

DEEJAY



40°
DJUCED™
BOOST YOUR MIX

MANUEL DE RÉFÉRENCE

Manuel de référence



DJUICED™

BOOST YOUR MIX

1. Bienvenue

Bienvenue et merci d'utiliser DJUCED™ 40°.

DJUCED™ 40° est un outil de DJ qui ajoute de l'élégance à la puissance de ses fonctionnalités de mixage de pistes audio, de remix, de performance au pad, de scratch et d'enregistrement de créations musicales.

DJUCED™ 40° est conçu pour rendre le mixage plus facile et plus agréable, grâce à une interface graphique unique et à des fonctionnalités ergonomiques.

Avec ses deux platines audio, ses effets, DJUCED™ 40° est parfaitement taillé pour le mix. Ajoutez les deux platines de sampler, les lots de samples fournis, les fonctions SLIP, SNAP et de quantification, et vous avez tous les atouts pour réaliser vos performances.

Grâce aux pistes de démonstration et aux lots de samples fournis vous pouvez commencer immédiatement à utiliser DJUCED™ 40°.

Pour aller plus loin, nous vous invitons à consulter les tutoriaux disponibles sur notre site : <http://www.djuiced.com/>

1.1. Table des matières

Table des matières

1. Bienvenue	2
1.1. Table des matières	3
2. L'interface de DJUCED™ 40°	10
3. Barre système	11
3.1. Choix de l'affichage 2 platines ou 4 platines.....	11
3.2. CPU	11
3.3. MIDI.....	11
3.4. Heure du système	11
3.5. Plein écran	11
3.6. Paramètres	11
3.7. Information	12
4. Mélangeur (ou mixer)	13
4.1. Partie Commune	13
1. Commandes du casque	13
2. Main	14
3. Rec	14
4. Master tempo	15
5. Slip	15
6. SNAP.....	15
7. Quantification	16
4.2. Mélangeur de platine	16
1. Curseur de volume	16
2. Peak mètre	16
3. Gain	16
4. Réglage Key	17
5. Filtre	18
6. Egalisation	19
7. PFL.....	19
8. Effets	20
4.3. Crossfader	20
5. Effets.....	21
5.1. Nom de l'effet.....	22

5.2.	Choix de l'effet	22
5.3.	Réglage de l'effet	22
5.4.	DRY/WET	23
5.5.	MACROFX.....	23
1.	Pour configurer la commande MacroFx :	23
2.	Pour activer la commande MacroFx :	23
6.	Platine audio (mode 4 platines).....	24
6.1.	Sélection du mode de fonctionnement	24
6.2.	Informations.....	25
1.	Nom de l'artiste	25
2.	Titre de la piste.....	25
3.	Temps de la piste.....	25
4.	Jaquette de la piste	25
5.	Info de BPM de la piste	25
6.3.	Forme d'onde complète.....	27
1.	Position de la tête de lecture	27
2.	Partie déjà lue	27
3.	Partie à lire	27
4.	Point CUE.....	27
5.	Boucle	28
6.4.	Forme d'onde locale	28
1.	Position de la tête de lecture	28
2.	Point CUE.....	28
3.	Boucle	28
4.	Zoom	28
5.	Repères de battements.....	28
6.	Grille de battements (Beatgrid).....	29
6.5.	Boucles.....	30
1.	IN	30
2.	OUT	30
3.	Diminue	30
4.	Augmente	30
5.	Sélection.....	30
6.6.	Points CUE	31
1.	Supprime	31
2.	Diminue	31

3.	Augmente	31
4.	Point CUE.....	31
6.7.	Transport.....	32
1.	Play.....	32
2.	CUP.....	32
3.	CUE.....	32
4.	Master	32
5.	SYNC.....	33
7.	Platine audio (mode 2 platines).....	34
7.1.	Platine	34
1.	Temps	35
2.	Position dans la piste.....	35
3.	Position des points CUE.....	35
7.2.	Pitch.....	35
1.	Pitch range (amplitude de pitch)	36
2.	Glissière de Pitch (Pitch fader)	36
3.	Réinitialisation du pitch.....	36
4.	Pitch Bend.....	36
8.	Sampler de platine (échantillonneur)	37
8.1.	Informations.....	38
1.	Nom de l'artiste	38
2.	Titre du lot	38
3.	Jaquette du lot	38
4.	Info de BPM.....	38
8.2.	Quantification	39
8.3.	Colonne de samples	39
1.	Volume de la colonne	39
2.	Sample	39
8.4.	Transport.....	41
1.	Play.....	41
2.	Master	41
3.	SYNC.....	41
9.	Master Tempo.....	42
9.1.	Autonome.	42
9.2.	MASTER (maître)	42
9.3.	SYNC (esclave)	42

10.	Explorateur	43
10.1.	Icônes	43
1.	My Party	43
2.	Agrandir l'explorateur	44
3.	Ajouter en tant que dossier favori	44
4.	Créer une playlist.....	44
5.	Gestion du dossier favori.....	45
6.	Gestion de la playlist	45
7.	Gérer la bibliothèque	46
10.2.	Dossiers.....	47
1.	My Party	47
2.	Explorer	47
3.	Bibliothèques de sons	47
4.	Playlists	48
5.	Enregistrements.....	48
6.	iTunes	48
7.	Historique	48
10.3.	Liste des fichiers	49
1.	Trier les pistes	49
2.	Ajout/retrait de colonnes.....	49
3.	Menu contextuel (clic droit)	50
10.4.	Rechercher.....	51
1.	Texte.....	51
2.	Sélection.....	51
11.	Paramètres.....	52
11.1.	Audio.....	52
1.	Périphérique audio	52
2.	Paramètres	52
3.	Fréquence d'échantillonnage.....	52
4.	Canaux d'entrée et de sortie.....	52
11.2.	Connect	54
11.3.	Mapping	54
1.	Sélection.....	54
2.	Supprimer.....	55
3.	Importer	55
11.4.	Clavier.....	55

1.	Liste de touches gérées	55
2.	Ajout et suppression de ligne.....	55
3.	Paramètres usine	55
4.	Importer	55
5.	Exporter	55
6.	Apprentissage.....	55
11.5.	Enregistrement.....	56
1.	Fichier d'enregistrement	56
2.	Qualité de compression.....	56
3.	Diviser le fichier à la taille	56
11.6.	General.....	57
1.	Langue	57
2.	Avertissement de fin de morceau (maximum 30 secondes)	57
3.	Sensibilité du jog wheel pour le pitch bend.....	57
4.	Sensibilité du scratch.....	58
5.	Sensibilité Cue.....	58
6.	Notation de la tonalité	59
7.	Point Cue automatique.....	59
8.	Réinitialisation du pitch avec Magic Fade et l'Automix	59
9.	Hautes performances.....	59
10.	Couleur de la forme d'onde	60
11.7.	Mélangeur (Mixer).....	60
1.	Courbe de crossfader.....	60
2.	Limite d'égaliseur.....	60
3.	Gain Automatique	61
4.	Routage du crossfader	61
11.8.	Explorateur (Browser)	61
1.	Choisir.....	61
2.	Définir la durée de la pré-écoute.....	62
11.9.	A propos (About)	62
12.	Mixer avec DJUCED™ 40°.....	63
12.1.	Opérations préliminaires	63
1.	Localiser les morceaux.....	63
2.	Analyser tous les morceaux.....	64
3.	Vérifier l'analyse	65
4.	Insérer des points CUE (signets) dans les pistes	66

5.	Créer des listes de lecture (Playlist).....	67
12.2.	Mix.....	69
1.	Localiser une piste	69
2.	Charger une piste	69
3.	Déplacement dans la piste	69
4.	Pré-écoute de la piste	70
5.	Lire la piste	70
6.	Quand synchroniser des pistes ?	71
7.	Synchroniser la piste	71
8.	Diffuser la piste au public.....	73
9.	Fin de transition	73
12.3.	Remix et samplers	74
1.	Lots de samples	74
2.	Création de mélodies	74
3.	Renforcer son mix	75
12.4.	Prise de contrôle logicielle	75
12.5.	Automix (mix automatique).....	75
12.6.	Scratch	76
1.	Définition	76
2.	Scratcher dans DJUCED™ 40°.....	77
12.7.	Effets	77
1.	Définition	77
2.	Activer/désactiver un effet	77
3.	Moduler l'effet	77
12.8.	Enregistrer un mix	78
12.9.	Boucles.....	78
1.	Définition	78
2.	Utilisation.....	78
3.	Commandes du logiciel	78
13.	Glossaire.....	79
13.1.	BPM	79
13.2.	Magic Fade	79
13.3.	Limiteur	79
13.4.	SNAP	79
13.5.	SLIP	80
13.6.	Quantification	80

13.7. Fichier djz	81
14. Foire Aux Questions.....	82
14.1. DJUCED™ 40° est-il limité dans le temps ?.....	82
14.2. DJUCED™ 40° est-il compatible avec d'autres contrôleurs DJ que les contrôleurs DJ avec lesquels il est livré ?.....	82
14.3. DJUCED™ 40° est-il compatible avec d'autres interfaces audio DJ que l'interface audio intégrée dans votre contrôleur ?.....	82
14.4. DJUCED™ 40° est-il compatible avec les pilotes ASIO et WASAPI (Windows Audio Session API) sous Windows ?	82
14.5. Avec quels formats audio DJUCED™ 40° est-il compatible ?	82
14.6. Que faire si je n'entends aucun son alors que DJUCED™ 40° lit une piste ?	83
14.7. Que faire si j'entends des craquements dans DJUCED™ 40° ?..	83
1. Sous Windows.	83
2. Sous Mac OS :	84
15. Marques commerciales.....	85
16. Copyright.....	86
17. Contrat de licence utilisateur final applicable au logiciel DJUCED™ 40	87

2. L'interface de DJUCED™ 40°

DJUCED™ 40° comporte trois sections principales :

- L'explorateur (zone inférieure, ici en vert) ; la bibliothèque de pistes est l'emplacement de stockage des fichiers musicaux.
- Les platines (ici en jaune) : vous pouvez charger et lire une autre piste (A et B) ou des samples (C et D) et en contrôler la lecture.
- Le mélangeur ou mixer (section centrale, ici en rouge) : vous pouvez mixer les platines et utiliser les commandes de crossfader, de volume et d'égalisation.



3. Barre système

La barre système est située en haut de DJUCED™ 40°. Elle permet de gérer la taille de l'affichage de DJUCED™ 40° et les fonctions de base de DJUCED™ 40°.



3.1. Choix de l'affichage 2 platines ou 4 platines.



En mode 2 platines, DJUCED™ 40° affiche deux platines A et B pour les pistes audio, avec la visualisation graphique de la platine.

En mode 4 platines, DJUCED™ 40° affiche deux platines A et B pour les pistes audio et deux platines C et D dédiées aux samples.

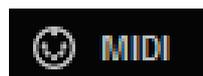
3.2. CPU



Affiche la charge processeur utilisée. Lorsque la charge atteint les 100%, des artéfacts audio peuvent survenir.

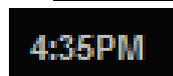
Si cette valeur est toujours proche de 100%, il est conseillé d'optimiser le système et de vérifier qu'il n'y a pas d'autres applications utilisées. (Voir [Que faire si j'entends des craquements dans DJUCED™ 40°](#))

3.3. MIDI



Indique que DJUCED™ 40° reçoit des informations d'un contrôleur midi.

3.4. Heure du système



Heure de l'ordinateur.

3.5. Plein écran



Passé l'affichage de DJUCED™ 40° en plein écran. Une fois en plein écran, permet de revenir à affichage en fenêtre.

3.6. Paramètres



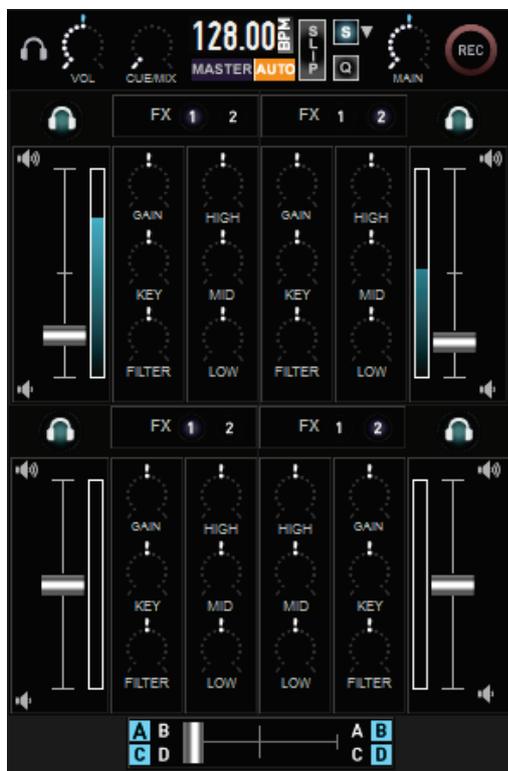
Permet d'accéder aux [paramètres](#) pour personnaliser le fonctionnement de DJUCED™ 40°.

3.7. Information



Afficher les informations de DJUCED™ 40°.

4. Mélangeur (ou mixer)

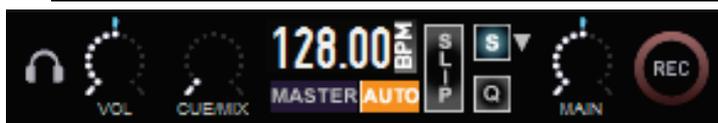


Le mélangeur (ou mixer) est une zone qui émule les commandes d'un mélangeur analogique.

Il est organisé en trois zones :

- Dans la partie supérieure : partie commune et commandes de casque.
- Au milieu : zones d'égalisation (EQ) et de gain.
- Sur les côtés : contrôles de volume et vumètres.
- Dans la partie inférieure : le crossfader.

4.1. Partie Commune



1. Commandes du casque



- a) Volume du casque

Règle le volume de la sortie casque

- b) CUE/MIX

Ce réglage permet de sélectionner ce que vous souhaitez écouter dans le casque.

Il s'agit du pourcentage de pré-écoute (CUE) par rapport au mix (MIX) entendu dans le casque.

La pré-écoute correspond à la musique que vous allez prochainement diffuser au public.

Le MIX correspond à la musique que vous diffusez actuellement au public.

La pré-écoute 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 ou repères que vous insérez dans une piste audio.
- Pour un casque, la fonction Cue permet au DJ de pré-écouter un morceau, avant qu'il ne soit diffusé au public.

Vous pouvez pré-écouter la platine A et/ou B et/ou C et/ou D, selon la platine sélectionnée, par le biais des boutons situés au-dessus des vumètres de volume.

Le volume de pré-écoute est indépendant du volume réglé au niveau du [curseur de volume](#).

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

2. Main



Règle le volume principal de DJUCED™ 40°.

3. Rec

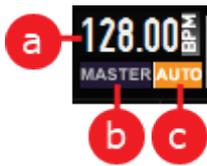


Démarre et arrête l'enregistrement du mix.

L'enregistrement peut être enregistré au format non compressé (format WAV), compressé (format Ogg-Vorbis) et compressé puis partagé (voir [partage](#)).

La qualité de compression peut être réglée dans les paramètres [RECORD](#).

4. Master tempo



Cette partie permet de gérer le master tempo général (voir [Master Tempo](#)).

Elle affiche :

a) Valeur du master tempo

Le master tempo général en BPM (Battements Par Minute).

b) Master

Lorsque Master est activé, les platines se synchronisent sur le master tempo général.

En mode Master tempo automatique, lorsque qu'aucune platine n'est en lecture, le Master Tempo général est activé.

c) Master tempo automatique

Permet d'activer le mode automatique. Dans ce mode, le master tempo passe automatiquement d'une platine à l'autre si :

- Vous arrêtez la platine actuellement master.
- Vous chargez une nouvelle piste dans la platine.

Si aucune platine n'est en lecture, le master tempo est affecté au général.

5. Slip



Active le mode Slip. Le mode Slip permet de garder le phrasé de la piste en conservant la position de la tête de lecture. Lorsqu'une action a été effectuée (CUE, boucle, slice, scratch...), la tête de lecture revient à la position qu'elle aurait eue si l'action n'avait pas été réalisée (voir [SLIP](#)).

6. SNAP



Ajuste automatiquement la position des actions (création de point CUE, création de boucle) à des divisions du Tempo. Le SNAP peut être ajusté de 1/32 à 1 battement. La valeur par défaut est 1 battement (voir [SNAP](#)).

7. Quantification



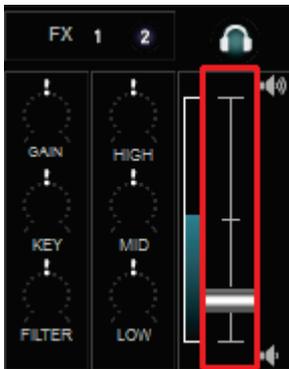
Active la [quantification](#) des platines audio A et B. Lorsque la quantification est activée, les actions (aller à un point CUE, SLICE,...) sont automatiquement exécutées sur les battements.

Les platines de samples C et D possèdent chacune leur propre quantification (voir [Sampler](#)).

4.2. Mélangeur de platine

Chaque platine possède son mélangeur. Le mélangeur permet principalement de modifier le volume de la platine et son égalisation.

1. Curseur de volume



Règle le volume de la platine.

2. Peak mètre



Affiche le volume de la platine. Ce volume est le volume avant réglage et effets.

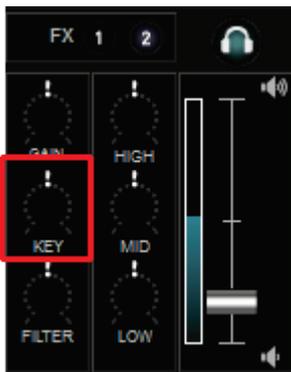
Si ce volume est trop élevé, le son de la platine est automatiquement limité (voir [limiteur](#)). Il convient alors de baisser le gain de la platine (voir [gain](#)).

3. Gain



Ajuste le gain de la platine. Le gain détermine le volume de sortie maximal. Si les pistes chargées sur les platines présentent des niveaux d'enregistrement différents, le réglage de gain de la platine vous permet de régler le même niveau sur les deux platines.

4. Réglage Key



Le bouton Key (Clé) permet de transposer la piste dans des tonalités plus graves ou plus aiguës.

Lorsque la modification de la clé est désactivée, l'intitulé KEY (clé) est affiché sur un arrière-plan noir. Lorsque la modification de la clé est activée, l'intitulé KEY (clé) est affiché sur un arrière-plan bleu.

a) Réglage de la transposition



Tournez le bouton Key (Clé) vers la gauche pour choisir des tonalités plus graves.

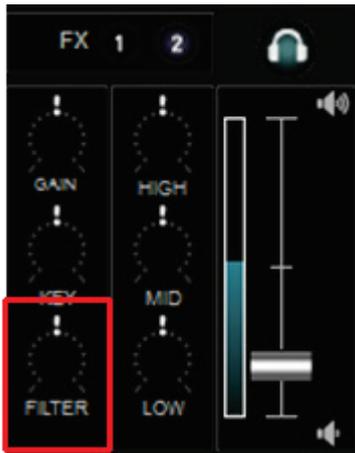


Tournez le bouton Key (Clé) vers la droite pour choisir des tonalités plus aiguës.



Remarque : la clé indiquée sous les [BPM dans la zone d'information](#) textuelle ne change pas lorsque vous réglez le potentiomètre Key (Clé) ; il s'agit de la clé originale de la platine.

5. Filtre



Le filtre combine un filtre passe-bas avec un filtre passe-haut.



Lorsque le filtre est désactivé, l'intitulé FILTER (Filtre) est affiché sur un arrière-plan noir.



Lorsque le filtre est activé, l'intitulé FILTER (Filtre) est affiché sur un arrière-plan bleu.

a) Réglage du filtre

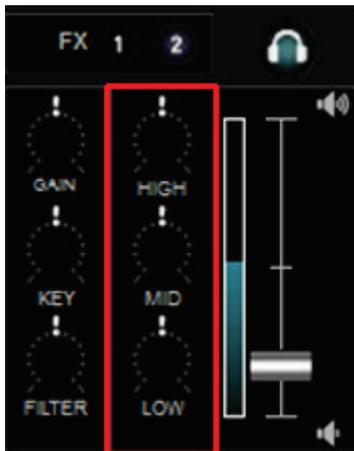


Pour sélectionner le filtre passe-bas, tournez le bouton de filtre vers la gauche.



Pour sélectionner le filtre passe-haut, tournez le bouton de filtre vers la droite.

6. Egalisation



DJUCED™ 40° propose un égaliseur à 3 bandes pour chaque platine.

a) HIGH

Ajuste les hautes fréquences de la piste, c'est-à-dire les aigus.

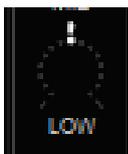
b) MID

Ajuste les fréquences moyennes de la piste, c'est-à-dire les médiums.

c) LOW

Ajuste les basses fréquences de la piste, c'est-à-dire les basses.

Chaque bande de fréquence peut être entièrement coupée (KILL) en cliquant sur son nom.



Les basses sont audibles.



Le KILL est activé. Les basses sont coupées.

7. PFL

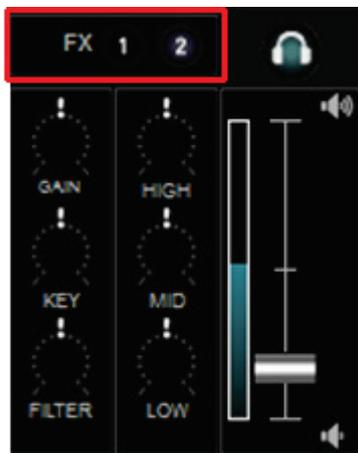
Active la pré-écoute de la platine (Pre-Fader Listen). Permet d'écouter la musique dans le casque sans que le public ne l'entende.

Le volume de la pré-écoute ne prend en compte ni le [volume](#), ni le [crossfader](#). Il dépend uniquement du volume du casque.

 Platine sélectionnée en pré-écoute

 Platine non sélectionnée en pré-écoute

8. Effets



Permet de choisir la banque d'effets appliquée à la platine. La banque 1 se règle à gauche au-dessus de la platine A, la banque 2 à droite au-dessus de la platine B

4.3. *Crossfader*

Ajuste le mix entre les platines.



Par défaut, les platines A et C sont entendues dans le mix lorsque le crossfader est à gauche. Les platines B et D sont entendues lorsque le crossfader est à droite. La sélection des platines est disponible dans les paramètres [MIXEUR](#).

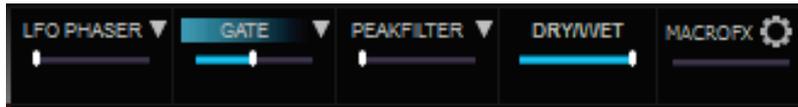


Lorsque l'affichage est en [mode 2 platines](#), la commande de [Magic Fade](#) est disponible. Le Magic Fade permet de réaliser simplement des transitions avec filtres.

5. Effets

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

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.



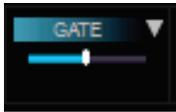
DJUCED™ 40° possède deux banques d'effets (FX 1 et FX 2) permettant chacune d'utiliser 3 effets simultanément.

Les effets sont :

- **Flanger** : Le Flanger est un filtre qui associe, au signal audio original, le même signal diffusé avec un léger délai (jusqu'à 10 ms). Le Flanger est souvent utilisé avec les guitares.
- **Phaser** : Le Phaser est un filtre qui associe, au signal original, le même signal diffusé avec un léger délai entre les canaux gauche et droit. Le Phaser diffère du Flanger dans la mesure où il utilise l'effet stéréo en modulant différemment les canaux gauche et droit.
- **PeakFilter** : Ajoute une crête au signal à une fréquence spécifique.
- **Gate** : Interrompt le signal suivant une division du tempo de la piste. Il permet de créer un effet de pompage.
- **Reverb Plate** : Reproduit la réflexion acoustique du son entre deux plaques.
- **Reverb Hall** : Reproduit la réflexion acoustique du son dans une grande salle, un hall ou une cathédrale.
- **Bitcrusher** : Reproduit la distorsion sonore résultant d'une réduction de la bande passante sonore ou de la résolution audio.
- **Chorus** : Le Chorus est un filtre qui donne l'impression que les sons sont diffusés à l'unisson, depuis une source unique.
- **LPFilter** : Le filtre passe-bas est un filtre qui diffuse les basses fréquences, tout en atténuant les hautes fréquences.
- **HPfilter** : Le filtre passe-haut diffuse les hautes fréquences, tout en atténuant les basses fréquences.
- **BeatDelay** : Rejoue le son avec un délai variable dépendant du tempo de la piste
- **SimpleDelay** : Rejoue le son avec un délai variable.
- **PhoneVOX** : Simule la distorsion d'un téléphone.
- **PhaserVerb** : Cet effet associe une réverbération à un Phaser.
- **LFO Flanger** : Ce filtre est un Flanger piloté par un oscillateur basse fréquence (LFO)

- **LFO Phaser** : Ce filtre est un Phaser piloté par un oscillateur basse fréquence (LFO)

5.1. *Nom de l'effet*



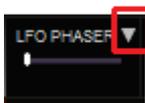
Permet d'activer l'effet :

Nom de l'effet avec un arrière-plan bleu : effet activé.

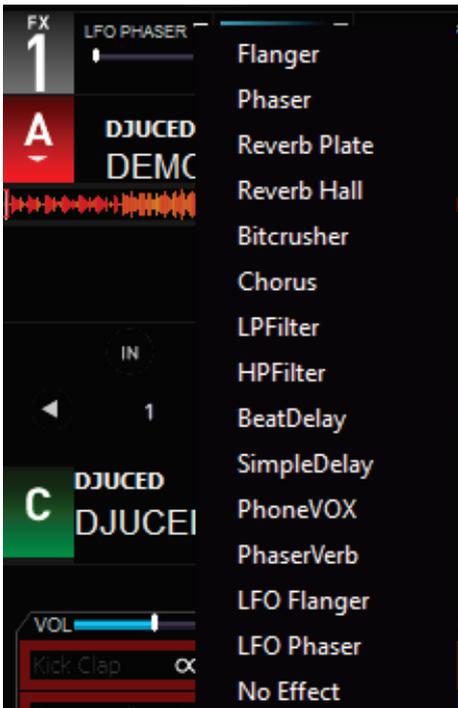


Nom de l'effet avec un arrière-plan noir : effet désactivé.

5.2. *Choix de l'effet*



Cliquez sur la flèche vers le bas en regard du nom de l'effet pour sélectionner un effet dans la liste.

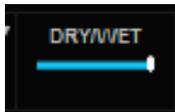


5.3. *Réglage de l'effet*



Déplacez le curseur pour moduler l'effet.

5.4. DRY/WET



La commande Dry/Wet (Sec/Mouillé), permet de mixer le son de la piste originale avec la piste traitée avec des effets.

- Dry (Sec) = 100 % piste originale + 0 % piste avec effet.
- Wet (Mouillé) = 0 % piste originale + 100 % piste avec effet.

5.5. MACROFX



La fonction MacroFx contrôle l'amplitude d'effets multiples. Vous n'aurez pas besoin de cette commande si vous n'utilisez pas plusieurs effets simultanément sur la même piste.

1. Pour configurer la commande MacroFx :

- Cliquez sur le bouton  (Affecter) en regard du bouton MACROFX.
- Définissez les valeurs minimum et maximum pour chaque effet que vous souhaitez contrôler.



2. Pour activer la commande MacroFx :

-  MACROFX avec un arrière-plan bleu: effets activés.
-  MACROFX avec un arrière-plan noir: effets désactivés.

Vous pouvez alors contrôler les trois effets en actionnant uniquement le bouton Macro-FX.

6. Platine audio (mode 4 platines)

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

Elle permet de visualiser la piste chargée grâce aux formes d'ondes.

Elle permet de gérer les boucles, les points CUE et la lecture de la piste.

Les deux platines audio de DJUCED™ 40° sont appelées A (à gauche) et B (à droite).



6.1. Sélection du mode de fonctionnement

Cliquez sur la lettre de la platine (A ou B) pour choisir entre la lecture d'une piste audio et la lecture d'une source externe.

Vous pouvez activer une source externe plutôt qu'une piste de votre ordinateur et ainsi mixer dans le logiciel une source audio externe définie dans DJUCED™ 40°.

Une source externe est une entrée du contrôleur ou de la carte son. Elle permet d'utiliser dans DJUCED™ 40° le son provenant d'autres appareils (smartphone, baladeur, lecteur CD,...).



Lorsque vous activez une source externe, vous n'en contrôlez pas la

lecture dans DJUCED™ 40°. Vous contrôlez la lecture au niveau de la source elle-même ; dans DJUCED™ 40°, vous contrôlez le mix, c'est-à-dire l'égalisation, le volume et le crossfader.

6.2. Informations

Affiche les informations sur la piste chargée dans la platine.



1. Nom de l'artiste

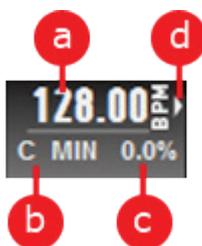
2. Titre de la piste

3. Temps de la piste

Affiche soit le temps joué et le temps total de la piste, soit le temps restant et le temps total de la piste. Le choix de l'affichage se fait en cliquant sur cet affichage.

4. Jaquette de la piste

5. Info de BPM de la piste



a) BPM de la piste

Nombre de battements par minute de la piste. Si cette valeur n'est pas celle par défaut de la piste, il est possible de revenir à la valeur en double-cliquant sur celle-ci.

b) Clef

Affiche la clef de la piste. Les paramètres [GENERAL](#) permettent de choisir entre la notation standard et [l'Open Key Notation](#).

c) Pitch

Affiche le pourcentage de modification du BPM (cf. [BPM de la piste](#)). Si cette valeur n'est pas à 0, il est possible de revenir à 0 en double-cliquant sur le BPM de la piste.

d) Panneau BPM



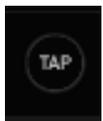
Lorsque vous cliquez sur l'intitulé BPM, un menu s'affiche, vous permettant de modifier la valeur des BPM de la piste.



Actualiser l'analyse des BPM : analyse les BPM de la piste.



Aller au premier battement ; si la piste est mise en pause ou arrêtée, ce bouton permet de positionner le premier battement à la position de lecture.



Démarrer l'apprentissage au clavier :

- Appuyez une fois sur TAP pour commencer l'apprentissage.
- Appuyez en rythme sur la barre d'espace du clavier. L'apprentissage se termine automatiquement une fois une valeur stable trouvée.
- Appuyez sur TAP pendant l'apprentissage pour l'annuler.



Multiplie ou divise la valeur des BPM par 2.



Unités de BPM $-/+ 1$: soustrait ou ajoute 1 aux BPM (123,48 devient 122,48 ou 124,48).



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

6.3. *Forme d'onde complète*

Affiche la forme d'onde de la piste chargée dans la platine.
En cliquant sur cette forme d'onde on déplace la tête de lecture.



L'amplitude du signal est représentée par la distance par rapport à la ligne centrale :

- Plus l'onde est proche de la ligne centrale, plus le son est faible.
- 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 :
 - Rouge = basses fréquences
 - Orange = moyennes fréquences
 - Jaune = hautes fréquences

La couleur des formes d'ondes peut être choisie dans les paramètres [GENERAL](#).



1. Position de la tête de lecture

Le rectangle rouge illustre la position de la tête de lecture dans la piste

2. Partie déjà lue

La partie déjà lue de la piste est affichée en sombre.

3. Partie à lire

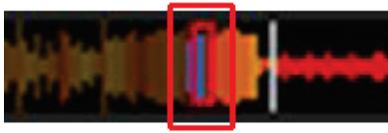
La partie à lire de la piste est affichée en clair.

4. Point CUE



Un trait blanc illustre la position d'un point CUE.

5. Boucle

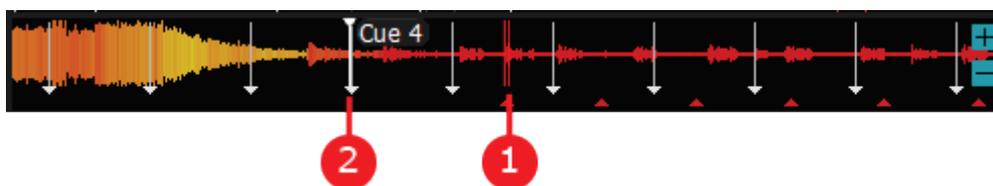


Lorsqu'une boucle est en cours, elle est affichée en couleur inversée dans la forme d'onde.

6.4. *Forme d'onde locale*

Affiche la forme d'onde de la piste chargée autour du point de lecture. En cliquant sur cette forme d'onde et en la faisant glisser, on déplace la tête de lecture dans la piste (scratch).

La couleur des formes d'ondes peut être choisie dans les paramètres [GENERAL](#).



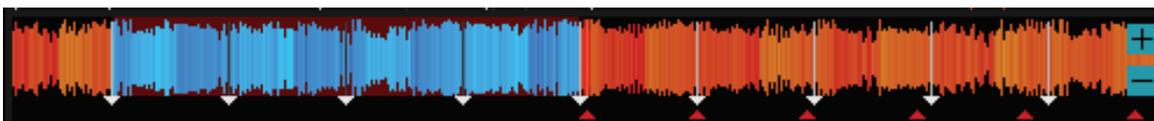
1. Position de la tête de lecture

Le rectangle rouge illustre la position de la tête de lecture dans la piste.

2. Point CUE

Un trait blanc surmonté d'un triangle illustre la position d'un point CUE. Le nom du point CUE est affiché.

3. Boucle



Lorsqu'une boucle est en cours, elle est affichée en couleur inversée dans la forme d'onde.

4. Zoom



Les boutons + et - permettent de régler le niveau de zoom de la forme d'onde locale.

5. Repères de battements

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

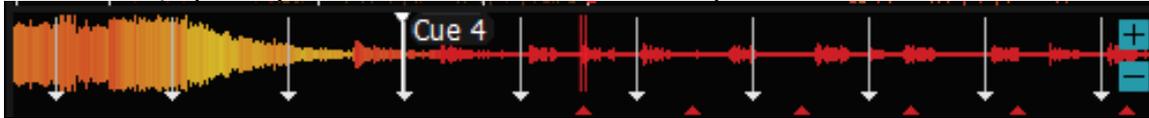


Si les pistes sont synchronisées, l'arrière-plan du battement devient bleu.

Ces battements permettent de comparer, sur chaque platine, les battements de la platine avec ceux de la platine opposée.

6. 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 donne 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.

Astuce : Lorsque la fin du morceau est proche, la zone de forme d'onde clignote en rouge.

Cette fonction permet d'indiquer au DJ que la fin du morceau est proche et ainsi d'éviter un « blanc » lors d'une transition dans le mix.

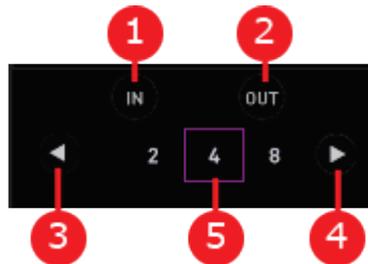
6.5. Boucles

Une boucle est une portion d'une piste audio lue de manière répétée.

Un DJ crée une boucle pour faire durer plus longtemps un rythme.

Le DJ peut :

- définir manuellement le début et la fin de la boucle ; ou
- définir la longueur de la boucle en nombre de battements.



1. IN

Indique la position de démarrage d'une boucle réalisée manuellement.

Si le mode SNAP est activé cette position sera ajustée en fonction de la valeur du SNAP.

Si une boucle est en cours, revient au début de la boucle.

2. OUT

Indique la position de fin d'une boucle réalisée manuellement.

Si le mode SNAP est activé cette position sera ajustée en fonction de la valeur du SNAP.

Si une boucle est en cours, quitte la boucle.

3. Diminue

Fait défiler les tailles de boucle automatique de 64 à 1/32 de battements.

Si une boucle est en cours, divise par deux la taille de la boucle.

4. Augmente

Fait défiler les tailles de boucle automatique de 1/32 à 64 battements.

Si une boucle est en cours, multiplie par deux la taille de la boucle.

5. Sélection

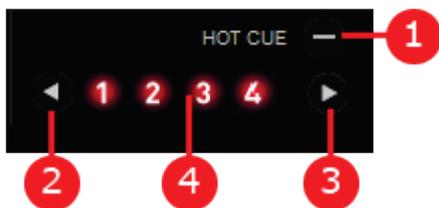
Permet de choisir la taille de la boucle et d'activer une boucle.

6.6. Points CUE

Un point CUE est un signet (ou repère) que vous insérez dans une piste pour pouvoir instantanément atteindre ce point.

Les points CUE sont indispensables aux 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.



1. Supprime

Supprime le dernier point CUE utilisé.

2. Diminue

Fait défiler la liste des points CUE de 32 à 1.

3. Augmente

Fait défiler la liste des points CUE de 1 à 32.

4. Point CUE

Dans DJUCED™ 40°, cliquez sur les boutons CUE 1, 2, 3 etc. (jusqu'à 32) pour :

- Définir un point CUE 1, 2,... à la position actuelle de la piste, si un point CUE correspondant n'existe pas déjà dans cette piste. Si le mode SNAP est activé, la position du point CUE est ajustée en fonction de la valeur de SNAP.
- Lorsque la lecture est arrêtée, déplacer le point CUE 1, 2,... si ce point CUE est déjà défini. Si le mode SNAP est activé, la position du point CUE est ajustée en fonction de la valeur de SNAP.
- Lorsque la lecture est en cours, déplacer la tête de lecture au point CUE. Lorsque la quantification est activée, la tête de lecture se déplace sur un battement.

Si le point CUE est déjà défini, l'arrière-plan du numéro de point CUE correspondant est coloré en rouge.

Si le point CUE n'est pas déjà défini, l'arrière-plan du numéro de point CUE correspondant est noir.

6.7. Transport



1. Play

Démarre, suspend la lecture de la piste.

2. CUP

CUE Play : Retourne au dernier point CUE et démarre la lecture de la piste.

3. CUE

CUE Stop :

- Si la lecture est en cours, retourne au point dernier point CUE et arrête la lecture.
- Si la lecture est suspendue, retourne au dernier point CUE et lit la piste tant que le bouton est activé. En appuyant sur le bouton PLAY, la lecture se poursuit une fois le bouton CUE relâché.

4. Master

Désigne la platine comme maître (cf. [MASTER Tempo](#)).



Lorsque Master est écrit en blanc sur fond noir, la platine n'est pas maître.



Lorsque Master est écrit en blanc sur fond jaune, la platine est maître. Les autres platines se synchroniseront avec elle.

5. SYNC

Désigne la platine comme esclave (cf. [MASTER Tempo](#))



Lorsque SYNC est écrit en blanc sur fond gris, la platine est autonome.



Lorsque SYNC est écrit en rouge du fond gris, la platine est esclave et prête à se synchroniser.



Lorsque SYNC est écrit en blanc sur fond rouge, la platine est esclave et synchronisée sur le maître.

7. Platine audio (mode 2 platines)

Le mode 2 platines, qui s'ajoute au mode 4 platines, apporte :

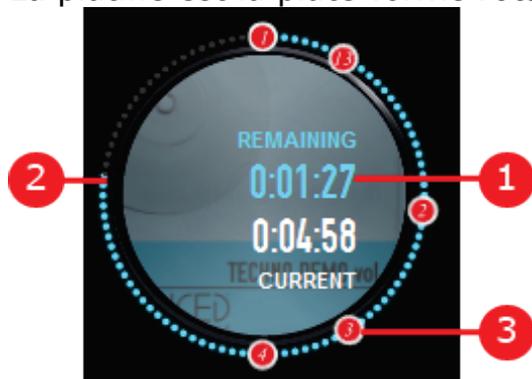
- Une représentation graphique de la platine avec visualisation des points CUE.
- Une glissière et des réglages du pitch.



7.1. Platine

Illustre graphiquement la platine de lecture de la piste.

La platine est la plate-forme rotative sur laquelle est posé le disque.



Chaque platine de DJUCED™ 40° comporte les éléments suivants :

- Des informations concernant la piste.
- Des commandes de déplacement rapide dans la piste.

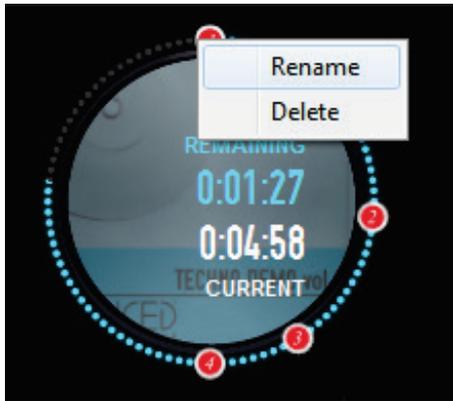
1. Temps

Affiche le temps de lecture restant et joué.

2. Position dans la piste

Les points bleus montrent la position de la tête de lecture dans la piste.

3. Position des points CUE



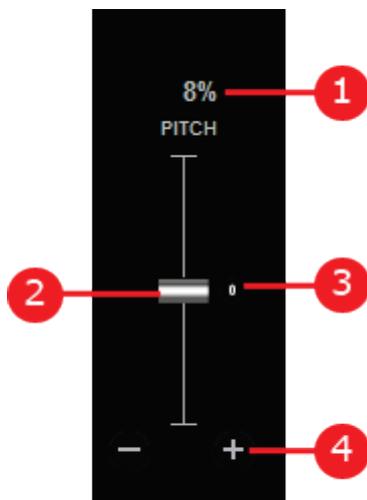
Les points CUE affichés sur la platine correspondent à leur position dans la piste. Ici les points CUE 1, 2, 3 et 4.

Lorsque l'on clique sur un point CUE, la tête de lecture se positionne sur le point CUE.

Lorsque l'on clique avec le bouton droit sur un point CUE, il est possible de supprimer ou de renommer le point CUE.

7.2. Pitch

Le pitch permet de contrôler la vitesse de lecture de la piste.



- 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.

Pour ralentir la lecture, déplacez le pitch fader vers le haut.

Pour accélérer la lecture, déplacez le pitch fader vers le bas.

Pour régler la lecture à la vitesse d'origine de la piste, placez le pitch fader au centre.

L'amplitude du pitch fader est indiquée, sous forme de pourcentage, au-dessus du pitch fader dans DJUCED™ 40°.

1. Pitch range (amplitude de pitch)

L'amplitude de pitch permet de choisir la plage de travail de la glissière de pitch de 6 à 100%.

Plus la plage est petite, plus la glissière est précise.

Lorsque vous utilisez la synchronisation automatique, DJUCED™ 40° adapte automatiquement cette valeur si l'amplitude dépasse la plage choisie.

2. Glissière de Pitch (Pitch fader)

La glissière de pitch est un curseur permettant d'accélérer ou ralentir la lecture d'une piste.

3. Réinitialisation du pitch

La commande de réinitialisation du pitch permet de restaurer la vitesse de lecture d'origine de la piste et annule 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™ 40°.

Pour éviter les changements brusques de pitch qui gêneraient les danseurs, le pitch revient progressivement vers le centre.

4. Pitch Bend

Les boutons de pitch bend sont situés sous la glissière de pitch dans DJUCED™ 40°.

Les boutons – et + permettent de ralentir ou d'accélérer temporairement la lecture : lorsque vous relâchez le bouton de pitch bend, la vitesse de lecture de la piste reprend sa valeur précédente.

8. Sampler de platine (échantillonneur)

En mode 4 platines, DJUCED™ 40° propose deux platines dédiées aux samples (ou échantillons), les samplers C (à gauche) et D (à droite).

Un sampler permet de gérer des sons courts, appelés samples.

Un sample lu une fois est appelé « jingle ».

Un sample lu continuellement est appelé « boucle ».

Les samplers de DJUCED™ 40° peuvent lire jusqu'à quatre samples chacun.

La durée d'un sample chargé sur un sampler ne peut pas dépasser 30 secondes.

Les samplers sont quantifiés (voir [Quantification](#) ci-dessous). Le démarrage et l'arrêt des samples sont donc liés aux battements. Par exemple, avec une quantification réglée sur 1, le sample que vous déclencherez commencera à jouer sur le prochain battement. Avec une quantification réglée sur 4, le sample démarrera sur la prochaine mesure (4/4).



8.1. Informations

Affiche les informations sur le lot de samples chargé dans la platine.



1. Nom de l'artiste
2. Titre du lot
3. Jaquette du lot
4. Info de BPM
 - a) BPM du sampler

Nombre de battements par minute du sampler. Si cette valeur n'est pas celle par défaut du sampler, il est possible de revenir à la valeur en double-cliquant sur celle-ci.

- b) Pitch

Affiche le pourcentage de modification du BPM (cf. [BPM de la piste](#)). Si cette valeur n'est pas à 0, il est possible de revenir à 0 en double-cliquant sur le BPM du sampler.

8.2. Quantification

Active la quantification de la platine. Lorsque la quantification est activée, les actions (Play/Stop) sont automatiquement exécutées sur les battements.

Par exemple, avec une quantification réglée sur 1, le sample que vous déclencherez commencera à jouer sur le prochain battement. Avec une quantification réglée sur 4, le sample démarrera sur la prochaine mesure (4/4).

La quantification est ajustable de 1/4 à 32 battements.



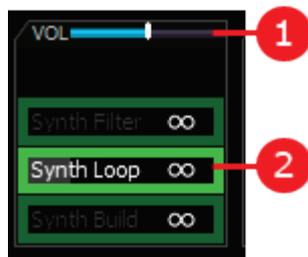
8.3. Colonne de samples

Chaque sampler dispose de quatre colonnes de samples.

Une colonne de samples est composée de quatre samples.

Chaque sample peut être chargé, en attente de lecture (si quantifié), en lecture.

Dans une colonne de samples, un seul sample peut-être en lecture à un instant donné.



1. Volume de la colonne

Ajuste le volume de la colonne.

2. Sample

Un emplacement du sampler peut avoir différents états :

- Emplacement vide : aucun sample n'est chargé à cet emplacement.
- Emplacement arrêté. Un sample est chargé à cet emplacement.
- Emplacement en attente. Le cadre du sample clignote. Le sample situé à cet emplacement a été déclenché et il attend la quantification pour démarrer.
- Emplacement en lecture. Le cadre du sample est allumé. Le sample à cet emplacement est lu. Le fond du sample montre la progression de la lecture. Cette information permet de déterminer à quel moment démarrer un autre sample ou effectuer une transition.

Vous pouvez arrêter un sample en lecture en double-cliquant sur son emplacement.

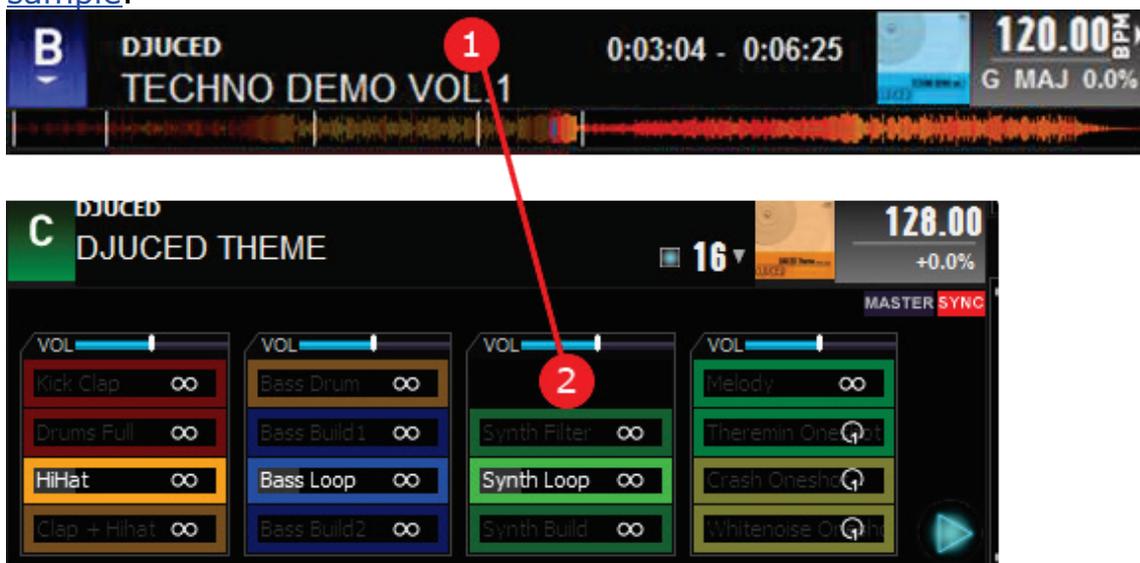
a) Boucle

Un sample peut se jouer une fois ou en boucle.
Cliquez pour changer le mode



b) Extraction de boucle

Vous pouvez facilement créer un sample depuis une piste audio :
Créez une boucle dans une platine audio.
Glissez depuis les [informations](#) de la platine audio et déposez dans un [sample](#).



Un nouveau sample est créé. Une couleur lui est automatiquement attribuée en fonction de la piste chargée dans la platine audio.

8.4. *Transport*

1. Play



Démarre, suspend la lecture des samplers.

2. Master



Désigne la platine comme maître (voir [MASTER Tempo](#)).

3. SYNC



Désigne la platine comme esclave (voir [MASTER Tempo](#)).

9. Master Tempo

Afin d'assurer la synchronisation des différentes platines entre elles, DJUCED™ 40° utilise un master tempo.

Le master tempo est un battement de référence en fonction duquel seront effectuées toutes les synchronisations.

Il n'y a qu'un master tempo. Celui-ci peut-être le tempo affiché dans la partie commune, ou le tempo d'une platine.

Chaque platine peut être soit autonome, soit maître, soit esclave.

9.1. Autonome.



Le tempo (BPM) de la platine n'est pas synchronisé, il peut varier indépendamment des autres platines et n'influence pas les autres platines.

Ni MASTER ni SYNC ne sont allumés.

9.2. MASTER (maître)



La platine sera la référence des platines esclaves et du tempo général. Si le tempo varie, les platines esclaves et le tempo général le suivent.

MASTER et SYNC sont allumés.

9.3. SYNC (esclave)



La platine suivra le master tempo. Son tempo (BPM et battements) est synchronisé sur le master tempo.

SYNC est allumé en rouge sur fond gris : la platine est en attente de synchronisation. Lorsqu'elle démarrera, elle sera synchronisée sur le master tempo.

SYNC est allumé en blanc sur fond rouge : la platine est synchronisée sur le master tempo.

10. Explorateur

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

Il est composé de 4 parties, de gauche à droite :

- Les icônes d'accès rapide aux fonctions (en vert ci-dessous).
- Les dossiers (en rouge).
- La liste des pistes (en bleu).
- La recherche (en jaune).



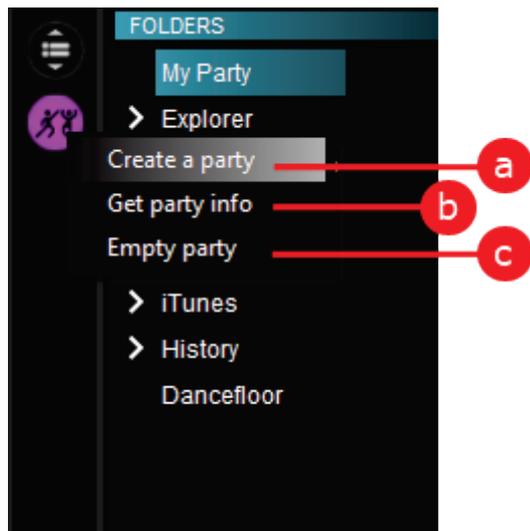
10.1. Icônes

1. My Party



En combinaison avec l'app DJUCED™ Master disponible sur l'App Store Apple et le Google Play Store, transformez votre soirée DJ en événement social.

Partagez votre playlist et faites voter vos invités.



a) Créer une soirée

Permet de créer une nouvelle soirée avec les fichiers de la liste. Pour remplir la liste, il suffit de glisser-déposer des fichiers depuis l'explorateur de DJUCED™ 40°.

b) Afficher les informations

Permet d'afficher les informations de la soirée.

c) Effacer la soirée

Permet d'effacer la soirée pour créer une nouvelle liste de morceaux pour la soirée.

2. Agrandir l'explorateur



Permet d'agrandir ou de réduire la taille de l'explorateur.

3. Ajouter en tant que dossier favori



Permet de marquer le dossier comme favori. Il apparaîtra désormais toujours dans les dossiers.

4. Créer une playlist



Permet de créer une playlist à partir des fichiers sélectionnés.

5. Gestion du dossier favori



Permet d'actualiser, renommer ou supprimer le dossier favori.

6. Gestion de la playlist



Permet notamment de gérer l'Automix, renommer ou supprimer la playlist.



a) Démarrer l'Automix

Démarrer un mix automatique avec la playlist.

b) Continuer l'Auto mix

Continuer un mix automatique qui avait été interrompu.

c) Durée de transition

Sélectionner la durée de transition entre les pistes d'un mix automatique.

d) Renommer

Renommer la playlist.

e) Effacer

Effacer le contenu de la playlist.

f) Supprimer

Supprimer la playlist.

g) Lecture Aléatoire

Trier les pistes de la playlist de manière aléatoire.

h) Répéter

Répéter la lecture une fois le dernier fichier atteint.

i) Supprimer les doublons

Supprimer les pistes en doublon de la playlist.

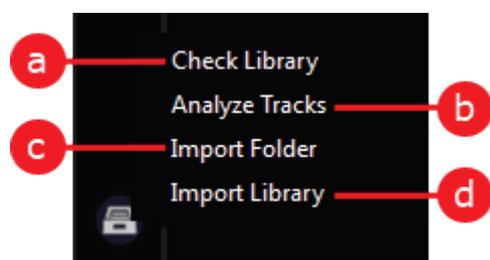
j) Enregistrer

Enregistrer la playlist sous un nouveau nom.

7. Gérer la bibliothèque



Cliquez sur cet icône pour lancer l'utilitaire de gestion de la bibliothèque.



a) Vérifier la bibliothèque

Lance la vérification de la bibliothèque. Identifie les pistes non analysées et les pistes manquantes.

Les pistes manquantes peuvent être retrouvées automatiquement en indiquant leur emplacement à DJUCED™ 40°. Plus le dossier indiqué à DJUCED™ 40° sera proche des pistes à retrouver, plus cette fonctionnalité sera rapide.

Les pistes non analysées peuvent être analysées.

b) Analyser les pistes

Recommence l'analyse de toutes les pistes contenues dans la bibliothèque. Il est fortement conseillé de ne mixer qu'avec des pistes analysées.

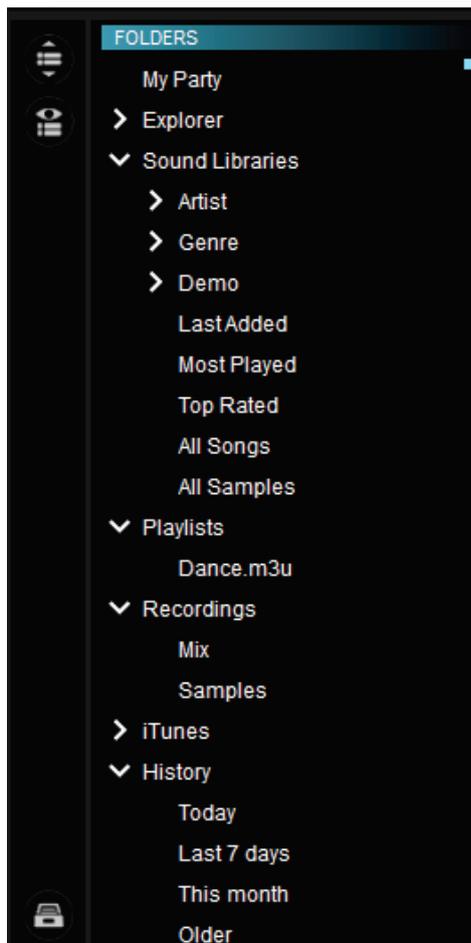
- c) Importer un dossier

Importer les pistes contenues dans un dossier dans la bibliothèque.

- d) Importer une bibliothèque

Importer une bibliothèque créée sur un autre ordinateur.

10.2. Dossiers



L'explorateur de dossiers permet de parcourir les dossiers, les listes de lecture (playlists) et l'arborescence des lecteurs de l'ordinateur.

Dans la zone Dossiers, double-cliquez sur la flèche 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.

1. My Party

Permet d'afficher la liste de lecture « My Party ».

2. Explorer

Explorer les disques. Il est fortement conseillé de ne mixer qu'avec des pistes analysées.

3. Bibliothèques de sons

Ce dossier regroupe les pistes déjà connues par DJUCED™ 40°. Encore une fois, il est fortement conseillé de ne mixer qu'avec des pistes analysées.

a) Artiste

Affiche les pistes regroupées par artiste.

b) Genre

Affiche les pistes regroupées par genre.

c) Démo

Affiche les pistes de démonstration.

Astuce : vous pouvez mixer sans avoir besoin de musique supplémentaire dès l'installation de DJUCED™ 40°, grâce aux pistes de démonstration.

d) Derniers Ajoutés

Affiche les dernières pistes ajoutées.

e) Plus joué

Affiche les pistes les plus jouées.

f) Meilleur classement

Affiche les pistes les mieux classées.

g) Toutes les pistes

Affiche toutes les pistes de la bibliothèque.

h) Tous les samples

Affiche tous les samples de la bibliothèque.

4. Playlists

Affiche les playlists.

5. Enregistrements

Affiche les enregistrements réalisés dans DJUCED™ 40° : MIX ou SAMPLES.

6. iTunes

Affiche votre bibliothèque iTunes®.

7. Historique

Affiche les pistes jouées, aujourd'hui, les 7 derniers jours, ce mois-ci, avant ce mois-ci.

10.3. Liste des fichiers

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

Pour localiser une piste, cliquez sur le titre d'une piste dans le dossier, puis saisissez la première lettre du titre de la piste sur le clavier de votre ordinateur.

Lorsque vous avez atteint la piste souhaitée, glissez-déposez la piste sur le disque d'une platine virtuelle pour la charger sur la platine.

1. Trier les pistes



Vous pouvez choisir la colonne permettant de trier les pistes en cliquant sur le titre de la colonne.

2. Ajout/retrait de colonnes

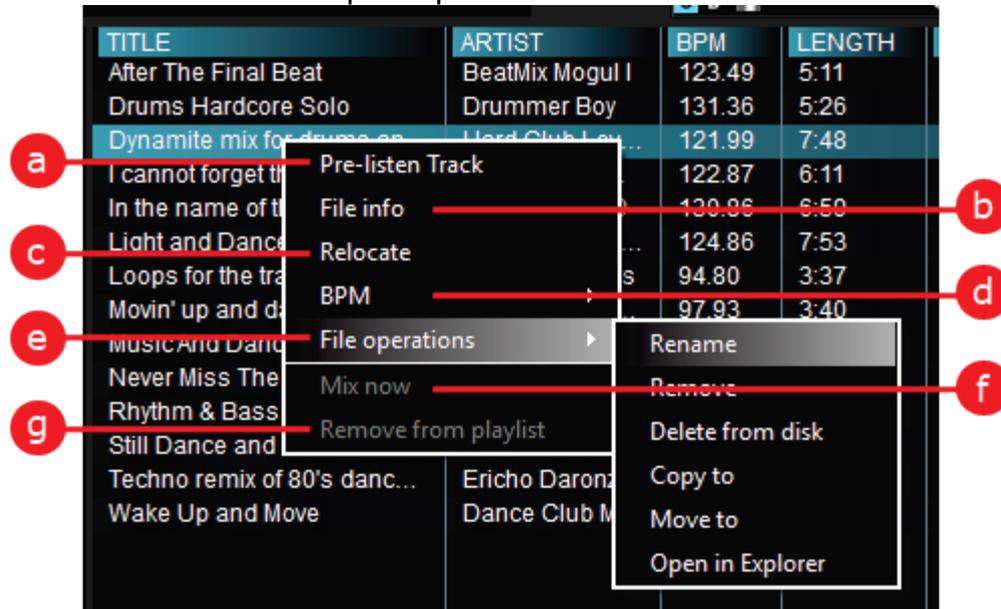
Un clic droit sur le titre d'une colonne affiche la liste de colonnes disponibles. Vous pouvez choisir les colonnes que vous souhaitez afficher.



Vous pouvez glisser-déposer les titres des colonnes pour changer leur ordre d'affichage.

3. Menu contextuel (clic droit)

Un clic droit sur une piste permet de :



a) Pré-écouter la piste

La piste est jouée dans la pré-écoute du casque. La durée de pré-écoute peut être ajustée dans les paramètres [BROWSER](#). Cette fonctionnalité permet d'écouter une piste sans avoir à la charger sur une platine.

b) Info fichier

Affiche les informations sur la piste.

Tout modification des informations d'une piste 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) Déplacer

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

- vous avez déplacé/renommé le dossier de stockage des fichiers ; ou
- la lettre de l'unité de stockage a changé.

d) BPM

Permet de lancer l'analyse de la piste. Pour préparer votre premier mix dans DJUCED™ 40°, commencez par analyser les BPM de toutes vos pistes.

e) Opérations de fichier

Cette option vous permet d'effectuer les mêmes opérations sur fichier que l'Explorateur Windows/le Finder Mac OS X. Par exemple : Supprimer, Renommer, Copier vers ou Déplacer vers.

f) Mixer maintenant

Charge la piste dans une platine disponible et démarre le mix. Cette fonction est disponible pour les pistes contenues dans une playlist.

g) Supprimer de la playlist

Supprime de la playlist la ou les pistes sélectionnées. Cette fonction est disponible pour les pistes contenues dans une playlist.

10.4. Rechercher



Rechercher une piste dans sa bibliothèque.

1. Texte

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

2. Sélection

Vous pouvez réinitialiser la recherche en cliquant sur l'icône .

Vous pouvez sélectionner des critères de recherche en cliquant sur l'icône .

11. Paramètres



Pour modifier les préférences de DJUCED™ 40°, cliquez sur l'icône de configuration dans la barre située en haut de l'écran.

11.1. Audio

Le menu de configuration Audio vous permet de sélectionner les éléments suivants :

- Audio device (Périphérique audio)
- Taux d'échantillonnage
- Canaux d'entrée et de sortie

Après avoir modifié un paramètre audio, vous devez cliquer sur le bouton OK.

1. Périphérique audio

Sélectionnez le périphérique audio en cliquant sur la flèche vers le bas.

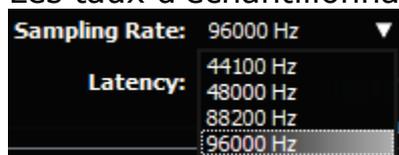
2. Paramètres

Cliquez sur le bouton Paramètres situé à droite du nom du périphérique audio pour ouvrir le panneau de configuration du périphérique audio, le cas échéant.

3. Fréquence d'échantillonnage

Si votre périphérique audio est compatible avec plusieurs taux d'échantillonnage, vous pouvez régler ce paramètre. Plus le taux d'échantillonnage est élevé, meilleure sera la qualité audio, si votre ordinateur est assez rapide.

Les taux d'échantillonnage standard sont 44,1 kHz, 48 kHz et 96 kHz



4. Canaux d'entrée et de sortie

Paramètres audio habituels pour une interface audio avec 4 canaux d'entrée et 4 canaux de sortie :

Sorties

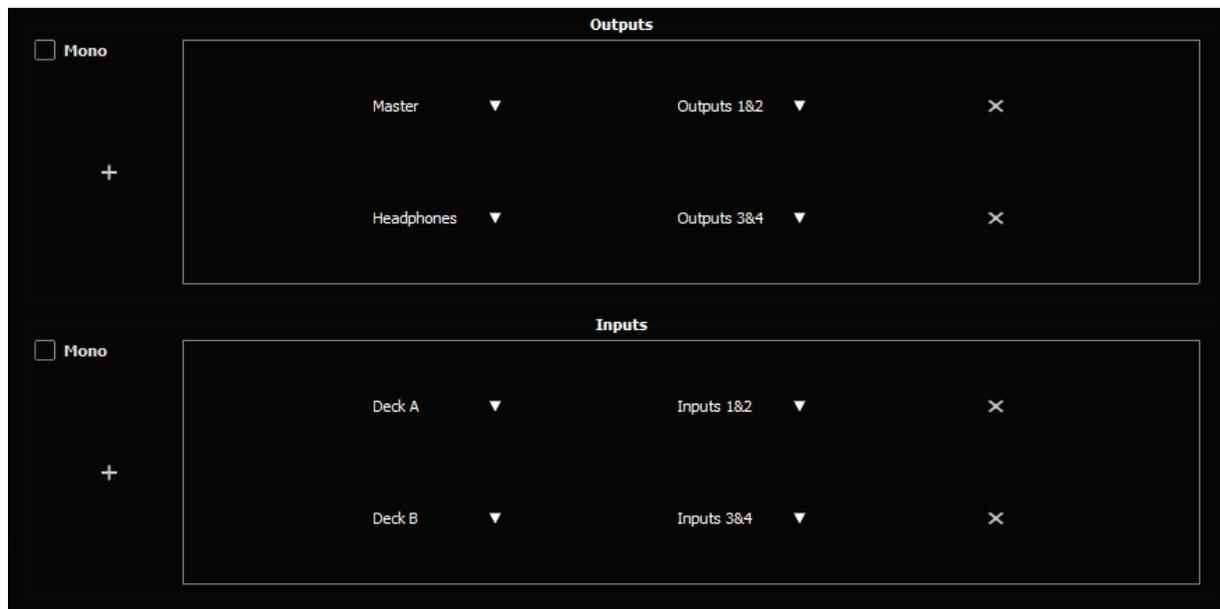
- Master : Sorties 1 et 2, pour connecter vos haut-parleurs.

- Casque : Sorties 3 et 4, pour connecter votre casque.

Entrées

- Platine A : Entrées 1 et 2, pour connecter votre premier lecteur audio externe.

- Platine B : Entrées 3 et 4, pour connecter votre deuxième lecteur audio externe.

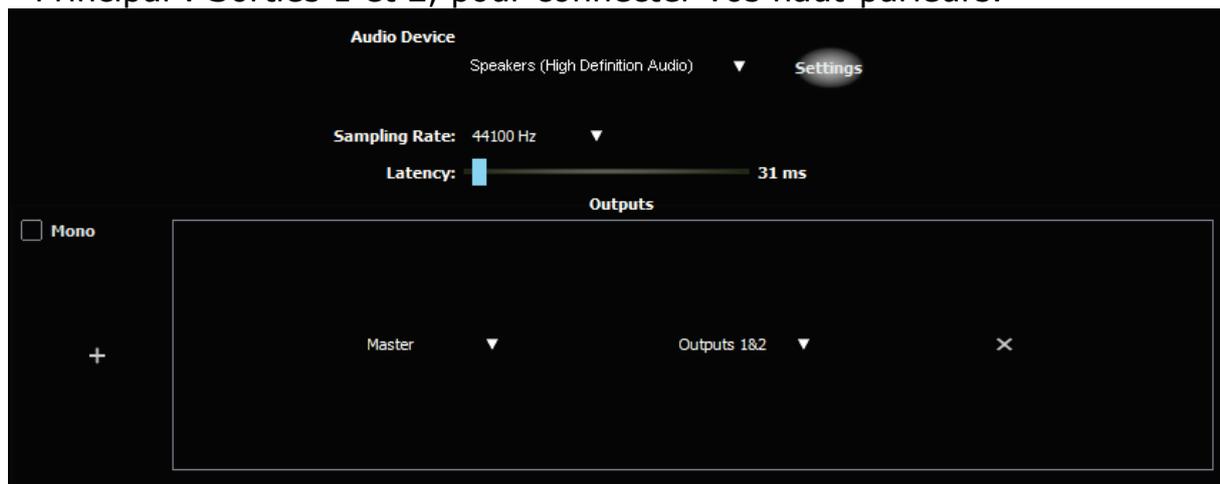


Paramètres audio habituels pour une interface audio avec 1 sortie stéréo seulement :

Désactivez les entrées pour les platines A et B en cliquant sur le bouton X situé à droite des lignes Deck A (Platine A) et Deck B (Platine B).

Sorties

- Principal : Sorties 1 et 2, pour connecter vos haut-parleurs.



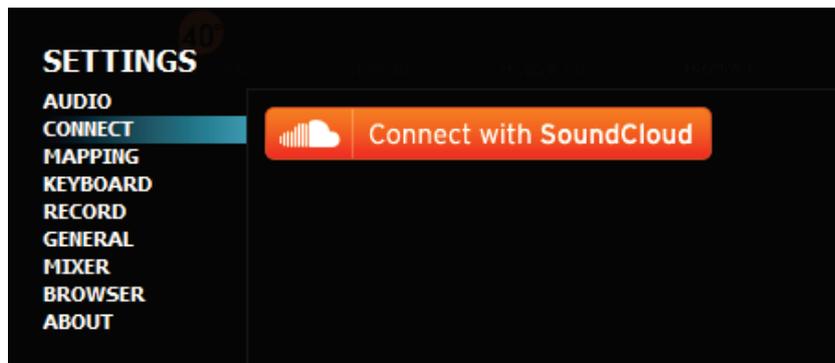
Après avoir sélectionné vos paramètres audio, cliquez sur OK pour fermer ce volet.

11.2. Connect

Le menu de connexion vous permet de vous authentifier sur des services tiers.

SoundCloud vous permet de partager les mix que vous enregistrez dans DJUCED™ 40° (voir [REC](#)).

Cliquez sur le bouton SoundCloud pour vous connecter au service.

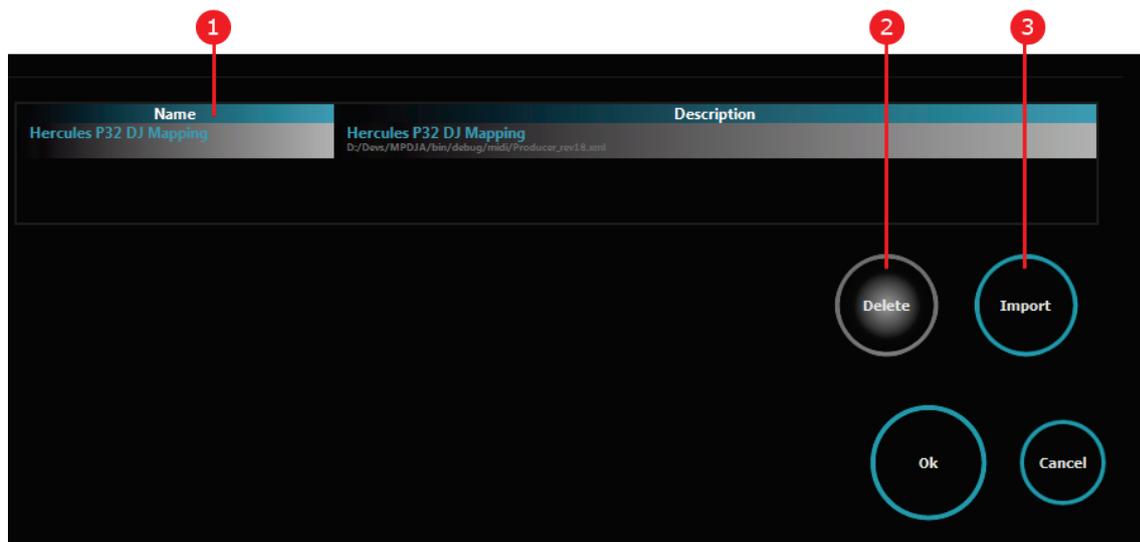


11.3. Mapping

Cet onglet permet de sélectionner le mapping utilisé pour votre contrôleur. Vous pouvez également importer de nouveaux mappings en cliquant sur le bouton correspondant en bas de la fenêtre.

Un mapping est un fichier décrivant ce que DJUCED™ 40° fait quand il reçoit un ordre MIDI d'un contrôleur externe.

En changeant de mapping, vous changez donc les actions réalisées par DJUCED™ 40° en réaction à un bouton/ curseur/... manipulé sur le contrôleur.



1. Sélection

Sélectionner le mapping souhaité dans la liste.

2. Supprimer

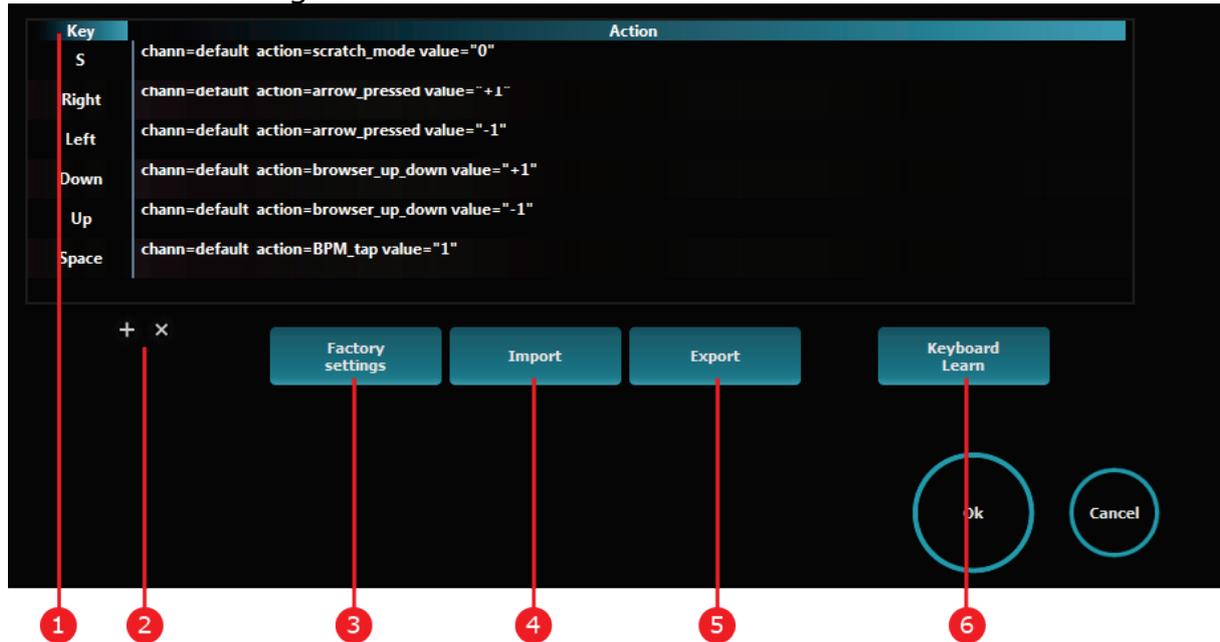
Supprimer un mapping.

3. Importer

Importer un nouveau mapping dans DJUCED™ 40°.

11.4. Clavier

Les paramètres Clavier permettent de définir des raccourcis clavier pour contrôler votre logiciel à l'aide du clavier de votre ordinateur.



1. Liste de touches gérées

Affiche la liste des touches clavier utilisées par DJUCED™ 40°.

2. Ajout et suppression de ligne

Ajouter une nouvelle ligne pour gérer une nouvelle touche clavier ou supprimer la ligne sélectionnée.

3. Paramètres usine

Revenir aux définitions par défaut de DJUCED™ 40°.

4. Importer

Importer un fichier de définitions des touches clavier.

5. Exporter

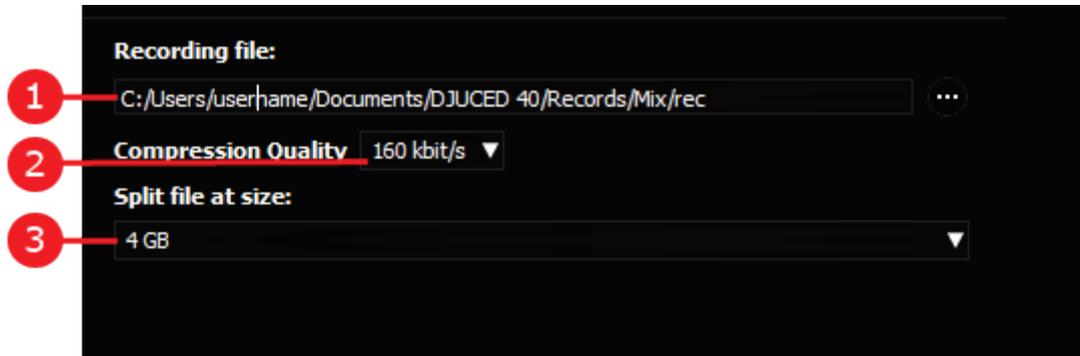
Exporter vers un fichier les définitions des touches clavier.

6. Apprentissage

Grâce à l'apprentissage, ajoutez facilement une nouvelle définition de touche. Commencez par ajouter une ligne, puis sélectionnez Apprentissage Clavier.

Appuyez sur la touche clavier souhaitée.
Sélectionnez dans l'interface de DJUCED™ 40° l'action à effectuer avec cette touche clavier.

11.5. Enregistrement



Le menu Enregistrement permet de définir les options suivantes :

1. Fichier d'enregistrement

Ce paramètre permet de spécifier le chemin et le nom du fichier que vous enregistrez dans DJUCED™ 40°.

Le chemin par défaut est C:\Utilisateurs\VotreNom\Documents\DJUCED™ 40\Records\Mix ; vous pouvez le modifier si vous le souhaitez.

Par défaut, DJUCED™ 40° enregistre le fichier dans un format non compressé, en stéréo, au taux d'échantillonnage et à la fréquence définis dans les paramètres audio.

2. Qualité de compression

Vous pouvez modifier la qualité de compression lorsque vous enregistrez un mix compressé.

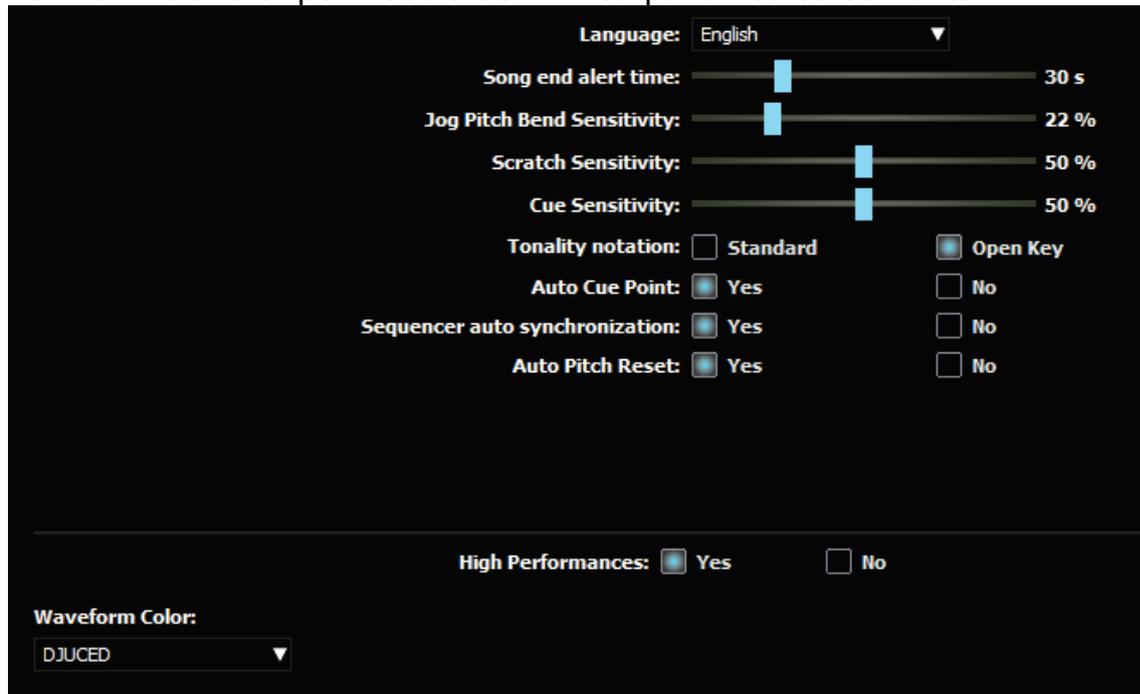
DJUCED™ 40° utilise la compression Ogg-Vorbis.

3. Diviser le fichier à la taille

Ce paramètre permet de définir la taille de fichier maximale que pourra atteindre votre fichier avant d'être divisé. Limiter la taille des fichiers d'enregistrement permet une manipulation plus rapide et permet de respecter les limitations des systèmes d'exploitation.

11.6. General

Le menu Général permet de définir les paramètres suivants :



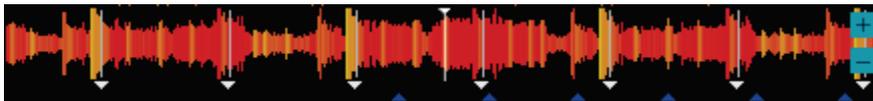
1. Langue

Choisir la langue d'affichage de DJUCED™ 40°. Le changement de langue nécessite un redémarrage de DJUCED™ 40°.

2. Avertissement de fin de morceau (maximum 30 secondes)

La fonction d'avertissement de fin de morceau 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.

Sans alerte



Avec alerte



Cette fonction permet d'indiquer au DJ que la fin de la piste est proche et ainsi, d'éviter un « blanc » lors d'une transition dans le mix.

3. Sensibilité du jog wheel pour le pitch bend

Ce paramètre détermine de quelle manière la rotation du jog wheel d'un contrôleur ralentit ou accélère la lecture (lorsqu'un morceau est en cours de lecture sur la platine correspondante). Il s'applique :

- Lorsque l'on tourne un jog wheel sans appuyer dessus.

- Lorsque l'on tourne un jog wheel en appuyant dessus et que l'on n'est pas en mode Scratch.

4. Sensibilité du scratch

Ce paramètre spécifie la sensibilité des jog wheels lorsque l'on scratche. Il s'applique lorsque l'on tourne un jog wheel tout en appuyant dessus en mode Scratch.

5. Sensibilité Cue

Ce paramètre spécifie la sensibilité des jog wheels lorsque l'on ajoute des points Cue sur des morceaux (aucun morceau n'est en cours de lecture sur la platine correspondante). Il s'applique :

- Lorsque l'on tourne un jog wheel sans appuyer dessus, en mode Scratch.
- Lorsque l'on tourne un jog wheel, que l'on appuie ou non dessus, et que l'on n'est pas en mode Scratch.

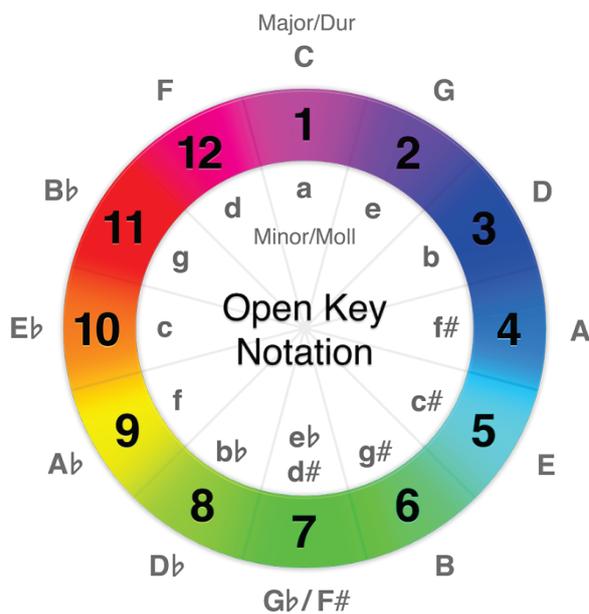
6. Notation de la tonalité

La notation standard est habituellement C D E F G A B C (l'équivalent des notes do, ré, mi, fa, sol, la, si, do), plus MAJ pour majeur ou MIN pour mineur.

L'Open Key Notation est une autre échelle de tonalité, destinée à améliorer la qualité harmonique des mix. Les tonalités des morceaux sont associées à un nombre (de 1 à 12) et à une lettre (m pour mineur ou d pour majeur-dur).

Les morceaux comportant le même nombre +/- 1 peuvent être mixés de manière harmonique en restant dans le même mode (d ou m). Tant que le nombre reste le même, vous pouvez basculer entre d et m.

Par exemple, un morceau possédant une tonalité 7d correspond harmoniquement à des morceaux de tonalité 6d, 7d ou 7m et 8d.



7. Point Cue automatique.

La fonction Auto Cue insère un point CUE 1 au premier battement d'un morceau, si aucun point CUE n'a encore été défini.

Cela s'avère utile si vous n'avez pas préparé tous vos morceaux avant de mixer.

8. Réinitialisation du pitch avec Magic Fade et l'Automix

Lorsque que vous utilisez le [Magic Fade](#) ou le mix automatique, le pitch de la platine vers lequel la transition est effectuée est automatiquement réinitialisé à la fin de la transition. Cette option permet de désactiver cette aide.

9. Hautes performances

Active toutes les fonctionnalités de DJUCED™ 40°. Lorsque cette option est désactivée, la qualité des filtres et du limiteur est limitée afin de réduire l'usage du CPU.

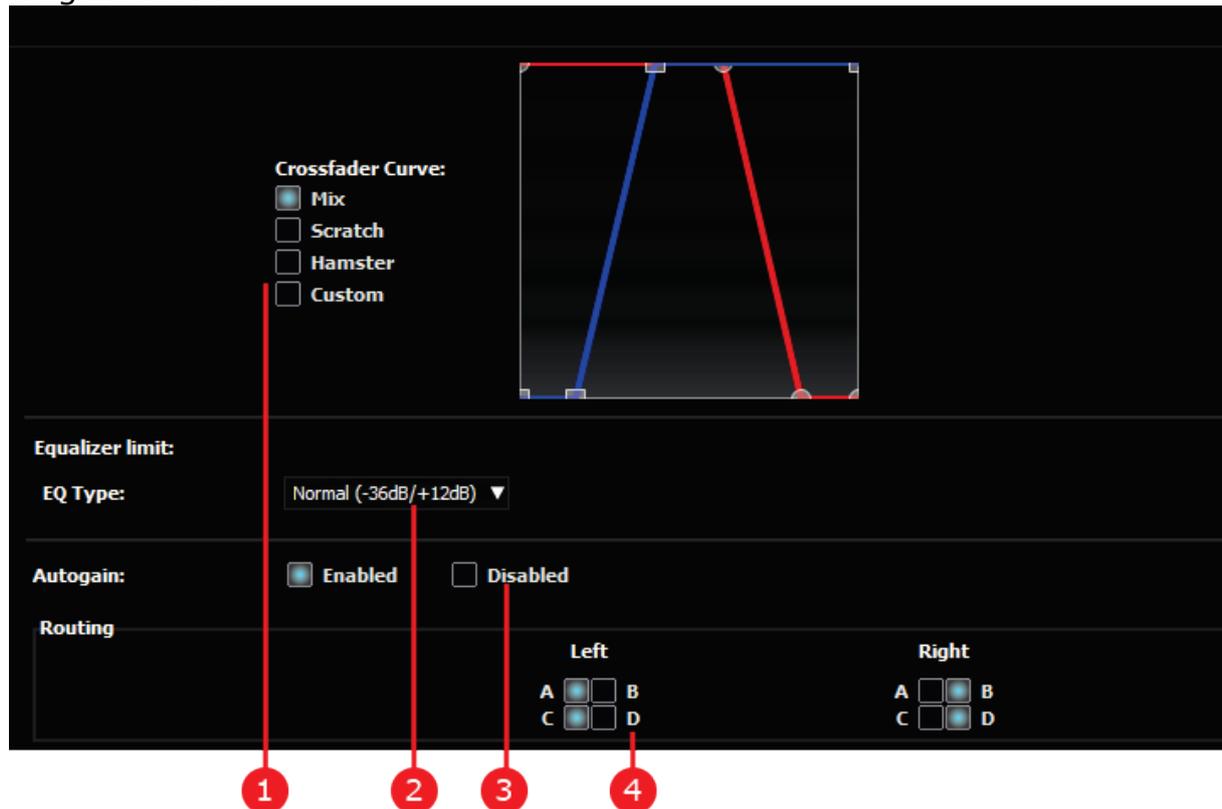
10. Couleur de la forme d'onde

Cette option permet de choisir les thèmes de couleur de la forme d'onde dans la liste déroulante.

Après avoir sélectionné un thème, les couleurs de la forme d'onde sont mises à jour.

11.7. Mélangeur (Mixer)

Ici, vous pouvez ajuster la courbe de crossfader et les paramètres d'égalisation.



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 trois :

- Mix
- Scratch
- Hamster
- Personnalisé : définissez vous-même votre courbe.

2. Limite d'égaliseur

Vous pouvez choisir le niveau d'égalisation :

- Normal (-36 dB/+12 dB)
- Léger (Soft) (-24 dB/+6 dB)

- Fort (Hard) (-48 dB/+12 dB)
- Basse performance (limite l'égaliseur pour diminuer l'usage du CPU)

3. Gain Automatique

Lors du chargement d'une piste, sa puissance (en LUFS) est calculée et le gain de la platine est automatiquement ajusté afin d'utiliser toute la dynamique du morceau.

4. Routage du crossfader

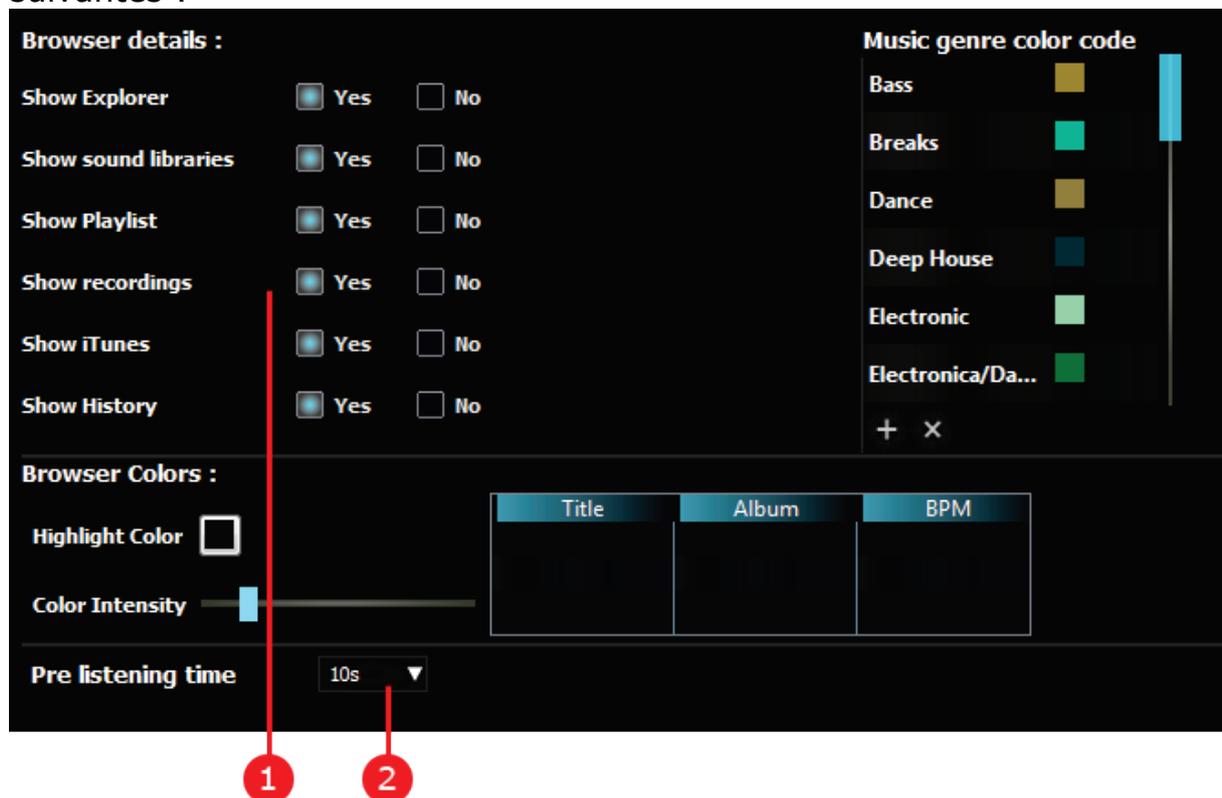
Permet de sélectionner le routage des platines sur le crossfader.

Une platine sélectionnée des deux côtés sera audible dans le mix quelle que soit la position du crossfader.

Une platine sélectionnée d'aucun coté ne sera jamais audible dans le mix.

11.8. Explorateur (Browser)

Le paramètre Explorateur vous permet d'effectuer les opérations suivantes :



1. Choisir.

Vous pouvez choisir :

- Le contenu que vous souhaitez afficher dans le volet de l'explorateur (explorateur, bibliothèques audio, listes de lecture, enregistrements, iTunes®, historique)
- Sélectionner les couleurs associées aux différents styles de musique.
- Choisir les couleurs et l'intensité des couleurs de l'explorateur.

2. Définir la durée de la pré-écoute.

La pré-écoute dans l'explorateur peut être choisie entre 2 et 15 secondes.

11.9. A propos (About)

Le menu À propos affiche le numéro de version de DJUCED™ 40° et un lien de mise à jour du logiciel.

12. Mixer avec DJUCED™ 40°

12.1. Opérations préliminaires

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

- Localisez tous les morceaux.
- Analysez la bibliothèque audio.
- Insérez des points CUE dans les pistes.
- Créez des listes de lecture.

L'analyse des morceaux est critique pour un mix efficace.

Vous devez vous assurer que vos pistes sont correctement analysées avant de commencer un mix, car l'analyse permet en effet :

- **D'identifier les pistes pouvant être mixées ensemble.**

Nous vous recommandons de mixer des pistes présentant des BPM similaires, plutôt que des BPM très différents ; par exemple, mixer des pistes présentant une différence de BPM inférieure à 15 pour cent est acceptable.

DJUCED™ 40° permet de mixer des pistes 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.

- **De synchroniser facilement les pistes.**

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

1. Localiser les morceaux

Si vous conservez vos morceaux dans des dossiers disséminés à 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 sont supérieurs à ceux des disques durs et peuvent provoquer des problèmes de latence durant le mix.

Assurez-vous d'enregistrer vos morceaux sur un disque dur comportant au moins 15 % d'espace disque libre, afin que les temps d'accès soient suffisamment rapides pour le mix.

2. Analyser tous les morceaux

Après avoir rassemblé vos morceaux sur un périphérique de stockage, analysez-les (reportez-vous à la section « [Menu contextuel \(clic droit\)](#) » pour obtenir les valeurs de BPM).

a) Dans l'explorateur de fichiers :

- Sélectionnez les pistes à analyser avec la souris ou le pavé tactile (ou avec le contrôleur).
 - Sous Windows, faites un clic droit pour afficher le menu BPM.
 - Sur Mac, faites un clic droit ou un clic à deux doigts, ou faites Ctrl+clic pour afficher le menu BPM.
- Ensuite, cliquez sur BPM > Analyser.
- L'analyse des BPM apparaît dans la barre inférieure de DJUCED™ 40°.

Les opérations telles que la création d'un index des fichiers audio dans un dossier et l'analyse des BPM sont des procédés lents, qui sollicitent fortement le processeur ; aussi, évitez à tout prix d'analyser les BPM pendant que vous mixez en public, car cela ralentira votre ordinateur.

b) Analysez à l'avance l'intégralité de votre bibliothèque musicale.

Il est inutile de rester devant votre ordinateur durant l'analyse. Celle-ci peut durer plusieurs heures, selon la rapidité de votre ordinateur et le nombre de morceaux que vous analysez.

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

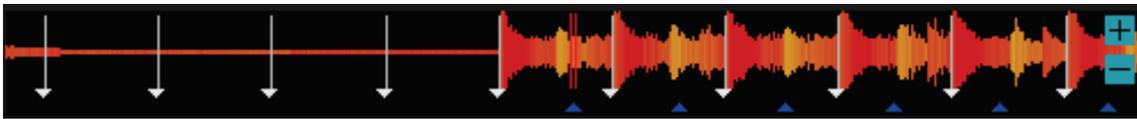
3. Vérifier l'analyse

Pour un mix de qualité, il est primordial de bien analyser les pistes. Il arrive parfois que l'analyse ne soit pas parfaite. Dans un tel cas, il convient d'ajuster la grille de battements pour qu'elle corresponde à la piste.

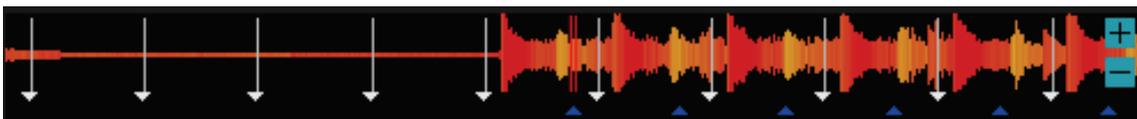
a) Vérification de la grille des battements.

Il est généralement assez simple de vérifier la grille de battements. Les marqueurs de battements doivent se trouver sur les battements de la piste.

- Piste bien analysée



- Piste probablement mal analysée



Tous les ajustements de la grille se font dans le panneau BPM (Voir [Panneau BPM](#)).

b) Ajustement de la grille.

Grille décalée.

Dans ce premier cas, on constate un décalage constant entre les marqueurs et les battements de la piste. Le tempo (BPM) détecté est donc correct, seule la position du premier battement est erronée.

Allez au premier battement visible de la piste.



Déplacer la grille sur le battement.



Allez vers la fin de la piste pour vérifier que la grille est bien alignée sur toute la longueur.

Si ce n'est pas le cas, il convient de modifier le BPM.

c) Modification du BPM.

Si le décalage entre la grille et les battements de la piste n'est pas constant, le BPM détecté n'est peut-être pas correct.

Allez au premier battement visible de la piste.

Positionnez la tête de lecture sur ce premier battement et marquez ce battement comme le premier battement de la grille.



Avancer dans la piste.

Ajustez le BPM pour que la grille corresponde aux battements.

Avancez encore dans la piste et répétez l'opération.

Vous pouvez également ajuster le BPM à l'oreille. Jouez la piste, appuyez sur TAP, puis pressez la barre d'espace au rythme de la piste. DJUCED™ 40° détecte le rythme tapé et ajuste la grille.

4. Insérer des points CUE (signets) dans les pistes

Après avoir analysé vos pistes, vous pouvez :

- Les charger sur les platines de DJUCED™ 40°.
- Les lire et y insérer des points CUE.

Si vous ne définissez aucun point CUE, DJUCED™ 40° insère automatiquement un point CUE 1 au premier battement lorsque vous chargez une piste (sauf si vous avez désactivé l'option Auto Cue dans la section [Configuration > Général](#) de DJUCED™ 40°).

a) 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™ 40°.

b) Insérer des points Cue 2, 3, 4, 5



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, 3 dans l'interface graphique de DJUCED™ 40°.

c) Supprimer un point Cue

Cliquez sur le bouton dans DJUCED™ 40° pour supprimer le dernier point Cue (1, 2 ou 3) inséré.

d) Déplacer un point Cue

Lorsque vous avez atteint la position dans la piste à laquelle vous souhaitez insérer un 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™ 40° pour insérer le point CUE à la position actuelle.

5. Créer des listes de lecture (Playlist)

Après avoir localisé vos morceaux sur votre disque dur et inséré des points Cue dans les pistes, vous pouvez regrouper les morceaux sous forme de 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.

- Sélectionnez un ou plusieurs morceaux dans l'explorateur.
- 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.
- 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 différentes listes de lecture, vous pouvez utiliser les listes de lecture pour trier vos morceaux selon différents critères, et notamment :

- Le type d'événement lors duquel vous comptez diffuser 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, le pays d'origine de la chanson, etc.

Lorsque vous vous trouvez dans une liste de lecture, l'icône de gestion des listes 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 simultanément
- Renommer / Effacer / Supprimer la liste de lecture
- Lecture aléatoire
- Répéter
- Supprimer les doublons (si vous avez ajouté deux fois le même morceau à une liste de lecture)

12.2. Mix

1. Localiser une piste

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

a) Accéder à une liste de lecture ou un dossier

Pour accéder à une liste de lecture ou un dossier :

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

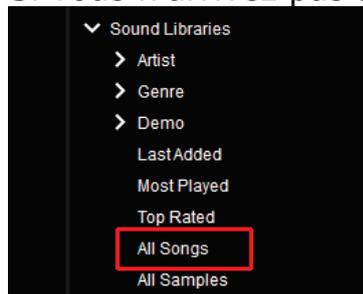
b) Explorer la liste de lecture ou le dossier

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.

c) Si vous n'arrivez 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.
- Saisir une chaîne de caractères dans le champ Rechercher.

2. Charger une piste

Lorsque vous avez atteint la piste souhaitée, glissez-déposez la piste sur le disque d'une platine virtuelle pour la charger sur la platine.

3. Déplacement dans la piste

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

a) Déplacement rapide

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

b) Déplacement lent et précis

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

4. Pré-écoute de la piste

La fonction de pré-écoute (PFL, Pre-Fade Listen) vous permet d'écouter une piste au casque, sans que le public ne l'entende.

a) Régler le casque en mode Cue



Pour activer la fonction de pré-écoute 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 pré-écoute des pistes.
- Si le mode du casque est réglé sur Mix, votre casque vous permet d'écouter le mix (c'est-à-dire le même son que celui diffusé par les haut-parleurs).

Pour utiliser la fonction de pré-écoute, réglez le mode de casque sur Cue.

b) Sélectionner la platine à pré-écouter

Après avoir chargé une piste sur une platine, vous pouvez pré-écouter cette platine en cochant la case en regard du symbole de casque, située au-dessus du curseur de volume.

Sélectionnez le casque sur la platine A pour pré-écouter la platine A. Vous pouvez pré-écouter la platine A pendant que le crossfader est réglé à 100 % sur la platine B (afin que le public entende la platine B, mais n'entende aucun son provenant de la platine A).

5. Lire la piste

Cliquez sur le bouton Lecture de la platine que vous voulez pré-écouter.



Prêt à lire



Lecture en cours

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

6. Quand synchroniser des pistes ?

Une musique est composée de phrases. A chaque phrase des éléments (instruments, rythmes) sont introduits, modifiés ou retirés.

Pour bien synchroniser des pistes, il est conseillé de compter les phrases.

Un petit rappel : il y a trois éléments d'une musique que vous devriez garder en mémoire.

Les battements (beats, temps) : battements individuels d'une musique (on tape souvent du pied sur les battements).

Très généralement, dans le cas de la musique de danse, quatre battements constituent une... mesure.

Mesure : une collection de battements, généralement quatre en musique de danse.

Chaque mesure d'une musique est constituée de la même quantité battements.

Phrases : il s'agit des sections plus longues de la musique qui sont constituées d'un certain nombre de mesures. Elles marquent généralement le début d'un nouvel élément mélodique de la musique.

Souvent les phrases font 16 ou 32 battements – mais ce peut être plus. De manière générale, la musique de danse compte 16 battements, soit 4 mesures par phrase.

Pour faire correspondre deux musiques, vous devez vous assurer que le début de la deuxième piste est aligné avec un début de phrase de la première.

Vous pouvez compter dans votre tête sur chaque battement :

1, 2, 3, 4 = Une mesure

2, 2, 3, 4 = Seconde mesure

3, 2, 3, 4 = Troisième mesure

4, 2, 3, 4 = Quatrième mesure, fin de la phrase

1, 2, 3, 4 = On recommence une mesure, et une nouvelle phrase

2, 2, 3, 4 = Seconde mesure de la seconde phrase

...

7. Synchroniser la piste

Synchroniser la piste pré-écoutée avec la piste en cours de diffusion au public signifie :

- Modifier la vitesse de la piste pré-écoutée afin d'ajuster sa vitesse à celle de la piste actuellement diffusée au public. Pour cela, vous pouvez modifier les BPM (battements par minute) de la piste pré-écoutée afin de les ajuster aux BPM de la piste actuellement diffusée au public.
- Superposer les battements de la piste pré-écoutée et les battements de la piste actuellement diffusée au public.

a) 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 les battements de la piste de cette platine sur les battements de la piste en cours de lecture sur l'autre platine.

Lorsque les deux platines sont synchronisées, l'arrière-plan de la zone des repères de battements de DJUCED™ 40° devient bleu.

Lorsque les deux platines ne sont pas synchronisées, l'arrière-plan de la zone des repères de battements de DJUCED™ 40° est noir.

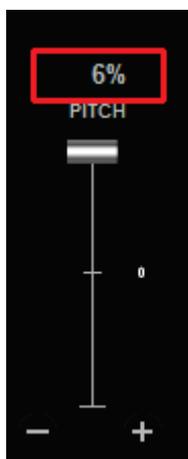
b) Manuellement, en mode 2 platines

Si vous préférez synchroniser les pistes manuellement, comme vous le feriez avec une platine vinyle, à l'aide du pitch fader et du pitch bend :

- 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™ 40°.

- Utilisez ensuite 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 :

Lorsque les deux pistes sont lues à la même vitesse, vous devez encore aligner les battements de la piste pré-écoutée 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.

8. Diffuser la piste au public

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

Vous pouvez, au choix :

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

a) Diffuser une piste directement au public, avec une transition courte

Vous pouvez directement mixer la piste synchronisée en procédant comme suit :

- Déplacez le crossfader vers le centre, afin que le public entende les pistes des platines B et A.
- Déplacez ensuite le crossfader du centre vers la platine A.

b) 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.

9. Fin de transition

Une fois la transition terminée, vous pouvez rétablir la vitesse originale de la piste entendue. Déplacez le curseur du pitch fader vers le centre, ou utilisez la réinitialisation de pitch. Dans ce dernier cas, il est conseillé de s'assurer que la piste entendue est bien [Master](#), sinon vous risquez de perdre la synchronisation avec les autres platines.

12.3. Remix et samplers

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

Un sample lu une fois est appelé jingle.

Un sample lu continuellement est appelé un sample en boucle.

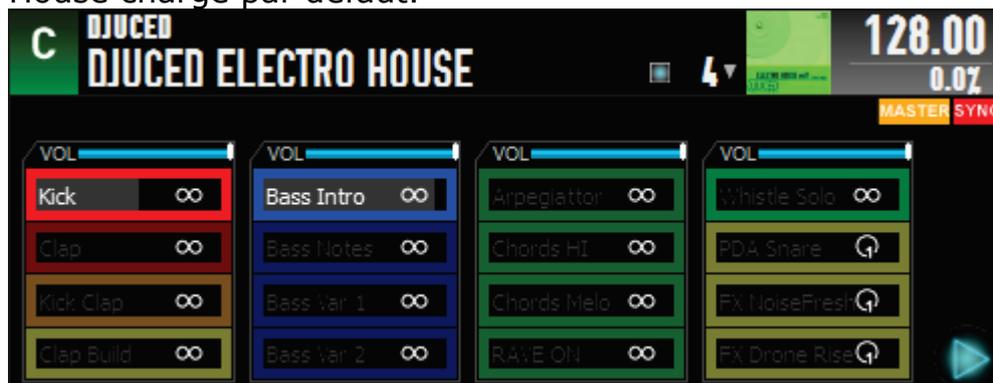
Grace aux samplers, vous allez recréer facilement des mélodies et enrichir vos pistes.

1. Lots de samples

Pour faciliter leur chargement, les samples peuvent être livrés en lots (Voir [fichier djz](#)). Un lot de samples peut être chargé depuis d'explorateur de DJUCED 40° ou glissé/déposé depuis l'explorateur de Windows ou le Finder de Mac OS X dans un sampler de platine.

2. Création de mélodies

Chargez un lot de samples fourni, par exemple le lot DJUCED Electro House chargé par défaut.



Assurez-vous que le sampler est bien à son tempo original. Si le pitch n'est pas à 0%, double-cliquez sur la [valeur de BPM](#) du sampler pour revenir au tempo original.

Commencez par la ligne de batterie, cliquez sur le sample Kick. Laissez-le tourner pour ajouter de la basse Bass Intro. Oui, ça commence à bouger...

Montons en puissance, cliquez sur Kick Clap et Bass Notes. Nous avons maintenant notre ligne de basse.
Encore plus, cliquez sur RAVE ON. Oui.
Maintenant Bass Var 1 et Whistle Solo.

Des effets ? Cliquez sur FX NoiseFresh. Ce sample est un jingle, il n'est joué qu'une fois.

A vous de continuer...

3. Renforcer son mix

Sur certains morceaux qui manquent de groove, le sampler est très utile. Il permet d'ajouter une rythmique et de parfaire une transition.

Choisissez une boucle rythmique avec des basses, par exemple un kick assez lourd.

Synchronisez le sampler avec la piste à renforcer.

Lancez la boucle de basse par-dessus votre piste : en ajustant le volume du sampler, vous ajoutez la quantité de rythmique souhaitée.

Vous pouvez ensuite effectuer une transition avec les volumes des platines (crossfader au centre) pour garder la rythmique sur la nouvelle piste.

Une fois la transition terminée, vous pouvez baisser le volume de la rythmique.

12.4. Prise de contrôle logicielle



Cette fonction évite les sauts lorsqu'une commande dans DJUCED™ 40° est modifiée dans l'interface graphique et par un contrôleur DJ. Elle est activée dès que la commande affichée dans DJUCED™ 40° est différente de la commande du contrôleur.

Lorsque l'utilisateur bouge une commande dans DJUCED™ 40°, puis bouge la commande sur le contrôleur DJ, la commande n'a aucun effet dans DJUCED™ 40° 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.

12.5. Automix (mix automatique)

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 DJ. Il s'agit donc d'une fonction temporaire, à n'utiliser qu'en cas de nécessité.

Pour accéder à la fonction de mix automatique, vous devez avoir au préalable créé une ou plusieurs liste(s) de lecture et accéder à la liste de lecture que vous souhaitez mixer automatiquement. Cliquez ensuite sur l'icône liste de gestion des listes de lecture pour ouvrir le menu Automix.

Le menu Automix comporte les options suivantes :

- Démarrer la fonction de mix automatique.
- Reprendre le mix automatique (disponible uniquement lorsqu'un mix automatique a été arrêté).
- Durée du fondu : choisissez la durée de la transition en secondes (c'est-à-dire indiquez à combien de secondes de la fin du premier morceau DJUCED™ 40° doit lancer la lecture du morceau suivant).

Si vous démarrez la fonction de mix automatique, DJUCED™ 40° lit l'intégralité de la liste de lecture, dans l'ordre dans lequel elle est affichée, sauf :

- Si vous cliquez à nouveau sur l'icône et sélectionnez l'option Arrêter l'Automix.
- Si vous cliquez sur le bouton Lecture pour arrêter la lecture.

Pour reprendre un mix automatique arrêté, cliquez sur le bouton de gestion des listes de lecture pour ouvrir le menu Automix (Mix automatique) et sélectionnez Continuer l'Automix.

Il est conseillé d'activer la [synchronisation](#) sur les deux platines afin que les transitions soient parfaitement réalisées sur les battements.

Par défaut, le mix automatique préserve le tempo des morceaux en rétablissant le pitch original (voir [pitch reset](#)) du morceau une fois la transition terminée. Vous pouvez désactiver cette fonctionnalité dans les paramètres [généraux](#).

12.6. 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 vinyles, 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™ 40°

Pour scratcher dans DJUCED™ 40°, 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.

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, et du son qu'elle produit lorsque vous scratchez.

Certains DJ soulignent donc leur talent en scratchant des pistes musicales comportant déjà des sons de scratch.

12.7. Effets

1. Définition

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

La liste des effets disponibles dans DJUCED™ 40° est décrite au chapitre [effets](#).

Le rack d'effets peut contenir trois effets, ainsi qu'un bouton de niveau Dry/Wet (Sec/Mouillé) et un bouton MacroFX permettant de contrôler plusieurs 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, permettant de sélectionner le nouvel effet.

2. Activer/désactiver un effet

Cliquez sur le nom de l'effet, situé au-dessus du bouton correspondant, pour activer l'effet.

Effet désactivé : l'arrière-plan du nom de l'effet est noir.

Effet activé : l'arrière-plan du nom de l'effet est bleu.

3. Moduler l'effet

Deux contrôles vous permettent de moduler l'effet :

- Le bouton rotatif de l'effet module l'effet.
- Le bouton rotatif Dry/Wet (Sec/Mouillé) contrôle le mélange du signal sans effet et du signal avec effet :
 - Dry (Sec) = 100 % piste originale + 0 % piste avec effet
 - Wet (Mouillé) = 0 % piste originale + 100 % piste avec effet

12.8. Enregistrer un mix

Vous pouvez enregistrer votre mix en cliquant sur le bouton REC, situé dans la partie supérieure du mélangeur.

Lors de l'enregistrement de votre mix, nous vous recommandons de régler le niveau de gain de l'enregistrement au maximum.

Pour arrêter un enregistrement, appuyez à nouveau sur le bouton d'enregistrement. L'enregistrement peut être sauvegardé sous un format non compressé, compressé, ou peut être annulé.

Il peut également être partagé sur votre compte SOUNDCLOUD (<https://soundcloud.com/>).

Le nouveau fichier est enregistré dans le dossier défini dans le volet de configuration Enregistrement.

Le chemin par défaut est C:\Utilisateurs\VotreNom\Documents\DJUCED™ 40\Records\Mix.

12.9. Boucles

1. Définition

Une boucle est une portion d'une piste audio lue de manière répétée.

2. Utilisation

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. Ou
- Définir 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).
- 1/32, 1/16, 1/8, 1/4, 1/2, 1, 2, 4, 8, 16, 32 : nombre de battements par boucle.
- Déplacer la boucle.
- Modifier la longueur de la boucle.

Lorsque le mode **SNAP** est activé, les boucles sont automatiquement créées sur les battements.

13. Glossaire

13.1. BPM

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, par exemple – 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).

13.2. Magic Fade

Le Magic Fade permet de réussir une transition parfaite entre deux pistes. En fonction de la position du crossfader, des combinaisons spéciales de filtres sont appliquées aux pistes.

Grâce au Magic Fade, toutes vos transitions sont réussies d'une seule main sur le crossfader. Vous pouvez donc piloter des effets ou toute autre fonction de l'autre main...

En fin de transition, le tempo de la piste de destination est réinitialisé à sa valeur originale. Cette fonctionnalité peut-être désactivée dans les [paramètres généraux](#) de DJUCED™ 40°.

13.3. Limiteur

Pour éviter toute saturation du son lors du mix de plusieurs pistes à fort niveau, un limiteur est appliqué sur le mix.

Pour optimiser la qualité du mix, il convient d'ajuster le gain des platines (voir [gain](#)).

13.4. SNAP

Le SNAP permet de faire correspondre automatiquement la création des points CUE et des entrées/sortie des boucles avec les battements des pistes.

DJUCED™ 40° permet de choisir une valeur de SNAP de 1/32 de battement à 1 battement.

Grâce au SNAP, les boucles commencent et finissent parfaitement dans le rythme, les points CUE se placent parfaitement. Avec une valeur de 1 battement, les boucles et points CUE seront toujours sur les battements. Des valeurs plus faibles de SNAP permettent plus de liberté, mais demandent plus de dextérité.

13.5. SLIP

Le mode slip permet de garder le phrasé de la piste quelle que soit l'action effectuée.

Lorsqu'une action est effectuée sur la piste (CUE, boucle, slice, scratch...), DJUCED™ 40° poursuit virtuellement la lecture de la piste. Une fois une action terminée, la lecture reprend à la position qu'elle aurait eue si l'action n'avait pas été réalisée, conservant ainsi le rythme de la piste.

Par exemple, avec le mode SLIP activé, créez une boucle de 1 battement. Restez dans cette boucle pendant 4 battements puis désactivez la boucle. La lecture ne continue pas à partir de la boucle, mais reprend directement 4 battements plus loin, comme si la boucle n'avait pas eu lieu. Vous avez préservé la structure de la piste.

13.6. Quantification

La quantification permet d'effectuer des actions suivant les battements des pistes.

Lorsque vous déclenchez une action (par exemple aller à un point CUE), cette action est automatiquement effectuée sur le battement.

Par exemple, pour les samplers, avec une quantification réglée sur 1, le sample que vous déclencherez commencera à jouer sur le prochain battement. Avec une quantification réglée sur 4, le sample démarrera sur la prochaine mesure (4/4).

Lorsque vous souhaitez déclencher des actions exactement au moment de l'appui (par exemple du finger drumming), il est nécessaire de désactiver la quantification.

Les platines audio (A et B) sont quantifiées sur 1 battement. Les samplers de platine sont quantifiés sur 1/4 à 32 battements.

13.7. Fichier djz

Un fichier djz contient un lot de samples. Un lot de samples est un fichier unique contenant des samples et leur description :

- Nom
- Taille
- Tempo
- Couleur
- Boucle ou jingle

Les lots de samples sont généralement organisés par colonne. A gauche, les batteries, puis les basses, les instruments principaux et enfin des effets.

Il permet de charger les 16 samples d'un sampler de platine en une fois.

Faites glisser un fichier djz depuis l'Explorateur Windows ou le Finder Mac OS X sur un des samplers de DJUCED™ 40° pour l'importer.

Les lots de samples importés sont visibles dans l'explorateur de DJUCED™ 40°.

14. Foire Aux Questions

14.1. DJUCED™ 40° est-il limité dans le temps ?

Non, DJUCED™ 40° ne comporte aucune limitation dans le temps si une licence valide est utilisée ou si le contrôleur DJ avec lequel il est livré est connecté.

Il s'exécutera en revanche en mode démo (limite de 30 minutes par session) si ce contrôleur DJ n'est pas connecté à l'ordinateur et qu'aucune licence valide n'est présente.

Si vous exécutez DJUCED™ 40° avec un contrôleur, veuillez le connecter à votre ordinateur avant de lancer DJUCED™ 40°.

14.2. DJUCED™ 40° est-il compatible avec d'autres contrôleurs DJ que les contrôleurs DJ avec lesquels il est livré ?

La version fournie avec un contrôleur est uniquement compatible avec le contrôleur avec lequel elle est livrée.

14.3. DJUCED™ 40° 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™ 40°.

Par défaut, si votre contrôleur DJ incorpore une interface audio, DJUCED™ 40° 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 située dans la barre supérieure.

14.4. DJUCED™ 40° est-il compatible avec les pilotes ASIO et WASAPI (Windows Audio Session API) sous Windows ?

Oui, DJUCED™ 40° est compatible avec les pilotes ASIO et WASAPI.

14.5. Avec quels formats audio DJUCED™ 40° est-il compatible ?

DJUCED™ 40° est compatible avec les fichiers audio que peut lire Microsoft Windows Media Player sur Windows ou iTunes sur Mac OS X, à l'exception des fichiers protégés.

14.6. Que faire si je n'entends aucun son alors que DJUCED™ 40° lit une piste ?

- Vérifiez que vous avez bien branché vos haut-parleurs sur l'interface audio (Mix) de votre contrôleur.
- Cliquez sur l'icône Configuration située dans la barre supérieure, puis ouvrez le volet Audio et vérifiez que vous avez bien configuré les éléments suivants :
 - Le Master sur la sortie 1-2 de votre interface audio
 - Le casque sur la sortie 3-4 de votre interface audio

14.7. Que faire si j'entends des craquements dans DJUCED™ 40° ?

Sous Mac et sous Windows :

- Analysez vos fichiers AVANT de les mixer. Vous aurez ainsi beaucoup plus de ressources processeur disponibles pour le mix.
- Fermez tous les autres programmes lorsque vous mixez.

1. Sous Windows.

Configurez votre ordinateur avec les réglages suivants :

- Vérifiez que l'alimentation de votre ordinateur est branchée ; évitez de mixer sur un ordinateur portable alimenté uniquement par sa batterie, car le processeur pourrait fonctionner à vitesse réduite et nuire à l'exécution des fonctions de mix.
- Désactivez le Wi-Fi sur votre ordinateur.
- Déconnectez l'ordinateur de son accès réseau ou Internet pour pouvoir ainsi désactiver antivirus et pare-feu.
- Sélectionnez le bouton Windows (ou Démarrer) > Panneau de configuration > Système > Gestionnaire de périphériques > Contrôleur de bus USB :
- Cliquez avec le bouton droit sur la première entrée Concentrateur USB racine, puis sélectionnez 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 de la liste.
- Vérifiez que vous avez suffisamment d'espace disque disponible sur votre disque dur principal. 10 à 15 % au moins du lecteur de disque dur C: doivent être libres pour que votre ordinateur ne soit pas ralenti.
- Si vous utilisez une puce graphique qui n'est pas de type ATI Radeon ou Nvidia Geforce et vous travaillez sous Vista ou Windows 7 ou 8, désactivez les thèmes d'affichage Aero. Cliquez avec le bouton droit sur le Bureau de Windows, puis sélectionnez

Personnaliser > Modifiez les effets visuels de votre ordinateur. Optez pour un thème non Aero, tel que Windows 7 Basic ou Windows Classic.

2. Sous Mac OS :

- Évitez de jouer le mix sur une carte son et la pré-écoute au casque sur une autre carte son ; nous vous recommandons de diffuser le son sur une seule carte son (intégrée au contrôleur DJ ou indépendante), plutôt que sur deux cartes son sous Mac OS.
- Évitez de brancher le contrôleur DJ sur un port USB intégré au clavier ; si vous utilisez un MacBook, vérifiez si vous entendez encore des craquements lorsque vous branchez le contrôleur DJ sur un autre port USB.

15. Marques commerciales

Intel® et Pentium® sont des marques déposées d'Intel Corporation.

Microsoft® Windows® XP, Vista, 7, 8 et 10 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.

16. 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.

17. Contrat de licence utilisateur final applicable au logiciel DJUCED™ 40

Veillez lire attentivement le Contrat de licence qui s'affiche lors de l'installation de DJUCED™ 40°.