

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	3
2.	ΕΛΑΧΙΣΤΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ	3
3.	ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ	4
3.1.	Εγκατάσταση οδηγών και λογισμικού.....	4
3.1.1.	Εγκατάσταση σε Windows 7 / Vista.....	5
3.1.2.	Εγκατάσταση σε Windows XP.....	7
3.1.3.	Εγκατάσταση σε Mac	8
3.2.	Σύνδεση και αποσύνδεση της κονσόλας DJ Console 4-Mx.....	10
4.	ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ	11
4.1.	Το επάνω πάνελ	11
4.2.	Το πίσω πάνελ	13
4.3.	Το μπροστινό πάνελ.....	13
5.	Ο ΠΙΝΑΚΑΣ ΕΛΕΓΧΟΥ ΤΗΣ ΚΟΝΣΟΛΑΣ DJ CONSOLE 4-MX	14
5.1.	Πρόσβαση στον πίνακα ελέγχου σε PC.....	14
5.2.	Πρόσβαση στον πίνακα ελέγχου σε Mac.....	15
5.3.	Χρήση του πίνακα ελέγχου της κονσόλας DJ Console 4-Mx.....	15
5.3.1.	Γενικές ρυθμίσεις στον πίνακα ελέγχου	15
5.3.2.	Καρτέλα Main (Κύριες ρυθμίσεις)	16
5.3.3.	Καρτέλα ASIO (μη διαθέσιμη σε Mac)	17
5.3.4.	Καρτέλα Audio (μη διαθέσιμη σε PC).....	17
5.3.5.	Καρτέλα Advanced (Σύνθετες ρυθμίσεις).....	18
5.3.6.	Καρτέλα About (Πληροφορίες).....	19
6.	ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΕΞΟΔΟΥ	19
6.1.	Σύνδεση ηχείων ή/και εξωτερικού μίκτη στην κονσόλα DJ Console 4-Mx.....	19
6.2.	Σύνδεση ακουστικών	20
7.	ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΕΙΣΟΔΟΥ.....	20
7.1.	Σύνδεση εξωτερικών πηγών ήχου	20
7.2.	Σύνδεση μικροφώνου	21

8.	ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΗΣ ΚΟΝΣΟΛΑΣ DJ CONSOLE 4-MX	22
8.1.	Τροχοί πλοήγησης	22
8.2.	Μειωτές.....	23
8.3.	Κουμπιά Αναπαραγωγής/παύσης και Cue (Ορισμός σημείου)	23
8.4.	Κουμπί διακοπής	23
8.5.	Κουμπιά επιστροφής και προώθησης	23
8.6.	Ρυθμίσεις τέμπο	23
8.7.	Κουμπιά Source (Πηγή)	24
8.8.	Κουμπί Shift (Αλλαγή) (για βρόχο/ορισμό σημείου/δειγματοληψία/εφέ) και κουμπιά 1-6	24
8.9.	Κουμπιά Load on Left Deck (Φόρτωση στο αριστερό πλατό) / Load on Right Deck (Φόρτωση στο δεξί πλατό)	25
8.10.	Κουμπιά Cue Select Left Deck (Επιλογή σημείου στο αριστερό πλατό) / Cue Select Right Deck (Επιλογή σημείου στο δεξί πλατό).....	25
8.11.	Κουμπιά περιήγησης: επάνω και κάτω	25
8.12.	Περιστροφικό κουμπί Cue/Mix (Ορισμός σημείου/Μίξη).....	25
8.13.	Περιστροφικά κουμπιά ισοστάθμισης	25
9.	ΒΑΣΙΚΑ ΣΗΜΕΙΑ ΓΙΑ ΤΟΥΣ DJ.....	26
10.	ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗ ΣΤΗ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ MIDI	27
11.	ΣΥΧΝΕΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ & ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ	27
12.	ΤΕΧΝΙΚΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ	28
12.1.	Πληροφορίες εγγύησης	28
	ΣΥΣΤΑΣΗ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑΣ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΟΣ.....	30

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η κονσόλα DJ Console 4-Mx είναι ένας ελεγκτής για DJ υψηλής απόδοσης που σας δίνει τη δυνατότητα μίξης μουσικής στον υπολογιστή σας. Η κονσόλα DJ Console 4-Mx είναι ένας ελεγκτής 4 πλατό που σας επιτρέπει να ελέγχετε έως και 4 μουσικά κομμάτια σε ανεξάρτητα πλατό, κι επομένως σας χαρίζει εξαιρετική ευελιξία όσον αφορά τη μίξη των κομματιών. Διαισθητική και ευχάριστη στη χρήση, η κονσόλα DJ Console 4-Mx σας επιτρέπει να βάλετε την προσωπική σας σφραγίδα στην αγαπημένη σας μουσική και να τη μοιραστείτε με τους φίλους σας, να διοργανώσετε εξαιρετικά πάρτι ή να δημιουργήσετε μοναδικές μίξεις.

Μαζί με την κονσόλα DJ Console 4-Mx θα αποκτήσετε και μια ειδικά προσαρμοσμένη έκδοση του λογισμικού μίξης VirtualDJ, το οποίο είναι συμβατό με PC αλλά και Mac: το λογισμικό διαθέτει ένα περιβάλλον διαχείρισης που έχει προσαρμοστεί ειδικά για την κονσόλα DJ Console 4-Mx και υποστηρίζει τη μίξη σε 4 πλατό. Με πολλές χρήσιμες ιδιότητες και λειτουργίες μίξης, το λογισμικό VirtualDJ σας διευκολύνει να πραγματοποιήσετε μίξεις σας επαγγελματίως! Η κονσόλα DJ Console 4-Mx έχει διαστάσεις 40 cm x 25 cm (15,7" x 9,8"): αρκετά μεγάλη για άνετη μίξη με πολλά κουμπιά, αλλά εξακολουθεί να είναι αρκετά συμπαγής για εύκολη μεταφορά. Η κονσόλα DJ Console 4-Mx επίσης περιλαμβάνει τη δική της τσάντα μεταφοράς, διευκολύνοντας σας να την έχετε μαζί σας οπουδήποτε θελήσετε.

Η κονσόλα DJ Console 4-Mx λειτουργεί με ψηφιακά αρχεία ήχου, συμπεριλαμβανομένων MP3. Θα θέλαμε να τονίσουμε ότι οι μουσικές δημιουργίες προστατεύονται με πνευματικά δικαιώματα και πρέπει να συμμορφώνεστε με όλους τους ισχύοντες νόμους. Σας παροτρύνουμε ανεπιφύλακτα να υποστηρίξετε καλλιτέχνες αποκτώντας τη δουλειά τους με νόμιμο τρόπο.

2. ΕΛΑΧΙΣΤΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ

PC:

- Σταθερός/φορητός υπολογιστής PC με Intel Pentium III/Athlon 1,5GHz ή συμβατό επεξεργαστή ή μεγαλύτερο
- Λειτουργικό σύστημα: Microsoft Windows XP® / Vista® / 7™ (32 ή 64 bit)
- RAM 1GB
- Διαθέσιμη θύρα USB με τροφοδοσία από τον δίαυλο: USB 2.0 (συνιστάται) ή USB 1.1
- Ακουστικά και ηχεία με ενίσχυση
- Μονάδα δίσκου CD-ROM ή DVD-ROM
- Κάρτα γραφικών που υποστηρίζει ανάλυση 1024 x 768
- Σύνδεση Internet (συνιστάται ανεπιφύλακτα) + 100 MB ελεύθερου χώρου στον δίσκο για εγκατάσταση εφαρμογών

Mac:

- Σταθερός/φορητός υπολογιστής Mac με επεξεργαστή 1,5 GHz (G4, G5, Σειρά Core Duo) ή μεγαλύτερο
- Λειτουργικό σύστημα: Mac OS 10.5 / 10.6
- RAM 1GB
- Διαθέσιμη θύρα USB με τροφοδοσία από τον δίαυλο: USB 2.0 (συνιστάται) ή USB 1.1
- Ακουστικά και ηχεία με ενίσχυση
- Μονάδα δίσκου CD-ROM ή DVD-ROM
- Κάρτα γραφικών που υποστηρίζει ανάλυση 1024 x 768
- Σύνδεση Internet (συνιστάται ανεπιφύλακτα) + 100 MB ελεύθερου χώρου στον δίσκο για εγκατάσταση εφαρμογών

3. ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

3.1. Εγκατάσταση οδηγών και λογισμικού



Σε PC αλλά και Mac: προτού εισάγετε το CD-ROM εγκατάστασης στον υπολογιστή σας, βεβαιωθείτε ότι έχετε δικαιώματα Διαχειριστή στο σύστημά σας. Μην εγκαθιστάτε την κονσόλα DJ Console 4-Mx με λογαριασμό Επισκέπτη (Guest): ενδεχομένως η εγκατάσταση να αποτύχει, καθώς χρειάζεστε άδεια για να γράψετε στον φάκελο **Documents** (Έγγραφα) για να εγκαταστήσετε το λογισμικό VirtualDJ.



- Τοποθετήστε το CD-ROM εγκατάστασης στη μονάδα δίσκου CD-ROM.

Το μενού εγκατάστασης για την κονσόλα DJ Console 4-Mx εμφανίζεται αυτόματα.

- Κάντε κλικ στο κουμπί **Install DJ Console 4-Mx** (Εγκατάσταση κονσόλας DJ Console 4-Mx).

Αν το μενού εγκατάστασης δεν εμφανιστεί αυτόματα:

PC:

- Κάντε διπλό κλικ στο **My Computer** (Ο υπολογιστής μου) (Windows XP) ή **Computer** (Υπολογιστής) (Windows Vista / 7).

- Κάντε διπλό κλικ στο εικονίδιο του CD-ROM.

- Κάντε διπλό κλικ στο εικονίδιο του πακέτου του προγράμματος εγκατάστασης.

Mac:

- Ανοίξτε το **Finder**.

- Κάντε διπλό κλικ στο εικονίδιο του CD-ROM.

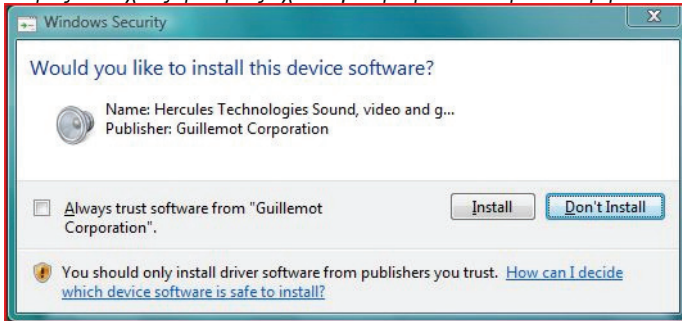
- Κάντε διπλό κλικ στο εικονίδιο του πακέτου του προγράμματος εγκατάστασης.



- Κάντε κλικ στην επιλογή για να εγκαταστήσετε τους οδηγούς της κονσόλας DJ Console 4-Mx και ακολουθήστε τις οδηγίες που εμφανίζονται στην οθόνη.

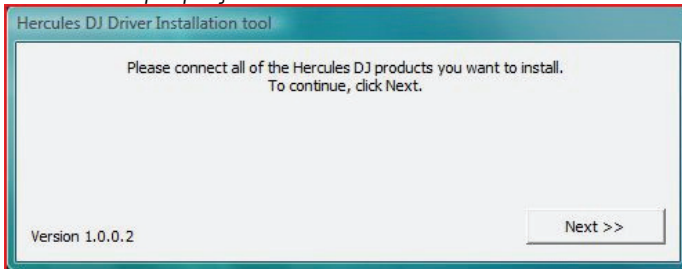
3.1.1. Εγκατάσταση σε Windows 7 / Vista

Οι οδηγοί θα εγκατασταθούν μόλις αντιγραφούν τα αρχεία στον υπολογιστή σας. Τα Windows εμφανίζουν τρεις διαδοχικές ερωτήσεις σχετικά με την εγκατάσταση των διαφόρων στοιχείων.



- Αποδεχίτε την εγκατάσταση του λογισμικού σε καθένα από αυτά τα μηνύματα για να προχωρήσετε με την εγκατάσταση.

Εμφανίζεται ένα παράθυρο διαλόγου που σας ζητά να συνδέσετε την κονσόλα DJ Console 4-Mx στη θύρα USB του υπολογιστή σας.



- Συνδέστε την κονσόλα DJ Console 4-Mx στη θύρα USB του υπολογιστή σας, και στη συνέχεια, κάντε κλικ στο κουμπί **Next** (Επόμενο).

Ο υπολογιστής σας εντοπίζει αυτόματα την κονσόλα DJ Console 4-Mx και ολοκληρώνει την εγκατάσταση των απαιτούμενων οδηγιών.





Έχετε υπόψη σας ότι ενδέχεται η εγκατάσταση των οδηγών να διαρκέσει αρκετό χρόνο, ανάλογα με την απόδοση του υπολογιστή σας. Αφήστε τη διαδικασία εγκατάστασης να ολοκληρωθεί και ακολουθήστε τις οδηγίες που εμφανίζονται στην οθόνη.

Θα ειδοποιηθείτε μόλις ολοκληρωθεί η εγκατάσταση.

Το εικονίδιο της κονσόλας DJ Console 4-Mx εμφανίζεται στη γραμμή εργασιών των Windows, δίπλα στο ρολόι, υποδεικνύοντας ότι η κονσόλα DJ Console 4-Mx εγκαταστάθηκε και είναι έτοιμη για χρήση:



Έχετε υπόψη σας ότι στα Windows 7 πρέπει να κάνετε κλικ στη γραμμή εργασιών των Windows για να αποδεχτείτε να εμφανίζεται το εικονίδιο της κονσόλας DJ Console 4-Mx στη γραμμή εργασιών.

Θα ειδοποιηθείτε μόλις ολοκληρωθεί η εγκατάσταση.

Τώρα πρέπει να εγκαταστήσετε στον υπολογιστή σας το λογισμικό μίξης VirtualDJ DJC Edition:



- Στο μενού εγκατάστασης, κάντε κλικ στο κουμπί **Install VirtualDJ DJC Edition** (Εγκατάσταση του VirtualDJ DJC Edition) και ακολουθήστε τις οδηγίες που εμφανίζονται στην οθόνη.

Γίνεται εγκατάσταση του λογισμικού στον υπολογιστή σας. Μόλις ολοκληρωθεί η εγκατάσταση, το εικονίδιο του VirtualDJ εμφανίζεται στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή σας.

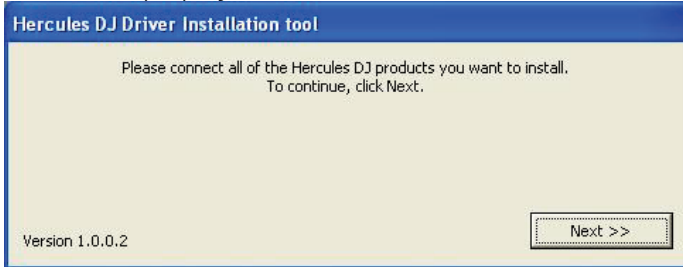
- Κάντε διπλό κλικ στο εικονίδιο του VirtualDJ και πληκτρολογήστε τον σειριακό αριθμό του VirtualDJ, και στη συνέχεια, κάντε κλικ στο κουμπί **OK**. Ο σειριακός αριθμός του VirtualDJ υπάρχει σε ένα αυτοκόλλητο με έναν γραμμικό κώδικα που βρίσκεται κάτω από την κονσόλα DJ Console 4-Mx. Ο σειριακός αριθμός του VirtualDJ έχει την ακόλουθη μορφή: XXXX-XXXX-XXXXX/4-Mx.

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τη διαμόρφωση των παραμέτρων της κονσόλας DJ Console 4-Mx, ανατρέξτε στο κεφάλαιο 5. Πίνακας ελέγχου της κονσόλας DJ Console 4-Mx.

3.1.2. Εγκατάσταση σε Windows XP

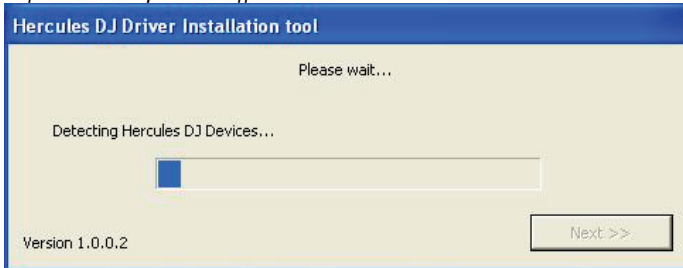
Οι οδηγοί θα εγκατασταθούν μόλις αντιγραφούν τα αρχεία στον υπολογιστή σας.

Εμφανίζεται ένα παράθυρο διαλόγου που σας ζητά να συνδέσετε την κονσόλα DJ Console 4-Mx στη θύρα USB του υπολογιστή σας.



- Συνδέστε την κονσόλα DJ Console 4-Mx στη θύρα USB του υπολογιστή σας, και στη συνέχεια, κάντε κλικ στο κουμπί **Next** (Επόμενο).

Ο υπολογιστής σας εντοπίζει αυτόματα την κονσόλα DJ Console 4-Mx και ολοκληρώνει την εγκατάσταση των απαιτούμενων οδηγιών.



ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μην επέμβετε σε οποιοδήποτε παράθυρο εντοπισμού υλικού των Windows που ενδέχεται να εμφανιστεί κατά τη διαδικασία της εγκατάστασης. Αυτά τα παράθυρα κλείνουν μόνα τους μετά από λίγο.



Έχετε υπόψη σας ότι ενδέχεται η εγκατάσταση των οδηγιών να διαρκέσει αρκετό χρόνο, ανάλογα με την απόδοση του υπολογιστή σας. Αφήστε τη διαδικασία εγκατάστασης να ολοκληρωθεί και ακολουθήστε τις οδηγίες που εμφανίζονται στην οθόνη.

Θα ειδοποιηθείτε μόλις ολοκληρωθεί η εγκατάσταση.

Το εικονίδιο της κονσόλας DJ Console 4-Mx εμφανίζεται στη γραμμή εργασιών των Windows, δίπλα στο ρολόι, υποδεικνύοντας ότι η κονσόλα DJ Console 4-Mx εγκαταστάθηκε και είναι έτοιμη για χρήση:



Τώρα πρέπει να εγκαταστήσετε στον υπολογιστή σας το λογισμικό μίξης VirtualDJ DJC Edition:



- Στο μενού εγκατάστασης, κάντε κλικ στο κουμπί **Install VirtualDJ DJC Edition** (Εγκατάσταση του VirtualDJ DJC Edition) και ακολουθήστε τις οδηγίες που εμφανίζονται στην οθόνη.

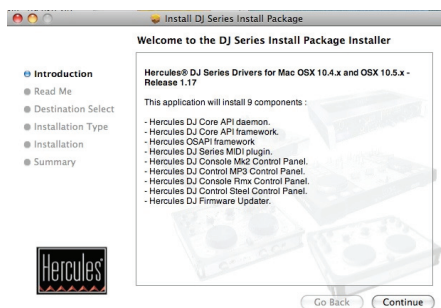
Γίνεται εγκατάσταση του λογισμικού στον υπολογιστή σας. Μόλις ολοκληρωθεί η εγκατάσταση, το εικονίδιο του VirtualDJ εμφανίζεται στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή σας.

- Κάντε διπλό κλικ στο εικονίδιο του VirtualDJ και πληκτρολογήστε τον σειριακό αριθμό του VirtualDJ, και στη συνέχεια, κάντε κλικ στο κουμπί **OK**. Ο σειριακός αριθμός του VirtualDJ υπάρχει σε ένα αυτοκόλλητο με έναν γραμμικό κώδικα που βρίσκεται κάτω από την κοσόλα DJ Console 4-Mx. Ο σειριακός αριθμός του VirtualDJ έχει την ακόλουθη μορφή: XXXX-XXXX-XXXXX/4-Mx.

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τη διαμόρφωση των παραμέτρων της κοσόλας DJ Console 4-Mx, ανατρέξτε στο κεφάλαιο 5. Πίνακας ελέγχου της κοσόλας DJ Console 4-Mx.

3.1.3. Εγκατάσταση σε Mac

Εμφανίζεται μια οθόνη υποδοχής που σας πληροφορεί για τα στοιχεία που θα εγκατασταθούν.



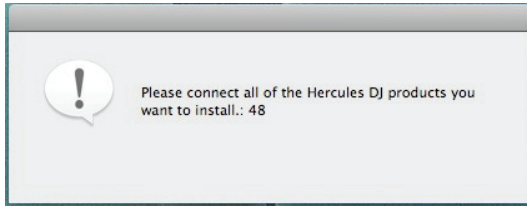
- Ακολουθήστε τις οδηγίες που εμφανίζονται στην οθόνη.



Ενδεχομένως να χρειαστεί να καταχωρήσετε τον κωδικό πρόσβασής σας για να προχωρήσετε, σε περίπτωση που απαιτείται πρόσβαση σε επίπεδο Διαχειριστή στον υπολογιστή σας.

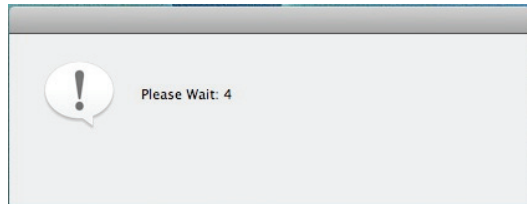
Οι οδηγοί θα εγκατασταθούν μόλις αντιγραφούν τα αρχεία στον υπολογιστή σας.

Εμφανίζεται ένα παράθυρο διαλόγου που σας ζητά να συνδέσετε την κονσόλα DJ Console 4-Mx στη θύρα USB του υπολογιστή σας.



- Συνδέστε την κονσόλα DJ Console 4-Mx στη θύρα USB του υπολογιστή σας.

Ο υπολογιστής σας εντοπίζει αυτόματα την κονσόλα DJ Console 4-Mx και ολοκληρώνει την εγκατάσταση των απαιτούμενων οδηγών.



Έχετε υπόψη σας ότι ενδέχεται η εγκατάσταση των οδηγών να διαρκέσει αρκετό χρόνο, ανάλογα με την απόδοση του υπολογιστή σας. Αφήστε τη διαδικασία εγκατάστασης να ολοκληρωθεί και ακολουθήστε τις οδηγίες που εμφανίζονται στην οθόνη.

Θα ειδοποιηθείτε μόλις ολοκληρωθεί η εγκατάσταση.

Το εικονίδιο της κονσόλας DJ Console 4-Mx εμφανίζεται στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή σας, υποδεικνύοντας ότι η κονσόλα DJ Console 4-Mx εγκαταστάθηκε και είναι έτοιμη για χρήση:



Τώρα πρέπει να εγκαταστήσετε στον υπολογιστή σας το λογισμικό μίξης VirtualDJ DJC Edition:



- Στο μενού εγκατάστασης, κάντε κλικ στο κουμπί **Install VirtualDJ DJC Edition** (Εγκατάσταση του VirtualDJ DJC Edition) και ακολουθήστε τις οδηγίες που εμφανίζονται στην οθόνη.

Γίνεται εγκατάσταση του λογισμικού στον υπολογιστή σας.

- Για να πραγματοποιήσετε εκκίνηση του λογισμικού VirtualDJ στο Mac σας, μεταβείτε στην επιλογή **Applications** (Εφαρμογές) και στη συνέχεια, επιλέξτε **VirtualDJ**.

- Πληκτρολογήστε τον σειριακό αριθμό του VirtualDJ, και στη συνέχεια, κάντε κλικ στο κουμπί **OK**. Ο σειριακός αριθμός του VirtualDJ υπάρχει σε ένα αυτοκόλλητο με έναν γραμμικό κώδικα που βρίσκεται κάτω από την κονσόλα DJ Console 4-Mx. Ο σειριακός αριθμός του VirtualDJ έχει την ακόλουθη μορφή: XXXX-XXXX-XXXXX/4-Mx.

Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τη διαμόρφωση των παραμέτρων της κονσόλας DJ Console 4-Mx, ανατρέξτε στο κεφάλαιο 5. Πίνακας ελέγχου της κονσόλας DJ Console 4-Mx.

3.2. Σύνδεση και αποσύνδεση της κονσόλας DJ Console 4-Mx

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την κονσόλα DJ Console 4-Mx σε συνδυασμό με μια άλλη κάρτα ήχου, είτε εσωτερική είτε εξωτερική, χωρίς να δημιουργούνται διενέξεις στον υπολογιστή σας.



Έχετε υπόψη ότι στα λειτουργικά συστήματα των Windows, όταν συνδέσετε την κονσόλα DJ Console 4-Mx, εκείνη γίνεται η προεπιλεγμένη κάρτα ήχου του συστήματος. Η κάρτα ήχου που είχε οριστεί προηγουμένως ως προεπιλεγμένη, θα γίνει ξανά προεπιλεγμένη όταν αποσυνδέσετε την κονσόλα DJ Console 4-Mx.

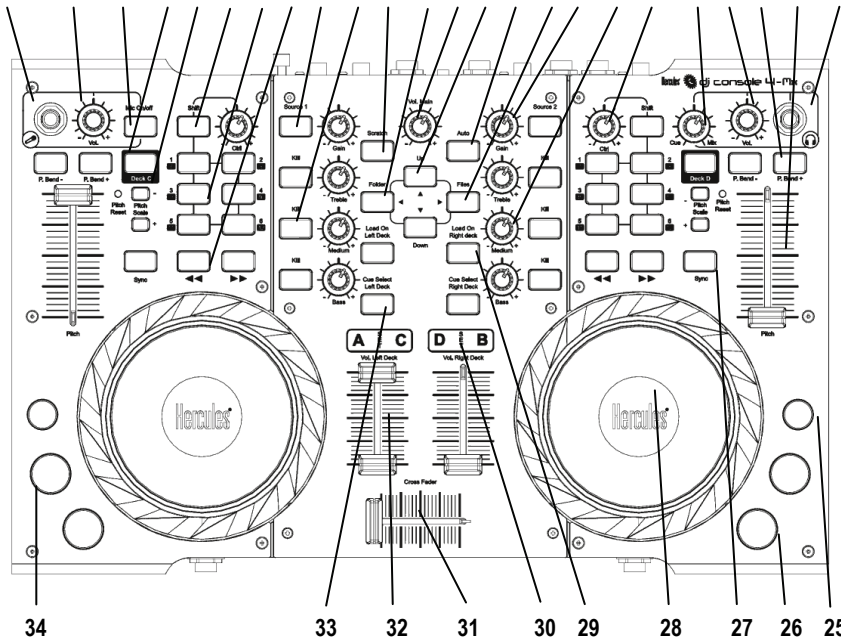
Επομένως, μετά τη σωστή εγκατάσταση, μπορείτε να συνδέετε και να αποσυνδέετε την κονσόλα DJ Console 4-Mx οποιαδήποτε στιγμή, ακόμη κι όταν ο υπολογιστής σας είναι ενεργοποιημένος, χάρη στη σύνδεση με USB εν ώρα λειτουργίας (παρόλο που αυτό δεν πρέπει να γίνεται ποτέ όταν η κονσόλα DJ Console 4-Mx παίζει ή ηχογραφεί μουσική - διαφορετικά η εφαρμογή θα τερματιστεί και θα εμφανιστεί ένα μήνυμα σφάλματος).

4. ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ

4.1. Το επάνω πάνελ

Η κονσόλα DJ Console 4-Mx διαθέτει πληθώρα χειριστηρίων που σας επιτρέπουν να χειρίζεστε το λογισμικό DJ. Μπορείτε να ελέγξετε έως και 4 ανεξάρτητα πλατό στο λογισμικό DJ. Παρακάτω θα βρείτε μια περιγραφή για την προεπιλεγμένη λειτουργία κάθε χειριστηρίου.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24



1. Είσοδος μικροφώνου (βύσμα 1/4" / 6,35 mm)
 2. Περιστροφικό κουμπί ελέγχου του επιπέδου έντασης του μικροφώνου
 3. Κουμπί ενεργοποίησης/απενεργοποίησης μικροφώνου
 4. Κουμπί **Deck Switch** (Εναλλαγή πλατό): ανάλογα με τη λειτουργία του πλατό που επιλέγετε στον πίνακα ελέγχου, πιέζοντας αυτό κουμπί θα γίνει ένα από τα εξής: i. εναλλαγή μεταξύ των πλατό A και C ή B και D (σε λειτουργία των 4 πλατό, από προεπιλογή), ii. θα αποκτήσετε πρόσβαση σε ένα δεύτερο σετ κουμπιών για το εν λόγω πλατό (σε εκτεταμένη λειτουργία των 2 πλατό), ή iii. καμία λειτουργία (σε βασική λειτουργία των 2 πλατό). Για περισσότερες πληροφορίες, ανατρέξτε στην ενότητα [5.3.1. Καρτέλα Advanced \(Σύνθετες ρυθμίσεις\)](#).
 5. Κουμπί **Pitch Scale** (Κλιμάκωση τέμπο): αυξάνουν ή μειώνουν την κλιμάκωση τέμπο στο λογισμικό DJ (για παράδειγμα, αλλάζουν το εύρος της κλιμάκωσης τέμπο από 6% σε 12% στο λογισμικό VirtualDJ)
- Συμβουλή:** για να επαναφέρετε το τέμπο, πιάστε ταυτόχρονα τα κουμπιά **Pitch Scale -** και **Pitch Scale +**: ο εικονικός μειωτής τέμπο επιστρέφει στην κεντρική θέση (ενώ το κουμπί του μειωτή δεν μετακινείται).

6. Κουμπί **Shift** (Αλλαγή): μετατρέπει τα κουμπιά 1 έως 6 του αντίστοιχου πλατό σε κουμπιά 7 έως 12, με αποτέλεσμα να έχετε στη διάθεσή σας συνολικά 12 κουμπιά ανά πλατό.
7. Κουμπιά 1-2-3-4-5-6: Εφαρμόστε βρόχους σε διαφορετικούς αριθμούς beat, όταν βρίσκεστε σε λειτουργία βρόχου. Εφαρμόστε το αντίστοιχο εφέ, όταν βρίσκεστε σε λειτουργία εφέ. Οι λειτουργίες περιλαμβάνουν: αρχή βρόχου (loop in), τέλος βρόχου (loop out), κουμπιά hot cue 1/2/3/4, εγγραφή δείγματος, αναπαραγωγή δείγματος και 4 εφέ
8. Επιστροφή και προώθηση: γρήγορη περιήγηση μέσα στο μουσικό κομμάτι
9. Πιέστε για να μετακινηθείτε μεταξύ των ηχητικών αρχείων του υπολογιστή ή μιας εξωτερικής πηγής ήχου στο αντίστοιχο πλατό
10. Κουμπιά **Kill**: πιέστε για να κόψετε/επαναφέρετε τα τρίμα, τις μεσαίες συχνότητες και τα μπάσα, αντιστοίχως
11. Κουμπί **Scratch**: απενεργοποιεί ή ενεργοποιεί τη λειτουργία scratch
12. Κουμπί **Folder** (Φάκελος): πραγματοποιεί περιήγηση στον παραπάνω κατάλογο. Επίσης, λειτουργεί ως κουμπί για το αριστερό βέλος
13. Περιστροφικό κουμπί κύριας έντασης
14. Κουμπιά **Up** (προς τα επάνω) και **Down** (προς τα κάτω): πιέστε για να περιηγηθείτε μέσα στα μενού
15. Κουμπί **Auto** (Αυτόματο): πραγματοποιεί τη λειτουργία "mix next" (μίξη επόμενου κομματιού), μιξάροντας αυτόματα το κομμάτι ώστε να παίξει στη συνέχεια
16. Κουμπί **Files** (Αρχεία): πραγματοποιεί περιήγηση στον τωρινό επιλεγμένο φάκελο. Επίσης, λειτουργεί ως κουμπί για το δεξί βέλος
17. Ορίστε την ενίσχυση για το αντίστοιχο πλατό
18. Αυξήστε ή μειώστε τα τρίμα/τις μεσαίες συχνότητες/τα μπάσα
19. Περιστρέψτε για να προσαρμόσετε το επιλεγμένο εφέ ή βρόχο
20. Περιστροφικό κουμπί **CueMix** (Ορισμός σημείου/Μίξη): ρυθμίστε τη μίξη του κομματιού που παίζει στα ακουστικά σας, δηλ. το κομμάτι που ετοιμάζετε για να παίξετε, σε σχέση με τη συνολική μίξη
21. Ρυθμίστε την ένταση στα ακουστικά σας
22. Αυξομείωση τέμπο: μείωση (-) ή αύξηση (+) της ταχύτητας του κομματιού (δηλ. τέμπο) για ακρίβεια στη μίξη
23. Μειωτής τέμπο: ρυθμίστε την ταχύτητα αναπαραγωγής του κομματιού στο αντίστοιχο πλατό
24. Είσοδος ακουστικών (βύσμα 1/4" / 6,35 mm)
25. Κουμπί διακοπής: σταματά την αναπαραγωγή του κομματιού στο αντίστοιχο πλατό
26. Αναπαραγωγή/Παύση κομματιού
27. Κουμπί **Sync** (Συγχρονισμός): συγχρονίζει το beat με το beat του κομματιού που έχει φορτωθεί εκείνη τη στιγμή στο απέναντι πλατό που ελέγχετε. Σε περίπτωση που αυτό το beat είναι εντός εύρους του τέμπο (εάν το beat αναφοράς μεταξύ των κομματιών απέχει πολύ, πρέπει να αυξήσετε την κλιμάκωση του τέμπο προτού πιέσετε το κουμπί **Sync**)
28. Τροχός πλοήγησης ανάλογος με πλατό πικάπ, με εντοπισμό αφής: στο κέντρο του τροχού πλοήγησης ανάβει μια μπλε φωτεινή ένδειξη όταν πιέζεται
29. Φορτώστε το επιλεγμένο κομμάτι στο αντίστοιχο πλατό
30. Ενδείξεις πλατό: ανάβει η κατάλληλη ένδειξη για να υποδηλώσει το πλατό που χρησιμοποιείται εκείνη τη στιγμή
31. Μειωτής πλατό για ομοιόμορφη μίξη μεταξύ των πλατό
32. Μειωτής έντασης: ελέγχει την ένταση για το αντίστοιχο πλατό
33. Κουμπί **Cue Select** (Επιλογή σημείου): ενεργοποιεί το monitoring μέσω των ακουστικών στο αντίστοιχο πλατό
34. Κουμπί **Cue** (Ορισμός σημείου): καθορίζει το σημείο ορισμού (τοποθετεί μια ένδειξη στο κομμάτι) στο αντίστοιχο πλατό



Αυτές είναι περιγραφές των προεπιλεγμένων λειτουργιών της κονσόλας DJ Console 4-Mx στο λογισμικό VirtualDJ, οι οποίες ενδέχεται να ποικίλουν ανάλογα με την εφαρμογή που χρησιμοποιείτε.



Έχετε υπόψη ότι το περιστροφικό κουμπι **Cue/Mix** (Ορισμός σημείου/Μίξη) είναι μόνο λειτουργία λογισμικού (όχι λειτουργία υλικού). Αυτό σημαίνει ότι όταν χρησιμοποιείτε το λογισμικό VirtualDJ, το περιστροφικό κουμπι λειτουργεί όπως περιγράφεται παραπάνω. Εάν δεν χρησιμοποιείτε λογισμικό για DJ, αυτό το περιστροφικό κουμπι δεν λειτουργεί – εκτός αν αντιστοιχίσετε σε αυτό μια λειτουργία "Cue to Mix" (Ορισμός σημείου για μίξη).

4.2. Το πίσω πάνελ

Η κονσόλα DJ Console 4-Mx διαθέτει στο πίσω πάνελ μια υποδοχή USB που σας επιτρέπει να τη συνδέσετε στον υπολογιστή σας. Επειδή η κονσόλα DJ Console 4-Mx τροφοδοτείται με ρεύμα από τον δίαυλο USB, δεν απαιτείται κάποια άλλη εξωτερική πηγή ρεύματος.

Μonoφωνικές
υποδοχές
εξόδου
RCA 3-4

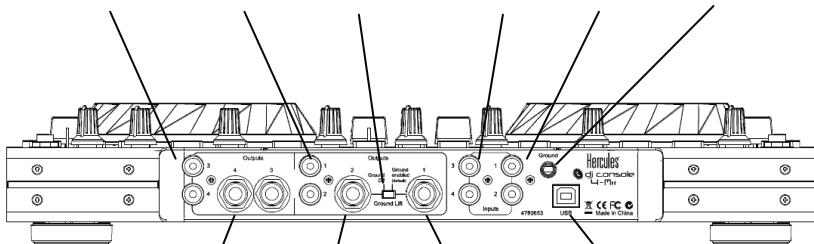
Μonoφωνικές
υποδοχές
εξόδου
RCA 1-2

Διακόπτης
Ground Lift

Μonoφωνικές
υποδοχές
εισόδου
RCA 3-4

Μonoφωνικές
υποδοχές
εισόδου
RCA 1-2

Ακροδέκτης
γείωσης
φωνής



Μonoφωνικές υποδοχές
εξόδου RCA 1/4" (6,35 mm)
3-4

Μonoφωνική υποδοχή
εξόδου 1/4" (6,35 mm) 2

Μonoφωνική υποδοχή
εξόδου 1/4" (6,35 mm) 2

Υποδοχή USB



Όταν συνδέετε ένα μικρόφωνο, μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε μόνο στα κανάλια εισόδου 1-2 (δείτε στην περιγραφή του μπροστινού πάνελ, παρακάτω). Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με την επιλογή επιπέδων εισόδου για τις εισόδους 1-2 και 3-4, ανατρέξτε στο κεφάλαιο 5.3.1. Γενικές ρυθμίσεις στον πίνακα ελέγχου.

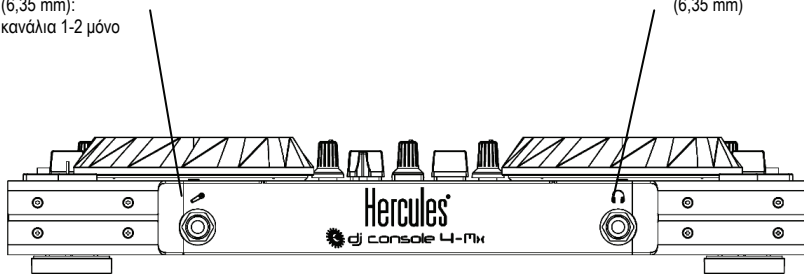


Ο διακόπτης **Ground Lift** (Μείωση θορύβου γείωσης) που διατίθεται στις μονοφωνικές υποδοχές εξόδου 1 και 2 για βύσμα 1/4" (6,35 mm), μπορεί να χρησιμεύσει στην περίπτωση που ένας βρόχος γείωσης εμποδίζει τη σύνδεση μεταξύ της κονσόλας και ενός ενισχυτή. Σε έναν χώρο με την κατάλληλη ηλεκτρική εγκατάσταση, είναι ασφαλέστερο και καλύτερο να διατηρήσετε τον διακόπτη **Ground Lift** απενεργοποιημένο (προεπιλεγμένη ρύθμιση). Ο διακόπτης **Ground Lift** δεν ενεργοποιείται στις εξόδους RCA 1-2.

4.3. Το μπροστινό πάνελ

Υποδοχή εισόδου
μικροφώνου 1/4"
(6,35 mm):
κανάλια 1-2 μόνο

Υποδοχή εξόδου
ακουστικών 1/4"
(6,35 mm)



Ακουστικά: Όταν χρησιμοποιείτε ακουστικά, αυτά ορίζονται στα κανάλια 3-4 από προεπιλογή. Ωστόσο, αντ' αυτού, μπορείτε να τα ρυθμίσετε στα κανάλια 1-2. Για περισσότερες πληροφορίες, ανατρέξτε στο κεφάλαιο 5.3.5. Καρτέλα **Advanced** (Σύνθετες ρυθμίσεις).




Πριν χρησιμοποιήσετε την κονσόλα DJ Console 4-Mx για πρώτη φορά, πρέπει να ξεκλειδώσετε τους τροχούς πλοήγησης: οι κλειδαριές των τροχών πλοήγησης βρίσκονται στο κάτω μέρος του ελεγκτή, εμποδίζοντας τους τροχούς πλοήγησης να μετακινηθούν κατά τη μεταφορά. Εάν οι κλειδαριές είναι στη θέση ON (ανοικτές), μπορείτε μεν να περιστρέψετε τους τροχούς πλοήγησης, αλλά δεν μπορείτε να τους πιέσετε προς τα κάτω, πράγμα που απενεργοποιεί τη λειτουργία εντοπισμού αφής.

5. Ο ΠΙΝΑΚΑΣ ΕΛΕΓΧΟΥ ΤΗΣ ΚΟΝΣΟΛΑΣ DJ CONSOLE 4-MX

5.1. Πρόσβαση στον πίνακα ελέγχου σε PC

Ένα εικονίδιο που αντιπροσωπεύει την κονσόλα DJ Console 4-Mx εμφανίζεται στη δεξιά πλευρά

της γραμμής εργασιών στον υπολογιστή σας, δίπλα στο ρολόι: . Για να ανοίξετε τον πίνακα ελέγχου της κονσόλας DJ Console 4-Mx, απλώς κάντε αριστερό κλικ στο εικονίδιο.

Στα Windows, αυτό το εικονίδιο ενοποιεί όλα τα προϊόντα DJ της Hercules που ενδεχομένως έχετε εγκαταστήσει στο σύστημά σας. Μπορείτε να επιλέξετε τον πίνακα ελέγχου της κονσόλας

DJ Console 4-Mx κάνοντας δεξί κλικ στο εικονίδιο και πατώντας **Select Device** (Επιλογή συσκευής).

Με δεξί κλικ στο εικονίδιο, μπορείτε επίσης να επιλέξετε να ανοίξετε τον πίνακα ελέγχου (εναλλακτική επιλογή για το αριστερό κλικ στο εικονίδιο στη γραμμή εργασιών, όπως αναφέρθηκε παραπάνω), να λάβετε πληροφορίες υλικού σχετικά με την κονσόλα DJ Console 4-Mx, να κάνετε έλεγχο για ενημερώσεις για την κονσόλα DJ Console 4-Mx ή να βγείτε από τον πίνακα ελέγχου. Έχετε υπόψη ότι για να κάνετε έλεγχο για ενημερώσεις, πρέπει να έχετε μια ενεργή σύνδεση στο Internet.

Για να κάνετε έλεγχο για ενημερώσεις για την κονσόλα DJ Console 4-Mx:


- Κάντε δεξί κλικ στο εικονίδιο της κονσόλας DJ Console 4-Mx στη γραμμή εργασιών και πατήστε **Check for updates** (Έλεγχος για ενημερώσεις).

- Εάν σας το ζητήσει το σύστημα, επιτρέψτε στον υπολογιστή την πρόσβαση στον διακομιστή FTP της Guillemot.

Εάν δεν υπάρχει διαθέσιμη κάποια νέα έκδοση, θα εμφανιστεί ένα μήνυμα που υποδεικνύει ότι έχετε ήδη εγκατεστημένη την τελευταία έκδοση. Εάν υπάρχει διαθέσιμη κάποια νέα έκδοση, θα "κατέβει" και η εγκατάσταση θα ξεκινήσει αυτόματα.

- Ακολουθήστε τις οδηγίες που εμφανίζονται στην οθόνη για να εγκαταστήσετε την ενημέρωση για την κονσόλα DJ Console 4-Mx.

5.2. Πρόσβαση στον πίνακα ελέγχου σε Mac

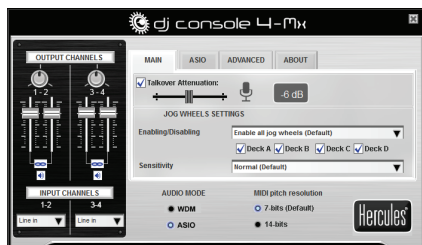
- Ανοίξτε τον πίνακα ελέγχου κάνοντας διπλό κλικ στο εικονίδιο  που βρίσκεται στην επιφάνεια εργασίας σας.

5.3. Χρήση του πίνακα ελέγχου της κονσόλας DJ Console 4-Mx

Ο πίνακας ελέγχου σας επιτρέπει να χειρίζεστε τις διάφορες ρυθμίσεις της κονσόλας DJ Console 4-Mx. Οι ακόλουθες ενότητες εξηγούν τις διάφορες λειτουργίες του πίνακα ελέγχου, καθώς και τις διαφορές που υπάρχουν μεταξύ των εκδόσεων για PC και Mac.

5.3.1. Γενικές ρυθμίσεις στον πίνακα ελέγχου

PC



Mac



- **Output Channels** (Κανάλια εξόδου): Υπάρχουν 2 σετ ρυθμιστικών στο λογισμικό (1-2, 3-4), τα οποία λειτουργούν ως χειριστήρια έντασης για τις αντίστοιχες εξόδους. Μπορείτε να τροποποιήσετε την ισορροπία (δεξιά/αριστερά) χρησιμοποιώντας το περιστροφικό κουμπί ισορροπίας που βρίσκεται στο επάνω μέρος κάθε ρυθμιστικού των καναλιών εξόδου. Μπορείτε

να κάνετε κλικ στο εικονίδιο σύνδεσης που βρίσκεται κάτω από τα ρυθμιστικά, για να απενεργοποιήσετε/ενεργοποιήσετε την ταυτόχρονη μετακίνηση των ρυθμιστικών (σε αντίθετη περίπτωση, κάθε ρυθμιστικό μετακινείται ανεξάρτητα). Μπορείτε επίσης να σιγάσετε τις εξόδους κόνοντας κλικ στο εικονίδιο της έντασης που βρίσκεται κάτω από το εικονίδιο σύνδεσης.

- **Input Channels** (Κανάλια εισόδου): Μπορείτε να επιλέξετε το κατάλληλο επίπεδο εισόδου για τα κανάλια εισόδου 1-2 και 3-4: μικρόφωνο, επίπεδο γραμμής phono (φωνή), επίπεδο γραμμής consumer (-10dBv), επίπεδο γραμμής pro (+4dBu) ή ενισχυμένο επίπεδο γραμμής (+8dBu) για τα κανάλια 1-2, καθώς και επίπεδο phono (φωνή), επίπεδο γραμμής consumer, επίπεδο γραμμής pro ή ενισχυμένο επίπεδο γραμμής για τα κανάλια 3-4 (επομένως, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μικρόφωνο μόνο στα κανάλια 1-2 και όχι στα κανάλια 3-4). Επιλέξτε το επίπεδο εισόδου που αντιστοιχεί καλύτερα στο επίπεδο εξόδου της πηγής ήχου που είναι συνδεδεμένη με τα κανάλια εισόδου 1-2 και 3-4.

Έχετε υπόψη όταν πραγματοποιείτε εγγραφή από το μικρόφωνο, χάνετε προσωρινά τη χρήση των εισόδων 1-2. Όταν χρησιμοποιείτε την επιλογή talkover (επικάλυψη) για το μικρόφωνο, η φωνή σας μιζάρεται μέσω υλικού και εξακολουθείτε να μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις εισόδους 1-2. Ωστόσο, με αυτήν τη διαμόρφωση παραμέτρων δεν μπορείτε να πραγματοποιήσετε εγγραφή από το μικρόφωνο.

- **Audio mode** (Λειτουργία ήχου) (μόνο για Windows, μη διαθέσιμη σε Mac): Σας επιτρέπει να επιλέξετε την κατάλληλη λειτουργία ήχου για τις εφαρμογές που θέλετε να χρησιμοποιήσετε:

- **WDM** είναι η τυπική λειτουργία ήχου των Windows, που επίσης ονομάζεται DirectSound και WASAPI. Επιλέξτε αυτήν τη λειτουργία όταν χρησιμοποιείτε συσκευές αναπαραγωγής πολυμέσων, όταν βλέπετε ταινίες, κ.ο.κ.

- Η λειτουργία **ASIO** θα λειτουργήσει μόνο με προγράμματα που υποστηρίζουν αυτήν τη λειτουργία του οδηγού (για περισσότερες πληροφορίες, ανατρέξτε στο κεφάλαιο [5.3.3. Καρτέλα ASIO](#)).

Το λογισμικό VirtualDJ αλλάζει σε λειτουργία ASIO αυτόματα, αλλά, εάν χρησιμοποιείτε άλλα προγράμματα, πρέπει να περάσετε στη λειτουργία ASIO μη αυτόματα πριν εκκινήσετε την εφαρμογή. Μπορείτε να κάνετε μετάβαση μεταξύ των λειτουργιών μόνο όταν έχει διακοπεί η αναπαραγωγή.

- **Select Device** (Επιλογή συσκευής) (διαθέσιμη μόνο σε Mac): Εάν έχετε περισσότερους από έναν ελεγκτές της κονσόλας DJ Console 4-Mx συνδεδεμένους στο Mac σας, από εδώ μπορείτε να κάνετε μετάβαση μεταξύ των αντίστοιχων πινάκων ελέγχου.
- **MIDI pitch resolution** (Ανάλυση τέμπο MIDI): Τα 7 bit είναι η προεπιλεγμένη τιμή. Το λογισμικό VirtualDJ αλλάζει αυτόματα σε λειτουργία 14 bit όταν εκκινείται το λογισμικό και, στη συνέχεια, επαναφέρεται σε λειτουργία 7 bit όταν πραγματοποιήσετε έξοδο από το λογισμικό.

5.3.2. Καρτέλα **Main** (Κύριες ρυθμίσεις)

- Σε αυτήν την καρτέλα, μπορείτε να απενεργοποιήσετε/ενεργοποιήσετε ή να ρυθμίσετε το επίπεδο εξασθένησης talkover, δηλαδή το επίπεδο κατά το οποίο μειώνεται η μουσική όταν ενεργοποιείτε το κουμπί **Mic On/Off** (Ενεργοποίηση/απενεργοποίηση μικροφώνου) και μιλάτε στο μικρόφωνο (-6dB από προεπιλογή).
- Σε αυτήν την καρτέλα, μπορείτε επίσης να απενεργοποιήσετε και να ενεργοποιήσετε πάλι τους τροχούς πλοήγησης, καθώς και να ρυθμίσετε την ευαισθησία τους. Από προεπιλογή, όλοι οι τροχοί πλοήγησης είναι ενεργοποιημένοι. Εάν επιλέξετε την προσαρμοσμένη λειτουργία, μόνο οι τροχοί πλοήγησης για τα Πλατό A και Πλατό B ενεργοποιούνται από προεπιλογή, παρόλο που αυτό μπορείτε να το αλλάξετε όπως επιθυμείτε.

5.3.3. Καρτέλα **ASIO** (μη διαθέσιμη σε Mac)



ASIO (Audio Stream Input/Output) είναι ένα πρωτόκολλο πολλαπλών καναλιών για την μεταφορά ήχου, που δημιούργησε η εταιρεία Steinberg. Επιτρέπει σε μια ποικιλία προγραμμάτων να επικοινωνούν με διαφορετικές κάρτες ήχου και να αναγνωρίζουν όλες τις εισόδους και εξόδους που είναι διαθέσιμες στην κάρτα ήχου, με πολύ μικρή καθυστέρηση. Η κονσόλα DJ Console 4-Mx είναι συμβατή με το πρωτόκολλο ASIO 2.0.

Όταν βρίσκεστε σε λειτουργία ASIO, μπορείτε να προσαρμόσετε τις ακόλουθες ρυθμίσεις: **Sample Rate** (Ρυθμός δείγματος), **Sample Size** (Μέγεθος δείγματος), **ASIO Buffer Size** (Μέγεθος buffer ASIO).

- Η διαμόρφωση των παραμέτρων ορίζεται σε 44100Hz (44,1kHz)/16 bit από προεπιλογή. Η καλύτερη ρύθμιση ήχου για το λογισμικό VirtualDJ είναι αυτή η προεπιλεγμένη ρύθμιση, η οποία παρέχει τον καλύτερο χρόνο απόκρισης. Για λογισμικό που ο χρόνος απόκρισης δεν είναι σημαντικός, μπορείτε να παίξετε μουσική σε λειτουργία 24 bit (44,1kHz ή 48kHz) σε περιβάλλον Windows (ASIO).
- Η πιο σημαντική ρύθμιση στη λειτουργία ASIO είναι το μέγεθος buffer. Η προεπιλεγμένη ρύθμιση είναι 480 (10 ms), η οποία αποτελεί καλό μέσο όρο για τους περισσότερους υπολογιστές. Έχετε υπόψη σας ότι όσο μικρότερο είναι το μέγεθος buffer ASIO, τόσο συντομότερος είναι ο χρόνος απόκρισης. Αν παρουσιαστούν προβλήματα ήχου (όπως παράσιτα ή τρίζιμο), αυξήστε ή μειώστε το μέγεθος buffer της λειτουργίας ASIO μέχρι να βρείτε τη σωστή ρύθμιση για τον υπολογιστή σας (δεν υπάρχουν ιδανικές ρυθμίσεις, καθώς όλες οι διαμορφώσεις παραμέτρων των υπολογιστών διαφέρουν).
- Μπορείτε να πραγματοποιήσετε αλλαγές στις ρυθμίσεις της λειτουργίας ASIO μόνο όταν δεν εκτελείται η εφαρμογή.
- Έχετε υπόψη ότι όταν αλλάζετε σε λειτουργία 24 bit, οι εισοδοί 3-4 δεν είναι διαθέσιμες.

5.3.4. Καρτέλα **Audio** (μη διαθέσιμη σε PC)



Στην καρτέλα **Audio** (διαθέσιμη μόνο σε Mac), μπορείτε να αλλάξετε το μέγεθος δείγματος από την προεπιλεγμένη τιμή (16 bit) σε 24 bit. Η καλύτερη ρύθμιση ήχου για το λογισμικό VirtualDJ είναι η προεπιλεγμένη ρύθμιση 16 bit/44,1kHz, η οποία παρέχει τον καλύτερο χρόνο απόκρισης. Για λογισμικό που ο χρόνος απόκρισης δεν είναι σημαντικός, μπορείτε να παίξετε μουσική σε λειτουργία 24 bit (44,1kHz ή 48kHz) σε περιβάλλον Mac OS (Core Audio).

5.3.5. Καρτέλα *Advanced* (Σύνθετες ρυθμίσεις)



- Αυτή η καρτέλα σας επιτρέπει να ρυθμίσετε την επιλογή **MIDI channel for controls** (Κανάλι MIDI για στοιχεία ελέγχου) (1-2, από προεπιλογή), σε περίπτωση που υπάρχει διένεξη μεταξύ της κονσόλας DJ Console 4-Mx και κάποιας άλλης συσκευής MIDI. Εάν έχετε περισσότερες από μία συσκευές Hercules εγκατεστημένες στο σύστημά σας, οι αριθμοί καναλιών MIDI αντιστοιχίζονται σε ζεύγη σύμφωνα με τη σύνδεση, δηλ. αυξητικά (1-2, 3-4 κ.ο.κ., μέχρι το 16).
- Μπορείτε να ρυθμίσετε την επιλογή **cross fader settings** (ρυθμίσεις μειωτή πλατό) σύμφωνα με τις προτιμήσεις σας (από προεπιλογή, **BeatMix Curve** (Καμπύλη BeatMix)). Οι διαφορετικές διαθέσιμες ρυθμίσεις επηρεάζουν τον τρόπο με τον οποίο λειτουργεί ο μειωτής πλατό καθώς τον μετακινείτε από τη μία πλευρά στην άλλη, σε σχέση με την κεντρική θέση: ανάλογα με τον τρόπο που θέλετε να κάνετε μίξη, ίσως θελήσετε να είναι πιο έντονη η επίδραση του μειωτή πλατό όταν τον μετακινείτε από την κεντρική θέση. Αυτό σημαίνει, για παράδειγμα, πως εάν μετακινήσετε τον μειωτή πλατό έστω και λίγο προς αριστερά (ή δεξιά), το εφέ θα είναι ανάλογο με το να τον μετακινήσετε εντελώς προς αριστερά (ή δεξιά) ή λιγότερο έντονο. Μπορείτε να πειραματιστείτε με τις διαφορετικές διαθέσιμες καμπύλες και να περνάτε εύκολα από τη μία στην άλλη, ανάλογα με το είδος της μίξης που κάνετε τη δεδομένη στιγμή.
- Τα **headphone channels** (κανάλια ακουστικών) ορίζονται από προεπιλογή στα κανάλια εξόδου 3-4. Μπορείτε επίσης να επιλέξετε σε αυτήν τη ρύθμιση τα κανάλια εξόδου 1-2, εάν προτιμάτε. Ωστόσο, στη συνέχεια, στα ακουστικά σας θα ακούγεται η μίξη και όχι η προεπισκόπηση του επόμενου κομματιού.
- Η επιλογή **Output 1-2 Hardware mix option** (Επιλογή μίξης υλικού για την έξοδο 1-2) σας επιτρέπει να επιλέξετε τον τρόπο διαχείρισης μίξης μέσω υλικού στην έξοδο 1-2: **USB streaming 1-2 (default)** [Ροή USB 1-2 (προεπιλογή)], USB streaming 1-2 συν το μικρόφωνό σας ή USB streaming 1-2 συν την είσοδο γραμμής 1-2.
- Η επιλογή **USB streaming 1-2 (default)** πρέπει να χρησιμοποιείται πάντα για τις τυπικές λειτουργίες (δηλ. με λογισμικό DJ). Η επιλογή USB streaming 1-2 συν το μικρόφωνό σας, ή USB streaming 1-2 συν την είσοδο γραμμής 1-2 στέλνει το σήμα της επιλεγμένης πηγής απευθείας στην κύρια έξοδο, με μίξη με το τυπικό σήμα ήχου. Αυτό είναι παρόμοιο με τη λειτουργία talkover, αλλά χωρίς εξασθένιση.

- **Deck mode** (Λειτουργία πιατό): Η προεπιλογή είναι "4 decks" (4 πιατό) (πιατό A/C, B/D), που σας επιτρέπει να ελέγχετε 4 ανεξάρτητα πιατό. Στη λειτουργία 4 πιατό, όλα τα χειριστήρια σε κάθε πραγματικό πιατό (κουμπιά μεταφοράς, τροχός πλοήγησης, μειωτής, περιστροφικά κουμπιά), και όλα τα χειριστήρια στον μίκτη αριστερού ή δεξιού καναλιού (μειωτής έντασης, EQ και Kill) μπορούν να στέλνουν δύο εντολές ανάλογα με την κατάσταση των εικονικών πιατό που ελέγχουν.

Μπορείτε επίσης να κάνετε την επιλογή **2-deck extended mode** (εκτεταμένη λειτουργία 2 πιατό), με την οποία το πιατό C και το πιατό D λειτουργούν ως κουμπιά αλλαγής που μετατρέπουν τα κουμπιά των πιατό σε νέα κουμπιά, αλλά δεν έχει επίδραση για την περιοχή του μίκτη, τους τροχούς πλοήγησης και τα κουμπιά αναπαραγωγής, Cue (Ορισμός σημείου) και διακοπή.

Αν θέλετε, μπορείτε επίσης να κάνετε την επιλογή **2-deck basic mode** (Βασική λειτουργία 2 πιατό), στην οποία είναι ενεργό μόνο το Πιατό A και το Πιατό B (αντιστοιχίζεται μόνο μία ενέργεια σε κάθε χειριστήριο).

5.3.6. Καρτέλα **About** (Πληροφορίες)



- Αυτή η καρτέλα παρουσιάζει όλες τις πληροφορίες σχετικά με το πακέτο, το υλικολογισμικό, τον οδηγό, την αντιστοίχιση MIDI, το API DJ και τις εκδόσεις του πίνακα ελέγχου που χρησιμοποιείτε. Ανατρέξτε σε αυτές τις πληροφορίες όταν επικοινωνείτε με την τεχνική υποστήριξη.

6. ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΕΞΟΔΟΥ

Για τη σύνδεση ηχείων, υπάρχουν διαθέσιμοι δύο τύποι υποδοχών: RCA και βύσμα 1/4" (6,35 mm). Οι υποδοχές RCA είναι μονοφωνικές έξοδοι, και κάθε μία αντιστοιχεί σε ένα κανάλι (αριστερό = λευκό, δεξί = κόκκινο). Οι υποδοχές 1/4" (6,35 mm) είναι επίσης μονοφωνικές έξοδοι.

Επιλέξτε τον τύπο υποδοχής ανάλογα με τον τύπο του εξοπλισμού που θα συνδέσετε. Κανονικά, οι έξοδοι 1-2 θα χρησιμοποιηθούν για τη ζωντανή μίξη που θα παίζετε, ενώ οι έξοδοι 3-4 για το monitoring ή για τη σύνδεση εξωτερικού μίκτη.

6.1. Σύνδεση ηχείων ή/και εξωτερικού μίκτη στην κονσόλα DJ Console 4-Mx

Με το συνοδευτικό λογισμικό VirtualDJ, μπορείτε να παίζετε τις μίξεις σας για το κοινό μέσω ενός συστήματος hi-fi που θα συνδέσετε στις εξόδους 1-2 στην κονσόλα DJ Console 4-Mx, για παράδειγμα, και να κάνετε προεπισκόπηση των επόμενων τραγουδιών στις εξόδους 3-4, χρησιμοποιώντας ακουστικά ή ηχεία για monitoring.



Η έκδοση του VirtualDJ που περιλαμβάνεται είναι προδιαμορφωμένη για αποκλειστική χρήση της ενσωματωμένης κάρτας ήχου της κονσόλας DJ Console 4-Mx. Έτσι, δεν θα είναι δυνατό να χρησιμοποιήσετε τη βασική κάρτα ήχου του υπολογιστή σας ή τα ενσωματωμένα ηχεία. **ΠΡΕΠΕΙ** να συνδεθεί ένα ζευγάρι ηχεία στην έξοδο 1-2 στο πίσω μέρος της κονσόλας DJ Console 4-Mx.

- Βεβαιωθείτε ότι ο υπολογιστής σας και ο υπόλοιπος εξοπλισμός ήχου έχουν απενεργοποιηθεί.
- Συνδέστε το βασικό σετ ηχείων στις υποδοχές RCA **Output 1-2** (η υποδοχή **1** αντιστοιχεί στο αριστερό ηχείο, η **2** στο δεξί) ή στις υποδοχές **Output 1-2** για βύσμα 1/4" (6,35 mm).
- Οι υποδοχές RCA Output 3-4 παίζουν τα ίδια κανάλια με εκείνα που παίζονται στα ακουστικά, και μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη σύνδεση ηχείων monitoring (τα οποία χρησιμοποιούνται από τους DJ σε club, για παράδειγμα, αντί για ακουστικά, όταν κάνουν μίξη σε κλειστός θαλάμους που χωρίζονται με τζάμι από το κοινό). Εναλλακτικά, αν αναβαθμίσετε το λογισμικό σας σε VirtualDJ Pro, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις υποδοχές RCA Output 3-4 για να συνδέσετε έναν εξωτερικό μίκτη, και να διαχωρίσετε την αναπαραγωγή: το Πλατό Α θα παίζει στις εξόδους Output 1-2, ενώ το Πλατό Β στις Output 3-4.

Τα ηχεία σας και/ή ο εξωτερικός μίκτης είναι τώρα έτοιμα για χρήση με την κονσόλα DJ Console 4-Mx.

6.2. Σύνδεση ακουστικών

Η κονσόλα DJ Console 4-Mx διαθέτει μία υποδοχή ακουστικών, στο μπροστινό πάνελ. Τα ακουστικά ορίζονται από προεπιλογή στα κανάλια 3-4, αλλά μπορούν επίσης να οριστούν στα κανάλια 1-2 (για περισσότερες πληροφορίες, ανατρέξτε στο κεφάλαιο [5.3.5. Καρτέλα Advanced \(Σύνθετες ρυθμίσεις\)](#)). Η κονσόλα έχει σχεδιαστεί ώστε να λειτουργεί με ακουστικά για DJ (στερεοφωνικά, σύνθετη αντίσταση από 16 έως 64 ohm).

7. ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΕΙΣΟΔΟΥ

7.1. Σύνδεση εξωτερικών πηγών ήχου

Η κονσόλα DJ Console 4-Mx σας επιτρέπει να συνδέσετε σχεδόν οποιοδήποτε είδος πηγής αναλογικού ήχου που μπορεί να θελήσετε να χρησιμοποιήσετε, συμπεριλαμβανομένων πλατό πικάπ. Αν κάνετε αναβάθμιση σε VirtualDJ Pro (δεν περιλαμβάνεται σε αυτό το πακέτο), μπορείτε ακόμη και να χρησιμοποιήσετε χρονικά κωδικοποιημένους δίσκους βινυλίου ή CD για τον έλεγχο αρχείων μουσικής που είναι αποθηκευμένα στον υπολογιστή σας, γεγονός που σας χαρίζει την απόλυτη εμπειρία και συμμετοχή στη μίξη και συνδυάζει ό,τι καλύτερο από τον χώρο του αναλογικού και του ψηφιακού ήχου. Τώρα μπορείτε να απολαύσετε μια "υβριδική" μορφή μίξης, συνδυάζοντας ηχητικά αρχεία του υπολογιστή στο ένα πλατό με μια αναλογική πηγή ήχου συνδεδεμένη στο άλλο πλατό.

Η κονσόλα DJ Console 4-Mx διαθέτει δύο στερεοφωνικές εισόδους ήχου στο πίσω πάνελ (2 ζεύγη 2 μονοφωνικών υποδοχών RCA). Ορίστε τον τύπο της πηγής ήχου στον πίνακα ελέγχου της κονσόλας DJ Console 4-Mx – μπορεί αν είναι επίπεδο γραμμής ρηοο (φωνή), επίπεδο γραμμής consumer (-10dBv), επίπεδο γραμμής pro (+4dBu) ή ενισχυμένο επίπεδο γραμμής

(+8dBu) – και απλώς συνδέστε την πηγή ήχου της επιλογής σας στην λευκή (αριστερά) και κόκκινη (δεξιά) υποδοχή RCA: Input 1-2 για το Πλατό Α και Input 3-4 για το Πλατό Β. Αυτό σας επιτρέπει να αντικαταστήσετε το ηχητικό αρχείο του υπολογιστή που παίζει στο Πλατό Α με τη μουσική που παίζει στην είσοδο 1-2, και να αντικαταστήσετε το ηχητικό αρχείο του υπολογιστή που παίζει στο Πλατό Β με τη μουσική που παίζει στην είσοδο 3-4.



Φροντίστε να ορίσετε τον τύπο της πηγής ήχου (δηλ. το σωστό επίπεδο εξόδου για τη συσκευή που συνδέετε) στον πίνακα ελέγχου πριν συνδέσετε την πηγή ήχου, και όχι μετά από τη σύνδεση της πηγής ήχου. Έτσι, θα αποφύγετε πιθανά προβλήματα με παραμορφώσεις του ήχου.

Μπορείτε ακόμη και να εφαρμόσετε ισοστάθμιση στις εξωτερικές πηγές ήχου και να ρυθμίσετε την ένταση τους, όπως ακριβώς μπορείτε με το ηχητικό αρχείο του υπολογιστή (μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα περιστροφικά κουμπιά **Gain** για να προσαρμόσετε την ένταση για κάθε πλατό). Αυτό εξασφαλίζει ομοιόμορφη μίξη και πλήρη έλεγχο του ήχου της μίξης σας.

Μπορείτε να επιλέξετε το επίπεδο εισόδου για κάθε πλατό στον πίνακα ελέγχου της κονσόλας DJ Console 4-Mx (επίπεδο γραμμής phono (φωνή), επίπεδο γραμμής consumer, επίπεδο γραμμής pro ή ενισχυμένο επίπεδο γραμμής), ανάλογα με το επίπεδο εξόδου της συσκευής που συνδέετε. Για περισσότερες πληροφορίες, ανατρέξτε στο κεφάλαιο 5.3.1. Γενικές ρυθμίσεις στον πίνακα ελέγχου.



Φροντίστε να επιλέξετε το σωστό επίπεδο εισόδου για τη συσκευή που συνδέετε. Διαφορετικά, υπάρχει κίνδυνος να προκαλέσετε βλάβη στον εξοπλισμό σας.

Αν χρησιμοποιείτε πικάπ με καλώδιο γείωσης:

- Στον πίνακα ελέγχου της κονσόλας DJ Console 4-Mx, επιλέξτε το επίπεδο εισόδου **Phono** (φωνή) για το συγκεκριμένο πλατό.
- Συνδέστε το καλώδιο γείωσης από το πικάπ σας στον ακροδέκτη γείωσης που βρίσκεται στο πίσω πάνελ της κονσόλας DJ Console 4-Mx. Η γείωση βοηθάει στην εξάλειψη παρεμβολών που θα μπορούσαν να προκύψουν στα πικάπ, χαρίζοντάς σας πεντακάθαρο ήχο. Μπορείτε να συνδέσετε 2 καλώδια γείωσης από 2 πικάπ στον ακροδέκτη γείωσης της κονσόλας DJ Console 4-Mx.

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα δύο κουμπιά **Source** (Πηγή) της κονσόλας DJ Console 4-Mx (**Source 1** για το Πλατό Α, **Source 2** για το Πλατό Β) για να ελέγχετε την είσοδο ήχου για το αντίστοιχο πλατό. Από προεπιλογή, η είσοδος ορίζεται στα ηχητικά αρχεία του υπολογιστή: απλώς πατήστε το κουμπί **Source** για να περάσετε στην εξωτερική πηγή ήχου. Πατήστε ξανά το κουμπί για να απενεργοποιήσετε την εξωτερική πηγή και να επιστρέψετε στον ήχο του υπολογιστή (ανατρέξτε στο κεφάλαιο 8.7. Κουμπιά Source (Πηγή)).

7.2. Σύνδεση μικροφώνων

Η κονσόλα DJ Console 4-Mx διαθέτει μία μονοφωνική υποδοχή για βύσμα 1/4" (6,35 mm), τόσο στο μπροστινό όσο και στο επάνω πάνελ. Συνιστάται να χρησιμοποιήσετε ένα μικρόφωνο φωνής, με σύνθετη αντίσταση από 1 έως 64 ohm. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το μικρόφωνο για να μιλάτε πάνω από τη μουσική και να επικοινωνείτε με το κοινό σας (π.χ. μίξη της εισόδου του μικροφώνου με τις εξόδους ήχου 1-2), ή για να αντικαταστήσετε τη μουσική στο πλατό Α με τη φωνή σας.



Έχετε υπόψη ότι δεν υποστηρίζονται στην κονσόλα DJ Console 4-Mx μικρόφωνα που απαιτούν τροφοδοσία **phantom power**.

Πατήστε το κουμπί **Mic On/Off** (Ενεργοποίηση/απενεργοποίηση μικροφώνου) στην κονσόλα DJ Console 4-Mx για εναλλαγή της λειτουργίας του μικροφώνου. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το περιστρεφόμενο κουμπί έντασης για να ρυθμίσετε την ένταση εισόδου για το μικρόφωνό σας.

Η κονσόλα DJ Console 4-Mx διαθέτει μια λειτουργία talkover (επικάλυψη) για την είσοδο του μικροφώνου, η οποία μειώνει αυτόματα το επίπεδο της μουσικής που παίζει για να μπορείτε να ακούγεστε όταν μιλάτε. Το επίπεδο της μουσικής επανέρχεται όταν απενεργοποιηθεί η είσοδος μικροφώνου.

Ανατρέξτε στο κεφάλαιο [5.3.2. Καρτέλα Main \(Κύριες ρυθμίσεις\)](#) για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με την προσαρμογή της εξασθένισης talkover και με τη χρήση του μικροφώνου σας.

8. ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΗΣ ΚΟΝΣΟΛΑΣ DJ CONSOLE 4-MX

8.1. Τροχοί πλοήγησης

Οι τροχοί πλοήγησης της κονσόλας DJ Console 4-Mx λειτουργούν με τρόπο που θυμίζει πλατό πικάπ: Περιστρέφοντας έναν τροχό πλοήγησης μπορείτε να κάνετε scratch ή να μετακινηθείτε προς τα εμπρός ή πίσω μέσα σε μουσικά κομμάτια, ώστε να επιλέξετε το συγκεκριμένο σημείο στο οποίο θα αρχίσει η αναπαραγωγή για το κοινό σας.

Οι τροχοί πλοήγησης έχουν μεγάλο μέγεθος (διάμετρος 12 cm – όσο ένας δίσκος CD) και είναι ευαίσθητοι στην αφή: Ανιχνεύουν την πίεση του χεριού σας επάνω τους, επιτρέποντάς σας να κάνετε scratch, με τον ίδιο τρόπο όπως μπορείτε να σταματήσετε την αναπαραγωγή ενός δίσκου βινυλίου. Στο κέντρο του τροχού πλοήγησης ανάβει μια μπλε φωτεινή ένδειξη που υποδηλώνει τον εντοπισμό αφής. Επίσης, οι τροχοί πλοήγησης είναι πολύ ακριβείς: η περιστροφή τους εντοπίζεται με ακρίβεια 256 βημάτων ανά περιστροφή.

Οι τροχοί πλοήγησης έχουν διπλή λειτουργία: απλώς περιστρέψτε τους (ακουμπώντας το πλάι των τροχών, ή χωρίς να βάζετε πολύ δύναμη στο επάνω μέρος τους) για να χρησιμοποιήσετε τη λειτουργία αναζήτησης, ή πιέστε απαλά το επάνω μέρος τους προς τα κάτω για να κάνετε scratch.

Στον πίνακα ελέγχου, μπορείτε να προσαρμόσετε τον αριθμό των βημάτων που κάνουν οι τροχοί ανά περιστροφή (αυτό δεν συνδέεται με την ευαισθησία της αφής στο επάνω μέρος των τροχών): Μπορείτε είτε να κρατήσετε την προεπιλεγμένη τιμή, ή να την διαιρέσετε με το 2, το 4 ή το 8. Μπορείτε, επίσης, να απενεργοποιήσετε τους τροχούς πλοήγησης, μέσω του πίνακα ελέγχου. Για περισσότερες πληροφορίες, δείτε στο κεφάλαιο [5.3.2. Καρτέλα Main \(Κύριες ρυθμίσεις\)](#).

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το κουμπί **Scratch** για να αλλάξετε τη λειτουργία των τροχών πλοήγησης (η λειτουργία scratch είναι ενεργοποιημένη από προεπιλογή): πατήστε το κουμπί για να μεταβείτε στη λειτουργία αναζήτησης, που σας επιτρέπει να μετακινήστε προς τα εμπρός ή πίσω μέσα σε ένα μουσικό κομμάτι. Πατήστε ξανά το κουμπί για να επιστρέψετε στην προεπιλεγμένη λειτουργία scratch.

Οι τροχοί πλοήγησης μπορούν, επίσης, να χρησιμοποιηθούν για αναζήτηση σε λίστες μουσικής. Όταν κάνετε αναζήτηση σε έναν κατάλογο που περιέχει μεγάλο αριθμό μουσικών αρχείων, απλώς περιστρέψτε τον τροχό πλοήγησης ενώ κρατάτε πατημένο το κουμπί Επάνω ή Κάτω στην κονσόλα, για να μετακινηθείτε πιο γρήγορα στη λίστα.

8.2. Μειωτές

Μειωτής πλατό (Cross fader)

Η κονσόλα DJ Console 4-Mx παίζει ένα στερεοφωνικό μουσικό κομμάτι ανά πλατό (δύο στερεοφωνικά μουσικά κομμάτια ταυτόχρονα). Ο μειωτής πλατό χρησιμεύει για τη μετάβαση μεταξύ του αριστερού και του δεξιού πλατό, επιτρέποντας στον DJ να ρυθμίζει τη μίξη μεταξύ 2 ή 4 κομματιών.

Όταν ο μειωτής πλατό είναι τελείως προς τα αριστερά, σημαίνει ότι η μίξη (η μουσική η οποία φτάνει στο κοινό) προέρχεται 100% από τα αριστερά πλατό: Αυτό είναι απαραίτητο, καθώς κάνετε μίξη με 4 πλατό. Όταν ο μειωτής πλατό είναι στο κέντρο, σημαίνει ότι η μουσική προέρχεται κατά 50% από το αριστερό πλατό και κατά 50% από το δεξί, κ.ο.κ.

Μειωτές έντασης

Ο μειωτής έντασης του αριστερού πλατό ελέγχει την ένταση της μουσικής που παίζει στο Πλατό Α ή C, ενώ ο μειωτής έντασης του δεξιού πλατό ελέγχει την ένταση της μουσικής που παίζει στο Πλατό Β ή D.

Αλλάζοντας την ένταση στα διαφορετικά πλατό, μπορείτε να ρυθμίσετε τις μεταβάσεις μεταξύ των 4 πλατό.

Αν η ένταση σε ένα από τα πλατό δεν είναι αρκετή όταν το αντίστοιχο ρυθμιστικό έντασης είναι στη μέγιστη θέση, απλώς ρυθμίστε το περιστροφικό κουμπί **Gain** (Ενίσχυση) εκείνου του πλατό για να αυξήσετε τη μέγιστη ένταση του πλατό.

8.3. Κουμπιά Αναπαραγωγής/παύσης και Cue (Ορισμός σημείου)

Αυτά τα κουμπιά είναι διαθέσιμα για τα 2 ή 4 πλατό στα αριστερά της κεντρικής περιοχής του μίκτη της κονσόλας DJ Console 4-Mx.

- **Αναπαραγωγή/Παύση:** αρχίζει την αναπαραγωγή της μουσικής, ή κάνει παύση στο τρέχον σημείο μέσα στο κομμάτι.
- **Cue:** τοποθετεί στο τρέχον σημείο μέσα στο κομμάτι μια ένδειξη για το πού πρέπει να αρχίσει η αναπαραγωγή της μουσικής.

8.4. Κουμπιά διακοπής

Το κουμπί διακοπής σταματάει την αναπαραγωγή του κομματιού στο αντίστοιχο πλατό.

8.5. Κουμπιά επιστροφής και προώθησης

Αυτά τα κουμπιά βρίσκονται ακριβώς πάνω από τον τροχό πλοήγησης σε κάθε πλατό και σας επιτρέπουν να μετακινήσετε γρήγορα μέσα σε μουσικά κομμάτια: Πατήστε το αντίστοιχο κουμπί για να επιστρέψετε προς τα πίσω ή να προωθηθείτε προς τα εμπρός μέσα σε ένα κομμάτι (αυτός είναι ένας εύκολος τρόπος για να φτάσετε γρήγορα στο ακριβές σημείο που αναζητάτε μέσα σε ένα τραγούδι).

8.6. Ρυθμίσεις τέμπο

- **2 ή 4 μειωτές τέμπο:** μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τους μειωτές τέμπο για να προσαρμόσετε την ταχύτητα αναπαραγωγής ενός κομματιού, αυξάνοντας ή μειώνοντας τον ρυθμό BPM (Beat ανά λεπτό), για να διευκολύνετε το χορό ορίζοντας τα νέα μουσικά κομμάτια στο ίδιο BPM με

το προηγούμενο κομμάτι, ώστε όσοι χορεύουν να μην χρειάζεται να αλλάξουν τον ρυθμό τους κατά τη μετάβαση από το ένα κομμάτι στο άλλο. Οι μειωτές τέμπο είναι πιο ακριβείς από ό,τι σε οποιονδήποτε άλλο ελεγκτή DJ της Hercules, διαθέτοντας ακρίβεια 14 bit (έναντι ακρίβειας 7 bit σε άλλους ελεγκτές DJ της Hercules), διαδρομή τέμπο 60 mm και δύο κουμπιά ελέγχου της κλιμάκωσης του τέμπο του λογισμικού (επιτρεπτόντάς σας, για παράδειγμα, να αλλάζετε την κλιμάκωση του τέμπο από 6% σε 12% στο VirtualDJ).

- **Pitch Bend** (αυξομείωση τέμπο) (- και +): Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτά τα κουμπιά για να αυξήσετε ή να μειώσετε προσωρινά την ταχύτητα αναπαραγωγής ενός κομματιού. Οι προσαρμογές που γίνονται με τον τρόπο αυτό είναι "ελαστικές", με την έννοια ότι είναι προσωρινές και παύουν να ισχύουν όταν αφήσετε το κουμπί.
- **Sync** (Συγχρονισμός): πατώντας αυτό το κουμπί, γίνεται συγχρονισμός της ταχύτητας (BPM) της μουσικής που παίζεται στο αντίστοιχο πλατό ώστε να ταιριάζει με τον ρυθμό BPM της μουσικής στο άλλο πλατό.

Γενικά, με την προσαρμογή του τέμπο αλλάζει η ταχύτητα και ο τόνος της μουσικής: γρηγορότερα σημαίνει υψηλότερο τόνο, ενώ αργότερα σημαίνει χαμηλότερο τόνο.

8.7. Κουμπιά Source (Πηγή)



Πριν ενεργοποιήσετε τα κουμπιά **Source**, βεβαιωθείτε ότι στο πεδίο **Inputs** (Είσοδοι) έχει γίνει η επιλογή **Line-Ins** (Γραμμές εισόδου) στον πίνακα **Sound setup** (Ρύθμιση ήχου) του VirtualDJ. Αν έχει γίνει η επιλογή **None** (Χωρίς), τα κουμπιά Source είναι απενεργοποιημένα.

Πατήστε τα κουμπιά **Source 1** ή **Source 2** για να αντικαταστήσετε το μουσικό κομμάτι του υπολογιστή στο Πλατό Α ή στο Πλατό Β, αντίστοιχα, με την πηγή ήχου που έχει συνδεθεί στην αντίστοιχη είσοδο. Πατήστε ξανά το κουμπί για να απενεργοποιήσετε τη διέλευση της εξωτερικής πηγής ήχου και να επιστρέψετε στο μουσικό κομμάτι του υπολογιστή.



Φροντίστε να έχετε επιλέξει το κατάλληλο επίπεδο εισόδου (Phono (φωνή), Line (επίπεδο γραμμής), Pro Line (επίπεδο γραμμής pro), Boost (ενίσχυση)) στον πίνακα ελέγχου του DJ Console 4-Mx για τη συσκευή που έχετε συνδέσει. Διαφορετικά, υπάρχει κίνδυνος να προκαλέσετε βλάβη στον εξοπλισμό σας (για περισσότερες πληροφορίες, ανατρέξτε στο κεφάλαιο 5.3.1. Γενικές ρυθμίσεις στον πίνακα ελέγχου). Έπειτα, πρέπει να προσαρμόσετε την ενίσχυση χρησιμοποιώντας το αντίστοιχο περιστροφικό κουμπί **Gain** για εκείνο το πλατό στην κονσόλα DJ Console 4-Mx.

8.8. Κουμπί Shift (Αλλαγή) (για βρόχο/ορισμό σημείου/δειγματοληψία/εφέ) και κουμπιά 1-6

Χάρη στο κουμπί Shift (Αλλαγή), το οποίο μετατρέπει τα κουμπιά 1 έως 6 κάθε πλατό σε κουμπιά 7 έως 12, η κονσόλα DJ Console 4-Mx παρέχει συνολικά 12 κουμπιά ανά πλατό για λειτουργίες εφέ, βρόχου και Cue (ορισμό σημείου). Στις λειτουργίες περιλαμβάνονται οι εξής: αρχή βρόχου (loop in), τέλος βρόχου (loop out), κουμπιά hot cue 1/2/3/4, εγγραφή δείγματος, αναπαραγωγή δείγματος και 4 εφέ.

8.9. Κουμπιά Load on Left Deck (Φόρτωση στο αριστερό πλατό) / Load on Right Deck (Φόρτωση στο δεξί πλατό)

Χρησιμοποιήστε αυτά τα κουμπιά για να φορτώσετε στο αντίστοιχο πλατό το μουσικό κομμάτι που έχετε επισημάνει στο λογισμικό VirtualDJ.

8.10. Κουμπιά Cue Select Left Deck (Επιλογή σημείου στο αριστερό πλατό) / Cue Select Right Deck (Επιλογή σημείου στο δεξί πλατό)

Χρησιμοποιήστε αυτά τα κουμπιά για να επιλέξετε σε ποιο πλατό θα κάνετε monitoring στα ακουστικά σας, όταν το περιστροφικό κουμπί **Cue/Mix** (Ορισμός σημείου/Μίξη) είναι στη θέση **Cue**: μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε για να επιλέξετε μεταξύ των 4 διαθέσιμων πλατό.

8.11. Κουμπιά περιήγησης: επάνω και κάτω

Χρησιμοποιήστε τα κουμπιά επάνω και κάτω για να περιηγηθείτε στους φακέλους και τις βιβλιοθήκες με τη μουσική σας: μετακινηθείτε στο προηγούμενο (Επάνω) ή επόμενο (Κάτω) αρχείο/κατάλογο μουσικής. Μπορείτε να μετακινηθείτε πιο γρήγορα μέσα στις λίστες μουσικής πατώντας το κουμπί Επάνω ή Κάτω και **περιστρέφοντας τον δεξι τροχό πλοήγησης** ταυτόχρονα.

8.12. Περιστροφικό κουμπί Cue/Mix (Ορισμός σημείου/Μίξη)

Χρησιμοποιήστε το περιστροφικό κουμπί **Cue/Mix** για να προσαρμόσετε το επίπεδο του κομματιού που ετοιμάζεται να παίξει, σε σχέση με τη συνολική μίξη στα ακουστικά σας ή στα ηχεία monitoring. Η πλευρά **Cue** του κουμπιού αντιπροσωπεύει το επιλεγμένο πλατό, ενώ η πλευρά **Mix** αντιπροσωπεύει τη μίξη που ακούει το κοινό σας.

8.13. Περιστροφικά κουμπιά ισοστάθμισης

Χρησιμοποιήστε τα περιστροφικά κουμπιά ισοστάθμισης (**Bass** (Μπάσα), **Medium** (Μεσαίες συχνότητες) και **Treble** (Πρίμα)) για κάθε πλατό, για να προσθέσετε χρώμα στη μουσική σας κάνοντας προσαρμογές. Για παράδειγμα:

- Διευκολύνετε το χορό βελτιώνοντας τα μπάσα (τα μπάσα είναι που δίνουν τον ρυθμό για το χορό).
 - Κάντε ρεμίζ τραγουδιών ενισχύοντας τις μεσαίες συχνότητες (οι μεσαίες συχνότητες περιέχουν τη φωνή του τραγουδιστή) σε ένα πλατό και κάνοντας μίξη με ένα άλλο κομμάτι στο άλλο πλατό, στο οποίο έχετε μειώσει τις μεσαίες συχνότητες.
- Μπορείτε, επίσης, να επέμβετε στα μπάσα για να δημιουργήσετε μεταβάσεις μεταξύ δύο κομματιών:
- Συγχρονίστε τα 4 πλατό.
 - Αποκόψτε τις μεσαίες συχνότητες και τα πρίμα στα δύο πλατό, κρατώντας μόνο το beat των μπάσων.
 - Μετακινήστε τον μειωτή πλατό από το πρώτο πλατό στο δεύτερο, ενώ επαναφέρετε τις μεσαίες συχνότητες και τα πρίμα.

9. ΒΑΣΙΚΑ ΣΗΜΕΙΑ ΓΙΑ ΤΟΥΣ DJ

Για αναλυτικές πληροφορίες σχετικά με τη χρήση του συνοδευτικού λογισμικού μίξης VirtualDJ, ανατρέξτε στο εγχειρίδιο χρήσης του VirtualDJ, που περιλαμβάνεται στο CD-ROM εγκατάστασης της κονσόλας DJ Console 4-Mx ή μπορείτε να λάβετε από τον ιστότοπο τεχνικής υποστήριξης της Hercules (<http://ts.hercules.com>).

Πρώτα απ' όλα, πρέπει να βεβαιωθείτε ότι τα αρχεία ήχου που περιλαμβάνονται στη μουσική σας βιβλιοθήκη έχουν αναλυθεί στο λογισμικό VirtualDJ, το οποίο θα προσδιορίσει τις τιμές του ρυθμού BPM (beat ανά λεπτό) των κομματιών σας. Εφόσον η μίξη μουσικών κομματιών περιλαμβάνει τον συγχρονισμό των beat τους όταν δύο τραγουδία επικαλύπτονται μεταξύ τους, θα πρέπει να επιλέξετε κομμάτια με παρόμοιες τιμές BPM για να βεβαιωθείτε ότι οι μεταβάσεις θα είναι ομαλές. Εναλλακτικά, μπορείτε να μιζάρετε ένα κομμάτι με ένα άλλο με μισή ή διπλάσια τιμή BPM (π.χ. 60 BPM και 120 BPM), πράγμα που μπορεί επίσης να έχει ως αποτέλεσμα μια αρκετά ομαλή μετάβαση.

Έχετε υπόψη σας ότι για να ολοκληρωθεί η ανάλυση των αρχείων ώστε να προσδιοριστούν οι τιμές BPM στο λογισμικό VirtualDJ μπορεί να χρειαστεί αρκετός χρόνος, ειδικά αν αναλυθούν μεγάλο αριθμό τραγουδιών, και πρέπει να γίνει αρκετά νωρίτερα από το πάρτι. Επίσης, αυτή η διαδικασία απαιτεί μεγάλο μέρος των πόρων του υπολογιστή σας όσο εκτελείται. Επομένως, συνιστάται να προβλέψετε κάποιο αδρανές χρονικό διάστημα για να γίνει η ανάλυση όλων των περιεχομένων της μουσικής σας βιβλιοθήκης, π.χ. μια ολόκληρη νύχτα.

Το λογισμικό VirtualDJ σας επιτρέπει να δημιουργείτε "εικονικούς φακέλους": για να δημιουργήσετε έναν εικονικό φάκελο, κάντε κλικ στο κόκκινο εικονίδιο "εικονικού φακέλου" στο λογισμικό και δώστε έναν τίτλο για τον φάκελο. Ένας εικονικός φάκελος περιλαμβάνει μια συλλογή συντομεύσεων για κομμάτια, επιτρέποντάς σας την γρήγορη πρόσβαση σε μια ομάδα κομματιών που έχετε επιλέξει, σαν μια λίστα αναπαραγωγής: σύροντας ένα μουσικό κομμάτι επάνω σε έναν εικονικό φάκελο, δεν γίνεται μετακίνηση του ίδιου του αρχείου σε εκείνο τον φάκελο, αλλά δημιουργείται απλώς μια συντόμευση που αντιστοιχεί στη θέση όπου είναι αποθηκευμένο το κομμάτι. Αυτός είναι ένας εύχρηστος τρόπος για να οργανώσετε ομάδες τραγουδιών, καθώς επίσης και για να ελέγξετε ότι οι ομάδες των κομματιών στους εικονικούς φακέλους σας έχουν παρόμοιες τιμές BPM μεταξύ τους. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την εξερεύνηση αρχείων στο λογισμικό VirtualDJ για να περιηγηθείτε στο κομμάτια σας ή να χρησιμοποιήσετε τη δυνατότητα αναζήτησης για να βρείτε συγκεκριμένα κομμάτια. Έπειτα, μπορείτε να τα οργανώσετε στους διαφορετικούς εικονικούς φακέλους σας κάνοντας μεταφορά και απόθεση με το ποντίκι.

Κατά την αναπαραγωγή ενός κομματιού στο αριστερό πλατό για το κοινό, ο DJ πατάει το κουμπί **Cue Select Right Deck** (Επιλογή σημείου στο δεξί πλατό) στην κονσόλα DJ Console 4-Mx και χρησιμοποιεί ακουστικά για να ακούσει και να ρυθμίσει το επόμενο κομμάτι που θα παίξει. Ο DJ μπορεί να κάνει προσαρμογές στο τέμπο του κομματιού (χρησιμοποιώντας τους μειωτές τέμπο και τα κουμπιά **Pitch Bend** (αυξομείωση τέμπο)), καθώς και να βεβαιωθεί ότι το beat του είναι ανάλογο με αυτό του κομματιού που παίζει ήδη στο αριστερό πλατό. Καθώς το κομμάτι στο αριστερό πλατό φτάνει στο τέλος του, ο DJ αρχίζει να μετακινεί τον μειωτή πλατό προς το δεξί πλατό (και μπορεί να χρησιμοποιήσει και τους μειωτές έντασης κάθε πλατό για βοήθεια με τη μετάβαση), ώστε το κοινό να αρχίσει σταδιακά να ακούει στη μίξη περισσότερο το κομμάτι που παίζει στο δεξί πλατό. Ο DJ μπορεί αν προσαρμόσει τα χειριστήρια EQ σε κάθε πλατό για

να κάνει πιο ομοιόμορφα την ανάμιξη των κομματιών μεταξύ τους: για παράδειγμα, μειώνοντας τις μεσαίες και υψηλές συχνότητες σε ένα πλατό, ώστε να ακούγονται κυρίως τα μπάσα (που περιέχουν το beat του τραγουδιού) καθώς γίνεται η μετάβαση από το ένα τραγούδι στο άλλο.

Ενώ παίζουν τα τραγούδια, ο DJ μπορεί επίσης να χρησιμοποιήσει τις δυνατότητες εφέ και βρόχου της κονσόλας DJ Console 4-Mx για να δώσει έμφαση σε διαφορετικά τμήματα των τραγουδιών ή της μίξης τους, για να ενθουσιάσει τον κόσμο ώστε να συνεχίσει τον χορό: οι δημιουργικές δυνατότητες για μίξεις είναι ατελείωτες - με λίγη εξάσκηση, πολύ γρήγορα θα μιζάρετε σαν επαγγελματίας!

10. ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗ ΣΤΗ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ MIDI

Η κονσόλα DJ Console 4-Mx μπορεί να λειτουργήσει ως ελεγκτής MIDI: τα κουμπιά, τα περιστροφικά κουμπιά, οι μειωτές και οι τροχοί πλοήγησης μπορούν να στέλνουν σήματα MIDI τα οποία θα ερμηνεύονται από λογισμικό που υποστηρίζει MIDI. Στο λογισμικό που δέχεται εντολές MIDI, πρέπει να επιλέξετε την κονσόλα DJ Console 4-Mx ως τον ελεγκτή MIDI.

Πολλές εφαρμογές λογισμικού μουσικής που ενσωματώνουν τη δυνατότητα ελεγκτή MIDI, περιλαμβάνουν μια "λειτουργία εκμάθησης": απλώς κάντε κλικ σε ένα κουμπί, γυρίστε ένα περιστρεφόμενο κουμπί ή έναν τροχό πλοήγησης ή μετακινήστε έναν μειωτή στην κονσόλα DJ Console 4-Mx για να συνδέσετε εκείνο το χειριστήριο με ένα στοιχείο ελέγχου στο λογισμικό. Ορισμένες δημοφιλείς εφαρμογές που περιλαμβάνουν λειτουργία εκμάθησης MIDI είναι οι εξής: Traktor της Native Instruments, Ableton Live, Mixvibes και Deckadance της Image Line.



Για τη λίστα των στοιχείων ελέγχου MIDI, ανατρέξτε στο Παράρτημα στο τέλος αυτού του εγχειριδίου.

11. ΣΥΧΝΕΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ & ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

1. Μπορώ να χρησιμοποιήσω την κονσόλα DJ Console 4-Mx με διαφορετικό λογισμικό DJ, εκτός εκείνου που περιλαμβάνεται στο πακέτο;

Ναι: εφόσον η κονσόλα DJ Console 4-Mx λειτουργεί ως ελεγκτής MIDI και έχει τη δυνατότητα να στέλνει εντολές MIDI, μπορεί να χρησιμοποιηθεί με οποιοδήποτε λογισμικό που δέχεται εντολές MIDI. Ανατρέξτε στο κεφάλαιο [10. Διαμόρφωση στη λειτουργία MIDI](#).

2. Μπορώ να χρησιμοποιήσω την κονσόλα DJ Console 4-Mx χωρίς υπολογιστή;

Όχι, η κονσόλα DJ Console 4-Mx δεν μπορεί να λειτουργήσει καθόλου χωρίς να είναι συνδεδεμένη σε έναν υπολογιστή.

3. Μπορώ να μιζάρω απευθείας από CD ήχου στο λογισμικό μίξης για DJ;

Ναι, μπορείτε να μιζάρετε CD ήχου απευθείας από τη μονάδα δίσκου CD/DVD-ROM στο VirtualDJ. Απλώς φορτώστε το κομμάτι CD-Audio στη λίστα αναπαραγωγής σε ένα πλατό της κονσόλας DJ Console 4-Mx, σαν να ήταν αρχείο ήχου. Μπορείτε να μιζάρετε αμέσως.

4. Θα λειτουργεί η κονσόλα DJ Console 4-Mx όταν συνδεθεί σε διανομέα (hub) USB;

Ναι, αρκεί να είναι συνδεδεμένο το τροφοδοτικό του διανομέα USB.

5. Μπορώ να αποθηκεύσω σε αρχείο ήχου τις μίξεις που δημιουργώ με την κονσόλα DJ Console 4-Mx;

Ναι, μπορείτε να αποθηκεύετε τις μίξεις σας κάνοντας κλικ στο κουμπί REC (Εγγραφή) στο VirtualDJ.

6. Έχει η κονσόλα DJ Console 4-Mx τη δυνατότητα ελέγχου τεσσάρων πλατό στο Traktor Pro;

Ναι, χρειάζεται μόνο να κάνετε εισαγωγή ενός αρχείου TSI που υποστηρίζει χειριστήριο 4 πλατό στο Traktor Pro.

Αν έχετε εξοικειωθεί με το Traktor, μπορείτε να ορίσετε το δικό σας αρχείο TSI. Διαφορετικά, μπορείτε να λάβετε ένα τέτοιο αρχείο από τον ιστότοπο τεχνικής υποστήριξης της Hercules (<http://ts.hercules.com>), στην ενότητα "Downloads" (Υλικό για λήψη):

Product genre (είδος προϊόντος): **DJ/Music > Product family** (Οικογένεια προϊόντων):

Controller with audio (Ελεγκτής με ήχο) > **Product name** (Όνομα προϊόντος): **DJ Console 4-Mx > Σύνδεσμος: Software** (Λογισμικό).

12. ΤΕΧΝΙΚΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ

Αν αντιμετωπίσετε κάποιο πρόβλημα με το προϊόν σας, μεταβείτε στον ιστότοπο <http://ts.hercules.com> και επιλέξτε τη γλώσσα σας. Από εκεί μπορείτε να δείτε διάφορες χρήσιμες πληροφορίες (Συχνές ερωτήσεις, τις τελευταίες εκδόσεις οδηγιών και λογισμικού) που ενδέχεται να σας βοηθήσουν να λύσετε το πρόβλημα που αντιμετωπίζετε. Αν το πρόβλημα παραμείνει, μπορείτε να επικοινωνήσετε με την υπηρεσία τεχνικής υποστήριξης ("Technical Support") των προϊόντων της Hercules:

Με email:

Για να επωφεληθείτε από τη δυνατότητα τεχνικής υποστήριξης μέσω email, πρέπει πρώτα να εγγραφείτε online. Οι πληροφορίες που παρέχετε θα βοηθήσουν τους αντιπροσώπους να επιλύσουν το πρόβλημά σας γρηγορότερα.

Κάντε κλικ στην επιλογή **Registration** (Εγγραφή) στα αριστερά της σελίδας της τεχνικής υποστήριξης και ακολουθήστε τις οδηγίες που εμφανίζονται στην οθόνη.

Αν έχετε ήδη εγγραφεί, συμπληρώστε τα πεδία **Username** (Όνομα χρήστη) και **Password** (Κωδικός πρόσβαση) και στη συνέχεια, κάντε κλικ στην επιλογή **Login** (Σύνδεση).

12.1. Πληροφορίες εγγύησης

Παγκοσμίως, η Guillemot Corporation S.A. ("Guillemot") εγγυάται στον καταναλωτή ότι το προϊόν της Hercules δεν παρουσιάζει ελάττωμα στο υλικό ούτε κατασκευαστικές ατέλειες για το χρονικό διάστημα των δύο (2) ετών από την αρχική ημερομηνία αγοράς. Σε περίπτωση που το προϊόν σας φαίνεται να είναι ελαττωματικό κατά την περίοδο της εγγύησης, επικοινωνήστε αμέσως με την Τεχνική υποστήριξη, η οποία θα υποδείξει την διαδικασία που θα ακολουθήσετε. Αν το ελάττωμα επιβεβαιωθεί, το προϊόν πρέπει να επιστραφεί στο σημείο αγοράς του (ή σε οποιοδήποτε άλλο σημείο υποδεικνύει η Τεχνική υποστήριξη).

Στα πλαίσια της εγγύησης, το ελαττωματικό προϊόν του καταναλωτή, με επιλογή της Τεχνικής υποστήριξης, είτε θα επισκευαστεί είτε θα αντικατασταθεί. Όπου επιτρέπεται από την ισχύουσα νομοθεσία, η πλήρης ευθύνη της Guillemot και των θυγατρικών της (περιλαμβάνονται οι έμμεσες ζημιές) περιορίζεται στην επισκευή ή αντικατάσταση του προϊόντος Hercules. Τα νομικά

δικαιώματα του καταναλωτή σε σχέση με την ισχύουσα νομοθεσία όσον αφορά την πώληση των καταναλωτικών ειδών δεν επηρεάζονται από την παρούσα εγγύηση.

Η παρούσα εγγύηση δεν ισχύει: (1) αν το προϊόν έχει τροποποιηθεί, ανοιχτεί, μεταποιηθεί ή υποστεί βλάβη ως αποτέλεσμα ακατάλληλης ή κακής χρήσης, αμέλειας, ατυχήματος, φυσιολογικής φθοράς ή οποιασδήποτε άλλης αιτίας που δεν σχετίζεται με ελάττωμα στο υλικό ή κατασκευαστικό ελάττωμα, (2) σε περίπτωση μη συμμόρφωσης με τις οδηγίες που παρέχονται από την Τεχνική υποστήριξη, (3) για λογισμικό που δεν έχει εκδοθεί από την Guillemot, το εν λόγω λογισμικό υπόκειται σε συγκεκριμένη εγγύηση που παρέχεται από την εταιρεία έκδοσής του.

Εμπορικά σήματα

Η ονομασία Hercules® είναι εμπορικό σήμα κατατεθέν της Guillemot Corporation S.A. Οι ονομασίες Intel® και Pentium® είναι εμπορικά σήματα κατατεθέντα της Intel Corporation. Οι ονομασίες Microsoft® Windows® XP®, Vista® και 7™ είναι εμπορικά σήματα κατατεθέντα της Microsoft Corporation στις Ηνωμένες Πολιτείες της Αμερικής ή/και σε άλλες χώρες. Οι ονομασίες Mac και Mac OS είναι εμπορικά σήματα της Apple Inc., κατατεθέντα στις Ηνωμένες Πολιτείες της Αμερικής ή/και σε άλλες χώρες. Η ονομασία VirtualDJ™ είναι εμπορικό σήμα της Atomix Productions. Όλα τα άλλα εμπορικά σήματα και επωνυμίες αναγνωρίζονται και αποτελούν εμπορικά σήματα των αντίστοιχων κατόχων τους. Οι εικόνες δεν είναι δεσμευτικές. Τα περιεχόμενα, τα σχέδια και οι προδιαγραφές υπόκεινται σε αλλαγές χωρίς προειδοποίηση και μπορεί να διαφέρουν από χώρα σε χώρα.

Δήλωση συμμόρφωσης

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΜΜΟΡΦΩΣΗΣ ΕΚ: Ο παρών εξοπλισμός έχει υποβληθεί σε δοκιμές και έχει διαπιστωθεί ότι συμμορφώνεται με τα όρια που προβλέπονται από την οδηγία του Συμβουλίου 89/336/ΕΟΚ της 3ης Μαΐου 1989 περί προσεγγίσεως των νομοθεσιών των Κρατών μελών αναφορικά με την ηλεκτρομαγνητική συμβατότητα, όπως τροποποιήθηκε από την οδηγία 93/68/ΕΟΚ. Σε οικιακό περιβάλλον, αυτό το προϊόν ενδέχεται να προκαλέσει ραδιοπαρεμβολές και, σε αυτήν την περίπτωση, ενδέχεται χρήστης να χρειαστεί να λάβει τα κατάλληλα μέτρα.

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΜΜΟΡΦΩΣΗΣ ΚΑΝΑΔΑ: Αυτή η ψηφιακή συσκευή Κατηγορίας Β πληροί όλες τις απαιτήσεις των Καναδικών Κανονισμών σχετικά με τον εξοπλισμό που προκαλεί παρεμβολές.

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΜΜΟΡΦΩΣΗΣ Η.Π.Α.: Ο παρών εξοπλισμός έχει υποβληθεί σε δοκιμές και έχει διαπιστωθεί ότι συμμορφώνεται με τα όρια που ισχύουν για ψηφιακές συσκευές Κατηγορίας Β, σύμφωνα με το Τμήμα 15 των κανονισμών FCC. Η λειτουργία υπόκειται στις παρακάτω δύο συνθήκες:

- (1) Η συσκευή αυτή δεν πρέπει να προκαλεί επιβλαβείς παρεμβολές, και
- (2) Η παρούσα συσκευή θα πρέπει να δέχεται τις παρεμβολές που λαμβάνονται, συμπεριλαμβανομένων των παρεμβολών που μπορεί να προκαλέσουν την εσφαλμένη λειτουργία της.

Αυτά τα όρια έχουν καθοριστεί για να παρέχουν εύλογη προστασία από επιβλαβείς παρεμβολές όταν η συσκευή λειτουργεί σε οικιακό περιβάλλον. Η συσκευή αυτή παράγει, χρησιμοποιεί και μπορεί να εκπέμπει ενέργεια ραδιοσυχνότητας και, αν δεν εγκατασταθεί και δεν χρησιμοποιείται σύμφωνα με τις οδηγίες, μπορεί να προκαλέσει επιβλαβείς παρεμβολές στις ραδιοεπικοινωνίες. Ωστόσο, δεν υπάρχει καμία εγγύηση ότι δεν θα προκύψουν παρεμβολές σε μια συγκεκριμένη εγκατάσταση. Εάν ο παρών εξοπλισμός προκαλεί επιβλαβείς παρεμβολές σε ραδιοφωνική ή τηλεοπτική λήψη, το οποίο μπορεί να διαπιστωθεί με την ενεργοποίηση και την απενεργοποίησή του, ο χρήστης συνιστάται να επιχειρήσει να διορθώσει τις παρεμβολές προβαίνοντας σε μία από τις παρακάτω ενέργειες:

- Επαναπροσανατολισμό ή αλλαγή θέσης της κεραίας λήψης.
- Αύξηση της απόστασης μεταξύ εξοπλισμού και δέκτη.
- Σύνδεση του εξοπλισμού σε πρίζα που συνδέεται σε ηλεκτρικό κύκλωμα διαφορετικό από εκείνο στο οποίο είναι συνδεδεμένος ο δέκτης.
- Επικοινωνία με τον προμηθευτή ή με έμπειρο τεχνικό ραδιοφωνίας/τηλεόρασης για βοήθεια.

Στην περίπτωση δυσλειτουργίας κατά τη χρήση λόγω ηλεκτροστατικής εκκένωσης, πρέπει να κλείσετε το λογισμικό, να απουσιάζετε τη συσκευή από τον υπολογιστή και, έπειτα, να συνεχίσετε κανονικά τη λειτουργία συνδέοντας ξανά τη συσκευή στον υπολογιστή και εκκινώντας εκ νέου το λογισμικό.

Πνευματικά δικαιώματα

© 2010 Guillemot Corporation S.A. Με την επιφύλαξη παντός δικαιώματος.

Δεν επιτρέπεται η αναπαραγωγή της παρούσας έκδοσης ή τμήματός αυτής, η δημιουργία σύνοψης, η μετάδοση, η μεταγραφή, η αποθήκευσή της σε σύστημα ανάκτησης ή η μετάφραση σε οποιαδήποτε γλώσσα ή γλώσσα υπολογιστή, σε οποιαδήποτε μορφή ή με οποιοδήποτε μέσο, ηλεκτρονικό, μηχανικό, μαγνητικό, με φωτοαντίγραφο, με εγγραφή ή με χειροκίνητο ή με οποιοδήποτε άλλο μέσο, χωρίς την προηγούμενη γραπτή άδεια της Guillemot Corporation S.A.

Δήλωση αποποίησης

Η Guillemot Corporation S.A. διατηρεί το δικαίωμα να κάνει αλλαγές στις προδιαγραφές οποιαδήποτε στιγμή και χωρίς προειδοποίηση. Οι πληροφορίες που παρέχονται με το παρόν έγγραφο θεωρούνται ότι είναι ακριβείς και αξιόπιστες. Ωστόσο, η Guillemot Corporation S.A. δεν φέρει καμία ευθύνη είτε για τη χρήση τους ή για την παραβίαση διπλωμάτων ευρεσιτεχνίας ή άλλων δικαιωμάτων τρίτων που προκύπτουν ως αποτέλεσμα της χρήσης των πληροφοριών. Το παρόν προϊόν ενδέχεται να υπάρχει και σε έκδοση περιορισμένων δυνατοτήτων ή σε ειδική έκδοση για ενσωμάτωση σε υπολογιστές ή για άλλο σκοπό. Ορισμένες από τις λειτουργίες που περιγράφονται στο παρόν εγχειρίδιο ενδέχεται να μην είναι διαθέσιμες σε αυτές τις εκδόσεις. Όποτε είναι εφικτό, στο CD-ROM εγκατάστασης θα υπάρχει ένα αρχείο **README.TXT** στο οποίο θα περιγράφονται οι διαφορές ανάμεσα στο παρεχόμενο προϊόν και στο προϊόν που περιγράφεται στην τεκμηρίωση.

Συμφωνία παραχώρησης άδειας χρήσης τελικού χρήστη για το λογισμικό Hercules

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ: Παρακαλούμε διαβάστε προσεκτικά τη Συμφωνία παραχώρησης πριν ανοίξετε και εγκαταστήσετε το Λογισμικό. Ανοίγοντας το πακέτο του Λογισμικού, συμφωνείτε να δεσμευέστε από τους όρους της παρούσας Συμφωνίας παραχώρησης. Το Λογισμικό που περιέχεται στο πακέτο παρέχεται με άδεια χρήσης, δεν πωλείται, και είναι διαθέσιμο αποκλειστικά και μόνο υπό τους όρους της παρούσας Συμφωνίας παραχώρησης άδειας χρήσης. Αν δεν συμφωνείτε με τους παρακάτω όρους, πρέπει να επιστρέψετε άμεσα το Λογισμικό εντός 15 ημερών, μαζί με όλα τα περιεχόμενα της συσκευασίας, στο σημείο αγοράς.

Το Λογισμικό της Guillemot Corporation S.A. (στο εξής, "Λογισμικό") προστατεύεται με πνευματικά δικαιώματα της Guillemot Corporation S.A. Με την επιφύλαξη παντός δικαιώματος. Ο όρος "Λογισμικό" αναφέρεται σε όλη την τεκμηρίωση και όλα το σχετικό υλικό, συμπεριλαμβανομένων των οδηγιών, των εκτελέσιμων προγραμμάτων, των βιβλιοθηκών και των αρχείων δεδομένων. Στον αγοραστή παραχωρείται μια άδεια για τη χρήση μόνο του Λογισμικού. Ο λήπτης της άδειας συμφωνεί επίσης να δεσμευτεί από τους όρους και προϋποθέσεις της παρούσας Συμφωνίας παραχώρησης, αναφορικά με τα πνευματικά δικαιώματα και όλα τα άλλα δικαιώματα ιδιοκτησίας για το Λογισμικό, την τεκμηρίωση και το σχετικό υλικό οποιουδήποτε τρίτου που περιλαμβάνεται στο πακέτο του Λογισμικού.

Η Guillemot Corporation S.A. διατηρεί το δικαίωμα να τροποποιήσει την παρούσα άδεια στην περίπτωση μη συμμόρφωσης με οποιοδήποτε από τους όρους ή προϋποθέσεις που διατυπώνονται στην παρούσα Συμφωνία παραχώρησης. Κατά τον τροποισμό, όλα τα αντίγραφα του Λογισμικού θα επιστραφούν άμεσα στην Guillemot Corporation S.A.; Ο αγοραστής παραμένει υπεύθυνος για οποιοδήποτε προκύπτουσες ζημίες, στο σύνολό τους.

Άδεια χρήσης:

1. Η άδεια χρήσης παραχωρείται μόνο στον αρχικό αγοραστή. Η Guillemot Corporation S.A. διατηρεί όλα τα δικαιώματα ιδιοκτησίας επί του Λογισμικού και επιφυλάσσεται όλων των δικαιωμάτων που δεν παραχωρούνται ρητώς. Ο λήπτης της άδειας δεν επιτρέπεται να προβεί σε υπεχώνηση ή μίσθωση της άδειας, ή οποιουδήποτε από τα δικαιώματα που του παραχωρούνται με το παρόν. Επιτρέπεται μεταβίβαση της άδειας, με την προϋπόθεση ότι ο μεταβιβάζων δεν διατηρεί κανένα μέρος ή αντίγραφο του Λογισμικού και ότι ο εκδοχέας αποδέχεται συμφωνεί να δεσμευτεί από τους όρους και προϋποθέσεις της παρούσας Συμφωνίας παραχώρησης.
2. Ο λήπτης της άδειας επιτρέπεται να χρησιμοποιεί το Λογισμικό σε έναν και μόνο ηλεκτρονικό υπολογιστή κάθε φορά. Το τμήμα του Λογισμικού που είναι σε μηχανικά αναγνώσιμη μορφή επιτρέπεται να μεταφερθεί σε άλλο υπολογιστή με την προϋπόθεση ότι θα διαγραφεί προηγουμένως από το πρώτο μηχάνημα και ότι δεν υπάρχει πιθανότητα να χρησιμοποιηθεί το Λογισμικό σε περισσότερα από ένα μηχανήματα ταυτόχρονα.
3. Ο λήπτης της άδειας αναγνωρίζει ότι τα πνευματικά δικαιώματα ανήκουν στην Guillemot Corporation S.A. Η σημείωση περί πνευματικών δικαιωμάτων δεν επιτρέπεται να αφαιρεθεί από το Λογισμικό, ούτε από οποιοδήποτε αντίγραφο αυτού, ούτε επίσης από οποιαδήποτε τεκμηρίωση, γραπτή ή ηλεκτρονική, που συνοδεύει το Λογισμικό.
4. Στον λήπτη της άδειας παραχωρείται το δικαίωμα να δημιουργήσει ένα αντίγραφο ασφαλείας του τμήματος του Λογισμικού που είναι σε μηχανικά αναγνώσιμη μορφή, υπό την προϋπόθεση ότι θα αναπαραχθούν και όλες οι σημειώσεις περί πνευματικών και άλλων δικαιωμάτων ιδιοκτησίας.
5. Εκτός από ό,τι επιτρέπεται ρητώς στην παρούσα Συμφωνία παραχώρησης, ο λήπτης της άδειας απαγορεύεται αυστηρά να εμπλακεί ή να επιτρέψει σε τρίτους να εμπλακούν, στα παρακάτω: παροχή ή κοινοποίηση του Λογισμικού σε τρίτους, παροχή δυνατότητας χρήσης του Λογισμικού σε δίκτυο, πολλαπλούς ηλεκτρονικούς υπολογιστές, σε περιβάλλον πολλαπλών χρηστών ή χρονομερισμού όπου οι χρήστες δεν είναι λήπτες της άδειας, πραγματοποίηση τροποποιήσεων ή δημιουργία αντιγράφων οποιουδήποτε είδους του Λογισμικού, οποιαδήποτε προσπάθεια ανακατασκευής του αντικειμενικού κώδικα (disassembly), ανακατασκευής του ηγαίνου κώδικα (decompilation) ή αποσυμπίλωσης (reverse engineering) του Λογισμικού με οποιοδήποτε τρόπο ή μορφή, ή η εμπλοκή σε οποιαδήποτε δραστηριότητα που αποσκοπεί στη λήψη των υποκείμενων πληροφοριών που δεν είναι ορατές στον χρήστη κατά την κανονική χρήση του Λογισμικού, δημιουργία αντιγράφων ή μεταφράσεων του Εγχειριδίου Χρήσης.

Συμφωνία παραχώρησης άδειας χρήσης τελικού χρήστη για το λογισμικό VirtualDJ

Παρακαλούμε διαβάστε προσεκτικά τη σύμβαση της άδειας χρήσης κατά την εγκατάσταση του λογισμικού VirtualDJ. Στη συνέχεια, μπορείτε να δείτε ανά πάσα στιγμή το αρχείο κειμένου που εγκαθίσταται στον υπολογιστή σας.

ΣΥΣΤΑΣΗ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑΣ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΟΣ



Στο τέλος της ωφέλιμης διάρκειας ζωής, το παρόν προϊόν δεν πρέπει να απορρίπτεται με τα τυπικά οικιακά απορρίμματα, αλλά να απορρίπτεται σε σημείο συλλογής απόρριψης ηλεκτρικού και ηλεκτρονικού εξοπλισμού για ανακύκλωση.

Το παρόν επιβεβαιώνεται με το σύμβολο που υπάρχει στο προϊόν, στο εγχειρίδιο χρήσης ή στη συσκευασία.

Ανάλογα με τα χαρακτηριστικά τους, τα υλικά μπορούν να ανακυκλωθούν. Μέσω της ανακύκλωσης και άλλων μορφών επεξεργασίας απόρριψης ηλεκτρικού και ηλεκτρονικού εξοπλισμού, μπορείτε να συμβάλετε σημαντικά στην προστασία του περιβάλλοντος. Επικοινωνήστε με τις τοπικές αρχές για το πλησιέστερο σε εσάς σημείο συλλογής.

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...).