

# CONTEÚDO

1.	INTRODUÇÃO .....	3
2.	REQUISITOS MÍNIMOS DO SISTEMA .....	3
3.	DEPOIS DE DESEMBALAR A DJ 4SET .....	4
4.	INSTALAÇÃO .....	5
4.1.	Instalar controladores e software.....	5
4.1.1.	<i>Instalação no Windows 7 / Vista</i> .....	6
4.1.2.	<i>Instalação no Windows XP</i> .....	8
4.1.3.	<i>Instalação no Mac</i> .....	9
4.2.	Quando a instalação terminar.....	11
4.3.	Ligar e desligar a DJ 4Set.....	11
5.	VISÃO GERAL .....	12
5.1.	Painel superior .....	12
5.2.	Painel posterior .....	14
5.3.	Painel frontal .....	15
6.	MISTURAR COM A DJ 4SET EM 4 DECKS .....	15
7.	PAINEL DE CONTROLO DA DJ 4SET .....	16
7.1.	Aceder ao painel de controlo no PC .....	16
7.2.	Aceder ao painel de controlo no Mac .....	16
7.3.	UTILIZAR O PAINEL DE CONTROLO DA DJ 4Set .....	16
7.3.1.	<i>Definições gerais do painel de controlo</i> .....	17
7.3.2.	<i>Separador <b>Main (Principal)</b></i> .....	17
7.3.3.	<i>Separador <b>ASIO</b> (não disponível no Mac)</i> .....	18
7.3.4.	<i>Separador <b>Audio (Áudio)</b> (não disponível no PC)</i> .....	19
7.3.5.	<i>Separador <b>Advanced (Avançadas)</b></i> .....	19
7.3.6.	<i>Separador <b>About (Acerca de)</b></i> .....	20
8.	OPÇÕES DE SAÍDA .....	21
8.1.	Ligar altifalantes à DJ 4Set .....	21
8.2.	Ligar auscultadores.....	21

<b>9. LIGAR UM MICROFONE .....</b>	<b>22</b>
<b>10. FUNCIONALIDADES DA DJ 4SET .....</b>	<b>22</b>
10.1. Jog wheels .....	22
10.2. Faders (cursores de deslocamento) .....	23
10.3. Botões Play/Pause e Cue .....	24
10.4. Botões Rewind e Fast forward .....	24
10.5. Definições do pitch .....	24
10.6. Botão Shift (para loops/cue/efeitos de amostragem) e botões 1-3 .....	25
10.7. Botões Load ◀ / ▶ .....	25
10.8. Botões Listen Left/Listen Right .....	25
10.9. Botões de navegação: Subir e Descer .....	25
10.10. Manipulo Cue/Mix .....	25
10.11. Manipulos de equalização .....	25
<b>11. ASPECTOS BÁSICOS DE DJING .....</b>	<b>26</b>
<b>12. CONFIGURAÇÃO EM MODO MIDI .....</b>	<b>27</b>
<b>13. FAQ .....</b>	<b>27</b>
<b>14. SUPORTE TÉCNICO .....</b>	<b>29</b>
14.1. Garantia .....	29
<b>RECOMENDAÇÕES DE PROTECÇÃO AMBIENTAL .....</b>	<b>31</b>

# 1. INTRODUÇÃO

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

A DJ 4Set inclui uma versão dedicada do software de mistura VirtualDJ (VirtualDJ 7 LE 4Set), compatível com PC e Mac: o software possui uma interface criada à medida para a DJ 4Set e suporta a mistura em 4 decks. Dotado de um grande número de úteis funcionalidades e funções de mistura, com o VirtualDJ 7 LE 4Set é fácil misturar como um profissional! A DJ 4Set mede 35 cm x 25 cm (13,8" x 9,8"): suficientemente grande para misturar confortavelmente com montes de controlos, mas ainda assim suficientemente compacta para ser portátil.

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

## 2. REQUISITOS MÍNIMOS DO SISTEMA

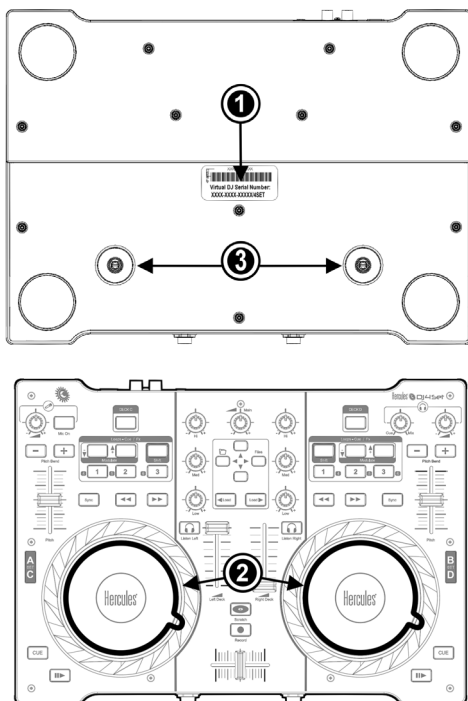
### PC:

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

### Mac:

- Mac de secretária/portátil com processador de 1,5 GHz (G4, G5, Core Duo Series) ou superior
- Sistema operativo: Mac OS 10.5 / 10.6 (apenas 32 bits)
- 1 GB de RAM
- Porta USB disponível alimentada via barramento: USB 2.0 (recomendado) ou USB 1.1
- Auscultadores e altifalantes amplificados
- Unidade de CD-ROM ou DVD-ROM
- Placa gráfica que suporte uma resolução de 1024 x 768
- Ligação à Internet (recomendado) + 100 MB livres no disco para instalar aplicações

### 3. DEPOIS DE DESEMBALAR A DJ 4SET



1. Tome nota do número de série do VirtualDJ 7 LE 4Set (❶), visível num autocolante na base da consola, e instale a DJ 4Set conforme indicado no manual do utilizador.
2. Remova a película transparente que protege a superfície superior de cada jog wheel (❷).
3. Ligue os altifalantes e auscultadores aos conectores correspondentes na DJ 4Set (consulte os capítulos [8.1. Ligar altifalantes à DJ 4Set](#) e [8.2. Ligar auscultadores](#) para mais informações, respectivamente).
4. No caso de querer ajustar a resistência das jog wheels, pode apertar ou desapertar os parafusos de cada jog wheel na base do controlador (❸). Deste modo, poderá ajustar a resistência exactamente ao seu gosto.

## 4. INSTALAÇÃO

### 4.1. Instalar controladores e software



PC e Mac: antes de inserir o CD-ROM de instalação no computador, certifique-se de que tem direitos de administrador no sistema. Não instale a DJ 4Set com uma conta Convidado: a instalação poderá falhar, pois necessita de permissão para escrever na pasta **Documentos** a fim de instalar o software VirtualDJ 7 LE 4Set.



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

*O menu de instalação da DJ 4Set surge automaticamente.*

- Clique em **Install your product (Instalar o produto)**.

**Se o menu de instalação não for executado automaticamente:**

PC:

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

- Clique duas vezes no ícone do CD-ROM.

- Clique duas vezes no pacote do instalador.

Mac:

- Abra o **Finder**.

- Clique duas vezes no ícone do CD-ROM.

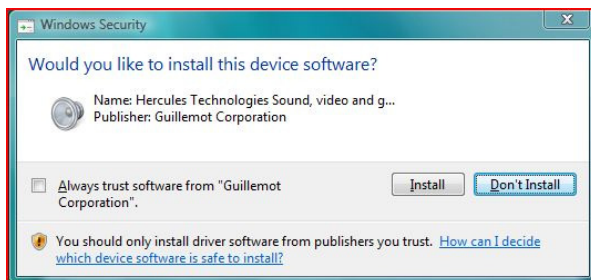
- Clique duas vezes no pacote do instalador.



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

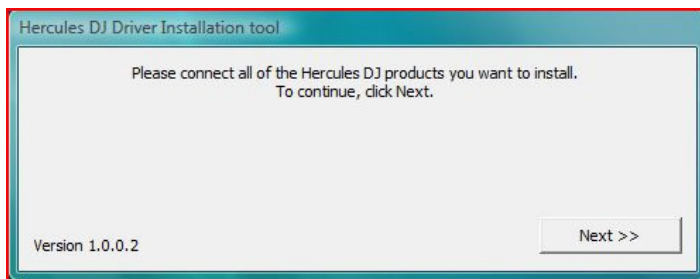
### 4.1.1. Instalação no Windows 7 / Vista

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



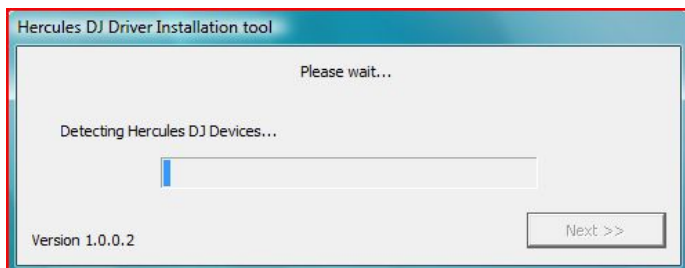
- Aceite instalar o software quando surgir cada aviso para prosseguir com a instalação.

Surge uma caixa de diálogo que lhe pede para ligar a DJ 4Set à porta USB do computador.



- Ligue a DJ 4Set à porta USB do computador e clique em **Seguinte**.

O computador detecta automaticamente a DJ 4Set e conclui a instalação dos controladores necessários.





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

*Será informado quando a instalação terminar.*

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



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

*Será informado quando a instalação terminar.*

Deverá instalar agora o software de mistura VirtualDJ 7 LE 4Set no computador:



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

*O software é instalado no computador. Quando a instalação terminar, o ícone do VirtualDJ 7 LE 4Set ficará visível no ambiente de trabalho.*

- Clique duas vezes no ícone do VirtualDJ 7 LE 4Set, insira o respectivo número de série e clique em **OK**. O número de série do VirtualDJ 7 LE 4Set é indicado num autocolante com um código de barras situado na base da DJ 4Set. Este número de série está no seguinte formato: XXXX-XXXX-XXXXX/4Set.

*Para mais informações sobre a configuração da DJ 4Set, consulte o capítulo 7. Painel de controlo da DJ 4Set.*

## 4.1.2. Instalação no Windows XP

Uma vez os ficheiros copiados para o computador, tem início a instalação dos controladores. Surge uma caixa de diálogo que lhe pede para ligar a DJ 4Set à porta USB do computador.



- Ligue a DJ 4Set à porta USB do computador e clique em **Seguinte**.

O computador detecta automaticamente a DJ 4Set e conclui a instalação dos controladores necessários.



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



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

Será informado quando a instalação terminar.

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





Deverá instalar agora o software de mistura VirtualDJ 7 LE 4Set no computador:



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

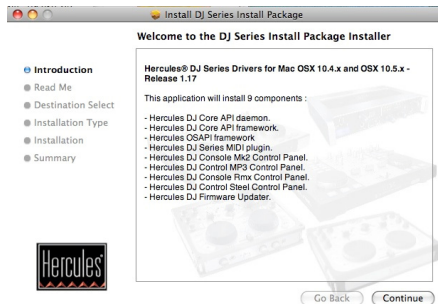
*Os software é instalado no computador. Quando a instalação terminar, o ícone do VirtualDJ 7 LE 4Set ficará visível no ambiente de trabalho.*

- Clique duas vezes no ícone do VirtualDJ 7 LE 4Set, insira o respectivo número de série e clique em **OK**. O número de série do VirtualDJ 7 LE 4Set é indicado num autocolante com um código de barras situado na base da DJ 4Set. Este número de série está no seguinte formato: XXXX-XXXX-XXXX/4Set.

*Para mais informações sobre a configuração da DJ 4Set, consulte o capítulo 7. Painel de controlo da DJ 4Set.*

### 4.1.3. Instalação no Mac

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



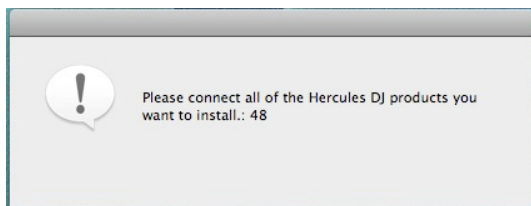
- Siga as instruções apresentadas no ecrã.



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

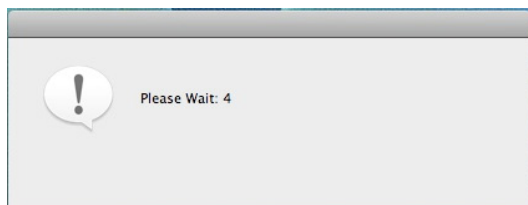
*Uma vez os ficheiros copiados para o computador, tem início a instalação dos controladores.*

*Surge uma caixa de diálogo que lhe pede para ligar a DJ 4Set à porta USB do computador.*



*- Ligue a DJ 4Set à porta USB do computador.*

*O computador detecta automaticamente a DJ 4Set e conclui a instalação dos controladores necessários.*



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

*Será informado quando a instalação terminar.*

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



Deverá instalar agora o software de mistura VirtualDJ 7 LE 4Set no computador:



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

*O software é instalado no computador*

- Para executar o software VirtualDJ 7 LE 4Set no Mac, vá até **Applications (Aplicações)** e seleccione **VirtualDJ**.

- Insira o número de série do VirtualDJ 7 LE 4Set e clique em **OK**. O número de série do VirtualDJ 7 LE 4Set é indicado num autocolante com um código de barras situado na base da DJ 4Set. Este número de série está no seguinte formato: XXXX-XXXX-XXXXX/4Set.

*Para mais informações sobre a configuração da DJ 4Set, consulte o capítulo [7. Painel de controlo da DJ 4Set](#).*

## 4.2. Quando a instalação terminar



Verifique se os canais MIDI 1-2 estão seleccionados na secção **MIDI channel for controls (Canal MIDI para os controlos)** do separador **Advanced (Avançadas)** do painel de controlo; se não estiverem, seleccione os canais MIDI 1-2. Para mais informações, consulte o capítulo [7.3.5. Separador Advanced \(Avançadas\)](#).

## 4.3. Ligar e desligar a DJ 4Set

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



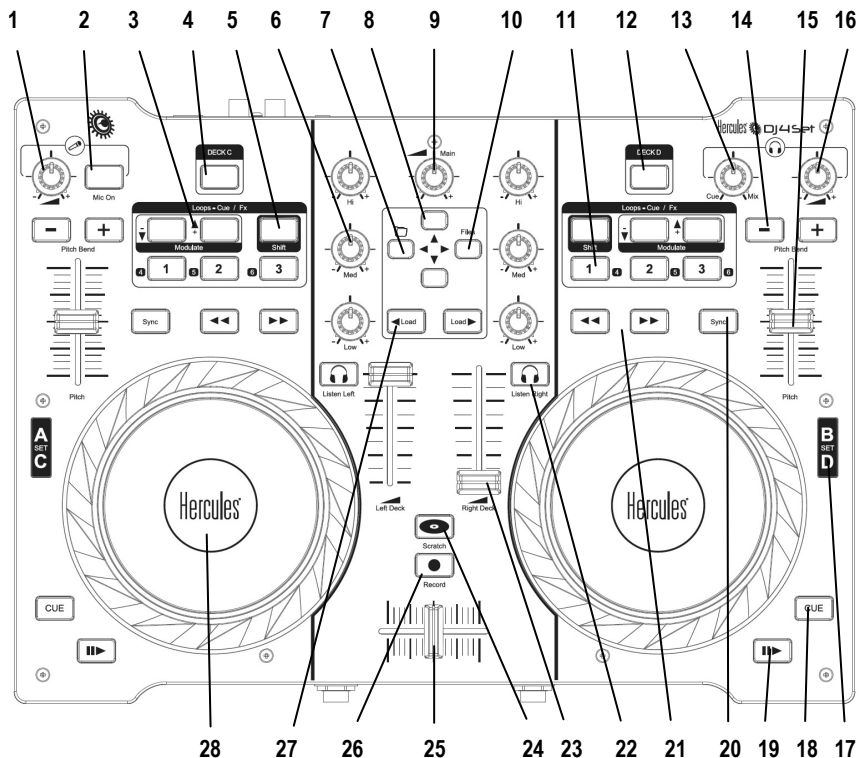
Note que nos sistemas operativos Windows, quando liga a DJ 4Set, esta passa a ser a placa de som predefinida do sistema. A placa de som previamente configurada como placa de som predefinida volta a sê-lo quando desliga a DJ 4Set.

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

## 5. VISÃO GERAL

### 5.1. Painel superior

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



1. Manípulo de controlo do nível do microfone.
2. Botão para ligar/desligar o microfone.
3. Botões **Modulate** ▼ / ▲ : modulam o loop ou efeito presentemente seleccionado.
4. Botão **Deck C**: consoante o modo de deck seleccionado no painel de controlo, este botão permite: alternar entre os decks A e C (em modo 4-deck, por predefinição); aceder a um segundo conjunto de botões para o deck A (em modo 2-deck extended; este modo não está incluído no VirtualDJ 7 LE 4Set); ou não tem qualquer efeito (em modo 2-deck basic). Consulte a secção [7.3.5. Separador \*\*Advanced \(Avançadas\)\*\*](#) para mais informações.

5. Botão **Shift**: converte os botões 1 a 3 no deck correspondente nos botões 4 a 6, pelo que oferece o equivalente a 6 botões por deck (quando o botão está aceso, a função Shift encontra-se activada).
6. Manípulos **Hi/Med/Low**: aumente ou diminua as frequências agudas/médias/graves no deck correspondente.
7. Botão **Folder**: se o cursor estiver no navegador de faixas, mude para o navegador de pastas. Se o cursor já estiver no navegador de pastas, expanda a pasta. Também funciona como botão da seta esquerda.
8. Botões **Subir e Descer**: prima para navegar nos menus.
9. Manípulo **Main**: manípulo do volume principal.
10. Botão **Files**: navegue na pasta seleccionada; também funciona como botão da seta direita.
11. Botões **1/2/3**: aplicam loops em números diferentes de batidas, quando em modo Loop, e o efeito correspondente em modo Effects. As funções incluem: Loop In, Loop Out, Hot Cue, Beatgrid e mais.
12. Botão **Deck D**: consoante o modo de deck seleccionado no painel de controlo, este botão permite: alternar entre os decks B e D (em modo 4-deck, por predefinição); aceder a um segundo conjunto de botões para o deck B (em modo 2-deck extended; este modo não está incluído no VirtualDJ 7 LE 4Set); ou não tem qualquer efeito (em modo 2-deck basic). Consulte a secção [7.3.5. Separador Advanced \(Avançadas\)](#) para mais informações.
13. Manípulo **Cue/Mix**: ajuste a mistura do que está a ser reproduzido nos auscultadores, ou seja, a faixa que está a preparar em relação à mistura global.
14. Botões **Pitch bend +/-**: diminua (-) ou aumente (+) temporariamente a velocidade da faixa (isto é, o pitch) para misturar com precisão.
15. Fader de pitch: ajuste a velocidade de reprodução da faixa no deck correspondente.
16. Ajuste o volume nos auscultadores.
17. Indicador do deck: acende-se para mostrar qual o deck actualmente utilizado (A/B = verde, C/D = vermelho).
18. Botão **Cue**: defina o cue point (marque a posição na faixa) no deck correspondente. Quando a reprodução está em pausa, premir o botão **Cue** define um cue point; durante a reprodução, o botão **Cue** fá-lo avançar até ao cue point. Quando o botão está retroiluminado, existe um cue point na faixa.
19. Reproduzir/Pausar a faixa.
20. Botão **Sync**: sincronize a batida com a da faixa carregada no deck oposto ao que está a controlar, se esta batida estiver dentro da variação de pitch (se a batida de referência diferir demasiado, terá de aumentar a escala de pitch antes de premir o botão **Sync**).
21. Recuar e avançar rapidamente: navegue rapidamente na faixa de áudio.
22. Botões **Listen Right/Listen Left**: active a monitorização via auscultadores no deck correspondente.
23. Fader de volume: controle o volume do deck correspondente.
24. Botão **Scratch**: desactive ou active o modo Scratch.
25. Crossfader para misturar continuamente entre decks.
26. Botão **Record**: prima para gravar a sua mistura.
27. Botões **Load ◀ / ▶**: carregue a faixa seleccionada no deck correspondente.
28. Jog wheel ao estilo de prato de vinil com detecção táctil: a retroiluminação verde indica que o Deck A/B está a ser controlado, enquanto a retroiluminação vermelha indica que é o Deck C/D.



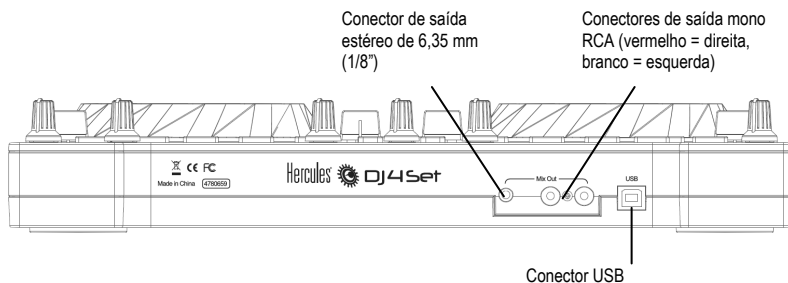
Estas descrições referem-se às funções predefinidas da DJ 4Set no software VirtualDJ 7 LE 4Set, as quais podem variar consoante a aplicação que utiliza.



Note que o manípulo **Cue/Mix** trata-se apenas de uma função via software (e não uma função via hardware). Isto significa que quando utiliza o software VirtualDJ 7 LE 4Set, o manípulo funciona conforme descrito acima; em contrapartida, quando não está a utilizar software de DJ, este manípulo não tem qualquer função – a menos que lhe atribua uma função “Cue to Mix”.

## 5.2. Painel posterior

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

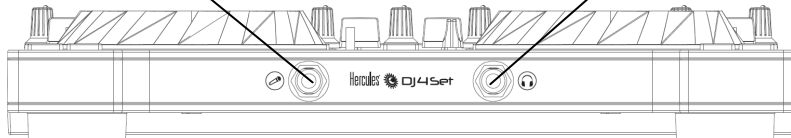


Para mais informações sobre como seleccionar o nível de atenuação Talkover do microfone, consulte o capítulo [7.3.2. Separador Main \(Principal\)](#).

### 5.3. Painel frontal

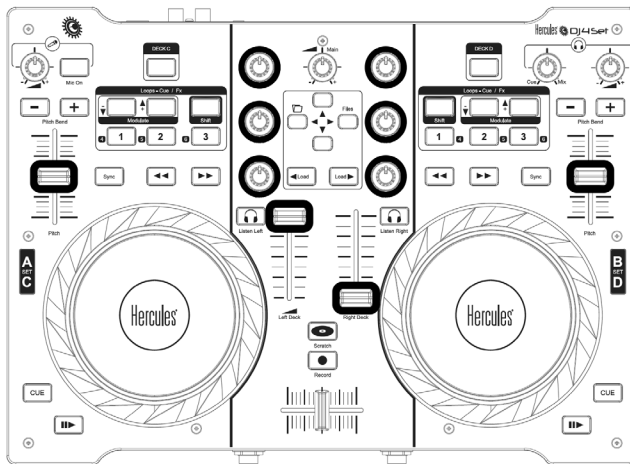
Conector de entrada de auscultadores de 6,35 mm (1/4")

Conector de saída de auscultadores de 6,35 mm



**Auscultadores:** Quando utiliza auscultadores, estes são configurados por predefinição para os canais 3-4; no entanto, também pode configurá-los para os canais 1-2. Para mais informações, consulte o capítulo [7.3.5. Separador Advanced \(Avançadas\)](#).

## 6. MISTURAR COM A DJ 4SET EM 4 DECKS



Quando utilizar a função “Deck switch” (para alternar entre o Deck A/Deck C ou o Deck B/Deck D), deverá primeiro regular todos os controlos graduais do deck em questão (faders de volume, faders de pitch, manípulos de ganho e manípulos EQ, conforme indicado na ilustração acima) para as posições mostradas na interface do software VirtualDJ 7 LE 4Set, antes de alternar os decks. Cada um destes controlos só ficará activo quando atingir o nível indicado no software VirtualDJ 7 LE 4Set.

## 7. PAINEL DE CONTROLO DA DJ 4SET

### 7.1. Aceder ao painel de controlo no PC

Um ícone que representa a DJ 4Set surge no lado direito da barra de tarefas, junto ao relógio:



. Para executar o painel de controlo da DJ 4Set, basta clicar no ícone.

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

Um clique no ícone com o botão direito do rato permite-lhe também abrir o painel de controlo (uma alternativa a clicar no ícone da barra de tarefas, conforme se descreve acima), obter informações de hardware acerca da DJ 4Set, procurar actualizações para a DJ 4Set ou sair do painel de controlo. Note que necessita de uma ligação activa à Internet para poder procurar actualizações.

Para procurar actualizações para a DJ 4Set:


- Clique com o botão direito do rato no ícone da DJ 4Set na barra de tarefas e seleccione **Check for updates (Procurar actualizações)**.

- Se o sistema lhe pedir, autorize o computador a aceder ao servidor FTP da Guillemot.

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

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

### 7.2. Aceder ao painel de controlo no Mac

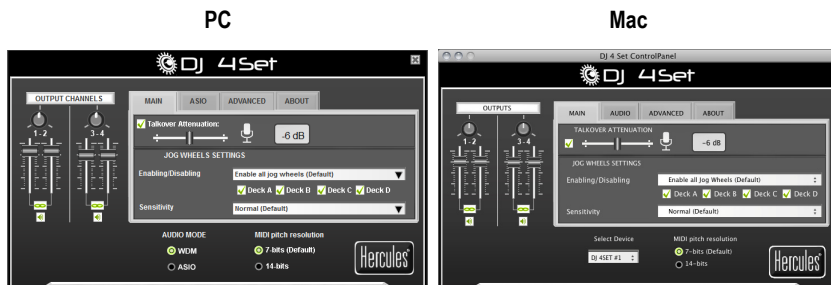
- Para aceder ao painel de controlo, clique duas vezes no ícone  no ambiente de trabalho.

### 7.3. UTILIZAR O PAINEL DE CONTROLO DA DJ 4Set

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



### 7.3.1. Definições gerais do painel de controlo



- **Output Channels (Canais de saída):** há 2 conjuntos de cursores de deslocamento por software (1-2 e 3-4), os quais funcionam como controlos do volume para as saídas correspondentes. Para alterar o balanço (esquerda/direita), utilize o manípulo do balanço situado por cima de cada conjunto de cursores de deslocamento do canal de saída. Pode clicar no ícone da corrente por baixo dos cursores de deslocamento para desactivar/activar o movimento conjunto dos mesmos, ao invés de se deslocarem individualmente. Também pode clicar no ícone do volume por baixo do ícone da corrente para silenciar as saídas.
- **Audio mode (Modo de áudio)** (apenas no Windows; não disponível no Mac): permite-lhe seleccionar o modo de áudio adequado para as aplicações que pretende utilizar:
  - **WDM** é o modo de áudio padrão do Windows, também chamado DirectSound e WASAPI. Selecciona este modo ao utilizar leitores de multimédia, ver filmes, etc.
  - **ASIO** funciona unicamente com programas que suportam este modo de controlador (para mais informações, consulte o capítulo [7.3.3. Separador ASIO](#)).

O VirtualDJ 7 LE 4Set muda automaticamente para o modo ASIO; contudo, no caso de estar a utilizar outros programas, tem de mudar manualmente para o modo ASIO antes de executar a aplicação. Apenas pode alternar entre modos quando a reprodução está parada.

- **Select Device (Seleccionar dispositivo)** (apenas no Mac): se tiver mais do que um controlador DJ 4Set ligado ao seu Mac, pode alternar aqui entre os respectivos painéis de controlo.
- **MIDI pitch resolution (Resolução do pitch MIDI):** 7-bits é o valor predefinido. O VirtualDJ 7 LE 4Set muda automaticamente para o modo 14-bit quando o software é executado, revertendo para o modo 7-bits quando sai do software.

### 7.3.2. Separador Main (Principal)

- Neste separador pode desactivar/activar ou ajustar o nível de atenuação da função Talkover, ou seja, o nível em função do qual o volume da música baixa quando activa o botão **Mic On** e fala ao microfone (valor predefinido de -6 dB).

- Neste separador também pode desactivar e reactivar as jog wheels e ajustar a respectiva sensibilidade. Por predefinição, todas as jog wheels encontram-se activadas; se escolher o modo Custom, somente as jog wheels do Deck A e do Deck B estão activadas por predefinição, embora possa alterar isto de acordo com as suas preferências.

### 7.3.3. Separador **ASIO** (não disponível no Mac)



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

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

- A configuração encontra-se predefinida para o modo 44100Hz (44,1 kHz)/16-bit. A melhor definição de áudio para o VirtualDJ 7 LE 4Set é esta predefinição, que oferece o melhor tempo de resposta. Relativamente a software no qual o tempo de resposta não é tão importante, pode reproduzir música em modo 24-bit (44.1kHz ou 48kHz) no Windows (ASIO).
- A definição mais importante consiste no tamanho da memória intermédia do ASIO. A predefinição é 480 (10ms), o que representa uma boa média para a maioria dos computadores. Note que quanto menor for o tamanho da memória intermédia do ASIO, menor será o tempo de resposta. Em caso de problemas com o áudio (tais como estática ou crepitação), aumente ou diminua o tamanho da memória intermédia do ASIO até encontrar a definição correcta para o computador (não há definições ideais, pois as configurações dos computadores são diferentes).
- Apenas pode alterar as definições ASIO quando a aplicação não está em execução.

### 7.3.4. Separador **Audio** (Áudio) (não disponível no PC)



No separador **Audio** (apenas no Mac), pode alterar o tamanho de amostra do valor predefinido (16-bit) para 24-bit. A melhor definição de áudio para o VirtualDJ 7 LE 4Set é a opção predefinida 16-bit/44.1kHz, que oferece o melhor tempo de resposta. Relativamente a software no qual o tempo de resposta não é tão importante, pode reproduzir música em modo 24-bit (44.1kHz ou 48 kHz) no Mac OS (Core Audio).

### 7.3.5. Separador **Advanced** (Avançadas)



- Este separador permite-lhe configurar o **canal MIDI para os controlos** (1-2, por predefinição), caso haja algum conflito entre a DJ 4Set e outro dispositivo MIDI. Se houver mais do que um dispositivo Hercules instalado no sistema, os números do canal MIDI são atribuídos aos pares por ordem de ligação, isto é, por incrementos (1-2, 3-4 e assim sucessivamente até 16).
- Pode ajustar as **definições do crossfader** ao seu gosto (a predefinição é **BeatMix Curve**). As diferentes definições disponíveis afectam a forma como o crossfader funciona à medida que o desloca de um lado para o outro em relação à posição central: dependendo da maneira como irá misturar, poderá querer que a acção do crossfader seja aplicada de forma muito mais acentuada quando o desloca desde a posição central (o que significa que se deslocar o crossfader por pouco que seja para a esquerda, por exemplo, o efeito será equivalente a movê-lo completamente para a esquerda, o mesmo se passando quando o desloca para a direita), ou

menos acentuada. Pode experimentar as diferentes curvas disponíveis e mudar facilmente de uma para a outra, consoante o tipo de mistura que pretende fazer nesse momento.

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

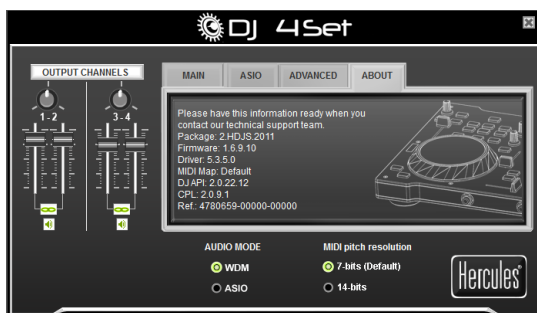
Selecione sempre a opção **USB streaming 1-2 (default)** para as operações com software de DJ. A opção **USB streaming 1-2 plus your microphone** envia o sinal do microfone directamente para a saída principal, misturado com o sinal de áudio padrão. Isto é semelhante à função Talkover, mas sem a atenuação.

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

Outra possibilidade é o **modo 2-deck extended (2 decks alargados)** (nota: este modo não está incluído no VirtualDJ 7 LE 4Set), no qual o Deck C e o Deck D funcionam como botões Shift , convertendo os botões nos decks em novos botões, mas não têm qualquer impacto na área do misturador, jog wheels e botões Play, Cue e Stop.

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

## 7.3.6. Separador **About (Acerca de)**



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

## 8. OPÇÕES DE SAÍDA

Há dois tipos de conectores para ligar altifalantes, situados no painel posterior da DJ 4Set: RCA e jaque de 3,5 mm (1/8"). Os conectores RCA são saídas mono, cada um dos quais corresponde a um canal (esquerdo = branco, direito = vermelho). O jaque de 3,5 mm (1/8") é uma saída estéreo que inclui ambos os canais esquerdo e direito.

Selecione o tipo de conector em função do equipamento que pretende ligar.

### 8.1. Ligar altifalantes à DJ 4Set

Com o software VirtualDJ 7 LE 4Set incluído, pode reproduzir a sua mistura para o público através de um sistema de alta-fidelidade ligado às saídas 1-2 na DJ 4Set, por exemplo, e pré-visualizar as canções seguintes nas saídas 3-4 com os auscultadores ou altifalantes de monitorização.



A versão incluída do VirtualDJ 7 LE 4Set está pré-configurada para utilizar exclusivamente a placa de som integrada da DJ 4Set. Como tal, não é possível utilizar a placa de som normal ou os altifalantes integrados do computador. **TEM DE** ser ligado um par de altifalantes a Output 1-2 no painel posterior da DJ 4Set.

- Certifique-se de que o computador e outros equipamentos de áudio estão desligados.
- Ligue os altifalantes às tomadas RCA (branca e vermelha) ou ao jaque de 3,5 mm (1/8") no painel posterior da DJ 4Set.

*Os seus altifalantes estão agora prontos para ser utilizados com a DJ 4Set.*

### 8.2. Ligar auscultadores

A DJ 4Set possui 1 conector para auscultadores no painel frontal (jaque de 6,35 mm (¼)). Os auscultadores estão configurados por predefinição para os canais 3-4, embora também possam ser configurados em vez disso para os canais 1-2 (para mais informações, consulte o capítulo 7.3.5. Separador **Advanced (Avançadas)**). A consola foi concebida para funcionar com auscultadores de DJ (estéreo, impedância de 16 a 64 ohms).

## 9. LIGAR UM MICROFONE

A DJ 4Set possui um jaque mono de 6,35 mm (1/4") no painel frontal. Recomendamos que utilize um microfone de voz com uma impedância entre 1 e 64 ohms. Pode utilizar o microfone para falar por cima da música e comunicar com o público.



Note que a DJ 4Set não é compatível com microfones que requerem **potência fantasma**.

Prima o botão **Mic On** na DJ 4Set para activar ou desactivar o microfone. Pode utilizar o manipulador de controlo do nível do microfone para ajustar o volume de entrada do microfone.

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

Consulte o capítulo [7.3.2. Separador Main \(Principal\)](#) para obter mais informações sobre como ajustar a função de atenuação Talkover e utilizar o microfone.

## 10. FUNCIONALIDADES DA DJ 4SET

### 10.1. Jog wheels

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

A cor de retroiluminação das jog wheels muda para indicar o deck que está a ser controlado: no deck esquerdo, verde significa que o Deck A está a ser controlado, enquanto vermelho significa que é o C; no deck direito, verde indica que o Deck B está a ser controlado, enquanto vermelho indica que é o Deck D.

As jog wheels são grandes (12 cm de diâmetro – o tamanho de um CD) e sensíveis ao toque: detectam quando as prime com a mão, o que lhe permite fazer scratch da mesma forma que a mão consegue parar fisicamente a reprodução num disco de vinil. As jog wheels também são muito precisas: a rotação das jog wheels é detectada com uma precisão de 256 passos por revolução.

As jog wheels têm múltiplas funções:

Em modo Scratch (quando o botão **Scratch**, com o símbolo de um disco de vinil, está retroiluminado):

- Faça scratch rodando as jog wheels com a mão ao mesmo tempo que pressiona ligeiramente para baixo na superfície superior das rodas.
- Durante a reprodução de música: pause/reinicie a reprodução ao pressionar/levantar a mão das jog wheels.

- Procure (em modo de pausa) ou altere a velocidade da faixa (durante a reprodução) rodando o anel superior das jog wheels, sem pressionar a superfície superior das rodas.

Em modo de procura (quando o botão **Scratch**, com o símbolo de um disco de vinil, não está retroiluminado):

- Procure (em modo de pausa) ou altere a velocidade da faixa (durante a reprodução) rodando as jog wheels.

No painel de controlo, pode ajustar o número de passos que as jog wheels detectam por revolução (isto não está associado à sensibilidade táctil no cimo das jog wheels): pode manter o valor predefinido ou dividi-lo por um factor de 2, 4 ou 8. As jog wheels também podem ser desactivadas através do painel de controlo. Consulte o capítulo [7.3.2 Separador Main \(Principal\)](#) para mais informações.

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

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

## 10.2. Faders (cursos de deslocamento)

### Crossfader

A DJ 4Set controla 1 faixa de música estéreo por deck. Mova o crossfader entre os decks esquerdo e direito para ajustar a mistura entre 2 ou 4 faixas.

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

### Faders de volume

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



Quando alterna entre 2 decks (entre A e C, ou entre B e D), a função de controlo por software requer que atinja a mesma posição do fader com o fader de volume por hardware (neste caso, o fader de volume do controlador DJ 4Set) conforme indicado no software, antes de poder controlar o volume no software com o fader de hardware.

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

### 10.3. Botões Play/Pause e Cue

Estes botões estão disponíveis para os 2 ou 4 decks à esquerda e à direita da área do misturador central da DJ 4Set. Os botões **Play/Pause** e **Cue** mudam de cor para indicar o deck que está a ser controlado: no deck esquerdo, verde significa que o Deck A está a ser controlado, enquanto vermelho significa que é o C; no deck direito, verde indica que o Deck B está a ser controlado, enquanto vermelho indica que é o Deck D.

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

### 10.4. Botões Rewind e Fast forward

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

### 10.5. Definições do pitch

- **2 ou 4 faders de pitch (cursos de deslocamento)**: pode utilizar os faders de pitch para ajustar a velocidade de reprodução de uma faixa, aumentando ou diminuindo a respectiva taxa BPM (batidas por minuto), a fim de ajustar as novas faixas de música para as mesmas BPM da faixa anterior e evitar assim que quem estiver a dançar tenha de mudar de ritmo durante a transição de uma faixa para outra. Os faders de pitch oferecem uma precisão de 14 bits.



Quando alterna entre 2 decks (entre A e C, ou entre B e D), a função de controlo por software requer que atinja a mesma posição do fader com o fader de volume por hardware (neste caso, o fader de pitch do controlador DJ 4Set) conforme indicado no software, antes de poder controlar o volume no software com o fader de hardware.

- **Pitch Bend (- e +)**: pode utilizar estes botões para aumentar ou diminuir temporariamente a velocidade de reprodução de uma faixa. Os ajustes feitos desta forma são “elásticos”, pelo facto de serem apenas temporários e a sua aplicação cessar quando solta o botão.
- **Sync**: prima este botão para sincronizar a velocidade (BPM) da música reproduzida no deck correspondente com a taxa BPM da música no outro deck.

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



## 10.6. Botão Shift (para loops/cue/efeitos de amostragem) e botões 1-3

A DJ 4Set oferece o equivalente a 6 botões por deck para efeitos, loops e funções Cue, graças ao botão **Shift**, que converte os botões 1 a 3 em cada deck nos botões 4 a 6. As funções predefinidas são as seguintes: Botão 1 = Loop In; Botão 2 = Loop Out; Botão 3 = Flanger; Botão 4 = Hot Cue 2; Botão 5 = Beatgrid; Botão 6 = Overloop (note que a função Overloop poderá não estar disponível no Mac).

Também pode atribuir os seguintes efeitos aos botões 1-6: Loop In; Loop Out; Sampler Record; Sampler Play; Hot Cue 1 (= Cue Point 1); Hot Cue 2 (= Cue Point 2); Pitch Bend - (menos); Pitch Bend + (mais); Pitch Reset; Beatlock; Master Tempo; Flanger; Beatgrid; FlippinDouble; Overloop; Backspin; Brake; Echo.

## 10.7. Botões Load ◀ / ▶

Utilize estes botões para carregar no deck correspondente a faixa de música seleccionada no software VirtualDJ 7 LE 4Set.

## 10.8. Botões Listen Left/Listen Right

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

## 10.9. Botões de navegação: Subir e Descer

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

## 10.10. Manípulo Cue/Mix

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

## 10.11. Manípulos de equalização

Utilize os manípulos de equalização (**Hi**, **Med** e **Low**) para cada deck a fim de acrescentar cor à música com definições personalizadas. Por exemplo:

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

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

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

## 11. ASPECTOS BÁSICOS DE DJING

Para mais detalhes sobre a utilização do software de mistura VirtualDJ 7 LE 4Set fornecido, consulte o manual do utilizador do VirtualDJ 7 LE 4Set, incluído no CD-ROM de instalação da DJ 4Set ou disponível no sítio Web de suporte técnico da Hercules (<http://ts.hercules.com>).

Antes de mais, certifique-se de que os ficheiros de áudio na sua biblioteca de música foram analisados no software VirtualDJ 7 LE 4Set, para determinar a taxa BPM (batidas por minuto) das faixas. Uma vez que misturar faixas de música entre si implica sincronizar as respectivas batidas enquanto as duas canções se sobrepõem, seleccione faixas com valores BPM semelhantes para criar transições uniformes de uma faixa para a outra. Em alternativa, pode optar por misturar uma faixa com outra cujo valor BPM seja metade ou o dobro do seu próprio valor (60 BPM e 120 BPM, por exemplo), o que também permite uma transição razoavelmente uniforme entre faixas.

Note que a análise de ficheiros para determinar os respectivos valores BPM no software VirtualDJ 7 LE 4Set pode demorar algum tempo a concluir, em particular com um grande número de canções, logo deve fazê-lo previamente antes de uma festa; este processo também consome muitos recursos do computador durante a sua execução. Como tal, recomendamos que analise todo o conteúdo da biblioteca de música durante a noite, por exemplo.

O software VirtualDJ 7 LE 4Set permite-lhe criar “pastas virtuais”: para tal, clique no ícone vermelho da “pasta virtual” no software e dê um título à pasta. Uma pasta virtual contém um conjunto de atalhos para faixas que lhe permitem aceder rapidamente a um grupo de faixas que tenha seleccionado, como uma lista pessoal: arrastar uma faixa de áudio para uma pasta virtual não a move fisicamente para essa pasta, criando em vez disso um atalho para a localização da pasta. Trata-se de uma forma muito prática de organizar grupos de canções para os alinhamentos de DJing, além de garantir igualmente que os grupos de faixas nas pastas virtuais têm valores BPM semelhantes entre si. Pode utilizar o explorador de ficheiros no software VirtualDJ 7 LE 4Set para navegar nas faixas, ou utilizar a funcionalidade de procura para encontrar faixas específicas, e em seguida arrastá-las e largá-las simplesmente nas diferentes pastas virtuais.

Ao reproduzir uma faixa no deck esquerdo para o público, o DJ prime o botão **Listen Right** na DJ 4Set e utiliza os auscultadores para ouvir e ajustar a faixa seguinte a reproduzir. O DJ pode ajustar o pitch da faixa (com os faders de pitch e os botões **Pitch Bend**), para garantir que as respectivas batidas estão alinhadas com as da faixa reproduzida no deck esquerdo. Quando a faixa no deck esquerdo se aproxima do fim, o DJ começa a deslocar o crossfader na direcção do deck direito (e pode utilizar os faders de volume de cada deck para ajudarem também na transição), de modo que o público ouça gradualmente a faixa no deck direito. O DJ pode ajustar

os controlos EQ em cada deck para ajudar as faixas a fundirem-se de modo mais uniforme uma com a outra: por exemplo, ao reduzir as frequências médias e agudas num deck, de modo que praticamente só as frequências graves (incluindo as batidas da canção) sejam ouvidas à medida que uma canção transita para a seguinte.

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

## 12. CONFIGURAÇÃO EM MODO MIDI

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

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



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

## 13. FAQ

**1. A minha DJ 4Set não é reconhecida devidamente e não consigo controlar convenientemente o software VirtualDJ 7 LE 4Set (excepto em relação a alguns controlos, tais como o crossfader e o volume principal). O que devo fazer?**

Em primeiro lugar, verifique se a opção **MIDI channel for controls (Canal MIDI para os controlos)** está configurada para os canais 1-2 (predefinição) no separador **Advanced (Avançadas)** do painel de controlo. Se for esse o caso e mesmo assim não conseguir controlar devidamente o software, experimente mudar para outro conjunto de canais MIDI para ver se isso resolve o problema (na eventualidade de haver um conflito entre a DJ 4Set e outro controlador MIDI no computador, em virtude de utilizarem os mesmos canais MIDI). Para mais informações, consulte o capítulo [7.3.5. Separador Advanced \(Avançadas\)](#).

**2. Posso utilizar a DJ 4Set com software de DJ que não o fornecido com o controlador?**

Sim: uma vez que a DJ 4Set funciona como um controlador MIDI e pode enviar comandos MIDI, é possível utilizá-la com qualquer software que aceite comandos MIDI. Consulte o capítulo [12. Configuração em modo MIDI](#).

**3. Posso utilizar a DJ 4Set sem um computador?**

Não, a DJ 4Set não funciona sem estar ligada a um computador.

- 4. Posso misturar directamente a partir de um CD de áudio no software de mistura de DJ?**  
Sim, pode misturar qualquer CD de áudio directamente a partir da unidade de CD/DVD-ROM no VirtualDJ 7 LE 4Set. Basta carregar a faixa CD-Audio na lista pessoal num dos decks da DJ 4Set, como se fosse um ficheiro de áudio, e pode misturá-la de imediato.
- 5. A DJ 4Set funciona ligada a um concentrador USB?**  
Sim, desde que a fonte de alimentação do concentrador USB esteja ligada.
- 6. Posso guardar num ficheiro de áudio as misturas de DJ que crio com a DJ 4Set?**  
Sim, pode guardar a sua mistura clicando no botão REC no VirtualDJ 7 LE 4Set, ou premindo o botão **RECORD** no seu controlador DJ 4Set.
- 7. A DJ 4Set consegue controlar 4 decks no Traktor Pro?**  
Sim – tudo o que precisa de fazer é importar para o Traktor Pro um ficheiro TSI que suporte um controlo de 4 decks.  
Se está familiarizado com o Traktor, pode mapear o seu próprio ficheiro TSI, ou então transferir este tipo de ficheiro a partir do sítio Web de suporte técnico da Hercules (<http://ts.hercules.com>), na área de transferências:  
**Product genre (Género de produto): DJ/Music (DJ/Música) > Product family (Família de produtos): Controller with audio (Controlador com áudio) > Product name (Nome do produto): DJ 4Set > Link (Ligação): Software.**

## 14. SUPORTE TÉCNICO

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

Por correio electrónico:

De forma a tirar partido do suporte técnico por correio electrónico, primeiro terá de se registar online (<http://ts.hercules.com>). As informações que fornecer ajudarão os nossos agentes a resolver o seu problema mais rapidamente. Clique em **Product Registration** no lado esquerdo da página Technical Support e siga as instruções que surgirem no ecrã. Se já se registou, preencha os campos **Username** e **Password** e depois clique em **Login**.

### 14.1. Garantia

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

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

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

### **Marcas comerciais**

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

### **Declaração de conformidade**

**AVISO DE CONFORMIDADE DA CE:** A Guillemot Corporation S.A. declara pelo presente que o dispositivo está em conformidade com os requisitos principais e outras cláusulas relevantes da Directiva CEM 2004/108/CE. Num ambiente doméstico, o produto pode causar interferência, obrigando assim o utilizador a tomar medidas adequadas.

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

### **Direitos de autor**

© 2011 Guillemot Corporation S.A. Todos os direitos reservados.

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

### **Desresponsabilização**

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

### **Contrato de licença do utilizador final para o software Hercules**

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

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

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

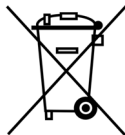
Licença:

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

### **Contrato de licença do utilizador final para o software VirtualDJ**

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

## RECOMENDAÇÕES DE PROTECÇÃO AMBIENTAL



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

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

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

## APPENDIX: HERCULES DJ 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 = 1<sup>st</sup> MIDI channel, 0A = 10 in decimal base

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

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

MIDI Control	MIDI Message	Message Type	Value Description
K1_DA	9x 01 Value	Button-Toggling Output	“7F” : Pressed – “00” : Released
K2_DA	9x 02 Value	Button-Toggling Output	“7F” : Pressed – “00” : Released
K3_DA	9x 03 Value	Button-Toggling Output	“7F” : Pressed – “00” : Released
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...).