

ÍNDICE

1.	INTRODUÇÃO	3
2.	REQUISITOS MÍNIMOS DO SISTEMA	3
3.	INSTALAÇÃO	4
3.1.	Instalar controladores e software.....	4
3.1.1.	<i>Instalação no Windows 7 / Vista</i>	5
3.1.2.	<i>Instalação no Windows XP</i>	7
3.1.3.	<i>Instalação no Mac</i>	8
3.2.	Ligar e desligar a DJ Console 4-Mx.....	10
4.	VISÃO GERAL.....	11
4.1.	Painel superior	11
4.2.	Painel posterior	13
4.3.	Painel frontal	14
5.	PAINEL DE CONTROLO DA DJ CONSOLE 4-MX	15
5.1.	Aceder ao painel de controlo no PC.....	15
5.2.	Aceder ao painel de controlo no Mac	15
5.3.	Utilizar o painel de controlo da DJ Console 4-Mx.....	15
5.3.1.	<i>Definições gerais do painel de controlo</i>	16
5.3.2.	<i>Separador Main (Principal)</i>	17
5.3.3.	<i>Separador ASIO (não disponível no Mac)</i>	17
5.3.4.	<i>Separador Audio (Áudio) (não disponível no PC)</i>	18
5.3.5.	<i>Separador Advanced (Avançadas)</i>	18
5.3.6.	<i>Separador About (Acerca de)</i>	19
6.	OPÇÕES DE SAÍDA.....	20
6.1.	Ligar altifalantes e/ou um misturador externo à DJ Console 4-Mx.....	20
6.2.	Ligar auscultadores	20
7.	OPÇÕES DE ENTRADA	21
7.1.	Ligar fontes de áudio externas	21
7.2.	Ligar um microfone	22

8.	FUNCIONALIDADES DA DJ CONSOLE 4-MX	22
8.1.	Jog wheels	22
8.2.	Faders (cursores de deslocamento)	23
8.3.	Botões Play/Pause e Cue	23
8.4.	Botão Stop.....	23
8.5.	Botões Rewind e Fast forward	24
8.6.	Definições do pitch.....	24
8.7.	Botões Source.....	24
8.8.	Botão Shift (para loops/cue/efeitos de amostragem) e botões 1-6.....	25
8.9.	Botões Load on Left Deck / Load on Right Deck	25
8.10.	Botões Cue Select Left Deck / Cue Select Right Deck	25
8.11.	Botões de navegação: Up e Down.....	25
8.12.	Manípulo Cue/Mix	25
8.13.	Manípulos de equalização	25
9.	ASPECTOS BÁSICOS DE DJING	26
10.	CONFIGURAÇÃO EM MODO MIDI	27
11.	FAQ	27
12.	SUPORTE TÉCNICO	28
12.1.	Garantia.....	28
	RECOMENDAÇÕES DE PROTECÇÃO AMBIENTAL	30

1. INTRODUÇÃO

A DJ Console 4-Mx é um controlador de DJ de alto desempenho que lhe abre as portas para a mistura de música no seu computador. A DJ Console 4-Mx é um controlador de 4 decks que permite controlar até 4 faixas de áudio em decks independentes, pelo que oferece uma enorme flexibilidade em termos de mistura. De utilização intuitiva e divertida, a DJ Console 4-Mx permite-lhe deixar a sua marca pessoal na sua música favorita e partilhá-la com os amigos para organizar festas inesquecíveis ou fazer misturas criativas.

A DJ Console 4-Mx inclui uma versão dedicada do software de mistura VirtualDJ, compatível com PC e Mac: o software possui uma interface criada à medida para a DJ Console 4-Mx e suporta a mistura em 4 decks. Dotado de um grande número de úteis funcionalidades e funções de mistura, com o VirtualDJ é fácil misturar como um profissional! A DJ Console 4-Mx mede 40 cm x 25 cm (15,7" x 9,8"): suficientemente grande para misturar confortavelmente com montes de controlos, mas ainda assim suficientemente compacta para ser portátil. A DJ Console 4-Mx inclui igualmente a sua própria mala de transporte, para levá-la facilmente consigo para todo o lado.

A DJ Console 4-Mx funciona com ficheiros de áudio digital, incluindo MP3. Gostaríamos de chamar a sua atenção para o facto de que as criações musicais estão protegidas por direitos de autor e que deve respeitar todas as legislações em vigor. Encorajamos vivamente que apoie os artistas ao adquirir legalmente as suas obras.

2. REQUISITOS MÍNIMOS DO SISTEMA

PC:

- PC de secretária/portátil com processador Intel Pentium III/Athlon de 1,5 GHz, ou compatível ou superior
- Sistema operativo: Microsoft Windows XP® / Vista® / 7™ (32 ou 64 bits)
- 1 GB de RAM
- Porta USB disponível alimentada via barramento: USB 2.0 (recomendado) ou USB 1.1
- Auscultadores e altifalantes amplificados
- Unidade de CD-ROM ou DVD-ROM
- Placa gráfica que suporte uma resolução de 1024 x 768
- Ligação à Internet (recomendado) + 100 MB livres no disco para instalar aplicações

Mac:

- Mac de secretária/portátil com processador de 1,5 GHz (G4, G5, Core Duo Series) ou superior
- Sistema operativo: Mac OS 10.5/10.6
- 1 GB de RAM
- Porta USB disponível alimentada via barramento: USB 2.0 (recomendado) ou USB 1.1
- Auscultadores e altifalantes amplificados
- Unidade de CD-ROM ou DVD-ROM
- Placa gráfica que suporte uma resolução de 1024 x 768
- Ligação à Internet (recomendado) + 100 MB livres no disco para instalar aplicações

3. INSTALAÇÃO

3.1. Instalar controladores e software



PC e Mac: antes de inserir o CD-ROM de instalação no computador, certifique-se de que tem direitos de administrador no sistema. Não instale a DJ Console 4-Mx com uma conta Convidado: a instalação poderá falhar, pois necessita de permissão para escrever na pasta **Documentos** a fim de instalar o software VirtualDJ.



- Insira o CD-ROM de instalação na respectiva unidade.

O menu de instalação da DJ Console 4-Mx surge automaticamente.

- Clique em **Install DJ Console 4-Mx (Instalar a DJ Console 4-Mx)**.

Se o menu de instalação não for executado automaticamente:

PC:

- Clique duas vezes em **O meu computador** (Windows XP) ou **Computador** (Windows Vista / 7).

- Clique duas vezes no ícone do CD-ROM.

- Clique duas vezes no pacote do instalador.

Mac:

- Abra o **Finder**.

- Clique duas vezes no ícone do CD-ROM.

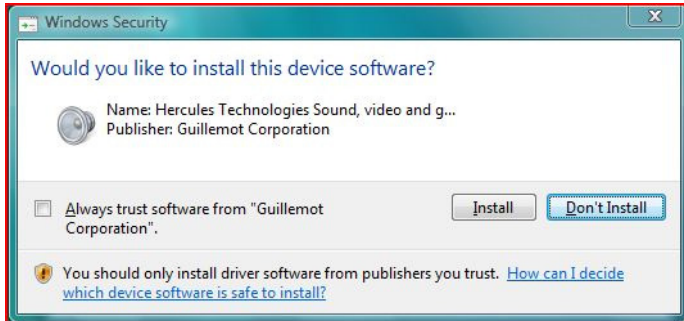
- Clique duas vezes no pacote do instalador.



- Clique na opção para instalar os controladores da DJ Console 4-Mx e siga as instruções apresentadas no ecrã.

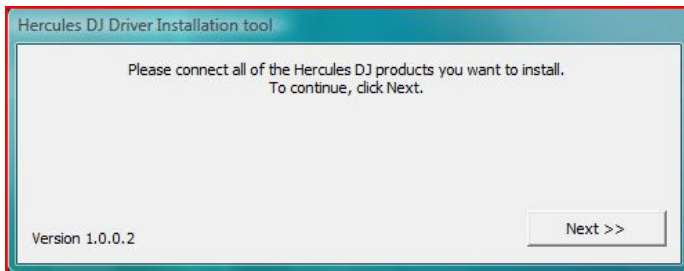
3.1.1. Instalação no Windows 7 / Vista

Uma vez os ficheiros copiados para o computador, tem início a instalação dos controladores. O Windows apresenta três avisos sucessivos relativamente à instalação dos vários componentes.



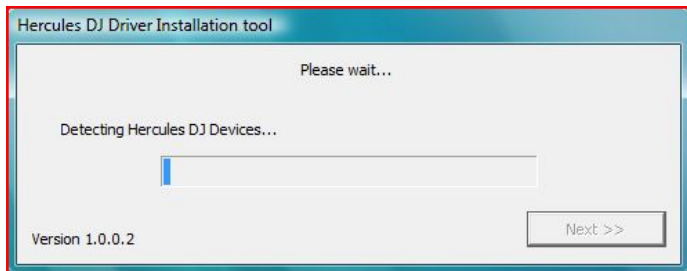
- Aceite instalar o software quando surgir cada aviso para prosseguir com a instalação.

Surge uma caixa de diálogo a pedir para ligar a DJ Console 4-Mx à porta USB do computador.



- Ligue a DJ Console 4-Mx à porta USB do computador e clique em **Next (Seguinte)**.

O computador detecta automaticamente a DJ Console 4-Mx e conclui a instalação dos controladores necessários.



Note que a instalação dos controladores poderá demorar algum tempo, consoante o desempenho do computador. Deixe que o procedimento de instalação siga o seu curso normal e fique atento às instruções apresentadas no ecrã.

Será informado quando a instalação terminar.

O ícone da DJ Console 4-Mx fica visível na barra de tarefas do Windows, ao lado do relógio, indicando que a DJ Console 4-Mx está instalada e pronta para ser utilizada:



Note que, no Windows 7, tem de clicar na barra de tarefas do Windows para aceitar que o ícone da DJ Console 4-Mx possa ser apresentado na mesma.

Será informado quando a instalação terminar.

Deverá instalar agora o software de mistura VirtualDJ DJC Edition no computador:



- No menu de instalação, clique em **Install VirtualDJ DJC Edition (Instalar o VirtualDJ DJC Edition)** e siga as instruções apresentadas no ecrã.

O software é instalado no computador. Quando a instalação terminar, o ícone do VirtualDJ fica visível no ambiente de trabalho.

- Clique duas vezes no ícone do VirtualDJ, insira o número de série e clique em **OK**. O número de série do VirtualDJ é indicado num autocolante com um código de barras situado na base da DJ Console 4-Mx. Este número de série do está no seguinte formato: XXXX-XXXX-XXXXX/4-Mx.

Para mais informações sobre a configuração da DJ Console 4-Mx, consulte o capítulo 5. Painel de controlo da DJ Console 4-Mx.

3.1.2. Instalação no Windows XP

Uma vez os ficheiros copiados para o computador, tem início a instalação dos controladores.

Surge uma caixa de diálogo a pedir para ligar a DJ Console 4-Mx à porta USB do computador.



- Ligue a DJ Console 4-Mx à porta USB do computador e clique em **Next (Seguinte)**.

O computador detecta automaticamente a DJ Console 4-Mx e conclui a instalação dos controladores necessários.



NOTA: Não interaja com nenhuma janela de detecção de hardware do Windows que possa surgir durante o processo de instalação; essas janelas desaparecerão ao fim de breves instantes.



Note que a instalação dos controladores poderá demorar algum tempo, consoante o desempenho do computador. Deixe que o procedimento de instalação siga o seu curso normal e fique atento às instruções apresentadas no ecrã.

Será informado quando a instalação terminar.

O ícone da DJ Console 4-Mx fica visível na barra de tarefas do Windows, ao lado do relógio, indicando que a DJ Console 4-Mx está instalada e pronta para ser utilizada:



Deverá instalar agora o software de mistura VirtualDJ DJC Edition no computador:



- No menu de instalação, clique em **Install VirtualDJ DJC Edition (Instalar o VirtualDJ DJC Edition)** e siga as instruções apresentadas no ecrã.

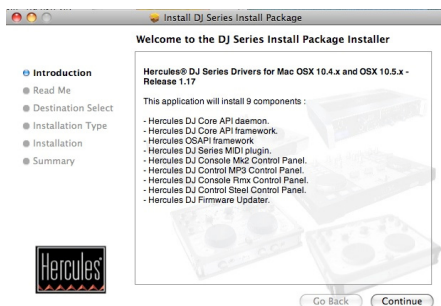
O software é instalado no computador. Quando a instalação terminar, o ícone do VirtualDJ fica visível no ambiente de trabalho.

- Clique duas vezes no ícone do VirtualDJ, insira o número de série e clique em **OK**. O número de série do VirtualDJ é indicado num autocolante com um código de barras situado na base da DJ Console 4-Mx. Este número de série do está no seguinte formato: XXXX-XXXX-XXXXX/4-Mx.

Para mais informações sobre a configuração da DJ Console 4-Mx, consulte o capítulo 5. Painel de controlo da DJ Console 4-Mx.

3.1.3. Instalação no Mac

É apresentado um ecrã de boas-vindas que o informa acerca do que será instalado.



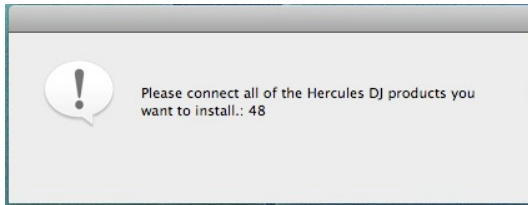
- Siga as instruções apresentadas no ecrã.



É possível que tenha de inserir a sua palavra-passe para poder continuar no caso de ser preciso entrar no sistema como administrador.

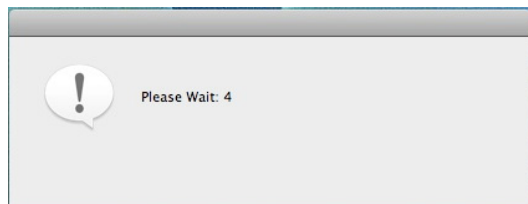
Uma vez os ficheiros copiados para o computador, tem início a instalação dos controladores.

Surge uma caixa de diálogo a pedir para ligar a DJ Console 4-Mx à porta USB do computador.



- Ligue a DJ Console 4-Mx à porta USB do computador.

O computador detecta automaticamente a DJ Console 4-Mx e conclui a instalação dos controladores necessários.



Note que a instalação dos controladores poderá demorar algum tempo, consoante o desempenho do computador. Deixe que o procedimento de instalação siga o seu curso normal e fique atento às instruções apresentadas no ecrã.

Será informado quando a instalação terminar.

O ícone da DJ Console 4-Mx fica visível no ambiente de trabalho, indicando que a DJ Console 4-Mx está instalada e pronta para ser utilizada:



Deverá instalar agora o software de mistura VirtualDJ DJC Edition no computador:



- No menu de instalação, clique em **Install VirtualDJ DJC Edition (Instalar o VirtualDJ DJC Edition)** e siga as instruções apresentadas no ecrã.

O software é instalado no computador

- Para executar o software VirtualDJ no Mac, vá até **Applications (Aplicações)** e seleccione **VirtualDJ**.

- Insira o número de série do VirtualDJ e clique em **OK**. O número de série do VirtualDJ é indicado num autocolante com um código de barras situado na base da DJ Console 4-Mx. Este número de série do está no seguinte formato: XXXX-XXXX-XXXXX/4-Mx.

Para mais informações sobre a configuração da DJ Console 4-Mx, consulte o capítulo [5. Painel de controlo da DJ Console 4-Mx](#).

3.2. Ligar e desligar a DJ Console 4-Mx

A DJ Console 4-Mx pode ser utilizada em conjunto com outra placa de som, interna ou externa, sem criar conflitos no computador.



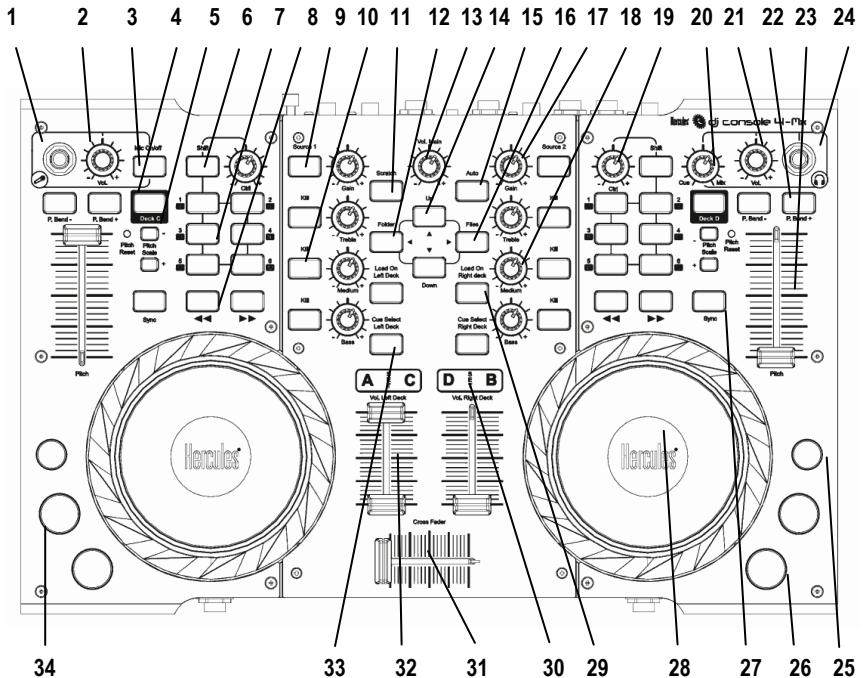
Note que, nos sistemas operativos Windows, quando liga a DJ Console 4-Mx, esta passa a ser a placa de som predefinida do sistema. A placa de som previamente configurada como placa de som predefinida volta a sê-lo quando desliga a DJ Console 4-Mx.

Por conseguinte, uma vez correctamente instalada, pode ligar e desligar a DJ Console 4-Mx em qualquer altura, mesmo quando o computador está ligado, graças à sua função de ligação em funcionamento USB (embora não deva nunca fazê-lo quando a DJ Console 4-Mx estiver a reproduzir ou a gravar música, caso contrário a aplicação será encerrada e surgirá uma mensagem de erro).

4. VISÃO GERAL

4.1. Painel superior

A DJ Console 4-Mx possui uma diversidade de controlos para interagir com software de DJ. Pode controlar até 4 decks independentes no software de DJ. Abaixo são fornecidas descrições da função predefinida de cada controlo.



1. Entrada de microfone (jaque de 6,35 mm / 1/4")
2. Manipulo de controlo do nível do microfone
3. Botão para ligar/desligar o microfone
4. Botão **Deck Switch**: consoante o modo de deck seleccionado no painel de controlo, este botão permite: alternar entre os decks A e C ou B e D (em modo 4-deck, por predefinição); aceder a um segundo conjunto de botões para o deck em questão (em modo 2-deck extended); ou não tem qualquer efeito (em modo 2-deck basic). Consulte a secção [5.3.1. Separador Advanced \(Avançadas\)](#) para mais informações.
5. Botões **Pitch Scale**: ajustam a escala de pitch no software de DJ para cima ou para baixo (por exemplo, alteram a variação da escala de pitch de 6% para 12% no software VirtualDJ)
Sugestão: prima Pitch Scale - e Pitch Scale + ao mesmo tempo para restaurar o pitch: o fader de pitch virtual regressa à posição central (ao passo que o fader via hardware não se move).

6. Botão **Shift**: converte os botões 1 a 6 no deck correspondente nos botões 7 a 12, pelo que oferece o equivalente a 12 botões por deck.
7. Botões 1-2-3-4-5-6: aplicam loops em números diferentes de batidas, quando em modo Loop, e o efeito correspondente em modo Effects. As funções incluem: Loop in, Loop out, Hot cue 1/2/3/4, Sampler record, Sampler play e 4 effects
8. Recuar e avançar rapidamente: navegue rapidamente na faixa de áudio
9. Prima para alternar entre ficheiros de áudio digital e uma fonte de áudio externa no deck correspondente
10. Botões **Kill**: prima para cortar/restaurar as frequências agudas, médias e graves, respectivamente
11. Botão **Scratch**: desactive ou active o modo Scratch
12. Botão **Folder**: navegue no directório superior; também funciona como botão da seta esquerda
13. Manípulo do volume principal
14. Botões **Up** e **Down**: prima para navegar nos menus
15. Botão **Auto**: aplica a função "Mix next", misturando automaticamente a faixa para que seja reproduzida a seguir
16. Botão **Files**: navegue na pasta seleccionada; também funciona como botão da seta direita
17. Defina o ganho do deck correspondente
18. Aumente ou diminua as frequências agudas/médias/graves
19. Rode para modular o efeito ou loop seleccionado
20. Manípulo **Cue/Mix**: ajuste a mistura do que está a ser reproduzido nos auscultadores, ou seja, a faixa que está a preparar em relação à mistura global
21. Ajuste o volume nos auscultadores
22. Pitch bend: diminua (-) ou aumente (+) a velocidade da faixa (isto é, o pitch) para misturar com precisão
23. Fader de pitch: ajuste a velocidade de reprodução da faixa no deck correspondente
24. Entrada de auscultadores (jaque de 6,35 mm / 1/4")
25. Botão Stop: pare a reprodução da faixa no deck correspondente
26. Reproduzir/Pausar a faixa
27. Botão **Sync**: sincronize a batida com a da faixa carregada no deck oposto ao que está a controlar, se esta batida estiver dentro da variação de pitch (se a batida de referência diferir demasiado, terá de aumentar a escala de pitch antes de premir o botão **Sync**)
28. Jog wheel de estilo vinil com detecção táctil: uma luz azul no centro da jog wheel acende-se quando esta é premida
29. Carregue a faixa seleccionada no deck correspondente
30. Indicador do deck: acende-se para mostrar qual o deck actualmente utilizado
31. Crossfader para misturar continuamente entre decks
32. Fader de volume: controle o volume do deck correspondente
33. Botão **Cue Select**: active o controlo via auscultadores no deck correspondente
34. Botão **Cue**: defina o cue point (marque a posição na faixa) no deck correspondente



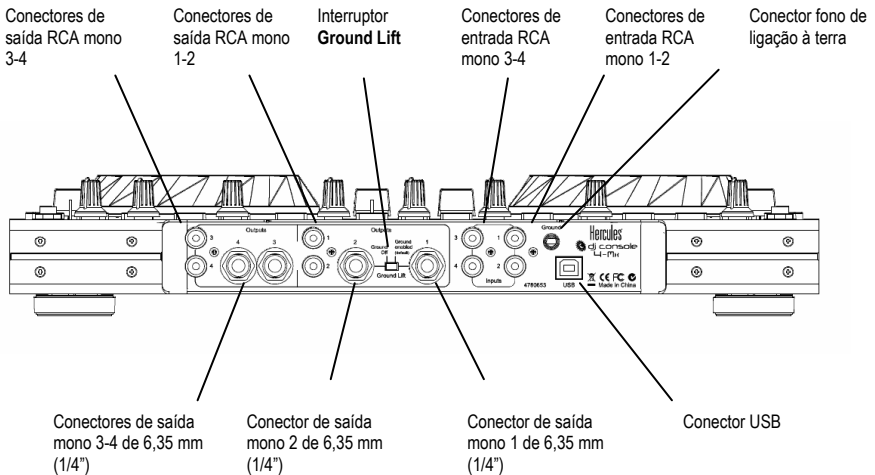
Estas descrições referem-se às funções predefinidas da DJ Console 4-Mx no software VirtualDJ, as quais podem variar consoante a aplicação que utiliza.



Note que o manípulo **Cue/Mix** trata-se apenas de uma função via software (e não uma função via hardware). Isto significa que quando utiliza o software VirtualDJ, o manípulo funciona conforme descrito acima; em contrapartida, quando não está a utilizar software de DJ, este manípulo não tem qualquer função – a menos que lhe atribua uma função “Cue to Mix”.

4.2. Painel posterior

A DJ Console 4-Mx possui um conector USB no painel posterior que lhe permite ligá-la ao computador. Uma vez que a DJ Console 4-Mx é alimentada pelo barramento USB, não necessita de alimentação externa.



Quando liga um microfone, apenas pode utilizá-lo nos canais de entrada 1-2 (consulte a descrição do painel frontal, abaixo). Para mais informações acerca da selecção dos níveis de entrada relativamente às entradas 1-2 e 3-4, consulte o capítulo [5.3.1. Definições gerais do painel de controlo](#).



O interruptor **Ground Lift**, disponível nos conectores de saída mono 1 e 2 de 6,35 mm (1/4"), pode ser útil na eventualidade de um elo de terra estar a perturbar a ligação entre a consola e um amplificador de potência. Numa sala com uma instalação eléctrica adequada, é mais seguro e mais conveniente manter o interruptor **Ground Lift** na posição Off (predefinição). O interruptor **Ground Lift** não está activo nas saídas RCA 1-2.

4.3. Painel frontal

Conector de entrada do microfone de 6,35 mm (1/4"): apenas nos canais 1-2

Conector de saída de auscultadores de 6,35 mm




Auscultadores: Quando utiliza auscultadores, estes são configurados por predefinição para os canais 3-4; no entanto, também pode configurá-los para os canais 1-2. Para mais informações, consulte o capítulo [5.3.5. Separador Advanced](#).



Antes de utilizar a DJ Console 4-Mx pela primeira vez, tem de destravar as jog wheels: os travões das jog wheels estão situados na base do controlador e impedem-nas de se moverem durante o transporte. Se os travões estiverem na posição ON, pode rodar as jog wheels, mas não premi-las, o que desactiva a funcionalidade de detecção táctil.

5. PAINEL DE CONTROLO DA DJ CONSOLE 4-MX

5.1. Aceder ao painel de controlo no PC

Um ícone que representa a DJ Console 4-Mx surge no lado direito da barra de tarefas, junto ao relógio: . Para executar o painel de controlo da DJ Console 4-Mx, basta clicar no ícone.

No Windows, este ícone agrupa todos os produtos Hercules DJ que possa ter instalado no seu sistema. Para seleccionar o painel de controlo da DJ Console 4-Mx, clique com o botão direito do rato no ícone e escolha **Select Device (Seleccionar dispositivo)**.

Ao clicar no ícone com o botão direito do rato, pode optar igualmente por abrir o painel de controlo (uma alternativa a clicar no ícone da barra de tarefas, conforme se descreve acima), obter informações de hardware acerca da DJ Console 4-Mx, procurar actualizações para a DJ Console 4-Mx ou sair do painel de controlo. Note que necessita de uma ligação activa à Internet para poder procurar actualizações.


Para procurar actualizações para a DJ Console 4-Mx:

- Clique com o botão direito do rato no ícone da DJ Console 4-Mx na barra de tarefas e seleccione **Check for updates (Procurar actualizações)**.
- Se o sistema lhe pedir, autorize o computador a aceder ao servidor FTP da Guillemot.

Se não houver uma nova versão disponível, surge uma mensagem a informar que a versão mais recente já se encontra instalada. Se houver uma nova versão disponível, a mesma é transferida e a configuração tem início automaticamente.

- Siga as instruções apresentadas no ecrã para instalar a actualização da DJ Console 4-Mx.

5.2. Aceder ao painel de controlo no Mac

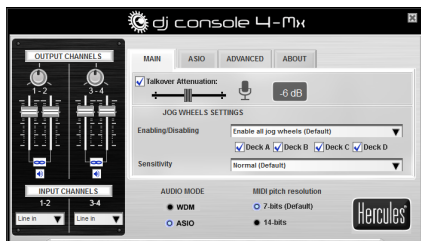
- Para aceder ao painel de controlo, clique duas vezes no ícone  no ambiente de trabalho.

5.3. Utilizar o painel de controlo da DJ Console 4-Mx

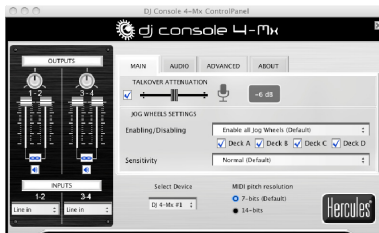
O painel de controlo permite-lhe gerir as várias definições da DJ Console 4-Mx. As secções seguintes explicam as várias funcionalidades do painel de controlo, bem como as diferenças que existem entre as versões para PC e Mac.

5.3.1. Definições gerais do painel de controlo

PC



Mac



- **Output Channels (Canais de saída):** há 2 conjuntos de cursores de deslocamento por software (1-2 e 3-4), os quais funcionam como controlos do volume para as saídas correspondentes. Para alterar o balanço (esquerda/direita), utilize o manipulador do balanço situado por cima de cada conjunto de cursores de deslocamento do canal de saída. Pode clicar no ícone da corrente por baixo dos cursores de deslocamento para desactivar/activar o movimento conjunto dos mesmos, ao invés de se deslocarem individualmente. Também pode clicar no ícone do volume por baixo do ícone da corrente para silenciar as saídas.

- **Input Channels (Canais de entrada):** seleccione o nível de entrada adequado para os canais de entrada 1-2 e 3-4: microfone, nível fono, nível de linha de consumo (-10 dBv), nível de linha profissional (+4 dBu) ou nível de linha amplificado (+8 dBu) para os canais 1-2; e nível fono, nível de linha de consumo, nível de linha profissional ou nível de linha amplificado para os canais 3-4 (logo, só pode utilizar um microfone nos canais 1-2 e não nos canais 3-4). Seleccione o nível de entrada que melhor corresponde ao nível de saída da fonte de áudio ligada aos canais de entrada 1-2 e 3-4.

Note que, ao gravar com o microfone, fica temporariamente impedido de utilizar as entradas 1-2. Com a opção Talkover para o microfone, a sua voz é misturada via hardware e continua a poder utilizar as entradas 1-2, mas não pode gravar com o microfone nesta configuração.

- **Audio mode (Modo de áudio) (apenas no Windows; não disponível no Mac):** permite-lhe seleccionar o modo de áudio adequado para as aplicações que pretende utilizar:

- **WDM** é o modo de áudio padrão do Windows, também chamado DirectSound e WASAPI. Seleccione este modo ao utilizar leitores de multimédia, ver filmes, etc.
- **ASIO** funciona unicamente com programas que suportam este modo de controlador (para mais informações, consulte o capítulo [5.3.3. Separador ASIO](#)).

O VirtualDJ muda automaticamente para o modo ASIO; contudo, no caso de estar a utilizar outros programas, tem de mudar manualmente para o modo ASIO antes de executar a aplicação. Apenas pode alternar entre modos quando a reprodução está parada.

- **Select Device (apenas no Mac):** se tiver mais do que um controlador DJ Console 4-Mx ligado ao Mac, pode alternar aqui entre os respectivos painéis de controlo.

- **MIDI pitch resolution (Resolução do pitch MIDI):** 7-bits é o valor predefinido. O VirtualDJ muda automaticamente para o modo 14-bit quando o software é executado, revertendo para o modo 7-bits quando sai do software.

5.3.2. Separador *Main (Principal)*

- Neste separador pode desactivar/activar ou ajustar o nível de atenuação da função Talkover, ou seja, o nível em função do qual o volume da música baixa quando activa o botão **Mic On/Off** e fala ao microfone (valor predefinido de -6 dB).
- Neste separador também pode desactivar e reactivar as jog wheels e ajustar a respectiva sensibilidade. Por predefinição, todas as jog wheels encontram-se activadas; se escolher o modo Custom, somente as jog wheels do Deck A e do Deck B estão activadas por predefinição, embora possa alterar isto de acordo com as suas preferências.

5.3.3. Separador *ASIO (não disponível no Mac)*



O “Audio Stream Input/Output” é um protocolo multicanal para transferência de áudio desenvolvido pela empresa Steinberg. Permite que uma grande variedade de programas comuniquem com diferentes placas de som e reconheçam todas as entradas e saídas na placa de som com uma curta latência. A DJ Console 4-Mx é compatível com o ASIO 2.0.

No modo ASIO, pode ajustar as opções **Sample Rate (Taxa de amostragem)**, **Sample Size (Tamanho da amostra)** e **ASIO Buffer Size (Tamanho da memória intermédia do ASIO)**.

- A configuração encontra-se predefinida para o modo 44100Hz (44,1 kHz)/16-bit. A melhor definição de áudio para o VirtualDJ é esta predefinição, que oferece o melhor tempo de resposta. Relativamente a software no qual o tempo de resposta não é tão importante, pode reproduzir música em modo 24-bit (44.1kHz ou 48kHz) no Windows (ASIO).
- A definição mais importante consiste no tamanho da memória intermédia do ASIO. A predefinição é 480 (10ms), o que representa uma boa média para a maioria dos computadores. Note que quanto menor for o tamanho da memória intermédia do ASIO, menor será o tempo de resposta. Em caso de problemas com o áudio (tais como estática ou crepitação), aumente ou diminua o tamanho da memória intermédia do ASIO até encontrar a definição correcta para o computador (não há definições ideais, pois as configurações dos computadores são diferentes).

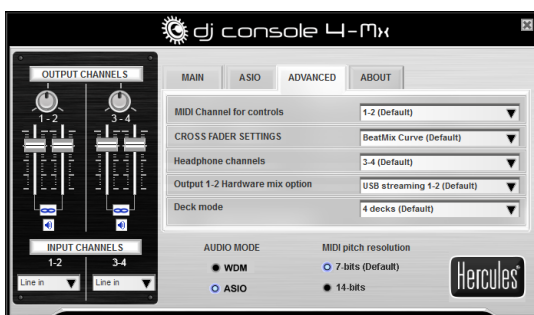
- Apenas pode alterar as definições ASIO quando a aplicação não está em execução.
- Note que quando muda para o modo 24-bit, as entradas 3-4 não se encontram disponíveis.

5.3.4. Separador **Audio (Áudio)** (não disponível no PC)



No separador **Audio** (apenas no Mac), pode alterar o tamanho de amostra do valor predefinido (16-bit) para 24-bit. A melhor definição de áudio para o VirtualDJ é a opção predefinida 16-bit/44.1kHz, que oferece o melhor tempo de resposta. Relativamente a software no qual o tempo de resposta não é tão importante, pode reproduzir música em modo 24-bit (44.1KHz ou 48 KHz) no Mac OS (Core Audio).

5.3.5. Separador **Advanced (Avançadas)**



- Este separador permite-lhe configurar o **canal MIDI para os controlos** (1-2, por predefinição), caso haja algum conflito entre a DJ Console 4-Mx e outro dispositivo MIDI. Se houver mais do que um dispositivo Hercules instalado no sistema, os números do canal MIDI são atribuídos aos pares por ordem de ligação, isto é, por incrementos (1-2, 3-4 e assim sucessivamente até 16).
- Pode ajustar as **definições do crossfader** ao seu gosto (a predefinição é **BeatMix Curve**). As diferentes definições disponíveis afectam a forma como o crossfader funciona à medida que o desloca de um lado para o outro em relação à posição central: dependendo da maneira como

irá misturar, poderá querer que a acção do crossfader seja aplicada de forma muito mais acentuada quando o desloca desde a posição central (o que significa que se deslocar o crossfader por pouco que seja para a esquerda, por exemplo, o efeito será equivalente a movê-lo completamente para a esquerda, o mesmo se passando quando o desloca para a direita), ou menos acentuada. Pode experimentar as diferentes curvas disponíveis e mudar facilmente de uma para a outra, consoante o tipo de mistura que pretende fazer nesse momento.

- Os **canais dos auscultadores** estão configurados por predefinição para os canais de saída 3-4. Se preferir, também pode definir esta opção para os canais de saída 1-2; no entanto, irá ouvir então a mistura nos auscultadores em vez de pré-visualizar a faixa seguinte.
- **Output 1-2 Hardware mix option (Opção de mistura por hardware das saídas 1-2)** permite-lhe seleccionar a forma como se processará a mistura por hardware nas saídas 1-2: **USB streaming 1-2 (default) (Transmissão USB 1-2 (predefinição))**, USB streaming 1-2 plus your microphone (Transmissão USB 1-2 + Microfone) ou USB streaming 1-2 plus line in 1-2 (Transmissão USB 1-2 + Entrada de linha 1-2).

Seleccione sempre a opção **USB streaming 1-2 (default)** para as operações com software de DJ. A opção USB streaming 1-2 plus your microphone, ou USB streaming 1-2 plus line in 1-2, envia o sinal da fonte seleccionada directamente para a saída principal, misturado com o sinal de áudio padrão. Isto é semelhante à função Talkover, mas sem a atenuação.

- **Deck mode (Modo de deck):** 4 decks é a predefinição (Decks A/C e B/D), para controlar 4 decks independentes. Cada controlo em cada deck físico (botões de transporte, jog wheel, fader e manípulos) e no misturador de canal esquerdo ou direito (fader de volume e controlos EQ e Kill) pode enviar 2 comandos consoante o estado dos decks virtuais que controla.

Outra possibilidade é o **modo 2-deck extended (2 decks alargados)**, no qual o Deck C e o Deck D funcionam como botões Shift, convertendo os botões nos decks em novos botões, mas não têm qualquer impacto na área do misturador, jog wheels e botões Play, Cue e Stop.

Se desejar, pode seleccionar igualmente o **modo 2-deck basic (2 decks básicos)**, no qual apenas o Deck A e o Deck B estão activados (apenas uma função é atribuída a cada controlo).

5.3.6. Separador *About* (Acerca de)



- Encontra aqui detalhes sobre as versões do pacote, firmware, controlador, mapeamento MIDI, API de DJ e painel de controlo que utiliza. Indique-os no contacto com o suporte técnico.

6. OPÇÕES DE SAÍDA

Estão disponíveis dois tipos de conectores para ligar altifalantes: RCA e jaque de 6,35 mm (1/4"). Os conectores RCA são saídas mono, cada um dos quais corresponde a um canal (esquerdo = branco, direito = vermelho). Os jakes de 6,35 mm (1/4") também são saídas mono.

Selecione o tipo de conector em função do equipamento que pretende ligar. Normalmente, as saídas 1-2 são utilizadas para reproduzir a mistura ao vivo na sala, enquanto as saídas 3-4 servem para monitorizar ou ligar um misturador externo.

6.1. Ligar altifalantes e/ou um misturador externo à DJ Console 4-Mx

Com o software VirtualDJ incluído, pode reproduzir a mistura para o público através de um sistema de alta-fidelidade ligado às saídas 1-2 na DJ Console 4-Mx, por exemplo, e pré-visualizar as canções seguintes nas saídas 3-4 com os auscultadores ou altifalantes de monitorização.



A versão incluída do VirtualDJ está pré-configurada para utilizar exclusivamente a placa de som integrada da DJ Console 4-Mx. Como tal, não é possível utilizar a placa de som normal ou os altifalantes integrados do computador. **TEM DE** ligar um par de altifalantes a Output 1-2 no painel posterior da DJ Console 4-Mx.

- Certifique-se de que o computador e outros equipamentos de áudio estão desligados.
- Ligue o conjunto principal de altifalantes às tomadas RCA de **Output 1-2** (a tomada 1 corresponde ao altifalante esquerdo e a tomada 2 ao altifalante direito) ou aos jakes de 6,35 mm (1/4") de **Output 1-2**.
- As tomadas RCA de Output 3-4 reproduzem os mesmos canais do que os reproduzidos nos auscultadores e podem servir para ligar altifalantes de monitorização (que os DJ utilizam em discotecas, por exemplo, em vez de auscultadores, quando misturam numa cabina de DJ fechada e separada do público por uma janela); ou, se actualizar o software para a versão VirtualDJ Pro, pode utilizar as tomadas RCA de Output 3-4 para ligar um misturador externo e dividir a reprodução, com o Deck A reproduzido em Output 1-2 e o Deck B em Output 3-4.

Os seus altifalantes e/ou misturador externo podem agora ser utilizados com a DJ Console 4-Mx.

6.2. Ligar auscultadores

A DJ Console 4-Mx possui 1 conector para auscultadores no painel frontal. Os auscultadores encontram-se pré-configurados para os canais 3-4, embora também possam ser configurados em vez disso para os canais 1-2 (para mais informações, consulte o capítulo [5.3.5. Separador Advanced \(Avançadas\)](#)). A consola foi concebida para funcionar com auscultadores de DJ (estéreo, impedância de 16 a 64 ohms).

7. OPÇÕES DE ENTRADA

7.1. Ligar fontes de áudio externas

A DJ Console 4-Mx permite-lhe ligar praticamente qualquer tipo de fonte de áudio analógico que, incluindo pratos de vinil. Se actualizar o software para a versão VirtualDJ Pro (não incluída), pode até utilizar discos de vinil ou CD com timecode para controlar ficheiros de música guardados no computador, e desfrutar assim da suprema experiência de mistura interactiva e aliar o melhor que os mundos analógico e digital têm para oferecer. Divirta-se com a mistura híbrida, combinando faixas de áudio digital num dos decks com uma fonte analógica no outro.

A DJ Console 4-Mx possui 2 entradas de áudio estéreo no painel posterior (2 pares de 2 conectores RCA mono). Basta definir o tipo de fonte de áudio no painel de controlo da DJ Console 4-Mx – nível fono, nível de linha de consumo (-10 dBv), nível de linha profissional (+4 dBu) ou nível de linha amplificado (+8 dBu) – e ligar a fonte de áudio aos conectores RCA branco (esquerdo) e vermelho (direito): Input 1-2 para o Deck A e Input 3-4 para o Deck B. Pode assim substituir a faixa de áudio digital reproduzida no Deck A pela música reproduzida em Input 1-2, bem como a faixa de áudio digital reproduzida no Deck B pela música reproduzida em Input 3-4.



Não se esqueça de definir o tipo de fonte de áudio (isto é, o nível de saída correcto para o dispositivo que vai ligar) no painel de controlo antes de ligar a fonte de áudio, e não depois de esta estar ligada. Ao fazê-lo, evita quaisquer problemas potenciais com o áudio em termos de som distorcido.

Pode até equalizar as suas fontes de áudio externas e ajustar o respectivo volume, tal como faz com uma faixa de áudio digital (utilize os manípulos **Gain** a fim de ajustar o volume para cada deck). Isto possibilita uma mistura uniforme e dá-lhe controlo absoluto sobre o som da mistura.

Pode seleccionar o nível de entrada para cada deck no painel de controlo da DJ Console 4-Mx (nível fono, nível de linha de consumo, nível de linha profissional ou nível de linha amplificado), em função do nível de saída do dispositivo que vai ligar. Para mais informações, consulte o capítulo 5.3.1. Definições gerais do painel de controlo.



Não se esqueça de seleccionar o nível de entrada adequado para o dispositivo que vai ligar, caso contrário arrisca-se a danificar o equipamento.

No caso de estar a utilizar um prato dotado de um cabo de ligação à terra:

- No painel de controlo da DJ Console 4-Mx, seleccione o nível de entrada **Phono (Fono)** para o deck em questão.
- Ligue o fio terra do prato ao conector de ligação à terra no painel posterior da DJ Console 4-Mx. A ligação à terra ajuda a eliminar a interferência que pode ocorrer com pratos e oferece um som cristalino. Pode ligar 2 fios terra a partir de 2 pratos ao conector de ligação à terra no painel posterior da DJ Console 4-Mx sem qualquer problema.

Pode utilizar os dois botões **Source** na DJ Console 4-Mx (**Source 1** para o Deck A e **Source 2** para o Deck B) para controlar a entrada de áudio do deck correspondente. Por predefinição, a entrada encontra-se configurada para faixas de áudio digital: prima simplesmente o botão **Source** a fim de mudar para a fonte de áudio externa. Prima novamente o botão para desactivar a fonte externa e regressar ao áudio digital (consulte o capítulo [8.7. Botões Source](#)).

7.2. Ligar um microfone

A DJ Console 4-Mx possui um jaque mono de 6,35 mm (¼") nos painéis frontal e superior. Recomendamos que utilize um microfone de voz com uma impedância entre 1 e 64 ohms. Pode utilizar o microfone para falar por cima da música e comunicar com o público (misture a entrada do microfone com as saídas de áudio 1-2, por exemplo), ou utilize o microfone para substituir a música no Deck A pela sua voz.



Note que a DJ Console 4-Mx não é compatível com microfones que requerem **potência fantasma**.

Prima o botão **Mic On/Off** na DJ Console 4-Mx para activar ou desactivar o microfone. Pode utilizar o manípulo do volume para ajustar o volume de entrada do microfone.

A DJ Console 4-Mx possui uma função Talkover para a entrada do microfone, a qual reduz automaticamente o nível da música em reprodução para que possa ser ouvido quando fala. O nível da música é repostado assim que desactiva o microfone.

Consulte o capítulo [5.3.2. Separador Main](#) para obter mais informações sobre como ajustar a função de atenuação Talkover e utilizar o microfone.

8. FUNCIONALIDADES DA DJ CONSOLE 4-MX

8.1. Jog wheels

As jog wheels da DJ Console 4-Mx emulam os pratos de vinil: rode uma jog wheel para fazer scratch ou mover o cursor para trás e para a frente nas faixas de música, o que lhe permite seleccionar o cue point a partir do qual terá início a reprodução para o público.

As jog wheels são grandes (12 cm de diâmetro – o tamanho de um CD) e sensíveis ao toque: detectam quando as prime com a mão, o que lhe permite fazer scratch da mesma forma que a mão consegue parar fisicamente a reprodução num disco de vinil. Uma luz azul no centro da jog wheel acende-se para mostrar a detecção táctil. As jog wheels também são muito precisas: a rotação das jog wheels é detectada com uma precisão de 256 passos por revolução.

As jog wheels têm funções duplas: rode simplesmente as jog wheels (utilizando os lados das rodas, ou sem exercer demasiada pressão no cimo) para utilizar a função de procura, ou prima o cimo das rodas ligeiramente para fazer scratch.

No painel de controlo, pode ajustar o número de passos que as jog wheels registam por revolução (isto não está associado à sensibilidade táctil no cimo das jog wheels): pode manter o valor predefinido ou dividi-lo por um factor de 2, 4 ou 8. As jog wheels também podem ser

desactivadas através do painel de controlo. Consulte o capítulo [5.3.2 Separador Main](#) para mais informações.

Pode utilizar o botão **Scratch** para alterar a função das jog wheels (o modo Scratch está predefinido): prima o botão para passar para a função de procura, que lhe permite recuar ou avançar numa faixa. Prima novamente o botão para regressar à função Scratch predefinida.

Pode utilizar igualmente as jog wheels para navegar em listas de música. Quando navegar num directório que contenha um grande número de ficheiros de música, basta rodar a jog wheel enquanto pressiona o botão Up ou Down na consola para percorrer a lista mais rapidamente.

8.2. Faders (cursos de deslocamento)

Crossfader

A DJ Console 4-Mx reproduz 1 faixa de música estéreo por deck (2 faixas de música estéreo em simultâneo). O crossfader desloca-se entre os decks esquerdo e direito, permitindo ao DJ ajustar a mistura entre 2 ou 4 faixas.

Quando desloca o crossfader completamente para a esquerda, a mistura (a música que o público ouve) provém 100% dos decks esquerdos: isto é necessário, uma vez que está a misturar com 4 decks. Quando desloca o crossfader para o meio, a música provém 50% do deck esquerdo e 50% do direito, e assim sucessivamente.

Faders de volume

O fader de volume do deck esquerdo controla o volume da música reproduzida no Deck A ou C, enquanto o fader de volume direito controla o volume da música reproduzida no Deck B ou D.

A alteração do volume nos diferentes decks permite ajustar as transições entre os 4 decks.

Se o volume num dos decks não for suficientemente alto quando o cursor de deslocamento do volume correspondente estiver no nível máximo, ajuste simplesmente o manipulador **Gain** para esse deck a fim de aumentar o volume máximo do deck.

8.3. Botões Play/Pause e Cue

Estes botões estão disponíveis para os 2 ou 4 decks à esquerda e à direita da área do misturador central da DJ Console 4-Mx.

- **Play/Pause:** inicia a reprodução da música, ou interrompe a reprodução da música na posição em que a faixa se encontra actualmente.
- **Cue:** insere um cue point (um marcador que indica o ponto a partir do qual a reprodução deverá começar) na posição em que a faixa se encontra actualmente.

8.4. Botão Stop

O botão Stop pára a reprodução da faixa no deck correspondente

8.5. Botões Rewind e Fast forward

Estes botões, situados imediatamente acima da jog wheel em cada deck, permitem-lhe navegar rapidamente nas faixas de música: prima o botão correspondente para recuar ou avançar rapidamente numa faixa (trata-se de uma maneira fácil de alcançar rapidamente o ponto exacto que procura numa canção).

8.6. Definições do pitch

- **2 ou 4 faders de pitch (cursores de deslocamento):** pode utilizar os faders de pitch para ajustar a velocidade de reprodução de uma faixa, aumentando ou diminuindo a respectiva taxa BPM (batidas por minuto), a fim de ajustar as novas faixas de música para as mesmas BPM da faixa anterior e evitar assim que quem estiver a dançar tenha de mudar de ritmo durante a transição de uma faixa para outra. Os faders de pitch são mais precisos do que em qualquer outro controlador DJ Hercules, com uma precisão de 14 bits (contra 7 bits nos outros controladores DJ Hercules), curso do pitch de 60 mm e 2 botões para controlar a escala de pitch via software (permitindo-lhe alterar a escala de pitch de 6% para 12% no VirtualDJ, por exemplo).
- **Pitch Bend (- e +):** pode utilizar estes botões para aumentar ou diminuir temporariamente a velocidade de reprodução de uma faixa. Os ajustes feitos desta forma são “elásticos”, pelo facto de serem apenas temporários e a sua aplicação cessar quando solta o botão.
- **Sync:** prima este botão para sincronizar a velocidade (BPM) da música reproduzida no deck correspondente com a taxa BPM da música no outro deck.

Regra geral, o ajuste do pitch altera a velocidade e o timbre da música: mais rápida significa um timbre mais alto, mais lenta significa um timbre mais baixo.

8.7. Botões Source



Antes de activar os botões **Source**, certifique-se de que o campo **Inputs** está definido para **Line-Ins** no painel **Sound setup** do VirtualDJ. Se estiver definido para **None**, os botões Source encontram-se desactivados.

Prima os botões **Source 1** ou **Source 2** para substituir a faixa de música digital no Deck A ou Deck B, respectivamente, pela fonte de áudio ligada à entrada correspondente. Prima novamente o botão para desactivar a passagem da fonte de áudio externa e regressar à faixa de música digital.



Não se esqueça de seleccionar o nível de entrada adequado (Phono, Line, Pro Line, Boost) no painel de controlo da DJ Console 4-Mx para o dispositivo que ligou; caso contrário, arrisca-se a danificar o equipamento (para mais informações, consulte o capítulo [5.3.1. Definições gerais do painel de controlo](#)). Tem de ajustar em seguida o ganho com o manípulo **Gain** correspondente para esse deck na DJ Console 4-Mx.

8.8. Botão Shift (para loops/cue/efeitos de amostragem) e botões 1-6

A DJ Console 4-Mx oferece o equivalente a 12 botões por deck para efeitos, loops e funções Cue, graças ao botão Shift, que converte os botões 1 a 6 em cada deck nos botões 7 a 12. As funções incluem: Loop in, Loop out, Hot cue 1/2/3/4, Sampler record, Sampler play e 4 effects.

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

Utilize estes botões para carregar no deck correspondente a faixa de música seleccionada no software VirtualDJ.

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

Utilize estes botões para escolher o deck a monitorizar nos auscultadores, com o manipulador **Cue/Mix** na posição **Cue**: pode utilizá-los para seleccionar entre os 4 decks disponíveis.

8.11. Botões de navegação: Up e Down

Utilize os botões Up e Down para navegar nas pastas e bibliotecas de música: vá para o ficheiro de música/directório anterior (Up) ou seguinte (Down). Pode navegar nas listas de música mais rapidamente se premir o botão Up ou Down e rodar a **jog wheel direita** ao mesmo tempo.

8.12. Manipulo Cue/Mix

Utilize o manipulador **Cue/Mix** para ajustar o nível da faixa na qual vai inserir o cue point em relação à mistura global nos auscultadores ou altifalantes de monitorização. O lado **Cue** da rotação do manipulador representa o deck seleccionado no qual vai inserir o cue point, enquanto o lado **Mix** representa a mistura em reprodução para o público.

8.13. Manipulos de equalização

Utilize os manipuladores de equalização (**Bass**, **Medium** e **Treble**) para cada deck a fim de acrescentar cor à música com definições personalizadas. Por exemplo:

- Melhore os graves para ser mais fácil dançar (os graves fornecem o andamento para dançar).
- Para remisturar canções, aumente os sons médios (estes contêm a voz do intérprete) numa faixa e misture-a com outra faixa no segundo deck, do qual retirou os sons médios.

Também pode manipular os graves para criar transições entre duas faixas:

- Sincronize as 4 faixas.
- Elimine os sons médios e agudos em ambos os decks, mantendo apenas a batida dos graves.
- Desloque o crossfader do primeiro deck para o segundo, ao mesmo tempo que repõe os sons médios e agudos.

9. ASPECTOS BÁSICOS DE DJING

Para mais detalhes sobre a utilização do software de mistura VirtualDJ fornecido, consulte o manual do utilizador do VirtualDJ, incluído no CD-ROM de instalação da DJ Console 4-Mx ou disponível no sítio Web de suporte técnico da Hercules (<http://ts.hercules.com>).

Antes de mais, certifique-se de que os ficheiros de áudio na sua biblioteca de música foram analisados no software VirtualDJ, para determinar a taxa BPM (batidas por minuto) das faixas. Uma vez que misturar faixas de música entre si implica sincronizar as respectivas batidas enquanto as duas canções se sobrepõem, seleccione faixas com valores BPM semelhantes para criar transições uniformes de uma faixa para a outra. Em alternativa, pode optar por misturar uma faixa com outra cujo valor BPM seja metade ou o dobro do seu próprio valor (60 BPM e 120 BPM, por exemplo), o que também permite uma transição razoavelmente uniforme entre faixas.

Note que a análise de ficheiros para determinar os respectivos valores BPM no software VirtualDJ pode demorar algum tempo a concluir, em particular com um grande número de canções, logo deve fazê-lo previamente antes de uma festa; este processo também consome muitos recursos do computador durante a sua execução. Como tal, recomendamos que analise todo o conteúdo da biblioteca de música durante a noite, por exemplo.

O software VirtualDJ permite-lhe criar “pastas virtuais”: para tal, clique no ícone vermelho da “pasta virtual” no software e dê um título à pasta. Uma pasta virtual contém um conjunto de atalhos para faixas que lhe permitem aceder rapidamente a um grupo de faixas que tenha seleccionado, como uma lista pessoal: arrastar uma faixa de áudio para uma pasta virtual não a move fisicamente para essa pasta, criando em vez disso um atalho para a localização da pasta. Trata-se de uma forma muito prática de organizar grupos de canções para os alinhamentos de DJing, além de garantir igualmente que os grupos de faixas nas pastas virtuais têm valores BPM semelhantes entre si. Pode utilizar o explorador de ficheiros no software VirtualDJ para navegar nas faixas, ou utilizar a funcionalidade de procura para encontrar faixas específicas, e em seguida arrastá-las e largá-las simplesmente nas diferentes pastas virtuais.

Ao reproduzir uma faixa no deck esquerdo para o público, o DJ prime o botão **Cue Select Right Deck** na DJ Console 4-Mx e utiliza os auscultadores para ouvir e ajustar a faixa seguinte a reproduzir. O DJ pode ajustar o pitch da faixa (com os faders de pitch e os botões **Pitch Bend**) para garantir que as respectivas batidas estão alinhadas com as da faixa reproduzida no deck esquerdo. Quando a faixa no deck esquerdo se aproxima do fim, o DJ começa a deslocar o crossfader na direcção do deck direito (e pode utilizar os faders de volume de cada deck para ajudarem também na transição), de modo que o público ouça gradualmente a faixa no deck direito. O DJ pode ajustar os controlos EQ em cada deck para ajudar as faixas a fundirem-se de modo mais uniforme uma com a outra: por exemplo, ao reduzir as frequências médias e agudas num deck, de modo que praticamente só as frequências graves (incluindo as batidas da canção) sejam ouvidas à medida que uma canção transita para a seguinte.

Enquanto as canções são reproduzidas, o DJ também pode utilizar as funcionalidades de efeitos e criação de loops na DJ Console 4-Mx para chamar a atenção para diferentes partes das canções ou para a sua mistura, a fim de entusiasmar o público e manter as pessoas a dançar: as possibilidades criativas para misturar não têm limite – e com um pouco de prática, não tarda nada está a misturar como um profissional!

10. CONFIGURAÇÃO EM MODO MIDI

A DJ Console 4-Mx pode funcionar como um controlador MIDI: os botões, manipuladores, faders e jog wheels podem enviar sinais MIDI, os quais são em seguida interpretados por software com capacidade MIDI. No software que aceita comandos MIDI, tem de seleccionar a DJ Console 4-Mx como controlador MIDI.

Muitas aplicações de software de música que integram controlos MIDI possuem um “modo de aprendizagem”: clique simplesmente num botão, rode um manipulador ou jog wheel ou mova um cursor de deslocamento na DJ Console 4-Mx para associar esse controlo a um controlo no software. Algumas aplicações populares que dispõem de um modo de aprendizagem MIDI incluem: Native Instruments Traktor, Ableton Live, Mixvibes e Image Line Deckdance.



Para uma lista dos controlos MIDI, consulte o Anexo no fim deste manual.

11. FAQ

1. Posso utilizar a DJ Console 4-Mx com software de DJ que não o fornecido com o controlador?

Sim: uma vez que a DJ Console 4-Mx funciona como um controlador MIDI e pode enviar comandos MIDI, é possível utilizá-la com qualquer software que aceite comandos MIDI. Consulte o capítulo [10. Configuração em modo MIDI](#).

2. Posso utilizar a DJ Console 4-Mx sem um computador?

Não, a DJ Console 4-Mx não funciona sem estar ligada a um computador.

3. Posso misturar directamente a partir de um CD de áudio no software de mistura de DJ?

Sim, pode misturar qualquer CD de áudio directamente a partir da unidade de CD/DVD-ROM no Virtual DJ. Basta carregar a faixa CD-Audio na lista pessoal num dos decks da DJ Console 4-Mx, como se fosse um ficheiro de áudio, e pode misturá-la de imediato.

4. A DJ Console 4-Mx funciona ligada a um concentrador USB?

Sim, desde que a fonte de alimentação do concentrador USB esteja ligada.

5. Posso guardar num ficheiro de áudio as misturas de DJ que crio com a DJ Console 4-Mx?

Sim, pode guardar a sua mistura clicando no botão **REC** no VirtualDJ.

6. A DJ Console 4-Mx consegue controlar 4 decks no Traktor Pro?

Sim – tudo o que precisa de fazer é importar para o Traktor Pro um ficheiro TSI que suporte um controlo de 4 decks.

Se está familiarizado com o Traktor, pode mapear o seu próprio ficheiro TSI, ou então transferir este tipo de ficheiro a partir do sítio Web de suporte técnico da Hercules (<http://ts.hercules.com>), na área de transferências:

Product genre (Género de produto): DJ/Music > Product family (Família de produto):

Controller with audio (Controlador com áudio) > Product name (Nome do produto): DJ Console 4-Mx > Link (Ligação): Software.

12. SUPORTE TÉCNICO

Se tiver algum problema com o seu produto, por favor vá até <http://ts.hercules.com> e seleccione a sua língua. A partir daqui poderá aceder a vários utilitários (Perguntas Mais Frequentes (FAQ), as versões mais recentes dos controladores e software) que podem ajudá-lo a resolver o seu problema. Se o problema se mantiver, pode contactar o serviço de suporte técnico dos produtos Hercules (“Technical Support”):

Por correio electrónico:

De forma a tirar partido do suporte técnico por correio electrónico, primeiro terá de se registar online. As informações que fornecer ajudarão os nossos agentes a resolver o seu problema mais rapidamente.

Clique em **Registration** no lado esquerdo da página Technical Support e siga as instruções que surgirem no ecrã.

Se já se registou, preencha os campos **Username** e **Password** e depois clique em **Login**.

12.1. Garantia

A Guillemot Corporation S.A. (“Guillemot”), a nível mundial, garante ao consumidor que este produto Hercules estará isento de defeitos de materiais e de falhas de fabrico durante um período de dois (2) anos a partir da data de compra original. No caso de o produto apresentar algum defeito durante o período da garantia, contacte imediatamente o Suporte Técnico, que lhe indicará o procedimento a tomar. Se esse defeito se confirmar, o produto terá de ser devolvido ao respectivo local de compra (ou qualquer outro local indicado pelo Suporte Técnico).

Dentro do contexto desta garantia, e por opção do Suporte Técnico, o produto defeituoso do consumidor será reparado ou substituído. Sempre que a lei em vigor o autorizar, a responsabilidade total da Guillemot e das suas filiais (incluindo em danos indirectos) está limitada à reparação ou substituição do produto Hercules. Os direitos legais do consumidor no que concerne à legislação aplicável à venda de bens de consumo não são afectados por esta garantia.

Esta garantia não será aplicada: (1) se o produto tiver sido modificado, aberto ou alterado, ou tiver sofrido danos em resultado de uso incorrecto ou abusivo, negligência, acidente, desgaste normal ou qualquer outra causa não-relacionada com um defeito de material ou falha de fabrico; (2) em caso de desrespeito das instruções fornecidas pelo Suporte Técnico; (3) a software que não tenha sido publicado pela Guillemot, estando esse software sujeito a uma garantia específica fornecida pela respectiva editora.

Marcas comerciais

Hercules® é uma marca registada da Guillemot Corporation S.A. Intel® e Pentium® são marcas registadas da Intel Corporation. Microsoft® Windows® XP®, Vista® e 7™ são marcas registadas ou marcas comerciais da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou noutros países. Mac e Mac OS são marcas comerciais da Apple Inc., registadas nos EUA e noutros países. VirtualDJ™ é uma marca comercial da Atomix Productions. Todas as outras marcas comerciais e nomes de marcas são por este meio reconhecidas e pertencem aos respectivos proprietários. As ilustrações não são vinculativas. Os conteúdos, os desenhos e as especificações estão sujeitos a alteração sem aviso prévio e podem variar consoante o país.

Declaração de conformidade

AVISO DE CONFORMIDADE DA CE: Este equipamento foi testado e considerado conforme aos limites da Directiva 89/336/CEE de 3 de Maio de 1989 relativa à aproximação das legislações dos Estados-Membros respeitantes à compatibilidade electromagnética, modificada pela Directiva 93/68/CEE. Num ambiente doméstico, o produto pode causar interferência, obrigando assim o utilizador a tomar medidas adequadas.

Na eventualidade de uma anomalia durante a utilização devida à emissão electrostática, recomendamos que encerre o software, desligue o dispositivo do computador e volte a ligá-lo em seguida para retomar a utilização normal, reiniciando por fim o software.

Direitos de autor

© 2010 Guillemot Corporation S.A. Todos os direitos reservados.

Esta publicação não pode ser reproduzida total ou parcialmente, resumida, transmitida, transcrita, guardada num sistema de extracção ou traduzida para qualquer língua ou linguagem informática, sob qualquer forma ou por quaisquer meios, electrónicos, mecânicos, magnéticos, fotocópia, gravação, manuais ou outros, sem a prévia autorização por escrito da Guillemot Corporation S.A.

Desresponsabilização

A Guillemot Corporation S.A. reserva-se o direito de efectuar alterações nas especificações em qualquer altura e sem aviso prévio. As informações contidas no presente documento são precisas e fiáveis. No entanto, a Guillemot Corporation S.A. não assume qualquer responsabilidade quer pelo seu uso, quer pela violação de patentes ou de outros direitos de terceiros resultante da sua utilização. Pode haver uma versão limitada ou especial deste produto para integração em computadores e outros fins. Certas funções detalhadas neste manual podem não estar disponíveis nessas versões. Sempre que possível, será incluído um ficheiro **README.TXT** no CD-ROM de instalação para especificar as diferenças entre o produto fornecido e o produto descrito na presente documentação.

End-user software license Agreement para software Hercules

IMPORTANTE: Leia atentamente o Acordo antes de abrir instalar o Software. Ao abrir o pacote de Software, aceita os termos do presente Acordo. O Software incluído neste pacote é licenciado, não vendido, e está disponível unicamente sob os termos do presente Acordo de Licença. Se não concorda com os termos a seguir enunciados, deve devolver de imediato o Software, juntamente com todo o conteúdo da caixa, ao local da compra no prazo de 15 dias.

O Software da Guillemot Corporation S.A. (a seguir designado por "Software") está protegido pelos direitos de autor da Guillemot Corporation S.A. Estão reservados todos os direitos. O termo "Software" refere-se a toda a documentação e material relacionado, incluindo controladores, programas executáveis, bibliotecas e ficheiros de dados. Ao comprador apenas é concedida uma licença de utilização do Software. O titular da licença aceita igualmente os termos e condições do presente Acordo no que diz respeito aos direitos de autor e todos os outros direitos de propriedade para Software, documentação e material afim de terceiros que possam estar incluídos no pacote de Software.

A Guillemot Corporation S.A. reserva-se o direito de rescindir esta licença em caso de incumprimento de quaisquer termos ou condições expostos no presente Acordo. Aquando da rescisão, todas as cópias do Software deverão ser devolvidas imediatamente à Guillemot Corporation S.A., sendo o comprador responsável por todos e quaisquer danos resultantes da sua utilização.

Licença:

1. A licença é concedida unicamente ao comprador original. A Guillemot Corporation S.A. conserva todos os direitos de propriedade sobre o Software e reserva-se todos os direitos não concedidos expressamente. O titular da licença não está autorizado a sublicenciar ou arrendar quaisquer dos direitos concedidos pelo presente Acordo. A transferência da licença é permitida, desde que o cedente não retenha qualquer parte ou cópia do Software e o cessionário aceite submeter-se aos termos e condições do presente Acordo.
2. O titular da licença apenas pode utilizar o Software num único computador de cada vez. A parte do Software legível pela máquina pode ser transferida para outro computador, desde que tenha sido previamente apagada da primeira máquina e não haja qualquer possibilidade de poder ser utilizada em mais do que uma máquina simultaneamente.
3. O titular da licença reconhece a protecção dos direitos de autor da Guillemot Corporation S.A. O aviso dos direitos de autor não deve ser removido do Software, nem de qualquer cópia do mesmo ou de qualquer documentação, escrita ou electrónica, que o acompanhe.
4. Ao titular da licença é concedido o direito de fazer uma cópia de segurança da parte do Software legível pela máquina, sob a condição de que sejam igualmente reproduzidos todos os avisos de direitos de autor e de propriedade.
5. Excepto onde o presente Acordo expressamente autorizar, o titular da licença está estritamente proibido de exercer, ou permitir que terceiros exerçam, as seguintes actividades: fornecer ou divulgar o Software a terceiros; promover o uso do Software numa configuração de rede, de partilha de tempo, de múltiplos computadores ou múltiplos utilizadores em que estes não possuam licenças individuais; alterar ou copiar o Software; fazer qualquer tentativa para desmontar, descompilar ou inverter a engenharia do Software, ou lançar-se em qualquer actividade que vise obter informações subjacentes não visíveis ao utilizador durante o normal uso do Software; copiar ou traduzir o Manual do Utilizador.

Contrato de licença do utilizador final para o software VirtualDJ

Leia atentamente o Contrato de licença apresentado aquando da instalação do software VirtualDJ. Posteriormente, poderá ver em qualquer altura o ficheiro de texto instalado no computador.

RECOMENDAÇÕES DE PROTECÇÃO AMBIENTAL



No fim do seu período de vida, este produto não deve ser eliminado juntamente com o lixo doméstico comum, mas sim levado para um ponto de recolha de resíduos de equipamento eléctrico e electrónico (REEE) para reciclagem. Isto é confirmado pelo símbolo visível no produto, no manual do utilizador ou na caixa.

De acordo com as suas características, os materiais podem ser reciclados. Através da reciclagem e outras formas de processamento de resíduos de equipamento eléctrico e electrónico, pode dar um contributo significativo no sentido de ajudar a proteger o ambiente.

Por favor contacte as suas autoridades locais para se informar sobre o ponto de recolha mais perto de si.

APPENDIX: HERCULES DJ CONSOLE 4-MX MIDI CONTROLS

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

Note: values are expressed in hexadecimal base.

Examples:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Notes:

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

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

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

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

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

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

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

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

Notes:

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