts op één enkele computer gebruiken. Het machineleesbare gedeelte van de Software mag op een andere computer worden overgezet, onder voorwaarde dat het eerst van de eerste machine wordt verwijderd en dat er te allen tijde geen enkele mogelijkheid bestaat dat de Software op meer dan één machine kan worden gebruikt.
3. De houder van de licentie erkent de auteursrechtelijke bescherming die Guillemot Corporation S.A. geniet. De copyrightverklaring mag niet van de Software worden verwijderd, noch van een kopie hiervan, noch van enig andere document, geschreven of elektronisch, dat bij de Software wordt geleverd.
4. Aan de houder van de licentie wordt het recht toegekend om één backup-kopie van het machineleesbare gedeelte van de Software te maken, onder voorwaarde dat alle copyright- en eigendomsboodschappen ook worden gereproduceerd.
5. Behalve daar waar de huidige overeenkomst dit uitdrukkelijk toestaat, is het de houder van de licentie ten strengste verboden om zich bezig te houden met, noch mag hij derden toestaan zich bezig te houden met het volgende: het leveren of openbaren van de Software aan derden; de Software beschikbaar maken op een netwerk, multiple pc, multi-user of timesharing opstelling als de gebruikers geen individuele licentiehouders zijn; veranderingen aanbrengen aan, of kopieën maken van de Software; het ondernemen van pogingen om de Software, op welke manier of in welke vorm dan ook, te de-assembleren, decompileren of reverse engineering toe te passen, of het deelnemen aan activiteiten die tot doel hebben om onderliggende informatie te verkrijgen, die gedurende normaal gebruik van de Software niet zichtbaar is voor de gebruiker; het maken van kopieën of vertalingen van de Handleiding.

## Licentie-overeenkomst met de eindgebruikervoor VirtualDJ-software

Bij het installeren van de VirtualDJ-software wordt de licentie-overeenkomst weergegeven op het scherm. Lees deze aandachtig door. U kunt deze overeenkomst nadien raadplegen door het tekstbestand te lezen dat op uw computer is geïnstalleerd.

## AANBEVELINGEN VOOR DE BESCHERMING VAN HET MILIEU



Gooi dit product na het einde van de levensduur niet weg met het normale afval, maar breng het naar het door uw gemeente aangewezen inzamelpunt voor elektrische en/of computerapparatuur.

Ter herinnering is hiertoe op het product, de gebruikshandleiding of de verpakking een symbool aangebracht.

De meeste materialen kunnen worden gerecycled. Door recycling en andere methoden voor verantwoorde verwerking van afgedankte elektrische en elektronische apparaten kunt u een belangrijke bijdrage leveren aan de bescherming van het milieu.

Neem contact op met uw gemeente voor informatie over een inzamelpunt bij u in de buurt.

## 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 = 1<sup>st</sup> MIDI channel, 0A = 10 in decimal base

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

In Bx 23 Value, B = Control Change MIDI command, x = 1<sup>st</sup> 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 <sup>1</sup>

**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...).