

# TABLE DES MATIÈRES

<b>1. INTRODUCTION .....</b>	<b>2</b>
<b>2. CONFIGURATION MINIMALE REQUISE .....</b>	<b>2</b>
<b>3. INSTALLATION .....</b>	<b>2</b>
3.1. Première installation .....	2
3.2. DJ Control MP3 et la carte son de votre PC .....	4
<b>4. PRÉSENTATION .....</b>	<b>4</b>
4.1. La bandoulière .....	4
4.2. La façade .....	5
4.3. Connexion USB .....	6
<b>5. UTILISER LA DJ CONTROL MP3 EN SOIRÉE.....</b>	<b>6</b>
5.1. Généralités.....	6
5.2. Configuration de DJ Control MP3.....	7
5.3. Effectuer une préécoute au casque.....	7
5.4. Accélérer ou ralentir un morceau.....	8
5.5. Créer des points Cue.....	9
5.6. Créer des boucles.....	10
5.7. Passer d'un morceau à un autre.....	10
5.8. Ajouter un effet au morceau.....	12
5.9. Scratcher.....	13
<b>6. CONFIGURATION EN MODE MIDI.....</b>	<b>14</b>
<b>7. FAQ .....</b>	<b>16</b>
<b>8. ASSISTANCE TECHNIQUE .....</b>	<b>17</b>
8.1. Informations relatives à la garantie.....	17
8.2. Stipulations additionnelles à la garantie .....	17

## 1. INTRODUCTION

DJ Control MP3 est une console puissante qui vous ouvre les portes du mixage et des scratches de musique numérique sur votre PC. À la fois intuitive et agréable à utiliser, DJ Control MP3 vous permet d'apposer votre style sur votre musique préférée et de la partager avec vos amis pour animer des soirées mémorables ou faire des mixes créatifs.

DJ Control MP3 s'utilise avec des fichiers audio numériques, dont les MP3. Nous attirons votre attention sur le fait que les créations musicales sont protégées par le droit d'auteur et que vous devez vous conformer à la législation applicable. Nous vous encourageons vivement à supporter les artistes en acquérant de façon légale leurs productions.

## 2. CONFIGURATION MINIMALE REQUISE

- PC de bureau ou portable équipé d'un processeur Intel Pentium III/Athlon 800 MHz ou compatible
- 256 Mo de RAM
- Système d'exploitation : Microsoft Windows 2000 SP4 et XP SP1
- Port USB (USB 1.1 ou USB 2.0)
- Casque ou enceintes amplifiées
- Lecteur de CD-ROM ou de DVD-ROM (compatibilité CD-DA recommandée)
- Carte graphique supportant une résolution de 800 x 600 en 16 bits
- Connexion Internet et 100 Mo d'espace disque disponible pour certaines applications

## 3. INSTALLATION

### 3.1. Première installation



Vous devez d'abord installer les pilotes de votre DJ Control MP3 avant de la raccorder à l'ordinateur.

Remarque : les écrans et la procédure d'installation peuvent varier sensiblement par rapport à la procédure décrite dans ce manuel.

Étant donné que les pilotes et logiciels sont en constante évolution, ceux présents sur votre CD-ROM d'installation peuvent ne pas correspondre à la dernière version. Vous pouvez vous rendre sur le site Hercules ([ts.hercules.com](http://ts.hercules.com)) pour vérifier et, le cas échéant, télécharger les nouvelles versions.

## 3.1.1. Installation des pilotes et logiciels



- Insérez le CD-ROM d'installation dans votre lecteur de CD-ROM.

Le menu d'installation DJ Control MP3 apparaît automatiquement.

### Si le menu d'installation ne se lance pas automatiquement :

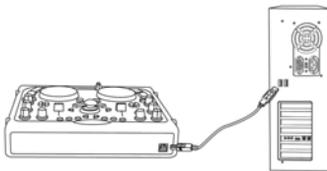
- Double-cliquez sur **Poste de travail**.
- Double-cliquez sur l'icône du lecteur de CD-ROM.
- Si nécessaire, double-cliquez sur **Setup.exe**.

- Cliquez sur **Installer votre produit**.
- Suivez les instructions à l'écran.

*Remarque : si la dernière version de DirectX n'est pas installée sur votre ordinateur, vous serez invité à suivre sa procédure d'installation. Suite à l'installation de DirectX, vous serez invité à redémarrer votre ordinateur, vous devrez ensuite recommencer la procédure d'installation en insérant de nouveau le CD-ROM d'installation dans votre lecteur de CD-ROM.*



Une boîte de dialogue s'affiche, vous demandant de connecter la DJ Control MP3 à votre port USB ou de la déconnecter puis de la reconnecter.



- Connectez la DJ Control MP3 sur l'un des ports USB de votre ordinateur à l'aide du câble USB fourni ou, si elle est déjà connectée, déconnectez-la puis reconnectez-la.

Windows détecte automatiquement votre DJ Control MP3 et installe les pilotes requis.

Une barre de progression s'affiche, indiquant la progression de l'installation. Celle-ci peut prendre jusqu'à 30 secondes, selon votre ordinateur.

- Laissez la procédure d'installation s'effectuer sans intervenir jusqu'à ce qu'un message indiquant que l'installation est terminée s'affiche.
- Cliquez sur **Terminer**.

Une invite vous demande de saisir votre numéro de série VirtualDJ, il se trouve sur la feuille qui se situe dans la boîte de votre DJ Control MP3.

- Saisissez le numéro de série, puis cliquez sur **OK**.

VirtualDJ démarre automatiquement. L'icône VirtualDJ s'affiche maintenant sur votre bureau.

# **DJ CONTROL MP3**

---

*Windows peut vous demander de redémarrer l'ordinateur lorsque l'installation des pilotes est terminée.*

*Pour plus d'informations sur la configuration de votre DJ Control MP3, voir la section [5.2. Configuration de DJ Control MP3](#).*

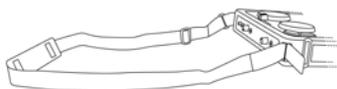
## **3.2. DJ Control MP3 et la carte son de votre PC**

DJ Control MP3 est indissociable de la carte son de votre PC, des enceintes et/ou du casque. C'est votre carte son qui reproduira la musique diffusée sur votre PC. Le logiciel DJ Control MP3 permettra quant à lui de manipuler la musique sortant de votre PC. DJ Control MP3 se connectant via le port USB, vous pouvez la connecter ou la déconnecter à tout moment, même lorsque l'ordinateur est allumé.

## **4. PRÉSENTATION**

### **4.1. La bandoulière**

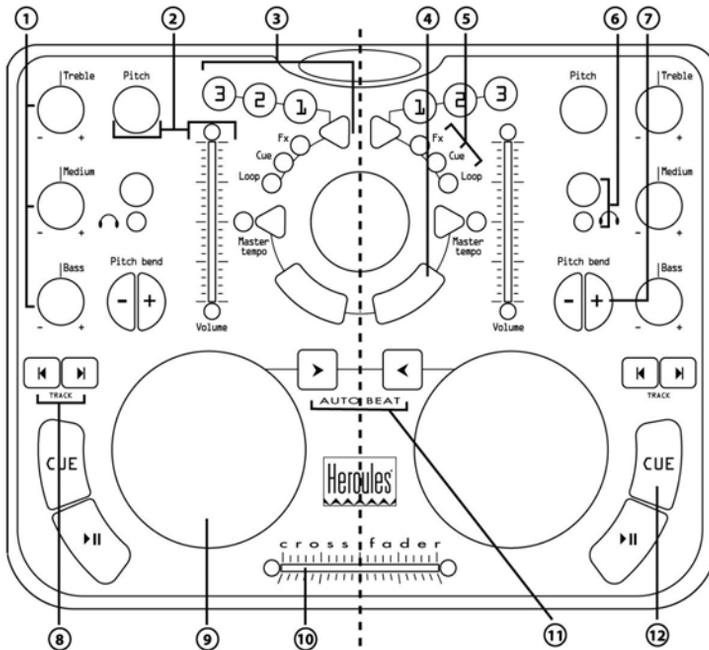
Votre DJ Control MP3 dispose également d'une bandoulière vous permettant de la transporter facilement. Pour installer la bandoulière :



- Faites passer les rabats velcro dans les deux boucles de la DJ Control MP3.
- Fixez les rabats sur la bande velcro.

## 4.2. La façade

Votre DJ Control MP3 dispose de multiples commandes vous permettant de piloter des logiciels de DJ. Ces commandes sont jumelées car les parties gauche et droite de la DJ Control MP3 commandent chacune une platine séparée dans les logiciels de DJ. Vous trouverez ci-après une description de la fonction par défaut de chaque bouton.



1. Contrôle du volume des basses, des médiums et des aigus
2. Contrôle du volume et de la vitesse de la musique (pitch et tempo) en temps réel
3. Ajout d'effets, de points Cue (repères dans une chanson) et création de boucles à la volée
4. Émulation souris ou effets spéciaux DJ
5. Voyants lumineux permettant d'identifier en un coup d'œil le mode actif
6. Bouton de monitoring casque
7. Modification ponctuelle de la vitesse (pitch) du morceau
8. Piste précédente / suivante ou retour / avance rapide
9. Joggle simulant une platine vinyle
10. Crossfader pour mixer le son des deux platines
11. Mixage automatique de l'ensemble de la playliste
12. Lecture / pause ou définition d'un point Cue dans un morceau

Remarque 1 : il s'agit des fonctions par défaut des boutons de la DJ Control MP3, qui sont susceptibles de varier suivant l'application utilisée.

# DJ CONTROL MP3

---

Remarque 2 : l'émulation souris est activée via le Gestionnaire de périphériques (voir section 5.2. Configuration de DJ Control MP3).

## 4.3. Connexion USB

DJ Control MP3 est équipée d'un port USB situé sur la face arrière, vous permettant de connecter votre PC. DJ Control MP3 étant alimentée par le bus USB, aucune source d'alimentation externe n'est requise.

### Face arrière



## 5. UTILISER LA DJ CONTROL MP3 EN SOIRÉE

### 5.1. Généralités

Vous allez apprendre ici tout ce qu'un DJ doit savoir pour animer ses premières soirées. Commençons par le commencement, à savoir la préparation de la soirée. En effet, aucun DJ ne se permettrait d'arriver à l'improviste, c'est pourquoi il aura au préalable organisé son matériel et sélectionné ses disques.

Faites de même en triant vos morceaux. Passez en revue votre collection de CD et de fichiers MP3 et WMA pour sélectionner les titres que vous allez diffuser. Vous devrez parfaitement connaître vos morceaux pour être en mesure de les mixer efficacement.

Une fois ceci fait, vérifiez que vous disposez du matériel adéquat. Vous avez sous la main votre ordinateur, la DJ Control MP3, une paire d'enceintes et un casque? Parfait, vous êtes prêt !

Vous devez vous demander : et maintenant, comment je fais ? En guise d'introduction, voici les bases du Djing : un DJ travaille avec deux platines. La première des deux platines lit un premier morceau musical tandis que le DJ prépare le morceau suivant sur la seconde platine. Il peut travailler ce deuxième morceau (l'accélérer pour qu'il soit au même tempo que celui diffusé dans la pièce, etc.) avant sa diffusion. À la fin d'un morceau, le DJ va diffuser le morceau de l'autre platine en effectuant un mix, c'est-à-dire un fondu enchaîné entre les deux morceaux créant une transition parfaite.

Concrètement, vous allez lancer VirtualDJ et programmer les morceaux sur chacune des deux platines.

## VIRTUAL DJ

Les deux platines partagent une seule liste de lecture. Vous pouvez charger vos morceaux dans cette liste à partir de la fenêtre d'explorateur.

- Déplacez le pointeur de la souris sur l'icône **PLAYLIST** dans la partie inférieure droite de l'écran.

La fenêtre de la liste de lecture s'ouvre dans la partie inférieure droite de l'écran.

- Cliquez sur  pour verrouiller l'affichage de la fenêtre.

- Naviguez dans l'arborescence de votre ordinateur sur la gauche de l'écran et effectuez un glisser-déposer des morceaux à diffuser vers la liste de lecture.

Consultez ensuite les sections suivantes pour en apprendre plus sur l'art du Djing. Nous vous recommandons également de consulter la documentation d'aide du logiciel fourni avec votre DJ Control MP3 pour obtenir plus d'informations.

## 5.2. Configuration de DJ Control MP3

Pour configurer votre DJ Control MP3, vous devez utiliser le Gestionnaire de périphériques Windows.

- Cliquez sur **Démarrer/Panneau de configuration/Système** (ou **Démarrer/Paramètres/Panneau de configuration/Système**, selon votre système d'exploitation et la configuration de vos menus de démarrage).
- Sélectionnez l'onglet **Matériel**, cliquez sur **Gestionnaire de périphériques**, puis sur le signe + situé à gauche de **Périphériques d'interface utilisateur (HID)**. Sélectionnez **Hercules DJ Control MP3** dans la liste.
- Cliquez avec le bouton droit de la souris sur **Propriétés** puis sélectionnez l'onglet **Configurer**.
- Activez ou désactivez l'option **Enable DJ Mouse** selon que vous souhaitez activer ou non l'émulation souris via le minystick de votre DJ Control MP3 et les deux boutons situés dessous (qui ont le même rôle que les boutons gauche et droite de la souris). Par défaut, l'émulation souris est activée.

## 5.3. Effectuer une préécoute au casque

Pour préparer sa programmation, le DJ effectue une préécoute au casque : il écoute au casque l'une des pistes tandis que l'autre est diffusée sur les enceintes, ceci lui permettant notamment d'ajuster le tempo entre deux morceaux à suivre. Il va également pouvoir ajouter des effets audio, définir des points Cue (des repères) pour démarrer à un moment précis du morceau, créer des boucles rythmiques, ajuster basses, médiums et aigus, etc. Votre DJ Control MP3 autorise ce type de préécoute au casque, selon le matériel et les logiciels à votre disposition.

Pour sélectionner les paramètres de votre carte son dans VirtualDJ, cliquez sur l'icône **CONFIG** dans l'angle supérieur droit de la fenêtre principale VirtualDJ, puis choisissez votre configuration dans l'onglet **Sound Cards**.

Si vous disposez d'une carte son stéréo, vous ne pourrez pas faire de préécoute au casque. Si par contre vous disposez d'une carte son avec une sortie sur 4 canaux ou plus (telle que la carte Hercules Muse Pocket LT), vous pourrez effectuer une préécoute au casque via les sorties 3 et 4. Pour pouvoir utiliser le mode de préécoute au casque sur votre carte son multicanaux :

- a) Vérifiez que la configuration des haut-parleurs est réglée sur 4 canaux ou 5.1 canaux.
- b) Branchez votre casque sur la prise de votre carte son destinée aux enceintes arrière (prise noire sur la Sound Blaster Live!)
- c) Lorsque vous lancez VirtualDJ, activez la préécoute au casque en cliquant sur **Casque sur sortie arrière 4.1** (dans **Config** > onglet **Cartes son**).

Vous devrez utiliser un casque à faible impédance (moins de 32 Ohms) pour la préécoute, car le niveau sonore sera insuffisant si vous utilisez un casque à haute impédance. Pour préécouter une platine, appuyez sur le bouton de préécoute au casque de cette platine et maintenez-le enfoncé ; la préécoute s'interrompt dès que vous relâchez le bouton. Assurez-vous que les fonctions de positionnement 3D de votre carte son sont désactivées sinon vous risquez de percevoir des échos de la piste préécoutée sur votre piste principale !

Lorsqu'un morceau de la platine A est diffusé dans la pièce, utilisez votre casque pour effectuer une préécoute sur la platine B, et lorsqu'un morceau de la platine B est diffusé dans la pièce, appuyez sur le bouton de monitoring casque de la platine A pour préparer le morceau suivant, et ainsi de suite. Les voyants correspondants, situés à côté des boutons de monitoring casque, indiquent si la piste est en cours de monitoring sur cette platine : lorsque le voyant est allumé sur votre DJ Control MP3, cette platine est en cours de monitoring.

Dans VirtualDJ, les icônes situées dans la partie supérieure de l'écran et qui représentent les platines 1 et 2 indiquent le statut du monitoring : dans l'exemple ci-dessous, la platine A (celle de gauche, ou platine 1 dans VirtualDJ) est verte, ce qui signifie qu'elle est en cours de monitoring avec le casque, alors que la platine B (celle de droite, ou platine 2 dans VirtualDJ) est rouge, ce qui signifie qu'elle n'est pas en cours de monitoring.



## 5.4. Accélérer ou ralentir un morceau

La principale raison qui vous fera accélérer ou ralentir le morceau que vous êtes sur le point de diffuser, c'est la nécessité de faire coïncider son bpm (le tempo) avec celui du morceau en cours. Ceci permet d'enchaîner deux morceaux de façon fluide lorsque vous passez d'une platine à l'autre. Il existe deux façons de régler la vitesse d'un morceau : manuellement en ajustant son pitch et automatiquement via le *beat-matching*.

Sur les platines vinyles, le pitch permet de modifier la vitesse de rotation des plateaux. Ce réglage modifie donc la vitesse d'un morceau en modifiant sa tonalité d'ensemble (un morceau fortement accéléré sera par exemple beaucoup plus aigu).

Vous pouvez donc utiliser l'un des boutons **Pitch** de la DJ Control MP3 pour modifier le pitch d'un morceau.

VirtualDJ propose également une fonction très utile qui permet de faire coïncider automatiquement les bpm des morceaux lus et de synchroniser leur tempo pour en faciliter le mixage. Cette fonction porte le nom de *beat-matching*. Appuyez sur le bouton **Master Tempo** sur l'une ou l'autre des platines pour activer/désactiver le beat-matching pour la platine concernée. Lorsque la LED correspondante s'allume, le beat-matching est activé sur cette platine. Lorsque la LED est éteinte, le beat-matching est désactivé sur cette platine.

## VIRTUAL DJ

Lorsqu'un morceau est diffusé sur une platine, les bpm sont affichés juste au-dessus de la ligne de temps du morceau, à droite (le pourcentage en regard des bpm indique si les bpm actuels sont plus rapides (+x.x%) ou plus lents (-x.x%) par rapport aux bpm normaux du morceau) :



- Appuyez sur le bouton **Master Tempo** d'une platine pour adapter automatiquement le bpm et synchroniser le tempo du morceau sur cette platine avec celui du morceau joué sur l'autre platine.

Le bouton **BEATMATCH** s'allume. Le bpm de ce morceau est automatiquement adapté à celui du morceau joué sur l'autre platine et leur tempo est synchronisé.

- Effectuez une transition d'un morceau à l'autre (voir la section [5.7. Passer d'un morceau à un autre](#)).

Si vous décidez de désactiver le beat-matching sur cette platine, appuyez à nouveau sur le bouton **Master Tempo**. Le bouton **BEATMATCH** s'éteint pour confirmer la désactivation de ce mode.

## 5.5. Créer des points Cue

Vous avez effectué le calage tempo de vos morceaux ? Bien, mais en fonction de vos morceaux, vous souhaitez peut-être démarrer la lecture en un point précis et non au début.

Ceci est possible en insérant des points Cue dans vos morceaux. Un point Cue vous permet de repérer le début d'une section rythmique intéressante et de commencer la lecture d'un morceau par cette section. VirtualDJ vous permet de créer jusqu'à 3 points Cue par morceau avec votre DJ Control MP3.

Pour mémoriser un point Cue:

## VIRTUAL DJ

- Lorsque vous atteignez la section rythmique recherchée, appuyez sur **Play/Pause**.

- Appuyez sur **CUE** pour mémoriser cette position dans le point Cue 1.

Un repère  est inséré dans le code temporel du morceau.

## Si vous souhaitez mémoriser les points Cue 2 et 3 :

- Assurez-vous que le voyant **Cue** de la DJ Control MP3 est allumé (dans le cas contraire, appuyez sur Triangle).
- Appuyez sur **Play/Pause** lorsque vous atteignez d'autres sections rythmiques.
- Appuyez sur les boutons **2** ou **3**.

Pour rappeler un point Cue lors de la diffusion dans la salle :

## VIRTUAL DJ

### Si vous n'avez mémorisé qu'un point Cue :

- Appuyez sur **Play/Pause** pour lancer la lecture du morceau à partir du point Cue défini.
- Effectuez la transition d'un morceau à l'autre (voir la section [5.7. Passer d'un morceau à un autre](#)).

### Si vous avez mémorisé plusieurs points Cue :

- Appuyez sur **Play/Pause** pour lancer la lecture du morceau à partir du dernier point Cue défini.
- Appuyez sur les boutons **1**, **2** ou **3** pour atteindre le point Cue souhaité.
- Appuyez de nouveau sur **Play/Pause** pour reprendre la lecture du morceau.
- Effectuez la transition d'un morceau à l'autre (voir la section [5.7. Passer d'un morceau à un autre](#)).

## 5.6. Créer des boucles

En utilisant le même principe de repères, vous pouvez également créer des boucles, il s'agit d'une partie d'un morceau répétée à l'infini.

## VIRTUAL DJ

*Les boucles sont gérées par les boutons **1**, **2** et **3**, qui autorisent des boucles sur respectivement 1, 2 et 4 mesures. Le bouton **1** génère ainsi une boucle courte alors que le bouton **3** génère une boucle plus longue.*

- Assurez-vous que le voyant **Loop** de la DJ Control MP3 est allumé (dans le cas contraire, appuyez sur Triangle).
- Lors de la diffusion du morceau, lorsque vous atteignez une section rythmique sur laquelle vous souhaitez créer une boucle, appuyez sur le bouton **1**, **2** ou **3** (en fonction de la longueur de boucle souhaitée).

*La section rythmique est répétée à l'infini.*

- Appuyez de nouveau sur le bouton **1**, **2** ou **3** pour reprendre la lecture normale du morceau.

## 5.7. Passer d'un morceau à un autre

L'art du mixage consiste à préparer le morceau suivant lors de la diffusion d'un morceau. Lorsque ce dernier touche à sa fin, le DJ passe progressivement d'un morceau à un autre en utilisant le crossfader, qui définit le volume des deux platines. Cette technique permet d'éviter un blanc entre deux morceaux.

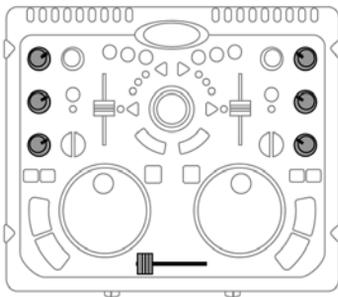
Votre DJ Control MP3 vous permet d'utiliser les fichiers audio numériques stockés sur votre ordinateur. Cette section vous donne quelques exemples pratiques de passage d'un morceau à un autre à l'aide de VirtualDJ avec préécoute au casque.

Exemple : un fichier MP3 est diffusé sur la platine A (platine de gauche). Le voyant situé sous le bouton de monitoring casque de cette platine est allumé, indiquant que la platine A est en cours de monitoring avec le casque. Vous pouvez modifier le gain d'un morceau avec les boutons des basses, des médiums et des aigus, ainsi les boutons de la platine A seront réglés en fonction du morceau diffusé pour obtenir un mix parfait. Le crossfader est poussé complètement à gauche, de façon à ce que le public entende uniquement le morceau diffusé sur la platine A.

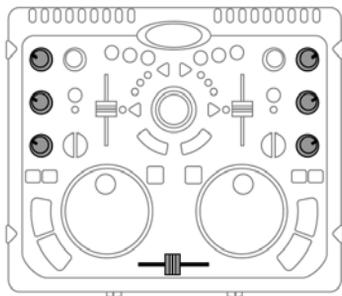
Lorsque le morceau est diffusé sur la platine A, appuyez sur le bouton de monitoring casque de la platine B (platine de droite) pour que vous puissiez entendre le morceau que vous allez préparer sur la platine B avec votre casque, pendant que le public continue à écouter le morceau actuellement diffusé sur la platine A via les enceintes situées dans la pièce. Le voyant placé sous le bouton de monitoring casque de la platine B s'allume, indiquant que la platine B est en cours de monitoring avec votre casque.

Lorsque le morceau de la platine A touche à sa fin, commencez à déplacer le crossfader vers la droite tout en démarrant la lecture sur la platine B. Vous pouvez également ajuster les basses, les médiums et les aigus pour obtenir le gain parfait pour le morceau diffusé sur la platine B. Naturellement, il existe plusieurs manières de passer d'un morceau à un autre : vous pouvez déplacer le crossfader progressivement, créer des effets de va-et-vient, etc. Laissez libre cours à votre imagination ! Lorsque le crossfader est complètement à droite, le public entend uniquement ce qui est diffusé sur la platine B.

Les schémas suivants montrent le réglage des boutons des basses, des médiums et des aigus et du crossfader pour les cas décrits ci-dessus.



Morceau A diffusé sur la platine A dans la pièce. Les boutons des basses, des médiums et des aigus de la platine A sont réglés pour obtenir un mix parfait.



Passage de la platine A à la platine B (maintenir le crossfader en position centrale pendant environ 5 secondes pendant lesquelles vous réglez les boutons des basses, des médiums et des aigus des platines A et B).

Une fois les contrôles sur leurs nouvelles positions, vous pouvez faire passer le crossfader sur la platine B.

La transition entre deux morceaux est normalement parfaite grâce au calage tempo effectué précédemment. Si toutefois un léger décalage se faisait sentir, utilisez les boutons **Pitch bend - / +**. Ces boutons correspondent en fait à une poussée du doigt exercée par le DJ sur le vinyle ou bien à un ralentissement de la platine avec la main. La valeur de modification du pitch augmente tant que le bouton **Pitch bend** est enfoncé.

Répétez simplement cette procédure dès que vous êtes à nouveau prêt à diffuser le morceau suivant sur la platine A. En un rien de temps, vous mixerez comme un pro !

Remarque 1: le logiciel VirtualDJ dispose également d'une fonction de mixage automatique permettant d'ajuster les BPM entre chaque morceau et de passer d'une platine à l'autre. Cela vous permet de prendre une pause bien méritée pendant votre mix sans avoir à interrompre la musique et à gâcher l'ambiance de la soirée !

- Déplacez le pointeur de la souris sur l'icône **PLAYLIST** dans la partie inférieure droite de l'écran.

*La playliste s'affiche.*

- Cliquez sur  dans la fenêtre liste de lecture.

*La fonction de mixage automatique est activée, les morceaux vont s'enchaîner les uns après les autres. Pour repasser en mixage manuel, cliquez de nouveau sur .*

Remarque 2 : Virtual DJ propose une autre fonction très intéressante : la **Suggestion Box**. Cette fonction vous propose des morceaux qui correspondent bien à ceux que vous avez déjà sélectionnés et assure la transition synchronisée entre ces morceaux. Pour accéder à cette fonction :

- Cliquez sur **Suggestion Box** dans la partie inférieure gauche de votre écran.

## 5.8. Ajouter un effet au morceau

Si lors de votre mix vous voulez mettre en valeur un nouveau morceau ou bien préparer une intervention au micro, vous pouvez appliquer des effets sur les morceaux en cours de diffusion.

- Assurez-vous que le voyant **Fx** de la DJ Control MP3 est allumé (dans le cas contraire, appuyez sur Triangle).

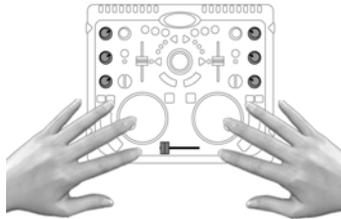
- Appuyez sur le bouton **1, 2** ou **3** pour appliquer l'un des effets.

Remarque : dans VirtualDJ, d'autres effets peuvent être paramétrés sur les boutons 1, 2 et 3 en cliquant sur **FH**.

## 5.9. Scratcher

La DJ Control MP3 vous permet de scratcher vos MP3 et vos CD de la même façon qu'un DJ scratche ses vinyles. Vous utilisez pour cela les joggles de la DJ Control MP3, combinés avec le cross fader pour diffuser ou interrompre le son.

Nous vous recommandons de positionner vos mains de façon à ne pas scratcher vers le centre du joggle. Ceci vous évitera de toucher le cross-fader involontairement et de ruiner votre performance. La position idéale pour les mains est illustrée par le schéma ci-après :



Il existe de nombreux effets de scratch, les plus connus sont expliqués ci-après :

### **Baby Scratch**

Pas besoin d'utiliser le réglage de volume pour ce scratch élémentaire. Il s'agit d'effectuer un scratch vers l'avant, immédiatement suivi d'un scratch vers l'arrière.

### **Tear Scratch**

Le Tear Scratch n'utilise pas non plus le réglage de volume. Tout comme le Baby Scratch, vous allez effectuer un scratch avant suivi d'un scratch arrière, mais ce scratch arrière se décompose en deux temps : vous devez d'abord scratcher rapidement puis plus lentement. Les différentes étapes sont donc les suivantes : scratch avant, scratch arrière rapide, scratch arrière lent.

### **Forward Scratch**

Il vous faut effectuer un scratch avant puis fermer le réglage de volume avant d'effectuer un scratch arrière pour revenir en position initiale et restaurer le volume. Seul le scratch avant sera audible.

### **Backward Scratch**

L'inverse du Forward Scratch, vous devez effectuer un scratch arrière, puis fermer le réglage de volume au moment d'effectuer le scratch avant et restaurer ensuite le volume.

### **Pass-Pass**

Le Pass-Pass n'est pas une technique de scratch à proprement parler, car il utilise le scratch ainsi que d'autres éléments (pitch, crossfader, etc.) pour aboutir à la création de nouvelles compositions. Pour cette technique, vous devez diffuser le même morceau sur les deux platines. À vous ensuite de faire bon usage des fonctions de la DJ Control MP3 pour créer de nouveaux enchaînements rythmiques, en alternant les traitements sur chaque platine. Une parfaite maîtrise du crossfader et des techniques de base du scratch est nécessaire, ainsi qu'un bon sens du rythme et une connaissance approfondie du morceau.

## 6. CONFIGURATION EN MODE MIDI

Votre DJ Control MP3 peut fonctionner comme un contrôleur MIDI : les boutons et les potentiomètres peuvent envoyer des signaux MIDI qui seront, par la suite, interprétés par le logiciel. Dans les logiciels qui reconnaissent les commandes MIDI, vous devez sélectionner votre DJ Control MP3 comme contrôleur MIDI.

Trois types de signaux peuvent être envoyés : de simples instructions (statut Enfoncé ou Relâché) pour les 28 boutons ; une plage de valeurs (de 0 à 127, selon la position) pour les 6 potentiomètres de basses/médiums/aigus, les 3 glissières et le mini-stick ; et divers variateurs de vitesse (la valeur dépendant de la vitesse de rotation) pour les 2 potentiomètres de réglage du pitch et les 2 joggles.

La plupart des applications musicales qui incluent des commandes MIDI dispose d'un "mode d'apprentissage" : un simple clic sur un bouton, un tour de jogwheel ou un déplacement de curseur sur votre DJ Control MP3 peut alors suffire pour lier cette commande à une commande logicielle. Voici quelques unes des principales applications incluant une mode d'apprentissage MIDI : Ableton Live 4 et versions ultérieures, Arturia Storm 3, CakeWalk Sonar 2, Native Instruments Traktor, Reaktor and B4, Propellerhead Reason 3.0, RGC Audio Pentagon I, Software Technology VAZ 2010 V2, Steinberg Cubase SX et Halion 3.

### Commandes d'entrée MIDI :

Commande DJ Control MP3	Message MIDI	Type de message	Description de la valeur
Lecture/Pause gauche	Valeur B0 08	Bouton - Bascule sortie	7F : Enfoncé – 00 : Relâché
Point Cue gauche	Valeur B0 09	Bouton - Bascule sortie	7F : Enfoncé – 00 : Relâché
Piste Préc. gauche	Valeur B0 0B	Bouton - Bascule sortie	7F : Enfoncé – 00 : Relâché
Piste suiv. Gauche	Valeur B0 0C	Bouton - Bascule sortie	7F : Enfoncé – 00 : Relâché
Pitch bend « - » gauche	Valeur B0 14	Bouton - Bascule sortie	7F : Enfoncé – 00 : Relâché
Pitch bend « + » droite	Valeur B0 13	Bouton - Bascule sortie	7F : Enfoncé – 00 : Relâché
Sélectionner battement auto gauche	Valeur B0 0A	Bouton - Bascule sortie	7F : Enfoncé – 00 : Relâché
Bouton souris gauche	Valeur B0 1B	Bouton - Bascule sortie	7F : Enfoncé – 00 : Relâché
Tempo gauche	Valeur B0 16	Bouton - Bascule sortie	7F : Enfoncé – 00 : Relâché
Sélectionner effets gauche	Valeur B0 07	Bouton - Bascule sortie	7F : Enfoncé – 00 : Relâché
Effets « 1 » gauche	Valeur B0 0F	Bouton - Bascule sortie	7F : Enfoncé – 00 : Relâché
Effets « 2 » gauche	Valeur B0 0E	Bouton - Bascule sortie	7F : Enfoncé – 00 : Relâché
Effets « 3 » gauche	Valeur B0 0D	Bouton - Bascule sortie	7F : Enfoncé – 00 : Relâché
Bouton monitoring casque gauche	Valeur B0 15	Bouton - Bascule sortie	7F : Enfoncé – 00 : Relâché
Lecture/Pause droite	Valeur B0 02	Bouton - Bascule sortie	7F : Enfoncé – 00 : Relâché
Point Cue droite	Valeur B0 03	Bouton - Bascule sortie	7F : Enfoncé – 00 : Relâché
Piste préc. droite	Valeur B0 05	Bouton - Bascule sortie	7F : Enfoncé – 00 : Relâché

Piste suiv. droite	Valeur B0 06	Bouton - Bascule sortie	7F : Enfoncé – 00 : Relâché
Pitch bend « - » droite	Valeur B0 18	Bouton - Bascule sortie	7F : Enfoncé – 00 : Relâché
Pitch bend « + » droite	Valeur B0 17	Bouton - Bascule sortie	7F : Enfoncé – 00 : Relâché
Sélectionner battement auto droite	Valeur B0 04	Bouton - Bascule sortie	7F : Enfoncé – 00 : Relâché
Bouton souris droite	Valeur B0 1C	Bouton - Bascule sortie	7F : Enfoncé – 00 : Relâché
Tempo droite	Valeur B0 1A	Bouton - Bascule sortie	7F : Enfoncé – 00 : Relâché
Sélectionner effets gauche	Valeur B0 01	Bouton - Bascule sortie	7F : Enfoncé – 00 : Relâché
Effets « 1 » droite	Valeur B0 10	Bouton - Bascule sortie	7F : Enfoncé – 00 : Relâché
Effets « 2 » droite	Valeur B0 11	Bouton - Bascule sortie	7F : Enfoncé – 00 : Relâché
Effets « 3 » droite	Valeur B0 12	Bouton - Bascule sortie	7F : Enfoncé – 00 : Relâché
Bouton monitoring casque droite	Valeur B0 19	Bouton - Bascule sortie	7F : Enfoncé – 00 : Relâché
Crossfader	Valeur B0 31	Analogique – Approx. (128 valeurs)	00 > 7F : Gauche complet > Droite complet
Joggle gauche	Valeur B0 36	Incrémentiel – Approx.	7F > 40 : AH lent>rapide – 01 > 3F : H lent>rapide
Joggle droite	Valeur B0 37	Incrémentiel – Approx.	7F > 40 : AH lent>rapide – 01 > 3F : H lent>rapide
Contrôle pitch gauche	Valeur B0 34	Incrémentiel – Approx.	7F > 40 : AH lent>rapide – 01 > 3F : H lent>rapide
Contrôle pitch droite	Valeur B0 35	Incrémentiel – Approx.	7F > 40 : AH lent>rapide – 01 > 3F : H lent>rapide
Contrôle basses gauche	Valeur B0 2E	Analogique – Approx. (128 valeurs)	00 > 7F : AH complet> H complet
Contrôle médiums gauche	Valeur B0 2F	Analogique – Approx. (128 valeurs)	00 > 7F : AH complet > H complet
Contrôle aigus gauche	Valeur B0 30	Analogique – Approx. (128 valeurs)	00 > 7F : AH complet > H complet
Contrôle basses droite	Valeur B0 2B	Analogique – Approx. (128 valeurs)	00 > 7F : AH complet > H complet
Contrôle médiums gauche	Valeur B0 2C	Analogique – Approx. (128 valeurs)	00 > 7F : AH complet > H complet
Contrôle aigus gauche	Valeur B0 2D	Analogique – Approx. (128 valeurs)	00 > 7F : AH complet > H complet
Glissière volume gauche	Valeur B0 32	Analogique – Approx. (128 valeurs)	00 > 7F : Bas complet > Haut complet
Glissière volume droite	Valeur B0 33	Analogique – Approx. (128 valeurs)	00 > 7F : Bas complet > Haut complet
Axe Y du mini-stick	Valeur B0 39	Analogique – Approx. (128 valeurs)	00 > 7F : Haut complet > Bas complet
Axe X du mini-stick	Valeur B0 38	Analogique – Approx. (128 valeurs)	00 > 7F : Gauche complet > Droite complet

**Remarque : AH = sens antihoraire ; H = sens horaire.**

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

## **7. FAQ**

### **1. Puis-je utiliser DJ Control MP3 avec d'autres logiciels de DJ que ceux fournis ?**

Oui : puisque votre DJ Control MP3 fonctionne comme un contrôleur MIDI et peut envoyer des commandes MIDI, elle peut être utilisée avec tous les logiciels qui acceptent les commandes MIDI. Pour plus de détails, voir la section [6. Configuration en mode MIDI](#).

### **2. Puis-je utiliser DJ Control MP3 sans ordinateur ?**

Non, DJ Control MP3 ne peut fonctionner sans être connecté à un ordinateur.

### **3. Puis-je mixer directement à partir d'un CD audio avec les logiciels de mixage ?**

Oui, vous pouvez mixer directement à partir d'un CD audio lu par votre lecteur CD/DVD-ROM avec Virtual DJ. Il suffit de charger la piste du CD audio dans votre liste de lecture sur une des platines DJ Control, comme pour un fichier audio, et vous pouvez alors le mixer.

### **4. DJ Control MP3 fonctionne-t-elle lorsqu'elle est connectée à un hub USB ?**

Oui, à condition que le hub USB reste alimenté.

### **5. Puis-je enregistrer les mixes créés avec DJ Control MP3 sous forme de fichier audio ?**

Oui, vous pouvez enregistrer votre mix en cliquant sur le bouton **REC** dans VirtualDJ.

### **6. Pourquoi DJ Control MP3 n'est-elle pas proposée au format standard 1U ?**

DJ Control MP3 est destinée au grand public, qui pour la plupart ne dispose pas de rack 1U. De plus, DJ Control MP3 se veut un périphérique mobile, les dimensions ont donc été réduites au minimum.

## 8. ASSISTANCE TECHNIQUE

Si vous rencontrez un problème avec votre produit, rendez-vous sur le site <http://ts.hercules.com> et sélectionnez votre langue. Vous aurez alors accès à différents services (Foire Aux Questions (FAQ), dernières versions des pilotes et logiciels) susceptibles de résoudre votre problème. Si le problème persiste, vous pouvez contacter le support technique des produits Hercules (« Support Technique ») :

### Par e-mail :

Pour bénéficier du support technique par e-mail, vous devez d'abord vous enregistrer en ligne. Les informations fournies vont permettre aux techniciens de résoudre plus rapidement votre problème.

Cliquez sur **Enregistrement** à gauche de la page Support technique et suivez les instructions à l'écran. Si vous êtes déjà enregistré, renseignez les champs **Nom d'utilisateur** et **Mot de passe** puis cliquez sur **Connexion**.

### Par téléphone :

<b>France</b>	<b>0 826 09 21 03</b> Numéro Indigo® (0,15€ TTC/minute*)	Du lundi au vendredi de 13h à 17h et de 18h à 22h  * Tarif indicatif (hors coût de mise en relation)
<b>Belgique</b>	<b>078 16 60 56</b> Tarif d'une communication nationale	Du lundi au vendredi de 13h à 17h et de 18h à 22h
<b>Suisse</b>	<b>0842 000 022</b> Tarif d'une communication locale	Du lundi au vendredi de 13h à 17h et de 18h à 22h
<b>Canada</b>	<b>1-866-889-2181</b> Gratuit	Du lundi au vendredi de 7h à 11h et de 12h à 17h (Heure de l'Est)

\* Tarif indicatif (hors coût de mise en relation)

### 8.1. Informations relatives à la garantie

Dans le monde entier, Guillemot Corporation S.A. (« Guillemot ») garantit au consommateur que le présent produit Hercules est exempt de défauts matériels et de vices de fabrication, et ce, pour une période de deux (2) ans à compter de la date d'achat d'origine. Si, au cours de la période de garantie, le produit semble défectueux, contactez immédiatement le Support Technique qui vous indiquera la procédure à suivre. Si le défaut est confirmé, le produit devra être retourné à son lieu d'achat (ou tout autre lieu indiqué par le Support Technique).

Dans le cadre de la garantie, le consommateur bénéficiera, au choix du Support Technique, du remplacement ou de la réparation du produit défectueux. Lorsque la loi applicable l'autorise, toute responsabilité de Guillemot et ses filiales (y compris pour les dommages indirects) se limite à la réparation ou au remplacement du produit Hercules. Les droits légaux du consommateur au titre de la législation applicable à la vente de biens de consommation ne sont pas affectés par la présente garantie.

Cette garantie ne s'appliquera pas : (1) si le produit a été modifié, ouvert, altéré, ou a subi des dommages résultant d'une utilisation inappropriée ou abusive, d'une négligence, d'un accident, de l'usure normale, ou de toute autre cause non liée à un défaut matériel ou à un vice de fabrication ; (2) en cas de non-respect des instructions du Support Technique ; (3) aux logiciels non-édités par Guillemot, lesdits logiciels faisant l'objet d'une garantie spécifique accordée par leurs éditeurs.

### 8.2. Stipulations additionnelles à la garantie

Aux États-Unis d'Amérique et au Canada, cette garantie est limitée au mécanisme interne et au boîtier externe du produit. Toute garantie implicite applicable, incluant les garanties de qualité marchande ou d'adaptation à un usage particulier, est limitée à deux (2) ans à compter de la date d'achat et soumise aux conditions de la présente garantie limitée. En aucun cas, Guillemot Corporation S.A. ou ses sociétés affiliées ne sauraient être tenues responsables envers qui que ce soit de tous dommages indirects ou dommages accessoires résultant du non-respect des garanties expresses ou implicites. Certains États/Provinces n'autorisent pas la limitation sur la durée d'une garantie implicite, ou l'exclusion ou la limitation de responsabilité pour les dommages indirects ou accessoires, de sorte que les limitations ou exclusions ci-dessus peuvent ne pas vous être applicables. Cette garantie vous confère des droits spécifiques ; vous pouvez également bénéficier d'autres droits qui peuvent différer d'un État/Province à l'autre.

## Marques déposées

Hercules® est une marque déposée de Guillemot Corporation S.A. Intel® et Pentium® sont des marques déposées d'Intel Corporation. Microsoft® Windows® 98 SE, Me, 2000 et XP sont des marques déposées ou des marques de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. VirtualDJ™ est une marque d'Atomix Productions. Toutes les autres marques déposées et noms commerciaux sont reconnus par les présentes et sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. Illustrations non contractuelles. Le contenu, la conception et les spécifications sont susceptibles de changer sans préavis et de varier selon les pays.

## Déclaration de conformité

### UTILISATEURS EUROPÉENS :

Cet appareil a été testé et est conforme à la Directive 89/336/CEE du Conseil du 3 mai 1989 concernant le rapprochement des législations des États membres relatives à la compatibilité électromagnétique, modifiée par la Directive 93/68/CEE. Le fonctionnement de ce matériel dans un environnement résidentiel provoque parfois des interférences radioélectriques ; il incombe dans ce cas à l'utilisateur d'y remédier.

### UTILISATEURS CANADIENS :

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

## Décharge électrostatique

En cas de décharge électrostatique au niveau des contacteurs ou de la visserie, vous pouvez être amené à réinitialiser l'appareil.

## Copyright

© 2005 Guillemot Corporation S.A. Tous droits réservés.

Aucune partie de ce manuel ne peut être reproduite, résumée, transmise, 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.

## Responsabilité limitée

Guillemot Corporation S.A. se réserve le droit de modifier les spécifications à tout moment sans préavis. Les informations fournies dans ce document sont censées être précises et fiables. Cependant Guillemot Corporation S.A. n'assume aucune responsabilité concernant leur utilisation, ni leur contrefaçon ou les autres droits des tiers résultant de leur utilisation. Ce produit peut exister en version simplifiée ou spéciale, notamment pour les fabricants de PC et les assembleurs. Il se peut que certaines fonctions décrites dans ce manuel ne soient pas disponibles dans la version que vous possédez. Autant que possible, le CD-ROM d'installation contiendra un fichier **README.TXT** dans lequel seront détaillées les différences entre le produit installé et le produit décrit dans la présente documentation.

## Contrat de licence utilisateur final

**IMPORTANT :** veuillez lire attentivement le Présent Contrat de licence. Le Logiciel est concédé sous licence, et non vendu à l'utilisateur, pour un emploi respectant les termes du Présent Contrat. Vous vous engagez à respecter les termes et les conditions du Présent Contrat. Si vous êtes en désaccord avec les termes et les conditions du Présent Contrat, veuillez retourner le Logiciel et tout ce qui l'accompagne dans les 15 jours qui suivent la date de votre achat à l'endroit où vous l'avez acheté.

La propriété du Logiciel (dénommé « le Logiciel » ci-dessus et ci-après) reste acquise à Guillemot Corporation S.A. Tous droits réservés. Le terme « Logiciel » inclut les programmes exécutables, gestionnaires, librairies, fichiers de données et toute documentation associée aux programmes. Hercules Technologies n'accorde qu'un droit d'utilisation du Logiciel. L'acquéreur accepte les termes et les conditions du Présent Contrat concernant les droits d'auteur et tout autre droit de propriété concernant les autres logiciels contenus dans le produit.

**Guillemot Corporation S.A. se réserve le droit d'annuler le Présent Contrat en cas de non-respect de celui-ci. En cas de résiliation du Présent Contrat, l'acquéreur s'engage à renvoyer le Logiciel à Guillemot Corporation S.A. ainsi que toutes les copies.**

License :

1. La licence est accordée à l'acquéreur d'origine seulement. Guillemot Corporation S.A. reste propriétaire et titulaire du Logiciel et se réserve tous les droits qui ne sont pas expressément accordés par le Présent Contrat. L'utilisateur n'a pas le droit de sous-louer ses droits concédés par le Présent Contrat. Le transfert de cette licence est autorisé à condition que l'acquéreur d'origine ne conserve aucune partie du Logiciel et que le cessionnaire lise et accepte les termes et conditions du Présent Contrat.
2. L'acquéreur peut utiliser le Logiciel sur un seul ordinateur en même temps. La partie assimilable du Logiciel peut être copiée vers un autre ordinateur à condition que le Logiciel soit effacé du premier ordinateur et qu'il soit impossible d'utiliser le Logiciel sur plusieurs machines en même temps.
3. L'acquéreur reconnaît et accepte le copyright appartenant à Guillemot Corporation S.A. Le copyright ne doit en aucun cas être enlevé du Logiciel ou d'une copie du Logiciel, de toute documentation, écrite ou électronique, accompagnant le Logiciel.
4. La licence octroie à l'utilisateur le droit de faire une (1) copie d'archivage de la partie assimilable du Logiciel à condition que le copyright du Logiciel soit également copié.
5. Sauf dans les limites permises expressément par le Présent Contrat, l'acquéreur ne peut pas s'engager à, ni permettre à un tiers de s'engager à : fournir ou divulguer le Logiciel à des tiers ; rendre possible l'utilisation du Logiciel par plus d'un ordinateur en même temps ; faire des modifications ou des copies de quelque sorte que ce soit ; désassembler, dé-compiler ou modifier le Logiciel d'une quelconque manière ou essayer d'obtenir des informations relatives à l'utilisation du Logiciel n'étant pas accessibles à l'utilisateur ; faire des copies ou des traductions du Manuel de l'utilisateur.

## RECOMMANDATION RELATIVE À LA PROTECTION DE L'ENVIRONNEMENT



En fin de vie, ce produit ne doit pas être éliminé avec les déchets ménagers normaux mais déposé à un point de collecte des déchets d'équipements électriques et électroniques en vue de son recyclage.

Ceci est confirmé par le symbole figurant sur le produit, le manuel utilisateur ou l'emballage.

En fonction de leurs caractéristiques, les matériaux peuvent être recyclés. Par le recyclage et par les autres formes de valorisation des déchets d'équipements électriques et électroniques, vous contribuez de manière significative à la protection de l'environnement.

Veuillez consulter les autorités locales qui vous indiqueront le point de collecte concerné.