

# CONTENIDO

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>3</b>
<b>2. REQUISITOS MÍNIMOS DEL SISTEMA .....</b>	<b>3</b>
<b>3. INSTALACIÓN .....</b>	<b>4</b>
3.1. Instalación de controladores y software .....	4
3.1.1. <i>Instalación en Windows 7 / Vista</i> .....	5
3.1.2. <i>Instalación en Windows XP</i> .....	7
3.1.3. <i>Instalación en Mac</i> .....	8
3.2. Conexión y desconexión de DJ Console 4-Mx.....	10
<b>4. PERSPECTIVA GENERAL.....</b>	<b>11</b>
4.1. El panel superior .....	11
4.2. El panel trasero .....	13
4.3. El panel frontal .....	14
<b>5. EL PANEL DE CONTROL DE DJ CONSOLE 4-MX.....</b>	<b>15</b>
5.1. Acceso al panel de control en PC.....	15
5.2. Acceso al panel de control en Mac.....	15
5.3. Utilización del panel de control de DJ Console 4-Mx .....	15
5.3.1. <i>Configuración general del panel de control</i> .....	15
5.3.2. <i>Pestaña <b>Principal</b></i> .....	16
5.3.3. <i>Pestaña <b>ASIO</b> (no disponible en Mac)</i> .....	17
5.3.4. <i>Pestaña <b>Audio</b> (no disponible en PC)</i> .....	17
5.3.5. <i>Pestaña <b>Avanzado</b></i> .....	18
5.3.6. <i>Pestaña <b>Acerca de</b></i> .....	19
<b>6. OPCIONES DE SALIDA .....</b>	<b>20</b>
6.1. Conexión de altavoces y/o un mezclador externo a DJ Console 4-Mx .....	20
6.2. Conexión de auriculares .....	20
<b>7. OPCIONES DE ENTRADA.....</b>	<b>21</b>
7.1. Conexión de fuentes de audio externas .....	21
7.2. Conexión de un micrófono .....	22

---

<b>8.</b>	<b>CARACTERÍSTICAS DE DJ CONSOLE 4-MX .....</b>	<b>23</b>
8.1.	Jog wheels .....	23
8.2.	Faders (deslizadores).....	23
8.3.	Botones Reproducir/Pausa y Cue .....	24
8.4.	Botón Stop.....	24
8.5.	Botones de Rebobinado y Avance rápido .....	24
8.6.	Configuración de pitch.....	24
8.7.	Botones Source .....	25
8.8.	Botón Shift (para bucles/cue/muestras/efectos), y botones 1-6 .....	25
8.9.	Botones Load on Left Deck / Load on Right Deck .....	25
8.10.	Botones Cue Select Left Deck / Cue Select Right Deck.....	25
8.11.	Botones de exploración: arriba y abajo .....	25
8.12.	Rueda Cue/Mix.....	25
8.13.	Ruedas de ecualización .....	26
<b>9.</b>	<b>ASPECTOS BÁSICOS DEL DJING.....</b>	<b>26</b>
<b>10.</b>	<b>CONFIGURACIÓN EN MODO MIDI .....</b>	<b>27</b>
<b>11.</b>	<b>PREGUNTAS FRECUENTES .....</b>	<b>28</b>
<b>12.</b>	<b>SOPORTE TÉCNICO .....</b>	<b>28</b>
12.1.	Información de garantía .....	29
	<b>RECOMENDACIÓN DE PROTECCIÓN AMBIENTAL.....</b>	<b>30</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

DJ Console 4-Mx es un controlador de DJ de alto rendimiento que te abre las puertas a las mezclas de música en tu ordenador. DJ Console 4-Mx es un controlador de 4 decks, que te permite controlar hasta 4 pistas de audio en decks independientes, lo que te ofrece una gran flexibilidad a la hora de mezclar. Intuitivo y divertido de utilizar, DJ Console 4-Mx te permite poner tu propia marca en tu música favorita y compartirla con tus amigos para celebrar fiestas geniales o realizar mezclas creativas.

DJ Console 4-Mx incluye una versión hecha a medida del software de mezclas VirtualDJ, compatible tanto con PC como con Mac: el software incorpora una interfaz adaptada para DJ Console 4-Mx, y admite mezclas en 4 decks. Con muchas funciones de mezcla y características útiles, VirtualDJ te ayudará a mezclar como un profesional, de una manera sencilla. DJ Console 4-Mx mide 40 cm x 25 cm (15,7" x 9,8"): lo bastante grande para mezclar cómodamente con montones de controles, pero lo suficientemente compacto para ser portátil. DJ Console 4-Mx también incluye su propia bolsa de transporte, para que puedas llevarlo contigo allá donde vayas. DJ Console 4-Mx funciona con archivos de audio digital, incluyendo MP3. Nos gustaría atraer tu atención sobre el hecho de que las creaciones musicales están protegidas por copyright y que deberías cumplir todas las leyes pertinentes. Te animamos encarecidamente a que apoyes a los artistas adquiriendo legalmente sus obras.

# 2. REQUISITOS MÍNIMOS DEL SISTEMA

## PC:

- PC portátil/de sobremesa con procesador Intel Pentium III/Athlon o compatible a 1,5 GHz o superior
- Sistema operativo: Microsoft Windows XP® / Vista® / 7™ (32 o 64 bits)
- 1 GB de RAM
- Puerto disponible alimentado por bus USB: USB 2.0 (recomendado) o USB 1.1
- Auriculares y altavoces amplificados
- Unidad de CD-ROM o DVD-ROM
- Tarjeta gráfica que admita una resolución de 1024 x 768
- Conexión a Internet (muy recomendable) + 100 MB de espacio libre en disco para instalar aplicaciones

## Mac:

- Mac portátil/de sobremesa con procesador a 1,5 GHz (G4, G5, Core Duo Series) o superior
- Sistema operativo: Mac OS 10.5 / 10.6
- 1 GB de RAM
- Puerto disponible alimentado por bus USB: USB 2.0 (recomendado) o USB 1.1
- Auriculares y altavoces amplificados
- Unidad de CD-ROM o DVD-ROM
- Tarjeta gráfica que admita una resolución de 1024 x 768
- Conexión a Internet (muy recomendable) + 100 MB de espacio libre en disco para instalar aplicaciones

## 3. INSTALACIÓN

### 3.1. Instalación de controladores y software



Tanto en PC como en Mac, antes de insertar el CD-ROM de instalación en el ordenador, asegúrate de tener privilegios de Administrador en tu sistema. No instales DJ Console 4-Mx con una cuenta de Invitado: la instalación no funcionará, ya que necesitas permisos para escribir en la carpeta **Documents** para instalar el software VirtualDJ.



- Inserta el CD-ROM de instalación en tu lector de CD-ROM.

*Aparecerá automáticamente el menú de instalación de DJ Console 4-Mx.*

- Haz clic en **Instalar DJ Console 4-Mx**.

**Si el menú de instalación no se ejecuta automáticamente:**

PC:

- Haz doble clic en **Mi PC** (Windows XP) o en **Equipo** (Windows Vista / 7).

- Haz doble clic en el icono del CD-ROM.

- Haz doble clic en el paquete del instalador.

Mac:

- Abre el **Finder**.

- Haz doble clic en el icono del CD-ROM.

- Haz doble clic en el paquete del instalador.



- Haz clic en la opción de instalar los controladores de DJ Console 4-Mx y sigue las instrucciones en pantalla.

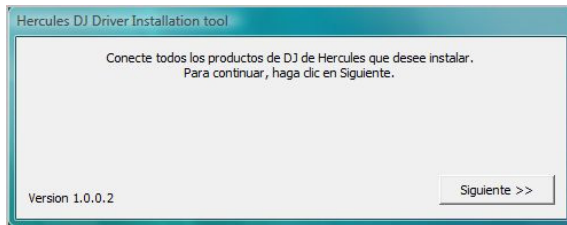
### 3.1.1. Instalación en Windows 7 / Vista

Una vez que los archivos se han copiado al ordenador, se instalarán los controladores. Windows mostrará tres cuadros seguidos, relacionados con la instalación de los distintos componentes.



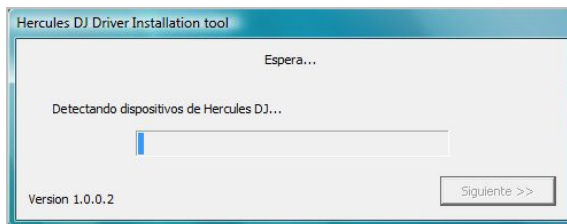
- Acepta la instalación del software en cada uno de esos cuadros para proceder con la instalación.

Aparecerá un cuadro de diálogo que te pedirá que conectes DJ Console 4-Mx al puerto USB del ordenador.



- Conecta DJ Console 4-Mx al puerto USB del ordenador y, a continuación, haz clic en **Siguiente**.

El ordenador detectará automáticamente DJ Console 4-Mx y terminará la instalación de los controladores necesarios.





Ten en cuenta que la instalación de los controladores puede llevar algo de tiempo, dependiendo del rendimiento del ordenador. Deja que el procedimiento de instalación siga su curso y sigue las instrucciones en pantalla.

*Se te notificará cuando la instalación haya terminado.*

*El icono de DJ Console 4-Mx aparecerá en la barra de tareas de Windows, junto al reloj, para indicar que DJ Console 4-Mx está instalado y listo para ser utilizado:*



Ten en cuenta que, en Windows 7, debes hacer clic en la barra de tareas de Windows para aceptar que el icono de DJ Console 4-Mx se muestre en la barra de tareas.

*Se te notificará cuando la instalación haya terminado.*

Ahora deberías instalar el software de mezclas VirtualDJ DJC Edition en tu ordenador:



- En el menú de instalación, haz clic en **Instalar VirtualDJ DJC Edition** y sigue las instrucciones de la pantalla.

*El software se instalará en el ordenador. Cuando la instalación haya terminado, el icono de VirtualDJ aparecerá en el escritorio.*

- Haz doble clic en el icono de VirtualDJ e introduce el número de serie de VirtualDJ y, a continuación, haz clic en **Aceptar**. El número de serie de VirtualDJ está indicado en una pegatina con un código de barras que se encuentra en la cara inferior de DJ Console 4-Mx. El número de serie de VirtualDJ tiene el siguiente formato: XXXX-XXXX-XXXXX/4-Mx.

*Para obtener más información sobre la configuración de DJ Console 4-Mx, consulta el capítulo [5](#). El panel de control de DJ Console 4-Mx.*

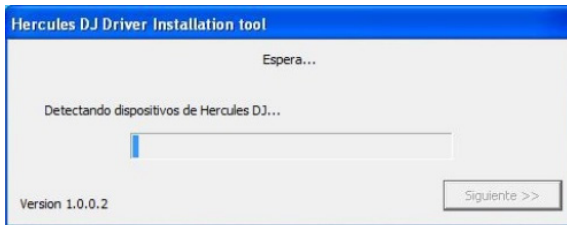
### 3.1.2. Instalación en Windows XP

Una vez que los archivos se han copiado al ordenador, se instalarán los controladores. Aparecerá un cuadro de diálogo que te pedirá que conectes DJ Console 4-Mx al puerto USB del ordenador.



- Conecta DJ Console 4-Mx al puerto USB del ordenador y, a continuación, haz clic en **Siguiente**.

El ordenador detectará automáticamente DJ Console 4-Mx y terminará la instalación de los controladores necesarios.



**NOTA: No interactúes** con ninguna de las ventanas de detección de hardware de Windows que pueden aparecer durante el proceso de instalación; dichas ventanas desaparecerán en breve por sí solas.



Ten en cuenta que la instalación de los controladores puede llevar algo de tiempo, dependiendo del rendimiento del ordenador. Deja que el procedimiento de instalación siga su curso y sigue las instrucciones en pantalla.

Se te notificará cuando la instalación haya terminado.

El icono de DJ Console 4-Mx aparecerá en la barra de tareas de Windows, junto al reloj, para indicar que DJ Console 4-Mx está instalado y listo para ser utilizado:



Ahora deberías instalar el software de mezclas VirtualDJ DJC Edition en tu ordenador:



- En el menú de instalación, haz clic en **Instalar VirtualDJ DJC Edition** y sigue las instrucciones de la pantalla.

El software se instalará en el ordenador. Cuando la instalación haya terminado, el icono de VirtualDJ aparecerá en el escritorio.

- Haz doble clic en el icono de VirtualDJ e introduce el número de serie de VirtualDJ y, a continuación, haz clic en **Aceptar**. El número de serie de VirtualDJ está indicado en una pegatina con un código de barras que se encuentra en la cara inferior de DJ Console 4-Mx. El número de serie de VirtualDJ tiene el siguiente formato: XXXX-XXXX-XXXXX/4-Mx.

Para obtener más información sobre la configuración de DJ Console 4-Mx, consulta el capítulo [5](#). [El panel de control de DJ Console 4-Mx.](#)

### 3.1.3. Instalación en Mac

Se mostrará una ventana de bienvenida que te informará de lo que se instalará.



- Sigue las instrucciones de la pantalla.



Puede que necesites introducir tu contraseña para continuar si es necesario el acceso de Administrador en el sistema.

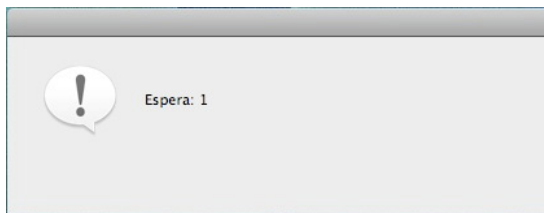
Una vez que los archivos se han copiado al ordenador, se instalarán los controladores. Aparecerá un cuadro de diálogo que te pedirá que conectes DJ Console 4-Mx al puerto USB del ordenador.





- Conecta DJ Console 4-Mx al puerto USB del ordenador.

*El ordenador detectará automáticamente DJ Console 4-Mx y terminará la instalación de los controladores necesarios.*



Ten en cuenta que la instalación de los controladores puede llevar algo de tiempo, dependiendo del rendimiento del ordenador. Deja que el procedimiento de instalación siga su curso y sigue las instrucciones en pantalla.

*Se te notificará cuando la instalación haya terminado.*

*El icono de DJ Console 4-Mx aparecerá en el escritorio, para indicar que DJ Console 4-Mx está instalado y listo para ser utilizado:*



Ahora deberías instalar el software de mezclas VirtualDJ DJC Edition en tu ordenador:



- En el menú de instalación, haz clic en **Instalar VirtualDJ DJC Edition** y sigue las instrucciones de la pantalla.

*El software se instalará en el ordenador.*

- Para ejecutar el software VirtualDJ en tu Mac, dirígete a **Applications** y, a continuación, selecciona **VirtualDJ**.

- Introduce el número de serie de VirtualDJ y, a continuación, haz clic en **Aceptar**. El número de serie de VirtualDJ está indicado en una pegatina con un código de barras que se encuentra en la cara inferior de DJ Console 4-Mx. El número de serie de VirtualDJ tiene el siguiente formato: XXXX-XXXX-XXXXX/4-Mx.

Para obtener más información sobre la configuración de DJ Console 4-Mx, consulta el capítulo [5](#). [El panel de control de DJ Console 4-Mx.](#)

### 3.2. Conexión y desconexión de DJ Console 4-Mx

DJ Console 4-Mx se puede utilizar conjuntamente con otra tarjeta de sonido, tanto interna como externa, sin crear conflictos en el ordenador.



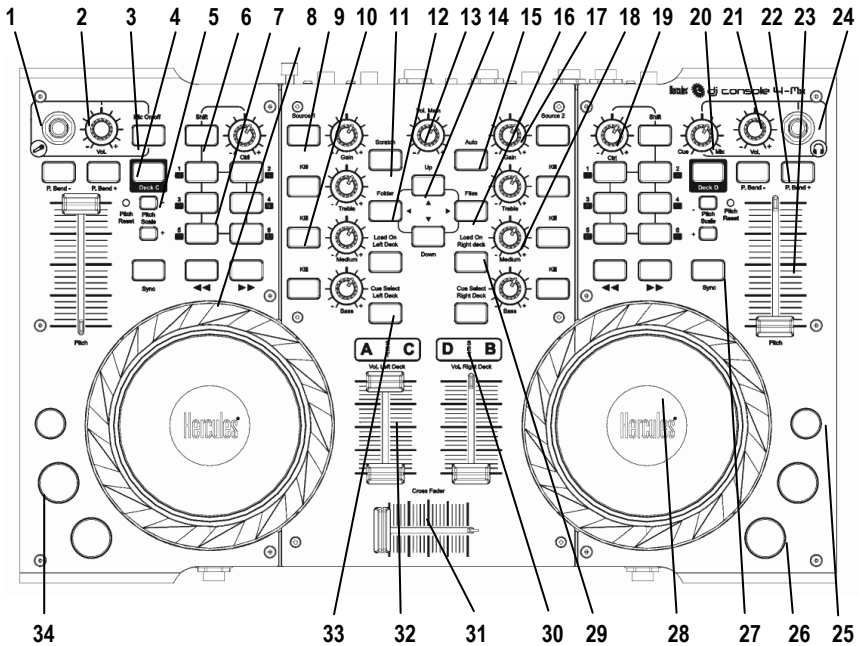
Ten en cuenta que, en los sistemas operativos de Windows, cuando conectes DJ Console 4-Mx, se convertirá en la tarjeta de sonido predeterminada del sistema. La tarjeta de sonido definida previamente como la tarjeta de sonido predeterminada volverá a serlo cuando desconectes DJ Console 4-Mx.

Por lo tanto, una vez que esté correctamente instalada, puedes conectar y desconectar DJ Console 4-Mx en cualquier momento, incluso con el ordenador encendido, gracias a su función de conexión en caliente USB (aunque nunca debes hacerlo cuando DJ Console 4-Mx esté reproduciendo o grabando música, pues de lo contrario la aplicación se cerrará y mostrará un mensaje de error).

## 4. PERSPECTIVA GENERAL

### 4.1. El panel superior

DJ Console 4-Mx incorpora diversos controles que te permiten interactuar con el software de DJ. Puedes controlar hasta 4 decks independientes en el software de DJ. Más abajo se proporcionan descripciones de las funciones predeterminadas de cada control.



1. Entrada de micrófono (jack de 1/4" / 6,35 mm)
2. Rueda de control de volumen del micrófono:
3. Botón on/off del micrófono
4. Botón **Deck Switch**: dependiendo del modo de deck que selecciones en el panel de control, al pulsar este botón: cambiarás entre los decks A y C, o B y D (en el modo de 4 decks, de forma predeterminada); obtendrás acceso a un segundo conjunto de botones para el deck en cuestión (en el modo ampliado de 2 decks); o no tendrá ningún efecto (en el modo básico de 2 decks). Consulta la sección 5.3.1. Pestaña **Avanzado** para obtener más información.
5. Botones **Pitch Scale**: ajustan hacia arriba o hacia abajo la escala de pitch en el software de DJ (por ejemplo, cambiar el rango de la escala de pitch del 6% al 12% en el software VirtualDJ)

**Consejo:** pulsa **Pitch Scale -** y **Pitch Scale +** al mismo tiempo para restablecer el pitch: el pitch fader virtual vuelve a la posición central (mientras que el fader de hardware no se mueve).

6. Botón **Shift**: convierte los botones 1 a 6 del deck correspondiente en los botones 7 a 12, ofreciendo el equivalente a 12 botones por deck.
7. Botones 1-2-3-4-5-6: en el modo de bucle, aplican bucles en números diferentes de beats; en el modo de efectos, aplican el efecto correspondiente. Las funciones incluyen: entrada de bucle, salida de bucle, hot cue 1/2/3/4, registro de muestra, reproducción de muestra y 4 efectos
8. Rebobinado y avance rápido: exploración rápida del interior de la pista de audio
9. Pulsa para alternar entre los archivos de audio de ordenador o una fuente de audio externa en el deck correspondiente
10. Botones **Kill**: púlsalos para quitar o restaurar las frecuencias de agudos, medios y bajos, respectivamente
11. Botón **Scratch**: habilita o deshabilita el modo de scratching
12. Botón **Folder**: examina el directorio superior; también funciona como cursor izquierdo
13. Rueda de volumen maestro
14. Botones **Up** y **Down**: púlsalos para moverte por los menús
15. Botón **Auto**: aplica la función de "mezcla siguiente", que mezcla automáticamente la pista para que se reproduzca a continuación
16. Botón **Files**: examina la carpeta seleccionada actualmente; también funciona como cursor derecho
17. Define la ganancia del deck correspondiente
18. Aumenta o reduce las frecuencias de Agudos/Medios/Bajos
19. Gira la rueda para modular el bucle o efecto seleccionado
20. Rueda **Cue/Mix**: ajusta la mezcla de lo que se reproduce en tus auriculares – la pista a la que estás dando entrada en relación con la mezcla global
21. Ajusta el volumen de tus auriculares
22. Pitch bend: reduce (-) o aumenta (+) la velocidad de la pista (es decir, el pitch) para mezclar con precisión
23. Pitch fader: ajusta la velocidad de reproducción de la pista en el deck correspondiente
24. Entrada de auriculares (jack de 1/4" / 6,35 mm)
25. Botón Stop: detiene la reproducción de la pista del deck correspondiente
26. Reproduce/Pausa la pista
27. Botón **Sync**: sincroniza el beat con el beat de la pista cargada actualmente en el deck opuesto al que controlas, si este beat está dentro del rango de pitch (si el beat de referencia está demasiado alejado, debes aumentar la escala de pitch antes de pulsar el botón **Sync**)
28. Jog wheel de tipo vinilo con detección táctil: una luz azul en el centro de la jog wheel se ilumina cuando se pulsa la jog wheel
29. Carga la pista seleccionada en el deck correspondiente
30. Indicadores de deck: se encienden para indicar qué deck se está utilizando actualmente
31. Cross fader para mezclar de forma perfecta entre los decks
32. Fader de volumen: controla el volumen del deck correspondiente
33. Botón **Cue Select**: activa la escucha previa en auriculares del deck correspondiente
34. Botón **Cue**: define el punto de entrada (marca la posición en la pista) del deck correspondiente



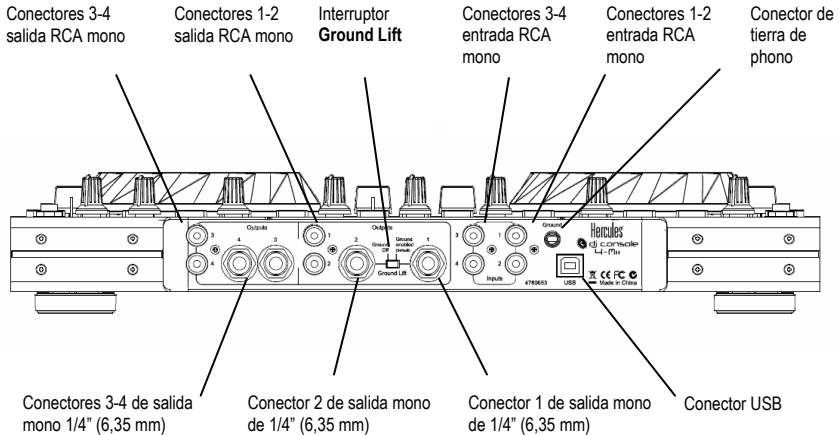
Éstas son descripciones de las funciones predeterminadas de DJ Console 4-Mx en el software VirtualDJ, que pueden variar según la aplicación que estés utilizando.



Ten en cuenta que la rueda **Cue/Mix** sólo es una función de software (y no una función de hardware). Esto quiere decir que cuando estás utilizando el software VirtualDJ, la rueda funciona según se ha descrito anteriormente; mientras que si no estás utilizando el software de DJing, esta rueda no tendrá ninguna función, a menos que le asignes una función “Cue a Mix”.

## 4.2. El panel trasero

DJ Console 4-Mx tiene un conector USB en su panel trasero, que te permite conectarlo a tu ordenador. Como DJ Console 4-Mx se alimenta por el bus USB, no necesita fuente de alimentación externa.

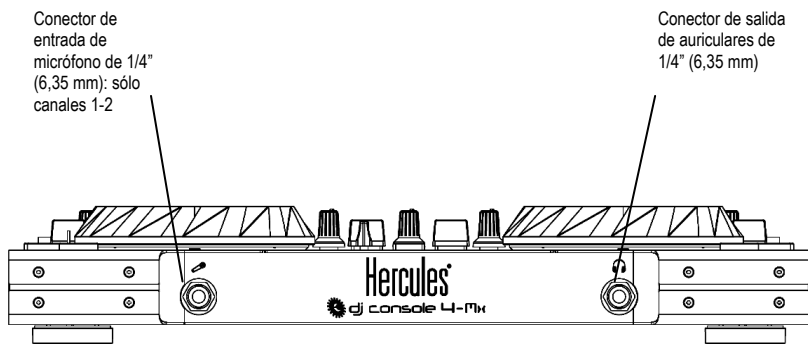


Al conectar un micrófono, el micrófono sólo se puede utilizar en los canales de entrada 1-2 (consulta la descripción del panel frontal a continuación). Para obtener más información sobre la selección de los niveles de entrada para las entradas 1-2 y 3-4, consulta el capítulo 5.3.1. Configuración general del panel de control.



El interruptor **Ground Lift**, disponible en los conectores de salida mono 1 y 2 de 1/4" (6,35 mm), puede ser útil en el caso de que un bucle de tierra perturbe la conexión entre la consola y un amplificador de potencia. En una sala con una configuración eléctrica apropiada, es más seguro y mejor mantener apagado el interruptor **Ground Lift** (la configuración predeterminada). El interruptor **Ground Lift** no está activo en las salidas RCA 1-2.

### 4.3. El panel frontal




**Auriculares:** Al utilizar auriculares, se asignan a los canales 3-4 de forma predeterminada; sin embargo, también puedes asignarlos a los canales 1-2 en su lugar. Para obtener más información, consulta el capítulo [5.3.4. Pestaña Avanzado](#).



Antes de utilizar DJ Console 4-Mx por primera vez, debes desbloquear las **jog wheels**; los bloqueos de las **jog wheels** se encuentran en la cara inferior del controlador, para impedir que las **jog wheels** se muevan durante el envío. Si los bloqueos están en ON, puedes girar las **jog wheels**, pero no puedes pulsarlas, lo que deshabilita la función de detección táctil.

## 5. EL PANEL DE CONTROL DE DJ CONSOLE 4-MX

### 5.1. Acceso al panel de control en PC

Un icono que representa a DJ Console 4-Mx aparecerá en el lado derecho de la barra de tareas, junto al reloj: . Para ejecutar el panel de control de DJ Console 4-Mx, basta con hacer clic izquierdo en el icono.


En Windows, este icono consolida todos los productos de DJ de Hercules que tengas instalados en el sistema. Puedes seleccionar el panel de control de DJ Console 4-Mx haciendo clic derecho en el icono y eligiendo **Select Device (Seleccionar dispositivo)**.

Al hacer clic derecho en el icono, también puedes optar por abrir el panel de control (una alternativa a hacer clic izquierdo en el icono de la barra de tareas como se describió anteriormente), obtener información de hardware sobre DJ Console 4-Mx, comprobar actualizaciones de DJ Console 4-Mx, o salir del panel de control. Ten en cuenta que para buscar actualizaciones debes tener una conexión activa a Internet.

Para buscar actualizaciones para DJ Console 4-Mx:

- Haz clic derecho en el icono de DJ Console 4-Mx en la barra de tareas y selecciona **Check for updates (Comprobar actualizaciones)**.
  - Si tu sistema te lo pidiese, permite que el ordenador acceda al servidor FTP de Guillemot.
- Si no hay disponible ninguna versión nueva, aparecerá un mensaje indicando que ya tienes instalada la última versión. Si hubiese una nueva versión disponible, se descargará y la instalación se ejecutará automáticamente.*
- Sigue las instrucciones en pantalla para instalar la actualización de DJ Console 4-Mx.

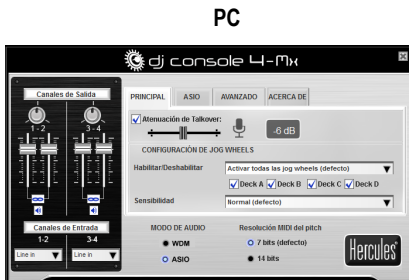
### 5.2. Acceso al panel de control en Mac

- Accede al panel de control haciendo doble clic en el icono  en el escritorio.

### 5.3. Utilización del panel de control de DJ Console 4-Mx

El panel de control te permite gestionar diversas configuraciones de DJ Console 4-Mx. En las secciones siguientes se explicarán las distintas funciones del panel de control, así como las diferencias existentes entre las versiones de PC y Mac.

#### 5.3.1. Configuración general del panel de control



- **Canales de salida:** Hay 2 conjuntos de deslizadores de software (1-2, 3-4), que funcionan como controles del volumen principal de las salidas correspondientes. Puedes modificar el balance (izquierda/derecha) con la rueda de balance de la parte superior de cada conjunto de deslizadores de canales de salida. Puedes hacer clic en el icono del eslabón de debajo de los deslizadores para deshabilitar/habilitar el movimiento conjunto de los deslizadores, en contraposición a cada uno independiente. También puedes silenciar las salidas haciendo clic en el icono de volumen que hay debajo del icono del eslabón.
- **Canales de entrada:** Puedes seleccionar el nivel de entrada apropiado para los canales de entrada 1-2 y 3-4: micrófono, nivel de phono, nivel de línea de consumo (-10 dBu), nivel de línea pro (+4 dBu) o nivel de línea avanzado (+8 dBu) para los canales 1-2; y nivel de phono, nivel de línea de consumo, nivel de línea pro o nivel de línea avanzado para los canales 3-4 (por lo tanto, sólo puedes utilizar un micrófono en los canales 1-2, y no en los canales 3-4). Selecciona el nivel de entrada que mejor se corresponda con el nivel de salida de la fuente de audio conectada a los canales de entrada 1-2 y 3-4.  
Ten en cuenta que cuando grabes del micrófono perderás temporalmente el uso de las entradas 1-2. Cuando uses la opción de talkover para el micrófono, tu voz se mezclará por hardware y podrás seguir utilizando las entradas 1-2; sin embargo, no podrás grabar del micrófono con esta configuración.
- **Modo de audio** (sólo Windows, no disponible en Mac): Te permite seleccionar el modo de audio apropiado para las aplicaciones que desees utilizar:
  - **WDM** es el modo de audio estándar de Windows, también llamado DirectSound. Selecciona este modo cuando utilices reproductores multimedia, veas películas, etc.
  - **ASIO** sólo funcionará con programas compatibles con este modo de controlador (para obtener más información, consulta el capítulo 5.3.3. Pestaña **ASIO**).VirtualDJ cambia automáticamente al modo ASIO, pero si estás utilizando otros programas, debes cambiar manualmente al modo ASIO antes de ejecutar la aplicación. Sólo puedes cambiar entre modos cuando la reproducción esté detenida.
- **Seleccionar dispositivo** (sólo Mac): Si tienes más de un controlador DJ Console 4-Mx conectado al Mac, aquí podrás alternar entre sus paneles de control.
- **Resolución MIDI del pitch:** 7 bits es el valor predeterminado. VirtualDJ cambia automáticamente al modo de 14 bits cuando se ejecuta el software, y luego vuelve al modo de 7 bits cuando sales del software.

### 5.3.2. Pestaña **Principal**

- En esta pestaña puedes deshabilitar/habilitar o ajustar el nivel de atenuación de talkover, que es el nivel en el que se reduce la música cuando activas el botón **Mic On/Off** y estás hablando en el micrófono (-6 dB de forma predeterminada).
- En esta pestaña también puedes deshabilitar y volver a habilitar las jog wheels, y definir su sensibilidad. De forma predeterminada, todas las jog wheels están habilitadas; si eliges el modo personalizado, sólo las jog wheels del Deck A y el Deck B están habilitadas de forma predeterminada, aunque puedes cambiarlo a tu gusto.



5.3.3. Pestaña **ASIO** (no disponible en Mac)



"Audio Stream Input/Output" es un protocolo de transferencia de audio multicanal desarrollado por la compañía Steinberg. Permite a distintos programas comunicarse con diferentes tarjetas de sonido y reconocer todas las entradas y salidas disponibles en la tarjeta de sonido, con una latencia breve. DJ Console 4-Mx es compatible con ASIO 2.0.

Cuando estés en modo ASIO, puedes cambiar los siguientes ajustes: **Frecuencia de muestreo**, **Tamaño de la muestra** y **Tamaño del búfer ASIO**.

- La configuración predeterminada es de 44.100Hz (44,1 kHz)/modo de 16 bits. La mejor configuración de audio para VirtualDJ es la predeterminada, que ofrece el mejor tiempo de respuesta. Para el software en el que el tiempo de respuesta no es tan importante, puedes reproducir música en modo de 24 bits (44,1 kHz o 48 kHz) en Windows (ASIO).
- El parámetro más importante es el tamaño del búfer ASIO. La configuración predeterminada es de 480 (10 ms), que es un buen promedio para la mayoría de los ordenadores. Ten en cuenta que cuanto más pequeño sea el tamaño del búfer ASIO, más breve será el tiempo de respuesta. Si te encuentras con problemas de audio (como interferencias o crujidos), aumenta o disminuye el tamaño del búfer ASIO hasta dar con el valor correcto para tu ordenador (no hay valores ideales, ya que todas las configuraciones de los ordenadores son diferentes).
- Los cambios en los parámetros de ASIO sólo se pueden realizar mientras la aplicación no esté funcionando.
- Ten en cuenta que al cambiar al modo de 24 bits, las entradas 3-4 no estarán disponibles.

5.3.4. Pestaña **Audio** (no disponible en PC)



En la pestaña **Audio** (sólo en Mac), puedes cambiar el tamaño de la muestra del valor predeterminado (16 bits) a 24 bits. La mejor configuración de audio para VirtualDJ es la predeterminada de 16 bits/44,1 kHz, que ofrece el mejor tiempo de respuesta. Para el software en el que el tiempo de respuesta no es tan importante, puedes reproducir música en modo de 24 bits (44,1 KHz o 48 KHz) en Mac OS (Core Audio).

### 5.3.5. Pestaña **Avanzado**



- Esta pestaña te permite definir el **Canal MIDI para controles** (1-2, de forma predeterminada), en caso de que haya algún conflicto entre DJ Console 4-Mx y otro dispositivo MIDI. Si tienes más de un dispositivo de Hercules instalado en tu sistema, los números de canal MIDI se asignarán por orden de conexión, es decir, de forma incremental (1-2, 3-4 y sucesivamente, hasta 16).
- Puedes ajustar la **configuración de cross fader** según tus preferencias (**Curva de BeatMix** de forma predeterminada). Los distintos valores disponibles afectan a la forma en la que funciona el cross fader cuando lo mueves de un lado a otro, en relación a la posición central: dependiendo de cómo mezcles, puedes desear que la acción del cross fader se aplique mucho más bruscamente cuando se mueva desde la posición central (lo que implica que si mueves el cross fader incluso muy poco hacia la izquierda, por ejemplo, el efecto será como si lo hubieses movido todo hacia la izquierda; y lo mismo al moverlo hacia la derecha), o menos bruscamente. Puedes experimentar con las distintas curvas disponibles y cambiar fácilmente de una a otra, en función de la clase de mezcla que estés haciendo en cada momento.
- Los **canales de auriculares** están asignados a los canales de salida 3-4 de forma predeterminada. También puedes asignarlos a los canales de salida 1-2, si lo prefieres; sin embargo, oírás la mezcla en los auriculares en lugar de hacer escucha previa de la pista siguiente.
- La **opción de mezcla hardware 1-2** te permite seleccionar la forma en que se manejará la mezcla hardware en las salidas 1-2: **USB streaming 1-2 (defecto)**, USB streaming 1-2 más micrófono, o USB streaming 1-2 más line in 1-2.

**USB streaming 1-2 (defecto)** se debe utilizar siempre para las operaciones estándar (es decir, con el software de DJ). USB streaming 1-2 más micrófono, o USB streaming 1-2 más line in 1-2 envían la señal de la fuente seleccionada directamente a la salida principal, mezclada con la señal de audio estándar. Esto es similar a la función de talkover, pero sin la atenuación.

- **Modo deck:** 4 decks es la configuración predeterminada (Decks A/C, B/D), que te permite controlar 4 decks independientes. En el modo de 4 decks, cada control de cada deck físico (botones de transporte, jog wheel, fader, ruedas), y cada control del mezclador de canal izquierdo o derecho (fader de volumen, controles EQ y Kill) puede enviar 2 comandos dependiendo del estado de los decks virtuales que controla.

También puedes seleccionar el **modo ampliado de 2 decks**, en el que el Deck C y el Deck D funcionan como botones de cambio que convierten los botones de los decks en botones nuevos, pero que no influyen en la zona del mezclador, ni en las jog wheels ni en los botones Play, Cue y Stop.

Si lo deseas, también puedes seleccionar el **modo básico de 2 decks**, en el que sólo están habilitados el Deck A y el Deck B (sólo está asignada una función a cada control).

### 5.3.6. Pestaña **Acerca de**



- Esta pestaña proporciona toda la información sobre las versiones del paquete, firmware, controlador, mapeado MIDI, API de DJ y panel de control que estás utilizando. Consulta esta información cuando contactes con el soporte técnico.

## 6. OPCIONES DE SALIDA

Hay disponibles dos tipos de conectores para conectar altavoces: RCA y jack de 1/4" (6,35 mm). Los conectores RCA son salidas mono, cada una de las cuales corresponde a un canal (izquierdo = blanco y derecho = rojo). Los conectores jack de 1/4" (6,35 mm) también son salidas mono.

Selecciona el tipo de conector según el tipo de equipo que vayas a conectar. Normalmente, las salidas 1-2 se utilizarán para la mezcla en directo que se reproduce en la sala, y las salidas 3-4 se utilizarán para hacer escucha previa o para conectar un mezclador externo.

### 6.1. Conexión de altavoces y/o un mezclador externo a DJ Console 4-Mx

Con el software VirtualDJ incluido, puedes reproducir tu mezcla para el público en un sistema de alta fidelidad conectado a las salidas 1-2 de DJ Console 4-Mx, por ejemplo, y hacer escucha previa de las canciones siguientes en las salidas 3-4, mediante tus auriculares o altavoces de escucha previa.



La versión incluida de VirtualDJ está preconfigurada para utilizar exclusivamente la tarjeta de sonido integrada en DJ Console 4-Mx. Por ello, no será posible utilizar la tarjeta de sonido estándar de tu ordenador ni los altavoces integrados. Se **DEBE** conectar un par de altavoces a las salidas 1-2 en la parte trasera de DJ Console 4-Mx.

- Asegúrate de que tu ordenador y los demás equipos de audio estén apagados.
- Conecta tus altavoces principales a las clavijas RCA **Output 1-2** (la clavija **1** corresponde al altavoz izquierdo y la clavija **2** al derecho) o a la clavija jack de 1/4" **Output 1-2** (6,35 mm).
- Las clavijas RCA Output 3-4 reproducen los mismos canales que se están reproduciendo en los auriculares, y se pueden utilizar para conectar altavoces de escucha previa (que los utilizan los DJ en clubs, por ejemplo, en lugar de los auriculares, cuando están mezclando en una cabina de DJ cerrada y separados del público por una ventana). O, si actualizas el software a VirtualDJ Pro, podrás utilizar las clavijas RCA Output 3-4 para conectar un mezclador externo, y dividir la reproducción con el Deck A reproduciéndose en las salidas 1-2, y el Deck B reproduciéndose en las salidas 3-4.

*Tus altavoces y/o mezclador externo ya están preparados para que los utilices con DJ Console 4-Mx.*

### 6.2. Conexión de auriculares

DJ Console 4-Mx incorpora 1 conector de auriculares, en el panel frontal. Los auriculares se asignan a los canales 3-4 de forma predeterminada, pero también se pueden asignar a los canales 1-2 en su lugar (para más información, consulta el capítulo [5.3.4. Pestaña Avanzado](#)). La consola se ha diseñado para que funcione con auriculares de DJ (estéreo, impedancia de 16 a 64 ohmios).

## 7. OPCIONES DE ENTRADA

### 7.1. Conexión de fuentes de audio externas

DJ Console 4-Mx te permite conectar prácticamente cualquier clase de fuente de audio analógica que desees utilizar, incluyendo giradiscos de vinilos. Si actualizas a VirtualDJ Pro (no incluido en este paquete), podrás utilizar incluso CD o discos de vinilo con timecode y controlar los archivos de música guardados en tu ordenador, lo que te proporciona la experiencia de mezcla definitiva y combina lo mejor que ambos mundos (analógico y digital) pueden ofrecer. Ahora ya puedes disfrutar con las mezclas híbridas, que combinan pistas de audio de ordenador en un deck con una fuente analógica conectada al otro deck.

DJ Console 4-Mx incorpora 2 entradas de audio estéreo en su panel trasero (2 pares de 2 conectores RCA mono). Define tu tipo de fuente de audio en el panel de control de DJ Console 4-Mx – puede ser nivel phono, nivel de línea de consumo (-10 dBu), nivel de línea pro (+4 dBu) o nivel de línea avanzado (+8 dBu) – y no tienes más que conectar la fuente de audio que elijas a los conectores RCA blanco (izquierdo) y rojo (derecho): entradas 1-2 para el Deck A, y entradas 3-4 para el Deck B. Esto te permite reemplazar la pista de audio de ordenador reproducida en el Deck A por la música que se reproduce en las entradas 1-2, y reemplazar la pista de audio de ordenador reproducida en el Deck B por la música que se reproduce en las entradas 3-4.



Asegúrate de definir tu tipo de fuente de audio (es decir, el nivel de salida correcto para el dispositivo que estás conectando) en el panel de control antes de conectar la fuente de audio, y no después de que la fuente de audio se haya conectado. Si lo haces así, evitarás los posibles problemas de audio en lo referente a sonido distorsionado.

Hasta puedes ecualizar tus fuentes de audio externas y ajustar su volumen, como harías con una pista de audio de ordenador (puedes utilizar las ruedas **Gain** para ajustar el volumen de cada deck). Esto te proporciona una mezcla perfecta y un control completo sobre el sonido de tu mezcla.

Puedes seleccionar el nivel de entrada de cada deck en el panel de control de DJ Console 4-Mx (nivel de phono, nivel de línea de consumo, nivel de línea pro, o nivel de línea avanzado), según el nivel de salida del dispositivo que estás conectando. Para obtener más información, consulta el capítulo [5.3.1. Configuración general del panel de control](#).



Asegúrate de seleccionar el nivel de entrada apropiado para el dispositivo que estás conectando; de lo contrario, te arriesgas a dañar tu equipo.

Si estás utilizando un giradiscos con un cable de tierra:

- En el panel de control de DJ Console 4-Mx, selecciona el nivel de entrada **Phono** para el deck en cuestión.
- Conecta el cable de tierra del giradiscos al conector de tierra del panel trasero de DJ Console 4-Mx. La puesta a tierra ayuda a eliminar las interferencias que se pueden producir en los giradiscos, ofreciéndote un sonido nítido y claro. Puedes conectar 2 cables de tierra de 2 giradiscos al conector de tierra de DJ Console 4-Mx sin problemas.

Puedes utilizar los dos botones **Source** de DJ Console 4-Mx (**Source 1** para el Deck A, **Source 2** para el Deck B) para controlar la entrada de audio del deck correspondiente. De forma predeterminada, la entrada está asignada a pistas de audio de ordenador: basta con que pulses el botón **Source** para cambiar a la fuente de audio externa. Vuelve a pulsar el botón para deshabilitar la fuente externa y volver al audio de ordenador (consulta el capítulo [8.6. Botones Source](#)).

## 7.2. Conexión de un micrófono

DJ Console 4-Mx incorpora una clavija jack mono de ¼" (6,35 mm) en su panel frontal y superior. Te recomendamos que utilices un micrófono vocal con una impedancia de entre 1 y 64 ohmios. Puedes utilizar el micrófono para hablar por encima de la música y para comunicarte con tu público (mezcla la entrada del micrófono con las salidas de audio 1-2, por ejemplo), o utilizar el micrófono para sustituir la música del Deck A por tu voz.



Ten en cuenta que los micrófonos que necesitan **phantom power** no son compatibles con DJ Console 4-Mx.

Pulsa el botón **Mic On/Off** de DJ Console 4-Mx para activar o desactivar el micrófono. Puedes utilizar la rueda de volumen para ajustar el volumen de entrada del micrófono.

DJ Console 4-Mx incorpora una función de talkover para la entrada de micrófono que reduce automáticamente el nivel de la música que se está reproduciendo para que puedas hacerte oír cuando estás hablando. El nivel de la música se restaura cuando la entrada de micrófono se deshabilita.

Consulta el capítulo [5.3.2 Pestaña Principal](#) para obtener más información sobre cómo ajustar la función de atenuación de talkover y utilizar el micrófono.

## 8. CARACTERÍSTICAS DE DJ CONSOLE 4-MX

### 8.1. Jog wheels

Las jog wheels de DJ Console 4-Mx emulan a giradiscos de vinilos: al girar una jog wheel puedes hacer scratching o mover el cursor hacia delante o hacia atrás por dentro de las pistas musicales, lo que te permite seleccionar el punto de entrada en el que empezará la reproducción para el público.

Las jog wheels son de gran tamaño (12 cm de diámetro: el tamaño de un CD) y son sensibles al tacto: detectan cuando tu mano las pulsa, lo que te permite hacer scratching, de la misma forma que tu mano puede detener físicamente la reproducción en un disco de vinilo. Una luz azul en el centro de la jog wheel se enciende para mostrar la detección táctil. Las jog wheels también son muy precisas: la rotación de las jog wheels se detecta con una precisión de 256 pasos por revolución.

Las jog wheels tienen funciones dobles: basta con girar las jog wheels (utilizando los lados de las ruedas, o en la parte superior sin ejercer demasiada presión) para utilizar la función de búsqueda; o pulsar ligeramente en la parte superior de las ruedas para hacer scratching.

En el panel de control, puedes ajustar el número de pasos que las jog wheels registran por revolución (esto no está relacionado con la sensibilidad táctil de la parte superior de las jog wheels): puedes mantener el valor predeterminado, o dividirlo entre un factor de 2, 4 u 8. Las jog wheels también se pueden deshabilitar mediante el panel de control. Consulta el capítulo [5.3.2. Pestaña Principal](#) para obtener más información.

Puedes utilizar el botón **Scratch** para cambiar la función de las jog wheels (el modo de scratching está habilitado de forma predeterminada): pulsa el botón para cambiar a la función de búsqueda, que te permite moverte hacia atrás y hacia delante por dentro de una pista. Vuelve a pulsar el botón para volver a la función de scratching predeterminada.

También puedes utilizar las jog wheels para desplazarte por las listas de música. Al examinar un directorio que contiene montones de archivos de música, basta con que gires la jog wheel mientras mantienes pulsado el botón Arriba o Abajo de la consola para moverte más rápidamente por la lista.

### 8.2. Faders (deslizadores)

#### Cross fader

DJ Console 4-Mx reproduce 1 pista de música estéreo por deck (2 pistas de música estéreo simultáneamente). El cross fader se mueve entre los decks izquierdo y derecho, lo que permite al DJ ajustar la mezcla entre 2 o 4 pistas.

Poner el cross fader totalmente a la izquierda implica que la mezcla (la música que oye el público) proviene al 100% de los decks izquierdos: esto es necesario, ya que estás mezclando con 4 decks. Poner el cross fader en el centro implica que la música proviene al 50% del deck izquierdo y al 50% del derecho, y así sucesivamente.

#### Faders de volumen

El fader de volumen del deck izquierdo controla el volumen de la música que se reproduce en el Deck A o C, mientras que el fader de volumen del deck derecho controla el volumen de la música que se reproduce en el Deck B o D.

Si cambias el volumen en los distintos decks podrás ajustar las transiciones entre los 4 decks.

Si el volumen de uno de los decks no es lo bastante alto cuando el deslizador de volumen correspondiente está ajustado a su nivel máximo, basta con que ajustes la rueda **Gain** de ese deck para aumentar el volumen máximo del deck.

### 8.3. Botones Reproducir/Pausa y Cue

Estos botones están disponibles para ambos decks en DJ Console 4-Mx.

- **Reproducir/Pausa:** inicia la reproducción de la música o la pone en pausa en la posición actual de la pista.
- **Cue:** coloca un punto de entrada (un marcador en el que debe empezar la reproducción) en la posición actual de la pista.

### 8.4. Botón Stop

El botón de stop detiene la reproducción de la pista del deck correspondiente.

### 8.5. Botones de Rebobinado y Avance rápido

Estos botones, que se encuentran justo encima de la jog wheel de cada deck, te permiten moverte rápidamente por dentro de las pistas de música: pulsa el botón correspondiente para rebobinar o avanzar rápido dentro de una pista (ésta es una forma sencilla de llegar rápidamente al punto exacto que estés buscando en una canción).

### 8.6. Configuración de pitch

- **2 o 4 Pitch faders (deslizadores):** puedes utilizar los pitch faders para ajustar la velocidad de reproducción de una pista, aumentando o disminuyendo sus BPM (Beats Per Minute), para facilitar el baile ajustando los BPM de las nuevas pistas musicales al de la anterior para que las personas que bailan no tengan que cambiar su ritmo durante la transición de una pista a otra. Los pitch faders son más precisos que en cualquier otro controlador de DJ de Hercules, con precisión de 14 bits (frente a la de 7 bits de los demás controladores de DJ de Hercules), recorrido de pitch de 60 mm, y 2 botones para controlar la escala de pitch del software (que te permiten cambiar la escala de pitch del 6% al 12% en VirtualDJ, por ejemplo).
- **Pitch Bend (- y +):** puedes utilizar estos botones para aumentar o disminuir temporalmente la velocidad de reproducción de una pista. Los ajustes realizados de este modo son “elásticos”, ya que sólo son temporales y que dejan de aplicarse cuando se suelta el botón.
- **Sync:** al pulsar este botón se sincroniza la velocidad (BPM) de la música reproducida en el deck correspondiente para igualar los BPM de la música del otro deck.

En general, al ajustar el pitch, cambia la velocidad y el tono de la música: más rapidez implica un tono más alto, y más lentitud un tono más bajo.



## 8.7. Botones Source



Antes de habilitar los botones **Source**, asegúrate de que el campo **Inputs** esté puesto a **Line-Ins** en el panel **Sound setup** de in VirtualDJ. Si está puesto a **None**, los botones Source estarán deshabilitados.

Pulsa los botones **Source 1** o **Source 2** para reemplazar la pista de música de ordenador del Deck A o Deck B, respectivamente, por la fuente de audio conectada a la entrada correspondiente. Vuelve a pulsar el botón para deshabilitar la fuente de audio externa y volver a la pista de música de ordenador.



Asegúrate de seleccionar el nivel de entrada apropiado (Phono, Line, Pro Line, Boost) en el panel de control de DJ Console 4-Mx para el dispositivo que has conectado; de lo contrario, te arriesgas a dañar tu equipo (para más información, consulta el capítulo [5.3.1. Configuración general del panel de control](#)). Después debes ajustar la ganancia mediante la rueda **Gain** correspondiente para cada deck en DJ Console 4-Mx.

## 8.8. Botón Shift (para bucles/cue/muestras/efectos), y botones 1-6

DJ Console 4-Mx proporciona lo equivalente a 12 botones por deck para efectos, bucles y funciones Cue, gracias al botón Shift, que convierte los botones 1 a 6 de cada deck en botones 7 a 12. Las funciones incluyen: entrada de bucle, salida de bucle, hot cue 1/2/3/4, registro de muestra, reproducción de muestra y 4 efectos.

## 8.9. Botones Load on Left Deck / Load on Right Deck

Utiliza estos botones para cargar la pista de música seleccionada en el software VirtualDJ en el deck correspondiente.

## 8.10. Botones Cue Select Left Deck / Cue Select Right Deck

Utiliza estos botones para elegir qué deck se supervisa en los auriculares, cuando la rueda **Cue/Mix** está puesta en la posición **Cue**: puedes utilizarlos para seleccionar entre los 4 decks disponibles.

## 8.11. Botones de exploración: arriba y abajo

Utiliza los botones de arriba y abajo para moverte por carpetas y bibliotecas de música: moverte al directorio/archivo de música anterior (Arriba) o al siguiente (Abajo). Puedes moverte por las listas de música más rápidamente pulsando el botón Arriba o Abajo y **girando la jog wheel derecha** al mismo tiempo.

## 8.12. Rueda Cue/Mix

Utiliza **Cue/Mix** para ajustar el nivel de la pista que estás introduciendo en relación con la mezcla general en tus auriculares o altavoces de escucha previa. El lado **Cue** de la rotación de la rueda representa el deck seleccionado que vas a introducir, mientras que el lado **Mix** representa la mezcla que se está reproduciendo para el público.

### 8.13. Ruedas de ecualización

Utiliza las ruedas de ecualización (**Bass**, **Medium** y **Treble**) de cada deck para añadir color a tu música con ajustes personalizados. Por ejemplo:

- Facilitar el baile mejorando los bajos (los bajos proporcionan el tempo para bailar).
- Remezclar canciones aumentando los medios (los medios contienen la voz del cantante) en una pista y mezclándolos con otra pista en el otro deck, en la que hayas recortado los medios.

También puedes manipular los bajos para realizar transiciones entre dos pistas:

- Sincronizar las 4 pistas.
- Recortar los medios y los agudos en ambos decks, para dejar sólo el beat de los bajos.
- Mover el cross fader del primer deck al segundo, mientras restauras los medios y agudos.

## 9. ASPECTOS BÁSICOS DEL DJING

**Para obtener información más detallada sobre cómo utilizar el software de mezclas VirtualDJ incluido, consulta el manual de usuario de VirtualDJ, que se encuentra en el CD-ROM de instalación de DJ Console 4-Mx o que se puede descargar del sitio web de Soporte Técnico de Hercules (<http://ts.hercules.com>).**

Lo primero de todo es que te asegures de analizar con el software VirtualDJ los archivos de audio de tu biblioteca de música para determinar los valores de BPM (beats por minuto) de sus pistas. Como la mezcla de pistas musicales implica la sincronización de sus beats mientras dos canciones se solapan entre sí, tendrás que seleccionar aquellas pistas cuyos valores de BPM sean similares para realizar transiciones perfectas de una pista a la siguiente. De forma alternativa, puedes optar por mezclar una pista con otra cuyo valor de BPM sea la mitad o el doble de su propio valor (60 BPM y 120 BPM, por ejemplo), lo que también creará una transición bastante suave entre las pistas.

Ten en cuenta que el análisis de los archivos para determinar sus valores de BPM en el software VirtualDJ puede tardar algo de tiempo en completarse, especialmente si analizas un gran número de canciones, y que debes hacerlo con antelación a la fiesta, ya que este proceso también consume muchos recursos del sistema de tu ordenador mientras se está realizando. Por lo tanto, te recomendamos que analices todo el contenido de tu biblioteca musical a lo largo de la noche, por ejemplo.

El software VirtualDJ te permite crear “carpetas virtuales”: puedes crear una carpeta virtual haciendo clic en el icono rojo de “carpeta virtual” del software y, a continuación, asignarle un título a la carpeta. Una carpeta virtual contiene una colección de accesos directos a pistas, que te permiten acceder rápidamente a un grupo de pistas que hayas seleccionado, como una lista de reproducción: al arrastrar una pista de audio a una carpeta virtual no se mueve físicamente el archivo a esa carpeta, sino que se crea un acceso directo a donde se encuentra la pista. Ésta es una forma muy práctica de organizar grupos de canciones para tus conjuntos de DJing, y también puedes asegurarte de qué grupos de pistas de tus carpetas virtuales tienen valores de BPM similares entre sí. Puedes utilizar el explorador de archivos del software VirtualDJ para moverte por tus pistas, o utilizar la característica de búsqueda para encontrar pistas específicas y, a continuación, simplemente arrastrarlas y soltarlas en tus distintas carpetas virtuales.

Mientras se está reproduciendo una pista en el deck izquierdo para el público, el DJ pulsa el botón **Cue Select Right Deck** en DJ Console 4-Mx y utiliza los auriculares para escuchar y ajustar la siguiente pista que se va a reproducir. El DJ puede realizar ajustes en el pitch de la pista (mediante los pitch faders y los botones **Pitch Bend**), y asegurarse de que su beat está correctamente alineado con el de la pista que se está reproduciendo en el deck izquierdo. Cuando la pista del deck izquierdo esté llegando a su fin, el DJ empezará a mover el cross fader hacia el deck derecho (y también puede utilizar los faders de volumen de cada deck para que contribuyan a la transición), para que el público oiga gradualmente en la mezcla más de lo que se está reproduciendo en el deck derecho. El DJ puede ajustar los controles de EQ de cada deck para que las pistas se combinen sin problemas entre sí: por ejemplo, reduciendo las frecuencias de medios y agudos de un deck, para que principalmente se oigan las bajas frecuencias (incluyendo el beat de la canción) en la transición de una canción a la siguiente.

Mientras las canciones se están reproduciendo, el DJ también puede utilizar las funciones de efectos y bucles de DJ Console 4-Mx para llamar la atención sobre distintas partes de las canciones en su mezcla, para animar al público y hacerles bailar: las posibilidades creativas de las mezclas son infinitas, y con un poco de práctica, mezclarás como un profesional en nada de tiempo.

## 10. CONFIGURACIÓN EN MODO MIDI

DJ Console 4-Mx puede funcionar como un controlador MIDI: los botones, ruedas, faders y jog wheels pueden enviar señales MIDI que serán interpretadas por el software compatible con MIDI. En el software que acepte comandos MIDI, debes seleccionar DJ Console 4-Mx como el controlador MIDI.

Muchas aplicaciones de software musical que incorporan control MIDI incluyen un “modo de aprendizaje”: simplemente haz clic en un botón, gira una rueda o una jog wheel o mueve un deslizador en DJ Console 4-Mx para vincular ese control con un control en el software. Algunas aplicaciones populares que incluyen un modo de aprendizaje MIDI son: Native Instruments Traktor, Ableton Live, Mixvibes e Image Line Deckadance.



Para obtener la lista de controles MIDI, consulta el Apéndice al final de este manual.

## 11. PREGUNTAS FRECUENTES

**1. ¿Puedo utilizar DJ Console 4-Mx con otro software de DJ distinto al incluido en el paquete?**

Sí, porque DJ Console 4-Mx funciona como controlador MIDI y como puede enviar comandos MIDI, puede utilizarse con cualquier software que acepte comandos MIDI. Consulta el capítulo [10. Configuración en modo MIDI](#).

**2. ¿Puedo utilizar DJ Console 4-Mx sin un ordenador?**

No, DJ Console 4-Mx no puede funcionar en absoluto sin estar conectado a un ordenador.

**3. ¿Puedo mezclar directamente de CD de audio en el software de mezclas de DJ?**

Sí, puedes mezclar CD de audio directamente desde la unidad de CD/DVD-ROM en VirtualDJ. Simplemente carga la pista de CD de audio en la lista de reproducción en un deck de DJ Console 4-Mx, como si fuera un archivo de audio, y la podrás mezclar inmediatamente.

**4. ¿Funcionará DJ Console 4-Mx si lo conecto a un hub USB?**

Sí, mientras esté conectado el suministro de corriente del hub USB.

**5. ¿Puedo guardar las mezclas de DJ creadas con DJ Console 4-Mx en un archivo de audio?**

Sí, puedes guardar tus mezclas haciendo clic en el botón **REC** en VirtualDJ.

**6. ¿DJ Console 4-Mx puede controlar 4 decks en Traktor Pro?**

Sí, todo lo que tienes que hacer es importar un archivo TSI que admita un control de 4 decks en Traktor Pro.

Si estás familiarizado con Traktor, podrás mapear tu propio archivo TSI; o de lo contrario, puedes descargar esta clase de archivo del sitio web de soporte técnico de Hercules (<http://ts.hercules.com>), en la zona de descargas:

**Género del producto:** DJ/Música > **Familia del producto:** Controlador con audio >

**Nombre del producto:** DJ Console 4-Mx > **Enlace:** Software.

## 12. SOPORTE TÉCNICO

Si encuentras un problema con tu producto, visita <http://ts.hercules.com> y selecciona tu idioma. Desde allí podrás acceder a distintas utilidades (preguntas frecuentes (Frequently Asked Questions, FAQ), las últimas versiones de controladores y software) que pueden ayudarte a resolver tu problema. Si el problema persiste, puedes contactar con el servicio de soporte técnico de los productos de Hercules ("Soporte Técnico"):

Por correo electrónico:

Para utilizar el soporte técnico por correo electrónico, primero debes registrarte online. La información que proporcionas ayudará a los agentes a resolver más rápidamente tu problema.

Haz clic en **Registration** en la parte izquierda de la página de Soporte técnico y sigue las instrucciones en pantalla.

Si ya te has registrado, rellena los campos **Username** y **Password** y después haz clic en **Login**.

Por teléfono:

España

901 988 060

Precio de una llamada telefónica local

Lunes a viernes de 13:00 a 17:00 y de 18:00 a 22:00

## 12.1. Información de garantía

En todo el mundo, Guillemot Corporation S.A. ("Guillemot") garantiza al consumidor que este producto de Hercules estará libre de defectos materiales y fallos de fabricación por un periodo de dos (2) años a partir de la fecha de compra original. Si el producto pareciera estar defectuoso durante el periodo de garantía, contacte inmediatamente con el Soporte Técnico, que le indicará el procedimiento a seguir. Si el defecto se confirma, el producto debe devolverse a su lugar de compra (o a cualquier otro lugar indicado por el Soporte Técnico).

Dentro del contexto de esta garantía, el producto defectuoso del consumidor será reparado o reemplazado, a elección del Soporte Técnico. En los casos que lo autorice la ley aplicable, toda la responsabilidad de Guillemot y de sus filiales (incluyendo sobre daños indirectos) está limitada a la reparación o sustitución del producto de Hercules. Los derechos legales del consumidor con respecto a la legislación aplicable a la venta de bienes de consumo no se ven afectados por esta garantía.

Esta garantía no se aplicará: (1) si el producto ha sido modificado, abierto, alterado, o ha sufrido daños como resultado de una utilización inapropiada u ofensiva, negligencia, accidente, desgaste normal, o cualquier otra causa no relacionada con un defecto material o fallo de fabricación; (2) en caso de no cumplimiento de las instrucciones proporcionadas por el Soporte Técnico; (3) a software no publicado por Guillemot, o sea, a software que está sujeto a una garantía específica proporcionada por su fabricante.

### **Marcas registradas**

Hercules® es una marca comercial registrada de Guillemot Corporation S.A. Intel® y Pentium® son marcas comerciales registradas de Intel Corporation. Microsoft® Windows® XP®, Vista® y 7™ son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y en otros países. Mac y Mac OS son marcas comerciales de Apple Inc., registradas en Estados Unidos y en otros países. VirtualDJ™ es una marca comercial de Atomix Productions. Todas las demás marcas comerciales y nombres de marca se reconocen por la presente y son propiedad de sus respectivos dueños. Ilustraciones no vinculantes. Los contenidos, diseños y especificaciones están sujetos a cambios sin previo aviso y pueden variar de un país a otro.

### **Declaración de conformidad**

**NOTICIA DE CONFORMIDAD EN UE:** este dispositivo cumple con la Directiva 89/336/CEE del Consejo de 3 de mayo de 1989 sobre la aproximación de las legislaciones de los Estados Miembros relativas a la compatibilidad electromagnética, modificada por la Directiva 93/68/CEE. En un entorno doméstico este producto puede causar interferencias de radio, en cuyo caso puede ser necesario que el usuario tome las medidas adecuadas.

**NOTICIA DE CONFORMIDAD EN USA:** este dispositivo cumple con los límites para dispositivos de computación de Clase B de acuerdo con la Parte 15 de las reglas FCC.

**En caso de funcionamiento incorrecto durante el uso debido a las emisiones electrostáticas, debe salir del software, desconectar el dispositivo del ordenador y luego continuar el uso normal volviendo a conectar el dispositivo al ordenador y reiniciando el software.**

### **Copyright**

© 2010 Guillemot Corporation S.A. Reservados todos los derechos.

Esta publicación no puede ser reproducida en todo o en parte, resumida, transmitida, transcrita, almacenada en un sistema de recuperación, o traducida a cualquier idioma o lenguaje de programación, en cualquier forma o por cualquier medio, electrónico, mecánico, magnético, por fotocopia, grabación, manual o de cualquier otro modo, sin el previo permiso por escrito de Guillemot Corporation S.A.

### **Renuncia**

Guillemot Corporation S.A. se reserva el derecho de realizar cambios en las especificaciones en cualquier momento y sin previo aviso. La información proporcionada por este documento se reconoce que es precisa y fiable. Sin embargo, Guillemot Corporation S.A. no asume ninguna responsabilidad por su utilización; ni por infringir las patentes u otros derechos de terceras partes que resulten de su utilización. Este producto está disponible en versión especial para integración en PC o similar. Ciertas funciones detalladas en este manual no están disponibles en dicha versión. En la medida de lo posible, se incluirá un fichero **README.TXT** en el CD-ROM de instalación con las diferencias entre el producto descrito en este manual y el producto en versión especial.

## **Acuerdo de licencia de software para el usuario final del software de Hercules**

**IMPORTANTE:** por favor, lea el Acuerdo cuidadosamente antes de abrir e instalar el Software. Al abrir el embalaje del Software, acepta cumplir los términos de este Acuerdo. El Software incluido en este paquete se licencia, no se vende, y está disponible solamente bajo los términos del presente Acuerdo de licencia. Si no acepta los términos, debe devolver el Software junto con el contenido de la caja, en el plazo de 15 días, al lugar donde lo compró.

El Software de Guillemot Corporation S.A. (a partir de aquí llamado el "Software") es copyright de Guillemot Corporation S.A. Todos los derechos están reservados. El término "Software" se refiere a toda la documentación y material relacionado, incluyendo controladores, programas ejecutables, bibliotecas y archivos de datos. Al comprador se le otorga solamente una licencia de utilización del Software. El licenciatario también acepta los términos y condiciones del presente Acuerdo en lo referente al copyright y a los demás derechos propiedad del Software, documentación y material relacionado de terceras partes incluido en el paquete.

**Guillemot Corporation S.A. se reserva el derecho de terminar esta licencia en el caso de que no se cumpla cualquiera de los términos o condiciones expuestos en el presente Acuerdo. Si esto sucediese, todas las copias del Software deberían ser devueltas inmediatamente a Guillemot Corporation S.A.; quedando el comprador responsable de cualquier daño resultante.**

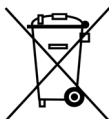
Licencia:

1. La licencia se otorga sólo al comprador original. Guillemot Corporation S.A. retiene todos los títulos y propiedad del Software y se reserva todos los derechos no otorgados especialmente. Al licenciatario no le está permitido sublicenciar o arrendar ninguno de los derechos que se le otorgan. La transferencia de la licencia está permitida, siempre que quien transfiera no retenga ninguna parte o copia del Software, y a quien se transfiera acepte los términos y condiciones del presente Acuerdo.
2. El licenciatario sólo puede utilizar el Software en un solo ordenador en cada momento. La parte legible por la máquina del Software puede transferirse a otro ordenador siempre que sea borrada previamente de la primera máquina y no haya posibilidad de que el Software pueda utilizarse en más de una máquina en un momento determinado.
3. El licenciatario reconoce la protección de copyright que pertenece a Guillemot Corporation S.A. La información de copyright no debe eliminarse del Software, ni incluso de cualquier copia, ni de cualquier documentación, escrita o electrónica, que acompañe al Software.
4. Al licenciatario se le otorga el derecho de realizar una copia de seguridad de la parte del Software legible por una máquina con la condición de reproducir todas las informaciones sobre el copyright y propiedad.
5. Excepto cuando el presente Acuerdo lo permita expresamente, el licenciatario tiene estrictamente prohibido entablar, ni permitir que terceras partes entablen, lo siguiente: proporcionar o revelar el Software a terceras partes; proporcionar utilización del Software en una red, múltiples PC, disposiciones multiusuario o de tiempo compartido, cuando los usuarios no sean licenciatarios individuales; realizar alteraciones o copias de cualquier tipo del Software; realizar cualquier intento de desensamblar, descompilar o realizar ingeniería inversa del Software de cualquier forma o manera, o entablar cualquier actividad encaminada a obtener información subyacente no visible para el usuario durante la utilización normal del Software; realizar copias o traducciones del Manual del usuario.

## **Acuerdo de licencia de software para el usuario final del software VirtualDJ**

Lea detenidamente el contrato de licencia que se muestra al instalar el software VirtualDJ. Posteriormente, se puede ver en cualquier momento el archivo de texto instalado en el ordenador.

### **RECOMENDACIÓN DE PROTECCIÓN AMBIENTAL**



Al terminar su vida útil, este producto no debe tirarse en un contenedor de basuras estándar, sino que debe dejarse en un punto de recogida de desechos eléctricos y equipamiento electrónico para ser reciclado.

Esto viene confirmado por el símbolo que se encuentra en el producto, manual del usuario o embalaje. Dependiendo de sus características, los materiales pueden reciclarse. Mediante el reciclaje y otras formas de procesamiento de los desechos eléctricos y el equipamiento electrónico puedes contribuir de forma significativa a ayudar a proteger el medio ambiente.

Contacta con las autoridades locales para más información sobre el punto de recogida más cercano.

## 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...).