

# СОДЕРЖАНИЕ

1.	ВВЕДЕНИЕ.....	3
2.	МИНИМАЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К СИСТЕМЕ .....	3
3.	УСТАНОВКА .....	4
3.1.	Установка драйверов и ПО .....	4
3.1.1.	Установка в ОС Windows 7 / Vista .....	5
3.1.2.	Установка в ОС Windows XP.....	7
3.1.3.	Установка на компьютерах Mac.....	8
3.2.	Подключение и отключение пульта DJ Console 4-Mx.....	10
4.	ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ .....	11
4.1.	Верхняя панель .....	11
4.2.	Задняя панель .....	13
4.3.	Передняя панель.....	14
5.	ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ ПУЛЬТА DJ CONSOLE 4-MX .....	15
5.1.	Как открыть панель управления на ПК.....	15
5.2.	Как открыть панель управления на компьютере Mac .....	15
5.3.	Работа с панелью управления пульта DJ Console 4-Mx.....	15
5.3.1.	Общие настройки панели управления .....	16
5.3.2.	Вкладка <b>Main</b> (Основное) .....	17
5.3.3.	Вкладка <b>ASIO</b> (не для Mac) .....	17
5.3.4.	Вкладка <b>Audio</b> (Аудио) (не для ПК) .....	18
5.3.5.	Вкладка <b>Advanced</b> (Дополнительно) .....	18
5.3.6.	Вкладка <b>About</b> (О программе).....	20
6.	ВАРИАНТЫ ВЫВОДА.....	20
6.1.	Подключение динамиков и/или внешнего микшера к пульта DJ Console 4-Mx.....	20
6.2.	Подключение наушников .....	21
7.	ВАРИАНТЫ ВВОДА .....	21
7.1.	Подключение внешних аудиоисточников.....	21
7.2.	Подключение микрофона .....	22

---

<b>8. ФУНКЦИИ ПУЛЬТА DJ CONSOLE 4-MX .....</b>	<b>23</b>
8.1. Диски.....	23
8.2. Фейдеры (слайдеры).....	23
8.3. Кнопки «Воспроизведение/пауза» и «Cue».....	24
8.4. Кнопка «Стоп».....	24
8.5. Кнопки перемотки вперед и назад .....	24
8.6. Модуляция.....	24
8.7. Кнопки Source.....	25
8.8. Кнопка Shift (для циклов / прослушивания / сэмплера / эффектов) и кнопки 1-6 .....	25
8.9. Кнопки Load on Left Deck (Загрузка на левую деку) / Load on Right Deck (Загрузка на правую деку).....	25
8.10. Кнопки Cue Select Left Deck (Выбор прослушивания на левой деке) / Cue Select Right Deck (Выбор прослушивания на правой деке) .....	26
8.11. Кнопки навигации: Up и Down.....	26
8.12. Регулятор Cue/Mix .....	26
8.13. Регуляторы выравнивания (эквалайзинг) .....	26
<b>9. ОСНОВНЫЕ СВЕДЕНИЯ О МИКШИРОВАНИИ.....</b>	<b>27</b>
<b>10. КОНФИГУРИРОВАНИЕ В MIDI-РЕЖИМЕ .....</b>	<b>28</b>
<b>11. ОТВЕТЫ НА ЧАСТЫЕ ВОПРОСЫ.....</b>	<b>28</b>
<b>12. ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА .....</b>	<b>29</b>
12.1. Сведения о гарантии .....	29

# 1. ВВЕДЕНИЕ

Пульт DJ Console 4-Mx представляет собой высокопроизводительный контроллер, который позволяет микшировать музыку прямо на компьютере. Пульт DJ Console 4-Mx оснащен четырьмя деками, что означает возможность управления 4 аудиодорожками на разных деках и значительную гибкость микширования. С помощью этого удобного пульта можно весело проводить время, обрабатывая по-своему любимую музыку и устраивая классные вечеринки или создавая свежие миксы.

В комплект пульта DJ Console 4-Mx входит специальная версия микшерной программы VirtualDJ, совместимой с ПК и компьютерами Mac: интерфейс этой программы разработан специально для пульта DJ Console 4-Mx и поддерживает микширование на 4 деках. Множество полезных микшерных и других функций в программе VirtualDJ позволяют почувствовать себя профи. Размеры пульта DJ Console 4-Mx составляют 40 x 25 см (15,7 x 9,8 дюйма) — достаточно большой с множеством регуляторов для удобного микширования и в то же время достаточно компактный и портативный пульт. Кроме того, в комплект пульта DJ Console 4-Mx входит удобная сумка для переноски.

Пульт DJ Console 4-Mx поддерживает работу с цифровыми аудиофайлами, в том числе, формата MP3. Обращаем ваше внимание, что музыкальные произведения защищены законами об авторском праве, которые необходимо соблюдать. Мы настоятельно призываем поддерживать музыкантов, легально приобретая их работы.

# 2. МИНИМАЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К СИСТЕМЕ

## ПК:

- Настольный/переносной ПК с процессором Intel Pentium III/Athlon 1,5 ГГц или выше
- Операционная система: Microsoft Windows XP® / Vista® / 7™ (32 или 64-битная)
- ОЗУ 1 ГБ
- Порт USB 2.0 (рекомендуется) или USB 1.1 с питанием от шины USB
- Наушники и усиленные динамики
- Привод CD-ROM или DVD-ROM
- Графическая карта с поддержкой разрешения 1024 x 768
- Подключение к Интернету (настоятельно рекомендуется) + 100 МБ свободного пространства на диске для установки приложений

## Mac:

- Настольный/переносной компьютер Mac с процессором 1,5 ГГц (G4, G5, Core Duo Series) или выше
- Операционная система: Mac OS 10.5 / 10.6
- ОЗУ 1 ГБ
- Порт USB 2.0 (рекомендуется) или USB 1.1 с питанием от шины USB
- Наушники и усиленные динамики
- Привод CD-ROM или DVD-ROM
- Графическая карта с поддержкой разрешения 1024 x 768
- Подключение к Интернету (настоятельно рекомендуется) + 100 МБ свободного пространства на диске для установки приложений

## 3. УСТАНОВКА

### 3.1. Установка драйверов и ПО



На ПК и компьютерах Mac: перед установкой диска в привод CD-ROM на компьютере убедитесь, что у вас есть права администратора в системе. Не выполняйте установку ПО пульта DJ Console 4-Mx из гостевой учетной записи, так как это может привести к сбою, поскольку для установки программы VirtualDJ необходимо разрешение для записи в папку **Документы**.



- Вставьте установочный CD в привод CD-ROM.

*Автоматически запускается меню установки ПО пульта DJ Console 4-Mx.*

- Щелкните **Install DJ Console 4-Mx** (Установка пульта DJ Console 4-Mx).

**Если меню установки не запускается автоматически:**

ПК:

- Дважды щелкните значок **Мой компьютер** (Windows XP) или **Компьютер** (Windows Vista / 7).

- Дважды щелкните значок CD-ROM.

- Дважды щелкните пакет установки.

Mac:

- Откройте **Finder** (Проводник).

- Дважды щелкните значок CD-ROM.

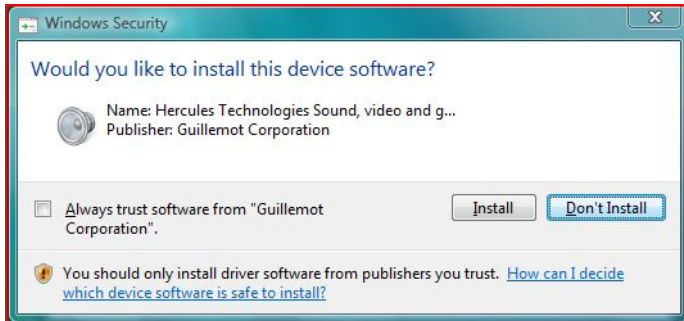
- Дважды щелкните пакет установки.



- Щелкните кнопку **Install DJ Console 4-Mx Drivers** (Установка драйверов для DJ Console 4-Mx) и выполните указания на экране.

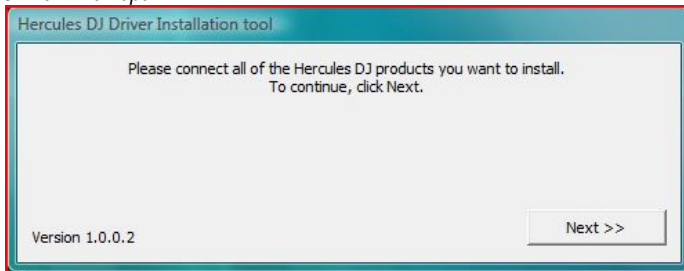
### 3.1.1. Установка в ОС Windows 7 / Vista

Драйверы устанавливаются после копирования файлов на компьютер. ОС Windows последовательно отображает три диалоговых окна в соответствии с установкой различных компонентов.



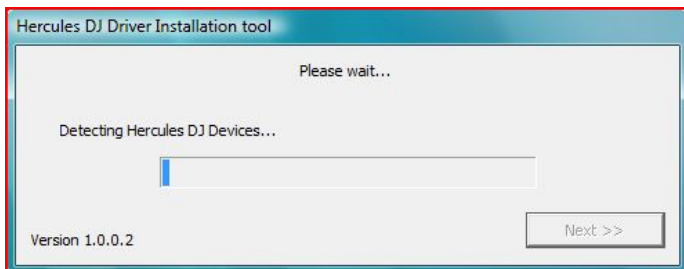
- Каждый раз нажимайте кнопку **Установить** (Install), чтобы продолжить установку.

Открывается диалоговое окно, предлагающее подключить пульт DJ Console 4-Mx к порту USB компьютера.



- Подключите пульт DJ Console 4-Mx к порту USB компьютера и щелкните **Далее** (Next).

Компьютер автоматически обнаруживает пульт DJ Console 4-Mx и выполняет установку необходимых драйверов.





Обратите внимание: установка драйверов может занять некоторое время, в зависимости от производительности вашего компьютера. Дождитесь завершения установочных действий и выполняйте указания на экране.

*По завершении установки отображается соответствующее уведомление.*

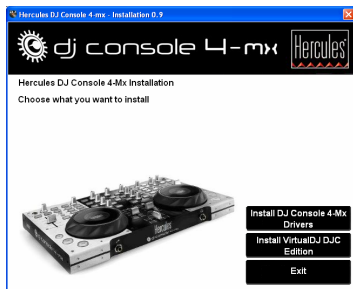
*В панели задач Windows рядом с часами появляется значок DJ Console 4-Mx, который означает, что пульт DJ Console 4-Mx установлен и готов к использованию:*



Обратите внимание: в ОС Windows 7 необходимо щелкнуть панель задач Windows, чтобы разрешить размещение значка DJ Console 4-Mx на панели задач.

*По завершении установки отображается соответствующее уведомление.*

Теперь следует установить на компьютер микшерное ПО VirtualDJ DJC Edition:



- В меню установки щелкните **Install VirtualDJ DJC Edition** (Установить VirtualDJ DJC Edition) и выполните указания на экране.

*Программа устанавливается на компьютер. По завершении установки на рабочем столе отображается значок VirtualDJ.*

- Дважды щелкните значок VirtualDJ и введите серийный номер ПО VirtualDJ, затем щелкните **ОК**. Серийный номер ПО VirtualDJ указан на наклейке со штрихкодом на нижней стороне пульта DJ Console 4-Mx и имеет следующий формат: XXXX-XXXX-XXXXX/4-Mx.

*Для получения дополнительных сведений о конфигурировании пульта DJ Console 4-Mx обратитесь к разделу 5. Панель управления пульта DJ Console 4-Mx.*

### 3.1.2. Установка в ОС Windows XP

Драйверы устанавливаются после копирования файлов на компьютер.

Открывается диалоговое окно, предлагающее подключить пульт DJ Console 4-Mx к порту USB компьютера.



- Подключите пульт DJ Console 4-Mx к порту USB компьютера и щелкните **Далее** (Next).

Компьютер автоматически обнаруживает пульт DJ Console 4-Mx и выполняет установку необходимых драйверов.



**ПРИМЕЧАНИЕ.** **Не реагируйте** на появление окон обнаружения оборудования Windows во время установки; через некоторое время такие окна закрываются сами собой.



Обратите внимание: установка драйверов может занять некоторое время, в зависимости от производительности вашего компьютера. Дождитесь завершения установочных действий и выполняйте указания на экране.

По завершении установки отображается соответствующее уведомление.

В панели задач Windows рядом с часами появляется значок DJ Console 4-Mx, который означает, что пульт DJ Console 4-Mx установлен и готов к использованию:



Теперь следует установить на компьютер микшерное ПО VirtualDJ DJC Edition:



- В меню установки щелкните **Install VirtualDJ DJC Edition** (Установить VirtualDJ DJC Edition) и выполните указания на экране.

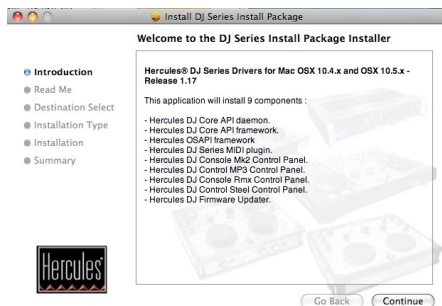
Программа устанавливается на компьютер. По завершении установки на рабочем столе отображается значок VirtualDJ.

- Дважды щелкните значок VirtualDJ и введите серийный номер ПО VirtualDJ, затем щелкните **ОК**. Серийный номер ПО VirtualDJ указан на наклейке со штрихкодом на нижней стороне пульта DJ Console 4-Mx и имеет следующий формат: XXXX-XXXX-XXXXX/4-Mx.

Для получения дополнительных сведений о конфигурировании пульта DJ Console 4-Mx обратитесь к разделу 5. Панель управления пульта DJ Console 4-Mx.

### 3.1.3. Установка на компьютерах Mac

Отображается стартовое окно со сведениями об устанавливаемом ПО.



- Выполните указания на экране.

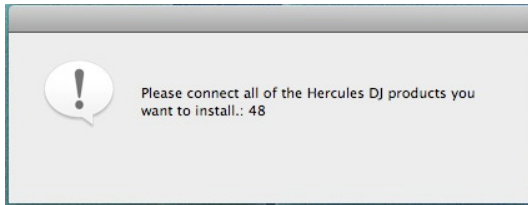




Если вход в систему выполнен не из учетной записи администратора, может потребоваться ввод пароля.

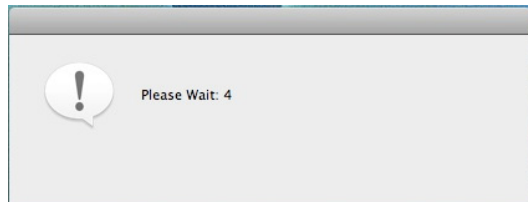
*Драйверы устанавливаются после копирования файлов на компьютер.*

*Открывается диалоговое окно, предлагающее подключить пульт DJ Console 4-Mx к порту USB компьютера.*



- Подключите пульт DJ Console 4-Mx к порту USB компьютера.

*Компьютер автоматически обнаруживает пульт DJ Console 4-Mx и выполняет установку необходимых драйверов.*



Обратите внимание: установка драйверов может занять некоторое время, в зависимости от производительности вашего компьютера. Дождитесь завершения установочных действий и выполняйте указания на экране.

*По завершении установки отображается соответствующее уведомление.*

*На рабочем столе появляется значок DJ Console 4-Mx, который означает, что пульт DJ Console 4-Mx установлен и готов к использованию.*



Теперь следует установить на компьютер микшерное ПО VirtualDJ DJC Edition:



- В меню установки щелкните **Install VirtualDJ DJC Edition** (Установить VirtualDJ DJC Edition) и выполните указания на экране.

*Программа устанавливается на компьютер.*

- Для запуска программы VirtualDJ на компьютере Mac откройте **Applications** (Приложения) и выберите **VirtualDJ**.

- Введите серийный номер ПО VirtualDJ, затем щелкните **OK**. Серийный номер ПО VirtualDJ указан на наклейке со штрихкодом на нижней стороне пульта DJ Console 4-Mx и имеет следующий формат: XXXX-XXXX-XXXXX/4-Mx.

*Для получения дополнительных сведений о конфигурировании пульта DJ Console 4-Mx обратитесь к разделу [5. Панель управления пульта DJ Console 4-Mx](#).*

## 3.2. Подключение и отключение пульта DJ Console 4-Mx

Пульт DJ Console 4-Mx можно использовать с другой внутренней или внешней звуковой картой, не вызывая конфликта в системе компьютера.



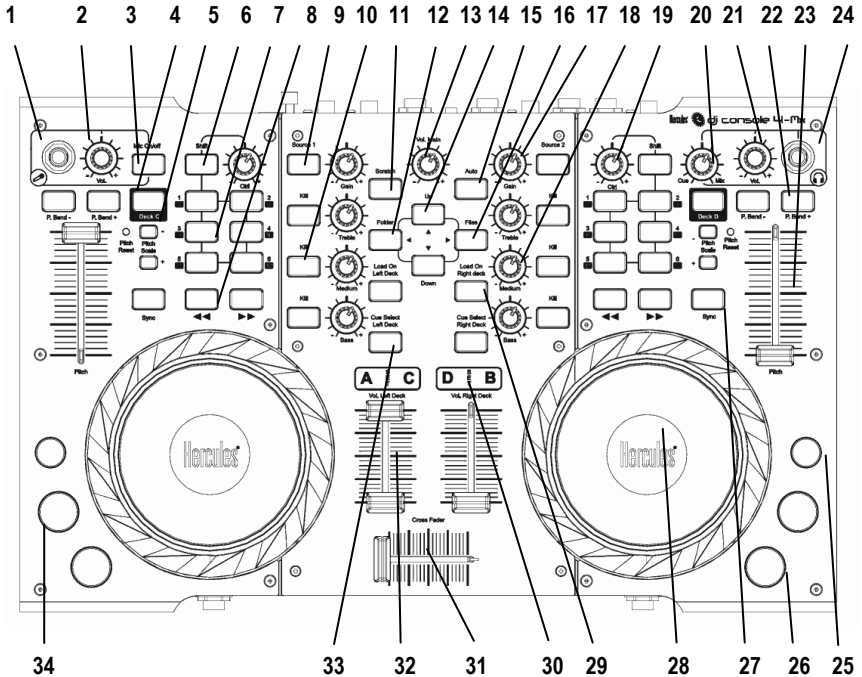
Обратите внимание: в ОС Windows при подключении пульта DJ Console 4-Mx он становится используемой по умолчанию звуковой картой в системе. Звуковая карта, ранее установленная в качестве основной, снова будет использоваться по умолчанию после отключения пульта DJ Console 4-Mx.

Таким образом, после корректной установки пульт DJ Console 4-Mx можно подключать и отключать в любое время, даже при включенном питании компьютера, благодаря поддержке «горячего подключения» USB (следует помнить, что подобные действия не допускаются, если пульт DJ Console 4-Mx находится в режим воспроизведения или записи музыки, иначе приложение будет закрыто с сообщением об ошибке).

## 4. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

### 4.1. Верхняя панель

Пульт DJ Console 4-Mx оснащен множеством органов управления, позволяющих работать с микшерной программой. В программе можно осуществлять управление 4 независимыми деками. Далее представлено описание стандартных функций всех органов управления.



1. Микрофонный вход (джек 1/4" / 6,35 мм)
2. Регулятор уровня микрофона
3. Кнопка включения/выключения микрофона
4. Кнопка переключения деки **Deck Switch** — в зависимости от режима деки, выбранного на панели управления, нажатие этой кнопки несет следующие функции: или переключение между деками А и С или В и D (в режиме четырех дек, по умолчанию), или доступ ко второму набору кнопок для соответствующей деки (в расширенном режиме двух дек), или отсутствие действий (в обычном режиме двух дек). Для получения дополнительных сведений см. раздел [5.3.1. Вкладка \*\*Advanced\*\* \(Дополнительно\)](#).
5. Кнопки модуляции **Pitch Scale** — уменьшение и увеличение высоты звука в микшерном ПО (например, изменение диапазона модуляции с 6% до 12% в программе VirtualDJ)

**Совет:** для сброса настройки модуляции одновременно нажмите кнопки **Pitch Scale -** и **Pitch Scale +** — виртуальный регулятор модуляции возвращается в центральное положение (а физический регулятор не двигается).

6. Кнопка **Shift** — преобразование кнопок 1 – 6 в кнопки 7 – 12 соответствующей деки с расширением функциональности до 12 кнопок для каждой деки.
7. Кнопки 1-2-3-4-5-6 — применение повторов для различного количества битов в циклическом режиме; применение соответствующего эффекта в режиме эффектов. Функции: начало цикла, конец цикла, быстрая метка 1/2/3/4, запись на сэмплер, воспроизведение с сэмплера и 4 эффекта
8. Прокрутка назад и вперед — быстрое перемещение в пределах аудиодорожки
9. Перемещение между аудиофайлами на компьютере или переключение на внешний аудиоисточник на соответствующей деке
10. Кнопки **Kill** (Заглушить) — вырезание и восстановление высоких, средних и басовых частот, соответственно
11. Кнопка **Scratch** (Скретчинг) — выключение и включение режима скретчинга
12. Кнопка **Folder** (Папка) — переход в папку уровнем выше; служит также стрелкой влево
13. Регулятор общей громкости
14. Кнопки **Up** (Вверх) и **Down** (Вниз) — навигация по меню
15. Кнопка **Auto** (Авто) — применение функции «микшировать следующим», которая позволяет автоматически микшировать дорожку, чтобы она воспроизводилась следующей
16. Кнопка **Files** (Файлы) — навигация по выбранной папке; служит также стрелкой вправо
17. Регулировка усиления на соответствующей деке
18. Увеличение или уменьшение высоких/средних/басовых частот (Treble/Medium/Bass)
19. Модулирование (вращением) выбранного эффекта или цикла
20. Регулятор **Cue/Mix** (Прослушивание/Микс) — регулировка микса, выводимого на наушники, относительно общего микса
21. Регулировка громкости звука в наушниках
22. **Pitch bend** (Модуляция звука) — уменьшение (-) или увеличение (+) скорости воспроизведения (т. е. высоты звука) для точности микширования
23. Регулятор высоты звука — настройка скорости воспроизведения дорожки на соответствующей деке
24. Вход для наушников (джек 1/4" / 6,35 мм)
25. Кнопка «Стоп» — остановка воспроизведения дорожки на соответствующей деке
26. Воспроизведение дорожки / пауза
27. Кнопка **Sync** (Синхронизация) — синхронизация бита с ритмом дорожки, загруженной в данный момент на противоположной деке, если этот бит находится в пределах диапазона модуляции (если нужный бит слишком отклоняется, перед нажатием кнопки **Sync** следует отрегулировать модуляцию)
28. Сенсорный диск по типу винилового — при нажатии на диск в его центре загорается синяя подсветка
29. Загрузка выбранной дорожки на соответствующую деку
30. Индикаторы дек — загорается индикатор деки, используемой в настоящий момент
31. Кроссфейдер для плавного сведения сигналов с разных дек
32. Регулятор громкости — управление громкостью сигнала на соответствующей деке
33. Кнопка **Cue Select** (Выбор прослушивания) — включение мониторинга соответствующей деки через наушники
34. Кнопка **Cue** (Метка) — установка метки в дорожке на соответствующей деке



Здесь описаны функции пульта DJ Console 4-Mx при работе в программе VirtualDJ, и они могут изменяться в других приложениях.



Обратите внимание: регулятор **Cue/Mix** (Прослушивание/Микс) имеет только программную (но не аппаратную) функцию. Это означает, что при использовании программы VirtualDJ функциональность этого регулятора соответствует описанию, но если микшерное ПО не используется, он не работает (кроме тех случаев, когда с ним связана функция «Cue to Mix»).

## 4.2. Задняя панель

На задней панели пульта DJ Console 4-Mx имеется разъем USB, с помощью которого пульт подключается к компьютеру. Поскольку пульт DJ Console 4-Mx получает питание по шине USB, внешнего источника питания не требуется.

Моноразъемы  
вывода RCA 3-4

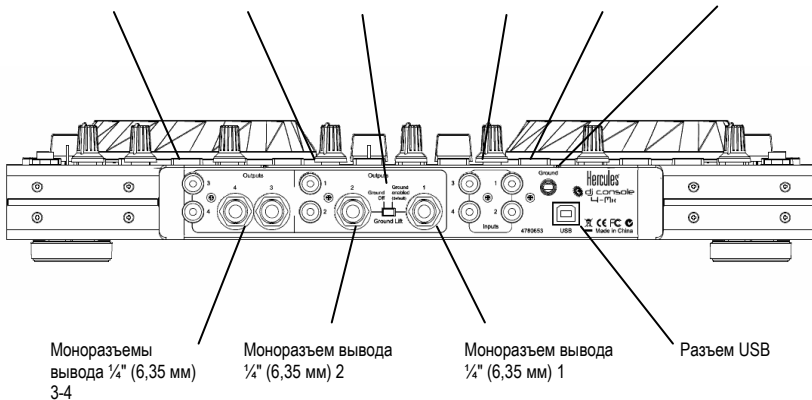
Моноразъемы  
вывода RCA 1-2

Переключатель  
**Ground Lift**  
(Разрыв  
заземления)

Моноразъемы  
ввода RCA 3-4

Моноразъемы  
ввода RCA 1-2

Клемма  
заземления  
фонокорректора



Микрофон можно подключать к каналам ввода 1-2 (см. описание передней панели далее). Для получения дополнительных сведений о выборе входного уровня для входов 1-2 и 3-4 см. раздел 5.3.1. Общие настройки панели управления.

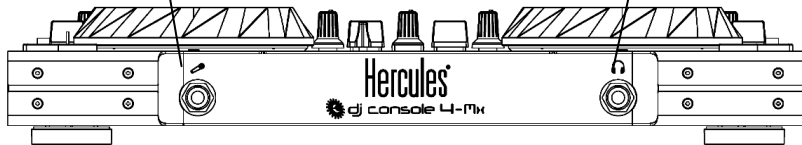


Переключатель **Ground Lift** на моноразъемах вывода 1/4" (6,35 мм) 1 и 2 используется в случае замыкания через сеть заземления, когда возникают помехи подключения между пультом и усилителем мощности. В помещении с надежной электросистемой целесообразнее и безопаснее держать переключатель **Ground Lift** в выключенном положении Off (по умолчанию). Переключатель **Ground Lift** не работает на выходах RCA 1-2.

### 4.3. Передняя панель

Микрофонный  
вход 1/4"  
(6,35 мм): только  
каналы 1-2

Выход для  
наушников 1/4"  
(6,35 мм)




**Наушники:** по умолчанию для наушников настроены каналы 3-4; тем не менее, выход для наушников можно переключить на каналы 1-2. Для получения дополнительных сведений см. раздел 5.3.5. Вкладка **Advanced** (Дополнительно).



Перед первым использованием пульта DJ Console 4-Mx необходимо разблокировать диски с помощью переключателей блокировки на нижней стороне пульта (блокировка служит для предотвращения движения дисков во время переноски). Если переключатели находятся в положении ON (включено), диски можно вращать, но нельзя нажимать на них, т. е. сенсорная функция не работает.

## 5. ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ ПУЛЬТА DJ CONSOLE 4-MX

### 5.1. Как открыть панель управления на ПК

Значок пульта DJ Console 4-Mx отображается в правой стороне панели задач, рядом с часами: . Для запуска панели управления пульта DJ Console 4-Mx щелкните этот значок левой кнопкой мыши.

В ОС Windows под таким значком объединены все диджейские устройства Hercules, установленные в системе. Для выбора панели управления пульта DJ Console 4-Mx щелкните значок правой кнопкой мыши и выберите **Select Device** (Выбор устройства).

Контекстное меню значка (щелчок правой кнопкой мыши) позволяет открыть панель управления (вместо щелчка значка в панели задач левой кнопкой, как описано выше), получить сведения об оборудовании DJ Console 4-Mx, проверить наличие обновлений для пульта DJ Console 4-Mx и выйти из панели управления. Обратите внимание: для проверки наличия обновлений необходимо иметь активное подключение к Интернету.


Проверка наличия обновлений для пульта DJ Console 4-Mx:

- Правой кнопкой мыши щелкните значок пульта DJ Console 4-Mx в панели задач и выберите **Check for updates** (Проверить обновления).
- Если откроется запрос от системы, разрешите компьютеру выполнить доступ к серверу.

*Если новой версии ПО нет, откроется сообщение о том, что на компьютере уже установлена последняя версия. Если доступна новая версия ПО, она будет загружена и автоматически начнется установка.*

- Выполните указания на экране по установке обновлений для пульта DJ Console 4-Mx.

### 5.2. Как открыть панель управления на компьютере Mac

- Дважды щелкните значок  на рабочем столе, чтобы открыть панель управления.

### 5.3. Работа с панелью управления пульта DJ Console 4-Mx

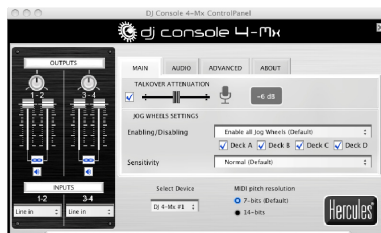
С помощью панели управления осуществляется работа с различными настройками пульта DJ Console 4-Mx. В следующих разделах описываются различные функции панели управления, а также разница между версиями для ПК и компьютеров Mac.

### 5.3.1. Общие настройки панели управления

ПК



Mac



- **Output Channels** (Выходные каналы) — здесь представлены 2 набора программных слайдеров (1-2, 3-4), которые служат регуляторами громкости для соответствующих выходов. Баланс можно изменить с помощью регулятора баланса (влево/вправо) над каждым из наборов слайдеров. Для включения/отключения одновременного передвижения слайдеров следует щелкнуть символ цепи под слайдерами. Кроме того, можно заглушить выходы, щелкнув значок громкости под символом цепи.

- **Input Channels** (Входные каналы) — выбор должного уровня ввода для входных каналов 1-2 и 3-4: микрофон, фоно, обычный линейный (-10 дБВ), линейный профи (+4 dBu) или повышенный (+8 dBu) для каналов 1-2, а также уровень фоно, обычный линейный, линейный профи или повышенный для каналов 3-4 (таким образом, микрофон можно использовать только на каналах 1-2, но не на каналах 3-4). Выберите уровень ввода, наилучшим образом соответствующий выходному уровню аудиоисточника, подключенного к входным каналам 1-2 и 3-4.

Обратите внимание: во время записи с микрофона временно утрачивается возможность использовать входы 1-2. При использовании функции «talk-over» для микрофона происходит аппаратное микширование голоса и входы 1-2 доступны для использования; тем не менее, в этом случае нельзя производить запись с микрофона.

- **Audio mode** (Режим аудио), только в ОС Windows, не для Mac — возможность выбора нужного режима аудио для используемых приложений:

- **WDM** — стандартный аудиорежим Windows, иначе называемый DirectSound или WASAPI. Этот режим подходит при работе с мультимедийными проигрывателями, просмотре фильмов и пр.

- **ASIO** — этот режим предназначен только для тех программ, которые поддерживают этот режим драйвера (для получения дополнительных сведений см. раздел [5.3.3. Вкладка ASIO](#)).

Программа VirtualDJ переключается в режим ASIO автоматически, однако при использовании других программ режим ASIO следует включать вручную перед запуском приложения. Переключение между режимами можно осуществлять только при остановленном воспроизведении.



- **Select Device** (Выбор устройства), только Mac — если к компьютеру Mac подключено несколько пультов DJ Console 4-Mx, с помощью этого поля можно переключаться между панелями управления этих пультов.
- **MIDI pitch resolution** (Разрешение модуляции MIDI) — стандартное значение 7 бит. Программа VirtualDJ автоматически входит в 14-битный режим при запуске, а затем возвращается в 7-битный режим при выходе из программы.

### 5.3.2. Вкладка **Main** (Основное)

- На этой вкладке можно включить/отключить или настроить уровень подавления для функции «talk-over», т. е., уровень снижения громкости музыки при активизации кнопки включения микрофона **Mic On/Off** и вводе звукового сигнала в микрофон (по умолчанию — -6 дБ).
- Здесь можно также включить и отключить диски и настроить их чувствительность. По умолчанию все диски включены. При входе в пользовательский режим по умолчанию работают только диски для дек А и В, хотя эту настройку можно изменить по своему усмотрению.

### 5.3.3. Вкладка **ASIO** (не для Mac)



Мультиканальный протокол Audio Stream Input/Output (Ввод-вывод аудиопотока) для передачи аудиосигнала разработан компанией Steinberg. С его помощью самые разные программы осуществляют взаимодействие с различными звуковыми картами и распознают все входящие и исходящие сигналы звуковых карт практически без задержки. Пульт DJ Console 4-Mx поддерживает протокол ASIO 2.0.

В режиме ASIO можно настраивать следующие параметры: **Sample Rate** (Частота дискретизации), **Sample Size** (Размер выборки), **ASIO Buffer Size** (Размер буфера ASIO).

- По умолчанию настроено значение 44100 Гц (44,1 кГц) в 16-битном режиме. Наилучшей настройкой аудио для ПО VirtualDJ является это значение, обеспечивающее наилучшую скорость отклика. Если скорость отклика для какого-либо ПО не имеет решающего значения, можно воспроизводить музыку в 24-битном режиме (44,1 кГц или 48 кГц) в ОС Windows (ASIO).

- Наиболее важным параметром является размер буфера ASIO. По умолчанию для него установлено значение 480 (10 мсек.), которое хорошо подходит для большинства компьютеров. Обратите внимание: чем меньше размер буфера ASIO, тем выше скорость отклика. Если у вас возникают проблемы с аудио (например, помехи или треск), увеличьте или уменьшите размер буфера ASIO, подобрав таким образом оптимальное значение для своего компьютера (не бывает идеальных настроек, так как конфигурации всех компьютеров разнятся).
- Изменить настройки ASIO можно только при выключенном приложении.
- Обратите внимание: при переключении в 24-битный режим входы 3-4 недоступны.

### 5.3.4. Вкладка **Audio** (Аудио) (не для ПК)



На вкладке **Audio** (только на компьютерах Mac) можно изменить стандартное значение частоты дискретизации (16 бит) на 24 бита. Наилучшей настройкой аудио для ПО VirtualDJ является значение 44,1 кГц в 16-битном режиме, обеспечивающее наилучшую скорость отклика. Если скорость отклика для какого-либо ПО не имеет решающего значения, можно воспроизводить музыку в 24-битном режиме (44,1 кГц или 48 кГц) в Mac OS (Core Audio).

### 5.3.5. Вкладка **Advanced** (Дополнительно)



- На этой вкладке можно назначить MIDI-каналы регуляторам (**MIDI channel for controls**) (по умолчанию — 1-2), если между пультом DJ Console 4-Mx и другим MIDI-устройством возник конфликт. Если в системе установлено несколько устройств Hercules, номера MIDI-каналов назначаются попарно в порядке подключения, т. е., поочередно (1-2, 3-4 и т. д. до 16).
- Возможность отрегулировать настройки кроссфейдера (**CROSS FADER SETTINGS**) в соответствии с предпочтениями (по умолчанию — **BeatMix Curve** (Кривая битмикса)). При различных настройках кроссфейдер по-разному работает при смещении из стороны в сторону, относительно центрального положения: в зависимости от способа микширования может потребоваться менее или более резкое действие кроссфейдера при смещении его из центрального положения (т. е., например, даже при самом незначительном сдвигании кроссфейдера налево эффект будет аналогичен полному смещению регулятора влево; то же самое относится к движению вправо). Попробуйте различные варианты кривых: в зависимости от стиля микширования легко можно переключиться на другую модель в любой момент времени.
- В качестве каналов для наушников (**Headphone channels**) по умолчанию выбраны выходные каналы 3-4. Здесь можно также выбрать выходные каналы 1-2, однако в этом случае на наушники будет выводиться не прослушивание следующей дорожки, а микс.
- Параметр **Output 1-2 Hardware mix option** (Вариант аппаратного микса на выходе 1-2) позволяет выбрать способ работы с аппаратным микшированием на выходе 1-2: **USB streaming 1-2 (default)** (USB-поток 1-2, по умолчанию), «USB streaming 1-2 plus your microphone» (USB-поток 1-2 плюс микрофон) или «USB streaming 1-2 plus line in 1-2» (USB-поток 1-2 плюс линия на 1-2).

Для стандартных действий (т. е. при работе с микшерным ПО) всегда должен быть выбран вариант **USB streaming 1-2 (default)**. Настройки «USB streaming 1-2 plus your microphone» и «USB streaming 1-2 plus line in 1-2» отправляют сигнал с выбранного источника напрямую на основной выход в миксе со стандартным аудиосигналом. Это аналогично функции «talk-over», но без подавления.

- **Deck mode** (Режим деки) — по умолчанию выбрано 4 деки (деки A/C, B/D), что означает возможность управления 4 независимыми деками. В режиме четырех дек все органы управления на каждой физической деке (кнопки, диск, фейдер, регуляторы) и все органы управления на левом или правом микшере каналов (регулятор громкости, эквалайзер и кнопки Kill) поддерживают по 2 команды, в зависимости от состояния контролируемых виртуальных дек.

Можно также выбрать расширенный режим двух дек (**2-deck extended mode**), в котором деки C и D выполняют функцию кнопок Shift, которые преобразуют кнопки на деках в новые кнопки, но не влияют на работу области микширования, дисков и кнопок «Воспроизведение», «Cue» и «Стоп».

При желании можно также выбрать обычный режим двух дек (**2-deck basic mode**), в котором включены только деки A и B (каждому органу управления назначена всего одна функция).

### 5.3.6. Вкладка **About** (О программе)



- На данной вкладке представлена вся информация о пакете, прошивке, драйвере MIDI-маршрутизации, микшерском ИПП (DJ API) и используемой версии панели управления. При обращении в службу технической поддержки будьте готовы сообщить эти сведения.

## 6. ВАРИАНТЫ ВЫВОДА

Для подключения динамиков имеются разъемы двух типов: RCA и джек 1/4" (6,35 мм). Разъемы RCA являются моновыходами, каждый из которых соответствует одному каналу (левый = белый, а правый = красный). Разъемы типа джек 1/4" (6,35 мм) также являются моновыходами.

Тип разъема выбирается в соответствии с типом подключаемого оборудования. В обычном случае выходы 1-2 используются для живого микширования, а выходы 3-4 — для мониторинга и подключения внешнего микшера.

### 6.1. Подключение динамиков и/или внешнего микшера к пульту DJ Console 4-Mx

С помощью программы VirtualDJ, входящей в комплект пульта, микс можно вывести на систему Hi-Fi, подключенную к выходам 1-2 на пульте DJ Console 4-Mx, например, и предварительно прослушивать следующие песни на выходах 3-4 с помощью наушников или динамиков мониторинга.



Входящая в комплект пульта версия программы VirtualDJ предварительно настроена для работы только со встроенной звуковой картой пульта DJ Console 4-Mx. Таким образом, с этой программой невозможно использовать стандартную звуковую карту или встроенные динамики компьютера. Пара динамиков **ДОЛЖНА** быть подключена к выходам 1-2 на задней стороне пульта DJ Console 4-Mx.

- Обязательно выключите компьютер и другое аудиооборудование.

- Подключите основную пару динамиков к разъемам **RCA Output 1-2** (разъем **1** соответствует левому динамику, разъем **2** — правому) или к разъемам типа джек 1/4" (6,35 мм) **Output 1-2**.
- На выходы RCA Output 3-4 выводятся те же каналы, которые воспроизводятся в наушниках; к ним можно подключить динамики для мониторинга (которые используются диджеями в клубах вместо наушников, когда они микшируют в закрытой будке, отделенной от аудитории окном). Однако если обновить программу до версии VirtualDJ Pro, разъемы RCA Output 3-4 можно будет использовать для подключения внешнего микшера и разделять воспроизведение: сигнал с деки А — на выходы 1-2, а сигнал с деки В — на выходы 3-4.

*Теперь динамики и внешний микшер готовы к работе с пультом DJ Console 4-Mx.*

## 6.2. Подключение наушников

Пульт DJ Console 4-Mx оснащен одним разъемом для наушников, который находится на передней панели. По умолчанию для наушников предназначены каналы 3-4, но их можно также назначить каналам 1-2 (для получения дополнительных сведений см. раздел [5.3.5. Вкладка \*\*Advanced\*\* \(Дополнительно\)](#)). Пульт предназначен для работы с диджейскими наушниками (стерео, сопротивление 16 – 64 Ом).

# 7. ВАРИАНТЫ ВВОДА

## 7.1. Подключение внешних аудиоисточников

К пульту DJ Console 4-Mx можно подключить буквально любой аналоговый аудиоисточник, включая виниловые вертушки. Если обновить программу до версии VirtualDJ Pro (не входит в данный комплект), можно будет также использовать виниловые пластинки и CD с временными кодами для управления музыкальными файлами, сохраненными на компьютере, что позволяет получить разносторонний практический опыт микширования и воспользоваться всеми преимуществами аналогового и цифрового мира. Можно будет применять «гибридное» микширование, объединяя аудиодорожки с компьютера, воспроизводимые на одной деке, с аналоговым источником, подключенным к другой деке.

Пульт DJ Console 4-Mx оснащен 2 стереовходами на задней панели (2 пары по 2 моноразъема RCA). Укажите тип аудиоисточника с панели управления пульта DJ Console 4-Mx — это может быть уровень фоно (phono), обычный линейный (consumer line) (-10 дБВ), профи линейный (pro line) (+4 dBu) или усиленный линейный (boosted line) (+8 dBu) — и просто подключите выбранный аудиоисточник к белому (левый) и красному (правый) разъемам RCA: входы 1-2 для деки А и входы 3-4 для деки В. Таким образом, можно будет заменить аудиодорожку с компьютера, воспроизводимую на деке А, музыкальным сигналом на входе 1-2, а аудиодорожку с деки В — музыкальным сигналом на входе 3-4.



Обязательно укажите тип аудиоисточника (т. е., правильный уровень вывода для подключаемого устройства) на панели управления перед подключением аудиоисточника, а не после подключения. Таким образом удастся избежать возможного искажения звука.

Помимо прочего, внешние аудиоисточники можно выравнять (эквалайзинг) и регулировать громкость сигнала аналогично работе с компьютерными аудиодорожками (для настройки уровня громкости на каждой деке служат регуляторы **Gain**). Таким образом обеспечивается гладкость микширования и полное управление звуком микса.

Уровень на входе для каждой деки можно задать в панели управления пульта DJ Console 4-Mx («phono», «consumer line», «pro line» или «boosted») в соответствии с выходным уровнем подключаемого устройства. Для получения дополнительных сведений см. раздел 5.3.1. Общие настройки панели управления.



Убедитесь, что входной уровень для устройства выбран правильно, так как в противном случае возникает риск повреждения оборудования.

При использовании вертушки с кабелем заземления:

- в панели управления пультом DJ Console 4-Mx выберите уровень **Phono** для соответствующей деки;
- подключите кабель заземления от вертушки к разъему заземления на задней панели пульта DJ Console 4-Mx. Заземление позволяет сократить помехи, которые могут возникнуть на вертушке, и обеспечить чистоту звука. К разъему заземления на пульте DJ Console 4-Mx без проблем можно подключить 2 провода заземления от 2 вертушек.

Для управления аудиовходом на соответствующих деках используются две кнопки **Source** на пульте DJ Console 4-Mx (**Source 1** — для деки А, **Source 2** — для деки В). По умолчанию в качестве входного сигнала выбраны компьютерные аудиодорожки: для переключения на внешний аудиоисточник просто нажмите кнопку **Source**. Чтобы отключить внешний источник и вернуться к компьютерному аудио, повторно нажмите эту кнопку (см. раздел 8.7. Кнопки Source).

## 7.2. Подключение микрофона

На передней и верхней панелях пульта DJ Console 4-Mx имеется по одному разъему типа джек ¼" (6,35 мм). Рекомендуется использовать микрофон для голоса с сопротивлением 1-64 Ом. Микрофон служит для общения с аудиторией и наложения голоса поверх музыки (например, можно сводить сигнал от микрофона с аудиовыходами 1-2); можно также заменить музыку голосом на деке А.



Обратите внимание: микрофоны с фантомным питанием (**phantom power**) не поддерживаются пультом DJ Console 4-Mx.

Включение и выключение микрофона выполняется с помощью кнопки **Mic On/Off** на пульте DJ Console 4-Mx. Для настройки уровня громкости микрофона служит регулятор громкости.

Микрофонный вход пульта DJ Console 4-Mx поддерживает функцию «talk-over», которая автоматически снижает громкость воспроизводимой музыки, чтобы был слышен голос. Прежний уровень музыки восстанавливается после отключения входа микрофона.

Для получения дополнительных сведений по настройке функции подавления «talk-over» и использованию микрофона см. раздел [5.3.2. Вкладка Main \(Основное\)](#).

## 8. ФУНКЦИИ ПУЛЬТА DJ CONSOLE 4-MX

### 8.1. Диски

Диски пульта DJ Console 4-Mx имитируют виниловые вертушки: поворотом диска осуществляется скретчинг и перемещение курсора вперед и назад по музыкальным дорожкам с целью выбора метки, после которой начнется воспроизведение дорожки для аудитории.

Эти диски с диаметром 12 см (размер CD) являются сенсорными: они распознают давление руки и позволяют выполнять скретчинг, физически останавливая воспроизведение, — как на виниловой вертушке. Синяя подсветка в центре диска означает сенсорную функцию. Кроме того, эти диски обладают очень высокой точностью: поворот дисков распознается с точностью 256 шагов за одно поворотное движение.

С помощью дисков выполняется функция поиска (поворот диска сбоку или сверху без нажатия) и скретчинга (легкое нажатие на диск).

На панели управления указывается количество шагов, регистрируемых диском за один поворот (это не связано с сенсорной функцией верха дисков): можно оставить значение по умолчанию или выбрать значение, равное стандартному числу, деленному на 2, 4 или 8. С помощью панели управления диски можно также отключить. Для получения дополнительных сведений см. раздел [5.3.2. Вкладка Main \(Основное\)](#).

Режим дисков (по умолчанию включен режим скретчинга) изменяется с помощью кнопки **Scratch**: нажмите кнопку, чтобы перейти к функции поиска для перемещения вперед и назад в пределах дорожки. Для возвращения к режиму скретчинга снова нажмите кнопку.

С помощью дисков можно также перемещаться по спискам музыкальных записей. Для навигации по папке с большим количеством файлов просто поверните диск, удерживая кнопку Up или Down на пульте для ускоренного перемещения по списку.

### 8.2. Фейдеры (слайдеры)

#### Кроссфейдер

Пульт DJ Console 4-Mx поддерживает воспроизведение 1 музыкальной стереодорожки на каждой деке (2 музыкальных стереодорожки одновременно). С помощью кроссфейдера осуществляется перемещение между левой и правой деками с целью сведения 2 или 4 дорожек.

Перемещение кроссфейдера до конца влево означает создание микса (музыки, воспроизводимой для аудитории) на 100% из сигнала с левых дек: необходимое условие при микшировании с помощью 4 дек. Установка кроссфейдера по центру означает, что 50% музыкального сигнала поступает с левой деки и 50% — с правой. И т. п.

### Регуляторы громкости

Регулятор громкости на левой деке управляет уровнем громкости на деке А или С, а правый регулятор громкости — уровнем громкости на деке В или D.

Изменение громкости на различных деках позволяют управлять переходами между деками.

Если уровень громкости на одной из дек недостаточен, когда слайдер громкости находится в крайнем положении, просто увеличьте максимальный уровень громкости на данной деке с помощью регулятора **Gain**.

## 8.3. Кнопки «Воспроизведение/пауза» и «Cue»

Эти кнопки находятся с левой и с правой стороны центральной микшерной зоны пульта DJ Console 4-Mx и работают для 2 или 4 дек.

- **Воспроизведение/пауза:** начало воспроизведения музыки или приостановка воспроизведения на текущем месте дорожки.
- **Cue:** установка метки (маркера, с которого начинается воспроизведение) на текущем месте в дорожке.

## 8.4. Кнопка «Стоп»

Остановка воспроизведения дорожки на соответствующей деке.

## 8.5. Кнопки перемотки вперед и назад

Эти кнопки, расположенные прямо над дисками на каждой деке, позволяют быстро перемещаться в пределах музыкальных дорожек: для перемотки дорожки вперед или назад нажмите соответствующую кнопку — это удобный способ быстро и точно найти нужное место в песне.

## 8.6. Модуляция

- **2 или 4 регулятора модуляции Pitch (слайдеры)** — с помощью регуляторов модуляции можно настроить скорость воспроизведения дорожки, увеличив или уменьшив показатель BPM (Beats Per Minute, ударов в минуту). Например, на дискотеке удобно настроить новую музыкальную дорожку на скорость предыдущей, чтобы танцующим не приходилось менять свой ритм при переходе от одной дорожке к другой. Эти регуляторы модуляции работают точнее других микшерных контроллеров Hercules, обеспечивая точность 14 бит (против 7 бит на других пультах Hercules), диапазон движения 60 мм и 2 кнопки для управления программной модуляцией (например, для изменения диапазона модуляции с 6% до 12% в программе VirtualDJ).



- **Pitch Bend** (- и +) — эти кнопки служат для временного увеличения или уменьшения скорости воспроизведения дорожки. Такого рода изменения носят «гибкий» характер и применяются только в момент нажатия кнопки.
- **Sync** — нажатие этой кнопки позволяет синхронизировать скорость воспроизведения музыки (показатель BPM) на соответствующей деке с показателем BPM на другой деке.

В целом, регулирование модуляции влияет на скорость и тональность музыки: чем быстрее воспроизведение, тем выше звук, и наоборот.

## 8.7. Кнопки Source



Перед использованием кнопок **Source** убедитесь, что в поле **Inputs** на панели **Sound setup** программы VirtualDJ установлено значение **Line-Ins**. Если в этом поле установлено значение **None**, кнопки Source отключены.

С помощью кнопок **Source 1** и **Source 2** выполняется замена компьютерных музыкальных дорожек на деке А или В, соответственно, аудиисточником, подключенным к соответствующему входу. Для отключения сигнала с внешнего аудиисточника и возвращения к компьютерной дорожке повторно нажмите эту кнопку.



Обязательно выберите для подключенного устройства соответствующий уровень входа (Phono, Line, Pro Line, Boost) на панели управления DJ Console 4-Mx; в противном случае возникает риск повреждения оборудования (для получения дополнительных сведений см. раздел [5.3.1. Общие настройки панели управления](#)). Затем следует отрегулировать усиление с помощью регулятора **Gain** соответствующей деки на пульте DJ Console 4-Mx.

## 8.8. Кнопка Shift (для циклов / прослушивания / сэмплера / эфффектов) и кнопки 1-6

На пульте DJ Console 4-Mx представлен эквивалент 12 кнопок на каждой деке для добавления эффектов, циклов и функции прослушивания. Благодаря кнопке Shift кнопки 1-6 на каждой деке преобразуются в кнопки 7-12. Функции: начало цикла, конец цикла, быстрая метка 1/2/3/4, запись на сэмплер, воспроизведение с сэмплера и 4 эффекта.

## 8.9. Кнопки Load on Left Deck (Загрузка на левую деку) / Load on Right Deck (Загрузка на правую деку)

С помощью этих кнопок выполняется загрузка выделенных музыкальных дорожек в программе VirtualDJ на соответствующую деку.

## 8.10. Кнопки Cue Select Left Deck (Выбор прослушивания на левой деке) / Cue Select Right Deck (Выбор прослушивания на правой деке)

С помощью этих кнопок выполняется выбор деки для мониторинга через наушники, когда регулятор **Cue/Mix** находится в положении **Cue**: с их помощью можно выбирать из 4 доступных дек.

## 8.11. Кнопки навигации: Up и Down

С помощью кнопок Up и Down выполняется навигация по папкам и музыкальным библиотекам: переход к предыдущему (Up) или следующему (Down) музыкальному файлу / папке. Для ускоренного перехода по музыкальным спискам нажмите кнопку Up или Down, одновременно **поворачивая правый диск**.

## 8.12. Регулятор Cue/Mix

С помощью регулятора **Cue/Mix** выполняется регулировка уровня прослушиваемой дорожки относительно общего уровня микса в наушниках или динамиках мониторинга. Сторона **Cue** регулятора соответствует прослушиваемой деке, а сторона **Mix** — миксу, воспроизводимому для аудитории.

## 8.13. Регуляторы выравнивания (эквалайзинг)

Регуляторы выравнивания (**Bass**, **Medium** и **Treble**) на каждой деке используются для придания музыкальным записям особого колорита. Например:

- можно улучшить басы и сделать песню более танцевальной (басы обеспечивают темп);
- можно сделать ремикс песен, усилив средние частоты (где находится голос певца) и смикшировав дорожку с дорожкой, у которой вырезаны средние частоты, на другой деке.

Кроме того, можно с помощью манипуляций с басами создать переходы между дорожками:

- синхронизация 4 дорожек;
- вырезание средних и высоких частот на обеих деках, сохранение только ударов басов;
- перемещение кроссфейдера с первой деки на вторую с восстановлением средних и высоких частот.

## 9. ОСНОВНЫЕ СВЕДЕНИЯ О МИКШИРОВАНИИ

Для получения дополнительных сведений по использованию микшерной программы VirtualDJ, входящей в комплект пульта, обратитесь к руководству пользователя программы VirtualDJ, которое можно найти на установочном CD пульта DJ Console 4-Mx или загрузить с веб-сайта технической поддержки Hercules Technical Support (<http://ts.hercules.com>).

Прежде всего, желательно, чтобы аудиофайлы из музыкальной библиотеки были проанализированы программой VirtualDJ, которая определит показатели BPM (ударов в минуту) для дорожек. Поскольку для сведения музыкальных дорожек необходима синхронизация их битов, так как две песни накладываются друг на друга, потребуется выбрать дорожки с совпадающими показателями BPM, чтобы обеспечить плавный переход от одной дорожки к другой. Или можно свести дорожку с другой дорожкой, значение BPM которой в два раза меньше или больше (например, 60 BPM и 120 BPM), что также обеспечит достаточную плавность перехода между дорожками.

Обратите внимание: для анализа файлов и определения их показателей BPM программе VirtualDJ может потребоваться некоторое время, особенно если анализируется большое количество песен. Эту операцию следует производить заранее, так как для ее выполнения требуются значительные системные ресурсы компьютера. Поэтому рекомендуется, например, включить анализ всей музыкальной коллекции на ночь.

Программа VirtualDJ позволяет создавать «виртуальные папки», для создания которых следует щелкнуть значок виртуальной папки в программе, а затем указать имя папки. В виртуальной папке содержится коллекция ярлыков на дорожки, обеспечивая быстрый доступ к выбранным группам дорожек. Аналогично списку воспроизведения — перетаскивание аудиодорожки в виртуальную папку не ведет к физическому перемещению файла в эту папку, просто создается ярлык со ссылкой на местоположение файла. Это очень удобный способ систематизации групп песен для микширования; можно быть уверенным, что в каждой группе дорожек в виртуальных папках содержатся записи с аналогичными показателями BPM. Для навигации по дорожкам в программе VirtualDJ используется Проводник; функция поиска позволяет находить нужные дорожки, после чего их можно просто перетащить в другие виртуальные папки.

Когда дорожка воспроизводится для аудитории на левой деке, диджей нажимает кнопку **Cue Select Right Deck** на пульте DJ Console 4-Mx и с помощью наушников прослушивает и регулирует следующую дорожку для воспроизведения. Можно отрегулировать модуляцию дорожки (с помощью регуляторов модуляции и кнопка **Pitch Bend**), а также убедиться, что бит дорожки хорошо совпадает с битом воспроизводимой на левой деке дорожки. По мере приближения конца дорожки на левой деке диджей начинает сдвигать кроссфейдер к правой деке (и одновременно может использовать регуляторы громкости для каждой деки для плавного перехода), чтобы аудитория постепенно начинала все лучше слышать в миксе дорожку, воспроизводимую на правой деке. С помощью регуляторов EQ на каждой деке диджей может обеспечить гладкое сведение дорожек: например, сократив средние и высокие частоты на одной деке, так чтобы во время перехода одной песни в другую были слышны почти только басовые частоты (включая бит песни).

Во время воспроизведения песен диджей может также использовать функции эффектов и цикла на пульте DJ Console 4-Mx, чтобы усилить внимание на различных частях песен или их микса, чтобы «завести» тусовку и заставить ее танцевать — возможности для творчества в микшировании бесконечны и со временем, потренировавшись, вы станете самым настоящим профи!

## 10. КОНФИГУРИРОВАНИЕ В MIDI-РЕЖИМЕ

Пульт DJ Console 4-Mx может работать в режиме MIDI-контроллера: кнопки, регуляторы, фейдеры и диски посылают MIDI-сигналы, которые затем расшифровываются программами с поддержкой MIDI. В программе, поддерживающей MIDI-команды, следует выбрать пульт DJ Console 4-Mx в качестве MIDI-контроллера.

Многие музыкальные приложения со встроенной поддержкой MIDI имеют «режим обучения»: просто нажмите кнопку, поверните регулятор или диск или сдвиньте слайдер на пульте DJ Console 4-Mx, чтобы связать этот орган управления с органом управления в программе. Некоторые популярные приложения с поддержкой режима обучения MIDI: Native Instruments Traktor, Ableton Live, Mixvibes и Image Line Deckadance.



Список органов управления MIDI приведен в Приложении в конце данной инструкции.

## 11. ОТВЕТЫ НА ЧАСТЫЕ ВОПРОСЫ

### 1. Можно ли использовать пульт DJ Console 4-Mx с микшерным ПО, отличным от программы, входящей в комплект?

Да: поскольку пульт DJ Console 4-Mx работает в качестве MIDI-контроллера и может посылать MIDI-команды, его можно использовать с любыми программами, понимающими MIDI-команды. См. раздел 10. Конфигурирование в MIDI-режиме.

### 2. Можно ли использовать пульт DJ Console 4-Mx без компьютера?

Нет, пульт DJ Console 4-Mx совершенно не функционирует без подключения к компьютеру.

### 3. Можно ли выполнять микширование напрямую с аудио-CD в микшерной программе?

Да, аудио-CD можно микшировать напрямую с привода CD/DVD-ROM в программе VirtualDJ. Просто загрузите аудиодорожку с CD в список воспроизведения на деке пульта DJ Console 4-Mx, как если бы это был аудиофайл, — и все готово для микширования.

### 4. Работает ли пульт DJ Console 4-Mx при подключении к концентратору USB?

Да, при условии, что концентратор USB подключен к сети питания.

### 5. Можно ли сохранить миксы, созданные на пульте DJ Console 4-Mx, в аудиофайл?

Да, миксы можно сохранять с помощью кнопки REC (Запись) в программе VirtualDJ.

### 6. Можно ли с помощью пульта DJ Console 4-Mx управлять 4 деками в Traktor Pro?

Да, необходимо только импортировать файл TSI с поддержкой 4-декового управления в Traktor Pro.

Если вы хорошо знакомы с программой Traktor, можно создать собственный файл TSI, или загрузите файл такого типа с веб-сайта технической поддержки Hercules (<http://ts.hercules.com>), в разделе загрузки:

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

## 12. ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

При возникновении проблем с устройством посетите сайт <http://ts.hercules.com> и выберите свой язык. На этом сайте имеется доступ к различным ресурсам (Ответы на часто задаваемые вопросы (FAQ), последние версии драйверов и ПО), которые помогут устранить проблему. Если устранить ее не удается, можно обратиться в службу технической поддержки Hercules («Technical Support»):

По электронной почте:

Чтобы воспользоваться услугами технической поддержки по электронной почте, сначала зарегистрируйтесь на сайте. Предоставленные вами сведения помогут нашим специалистам быстрее разрешить вашу проблему.

Щелкните ссылку **Registration** на левой стороне страницы «Technical Support» и выполните указания на экране.

Если вы уже зарегистрированы, введите имя пользователя и пароль в поля **Username** и **Password** и щелкните **Login** (Войти).

### 12.1. Сведения о гарантии

Корпорация Guillemot Corporation S.A. («Guillemot») гарантирует своим клиентам во всем мире, что в данном изделии Hercules не будет выявлено никаких дефектов материалов и производства в течение двух (2) лет со дня первоначального приобретения. В случае обнаружения дефектов изделия во время гарантийного периода незамедлительно обратитесь в службу технической поддержки, сотрудники которой определяют дальнейшую процедуру. Если дефект будет подтвержден, изделие следует вернуть по месту приобретения (или в любое другое место, указанное службой технической поддержки).

В рамках действия гарантии дефектное изделие будет, по усмотрению службы технической поддержки, отремонтировано или заменено. В мере, разрешенной применимым законодательством, полная ответственность компании Guillemot и ее дочерних компаний (в том числе косвенный ущерб) ограничивается ремонтом или заменой изделия Hercules. Настоящая гарантия не ущемляет прав потребителя, предоставляемых ему применимыми законами в отношении продажи потребительских товаров.

Настоящая гарантия не распространяется: (1) на ситуации, когда изделие было видоизменено, открыто, модифицировано или получило повреждение в результате недолжного или неправильного использования, небрежности или несчастного случая, естественного износа или любой другой причины, не связанной с дефектом материалов или производства; (2) на ситуации, когда указания службы технической поддержки не были выполнены; (3) на ПО, выпущенное не компанией Guillemot, так как на такое ПО распространяется отдельная гарантия соответствующего производителя.

#### **Торговые марки**

Hercules® является зарегистрированной торговой маркой корпорации Guillemot Corporation S.A. Microsoft® Windows® XP, Vista и 7 являются зарегистрированными торговыми марками корпорации Microsoft в США и/или других странах. Mac и Mac OS являются торговыми марками компании Apple Inc., зарегистрированной в США и других странах. VirtualDJ™ является торговой маркой компании Atomix Productions. Все остальные торговые марки и названия брендов настоящим признаются и являются собственностью соответствующих владельцев. Иллюстрации могут не соответствовать внешнему виду/функциям конкретного изделия. Содержание, конструкция и технические характеристики изделия могут быть изменены без предварительного уведомления и зависят от страны приобретения.

#### **Заявление о соответствии**

**ЗАЯВЛЕНИЕ О СООТВЕТСТВИИ ТРЕБОВАНИЯМ ЕС:** в результате проверки было обнаружено, что данное оборудование соответствует требованиям Директивы Совета ЕС 89/336/ЕЕС от 3 мая 1989 г. о приведении в соответствие законодательства государств-членов в отношении электромагнитной совместимости, дополненной Директивой 93/68/ЕЕС. В домашних условиях данное оборудование может вызывать радиопомехи, и в этом случае от пользователя могут потребоваться адекватные действия.

**ЗАЯВЛЕНИЕ О СООТВЕТСТВИИ ТРЕБОВАНИЯМ КАНАДЫ:** данное цифровое оборудование класса В соответствует всем требованиям канадских нормативов относительно оборудования, вызывающего помехи.

**ЗАЯВЛЕНИЕ О СООТВЕТСТВИИ ТРЕБОВАНИЯМ США:** в результате проверки было обнаружено, что данное оборудование соответствует требованиям к цифровым устройствам класса В, в соответствии с частью 15 нормативов FCC. Работа оборудования требует выполнения двух условий:

(1) данное устройство не может вызвать опасных помех

(2) и данное устройство должно выдерживать любые принятые помехи, в том числе, помехи, которые могут вызвать нежелательное функционирование.

Эти ограничения призваны обеспечить разумную защиту от опасных помех в жилых помещениях. Данное оборудование производит, использует и может излучать радиочастотную энергию и, в случае нарушения данных инструкций по установке и эксплуатации, могут вызвать опасные помехи радиосвязи. Тем не менее, нельзя гарантировать, что в каком-либо конкретном случае не могут возникнуть помехи. Если же оборудование вызывает вредные помехи для радио- или телевизионала, что можно выявить путем включения и выключения оборудования, пользователю предлагается принять усилия по устранению помех следующими способами:

- переориентировать принимающую антенну или разместить ее в другом месте;
- увеличить расстояние между оборудованием и приемником;
- подключить оборудование к розетке, которая не подключена к той же схеме, что и приемник;
- обратиться за помощью к дилеру или опытному радиотелемастеру.

Если во время эксплуатации возникнут перебои, вызванные электростатическими выбросами, следует выйти из ПО, отключить устройство от компьютера, а затем вернуться к нормальной работе, заново подключив устройство к компьютеру и перезапустив программу.

## Авторские права

© Корпорация 2010 Guillemot Corporation S.A. Все права защищены.

Данный документ не может быть воспроизведен целиком или частично, резюмирован, передан, транскрибирован, сохранен в поисковой системе или переведен на какой-либо язык или компьютерный язык в любой форме и любыми средствами, электронными, механическими, магнитными, фотокопируемыми, записываемыми, вручную или иным образом, без предварительного письменного разрешения от корпорации Guillemot Corporation S.A.

## Отказ от ответственности

Корпорация Guillemot Corporation S.A. оставляет за собой право в любое время и без предварительного уведомления вносить изменения в технические характеристики. Информация, предоставленная в данном документе, считается точной и надежной. Тем не менее, корпорация Guillemot Corporation S.A. не признает никакой ответственности как за использование этой информации, так и за нарушение патентов и иных прав сторонних лиц, связанное с таким использованием. Данное изделие может существовать в облегченной или специальной версии для интеграции с ПК или иных целей. В таких версиях может не быть некоторых функций, описанных в настоящей инструкции. По мере возможности на установочном CD сохраняется файл README.TXT с описанием различий между поставляемым изделием и изделием, описанным в настоящем документе.

## Лицензионное соглашение с конечным пользователем ПО Hercules

**ВНИМАНИЕ!** Прежде чем открыть и установить Программу, внимательно ознакомьтесь с настоящим Соглашением. Открыв пакет Программы, вы тем самым обязуетесь соблюдать условия настоящего Соглашения. Программа, входящая в данный пакет, является лицензированной, она не продается и распространяется только по условиям настоящего лицензионного Соглашения. Если вы не согласны с описанными здесь условиями, вы должны незамедлительно вернуть Программу в течение 15 дней, вместе со всем содержимым упаковки, по месту приобретения.

Программное обеспечение корпорации Guillemot Corporation S.A. (далее — «Программа») защищено авторским правом корпорации Guillemot Corporation S.A. Все права защищены. Термин «Программа» относится ко всем документам и связанным материалам, включая драйверы, исполняемые приложения, библиотеки и файлы данных. Покупатель получает лицензию только на использование Программы. Лицензиат также обязуется соблюдать условия настоящего соглашения в отношении авторского права и всех других прав собственности третьих лиц на любое программное обеспечение, документы и связанные материалы, входящие в комплект Программы.

**Корпорация Guillemot Corporation S.A. оставляет за собой право прекратить действие настоящей лицензии в случае несоблюдения каких-либо условий, изложенных в настоящем Соглашении. После прекращения действия лицензии все копии Программы должны быть немедленно возвращены в корпорацию Guillemot Corporation S.A.; покупатель несет ответственность за абсолютно любые связанные с этим убытки.**

Лицензия:

1. Данная лицензия предоставляется только первоначальному покупателю. Корпорация Guillemot Corporation S.A. сохраняет все права собственности на Программу и все права, не передаваемые явным образом. Лицензиат не имеет права сублицензировать или сдавать в аренду какие-либо права, передаваемые настоящим документом. Передача лицензии допускается, при условии что передающая сторона не сохраняет никаких частей или копий Программы, а принимающая сторона принимает условия настоящего Соглашения.
2. Лицензиат имеет право использовать Программу только на одном компьютере одновременно. Машиночитаемая часть Программы может быть перенесена на другой компьютер, при условии что она была предварительно стерта с первой машины и нет вероятности того, что Программа будет использована одновременно более чем на одной машине.
3. Лицензиат признает авторские права, принадлежащие корпорации Guillemot Corporation S.A. Уведомление об авторских правах не может быть удалено из Программы или из настоящего документа, или любого другого письменного или электронного документа, поставляемого вместе с Программой.
4. Лицензиату предоставляется право создать одну резервную копию машиночитаемой части Программы, при условии что все уведомления об авторских правах и правах собственности также воспроизводятся.
5. Кроме случаев, явно оговоренных в настоящем Соглашении, лицензиату строго запрещается осуществлять или разрешать сторонним лицам осуществлять следующие действия: предоставлять или раскрывать Программу сторонним лицам; предоставлять доступ к Программе в сети, на нескольких ПК, нескольким пользователям или в режиме разделения времени, если пользователи не являются индивидуальными лицензиатами; вносить изменения и создавать любого рода копии Программы; пытаться разбирать, декомпилировать или проводить обратный инжиниринг Программы каким-либо образом или в какой-либо форме, а также участвовать в какой-либо деятельности, направленной на получение базовых сведений, не видимых пользователям при нормальном использовании Программы; создавать копии или переводы данной Инструкции по эксплуатации.

## Лицензионное соглашение с конечным пользователем программы VirtualDJ

Внимательно ознакомьтесь с лицензионным соглашением, которое отображается при установке программы VirtualDJ. Впоследствии с текстом лицензии можно ознакомиться в любое время в текстовом файле, сохраненном на компьютере.



### РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ЗАЩИТЕ ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ

После окончания срока службы данное изделие не следует утилизировать вместе с бытовым мусором, но в пункте сбора отходов электрического и электронного оборудования. Данное указание подтверждается соответствующим символом, нанесенным на изделие, руководство пользователя или упаковку.

В зависимости от свойств, материалы могут передаваться в повторную переработку. Повторная переработка отходов электрического и электронного оборудования может внести значительный вклад в сохранение окружающей среды. Обратитесь в местные органы власти за информацией о ближайшем пункте приема таких отходов.

## 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...).