

ÍNDICE

1.	INTRODUÇÃO.....	2
2.	REQUISITOS MÍNIMOS DO SISTEMA	2
3.	INSTALAÇÃO	3
3.1.	Instalar controladores e software	3
3.1.1.	Instalação no Windows 7 / Vista	4
3.1.2.	Instalação no Windows XP	6
3.1.3.	Instalação no Mac	7
3.2.	Ligar e desligar a DJ Console Mk4.....	9
4.	VISÃO GERAL	10
4.1.	Painel superior	10
4.2.	Painel posterior	11
4.3.	Painel frontal.....	12
4.4.	Máscara do painel superior e submáscara	13
5.	PAINEL DE CONTROLO DA DJ CONSOLE MK4.....	15
5.1.	Aceder ao painel de controlo no PC	15
5.2.	Aceder ao painel de controlo no Mac	15
5.3.	Utilizar o painel de controlo da DJ Console Mk4.....	15
5.3.1.	Definições gerais do painel de controlo	16
5.3.2.	Separador Main (Principal)	17
5.3.3.	Separador ASIO (não disponível no Mac).....	17
5.3.4.	Separador Advanced (Avançadas)	18
5.3.5.	Separador About (Acerca de)	19
6.	OPÇÕES DE SAÍDA	19
6.1.	Ligar altifalantes e/ou um misturador externo à DJ Console Mk4.....	19
6.2.	Ligar auscultadores	20
7.	OPÇÕES DE ENTRADA	20
7.1.	Ligar fontes de áudio externas	20
7.2.	Ligar um microfone	21
8.	FUNCIONALIDADES DA DJ CONSOLE MK4.....	22
8.1.	Jog wheels.....	22
8.2.	Faders (barras de deslocamento)	22
8.3.	Botões Play/Pause e Cue.....	22
8.4.	Botões Rewind e Fast forward	23
8.5.	Definições do pitch	23
8.6.	Botões Source	23
8.7.	Botão Shift (para loops/efeitos) e botões 1-4	23
8.8.	Botões Load A / Load B	24
8.9.	Botões Listen A / Listen B.....	24
8.10.	Botões de navegação: Up e Down	24
8.11.	Botão Cue to Mix	24
8.12.	Botões de equalização	25
9.	ASPECTOS BÁSICOS DE DJING.....	25
10.	CONFIGURAÇÃO EM MODO MIDI.....	27
11.	FAQ	30
12.	SUPORTE TÉCNICO	31
12.1.	Garantia	31
	RECOMENDAÇÕES DE PROTECÇÃO AMBIENTAL.....	32

DJ CONSOLE MK4

1. INTRODUÇÃO

A DJ Console Mk4 é um controlador de DJ de alto desempenho que lhe abre as portas para a mistura de música no seu computador. De utilização intuitiva e divertida, a DJ Console Mk4 permite-lhe deixar a sua marca pessoal na sua música favorita e partilhá-la com os amigos para organizar festas inesquecíveis ou fazer misturas criativas.

A DJ Console Mk4 vem com uma versão dedicada do software de mistura VirtualDJ, compatível com PC e Mac. Dotado de um grande número de funcionalidades úteis e funções de mistura, com o VirtualDJ é fácil misturar como um profissional!

A DJ Console Mk4 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 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 a 1,5 GHz, ou compatível ou superior
- Sistema operativo: Microsoft Windows XP® / Vista® / 7™ (32 ou 64 bits)
- 1 GB de RAM
- Porta disponível alimentada via barramento USB: USB 2.0 (recomendado) ou USB 1.1
- Auscultadores ou altifalantes amplificados
- Unidade de CD-ROM ou DVD-ROM
- Placa gráfica que suporte uma resolução de 1024 x 768
- Ligação à Internet (vivamente recomendado) + 100 MB de espaço livre no disco para instalar aplicações

Mac:

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

3. INSTALAÇÃO

3.1. Instalar controladores e software



Se estiver a utilizar um computador Mac, antes de inserir o CD-ROM de instalação certifique-se de que a sua conta de utilizador no Mac OS está configurada como Administrador. Não instale a DJ Console Mk4 com uma conta Convidado: a instalação irá falhar, pois necessita de permissão para escrever na pasta **Documents** a fim de instalar o software VirtualDJ.



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

O menu de instalação da DJ Console Mk4 surge automaticamente.

- Clique em **Instalar a DJ Console Mk4**.

Se o menu de instalação não for executado automaticamente:

PC:

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

- Clique duas vezes no ícone do CD-ROM.

- Clique duas vezes no pacote do instalador.

Mac:

- Abra o **Finder**.

- Clique duas vezes no ícone do CD-ROM.

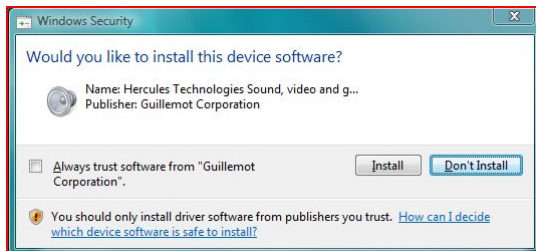
- Clique duas vezes no pacote do instalador.



- Clique na opção para instalar os controladores da DJ Console Mk4 e siga as instruções apresentadas no ecrã.

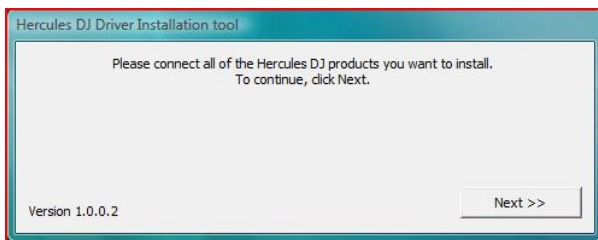
3.1.1. Instalação no Windows 7 / Vista

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



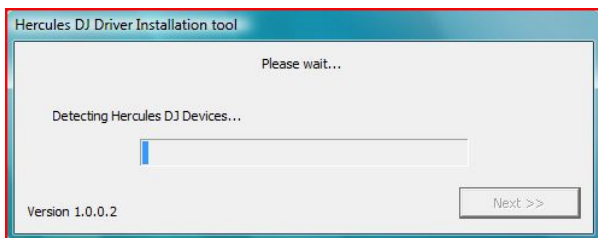
- Aceite instalar o software quando surgir cada aviso para prosseguir com a instalação.

Surge uma caixa de diálogo que lhe pede para ligar a DJ Console Mk4 à porta USB do computador.



- Ligue a DJ Console Mk4 à porta USB do computador e clique em **Seguinte**.

O computador detecta automaticamente a DJ Console Mk4 e conclui a instalação dos controladores necessários.





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

Será informado quando a instalação terminar.

O ícone da DJ Console Mk4 fica visível na barra de tarefas do Windows, ao lado do relógio, indicando que a DJ Console Mk4 está instalada e pronta para ser utilizada:



Note que no Windows 7, tem de clicar na barra de tarefas do Windows para aceitar que o ícone da DJ Console Mk4 possa ser apresentado na mesma.

Será informado quando a instalação terminar.

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



- No menu de instalação, clique em **VirtualDJ DJC Edition** e siga as instruções que surgirem no ecrã.

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

- Clique duas vezes no ícone do VirtualDJ, insira o número de série e clique em **OK**. O número de série do VirtualDJ é indicado num autocolante com um código de barras situado na base da DJ Console Mk4, e está no seguinte formato: XXXX-XXXX-XXXX/Mk4.

Para mais informações sobre a configuração da DJ Console Mk4, leia o capítulo 5. Painel de controlo da DJ Console Mk4.

DJ CONSOLE MK4

3.1.2. Instalação no Windows XP

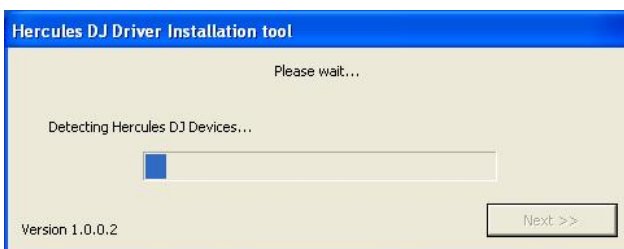
Uma vez os ficheiros copiados para o computador, tem início a instalação dos controladores.

Surge uma caixa de diálogo que lhe pede para ligar a DJ Console Mk4 à porta USB do computador.



- Ligue a DJ Console Mk4 à porta USB do computador e clique em **Seguinte**.

O computador detecta automaticamente a DJ Console Mk4 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 acabarão por desaparecer ao fim de breves instantes.



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

Será informado quando a instalação terminar.

O ícone da DJ Console Mk4 fica visível na barra de tarefas do Windows, ao lado do relógio, indicando que a DJ Console Mk4 está instalada e pronta para ser utilizada:

DJ CONSOLE MK4



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



- No menu de instalação, clique em **VirtualDJ DJC Edition** e siga as instruções que surgirem no ecrã.

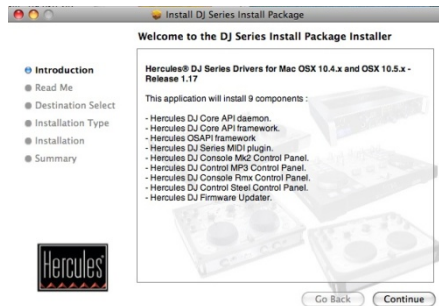
O software é instalado no computador. Quando a instalação terminar, o ícone do VirtualDJ fica visível no ambiente de trabalho.

- Clique duas vezes no ícone do VirtualDJ, insira o número de série e clique em **OK**. O número de série do VirtualDJ é indicado num autocolante com um código de barras situado na base da DJ Console Mk4. O número de série do VirtualDJ está no seguinte formato: XXXX-XXXX-XXXXX/Mk4.

Para mais informações sobre a configuração da DJ Console Mk4, leia o capítulo 5. Painel de controlo da DJ Console Mk4.

3.1.3. Instalação no Mac

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



- Siga as instruções apresentadas no ecrã.

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

PORTUGUÊS

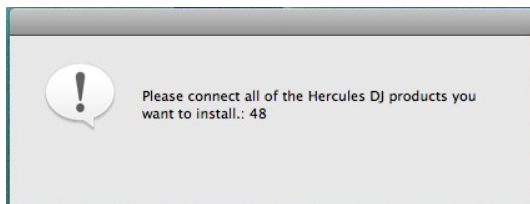
DJ CONSOLE MK4



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

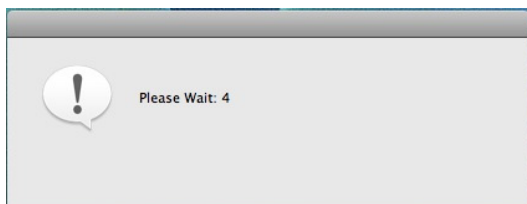
Uma vez os ficheiros copiados para o computador, tem início a instalação dos controladores.

Surge uma caixa de diálogo que lhe pede para ligar a DJ Console Mk4 à porta USB do computador.



- Ligue a DJ Console Mk4 à porta USB do computador.

O computador detecta automaticamente a DJ Console Mk4 e conclui a instalação dos controladores necessários.



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

Será informado quando a instalação terminar.

O ícone da DJ Console Mk4 fica visível no ambiente de trabalho, indicando que a DJ Console Mk4 está instalada e pronta para ser utilizada:



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



- No menu de instalação, clique em **VirtualDJ DJC Edition** e siga as instruções que surgirem no ecrã.

O software é instalado no computador

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

- Insira o número de série do VirtualDJ e clique em **OK**. O número de série do VirtualDJ é indicado num autocolante com um código de barras situado na base da DJ Console Mk4. O número de série do VirtualDJ está no seguinte formato: XXXX-XXXX-XXXX/Mk4.

Para mais informações sobre a configuração da DJ Console Mk4, leia o capítulo 5. Painel de controlo da DJ Console Mk4.

3.2. Ligar e desligar a DJ Console Mk4

A DJ Console Mk4 pode ser utilizada em conjunto com outra placa de som, interna ou externa, sem criar conflitos no computador.



Note que nos sistemas operativos Windows, quando liga a DJ Console Mk4, esta passa a ser a placa de som predefinida do sistema. A placa de som previamente configurada como placa de som predefinida volta a sê-lo quando desliga a DJ Console Mk4.

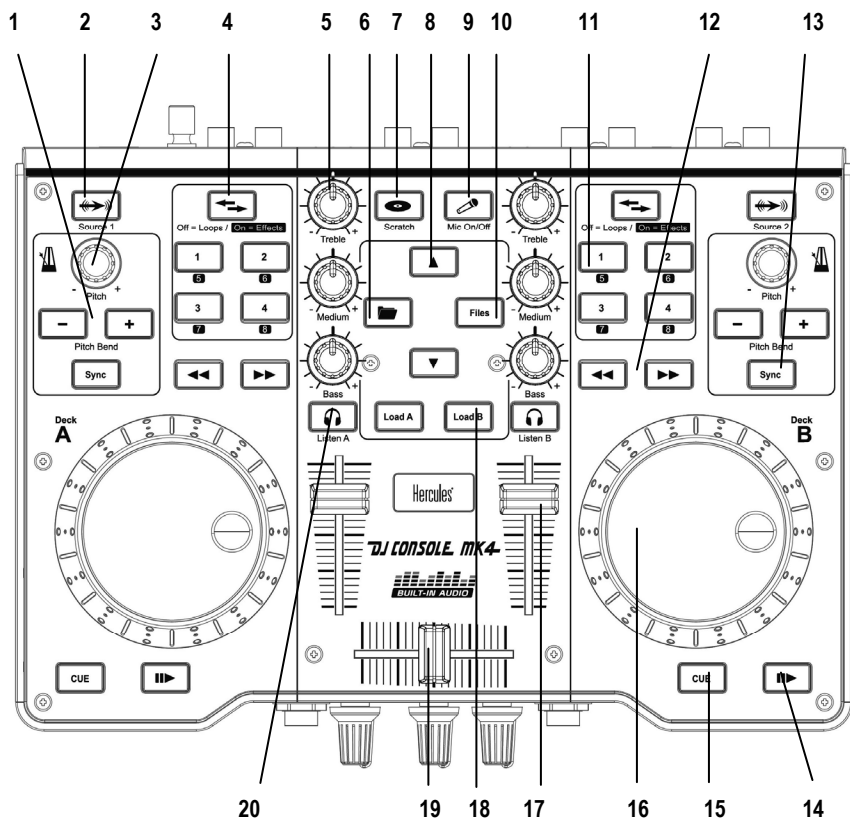
Por conseguinte, uma vez correctamente instalada, pode ligar e desligar a DJ Console Mk4 em qualquer altura, mesmo quando o computador está ligado, graças à sua função de ligação em funcionamento USB (embora nunca deva fazê-lo quando a DJ Console Mk4 estiver a reproduzir ou gravar música, caso contrário a aplicação será encerrada e surgirá uma mensagem de erro).

DJ CONSOLE MK4

4. VISÃO GERAL

4.1. Painel superior

A DJ Console Mk4 possui uma diversidade de controlos para interagir com software de DJ. Esses controlos estão divididos em dois conjuntos, visto que as secções esquerda e direita da DJ Console Mk4 correspondem a um deck distinto nas aplicações de software de DJ. Abaixo são fornecidas descrições da função predefinida de cada controlo.



1. Diminua (-) ou aumente (+) a velocidade da faixa (pitch) para misturar com precisão
2. Prima para alternar entre ficheiros de áudio digital e uma fonte de áudio externa no deck correspondente
3. Codificador de pitch: ajuste a velocidade de reprodução da faixa no deck correspondente
4. Botão Shift: prima para alternar entre o controlo de loops ou efeitos (quando o botão não está iluminado, os loops estão activados por predefinição; quando o botão se encontra iluminado, estão activados os efeitos)

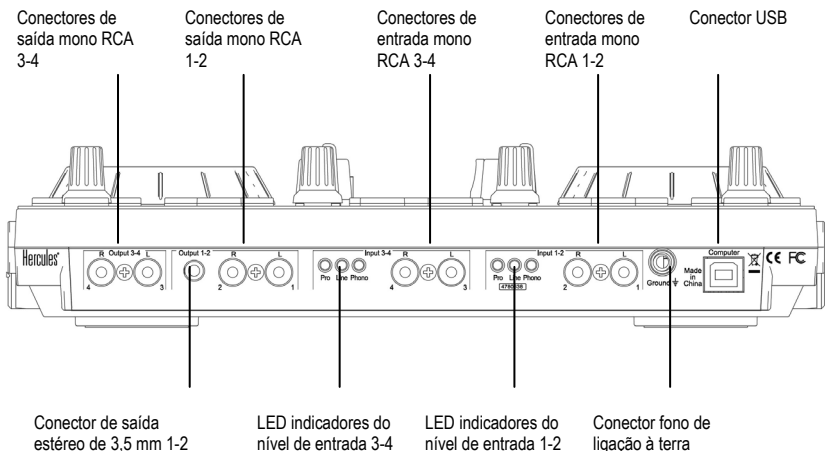
5. Corte ou intensifique as frequências graves/médias/agudas
6. Botão Pasta: navegue no directório superior
7. Desactive ou active o modo Scratch
8. Navegue para cima (▲) ou para baixo (▼) nos ficheiros
9. Active ou desactive o microfone
10. Botão Files: navegue na pasta actualmente seleccionada
11. Botões 1-2-3-4: aplique loops nas batidas 1, 2, 4 e 8, respectivamente, quando em modo Loop; aplique o efeito correspondente quando em modo Efeitos (neste modo, os botões passam a ser 5-6-7-8)
12. Recuar e avançar rapidamente: navegue rapidamente na faixa de áudio
13. Sincronize as batidas com as da faixa no deck oposto
14. Reproduzir/Pausar a faixa
15. Defina o cue point (marque uma posição na faixa)
16. Jog wheel de estilo vinil
17. Fader de volume para o deck correspondente
18. Carregue a faixa seleccionada no deck correspondente
19. Crossfader para misturar continuamente entre os dois decks
20. Active o controlo via auscultadores no deck correspondente



Estas descrições referem-se às funções predefinidas da DJ Console Mk4 no software VirtualDJ, as quais podem variar consoante a aplicação que utiliza.

4.2. Painel posterior

A DJ Console Mk4 possui um conector USB no painel posterior que lhe permite ligá-la ao computador. Uma vez que a DJ Console Mk4 é alimentada pelo barramento USB, não necessita de alimentação externa.



DJ CONSOLE MK4

LED indicadores do nível de entrada: Estes LED apresentam o nível de entrada para as entradas correspondentes (nível fono = cor-de-laranja; nível de linha de consumo = vermelho; nível de linha profissional = azul; nível de linha amplificada = azul).



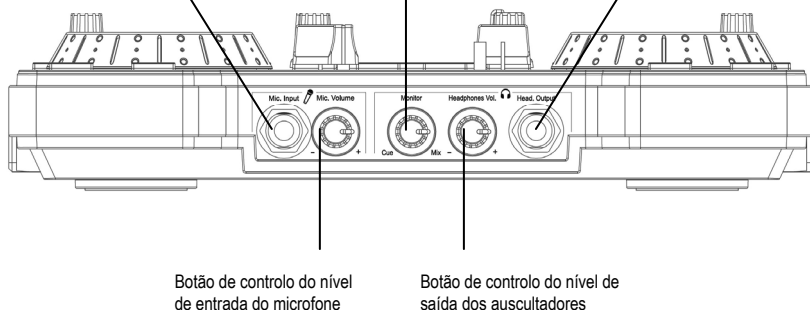
Quando liga um microfone, este apenas pode ser utilizado nos canais de entrada 1-2 (consulte a descrição do painel frontal, abaixo). Quando a entrada do microfone está seleccionada para as entradas 1-2 no painel de controlo do software da DJ Console Mk4, todos os LED indicadores do nível de entrada para as entradas 1-2 no painel posterior do dispositivo estão apagados, indicando que o microfone está activado. Para mais informações acerca da selecção dos níveis de entrada para as entradas 1-2 e 3-4, consulte o capítulo 5.3.1. Definições gerais do painel de controlo.

4.3. Painel frontal

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

Botão Cue to Mix:
cue à esquerda,
mistura à direita

Conector de saída de auscultadores de 6,35 mm

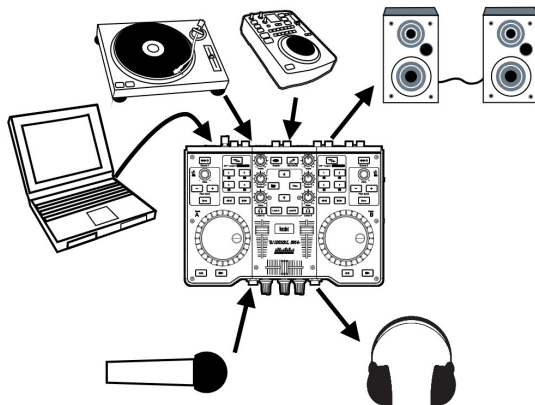


Botão Cue to Mix: Este botão serve para seleccionar o que ouve nos auscultadores (quando está rodado para a esquerda, ouve a faixa seguinte na qual vai inserir o cue point; quando se encontra rodado para a direita, ouve a mistura que está a ser reproduzida para o público).



Note que o botão Cue to Mix trata-se apenas de uma função por software (e não uma função por hardware). Isto significa que quando utiliza o software VirtualDJ, o botão funciona conforme descrito acima, ao passo que quando não está a utilizar software de DJing, este botão não tem qualquer função.

Auscultadores: Quando utiliza auscultadores, estes são configurados por predefinição para os canais 3-4; no entanto, em vez disso também pode configurá-los para os canais 1-2. Para mais informações, consulte o capítulo 5.3.4. Separador **Advanced (Avançadas)**.



4.4. Máscara do painel superior e submáscara

A DJ Console Mk4 inclui uma máscara rígida totalmente transparente (em plástico duro transparente, sem quaisquer marcas) já instalada no painel superior.

A embalagem da DJ Console Mk4 inclui igualmente uma submáscara flexível (com um grande gráfico “Mk4” vermelho) dentro de um envelope. Pode instalar esta submáscara flexível por baixo da máscara rígida:

- Isto permite-lhe personalizar a sua DJ Console Mk4 com o atraente gráfico da submáscara.
- Se utiliza software de DJ profissional (além do software VirtualDJ incluído) com diferentes funções mapeadas nos controlos do painel superior da DJ Console Mk4, pode utilizar um marcador de CD para escrever as novas funções directamente na submáscara, acima ou abaixo do controlo em questão. Trata-se de uma forma prática de se lembrar da configuração do seu novo mapeamento.



Note que a submáscara flexível tem de ser instalada **POR BAIXO da máscara rígida transparente, E NÃO POR CIMA!**

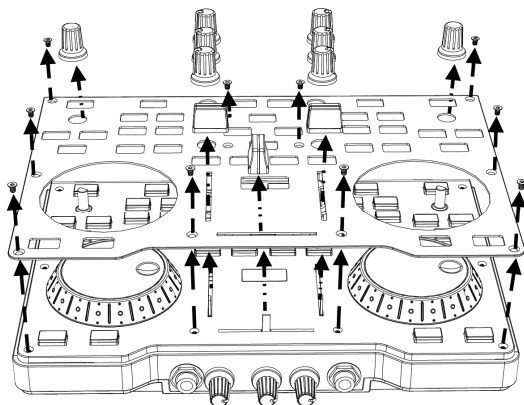
Para instalar a submáscara flexível por baixo da máscara rígida transparente, siga estes passos (conforme mostram os diagramas apresentados depois da lista de passos):

1. Remova cuidadosamente as 11 tampas do painel superior da DJ Console Mk4 (6 tampas dos botões EQ, 2 tampas dos botões do pitch e 3 tampas dos faders).
2. Com uma chave de fendas Phillips (em estrela) (não incluída), remova os 10 parafusos do painel superior da DJ Console Mk4 que prendem a máscara rígida transparente.
3. Remova cuidadosamente a máscara rígida transparente do painel superior da DJ Console Mk4.

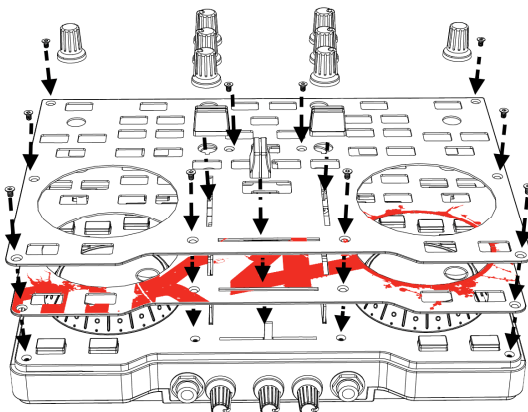
DJ CONSOLE MK4

4. Coloque e ajuste a submáscara flexível com o gráfico “Mk4” vermelho no painel superior da DJ Console Mk4, até estar perfeitamente posicionada.
5. Coloque a máscara rígida transparente sobre a submáscara no painel superior da DJ Console Mk4.
6. Volte a colocar e reaperte os 10 parafusos que prendem a máscara rígida transparente. **Tenha cuidado para não apertar demasiado os parafusos, evitando assim o risco de estalar a máscara rígida transparente!**
7. Volte a colocar cuidadosamente as 11 tampas no painel superior da DJ Console Mk4 (6 tampas dos botões EQ, 2 tampas dos botões do pitch e 3 tampas dos faders).

Remover as tampas, parafusos e máscara rígida transparente:




Recolocar a máscara rígida transparente, parafusos e tampas, depois de ter instalado a submáscara flexível:



5. PAINEL DE CONTROLO DA DJ CONSOLE MK4

5.1. Aceder ao painel de controlo no PC

Um ícone que representa a DJ Console Mk4 Control Steel surge no lado direito da barra de tarefas, junto ao relógio: . Para executar o painel de controlo da DJ Console Mk4, basta clicar no ícone.

No Windows, este ícone agrupa todos os produtos Hercules DJ que possa ter instalado no seu sistema. Para seleccionar o painel de controlo da DJ Console Mk4, 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 Console Mk4, procurar actualizações para a DJ Console Mk4 ou sair do painel de controlo. Note que necessita de uma ligação activa à Internet para poder procurar actualizações.


Para procurar actualizações para a DJ Console Mk4:

- Clique com o botão direito do rato no ícone da DJ Console Mk 4 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 indicar que a versão mais recente já se encontra instalada. Se houver uma nova versão disponível, a mesma é transferida e a configuração iniciada automaticamente.

- Siga as instruções apresentadas no ecrã para instalar a actualização da DJ Console Mk4.

5.2. Aceder ao painel de controlo no Mac

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

5.3. Utilizar o painel de controlo da DJ Console Mk4

O painel de controlo permite-lhe gerir as várias definições da DJ Console Mk4. As secções seguintes explicam as várias funcionalidades do painel de controlo, bem como as diferenças que existem entre as versões para PC e Mac.

5.3.1. Definições gerais do painel de controlo



- **Output Channels (Canais de saída):** há 2 conjuntos de barras de deslocamento por software (1-2, 3-4), as quais funcionam como controlos do volume principal para as saídas correspondentes. Para alterar o balanço (esquerda/direita), utilize o botão do balanço situado por cima de cada conjunto de barras de deslocamento do canal de saída. Pode clicar no ícone da corrente por baixo das barras de deslocamento para desactivar/activar o movimento conjunto das mesmas, ao invés de se deslocarem individualmente. Também pode clicar no ícone do volume por baixo do ícone da corrente para silenciar as saídas.
- **Input Channels (Canais de entrada):** pode seleccionar o nível de entrada adequado para os canais de entrada 1-2 e 3-4: microfone, nível fono, nível de linha de consumo (-10 dBv), nível de linha profissional (+4 dBu) ou nível de linha amplificado (+8 dBu) para os canais 1-2; nível fono, nível de linha de consumo, nível de linha profissional ou nível de linha amplificado para os canais 3-4 (por conseguinte, apenas pode utilizar um microfone nos canais 1-2 e não nos canais 3-4). Seleccione o nível de entrada que melhor corresponde ao nível de saída da fonte de áudio ligada aos canais de entrada 1-2 e 3-4.

Note que quando grava com o microfone, fica temporariamente impedido de utilizar as entradas 1-2. Quando utiliza a função Talkover para o microfone, a sua voz é misturada via hardware e continua a poder utilizar as entradas 1-2; no entanto, não pode gravar com o microfone nesta configuração.

- **Audio mode (Modo de áudio)** (apenas no Windows; não disponível no Mac): permite-lhe seleccionar o modo de áudio adequado para as aplicações que pretende utilizar:
 - **WDM** é o modo de áudio padrão do Windows, também chamado DirectSound. Seleccione este modo quando utilizar leitores de multimédia, vir filmes, etc.
 - **ASIO** funciona unicamente com programas que suportam este modo de controlador (para mais informações, consulte o capítulo [5.3.3. Separador ASIO](#)).

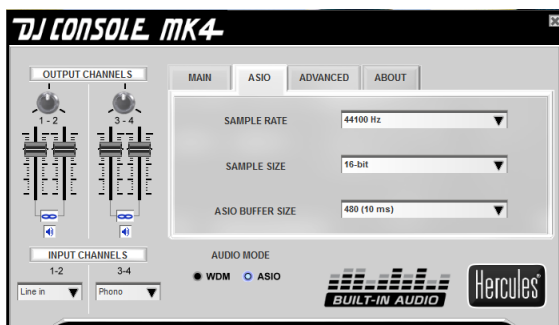
O VirtualDJ muda automaticamente para o modo ASIO, mas no caso de estar a utilizar outros programas, tem de mudar manualmente para o modo ASIO antes de executar a aplicação. Apenas pode alternar entre modos quando a reprodução está parada.

- **Select Device (Seleccionar dispositivo)** (apenas no Mac): se tiver mais do que um controlador DJ Console Mk4 ligado ao seu Mac, pode alternar aqui entre os respectivos painéis de controlo.

5.3.2. Separador *Main* (Principal)

- Neste separador pode desactivar/activar ou ajustar o nível de atenuação da função Talkover, ou seja, o nível mediante o qual o volume da música baixa quando activa o botão **Mic On/Off** e fala ao microfone (valor predefinido de -6 dB).
- Neste separador também pode desactivar e reactivar as jog wheels e ajustar a sua sensibilidade.

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



O “Audio Stream Input/Output” é um protocolo multicanal para transferência de áudio desenvolvido pela empresa Steinberg. Permite que uma grande variedade de programas comuniquem com diferentes placas de som e reconheçam todas as entradas e saídas disponíveis na placa de som com uma curta latência. A sua DJ Console Mk4 é compatível com ASIO 2.0.

No modo ASIO, pode ajustar as seguintes definições: **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 definição mais importante é o tamanho da memória intermédia do ASIO. A predefinição é 480 (10ms), o que representa uma boa média para a maioria dos computadores. No caso de deparar com problemas no áudio (tais como estática ou crepitação), aumente ou diminua o tamanho da memória intermédia do ASIO até encontrar a definição correcta para o seu computador (não existem definições ideais, pois todas as configurações dos computadores são diferentes).
- As alterações nas definições ASIO apenas podem ser efectuadas quando a aplicação não está em execução.

DJ CONSOLE MK4

- Note que quando muda para o modo 24-bit, as entradas 3-4 não estão disponíveis.

5.3.4. Separador **Advanced** (Avançadas)



- Este separador permite-lhe configurar o **canal MIDI para os controlos** (1, por predefinição), na eventualidade de haver algum conflito entre a DJ Console Mk4 e outro dispositivo MIDI. Se houver mais do que um dispositivo Hercules instalado no seu sistema, os números do canal MIDI são atribuídos por ordem de ligação, ou seja, incrementalmente.
- Pode ajustar as **definições do crossfader** de acordo com as suas preferências (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, dependendo do 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 configurá-los para os canais de saída 1-2.
- **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 (predefinido))**, USB streaming 1-2 plus your microphone (Transmissão USB 1-2 mais microfone) ou USB streaming 1-2 plus line in 1-2 (Transmissão USB 1-2 mais entrada de linha 1-2).

5.3.5. Separador *About* (Acerca de)



- Este separador fornece-lhe toda a informação acerca das versões do pacote, firmware, controlador, mapeamento MIDI, API de DJ e painel de controlo que está a utilizar. Indique estas informações quando contactar o suporte técnico.

6. OPÇÕES DE SAÍDA

Estão disponíveis dois tipos de conectores para ligar altifalantes: 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 corresponde a dois canais (esquerdo e direito) apenas nas saídas 1-2.

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

6.1. Ligar altifalantes e/ou um misturador externo à DJ Console Mk4

Com o software VirtualDJ incluído, pode reproduzir a sua mistura para o público através de um sistema de alta-fidelidade ligado às saídas 1-2 na DJ Console Mk4, por exemplo, e pré-visualizar as canções seguintes nas saídas 3-4 com os auscultadores ou altifalantes de monitorização.



A versão incluída do VirtualDJ está pré-configurada para utilizar exclusivamente a placa de som integrada da DJ Console Mk4. 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 Console Mk4.

- Certifique-se de que o seu computador e outros equipamentos de áudio estão desligados.

DJ CONSOLE MK4

- Ligue o conjunto principal de altifalantes às tomadas RCA de **Output 1-2** (a tomada 1 corresponde ao altifalante esquerdo e a tomada 2 ao altifalante direito) ou ao jaque de 3,5 mm (1/8") de **Output 1-2**.
- As tomadas RCA de Output 3-4 reproduzem os mesmos canais do que os reproduzidos nos auscultadores e podem servir para ligar altifalantes de monitorização (que os DJ utilizam em clubes, por exemplo, em vez de auscultadores, quando misturam numa cabina de DJ fechada e separada do público por uma janela), ou, se actualizar o software para a versão VirtualDJ Pro, pode utilizar as tomadas RCA de Output 3-4 para ligar um misturador externo e dividir a reprodução, com o Deck A, reproduzido em Output 1-2, e o Deck B, em Output 3-4.

Os seus altifalantes e/ou misturador externo podem agora ser utilizados com a DJ Console Mk4.

6.2. Ligar auscultadores

A DJ Console Mk4 possui 1 conector para auscultadores no painel frontal. 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 [5.3.4. Separador Advanced \(Avançadas\)](#)). A consola foi concebida para funcionar com auscultadores de DJ (estéreo, impedância de 16 a 64 ohms).

7. OPÇÕES DE ENTRADA

7.1. Ligar fontes de áudio externas

A DJ Console Mk4 permite-lhe ligar praticamente qualquer tipo de fonte de áudio analógico que pretenda utilizar, incluindo pratos de vinil. Se actualizar o software para a versão VirtualDJ Pro (não incluída neste pacote), pode inclusive utilizar discos de vinil ou CDs com timecode para controlar ficheiros de música guardados no computador, o que lhe permitirá desfrutar da suprema experiência de mistura real e combinar o melhor que os mundos analógico e digital têm para oferecer. Agora pode divertir-se com a utilização de mistura híbrida, combinando faixas de áudio digital num dos decks com uma fonte analógica no outro.

A DJ Console Mk4 possui 2 entradas de áudio estéreo no painel posterior (2 pares de 2 conectores RCA mono). Defina o tipo de fonte de áudio no painel de controlo da DJ Console Mk4 – pode ser nível fono, nível de linha de consumo (-10 dBv), nível de linha profissional (+4 dBu) ou nível de linha amplificado (+8 dBu) – e ligue simplesmente a fonte de áudio que pretende aos conectores RCA branco (esquerdo) e vermelho (direito): Input 1-2 para o Deck A e Input 3-4 para o Deck B. Isto permite-lhe substituir a faixa de áudio digital reproduzida no Deck A pela música reproduzida em Input 1-2, bem como substituir a faixa de áudio digital reproduzida no Deck B pela música reproduzida em Input 3-4.



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

Pode até equalizar as suas fontes de áudio externas e ajustar o respectivo volume, tal como faz com uma faixa de áudio digital (utilize os botões **Gain** no software VirtualDJ para ajustar o volume para cada deck). Isto possibilita uma mistura uniforme e dá-lhe controlo absoluto sobre o som da sua mistura.

Pode seleccionar o nível de entrada para cada deck no painel de controlo da DJ Console Mk4 (nível fono, nível de linha de consumo, nível de linha profissional ou nível de linha amplificado), em função do nível de saída do dispositivo que vai ligar. Para mais informações, consulte o capítulo [5.3.1. Definições gerais do painel de controlo](#).



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

No caso de estar a utilizar um gira-discos com um cabo de ligação à terra:

- No painel de controlo da DJ Console Mk4, seleccione o nível de entrada **Phono (Fono)** para o deck em questão.
- Ligue o fio terra desde o gira-discos ao conector de ligação à terra no painel posterior da DJ Console Mk4. A ligação à terra ajuda a eliminar a interferência que pode ocorrer com gira-discos e oferece-lhe um som cristalino. Pode ligar 2 fios terra a partir de 2 gira-discos ao conector de ligação à terra no painel posterior da DJ Console Mk4 sem qualquer problema.

Pode utilizar os dois botões **Source** na DJ Console Mk4 (**Source 1** para o Deck A, **Source 2** para o Deck B) para controlar a entrada de áudio do deck correspondente. Por predefinição, a entrada encontra-se configurada para faixas de áudio digital: prima simplesmente o botão **Source** a fim de mudar para a fonte de áudio externa. Prima novamente o botão para desactivar a fonte externa e regressar ao áudio digital (consulte o capítulo [8.6. Botões Source](#)).

7.2. Ligar um microfone

A DJ Console Mk4 possui um jaque mono de 6,35 mm (¼") 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 (misture a entrada do microfone com as saídas de áudio 1-2, por exemplo), ou utilize o microfone para substituir a música no Deck A pela sua voz.

Prima o botão **Mic On/Off** na DJ Console Mk4 para activar ou desactivar o microfone. Pode utilizar o botão do volume para ajustar o volume de entrada do microfone.

A DJ Console Mk4 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 reposto assim que desactiva o microfone.

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

8. FUNCIONALIDADES DA DJ CONSOLE MK4

8.1. Jog wheels

As jog wheels da DJ Console Mk4 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.

Pode ajustar a respectiva sensibilidade no painel de controlo: mantenha a sensibilidade predefinida ou divida-a por um factor de 2 ou 4 para torná-las menos sensíveis. As jog wheels também podem ser desactivadas através do painel de controlo. Consulte o capítulo [5.3.2 Separador Main \(Principal\)](#) para mais informações.

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

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

8.2. Faders (barras de deslocamento)

Crossfader

A DJ Console Mk4 reproduz 1 faixa de música estéreo por deck (2 faixas de música estéreo em simultâneo). O crossfader desloca-se entre os decks esquerdo e direito, permitindo ao DJ ajustar a mistura entre as 2 faixas.

Quando ajusta o crossfader completamente para a esquerda, a mistura (a música que o público ouve) provém 100% do deck esquerdo: o público não ouve a música reproduzida no deck direito. Quando ajusta o crossfader para o meio, a música provém 50% do deck esquerdo e 50% do direito, e assim sucessivamente.

2 Faders de volume

O fader de volume do Deck A controla o volume da música reproduzida no Deck A, enquanto o fader de volume do Deck B controla o volume da música reproduzida no Deck B.

A alteração do volume no Deck A ou Deck B permite-lhe ajustar as transições entre os 2 decks.

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

8.3. Botões Play/Pause e Cue

Estes botões estão disponíveis para ambos os decks da DJ Console Mk4.

- **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 deve começar) na posição em que a faixa se encontra actualmente.

8.4. 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).

8.5. Definições do pitch

- **2 codificadores Pitch (botões):** pode utilizar os codificadores 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.
- **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 ajustes "elásticos", pelo facto de serem apenas temporários e a sua aplicação cessar quando solta o botão.
- **Sync:** prima este botão para sincronizar a velocidade (BPM) da música reproduzida no deck correspondente com a taxa BPM da música no outro deck.

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

8.6. Botões Source

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



Não se esqueça de seleccionar o nível de entrada adequado para o dispositivo que vai ligar, caso contrário arrisca-se a danificar o seu equipamento (para mais informações, consulte o capítulo [5.3.1. Definições gerais do painel de controlo](#)). Tem de ajustar em seguida o ganho com o botão Gain correspondente para esse deck no software VirtualDJ.

8.7. Botão Shift (para loops/efeitos) e botões 1-4

Pode utilizar o botão Shift (situado por cima dos botões 1/2/3/4 em cada deck) para alternar entre o controlo de loops ou efeitos no deck correspondente: quando o botão não está iluminado, os loops estão activados (predefinição); quando o botão se encontra iluminado, estão activados os efeitos, ao passo que os botões passam a ser os botões 5/6/7/8. No VirtualDJ, pode utilizar estes botões para aplicar efeitos na sua música ou criar um loop de parte de uma faixa.

DJ CONSOLE MK4

Loops:

- **Botão 1:** em modo de loop, cria um loop em 1 batida.
- **Botão 2:** em modo de loop, cria um loop em 2 batidas.
- **Botão 3:** em modo de loop, cria um loop em 4 batidas.
- **Botão 4:** em modo de loop, cria um loop em 8 batidas.

Efeitos:

- **Botão 5:** em modo de efeitos, aplica o efeito Flanger.
- **Botão 6:** em modo de efeitos, aplica o efeito Beatgrid.
- **Botão 7:** em modo de efeitos, aplica o efeito FlippinDouble.
- **Botão 8:** em modo de efeitos, aplica o efeito Overloop (Windows) ou o último efeito utilizado (Mac).

8.8. Botões Load A / Load B

Utilize estes botões para carregar no Deck A ou Deck B, respectivamente, a faixa de música seleccionada no software VirtualDJ.

8.9. Botões Listen A / Listen B

Utilize os botões **Listen A** ou **Listen B** para escolher qual dos decks vai ser monitorizado nos auscultadores quando o botão Cue to Mix se encontra na posição **Cue** (apenas um destes botões pode estar activado de cada vez).

8.10. Botões de navegação: Up e Down

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

8.11. Botão Cue to Mix

Utilize o botão Cue to 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 botão representa o deck seleccionado no qual vai inserir o cue point, enquanto o lado **Mix** representa a mistura em reprodução para o público.

8.12. Botões de equalização

Utilize os botões de equalização (**Bass**, **Medium** e **Treble**) para cada deck a fim de adicionar cor à sua 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 2 faixas.
- Elimine os sons médios e agudos em ambos os decks, mantendo apenas a batida dos graves.
- Desloque o crossfader do primeiro deck para o segundo, ao mesmo tempo que repõe os sons médios e agudos.

9. ASPECTOS BÁSICOS DE DJING

Para obter informações detalhadas sobre como utilizar o software de mistura VirtualDJ fornecido, consulte o manual de utilizador do VirtualDJ, incluído no CD-ROM de instalação da sua DJ Console Mk4 ou disponível para transferência no sítio Web de Suporte Técnico da Hercules (<http://ts.hercules.com>).

Antes de mais, vai querer ter a certeza de que os ficheiros de áudio na sua biblioteca de música foram analisados no software VirtualDJ, o que irá 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 uma à outra, tem de seleccionar faixas com valores BPM semelhantes, a fim de criar transições uniformes de uma faixa para a outra. Em alternativa, pode optar por misturar uma faixa com outra cujo valor BPM seja metade ou o dobro do seu próprio valor (60 BPM e 120 BPM, por exemplo), o que também permite uma transição razoavelmente uniforme entre faixas.

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

O software VirtualDJ permite-lhe criar “pastas virtuais”: para criar uma pasta virtual, clique no ícone vermelho da “pasta virtual” no software e em seguida dê um título à pasta. Uma pasta virtual contém um conjunto de atalhos para faixas que lhe permitem aceder rapidamente a um grupo de faixa que tenha seleccionado, como uma lista pessoal: arrastar uma faixa de áudio para uma pasta virtual não move fisicamente o ficheiro para essa pasta, criando em vez disso um atalho para a localização da pasta. Trata-se de uma maneira muito prática de organizar grupos de canções para os seus alinhamentos de DJing, além de lhe permitir igualmente certificar-se de

DJ CONSOLE MK4

que os grupos de faixas nas pastas virtuais têm valores BPM semelhantes entre si. Pode utilizar o explorador de ficheiros no software VirtualDJ para navegar nas faixas, ou utilizar a funcionalidade de procura para encontrar faixas específicas, e em seguida arrastá-las e largá-las simplesmente nas diferentes pastas virtuais.

Quando reproduz uma faixa no Deck A para o público, o DJ prime o botão **Listen B** na DJ Console Mk4 e utiliza os auscultadores para ouvir e ajustar a faixa seguinte a ser reproduzida. O DJ poderá fazer ajustes no pitch da faixa (através dos botões de codificação do pitch e dos botões **Pitch Bend**) e certificar-se de que as respectivas batidas estão alinhadas com as da faixa em reprodução no Deck A. À medida que a faixa no Deck A se aproxima do fim, o DJ começa a deslocar o crossfader na direcção do Deck B (e pode utilizar os faders de volume para cada deck a fim ajudarem também na transição), de modo que o público ouça gradualmente mais o que está em reprodução no Deck B. O DJ pode ajustar os controlos EQ em cada deck para ajudar as faixas a fundirem-se de modo mais uniforme uma com a outra: por exemplo, ao reduzir as frequências médias e agudas num deck, de modo que praticamente só as frequências graves (incluindo as batidas da canção) sejam ouvidas à medida que uma canção transita para a seguinte.

Enquanto as canções são reproduzidas, o DJ também pode utilizar as funcionalidades de efeitos e criação de loops na DJ Console Mk4 para chamar a atenção para diferentes partes das canções ou para a sua mistura, a fim de entusiasmar o público e manter as pessoas a dançar: as possibilidades criativas para misturar não têm limite – e com um pouco de prática, não tarda nada está a misturar como um profissional!

10. CONFIGURAÇÃO EM MODO MIDI

A DJ Console Mk4 pode funcionar como um controlador MIDI: os botões, manipuladores, faders e jog wheels podem enviar sinais MIDI, os quais são em seguida interpretados por software com capacidade MIDI. No software que aceita comandos MIDI, tem de seleccionar a DJ Console Mk4 como controlador MIDI.

É possível enviar três tipos de sinais: instruções simples (premindo ou soltando o botão) para os botões, faixa de valores (de 0 a 127, dependendo da posição) para os 6 manipuladores Treble/Medium/Bass e os 3 faders e modificadores variáveis da velocidade (o valor varia de acordo com a velocidade de rotação) para os 2 manipuladores do pitch e as 2 jog wheels.

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 Console Mk4 para associar esse controlo a um controlo no software. Algumas aplicações populares que dispõem de um modo de aprendizagem MIDI incluem: Native Instruments Traktor, Ableton Live, Mixvibes e Image Line Deckdance.

Entrada MIDI

Controlo	Tipo de controlo MIDI	Co-mando MIDI (decimal)	Tipo de comando	Valores MIDI (decimais)	Controlo	Tipo de controlo MIDI	Co-mando MIDI (decimal)	Tipo de comando	Valores MIDI (decimais)
K1_DA	Note On/Note Off	1	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released	K2_DA	Note On/Note Off	2	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
K3_DA	Note On/Note Off	3	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released	K4_DA	Note On/Note Off	4	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
SHIFTED_K1_D A	Note On/Note Off	5	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released	SHIFTED_K2_D A	Note On/Note Off	6	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
SHIFTED_K3_D A	Note On/Note Off	7	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released	SHIFTED_K4_D A	Note On/Note Off	8	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
Shift_DA	Note On/Note Off	9	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released	PBM_DA	Note On/Note Off	10	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
PBP_DA	Note On/Note Off	11	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released	Prev_DA	Note On/Note Off	12	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
Next_DA	Note On/Note Off	13	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released	Cue_DA	Note On/Note Off	14	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
Play_DA	Note On/Note Off	15	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released	Listen_DA	Note On/Note Off	16	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
Load_DA	Note On/Note Off	17	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released	Sync_DA	Note On/Note Off	18	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
Source_DA	Note On/Note Off	19	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released	Shift_State_DA	Note On/Note Off	20	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
K1_DB	Note On/Note Off	21	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released	K2_DB	Note On/Note Off	22	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
K3_DB	Note On/Note Off	23	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released	K4_DB	Note On/Note Off	24	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
SHIFTED_K1_D B	Note On/Note Off	25	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released	SHIFTED_K2_D B	Note On/Note Off	26	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released
SHIFTED_K3_D B	Note On/Note Off	27	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released	SHIFTED_K4_D B	Note On/Note Off	28	Button-Toggling Output	"127" : Pressed – "0" : Released

DJ CONSOLE MK4

Shift_DB	Note On/Note Off	29	Button-Toggling Output	"127" : Pressed - "0" : Released	PBM_DB	Note On/Note Off	30	Button-Toggling Output	"127" : Pressed - "0" : Released
PBP_DB	Note On/Note Off	31	Button-Toggling Output	"127" : Pressed - "0" : Released	Prev_DB	Note On/Note Off	32	Button-Toggling Output	"127" : Pressed - "0" : Released
Next_DB	Note On/Note Off	33	Button-Toggling Output	"127" : Pressed - "0" : Released	Cue_DB	Note On/Note Off	34	Button-Toggling Output	"127" : Pressed - "0" : Released
Play_DB	Note On/Note Off	35	Button-Toggling Output	"127" : Pressed - "0" : Released	Listen_DB	Note On/Note Off	36	Button-Toggling Output	"127" : Pressed - "0" : Released
Load_DB	Note On/Note Off	37	Button-Toggling Output	"127" : Pressed - "0" : Released	Sync_DB	Note On/Note Off	38	Button-Toggling Output	"127" : Pressed - "0" : Released
Source_DB	Note On/Note Off	39	Button-Toggling Output	"127" : Pressed - "0" : Released	Shift_State_DB	Note On/Note Off	40	Button-Toggling Output	"127" : Pressed - "0" : Released
Menu_U	Note On/Note Off	41	Button-Toggling Output	"127" : Pressed - "0" : Released	Menu_D	Note On/Note Off	42	Button-Toggling Output	"127" : Pressed - "0" : Released
Files	Note On/Note Off	43	Button-Toggling Output	"127" : Pressed - "0" : Released	Folders	Note On/Note Off	44	Button-Toggling Output	"127" : Pressed - "0" : Released
Scratch	Note On/Note Off	45	Button-Toggling Output	"127" : Pressed - "0" : Released	JOG_DA	Control Change	48	Incremental - Coarse (128 values)	127 > 64 : CCW Slow > Fast 1 > 63 : CW Slow > Fast
JOG_DB	Control Change	49	Incremental - Coarse (128 values)	127 > 64 : CCW Slow > Fast 1 > 63 : CW Slow > Fast	PITCH_DA	Control Change	50	Incremental - Coarse (128 values)	127 > 64 : CCW Slow > Fast 1 > 63 : CW Slow > Fast
PITCH_DB	Control Change	51	Incremental - Coarse (128 values)	127 > 64 : CCW Slow > Fast 1 > 63 : CW Slow > Fast	VOL_DA	Control Change	52	Analog - Coarse (128 values)	0 > 127 : Full Down > Full Up
TREBLE_DA	Control Change	53	Analog - Coarse (128 values)	0 > 127 : Full CW : Full CCW	MEDIUM_DA	Control Change	54	Analog - Coarse (128 values)	0 > 127 : Full CW : Full CCW
BASS_DA	Control Change	55	Analog - Coarse (128 values)	0 > 127 : Full CW : Full CCW	XFADER	Control Change	56	Analog - Coarse (128 values)	0 > 127 : Full Left > Full Right
VOL_DB	Control Change	57	Analog - Coarse (128 values)	0 > 127 : Full Down > Full Up	TREBLE_DB	Control Change	58	Analog - Coarse (128 values)	0 > 127 : Full CW : Full CCW
MEDIUM_DB	Control Change	59	Analog - Coarse (128 values)	0 > 127 : Full CW : Full CCW	BASS_DB	Control Change	60	Analog - Coarse (128 values)	0 > 127 : Full CW : Full CCW
CUE2Mix	Control Change	61	Analog - Coarse (128 values)	0 > 127 : Full CW : Full CCW					

Saída MIDI

Controlo	Tipo de controlo MIDI	Co-mando MIDI (decimal)	Tipo de comando	Valores MIDI (decimais)	Controlo	Tipo de controlo MIDI	Co-mando MIDI (decimal)	Tipo de comando	Valores MIDI (decimais)
K1_DA	Note On/Note Off	1	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON	K2_DA	Note On/Note Off	2	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON
K3_DA	Note On/Note Off	3	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON	K4_DA	Note On/Note Off	4	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON
SHIFTED_K1_DA	Note On/Note Off	5	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON	SHIFTED_K2_DA	Note On/Note Off	6	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON
SHIFTED_K3_DA	Note On/Note Off	7	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON	SHIFTED_K4_DA	Note On/Note Off	8	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON
Shift_DA	Note	9	LED	0 : OFF -	PBM_DA	Note	10	LED	0 : OFF -

DJ CONSOLE MK4

	On/Note Off		LED Toggling Input	127: ON		On/Note Off		LED Toggling Input	127: ON
PBP_DA	Note On/Note Off	11	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON	Cue_DA	Note On/Note Off	14	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON
Play_DA	Note On/Note Off	15	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON	Listen_DA	Note On/Note Off	16	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON
Sync_DA	Note On/Note Off	18	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON	Source_DA	Note On/Note Off	19	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON
K1_DB	Note On/Note Off	21	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON	K2_DB	Note On/Note Off	22	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON
K3_DB	Note On/Note Off	23	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON	K4_DB	Note On/Note Off	24	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON
SHIFTED_K1_D B	Note On/Note Off	25	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON	SHIFTED_K2_ DB	Note On/Note Off	26	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON
SHIFTED_K3_D B	Note On/Note Off	27	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON	SHIFTED_K4_ DB	Note On/Note Off	28	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON
PBM_DB	Note On/Note Off	30	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON	PBP_DB	Note On/Note Off	31	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON
Cue_DB	Note On/Note Off	34	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON	Play_DB	Note On/Note Off	35	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON
Listen_DB	Note On/Note Off	36	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON	Sync_DB	Note On/Note Off	38	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON
Source_DB	Note On/Note Off	39	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON	Files	Note On/Note Off	43	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON
Folders	Note On/Note Off	44	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON	Scratch	Note On/Note Off	45	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON
Blink_K1_DA	Note On/Note Off	49	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON	Blink_K2_DA	Note On/Note Off	50	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON
Blink_K3_DA	Note On/Note Off	51	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON	Blink_K4_DA	Note On/Note Off	52	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON
Blink_SHIFTED_K1_DA	Note On/Note Off	53	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON	Blink_SHIFTED_K2_DA	Note On/Note Off	54	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON
Blink_SHIFTED_K3_DA	Note On/Note Off	55	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON	Blink_SHIFTED_K4_DA	Note On/Note Off	56	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON
Blink_PBM_DA	Note On/Note Off	58	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON	Blink_PBP_DA	Note On/Note Off	59	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON
Blink_Cue_DA	Note On/Note Off	62	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON	Blink_Play_DA	Note On/Note Off	63	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON
Blink_Listen_DA	Note On/Note Off	64	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON	Blink_Sync_DA	Note On/Note Off	66	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON
Blink_Source_D A	Note On/Note Off	67	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON	Blink_K1_DB	Note On/Note Off	69	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON
Blink_K2_DB	Note On/Note Off	70	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON	Blink_K3_DB	Note On/Note Off	71	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON
Blink_K4_DB	Note On/Note Off	72	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON	Blink_SHIFTED_K1_DB	Note On/Note Off	73	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON
Blink_SHIFTED_K2_DB	Note On/Note Off	74	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON	Blink_SHIFTED_K3_DB	Note On/Note Off	75	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON
Blink_SHIFTED_K4_DB	Note On/Note Off	76	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON	Blink_PBM_DB	Note On/Note Off	78	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON
Blink_PBP_DB	Note On/Note Off	79	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON	Blink_Cue_DB	Note On/Note Off	82	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON
Blink_Play_DB	Note On/Note Off	83	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON	Blink_Listen_D B	Note On/Note Off	84	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON
Blink_Sync_DB	Note On/Note Off	86	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON	Blink_Source_D B	Note On/Note Off	87	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

PORTUGUÊS

DJ CONSOLE MK4

Blink_Files	Off Note On/Note Off	91	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON		Blink_Folders	Off Note On/Note Off	92	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON
Blink_Scratch	Note On/Note Off	93	LED Toggling Input	0 : OFF - 127: ON		Update_All_Con trois	Control Change	127	Control Input	0 : OFF - 127: ON

11. FAQ

1. Posso utilizar a DJ Console Mk4 com software de DJ que não o fornecido com o controlador?

Sim: uma vez que a DJ Console Mk4 funciona como um controlador MIDI e pode enviar comandos MIDI, é possível utilizá-la com qualquer software que aceite comandos MIDI. Consulte o capítulo [10. Configuração em modo MIDI](#).

2. Posso utilizar a DJ Console Mk4 sem um computador?

Não, a DJ Console Mk4 não funciona sem estar ligada a um computador.

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

Sim, pode misturar qualquer CD de áudio directamente a partir da unidade de CD/DVD-ROM no Virtual DJ. Basta carregar a faixa CD-Audio na lista pessoal num dos decks da DJ Console Mk4, como se fosse um ficheiro de áudio, e pode misturá-la de imediato.

4. A DJ Console Mk4 funciona ligada a um concentrador USB?

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

5. Posso guardar num ficheiro de áudio as misturas de DJ que crio com a DJ Console Mk4?

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

12. SUPORTE TÉCNICO

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

Por correio electrónico:

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

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

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

12.1. Garantia

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

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

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

Marcas comerciais

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

Declaração de conformidade

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

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

Direitos de autor

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

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

Desresponsabilização

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

Acordo de licença de software para utilizador final

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.

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.