

DEEJAY



MANUEL DE RÉFÉRENCE

A. Présentation de DJUCED™ 18.....	2
1. L'explorateur.....	3
a) Définition.....	3
b) Organisation.....	3
c) Explorateur de dossiers.....	3
d) Explorateur de fichiers.....	4
e) Zone de recherche.....	7
f) Zone d'explorateur optionnelle.....	8
2. Platine (A = gauche et B = droite).....	9
a) Définition.....	9
b) Disposition.....	9
c) Zone de boucle.....	9
d) Zone Lecture et Arrêt.....	11
e) Zone des points cue.....	12
f) Zone de pitch.....	13
g) Zone de disque.....	16
h) Zone de rack d'effets.....	17
i) Zone de forme d'onde.....	21
j) Zone d'informations textuelles.....	22
3. Le mélangeur.....	24
a) Définition.....	24
b) Organisation.....	24
c) Commandes de casque.....	24
d) Commandes d'égalisation.....	25
e) Commandes de volume et de crossfader.....	25
4. Configuration.....	25
a) Paramètres Audio.....	26
b) Menu Skin.....	26
c) Menu Clavier.....	27
d) Général.....	28
e) Mélangeur.....	29
f) Explorateur.....	29
g) À propos.....	30
B. Mixer dans DJUCED™ 18.....	30
1. Opérations préliminaires.....	30
a) Localiser les morceaux.....	30
b) Analyser les morceaux.....	30
c) Insérer des points cue (signets) dans des pistes.....	30
d) Créer des listes de lecture (Playlist).....	31
2. Mix.....	32
a) Localiser une piste.....	32
b) Chargement de la piste.....	33
c) Déplacement dans la piste.....	33
d) Préécoute de la piste.....	33
e) Synchronisation de la piste.....	34
f) Diffuser la piste au public.....	35
g) Prise de contrôle logicielle.....	36
h) Mix automatique : automix.....	37
3. Scratch et effets.....	37
a) Scratch.....	37
b) Effets.....	38
c) Échantillons (ou samples).....	39
d) Boucles.....	40
C. Foire aux questions.....	43
a) DJUCED™ 18 est-il limité dans le temps ?.....	43
b) DJUCED™ 18 est-il compatible avec d'autres contrôleurs DJ que les contrôleurs DJ avec lesquels il est livré ?... 43	43
c) DJUCED™ 18 est-il compatible avec d'autres interfaces audio DJ que l'interface audio intégrée dans votre contrôleur ?.....	43
d) DJUCED™ 18 est-il compatible avec les pilotes ASIO et WDM (Windows Driver Model) sous Windows ?.....	43
e) Avec quels formats audio DJUCED™ 18 est-il compatible ?.....	43
f) Que faire si je n'entends aucun son alors que DJUCED™ 18 lit des musiques ?.....	43
g) Que faire si j'entends des craquements dans DJUCED™ 18 ?.....	43

Introduction

DJUCED™ 18 est un outil de DJ qui ajoute l'élégance à la puissance de ses fonctionnalités de mixage de pistes audio, de scratch et d'enregistrement de créations musicales.

DJUCED™ 18 est destiné à rendre le mixage plus facile et plus agréable, grâce à une interface graphique unique et à des fonctionnalités ergonomiques.



A. Présentation de DJUCED™ 18

DJUCED™ 18 comporte quatre zones principales :

- L'explorateur (zone inférieure) ; la bibliothèque de morceaux est l'emplacement de stockage des fichiers musicaux.
- La platine gauche (platine A) : ici, vous pouvez charger et lire un morceau et en contrôler la lecture.
- La platine droite (platine B) : ici, vous pouvez charger et lire un morceau et en contrôler la lecture.
- Le mélangeur (section centrale) ; ici, vous pouvez mixer les platines gauche et droite et utiliser les commandes de crossfader, de volume et d'égalisation.



1. L'explorateur

a) Définition

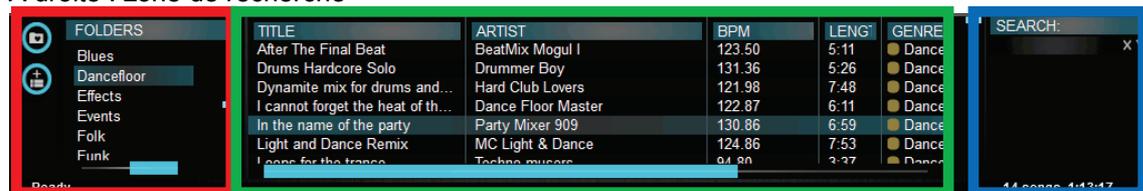
L'explorateur permet de parcourir les lecteurs et sélectionner les fichiers à charger sur les platines.

b) Organisation

À gauche : explorateur de dossiers

Au centre : explorateur de fichiers

À droite : zone de recherche



c) Explorateur de dossiers

(1) Définition

Explorateur de dossiers = cette zone permet :

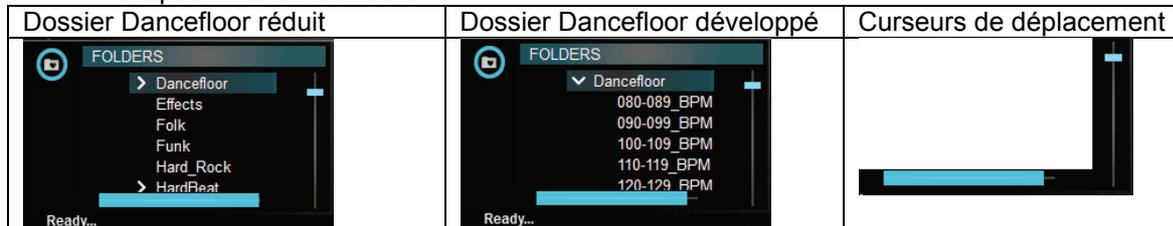
- De naviguer dans les dossiers, les lecteurs et la bibliothèque iTunes sur votre ordinateur.
- D'afficher les listes de lecture DJUCED™ et l'arborescence.

Naviguer dans les dossiers	Afficher les listes de lecture

(2) Utilisation

Dans la zone Dossiers :

- Cliquez sur la flèche droite  pour **développer** (c'est-à-dire afficher les sous-dossiers contenus dans un dossier).
- Cliquez sur la flèche vers le bas  pour **réduire** (c'est-à-dire masquer les sous-dossiers contenus dans un dossier).
- Déplacez le curseur vertical  et le curseur horizontal  pour vous déplacer dans l'explorateur de dossiers.



Cliquez sur le dossier cible pour afficher son contenu dans l'explorateur de fichiers.

(3) Affichage de tous les morceaux présents sur l'ordinateur

Pour afficher tous les morceaux stockés dans les dossiers que vous avez déjà parcourus, cliquez sur Sound Libraries (Bibliothèque audio) > All Songs (Tous les morceaux) dans l'explorateur de fichiers.



d) Explorateur de fichiers

(1) Définitions

(a) Explorateur de fichiers

Zone dans laquelle vous pouvez explorer la liste des morceaux présents dans un dossier, une liste de lecture ou la liste de tous les morceaux.



(b) BPM (battements par minute)

Un battement est un bref pic sonore audible, dont l'enchaînement constitue le rythme de la musique. Un battement est généralement plus facilement identifiable sur une batterie ou une basse ; il peut toutefois être joué par n'importe quel instrument, une guitare ou une voix humaine, ou par plusieurs instruments ensemble.

Lorsque vous entendez un battement, comptez les répétitions par minute pour obtenir la fréquence en battements par minute.

Si vous n'entendez aucun battement dans la musique, votre public aura du mal à danser, car les danseurs calent naturellement leur rythme sur les battements de la musique, tout comme les coureurs alignent leur foulée sur les battements de la musique (c'est pourquoi autant de joggers courent avec un lecteur MP3).

(2) Utilisation

Dans la zone Dossiers :

- Cliquez sur la flèche droite  pour développer l'arborescence d'un dossier (c'est-à-dire afficher ses sous-dossiers),
- Cliquez sur le dossier cible pour afficher son contenu dans l'explorateur de fichiers.

Sur le clavier de votre ordinateur, saisissez la première lettre du titre de la piste pour atteindre cette piste.

Lorsque vous avez atteint la piste souhaitée, vous pouvez charger la piste sur une platine en effectuant un glisser-déposer du morceau sur le disque de la platine virtuelle.

(3) Menu contextuel (clic droit)

(a) Analyser

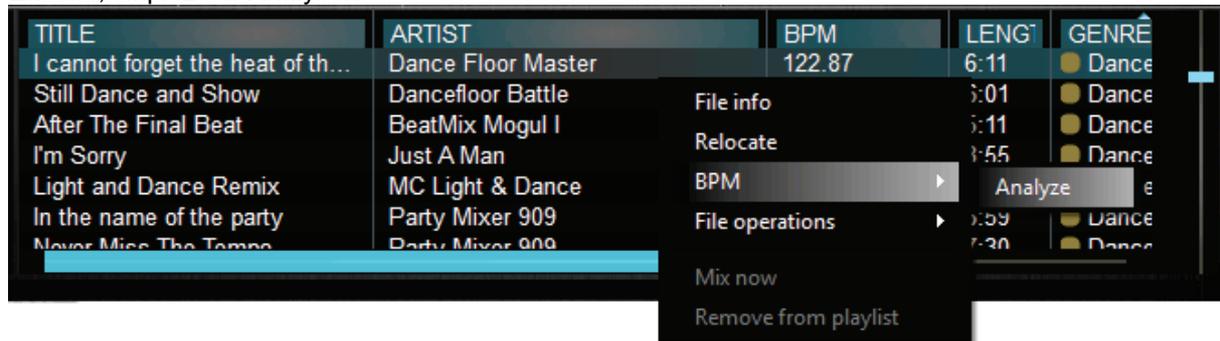
Pour préparer votre premier mix dans DJUCED™ 18, commencez par analyser les BPM de tous vos morceaux ; cette valeur permet en effet d'identifier les morceaux pouvant être mixés ensemble. Nous vous recommandons de mixer des morceaux présentant des BPM similaires, plutôt que des BPM très différents ; par exemple, mixer des morceaux présentant une différence de BPM inférieure à 15 pour cent est acceptable. DJUCED™ 18 vous permet de mixer des morceaux présentant des différences de BPM supérieures, mais plus la différence de BPM est élevée, plus vous devrez modifier la piste originale pour la synchroniser avec les BPM de l'autre piste – et donc, plus vous dénaturerez la fidélité audio.

L'analyse des BPM sollicite fortement le processeur ; nous vous recommandons d'analyser tous vos morceaux avant de mixer, car l'analyse des BPM ralentit le calcul du mix et réduit la qualité audio.

Pour analyser les BPM d'un ou plusieurs morceaux ou d'une liste de lecture :

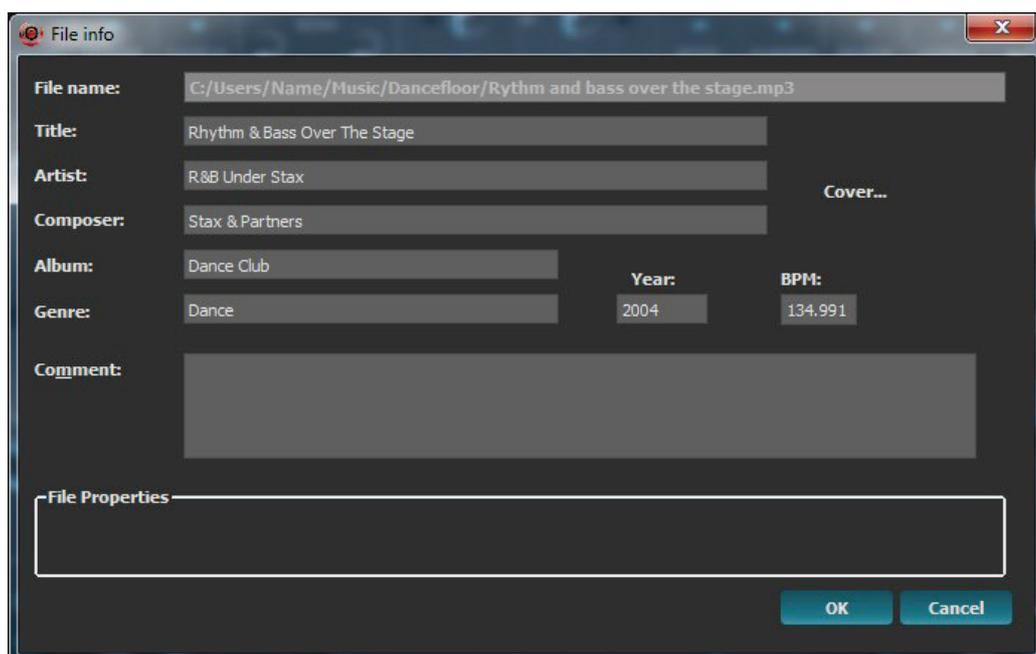
- Sélectionnez les morceaux à analyser avec la souris ou le pavé tactile.
- Sous Windows, faites un clic droit pour afficher le menu BPM.
- Sur Mac, faites un clic droit ou cliquez à 2 doigts ou faites Ctrl+clic pour afficher le menu BPM.

Ensuite, cliquez sur Analyser.



(b) Info fichier

Modifier les informations d'un fichier permet d'actualiser manuellement les mots-clés du fichier audio (c'est-à-dire le texte présentant le nom de la piste, de l'artiste, de l'album, etc.).



(c) Relocaliser

L'option Relocaliser vous permet d'actualiser l'emplacement de vos fichiers si :

- Vous avez déplacé/renommé le dossier de stockage des fichiers,
- La lettre de l'unité de stockage a changé.

(d) Opérations fichier

Cette option vous permet d'effectuer les mêmes opérations sur fichier que l'explorateur Windows, par exemple : Supprimer, Renommer, Copier vers ou Déplacer vers.

(4) Champs de l'explorateur de fichiers

(a) Principaux champs

Titre : le nom du morceau ;

Artiste : l'artiste interprétant le morceau (généralement le nom du groupe ou du chanteur) ;

BPM : les battements par minute ; il s'agit d'une information vitale pour les DJ ;

Album : l'album contenant la piste ;

Correspondance : pourcentage de correspondance entre ce fichier et le dernier fichier chargé ;

Genre : type de musique ;

Longueur : durée de la piste, en minutes et secondes ;

Notation : votre notation du morceau.

TITLE	ARTIST	BPM	LENGTH	MATCH	GENRE
Never Miss The Tempo	Party Mixer 909	124.67	7:30	100%	Dance
Rhythm & Bass Over The Stage	R&B Under Stax	134.99	4:55	80%	Dance
Still Dance and Show	Dancefloor Battle	129.21	6:01	80%	Dance
Zapedo Limuza	DJ Tartoon	125.00	5:50	20%	Techno
Techno remix of 80's dance best	Ericho Daronzaes	70.00	3:13	20%	Dance

L'explorateur de fichiers permet :

- De choisir les champs à afficher via un clic droit (ou Ctrl+clic, avec un pavé tactile Mac) parmi les champs suivants : Titre, Artiste, Album, BPM, Genre, Longueur, Taille de fichier, Année, Commentaire, Chemin du fichier, Clé, etc,
- De glisser-déposer les champs pour changer leur ordre d'affichage,
- De trier les pistes par champ, en cliquant sur le titre d'un champ,
- D'atteindre une piste en cliquant dans un champ et en tapant la première lettre recherchée.

(b) Autres champs

Clé : clé d'un morceau (A, B, C... mineure ou majeure)

Débit binaire : en kilobits/seconde

Commentaire : commentaire sur le morceau

- Title
- Artist
- BPM
- Length
- Genre
- Match
- Key
- Album
- Bitrate
- Comment
- Composer
- Cover image
- Album artist
- Track number
- Drive
- File path
- File name
- Absolute path
- File type
- File size
- Rating
- File date
- Year
- Play count
- First played
- Last played
- First seen

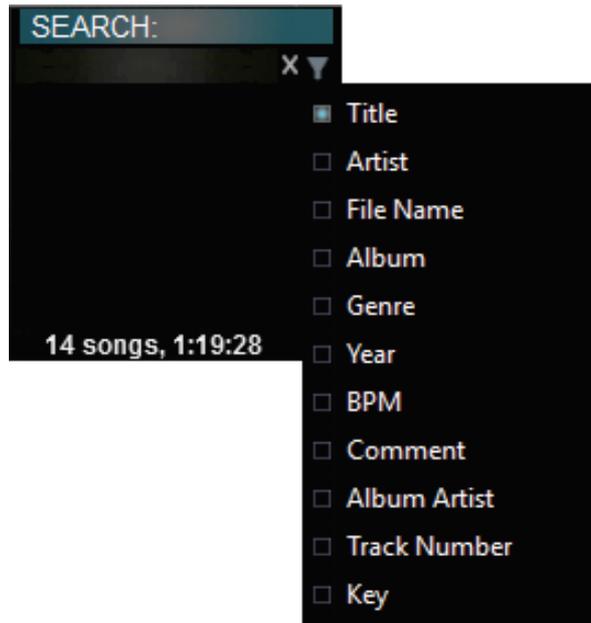
e) Zone de recherche

Dans le champ RECHERCHER, saisissez le titre d'un morceau ou d'un artiste dont vous recherchez un morceau.

TITLE	ARTIST	BPM	LENGTH	GENRE	SEARCH:
After The Final Beat	BeatMix Mogul I	123.50	5:11	Dance	SEARCH: <input type="text"/> x ▼
Drums Hardcore Solo	Drummer Boy	131.36	5:26	Dance	
Dynamite mix for drums and...	Hard Club Lovers	121.98	7:48	Dance	
I cannot forget the heat of th...	Dance Floor Master	122.87	6:11	Dance	
In the name of the party	Party Mixer 909	130.86	6:59	Dance	
Light and Dance Remix	MC Light & Dance	124.86	7:53	Dance	
Loops for the trance	Techno music	94.80	3:37	Dance	

14 songs, 1:13:17

Vous pouvez réinitialiser la recherche en cliquant sur l'icône .
 Vous pouvez spécifier des critères de recherche en cliquant sur l'icône .



f) Zone d'explorateur optionnelle

Sur les deux zones de platine, cliquez sur le bouton  (situé en bas à gauche sous la platine, dans l'interface du logiciel) pour afficher une zone d'explorateur ; cliquez ensuite sur  pour restaurer l'affichage de la platine.



2. Platine (A = gauche et B = droite)

a) Définition

La platine virtuelle rassemble les commandes de lecture de piste, semblables aux commandes d'un lecteur CD.



b) Disposition

En bas : zone de boucle et zone Lecture/Arrêt ;
 Au centre : zone de disque, de pitch et de points cue ;
 Au-dessus du disque : zone de rack d'effets ;
 Au-dessus du rack d'effets : zone de forme d'onde ;
 En haut : zone d'informations textuelles.

c) Zone de boucle



(1) Définition

Boucle : une portion d'une piste audio que vous lisez de manière répétée, représentée par le symbole .

(2) Utilisation

Créer une boucle permet à un DJ de faire durer plus longtemps un rythme.

Le DJ peut :

- Définir manuellement le début et la fin de la boucle.
- Déterminer la longueur de la boucle en nombre de battements.

(3) Commandes du logiciel

Les commandes de boucle sont les suivantes :

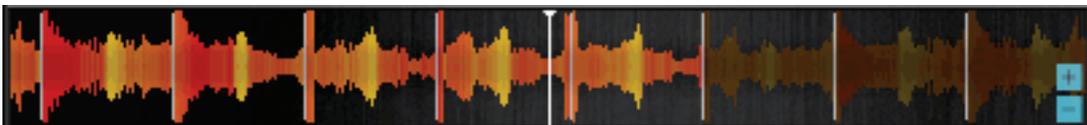
- Entrée boucle / Sortie boucle : la commande Entrée boucle place le point de départ de la boucle ; la commande Sortie boucle place le point de fin de la boucle (cliquez à nouveau sur la commande Sortie boucle pour quitter la boucle).
- 1, 2, 4, 8, 16 : nombre de battements par boucle.
-  : déplacer la boucle.
-  : modifier la longueur de la boucle.
-  : répartir la boucle. Cette fonction scinde la boucle en quatre échantillons.
-  : boucle facile. Cette fonction ajuste les commandes Entrée boucle/Sortie boucle en fonction d'un nombre de battements déterminé ; par exemple, si la piste compte 4,4 battements entre la commande Entrée boucle et la commande Sortie boucle, la fonction EZ définit une boucle comptant précisément 4 battements.

(4) Affichage

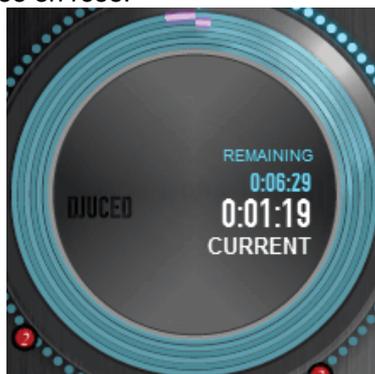


Si vous vous trouvez dans une boucle, la boucle est visible à 2 endroits :

- Sur l'affichage de la forme d'onde : la partie de la piste qui se trouve dans la boucle est mise en surbrillance.



- Sur le disque, la boucle est affichée en rose.



Chaque cercle concentrique du disque représente 1 minute (à condition que la piste ne dépasse pas 6 minutes) ; la partie rose située sur ce cercle indique donc que :

- La boucle entre le premier cercle (extérieur) et le second cercle = démarrage pendant la première minute de ce morceau, fin après la première
- La boucle démarre à 0:57 et se termine à 1:01.

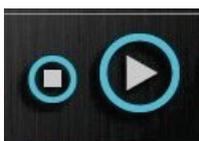
(5) Enregistrement de boucle dans la banque de l'échantillonneur

Pour conserver une boucle dans l'échantillonneur, affichez l'interface de l'échantillonneur en cliquant sur le bouton carré SAMPLER (Échantillonneur) situé au-dessus du disque, au-dessus du bouton SEQUENCER (Séquenceur) :

- Avec la souris, faites glisser la boucle depuis la zone rose sur le disque vers le lecteur d'échantillonneur, et déposez-la sur la colonne des quatre lecteurs d'échantillons.
- Ou cliquez sur le bouton Répartir la boucle . Ce bouton scinde la boucle en quatre parties d'égale longueur et stocke ces 4 parties sur les 4 lecteurs d'échantillons



d) Zone Lecture et Arrêt



Sur chaque platine :

- Le bouton Lecture  / Pause  active les fonctions de lecture et de pause de la platine (la fonction Pause permet d'arrêter la lecture à la position actuelle de la piste).
- Le bouton Arrêt  interrompt la lecture et revient au point de départ de la piste.

e) Zone des points cue



(1) Définition

Point cue : un signet que vous insérez dans une piste pour pouvoir instantanément atteindre ce point.

(2) Utilisation

Les points cue sont indispensables pour les DJ ; ils leur permettent :

- D'atteindre instantanément, dans une piste, une position où un battement est audible afin d'éviter un départ lent et d'atteindre immédiatement un rythme audible.
- D'accéder instantanément à différentes positions dans la piste en cas de changement du rythme.

(3) Commandes



Dans DJUCED™ 18, cliquez sur les boutons Cue  pour :

- Définir un point cue 1, 2 ou 3 à la position actuelle de la piste, si un point cue correspondant n'existe pas déjà dans cette piste.
- Déplacer le point cue 1, 2 ou 3, si ce point cue est déjà défini.
(Si le point cue est déjà défini, le bouton est positionné légèrement plus bas que les boutons de points cue non définis ; dans l'exemple ci-dessus, les points cue 1 et 2 sont déjà définis, mais le point cue 3 n'est pas encore défini).
- Cliquez sur le bouton  pour supprimer le dernier point cue utilisé.
- Cliquez sur le bouton  pour placer le curseur de lecture sur le point cue 1 ou définir le point cue 1 à la position actuelle dans la piste (si un point cue 1 n'existe pas déjà).

(4) Affichage

(a) Autour du disque

Les points cue sont affichés sur la vue d'ensemble de la piste, autour du disque.

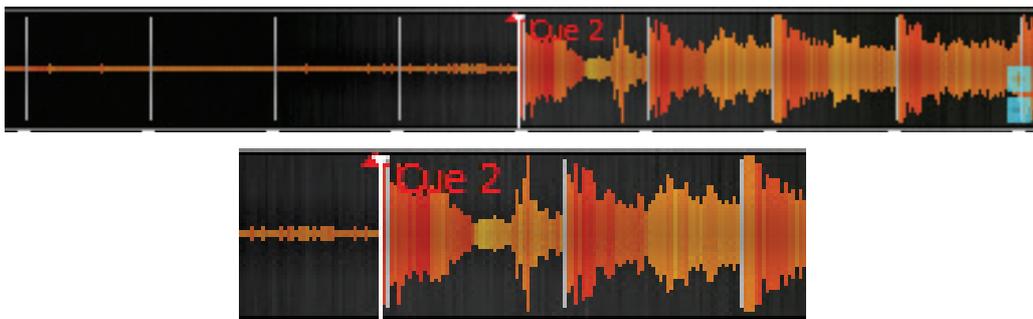
La longueur totale de la piste est représentée sous la forme d'un anneau constitué de cercles concentriques situés autour du disque.

- Le point cue 1 (en rouge) proche du premier cercle signifie que le point cue 1 se trouve au début de la piste.
- Le point cue 2 (en rouge) proche du premier quart du cercle désigne un point cue situé à environ un quart de la longueur totale de la piste ; par conséquent, pour une piste de 5:11, ce point cue se trouve à environ 1:15.



(b) Sur la forme d'onde instantanée

Sur le plus grand affichage de forme d'onde, qui représente la position actuelle dans une piste, le point cue est représenté sous la forme d'une barre verticale rouge ; le nom du point cue est affiché (Cue 1, Cue 2 ou Cue 3).



f) Zone de pitch

(1) Définitions

(a) Pitch

Le pitch permet de contrôler la vitesse de lecture :

- Un pitch de -6 % signifie que la vitesse de lecture de la piste est ralentie de 6 % par rapport à sa vitesse de lecture par défaut.
- Un pitch de 0 % signifie que la piste est lue à sa vitesse d'origine.
- Un pitch de 15% signifie que la piste est lue 15 % plus rapidement que sa vitesse d'origine.

(b) BPM (battements par minute)



La valeur BPM désigne la fréquence en battements par minute, c'est-à-dire le nombre de battements que l'on entend pendant 60 secondes de musique :

- 80 BPM représentent un rythme lent.
- 100-120 BPM sont des rythmes habituels, dans la plupart des morceaux de pop et de rock.
- 140 BPM représentent un rythme rapide.

La valeur BPM mesure le rythme d'un morceau.

(c) Pitch fader

Le pitch fader est un curseur permettant d'accélérer ou ralentir la lecture d'une piste.



- Pour ralentir la lecture, déplacez le pitch fader vers le haut.
- Pour accélérer la lecture, déplacez le pitch fader vers le bas.
- Réglez la lecture à sa vitesse d'origine en plaçant le pitch fader au centre.

L'amplitude du pitch fader est indiquée, en %, au-dessus du pitch fader dans DJUCED™ 18.

L'amplitude du pitch fader peut être modifiée (6 %, 8 %, 10 %, 12 %; 16 %, 20 %, 25 %, 50 %, 100 %) :

- Plus l'amplitude du pitch fader est élevée, plus le changement de BPM pouvant être défini à l'aide du pitch fader sera élevé.
- Moins l'amplitude du pitch fader est importante, plus le pitch fader est précis, vous permettant de définir exactement le BPM requis.
- Cliquez sur le symbole % pour modifier l'amplitude.

(d) Pitch bend

Les boutons de pitch bend sont situés sous le pitch fader dans DJUCED™ 18. Les boutons – et + du pitch bend permettent de ralentir ou d'accélérer temporairement la lecture : lorsque vous relâchez le bouton de pitch bend, la vitesse de lecture de la piste revient à sa valeur précédente.

(e) Réinitialisation du pitch

La commande de réinitialisation du pitch permet de restaurer la vitesse de lecture d'origine de la piste, afin d'annuler les précédentes actions réalisées avec le pitch fader.

Vous pouvez réinitialiser le pitch en cliquant sur le bouton 0 proche du centre du pitch fader dans DJUCED™ 18.

(f) Sync (synchronisation)

La commande Sync (synchronisation) permet :

- De régler deux pistes audio à la même vitesse, au même nombre de BPM.
- De synchroniser leurs battements.

Vous pouvez effectuer une synchronisation manuelle avec les commandes de pitch fader et de pitch bend, ou effectuer une synchronisation automatique en appuyant sur l'un des boutons Sync.

Les boutons Sync sont situés sous les boutons de pitch fader et de pitch bend.

Appuyez sur le bouton Sync sur une platine pour ajuster sa valeur de BPM à la valeur de BPM de l'autre platine.

(2) Utilisation

Un DJ doit contrôler la vitesse de lecture d'une piste :

- Pour lire la piste à la même vitesse que la piste précédente.
- En synchronisant les rythmes des deux pistes, afin que les danseurs puissent garder le rythme durant la transition entre les pistes.
- En permettant aux danseurs de calquer leurs mouvements sur un rythme, sans conflit rythmique entre les deux pistes.
- En évitant aux danseurs de manquer une mesure pour s'adapter à la nouvelle piste.

(3) Commandes

6 commandes permettent de contrôler le pitch.

(a) Pitch fader

Le pitch fader est le curseur vertical permettant de modifier la vitesse de lecture dans DJUCED™ 18. Vous pouvez déplacer le pitch fader directement sur le contrôleur, ou dans l'interface utilisateur graphique, à l'aide du pointeur de la souris :

- Déplacez le curseur de pitch vers le bas pour accélérer la musique.
- Déplacez le curseur de pitch vers le haut pour ralentir la musique.



(b) Amplitude du pitch

L'amplitude du pitch est un pourcentage, par exemple 6 %, affiché en haut du curseur dans l'interface graphique de DJUCED™ 18. Ce pourcentage représente le changement de vitesse maximal que vous pouvez obtenir en relevant ou en abaissant le pitch fader ; une amplitude de pitch de 6 % signifie que :

- Régler le pitch fader dans sa position la plus haute ralentit la musique de 6%.
- Régler le pitch fader dans sa position la plus basse accélère la musique de 6%.

Vous pouvez modifier l'amplitude du pitch en cliquant sur le symbole %.



Plus l'échelle de pitch est réduite, plus le pitch fader sera précis, mais moins la plage de changements de pitch sera étendue – et inversement.

(c) Pitch bend – / +

Après avoir ajusté la vitesse de lecture d'une piste à celle de l'autre piste à l'aide du pitch fader, vous devez encore ajuster son rythme.

Deux contrôles vous permettent d'y parvenir :

- Les boutons pitch bend – ou pitch bend + : appuyez sur l'un de ces boutons pour ralentir ou accélérer temporairement la musique, puis relâchez-le dès que vous entendez le rythme des deux morceaux se superposer.



(d) Réinitialisation du pitch

Vous pouvez réinitialiser le pitch :

- En déplaçant progressivement le pitch fader vers la position centrale (sur le contrôleur).
- Ou en cliquant avec la souris sur le bouton 0 proche du pitch fader.

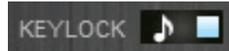


Veillez toujours à déplacer lentement le pitch fader vers le centre ; une erreur très fréquente chez les DJ débutants consiste, après une transition parfaitement fluide, à revenir trop rapidement à la vitesse d'origine de la piste – ce que les danseurs ressentent.

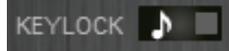
(e) Verrouillage de clé

Le verrouillage de clé fixe la tonalité d'une piste musicale ; cette fonction permet de conserver la tonalité actuelle pendant que vous modifiez la vitesse de lecture à l'aide des commandes de pitch fader ou de pitch bend.

- Pour activer la fonction de verrouillage de clé (afin que la tonalité de la musique ne change pas pendant que vous modifiez le pitch), cliquez sur le carré adjacent à l'icône représentant une note de musique. Le carré devient bleu ; s'il est gris, cliquez dessus pour le faire virer au bleu.



- Pour désactiver la fonction de verrouillage de clé (afin que la tonalité de la musique change pendant que vous modifiez le pitch), cliquez sur le carré adjacent à l'icône représentant une note de musique. Le carré devient gris ; s'il est bleu, cliquez dessus pour le faire virer au gris.



(f) Sync (synchronisation)

La commande Sync permet de :

- Régler les BPM d'une platine en fonction des BPM de l'autre platine.
- Superposer le rythme d'une platine à celui d'une autre platine.

Ainsi, si vous lisez une piste sur les platines A et B et appuyez sur le bouton Sync de la platine B :

- 1) La vitesse de lecture de la platine A change instantanément pour s'ajuster à la vitesse de lecture de la platine B.
- 2) Le rythme de la platine A se superpose instantanément au rythme de la platine B.

La synchronisation de deux pistes musicales peut être effectuée :



- Automatiquement, en appuyant sur le bouton Sync
- Ou manuellement, généralement en deux étapes :
 - o En ajustant d'abord les BPM à la même valeur que les BPM de la platine de référence, à l'aide du pitch fader.
 - o Et en ralentissant ou en accélérant ensuite la piste avec le curseur de pitch bend, jusqu'à ce que les rythmes des pistes lues sur les deux platines se superposent.



La synchronisation des deux platines est visible dans DJUCED™ 18 : l'arrière-plan des repères de battements devient bleu.

Bleu = pistes synchronisées ; les repères de battements des deux platines sont alignés verticalement.



Noir = pistes non synchronisées ; les repères de battements ne sont pas alignés verticalement.



g) Zone de disque

(1) Définition

Cette zone représente le support rotatif d'une platine vinyle.

DJUCED™ 18 comporte deux zones de disque, principalement destinées à fournir certaines informations concernant la piste chargée sur la platine.

(2) Utilisation

Le disque fournit trois types d'informations :

- Temps et durée
- Boucles
- Points cue



(a) Information de temps et de durée

Au centre du disque sont indiqués :

- La position actuelle, c'est-à-dire la position de lecture depuis le début de la piste ; ici, 53".
- Le temps restant, c'est-à-dire la position de lecture par rapport à la fin de la piste ; ici, 4'02".

Les cercles concentriques du disque représentent la durée de la piste, à condition qu'elle ne dépasse pas 6'00.

Chaque cercle concentrique bleu représente une minute. Nous voyons ici quatre cercles complets, plus un cercle qui se termine à 55", soit une durée totale de la piste de 4'55.

Pour les pistes de plus de 6'00, la durée totale de la piste est répartie sur les six cercles concentriques (par exemple, sur une piste de 60', chaque cercle concentrique représenterait 10').

(b) Boucle

Une boucle active est représentée par une zone rose sur les cercles concentriques. La position de la boucle sur le premier cercle indique qu'elle commence à 48" et se termine à 52".

(c) Points cue

Les points cue sont les points rouges que l'on peut voir sur le cercle de petits points bleus autour du disque.

Puisque le cercle représente, sur 360 degrés, la durée totale de la piste (4'55), nous voyons que :

- Le point cue no. 1, proche du début de la piste, est placé dans les premières secondes.
- Le point cue no. 2 est placé peu après le 1/5ème de la piste, et donc, à une minute environ.
- Le point cue no. 3 est placé environ aux 3/4 de la piste, et donc, proche de 3'17.

(3) Commandes

La zone de disque vous aide à gérer trois commandes à l'aide de la souris :

- Glisser-déposer une piste sur la platine : faites glisser une piste depuis l'explorateur et déposez-la sur la platine pour charger la piste sur la platine.
- Glisser-déposer sur l'échantillonneur : faites glisser une boucle (zone rose) depuis le disque et déposez-la sur le lecteur d'échantillons pour charger la boucle dans l'échantillonneur.
- Exploration de la piste : cliquez sur un des petits points bleus disposés autour du disque pour accéder instantanément à cette position dans la piste.

Remarque : les zones de disque de DJUCED™ 18 ne permettent pas de faire du scratch ; pour faire du scratch avec la souris (c'est-à-dire sans utiliser le jog wheel du contrôleur), cliquez avec le bouton gauche sur la forme d'onde et, en maintenant le bouton enfoncé, déplacez la souris à droite et à gauche.

h) Zone de rack d'effets

(1) Définition

(a) Effet

Un effet est un filtre ou une combinaison de filtres appliqué(e) à la musique pour en modifier la sonorité.

Dans DJUCED™ 18, les effets disponibles sont :

- Echo
- Flanger
- Reverb
- Chorus
- Autowah
- Compressor
- Rotate
- High-Pass
- Low-Pass



(b) Échantillonneur

Un échantillonneur est une application permettant de lire plusieurs sons courts, appelés échantillons, par-dessus ou à la place de la piste.

Un échantillon lu une fois est appelé « jingle ».

Un échantillon lu continuellement est un échantillon en boucle.

L'échantillonneur DJUCED™ 18 peut lire jusqu'à 4 échantillons par platine.

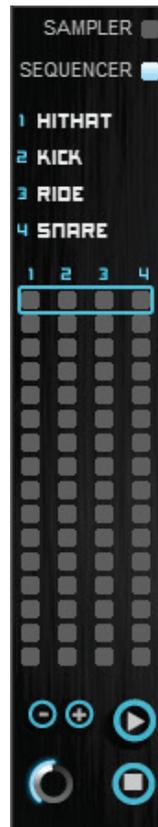


(c) Séquenceur musical

Un séquenceur musical est un outil de création musicale permettant de définir le motif suivant lequel un échantillon est lu et répété. Le séquenceur musical de DJUCED™ 18 est un séquenceur à 4 pistes et 16 pas :

- 4 pistes = le séquenceur vous permet de charger 4 échantillons.
- 16 pas = la configuration vous permet de choisir de jouer un échantillon ou non pendant 16 pas (ou battements).

Le séquenceur musical est synchronisé avec les BPM de la platine, avec 1 séquenceur de 4 pistes par platine, par défaut. La vitesse du séquenceur peut être modifiée. Elle peut être doublée ou réduite de moitié.



(2) Utilisation

(a) Effets

Les effets sont ajoutés à la musique pour personnaliser, améliorer et finaliser le son.

Un effet peut être appliqué temporairement à une piste pour l'améliorer ou rapprocher sa sonorité de celle d'un autre morceau de musique que vous souhaitez mixer avec cette piste.

(b) Échantillonneur

Les échantillons sont lus pour personnaliser une piste et ajouter du rythme à de la musique.

(c) Séquenceur musical

Le séquenceur musical est un outil perfectionné, qui permet d'utiliser l'échantillonneur pour lire des échantillons par-dessus la musique.

(3) Commandes

(a) Effets

DJUCED™ 18 propose un rack de 4 effets par platine.

Vous pouvez contrôler les effets via l'interface graphique de DJUCED™ 18 :

- Cliquez sur le bouton de l'effet pour activer ou désactiver un effet.
- Chargez un autre effet dans l'emplacement en cliquant sur le triangle bleu situé au-dessus de l'effet ; ceci affiche un menu, que vous pouvez utiliser pour sélectionner l'effet que vous souhaitez charger dans l'emplacement.
- Modulez le dernier effet chargé à l'aide des deux boutons rotatifs situés à droite du rack d'effets.



(b) Échantillonneur

DJUCED™ 18 propose un échantillonneur comptant 4 échantillons par platine.

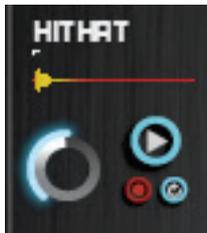


Vous pouvez charger des échantillons dans la section de l'échantillonneur comme suit :

- En cliquant sur le titre du lecteur d'échantillons pour charger un autre titre.
- Ou, en mode Boucle :
 - o En faisant glisser la boucle depuis le disque et en la déposant sur le lecteur d'échantillons.
 - o En cliquant sur le bouton  de la zone de boucle pour scinder la boucle en quatre échantillons et charger un échantillon sur chaque lecteur du lecteur d'échantillons de cette platine.

Pour contrôler la lecture dans l'échantillonneur, vous pouvez :

- o Lire/arrêter la lecture de l'échantillon avec les boutons  / .
- o Régler le volume de l'échantillon avec le bouton .
- o Enregistrer un échantillon avec le bouton .
- o Configurer la lecture en mode Boucle avec le bouton .



(c) Séquenceur musical



Vous pouvez contrôler le séquenceur musical depuis l'interface graphique de DJUCED™ 18.

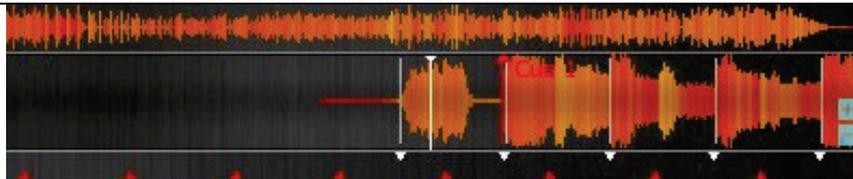
Vous pouvez :

- Activer/désactiver la lecture d'un échantillon à chaque pas de l'échantillonneur, en cliquant sur le bouton dans la matrice :
 - o Les colonnes 1 à 4 représentent les échantillons (un échantillon par colonne).
 - o Les lignes représentent les étapes.
 - o Le 3ème carré sur la 5ème ligne contrôle la lecture du 3ème échantillon au 5ème pas.
 - o Si le carré est bleu, l'échantillon sera lu à ce pas.
 - o Si le carré est gris, l'échantillon ne sera pas lu à ce pas.
 - o Si une ligne est jaune, le séquenceur musical lit actuellement ce pas.
- Pour lancer/arrêter la lecture dans le séquenceur musical, cliquez sur les boutons  .
- Réglez le volume du séquenceur avec le bouton .

Vous pouvez modifier la séquence :

- Avec la souris, en cliquant sur le carré gris/bleu représentant chaque pas auquel l'échantillon sera lu ou non.
- Avec le clavier, en utilisant les touches fléchées Haut et Bas du clavier pour déplacer le pointeur vers le haut/le bas dans les pas du séquenceur, puis en utilisant les touches 1, 2, 3, 4 du clavier pour modifier l'événement au niveau de l'échantillon 1, 2, 3 ou 4 dans le séquenceur musical.

i) Zone de forme d'onde

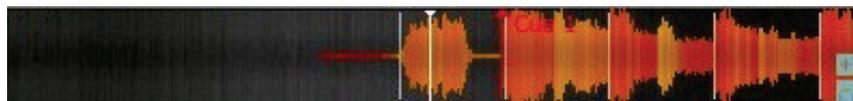


(1) Définitions

(a) Forme d'onde

La forme d'onde affiche le signal audio sous forme d'onde, dans laquelle :

- L'amplitude du signal est représentée par la distance par rapport à la ligne centrale :
 - o Plus l'onde est proche de la ligne centrale, plus le son est faible ;
 - o Plus l'onde est éloignée de la ligne centrale, plus le son est fort ;
- La longueur de forme d'onde représente la durée.
- Les couleurs indiquent le type de son :
 - o Rouge = basses fréquences ;
 - o Orange = moyennes fréquences ;
 - o Jaune = hautes fréquences.



Par exemple, la forme d'onde suivante comporte :

- De petites ondes jaunes = de courtes notes hautes, telles que le son d'un triangle ;
- Des ondes rouges plus importantes = de basses fréquences, par ex. une guitare basse.



(b) Vue d'ensemble de forme d'onde

La vue d'ensemble de forme d'onde représente toute la piste comme une forme d'onde.



(c) Repères de battements

Les repères de battements sont des triangles représentant les battements ; ils sont affichés indépendamment de la forme d'onde.



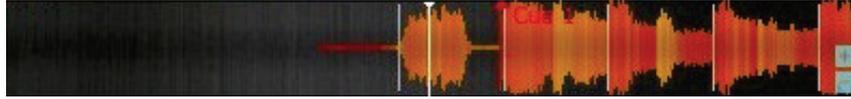
Si les pistes sont synchronisées, l'arrière-plan du battement devient bleu.



(d) Grille de battements (Beatgrid)

La grille de battements est une grille constituée de lignes blanches verticales qui représentent les battements par-dessus la forme d'onde.

La grille de battements représente les mêmes informations que les repères de battements ; toutefois, la grille de battements affiche ces informations par-dessus la forme d'onde, tandis que les repères de battements sont indépendants de la forme d'onde.



(2) Utilisation

La zone de forme d'onde affiche les informations suivantes :

- La grande forme d'onde affiche un instantané détaillé du son, avec les points cue et la grille de battements.
- La vue d'ensemble de forme d'onde représente toute la piste, vous permettant de repérer les silences ou les changements de rythme.
- La zone des repères de battements représente les battements des deux pistes, les uns sous les autres ; de cette manière, si les battements des deux pistes se trouvent dans la même colonne, les pistes sont synchronisées et l'arrière-plan sous la grille de battements devient bleu.

(3) Commandes

(a) Forme d'onde

La forme d'onde comporte 2 commandes :

- Agrandissement/Réduction : les boutons +/- permettent d'agrandir ou réduire l'affichage de la forme d'onde.
- Scratch : cliquez sur la forme d'onde et déplacez le pointeur de la souris pour effectuer un scratch avec la souris.

(b) Vue d'ensemble de la forme d'onde

Déplacement dans la piste : cliquez à un endroit de la vue d'ensemble de la forme d'onde pour accéder instantanément à cette position, comme avec les points bleus situés autour du disque.

(c) Repères de battements

Les repères de battements n'envoient aucune commande ; ils vous permettent de repérer instantanément les battements de la piste et d'identifier si les battements des deux pistes sont synchronisés.

j) Zone d'informations textuelles

(1) Définition

(a) Mots-clés

Les mots-clés d'un morceau sont des informations textuelles conservées dans le fichier audio, et notamment :

- Le titre du morceau
- Le nom de l'interprète
- Le nom de l'album et le numéro de piste sur l'album
- L'année de parution
- Le nombre de BPM

(b) BPM (battements par minute)

Les BPM représentent les battements par minute ; cette valeur permet de mesurer le rythme d'un morceau. Il s'agit d'une information essentielle pour un DJ ; dans la mesure où les BPM déterminent le rythme de la musique, cette information permet à un DJ de lire 2 morceaux à la même vitesse. Les BPM indiquent dans quelle mesure vous devez accélérer ou ralentir une piste pour atteindre le rythme adéquat.

(2) Utilisation



La zone d'informations textuelles affiche les informations suivantes :

- La lettre A pour la platine gauche, la lettre B pour la platine droite
- Le titre du morceau (« After the final beat »)
- Le nom de l'interprète (« Beatmix Mogul 1 »)
- Le nom de l'album (« Revenge of the mogul »)
- La durée de la piste (5'11)
- Les BPM (123.48 BPM)

(3) Commandes

La zone d'informations textuelles vous permet de modifier la valeur de BPM indiquée ; vous pouvez ajuster manuellement les BPM si vous n'êtes pas d'accord avec l'analyse logicielle des BPM. Pour cela, cliquez sur l'intitulé vertical « BPM », identifié par un rectangle rouge ci-dessous.



Lorsque vous cliquez sur l'intitulé « BPM », un menu s'affiche, vous permettant de modifier la valeur des BPM de la piste.



Aller au premier battement ; si la piste est mise en pause ou arrêtée, ce bouton permet d'accéder au premier battement.



Analyse des BPM : analyse les BPM de la piste.



Unités de BPM +/- 1 :

- le bouton  retranche 1 de la valeur des BPM (123,48 devient donc 122,48) ;
- le bouton  ajoute 1 à la valeur des BPM (123,48 devient donc 124,48).



Multiplie ou divise la valeur de BPM par 2.

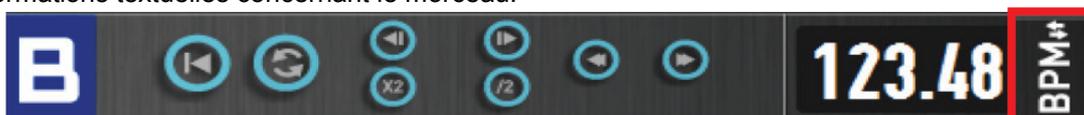


Réglage précis de la grille de battements : déplace la grille de battements vers la gauche ou la droite.



Saisissez manuellement la valeur des BPM à la place de la valeur renvoyée par l'analyse.

Cliquez sur l'intitulé vertical BPM (ci-dessous, dans rectangle rouge) pour revenir à l'affichage d'informations textuelles concernant le morceau.



3. Le mélangeur

a) Définition

Le mélangeur (ou mixer) est une zone qui émule les commandes d'un mélangeur analogique.



b) Organisation

Dans DJUCED™ 18, en haut de la zone : commandes de casque

Au milieu : zone d'égalisation (EQ) et de gain

En bas : volume et crossfader, vumètres

c) Commandes de casque



(1) Cue/Mix

Ce réglage vous permet de choisir ce que vous voulez écouter dans le casque.

(a) Cue

Cue pour le casque = PFL (« Pre-Fader Listening »).

Vous pouvez choisir ce que vous souhaitez écouter dans le casque :

- La préécoute = la piste suivante, la musique que vous allez prochainement diffuser au public.
- Le mix = la musique que vous diffusez actuellement au public.

La préécoute est également appelée Cue pour le casque ; toutefois, cette fonction Cue n'a rien à voir avec les points cue !

- Les points cue sont des signets que vous insérez dans une piste audio.
- Pour un casque, la fonction Cue permet au DJ de préécouter un morceau, avant que le DJ ne diffuse ce morceau au public.

Vous pouvez préécouter la platine A et/ou B, selon la platine sélectionnée.

- o Dans DJUCED™ 18 : sélectionnez la platine que vous souhaitez préécouter au-dessus des curseurs de volume. 

Le volume de préécoute de chaque platine est indépendant du volume défini au niveau du curseur de volume.

(b) Mix

La position Mix pour le casque permet au DJ d'écouter au casque la piste audio actuellement diffusée au public pendant qu'il prépare son mix.

(2) Volume de sortie du casque

Le volume de sortie du casque est contrôlé, dans DJUCED™ 18, par un bouton de volume rotatif



qui permet de contrôler le volume logiciel indépendamment des boutons de volume – et + du matériel.

d) Commandes d'égalisation



DJUCED™ 18 propose un égaliseur à 3 bandes pour chaque platine :

- HI/Treble, pour les hautes fréquences
- MID/Medium, pour les moyennes fréquences
- LO/Bass, pour les basses fréquences

DJUCED™ 18 inclut également :

- Un volume de gain pour chaque platine ; le gain détermine le volume de sortie maximal. Si les pistes chargées sur les 2 platines présentent des niveaux d'enregistrement différents, le volume de gain de la platine vous permet de régler le même niveau sur les deux platines.
- Un potentiomètre rotatif de volume principal.

e) Commandes de volume et de crossfader



DJUCED™ 18 comporte :

- 2 curseurs de volume (1 par platine) ;
- Un crossfader.

DJUCED™ 18 inclut également 2 vumètres représentant le niveau de sortie de chaque piste.

4. Configuration

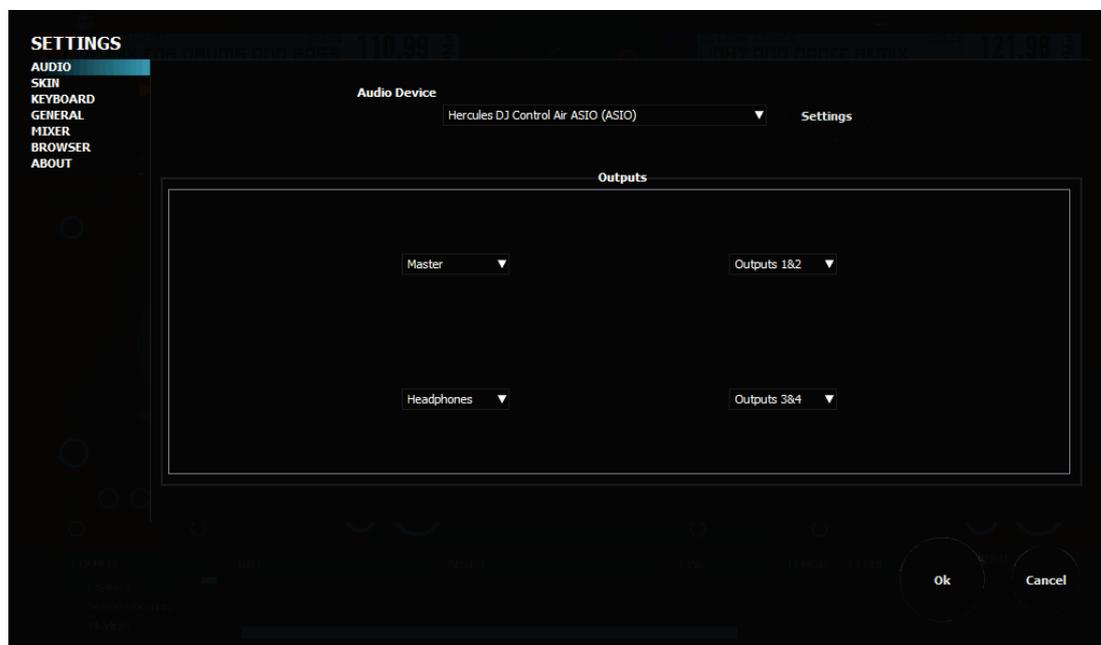
Pour modifier les préférences de DJUCED™ 18, cliquez sur l'icône de configuration  dans la barre supérieure.

Vous pouvez accéder aux paramètres suivants :

- Audio
- Skin
- Clavier
- Général

- Mélangeur
- Explorateur
- À propos

a) Paramètres Audio



Le menu **Audio** vous permet de sélectionner les sorties audio pour le mix et le casque.

- **Master** désigne la sortie stéréo sur laquelle vous diffusez le mix, et à laquelle sont connectés les haut-parleurs actifs.
- **Casque** désigne la sortie stéréo sur laquelle vous diffusez la préécoute, et à laquelle est généralement connecté un casque.

Le réglage recommandé est le suivant :

- Master = Sorties 1-2 sur l'interface audio ASIO
- Casque = Sorties 3-4 sur l'interface audio ASIO

Vous pouvez connecter et configurer d'autres cartes son, mais nous vous recommandons de lire les sorties master et casque sur une même interface audio, car la lecture sur deux périphériques audio différents peut produire des artefacts audio.

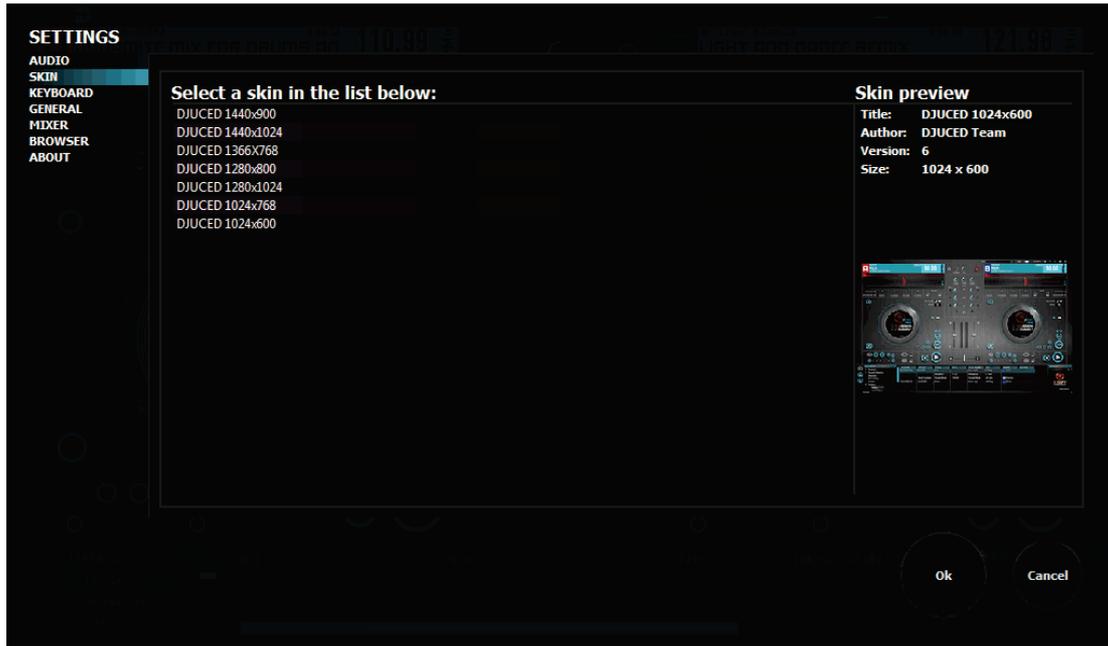
Après avoir sélectionné vos paramètres audio, cliquez sur OK pour quitter ce volet.

b) Menu Skin

Le menu Skin vous permet de charger la skin (c'est-à-dire l'habillage) correspondant à la résolution de votre ordinateur.

Dans DJUCED™ 18, vous disposez des skins suivantes :

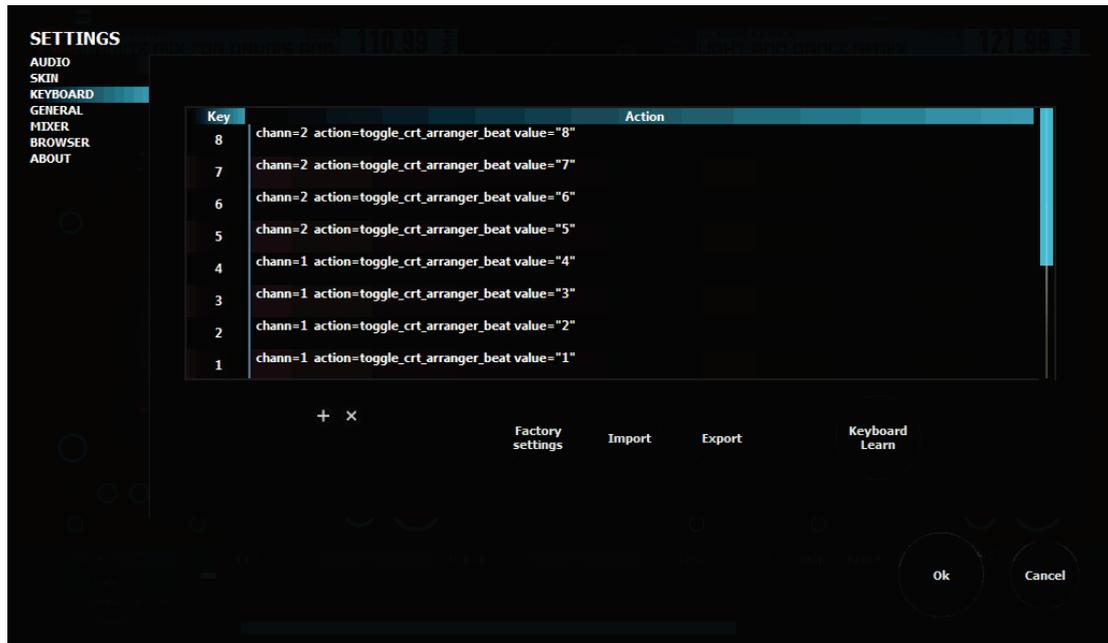
- 1024x600
- 1024x768
- 1280x800
- 1280x1024
- 1366x768
- 1440x900
- 1440x1024



Après avoir sélectionné une skin, cliquez sur OK. Le chargement de la skin peut parfois demander un certain temps, selon votre carte graphique.

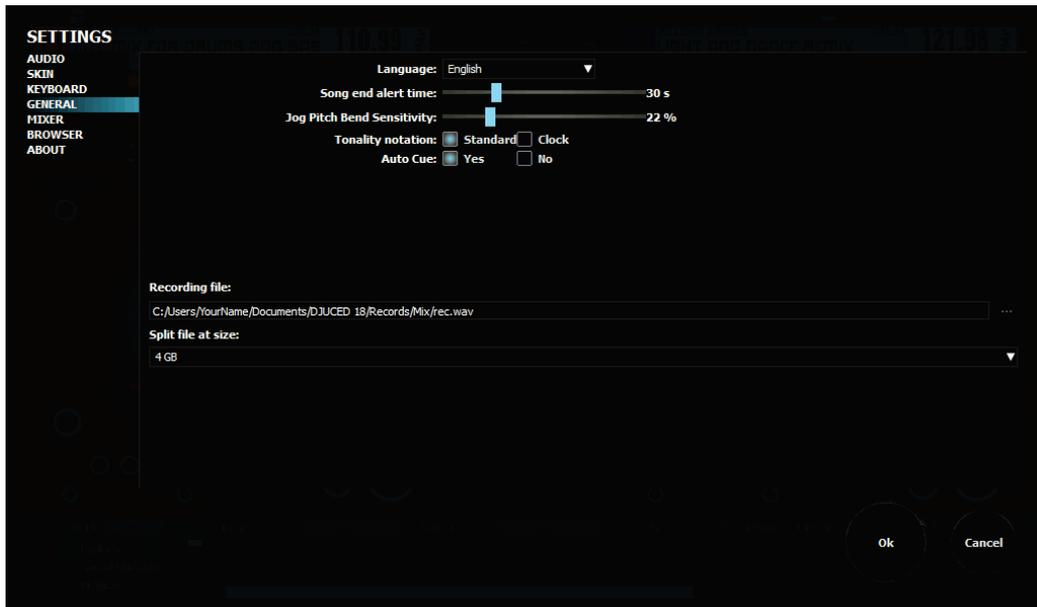
c) Menu Clavier

Le menu Clavier vous permet de définir des touches de raccourci sur votre clavier.



d) Général

Le menu Général vous permet de définir 7 paramètres.



(1) Langue

Arabe, néerlandais, anglais, français, allemand, grec, italien, polonais, portugais, russe, espagnol, turc.

(2) Avertissement de fin de morceau

L'avertissement de fin de morceau se présente sous forme d'un changement visuel dans la forme d'onde de DJUCED™ 18 : la zone de forme d'onde clignote en rouge lorsque la fin du morceau est proche. Cette fonction est destinée à éviter que le DJ atteigne la fin de la piste sans s'en rendre compte, ce qui se traduirait par un blanc pour le public.

La fonction d'avertissement de fin de morceau vous permet de définir le nombre de secondes restantes dans la piste avant l'affichage de l'avertissement. Le réglage par défaut est de 30 secondes.

(3) Sensibilité du pitch bend du jog

Si vous utilisez un contrôleur DJ pour contrôler DJUCED™ 18, ce paramètre détermine dans quelle proportion le fait de tourner le jog wheel augmente ou diminue la vitesse du morceau, si le jog wheel n'est pas défini en mode scratch/vinyle.

(4) Notation tonalité

Choisissez d'afficher la clé du morceau :

- en mode standard (C majeur, A mineur...), ou
- en mode horloge (suivant la roue de mixage harmonique de Camelot : de 1 à 12, A ou B : exemple : 11B).

(5) Cue auto

A la fin de l'analyse d'un morceau, si DJUCED™ 18 ne trouve aucun point cue, il ajoute automatiquement un point cue 1 au premier battement détecté dans le morceau.

(6) Chemin d'enregistrement

Lorsque vous enregistrez un mix dans DJUCED™ 18, il sera enregistré par défaut dans le dossier Utilisateurs/VotreNom/Documents/DJUCED 18/Record ; toutefois, vous pouvez modifier ce chemin si vous le souhaitez.

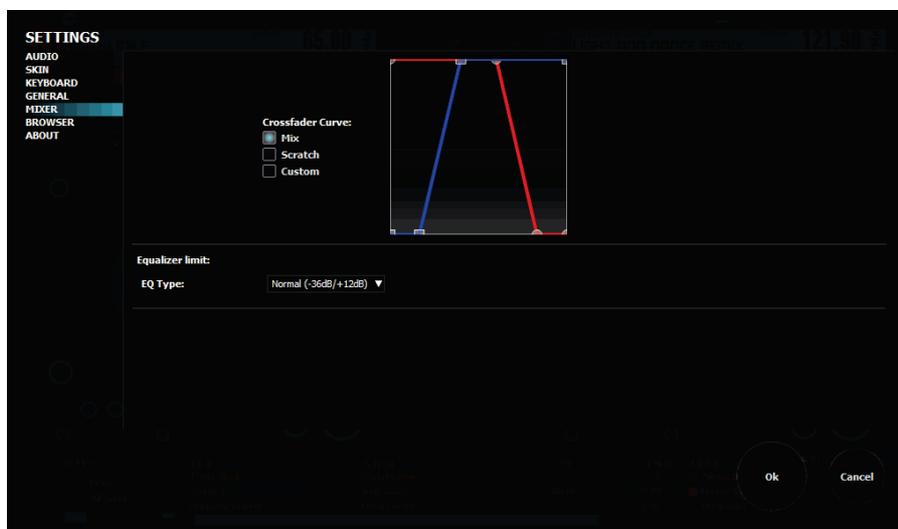
DJUCED™ 18 enregistre les fichiers dans un format sans compression, 44,1 KHz / stéréo 16 bits.

(7) Diviser fichier à la taille

Vous pouvez définir la taille à laquelle vos fichiers d'enregistrement seront divisés.

e) Mélangeur

Le menu Mélangeur permet de définir 2 paramètres :



(1) Courbe de crossfader

La courbe de crossfader est la forme de la courbe du mix, selon la position du crossfader.

Les courbes de crossfader sont au nombre de 3 :

- Mixer
- Scratcher
- Personnalisé : définissez vous-même votre courbe.

(2) Limite égaliseur

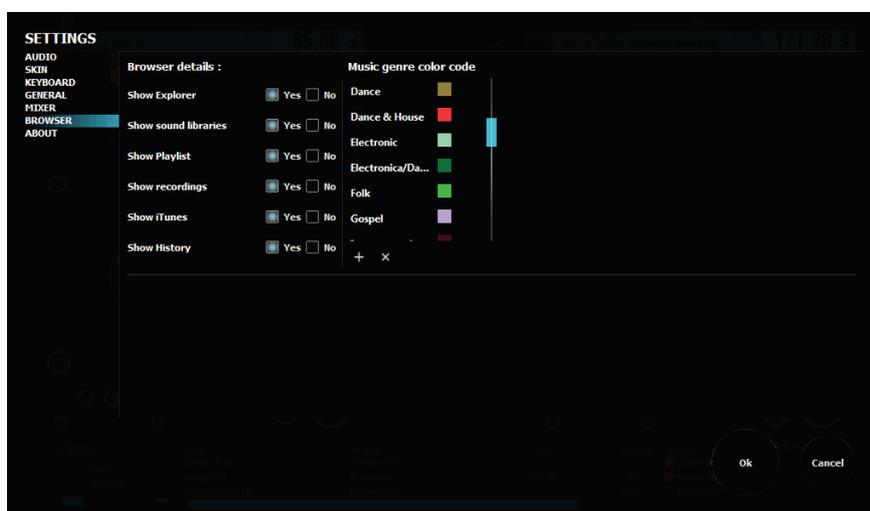
Choisissez les plages d'égalisation :

- Normal : -36 dB / +12 dB
- Smooth (Lisse) : -24 dB / +6 dB
- Hard (Dur) : -48 dB / +12 dB

f) Explorateur

Le volet Explorateur vous permet :

- De définir ce que vous souhaitez afficher dans l'explorateur
- De sélectionner les couleurs associées aux différents styles de musique.



g) À propos

Le menu À propos affiche le numéro de version de DJUCED™ 18.

B. Mixer dans DJUCED™ 18

1. Opérations préliminaires

Pendant que vous mixez devant votre public, vous devez vous concentrer sur la musique et le public, afin d'anticiper la préparation de vos pistes et votre bibliothèque audio :

- Localisez toutes vos pistes audio.
- Analysez la bibliothèque audio.
- Insérez des points cue dans les pistes.
- Créez des listes de lecture.

a) Localiser les morceaux

Si vous conservez vos morceaux dans des dossiers disséminés dans différents endroits de votre disque dur, vous devez préalablement les regrouper dans la bibliothèque audio, afin de pouvoir les afficher instantanément durant le mix.

Nous vous recommandons de stocker tous vos morceaux sur un même lecteur, plutôt que sur différents disques durs.

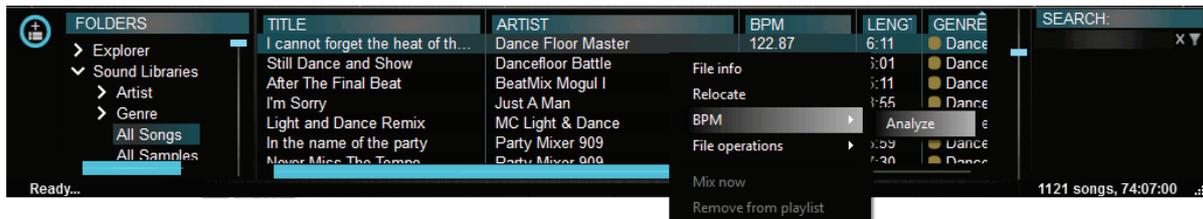
Nous vous déconseillons de mixer des morceaux enregistrés sur des clés USB ; les temps d'accès aux fichiers présents sur une clé USB étant supérieurs à ceux des disques durs, enregistrez de préférence vos morceaux sur un lecteur de disque dur avant toute représentation en public.

b) Analyser les morceaux

Lorsque vous savez où sont conservés vos morceaux, analysez-les (voir [Menu du clic droit](#)) pour afficher les valeurs de BPM.

Dans l'explorateur de fichiers :

- Sélectionnez les pistes à analyser avec la souris ou le pavé tactile.
- Sous Windows, faites un clic droit pour afficher le menu BPM.
- Sur Mac, faites un clic droit ou cliquez à 2 doigts ou faites Ctrl + clic pour afficher le menu BPM.
- Cliquez sur Analyser.



L'analyse des BPM est un procédé lent, qui sollicite fortement le processeur ; aussi, évitez à tout prix d'analyser les BPM pendant que vous mixez en public, car cela ralentira votre ordinateur. Si vous analysez une bibliothèque entière comptant des centaines de morceaux, inutile de rester devant votre ordinateur durant l'analyse ; celle-ci peut durer plusieurs heures, selon la rapidité de votre ordinateur.

Une piste est analysée lorsque l'explorateur affiche sa valeur de BPM.

c) Insérer des points cue (signets) dans des pistes

Après avoir analysé vos pistes, chargez-les sur les platines de DJUCED™ 18, lisez-les et insérez des points cue. Vous devez généralement insérer au moins 1 point cue par morceau. Le premier point cue sera généralement placé sur le premier battement du morceau, car un battement est indispensable pour faire danser votre public ; un début de morceau sans rythme n'est pas adapté à la danse !

Reportez-vous à la section [Zone des points cue](#).

- Chargez une piste sur une platine.
- Lisez la piste.

(1) Insérer un point cue 1

Lorsque vous avez atteint la position dans la piste à laquelle vous souhaitez insérer un premier point cue :

- Arrêtez la lecture du morceau.
- Cliquez sur le bouton Cue dans DJUCED™ 18.

Insérer un point cue 2 ou 3

Lorsque vous avez atteint la position dans la piste à laquelle vous souhaitez insérer un point cue 2 ou 3 :

- Arrêtez la lecture du morceau.
- Cliquez sur les boutons Cue 2 ou 3  de l'interface graphique de DJUCED™ 18.

(2) Supprimer un point cue

- Cliquez sur le bouton  dans DJUCED™ 18 pour supprimer le dernier point cue (1, 2 ou 3) placé.

(3) Déplacer un point cue

Lorsque vous avez atteint la position dans la piste à laquelle vous souhaitez insérer le point cue 1, 2 ou 3 :

- Arrêtez la lecture du morceau ;
- Cliquez sur les boutons Cue 1, 2 ou 3  de l'interface graphique de DJUCED™ 18 pour insérer le point cue à la position actuelle.

d) Créer des listes de lecture (Playlist)

Lorsque vous avez localisé vos fichiers audio et inséré des points cue dans ces pistes, vous pouvez les regrouper dans des listes de lecture.

Les listes de lecture sont une manière de regrouper des pistes dans une même liste, même si elles se trouvent dans différents dossiers.

- Pour créer une liste de lecture, cliquez sur le bouton  situé sur le côté gauche du navigateur de dossiers.
- Saisissez le nom de votre liste de lecture.
- Ensuite, faites glisser et déposez des pistes dans la liste de lecture.

Les listes de lecture permettent aux DJ de regrouper des morceaux qu'ils comptent diffuser au cours d'une même soirée.

Exemples de listes de lecture :

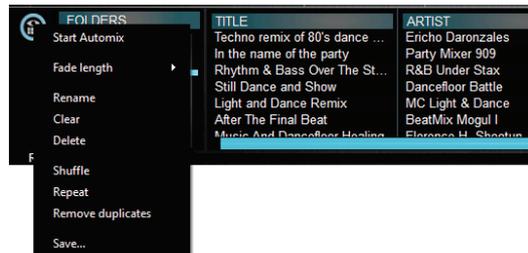
- Mariage
- Anniversaire
- Années 90
- New Wave
- Vieux classiques
- Hymnes sportifs
- 160 BPM

Puisque vous pouvez ajouter une même piste audio à plusieurs listes de lecture, vous pouvez utiliser ces dernières pour trier les morceaux selon différents critères, et notamment :

- Le type d'événement auquel vous comptez passer cette liste de lecture (anniversaire, mariage, club, café, etc.)
- La vitesse de la piste (BPM)
- Le style de musique
- L'année de publication du morceau
- La durée de la piste
- Le nom de l'interprète
- La nationalité de l'interprète, etc.

Lorsque vous vous trouvez dans une liste de lecture, l'icône de gestion de liste de lecture  apparaît et vous donne accès à des fonctions dédiées aux listes de lecture :

- **Démarrer le mixage automatique** : lire les morceaux de la liste de lecture sans intervention du disc jockey.
- **Durée du fondu** : durée de la transition pendant laquelle le morceau n et le morceau n+1 sont lus.
- **Renommer / Effacer / Supprimer** la liste de lecture.
- **Lecture aléatoire.**
- **Répéter.**
- **Supprimer doublons** (si vous avez entré 2 fois le même morceau dans une liste de lecture).
- **Enregistrer** comme nouvelle liste de lecture.



2. Mix

a) Localiser une piste

Après avoir organisé votre bibliothèque audio sous forme de listes de lecture, vous devez pouvoir localiser vos morceaux facilement.

(1) Atteindre une liste de lecture ou un dossier

Pour accéder à une liste de lecture ou un dossier :

Dans la zone Dossiers, double-cliquez sur  pour développer l'arborescence d'un dossier (c'est-à-dire afficher ses sous-dossiers).

(2) Explorer les listes de lecture et les dossiers

Cliquez sur le dossier cible pour afficher son contenu dans l'explorateur de fichiers.



L'explorateur de fichiers vous permet de parcourir la liste des morceaux contenus dans un dossier ou une liste de lecture.

TITLE	ARTIST	BPM	LENGTH	GENRE	MATCH	ALBUM	COV
Drums Hardcore Solo	Drummer Boy	131.35	5:26	Dance	100%	Dance Club	
Still Dance and Show	Dancefloor ...	129.21	6:01	Dance	60%	Dance Club	
Never Miss The Tempo	Party Mixer...	124.67	7:30	Dance	60%	Dance Club	
Rhythm & Bass Over The Stage	R&B Under...	134.99	4:55	Dance	40%	Dance Club	
Dynamite mix for drums and bass	Hard Club ...	121.98	7:48	Dance	40%	Dance Club	
Light and Dance Remix	MC Light &...	124.86	7:53	Dance	40%	Dance Club	

(3) Si vous ne parvenez pas à localiser une piste

Si vous n'arrivez pas à localiser une piste, vous pouvez :

- Sélectionner le champ All Songs (Tous les morceaux) dans l'explorateur de dossiers.
- Puis saisir une chaîne de caractères dans le champ Rechercher.

b) Chargement de la piste

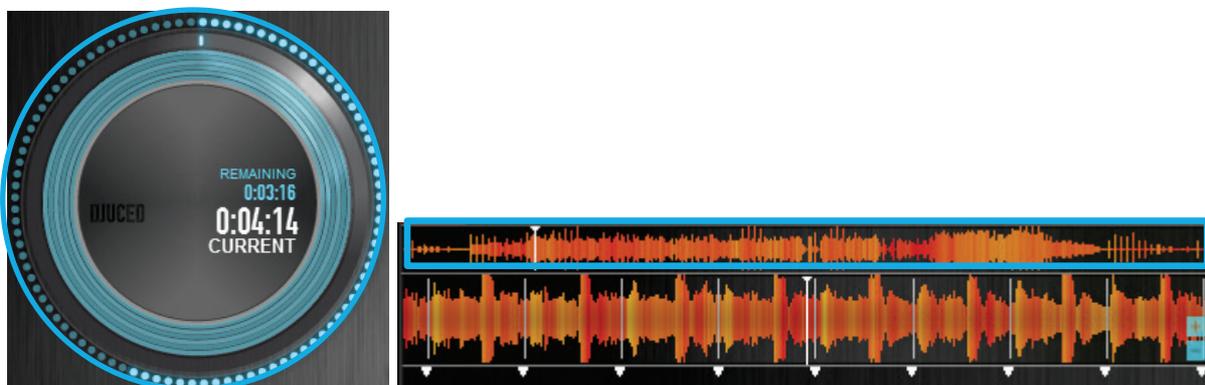
Lorsque vous avez atteint la piste souhaitée, vous pouvez charger la piste sur une platine en effectuant un glisser-déposer du morceau sur le disque de la platine virtuelle.

c) Déplacement dans la piste

Après avoir chargé la piste, vous pouvez vous déplacer dans la piste à l'aide de la forme d'onde ou de la platine.

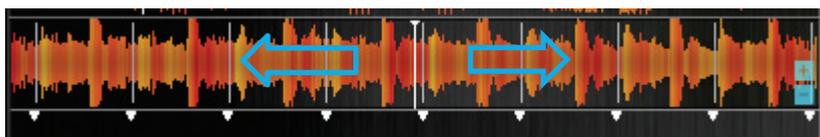
(1) Déplacement rapide

Pour atteindre la position souhaitée dans le morceau, cliquez sur l'un des points bleus situés autour du disque ou dans la forme d'onde supérieure.



(2) Déplacement lent et précis

Cliquez sur la forme d'onde et déplacez le pointeur de la souris vers la droite ou vers la gauche.



d) Préécoute de la piste

Préécoute = PFL (« Pre-Fade Listen ») ; cette fonction vous permet d'écouter une piste au casque, sans que le public ne l'entende.

(1) Réglez le casque en mode Cue

Pour activer la fonction de préécoute au casque, réglez la sortie du casque sur le mode Cue :

- Si le mode du casque est réglé sur Cue, votre casque est réglé en mode de préécoute.
- Si le mode du casque est réglé sur Mix, votre casque vous permet d'écouter le mix, donc le même son que celui diffusé par les haut-parleurs.

=> Pour utiliser la fonction de préécoute, réglez le mode de casque sur Cue.



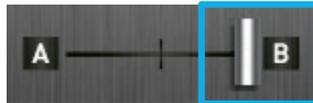
(2) Sélectionnez la platine que vous souhaitez préécouter

Après avoir chargé une piste sur une platine, choisissez de préécouter cette platine en cochant la case adjacente au symbole de casque, située au-dessus du curseur de volume.

- Sélectionnez le casque sur la platine A pour préécouter la platine A ;



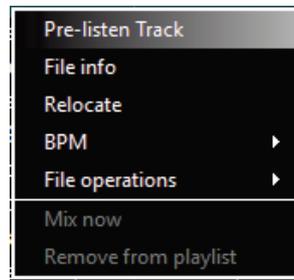
- Réglez le crossfader sur 100 % sur la platine B si vous souhaitez préécouter la platine A.



Vous pouvez également régler le curseur de volume de la platine A sur 0 %, afin que le public ne l'entende pas dans le mix.

(3) Préécoutez dans l'explorateur

Il est possible de préécouter les pistes dans le casque à partir de l'explorateur. La durée de la préécoute peut être définie dans les paramètres de l'explorateur.



(4) Lisez la piste

Cliquez sur le bouton Lecture de la platine que vous voulez préécouter.



La piste est diffusée dans le casque ; préécoutez-la et assurez-vous que son rythme et sa tonalité correspondent à la piste actuellement diffusée au public.

e) Synchronisation de la piste

Synchroniser la piste préécoutée avec la piste en cours de diffusion pour le public signifie :

- Modifier la vitesse de la piste préécoutée afin d'ajuster sa vitesse à celle de la piste actuellement diffusée au public : pour cela, vous pouvez modifier les BPM (c'est-à-dire les battements par minute) de la piste préécoutée afin de les ajuster aux BPM de la piste actuellement diffusée au public.
- Ou superposer les battements de la piste préécoutée et les battements de la piste actuellement diffusée au public.

(1) Automatiquement, à l'aide de la fonction Sync

En cliquant sur le bouton Sync d'une platine :

- Vous modifiez instantanément les BPM de la piste de cette platine pour les ajuster aux BPM de la piste en cours de lecture sur l'autre platine.
- Vous alignez précisément les battements de la piste de cette platine sur les battements de la piste en cours de lecture sur l'autre platine.

Le bouton Sync est situé sous le pitch fader.



Lorsque les deux platines sont synchronisées, l'arrière-plan de la zone des repères de battements de DJUCED™ 18 devient bleu.



Lorsque les deux platines ne sont pas synchronisées, l'arrière-plan de la zone des repères de battements de DJUCED™ 18 est noir.



Lorsque la synchronisation définit un pitch en dehors de la plage de pitch, celle-ci est automatiquement ajustée à la valeur de pitch. La position du pitch fader affiche donc toujours la vraie valeur de pitch.

(2) Manuellement, à l'aide du pitch fader et du pitch bend

Si vous préférez synchroniser les pistes manuellement, comme vous le feriez avec une platine vinyle :

- Déplacez le pitch fader jusqu'à ce que les BPM des deux pistes soient identiques ;
- Ensuite, utilisez le pitch bend pour aligner les battements de la piste en cours de diffusion avec les battements de la piste chargée sur l'autre platine.

(a) Déplacez le pitch fader jusqu'à ce que les BPM des deux pistes soient identiques

Si vous déplacez le curseur du pitch fader vers le haut, vous réduisez les BPM, c'est-à-dire que vous ralentissez la musique.

Si vous déplacez le curseur du pitch fader vers le bas, vous augmentez les BPM, c'est-à-dire que vous accélérez la musique.



Si vous atteignez la limite (supérieure ou inférieure) du pitch fader, sans pour autant atteindre le nombre de BPM requis, modifiez l'amplitude du pitch en cliquant sur le symbole % situé au-dessus du pitch fader dans DJUCED™ 18.

(b) Utilisez le pitch bend pour aligner les battements de la piste à lire avec les battements de la piste sur l'autre platine

Lorsque les deux pistes sont lues à la même vitesse, vous devez encore aligner les battements de la piste préécoutée avec les battements de la piste chargée sur la platine de référence.

Vous pouvez ralentir ou accélérer la lecture de la piste avec les boutons – (plus lente) ou + (plus rapide).



Lorsque les deux battements sont superposés, relâchez le bouton du pitch bend.

f) Diffuser la piste au public

Lorsque les deux pistes sont synchronisées, vous pouvez mixer la piste afin de la diffuser au public.

Vous pouvez :

- Soit mixer directement la piste que vous avez synchronisée en déplaçant le crossfader.
- Soit mixer les basses, si par exemple les tonalités des morceaux chargés sur les platines A et B sont différentes.

(1) Diffuser une piste directement au public, avec une transition courte

Vous pouvez directement mixer la piste synchronisée en déplaçant le crossfader :

- Vers le centre, si vous voulez que le public entende les pistes des platines B et A.
- Ensuite, déplacez le crossfader du centre vers la platine A.



(2) Diffuser la piste au public avec une transition dans les basses fréquences

Vous pouvez préparer une transition dans les basses fréquences avant d'effectuer la transition entre les deux pistes :

- Supprimez les fréquences moyennes et aiguës des deux pistes.



- Déplacez le crossfader vers le centre pour lire à la fois les pistes des platines B et A.
- Après une pause de 10 secondes, déplacez le crossfader du centre vers la platine A.



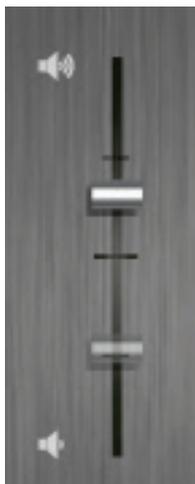
- Enfin, restaurez les niveaux des fréquences moyennes et aiguës.



g) Prise de contrôle logicielle

Lorsque l'utilisateur bouge une commande dans DJUCED puis bouge la commande sur le contrôleur DJ, la commande n'a aucun effet dans DJUCED tant que le contrôleur n'a pas atteint la valeur logicielle.

Lorsque la prise de contrôle logicielle est engagée, un fantôme de la commande matérielle est affiché.



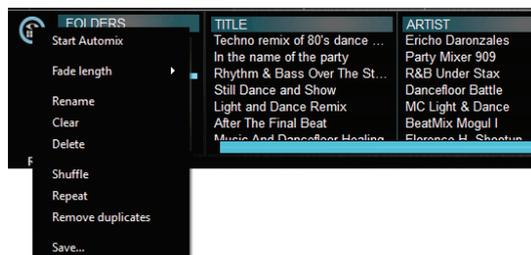
h) Mix automatique : automix

Le mix automatique, ou automix, est une fonction dans laquelle le logiciel enchaîne automatiquement la lecture des fichiers de la liste de lecture sans intervention du disc-jockey. C'est donc une fonction temporaire, à n'utiliser qu'en cas de nécessité.

Pour accéder à la fonction de mix automatique, le disc-jockey doit avoir créé au préalable une ou des liste(s) de lecture (avec la commande ) , et aller dans la liste de lecture qu'il souhaite mixer automatiquement.

Il doit alors cliquer sur l'icône liste de lecture  pour accéder au menu mixage automatique composé, notamment, des options suivantes :

- Démarrer le mixage automatique.
- Durée du fondu, qui permet de choisir la durée de la transition en secondes, c'est-à-dire au bout de combien de temps avant la fin du premier morceau le logiciel lance la lecture du morceau suivant.



Si vous démarrez le mix automatique, DJUCED™ 18 lit l'intégralité de la liste de lecture, dans son ordre d'affichage, sauf si vous cliquez à nouveau sur l'icône  et choisissez « Arrêter le mixage automatique ».

3. Scratch et effets

a) Scratch

(1) Définition

Le « scratch » est le son que produit un vinyle posé sur une platine lorsque l'on place la main sur le disque et que l'on déplace le disque d'avant en arrière.

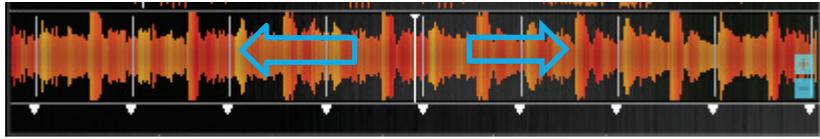
Les « scratchers » sont des utilisateurs de platines vinyle, qui utilisent les techniques de scratch pour produire des sons et créer des pistes musicales originales avec le son des scratches.

Pour les DJ qui utilisent du matériel informatique, les scratches sont obtenus par l'émulation logicielle des mouvements de la main, calculés par le logiciel de DJ.

(2) Scratcher dans DJUCED™ 18

Pour scratcher dans DJUCED™ 18 :

- Cliquez avec le bouton gauche sur la forme d'onde et, tout en maintenant le bouton enfoncé, déplacez la souris à droite et à gauche.



(3) Remarques concernant le scratch

La qualité d'un scratch dépend du talent du DJ, mais également de la piste musicale utilisée. Un son de scratch réussi ne peut pas être obtenu avec n'importe quelle piste musicale ; votre talent de scratcher dépend également de la piste musicale chargée sur les platines. Certains DJ soulignent donc leur talent en scratchant des pistes musicales comportant déjà des sons de scratch.

b) Effets

(1) Définition

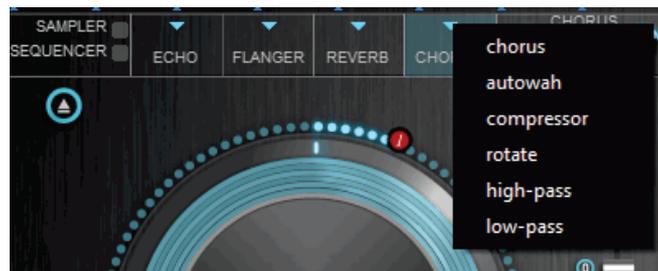
Un effet est un filtre ou une combinaison de filtres appliqué(e) à la musique pour en modifier la sonorité.

(2) Liste

Dans DJUCED™ 18, les effets disponibles sont :

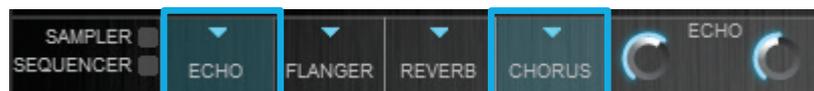
- Echo
- Flanger
- Reverb
- Chorus
- Autowah
- Compressor
- Rotate
- High-Pass
- Low-Pass

La barre d'effets peut contenir 4 effets. Pour modifier la liste, cliquez sur l'icône représentant une flèche vers le bas située au-dessus du nom de l'effet : un menu s'affiche alors, vous permettant de sélectionner le nouvel effet.



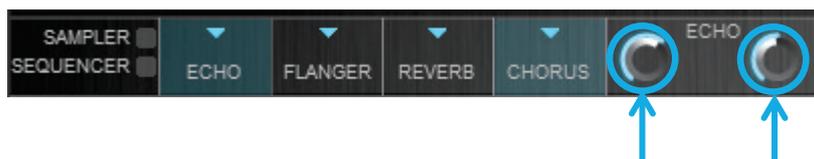
(3) Activer/désactiver un effet

Vous pouvez activer/désactiver un ou plusieurs effets simultanément en cliquant sur l'effet souhaité.



(4) Moduler un effet

Vous pouvez moduler 2 paramètres au niveau de l'effet, grâce aux deux boutons rotatifs de la barre d'effets.



c) Échantillons (ou samples)

(1) Définition

Un échantillon est un bref son, qui peut être lu seul ou associé à d'autres échantillons, par-dessus la musique ou à la place de la musique.

Si un échantillon est lu une fois, il est appelé « jingle ».

Si un échantillon est lu continuellement, il s'agit d'un échantillon en boucle.

(a) Ouvrir l'échantillonneur



Une case à cocher « SAMPLER » est située à l'extrémité du rack d'effets.

Lorsque vous cochez cette case, une colonne de 4 lecteurs d'échantillons s'affiche dans DJUCED™ 18. Les échantillons chargés par défaut sont les suivants :

- Hit-hat (cymbale charleston)
- Snare (caisse claire)
- Kick (grosse caisse)
- Ride (cymbale ride)



(b) Lire des échantillons une fois et en boucle

Pour lire un échantillon une seule fois, cliquez sur le bouton .

Pour lire un échantillon en boucle (de manière répétée), cliquez sur le bouton  (1), puis sur  (2).



(c) Régler le volume des échantillons



Pour régler le volume d'un échantillon lu, cliquez sur le bouton et déplacez la souris vers le haut pour augmenter le volume ou vers le bas pour le baisser.



d) Boucles

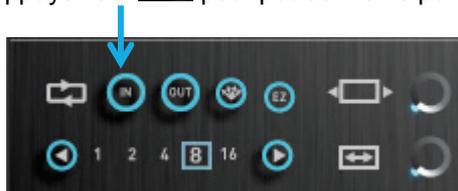
(1) Définition

Boucle : une portion d'une piste audio que vous lisez de manière répétée.

(2) Contrôler les boucles

(a) Définir un point d'entrée de boucle (début de la boucle)

Pendant la lecture du morceau, appuyez sur  pour positionner le point de départ de la boucle.



Lorsque vous définissez un point d'entrée de boucle, la lecture de la piste se poursuit sans changement.

(b) Définir un point de sortie de boucle (fin de la boucle)

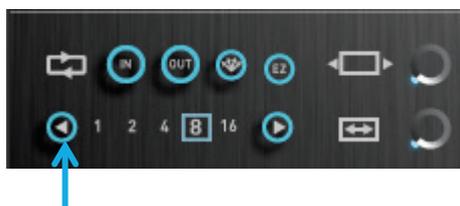
Après avoir inséré le point d'entrée de boucle, insérez le point de sortie de boucle en appuyant sur .



Lorsque vous définissez le point de sortie de la boucle, la lecture de la piste est remplacée par la lecture de la boucle.

(c) Diviser la durée de la boucle par 2

Pendant la lecture de la boucle, vous pouvez réduire la durée de la boucle de moitié en appuyant sur .



(d) Multiplier la durée de la boucle par 2

Pendant la lecture de la boucle, vous pouvez doubler la durée en appuyant sur .



(e) Sortir de la boucle

Pendant la lecture de la boucle, vous pouvez quitter la boucle et reprendre la lecture de la piste à la fin de la boucle en appuyant sur .



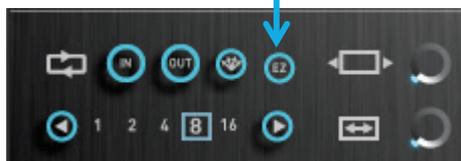
(f) Répartir la boucle en 4 échantillons

Vous pouvez créer 4 échantillons à partir d'une boucle en cliquant sur le bouton . Ces nouveaux échantillons seront placés dans la colonne des 4 lecteurs d'échantillons.



(g) Activer/désactiver le mode boucle facile

Vous pouvez activer le mode boucle facile en cliquant sur le bouton . Dans ce mode, le début et la fin d'une boucle se calent automatiquement sur un battement.



C. Foire aux questions

a) DJUCED™ 18 est-il limité dans le temps ?

Non, DJUCED™ 18 ne comporte aucune limitation dans le temps si le contrôleur DJ avec lequel il est livré est connecté, mais s'exécute en revanche en mode démo (limite de 30 minutes par session) si ce contrôleur DJ n'est pas connecté à l'ordinateur.

Si vous exécutez DJUCED™ 18 sans connecter au préalable à votre ordinateur le contrôleur avec lequel il est livré, vous pouvez utiliser DJUCED™ 18 pendant 30 minutes, après quoi le logiciel se fermera.

b) DJUCED™ 18 est-il compatible avec d'autres contrôleurs DJ que les contrôleurs DJ avec lesquels il est livré ?

La version fournie avec votre contrôleur est uniquement compatible avec les contrôleurs avec lesquels elle est livrée.

c) DJUCED™ 18 est-il compatible avec d'autres interfaces audio DJ que l'interface audio intégrée dans votre contrôleur ?

Oui, vous pouvez choisir l'interface audio de votre choix dans DJUCED™ 18.

Par défaut, si votre contrôleur DJ incorpore une interface audio, DJUCED™ 18 est réglé pour diffuser du son sur cette interface audio intégrée, mais vous pouvez choisir une autre interface audio dans le menu Configuration : pour afficher celui-ci, cliquez sur l'icône Configuration  de la barre supérieure.

d) DJUCED™ 18 est-il compatible avec les pilotes ASIO et WDM (Windows Driver Model) sous Windows ?

DJUCED™ 18 est compatible avec les pilotes ASIO et WDM.

e) Avec quels formats audio DJUCED™ 18 est-il compatible ?

DJUCED™ 18 ne peut pas lire les fichiers protégés par DRM.

DJUCED™ 18 est compatible avec les fichiers audio qui peuvent être lus par Microsoft Windows Media Player ou iTunes sur le même ordinateur (Windows ou Mac).

f) Que faire si je n'entends aucun son alors que DJUCED™ 18 lit des musiques ?

- 1) Vérifiez que vous avez bien branché vos enceintes sur l'interface audio : si votre contrôleur DJ intègre une interface audio, c'est à la sortie Master = 1-2 de ce contrôleur qu'il faut brancher vos enceintes plutôt qu'à la carte sonore interne de votre ordinateur.
- 2) Cliquez sur l'icône Configuration  de la barre supérieure, et à l'onglet Audio, vérifiez que vous avez bien configuré :
 - Le Master sur la sortie 1-2 de votre interface audio,
 - Le casque sur la sortie 3-4 de votre interface audio.

g) Que faire si j'entends des craquements dans DJUCED™ 18 ?

Sous Mac et sous Windows,

- Lancez une analyse de vos fichiers AVANT de les mixer, vous aurez beaucoup plus de ressources processeur disponible pour le mix,
- Fermez tous les autres programmes lorsque vous mixez.

Sous Windows, configurez votre ordinateur avec les réglages suivants :

- 1) Vérifiez que l'alimentation de votre ordinateur est branchée : évitez de mixer sur un ordinateur portable alimenté seulement par ses batteries, son processeur risque de tourner à une vitesse ralentie qui nuit aux performances pour mixer.
- 2) Désactivez le Wifi de votre ordinateur.
- 3) Déconnectez l'ordinateur de son accès réseau ou internet pour pouvoir ainsi désactiver antivirus et pare-feu.
- 4) Allez dans bouton Windows > Panneau de configuration > Système > gestionnaire de périphériques > Contrôleur de bus USB.

- A la première ligne Concentrateur USB racine, faites un clic droit > Propriétés > Gestion de l'alimentation > Décochez la case « Autoriser l'ordinateur à éteindre ce périphérique pour économiser l'énergie »
- Répétez cette opération pour chaque ligne « Concentrateur USB racine ».
- 5) Vérifiez que vous avez beaucoup d'espace disque disponible sur votre disque dur principal. Il faut au moins 10 à 15% de disque dur C : libre pour que votre ordinateur ne soit pas ralenti.
- 6) Si vous utilisez une puce graphique qui n'est ni de type ATI Radeon, ni de type Nvidia Geforce et que vous êtes sous Vista ou Windows 7 ou 8, évitez les thèmes d'affichage Aero : clic droit sur le bureau > personnaliser > Modifiez les effets visuels de votre ordinateur, en prenant un thème non Aero, comme Windows 7 Basic ou Windows Classique.

Sous Mac OS :

- 1) Evitez de jouer le mix sur une carte sonore et la préécoute au casque sur une autre carte sonore, mieux vaut diffuser le son sur une seule carte sonore (intégrée au contrôleur DJ ou séparée) que sur 2 cartes sonores sous Mac OS.
- 2) Evitez de brancher le contrôleur DJ sur le port USB intégré à un clavier, et sur MacBook, vérifiez si vous avez encore des craquements quand vous branchez le contrôleur DJ sur un autre port USB.

Marques commerciales

Intel® et Pentium® sont des marques déposées d'Intel Corporation. Microsoft® Windows®, XP®, Vista®, 7™ et 8™ sont des marques commerciales déposées ou des marques commerciales de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Mac et Mac OS sont des marques commerciales d'Apple Inc., déposées aux États-Unis et dans d'autres pays. La marque DJUCED et les éléments graphiques DJUCED sont la propriété de Guillemot Corporation. Toutes les autres marques commerciales et tous les autres noms commerciaux sont dûment respectés dans le présent document et restent la propriété de leurs propriétaires respectifs. Les illustrations ne sont pas contractuelles. Le contenu, les illustrations et les spécifications du présent document pourront être modifiés sans notification préalable et peuvent différer d'un pays à l'autre.

Copyright

Aucune partie de ce manuel ne peut être reproduite, résumée, transmise, transcrite, stockée dans un système de recherche, ou traduite en toute langue ou langage informatique, à quelque fin ou par quelque moyen que ce soit, électronique, mécanique, magnétique, manuel, par le biais de photocopies, d'enregistrements, ou autres, sans l'autorisation expresse et écrite de Guillemot Corporation S.A.

Contrat de licence utilisateur final applicable au logiciel DJUCED™ 18

Veuillez lire attentivement le Contrat de licence qui s'affiche lors de l'installation de DJUCED™ 18.