

CONTENIDO

1.	INTRODUCCIÓN.....	3
2.	REQUISITOS MÍNIMOS DEL SISTEMA	3
3.	DESPUÉS DE DESEMPAQUETAR DJ 4SET.....	4
4.	INSTALACIÓN	5
4.1.	Instalación de controladores y software	5
4.1.1.	<i>Instalación en Windows 7 / Vista</i>	6
4.1.2.	<i>Instalación en Windows XP</i>	8
4.1.3.	<i>Instalación en Mac</i>	9
4.2.	Cuando haya terminado la instalación.....	11
4.3.	Conexión y desconexión de DJ 4Set.....	11
5.	PERSPECTIVA GENERAL.....	12
5.1.	El panel superior	12
5.2.	El panel trasero	14
5.3.	El panel frontal	14
6.	PARA MEZCLAR EN 4 DECKS CON DJ 4SET	15
7.	EL PANEL DE CONTROL DE DJ 4SET	16
7.1.	Acceso al panel de control en PC.....	16
7.2.	Acceso al panel de control en Mac.....	16
7.3.	Utilización del panel de control de DJ 4Set	16
7.3.1.	<i>Configuración general del panel de control</i>	17
7.3.2.	<i>Pestaña Principal</i>	17
7.3.3.	<i>Pestaña ASIO (no disponible en Mac)</i>	18
7.3.4.	<i>Pestaña Audio (no disponible en PC)</i>	19
7.3.5.	<i>Pestaña Avanzado</i>	19
7.3.6.	<i>Pestaña Acerca de</i>	20
8.	OPCIONES DE SALIDA	21
8.1.	Conexión de altavoces a DJ 4Set.....	21
8.2.	Conexión de auriculares	21

9. CONEXIÓN DE UN MICRÓFONO	22
10. CARACTERÍSTICAS DE DJ 4SET	22
10.1. Jog wheels	22
10.2. Faders (deslizadores).....	23
10.3. Botones Reproducir/Pausa y Cue.....	23
10.4. Botones de Rebobinado y Avance rápido.....	24
10.5. Configuración de pitch.....	24
10.6. Botón Shift (para bucles/cue/muestras/efectos), y botones 1-3	24
10.7. Botones Load ◀ / ▶	24
10.8. Botones Listen Right/Listen Left	25
10.9 Botones de exploración: arriba y abajo	25
10.10 Rueda Cue/Mix	25
10.11 Ruedas de ecualización.....	25
11. ASPECTOS BÁSICOS DEL DJING.....	25
12. CONFIGURACIÓN EN MODO MIDI	26
13. PREGUNTAS FRECUENTES	27
14. SOPORTE TÉCNICO	28
14.1. Información de garantía	28
RECOMENDACIÓN DE PROTECCIÓN AMBIENTAL.....	30

1. INTRODUCCIÓN

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

DJ 4Set incluye una versión hecha a medida del software de mezclas VirtualDJ (VirtualDJ 7 LE 4Set), compatible tanto con PC como con Mac: el software incorpora una interfaz adaptada para DJ 4Set, y admite mezclas en 4 decks. Con muchas funciones de mezcla y características útiles, VirtualDJ 7 LE 4Set te ayudará a mezclar como un profesional, de una manera sencilla. DJ 4Set mide 35 cm x 25 cm (13,8" x 9,8"): lo bastante grande para mezclar cómodamente con montones de controles, pero lo suficientemente compacto para ser portátil.

DJ 4Set funciona con archivos de audio digital, incluyendo MP3. Nos gustaría atraer tu atención sobre el hecho de que las creaciones musicales están protegidas por copyright y que deberías cumplir todas las leyes pertinentes. Te animamos encarecidamente a que apoyes a los artistas adquiriendo legalmente sus obras.

2. REQUISITOS MÍNIMOS DEL SISTEMA

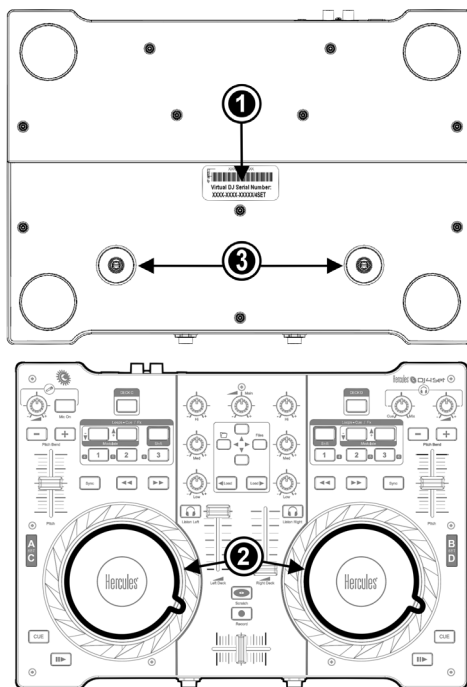
PC:

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

Mac:

- Mac portátil/de sobremesa con procesador a 1,5 GHz (G4, G5, Core Duo Series) o superior
- Sistema operativo: Mac OS 10.5 / 10.6 (sólo 32 bits)
- 1 GB de RAM
- Puerto disponible alimentado por bus USB: USB 2.0 (recomendado) o USB 1.1
- Auriculares y altavoces amplificados
- Unidad de CD-ROM o DVD-ROM
- Tarjeta gráfica que admita una resolución de 1024 x 768
- Conexión a Internet (muy recomendable) + 100 MB de espacio libre en disco para instalar aplicaciones

3. DESPUÉS DE DESEMPAQUETAR DJ 4SET



1. Anota el número de serie de VirtualDJ 7 LE 4Set (❶) que se encuentra en una pegatina en la cara inferior de la consola, e instala DJ 4Set según se indica en el manual del usuario.
2. Quita el plástico transparente que protege la superficie superior de cada jog wheel (❷).
3. Conecta los altavoces y auriculares a los conectores correspondientes de DJ 4Set (consulta los capítulos [8.1. Conexión de altavoces a DJ 4Set](#) y [8.2. Conexión de auriculares](#) para obtener más información, respectivamente).
4. Si quieres ajustar la resistencia de las jog wheels, puedes apretar o aflojar los tornillos de cada jog wheel en la cara inferior del controlador (❸). Esto te permite definir la resistencia exactamente según tus preferencias.

4. INSTALACIÓN

4.1. Instalación de controladores y software



Tanto en PC como en Mac, antes de insertar el CD-ROM de instalación en el ordenador, asegúrate de tener privilegios de Administrador en tu sistema. No instales DJ 4Set con una cuenta de Invitado: la instalación no funcionará, ya que necesitas permisos para escribir en la carpeta **Documents** para instalar el software VirtualDJ 7 LE 4Set.



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

Aparecerá automáticamente el menú de instalación de DJ 4Set.

- Haz clic en **Instalar DJ 4Set**.

Si el menú de instalación no se ejecuta automáticamente:

PC:

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

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

- Haz doble clic en el paquete del instalador.

Mac:

- Abre el **Finder**.

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

- Haz doble clic en el paquete del instalador.



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

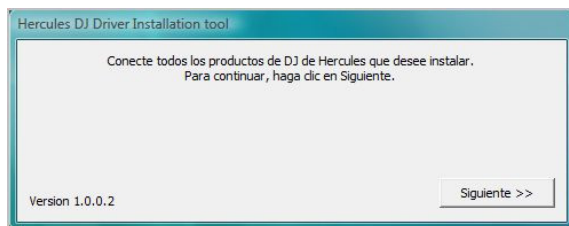
4.1.1. Instalación en Windows 7 / Vista

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



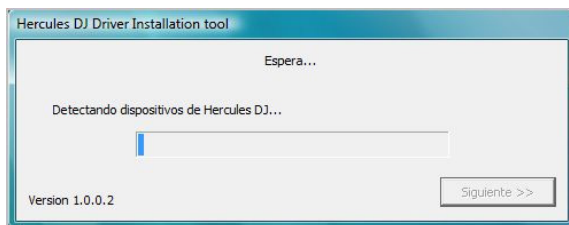
- Acepta la instalación del software en cada uno de esos cuadros para proceder con la instalación.

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



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

El ordenador detectará automáticamente DJ 4Set y terminará la instalación de los controladores necesarios.





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

Se te notificará cuando la instalación haya terminado.

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



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

Se te notificará cuando la instalación haya terminado.

Ahora deberías instalar el software de mezclas VirtualDJ 7 LE 4Set en tu ordenador:



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

El software se instalará en el ordenador. Cuando la instalación haya terminado, el icono de VirtualDJ 7 LE 4Set aparecerá en el escritorio.

- Haz doble clic en el icono de VirtualDJ 7 LE 4Set e introduce el número de serie de VirtualDJ 7 LE 4Set y, a continuación, haz clic en **Aceptar**. El número de serie de VirtualDJ 7 LE 4Set está indicado en una pegatina con un código de barras que se encuentra en la cara inferior de VirtualDJ 7 LE 4Set. El número de serie de VirtualDJ 7 LE 4Set tiene el siguiente formato: XXXX-XXXX/4Set.

Para obtener más información sobre la configuración de DJ 4Set, consulta el capítulo 7. El panel de control de DJ 4Set.

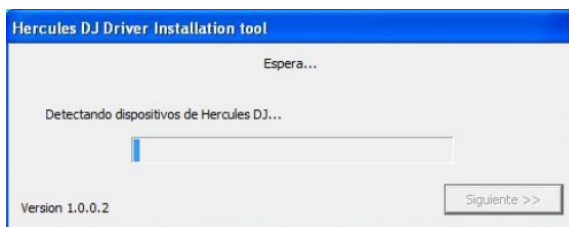
4.1.2. Instalación en Windows XP

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



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

El ordenador detectará automáticamente DJ 4Set y terminará la instalación de los controladores necesarios.



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



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

Se te notificará cuando la instalación haya terminado.

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



Ahora deberías instalar el software de mezclas VirtualDJ LE 4Set en tu ordenador:



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

El software se instalará en el ordenador. Cuando la instalación haya terminado, el icono de VirtualDJ 7 LE 4Set aparecerá en el escritorio.

- Haz doble clic en el icono de VirtualDJ 7 LE 4Set e introduce el número de serie de VirtualDJ 7 LE 4Set y, a continuación, haz clic en **Aceptar**. El número de serie de VirtualDJ 7 LE 4Set está indicado en una pegatina con un código de barras que se encuentra en la cara inferior de DJ 4Set. El número de serie de VirtualDJ 7 LE 4Set tiene el siguiente formato: XXXX-XXXX-XXXXX/4Set.

Para obtener más información sobre la configuración de DJ 4Set, consulta el capítulo 7. El panel de control de DJ 4Set.

4.1.3. Instalación en Mac

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



- Sigue las instrucciones de la pantalla.



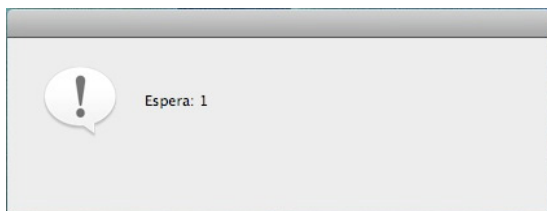
Puede que necesites introducir tu contraseña para continuar si es necesario el acceso de Administrador en el sistema.

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



- Conecta DJ 4Set al puerto USB del ordenador.

El ordenador detectará automáticamente DJ 4Set y terminará la instalación de los controladores necesarios.



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

Se te notificará cuando la instalación haya terminado.

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



Ahora deberías instalar el software de mezclas VirtualDJ 7 LE 4Set en tu ordenador:



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

El software se instalará en el ordenador.

- Para ejecutar el software VirtualDJ 7 LE 4Set en tu Mac, dirígete a **Applications** y, a continuación, selecciona **VirtualDJ**.

- Introduce el número de serie de VirtualDJ 7 LE 4Set y, a continuación, haz clic en **Aceptar**. El número de serie de VirtualDJ 7 LE 4Set está indicado en una pegatina con un código de barras que se encuentra en la cara inferior de DJ 4Set. El número de serie de VirtualDJ 7 LE 4Set tiene el siguiente formato: XXXX-XXXX-XXXXX/4Set.

Para obtener más información sobre la configuración de DJ 4Set, consulta el capítulo [7. El panel de control de DJ 4Set](#).

4.2. Cuando haya terminado la instalación



Comprueba que los canales MIDI 1-2 están seleccionados en la sección **Canal MIDI para controles** de la pestaña **Avanzado** del Panel de control: si no es así, selecciona los canales MIDI 1-2. Para obtener más información, consulta el capítulo [7.3.5. Pestaña Avanzado](#).

4.3. Conexión y desconexión de DJ 4Set

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



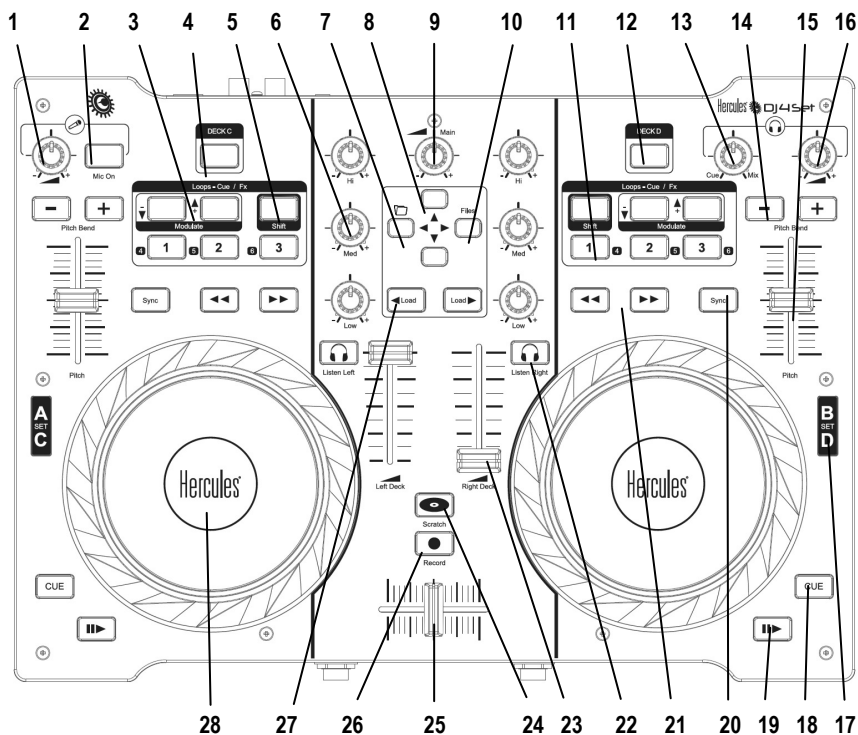
Ten en cuenta que, en los sistemas operativos de Windows, cuando conectes DJ 4Set, se convertirá en la tarjeta de sonido predeterminada del sistema. La tarjeta de sonido definida previamente como la tarjeta de sonido predeterminada volverá a serlo cuando desconectes DJ 4Set.

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

5. PERSPECTIVA GENERAL

5.1. El panel superior

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



1. Rueda de control de nivel de micrófono.
2. Botón on/off del micrófono.
3. Botones **Modulate** ▼ / ▲ : modulan el bucle o efecto seleccionado actualmente.
4. Botón **Deck C**: dependiendo del modo de deck que selecciones en el panel de control, al pulsar este botón: cambias entre los decks A y C (en el modo de 4 decks, de forma predeterminada); te proporciona acceso a un segundo conjunto de botones para el deck A (en el modo ampliado de 2 decks: este modo no se incluye en VirtualDJ 7 LE 4Set); o no tiene efecto (en el modo básico de 2 decks). Consulta la sección [7.3.5. Pestaña Avanzado](#) para obtener más información.
5. Botón **Shift**: convierte los botones 1 a 3 del deck correspondiente en los botones 4 a 6, proporcionando el equivalente a 6 botones por deck (cuando el botón se enciende, la función Shift está habilitada).

6. Ruedas **Hi/Med/Low**: aumentan o reducen las frecuencias de Agudos/Medios/Bajos de deck.
7. Botón **Folder**: si el cursor está en el explorador de pistas, lo mueve al explorador de carpetas. Si el cursor ya está en el explorador de carpetas, expande la carpeta. También funciona como botón de flecha hacia la izquierda.
8. Botones **Arriba** y **Abajo**: púlsalos para moverte por los menús.
9. Rueda **Main**: rueda de volumen maestro.
10. Botón **Files**: examina la carpeta seleccionada actualmente; también funciona como botón de flecha hacia la derecha.
11. Botones **1/2/3**: en el modo de bucle, aplican bucles en números diferentes de beats; en el modo de efectos, aplican el efecto correspondiente. Las funciones incluyen: loop in, loop out, hot cue, beatgrid, y muchas más.
12. Botón **Deck D**: dependiendo del modo de deck que selecciones en el panel de control, al pulsar este botón: cambias entre los decks B y D (en el modo de 4 decks, de forma predeterminada); te proporciona acceso a un segundo conjunto de botones para el deck B (en el modo ampliado de 2 decks: este modo no se incluye en VirtualDJ 7 LE 4Set); o no tiene efecto (en el modo básico de 2 decks). Consulta la sección [7.3.5. Pestaña Avanzado](#) para obtener más información.
13. Rueda **Cue/Mix**: ajusta la mezcla de lo que se reproduce en los auriculares – la pista a la que estás dando entrada en relación con la mezcla global.
14. Botones **Pitch bend +/-**: reducen (-) o aumentan (+) temporalmente la velocidad de la pista (es decir, el pitch) para mezclar con precisión.
15. Pitch fader: ajusta la velocidad de reproducción de la pista en el deck correspondiente.
16. Ajusta el volumen de los auriculares.
17. Indicadores de deck: se encienden para indicar qué deck se está utilizando actualmente (A/B = verde, C/D = rojo).
18. Botón **Cue**: define el punto de entrada (marca la posición en la pista) del deck correspondiente. Cuando está en pausa, al pulsar el botón **Cue** se define un punto de entrada; durante la reproducción, el botón **Cue** te lleva al punto de entrada. Cuando el botón está retroiluminado es que existe un punto de entrada en la pista.
19. Reproduce/Pausa la pista.
20. Botón **Sync**: sincroniza el beat con el beat de la pista cargada actualmente en el deck opuesto al que controlas, si este beat está dentro del rango de pitch (si el beat de referencia está demasiado alejado, debes aumentar la escala de pitch antes de pulsar el botón **Sync**).
21. Rebobinado y avance rápido: exploración rápida del interior de la pista de audio.
22. Botones **Listen Right/Listen Left**: activan la escucha previa en auriculares del deck.
23. Fader de volumen: controla el volumen del deck correspondiente.
24. Botón **Scratch**: habilita o deshabilita el modo de scratching.
25. Cross fader para mezclar de forma perfecta entre los decks.
26. Botón **Record**: púlsalo para grabar la mezcla.
27. Botones **Cargar** ◀ / ▶ : cargan la pista seleccionada en el deck correspondiente.
28. Jog wheel de tipo vinilo con detección táctil: la retroiluminación verde indica que se está controlando el Deck A/B, y la roja indica que se está controlando el Deck C/D.



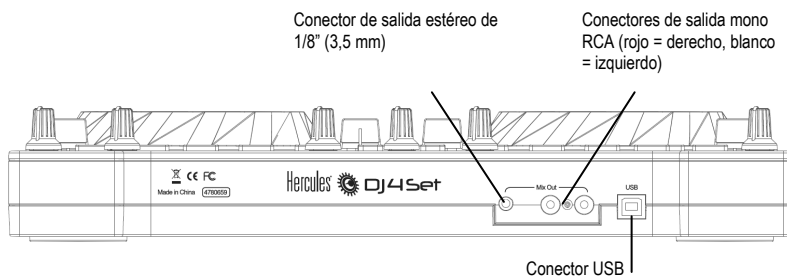
Éstas son descripciones de las funciones predeterminadas de DJ 4Set en el software VirtualDJ 7 LE 4Set, que pueden variar según la aplicación que estés utilizando.



Ten en cuenta que la rueda **Cue/Mix** sólo es una función de software (y no una función de hardware). Esto quiere decir que cuando estás utilizando el software VirtualDJ 7 LE 4Set, la rueda funciona según se ha descrito anteriormente; mientras que si no estás utilizando el software de DJing, esta rueda no tendrá ninguna función, a menos que le asignes una función "Cue a Mix".

5.2. El panel trasero

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

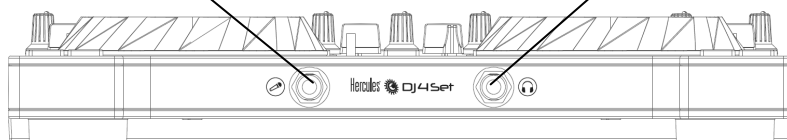


Para obtener más información sobre la selección del nivel de atenuación de talkover del micrófono, consulta el capítulo [7.3.2. Pestaña Principal](#).

5.3. El panel frontal

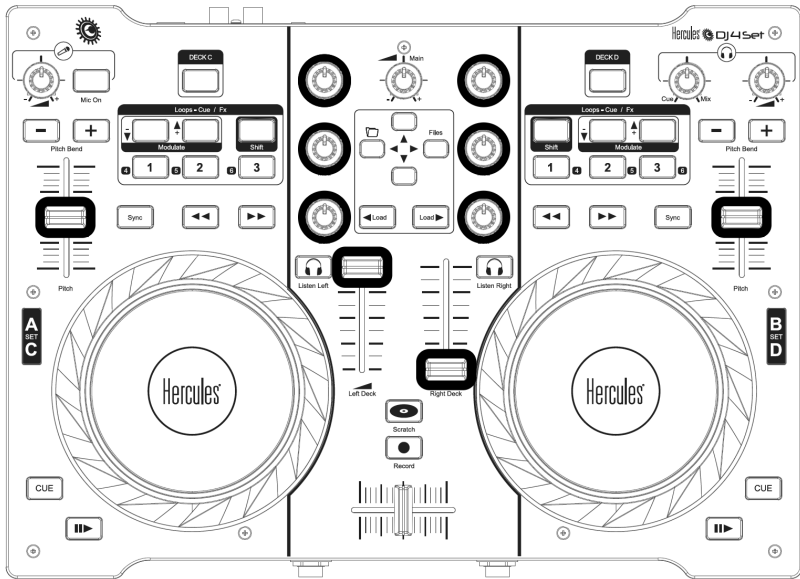
Conector de entrada de micrófono de 1/4" (6,35 mm)

Conector de salida de auriculares de 1/4" (6,35 mm)



Auriculares: Al utilizar auriculares, se asignan a los canales 3-4 de forma predeterminada; sin embargo, también puedes asignarlos a los canales 1-2 en su lugar. Para obtener más información, consulta el capítulo [7.3.5. Pestaña Avanzado](#).


6. PARA MEZCLAR EN 4 DECKS CON DJ 4SET



Al utilizar la función “deck switch” (intercambiar Deck A / Deck C, o intercambiar Deck B / Deck D), primero debes mover todos los controles graduales del deck en cuestión (faders de volumen, pitch faders, ruedas de ganancia, y ecualizadores, según se indica en la ilustración anterior) a las posiciones indicadas en la interfaz del software VirtualDJ 7 LE 4Set, antes de intercambiar los decks. Cada uno de esos controles sólo estará activo cuando hayas alcanzado el nivel indicado en el software VirtualDJ 7 LE 4Set.

7. EL PANEL DE CONTROL DE DJ 4SET

7.1. Acceso al panel de control en PC

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

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

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

Para buscar actualizaciones para DJ 4Set:


- Haz clic derecho en el icono de DJ 4Set en la barra de tareas y selecciona **Check for updates (Comprobar actualizaciones)**.

- Si tu sistema te lo pidiese, permite que el ordenador acceda al servidor FTP de Guillemot.

Si no hay disponible ninguna versión nueva, aparecerá un mensaje indicando que ya tienes instalada la última versión. Si hubiese una nueva versión disponible, se descargará y la instalación se ejecutará automáticamente.

- Sigue las instrucciones en pantalla para instalar la actualización de DJ 4Set.

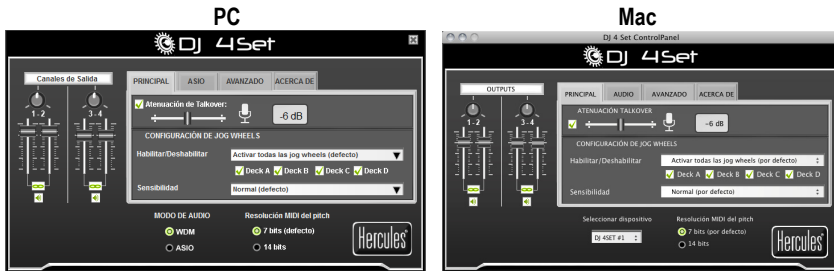
7.2. Acceso al panel de control en Mac

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

7.3. Utilización del panel de control de DJ 4Set

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

7.3.1. Configuración general del panel de control



- **Canales de salida:** Hay 2 conjuntos de deslizadores de software (1-2, 3-4), que funcionan como controles del volumen principal de las salidas correspondientes. Puedes modificar el balance (izquierda/derecha) con la rueda de balance de la parte superior de cada conjunto de deslizadores de canales de salida. Puedes hacer clic en el icono del eslabón de debajo de los deslizadores para deshabilitar/habilitar el movimiento conjunto de los deslizadores, en contraposición a cada uno independiente. También puedes silenciar las salidas haciendo clic en el icono de volumen que hay debajo del icono del eslabón.
- **Modo de audio (sólo Windows, no disponible en Mac):** Te permite seleccionar el modo de audio apropiado para las aplicaciones que desees utilizar:
 - **WDM** es el modo de audio estándar de Windows, también llamado DirectSound. Selecciona este modo cuando utilices reproductores multimedia, veas películas, etc.
 - **ASIO** sólo funcionará con programas compatibles con este modo de controlador (para obtener más información, consulta el capítulo 7.3.3. Pestaña **ASIO**).
- VirtualDJ 7 LE 4Set cambia automáticamente al modo ASIO, pero si estás utilizando otros programas, debes cambiar manualmente al modo ASIO antes de ejecutar la aplicación. Sólo puedes cambiar entre modos cuando la reproducción esté detenida.
- **Seleccionar dispositivo (sólo Mac):** Si tienes más de un controlador DJ 4Set conectado al Mac, aquí podrás alternar entre sus paneles de control.
- **Resolución MIDI del pitch:** 7 bits es el valor predeterminado. VirtualDJ 7 LE 4Set cambia automáticamente al modo de 14 bits cuando se ejecuta el software, y luego vuelve al modo de 7 bits cuando sales del software.

7.3.2. Pestaña **Principal**

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

7.3.3. Pestaña ASIO (no disponible en Mac)



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

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

- La configuración predeterminada es de 44.100Hz (44,1 kHz)/modo de 16 bits. La mejor configuración de audio para VirtualDJ 7 LE 4Set es la predeterminada, que ofrece el mejor tiempo de respuesta. Para el software en el que el tiempo de respuesta no es tan importante, puedes reproducir música en modo de 24 bits (44,1 kHz o 48 kHz) en Windows (ASIO).
- El parámetro más importante es el tamaño del búfer ASIO. La configuración predeterminada es de 480 (10 ms), que es un buen promedio para la mayoría de los ordenadores. Ten en cuenta que cuanto más pequeño sea el tamaño del búfer ASIO, más breve será el tiempo de respuesta. Si te encuentras con problemas de audio (como interferencias o crujidos), aumenta o disminuye el tamaño del búfer ASIO hasta dar con el valor correcto para tu ordenador (no hay valores ideales, ya que todas las configuraciones de los ordenadores son diferentes).
- Los cambios en los parámetros de ASIO sólo se pueden realizar mientras la aplicación no esté funcionando.

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



En la pestaña **Audio** (sólo en Mac), puedes cambiar el tamaño de la muestra del valor predeterminado (16 bits) a 24 bits. La mejor configuración de audio para VirtualDJ 7 LE 4Set es la predeterminada de 16 bits/44,1 KHz, que ofrece el mejor tiempo de respuesta. Para el software en el que el tiempo de respuesta no es tan importante, puedes reproducir música en modo de 24 bits (44,1 KHz o 48 KHz) en Mac OS (Core Audio).

7.3.5. Pestaña **Avanzado**



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

embargo, oírás la mezcla en los auriculares en lugar de hacer escucha previa de la pista siguiente.

- La **opción de mezcla hardware 1-2** te permite seleccionar la forma en que se manejará la mezcla hardware en las salidas 1-2: **USB streaming 1-2 (defecto)**, o USB streaming 1-2 más el micrófono.

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

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

También puedes seleccionar el **modo ampliado de 2 decks** (nota: este modo no se incluye en VirtualDJ 7 LE 4Set), en el que el Deck C y el Deck D funcionan como botones de cambio que convierten los botones de los decks en botones nuevos, pero que no influyen en la zona del mezclador, ni en las jog wheels ni en los botones Play, Cue y Stop.

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

7.3.6. Pestaña **Acerca de**



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

8. OPCIONES DE SALIDA

Hay disponibles dos tipos de conectores para conectar altavoces, situados en el panel trasero de DJ 4Set: RCA y jack de 1/8" (3,5 mm). Los conectores RCA son salidas mono, cada una de las cuales corresponde a un canal (izquierdo = blanco y derecho = rojo). El conector jack de 1/8" (3,5 mm) es una salida estéreo, que incluye tanto el canal izquierdo como el derecho.

Selecciona el tipo de conector según el tipo de equipo que vayas a conectar

8.1. Conexión de altavoces a DJ 4Set

Con el software VirtualDJ 7 LE 4Set incluido, puedes reproducir tu mezcla para el público en un sistema de alta fidelidad conectado a las salidas 1-2 de DJ 4Set, por ejemplo, y hacer escucha previa de las canciones siguientes en las salidas 3-4, mediante tus auriculares o altavoces de escucha previa.



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

- Asegúrate de que tu ordenador y los demás equipos de audio estén apagados.
- Conecta los altavoces a las clavijas RCA (blanca y roja) o a la clavija jack de 1/8" (3,5 mm) del panel trasero de DJ 4Set.

Tus altavoces ya están preparados para que los utilices con DJ 4Set.

8.2. Conexión de auriculares

DJ 4Set incorpora 1 conector de auriculares, en el panel frontal (jack de 1/4" = 6,35 mm). Los auriculares se asignan a los canales 3-4 de forma predeterminada, pero también se pueden asignar a los canales 1-2 en su lugar (para más información, consulta el capítulo [7.3.5. Pestaña Avanzado](#)). La consola se ha diseñado para que funcione con auriculares de DJ (estéreo, impedancia de 16 a 64 ohmios).

9. CONEXIÓN DE UN MICRÓFONO

DJ 4Set incorpora una clavija jack mono de ¼" (6,35 mm) en su panel frontal. Te recomendamos que utilices un micrófono vocal con una impedancia de entre 1 y 64 ohmios. Puedes utilizar el micrófono para hablar por encima de la música y para comunicarte con tu público.



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

Pulsa el botón **Mic On** de DJ 4Set para activar o desactivar el micrófono. Puedes utilizar la rueda de volumen para ajustar el volumen de entrada del micrófono.

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

Consulta el capítulo [7.3.2. Pestaña Principal](#) para obtener más información sobre cómo ajustar la función de atenuación de talkover y utilizar el micrófono.

10. CARACTERÍSTICAS DE DJ 4SET

10.1. Jog wheels

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

El color de retroiluminación de las jog wheels cambia para indicar qué deck se está controlando: en el deck del lado izquierdo, el verde significa que se está controlando el Deck A, y el rojo significa que se está controlando el Deck C; mientras que en el deck del lado derecho, el verde significa que se está controlando el Deck B, y el rojo significa que se está controlando el Deck D. Las jog wheels son de gran tamaño (12 cm de diámetro: el tamaño de un CD) y son sensibles al tacto: detectan cuando tu mano las pulsa, lo que te permite hacer scratching, de la misma forma que tu mano puede detener físicamente la reproducción en un disco de vinilo. Las jog wheels también son muy precisas: la rotación de las jog wheels se detecta con una precisión de 256 pasos por revolución.

Las jog wheels tienen varias funciones:

En el modo scratch (cuando está retroiluminado el botón **Scratch**, con el símbolo de un disco de vinilo):

- Hacer scratching, girando las jog wheels con la mano mientras presionas ligeramente en la superficie superior de las ruedas.
- Durante la reproducción musical: pausar/reiniciar la reproducción, presionando o levantando la mano en las jog wheels.
- Búsqueda (en pausa) o pitch bend (durante la reproducción) girando el aro exterior de las jog wheels, sin presionar en la superficie superior de las ruedas.

En modo búsqueda (cuando no está retroiluminado el botón **Scratch**, con el símbolo de un disco de vinilo):

- Búsqueda (en pausa) o pitch bend (durante la reproducción) girando las jog wheels.

En el panel de control, puedes ajustar el número de pasos que las jog wheels registran por revolución (esto no está relacionado con la sensibilidad táctil de la parte superior de las jog wheels): puedes mantener el valor predeterminado, o dividirlo entre un factor de 2, 4 u 8. Las jog wheels también se pueden deshabilitar mediante el panel de control. Consulta el capítulo [7.3.2. Pestaña Principal](#) para obtener más información.

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

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

10.2. Faders (deslizadores)

Cross fader

DJ 4Set controla 1 pista de música estéreo por deck. Puedes mover el cross fader entre los decks izquierdo y derecho para ajustar la mezcla entre 2 o 4 pistas.

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

Faders de volumen

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



Cuando cambias entre 2 decks (entre A y C, o entre B y D), la función de control del software requiere que alcances la misma posición de fader con el fader de volumen por hardware (en este caso, el fader de volumen del controlador DJ 4Set) que la indicada en el software, antes de poder controlar el volumen en el software con el fader por hardware.

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

10.3. Botones Reproducir/Pausa y Cue

Estos botones están disponibles para ambos decks en la zona del mezclador central de DJ 4Set. Los botones **Play/Pause** y **Cue** cambian de color para indicar qué deck se está controlando: en el deck del lado izquierdo, el verde significa que se está controlando el Deck A, y el rojo significa que se está controlando el Deck C; mientras que en el deck del lado derecho, el verde significa que se está controlando el Deck B, y el rojo significa que se está controlando el Deck D.

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

10.4. Botones de Rebobinado y Avance rápido

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

10.5. Configuración de pitch

- **2 o 4 Pitch faders (deslizadores):** puedes utilizar los pitch faders para ajustar la velocidad de reproducción de una pista, aumentando o disminuyendo sus BPM (Beats Per Minute), para facilitar el baile ajustando los BPM de las nuevas pistas musicales al de la anterior para que las personas que bailan no tengan que cambiar su ritmo durante la transición de una pista a otra. Los pitch faders incorporan una precisión de 14 bits.



Cuando cambias entre 2 decks (entre A y C, o entre B y D), la función de control del software requiere que alcances la misma posición de fader con el fader de volumen por hardware (en este caso, el pitch fader del controlador DJ 4Set) que la indicada en el software, antes de poder controlar el volumen en el software con el fader por hardware.

- **Pitch Bend (- y +):** puedes utilizar estos botones para aumentar o disminuir temporalmente la velocidad de reproducción de una pista. Los ajustes realizados de este modo son “elásticos”, ya que sólo son temporales y que dejan de aplicarse cuando se suelta el botón.
- **Sync:** al pulsar este botón se sincroniza la velocidad (BPM) de la música reproducida en el deck correspondiente para igualar los BPM de la música del otro deck.

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

10.6. Botón Shift (para bucles/cue/muestras/efectos), y botones 1-3

DJ 4Set proporciona lo equivalente a 6 botones por deck para efectos, bucles y funciones Cue, gracias al botón **Shift**, que convierte los botones 1 a 3 de cada deck en botones 4 a 6. Las funciones predeterminadas son las siguientes: Botón 1 = Loop In; Botón 2 = Loop Out; Botón 3 = Flanger; Botón 4 = Hot Cue 2; Botón 5 = Beatgrid; Botón 6 = Overloop (ten en cuenta que Overloop puede no estar disponible en Mac).

También puedes asignar los efectos siguientes a los botones 1-6: Loop In; Loop Out; Sampler Record; Sampler Play; Hot Cue 1 (= Punto de entrada 1); Hot Cue 2 (= Punto de entrada 2); Pitch Bend – (menos); Pitch Bend + (más); Pitch Reset; Beatlock; Master Tempo; Flanger; Beatgrid; FlippinDouble; Overloop; Backspin; Brake; Echo.

10.7. Botones Load ◀ / ▶

Utiliza estos botones para cargar la pista de música seleccionada en el software VirtualDJ 7 LE 4Set en el deck correspondiente.

10.8. Botones Listen Right/Listen Left

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

10.9 Botones de exploración: arriba y abajo

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

10.10 Rueda Cue/Mix

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

10.11 Ruedas de ecualización

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

- Facilitar el baile mejorando los bajos (los bajos proporcionan el tempo para bailar).
- Remezclar canciones aumentando los medios (los medios contienen la voz del cantante) en una pista y mezclándolos con otra pista en el otro deck, en la que hayas recortado los medios. También puedes manipular los bajos para realizar transiciones entre dos pistas:
- Sincronizar las 4 pistas.
- Recortar los medios y los agudos en ambos decks, para dejar sólo el beat de los bajos.
- Mover el cross fader del primer deck al segundo, mientras restauras los medios y agudos.

11. ASPECTOS BÁSICOS DEL DJING

Para obtener información más detallada sobre cómo utilizar el software de mezclas VirtualDJ 7 LE 4Set incluido, consulta el manual de usuario de VirtualDJ 7 LE 4Set, que se encuentra en el CD-ROM de instalación de DJ 4Set o que se puede descargar del sitio web de Soporte Técnico de Hercules (<http://ts.hercules.com>).

Lo primero de todo es que te asegures de analizar con el software VirtualDJ 7 LE 4Set los archivos de audio de tu biblioteca de música para determinar los valores de BPM (beats por minuto) de tus pistas. Como la mezcla de pistas musicales implica la sincronización de sus beats mientras dos canciones se solapan entre sí, tendrás que seleccionar aquellas pistas cuyos valores de BPM sean similares para realizar transiciones perfectas de una pista a la siguiente. De forma alternativa, puedes optar por mezclar una pista con otra cuyo valor de BPM sea la mitad o el doble de su propio valor (60 BPM y 120 BPM, por ejemplo), lo que también creará una transición bastante suave entre las pistas.

Ten en cuenta que el análisis de los archivos para determinar sus valores de BPM en el software VirtualDJ 7 LE 4Set puede tardar algo de tiempo en completarse, especialmente si analizas un gran número de canciones, y que debes hacerlo con antelación a la fiesta, ya que este proceso también consume muchos

recursos del sistema de tu ordenador mientras se está realizando. Por lo tanto, te recomendamos que analices todo el contenido de tu biblioteca musical a lo largo de la noche, por ejemplo.

El software VirtualDJ 7 LE 4Set te permite crear “carpetas virtuales”: puedes crear una carpeta virtual haciendo clic en el icono rojo de “carpeta virtual” del software y, a continuación, asignarle un título a la carpeta. Una carpeta virtual contiene una colección de accesos directos a pistas, que te permiten acceder rápidamente a un grupo de pistas que hayas seleccionado, como una lista de reproducción: al arrastrar una pista de audio a una carpeta virtual no se mueve físicamente el archivo a esa carpeta, sino que se crea un acceso directo a donde se encuentra la pista. Ésta es una forma muy práctica de organizar grupos de canciones para tus conjuntos de DJing, y también puedes asegurarte de qué grupos de pistas de tus carpetas virtuales tienen valores de BPM similares entre sí. Puedes utilizar el explorador de archivos del software VirtualDJ 7 LE 4Set para moverte por tus pistas, o utilizar la característica de búsqueda para encontrar pistas específicas y, a continuación, simplemente arrastrarlas y soltarlas en tus distintas carpetas virtuales.

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

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

12. CONFIGURACIÓN EN MODO MIDI

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

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



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

13. PREGUNTAS FRECUENTES

1. **Mi DJ 4Set no se reconoce correctamente y soy incapaz de controlar adecuadamente el software VirtualDJ 7 LE 4Set (excepto algunos controles como el cross fader y el volumen maestro). ¿Qué debo hacer?**

En primer lugar, verifica que la opción **Canal MIDI para controles** esté definida en los canales 1-2 (la configuración predeterminada) en la pestaña **Avanzado** del panel de control. Si esto es así y sigues siendo incapaz de controlar adecuadamente el software, prueba a cambiar a otro conjunto de canales MIDI y mira si eso resuelve el problema (en caso de que haya un conflicto entre DJ 4Set y otro controlador MIDI de tu ordenador que utilicen los mismos canales MIDI).

Para obtener más información, consulta el capítulo [7.3.5 Pestaña Avanzado](#).

2. **¿Puedo utilizar DJ 4Set con otro software de DJ distinto al incluido en el paquete?**
 Sí: porque DJ 4Set funciona como controlador MIDI y como puede enviar comandos MIDI, puede utilizarse con cualquier software que acepte comandos MIDI. Consulta el capítulo [12. Configuración en modo MIDI](#).

3. **¿Puedo utilizar DJ 4Set sin un ordenador?**

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

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

Sí, puedes mezclar CD de audio directamente desde la unidad de CD/DVD-ROM en VirtualDJ 7 LE 4Set. Simplemente carga la pista de CD de audio en la lista de reproducción en un deck de DJ 4Set, como si fuera un archivo de audio, y la podrás mezclar inmediatamente.

5. **¿Funcionará DJ 4Set si lo conecto a un hub USB?**

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

6. **¿Puedo guardar las mezclas de DJ creadas con DJ 4Set en un archivo de audio?**

Sí, puedes guardar tus mezclas haciendo clic en el botón **REC** en VirtualDJ 7 LE 4Set.

7. **¿DJ 4Set puede controlar 4 decks en Traktor Pro?**

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

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

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

Nombre del producto: DJ 4Set > **Enlace:** Software.

14. SOPORTE TÉCNICO

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

Por correo electrónico:

Para contactar con nuestro Soporte Técnico por correo electrónico, primero debe registrarse en línea en el sitio Web <http://ts.hercules.com>. La información que suministre ayudará a nuestros técnicos a resolver su problema lo antes posible. Haga clic en **Registro del producto** y siga las instrucciones ofrecidas en pantalla. Si ya ha registrado su producto, introduzca sus credenciales en los campos **Nombre de usuario** y **Contraseña**, y luego haga clic en **Inicio de sesión**.

Por teléfono (si no dispone de acceso a Internet):

España	901988060	De lunes a viernes de 9:00 a 19:00
Precio de una llamada telefónica local		

Las horas de funcionamiento y los números de teléfono pueden cambiar. En <http://ts.hercules.com> se puede obtener la información de contacto de Soporte técnico más actualizada.

14.1. Información de garantía

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

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

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

Marcas registradas

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

Declaración de conformidad

NOTICIA DE CONFORMIDAD EN UE: Guillemot Corporation S.A. declara por la presente que el dispositivo cumple con los requisitos principales y otras cláusulas pertinentes de la Directiva CEM 2004/108/CE. En un entorno doméstico este producto puede causar interferencias de radio, en cuyo caso puede ser necesario que el usuario tome las medidas adecuadas.

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

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

Copyright

© 2011 Guillemot Corporation S.A. Reservados todos los derechos.

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

Renuncia

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

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

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

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

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

Licencia:

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

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

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

RECOMENDACIÓN DE PROTECCIÓN AMBIENTAL



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

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

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

APPENDIX: HERCULES DJ 4SET MIDI CONTROLS

MIDI messages sent by the DJ 4Set (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
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
Cue_DA	9x 0D Value	Button-Toggling Output	“7F” : Pressed – “00” : Released
Play_DA	9x 0E Value	Button-Toggling Output	“7F” : Pressed – “00” : Released
Listen_DA	9x 0F Value	Button-Toggling Output	“7F” : Pressed – “00” : Released
Sync_DA	9x 11 Value	Button-Toggling Output	“7F” : Pressed – “00” : Released
Deck_C	9x 12 Value	Button-Toggling Output	“7F” : Pressed – “00” : Released
MOD_INC_DA	9x 13 Value	Button-Toggling Output	“7F” : Pressed – “00” : Released
MOD_DEC_DA	9x 14 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
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
Cue_DB	9x 2D Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Play_DB	9x 2E Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Listen_DB	9x 2F Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Sync_DB	9x 31 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Deck_D	9x 32 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
MOD_INC_DB	9x 33 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
MOD_DEC_DB	9x 34 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
RECORD	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
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
Cue_DC	9y 0D Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Play_DC	9y 0E Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Listen_DC	9y 0F Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released

Sync_DC	9y 11 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
MOD_INC_DC	9y 13 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
MOD_DEC_DC	9y 14 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
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
Cue_DD	9y 2D Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Play_DD	9y 2E Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Listen_DD	9y 2F Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
Sync_DD	9y 31 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
MOD_INC_DD	9y 33 Value	Button-Toggling Output	"7F" : Pressed – "00" : Released
MOD_DEC_DD	9y 34 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
VOL_DA	Bx 03 Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F : Full Down > Full Up
HP_VOL	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
VOL_DB	Bx 0B Value	Analog – Coarse (128 values)	00 > 7F : Full Down > Full Up
MIC_VOL	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
VOL_DC	Bx 13 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
VOL_DD	Bx 1B 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
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
Cue_DA	9x 0D Value	00 : OFF – 7F: ON
Play_DA	9x 0E Value	00 : OFF – 7F: ON
Listen_DA	9x 0F Value	00 : OFF – 7F: ON
Sync_DA	9x 11 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
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
Cue_DB	9x 2D Value	00 : OFF – 7F: ON
Play_DB	9x 2E Value	00 : OFF – 7F: ON
Listen_DB	9x 2F Value	00 : OFF – 7F: ON
Sync_DB	9x 31 Value	00 : OFF – 7F: ON

JOG_TOUCH_DB	9x 3A Value	00 : OFF – 7F: ON
RECORD	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
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
Cue_DC	9y 0D Value	00 : OFF – 7F: ON
Play_DC	9y 0E Value	00 : OFF – 7F: ON
Listen_DC	9y 0F Value	00 : OFF – 7F: ON
Sync_DC	9y 11 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
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
Cue_DD	9y 2D Value	00 : OFF – 7F: ON
Play_DD	9y 2E Value	00 : OFF – 7F: ON
Listen_DD	9y 2F Value	00 : OFF – 7F: ON
Sync_DD	9y 31 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_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_Cue_DA	9x 4D Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_Play_DA	9x 4E Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_Listen_DA	9x 4F Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_Sync_DA	9x 51 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_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_Cue_DB	9x 6D Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_Play_DB	9x 6E Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_Listen_DA	9x 6F 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_JOG_TOUCH_DB	9x 7A Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_RECORD	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_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_Cue_DC	9y 4D Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_Play_DC	9y 4E Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_Listen_DC	9y 4F Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_Sync_DC	9y 51 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_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_Cue_DD	9y 6D Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_Play_DD	9y 6E Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_Listen_DD	9y 6F Value	00 : OFF – 7F: ON
BL_Sync_DD	9y 71 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
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 †

Notes:

- **1:** This command will send (on the Virtual MIDI In port) all updated states of all the following controls: Hi/Medium/Low knobs, volume faders, headphone volume knob, microphone volume knob, Cue/Mix knob, and the cross fader. It can be used by software to update its graphic controls to the current position of the corresponding DJ 4Set 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...).