



TRAKTOR 2

Manuel d'utilisation



Les informations contenues dans ce document peuvent être modifiées à tout moment sans préavis et n'engagent pas la responsabilité de Native Instruments GmbH. Le Logiciel décrit dans ce document est soumis à l'acceptation d'une Licence d'Utilisation et ne doit pas être copié sur d'autres supports. Aucune partie de ce manuel ne peut être copiée, reproduite, transférée ou enregistrée, sous quelque forme que ce soit et pour quelque usage que ce soit, sans l'accord écrit explicite de Native Instruments GmbH. Tous les noms de produits et d'entreprises sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.

“Native Instruments”, “NI” and associated logos are (registered) trademarks of Native Instruments GmbH.

Mac, Mac OS, GarageBand, Logic, iTunes and iPod are registered trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries.

Windows, Windows Vista and DirectSound are registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

VST and Cubase are registered trademarks of Steinberg Media Technologies GmbH. ASIO is a trademark of Steinberg Media Technologies GmbH.

RTAS and Pro Tools are registered trademarks of Avid Technology, Inc., or its subsidiaries or divisions.

All other trade marks are the property of their respective owners and use of them does not imply any affiliation with or endorsement by them.

Écrit par : Irmgard Bauer, David Gover, Chad Carrier, Nicolas Sidi

Version du document : 1.1 (04/2011)

Remerciements spéciaux à l'équipe de bêta-testeurs, dont l'aide nous fut précieuse non seulement pour trouver et corriger les bogues, mais aussi pour rendre ce produit encore meilleur.

Germany

Native Instruments GmbH
Schlesische Str. 28
D-10997 Berlin
Germany
info@native-instruments.de
www.native-instruments.de

USA

Native Instruments North America, Inc.
5631 Hollywood Boulevard
Los Angeles, CA 90028
USA
sales@native-instruments.com
www.native-instruments.com



© Native Instruments GmbH, 2011. Tous droits réservés.

Table des matières

1	Bienvenue	16
1.1	La documentation de TRAKTOR 2	16
1.1.1	Par où commencer ?	16
1.1.2	Dans ce manuel	17
1.2	Configuration requise et compatibilité	18
2	Mettre à niveau depuis TRAKTOR (SCRATCH) PRO/DUO et TRAKTOR LE	19
2.1	Sauvegarde	19
2.2	Installation	19
2.3	Importer vos données	20
2.3.1	Importer vos assignations clavier et MIDI	20
2.3.2	Importer votre musique	20
3	Le Setup Wizard (assistant de configuration)	21
4	L'interface d'utilisation	29
4.1	Vue d'ensemble	30
4.2	Principaux éléments	31
4.2.1	Application Menu Bar	31
4.2.2	Header	32
4.2.3	Section Global	35
4.2.4	Decks	39
4.2.5	Mixer	42
4.2.6	Browser	43
5	Le Browser	46
5.1	La Track Collection	46
5.2	Importer des dossiers de musique	47
5.2.1	Méthodes d'importation alternatives	49
5.3	Morceaux gérés par iTunes	49

5.3.1	Jouer les morceaux gérés par iTunes	49
5.3.2	Importer une sélection de pistes depuis iTunes	50
5.3.3	Importer les listes de lecture d'iTunes	50
5.4	Trouver les pistes (recherche)	50
5.4.1	Filtrer les Playlists	50
5.4.2	Affiner une recherche	51
5.4.3	Chercher des morceaux similaires	51
5.4.4	Recherche dans les Playlists	51
5.5	Travailler avec la Collection et les Playlists	52
5.5.1	Créer une Playlist	52
5.5.2	Ajouter des pistes aux Playlists	52
5.5.3	Afficher les pistes dans la Collection	53
5.5.4	Supprimer des pistes	53
5.5.5	Trier les Playlists	54
5.5.6	Organiser les Playlists en dossiers	54
5.5.7	Sous-dossiers de la Track Collection	55
5.5.8	Favorites	55
5.5.9	La Preparation Playlist	56
5.5.10	Exporter les Playlists	56
5.5.11	Importer les Playlists	57
5.5.12	Imprimer les Playlists	57
5.5.13	Encore d'autres fonctions sur les Playlists	58
5.5.14	History Playlist	58
5.6	Éditer les métadonnées des pistes	59
5.6.1	Édition directe des propriétés des pistes	59
5.6.2	Édition des propriétés des pistes via la boîte de dialogue Edit	60
5.7	Icônes des pistes	61
5.8	Le Preview Player	61

5.9	Les pochettes	62
5.9.1	Afficher les pochettes	62
5.9.2	Éditer les pochettes	62
5.10	Maintenance de la Collection	63
5.10.1	Consistency Check (contrôle de concordance)	63
5.10.2	Analyse	65
5.10.3	Répertoires de données	66
5.10.4	Autres fonctions de maintenance	66
5.11	Utiliser des CD audio	67
5.11.1	CD Text	67
5.11.2	CD audio et Favoris	67
5.11.3	Éjecter un CD	67
5.12	Utiliser un baladeur numérique	67
5.12.1	iPod	68
6	Les Decks	69
6.1	Types de Decks	69
6.2	Charger des pistes	74
6.3	Le Deck Heading	75
6.3.1	Focus	75
6.3.2	Type de Deck	75
6.3.3	Mode de lecture	75
6.3.4	Deck Layout	76
6.3.5	Glisser-déposer l'audio depuis une Deck	76
6.4	Le Waveform Display et la Stripe View	78
6.5	Les Transport Controls	80
6.6	Loop Controls	81
6.7	Contrôles du tempo	82
6.7.1	Contrôles manuels du tempo	83

6.7.2	Phase Meter	84
6.7.3	Synchronisation des beats	84
6.8	Le panneau Advanced	86
6.8.1	BeatJump and Loop Move (panneau MOVE)	87
6.8.2	Cue Point and Loop Management (panneau CUE)	94
6.8.3	Types de Cue Points	96
6.8.4	Supprimer un Cue Point ou une Boucle enregistré(e)	98
6.8.5	Assignation des Hotcues	99
6.8.6	Beatgrid (panneau GRID)	100
7	L'Internal Mixer et le Crossfader	107
7.1	Les Channel Faders	107
7.2	Crossfader	107
7.3	Égaliseurs	108
7.3.1	Types d'égalisation	109
7.4	GAIN, Cue et PAN	110
7.5	FILTER, KEY et inserts d'effets	111
7.5.1	Contrôles du casque	112
7.6	Le Mixer interne avec le mode External Mixer	113
8	Utiliser TRAKTOR avec une table de mixage externe	114
8.1	Configuration requise	114
8.1.1	La console de mixage	114
8.1.2	Audio Device	114
8.2	Configuration du matériel	115
8.3	Installation logicielle	115
9	Utiliser le Header et la section Global	117
9.1	Header	117
9.2	La section Global	120
9.2.1	Panneau Master	120

9.2.2	Le Loop Recorder	122
9.2.3	Le panneau Master Clock	123
9.2.4	MIDI Clock Send	124
9.3	Les panneaux d'effets	125
9.3.1	Mode Group	126
9.3.2	Mode Single	127
9.3.3	Le panneau Audio Recorder	129
9.3.4	Broadcasting (diffusion)	131
10	Contrôle à la souris pour les tirettes et les curseurs	132
10.1	Contrôles de base	132
10.2	Contrôles avancés	133
11	Contrôle via les Hotkeys clavier et MIDI	134
11.1	Les Hotkeys clavier	134
11.2	Les Hotkeys MIDI	134
12	Configurer TRAKTOR SCRATCH	136
12.1	Configuration avec platines vinyles	136
12.1.1	Effectuer les connexions avec des platines vinyles	136
12.1.2	Tour d'essai de TRAKTOR SCRATCH avec des platines vinyles	136
12.1.3	Les Zones de Contrôle sur le Vinyle	137
12.2	Configuration avec platines CD	138
12.2.1	Effectuer les branchements	138
12.2.2	Tour d'essai de TRAKTOR SCRATCH avec des platines CD	138
12.2.3	Les Zones de Contrôle sur le CD	138
12.3	Configuration hybride	139
12.4	Calibration	139
12.5	Modes de suivi	140
12.5.1	Mode de suivi Absolute	140
12.5.2	Mode de suivi Relative	141

12.5.3	Le mode Internal Playback	141
12.6	Préférences utiles	141
12.7	Dépannage de TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2	143
12.7.1	Dépannage de la calibration	144
12.7.2	Dépannage audio	147
13	Préférences	148
13.1	La fenêtre Preferences	148
13.2	Configuration audio	150
13.2.1	Audio Device	150
13.2.2	Phono / Line	150
13.2.3	Routing	151
13.2.4	Built-in Soundcard (Windows uniquement)	151
13.3	Output Routing	151
13.3.1	Mixing Mode	151
13.4	Input Routing	152
13.5	MIDI Clock	152
13.6	Timecode Setup	153
13.7	Loading	154
13.8	Transport	155
13.9	Decks	158
13.10	Mixer	159
13.11	Global Settings	160
13.12	Effects	161
13.13	Mix Recorder	163
13.14	Loop Recorder	163
13.15	Broadcasting	164
13.16	Browser Details	165
13.17	Layout Manager	166

13.18	File Management	166
13.19	Controller Manager	168
13.19.1	Vue d'ensemble	169
13.19.2	Device Setup	169
13.19.3	Assignment Table	171
13.19.4	Device Mapping	172
13.19.5	Mapping Details	173
13.19.6	Types de contrôles disponibles	174
13.20	Traktor Kontrol X1	176
13.21	Traktor Kontrol S4	178
14	Utilisation avancée de TRAKTOR	185
14.1	Les Profils de TRAKTOR	185
14.1.1	Le dossier racine (Root) de TRAKTOR	185
14.1.2	Le dossier Recordings	186
14.1.3	Sauvegarde complète	186
14.1.4	Récupérer TRAKTOR à partir d'une sauvegarde	186
14.1.5	Créer une version portable de TRAKTOR	187
14.1.6	Sauvegarde automatique de la Collection (sauvegarde de sécurité)	188
14.1.7	Réparer une Collection abîmée	188
14.2	Synchronisation via MIDI Clock	189
14.2.1	TRAKTOR comme source du tempo (MIDI Clock Send)	189
14.2.2	Synchroniser TRAKTOR à un signal MIDI Clock externe (External Sync)	189
14.2.3	Synchroniser deux versions de TRAKTOR	190
14.3	Broadcasting (diffusion)	190
14.3.1	Protocole de streaming	191
14.3.2	Configuration de TRAKTOR	191
14.3.3	Lancer la diffusion	192
14.3.4	Comment utiliser un microphone pour votre diffusion	192

14.4	Les effets en détail	193
14.4.1	Introduction	193
14.4.2	Modes des FX Units	193
14.4.3	Paramètres communs	195
14.4.4	Delay	196
14.4.5	Reverb	197
14.4.6	Flanger	198
14.4.7	Flanger Pulse	198
14.4.8	Flanger Flux	199
14.4.9	Gater	200
14.4.10	Beatmasher 2	201
14.4.11	Delay T3	201
14.4.12	Filter LFO	203
14.4.13	Filter Pulse	204
14.4.14	Filter	204
14.4.15	Filter:92 LFO	205
14.4.16	Filter:92 Pulse	206
14.4.17	Filter:92	207
14.4.18	Phaser	208
14.4.19	Phaser Pulse	209
14.4.20	Phaser Flux	209
14.4.21	Reverse Grain	210
14.4.22	Turntable FX	211
14.4.23	Iceverb	212
14.4.24	Reverb T3	212
14.4.25	Ring Modulator	213
14.4.26	Digital LoFi	213
14.4.27	Mulholland Drive	214

14.4.28	Transpose Stretch	214
14.4.29	BeatSlicer	215
14.4.30	Formant Filter	216
14.4.31	Peak Filter	216
14.4.32	Tape Delay	217
14.4.33	Ramp Delay	218
14.4.34	Auto Bouncer	219
14.4.35	Bouncer	219
15	Tutoriels	221
15.1	Prérequis	221
15.2	Objectifs des sections qui suivent	222
15.3	Jouer votre premier morceau	223
15.3.1	Chargement Rapide d'une piste	223
15.3.2	Lire la piste	224
15.3.3	Si vous n'entendez pas de musique	226
15.4	Mixer une deuxième piste	228
15.4.1	Pré-écouter une deuxième piste dans le Preview Player	229
15.4.2	Charger et lire la deuxième piste	232
15.4.3	Utiliser le casque pour préparer le mix	232
15.4.4	Synchroniser la deuxième piste	234
15.4.5	Créer un Cue Point comme point de départ (sauf TRAKTOR LE 2)	235
15.4.6	Coller aux beats	238
15.4.7	Se caler sur les beats	238
15.4.8	Interlude : si jamais la piste de gauche est finie... ..	239
15.4.9	Mixer une piste en utilisant l'égalisation et le filtre de canal	239
15.4.10	Aligner les beats manuellement	241
15.5	Régler les niveaux	244
15.5.1	La théorie... ..	244

15.5.2	...et la pratique	245
15.6	Utiliser les Boucles et les Cue Points	246
15.6.1	Jouer avec des Boucles	247
15.6.2	Utiliser les Hotcues (sauf TRAKTOR LE 2)	251
15.7	Ajouter des effets	252
15.7.1	Assigner une Deck à une FX Unit (TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2 uniquement)	254
15.7.2	Mode Group	254
15.7.3	Préparer la FX Unit	255
15.7.4	Contrôler la FX Unit	256
15.7.5	Mode Single (TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2 uniquement)	257
15.7.6	Enregistrer un Snapshot	257
15.8	Utiliser des samples dans votre mix (sauf TRAKTOR LE 2)	258
15.8.1	Charger un sample depuis la Collection	259
15.8.2	Déclencher le sample	259
15.8.3	Extraire un sample d'une piste	260
15.8.4	Plus de contrôles sur les samples	262
15.9	Utiliser le Loop Recorder (TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2 uniquement)	263
15.9.1	Choisir une source	264
15.9.2	Enregistrer une Boucle	265
15.9.3	Overdubbing	268
15.9.4	Autres usages de la boucle enregistrée	268
15.10	Synchronisation	268
15.10.1	Introduction	268
15.10.2	Le tempo master	269
15.10.3	La Beatgrid	273
15.10.4	Autres outils utiles pour la synchronisation	274
16	Dépannage	277

16.1	TRAKTOR 2 ne démarre pas	277
16.2	Problèmes de latence	277
16.3	TRAKTOR 2 plante	278
16.4	Mises à jour	278
17	Obtenir de l'aide	279
17.1	Base de Connaissances (Knowledge Base)	279
17.2	Assistance technique	279
17.3	Assistance à l'enregistrement	280
17.4	Forum des utilisateurs	280
18	Annexe A – Configurations classiques	281
18.1	TRAKTOR avec une carte son embarquée et Fallback	281
18.2	TRAKTOR avec une interface audio externe	282
18.3	TRAKTOR avec une table de mixage externe	283
18.4	TRAKTOR avec un contrôleur	284
18.4.1	Contrôleurs avec contrôles de mixage (et éventuellement une interface audio intégrée)	285
18.4.2	Contrôleurs sans contrôles de mixage	286
18.5	TRAKTOR KONTROL S4 avec TRAKTOR SCRATCH PRO 2	287
18.6	Ajouter un microphone	287
18.6.1	Utiliser votre microphone avec le Loop Recorder	287
18.6.2	Utiliser votre microphone comme Live Input et avec les FX de TRAKTOR	288
18.7	Configuration d'enregistrement (sauf TRAKTOR LE 2)	289
18.7.1	Enregistrer une source interne	289
18.7.2	Enregistrer une source externe	290
19	Assignations clavier par défaut	293
19.1	Performance Layout TRAKTOR	293
19.1.1	Transport	293
19.1.2	Sample Decks	294

19.1.3	Cue & Loop	294
19.1.4	Favoris et navigation	295
19.1.5	Loop Recorder	295
19.1.6	Zoom & Layout	296
19.1.7	Scratch Modes	296
20	Contrôles MIDI assignables	297
20.1	Contrôles généraux	297
20.1.1	Load	297
20.1.2	Transport	298
20.1.3	Timecode	298
20.1.4	Cue/Loops	298
20.1.5	Mixer	299
20.1.6	Sample Deck	301
20.1.7	Loop Recorder	302
20.1.8	FX Group	303
20.1.9	FX Single	303
20.1.10	Recording	304
20.1.11	Tempo	304
20.1.12	Track BPM	305
20.1.13	Master Clock	305
20.1.14	Preview	306
20.1.15	Browser Controls	306
20.1.16	Layout	309
20.1.17	Global Controls	309
20.1.18	Modifier Controls	310
20.2	Output Controls	310
Index	312

1 Bienvenue

TRAKTOR 2 est le logiciel pour DJ à la fois le plus puissant et le plus flexible du marché. Avec TRAKTOR 2, vous pouvez mixer vos pistes de manière classique ou bien combiner vos pistes et vos boucles de manière non linéaire, vous servant alors du logiciel comme d'un puissant outil pour le remix en live.

1.1 La documentation de TRAKTOR 2

Ce manuel décrit en détail tous les éléments de TRAKTOR 2 en détail. Si vous voulez approfondir votre connaissance du logiciel, c'est la référence qu'il vous faut.

1.1.1 Par où commencer ?

TRAKTOR 2 est accompagné de plusieurs sources de documentation. Les principaux documents doivent être lus dans l'ordre suivant :

1. le Setup Guide (Guide d'Installation)
2. le document TRAKTOR 2 Getting Started (Prise en Main) et les tutoriels vidéo
3. ce manuel TRAKTOR 2 Application Reference.

en complément, une carte résumant les raccourcis clavier vous aidera dans votre utilisation quotidienne de TRAKTOR 2. Vous trouverez ci-dessous une brève description de chacun de ces documents.

Certains de ces documents (Setup Guide et carte des raccourcis clavier) sont disponibles au format papier dans la boîte de votre produit. La documentation complète est également disponible au format PDF à l'emplacement suivant :

- Mac OS X : *Macintosh HD/Applications/Native Instruments/Traktor 2/Documentation*
- Windows : *Start > All Programs > Native Instruments > Traktor 2 > Documentation*

Votre première étape : le Setup Guide (Guide d'Installation)

Un Setup Guide (Guide d'Installation) au format papier est fourni dans la boîte de votre produit. Il vous accompagnera tout au long de l'installation logicielle (et matérielle, le cas échéant) de TRAKTOR 2, depuis le début jusqu'au moment où le premier son sortira de vos enceintes. C'est la première étape de votre apprentissage de TRAKTOR 2.



Commencez par lire le Setup Guide. Passez ensuite à la lecture du document TRAKTOR 2 Getting Started (Prise en Main) pour vous familiariser avec TRAKTOR 2 !

Le manuel Getting Started (Prise en Main) de TRAKTOR 2

Après avoir lu et suivi les instructions du Setup Guide, TRAKTOR doit être prêt à fonctionner. L'étape suivante consiste à lire le manuel Getting Started. Le manuel Getting Started (Prise en Main) vous propose une approche pratique du logiciel TRAKTOR 2.

Carte résumant les raccourcis clavier

Une carte résumant les raccourcis clavier est fournie dans la boîte du produit. Elle vous indique de manière concise les raccourcis clavier propres au logiciel TRAKTOR 2.

Tutoriels vidéo

Le site web de Native Instruments contient de nombreux tutoriels vidéo vous proposant une approche pratique des nombreux aspects opérationnels de TRAKTOR 2. Pour visionner ces tutoriels, ouvrez votre navigateur favori et rendez-vous à l'adresse suivante : <http://www.native-instruments.com/traktor>.

1.1.2 Dans ce manuel

Vous avez présentement sous les yeux le manuel TRAKTOR 2 Application Reference (Référence de l'Application). Ce manuel vous fournit des informations détaillées sur tous les aspects de TRAKTOR 2.

Ce manuel utilise des formats particuliers pour souligner certains points ou pour vous avertir de problèmes potentiels. Les icônes précédant ces notes vous permettent de voir immédiatement le type d'information dont il s'agit :



Lorsque vous voyez cette icône de point d'exclamation, lisez la note attentivement et, le cas échéant, suivez à la lettre les instructions et conseils qu'elle contient.



Cette icône d'ampoule indique que la note contient des informations supplémentaires utiles. Ces informations vous aideront souvent à effectuer une tâche plus facilement, mais elles ne s'appliquent pas toujours à votre configuration ou à votre système d'exploitation ; cependant, elles méritent toujours d'être lues.

De plus, les formats suivants sont utilisés :

- Les textes apparaissant dans des menus (tels qu'*Open...*, *Save as...*, etc.) ainsi que les chemins d'accès aux emplacements sur votre disque dur (ou sur tout autre périphérique de stockage) sont imprimés en *italique*.

- Les textes apparaissant ailleurs (noms des boutons, contrôles, textes près des cases à cocher, etc.) sont imprimés en **bleu**. Lorsque vous voyez cette mise en forme, vous pouvez être sûr(e) de trouver le même texte quelque part sur votre écran.
- Les noms et concepts importants sont imprimés en **gras**.
- Les instructions uniques sont indiquées par cette flèche de type « bouton lecture ».
- Les résultats des actions sont indiqués par cette flèche plus petite.

Petits noms pour le logiciel et le matériel

Dans ce document, les logiciels TRAKTOR (SCRATCH) PRO 2, TRAKTOR (SCRATCH) DUO 2 et TRAKTOR LE 2 sont nommés « TRAKTOR 2 », et parfois simplement « TRAKTOR ».

Différentes versions de TRAKTOR

TRAKTOR SCRATCH DUO 2, TRAKTOR DUO 2 et TRAKTOR LE 2 sont des versions bridées de TRAKTOR (SCRATCH) PRO 2 dont certaines fonctions ont été désactivées. Les différences entre ces versions seront indiquées dans les sections de ce manuel.

1.2 Configuration requise et compatibilité

Pour connaître la configuration minimale requise que votre ordinateur doit vérifier, veuillez consulter la section TRAKTOR sur le site web de Native Instruments : www.native-instruments.com/traktor.



Veuillez noter que le fait de vérifier la configuration requise ne vous garantit pas nécessairement une utilisation de TRAKTOR 2 sans heurts. Vous devrez peut-être suivre les recommandations de Native Instruments afin d'optimiser votre ordinateur pour l'audio. Vous trouverez ces recommandations dans la Knowledge Base (Base de Connaissances) – cf. [↑17.1, Base de Connaissances \(Knowledge Base\)](#) pour plus d'infos.

Pour vérifier la compatibilité avec différents systèmes d'exploitation, veuillez jeter un œil à l'adresse : <http://www.native-instruments.com/compatibility>.

2 Mettre à niveau depuis TRAKTOR (SCRATCH) PRO/DUO et TRAKTOR LE

Si TRAKTOR est entièrement nouveau pour vous, vous pouvez sauter ce chapitre et poursuivre votre lecture avec le chapitre suivant. En revanche, si vous avez déjà utilisé TRAKTOR (SCRATCH) PRO/DUO ou TRAKTOR LE, nous vous recommandons de lire ce chapitre attentivement !

2.1 Sauvegarde

Avant d'installer TRAKTOR 2, effectuez une sauvegarde des dossiers et fichiers suivants :

- votre dossier TRAKTOR, situé par défaut dans *[User]\Mes Documents\Native Instruments\Traktor* (Windows) et *User:Documents:Native Instruments:Traktor* (Mac OS X),
- vos dossiers de musique tels que définis dans *Preferences > Data Location > Music Folders*,
- toute autre donnée qui ne serait pas stockée aux emplacements mentionnés ci-dessus parce que vous aurez choisi un autre emplacement pour les stocker.



C'est l'occasion idéale de retirer tous les fichiers inutiles de votre dossier TRAKTOR, comme par exemple les assignations pour des contrôleurs que vous n'utilisez plus, etc.

2.2 Installation

Suivez attentivement les instructions du Setup Guide (Guide d'Installation).



Règle générale : installez d'abord le logiciel puis seulement le périphérique (TRAKTOR AUDIO 6/10, TRAKTOR KONTROL X1, TRAKTOR KONTROL S4, etc.) !

L'installation crée un nouveau répertoire utilisateur dans *[User]\Mes Documents\Native Instruments\Traktor 2.x.x* (Windows) and *User:Documents:Native Instruments:Traktor 2.x.x* (Mac OS X). En outre, votre version antérieure de TRAKTOR n'est pas désinstallée. Ceci vous permettra de revenir facilement à la version antérieure s'il en était besoin.

2.3 Importer vos données

- Lorsque vous lancez TRAKTOR 2 pour la première fois, le Setup Wizard (assistant de configuration) vous accueille avec quelques questions concernant votre configuration. En fonction de vos réponses, l'assistant adaptera l'aspect et les paramètres de TRAKTOR. Pour plus de renseignements sur le Setup Wizard, veuillez vous reporter au chapitre [↑3, Le Setup Wizard \(assistant de configuration\)](#).
- Ensuite, TRAKTOR vous demandera si vous souhaitez importer vos données antérieures en copiant le contenu du dossier utilisateur existant dans un nouveau dossier de votre dossier utilisateur. Vos données antérieures ne seront pas modifiées si vous les copiez dans un nouveau dossier par défaut.

2.3.1 Importer vos assignations clavier et MIDI

Dans TRAKTOR 2, le système d'assignations a été revu. Si certaines assignations créées avec une version antérieure de TRAKTOR continueront à fonctionner, d'autres ne pourront pas être correctement importées. C'est pourquoi nous vous recommandons de vérifier par deux fois les assignations que vous avez importées avant de les utiliser en live !

2.3.2 Importer votre musique

En raison de modifications effectuées dans la base de données de TRAKTOR, vous devrez ré-analyser votre Track Collection entière. Néanmoins, les valeurs de BPM et de Gain stockées dans vos fichiers ne seront pas modifiées, même si le tempo des pistes en question n'est pas verrouillé.

► Pour forcer un nouveau calcul des valeurs de BPM et de Gain, vous pouvez relancer l'analyse du BPM en effectuant un clic droit sur les entrées du Browser ([Ctrl]+clic sur Mac OS X) puis en sélectionnant *Detect BPM (Async)*.

La barre d'état située en bas du Browser vous donne une indication visuelle de l'avancement de l'analyse et vous informe des problèmes éventuels.



Si votre Track Collection contient plus de 10 000 fichiers, nous vous recommandons de la faire analyser par TRAKTOR 2 par petits morceaux (de quelques milliers de fichiers chacun). Cette procédure pouvant prendre un certain temps, il peut être bienvenu de laisser TRAKTOR 2 effectuer l'analyse alors que vous n'utilisez pas votre ordinateur – par exemple la nuit.

3 Le Setup Wizard (assistant de configuration)



En fonction de la version de votre logiciel TRAKTOR (SCRATCH; DUO, LE, etc.), le Setup Wizard ne vous propose pas tous les écrans et choix indiqués ici.

Le Setup Wizard (assistant de configuration) est un moyen pratique de reprendre à zéro avec une configuration toute fraîche de TRAKTOR 2. Le Setup Wizard fait deux choses :

- il vous permet de choisir parmi quelques configurations audio, MIDI et générales, et ajuste automatiquement les options correspondantes ;
- il réinitialise tous les autres paramètres de TRAKTOR 2 à leurs valeurs par défaut.

Vous pouvez démarrer le Setup Wizard de deux manières :

► Sélectionnez *Start Setup Wizard* dans le menu [Help](#) de l'Application Menu Bar – pour voir cette barre de menus, le mode Fullscreen (plein écran) doit être désactivé.

ou

► Cliquez sur le bouton [Setup Wizard](#) situé en bas à gauche de la fenêtre Preferences.

► Sélectionnez les configurations souhaitées puis cliquez sur [Finish](#) pour valider vos choix (ou sur [Cancel](#) pour quitter le Setup Wizard sans rien modifier).

→ Le Setup Wizard active les configurations choisies, ajuste le routage audio en conséquence et réinitialise tous les autres paramètres de TRAKTOR 2 à leurs valeurs par défaut.

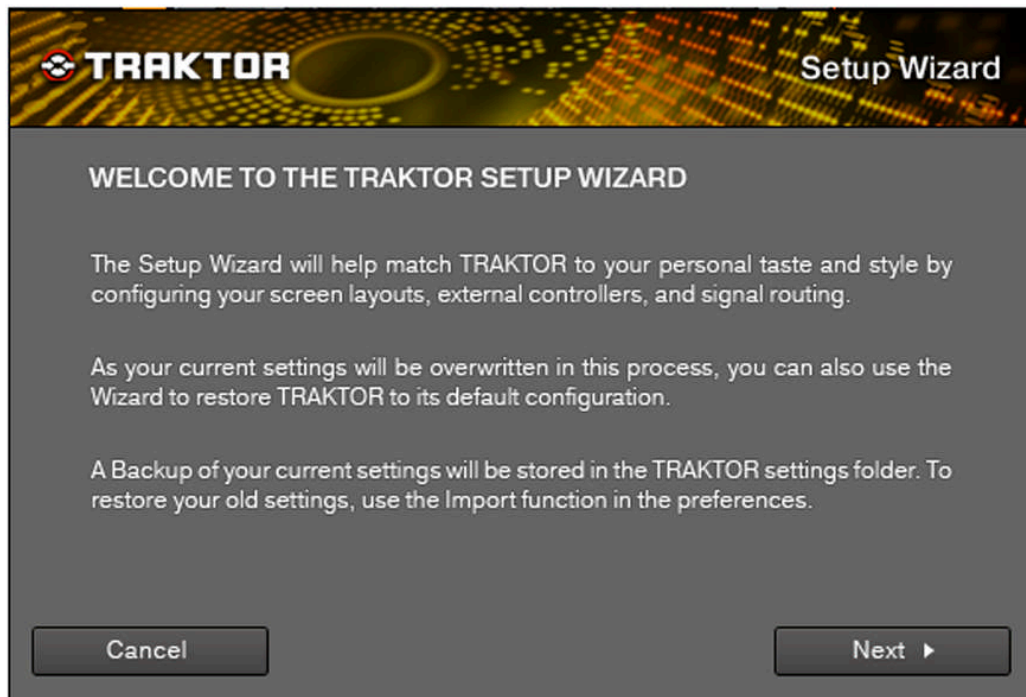


Fig. 3-1 — Le Setup Wizard.

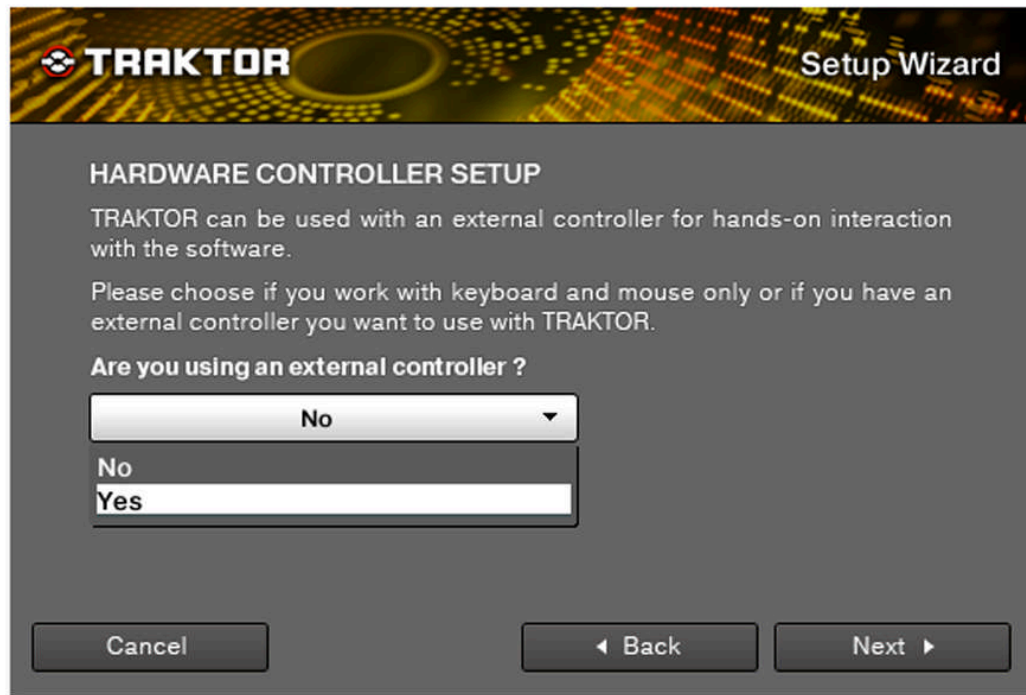


Fig. 3-2 — Utilisation ou non d'un contrôleur matériel.

La première question concerne votre configuration générale : l'assistant vous demande si vous utilisez un contrôleur externe avec TRAKTOR 2.

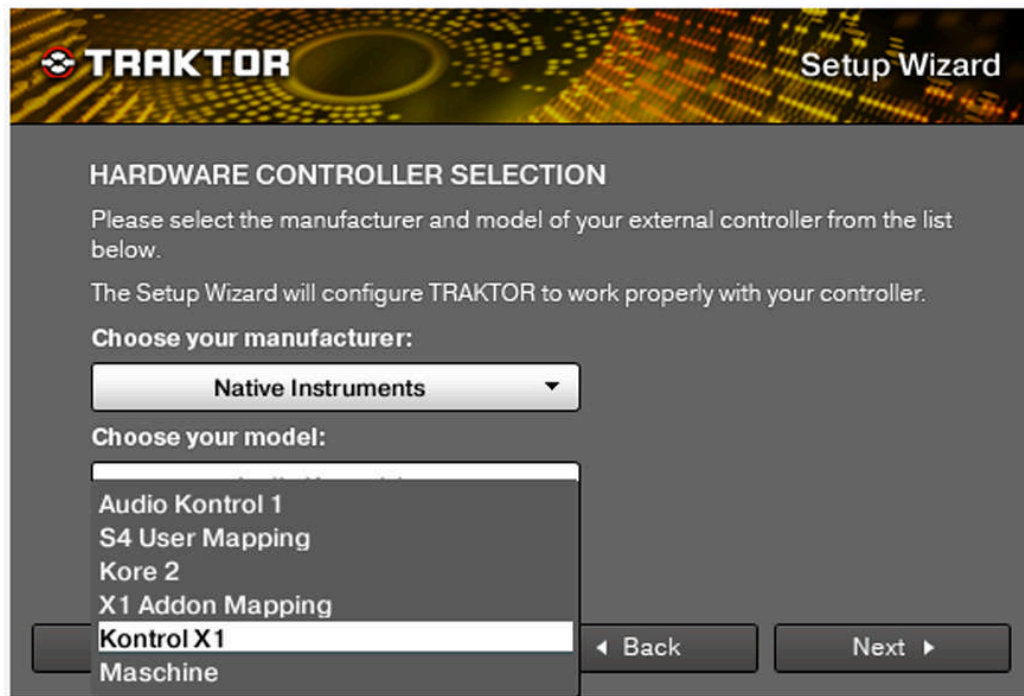


Fig. 3-3 — Sélection du contrôleur matériel.

Si vous avez choisi *Yes* dans l'écran précédent, vous pouvez préciser ici le fabricant et le modèle de votre contrôleur. Ceci permet à TRAKTOR de charger les assignations adéquates.

Si vous avez choisi *No*, continuez avec l'écran ci-dessous.

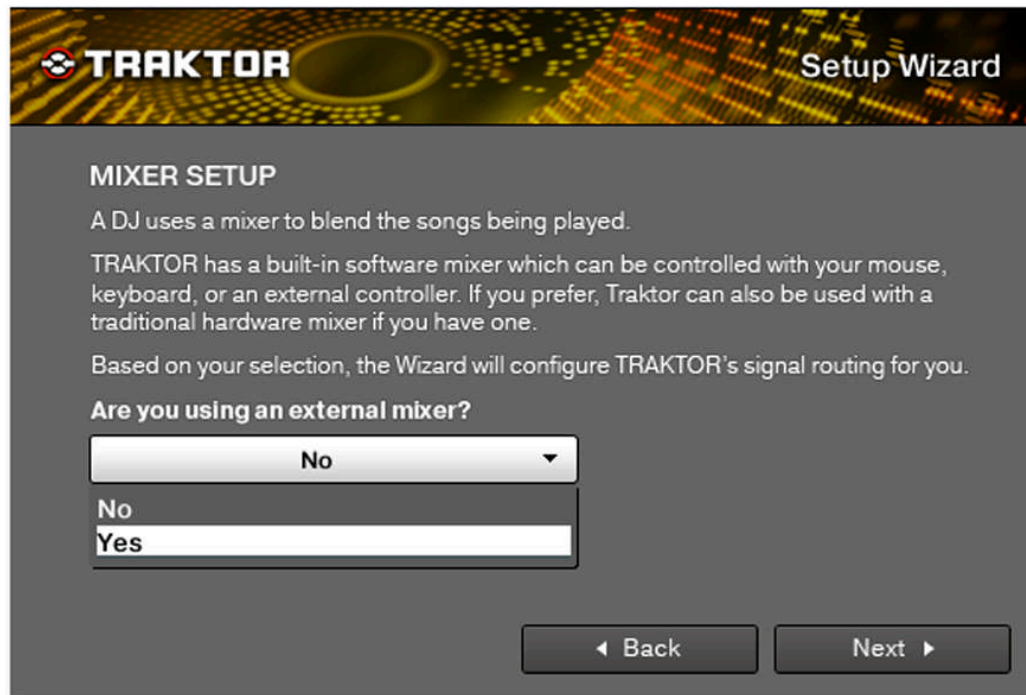


Fig. 3-4 — Utilisation ou non d'une table de mixage externe.

L'écran suivant vous permet de choisir entre le Mixer interne de TRAKTOR et une table de mixage externe.



Attention : utiliser un contrôleur MIDI externe ne signifie pas utiliser une table de mixage externe ! Si vous utilisez un contrôleur ou une mixette MIDI, vous devez choisir Internal sur cet écran.



Cet écran n'apparaît pas si vous utilisez TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2.



Fig. 3-5 — Sélection du support de Timecode.

Cet écran s'affiche uniquement si vous utilisez TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2. Si vous utilisez TRAKTOR SCRATCH avec l'AUDIO 4/8 DJ, vous pouvez laisser TRAKTOR commuter les entrées pour les faire correspondre au support de Timecode voulu.



Ceci ne fonctionne pas avec les TRAKTOR AUDIO 6/10 ; pour ces interfaces, vous devez commuter les entrées dans le Control Panel de l'interface, accessible depuis *Preferences > Audio Setup*.

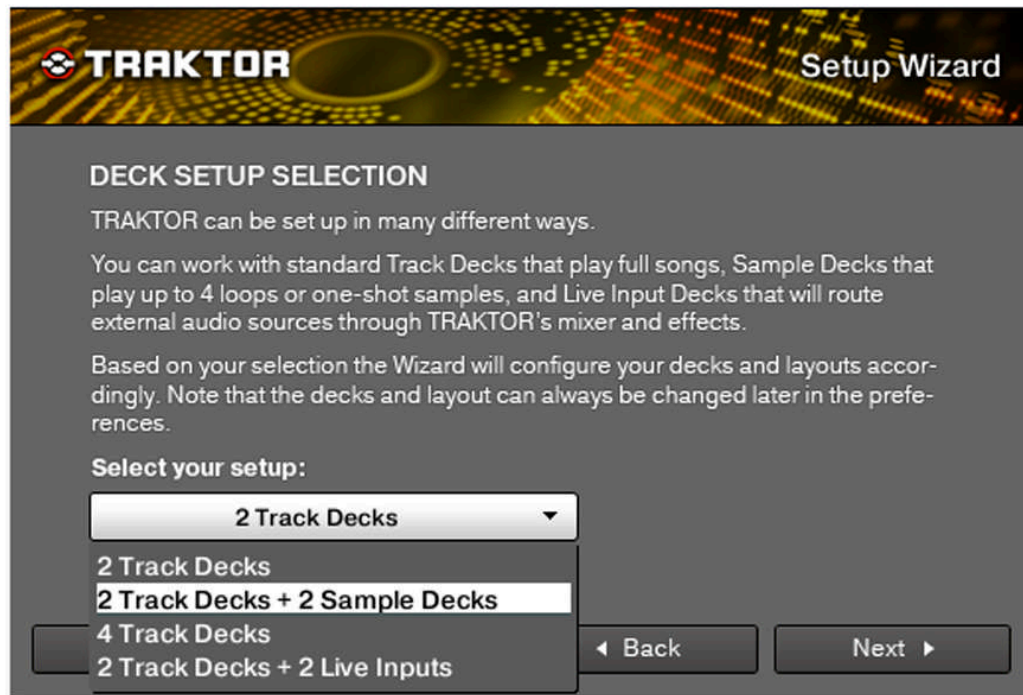


Fig. 3-6 — Choix de la configuration de Decks.

Cet écran vous permet de choisir une configuration de base pour vos Decks. Si vous souhaitez modifier la configuration de vos Decks, vous n'avez pas forcément besoin de relancer à chaque fois le Setup Wizard : toutes les sélections peuvent être effectuées dans la fenêtre Preferences de TRAKTOR.




Fig. 3-7 — Écran final.

Voici le dernier écran du Setup Wizard. Il résume les choix que vous avez effectués précédemment. Vous pouvez revenir ([Back](#)) et modifier certaines configurations, annuler ([Cancel](#)) et sortir du Setup Wizard ou bien confirmer ([Finish](#)) vos choix.

4 L'interface d'utilisation

Ce chapitre vous présente les éléments de l'interface graphique de TRAKTOR 2.

 Prenez le temps de lire ces quelques pages qui vous éclaireront sur le fonctionnement de TRAKTOR 2 et vous donneront un aperçu de la puissance de son design.

Lorsque vous démarrez TRAKTOR 2 pour la première fois, l'affichage Essential View est actif. Pour afficher tous les éléments décrits ci-dessous, activez l'affichage intitulé **Mixer** en le sélectionnant dans le Layout Selector.

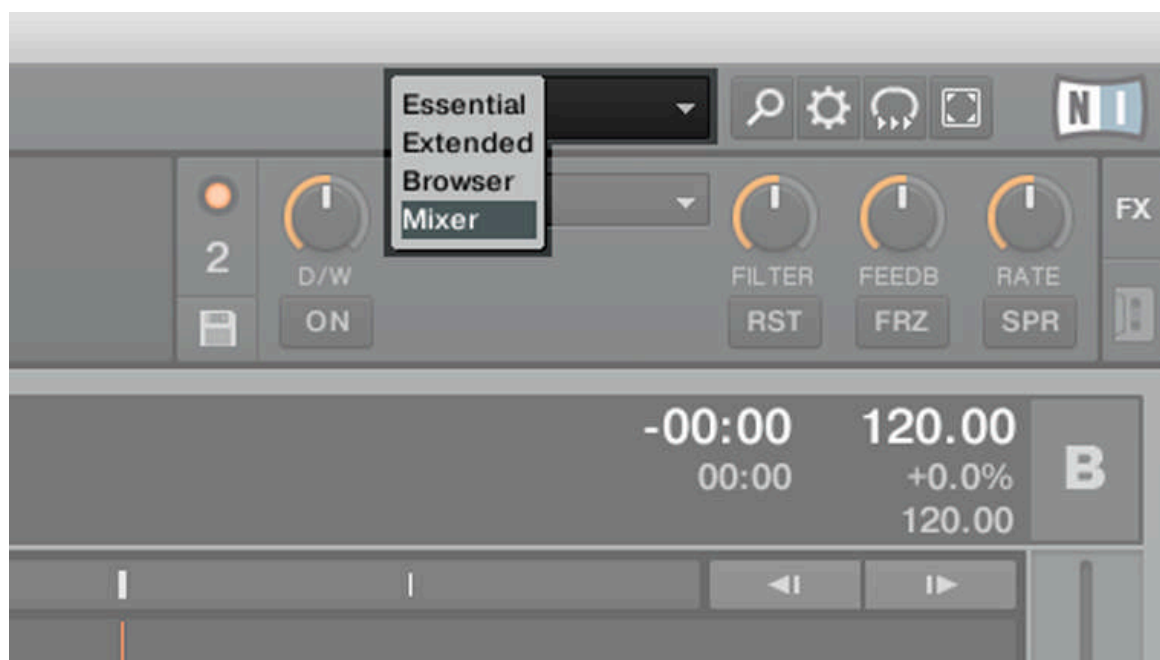



Fig. 4-1 — Utilisez le Layout Selector pour choisir l'affichage Mixer.

 Si vous utilisez TRAKTOR SCRATCH DUO/PRO 2, vous utilisez probablement une table de mixage externe à la place de la mixette interne du logiciel. Néanmoins, pour suivre les explications de ce manuel, nous vous conseillons tout de même d'activer l'affichage **Mixer**.

4.1 Vue d'ensemble

L'image ci-dessous montre l'interface de TRAKTOR SCRATCH PRO 2. Votre interface d'utilisation différera légèrement si vous utilisez TRAKTOR (SCRATCH) DUO 2 ou TRAKTOR LE 2.



Fig. 4-2 — Les principales fonctions du logiciel.

- 1. Application Menu Bar** : l'Application Menu Bar donne accès aux fonctions de base et aux informations sur le logiciel.
- 2. Header** : le Header embarque divers indicateurs ainsi que quelques fonctions et boutons utiles, tels que le bouton Preferences.
- 3. Section Global** : la section Global contient les FX Units, la Master Clock, l'Audio Recorder ainsi que le nouveau Loop Recorder.

4. **Decks** : TRAKTOR 2 est équipé de quatre Decks virtuelles. Les Decks sont les lieux où les pistes, les samples et les signaux d'entrée sont lus. Les Decks peuvent être vues comme l'équivalent virtuel des bonnes vieilles platines vinyle ou CD.
5. **Mixer** : le Mixer se trouve au milieu de la fenêtre de TRAKTOR 2. Il reçoit sur ses quatre canaux les signaux audio provenant des quatre Decks décrites ci-dessus. Il y a un canal pour chaque Deck. Comme n'importe quelle autre mixette DJ, le Mixer sert à ajuster le niveau relatif de chaque canal, à contrôler l'égalisation fréquentielle des canaux et éventuellement à faire passer les signaux par des modules d'effets (les FX Units) avant d'envoyer le signal résultant à votre audience.
6. **Browser** : le Browser vous permet de gérer toutes vos pistes dans une base de données appelée Track Collection. Vous pouvez regrouper vos morceaux en Playlists (listes d'écoute), les trier selon divers attributs et effectuer des recherches dans les Playlists ou dans la Collection entière.



Dans TRAKTOR (SCRATCH) DUO 2, la Master Clock et le Loop Recorder ne sont pas disponibles. Dans TRAKTOR LE 2, l'Audio Recorder n'est pas non plus disponible.

4.2 Principaux éléments

Cette section décrit les principales zones et les principaux éléments du logiciel TRAKTOR 2.

4.2.1 Application Menu Bar

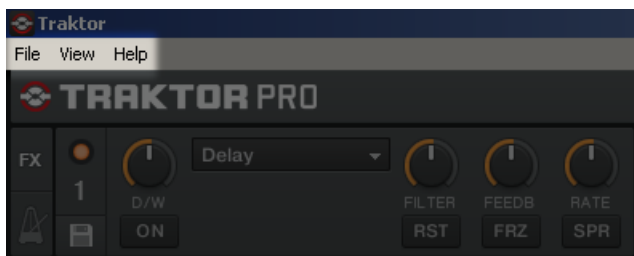


Fig. 4-3 — L'Application Menu Bar (ici sur Windows).

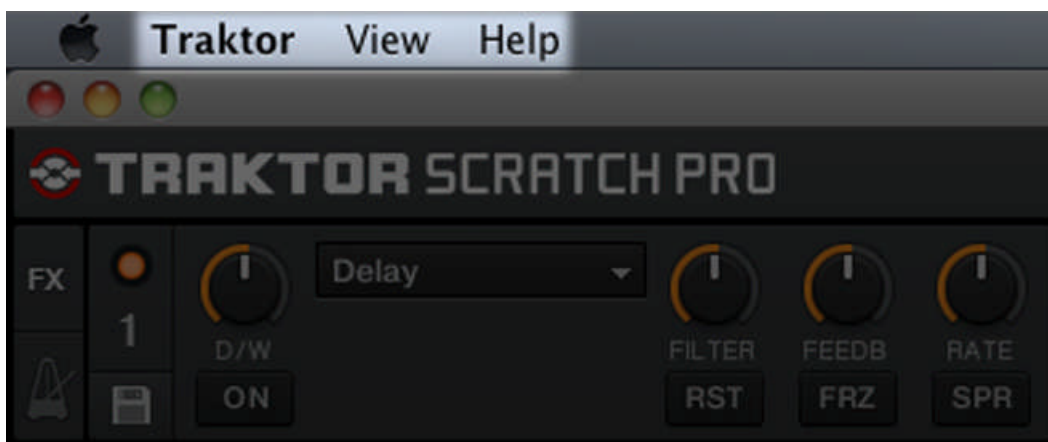


Fig. 4-4 – L'Application Menu Bar sur Mac OS X.

Les menus [File](#), [View](#) et [Help](#) vous donnent accès aux fonctions de base de TRAKTOR. Par exemple, vous pouvez ouvrir ce manuel Prise en Main depuis le menu [Help](#).

4.2.2 Header

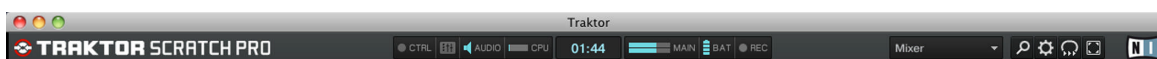


Fig. 4-5 – Le Header de TRAKTOR.

Le Header est la bande horizontale située tout en haut de la fenêtre de TRAKTOR. Ses éléments sont décrits ci-dessous de gauche à droite.

Logo TRAKTOR 2



Fig. 4-6 – Le logo de TRAKTOR.

Cliquez sur le logo de TRAKTOR pour ouvrir l'écran About (À propos de). L'écran About affiche le numéro de version complet de votre logiciel TRAKTOR.

Indicateurs d'état

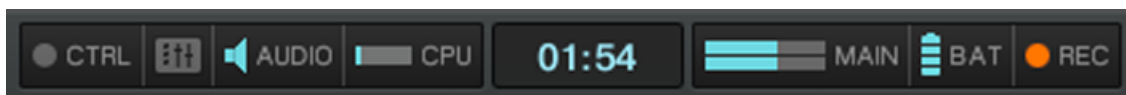


Fig. 4-7 – Indicateurs d'état.

Plusieurs indicateurs d'état vous tiennent informé(e) de l'état actuel de votre logiciel TRAKTOR. De gauche à droite :

- **CTRL** : indique l'arrivée de signaux MIDI et Native (NHL). Cet indicateur clignote en bleu lorsqu'un signal est reçu.
- **Connexion** : indique si tous les contrôleurs listés sont connectés – bleu = tous les contrôleurs sont connectés, orange = certains contrôleurs sont déconnectés, éteint = aucun contrôleur n'est connecté.
- **AUDIO** : contrôle la connexion de votre interface audio – bleu = interface connectée, rouge = interface déconnectée, orange = carte son interne sélectionnée.
- **CPU** : indique la proportion de puissance processeur utilisée par le moteur audio de TRAKTOR. Jetez un œil à cet indicateur pour connaître la charge de calcul actuellement imposée à votre système.
- **Horloge Système** : affiche l'heure telle que définie dans votre système d'exploitation.
- **MAIN** : affiche le niveau de la sortie Master. Les pointes des niveaux deviennent rouges lorsque le signal sature.
- **BAT** : indique la charge restante dans la batterie de votre ordinateur. Cet indicateur s'allume en bleu lorsque l'alimentation électrique est connectée à votre ordinateur et en rouge lorsque celui-ci fonctionne sur batterie.
- **REC** : affiche l'état de l'Audio Recorder de TRAKTOR. Cet indicateur s'allume en rouge lors d'un enregistrement.



Dans TRAKTOR LE 2, l'indicateur REC est absent.

Layout Selector

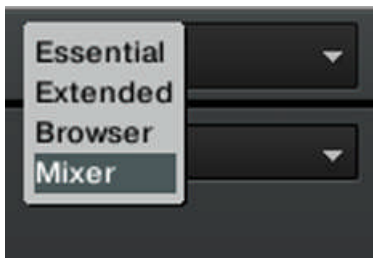


Fig. 4-8 – Le Layout Selector.

Cliquez sur la flèche pointant vers le bas pour ouvrir le menu déroulant et choisissez l'un des affichages par défaut. Vous pouvez créer, supprimer et sauvegarder vos propres affichages dans la fenêtre Preferences.



La personnalisation et la gestion des affichages sont désactivées dans TRAKTOR DUO 2, TRAKTOR SCRATCH DUO 2 et TRAKTOR LE 2.

Boutons utilitaires



Fig. 4-9 – Boutons utilitaires.

De gauche à droite :

- **Maximise Browser** : un clic sur ce bouton affiche/masque l'affichage étendu du Browser, qui facilite notamment la recherche d'une piste dans une longue liste.
- **Preferences** : un clic sur ce bouton ouvre la fenêtre Preferences contenant tous les réglages de TRAKTOR.
- **Cruise** : activez ce bouton pour lancer le mode Cruise (lecture automatique de la Playlist actuellement sélectionnée).
- **Fullscreen** : active le mode Fullscreen (plein écran), dans lequel les contrôles de votre système d'exploitation sont masqués. Le résultat est du plus bel effet !

4.2.3 Section Global



Fig. 4-10 – La section Global.

La section Global propose six panneaux distincts. Selon la taille et la résolution de votre écran, les panneaux risquent de ne pas pouvoir être tous affichés simultanément. Dans ce cas, vous pouvez afficher chacun des panneaux en cliquant sur l'onglet correspondant tout à gauche et tout à droite. Les sections suivantes décrivent chacun de ces panneaux.



Dans TRAKTOR DUO 2 et TRAKTOR SCRATCH DUO 2, le Loop Recorder et la Master Clock sont désactivés. En outre, les boutons Snap et Quantize ne sont pas disponibles dans TRAKTOR LE 2.

Master Clock (TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2 uniquement)

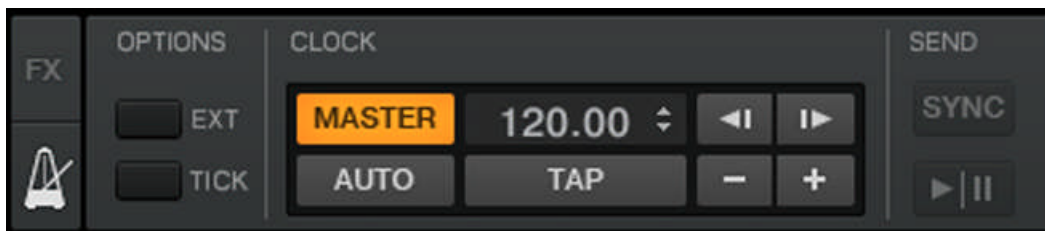


Fig. 4-11 — La Master Clock.

La Master Clock contrôle les diverses méthodes de synchronisation. Nous en apprendrons plus sur ces modes dans la section [↑9.2.3, Le panneau Master Clock](#).

FX Units (modules d'effets)

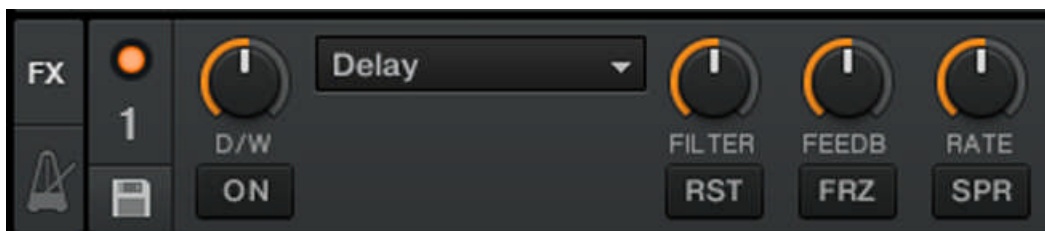


Fig. 4-12 — La FX Unit 1 en mode Single.

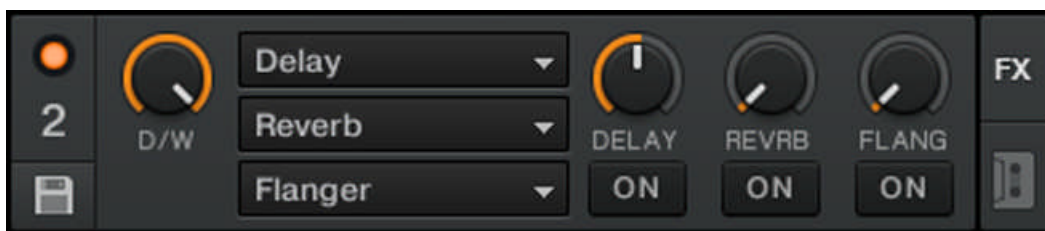


Fig. 4-13 — La FX Unit 2 en mode Group.

Ajouter des effets aux morceaux peut considérablement élargir les possibilités sonores de votre mix. À cette fin, TRAKTOR 2 propose une grande sélection d'effets (« FX » pour faire court) de haute qualité. Ces effets peuvent être chargés dans ce qu'on nomme les **FX Units**.

TRAKTOR offre quatre FX Units. Par défaut, deux FX Units sont actives. FX Unit 1 et FX Unit 2 peuvent être librement assignées à n'importe quels canaux (A à D).

Vous pouvez choisir parmi deux modes différents pour les FX Units de TRAKTOR 2 : en mode Single, quatre boutons et quatre curseurs contrôlent un seul effet ; en mode Group, vous pouvez utiliser trois effets simultanément, chacun disposant d'un seul curseur.

► Vous pouvez passer d'un mode de FX Unit à l'autre dans *Preferences > Effects > FX Panel Mode*.



Dans TRAKTOR DUO 2 et TRAKTOR SCRATCH DUO 2, seules deux FX Units sont disponibles ; elles sont assignées de manière fixe à un canal particulier et proposent un nombre d'effets plus réduit. En outre, ces FX ne peuvent être utilisés qu'en mode Group. Dans TRAKTOR LE 2, un seul FX en mode Group est disponible et le nombre d'effets disponibles est encore plus réduit.

Pour une description détaillée des unités d'effets, veuillez consulter la section [↑14.4, Les effets en détail](#).

Audio Recorder

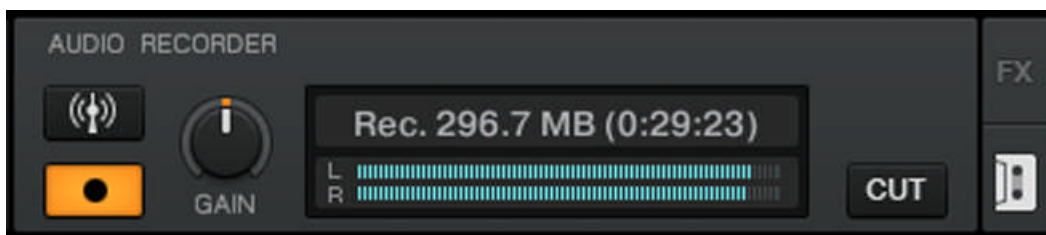


Fig. 4-14 – L'Audio Recorder.

L'Audio Recorder vous permet d'enregistrer votre mix à la sortie Master (qu'il s'agisse de la sortie Main Output de TRAKTOR 2 ou la sortie master de votre table de mixage externe) ainsi que d'autres sources (platine vinyle, microphone, etc.). L'enregistrement sera sauvegardé sur le disque dur de votre ordinateur dans un fichier *.wav. Il sera également ajouté à votre Track Collection dans une Playlist spéciale intitulée [Audio Recordings](#), depuis laquelle il sera immédiatement disponible pour la lecture.



L'Audio Recorder n'est pas disponible dans TRAKTOR LE 2.

Loop Recorder (TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2 uniquement)



Fig. 4-15 – Le Loop Recorder.

Le **Loop Recorder** est un outil puissant pour remixer vos pistes en live. Il vous permet de créer des boucles instantanément à partir du signal master du Mixer, d'une Deck particulière ou d'une entrée audio physique. Dès qu'une boucle est enregistrée, elle est automati-

quement déclenchée. Vous pouvez alors ajuster le mélange entre la boucle du Loop Recorder et le mix principal. De plus, vous pouvez sauvegarder la boucle ainsi créée sur votre disque dur, ou mieux, la transférer directement à n'importe quel emplacement adéquat de TRAKTOR 2 — typiquement, un emplacement de sample sur une Sample Deck ! Le Loop Recorder peut être utilisé dans les modes de mixage Internal et External.

Panneau Master



Fig. 4-16 — Le Master Panel.

Le panneau Master contient le curseur **MAIN** contrôlant le volume global de TRAKTOR ainsi que les boutons Snap (**S**) et Quantize (**Q**). Ces boutons s'allument en bleu lorsqu'ils sont activés.

Lorsque le mode Snap est activé, tout Cue Point créé dans la piste ira se placer sur le beat le plus proche, de façon à ce que vous reveniez directement à ce beat la prochaine fois que vous appuierez sur ce bouton Hotcue.

Lorsque le mode Quantize est activé, lorsque vous effectuez un saut au sein d'une piste (par exemple en appuyant sur un bouton Hotcue), la lecture saute à la position la plus proche qui préserve l'alignement des pistes, afin de ne pas perdre la synchronisation existante.



TRAKTOR LE 2 n'est pas équipé des boutons Snap et Quantize.

4.2.4 Decks

TRAKTOR 2 possède quatre **Decks** virtuelles. Les Decks peuvent être vues comme l'équivalent virtuel des platines vinyle ou CD. Les Decks peuvent manipuler trois types de matériau audio différents, chacun appelant un type de Deck spécifique. Pour chacune des Decks, vous pouvez choisir parmi les modes d'entrée suivants :

Track Deck



Fig. 4-17 — Une Track Deck.

Chaque Track Deck est équipée d'outils de synchronisation tels que les boutons **SYNC** et **MASTER** (1), les boutons **Tempo Bend** (3) et le **fader de tempo** (4). Les habituels boutons **Play** et **CUE/CUP** (5) sont également disponibles, ainsi que des **boutons Hotcue** (6) et des **contrôles de Loop** (7).

Sample Deck (sauf TRAKTOR LE 2)



Fig. 4-18 — Une Sample Deck.

Chaque Sample Deck est équipée de quatre **Sample Slots** (2) qui hébergent les samples audio et peuvent être lus en mode **One-shot** (1) ou **Looped** (3). Chaque Sample Slot propose un **bouton Play** (4), un **curseur Volume** (5) et un **curseur Filter** (6). Le tempo des samples bouclés est automatiquement synchronisé au tempo master.



Dans TRAKTOR DUO 2 et TRAKTOR SCRATCH DUO 2, seules de petites Sample Decks sont disponibles et les curseurs individuels Volume et Filter sont désactivés.



Si la fenêtre de TRAKTOR est trop étroite, les filtres de la Sample Deck (6) peuvent ne pas apparaître ! Agrandissez autant que possible la fenêtre de TRAKTOR ou bien utilisez le mode Fullscreen pour être sûr(e) que tous les éléments de la Sample Deck sont visibles. Le bouton Fullscreen se trouve dans le Header de TRAKTOR. Pour plus d'informations sur le Header de TRAKTOR, veuillez lire la section [4.2.2, Header](#).

Live Input

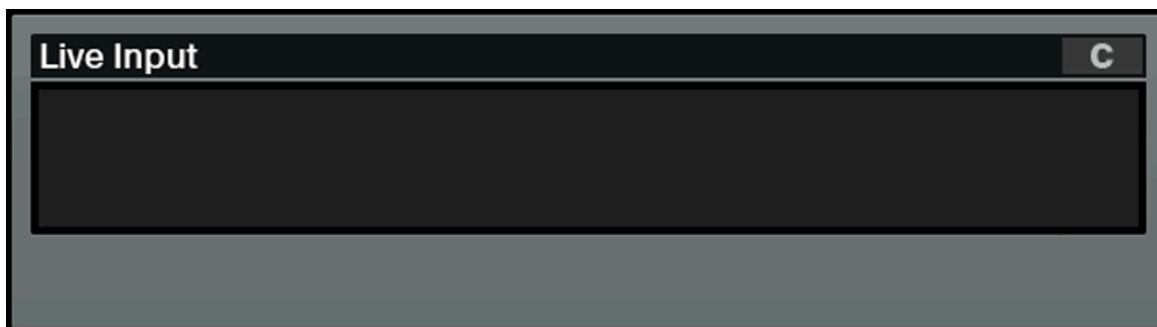


Fig. 4-19 — Une Deck en Live Input.

Une Deck fonctionnant en Live Input vous permet d'utiliser une source analogique externe telle qu'une platine vinyle ou un microphone. Vous pouvez alors appliquer les FX de TRAKTOR 2 au signal issu de cette source extérieure.



Pour des informations détaillées sur les Decks, veuillez consulter le chapitre [↑6, Les Decks](#).

4.2.5 Mixer



Fig. 4-20 — Le Mixer de TRAKTOR 2.

Le **Mixer** se trouve au milieu de la fenêtre de TRAKTOR 2. Ses quatre **canaux** (1) reçoivent les signaux des différentes Decks décrites plus haut. Il y a un canal pour chaque Deck, les canaux étant nommés A, B, C et D, suivant la Deck à laquelle ils sont rattachés (TRAKTOR LE 2 ne dispose que des canaux A et B).

Comme toute table de mixage pour DJ, le Mixer sert à plusieurs choses. Vous pouvez :

- ajuster les niveaux relatifs de chacun des **canaux** (2),
- contrôler le contenu fréquentiel des canaux via les **EQ** (3),
- envoyer les signaux dans les FX Units via les boutons **FX Assign** (1), et
- envoyer le tout dans la section Main, produisant le mix envoyé à votre audience.

Le Mixer possède bien sûr un **crossfader** (5) vous permettant d'effectuer des transitions douces entre différents canaux ainsi que des boutons **Headphones Cue** (4) pour pré-écouter vos morceaux. Les curseurs **Cue Mix** (6) et **Cue Vol** (7), à droite du **crossfader** (5), contrôlent le signal du casque. Le curseur **AUX** (8) contrôle le volume de l'entrée Aux, qui peut recevoir un signal externe (par exemple venant d'un microphone).



Dans TRAKTOR DUO 2, TRAKTOR SCRATCH DUO 2 et TRAKTOR LE 2, les assignations des FX sont fixes et les curseurs PAN sont absents.



Pour plus d'informations sur le Mixer, veuillez lire le chapitre [↑7, L'Internal Mixer et le Crossfader](#).

4.2.6 Browser

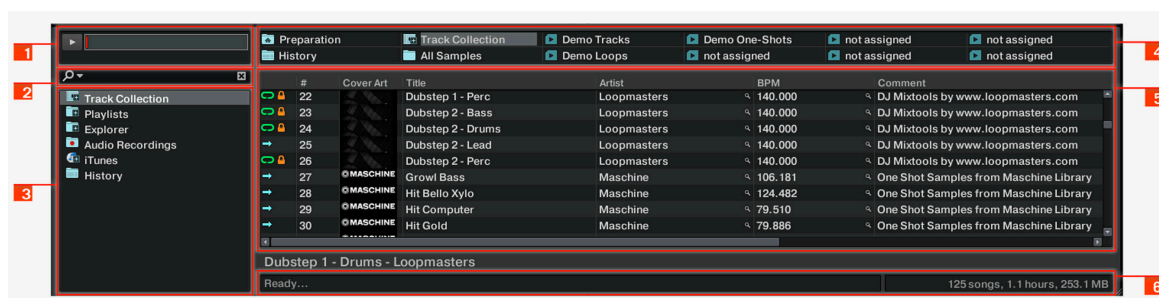


Fig. 4-21 — Le Browser de TRAKTOR.

Le Browser de TRAKTOR vous propose plusieurs outils vous permettant d'organiser vos pistes et de construire et maintenir votre Track Collection. Cherchez une piste dans le **Search Field** (2), glissez vos Playlists sur un **Favorite Slot** (4) pour y accéder plus rapidement et triez la **Browser List** (5) selon un attribut particulier. Vous pouvez modifier tous les tags des pistes depuis la Browser List. Le **Browser Tree** (3) vous permet de naviguer sur vos disques durs et d'accéder à vos diverses Playlists, y compris la Playlist spéciale Archive qui enregistre automatiquement une Playlist à chaque session. Le **Preview Player** (1) vous permet de pré-écouter les pistes avant de les charger sur une Deck. La **Status Bar** (6) vous donne quelques informations de base.

(1) **Preview Player** : cliquez sur l'icône du Preview Player dans la Browser List pour charger une piste dans le Preview Player. Vous pouvez également glisser-déposer une piste directement dans le Preview Player. Ceci vous permet de pré-écouter vos pistes avant de les charger sur une Deck.

(2) **Search Field** : propose une recherche en temps réel basée sur les tags des pistes de la Collection. Pour en savoir plus, veuillez consulter la section [↑5.4, Trouver les pistes \(recherche\)](#).

(3) **Browser Tree** :

- **Track Collection** : contient toutes les Tracks importées dans votre Collection. Elles sont triées par artiste, date de sortie, label ou genre.
 - **Playlists** : contient toutes les Playlists de TRAKTOR.
 - **Explorer** : permet de naviguer dans votre disque dur jusqu'aux fichiers musicaux. Ceci peut être utile pour les pistes qui n'ont pas été importées.
 - **Archive** : via le sous-nœud Archive du nœud Explorer dans le Browser, vous pouvez rapidement accéder au dossier contenant toutes vos History Playlists. Chaque History Playlist est étiquetée d'une date et contient les colonnes supplémentaires « Start-Time » (heure de départ), « Duration » (durée) et « Deck » (platine) pour plus d'informations sur quand et comment vous avez joué les pistes en question.
 - **Audio Recordings** : contient tous les enregistrements effectués avec l'Audio Recorder de TRAKTOR.
 - **iTunes** : accès direct à votre Bibliothèque iTunes, y compris ses listes de lecture.
 - **Favorites** : les Favorites permettent un accès direct à des Playlists ou à des dossiers. Pour les assigner, glissez-déposez un dossier ou une Playlist sur l'un des emplacements de Favorites.
 - **Track Info** : affiche le titre et l'artiste de la piste actuellement choisie.
 - **History** : contient la History Playlist de votre session actuelle. Celle-ci est automatiquement enregistrée par TRAKTOR après chaque session. Vous trouverez les History Playlists de vos sessions antérieures dans le sous-nœuds Archive du nœud Explorer.
- (4) **Favorite Slot** : glissez et déposez n'importe quel dossier ou Playlist depuis la Browser List.
- (5) **Browser List** : affiche les pistes en fonction de la source sélectionnée (dossier, Playlist, résultats de recherche ou tags).
- Cliquez sur l'en-tête d'une colonne pour trier la liste selon celle-ci. Un second clic inverse l'ordre du tri.
 - Effectuez un clic droit / [Ctrl]+clic sur l'en-tête d'une colonne pour décider quelles colonnes afficher ou masquer.
 - Glissez-déposez les colonnes vers la gauche ou vers la droite pour modifier leur ordre.
- (6) **Cover View** : affiche la pochette (si disponible) de la piste actuellement sélectionnée dans la Browser List.
- (7) **Status Bar** : affiche la progression de l'analyse des pistes, les messages d'erreur et l'état général de TRAKTOR.



Pour des informations détaillées sur le Browser, veuillez consulter le chapitre [↑5, Le Browser](#).

5 Le Browser

Ce chapitre décrit en détail le Browser (le navigateur) de TRAKTOR. Le Browser sert en premier lieu à gérer rapidement vos morceaux via l'utilisation de Playlists (listes de lecture). Jetons d'abord un œil aux types de fichiers compatibles avec TRAKTOR.

Formats de fichiers musicaux compatibles

TRAKTOR accepte les formats de fichiers suivants :

- MP3
- M4A (AAC)
- WAV
- AIFF
- WMA
- FLAC
- OGG Vorbis



Les fichiers musicaux protégés par DRM ne peuvent pas être lus dans TRAKTOR. Ceci concerne par exemple les fichiers AAC achetés sur la boutique iTunes Music Store.



Il est nécessaire d'installer Windows Media Player sur votre ordinateur pour pouvoir lire les fichiers WMA dans TRAKTOR.



Pour pouvoir utiliser les fichiers M4A dans TRAKTOR, vous devez installer Quicktime.

5.1 La Track Collection

La Track Collection (ou plus simplement la « Collection ») est l'ensemble des morceaux de musique que vous avez utilisé, utilisez, ou comptez utiliser dans TRAKTOR 2.

Basée sur les fichiers musicaux se trouvant sur votre ordinateur, la Collection facilite leur organisation, leur étiquetage et leur préparation avant de les intégrer à votre mix.



Notez que la Track Collection ne tient pas compte de l'organisation des fichiers musicaux sur votre disque dur : elle ne modifiera en aucune manière cette organisation (à moins que vous ne supprimiez des fichiers depuis TRAKTOR 2).

La Track Collection, **c'est** :

- une base de données stockant de nombreuses informations concernant vos fichiers musicaux ;
- un moyen pratique de filtrer vos fichiers musicaux selon de nombreuses caractéristiques (tags) telles que le titre, le nom de l'artiste, le tempo (BPM), le genre, etc. ;
- l'endroit dans lequel sont stockées les informations spécifiques à TRAKTOR concernant vos pistes ;
- la base à partir de laquelle vous créez vos Playlists.

Ce que la Track Collection **ne fait pas** :

- déplacer, copier ou convertir des fichiers audio dans un quelconque dossier secret ;
- modifier de quelque manière que ce soit la structure hiérarchique des fichiers sur votre disque dur.

Pour utiliser la Track Collection, il vous faut la remplir en y important vos fichiers musicaux.



TRAKTOR lit les tags existants lors de l'importation de votre musique et écrit immédiatement les tags lorsque vous modifiez les caractéristiques d'une ou plusieurs pistes (p. ex. le tag Genre d'un morceau).

5.2 Importer des dossiers de musique

TRAKTOR propose une fonction d'importation pratique pour les morceaux stockés sur votre disque dur :

► Effectuez un clic droit (Windows) ou un [Ctrl]+clic (Mac OS X) sur l'icône de la [Collection](#) dans le Browser Tree (l'arborescence à gauche) et sélectionnez *Import Music Folders* dans le menu contextuel.

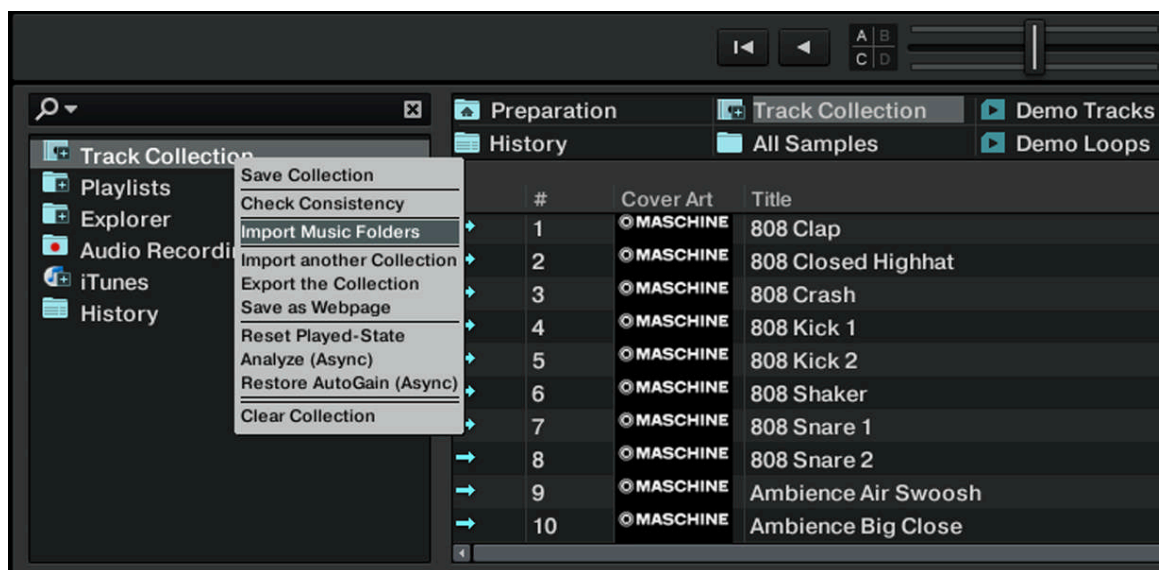


Fig. 5-1 — Le menu contextuel de la Track Collection, avec l'entrée Import Music Folders sélectionnée.

Par défaut, ce processus importe tous les fichiers musicaux qui se trouvent dans le dossier **Ma Musique** de votre système d'exploitation.



Lorsqu'une piste est chargée sur une Deck pour la première fois, TRAKTOR analyse le fichier pour en extraire certaines caractéristiques (tempo, durée, etc.). Cette opération prend un certain temps. Pensez à préparer à l'avance les pistes que vous comptez utiliser dans un DJ set afin de pouvoir utiliser des fonctions telles que la synchronisation ou le bouclage automatique (Auto Looping) sur ces pistes, sans avoir à attendre la fin de l'analyse.



La barre d'état située en bas du Browser vous donne une indication visuelle de l'avancement de l'analyse et vous informe des problèmes éventuels.

Ajouter des fichiers stockés dans d'autres dossiers

Si vous avez stocké vos morceaux dans d'autres dossiers ou sur des supports de stockage amovibles, vous pouvez ajouter ces dossiers à la liste des Music Folders de TRAKTOR en procédant comme suit :

1. Ouvrez *Preferences > File Management*.
2. Cliquez sur le bouton **Add...** situé en bas de la section **Music Folders**.
3. Naviguez jusqu'au dossier que vous désirez ajouter.

4. Confirmez en cliquant sur **Choose** (Mac OS X) ou **OK** (Windows).
 5. Cliquez sur **Close** pour appliquer les modifications effectuées.
- Répétez l'opération pour ajouter tous vos dossiers de musique.



Les sous-dossiers sont automatiquement inclus dans l'importation. Vous n'avez donc pas besoin de les ajouter manuellement.

5.2.1 Méthodes d'importation alternatives

TRAKTOR propose aussi d'autres méthodes pour importer des morceaux individuels ou des dossiers particuliers n'étant pas inclus dans vos dossiers de musique habituels :

► Glissez et déposez une piste ou un dossier depuis le Bureau (Finder sur Mac OS X, Explorateur sur Windows) sur l'icône de la **Collection**, dans l'arborescence du Browser de TRAKTOR.

ou

► Glissez et déposez une piste ou un dossier depuis l'icône de l'**Explorer** dans TRAKTOR. Cette icône représente l'ensemble des disques connectés à votre ordinateur.

ou

► De la même manière, vous pouvez effectuer un clic droit / [Ctrl]+clic sur un sous-dossier de l'icône de l'**Explorer** de TRAKTOR puis choisir *Add to Collection* dans le menu déroulant.



Toute piste sur une Deck est ajoutée à la Collection.

5.3 Morceaux gérés par iTunes

Si vous avez déjà organisé votre collection de morceaux avec iTunes, TRAKTOR 2 vous offre un accès direct à votre Bibliothèque iTunes et à vos listes de lecture iTunes.

5.3.1 Jouer les morceaux gérés par iTunes

Vous pouvez parcourir votre Bibliothèque et vos listes de lecture iTunes directement depuis TRAKTOR.



Dans l'arborescence, le nœud iTunes représente un affichage en lecture seule de votre Bibliothèque et de vos listes de lecture iTunes. Aucune fonction d'édition n'est disponible dans cet affichage.

5.3.2 Importer une sélection de pistes depuis iTunes

Vous pouvez importer dans la Track Collection une sélection de pistes de votre Bibliothèque iTunes directement depuis TRAKTOR 2 :

1. Cliquez sur l'icône **iTunes** dans le Browser Tree afin d'ouvrir ce nœud.
2. Sélectionnez les morceaux que vous souhaitez importer dans la Track Collection.
3. Glissez votre sélection sur l'icône de la **Track Collection** dans le Browser Tree.
4. Vous pouvez aussi effectuer un clic droit (Windows) ou [Ctrl]+clic (Mac OS X) sur la sélection et choisir *Import to Collection* dans le menu contextuel.

5.3.3 Importer les listes de lecture d'iTunes

Vous pouvez importer directement les listes de lecture d'iTunes en tant que Playlists de TRAKTOR, et ce directement depuis TRAKTOR 2 :

1. Cliquez sur l'icône **iTunes** dans le Browser Tree afin d'ouvrir ce nœud.
2. Sélectionnez la liste de lecture à importer.
3. Glissez cette liste de lecture sur l'icône **Playlists**. Vous pouvez aussi effectuer un clic droit (Windows) ou [Ctrl]+clic (Mac OS X) sur la liste de lecture et choisir *Import to Playlists* dans le menu contextuel.
4. Une boîte de dialogue apparaît et vous demande de donner un nom à la nouvelle Playlist. Saisissez le nom souhaité puis cliquez sur **OK**.

5.4 Trouver les pistes (recherche)

En saisissant un texte dans le Search Field (champ de recherche), la liste actuellement affichée se limite progressivement aux entrées contenant la chaîne de caractères saisie. Notez les Hotkeys suivantes :

5.4.1 Filtrer les Playlists

1. Cliquez dans le Search Field ou appuyez sur [Ctrl]/[Cmd]+F.
2. Saisissez quelques caractères contenus dans l'un des attributs de la piste (par exemple, les premières lettres du titre du morceau).
3. Au fur et à mesure de votre saisie, les résultats de recherche affichés dans la partie droite se réduisent aux pistes contenant la chaîne de caractère saisie.
4. Appuyez sur la touche [Tab] pour revenir au contrôle par Hotkey, nécessaire pour parcourir la liste de résultats.



Les Hotkeys ne fonctionnent pas pendant la recherche.

- Si vous appuyez sur la touche [Entrée] de votre clavier d'ordinateur après avoir saisi une chaîne de caractères à rechercher, vous étendez la recherche à la Collection entière.
- En appuyant sur [Échapp], vous effacez la chaîne de caractères et quittez le mode de saisie texte.
- Chaque Playlist retient individuellement la chaîne de caractère particulière saisie jusqu'à ce qu'elle soit effacée du champ de texte.

5.4.2 Affiner une recherche

Vous pouvez restreindre une recherche à un sous-ensemble spécifique de champs de métadonnées en sélectionnant l'une des options dans la Refine List.

1. Saisissez un mot dans le Search Field.
2. Cliquez sur le bouton Refine (la loupe) à droite du Search Field et choisissez un champ dans le menu déroulant.
3. La liste se réduit pour n'afficher que les pistes correspondant aux critères choisis dans le menu déroulant.

5.4.3 Chercher des morceaux similaires

Dans la Browser List, vous noterez une petite Loupe dans de nombreux champs de métadonnées des morceaux. Un clic sur celle-ci permet de rechercher des pistes partageant le même contenu dans ce champ spécifique des métadonnées.

- Dans la Browser List, cliquez sur la Loupe près du nom de l'artiste.
- TRAKTOR lance une recherche des morceaux ayant les mêmes informations dans leur champ Artist.

5.4.4 Recherche dans les Playlists

Vous pouvez générer une liste rassemblant toutes les Playlists contenant une piste particulière.

1. Dans la Browser List, effectuez un clic droit / [Ctrl]+clic sur une piste et choisissez Show in Playlists. Une liste s'affiche avec toutes les Playlists contenant cette piste.
 2. Cliquez sur une entrée pour sélectionner la Playlist.
- Les entrées sont affichées dans la Browser List.

5.5 Travailler avec la Collection et les Playlists

Les Playlists (listes de lecture) sont un moyen efficace d'organiser vos morceaux pour préparer votre set. Sur le principe, les Playlists permettent de regrouper les pistes dans un ordre particulier, ce qui présente des avantages certains sur les bacs à vinyles.

- ▶ Une piste peut se trouver dans plusieurs Playlists.
- ▶ Une Playlist peut être rapidement réordonnée ou remise dans son état original.
- ▶ D'autres avantages sont notamment l'enregistrement, le chargement et l'exportation des Playlists.

5.5.1 Créer une Playlist

Méthode 1 :

1. Effectuez un clic droit / [Ctrl]+clic sur l'icône du dossier [Playlists](#) dans l'Arborescence du Navigateur.
2. Choisissez *Create Playlist* dans le menu contextuel.
3. Saisissez un nom pour votre nouvelle Playlist dans la fenêtre qui apparaît.
4. Cliquez sur [OK](#) pour confirmer.
5. Votre nouvelle Playlist apparaît sous la forme d'un sous-dossier du dossier [Playlists](#).

Méthode 2 :

1. Sélectionnez une ou plusieurs pistes dans la Browser List.
2. Glissez ces pistes sur le dossier [Playlists](#) dans le Browser Tree (l'arborescence du Browser).
3. Saisissez un nom pour votre nouvelle Playlist dans la fenêtre qui apparaît.
4. Cliquez sur [OK](#) pour confirmer.
5. Votre nouvelle Playlist apparaît sous la forme d'un sous-dossier du dossier [Playlists](#).

5.5.2 Ajouter des pistes aux Playlists

1. Cliquez sur une ou plusieurs pistes et maintenez le bouton de la souris enfoncé.
2. Glissez les pistes sur la Playlist de votre choix et maintenez toujours le bouton de la souris enfoncé. L'affichage de la Browser List change, il montre maintenant la Playlist de destination. (Ceci n'est vrai que si la Playlist est dans son ordre original.)
3. Si vous déplacez votre souris au-dessus du contenu de la Playlist, vous voyez une ligne rouge indiquant l'endroit où la sélection de pistes sera insérée lorsque vous relâcherez le bouton de la souris.

4. Si la Playlist est triée selon un certain ordre, la sélection de pistes sera insérée selon ce même ordre.



Ceci n'est vrai que si la Playlist est triée dans un certain ordre.

5.5.3 Afficher les pistes dans la Collection

Lorsque vous naviguez dans le nœud de l'Explorer, dans l'arborescence du Browser de TRAKTOR, ou encore dans le nœud de la Bibliothèque iTunes, toutes les pistes qui sont déjà importées dans votre Collection disposent de l'entrée *Show in Collection* dans leur menu contextuel (clic droit / [Ctrl]+clic sur la piste). Si vous sélectionnez cette entrée, le Browser saute directement à ces mêmes pistes dans la Collection.

5.5.4 Supprimer des pistes

Options générales de suppression

Pour supprimer des pistes de votre Collection, sélectionnez les pistes à supprimer, puis effectuez un clic droit / [Ctrl]+clic sur la sélection et sélectionnez l'entrée *Delete* dans le menu contextuel. La boîte de dialogue de sécurité vous donne le choix entre trois options différentes :

Delete from collection

- Si cette option est cochée, la ou les pistes choisies seront retirées de la Collection.



La suppression de pistes de la Collection supprime également ces pistes de toutes les Playlists.

Delete from collection and remove TRAKTOR tags

- Si cette option est cochée, tous les tags spécifiques à TRAKTOR seront retirés des fichiers musicaux.

Delete from collection and delete from hard drive

- Cochez cette option si vous souhaitez supprimer complètement le ou les fichiers(s) de votre ordinateur.

Supprimer des pistes d'une Playlist

Il y a deux moyens de supprimer des pistes :

► Cliquez sur une ou plusieurs piste(s), puis appuyez sur la touche [Suppr] ou [Retour arrière] de votre clavier d'ordinateur.

ou

► Effectuez un clic droit / [Ctrl]+clic sur une ou plusieurs pistes(s) et choisissez Delete.

5.5.5 Trier les Playlists

Il y a plusieurs moyens de trier et de réordonner les Playlists. Les modifications apportées à l'ordre des pistes peuvent être annulées en cliquant sur #.

Tri selon les colonnes

1. Cliquez sur l'en-tête d'une colonne pour trier la Playlist selon cette colonne. Cliquez une seconde fois pour inverser l'ordre du tri.
2. Cliquez sur l'en-tête de la colonne # pour rendre à la Playlist son ordre original.
3. Après un redémarrage de TRAKTOR, toutes les Playlists sont ramenées à leur ordre original.

Consolider un nouvel ordre de tri

1. Cliquez sur l'en-tête d'une colonne pour trier la Playlist selon cette colonne.
2. Pour rendre ce nouvel ordre permanent, effectuez un clic droit / [Ctrl]+clic sur l'icône de la Playlist et choisissez Consolide.

Changer de façon permanente la position de pistes sélectionnées dans une Playlist

1. Remettez une Playlist dans son ordre original en cliquant sur l'en-tête de sa colonne #.
2. Sélectionnez une ou plusieurs piste(s) et glissez-la (les) vers le haut ou vers le bas dans la Playlist.
3. La ligne rouge indique l'endroit où la sélection atterrira lorsque vous relâcherez le bouton de la souris.



Ceci est uniquement possible lorsque la Playlist est dans son ordre original, que vous pouvez rappeler en cliquant sur l'en-tête de la colonne #.

5.5.6 Organiser les Playlists en dossiers

Vous pouvez organiser plus avant vos Playlists en créant un dossier de Playlists :

1. Effectuez un clic droit / [Ctrl]+clic sur l'icône du dossier [Playlists](#) dans le Browser Tree.

2. Choisissez *Create Folder* dans le menu contextuel.
3. Choisissez un nom pour votre nouveau Playlist Folder et saisissez-le dans la fenêtre suivante.
4. Confirmez avec **OK**.
5. Votre nouveau Playlist Folder apparaît sous la forme d'un sous-dossier du dossier **Playlists**.
6. Vous pouvez maintenant ajouter des Playlists à ce dossier par glisser-déposer.

5.5.7 Sous-dossiers de la Track Collection

Les sous-dossiers de l'icône de la Track Collection contiennent des affichages regroupés par artistes, sorties, labels ou genres. Un nombre indique le nombre d'entrées dans la catégorie en question. Des sous-dossiers spécifiques vous permettent également afficher toutes les pistes (All Tracks) ou tous les samples (All Samples).

► Double-cliquez sur l'une des entrées pour voir les subdivisions qu'elle contient.

Exemple :

Un double-clic sur **Artists** déroule la Playlist et affiche la liste de tous les artistes et le nombre de leurs morceaux dans votre Collection.

► Cliquez sur le nom d'un artiste pour afficher toutes les pistes de cet artistes dans la Browser List.

5.5.8 Favorites

La zone des Favoris est un outil de navigation situé en haut du Browser. Si vous ne voyez pas les Favoris, allez dans *Preferences > Browser Details* et activez *Show Playlist Favorites*.



Vous pouvez assigner à un Favori n'importe quel dossier du Browser ou n'importe quelle Playlist.

Favoris pré-assignés :

- Track Collection
- History
- Preparation
- All Tracks
- All Samples
- Demo Tracks
- Demo Loops

- Demo One-Shots

Pour créer un Favori, faites comme suit :

1. Cliquez sur le dossier [Playlists](#) pour naviguer dans son contenu.
 2. Glissez et déposez le nom de la Playlist sur un emplacement libre de Favori.
- Désormais, vous pouvez accéder à cette Playlist à n'importe quel moment en cliquant sur l'icône du Favori.



En glissant une Playlist sur un Favori déjà assigné, vous remplacez l'assignation existante.

5.5.9 La Preparation Playlist

N'importe quelle Playlist peut être définie comme Preparation Playlist, mais une seule Playlist à la fois peut être désignée comme Preparation Playlist, avec ses fonctions spéciales :

- L'icône de la Playlist se transforme en icône de Preparation Playlist particulière.
- Chaque piste contenue dans la Preparation Playlist est affichée avec une icône de diamant. L'icône indique un état « en attente ». De cette manière, vous pouvez voir quelles pistes vous avez déjà ajoutées à la Preparation Playlist au cours de votre navigation.
- Effectuez un clic droit / [Ctrl]+clic sur n'importe quelle Playlist et choisissez *Select as Preparation List* pour la transformer en Preparation List.
- Effectuez un clic droit / [Ctrl]+clic sur n'importe quelle(s) piste(s) et choisissez *Append to Preparation List* pour ajouter votre sélection à la Preparation Playlist.
- Effectuez un clic droit / [Ctrl]+clic sur n'importe quelle(s) piste(s) et choisissez *Add as Next to Preparation List* pour insérer votre sélection après la dernière piste chargée dans la Preparation Playlist.

5.5.10 Exporter les Playlists

L'exportation d'une Playlist vous permet de créer un dossier contenant les pistes de la Playlist accompagnées du fichier de Playlist.

Pour exporter une Playlist, faites comme suit :

1. Effectuez un clic droit / [Ctrl]+clic sur la Playlist et sélectionnez *Export Playlist* dans le menu contextuel.
2. Saisissez un nom pour la Playlist exportée.
3. Choisissez une destination.

4. Confirmez avec **OK**.

5.5.11 Importer les Playlists

Vous pouvez importer des Playlists de plusieurs manières :

Méthode 1

1. Localisez la Playlist dans l'**Explorer** de TRAKTOR, dans le Browser Tree.
2. Glissez-déposez le fichier de la Playlist sur le dossier **Playlists** dans le Browser Tree ou sur un dossier de Playlists que vous avez créé.
3. La Playlist et toutes les pistes qu'elle contient sont ajoutées à votre Collection.



Vous pouvez utiliser cette méthode pour importer des Playlists depuis des versions antérieures de TRAKTOR après les avoir exportées comme expliqué plus haut.

Méthode 2

1. Localisez le fichier de la Playlist (*.nml) dans l'Explorateur de Windows ou le Finder de Mac OS X.
2. Glissez-déposez le fichier de la Playlist sur le dossier **Playlists** dans le Browser Tree ou sur un dossier de Playlists que vous avez créé.
3. La Playlist et toutes les pistes qu'elle contient sont ajoutées à votre Collection.

Méthode 3

- Effectuez un clic droit / [Ctrl]+clic sur le dossier Playlists de TRAKTOR ou bien sur un Playlist Folder que vous avez créé, et choisissez *Import Playlist*.
- La Playlist et toutes les pistes qu'elle contient sont ajoutées à votre Collection.

Méthode 4

Effectuez un clic droit / [Ctrl]+clic sur le dossier **Playlists** de TRAKTOR ou bien sur un Playlist Folder que vous avez créé, et choisissez *Import Playlist Folder*.

Le Playlist Folder et toutes les pistes qu'il contient sont ajoutés à votre Collection.

5.5.12 Imprimer les Playlists

L'impression des Playlists vous permet d'enregistrer les noms des morceaux d'une Playlist sous un format lisible dans n'importe quel navigateur web (HTML).

1. Effectuez un clic droit / [Ctrl]+clic sur la Playlist dans le Browser Tree.
2. Choisissez *Save as Webpage*.
3. Saisissez un nom pour la Playlist.
4. Choisissez une destination pour le fichier exporté.

5. Dans les List Options, sélectionnez les colonnes que vous souhaitez ajouter au fichier.
6. Confirmez avec **OK**.

5.5.13 Encore d'autres fonctions sur les Playlists

Dans le menu déroulant ouvert via un clic droit / [Ctrl]+clic sur une Playlist de TRAKTOR, vous trouvez les options supplémentaires suivantes :

- **Rename** : vous permet de renommer la Playlist sélectionnée.
- **Consolidate** : enregistre l'organisation et l'ordre de tri actuels de la Playlist sélectionnée.
- **Remove Duplicates** : retire tous les doublons de la Playlist sélectionnée.
- **Analyze** : analyse les pistes contenues dans la Playlist sélectionnée.
- **Clear Playlist** : efface le contenu de la Playlist sélectionnée, autrement dit retire toutes les pistes de la Playlist.
- **Delete Playlist** : supprime la Playlist. Ceci ne supprimera pas les pistes de votre Collection.
- **Select as Preparation List** : transforme votre Playlist actuelle en Preparation List.
- **Reset Played State** : supprime toutes les icônes des pistes dans la colonne Icon dans la Browser List.
- **Restore Autogain** : relance le calcul des valeurs de gain initiales si elles ont été modifiées.

5.5.14 History Playlist

TRAKTOR dresse automatiquement la liste des pistes que vous avez jouées lors d'un concert dans une History Playlist. Ceci peut être utile pour garder une trace des pistes jouées lors d'une session particulière.



La History Playlist n'est pas disponible dans TRAKTOR LE 2.

Emplacement de stockage de la History Playlist

- À la fermeture de TRAKTOR, la History Playlist est effacée. Vous trouverez toutefois une copie de cette Playlist à l'emplacement suivant : *Mes Documents\Native Instruments\Traktor\History* (Windows) et *Users/~\Native Instruments\Traktor\History* (Mac OS X).
- Une History Playlist est étiquetée de la date et de l'heure de la session TRAKTOR.

Astuces sur l'utilisation de la History Playlist

Vous pouvez importer les History Playlists après les bonnes sessions pour les réutiliser dans de futurs sets. Si vous travaillez avec TRAKTOR depuis longtemps, la quantité de History Playlists peut devenir conséquente. Essayez ceci :

1. Dans l'Explorateur de Windows / le Finder de Mac OS X, naviguez jusqu'au dossier de TRAKTOR et ouvrez le dossier History (Windows : *Mes Documents\Native Instruments\Traktor\History* ; Mac OS X : *Users/~\Native Instruments\Traktor*).
2. À la louche, chaque piste dans une liste pèse environ 1 ko. Ceci signifie que toutes les Playlists de 5 kilooctets ou moins contiendront tout au plus 4 à 6 morceaux.
3. Vous pouvez effacer ces petits fichiers, ce qui simplifiera de beaucoup votre navigation parmi les History Playlists.

5.6 Éditer les métadonnées des pistes

Chaque piste de votre Collection dispose de propriétés (ou « tags », ou encore « métadonnées ») telles que Song Title (titre du morceau), Artist Name (nom de l'artiste), Album Name (nom de l'album), Cover Artwork (pochette du disque), etc. TRAKTOR vous permet de modifier ces données de deux manières.



L'édition des métadonnées des pistes n'est pas disponible dans TRAKTOR LE 2.



Si vous utilisez iTunes pour gérer votre collection de morceaux, nous vous recommandons d'éditer les tags dans iTunes uniquement !

5.6.1 Édition directe des propriétés des pistes

1. Dans la Browser List, cliquez sur une piste pour la sélectionner.
2. Cliquez dans le champ que vous voulez éditer, par exemple le nom de l'artiste.
3. Vous verrez apparaître un curseur dans le champ.
4. Éditez le nom de l'artiste.
5. Cliquez sur un autre champ de propriété pour modifier son contenu.
6. Appuyez sur la touche [Entrée] de votre clavier pour sortir du mode d'édition directe en confirmant vos modifications, ou bien sur [Échapp] pour annuler l'édition.

5.6.2 Édition des propriétés des pistes via la boîte de dialogue Edit

Toutes les propriétés d'une piste ne sont pas visibles dans la Browser List. Pour accéder à toutes les propriétés d'une piste, utilisez la boîte de dialogue Edit. Celle-ci vous permet d'éditer simultanément les propriétés d'un ensemble de pistes.

Édition des propriétés d'une seule piste

1. Cliquez sur une piste dans la Browser List pour la sélectionner.
2. Effectuez un clic droit / [Ctrl]+clic sur la piste sélectionnée et choisissez *Edit* dans le menu contextuel.
3. La Browser List se transforme en boîte de dialogue Edit.
4. Effectuez les modifications souhaitées sur les propriétés du morceau.
5. Utilisez le menu déroulant près d'une propriété pour sélectionner une propriété déjà enregistrée dans votre Collection.
6. Utilisez le bouton Restore pour annuler toutes vos modifications. Pour entériner les modifications, cliquez sur le bouton [Apply](#) ou [OK](#). Vous pouvez annuler l'édition en cliquant sur [Cancel](#).

Édition des propriétés d'un ensemble de pistes

- Si vous souhaitez modifier les propriétés de plusieurs pistes (par exemple toutes les pistes d'un album), sélectionnez-les et choisissez *Edit* dans le menu contextuel, exactement comme ci-dessus.
- Dans la boîte de dialogue Edit, vous noterez que la plupart des cases près des propriétés sont décochées.
- En bas de la boîte de dialogue, vous noterez les trois boutons [Previous](#), [Select All](#) et [Next](#). Ces boutons permettent de parcourir votre sélection de morceaux.
- Les cases à cocher indiquent les attributs ayant la même valeur pour toutes les pistes sélectionnées. Ces cases indiquent également que tout ce qui sera écrit dans les champs correspondants sera enregistré dans les métadonnées lorsque vous confirmerez vos modifications.
- Si vous souhaitez changer un attribut globalement pour toutes les pistes sélectionnées (par exemple le nom de l'artiste), assurez-vous que la case à côté est bien cochée et cliquez sur [Apply](#) ou [OK](#).

- ▶ Si vous souhaitez éditer une à une les pistes de votre sélection, utilisez les boutons [Previous](#) et [Next](#) en bas de la boîte de dialogue pour parcourir votre sélection.
- ▶ Un clic sur [Restore](#) annule vos modifications.
- ▶ Pour annuler l'édition, cliquez sur [Cancel](#).

5.7 Icônes des pistes

Lors d'une performance live, il est important d'avoir une vue d'ensemble de votre set. La colonne d'icônes vous fournit des informations sur l'état de chaque piste. Cette colonne peut être triée selon les messages d'état.

- ▶ Les lettres [A](#), [B](#), [C](#) et [D](#) identifient les pistes actuellement chargées sur les Decks.
- ▶ Une [Encoche](#) (l'espèce de « V ») indique que la piste a déjà été jouée sur l'une des Decks.
- ▶ Un [Point d'exclamation](#) identifie les pistes non trouvées à l'emplacement indiqué pour le fichier. Cela peut arriver si le support de stockage n'est pas disponible (disque dur externe par exemple) ou si le fichier a été déplacé ou renommé.
- ▶ Un [Verrou](#) marque les pistes dont la Beatgrid est verrouillée.
- ▶ Un [Triangle](#) marque les pistes qui ont déjà été jouées. Les pistes déjà pré-écoutées ne sont pas marquées. Cette icône est uniquement disponible dans les dossiers History et Archive.

Un classement selon cette colonne trie les pistes de la manière suivante :

- ▶ d'abord les pistes déjà jouées,
- ▶ ensuite les pistes en cours de lecture,
- ▶ les pistes non encore jouées en dessous,
- ▶ et enfin les pistes manquantes, tout en bas.

5.8 Le Preview Player

Le Browser de TRAKTOR fournit un Preview Player afin de pré-écouter les pistes sans avoir à les charger sur une Deck. Le Preview Player est conçu pour être utilisé avec les modes Internal Mixer et External Mixer. Pour pré-écouter une piste dans le Preview Player :

- ▶ Glissez-déposez une piste de la Browser List sur le Preview Player.
- ou
- ▶ cliquer sur la petite icône de casque dans la colonne [Pre-listen](#) de la Browser List.

Un avantage du Preview Player est que vous n'avez pas besoin d'une Deck supplémentaire. De plus, le Played State (état de lecture) et le Play Count (décompte de lectures) ne sont pas modifiés. Vous pouvez interrompre le Preview Player en cliquant sur le petit bouton [Play/Pause](#). Parcourez la piste en cliquant sur la petite [Stripe](#).



Pour pouvoir utiliser le Preview Player, vous devez assigner une sortie à « Output Preview » (pour le mode External Mixer) ou « Output Monitor » (pour le mode Internal Mixer). Vous trouverez ces réglages dans *Preferences > Output Routing*.

5.9 Les pochettes

TRAKTOR dispose de plusieurs fonctions permettant de travailler avec les pochettes de vos morceaux. Non seulement le Browser affiche les pochettes, mais vous pouvez également assigner librement vos propres pochettes à vos morceaux, à partir de fichiers images sur votre disque dur.

5.9.1 Afficher les pochettes

Fenêtre Cover Art

TRAKTOR propose une fenêtre Cover Art située sous le Browser Tree. Cette fenêtre peut être activée ou désactivée dans la fenêtre Preferences.

► Allez dans *Preferences > Browser Details* et cochez ou décochez [Show Cover Art](#).

Browser List

Dans la Browser List, vous trouvez une colonne pour les pochettes. Pour l'activer ou la désactiver, faites comme suit :

► Effectuez un clic droit / [Ctrl]+clic sur l'en-tête des colonnes de la Browser List et cochez (ou décochez) [Cover Art](#).

5.9.2 Éditer les pochettes

TRAKTOR vous permet d'importer ou de supprimer des pochettes au format JPEG dans votre Collection.

Voici comment tout ceci fonctionne :

Importer une pochette

1. Effectuez un clic droit / [Ctrl]+clic sur une piste et choisissez *Import Cover*.

2. Utilisez la boîte de dialogue qui apparaît pour indiquer à TRAKTOR l'emplacement du fichier image.
3. Sélectionnez l'image et confirmez votre choix.
4. La pochette est maintenant enregistrée.



Vous pouvez également sélectionner plusieurs pistes et importer une pochette pour toutes ces pistes.



L'édition des pochettes des pistes n'est pas disponible dans TRAKTOR LE 2.

Supprimer une pochette

Pour supprimer une pochette :

1. Effectuez un clic droit / [Ctrl]+clic sur une piste et choisissez *Delete Cover*.
2. La pochette est maintenant supprimée.



Vous pouvez également sélectionner plusieurs pistes et supprimer la pochette de toutes ces pistes en une fois.

5.10 Maintenance de la Collection

Le travail avec le Browser avant un concert ou pendant le live peut être assez intense. Vous devez penser à plein de choses, comme par exemple retirer les pistes obsolètes, localiser les pistes qui ont été déplacées dans un autre dossier, et ainsi de suite...

5.10.1 Consistency Check (contrôle de concordance)

Le Consistency Check Report (Rapport du contrôle de concordance) fournit un aperçu de l'état actuel de votre Collection et propose des options pour vous aider à la gérer.

1. Dans le Browser Tree, effectuez un clic droit / [Ctrl]+clic sur l'icône de la [Track Collection](#) et sélectionnez *Check Consistency* dans le menu contextuel.
2. Une fois que TRAKTOR a vérifié la concordance des fichiers, un rapport résumant la situation est affiché.

Show Overview / Missing Tracks / Tracks to Analyze

Le Consistency Check Report fournit les informations suivantes :

- **Total Tracks** : nombre total de pistes dans votre Collection.

- **Tracks Missing** : nombre de pistes supprimées de votre disque dur ou déplacées de leur emplacement original.
- **Tracks Not Analyzed** : nombre de pistes non encore analysées.
- **Tracks Missing Stripe** : nombre de pistes importées et analysées, mais dont la Stripe (bande d'aperçu) a été déplacée ou supprimée.
- **Total Tracks To Analyze** : nombre total de pistes qu'il vous reste à analyser.

Relocaliser les pistes manquantes

Le Consistency Check Report vous permet également de relocaliser les pistes manquantes de votre Collection :

1. Cliquez sur le bouton [Relocate](#).
2. La relocalisation des pistes dans un dossier qui contient de nombreux sous-dossiers peut prendre du temps. N'hésitez pas à interrompre la relocalisation – cela n'endommagera pas la concordance de votre Collection.
3. Utilisez la fenêtre de navigation pour aller jusqu'au dossier dans lequel les pistes manquantes ont été déplacées.
4. Pour trouver plusieurs pistes dans des dossiers différents, choisissez dans la hiérarchie de votre disque dur un niveau plus élevé contenant tous les morceaux manquants. Vous pouvez même choisir le disque dur entier.

Supprimer les pistes manquantes

Si vous ne voulez plus que ces morceaux manquants soient référencés dans votre Collection, supprimez leurs références en cliquant sur le bouton [Remove](#).

Analyser les pistes

Si certaines pistes de votre Collection n'ont pas encore été analysées, vous pouvez lancer leur analyse en cliquant sur le bouton [Analyze](#).

Show Consistency Check on Startup (afficher le contrôle de concordance au lancement de l'application)

La Consistency Check peut être configuré pour être lancé à chaque démarrage de TRAKTOR. Veuillez noter que cette fonction augmente le temps de démarrage de TRAKTOR, ce qui peut s'avérer gênant en live si votre Collection est de taille conséquente.

1. Allez dans *Preferences > File Management*.
2. Cochez la case [Show Consistency Check Report on Startup](#) puis fermez la fenêtre Preferences.

3. La fenêtre du Consistency Check Report s'ouvrira désormais à chaque lancement de TRAKTOR.

5.10.2 Analyse

TRAKTOR utilise une fonction d'Analyse pour collecter un certain nombre d'informations importantes dans vos pistes. Les voici :

BPM Estimate (estimation du tempo)

Le BPM Estimate est une mesure précise du tempo basée sur le type de la musique analysée. Pour en savoir plus sur la vérification du tempo proposé par BPM Estimate et sur la création d'une Beatgrid (grille rythmique), consultez la section [↑6.8.6, Beatgrid \(panneau GRID\)](#).

Gain Value (niveau de gain)

Chaque piste a un certain volume sonore perçu, basé sur ses propriétés musicales. La valeur Gain Value calculée durant l'analyse est une estimation très précise du réglage optimal à adopter pour le curseur GAIN du canal afin de ramener le morceau à un volume perçu de 0 dB.

► Pour utiliser cette estimation du gain lors du chargement de la piste sur une Deck, activez la fonction Auto Gain en cliquant sur [Set Autogain When Loading Track](#) dans *Preferences > Mixer > Level*.

Stripe (bande d'aperçu)

La Stripe, petite représentation de la forme d'onde globale située sous le Waveform Display, est créée lors de l'analyse. Si la Stripe d'une piste est absente, c'est que la piste n'a pas encore été analysée.



Pour conserver des tailles de fichiers raisonnables, la Stripe n'est pas stockée dans les fichiers. Lorsque vous déplacez votre musique sur un autre ordinateur, vous devez relancer l'analyse de votre musique sur le nouvel ordinateur.

Analyse automatique

Vous pouvez configurer TRAKTOR pour que le logiciel lance automatiquement l'analyse lors du chargement d'une piste sur une Deck, ou bien directement après avoir importé la piste dans votre Collection.

- Ouvrez *Preferences > File Management* pour afficher les options gérant l'analyse des pistes en tâche de fond.
- Pour plus de renseignements sur les options de l'analyse, veuillez consulter la section [↑13.18, File Management](#).
- La barre d'état située en bas du Browser vous donne une indication visuelle de l'avancement de l'analyse et vous informe des problèmes éventuels.

5.10.3 Répertoires de données

TRAKTOR dispose de fonctions qui créent et référencent certains types de fichiers. Ces fichiers sont stockés dans leurs propres répertoires par défaut. Les emplacements de ces dossiers peuvent être modifiés dans la fenêtre Preferences :

- Ouvrez *Preferences > File Management > Directories*.

Vous pouvez changer le chemin d'accès pour les types de fichiers suivants en cliquant sur le bouton avec le point d'exclamation (!) situé après le chemin actuel :

- **Root Dir** (dossier racine) : le chemin d'accès utilisé par TRAKTOR pour charger et stocker les informations et les réglages de la Collection.
- **Sample Dir** (dossier de samples) : le chemin d'accès utilisé par TRAKTOR pour charger et stocker les informations et les réglages des Samples.
- **iTunes Music Library** : le chemin d'accès à votre Bibliothèque iTunes (ce chemin d'accès doit être identique à celui spécifié dans iTunes).
- **Music Folders** : le(s) chemin(s) d'accès aux dossiers de musique devant être scannés lorsque vous utilisez la fonction Import Music Folders.

5.10.4 Autres fonctions de maintenance

- **Reset Played State** : réinitialise le compteur de lectures et l'icône de piste située à côté de chaque piste jouée.
- **Relocate** : ouvre une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez naviguer jusqu'au dossier contenant une ou plusieurs piste(s) manquante(s). Ceci s'avère utile si vous avez restructuré votre dossier musical.
- **Analyze (Async)** : lance l'analyse de la ou des piste(s) sélectionnée(s).
- **Show in Explorer/Finder** : permet de trouver la piste dans l'Explorateur de Windows ou dans le Finder de Mac OS X.
- **Search in Playlists** : recherche la (les) piste(s) sélectionnée(s) et génère un rapport indiquant toutes les Playlists qui la (les) contiennent.

5.11 Utiliser des CD audio

Cette section détaille le travail avec les CD audio.

5.11.1 CD Text

Autrefois, les pistes des CD audio étaient affichées sous la forme Track01, Track02, etc. Désormais, si vous insérez un CD audio incluant des informations sur l'artiste, les titres, etc., vous verrez ces informations apparaître dans le Browser de TRAKTOR.



Tous les CD audio du commerce ne disposent pas de ces informations textuelles additionnelles.

5.11.2 CD audio et Favoris

- Si vous glissez et déposez l'icône d'un CD audio sur un Favori, le Favori restera assigné au CD, même lorsque vous retirerez le CD du lecteur.
- Si aucun CD audio n'est inséré dans votre lecteur, le Favorite affiche l'icône Missing (manquant) représentant une croix rouge.

5.11.3 Éjecter un CD

Vous pouvez éjecter un CD directement depuis TRAKTOR.

- Effectuez un clic droit / [Ctrl]+clic sur l'icône du CD audio et choisissez *Eject CD* pour éjecter le CD.

5.12 Utiliser un baladeur numérique

TRAKTOR vous permet de jouer des pistes directement depuis votre baladeur numérique.

1. Lancez TRAKTOR puis branchez votre baladeur à votre ordinateur. TRAKTOR voit votre baladeur numérique comme un disque dur et affiche son icône dans le Browser Tree – ceci peut prendre jusqu'à une dizaine de secondes.
2. Lorsque vous sélectionnez le lecteur pour la première fois, le message [Loading](#) apparaît, vous indiquant que TRAKTOR est en train de lire les informations sur les pistes.
3. Lorsque le chargement est terminé, vous pouvez sélectionner les pistes exactement comme vous le feriez sur un n'importe quel autre disque dur.



Le branchement et le débranchement du baladeur pendant la lecture de pistes peut entraîner une courte interruption de l'audio. Faites attention à ne pas débrancher le lecteur lorsque vous jouez l'un de ses morceaux !

5.12.1 iPod

L'iPod d'Apple utilise un système de fichiers particulier pour enregistrer la musique. Lorsque vous connectez un iPod à votre ordinateur, TRAKTOR le reconnaît et affiche l'iPod dans le Browser, avec son nom.

Double-cliquez sur l'iPod pour accéder aux listes de lecture et aux morceaux stockés dessus.



Vous ne pouvez pas lire les fichiers protégés par DRM achetés sur l'iTunes Music Store.

6 Les Decks

TRAKTOR 2 possède quatre **Decks** virtuelles. Vous pouvez vous représenter les Decks comme l'équivalent virtuel des bonnes vieilles platines vinyle ou CD – avec une bonne dose d'outils supplémentaires et la flexibilité d'un système informatique.

Vos Decks peuvent manipuler trois types de matériau audio différents, chacun appelant un type de Deck spécifique.

6.1 Types de Decks

Pour chacune des Decks, vous pouvez choisir parmi les types suivants :

- **Track Deck** : une piste (« track ») est un morceau stocké dans un format numérique sur votre disque dur. Utilisez ce type de Deck pour lire une séquence particulière de pistes – une **Playlist**. Les Decks prenant en charge les pistes sont nommées **Track Decks**.

Vous trouverez un tutoriel sur l'utilisation des Track Decks à la section [↑15.3, Jouer votre premier morceau](#).

- **Sample Deck** : un sample est un petit morceau de matériau audio. Son contenu physique ne diffère pas vraiment de celui d'une piste (il s'agit toujours d'audio stocké au format numérique sur votre disque dur). La différence entre les samples et les pistes tient plutôt à leur taille et à leur emploi : de manière générale, un sample est beaucoup plus court qu'une piste et il est conçu pour être ajouté (ou intégré) à votre mix principal. Notamment, les samples constituent le matériau parfait pour effectuer un remix en live ! Les Decks prenant en charge les samples sont nommées **Sample Decks**. Chaque Sample Deck possède quatre **Sample Slots** (emplacements de samples) ainsi qu'une quantité d'outils destinés aux samples.

Vous trouverez un tutoriel sur l'utilisation des Sample Decks à la section [↑15.8, Utiliser des samples dans votre mix \(sauf TRAKTOR LE 2\)](#).

- **Live Input** : alors que les deux types de matériau audio mentionnés précédemment sont lus depuis votre disque dur, les Decks peuvent aussi être utilisées comme **Live Inputs**, auquel cas elles transmettent des signaux audio provenant du monde extérieur aux outils de traitement et de mixage de TRAKTOR. Qu'il s'agisse d'un micro, d'une platine vinyle, d'un clavier ou de quoi que ce soit d'autre, le signal est directement intégré à la chaîne de traitement de TRAKTOR.



TRAKTOR LE 2 propose seulement deux Decks et les types de Decks ne peuvent être modifiés. Dans TRAKTOR DUO 2 et TRAKTOR SCRATCH DUO 2, quatre Decks sont disponibles mais vous ne pouvez modifier le type de Deck que pour les deux Decks supérieures.

- Pour sélectionner un type de Deck, cliquez sur la lettre de la Deck, ce qui ouvre un menu déroulant. Sélectionnez alors le mode souhaité dans ce menu.
Pour plus d'informations sur les préférences des Decks, veuillez consulter la section [↑13.9, Decks](#).



Si vous utilisez TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2, vous pouvez également choisir dans ce menu le Playback Mode (Internal Playback ou Scratch Control) et, si vous possédez une interface audio TRAKTOR AUDIO 6 ou TRAKTOR AUDIO 10, vous pouvez y activer le mode Direct Thru permettant de court-circuiter complètement l'audio de TRAKTOR. Pour plus d'informations à ce sujet, veuillez vous référer au Setup Guide (Guide d'Installation) de votre interface audio TRAKTOR AUDIO 6/10.

Track Deck

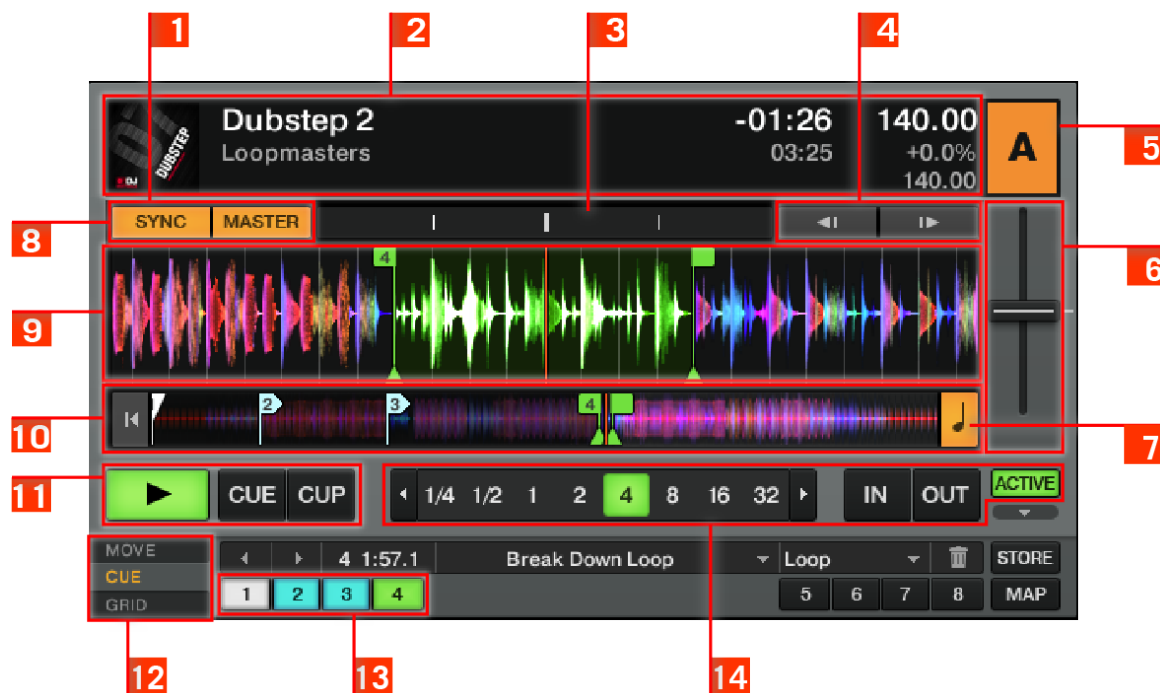


Fig. 6-1 — Vue d'ensemble d'une Track Deck.

Voici une vue d'ensemble d'une Track Deck. Toutes les fonctions seront expliquées en détail plus bas :

- (1) **Deck Cover Artwork** : affiche la pochette de la piste chargée.
- (2) **Deck Heading** : affiche des informations sur la piste chargée (nom de l'artiste, titre du morceau, tempo, etc.). Le Deck Heading dispose également de fonctions de glisser-déposer originales expliquées en détail à la section [↑6.3, Le Deck Heading](#).
- (3) **Phase Meter** : affiche le décalage des beats de la piste lue avec ceux de la piste sur la Master Deck ou bien avec les tics de la Master Clock.
- (4) **Boutons Tempo Bend** : ralentit ou accélère temporairement la piste lue.

- (5) **Deck Focus** : indique quelle Deck est actuellement sélectionnée (la lettre de la Deck en question est surlignée en jaune). Cliquez sur la lettre de la Deck et utilisez le menu déroulant pour changer le type de la Deck ou sélectionner le mode de lecture interne ou externe.
 - (6) **Fader de tempo** : diminuez ou augmentez le tempo de la piste lue en déplaçant la tirette vers le haut ou vers le bas.
 - (7) **Key** : active ou désactive la fonction Keylock.
 - (8) **SYNC** : synchronise la piste lue avec le tempo master. **MASTER** : définit cette Deck comme tempo master pour la synchronisation.
 - (9) **Waveform Display** : représentation graphique de la zone située autour de la position de lecture dans la piste chargée. Les couleurs claires représentent les hautes fréquences et les couleurs sombres les basses fréquences.
 - (10) **Stripe** : la Stripe représente la forme d'onde de la piste entière, Cue Points et Boucles inclus(es).
 - (11) **Boutons Transport** : boutons Play/Pause, **CUE** (Cue/Play) et **CUP** (Cue/Pause).
 - (12) **Panneaux Advanced** : ces panneaux contiennent les commandes avancées pour les déplacements dans la piste (panneau **MOVE**), la gestion des Cue Points et des Boucles (panneau **CUE**) ainsi que la Beatgrid (panneau **GRID**).
 - (13) **Hotcues** : accès direct personnalisable à huit Cue Points ou Loop In Points pour chaque piste.
 - (14) **Loop Controls** : ces contrôles permettent de créer des Boucles automatiques et de contrôler leur taille.
- Vous trouverez un tutoriel sur l'utilisation des Track Decks à la section [↑15.3, Jouer votre premier morceau](#).

Sample Deck (sauf TRAKTOR LE 2)



Fig. 6-2 — Une Sample Deck.

Chaque Sample Deck est équipée de quatre **Sample Slots** (2) qui hébergent les samples audio et peuvent être lus en mode **One-shot** (1) ou **Looped** (3). Chaque Sample Slot propose un **bouton Play** (4), un **curseur Volume** (5) et un **curseur Filter** (6). Le tempo des samples bouclés est automatiquement synchronisé au tempo master.

► Vous trouverez un tutoriel sur l'utilisation des Sample Decks à la section [↑15.8, Utiliser des samples dans votre mix \(sauf TRAKTOR LE 2\)](#).



Dans TRAKTOR DUO 2 et TRAKTOR SCRATCH DUO 2, seules de petites Sample Decks sont disponibles et les curseurs individuels Volume et Filter sont désactivés.



Les curseurs Filter des Sample Slots peuvent ne pas apparaître si la fenêtre de l'application TRAKTOR est trop étroite ! Pour être sûr(e) que tous les éléments de la Sample Deck sont visibles, élargissez la fenêtre de TRAKTOR autant que possible ou bien utilisez le mode Fullscreen (plein écran). Le bouton Fullscreen se trouve dans le Header de TRAKTOR.

Live Input

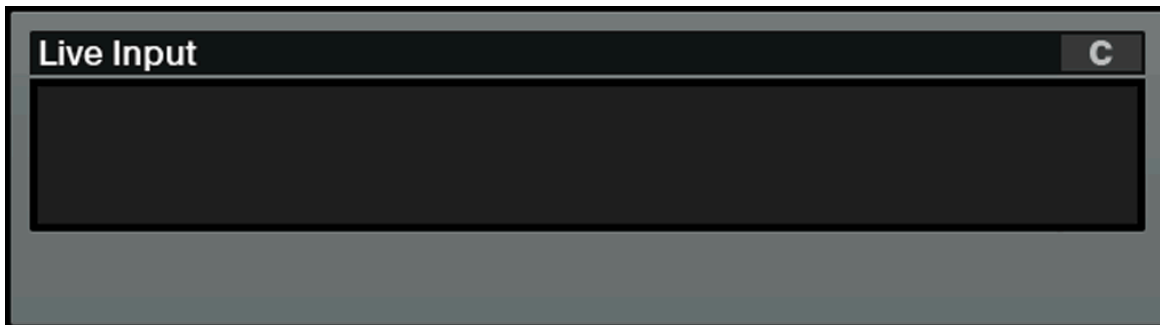


Fig. 6-3 — Une Deck en Live Input.

Une Deck fonctionnant en Live Input vous permet d'utiliser une source analogique externe telle qu'une platine vinyle ou un microphone. Vous pouvez alors appliquer les FX de TRAKTOR 2 au signal issu de cette source extérieure.

6.2 Charger des pistes

Pour charger une piste sur une Deck, utilisez l'une des méthodes suivantes :

- **Glisser-déposer** : utilisez la souris pour glisser-déposer une piste depuis la Browser List jusqu'à la Deck souhaitée.
- **Clic droit** : effectuez un clic droit / [Ctrl]+clic sur la piste voulue et sélectionnez *Load Track in Deck A/B/C/D* dans le menu contextuel.
- **Clavier (raccourci par défaut)** : sélectionnez une piste dans la Browser List via les flèches haute et basse. Utilisez ensuite [Ctrl]+[Flèche gauche] pour charger une piste sur la Deck A ou bien [Ctrl]+[Flèche droite] pour la charger sur la Deck B.
- **Commande MIDI** : utilisez des commandes MIDI pour charger les pistes sur les Decks. Ces commandes doivent tout d'abord être assignées depuis votre contrôleur ou clavier MIDI. Cf. [↑11.2, Les Hotkeys MIDI](#) pour plus de détails à ce sujet.

Voici quelques détails à avoir à l'esprit lorsque vous chargez des pistes :

- Vous ne pouvez pas charger une piste de plus de 48 secondes sur une Sample Deck.
- Vous ne pouvez pas charger de piste ni de sample sur une Sample Deck via le menu contextuel (clic droit ou [Ctrl]+clic) dans le Browser.
- Si vous utilisez votre clavier d'ordinateur pour charger des pistes, assurez-vous d'utiliser l'assignation clavier par défaut.

6.3 Le Deck Heading

Le Deck Heading affiche des informations sur la piste chargée et permet de changer le type de la Deck, son mode de lecture ainsi que son Layout ; vous pouvez également glisser-déposer de l'audio d'un Deck Heading à un autre.

6.3.1 Focus

- Chacune des Decks porte une lettre : A, B, C ou D. TRAKTOR surligne la lettre de la Deck actuellement sélectionnée.

6.3.2 Type de Deck

Cliquez sur la lettre de la Deck pour changer de type de Deck (Track Deck, Sample Deck ou Live Input). Vous pouvez également utiliser *Preferences > Decks > Deck Flavor*.

6.3.3 Mode de lecture

- Cliquez sur la lettre de la Deck pour afficher le menu Deck Mode. Vous pouvez alors choisir entre les modes de lecture *Internal Playback* et *Scratch Control*. En mode *Internal Playback*, la Track Deck affiche les boutons **Play**, **CUE** et **CUP** dans la section Transport de la Deck. En mode *Scratch Control*, les boutons **CUE** et **CUP** sont remplacés par des boutons permettant d'activer les modes de suivi Relative et Absolute, tous deux utilisés avec le contrôle via Timecode. En mode *Scratch Control*, TRAKTOR utilise en effet un signal de Timecode pour contrôler les Decks.

Pour plus d'informations sur le contrôle via Timecode, veuillez lire le chapitre [↑12, Configurer TRAKTOR SCRATCH](#).

► Vous trouverez des informations plus détaillées sur les modes de suivi et de lecture (Absolute, Relative et Internal Playback) à la section [↑12.5, Modes de suivi](#).



D'autres options concernant le mode *Scratch Control* se trouvent dans *Preferences > Timecode Setup*.

6.3.4 Deck Layout



- Dans les Deck Layouts **Full** et **Advanced**, le Deck Heading contient trois lignes et trois colonnes. Le Deck Heading affiche les informations de la piste, le Phase Meter, le tempo et la pochette. Vous pouvez personnaliser les informations affichées dans le Deck Heading via *Preferences > Decks > Deck Heading*.
- Vous pouvez double-cliquer sur le Deck Heading pour changer de Deck Layout. Ceci vous permet d'afficher plus ou moins d'informations selon la taille de votre écran. Chaque double-clic passe au Deck Layout suivant parmi **Micro**, **Small**, **Essential**, **Full** et **Advanced**. Dans les Deck Layouts **Micro**, **Small** et **Essential**, seule la première ligne d'infos sur la piste est visible. Sur les Sample Decks, seuls les Layouts **Micro** et **Small** sont disponibles.



TRAKTOR vous propose les affichages Micro et Small pour les petits écrans. Une Deck en affichage Micro n'affiche qu'une seule ligne dans le Heading et n'affiche pas de Waveform.

6.3.5 Glisser-déposer l'audio depuis une Deck

- Si une piste est actuellement chargée sur une Deck, vous pouvez directement copier cette piste ainsi que sa position de lecture en cliquant et maintenant le bouton de la souris enfoncé sur le Deck Heading puis en glissant la souris sur une autre Track Deck. Cette action peut également être effectuée lorsque la piste est en cours de lecture et peut servir dans de nombreuses situations.
 - Si une piste est chargée sur une Deck, vous pouvez également exporter directement un sample de la piste en cliquant et maintenant le bouton de la souris enfoncé sur le Deck Heading puis en glissant la souris sur un Sample Slot. Le sample est chargé en mode Looped (c'est-à-dire joué en boucle) et hérite de l'état de lecture de la piste dont il est extrait ; si la piste est en cours de lecture, le sample est en lecture aussi, mais en mode silencieux. Les réglages de filtre du canal correspondant du Mixer seront également copiés avec le sample et pourront ensuite être ajustés via le curseur Filter du Sample Slot.
- Le sample est copié à partir de la position actuelle de lecture :
 - Si la position de lecture actuelle se trouve à l'intérieur d'une Boucle active, le sample sera une copie de la Boucle, et la position de lecture du sample

- Si la position de lecture actuelle est extérieure à toute Boucle active, le sample démarre à la position de lecture actuelle, et sa taille est définie par la taille de boucle sélectionnée (qui est indiquée par l’Affichage de Taille de Boucle).
 - Le bouton Sample Play est maintenant allumé de manière estompée, afin d’indiquer que le sample est chargé, mais inaudible, car il est soit arrêté, soit en mode silencieux. Si le sample est en mode silencieux, la forme d’onde affichée dans son emplacement est estompée ; le bouton Sample Play allumé/éteint indique si le sample est en lecture ou non. Survolez le Sample Slot avec la souris et cliquez sur **Mute** pour entendre le sample.
-  Lorsque vous extrayez un sample de la piste en cours de lecture, et dès que le sample est joué trois fois dans le mix principal, il est automatiquement sauvegardé dans votre Collection pour pouvoir être réutilisé ultérieurement ! Vos samples sont rassemblés dans le dossier « All Samples » du Browser pour un usage ultérieur.
-  En glissant-déposant de l’audio sur les Sample Slots, vous pouvez rapidement construire un mix complexe à la volée. Ajoutez des effets tels que le *Filter LFO* ou le *Gater* à ces samples courts pour ajouter à vos mixes un effet intéressant de synthé balayant synchronisé au tempo. N’oubliez pas d’activer Snap (**S**) et Quantize (**Q**) dans le panneau Master pour un mix synchronisé au tempo !

Vous trouverez un tutoriel sur l’utilisation des Sample Decks à la section [↑15.8, Utiliser des samples dans votre mix \(sauf TRAKTOR LE 2\)](#).

6.4 Le Waveform Display et la Stripe View

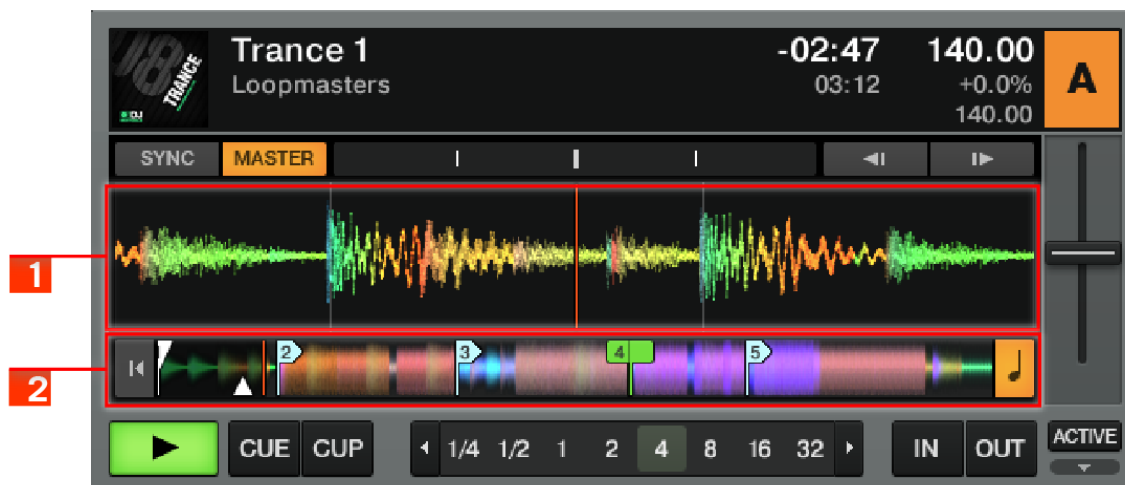


Fig. 6-4 Track Deck – Le Waveform Display et la Stripe View.

Le **Waveform Display** (1) et la **Stripe View** (2) sont des représentations visuelles de la piste chargée. Le Waveform Display est instantanément visible, tandis que la Stripe n'est affichée qu'une fois la piste analysée. Après qu'une piste a été analysée, la Stripe s'affiche elle aussi instantanément lors des chargements suivants. Pour plus de renseignements sur l'analyse des pistes, veuillez vous reporter au chapitre [↑5.10.2, Analyse](#).

(1) Waveform Display : le Waveform Display (affichage de la forme d'onde) propose une vue détaillée de la piste chargée et de ses transitoires.

- Le Waveform Display est uniquement visible dans les Deck Layouts **Essential**, **Full** et **Advanced**. Il n'est pas disponible dans les Deck Layouts **Micro** et **Small**. Pour changer de Deck Layout, double-cliquez sur le Deck Heading ou allez dans *Preferences > Decks > Deck Layout*.
- Le Waveform Display affiche les transitoires selon des codes de couleur : les couleurs claires représentent les hautes fréquences et les couleurs sombres représentent les basses fréquences.

- Vous pouvez grossir et rétrécir l’affichage de la forme d’onde en cliquant sur les boutons **+** et **-**. Cliquez sur le symbole **=** pour ramener le grossissement à sa valeur par défaut.
- Le Waveform Display donne également une référence visuelle pour les BeatJumps, les Cue Points, les Boucles et les Beatmarkers. Grossissez l’affichage du Waveform Display pour placer vos marqueurs de manière précise.
- Le Waveform Display et la Stripe View partagent le même Color Mode (palette de couleurs). Quatre Color Modes sont disponibles : **Ultraviolet**, **Infrared**, **X-Ray** et **Spectrum**. Vous pouvez choisir le Color Mode dans *Preferences > Decks > Miscellaneous > Color Mode*.
- L’effet produit par le glissement à la souris de la forme d’onde dépend du mode de Mouse Control sélectionné. Deux modes de Mouse Control sont disponibles : **Vinyl** et **Snap**. Ceux-ci peuvent être sélectionnés dans *Preferences > Transport > Mouse Control*. Pour plus de renseignements sur les modes de Mouse Control, veuillez consulter la section [↑13.8, Transport](#). Pour une vue d’ensemble des modes de la souris, veuillez lire le chapitre [↑10, Contrôle à la souris pour les tirettes et les curseurs](#).

(2) Stripe View : la Stripe View (bande d’aperçu) vous donne un aperçu de la piste entière. Elle affiche également la position de lecture ainsi que tous les Cue Points et autres Loops.

- La Stripe View est visible dans tous les Deck Layouts.
- La Stripe View fournit également une vue d’ensemble des BeatJumps, Cue Points, Boucles et Beatmarkers.
- Lorsque le Track End Warning Time (délai d’avertissement de fin de piste) choisi est atteint, la Stripe View clignote en rouge. Vous pouvez modifier le délai d’avertissement dans *Preferences > Decks > Miscellaneous*.
- Le comportement de la Stripe View lorsque vous cliquez dessus dépend des modes Snap et Quantize. Les modes Snap et Quantize peuvent être activés dans le panneau Master de la section Global ; ils permettent de synchroniser les BeatJumps et les effets au tempo. Cf. [↑9.2.1, Panneau Master](#) pour plus d’infos sur le panneau Master.

6.5 Les Transport Controls



Fig. 6-5 Track Deck – Les Transport Controls.

Les Transport Controls sont les principaux boutons utilisés pour la lecture des pistes dans le mode Internal Playback (lecture interne) de TRAKTOR.

(1) Play : cliquez sur Play/Pause pour lancer et interrompre la lecture.

- **(2) CUE** : ce bouton a plusieurs fonctions selon que la piste est en cours de lecture ou non.
- Sur une Deck en pause, un clic sur le bouton **CUE** crée un nouveau Floating Cue Point à la position actuelle de lecture. En mode Snap, ce Cue Point adhérerait au beat le plus proche de la position de lecture.
- Lorsque la piste est sur pause et positionnée sur le Floating Cue Point, cliquez et maintenez le bouton **CUE** enfoncé pour pré-écouter à partir de ce point. Relâchez le bouton **CUE** pour revenir au Floating Cue Point.
- En cliquant sur **CUE** pendant la lecture, vous ramenez la position de lecture jusqu'au Floating Cue Point précédemment créé et interrompez la lecture.

(3) CUP (Cue/Play) : le bouton **CUP** est similaire au bouton **CUE** mais il interrompt la lecture tant qu'il est maintenu enfoncé.

- Sur une platine en pause, un clic sur **CUP** crée un nouveau Floating Cue Point à la position actuelle de lecture et la piste est lue à partir de ce point lorsque vous relâchez le bouton.

- Un clic sur **CUP** pendant la lecture ramène la position de lecture jusqu'au Floating Cue Point précédemment créé et passe la lecture sur pause. Relâchez le bouton pour reprendre la lecture.

6.6 Loop Controls

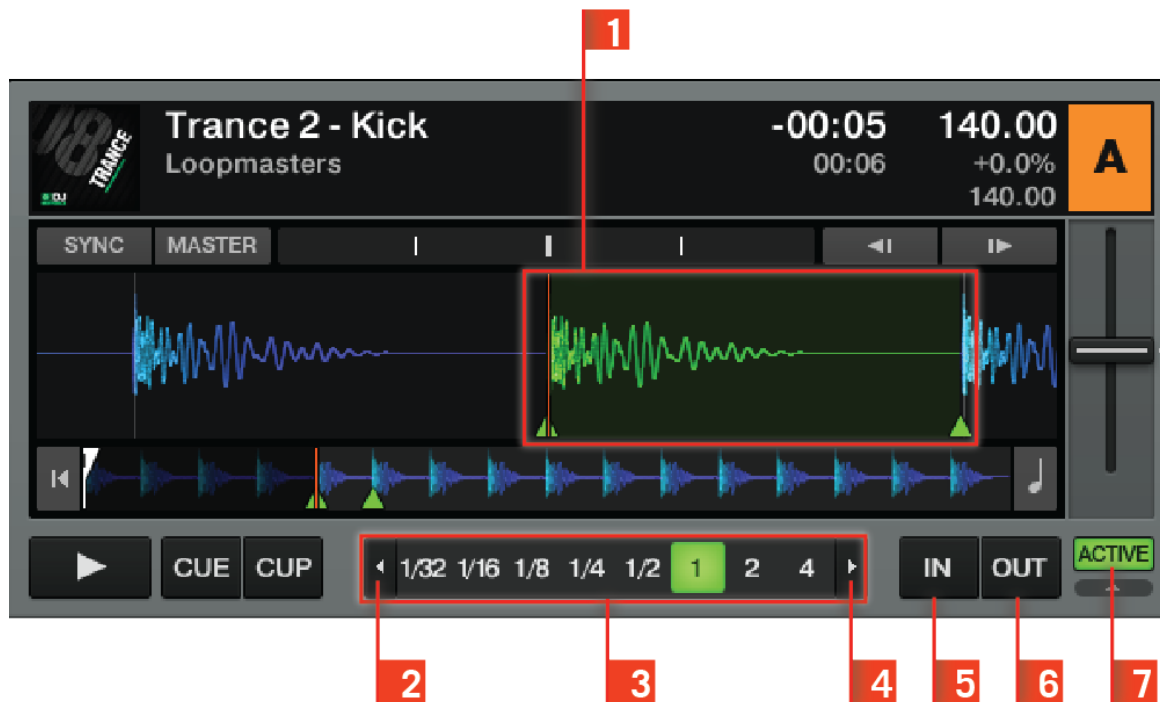


Fig. 6-6 Track Deck – Les Loop Controls.

Les principaux contrôles de boucles proposent les fonctions requises pour un usage créatif des boucles dans votre mix.

Auto Looping :

- Cliquez sur un nombre dans le contrôle **Loop Size** (3) pour définir une longueur de boucle. Les nombres représentent les longueurs de boucle mesurées en temps (beats).

- Lors du choix d'une taille de boucle, le bouton en question ainsi que le bouton **ACTIVE (7)** s'allument tous deux en vert. Lorsque ces boutons sont inactifs, ils sont gris.
- Une fois activée, une **Boucle (1)** est indiquée en vert dans le Waveform Display.
- Pour interrompre le bouclage, cliquez soit sur la même taille de boucle, soit sur le bouton **ACTIVE (7)**.
- Pour modifier au vol la longueur d'une boucle active, cliquez sur une autre longueur dans le contrôle **Loop Size (3)**.
- Cliquez sur les **boutons en flèches (2 ou 4)** de part et d'autre du contrôle **Loop Size (3)** pour afficher des valeurs plus élevées ou plus faibles. Les boutons en flèches clignotent si la longueur actuellement sélectionnée est en dehors de l'intervalle visible.

Bouclage manuel :

- Cliquez sur le bouton **Loop In (5)** pour créer le point de début de la boucle (Loop In Point).
- Cliquez sur le bouton **Loop Out (6)** pour créer le point de fin de la boucle (Loop Out Point). Votre piste commence à être bouclée entre ces deux points et le bouton **ACTIVE** s'allume.
- Pour interrompre le bouclage, cliquez sur le bouton **ACTIVE (7)** allumé.



Activez Snap (S) et Quantize (Q) dans le panneau Master pour obtenir des boucles transparentes.

6.7 Contrôles du tempo

TRAKTOR propose un Tempo Fader avec un intervalle réglable, deux boutons de Tempo Bend ainsi qu'un ensemble de fonctions de synchronisation automatisée. Ces fonctions vous donnent plus de contrôle que jamais sur vos mixes.

► Cliquez sur la flèche gauche pour ralentir légèrement la piste, et sur la flèche droite pour l'accélérer. En maintenant l'un des boutons Tempo Bend enfoncé, vous continuez à accélérer ou ralentir la piste jusqu'à ce que vous relâchiez le bouton.

6.7.2 Phase Meter

Le Phase Meter (indicateur de phase) est une référence visuelle pour la synchronisation des pistes. Il vous indique si une piste est synchronisée ou non à la Master Deck ou à la Master Clock.

- Si les phases de deux pistes sont synchronisées, l'indicateur du Phase Meter reste au milieu de sa course :



- Si l'une des pistes est en retard, une bande jaune apparaît à gauche du marqueur central :



- Si l'une des pistes est en avance, une bande jaune apparaît à droite du marqueur central :



- Vous pouvez décaler manuellement la phase dans le Phase Meter en glissant la souris vers le marqueur central. Vous pouvez également utiliser la molette de la souris.
- Vous pouvez activer ou désactiver globalement le Phase Meter via *Preferences > Deck > Deck Heading > Show Phase Meter*.

6.7.3 Synchronisation des beats

La synchronisation automatique des beats est l'une des fonctions centrales de TRAKTOR. Elle fonctionne en un seul clic !

SYNC : le bouton **SYNC** est le moyen le plus rapide de faire correspondre les beats.

Cliquez sur **SYNC** pour faire correspondre automatiquement le tempo et la phase de la piste lue avec ceux de la Master Deck ou de la Master Clock (si aucune Deck n'est définie comme Master Deck).

Le bouton **SYNC** peut être laissé allumé en permanence. Cependant, parfois une platine ne peut pas être synchronisée pour le moment – le bouton **SYNC** apparaît alors à moitié allumé. Les circonstances suivantes ont pour conséquence ce bouton **SYNC** à moitié allumé :

- la Deck sélectionnée est elle-même la Master Deck (la synchronisation à soi-même n'a pas beaucoup de sens) ;
- la longueur de la boucle est inférieure à 1 beat (la synchronisation de la phase est alors impossible) ;
- la piste à laquelle vous souhaitez vous synchroniser a un tempo situé en dehors de l'intervalle choisi pour le Tempo Fader. L'intervalle actuellement sélectionné pour le Tempo Fader se trouve dans *Preferences > Transport > Tempo*.

Dès que ces circonstances ont disparues, par exemple si vous choisissez une autre Deck comme Master, si vous choisissez une longueur de boucle supérieure à un beat, si vous désactivez la boucle, si vous chargez une piste avec une Beatgrid valide sur la Deck, si vous augmentez l'intervalle du Tempo Fader dans les Preferences, ou encore si vous choisissez une piste avec un tempo plus proche du tempo de l'autre piste, le bouton **SYNC** revient à sa luminosité maximale et la fonction de synchronisation fonctionne à nouveau.



Vous ne pouvez pas activer **SYNC** si une piste n'a pas de Beatgrid valide. Une piste est automatiquement analysée la première fois qu'elle est chargée sur une Deck. Si votre piste ne dispose pas de Beatgrid ou si celle-ci est incorrecte, vous devrez redéfinir celle-ci manuellement. Cf. [↑6.8.6, Beatgrid \(panneau GRID\)](#) pour plus d'infos.

Sync Mode : vous avez deux méthodes pour synchroniser les pistes – **TempoSync** et **BeatSync**. Vous pouvez sélectionner le Sync Mode dans *Preferences > Transport > Sync Mode*.

- **TempoSync** : maintient uniquement la synchronisation du tempo entre les pistes. Les phases des Decks sont alignées lorsque le bouton **SYNC** est allumé ; lorsque les phases des Decks ne sont plus alignées, le bouton **SYNC** s'éteint à moitié. Dans ce mode, les tempos restent synchronisés.
- **BeatSync** : ce mode force la synchronisation du tempo et de la phase entre les pistes. Les phases des Decks sont alignées lorsque le bouton **SYNC** est allumé. **SYNC** s'éteint à moitié si la phase entre les pistes est décalée manuellement (en scratchant ou en maintenant une platine en position arrêtée), mais TRAKTOR ré-aligne les phases des pistes dès que la Deck reprend sa lecture normale (par exemple lorsque vous relâchez le vinyle sur votre platine).

Ce concept vous permet, même avec TRAKTOR SCRATCH, non seulement de conserver la synchronisation des tempos de vos pistes, mais aussi d'augmenter simultanément le tempo de plusieurs pistes même lorsque leurs phases sont décalées !

Master Deck :

- La Master Deck (platine maîtresse) donne le tempo de base sur lequel les autres Decks pourront se synchroniser. Deux modes de Master Deck sont disponibles dans le panneau Master Clock de la section Global.
- En mode **Auto**, TRAKTOR choisit la Master Deck automatiquement en fonction de la piste qui est jouée depuis le plus longtemps de manière ininterrompue.
- En mode **Manual**, la Master Deck doit être sélectionnée en cliquant sur le bouton **MAS-TER** de la Deck souhaitée.

Lorsque vous passez la Master Clock en mode Manual, vous devez sélectionner vous-mêmes la Master Deck, TRAKTOR ne le fera plus automatiquement.

- Si aucune Deck n'est sélectionnée comme Master Deck en mode Manual, c'est la Master Clock elle-même qui définit la référence de tempo.

Sync Start/Sync Lock : Une fois le bouton **SYNC** enclenché sur une Deck, il reste enclenché lorsque vous chargez une nouvelle piste. C'est tout ce que vous avez à faire, nous n'aurez plus à ré-appuyer sur le bouton **SYNC**.

Plusieurs circonstances peuvent conduire à une situation dans laquelle une piste ne peut pas être lue de manière synchronisée. Les voici :

- les Loop Sizes (tailles de boucles) non entières, telles que 1/16-1/2 (Master & Slave)
- un tempo synchronisé en dehors de l'intervalle du fader de tempo (Master & Slave)



Lorsque vous jouez des tracks sans Beatgrid, le bouton **SYNC** ne reste pas enclenché afin d'éviter des sauts de synchronisation indésirables. Dans ce cas, vous devez enclencher le bouton **SYNC** manuellement pour chaque nouvelle piste chargée.

Cf. [↑15.10, Synchronisation](#) pour un tutoriel sur la synchronisation des beats.

6.8 Le panneau Advanced

Les panneaux Advanced fournissent des fonctions d'édition et d'enregistrement supplémentaires pour les **Loops**, les **Cue Points**, les **Hotcues** et les **BeatJumps**, ainsi que pour ajouter des **Beatgrids** à vos pistes.

Vous ne pouvez pas ouvrir le panneau Advanced lorsque vous utilisez les Deck Layouts Micro, Small ou Essential. Vous devez passer au Deck Layout Full ou Advanced en double-cliquant sur le Deck Heading ou via *Preferences > Decks > Deck Layout*.

► Pour ouvrir les panneaux Advanced en Deck Layout **Full**, cliquez sur le bouton **Advanced Open/Close** situé sous le bouton **ACTIVE**.

► Pour afficher les panneaux Advanced de manière permanente, sélectionnez le Deck Layout **Advanced** dans *Preferences > Decks > Deck Layout*.

Vous pouvez alors choisir d'afficher l'un des trois **sous-panneaux** **MOVE**, **CUE** ou **GRID**.

6.8.1 BeatJump and Loop Move (panneau MOVE)

Le panneau BeatJump and Loop Move (**MOVE**) vous permet d'éditer les boucles déjà créées. Vous pouvez ensuite déplacer les points de bouclage dans la piste d'un nombre de beats prédéfini.

- Les quatre modes disponibles sont décrits ci-dessous. Pour changer de mode, utilisez le menu Move Mode.
- Le contrôle Amount s'applique à tous les modes. Utilisez-le pour sélectionner la taille des sauts des beats ou des boucles. La valeur en jaune indique la taille actuellement sélectionnée. Parcourez les tailles de déplacement prédéfinies via les boutons sur la gauche et la droite.



Le panneau MOVE n'est pas disponible dans TRAKTOR LE 2.



Activez Snap (**S**) et Quantize (**Q**) dans le panneau Master pour obtenir des sauts et des déplacements transparents.

Voici une description des quatre options disponibles dans le panneau **MOVE** :

Move – BeatJump



Fig. 6-8 Panneau Advanced : Move BeatJump.

Ce mode Move vous permet de sauter en avant et en arrière dans la piste.

- Utilisez le contrôle **Move Amount** (2) pour choisir une taille de saut.
- Cliquez sur les **boutons MOVE** (4) pour sauter en avant ou en arrière de la **longueur sélectionnée** (3).
- Lorsque le bouton **FINE** (5) est activé, vous pouvez effectuer des sauts très courts. Le bouton **xFINE** (1) vous permet des sauts encore plus courts.



Assignez les boutons MOVE à un contrôleur MIDI pour effectuer le BeatJumping à la volée. Pour plus d'informations sur l'assignation des marqueurs de BeatJump et le Controller Manager de TRAKTOR, veuillez lire la section [↑13.19, Controller Manager](#).

Move – Loop



Fig. 6-9 Panneau Advanced : Move Loop.

Ce mode Move vous permet de déplacer des Boucles entières. La **Boucle active** (1) est éclairée en vert.

- Sélectionnez **Loop** dans le **menu Move Mode** (2).
- Utilisez le contrôle **Move Amount** (4) pour choisir une taille de saut.
- Cliquez sur les **boutons Move** (6) pour déplacer la boucle de la **longueur** (4) précédemment choisie.

► Lorsque **LOOP (8)** est activé, la boucle est déplacée d'une distance égale à sa longueur. Le contrôle **Move Amount (4)** passe automatiquement sur **LOOP (5)** lorsque vous cliquez sur le bouton **LOOP (8)**.

► Avec **FINE (7)** activé, vous pouvez déplacer la Boucle d'une petite quantité. Le bouton **xFINE (4)** vous permet des sauts de Boucle encore plus courts.



Activez Snap (**S**) et Quantize (**Q**) dans le panneau Master pour obtenir des sauts de boucles transparents !



Si vous trouvez une Boucle qui vous plaît, cliquez sur le Deck Heading et glissez la souris jusqu'à un Sample Slot d'une Sample Deck pour y copier la Boucle en question ! Cf. [↑15.8, Utiliser des samples dans votre mix \(sauf TRAKTOR LE 2\)](#) pour plus d'infos sur les Sample Decks.

Move – Loop In

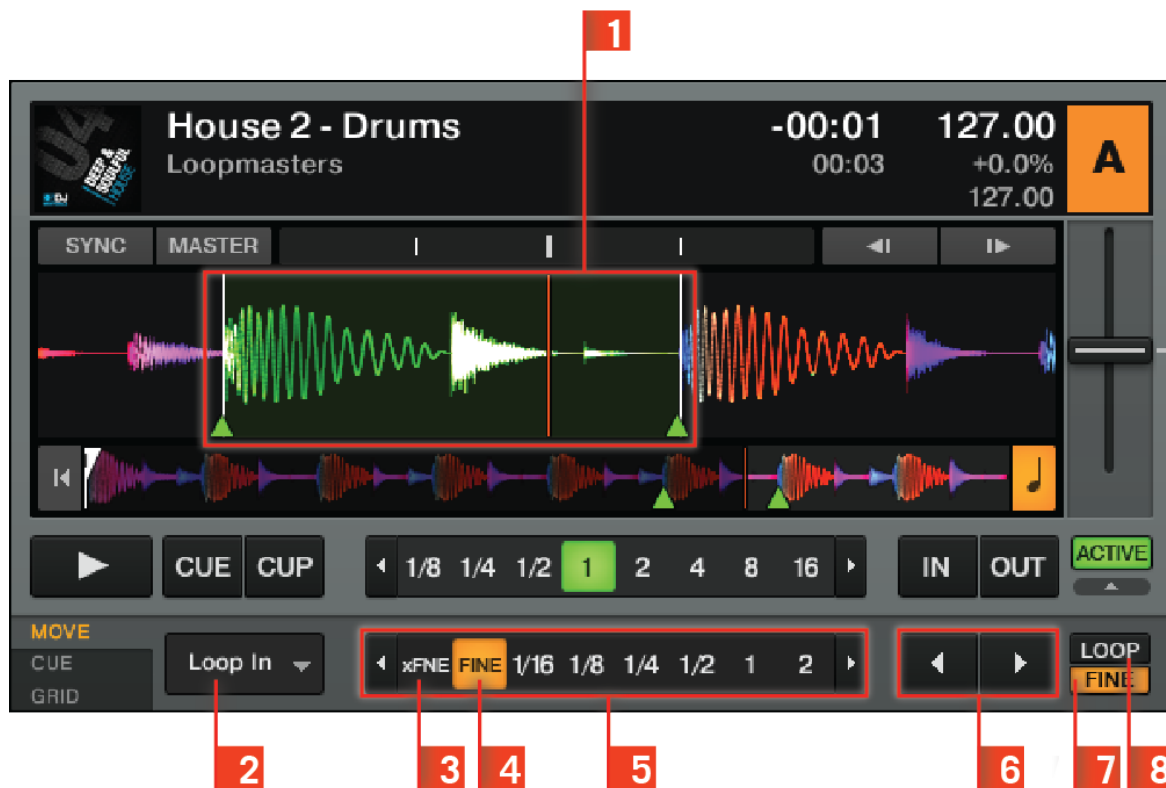


Fig. 6-10 Panneau Advanced : Move Loop In.

Ce Move mode vous permet de déplacer le Loop In Point (point de début de la boucle). Ceci permet de modifier la taille de la Boucle en cliquant sur les boutons MOVE Forward ou MOVE Backward. La **boucle active** (1) est éclairée en vert.

- Sélectionnez *Loop In* dans le **menu Move Mode** (2).
- Utilisez le **contrôle Move Size** (5) pour choisir une taille de déplacement.
- Cliquez sur les **boutons CUE MOVE Back/Forward** (6) pour déplacer le Loop In Point de la longueur précédemment choisie.

- Si **LOOP (8)** est activé, la longueur de la boucle est divisée ou multipliée par deux lorsque vous actionnez les **boutons CUE MOVE Back/Forward (6)**.
- Avec **FINE (7)** activé, vous pouvez modifier la **taille de la Boucle (1)** en déplaçant le Loop In Point d'une petite quantité. Le **contrôle Move Size (5)** passe automatiquement sur **FINE (4)**. Utilisez **xFNE (3)** pour effectuer des ajustements encore plus fins.

Move – Loop Out

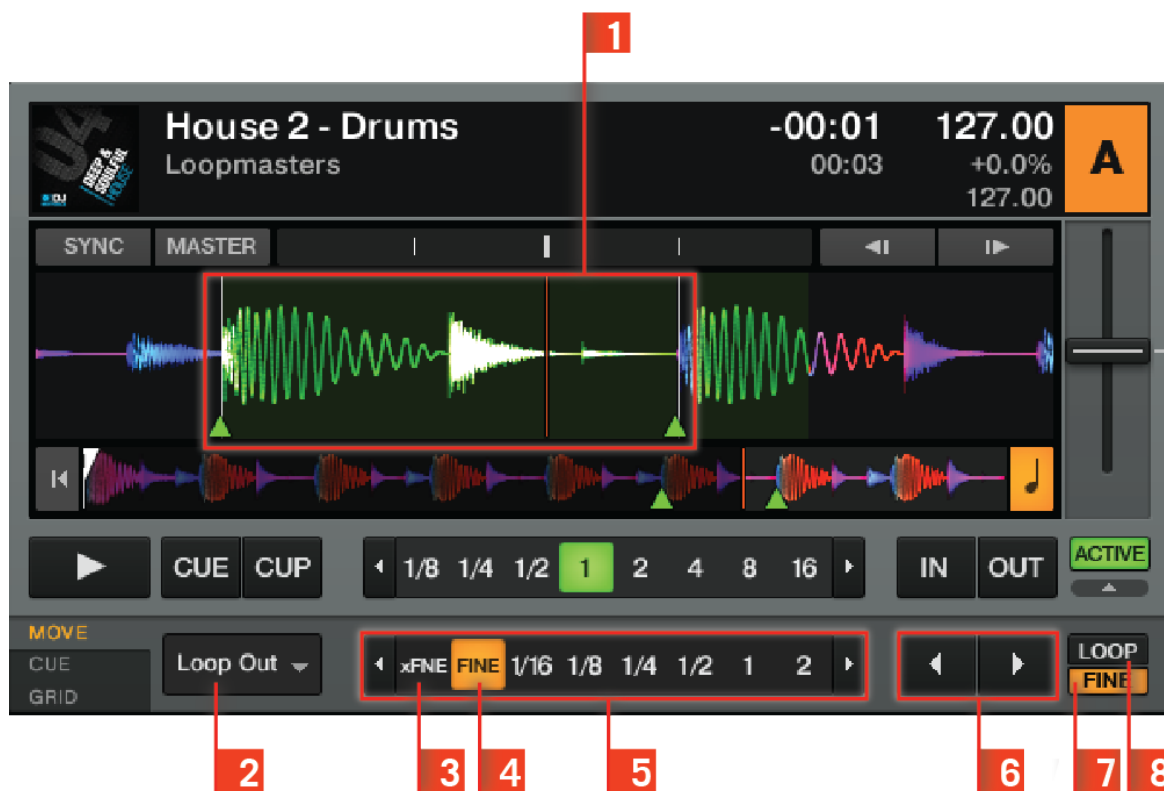


Fig. 6-11 Panneau Advanced : Move Loop Out.

Ce Move mode vous permet de déplacer le **Loop Out Point** (point de fin de la boucle). Ceci permet de modifier la taille de la Boucle en cliquant sur les boutons MOVE Forward ou MOVE Backward. La **boucle active (1)** est éclairée en vert.

- Sélectionnez *Loop Out* dans le **menu Move Mode (2)**.
- Choisissez une taille de déplacement via le contrôle **Amount (5)**.
- Cliquez sur les **boutons CUE MOVE Back/Forward (6)** pour déplacer le Loop Out Point de la longueur précédemment choisie.
 - Si **LOOP (8)** est activé, la longueur de la boucle est divisée ou multipliée par deux lorsque vous actionnez les **boutons CUE MOVE Back/Forward (6)**.
 - Si le bouton **FINE (7)** est activé, vous pouvez modifier la **taille de la boucle (1)** en déplaçant son Loop Out Point d'une manière très précise. Le **contrôle Move Size (5)** passe automatiquement sur **FINE (4)**. Utilisez **xFNE (3)** pour effectuer des ajustements encore plus fins.

6.8.2 Cue Point and Loop Management (panneau CUE)



Fig. 6-12 Panneau Cue Point and Loop Management.

Le panneau Cue Point and Loop Management (CUE) vous permet d'enregistrer et d'assigner les Cue Points et les Boucles. Grâce aux Cue Points enregistrés, vous pouvez marquer des positions particulières dans vos pistes, comme par exemple l'arrivée de la voix, de certains instruments ou de breaks.

- Le Floating Cue Point est toujours votre point de départ pour travailler avec les Cue Points et enregistrer les Boucles.
- Vous pouvez stocker jusqu'à 32 Cue Points et Boucles dans chaque piste.



Vous ne pouvez pas ouvrir le panneau Advanced lorsque vous utilisez les Deck Layouts Micro, Small ou Essential. Veuillez pour cela passer au Deck Layout Full ou Advanced dans *Preferences > Decks > Deck Layout*.



Le panneau Cue Point and Loop Management n'est pas disponible dans TRAKTOR LE 2.

Pour enregistrer un Cue Point :

1. Fixez le Cue Point en utilisant le **bouton CUE (1)** dans les Transport Controls (les utilisateurs et utilisatrices de Scratch passeront momentanément la Deck en mode Internal Playback pour activer les **boutons CUE**).
2. Cliquez sur **STORE (9)**.
3. Vous pouvez sauter d'un Stored Cue Point (Cue Point enregistré) au suivant via les **boutons Next/Previous Cue Point (4)**.

→ L'affichage **Cue Position (5)** indique la position des Stored Cue Points dans la piste.



Vous pouvez également enregistrer la position de lecture actuelle sous forme de Cue Point en cliquant sur un bouton Hotcue vide.

- Vous pouvez donner un nom à un **Cue Point (3)** via le **Cue Name Display (6)**. Cliquez simplement dans l'affichage pour sélectionner le nom, puis renommez-le.
- Vous pouvez sauter jusqu'à n'importe quel Cue Point enregistré via le **menu déroulant (7)** situé à droite du **Cue Name Display (6)**, ou bien en utilisant les **boutons Hotcues (5)**.
- Vous pouvez assigner une fonction spéciale à un Cue Point en modifiant son type dans le **menu Cue Type Selector (8)**.

Dans le menu, les types de Cue Points suivants sont disponibles :

- *Cue* (Cue Point).
- *Fade-In* (Fade In Cue Point)
- *Fade-Out* (Fade Out Cue Point)
- *Load* (Load Cue Point)
- *Grid* (Beatmarker)
- *Loop* (Loop In Point)



Pour définir un Cue Point de manière très précise, alignez la piste sur le trait rouge de la position de lecture (PlayMarker). Si vous remarquez que le Cue Point saute à un endroit différent lorsque vous cliquez sur **STORE**, désactivez Snap (S) dans la panneau Master.

6.8.3 Types de Cue Points

Cette section fournit une description détaillée des différents types de Cue Points disponibles dans le menu Cue Point Selector. Chaque type de Cue Point est affiché sous la forme d'un marqueur coloré dans le Waveform Display et dans la Stripe View, et sous la forme d'un Cue Point coloré lorsqu'il est enregistré.

In et Out (Fade In / Fade Out Cue Points)



Fig. 6-13 Créer des Fade In / Fade Out Cue Points.

Les Fade In et Fade Out Cue Points servent pour le Cue/Play automatisé de deux pistes. Pour ce faire, vous devez créer un Fade In Cue Point sur une Deck et un Fade Out Cue Point sur l'autre. Les Fade In et Fade Out Cue Points sont affichés en **orange**. Voici la marche à suivre :

1. Chargez une piste sur la **Deck A**.
2. Faites défiler l'affichage jusqu'à la fin du morceau.
3. Cliquez sur **CUE** (1) pour déplacer le Floating Cue Point sur cette position.
4. Cliquez sur **STORE** (4) pour enregistrer le Cue Point – autrement dit transformer le Floating Cue Point en Stored Cue Point.
5. Ouvrez le menu déroulant du **Cue Type Selector** (3) et sélectionnez *Fade-Out*.
6. Un **Fade Out Cue Point** orange (2) apparaît dans le Waveform Display et dans la Stripe View.

7. Chargez une piste sur la **Deck B**.
8. Créez un **Cue Point** au début de la piste puis enregistrez-le en cliquant sur **STORE (6)** – le Floating Cue Point créé devenant ainsi un Stored Cue Point.
9. Ouvrez le menu déroulant **Cue Type Selector (5)** et sélectionnez *Fade-In*.
10. Un **Fade In Cue Point** orange (7) apparaît dans le Waveform Display et dans la Stripe View.
11. Lancez la lecture de la piste sur la **Deck A** un peu avant la position du **Fade Out Cue Point (2)**.
12. Lorsque le **Fade Out Cue Point (2)** de la **Deck A** croise la position de lecture, la piste de la **Deck B** est lancée automatiquement à partir de son **Fade In Cue Point (7)**.

Remarque :

- Vous devez d'abord activer *Activate Fade In & Fade Out Markers* dans *Preferences > Loading > Loading*.
- Alors qu'un Fade Out Cue Point déclenche toujours la lecture de la piste suivante, un Fade In Cue Point ne déclenche per se aucune action.
- Si la Deck opposée est vide, aucune action n'est déclenchée.
- Vous pouvez également utiliser les Fade In et Fade Out Cue Points avec le mode Cruise.

Load (Load Cue Point)

Un Load Cue Point (point de chargement) permet d'amener la piste directement à ce point dès son chargement sur une Deck, vous évitant de sauter manuellement jusqu'à ce point. Les Load Cue Points sont affichés en **jaune**.

- Si vous souhaitez vous servir des Load Cue Points, activez l'option *Initially cue to Load Marker* dans *Preferences > Loading > Loading*.

Grid (Beatmarker)

Un Beatmarker fixe le point de départ pour la Beatgrid (grille rythmique). Il s'agit d'un point de repère spécial à partir duquel est créée une grille de lignes rythmiques régulièrement espacée. TRAKTOR utilise alors cette grille pour synchroniser vos pistes. Les Beatmarkers sont affichés en **blanc**. Cf. [↑6.8.6, Beatgrid \(panneau GRID\)](#) pour des explications détaillées des Beatmarkers et des Beatgrids.

Loop (Loop In Point)

La procédure pour enregistrer les Boucles est fondamentalement la même que celle pour enregistrer les Cue Points. Les marqueurs de Boucles sont affichés en **vert**.

1. Créez une Boucle avec les Loop Controls (cf. [↑6.6, Loop Controls](#)).
2. Cliquez sur **STORE**.
3. Les marqueurs de la Boucle deviennent des Loop In Point et Loop Out Point de couleur verte et la Boucle est maintenant enregistrée.



Les Boucles enregistrées sont accessibles de la même manière que les Cue Points enregistrés.

6.8.4 Supprimer un Cue Point ou une Boucle enregistré(e)



Fig. 6–14 Supprimer un Cue Point ou une Boucle enregistré(e)

Si vous souhaitez supprimer définitivement un Cue Point enregistré ou une Boucle enregistrée, faites comme suit :

1. Rendez-vous sur le Cue Point ou sur la Boucle via les boutons **Next/Previous Cue (1)** ou via le **menu déroulant (2)**.
2. Cliquez sur le **bouton Corbeille (3)** – attention, cette opération est définitive.
3. Le **Cue Point** ou la **Boucle** est supprimé(e).

6.8.5 Assignment des Hotcues

Dans TRAKTOR, vous pouvez assigner n'importe quel Cue Point ou Boucle enregistré(e) à l'un des huit boutons Hotcue. Ceci vous permet d'accéder instantanément à vos Cue Points et Boucles les plus importants.

- Le fait d'enregistrer un Cue Point l'assigne instantanément au prochain Hotcue disponible. Cliquez une seconde fois sur **STORE** pour dupliquer le Hotcue.
- Si vous souhaitez changer l'assignation, cliquez sur le Hotcue assigné, cliquez ensuite sur **MAP** et enfin sur le nouveau bouton Hotcue.
- Pour supprimer un Cue/Loop In Point, sélectionnez-le puis cliquez sur le bouton **Corbeille**. Ceci supprime définitivement le Cue Point ou Loop In Point.



MAP vous permet d'enregistrer les Cue Points et les Boucles de manière non-séquentielle.

Comment utiliser les Hotcues

Le comportement des boutons Hotcues dépend de l'état de lecture de la piste.

- Lorsque la Deck est en cours de lecture, un clic sur un bouton Hotcue fait sauter la position de lecture jusqu'au Cue/Loop In Point et la lecture se poursuit à partir de là.
- Lorsque la Deck est sur pause, les boutons Hotcues se comportent de la même manière que le bouton **CUE** des Transport Controls : un clic déplace la position de lecture sur le Cue/Loop In Point. En maintenant le bouton Hotcue enfoncé, la lecture continue jusqu'à ce que vous le relâchiez. Au relâchement du bouton, la position de lecture revient au Cue/Loop In Point et la lecture reste sur pause.



Activez Snap (S) et Quantize (Q) dans le panneau Master pour obtenir des sauts transparents !

6.8.6 Beatgrid (panneau GRID)

La Beatgrid est la base permettant de créer des Boucles parfaites. La Beatgrid fonctionne comme une référence visuelle indiquant le tempo de la piste.

Le panneau Beatgrid (**GRID**) vous donne le contrôle sur le Beatmarker, la Beatgrid et le BPM enregistré d'une piste.



Vous pouvez modifier l'apparence visuelle de la Beatgrid via *Preferences > Decks > Miscellaneous > Grid Mode*.

Travailler avec les Beatgrids

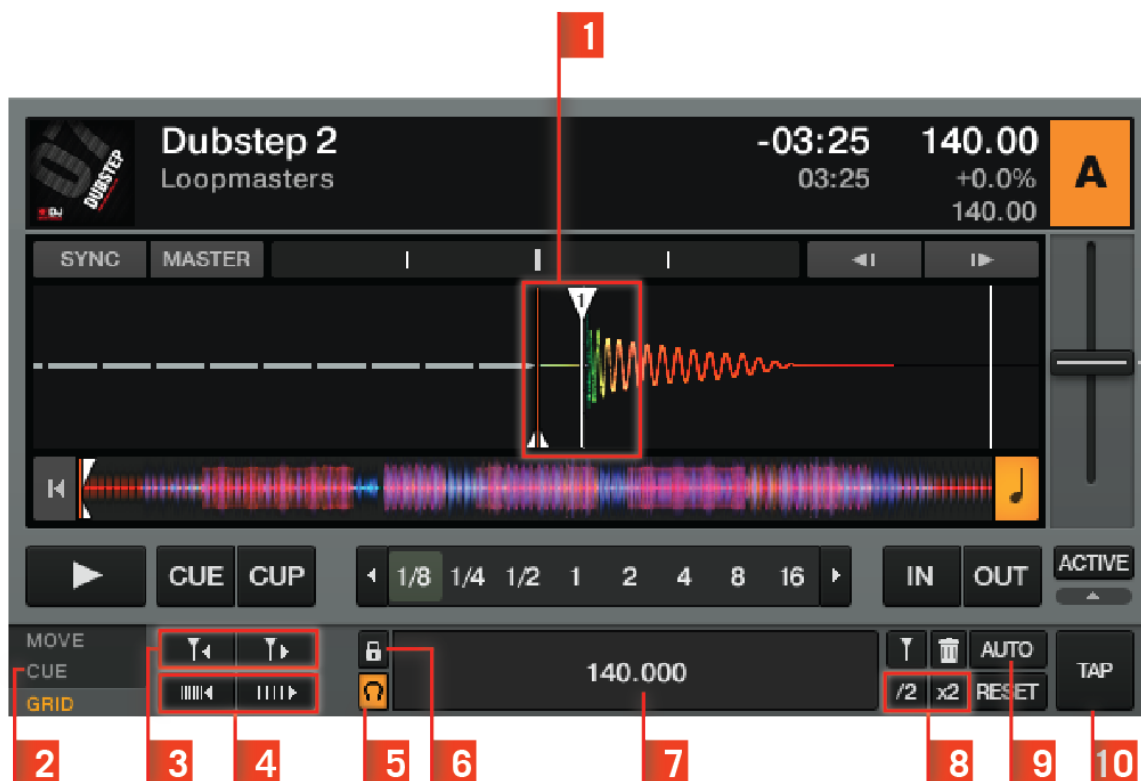


Fig. 6-15 Travailler avec les Beatgrids.

Pour garantir que tous les contrôles de tempo, de bouclage et de déplacement fonctionnent comme prévu, vous devez vérifier la Beatgrid de vos pistes.

1. Analysez une piste (cf. [↑5.10.2, Analyse](#)) et chargez-la sur une Deck. Vous pouvez automatiser cette opération dans *Preferences > File Management > File Management*.
2. Cliquez sur le symbole + dans le Waveform Display pour avoir une vue plus détaillée. Le symbole + apparaît lorsque vous survolez le Waveform Display avec la souris.

3. Vérifiez la position du **Beatmarker (1)** au début de la piste. S'il n'est pas placé précisément sur le beat, utilisez les **boutons Move Grid (3)** pour corriger sa position. Vous pouvez sinon définir manuellement un Beatmarker à la position de votre choix en utilisant le **panneau CUE (2)**. Pour créer un Auto-Beatmarker, cliquez sur le **bouton AUTO (9)**.
4. Avancez lentement dans la piste à partir du Beatmarker en glissant le Waveform Display avec la souris, et vérifiez que la Beatgrid est correctement sise sur les temps (beats). En mode Snap, vous pouvez cliquer dans la Waveform pour vérifier à l'oreille la position de la grille. Activez le bouton **TICK (5)** dans le panneau Master Clock (section Global) pour vous aider à aligner la Beatgrid à l'oreille pendant la lecture.
5. Utilisez les boutons **BPM Increase** et **BPM Decrease (4)** pour ajuster précisément la position de la grille.
6. Utilisez les boutons **x2** et **/2 (8)** pour multiplier ou diviser le tempo par deux, et utilisez le bouton **TAP (10)** pour tapoter le tempo à la main. Vous pouvez sinon double-cliquer sur le **Tempo Display (7)** et saisir une valeur de tempo (BPM) à la main. Vous pouvez créer vite fait une Beatgrid pendant la lecture de la piste en cliquant quatre fois sur le bouton **TAP (10)** en suivant le tempo de la piste. Vous définissez ainsi le bon tempo et la position du premier temps, et ce beaucoup plus rapidement qu'avec les autres contrôles du panneau Advanced.
7. Poursuivez jusqu'à atteindre la fin de la piste. Une fois la Beatgrid correctement placée sur les temps tout le long de la piste, cliquez sur le **bouton Lock Beatgrid (6)** et le tour est joué : vous avez défini un tempo très précis pour cette piste.

Voici quelques points à garder à l'esprit lorsque vous créez une Beatgrid :

- En mode External Mixer, vous devez également activer le bouton Cue du Mixer interne pour entendre les **tics (5)**.
- Si vous utilisez une carte son interne sur un ordinateur portable, vous devez activer le bouton Cue du Mixer interne et ajuster le réglage de la sortie Monitor pour entendre les tics. Vous pouvez ajuster les réglages de la sortie Monitor dans *Preferences > Output Routing > Output Monitor*.
- En cliquant sur les **boutons Move Beatmarker (3)**, le bouton gauche de la souris entraîne un petit déplacement tandis que le bouton droit (ou [Ctrl]+clic) entraîne un déplacement plus important.
- En cliquant sur les **boutons BPM Increase** et **BPM Decrease (4)**, le bouton gauche de la souris modifie la grille de manière tandis que le bouton droit (ou [Ctrl]+clic) la modifie de manière plus grossière.

- Si le Beatmarker n'existe pas, activez [Set Beat-Grid when detecting BPM](#) dans *Preferences > File Management > BPM Detection*.
- Si besoin, cliquez sur le **bouton Lock Beatgrid** éclairé (6) pour déverrouiller la Beatgrid de la piste.
- Si vous voulez recommencer, cliquez sur le **bouton RESET**.

Exemples de Beatgrids

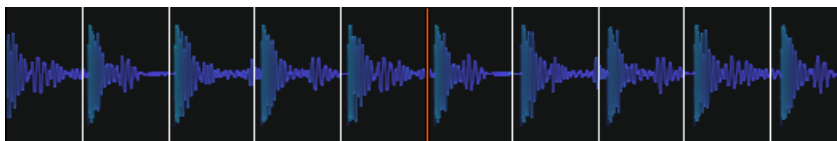


Fig. 6-16 La Beatgrid est trop étroite, vous devez l'étendre.

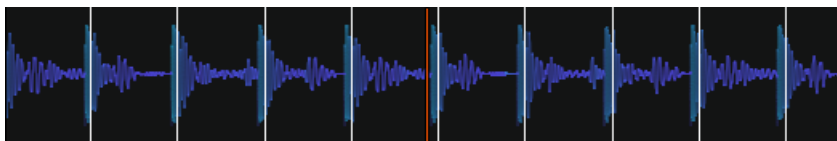


Fig. 6-17 La Beatgrid est trop large, vous devez la resserrer.

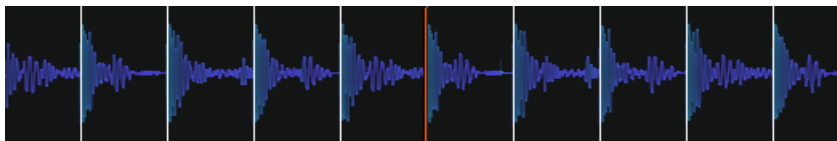


Fig. 6-18 Voici un exemple de Beatgrid parfaite.



Vous pouvez modifier l'apparence visuelle de la Beatgrid via *Preferences > Decks > Miscellaneous > Grid Mode*.

Beatmarker automatique

TRAKTOR crée automatiquement un Beatmarker sur le premier coup de grosse caisse détecté lors de l'Analyse. Donc lorsque vous analysez vos pistes, une première Beatgrid est construite à partir du tempo déterminé par TRAKTOR.

- Cliquez sur le bouton **AUTO** du panneau [GRID](#) pour reconstruire la Beatgrid.

Beatmarker manuel



Fig. 6-19 Créer un Beatmarker à la main.

Vous pouvez également créer un Beatmarker manuellement à la position de votre choix en utilisant le **panneau CUE** (1) :

1. Recherchez un coup de grosse caisse (ou tout autre downbeat) approprié dans la piste et placez précisément la position de lecture dessus.
2. Cliquez sur le **bouton CUE** (2).
3. Dans le panneau **CUE**, cliquez sur **STORE** (5) puis choisissez le type **Grid** dans le menu **Cue Type** (4).
4. Double-cliquez sur le **Cue Name Display** (3) pour nommer le Beatmarker si vous le désirez.



Activez Snap (S) et Quantize (Q) dans le panneau Master pour placer le Beatmarker exactement sur un beat. Si le beat n'est pas correctement détecté, désactivez le mode Snap.

Supprimer les Beatmarkers

La suppression d'un Beatmarker s'effectue depuis le panneau CUE :

1. Naviguez jusqu'au Beatmarker en utilisant les boutons **Next/Previous Cue Point** ou le menu déroulant près du **Cue Name Display**.
2. Cliquez sur le bouton Corbeille pour supprimer définitivement le Beatmarker.

Verrouiller la Beatgrid

Si le Beatmarker et la Beatgrid sont définis, vous pouvez verrouiller le résultat en cliquant sur le bouton **Lock**.

1. Après avoir cliqué sur le bouton **Lock**, tous les boutons du panneau GRID sont désactivés.
2. Le tempo enregistré (BPM) est verrouillé et ne pourra plus être modifié jusqu'à ce que vous le déverrouilliez en cliquant à nouveau sur **Lock**.
3. Toutes les pistes avec une Beatgrid verrouillée sont marquées d'une petite icône de **verrou** dans le Browser.

Tic (Beatgrid audible)

Le tic est un métronome qui permet d'avoir un retour audible sur le positionnement de la Beatgrid par rapport aux beats de la piste (le tic est sur le même canal que la sortie Monitor).

6-20 Rendre la Beatgrid audible.

(1) Cue : permet de pré-écouter une piste via le Mixer interne de TRAKTOR.

(2) Tick : le bouton Tick (petite icône de casque) vous permet d'activer un tic audible fonctionnant comme un métronome, pour vous aider à régler la Beatgrid.

► En mode Internal Mixer, le tic est audible seulement sur les signaux en pré-écoute dans le casque.

► En mode External Mixer, il est ajouté au signal du canal lorsque le bouton Headphones Cue du Mixer interne est activé.

(3) MIX : le curseur MIX permet d'ajuster le mix entre la sortie principale et le signal de pré-écoute dans le casque.

(4) VOL : le curseur VOL contrôle le niveau de la sortie Monitor pour votre casque.

- Si vous utilisez une carte son interne sur un ordinateur portable, vous devez activer le bouton Cue du Mixer interne et ajuster le réglage de la sortie Monitor pour entendre les tics. Vous pouvez ajuster les réglages de la sortie Monitor dans *Preferences > Output Routing > Output Monitor*.

7 L'Internal Mixer et le Crossfader

L'Internal Mixer est le centre nerveux de TRAKTOR. Avec l'Internal Mixer, vous pouvez contrôler le mix et moduler le son de vos pistes pour des transitions transparentes.

7.1 Les Channel Faders

Les Channels Faders ajustent le volume des canaux. Leurs Channel Level Meters (indicateurs de niveau des canaux) vous aideront à ajuster le volume de la piste suivante par rapport à celui de la piste en cours de lecture.

- Les Channel Faders sont uniquement visibles dans les Deck Layouts **Micro**, **Essential**, **Full** et **Advanced**. Sélectionnez l'un de ces Layouts en double-cliquant sur le Deck Heading ou bien dans *Preferences > Decks > Deck Layout*.
- Sélectionnez **Mixer** dans le Layout Selector situé dans le Header de TRAKTOR. Par défaut, les Channel Faders sont visibles dans ce Layout.

7.2 Crossfader

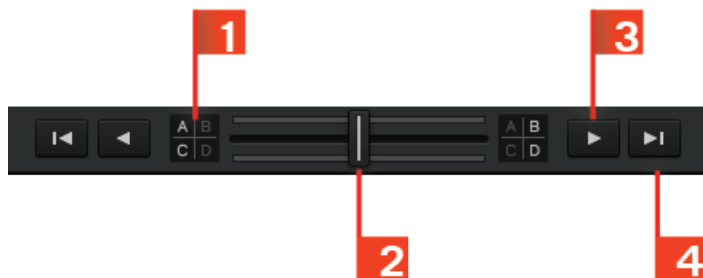


Fig. 7-1 Le Crossfader.

Le **Crossfader** vous permet d'effectuer les transitions entre les Decks en le glissant d'un côté ou de l'autre.

(1) Boutons Crossfader Assign : choisissez les Decks devant être audibles d'un côté ou de l'autre du Crossfader.

- Une Deck non assignée à l'un ou l'autre des côtés du Crossfader sera uniquement contrôlée par son Channel Fader.

(2) **Fondu manuel** : cliquez sur le Crossfader, maintenez le bouton de la souris enfoncé et glissez-le lentement vers un côté.

► Un double-clic sur le Crossfader le ramène à la position médiane.

(3) **Boutons de fondu manuel** : cliquez sur les boutons Crossfader Switch pour déplacer légèrement le Crossfader dans la direction en question.

► Un double-clic sur le Crossfader le ramène à la position médiane.

(4) **Fondu automatique** : le fondu peut aussi être automatisé via les boutons Crossfader Move. Si vous cliquez sur un bouton Crossfader Move, le Crossfader se déplace automatiquement vers le côté correspondant.

Pour interrompre la transition, cliquez à nouveau sur le bouton Crossfader Move.

► Si vous souhaitez que le Crossfader effectue sa course plus rapidement ou plus lentement, vous pouvez ajuster le paramètre Auto Crossfade Time dans *Preferences > Mixer > Crossfader*.

7.3 Égaliseurs

L'Equalizer (ou Égaliseur, ou encore EQ) est un outil de mixage important. Il permet d'ajuster le contenu en fréquences de votre mix. Les différentes bandes de fréquences dépendent du type d'EQ sélectionné.



Fig. 7-2 EQ classique à trois bandes.

(1) **HI** : atténue ou accentue les hautes fréquences.

(2) **MID** : atténue ou accentue les moyennes fréquences.

(3) **LO** : atténue ou accentue les basses fréquences.

(4) **Kill** : coupe totalement la bande de fréquences en question. Chaque bande de fréquences dispose de son propre interrupteur Kill.



Les curseurs de l'EQ disposent de toutes les fonctionnalités avancées décrites au chapitre [110, Contrôle à la souris pour les tirettes et les curseurs](#).

7.3.1 Types d'égalisation

TRAKTOR propose 4 types d'EQ différents, modelés d'après les meilleures consoles de DJ actuelles. Pour changer de type d'EQ, rendez-vous dans *Preferences > Mixer > EQ Selection*.



Les types d'EQ ne sont pas disponibles dans TRAKTOR DUO 2 ni TRAKTOR LE 2.



Il est toujours bienvenu d'utiliser les EQ lors d'une transition pour éviter la saturation que peuvent produire deux pistes jouées en même temps à plein volume.

Classic : égaliseur à trois bandes standard de TRAKTOR. Il propose des contrôles pour ajuster les plages de fréquences basses, moyennes et hautes pour chacune des Decks. Chaque curseur contrôle sa bande de fréquence sur une plage de +12/-24 dB. Il propose aussi des boutons Kill qui suppriment entièrement les fréquences correspondantes lorsqu'ils sont activés.

P600 : le P600 est un égaliseur standard de mixette de DJ à trois bandes (basses, moyennes et hautes fréquences). Il fonctionne comme le Classic EQ mais propose une dynamique de +12/-26 dB et des boutons Kill coupant les fréquences à -26 dB.

NUO : émulation de l'égaliseur des tables de mixage à 4 canaux Ecler NUO. Il propose trois bandes d'égalisation (basses, moyennes et hautes fréquences). L'intervalle d'ajustement des fréquences basses et moyennes va de +10 dB à -30 dB, et celui des hautes fréquences de +10 dB à -25 dB. Comme les EQs Classic et P600, il est équipé de fonctions Kill pour toutes les bandes, mais ici elles atténuent les fréquences de -30/-25 dB.

Xone : émulation de l'égaliseur des tables de mixage pour DJ Allen & Heath XONE:92. Cet égaliseur a la particularité de proposer quatre bandes de fréquences (basses, basses-moyennes, moyennes-hautes et hautes). Les bandes haute et basse disposent d'une atténuation infinie (« total kill ») avec une pente de 12 dB/octave. Les bandes moyennes peuvent être atténuées de -30 dB.

7.4 GAIN, Cue et PAN



Fig. 7-3 Les contrôles GAIN, Cue and PAN du Mixer.

(1) GAIN : Le curseur **GAIN** vous permet de contrôler le niveau pré-fader de chaque canal, indiqué dans les Level Meters des Channel Faders.

► **GAIN** est uniquement visible lorsque les Decks en taille pleine sont activées. Si **GAIN** n'est pas visible, veuillez changer de Deck Layout dans *Preferences > Decks*.

► TRAKTOR propose une puissante fonction Autogain qui peut être activée dans *Preferences > Mixer*. Cette fonction se base sur les valeurs de gain estimées lors du processus d'Analyse.

(2) Cue : le bouton **Cue** vous permet d'écouter la Deck sur la sortie Monitor (donc dans votre casque).



Pour utiliser la fonctionnalité de pré-écoute, une interface audio multi-canal est nécessaire.
Le bouton Cue est uniquement visible lorsque les Decks en taille pleine sont activées.

(3) PAN : le curseur **PAN** vous permet de contrôler la balance panoramique entre les canaux gauche et droit pour chacune des Decks.

► Le curseur **PAN** est visible seulement lorsque les panneaux Advanced des Track Decks sont activés.

7.5 FILTER, KEY et inserts d'effets



Fig. 7-4 Les contrôles FILTER, KEY et inserts d'effets du Mixer.

Cette section décrit les concepts de base et les fonctions proposées par le curseur **FILTER**, le curseur **KEY** et les inserts d'effets (boutons **FX**).

(1) FILTER : Le curseur **FILTER** contrôle un filtre bipolaire.

- En position centrale, le filtre est inactif.
- En tournant le curseur sur la droite (sens horaire), vous activez un filtre passe-haut. Plus vous tournez le curseur sur la droite, plus les fréquences basses et moyennes sont atténuées.
- En tournant le curseur sur la gauche (sens anti-horaire), vous activez un filtre passe-bas. Plus vous tournez le curseur sur la gauche, plus les fréquences hautes et moyennes sont atténuées.
- Dans *Preferences > Mixer > Filter Selection*, vous pouvez choisir entre le réglage **Xone**, simulant les filtres des Xone Series d'Allen & Heath, et le réglage **Ladder**, filtre à paliers classique.

(2) Effect Insert : Les deux (ou quatre) boutons Effect Insert sur chaque canal insèrent les unités d'effets dans la chaîne du signal.

- ▶ Vous pouvez insérer toutes les unités d'effets sur un seul canal.
- ▶ Vous pouvez insérer la même unité d'effets sur plusieurs canaux.
- ▶ Vous pouvez insérer une unité d'effets sur tous les canaux pour simuler un effet master.
- ▶ Lorsque vous passez une unité d'effets en mode External Send, le bouton **FX** correspondant est désactivé.



La désactivation d'un effet via les boutons Insert interrompt le traitement effectué par cet effet, économisant par là des ressources processeur.

(3) KEY : Le curseur **KEY** vous permet de contrôler la hauteur tonale (ou « pitch ») de la piste lue sans modifier son tempo. Le contrôle de hauteur tonale doit être activé en appuyant sur le petit bouton situé sous le curseur. Ce contrôle peut servir à mixer des pistes de manière « harmonique » (ç.-à-d. en faisant correspondre leurs hauteurs tonales).

- ▶ Avec le curseur en position centrale, la piste est lue à sa hauteur originale.
- ▶ En tournant le curseur sur la gauche ou sur la droite, vous ajustez le pitch de la piste.



Le curseur **KEY** n'est pas disponible dans TRAKTOR DUO 2 ni TRAKTOR LE 2.

7.5.1 Contrôles du casque

7-5 Contrôles du casque.

(1) Cue : permet de pré-écouter une piste via le Mixer interne de TRAKTOR.

(2) TICK : le bouton **TICK** vous permet d'activer un tic audible fonctionnant comme un métronome, pour vous aider à régler les Beatgrids.

▶ En mode Internal Mixer, le tic est audible seulement sur les signaux en pré-écoute dans le casque.

▶ En mode External Mixer, il est ajouté au signal du canal lorsque le bouton Headphones Cue du Mixer interne est activé.

(3) MIX : le curseur **MIX** permet d'ajuster le mix entre la sortie principale et le signal de pré-écoute dans le casque.

(4) VOL : le curseur **VOL** contrôle le niveau de la sortie Monitor pour votre casque.

(5) AUX : le curseur **AUX** contrôle le volume de l'entrée AUX, qui peut recevoir un signal externe (par exemple venant d'un microphone).

► Si vous utilisez une carte son interne sur un ordinateur portable, vous devez activer le bouton Cue du Mixer interne et ajuster le réglage de la sortie Monitor pour entendre les tics. Vous pouvez ajuster les réglages de la sortie Monitor dans *Preferences > Output Routing > Output Monitor*.

7.6 Le Mixer interne avec le mode External Mixer

TRAKTOR peut être utilisé avec une console de mixage externe (mode External Mixer) qui remplace le Mixer interne. Vous pouvez néanmoins utiliser certaines fonctions du Mixer interne dans le mode External Mixer.

En mode External Mixer, le **Crossfader** et les **Channel Faders** sont désactivés.

Les contrôles du Mixer interne qui sont aussi utilisables avec une mixette externe sont les suivants :

- les EQ du Mixer interne de TRAKTOR
- les curseurs **FILTER**
- **KEY** et **FX**
- le curseur **GAIN**.
- Le bouton Headphone Cue permet de rendre le tic audible sur le canal en question, pourvu que le bouton **TICK** soit activé dans la Master Clock.
- Le curseur **PAN** est lui aussi utile, car toutes les mixettes n'ont pas un contrôle de balance individuel pour chaque canal.



Le curseur **MAIN** du panneau Master fonctionne également en mode External Mixer et permet d'ajuster le volume global.



Les EQ internes de TRAKTOR sont également disponibles en mode External Mixer.

8 Utiliser TRAKTOR avec une table de mixage externe

TRAKTOR peut soit remplacer votre config de DJ complète, soit remplacer simplement vos platines. Dans ce dernier cas, vous utiliserez TRAKTOR en combinaison avec une console de mixage externe. Ceci vous permet de mixer vos pistes numériques avec le toucher analogique des potars et faders de votre console matérielle.

8.1 Configuration requise

L'équipement matériel nécessaire dépend de la complexité de votre configuration.

8.1.1 La console de mixage

En mode External Mixer, chaque platine de TRAKTOR est routée vers l'un des canaux de votre console. Les entrées pour les platines de TRAKTOR doivent être au niveau ligne (LINE) – le même type d'entrées que pour les platines CD.

La config TRAKTOR de base utilise deux platines, elle nécessite donc une mixette à deux canaux.

Vous pouvez étendre cette configuration en ajoutant une ou deux platines supplémentaires. Chaque source additionnelle nécessite une entrée supplémentaire sur votre console.

Une config encore plus évoluée pourra intégrer les effets Send de TRAKTOR. Leur utilisation nécessite non seulement un canal supplémentaire sur votre console, mais aussi une sortie d'effets send pour envoyer le signal vers les effets directement depuis votre console. En général, cette sortie est contrôlée par un bouton ou un potentiomètre FX sur chacun des canaux de la console.

8.1.2 Audio Device

Pour connecter toutes les Decks à votre console, vous avez besoin d'une interface audio disposant d'autant de canaux stéréo que de Decks utilisées. TRAKTOR ne peut pas gérer deux cartes son côte à côte, mais il y a tout de même moyen de combiner plusieurs cartes sons pour les faire apparaître comme une seule interface audio dans la configuration de TRAKTOR.

Si vous souhaitez utiliser les effets Send, l'interface audio doit également disposer d'une entrée stéréo supplémentaire pour le signal d'effets Send arrivant de la console.

Si vous avez assez de canaux sur votre interface, vous pouvez également connecter le Preview Player sur une sortie séparée.



Les interfaces audio et contrôleurs de Native Instruments sont spécialement conçus pour fonctionner avec TRAKTOR ! Pour plus d'informations sur ces appareils, veuillez vous rendre à l'adresse <http://www.native-instruments.com/traktor>.

TRAKTOR SCRATCH PRO

Si vous utilisez TRAKTOR SCRATCH PRO, l'Audio 10 et/ou une Console Certifiée TRAKTOR SCRATCH PRO est nécessaire !

8.2 Configuration du matériel

Veuillez lire la section [↑18.2, TRAKTOR avec une interface audio externe](#) pour savoir comment connecter la console de mixage.

8.3 Installation logicielle

Au premier démarrage de TRAKTOR, le Setup Wizard vous permet de choisir la configuration de base pour le mode External Mixer. Mais il est également possible d'effectuer tous les réglages directement dans la fenêtre Preferences. Pour ce faire, ouvrez *Preferences > Audio Setup* via un clic sur le bouton [Preferences](#) dans le Header, ou bien ouvrez *File > Audio Setup...* dans l'Application Menu Bar, et passez directement à l'étape 3.

1. Dans le Setup Wizard, sélectionnez l'option [External Mixer](#).
2. Confirmez votre choix en cliquant sur [OK](#). La page [Audio Setup](#) de la fenêtre Preferences s'ouvre alors.
3. Faites dérouler la liste *Audio Device* et sélectionnez votre interface audio externe.
4. Choisissez des valeurs de latence et de taux d'échantillonnage acceptables pour votre système. Commencez par utiliser une latence relativement élevée, telle que 15 ms. (Pour l'instant, utilisez un réglage de latence modéré. Vous pourrez modifier ce réglage plus tard et tester ce dont votre système est capable.)
5. Ouvrez la page [Output Routing](#) pour assigner les sorties de TRAKTOR aux sorties physiques de votre interface audio.
6. Vérifiez que [External](#) est sélectionné dans la section [Mixing Mode](#).
7. Assignez les canaux de sortie [Output Deck A, B, C et D](#) à toutes les sorties de votre interface audio externe connectées à votre console DJ. Notez que vous devez connecter une paire de sorties à chaque canal, de telle sorte que la [Deck A](#) soit (par exemple) connectée aux sorties 1 et 2 de votre interface audio, la [Deck B](#) aux sorties 3 et 4, et ainsi de suite. Pour pouvoir utiliser les effets send, vous devez également assigner la sortie [Output FX Return](#) (en général, elle sera connectée à l'entrée « FX Return » de votre console).

8. Si vous souhaitez utiliser les effets send, ouvrez également la page [Input Routing](#) et assignez les entrées [Input FX Send \(Ext\)](#). En général, elles seront connectées à la sortie « FX Send » de la console.
9. Fermez la fenêtre Preferences en cliquant sur le bouton [Close](#).



Les interfaces audio et contrôleurs de Native Instruments sont spécialement conçus pour fonctionner avec TRAKTOR ! Veuillez vous référer à la documentation de votre appareil pour plus d'informations sur sa configuration.

TRAKTOR SCRATCH PRO 2

Si vous utilisez TRAKTOR SCRATCH PRO 2, vous devez également vous occuper de la configuration du Timecode Setup (cf. [↑13.6, Timecode Setup](#)).

9 Utiliser le Header et la section Global

Le Header de TRAKTOR contient divers indicateurs d'état et autres boutons et fonctions utiles, comme par exemple le bouton Preferences. La section Global contient le panneau Master, qui contrôle la sortie principale de TRAKTOR. Elle vous permet également de contrôler les effets, la Master Clock et l'enregistrement audio de vos mixes.

9.1 Header

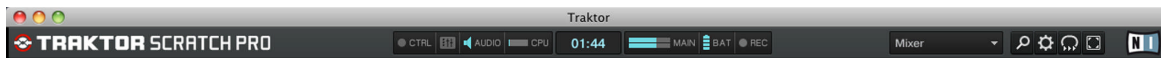


Fig. 9-1 – Le Header de TRAKTOR.

Le Header est la bande horizontale située tout en haut de la fenêtre de TRAKTOR. Ses éléments sont décrits ci-dessous de gauche à droite.

Logo de TRAKTOR 2



Fig. 9-2 – Le logo de TRAKTOR.

Cliquez sur le logo de TRAKTOR pour ouvrir l'écran About (À propos de). L'écran About affiche le numéro de version complet de votre logiciel TRAKTOR.

Indicateurs d'état

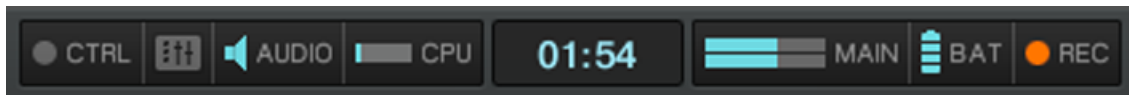


Fig. 9-3 – Indicateurs d'état.

Plusieurs indicateurs d'état vous tiennent informé(e) de l'état actuel de votre logiciel TRAKTOR. De gauche à droite :

- **CTRL** : indique l'arrivée de signaux MIDI et Native (NHL). Cet indicateur clignote en bleu lorsqu'un signal est reçu.

- **Connexion** : indique si tous les contrôleurs listés sont connectés – bleu = tous les contrôleurs sont connectés, orange = certains contrôleurs sont déconnectés, éteint = aucun contrôleur n'est connecté.
- **AUDIO** : contrôle la connexion de votre interface audio – bleu = interface connectée, rouge = interface déconnectée, orange = carte son interne sélectionnée.
- **CPU** : indique la proportion de puissance processeur utilisée par le moteur audio de TRAKTOR. Jetez un œil à cet indicateur pour connaître la charge de calcul actuellement imposée à votre système.
- **Horloge Système** : affiche l'heure telle que définie dans votre système d'exploitation.
- **MAIN** : affiche le niveau de la sortie Master. Les pointes des niveaux deviennent rouges lorsque le signal sature.
- **BAT** : indique la charge restante dans la batterie de votre ordinateur. Cet indicateur s'allume en bleu lorsque l'alimentation électrique est connectée à votre ordinateur et en rouge lorsque celui-ci fonctionne sur batterie.
- **REC** : affiche l'état de l'Audio Recorder de TRAKTOR. Cet indicateur s'allume en rouge lors d'un enregistrement.



Dans TRAKTOR LE 2, l'indicateur REC est absent.

Layout Selector

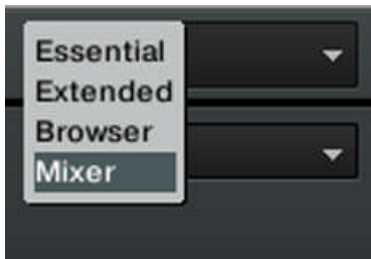


Fig. 9-4 – Le Layout Selector.

Cliquez sur la flèche pointant vers le bas pour ouvrir le menu déroulant et choisissez l'un des affichages par défaut. Vous pouvez créer, supprimer et sauvegarder vos propres affichages dans la fenêtre Preferences.



La personnalisation et la gestion des affichages sont désactivées dans TRAKTOR DUO 2, TRAKTOR SCRATCH DUO 2 et TRAKTOR LE 2.

Boutons utilitaires



Fig. 9-5 – Boutons utilitaires.

De gauche à droite :

Maximise Browser : un clic sur ce bouton affiche/masque l’affichage étendu du Browser, qui facilite notamment la recherche d’une piste dans une longue liste.

Preferences : un clic sur ce bouton ouvre la fenêtre Preferences contenant tous les réglages de TRAKTOR.

Cruise : le mode Cruise permet de jouer automatiquement une piste après l’autre dans une Playlist de votre Collection. L’activation de Cruise prend en charge la lecture de manière transparente.

Pour activer le mode Cruise, cliquez sur le bouton Cruise dans le Header.



Le mode Cruise n’est pas disponible dans TRAKTOR LE.

- Le Channel Fader de la piste jouée est à fond, tandis que celui de l’autre piste est à zéro.
- Le Crossfader est automatiquement ramené à la position centrale.
- La piste en cours de lecture continue à jouer.
- Le prochain morceau de la Playlist est chargé sur la platine opposée et il est automatiquement lancé par TRAKTOR lorsque la première piste touche à sa fin.
- Le morceau suivant de votre Playlist est ensuite chargé et lu à son tour, et ainsi de suite.

Remarque :

- Au moins une piste doit être en cours de lecture lorsque vous activez le mode Cruise.
- Pour éviter les sauts de volume indésirables, déplacez le Channel Fader de la piste en cours de lecture à sa position maximale. Vous pouvez sinon diminuer le curseur **MAIN** du panneau Master.
- Utilisez une Playlist pour fixer un ordre particulier à la lecture automatique.

- Vous pouvez automatiser le mode Cruise en le combinant avec des Fade et Load Markers, afin de contrôler les transitions. Pour ce faire, activez *Activate Fade In & Out Markers* dans *Preferences > Loading > Loading*.
- À tout moment, vous pouvez lancer manuellement la transition au morceau suivant en descendant le Channel Fader de la piste en cours de lecture.



Le mode Cruise fonctionne également lorsque vous utilisez une table de mixage externe.

- **Fullscreen** : active le mode Fullscreen (plein écran), dans lequel les contrôles de votre système d'exploitation sont masqués.

9.2 La section Global

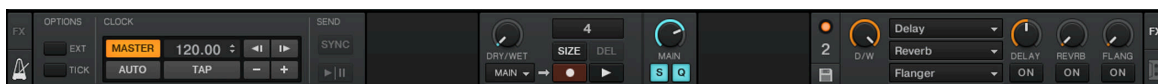


Fig. 9-6 – La section Global.

La section Global propose six panneaux distincts. Selon la taille et la résolution de votre écran, les panneaux risquent de ne pas pouvoir être tous affichés simultanément. Dans ce cas, vous pouvez afficher chacun des panneaux en cliquant sur l'onglet correspondant tout à gauche et tout à droite.



Dans TRAKTOR DUO 2 et TRAKTOR SCRATCH DUO 2, le Loop Recorder et la Master Clock sont désactivés. En outre, les boutons Snap et Quantize ne sont pas disponibles dans TRAKTOR LE 2.

9.2.1 Panneau Master

Le panneau Master, au centre de la section Global, comprend les contrôles du volume master et du mode de contrôle.

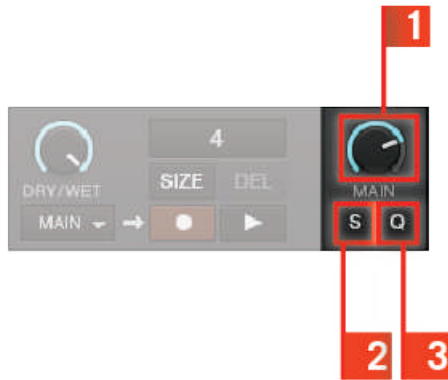


Fig. 9-7 Panneau Master.

Volume principal

- Le curseur **MAIN** (1) contrôle le volume de la sortie principale.
- Sa position par défaut (0 dB) est à 2 h.
- Ajustez-le de manière à ce que l'**indicateur MAIN** (dans le Header) utilise toute la dynamique disponible sans saturer.
- En mode External Mixer, le curseur **MAIN** sert de gain global permettant d'adapter le niveau de sortie de TRAKTOR à la sensibilité de l'entrée de la console externe.

Modes de contrôle

Les modes de contrôle de TRAKTOR affectent le comportement de la souris et des Cue Points lors de la lecture, permettant une navigation synchronisée dans la piste et un calage précis des Cue Points.

Tous les modes peuvent être activés indépendamment les uns des autres. Ils fonctionnent globalement pour toutes les Decks. Lorsqu'ils sont activés, les boutons **Snap** (2) et **Quantize** (3) s'allument en bleu.

S (Snap) (2) : le bouton Snap du panneau Master de la section Global influe sur la manière dont sont placés les Cue Points et les Loops. Lorsque le bouton Snap est activé, les Cue Points et les Boucles sont toujours placé(e)s sur le beat le plus proche.

Q (Quantize) (3) : lorsque ce bouton est activé, vous pouvez sauter entre les Cue Points et les Boucles sans aucune rupture et en conservant la synchronisation ; ceci vaut également pour les Hotcues. Lorsque vous vous déplacez dans la piste en mode Quantize, la position de lecture saute sur le point de destination, mais sans perdre la synchronisation.

9.2.2 Le Loop Recorder

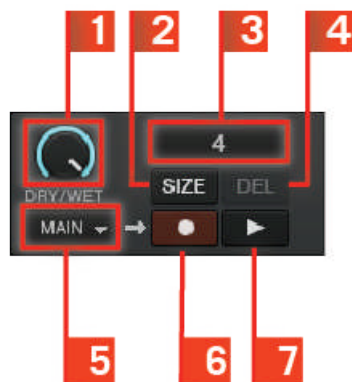


Fig. 9-8 Le Loop Recorder.

Le Loop Recorder vous permet d'enregistrer du nouveau matériau audio à la volée en capturant le signal issu de plusieurs sources. Sélectionnez la source de l'enregistrement via le **menu Source (5)** ; les choix sont les suivants :

- *Main* permet d'enregistrer la sortie principale de TRAKTOR.
- *Cue* permet d'enregistrer le ou les canaux dont le bouton Headphones Cue est allumé.
- *Ext* permet d'enregistrer le signal assigné au canal Input Send de TRAKTOR.
- *Aux* permet d'enregistrer le signal assigné au canal Aux de TRAKTOR – typiquement l'entrée micro (pour plus de détails sur l'utilisation d'un microphone, veuillez consulter la section [↑18.6, Ajouter un microphone](#)).

Cliquez sur le **bouton SIZE (2)** pour déterminer la longueur initiale de l'enregistrement. La longueur de l'enregistrement est affichée dans la **barre de progression (3)**. Lancez l'enregistrement en cliquant sur le **bouton Record (6)** puis cliquez à nouveau sur ce bouton pour lancer et interrompre l'overdubbing. Utilisez le **bouton Play (7)** pour lancer et interrompre la lecture. La barre de progression affiche un cadre rouge lors de l'enregistrement et un cadre bleu lors de la lecture. Utilisez le **curseur DRY/WET (1)** pour ajuster le ratio entre le signal principal et le signal enregistré.

- Pour un tutoriel détaillé sur le Loop Recorder, veuillez lire la section [↑15.9, Utiliser le Loop Recorder \(TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2 uniquement\)](#).
- Pour savoir comment utiliser un microphone avec le Loop Recorder, veuillez lire la section [↑18.6.1, Utiliser votre microphone avec le Loop Recorder](#).



Si vous utilisez TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2 et vous trouvez en mode External Mixing, la seule option disponible est Ext.

9.2.3 Le panneau Master Clock

La Master Clock est un composant central de TRAKTOR qui joue le rôle de tempo de référence pour les effets et les fonctions de synchronisation. Elle envoie également un signal MIDI Clock aux autres logiciels et matériels.

Pour afficher le panneau Master Clock, cliquez sur l'icône de Métronome sur la gauche de la section Global.

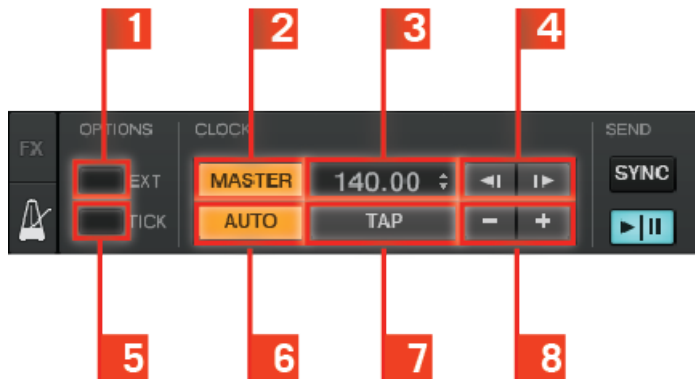


Fig. 9-9 Le panneau Master Clock.

EXT (1) : synchronise la Master Clock à une horloge MIDI externe. **TICK (5)** : active/désactive un tic de métronome calé sur la Master Clock. **MASTER (2)** : activez ce bouton afin d'avoir une référence de tempo stable lorsque vous jouez avec les quatre Decks. C'est également le mode à utiliser lorsque TRAKTOR envoie le tempo master à une autre application ou à un périphérique synchronisé(e) à TRAKTOR via des messages MIDI Clock. **AUTO (6)** : sélectionne automatiquement l'une des platines comme tempo master. La Master

Clock se synchronise automatiquement à la Master Deck (platine master). **Tempo Display (3)** : affiche le tempo actuel et le décalage de la Master Clock. **TAP (7)** : permet de régler manuellement le Master Tempo en cliquant en rythme sur les temps. **Boutons Tempo Bend (4)** : ralentit ou accélère temporairement le Master Tempo. **Boutons Tempo Up/Down (8)** : augmente ou diminue le Master Tempo pas à pas. **SYNC** : réinitialise les esclaves externes connectés via MIDI Clock. **MIDI Clock Start/Stop** : active/désactive la fonction MIDI Clock pour la synchronisation externe.

► Vous trouverez un tutoriel sur la Master Clock à la section [↑15.10, Synchronisation](#).



Le panneau Master Clock n'est pas disponible dans TRAKTOR DUO ni TRAKTOR LE 2.

9.2.4 MIDI Clock Send

La fonction MIDI Clock (horloge MIDI) vous permet de synchroniser un appareil externe au tempo des pistes jouées dans TRAKTOR.

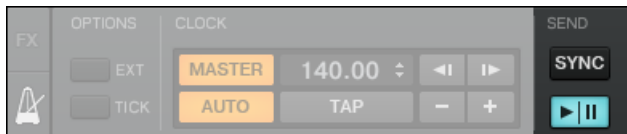


Fig. 9-10 Panneau Master Clock : MIDI Clock Send.

- Pour afficher le panneau Master Clock, cliquez sur le symbole de Métronome tout à gauche de la section Global.
- Pour envoyer un message MIDI Clock Start afin de synchroniser les appareils esclaves, cliquez sur le bouton [Start/Stop](#). Un second clic envoie un message MIDI Clock Stop.
- Un clic sur [SYNC](#) envoie un message MIDI Clock Stop instantanément suivi d'un message MIDI Clock Start afin de resynchroniser les appareils esclaves.
- Avant de pouvoir envoyer le signal d'horloge MIDI, vous devez activer [Send MIDI Clock](#) dans *Preferences > MIDI Clock*.
- Pour faire correspondre les beats entre les applications TRAKTOR émettrice et réceptrice, le décalage de l'horloge MIDI émise doit être ajusté dans l'application émettrice via *Preferences > MIDI Clock*.



Les messages MIDI Clock habituels sont envoyés continûment dès que la case « Send MIDI Clock » est activée dans les préférences.

9.3 Les panneaux d'effets

TRAKTOR dispose de quatre unités d'effets distinctes. Leurs panneaux de contrôles sont situés des côtés gauche et droit de la section Global. Pour passer de la Master Clock ou de l'Audio Recorder à l'un des panneaux d'effets, cliquez sur les onglets intitulés FX à chaque extrémité de la section Global.

Vous pouvez choisir d'afficher 2 ou 4 effets. Pour passer du mode à 2 effets (par défaut) au mode à 4 effets, allez dans *Preferences > Effects > FX Unit Routing*.

Chacune des unités d'effets peut être insérée individuellement sur n'importe quelle Deck de TRAKTOR ou bien sur plusieurs Decks simultanément, via un clic sur les boutons FX Assign situés dans la tranche de console de chaque Deck.

Par défaut, les effets de TRAKTOR sont réglés en effets inserts, mais vous pouvez également les utiliser en effets send.

Chacune des unités d'effets peut être utilisée dans 2 modes, Group et Single, décrits ci-dessous. Vous pouvez passer d'un mode à l'autre dans *Preferences > Effects > FX Panel Mode*.

- Vous trouverez un tutoriel sur l'utilisation des effets à la section [↑15.7, Ajouter des effets](#).
- Pour des informations détaillées sur les paramètres des effets, veuillez consulter la section [↑14.4, Les effets en détail](#).
- Pour une liste des préférences liées aux effets, veuillez consulter la section [↑13.11, Global Settings](#).

9.3.1 Mode Group



Fig. 9-11 Affichage à deux effets.

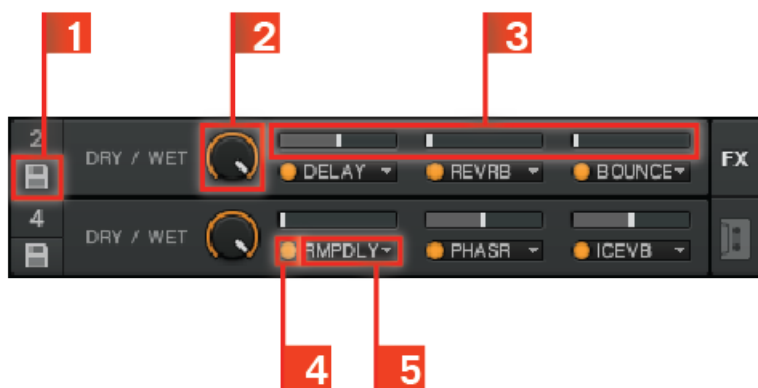


Fig. 9-12 Affichage à quatre effets.

En mode Group, vous pouvez utiliser et contrôler jusqu'à trois effets par panneau. Voici comment tout ceci fonctionne :

- Choisissez le ou les effets que vous souhaitez utiliser via l'**Effect Selector (5)**.

- ▶ Vous pouvez activer et désactiver chaque effet de la chaîne via les trois **boutons Effect On (ON) (4)** et contrôler leur influence via les curseurs **Effect Amount (3)**.
- ▶ Pour la chaîne d'effets entière, vous pouvez contrôler la proportion de signal original par rapport au signal traité via le curseur **D/W (2)**.
- ▶ Vous pouvez enregistrer un réglage particulier comme réglage par défaut via le **bouton Snapshot (1)**.
- ▶ Pour rappeler le réglage par défaut d'un effet, double-cliquez sur le curseur de l'effet.



L'affichage à quatre effets n'est pas disponible dans TRAKTOR DUO ni TRAKTOR LE 2.

9.3.2 Mode Single

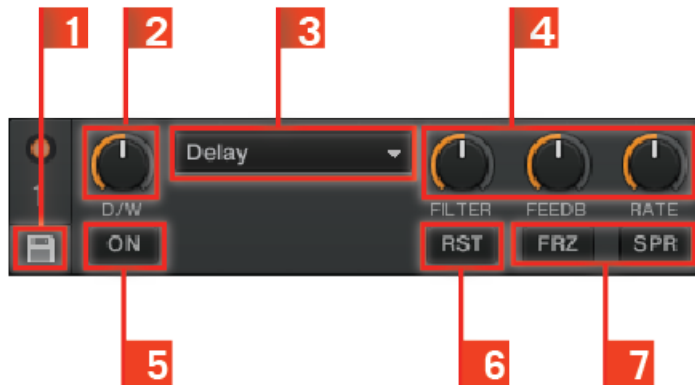


Fig. 9-13 Affichage à deux effets.

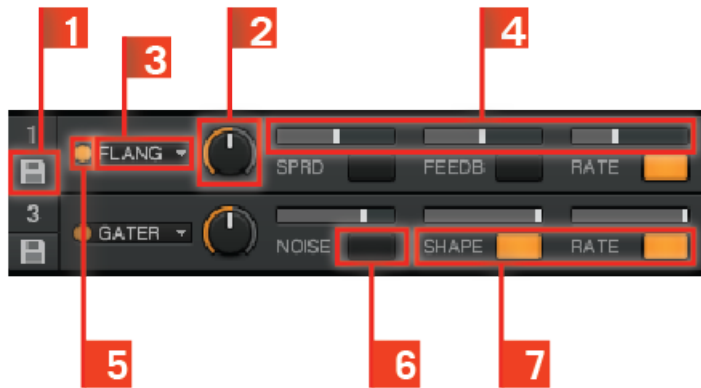


Fig. 9-14 Affichage à quatre effets.

En mode Single, vous avez un contrôle total sur tous les paramètres d'un effet unique :

- Choisissez un effet via l'**Effect Selector (3)**.
- Les curseurs **Effect Parameter 1 à 3 (3)** et les **Effect Buttons 1 et 2 (7)** vous permettent d'ajuster le comportement de l'effet sélectionné. Les options disponibles dépendent de l'effet choisi (cf. [↑14.4, Les effets en détail](#)).



Veuillez noter qu'en mode Single comme en mode Group, les curseurs sont remplacés par de petites tirettes lorsque les quatre FX Units sont activées.

- Le bouton **Effect On (ON) (5)** vous permet d'activer et désactiver l'effet.
- Le curseur **D/W (2)** contrôle la proportion entre le signal original et le signal traité.
- Vous pouvez enregistrer un réglage particulier comme réglage par défaut via le **bouton Snapshot (1)**.
- Le bouton **Reset (RST) (6)** réinitialise tous les réglages de l'effet du Panel à leurs valeurs par défaut.



Le mode Single n'est pas disponible dans TRAKTOR DUO ni TRAKTOR LE 2.

Effets Send

Les unités d'effets peuvent également être utilisées en mode Send Effect. Ce mode est uniquement disponible en mode External Mixer (avec une carte son multi-canal) et il doit être activé dans la fenêtre Preferences :

1. Allez dans *Preferences > Output Routing* et réglez le Mixing Mode sur [External](#). Configurez également une sortie de votre interface audio comme Output Send. Cette sortie sera généralement connectée à l'entrée « FX Return » de votre console externe.
2. Allez dans *Preferences > Input Routing > Input FX Send (Ext)* et configurez une entrée de votre interface audio comme Input Send. Cette entrée sera généralement connectée à la sortie « FX Send » de votre console externe.
3. Allez maintenant dans *Preferences > Effects > FX Unit Routing* et réglez au moins une FX Unit sur Send.
4. Le signal audio envoyé aux FX Units est maintenant entièrement contrôlé par les curseurs ou boutons FX Send de votre mixette externe.



Les effets Send ne sont pas disponibles dans TRAKTOR DUO ni TRAKTOR LE 2.

Présélection des effets

- Vous souhaitez peut-être n'utiliser qu'une partie des effets disponibles. Vous pouvez les pré-sélectionner dans *Preferences > Effects > FX Pre-Selection*. Seuls les effets pré-sélectionnés seront accessibles dans les panneaux d'effets.
- Pour une liste des préférences liées aux effets, veuillez consulter la section [↑13.11, Global Settings](#).

9.3.3 Le panneau Audio Recorder

L'Audio Recorder de TRAKTOR vous permet d'enregistrer vos mixes ou bien une source externe, telle qu'un micro, une platine vinyle ou encore votre mix sur une console externe. Il permet également d'activer la diffusion (Broadcasting).



Le panneau Audio Recorder n'est pas disponible dans TRAKTOR DUO ni TRAKTOR LE 2.

Enregistrer votre mix

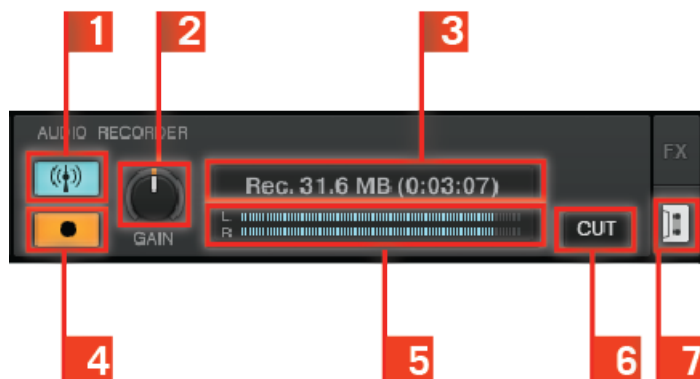


Fig. 9–15 L'Audio Recorder.

- Avant de lancer l'enregistrement, vous devez ajuster les réglages dans *Preferences > Mix Recorder*, en particulier pour définir le canal que vous souhaitez enregistrer et l'emplacement où vous souhaitez sauvegarder l'enregistrement (cf. [↑13.13, Mix Recorder](#)).
- Pour afficher l'Audio Recorder, cliquez sur l'**icône de cassette (7)** sur le côté droit de la section Global.
- Le **curseur GAIN (2)** vous permet d'ajuster le niveau d'enregistrement. Le **Recording Meter (5)** vous aide à choisir le niveau adéquat.
- Lancez l'enregistrement en cliquant sur le **bouton Record rouge (4)**. Un nouveau clic sur ce bouton interrompt l'enregistrement et sauvegarde le fichier enregistré dans le dossier Audio Recordings.
- L'**affichage (3)** indique la taille du fichier créé et la durée de l'enregistrement.
- Si vous cliquez sur **CUT (6)**, TRAKTOR sauvegarde l'enregistrement actuel et poursuit l'enregistrement dans un nouveau fichier de manière transparente.
- Un clic sur le **bouton Broadcast bleu (1)** vous permet de lancer la diffusion de votre mix sur Internet (pourvu que le serveur soit correctement installé et configuré). Cf. [↑13.14, Loop Recorder](#) pour plus d'infos.

9.3.4 Broadcasting (diffusion)

TRAKTOR vous permet de diffuser votre mix ou une émission de radio sur Internet.

- Pour lancer la diffusion, activez l'Audio Recorder et cliquez sur le bouton Broadcast.
- La diffusion doit être configurée dans *Preferences > Broadcasting*. Les réglages requis dépendent de vos réglages de réseau et de serveur.
- Cf. [↑13.15, Broadcasting](#) pour plus d'infos.



La fonction de diffusion n'est pas disponible dans TRAKTOR DUO ni TRAKTOR LE 2.

10 Contrôle à la souris pour les tirettes et les curseurs

Pour vous faciliter la vie lorsque vous contrôlez le logiciel via une souris ou un pavé tactile, TRAKTOR embarque une série de fonctions de contrôle à l'écran.

10.1 Contrôles de base

Tous les curseurs et autres tirettes de TRAKTOR peuvent être contrôlés soit en glissant la souris, soit via la molette de la souris, soit encore en cliquant sur les boutons Plus et Moins près du curseur / de la tirette. Le glissement de souris est un bon moyen d'effectuer des changements dynamiques, alors que les boutons Plus et Moins permettent des modifications plus subtiles et sont plutôt conçus pour régler un potentiomètre à une valeur bien précise.

Glissement de souris

Placez votre souris au-dessus d'un curseur ou d'une tirette, cliquez et maintenez le bouton enfoncé, puis glissez la souris vers le haut ou vers le bas. Le curseur tournera dans le sens horaire ou anti-horaire, et la tirette se déplacera vers le haut ou vers le bas.

Double-cliquez sur le curseur ou la tirette pour le (la) ramener à sa valeur par défaut.

Molette de la souris

Survolez une tirette ou un curseur et utilisez la molette de votre souris pour déplacer la tirette vers le haut ou vers le bas, ou le curseur dans le sens horaire ou anti-horaire.



Cliquez sur un curseur, maintenez le bouton enfoncé et déplacez la souris horizontalement. Le curseur s'ajustera plus finement.

Boutons Plus et Moins

Lorsque vous survolez un curseur ou une tirette, de petits boutons « + » et « - » font leur apparition.

Cliquez dessus pour déplacer le curseur ou la tirette et modifier sa valeur pas à pas.

10.2 Contrôles avancés

En plus des contrôles standard via le clic de souris expliqués ci-dessus, TRAKTOR propose des fonctions avancées utilisant les boutons Plus et Moins, la molette et le bouton droit de la souris.



Si vous disposez d'un pavé tactile ou d'une souris sans second bouton, vous pouvez utiliser ces fonctions en appuyant sur la touche [Ctrl] lorsque vous cliquez.

Sensibilités

TRAKTOR propose cinq sensibilités pour le contrôle pas à pas des paramètres :

1. Effectuez un clic droit / [Ctrl]+clic sur le bouton + ou - ; un menu s'ouvre contenant cinq options de sensibilité : *Min*, *Fine*, *Default*, *Coarse* et *Switch*.
2. Sélectionnez l'une des sensibilités.
3. Cliquez sur les boutons + et - ou servez-vous de la molette de la souris pour observer le changement dans le comportement du curseur ou de la tirette.

Fonctions du clic droit / [Ctrl]+clic

1. Effectuez un clic droit / [Ctrl]+clic sur un curseur ou une tirette, maintenez le bouton enfoncé et glissez la souris. Un Pointeur Fantôme (Ghost Pointer) apparaît en gris, bien que le curseur ou la tirette ne bouge pas.
2. Maintenez le bouton droit, puis cliquez avec le bouton gauche et maintenez-le. Le curseur ou la tirette saute à la valeur du Pointeur Fantôme.
3. Maintenez le bouton droit enfoncé et relâchez le bouton gauche de la souris. Le curseur ou la tirette retourne à sa position précédente, le Pointeur Fantôme gris restant visible.
4. Si vous souhaitez laisser le curseur ou la tirette sur la valeur du Pointeur Fantôme, relâchez simplement le bouton droit une fois que le curseur (ou la tirette) a atteint cette valeur. Le Pointeur Fantôme gris disparaît, et vous pouvez relâcher le bouton gauche aussi.

11 Contrôle via les Hotkeys clavier et MIDI

Tous les contrôles de TRAKTOR peuvent être pilotés depuis votre clavier d'ordinateur ou depuis un contrôleur MIDI. TRAKTOR utilise des fichiers de réglages (*.tsi) pour enregistrer les assignations pour votre clavier et vos contrôleurs MIDI.



Vous pouvez également utiliser une combinaison d'actions à la souris, au clavier et via MIDI pour contrôler TRAKTOR.

11.1 Les Hotkeys clavier

Les Hotkeys clavier vous permettent de contrôler TRAKTOR depuis votre clavier d'ordinateur. TRAKTOR charge par défaut des assignations standard pour tous les contrôles de base. Vous trouverez la liste des assignations par défaut sur la carte incluse dans la boîte. D'autres Assignations Clavier peuvent être chargées via la fenêtre Preferences :

1. Ouvrez la fenêtre Preferences en cliquant sur le bouton Preferences situé dans le Header de TRAKTOR ou bien via *File > Preferences...* dans l'Application Menu Bar.
2. Cliquez sur le bouton **Import** (dans le coin inférieur gauche de la fenêtre Preferences).
3. Naviguez jusqu'à *Mes Documents\Native Instruments\Traktor\Settings* (Windows) ou *Users/~\Native Instruments\Traktor\Settings* (Mac OS X) et choisissez le fichier nommé **[[nomdufichierderéglages.tsi]**.
4. Confirmez votre choix et fermez la fenêtre Preferences.
5. Utilisez votre clavier d'ordinateur pour piloter TRAKTOR.
6. Vous pouvez aussi créer vos propres assignations (cf. [↑13.19, Controller Manager](#)).
7. Un clic sur *Help > Downloads* dans l'Application Menu Bar ouvre la page de téléchargements pour TRAKTOR sur le site web de Native Instruments. Là, vous pouvez télécharger d'autres assignations clavier.



Les Hotkeys clavier ne sont pas disponibles dans TRAKTOR LE 2.

11.2 Les Hotkeys MIDI

TRAKTOR fonctionne avec tous les contrôleurs MIDI, et il est livré avec des fichiers de réglages pour les contrôleurs les plus populaires du marché.

Pour les mettre en place, faites comme suit :

1. Connectez le contrôleur MIDI à votre ordinateur tel que décrit dans le manuel du contrôleur.
2. Ouvrez TRAKTOR et allez dans *Preferences > MIDI Setup*.
3. Activez votre contrôleur via un double-clic dans la colonne Active des MIDI Input Devices et des MIDI Output Devices.
4. Cliquez sur le bouton **Import** dans le coin inférieur gauche de la fenêtre Preferences.
5. Naviguez jusqu'à *Mes Documents\Native Instruments\Traktor\Settings* (Windows) ou *Users/~\Native Instruments\Traktor\Settings* (Mac OS X) et choisissez le fichier nommé « **[nomdu-fichierderéglages.tsi]** ».
6. Confirmez votre choix et fermez la fenêtre Preferences.
7. Utilisez maintenant votre contrôleur MIDI pour piloter TRAKTOR.
8. S'il n'y a pas de fichier de réglages disponible pour votre contrôleur, ou si vous souhaitez configurer vos propres assignations, vous trouverez des explications vous permettant de créer vos propres assignations à la section [↑13.19, Controller Manager](#).
9. Un clic sur *Help > Downloads* dans l'Application Menu Bar ouvre la page de téléchargements pour TRAKTOR sur le site web de Native Instruments. Là, vous pouvez télécharger d'autres assignations MIDI.



Les Hotkeys MIDI ne sont pas disponibles dans TRAKTOR LE 2.



L'indicateur MIDI du Header s'allume dès qu'un message MIDI est reçu.

Gestion MIDI haute résolution (14 bits)

Les contrôles MIDI à haute résolution envoyant des messages MIDI de 14 bits ou de 2 bytes et disponibles sur de nombreux contrôleurs, comme par exemple les faders de tempo à haute résolution, sont gérés par TRAKTOR. Vous pouvez assigner des faders MIDI haute résolution à des paramètres de TRAKTOR de la même manière que les faders MIDI classiques, via le MIDI Learn.

12 Configurer TRAKTOR SCRATCH

Ce chapitre décrit comment configurer TRAKTOR SCRATCH et l'ensemble de ses fonctionnalités.



Scratch n'est pas disponible dans TRAKTOR LE 2.

12.1 Configuration avec platines vinyles

Nous décrivons ici comment connecter vos platines vinyles.

12.1.1 Effectuer les connexions avec des platines vinyles

Veillez lire la section [↑18, Annexe A – Configurations classiques](#) pour savoir comment connecter vos platines. Veuillez également consulter la documentation livrée avec votre interface audio.

12.1.2 Tour d'essai de TRAKTOR SCRATCH avec des platines vinyles

1. Lancez TRAKTOR SCRATCH.
2. Cliquez sur la flèche pointant vers le bas près de la lettre de la Deck et vérifiez que *Scratch Control* est bien sélectionné comme source d'entrée.
3. Si les Scopes (oscilloscopes) ne sont pas visibles, allez dans *Preferences > Decks > Platter / Scope* et activez les oscilloscopes pour la ou les Decks souhaitées via les menus correspondants.
4. Placez les Vinyles de Contrôle sur vos platines.
5. Passez les entrées de votre console de mixage de Phono à Line.
6. Réglez le mode d'entrée (Input Mode) de votre TRAKTOR AUDIO 6/10 pour les canaux A et B sur Control Vinyl en parcourant les différents modes via le panneau de contrôle logiciel.
7. Chargez une piste de la Demo Playlist sur la Deck A, lancez la platine et déposez l'aiguille sur le Vinyle de Contrôle.
8. Après que TRAKTOR SCRATCH a calibré le signal de Timecode, le bouton Absolute Mode bleu s'allume et la piste est lue.

Si vous rencontrez un problème quelconque, veuillez consulter la section [↑12.7, Dépannage de TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2](#).

12.1.3 Les Zones de Contrôle sur le Vinyle

Le Vinyle de Contrôle comprend les trois zones suivantes, chacune ayant des fonctionnalités de lecture différentes.

Lead In Zone (amorçe) – les quelques premiers tours sur le vinyle

- ▶ Lorsque vous placez l'aiguille dans la Lead In Zone du vinyle, la lecture saute au début du morceau en mode Absolute.
- ▶ Si vous avez activé l'option appropriée dans la fenêtre Preferences, vous pouvez utiliser ceci pour sauter au début d'un morceau lorsqu'il est joué en mode Relative Tracking (suivi relatif) – le mode de suivi passe alors automatiquement en mode Absolute, rendant les sauts d'aiguille à nouveau possibles.

Playback Zone (zone de lecture) – la partie principale du vinyle

- Cette zone est subdivisée par des marqueurs placés toutes les 10 minutes sur la face A et toutes les 15 minutes sur la face B. Les divisions servent comme références visuelles du temps et n'affectent aucunement la lecture de la piste chargée.
- Cette zone sert à la lecture normale.



TRAKTOR passe en mode Internal lorsque la boucle finale est atteinte sur les vinyles 15 min / 10 min et les vinyles 7".

Scroll Zone (zone de défilement) – les deux dernières pistes du vinyle

- ▶ En plaçant l'aiguille dans la Scroll Zone, vous pouvez parcourir votre Playlist en tournant manuellement le vinyle en avant ou en arrière, pourvu que l'option [Use Playlist scrolling zone](#) dans *Preferences > Timecode Setup* soit sélectionnée.
- ▶ Dès que vous interrompez le mouvement du vinyle, la piste correspondante est chargée.
- ▶ Pour jouer la piste sélectionnée, déplacez simplement le bras de lecture dans la Playback Zone.



Si votre morceau dépasse les 10 minutes de la Playback Zone, sa lecture continuera normalement dans la Scroll Zone – vous devrez soulever puis reposer l'aiguille pour interrompre la lecture et passer en mode Scroll. Même si vous atteignez la fin du vinyle, le morceau continue à être lu, le vinyle se terminant par une boucle infinie !

12.2 Configuration avec platines CD

Nous décrivons ici comment connecter vos platines laser.

12.2.1 Effectuer les branchements

Veuillez lire le chapitre [↑18, Annexe A – Configurations classiques](#) pour savoir comment connecter les platines CD. Veuillez également consulter la documentation livrée avec votre interface audio.

12.2.2 Tour d'essai de TRAKTOR SCRATCH avec des platines CD

1. Lancez TRAKTOR SCRATCH.
2. Cliquez sur la flèche pointant vers le bas près de la lettre de la Deck et vérifiez que *Scratch Control* est bien sélectionné comme source d'entrée.
3. Si les oscilloscopes (Scopes) ne sont pas visibles, ouvrez *Preferences > Decks* et sélectionnez les panneaux *Platter/Scope* souhaités.
4. Placez les CD de Contrôle dans vos platines CD.
5. Vérifiez que votre table de mixage est commutée sur le canal Ligne sur lequel le câble Mixer Line/In est branché.
6. Réglez le mode d'entrée (Input Mode) de votre TRAKTOR AUDIO 6/10 pour les canaux A et B sur Control CD en parcourant les différents modes via le panneau de contrôle logiciel.
7. Chargez une piste de la Demo Playlist sur la Deck A et lancez la platine CD.
8. Après que TRAKTOR SCRATCH a calibré le contrôle au Timecode, le bouton Absolute Mode bleu s'allume et la piste est lue.

Si vous rencontrez des problèmes, veuillez consulter la documentation livrée avec votre interface audio.

12.2.3 Les Zones de Contrôle sur le CD

Le CD de Contrôle comprend les trois zones suivantes, chacune ayant des fonctionnalités de lecture différentes.

- **Piste 1 : Lead In (amorçage) – (0:04)**

En sautant à la piste n°1, la lecture saute à l'Amorce du morceau chargé. Si vous avez activé l'option appropriée dans la fenêtre Preferences, vous pouvez utiliser ceci pour sauter au début d'un morceau lorsqu'il est joué en mode de suivi Relative – le mode de suivi passe alors automatiquement en mode Absolu.

- **Piste 2 : Playback Zone (zone de lecture) – (27:30)**

Cette piste sert à la lecture normale.



TRAKTOR passe en mode Internal lorsque la fin de la piste 2 est atteinte sur le CD.

- **Piste 3 : Scroll Zone (zone de défilement) – (2:30)**

En passant à la piste n°3, vous pouvez parcourir votre Playlist en actionnant manuellement la molette de contrôle (jog wheel) de votre platine CD.

Dès que vous interrompez le mouvement sur la molette de contrôle de la platine CD, la piste correspondante est chargée. Pour lancer la lecture du morceau sélectionné, revenez simplement à la première piste du CD.



Si votre morceau dépasse les 27'30" de la Playback Zone, sa lecture continuera normalement dans la Scroll Zone – vous devrez passer manuellement à la piste n°3 pour interrompre la lecture et passer en mode Scroll. Et même si votre morceau dépasse les 30 minutes du CD entier, la lecture se poursuivra en mode Internal !

12.3 Configuration hybride

Si vous utilisez une platine vinyle et une platine CD, connectez-les comme expliqué ci-dessus et laissez la TRAKTOR AUDIO 6/10 en mode de Timecode Control Vinyl.

12.4 Calibration

La calibration est effectuée automatiquement lorsque vous placez l'aiguille sur le Vinyle de Timecode ou lancez la lecture du CD de Timecode pour la première fois. TRAKTOR détecte la position et le tempo de la source de Timecode ainsi que la qualité du signal reçu. Si le signal est de bonne qualité, l'indicateur de Timecode se remplit complètement, l'oscilloscope affiche deux jolis cercles et votre support (vinyle ou CD) de Timecode est détecté. Si une piste est chargée sur la Deck en question, sa lecture commence.



Fig. 12-1 – Une belle représentation sur l'oscilloscope et un indicateur de Timecode entièrement allumé.

Si votre oscilloscope a une allure différente ou si la calibration a échoué, veuillez consulter la section [↑12.7, Dépannage de TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2](#) pour résoudre le problème.

12.5 Modes de suivi

Les sections qui suivent décrivent comment le Timecode est interprété.

12.5.1 Mode de suivi Absolute

Le mode de suivi Absolute relie la position de l'aiguille sur le vinyle (ou le laser sur le CD) à la position de lecture dans votre piste.

► Cliquez sur le bouton représentant un vinyle avec un bras de platine pour activer le mode de suivi Absolute.



Dans ce mode, vous pouvez sauter à l'intérieur de la piste en plaçant l'aiguille à une autre position (« needle-dropping ») sur votre platine vinyle ou en effectuant une recherche rapide (« seek ») sur votre platine CD.

12.5.2 Mode de suivi Relative

En mode de suivi Relative, la position effective sur le vinyle ou CD de Timecode ne correspond pas à la position de lecture dans votre piste. Vous avez toujours un contrôle manuel sur la piste (scratching, nudging) mais vous noterez que la piste reste à la même position lorsque vous soulevez l'aiguille et la déposez à un autre endroit sur le vinyle de Timecode (ou si vous recherchez un autre endroit sur le CD de Timecode).

► Cliquez sur le bouton représentant un vinyle sans bras de platine pour activer le mode de suivi Relative.



Le mode de suivi Relative est automatiquement activé lorsque la piste entame une Boucle ou lorsqu'elle est synchronisée au tempo master.

12.5.3 Le mode Internal Playback

En mode Internal Playback, vous contrôlez la lecture sur la Deck via le bouton Play et le fader de tempo de TRAKTOR – dans ce mode, la platine vinyle ou CD externe est ignorée.



Ce mode est pratique en cas de problème matériel ou si vous utilisez une seule platine vinyle ou CD pour contrôler plusieurs Decks.

12.6 Préférences utiles

Nous nous limiterons ici à la description de quelques unes des préférences de TRAKTOR liées au Timecode.

Pour ouvrir la fenêtre Preferences, cliquez sur le bouton Preferences dans le coin supérieur droit :

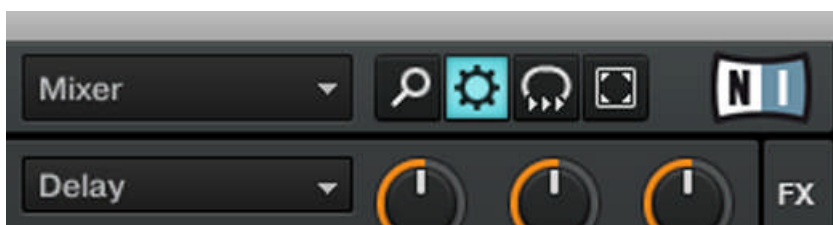


Fig. 12-2 – Le bouton Preferences.

Preferences > Audio Setup > Built-in Soundcard

Ce réglage vous permet de définir un périphérique audio que TRAKTOR SCRATCH 2 utilisera par défaut lorsqu'aucune interface audio de la série TRAKTOR AUDIO (p. ex. une TRAKTOR AUDIO 6 ou 10, ou une AUDIO 4 DJ ou 8 DJ) n'est connectée à votre ordinateur. Dans ce cas, vous pouvez également utiliser le mode Internal Playback – cliquez sur la lettre de la Deck et sélectionnez *Internal Playback* dans le menu.



Cette option est également pratique lorsque vous êtes dans l'avion et voulez préparer votre prochain set !

Preferences > Timecode Setup > Switch to Absolute Mode in Lead-In

Lorsque cette option est activée, vous pouvez passer du mode de suivi Relative au mode Absolute sans toucher votre ordinateur :

- sur le vinyle, placez l'aiguille au début du vinyle ;
- sur le CD, passez à la piste n° 1.

Preferences > Decks > Platter/Scope and > Tempo Fader (TRAKTOR SCRATCH PRO 2 uniquement)

Vous pouvez ici activer/désactiver les oscilloscopes ainsi que les faders de tempo pour chaque Deck.



Pour réduire ou étendre les oscilloscopes activés, cliquez sur la petite flèche située au-dessus de l'indicateur de Timecode.



Fig. 12-3 – Le bouton Minimize/Maximize d'un oscilloscope.

Preferences > Loading > Duplicate Deck when Loading Same Track

Imaginez une piste avec une Boucle active sur la Deck A. Avec cette option activée, si vous chargez la même piste sur la Deck B, la lecture commencera exactement à la position de lecture de la Deck A. La Boucle active ainsi que toutes les informations de tempo seront également dupliquées. Les « turntablists » préféreront activer cette option pour accéder plus rapidement au jonglage manuel avec les beats.

12.7 Dépannage de TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2

Cette section décrit uniquement quelques problèmes classiques liés spécifiquement à l'utilisation du Timecode. Vous trouverez plus d'informations de dépannage au chapitre [16, Dépannage](#).

12.7.1 Dépannage de la calibration

Si vous rencontrez des problèmes de calibration, l'oscilloscope peut vous fournir de précieux renseignements sur la source du problème. Dans les sections suivantes, nous montrons l'allure de l'image sur l'oscilloscope lors d'une calibration réussie ainsi que les messages d'erreurs les plus courants.

Calibration réussie



Fig. 12-4 – Une belle image sur l'oscilloscope.

Deux jolis cercles indiquent que les deux canaux sont présents et que la procédure de calibration a été effectuée avec succès.

Scratch désactivé



Fig. 12-5 – Scratch désactivé.

Vérifiez que vous avez choisi le bon périphérique audio dans *Preferences > Audio Routing*, autrement dit une interface audio qui gère TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2, comme par exemple les TRAKTOR AUDIO 6/10 ou AUDIO 4/8 DJ.

Canal manquant



Fig. 12-6 – Un canal manque à l'appel.

Si votre oscilloscope affiche une ligne verticale ou horizontale, c'est le signe que l'un des canaux d'entrée (le gauche ou le droit) est absent. Commencez par vérifier vos cellules et les connexions de votre platine vinyle (ou CD), puis poursuivez avec la page Input Routing de la fenêtre Preferences, pour enfin vérifier tous les autres câbles et appareils. Échangez les composants de votre studio l'un après l'autre et observez si le canal manquant suit le composant échangé (ce qui indiquerait un problème avec ce composant).

Mauvais mode d'entrée

Si vous utilisez un Vinyle de Timecode alors que le réglage de l'interface audio est sur *CD/Line* ou vice versa, la calibration échoue. Assurez-vous d'avoir choisi le mode d'entrée correspondant au support de Timecode (vinyle ou CD) que vous utilisez.



Fig. 12-7 – Un vinyle de Timecode avec le mode d'entrée CD.

Voici à quoi ressemble l'oscilloscope si vous essayez d'utiliser un vinyle de Timecode alors que les entrées de l'interface audio sont réglées sur le mode CD/Line.



Fig. 12-8 – Un CD de Timecode avec le mode d'entrée Vinyl.

Voici à quoi ressemble l'oscilloscope si vous essayez d'utiliser un CD de Timecode alors que les entrées de l'interface audio sont réglées sur le mode Vinyl.

12.7.2 Dépannage audio

Au cas où vous rencontrez des problèmes de son tels que des craquements ou des ruptures, commencez par jeter un œil à la section [↑16.2, Problèmes de latence](#) pour des suggestions générales pour l'amélioration des performances. Les suggestions qui suivent sont spécifiques à TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2 et à ses interfaces audio.

► Votre interface audio « SCRATCH Certified » est-elle sélectionnée dans *Preferences > Audio Setup* ?

Allez dans *Preferences > Input Routing* et vérifiez les assignations des entrées de l'interface vers les canaux d'entrée (Input Channels) de TRAKTOR. Les vu-mètres doivent montrer une activité lorsqu'un support de Timecode est lu.

13 Préférences

TRAKTOR vous propose de nombreuses options pour personnaliser une partie spécifique de votre système de DJing. Ce chapitre décrit toutes les options de la fenêtre Preferences par ordre d'apparition.

13.1 La fenêtre Preferences

La plupart des options de personnalisation de TRAKTOR 2 se trouvent dans la **fenêtre Preferences**.



Dans TRAKTOR (SCRATCH) DUO 2 et TRAKTOR LE 2, seule une partie des options de la fenêtre Preferences est disponible.



Fig. 13-1 – Le bouton Preferences, situé en haut à droite de la fenêtre de TRAKTOR.

► Cliquez sur le bouton Preferences, situé dans la partie droite du Header, pour ouvrir la fenêtre Preferences de TRAKTOR 2.



Vous pouvez aussi procéder en sélectionnant *File > Preferences...* dans l'Application Menu Bar (invisible en mode Fullscreen).

Le Setup Wizard (assistant de configuration)

En bas à gauche de la fenêtre Preferences, un bouton permet de lancer le Setup Wizard. Le Setup Wizard (assistant de configuration) est un moyen pratique de reprendre à zéro avec une configuration toute fraîche de TRAKTOR 2. Le Setup Wizard fait deux choses :

- il vous permet de choisir parmi quelques configurations audio, MIDI et générales, et ajuste automatiquement les options correspondantes ;
- il réinitialise tous les autres paramètres de TRAKTOR 2 à leurs valeurs par défaut.



Pour plus d'informations sur le Setup Wizard, veuillez vous référer au chapitre [13, Le Setup Wizard](#) (assistant de configuration).

Importation et exportation globales

En bas à gauche de la fenêtre Preferences, vous trouvez également des boutons Import et Export. Ces boutons vous permettent de charger ([Import](#)) et de sauvegarder ([Export](#)) sur le disque dur **tous** les réglages de la fenêtre Preferences. Vous pouvez également filtrer les réglages exportés selon vos souhaits.

- **Import** : après avoir sélectionné sur votre disque dur un fichier de réglages à importer, un filtre Import s'affiche vous permettant de choisir exactement les réglages que vous souhaitez importer.
- **Export** : permet de sauvegarder toutes les préférences sur le disque dur. Un filtre d'exportation s'affiche vous permettant de définir les préférences devant être écrites dans le fichier de réglages.
- **Filtres d'importation et d'exportation** :
 - **Keyboard Mappings** : filtre les réglages pour les assignations clavier tels que configurés dans *Preferences > Controller Manager*.
 - **Controller Mappings** : filtre les réglages pour les assignations de contrôleur tels que configurés dans *Preferences > Controller Manager*.
 - **GUI Layout** : filtre les réglages pour les Layouts tels que définis dans *Preferences > Layout Manager*.
 - **File Load And Write Paths** : filtre les réglages pour les répertoires de fichiers tels que configurés dans *Preferences > File Management > Directories*.
 - **Favorites** : filtre les réglages des détails du Browser tels que configurés dans *Preferences > Browser Details*.
 - **Broadcasting** : filtre les réglages de proxy, de serveur et de métadonnées tels que configurés dans *Preferences > Broadcasting*.
 - **Audio Device Settings** : filtre les détails de configuration du périphérique audio tels que spécifiés dans *Preferences > Audio Setup*.
 - **MIDI Clock Settings** : exporte les réglages d'horloge MIDI tels que définis dans *Preferences > MIDI Clock*.
 - **Effect Settings** : exporte les réglages d'effets incluant le routage des FX Units, le mode des FX Units ainsi que la pré-sélection d'effets tels que configurés dans *Preferences > Effects*.

- **Other Preferences and Settings** : exporte toutes les autres préférences et autres réglages tels que ceux de la page Global Settings, l'activation des Tooltips, si TRAKTOR doit démarrer en mode Fullscreen ou non, etc.

13.2 Configuration audio

Cette section décrit les options audio de TRAKTOR.

13.2.1 Audio Device

- **Audio Device** : sélectionnez ici votre interface audio. Si aucune interface audio externe n'est actuellement sélectionnée, vous pouvez toujours sélectionner la carte son embarquée.
- **Sample Rate** : choisissez un taux d'échantillonnage géré par votre carte son. Notez que les taux d'échantillonnage élevés donnent plus de fil à retordre à votre ordinateur. Le taux standard est de 44,1 kHz (c'est le taux d'échantillonnage utilisé sur les CD).
- **Latency** : sur Mac OS X, utilisez la tirette pour régler une latence audio acceptable pour votre système. Sur Windows, cliquez sur le bouton **Settings** pour ouvrir le panneau de contrôle de votre interface audio et y régler la latence audio. Les latences faibles sont meilleures mais demandent plus de ressources processeur. Un réglage trop faible peut ainsi conduire à des ruptures, artéfacts et autres effets non souhaités dans l'audio. Commencez avec un réglage de latence autour de 15 millisecondes puis ajustez-le en fonction de votre système. Un réglage entre 5 et 10 millisecondes est satisfaisant.

13.2.2 Phono / Line

Input Channel : vous permet de commuter le canal d'entrée entre les modes Phono et Line sur les interfaces AUDIO 4 DJ et AUDIO 8 DJ de Native Instruments. Ceci est indispensable lorsque vous passez de platines vinyles à des platines CD.



Notez que le mode d'entrée (Input Mode) des TRAKTOR AUDIO 6 et TRAKTOR AUDIO 10 doit être modifié dans leurs applications Control Panel respectives.



Pour plus d'informations sur les interfaces audio de Native Instruments, veuillez consulter la page Internet <http://www.nativeinstruments.com/traktor>.

13.2.3 Routing

Swap Channels : vous permet de re-router les canaux (échanger les paires de canaux) entre votre interface audio et TRAKTOR. Ceci permet d'échanger les canaux sans avoir à débrancher/rebrancher physiquement les câbles sur votre interface audio.

13.2.4 Built-in Soundcard (Windows uniquement)

Win Built-In : vous pouvez ici choisir une carte son de repli. Cette carte son sera utilisée par votre système au cas où l'interface définie dans Audio Device est absente.

13.3 Output Routing

La page *Preferences > Output Routing* vous permet de configurer le chemin du signal depuis TRAKTOR jusqu'à votre interface audio. Commencez par sélectionner le mode de mixage que vous comptez utiliser.

13.3.1 Mixing Mode

Internal : choisissez le mode de mixage [Internal](#) si vous comptez utiliser le Mixer interne de TRAKTOR. Le mode Internal propose les options suivantes :

- **Output Monitor** : choisissez une paire de sorties pour pré-écouter vos pistes. Les boutons Cue (icônes de casque) du Mixer interne de TRAKTOR permettent d'envoyer les signaux vers une paire stéréo indépendante des canaux du Mixer. En mode Internal, le canal Monitor est également le canal de sortie du Preview Player dans le Browser. Cliquez sur [Mono](#) pour mélanger les deux canaux en un seul canal mono.
- **Output Master** : choisissez une paire de sorties pour la sortie master. Cliquez sur [Mono](#) pour mélanger les deux canaux en un seul canal mono.
- **Output Record** : choisissez une paire de sorties pour la sortie d'enregistrement. Les sorties d'enregistrement permettent d'envoyer le signal de sortie master de TRAKTOR à l'entrée d'une table de mixage distincte ou d'un appareil d'enregistrement, afin de garder une trace de votre mix.



Si vous utilisez TRAKTOR en mode de mixage interne, vous devez utiliser une interface audio. Native Instruments recommande les interfaces TRAKTOR AUDIO 6/10, spécifiquement conçues pour TRAKTOR. Ces appareils vous permettent d'écouter la sortie stéréo master ainsi que le mix envoyé dans votre casque (signal Cue).

External : choisissez le mode de mixage [External](#) si vous comptez utiliser une console de mixage externe. Le mode External propose les options suivantes :

- **Output Deck A/B/C/D** : choisissez une paire de sorties pour chaque Deck. Vos choix dépendent de votre interface audio. Vous pouvez également additionner les signaux des Decks sur une seule paire de sorties. Ceci est utile si votre interface audio dispose d'un nombre limité de sorties.
- **Output Preview** : choisissez une paire de sorties pour le Preview Player.
- **Output FX Return** : choisissez une paire de sorties pour les effets send.



Native Instruments recommande les interfaces TRAKTOR AUDIO 6/10, spécifiquement conçues pour TRAKTOR.

13.4 Input Routing

- **Input Deck A–D** : utilisez ce menu pour préciser comment TRAKTOR doit utiliser les diverses entrées de votre carte son afin de recevoir l'audio issu de sources externes. Les Volume Meters à droite des menus de sélection des entrées affichent le niveau du signal (s'il y en a un). Vous pouvez également additionner les signaux des Decks sur une seule paire d'entrées.
- **Input FX Send (Ext)** : choisissez ici une paire d'entrées pour les effets send.
- **Input Aux** : choisissez ici une paire d'entrées pour une entrée auxiliaire.



L'entrée auxiliaire est uniquement disponible en mode de mixage Internal (cf. la page Output Routing).

13.5 MIDI Clock

Send MIDI Clock

- **Send MIDI Clock** : lorsque cette option est activée, TRAKTOR envoie un signal d'horloge MIDI au périphérique sélectionné. Ceci vous permet de synchroniser d'autres logiciels et périphériques matériels externes.
- **Sending Offset** : vous pouvez ici configurer un décalage temporel pour le signal d'horloge MIDI.



La MIDI Clock n'est pas disponible dans TRAKTOR DUO ni TRAKTOR LE. 2

13.6 Timecode Setup

Timecode Inputs

Les oscilloscopes du Signal de Contrôle (les Scopes) vous donnent une représentation schématique de la qualité du signal de Timecode.



La configuration du Timecode n'est pas disponible dans TRAKTOR DUO ni TRAKTOR LE 2.



Les options de Scratch sont disponibles uniquement si vous possédez une licence TRAKTOR SCRATCH et si le matériel nécessaire est installé.

Decoder Gain

Vous voyez dans cette section le volume du signal de contrôle par Timecode entrant. Un signal de gain plus élevé signifie normalement un meilleur pistage.

Tracking

- **Track Start Position** : vous pouvez ici définir la position de départ du pistage. Ceci est bien pratique si vous voulez marquer votre vinyle avec une bande autocollante, ou bien si le début du disque est abîmé ou rayé.
- **Turntable Speed** : vous pouvez choisir entre les modes 45 RPM et 33 RPM.
- **Tracking Alert** : si le signal de Contrôle par Timecode se détériore, les boutons de suivi clignotent en rouge. Alors que le clignotement rouge est normal lorsque vous glissez le vinyle d'avant en arrière, si ce clignotement se produit lors de la lecture normale, il y a probablement de la poussière sur l'aiguille...
- **Load next track when flipping record** : si cette option est activée, vous pouvez charger la piste suivante de n'importe quelle Playlist en retournant le vinyle.
- **Use playlist scrolling zone** : lorsque cette option est activée, vous pouvez défiler dans votre Playlist en passant à la piste n°3 du CD de Contrôle puis en tournant la molette jog de votre platine CD. Pour plus d'informations, veuillez consulter la section [↑12.2.3, Les Zones de Contrôle sur le CD](#).
- **Switch to Absolute mode in lead-In** : lorsque vous placez l'aiguille sur le Lead-In (amorce) du Vinyle de Contrôle ou passez sur la première piste du CD de Contrôle, le pistage passe en mode Absolute. Pour plus de renseignements sur les modes de lecture, veuillez consulter la section [↑12.5, Modes de suivi](#).

- **Switch to Absolute mode when loading** : lorsque vous chargez une piste, le pistage passe en mode Absolute. Pour plus de renseignements sur les modes de lecture, veuillez consulter la section [↑12.5, Modes de suivi](#).

13.7 Loading

Loading

- **Loading only into stopped Deck** : empêche le chargement d'une piste sur une Deck en cours de lecture, ce qui vous évite de charger accidentellement une piste sur la mauvaise platine...
- **Stop playback at end of track** : interrompt la lecture d'une platine lorsque la piste arrive à la fin.
- **Duplicate Deck when loading same track** : si une piste est actuellement chargée sur une Deck, vous pouvez directement copier cette piste ainsi que sa position de lecture en cliquant et maintenant le bouton de la souris enfoncé sur le Deck Heading puis en glissant la souris sur une autre Track Deck. Pour plus d'informations à ce sujet, veuillez consulter la section [↑6.3.5, Glisser-déposer l'audio depuis une Deck](#).
- **Load next at end of track** : permet à TRAKTOR de charger automatiquement la piste suivante de la Playlist active, autrement dit celle d'où est issue la piste en train d'être jouée. Le passage à une autre Playlist durant la lecture n'active pas cette autre Playlist.
- **Initially cue to Load Marker** : si cette option est activée, toute piste chargée est placée automatiquement sur un Load Marker pré-établi.



L'option Initially Cue to Load Marker n'est pas disponible dans TRAKTOR LE 2.

- **Activate Fade In & Fade Out Markers** : cette option vous permet d'utiliser les Fade In et Fade Out Cue Points pour les fondus automatiques entre les pistes.



L'option Activate Fade In and Fade Out Markers n'est pas disponible dans TRAKTOR LE 2.

- **Cruise Loops Playlist** : cette option concerne le mode Cruise (lecture automatique). Si elle est activée, TRAKTOR reprend la Playlist actuelle depuis le début lorsque sa fin est atteinte.



L'option Cruise Loops Playlist n'est pas disponible dans TRAKTOR LE 2.

Resetting Controls

- **Reset all deck controls when loading track** : réinitialise tous les contrôles de la Deck à leurs valeurs par défaut lorsqu'une piste est chargée.
- **Reset all mixer controls when loading track** : réinitialise tous les contrôles de la table de mixage à leurs valeurs par défaut lorsqu'une piste est chargée.

13.8 Transport

Tempo

Set Tempo Range To : définit un intervalle commun à tous les Tempo Faders, ou définit un intervalle pour chaque Deck individuellement. Cet intervalle définit les limites que vous pouvez atteindre lorsque vous modifiez le tempo. Les valeurs possibles sont 2 %, 4 %, 6 %, 8 %, 10 %, 12 %, 14 %, 16 %, 18 %, 20 %, 25 %, 35 %, 50 % and 100 %.

Si vous choisissez un intervalle de 100 %, vous pouvez arrêter complètement la piste avec le Tempo Fader.



Le Tempo Fader Range n'est pas disponible dans TRAKTOR DUO ni TRAKTOR LE 2.

Tempo Bend Sensitivity

Vous pouvez ajuster la sensibilité du contrôle de Tempo Bend en déplaçant la tirette [Sensitivity](#).

Pour augmenter la sensibilité du contrôle de Tempo Bend, déplacez la tirette [Tempo Bend Sensitivity](#) vers la droite ; pour la diminuer, déplacez la tirette vers la gauche.

L'intervalle de valeurs va de 0 à 200 %.

► Pour accélérer ou ralentir le tempo de manière progressive, activez la case [Tempo Bend Progressive Sensitivity](#).

Sync Mode

Vous avez deux moyens de synchroniser les pistes : **TempoSync** et **BeatSync**.

- **TempoSync** : maintient uniquement la synchronisation du tempo entre les pistes. Les phases des Decks sont alignées lorsque le bouton **SYNC** est allumé ; lorsque les phases des Decks ne sont plus alignées, le bouton **SYNC** s'éteint à moitié. Dans ce mode, les tempos restent synchronisés.
- **BeatSync** : ce mode force la synchronisation du tempo et de la phase entre les pistes. Les phases des Decks sont alignées lorsque le bouton **SYNC** est allumé. **SYNC** s'éteint à moitié si la phase entre les pistes est décalée manuellement (en scratchant ou en maintenant une platine en position arrêtée), mais TRAKTOR ré-aligne les phases des pistes dès que la Deck reprend sa lecture normale (par exemple lorsque vous relâchez le vinyle sur votre platine).

Ce concept vous permet, même avec TRAKTOR SCRATCH, non seulement de conserver la synchronisation des tempos de vos pistes, mais aussi d'augmenter simultanément le tempo de plusieurs pistes même lorsque leurs phases sont décalées !

Key Lock

Cette section ajuste la qualité de la méthode d'étirement temporel (time stretching) utilisée par la fonction Key Lock.

- Utilisez *ECO* avec un processeur lent.
- Utilisez *HiQ* avec un processeur rapide.



Le paramètre Key Lock Quality n'est pas disponible dans TRAKTOR DUO ni TRAKTOR LE 2.



Le Key Lock peut être activé ou désactivé manuellement pour chaque Deck, indépendamment du réglage du Key Lock Range.

Loops

- **Auto-Detect Size** : utilisez cette tirette pour ajuster la taille au-dessous de laquelle l'application considère toute piste comme une boucle, et la lit en boucle automatiquement. Une boucle automatiquement détectée sera affichée entre deux marqueurs verts.
- **Sync Phase when exiting Loop** : utilisez cette option pour re-synchroniser automatiquement deux pistes qui ont perdu leur synchronisation après avoir utilisé une boucle de longueur inférieure à un beat.

Play Count

Min. Playtime : cette tirette ajuste la durée à partir de laquelle une piste est marquée comme lue, et donc ajoutée à la History Playlist de la session actuelle. Lorsque la durée minimale de lecture est atteinte, la piste est affichée avec l'icône en forme d'encoche, indiquant qu'elle est lue. Le Play Count (décompte des lectures) est lui aussi mis à jour.

Beat Counter

Bars per Phrase : définit combien de mesures une phrase est censée contenir. Une mesure contient quatre beats (ou temps). Ce réglage influe directement sur les options Beats et Beats to Cue dans *Preferences > Decks > Deck Heading*.

Mouse Control

Les options qui suivent affectent le comportement du Waveform Display lorsque vous cliquez dessus à la souris. Les modes suivants sont disponibles :

- **Vinyl** : un clic sur la Waveform interrompt la piste, comme si vous posiez votre main sur le vinyle en cours de lecture. En maintenant le bouton de la souris enfoncé et en glissant la souris, vous pouvez scratcher ou modifier la rotation du vinyle.
- **Snap** : le curseur de la souris adhère aux beats de la piste chargée.
 - Lorsque vous cliquez quelque part dans la forme d'onde, la position de lecture saute au beat le plus proche de l'endroit où vous avez cliqué et la lecture s'interrompt.
 - Un clic sur la forme d'onde en maintenant le bouton de la souris enfoncé alors que la platine est sur pause a le même effet que le bouton CUE.
 - Un clic droit sur la forme d'onde a le même effet que le bouton Play/Pause.



Le mode Snap dans les Preferences diffère du mode Snap disponible dans le panneau Master ! Pour en savoir plus sur le bouton (et le mode) Snap du panneau Master, veuillez vous reporter à la section [↑9.2.1, Panneau Master](#).



Mouse Control n'est pas disponible dans TRAKTOR LE 2.

Cue Play (CUP) Mode

- **Instant** : lance immédiatement la lecture lorsque vous cliquez sur [CUP](#).
- **On Release** : lance la lecture une fois le bouton [CUP](#) relâché seulement.

13.9 Decks

Deck Style

- **Deck Flavor** : permet de choisir le type de chacune des Decks (Track Deck, Sample Deck ou Live Input). Une Track Deck vous permet de lire les pistes classiques, tandis qu'une Sample Deck permet la lecture de samples de moins de 48 secondes (lecture unique ou lecture en boucle). Le mode Live Input vous permet d'envoyer un signal audio externe dans le Mixer interne et dans les effets.
- **Deck Layout** : permet de choisir entre les Layouts Micro, Small, Essential, Full et Advanced afin d'optimiser l'espace à l'écran. Les Decks en Layout Micro et Small n'affichent pas le Waveform Display ni le panneau Advanced. Pour afficher le panneau Advanced, sélectionnez le Layout Advanced.
- **Enable Deck C&D** : active ou désactive les Decks C et D. Si cette case n'est pas cochée, les Decks C et D sont masquées et muettes, sauf si l'une d'elles est de type Live Input, cette Deck restant alors toujours activée.
- **Tempo Fader** : affiche/masque le Tempo Fader pour chaque Deck.
- **Platter / Scope** : permet de choisir parmi les modes Minimized, Platter et Scope pour les panneaux Scratch utilisés avec TRAKTOR SCRATCH. Vous pouvez également désactiver complètement ces panneaux.



Les panneaux Scratch sont disponibles seulement si TRAKTOR SCRATCH et le matériel requis sont installés.

- **Advanced Tabs** : permet de choisir les panneaux Advanced affichés par défaut lorsque le Deck Layout Advanced est sélectionné. Les choix possibles sont Move, Cue et Grid.

Deck Heading

- **Show Cover Art** : active/désactive l'icône de la pochette.
- **Show Phase Meter** : active/désactive le Phase Meter pour toutes les Decks.
- **Top/Middle/Bottom Row** : vous pouvez choisir ici les informations à afficher dans les Deck Headings pour les pistes chargées. Neufs champs (sur trois lignes) sont disponibles. La ligne supérieure est plus grande et la ligne inférieure plus petite, ce qui vous permet de trier les informations selon leur importance.

Miscellaneous

- **Grid Mode** : permet de choisir un affichage particulier pour la Beatgrid ; les choix disponibles sont *Full*, *Dim*, *Ticks* et *Invisible*.
- **Show Minute Markers** : affiche/masque les marqueurs des minutes pour toutes les Decks. Les Minute Markers vous indiquent les minutes dans la Stripe View.
- **Track End Warning** : permet de définir à quel moment l'avertissement de fin de piste doit être déclenché. Lorsque la position de lecture sur la Track Deck atteint la position définie par ce Track End Warning, la Stripe View commence à clignoter en rouge, vous avertissant que la fin du morceau est proche. Ce délai d'avertissement peut être réglé entre 0 et 120 secondes.
- **PlayMarker Position** : modifie la position du PlayMarker (marqueur de lecture) pour toutes les Decks. Le PlayMarker indique la position actuelle de lecture dans la piste. Déplacez la tirette pour régler la position du PlayMarker : à 0, le PlayMarker est placé tout à gauche, à 50 il se trouve au milieu (position par défaut) et à 100 il est placé tout à droite.
- **Stripe View Fit** : choisit la taille de la Stripe View entre la durée du disque (support de Timecode) et la durée effective de la piste chargée. Le disque représente la Stripe View complète même si la piste chargée est plus courte.
- **Default Zoom** : ajuste le grossissement par défaut du Waveform Display sur les Track Decks. Une valeur de -1,00 correspond au grossissement le plus faible possible, tandis qu'une valeur de +1,00 correspond au grossissement le plus fort. Une fois la valeur de grossissement par défaut définie, les Track Decks conservent cette valeur à chaque nouvelle utilisation. Vous pouvez sinon utiliser les symboles **+** et **-** sur le Waveform Display pour modifier ce grossissement.
- **Color Mode** : sélectionnez l'un des quatre Color Modes disponibles : *Ultraviolet*, *Infrared*, *X-Ray* et *Spectrum*.

13.10 Mixer



Notez que le Mixer n'est pas disponible dans TRAKTOR LE 2.

EQ Selection

EQ Type : choisissez entre l'EQ classique à 3 bandes (*Classic*), une émulation de l'EQ de la Pioneer DJM-600 (*P600*), de l'Ecler Nuo4 (*NUO*) ou de l'Allen & Heath XONE:92 (*Xone*).



La sélection de l'EQ n'est pas disponible dans TRAKTOR DUO.

Filter Selection

- **Ladder** : utilise le filtre à paliers, également utilisé dans l'effet Filter, pour les curseurs de filtre des canaux.
- **Xone** : utilise une émulation des filtres de la Xone:92, également utilisée dans l'effet Filter:92, pour les curseurs des filtres des canaux.



La sélection du filtre n'est pas disponible dans TRAKTOR DUO.

Crossfader

- **Auto Crossfade Time** : cette tirette ajuste la durée des fondus automatiques entre les pistes.
- **Smooth / Sharp** : règle la courbe du Crossfader.



Smooth/Sharp n'est pas disponible dans TRAKTOR DUO.

Level

- **Set Autogain when loading track** : si cette option est activée, TRAKTOR ajuste le gain pour vous.
- **Enable Limiter** : en activant cette option, vous évitez les saturations.

Mixer Layout

- **EQ + Fader** : active/désactive les EQ et faders du Mixer.
- **Filter + Key + Gain + Cue + Balance** : active/désactive les fonctions Filter, Key, Gain, Cue et Balance du Mixer.
- **Crossfader** : active/désactive le Crossfader du Mixer.

13.11 Global Settings

Global Section

- **Show Global Section** : affiche/masque la section Global.
- **Left** : sélectionne le panneau affiché par défaut à gauche de la section Global (Effet 1 ou Master Clock).

- **Right** : sélectionne le panneau affiché par défaut à droite de la section Global (Effet 2 ou Audio Recorder).

Miscellaneous

- **Fullscreen Resolution** : détermine le grossissement de l'affichage en plein écran de TRAKTOR. Si cette option est réglée sur *Desktop*, TRAKTOR utilise la résolution par défaut de votre ordinateur. Si vous choisissez un autre réglage, l'affichage en plein écran apparaît plus gros car TRAKTOR utilise une résolution plus faible. Les réglages disponibles dépendent de votre configuration matérielle.
- **Switch to Fullscreen on Startup** : lorsque cette option est activée, TRAKTOR s'ouvre en mode Fullscreen (maximisant la fenêtre de TRAKTOR) au démarrage.
- **Show Tooltips** : active/désactive les Tooltips. Si vous souhaitez vous familiariser avec TRAKTOR, nous vous recommandons d'activer les Tooltips, qui vous proposent une description rapide des éléments de l'interface sous la forme de bulles d'aide.
- **Deck Focus** : choisissez le contrôle de sélection de Deck parmi les options suivantes :
 - *Software* : sélection de la Deck depuis le logiciel.
 - *Hardware* : sélection de la Deck depuis le contrôleur externe.
 - *None* : désactive la sélection de la Deck.
- **Show value when over a control** : si cette option est activée, les curseurs comme Gain, Master Volume ou les curseurs des Effets indiquent leur valeur actuelle lorsque vous les survolez avec la souris.
- **Reset Hidden Dialogs** : le bouton [Reset](#) réinitialise tous les messages qui ont été masqués en cochant les cases « Don't Show This Again » (« Ne plus afficher ») lors de leur dernière apparition.

13.12 Effects

FX Unit Routing

TRAKTOR peut router tous les effets en inserts ou en send.

- **Insert** : en mode Insert, l'effet est inséré dans le chemin du signal, juste avant le filtre du canal. La balance entre le signal original (« dry ») et le signal traité par l'effet (« wet ») est contrôlée par le curseur [D/W](#) dans le panneau de l'effet.
- **Send** : en mode Send, l'unité d'effet devient indépendante du flux de signal interne de TRAKTOR. L'unité d'effet reçoit un signal provenant des entrées de l'interface audio sélectionnées dans *Preferences > Input Routing*. L'effet envoie sa sortie à l'une des sor-

ties de l'interface audio, sélectionnée dans *Preferences > Output Routing*. Seule une entrée et une sortie de l'interface audio sont gérées. Si vous utilisez plus d'un effet send, ils sont enchaînés dans l'ordre 1-2-3-4.

- **2 FX Units/4 FX Units**: sélectionne le mode 2-effets ou le mode 4-effets.
- **Restore Parameters when switching FX** : cochez cette option si vous souhaitez retrouver les réglages par défaut des effets lorsque vous les activez.



Le routage des unités d'effets n'est pas disponible dans TRAKTOR DUO ni TRAKTOR LE 2.

FX Panel Mode

FX1/FX2/FX3/FX4 : permet de choisir entre les modes Single et Group pour les effets.

- Le mode Single vous donne un contrôle plus précis sur un effet unique.
- Le mode Group vous permet de contrôler jusqu'à trois effets de votre choix sur un Panel.



Les modes des panneaux FX ne sont pas disponibles dans TRAKTOR DUO ni TRAKTOR LE 2.

Effect pre-selection

TRAKTOR embarque une vaste sélection d'effets. Vous pouvez choisir une groupe d'effets parmi ceux disponibles, afin de limiter le nombre d'effets apparaissant dans l'Effect Selector des unités d'effets.

- Pour retirer un effet de la présélection, sélectionnez-le et appuyez sur le bouton [Remove](#), ou bien double-cliquez dessus.
- Pour ajouter l'un des effets disponibles à la présélection, sélectionnez-le et appuyez sur le bouton [Add](#), ou bien double-cliquez dessus.
- Pour modifier l'ordre dans lequel les effets apparaissent dans le menu déroulant des unités d'effets, déplacez les effets présélectionnés vers le haut ou vers le bas dans la liste via les boutons [Up](#) et [Down](#).

13.13 Mix Recorder

Source

- **Source** : choisissez **Internal** pour enregistrer la sortie Master de TRAKTOR ; choisissez **External** pour enregistrer une source audio externe telle qu'une platine vinyle, un microphone ou votre console de mixage externe.
- **External Input** : sélectionne le canal d'entrée depuis lequel TRAKTOR doit enregistrer le signal audio externe. Le menu déroulant propose les entrées suivantes :
 - *Deck A*
 - *Deck B*
 - *Deck C*
 - *Deck D*
 - *Input FX Send (Ext.)*

File

- **Directory** : ce champ détermine l'emplacement auquel vos enregistrements audio seront sauvegardés.
- **Prefix** : utilise un préfixe pour les noms de fichier des enregistrements.
- **Split File at Size** : si une taille de fichier est sélectionnée, vos enregistrements audio seront automatiquement divisés à chaque fois que cette taille de fichier sera atteinte. La taille maximale pour les fichiers est de 2048 Mo.



L'enregistrement n'est pas disponible dans TRAKTOR DUO ni TRAKTOR LE 2.

13.14 Loop Recorder

Latency

Rec. Latency : ajuste la latence de l'enregistrement du Loop Recorder lorsque le mode de mixage External est activé.

Overdubbing

Loop Decay : ajuste la vitesse à laquelle l'audio enregistrer doit décliner lors de l'overdubbing.

13.15 Broadcasting



La fonction de diffusion n'est pas disponible dans TRAKTOR DUO ni TRAKTOR LE 2.

La diffusion (« broadcasting ») vous permet d'envoyer votre DJ set en temps réel sur Internet. Pour ce faire, vous devez mettre en place une configuration « client et serveur ». Vous pouvez par exemple installer un serveur sur votre ordinateur qui générera un flux de diffusion issu de TRAKTOR et l'enverra aux clients connectés à votre serveur.

► Votre serveur doit être correctement configuré et être en fonctionnement avant de pouvoir commencer la diffusion. Pour plus d'informations sur la mise en place d'un serveur et sur la diffusion de votre mix, veuillez consulter la section [↑14.3, Broadcasting \(diffusion\)](#). Voici la description des options concernant la diffusion.

Proxy Settings

Proxy Settings : Si vous vous connectez à Internet via un proxy, cette page vous permet de préciser à TRAKTOR les réglages de proxy à utiliser.

- *Custom* : permet de préciser vos propres réglages de proxy.
- *Default* : utilise les mêmes réglages de proxy que votre système d'exploitation.
- *None* : aucun proxy utilisé.

Server Settings

Utilisez cette section pour préciser à TRAKTOR quel serveur utiliser.

- **Address** : saisissez manuellement l'adresse IP de votre ordinateur.



Veuillez consulter la section d'aide de votre système d'exploitation pour savoir comment déterminer votre adresse IP.

- **Port** : la plupart des serveurs utilisent le port 8000.
- **Mount Path** : saisissez le point de montage (un répertoire spécifique) auquel les auditeurs doivent se connecter. Ceci vous permet de diffuser deux événements sur le même serveur.
- **Password** : saisissez le mot de passe de votre serveur.



Par sécurité, pensez à modifier le mot de passe par défaut de votre serveur !

- **Format** : sélectionnez la qualité audio du flux que vous souhaitez diffuser. Les résolutions élevées requérant une bande passante plus grande, pensez à choisir un réglage adapté à votre connexion.

Metadata Settings

Cette section vous permet de configurer les métadonnées de votre flux de diffusion. Ces informations seront celles vues par vos auditeurs.

- **Stream URL** : URL sur laquelle vous diffusez votre mix et à laquelle vos auditeurs doivent se connecter.
- **Stream Name** : saisissez un nom pour votre diffusion.
- **Stream Description** : saisissez une description pour votre diffusion.
- **Stream Genre** : saisissez le genre de musique que vous diffusez.

13.16 Browser Details

Editing

- **Allow Inline Editing in List Window** : lorsque cette option est cochée, vous pouvez éditer les métadonnées de vos fichiers musicaux en double-cliquant sur eux dans la Browser List.
 - Cochez cette option si vous êtes en train de préparer des pistes à la maison, pour accéder plus rapidement à leurs balises.
 - Si cette option est décochée, l'édition directe des tags d'une piste dans la Browser List est impossible, pour éviter les erreurs de manipulation, par exemple pendant un live set.

Browser Details

- **Show Preview Player** : active/désactive le Preview Player.
- **Show Cover Art** : active/désactive la fenêtre de la pochette.
- **Show Playlist Favorites** : active/désactive les Browser Favorites en haut du Browser.
- **Show Track Info** : active/désactive la fenêtre d'informations.
- **Show Status Bar/Error Messages** : active/désactive la barre d'état (Status Bar). Cette zone affiche également les messages d'erreur.



Browser Details n'est pas disponible dans TRAKTOR DUO ni TRAKTOR LE 2.

- **Font & Font Size** : vous pouvez ici choisir la police de caractères et la taille de police utilisées par TRAKTOR dans le Browser.
- **List Row Height** : choisissez ici la hauteur des lignes du Browser.

13.17 Layout Manager

Cette section décrit comment ajuster l’affichage de TRAKTOR.



Layout Manager n’est pas disponible dans TRAKTOR DUO ni TRAKTOR LE 2.

- **Change Name** : vous pouvez ici saisir un nom pour le Layout sélectionné. Cliquez sur Rename pour vérifier votre saisie.
- **Personal Layouts** : dans cette liste, tous les Layouts sont affichés. Pour activer un Layout, double-cliquez sur la ligne souhaitée. L’affichage actif est indiqué par un *Active* dans la première colonne. L’ordre dans cette liste définit également l’ordre des Layouts dans le [Layout Selector](#) du Header de TRAKTOR. Un clic sur [Add](#) ajoute un nouveau Layout au Layout Manager. [Remove](#) supprime le Layout sélectionné. [Move Up/Down](#) modifie la position du Layout sélectionné dans le menu déroulant du Header de TRAKTOR.

13.18 File Management

Cette section contient toutes les options qui concernent vos fichiers musicaux.

File Management

- **Import Music Folders at Startup** : si cette case est cochée, TRAKTOR importera à chaque démarrage toutes les pistes de votre (ou vos) dossier(s) de musique qui n’auraient pas encore été importées.
- **Determine track-time automatically (before analysis)** : si cette option est activée, TRAKTOR estime la durée des pistes avant de les analyser en profondeur.
- **Analyze new tracks on load/import** : analyse automatiquement toutes les nouvelles pistes lorsqu’elles sont chargées sur une Deck ou lorsqu’elles sont importées.

- **Analyze new tracks when loading into Deck** : cette option lance l'analyse seulement lorsque la piste est chargée sur une Deck. Une barre de progression en bas de TRAKTOR vous indique l'avancement de l'analyse et vous alerte en cas de problème. En analysant les pistes sur demande, vous évitez les problèmes de surcharge processeur que vous pourriez rencontrer avec l'analyse en tâche de fond.



L'analyse nécessite beaucoup de ressources processeur. En raison de la priorité plus faible donnée au processus d'analyse, il n'y a pas de risque de ralentissement des autres fonctions de TRAKTOR, mais d'autres logiciels fonctionnant en même temps que TRAKTOR peuvent quant à eux être ralentis.

- **Show Consistency Check Report on Startup** : cette option affiche la fenêtre Consistency Check Report (rapport du contrôle de concordance) à chaque démarrage de TRAKTOR. Ce rapport affiche des informations sur votre Collection et vous propose quelques options pour sa gestion.



La section File Management n'est pas disponible dans TRAKTOR LE 2.

File Structure Mode

Le mode File Structure détermine la structure de fichier lors de l'exportation des Playlists.

- **None** : les noms de fichiers ne sont pas modifiés lors de l'exportation.
- **Flat** : les noms de fichiers sont transformés en **01 Artiste - Titre** lors de l'exportation.
- **Artist** : lors de l'exportation, des sous-dossiers sont créés portant le nom des artistes.
- **Artist** : lors de l'exportation, des sous-dossiers sont créés portant le nom des labels.

BPM Detection Range

- **Min/Max** : détermine les valeurs minimale et maximale de BPM pouvant être détectées pour vos pistes. Ce réglage aide l'analyse du BPM de TRAKTOR à trouver la valeur correcte de BPM. Nous vous recommandons de réduire autant que possible cet intervalle et d'éviter les valeurs multiples entre elles (par exemple, il vaut mieux spécifier 80 – 159 plutôt que 80 – 160). La valeur la plus faible que vous puissiez saisir est de 40 BPM, et la valeur la plus élevée est de 300 BPM.
- **Set Beatgrid when detecting BPM** : lorsque cette option est cochée, TRAKTOR place automatiquement un Beatmarker.

- **Store Beatmarker as Hotcue** : lors de l'analyse d'une piste, TRAKTOR crée un Beatmarker de référence pour la détection du BPM. Lorsque cette option est activée, le Beatmarker est également disponible parmi les Hotcues. Désactivez cette option pour éviter d'effacer malencontreusement le Beatmarker ; cependant, vous ne pourrez plus vous en servir comme Hotcue.

Directories

- **Root Dir** : chemin d'accès à vos fichiers de *Collection/Playlists/Settings/History/Mappings*. Vous pouvez modifier ce dossier. Pour le modifier, cliquez sur le bouton ...! et sélectionnez le chemin d'accès au dossier souhaité. Cliquez sur Default Dir pour revenir au chemin par défaut.
- **Sample Dir** : chemin d'accès à vos fichiers samples utilisés sur les Sample Decks. Vous pouvez modifier ce dossier. Pour le modifier, cliquez sur le bouton ...! et sélectionnez le chemin d'accès au dossier souhaité. Cliquez sur Default Dir pour revenir au chemin par défaut.
- **iTunes Music Library** : si vous comptez utiliser l'intégration d'iTunes à TRAKTOR, vous devez sélectionner l'emplacement de votre Bibliothèque iTunes. Cliquez sur le bouton ...! et sélectionnez le chemin d'accès à votre fichier de Bibliothèque iTunes.

Music Folders

Si vous souhaitez utiliser vos propres dossiers de musique, vous pouvez les ajouter à cette liste. TRAKTOR peut alors importer automatiquement tous les fichiers musicaux stockés dans ces dossiers.

- **Add...** : vous permet d'ajouter des dossiers musicaux.
- **Delete** : retire de la liste le dossier de musique sélectionné.
- **Change...** : si vous avez modifié l'emplacement ou le nom de l'un de vos dossiers musicaux, cliquez sur ce bouton pour indiquer à TRAKTOR les modifications effectuées.

13.19 Controller Manager

Cette section propose une explication détaillée du Controller Manager de TRAKTOR (*Preferences > Controller Manager*). Avant de créer toute nouvelle assignation de contrôleur, nous vous recommandons de commencer par vérifier si votre contrôleur matériel n'est pas déjà inclus dans le Setup Wizard de TRAKTOR (cf. [↑3, Le Setup Wizard \(assistant de configuration\)](#)). Des modèles sont disponibles pour de nombreux contrôleurs MIDI et ils peuvent être chargés facilement via le Setup Wizard.



Nous vous recommandons de laisser la page des Preferences ouverte tout en éditant et testant l'assignation d'un contrôleur, sinon une autre assignation risque d'être sélectionnée lorsque vous ré-ouvrirez la fenêtre Preferences.

13.19.1 Vue d'ensemble

Le Controller Manager rassemble sur une seule page toutes les assignations (Mappings) MIDI et clavier de TRAKTOR ainsi que la configuration MIDI. Les réglages et les assignations peuvent être importé(e)s, exporté(e)s et personnalisé(e)s depuis cette page.



Dans le cadre de ce manuel, un « Contrôle » peut être vu comme une assignation dans TRAKTOR, puisque les canaux MIDI, les contrôles et les paramètres contrôlés se correspondent entre eux.

13.19.2 Device Setup

La section Device Setup vous permet de créer plusieurs assignations pour votre clavier d'ordinateur, vos contrôleurs MIDI et certains périphériques HID.

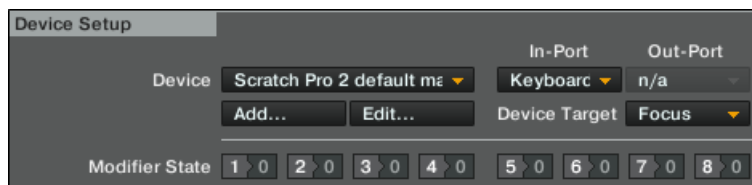


Fig. 13-2 La section Device Setup.



Par défaut, tous les ports MIDI-In et MIDI-Out sont actifs pour l'assignation. Ceci peut entraîner un comportement inattendu dans votre configuration MIDI entière. La première chose à faire est donc de dé-sélectionner « All Ports » et de sélectionner le périphérique MIDI souhaité pour chaque assignation MIDI.



Toutes les assignations sont actives simultanément ! Si vous observez un comportement inattendu pour certains Contrôles, essayez d'isoler le problème en désactivant toutes les autres assignations, ce qui s'effectue en réglant les In-Ports et Out-Ports sur « None ».

- **Device** : choisissez une assignation à éditer. La sélection ne définit pas l'assignation active puisque toutes les assignations sont actives en permanence à moins de régler les In-Ports et Out-Ports sur « None ».

- **In-Port** : définit le port d'entrée MIDI pour l'assignation sélectionnée. Ce paramètre est fixé par défaut sur *All* et doit être réglé sur un port d'entrée MIDI physique ou sur un port MIDI virtuel.



Une connexion MIDI virtuelle peut servir à envoyer des données MIDI entre deux applications sur le même ordinateur.

- **Out-Port** : définit le port de sortie MIDI pour l'assignation sélectionnée. Ce paramètre est fixé par défaut sur « *All* » et doit être réglé sur un port de sortie MIDI physique ou sur un port MIDI virtuel.
- **Add...** : ouvre un menu déroulant proposant les entrées suivantes :
 - *Generic Keyboard* : crée une assignation permettant de relier un clavier d'ordinateur aux Contrôles de TRAKTOR.
 - *Generic MIDI* : crée une assignation permettant de relier des contrôles MIDI aux Contrôles de TRAKTOR.
 - *Import* : permet d'ajouter à la liste de périphériques une assignation stockée sur le disque dur. Les assignations déjà chargées ne seront pas écrasées ni supprimées. Puisque cette fonction crée systématiquement un nouveau périphérique, vous devez supprimer les autres périphériques de la liste si vous ne souhaitez pas les utiliser simultanément.
 - Le menu *Add...* inclut toutes les assignations pour les périphériques gérés de manière native par cette version de TRAKTOR.
- **Edit...** : ouvre un menu déroulant avec les entrées suivantes :
 - *Edit Comment* : ajoute un commentaire au nom de l'assignation. Celui-ci apparaîtra au début du nom de l'assignation dans la liste déroulante *Device*.
 - *Duplicate* : effectue une copie de l'assignation actuellement sélectionnée.
 - *Export* : permet de stocker l'assignation actuellement sélectionnée sous la forme d'un fichier sur votre disque dur.
 - *Delete* : supprime l'assignation actuellement sélectionnée.
 - *Show Version* : affiche la version du fichier TSI sous-jacent.
- **Modifier State** : Cette ligne affiche la valeur actuelle de chacun des huit Modifiers de l'assignation actuelle ; elle sert principalement comme outil de débogage pour les assignations complexes. Si vous travaillez avec des Modifiers, il est important de connaître la valeur actuellement assignée à un Modifier, en particulier si quelque chose ne fonctionne pas comme prévu.

- **Device Target** : sélectionne l'appareil à contrôler. Les options disponibles sont Decks A–D ou Deck Focus.

13.19.3 Assignment Table

L'**Assignment Table** (table d'assignation) dresse la liste de toutes les associations contenues dans l'assignation actuellement sélectionnée dans le menu Device. Souvenez-vous que tous les appareils assignés sont actifs simultanément, pas seulement celui qui est actuellement sélectionné.

Assignment Table						
Control	I/O	Assignment	Mode	Mapped to	Cond 1	Con
Favorites Select	In	Global	Direct	F1		
Favorites Select	In	Global	Direct	F2		
Favorites Select	In	Global	Direct	F3		
Favorites Select	In	Global	Direct	F4		
Favorites Select	In	Global	Direct	F5		
Favorites Select	In	Global	Direct	F6		
Favorites Select	In	Global	Direct	F7		
Favorites Select	In	Global	Direct	F8		

Add In... Add Out... Duplicate Delete

Fig. 13-3 L'Assignment Table (table d'assignation).



Vous pouvez trier l'Assignment Table selon n'importe quelle colonne en cliquant sur l'en-tête de celle-ci, ce qui est très pratique pour les assignations de taille conséquente. De même, l'ajout d'un commentaire pour chaque assignation de Contrôle peut vous être d'une grande aide pour trier la table selon les commentaires.

- **Control** : nom de la fonction assignée. Vous pouvez ajouter des Contrôles via les boutons *Add In...* et *Add Out...*. Une liste complète de tous les Contrôles et de leurs significations se trouve au chapitre 20 du manuel de TRAKTOR.
- **I/O** : décide si un Contrôle sera utilisé comme entrée (depuis un curseur, un bouton ou un encodeur) ou comme sortie (vers une diode ou un indicateur de niveau).
 - Utilisez un Contrôle d'entrée MIDI (In) lorsque vous souhaitez assigner un élément de TRAKTOR à un élément d'un contrôleur MIDI externe (tel qu'un curseur).
 - Les Contrôles de sortie MIDI (Out) sont surtout utiles si votre contrôleur est capable de recevoir et traiter des informations en retour, par exemple pour allumer une diode indiquant l'état actuel du paramètre dans l'interface du logiciel.

- **Assignment** : indique la cible que vous avez spécifiée dans Assignment, dans la section Mapping Details. Pour les Contrôles de Deck, il peut s'agir de l'une des Decks (*Deck A* à *D*) ou de *Device Target* ; pour les autres Contrôles et Modifiers, la cible est *Global*. Ces réglages sont expliqués dans la section Mapping Details plus bas.
- **Mode** : affiche le mode d'interaction que vous avez choisi pour le Contrôle dans la section Mapping Details. Les modes disponibles dépendent du type de Contrôle (bouton, fader/curseur, encodeur...). Les modes d'interaction sont expliqués dans la section Mapping Details plus bas.
- **Mapped to** : affiche soit la source du Contrôle (pour les assignations d'entrée), soit la cible du Contrôle (pour les assignations de sortie).
- **Cond1** et **Cond2** : affichent les valeurs des première et seconde conditions de Modifier telles que définies dans la section Mapping Details. Les Modifiers sont expliqués dans la section Mapping Details plus bas.
- **Comment** : permet de saisir un commentaire stocké avec l'assignation du Contrôle.



Le Contrôle actuellement sélectionné est surligné en jaune dans la liste. Si un autre Contrôle de la liste a la même source de contrôle (colonne *Mapped to*) que le Contrôle sélectionné, il est surligné en jaune foncé. Cette fonction est bien utile pour déboguer les longues listes d'assignations.

13.19.4 Device Mapping

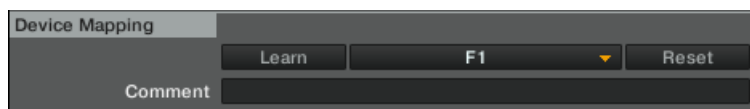
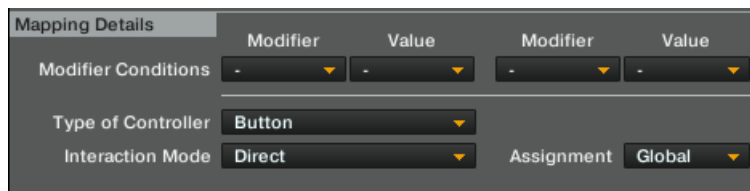


Fig. 13-4 La section Device Mapping.

- **Learn** : permet d'assigner le Contrôle à l'élément de contrôle (bouton, curseur, touche...) désiré en actionnant simplement ce dernier.
 - La fonction Learn est disponible pour les contrôles d'entrée MIDI et les périphériques HID (clavier, souris, etc.).
 - Le mode Learn reste actif jusqu'à ce que vous appuyiez à nouveau sur ce bouton. Ceci vous permet d'assigner plusieurs Contrôles à la fois.
 - N'oubliez pas de désactiver la fonction Learn lorsque vous avez fini, afin d'éviter les assignations involontaires...
- **Menu Assignment** : permet d'assigner un Contrôle manuellement.


- C'est la seule façon d'assigner un contrôle de sortie MIDI ou un contrôle HID (clavier, souris, etc.). Au premier niveau de la liste déroulante, vous pouvez choisir le canal MIDI (1-16). Si aucune assignation ne fonctionne, vérifiez le canal MIDI utilisé par votre contrôleur MIDI ou votre périphérique HID.
- **Reset** : supprime l'assignation actuelle.
- **Comment** : permet de saisir un commentaire stocké avec l'assignation du Contrôle.

13.19.5 Mapping Details



Mapping Details	
Modifier	Value
-	-
Modifier Conditions	
Type of Controller: Button	
Interaction Mode: Direct	
Assignment: Global	

Fig. 13-5 La section Mapping Details.

- **Modifieur** : un Modifieur vous permet de définir un Contrôle (message MIDI ou touche de clavier selon le type d'assignation) qui actionnera un autre Contrôle en fonction d'une (voire deux) condition(s).
 - Chaque fonction de Modifieur dispose d'une commande If (« si » en anglais). Afin d'exécuter le Contrôle, toutes les conditions du Modifieur doivent être remplies ; c'est ici que vous définissez ces conditions et leurs valeurs attenantes. Une fois définies, elles apparaissent pour ce Contrôle dans les colonnes Mod1 et Mod2 de l'Assignment Table (par exemple, M1=0).
-  Un Modifieur est toujours limité à l'assignation à laquelle il appartient. Vous ne pouvez pas l'utiliser en dehors de cette assignation. Chaque assignation peut avoir jusqu'à huit Modifieurs (M1 à M8).
- **Assignment** : les options disponibles sont *Deck A* à *D* et *Device Target* pour les Contrôles de Deck, et *Global* pour les autres Contrôles et Modifieurs.
 - Si vous sélectionnez ici l'une des platines, le Contrôle sera toujours routé vers cette platine. Si vous sélectionnez *Device Target*, vous pouvez spécifier la cible souhaitée dans la section Device Setup en haut.



% Pour retrouver l'option Focus des versions précédentes de TRAKTOR, faites comme suit : sélectionnez *Device Target* dans le menu *Assignment* puis *Focus* dans le menu *Device Target* de la section Device Setup (cf. section 5.2).

- **Type of Controller** : les types de contrôleurs disponibles ici dépendent de la cible du Contrôle que vous avez ajoutée à l'assignation. Par exemple :
 - Si la fonction Play/Pause d'une Deck ne peut être assignée qu'à un bouton, d'autres paramètres (tels que le curseur Filter Cutoff) peuvent être assignés à un curseur ou à un fader. Le mode d'interaction et les Options sous la section Mapping Details dépendent du type sélectionné ici.



Contrairement aux versions précédentes de TRAKTOR, les types disponibles ne sont affichés qu'une fois le contrôle physique sélectionné (ou la fonction Learn utilisée).

13.19.6 Types de contrôles disponibles

Souvenez-vous que les types effectivement disponibles dépendent de la cible du Contrôle.

Bouton



Les modes listés dans le menu Interaction Mode dépendent du paramètre que vous êtes en train d'éditer. Par exemple, alors que le Contrôle Play/Pause propose les modes d'interaction Toggle, Hold et Direct, le Contrôle Tempo propose les modes Direct, Inc, Dec et Reset.

Modes d'interaction disponibles pour les boutons :

- **Toggle** : lorsque vous appuyez puis relâchez un bouton ou une touche MIDI, le bouton de TRAKTOR est activé ; lorsque vous appuyez puis relâchez à nouveau sur votre bouton/touche, le bouton dans TRAKTOR est désactivé.
- **Hold** : réglage par défaut pour les boutons. Le bouton de TRAKTOR reste enfoncé tant que vous maintenez votre bouton ou touche enfoncé(e). Si vous relâchez le bouton MIDI ou la touche, le bouton dans TRAKTOR est également relâché.
- **Invert** : inverse l'action. Pour un contrôle d'entrée, ceci signifie que le bouton de TRAKTOR est enfoncé lorsque vous relâchez votre bouton MIDI ou touche de clavier, et inversement.
- **Direct** : lorsque ce réglage est sélectionné, vous pouvez spécifier 0 ou 1 dans les options du bouton au dessous. Ceci est utile si vous voulez qu'un bouton MIDI ou qu'une touche commande toujours la même valeur pour l'état d'un bouton de TRAKTOR, indépendamment de son état actuel. Par exemple : définissez un contrôle Play/Pause pour

la Deck A, réglez le mode d'interaction sur Direct et la Value du mode Direct sur 1. Maintenant, assignez-lui une note MIDI ou une touche de votre clavier via MIDI Learn. Quel que soit l'état présent du bouton Start de la Deck A (enfoncé ou non), une frappe sur le bouton MIDI ou la touche choisi(e) lance la lecture de la piste sur la Deck A ; ainsi, si le bouton Start n'est pas encore activé, la lecture commence, et si la piste est déjà en cours de lecture, rien ne se passe.

Options des boutons :



Les éléments apparaissant dans les options du bouton dépendent du mode d'interaction que vous avez choisi, et parfois du paramètre que vous êtes en train d'éditer.

- **Value** (mode Direct) : l'intervalle des valeurs disponibles peut varier et dépend du Contrôle que vous êtes en train d'éditer. Certains Contrôles permettent seulement des valeurs entières tandis que d'autres acceptent les fractions.
- **Invert** (modes Toggle et Hold) : inverse le mouvement de votre contrôle externe. Pour un contrôle d'entrée, ceci signifie que le bouton de TRAKTOR est enfoncé lorsque vous relâchez votre bouton MIDI ou touche de clavier, et inversement.
- **Auto Repeat** : en maintenant le bouton enfoncé, cette entrée sera répétée automatiquement. Ce réglage est disponible uniquement pour certains Contrôles particuliers.
- **Resolution** : permet d'ajuster (grossièrement ou finement) le pas d'incrémentation de l'entrée. Ce réglage est disponible uniquement pour certains Contrôles tels que les boutons situés sous le fader TEMPO de la Deck.



D'autres paramètres sont disponibles dans cette section. Rappelez-vous que tous les paramètres apparaissant ici sont prédéfinis pour chaque Contrôle disponible.

Fader/Knob

Les faders et curseurs peuvent avoir les modes d'interaction suivants :

- **Direct** : la position du contrôle externe correspond toujours à celle du paramètre dans TRAKTOR.
- **Relative** : la position du paramètre dans TRAKTOR peut être décalée par rapport à celle du contrôle externe. Le mode Relative est bien adapté aux curseurs incrémentiels (qui envoient des -1 et +1 au lieu de valeurs absolues). Voici quelques exemples d'applications du mode d'interaction Relative :
 - Tempo Fader à haute résolution. Ceci vous permet d'appuyer sur SYNC puis d'ajuster finement le fader de tempo à la position synchronisée.

- Lorsque vous n'avez le contrôle que sur une portion seulement de l'intervalle d'un paramètre (tel qu'un filtre).
- Le mode Relative peut être utilisé lorsqu'un curseur ou fader est assigné à plusieurs paramètres afin d'éviter les sauts lors du passage d'une assignation à l'autre.

Options des faders/ curseurs

- **Soft Takeover** (mode Direct) : activez cette option pour éviter les sauts de paramètre lorsque vous commencez à actionner l'élément de contrôle.
- **Invert** (modes Direct et Relative) : inverse l'action de votre contrôle externe. Les valeurs élevées du fader/ curseur deviennent des valeurs faibles dans TRAKTOR et vice versa.

Encodeur

- **Enc.-Mode** : vous pouvez commuter entre deux types d'encodeurs. *7Fh/01h* est la standard de la plupart des contrôleurs. Cependant, si votre assignation d'encodeur ne se comporte pas comme prévu (par exemple si elle fonctionne à l'envers), ou bien si le paramètre assigné réagit trop grossièrement, la cause en est probablement un mauvais mode d'encodeur, et nous vous recommandons d'essayer l'autre mode (*3Fh/41h*).

Options des encodeurs

- **Rotary Sensitivity** (mode Relative) : définit la vitesse du mouvement du Contrôle dans TRAKTOR. Une valeur élevée entraînera un déplacement plus rapide du fader ou du curseur dans TRAKTOR.
- **Rotary Acceleration** (mode Relative) : nous vous recommandons de régler ce paramètre sur 0 % pour la plupart des applications. Nous vous conseillons d'expérimenter avec ce paramètre après avoir essayé le paramètre *Sensitivity*.
 - La position du Contrôle dans TRAKTOR est influencée par la vitesse du mouvement du contrôle externe. L'une des conséquences est que le Contrôle dans TRAKTOR arrivera à une valeur différente si vous déplacez un fader (par exemple) rapidement vers le haut puis le ramenez lentement à sa position initiale.
- **Invert** (modes Direct et Relative) : inverse l'action de votre contrôle externe. Les valeurs élevées du fader/ curseur deviennent des valeurs faibles dans TRAKTOR et vice versa.

13.20 Traktor Kontrol X1

TRAKTOR une nouvelle page de préférences intitulée *Traktor Kontrol X1* qui propose les options décrites ci-dessous.

Effects Knobs

Bouton Recalibrate : durant la vie du produit, il se peut que la calibration des huit potentiomètres analogiques du haut se dérègle légèrement. Cliquez sur ce bouton pour démarrer un processus de recalibration de la dynamique et de la position absolue des potentiomètres de votre TRAKTOR KONTROL X1. TRAKTOR vous demandera de tourner chacun de ces boutons à gauche, à droite et au centre.

LEDs

On-State/Off-State Brightness : permet d'ajuster la brillance des diodes du TRAKTOR KONTROL X1. Les états de brillance On (marche) et Off (arrêt) peuvent être réglés séparément.

Page/Layer Switches

Shift/Hotcue : permet de sélectionner le mode de fonctionnement des boutons SHIFT et HOTCUE : Hold (il faut maintenir le bouton enfoncé pour utiliser sa fonctionnalité) ou Toggle (une pression déclenche la fonctionnalité du bouton, la suivante la désactive).

MIDI Mode

MIDI Mode : sélectionnez cette option pour pouvoir passer le TRAKTOR KONTROL X1 en mode MIDI en appuyant simultanément sur les boutons SHIFT et HOTCUE.

Restore Default

Réinitialise le X1 à ses réglages par défaut.

Two Controllers

- **Default Mapping** : si vous utilisez deux TRAKTOR KONTROL X1, cette option vous permettra de choisir quelle paire de Decks est contrôlée par chacun de vos TRAKTOR KONTROL X1 et de rétablir les assignations par défaut.
- **Swap Sides** : la commande Swap effectue un échange standard 1:1 des assignations entre les deux TRAKTOR KONTROL X1, qu'il s'agisse des assignations par défaut ou d'assignations personnalisées.

13.21 Traktor Kontrol S4

Dans la page de Préférences concernant le TRAKTOR KONTROL S4, la section S4 Control Options permet de régler la manière dont votre contrôleur TRAKTOR KONTROL S4 réagit à vos actions. Les paragraphes qui suivent décrivent minutieusement tous les réglages disponibles.

S4 Control Options

Layout Switch Left et Layout Switch Right : les menus Layout Switch Left et Layout Switch Right permettent de modifier le comportement de la fonction de changement de Layout pour chacune des Decks.

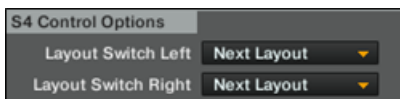


Fig. 13-6 Les réglages Layout Switch Left et Right



Sur votre S4, la fonction de changement de Layout est accessible via SHIFT + DECK C sur la Deck de gauche, et SHIFT + DECK D sur la Deck de droite.

Dans chaque menu, les options suivantes sont disponibles :

- *Next Layout* (par défaut) : des appuis répétés sur le bouton font défiler les Layouts disponibles.
- *Layout 0* : sélectionne le Layout #0 fixé de la liste.
- *Layout 1* : sélectionne le Layout #1 fixé de la liste.

La liste des Layouts disponibles peut être personnalisée dans *Preferences > Layout Manager*. Pour plus d'informations sur la création et la gestion des Layouts, veuillez consulter le manuel TRAKTOR PRO 2 Application Reference.

Direct FX 1-3 : les trois menus Direct FX 1, Direct FX 2, et Direct FX 3 permettent de choisir l'effet directement chargé lorsque vous maintenez SHIFT enfoncé.



Fig. 13-7 Les réglages Direct FX 1-3.



Rappel : En mode Single, appuyez sur SHIFT + bouton FX 1, SHIFT + bouton FX 2 ou SHIFT + bouton FX 3 pour charger l'effet Direct FX désiré dans le module d'effet. En mode Group, appuyez sur SHIFT + FX On pour charger les trois effets Direct FX dans leurs étages respectifs.

Sample Play Buttons : le menu Sample Play Buttons permet de choisir une fonction alternative pour les quatre boutons Sample Play de chaque Track Deck.



Fig. 13-8 Le réglage Sample Play Buttons.



Le comportement par défaut des boutons Sample Play dans les Track Decks est intégralement décrit à la section.

Les options suivantes sont disponibles :

- **--AUTO--** : comportement par défaut. Les boutons peuvent avoir deux jeux de fonctions, suivant le type de Deck situé en-dessous :
 - Si la Deck située en-dessous est une Sample Deck (ce qui est la situation par défaut), les boutons Sample Play contrôlent les emplacements de samples de cette Deck.
 - Si vous avez transformé la Deck située en-dessous en une Track Deck, les boutons Sample Play déclenchent des sauts de beats au sein de la piste de la Deck actuelle, respectivement et de gauche à droite : 4 beats en arrière, 1 beat en arrière, 1 beat en avant, 4 beats en avant. Ceci vaut également pour la Deck située en-dessous, lorsque le focus est placé sur lui.
- **BeatJump** : les boutons Sample Play déclenchent des sauts de beats, respectivement et de gauche à droite : 4 beats en arrière, 1 beat en arrière, 1 beat en avant, 4 beats en avant.
- **Direct Loop** : les boutons Sample Play définissent des Boucles préconfigurées, respectivement et de gauche à droite : Boucle sur les 8 beats précédents, Boucle sur les 4 beats précédents, Boucle sur les 4 beats suivants, Boucle sur les 8 beats suivants.
- **Hotcue 5-8** : grâce à ce réglage, les boutons Sample Play deviennent des boutons Hotcue 5 à 8. Toutes leurs caractéristiques sont alors les mêmes que celles des boutons Hotcue 1-4.

Loop Buttons : les réglages Loop Buttons permettent de choisir des fonctions alternatives pour les boutons LOOP IN et LOOP OUT des Track Decks.



Fig. 13-9 Le réglage Loop Buttons.

La section Loop permet de manipuler des Boucles au sein de vos pistes.

Les options suivantes sont disponibles :

- **Manual Looping** (par défaut) : lorsque cette option est sélectionnée, les boutons possèdent des fonctions de bouclage manuel :
 - Si aucune Boucle n'est active, le bouton LOOP IN définit un Cue Point Flottant, et le bouton LOOP OUT définit un Point de Fin de Boucle, puis active une Boucle Flottante entre le Cue Point Flottant (qui se comporte comme un Point de Début de Boucle) et le Point de Fin de Boucle.
 - Si une Boucle est déjà active, maintenir un de ces boutons enfoncé et faire tourner la molette jog permet de faire bouger le Point de Début ou de Fin de Boucle correspondant.
- **Auto Loop** : lorsque cette option est sélectionnée, les boutons possèdent des fonctions de bouclage automatique :
 - Si aucune Boucle n'est active, les boutons LOOP IN et LOOP OUT définissent et activent respectivement une Boucle Flottante de 4 beats et de 8 beats.
 - Si une Boucle est déjà active, le bouton LOOP IN réduit de moitié la taille de la Boucle, tandis que le bouton LOOP OUT double sa taille.

Tempo Faders : les réglages Tempo Faders permettent de choisir entre les modes Absolute et Relative pour les tirettes TEMPO.



Fig. 13-10 Le réglage Tempo Faders.

- **Absolute** (par défaut) : la tirette de tempo de la Deck logicielle reproduit directement la position de la tirette TEMPO de votre S4.
- **Relative** : la tirette TEMPO de votre S4 agit sur la tirette tempo de la Deck logicielle relativement à sa position actuelle, même si cette position n'est pas la même que celle de la tirette TEMPO de votre S4. Cette option a le mérite de résoudre tous les problèmes liés au décalage résultant de la modification du tempo de la Deck logicielle par d'autres moyens que la tirette TEMPO du S4 (par exemple en synchronisant la Deck à un autre tempo, en changeant le focus de la Deck, ou en bougeant la tirette tempo directement dans le logiciel) :

- Il n'y a, dans ce cas, plus de risque de provoquer une saute de tempo en touchant la tirette TEMPO.
- Les boutons Tempo Offset ont dans ce mode la même fonctionnalité qu'en mode Absolute (ils indiquent entre autres tout décalage entre la tirette TEMPO du S4 et celle du logiciel). De plus, ils permettent de modifier la plage de dynamique de la tirette TEMPO : appuyez sur un bouton Tempo Offset lorsque les deux boutons sont éteints pour diminuer/augmenter la plage de dynamique de moitié (par exemple de 6 % pour la plage de dynamique par défaut de ± 6 %). La tirette de tempo de la Deck logicielle est actualisée en conséquence.
- Comme en mode Absolute, vous pouvez bouger la tirette TEMPO sans modifier le tempo de la Deck en maintenant SHIFT enfoncé pendant que vous déplacez la tirette. Ceci est utile, non seulement pour pouvoir atteindre toute la plage de dynamique de la tirette tempo du logiciel (dans le cas où il existe un décalage avec la tirette du S4), mais aussi pour aller plus loin que cette plage de dynamique et modifier le tempo de la Deck jusqu'à $\pm 100\%$, tout en préservant la résolution actuelle pour la tirette (comme définie par la plage de dynamique dans *Preferences > Transport > Tempo*). Évidemment, au-delà de la plage de dynamique de la tirette tempo du logiciel, la position de cette tirette n'indique plus le tempo réel de la Deck. Cependant, si vous faites bouger la tirette de tempo du logiciel à l'aide de votre souris, le tempo de la Deck revient à la valeur correspondant à la position cette tirette.

Load Buttons : le réglage Load Buttons permet de choisir une fonction alternative pour les boutons LOAD des Decks.

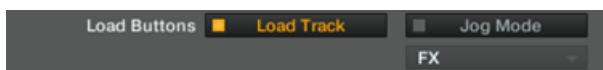


Fig. 13-11 Le réglage Load Buttons.

Les options suivantes sont disponibles :

- **Load Track** (par défaut) : appuyer sur LOAD permet de charger la piste sélectionnée sur la Deck à l'aide du Chargement Rapide ; appuyer sur SHIFT + LOAD permet de décharger la piste de la Deck.
- **Jog Mode** : appuyer sur LOAD active/désactive un mode spécial Jog pour la molette jog. Vous pouvez choisir parmi deux modes Jog différents dans le menu Jog Mode Select situé juste en-dessous :

- *FX* : tant qu'elle est maintenue appuyée, la molette jog contrôle le paramètre FX 3 du FX Unit situé juste au-dessus ; lorsque la molette est relâchée, le paramètre revient à sa valeur d'origine.
- *Filter* : tant qu'elle est maintenue appuyée, la molette jog contrôle le curseur FILTER du canal ; lorsque la molette est relâchée, le filtre revient à sa valeur d'origine.



Fig. FX : tant qu'elle est maintenue appuyée, la molette jog contrôle le paramètre FX 3 du FX Unit situé juste au-dessus ; lorsque la molette est relâchée, le paramètre revient à sa valeur d'origine.



Si un mode jog est activé, il est toujours possible de charger une piste sur la Deck en appuyant sur SHIFT + LOAD (mais vous pouvez bien sûr toujours charger des pistes en mode Browse).

Jog Wheel : cochez l'option Disable Jog Wheel Push pour désactiver la sensibilité des molettes jog du TRAKTOR KONTROL S4 aux pressions. Lorsque cette option est cochée, il devient impossible d'utiliser les techniques classiques de scratch, car TRAKTOR ne réagit plus aux pressions sur les molettes jog. Les molettes contrôlent alors à tout moment l'altération du tempo (de la même manière que lorsque vous tournez leur cerclage extérieur).



Fig. 13-12 Par défaut, cette option est désactivée.

Restore Default

La section Restore Default ne possède qu'un élément : le bouton Restore.



Fig. 13-13 Le bouton Restore.

Ce bouton restaure tous les réglages d'usine du TRAKTOR KONTROL S4 et vous laisse ensuite choisir sa configuration de Decks basique grâce au Setup Wizard.

Pour réaliser l'opération de restauration, procédez comme suit :

1. Cliquez sur le bouton Restore. Le message suivant apparaît alors :

- Après confirmation, les contrôles par défaut et le routage audio sont configuré en conséquence. Vous êtes maintenant prêt à redémarrer avec un TRAKTOR KONTROL S4 tout frais.

Calibration

La section Calibration permet de réaliser la calibration de nombreux curseurs, tirettes et molettes jog de votre S4, afin de corriger d'éventuelles inexactitudes dans l'encodage de la position centrale (pour les curseurs) ou de la plage de dynamique des éléments de contrôle.

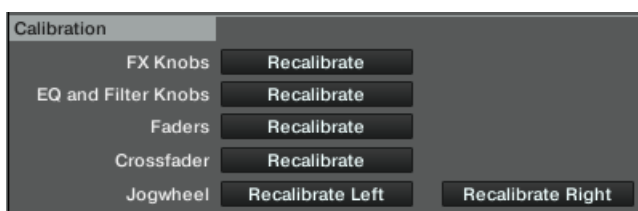


Fig. 13-14 La section Calibration.

La calibration peut être réalisée séparément pour quatre groupes d'éléments de contrôle, chacun possédant son propre bouton Recalibrate :

- **FX Knobs** : permet de recalibrer le curseur FX DRY/WET et les curseurs FX 1-3 de chaque FX Unit.
- **EQ and Filter Knobs** : permet de recalibrer les curseurs d'égalisation (EQ) et de filtre (FILTER) sur tous les canaux de la mixette.
- **Faders** : permet de recalibrer les tirettes TEMPO et les tirettes des canaux de la Mixette.
- **Crossfader** : permet de recalibrer le crossfader de la Mixette.
- **Jogwheel** : permet de calibrer la sensibilité des molettes jog à la pression. Les molettes jog de gauche et de droite sont calibrées indépendamment.



Pour savoir comment effectuer la calibration, veuillez consulter le manuel du TRAKTOR KONTROL S4.

LEDs

La section LEDs possède deux tirettes permettant d'ajuster la brillance des diodes de votre S4 pour leurs deux états.

- **On State Brightness** : permet de régler la brillance des diodes en état Marche (On).
- **Off State Brightness** : permet de régler la brillance des diodes en état Arrêt (Off).

14 Utilisation avancée de TRAKTOR

Ce chapitre décrit plus en profondeur certaines des fonctions de TRAKTOR.

14.1 Les Profils de TRAKTOR

14.1.1 Le dossier racine (Root) de TRAKTOR

TRAKTOR stocke toutes les informations nécessaires à la création d'un Profil (« Profile ») personnalisé dans un dossier particulier appelé dossier Root (racine).

Le chemin d'accès par défaut pour ce dossier Root est :

- Windows : *Mes Documents\Native Instruments\Traktor*
- Mac OS X : *Users/~/.Native Instruments/Traktor*



Vous pouvez modifier le chemin d'accès dans *Preferences > File Management > Directories*.

Il contient les types de fichiers suivants :

- *.nml = extension de toutes les Playlists, de la Collection, des History Playlists et des Playlists créées par les utilisatrices et utilisateurs
- *.tsi = extension de tous les réglages (clavier, MIDI, réglages de préférences, Layouts)
- *.log = extension des fichiers Logs créés lors du lancement de TRAKTOR.

Vous pouvez effectuer une copie de ce dossier Root dans plusieurs buts :

- Pour effectuer une sauvegarde de ce dossier, ce qui sauvegarde le Profil complet avec la Collection, vos réglages actuels, les assignations MIDI et les Hotkeys.
- Pour jouer sur un autre ordinateur équipé de TRAKTOR, en sauvegardant tout votre espace de travail (y compris vos pistes) sur un disque dur portable. En pointant cet autre ordinateur vers l'emplacement de ce dossier, vous retrouvez exactement votre espace de travail sur l'autre ordinateur. Veuillez noter que vous devez également stocker votre musique sur ce disque dur portable...
- Pour transférer votre espace de travail sur un autre ordinateur sur lequel TRAKTOR est également installé.
- Pour créer des Profils distincts, avec différentes Collections, sur le même ordinateur.

TRAKTOR peut passer d'un dossier Root à l'autre, ce qui entraîne le passage d'un Profil à l'autre.

14.1.2 Le dossier Recordings

À côté du dossier Root, TRAKTOR crée un autre dossier contenant les fichiers audio enregistrés par TRAKTOR. TRAKTOR enregistre au format WAVE. Le dossier Recordings se trouve par défaut à l'emplacement :

- Windows : *Ma Musique\Traktor\Recordings*
- Mac OS X : *Users/~ /Music/Traktor/Recordings*



L'emplacement du dossier Recordings peut être modifié dans *Preferences > Mix Recorder*.

14.1.3 Sauvegarde complète

En plus des sauvegardes automatiques de la Collection, il peut être judicieux d'effectuer de temps en temps une sauvegarde manuelle du dossier Root entier.

- Le dossier Root est intitulé TRAKTOR. L'emplacement par défaut de ce dossier est indiqué un peu plus haut, à la section [↑14.1.1, Le dossier racine \(Root\) de TRAKTOR](#).

Si vous avez déplacé votre dossier Root vers un autre emplacement, vous pouvez retrouver son chemin d'accès de la manière suivante :

1. Ouvrez *Preferences > File Management > Directories*.
2. Cliquez sur le bouton **...** près du champ Root Dir.
3. Le navigateur de fichiers vous révèle l'emplacement actuel du dossier Root.

Pour effectuer une sauvegarde complète de vos fichiers TRAKTOR personnels, effectuez une copie du dossier Root de TRAKTOR entier et enregistrez-la sur un disque dur séparé.

En outre, assurez-vous d'avoir bien effectué une sauvegarde de votre dossier Recordings. L'emplacement par défaut du dossier Recordings est indiqué un peu plus haut, à la section [↑14.1.2, Le dossier Recordings](#).

14.1.4 Récupérer TRAKTOR à partir d'une sauvegarde

Méthode 1 :

Cette méthode efface les réglages actuels ainsi que la Collection. Utilisez-la après avoir réinstallé TRAKTOR.

Assurez-vous que TRAKTOR n'est pas lancé.

1. Écrasez le dossier Root actuel avec le contenu de votre dossier Root sauvegardé. Le chemin d'accès par défaut du dossier à remplacer est : Windows : *Mes Documents\Native Instruments\Traktor*, Mac OS X : *Users/~ /Native Instruments/Traktor*.

2. Redémarrez TRAKTOR.



Vous pouvez modifier le chemin d'accès dans *Preferences > File Management > Directories*.

Méthode 2 :

Cette méthode préserve les réglages actuels ainsi que la Collection. Vous pourrez revenir à tout moment à ces réglages grâce à cette méthode.

1. Copiez à nouveau la sauvegarde de votre dossier Root sur votre ordinateur de DJing.
2. Ouvrez *Preferences > File Management > Directories*.
3. Cliquez sur le bouton ...! près du champ Root Dir.
4. Naviguez jusqu'à l'emplacement du dossier de sauvegarde que vous avez créé à l'étape 1.
5. Confirmez et relancez TRAKTOR.

14.1.5 Créer une version portable de TRAKTOR

En enregistrant toutes vos pistes ainsi que le dossier racine sur un disque dur externe, vous pouvez recréer votre profil personnel sur n'importe quel ordinateur sur lequel TRAKTOR est installé. Procédez comme suit.

Sur l'ordinateur 1 :

Assurez-vous que TRAKTOR est fermé.

1. Déplacez toutes les pistes requises sur le disque externe.
2. Copiez le dossier Root actuel sur le disque externe.
3. Lancez TRAKTOR.
4. Ouvrez *Preferences > File Management > Directories*.
5. Cliquez sur le bouton ...! près du champ Root Dir.
6. Naviguez jusqu'au dossier Root que vous venez de copier sur le disque dur externe.
7. Fermez puis relancez TRAKTOR pour vous assurer que la modification est bien prise en compte.

Sur l'ordinateur 2 :

1. Connectez le disque dur externe.
2. Lancez TRAKTOR.
3. Ouvrez *Preferences > File Management > Directories*.
4. Cliquez sur le bouton ...! près du champ Root Dir.
5. Naviguez jusqu'au dossier Root situé sur le disque dur externe.

6. Redémarrez TRAKTOR.

Si la lettre (Windows) ou le nom (Mac OS X) du disque hébergeant vos emplacements personnalisés n'a pas changé, vous devriez tout retrouver tel quel, comme avant la réinstallation.

Si la lettre du disque hébergeant vos emplacements personnalisés a changé, toutes les pistes seront marquées d'un point d'exclamation (« ! ») indiquant que les liens ont été brisés. Utilisez la fonction Relocate pour mettre à jour les liens vers la nouvelle lettre / le nouveau volume du disque dur.

14.1.6 Sauvegarde automatique de la Collection (sauvegarde de sécurité)

À chaque fois que vous changez quelque chose à votre Collection et fermez TRAKTOR, une sauvegarde de votre Collection est créée dans le dossier « Backup » situé dans votre dossier « Traktor ». Si, par mégarde, vous supprimez ou détruisez partiellement votre Collection, veuillez effectuer ces quelques étapes salvatrices :

1. Effectuez un clic droit / [Ctrl]+clic sur l'icône de la Collection dans l'arborescence et choisissez *Import Another Collection* dans le menu contextuel.
2. Sélectionnez *Backup*.
3. Dans le dossier *Collection*, sélectionnez la sauvegarde que vous souhaitez restaurer.
4. Confirmez avec *OK*.

14.1.7 Réparer une Collection abîmée

Une Collection endommagée peut entraîner le plantage de TRAKTOR au démarrage. Si vous ne pouvez pas démarrer TRAKTOR, procédez comme suit :

1. Renommez le fichier *collection.nml* (situé dans votre dossier racine actuel) en *collection_original.nml*.
2. Redémarrez TRAKTOR – ceci crée une nouvelle Collection.
3. Essayez d'importer la sauvegarde de la Collection comme décrit plus haut.



Cette méthode ne permet pas de réparer les dommages sévères du fichier.

14.2 Synchronisation via MIDI Clock

TRAKTOR vous permet de synchroniser des logiciels et périphériques externes. Pour cette fonctionnalité, le logiciel utilise des signaux MIDI Clock (horloge MIDI) ainsi que le panneau Master Clock de la section Global.

14.2.1 TRAKTOR comme source du tempo (MIDI Clock Send)

Pour utiliser TRAKTOR comme source du tempo (Master Clock), il lui faut envoyer le signal MIDI Clock aux appareils et logiciels externes.

1. Créez un nouveau périphérique MIDI générique dans *Preferences > Controller Manager*. Assignez le **Out-Port** à l'appareil auquel vous souhaitez envoyer le signal MIDI Clock.
2. Pour envoyer un signal d'horloge MIDI, rendez-vous dans *Preferences > MIDI Clock* et cochez l'option **Send MIDI Clock**.
3. Dans la section Global, ouvrez le panneau Master Clock en cliquant sur le Métrologue.
4. Choisissez le mode **AUTO** ou **MANUAL**.
5. Pour commencer à émettre le signal d'horloge MIDI, cliquez sur le bouton Start/Stop. Cliquez à nouveau sur ce bouton pour interrompre l'émission. Lorsque l'horloge MIDI est activée, le bouton Start/Stop s'allume en bleu.
6. Le Tempo Display affiche le tempo du signal d'horloge MIDI, en BPM.
7. Lorsque vous cliquez sur le bouton **SYNC**, TRAKTOR envoie un message MIDI Clock Stop immédiatement suivi d'un message MIDI Clock Start pour resynchroniser l'appareil ou le logiciel externe.
8. Il sera peut-être nécessaire d'ajuster le décalage entre TRAKTOR et l'appareil ou le logiciel récepteur. Pour ce faire, utilisez la tirette **Sending Offset** qui se trouve dans *Preferences > MIDI Clock*.



Pour synchroniser un appareil externe via MIDI Clock, la Master Clock doit être réglée comme source de tempo master.

14.2.2 Synchroniser TRAKTOR à un signal MIDI Clock externe (External Sync)

TRAKTOR peut recevoir les signaux MIDI Clock (Clock Slave) provenant d'un autre ordinateur sur lequel fonctionne TRAKTOR ou provenant d'autres applications, ou encore d'un appareil MIDI envoyant un signal MIDI Clock.

1. Créez un nouveau périphérique MIDI générique dans *Preferences > Controller Manager*. Assignez le [In-Port](#) à l'appareil depuis lequel vous souhaitez recevoir le signal MIDI Clock.
2. Dans la section Global, ouvrez le panneau Master Clock en cliquant sur le Métronome.
3. Activez le mode External en cliquant sur le bouton [EXT](#). Dans ce mode, la Master Clock de TRAKTOR suit le signal MIDI Clock une fois celui-ci démarré.
4. Pour synchroniser l'horloge à la phase de l'émetteur du signal MIDI Clock (application ou appareil MIDI), appuyez sur le bouton Start de l'émetteur.
5. En cas de décalage entre l'émetteur et TRAKTOR, ajustez ce décalage sur l'émetteur (appareil Master).

14.2.3 Synchroniser deux versions de TRAKTOR

Les étapes suivantes permettent de synchroniser deux versions de TRAKTOR tournant sur deux ordinateurs différents :

Connectez les deux ordinateurs via MIDI afin de transmettre les signaux MIDI Clock.

1. Décidez lequel des deux ordinateurs doit être le Clock Master et suivez les instructions décrites à la section [↑9.2.3, Le panneau Master Clock](#).
2. Sur l'autre ordinateur, suivez les instructions décrites à la section [↑9.2.3, Le panneau Master Clock](#).
3. Pour synchroniser les deux ordinateurs, cliquez sur les boutons [TICK](#) des panneaux Master Clock.
4. Une fois les deux tics audibles, appuyez sur le bouton [SYNC](#) de l'ordinateur émetteur afin de réinitialiser l'ordinateur récepteur.
5. Commencez alors à ajuster la tirette Sending Offset située dans *Preferences > MIDI Clock* jusqu'à ce que les deux tics soient parfaitement synchronisés.
6. Vous pouvez alors désactiver les tics, tout est prêt.

14.3 Broadcasting (diffusion)

TRAKTOR vous permet de diffuser votre mix sur Internet. Tout ce qui sort sur la sortie Master peut être envoyé en streaming sur Internet, et les auditeurs du monde entier peuvent se brancher et écouter votre performance en temps réel.

14.3.1 Protocole de streaming

TRAKTOR utilise un protocole de streaming appelé Icecast. Sur le principe, TRAKTOR inclut un client Icecast qui peut envoyer des données à un serveur Icecast.

Pour pouvoir utiliser cette fonction, vous devez avoir accès à un ordinateur hébergeant un tel serveur Icecast. Il est recommandé d'avoir pour cet ordinateur une connexion d'au moins 128 kbits/s en débit montant. La bande passante disponible est partagée entre tous les auditeurs, elle doit donc être la plus élevée possible.

► Pour savoir comment mettre en place un serveur Icecast, veuillez vous référer à la documentation sur le site web d'Icecast :

<http://www.icecast.org/docs.php>



Pour en savoir plus sur le protocole de diffusion et sur comment installer un serveur, veuillez vous référer au site officiel d'Icecast (www.icecast.org).



Utilisateurs et utilisatrices de Mac OS X : Icecast ne fonctionne que sur Windows et Linux. Pour diffuser depuis un Mac, jetez un œil à l'application Nicecast de Rogue Amoeba, très simple à utiliser : rogueamoeba.com/nicecast/.

14.3.2 Configuration de TRAKTOR

Avant de commencer, il faut configurer TRAKTOR afin que le client local puisse se connecter au serveur et que les métadonnées de la diffusion radio contiennent les bonnes informations :

1. Ouvrez *Preferences > Broadcasting*.
2. Configurez les réglages de proxy (Proxy Settings) en fonction de votre configuration réseau actuelle. Si vous n'utilisez pas de proxy, cochez simplement **None**.
3. Ensuite, saisissez l'adresse du serveur Icecast auquel vous voulez vous connecter. Il peut s'agir du nom ou de l'adresse IP du serveur.
4. Spécifiez le port sur lequel le serveur peut être atteint. La plupart des serveurs utilisent par défaut le port 8000.
5. Saisissez le chemin d'accès (mount path) et le mot de passe (password). Ces informations doivent être fournies par le serveur et permettent aux clients autorisés de diffuser des données depuis le serveur.

6. Choisissez le format de streaming. Gardez à l'esprit qu'avec un débit plus élevé pour vos fichiers musicaux, chaque flux individuel utilisera plus de bande passante. Donc, pour une bande passante donnée, moins d'auditeurs pourront se connecter en même temps à votre radio.
7. Enfin, vous pouvez spécifier des métadonnées (Metadata) pour les auditeurs. Ces informations sont envoyées au serveur et à vos auditeurs.



Soyez précis(e) dans votre description ; plus il est facile d'identifier le contenu musical de votre radio, plus nombreux seront ses auditeurs !

14.3.3 Lancer la diffusion

Une fois ces réglages nécessaires effectués, vous pouvez commencer à diffuser votre performance :

1. Ouvrez le panneau [Audio Recorder](#) dans la section Global.
2. Cliquez sur le bouton Broadcast On/Off.
3. Si le bouton est allumé, vous êtes connecté(e) au serveur et vous pouvez commencer votre émission !
4. Si le symbole commence à clignoter, la connexion au serveur Icecast n'a pu être établie. Veuillez revenir à la configuration et vous assurer que toutes les données ont été correctement saisies.

14.3.4 Comment utiliser un microphone pour votre diffusion

Vous pouvez utiliser un microphone avec effets dans votre diffusion.

Dans cet exemple, nous utiliserons la Deck C comme Live Input (vous pouvez utiliser n'importe quelle Deck).

1. Allez dans *Preferences > Decks > Deck Layout* et sélectionnez [Enable C&D](#).
2. Allez dans *Preferences > Decks > Deck Flavor* et sélectionnez [Live Input](#) pour la Deck C.
3. Branchez un microphone à l'entrée Mic ou Line (vous devrez peut-être ajuster le gain de cette entrée) sur votre interface audio.
4. Allez dans *Preferences > Input Routing > Input Deck C* et sélectionnez dans le menu déroulant l'entrée à laquelle vous avez branché votre microphone.



Vous pouvez activer les FX Units 1 et 2 sur la Deck en question pour ajouter des effets à votre microphone !

14.4 Les effets en détail

14.4.1 Introduction

Ce chapitre vous fournit une description détaillée de chacun des effets livrés avec TRAKTOR. Avant de nous pencher sur chacun des effets et sur leurs paramètres, observons d'abord comment les FX Units fonctionnent dans leur ensemble :

Les FX Units se trouvent dans la section Global. La FX Unit 1 se trouve sur la gauche et occupe le même emplacement que la Master Clock, tandis que la FX Unit 2 se trouve sur la droite au même endroit que l'Audio Recorder. Cliquez sur les boutons **FX** de part et d'autre pour accéder aux FX Units.

TRAKTOR embarque quatre FX Units. Par défaut, deux FX Units sont actives. Toutes les FX Units peuvent être librement assignées à n'importe quels canaux (A à D).

Vous pouvez choisir parmi deux modes différents pour les FX Units de TRAKTOR 2 : en mode Single, quatre boutons et quatre curseurs contrôlent un seul effet ; en mode Group, vous pouvez utiliser trois effets simultanément, chacun disposant d'un seul curseur. Les effets utilisés en mode Group sont montés en série.

► Vous pouvez passer d'un mode de FX Unit à l'autre dans *Preferences > Effects > FX Panel Mode*.



Dans TRAKTOR DUO 2 et TRAKTOR SCRATCH DUO 2, seules deux FX Units sont disponibles ; elles sont assignées de manière fixe à un canal particulier et proposent un nombre d'effets plus réduit. En outre, ces FX ne peuvent être utilisés qu'en mode Group. Dans TRAKTOR LE 2, un seul FX en mode Group est disponible et le nombre d'effets est encore plus réduit.

14.4.2 Modes des FX Units

Single

Le mode Single vous permet de charger un seul effet à la fois dans la FX Unit et vous propose un contrôle pointu via quatre paramètres. Pour charger un effet, ouvrez le menu déroulant et sélectionnez l'effet souhaité.

Une FX Unit en mode Single ressemble à ceci :

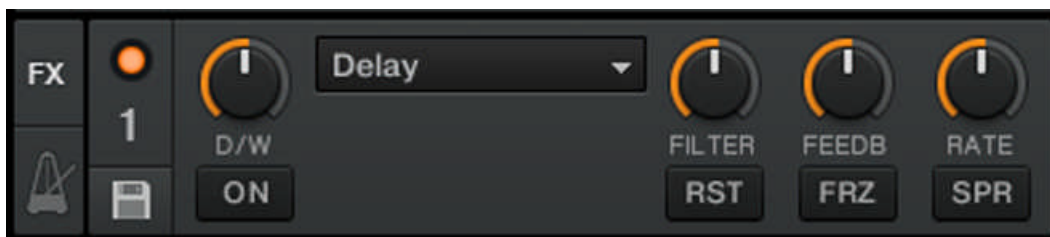


Fig. 14-1 Une FX Unit en mode Single.

- Pour activer l'effet, utilisez le bouton **ON**.
- Pour augmenter l'effet, tournez le curseur **D/W** (Dry/Wet) vers la droite.
- Chaque effet dispose de paramètres différents. Veuillez vous référer aux descriptions plus bas.
- Utilisez le bouton **RST** pour réinitialiser l'effet.

Group

En mode Group, la FX Unit peut contenir jusqu'à trois effets montés en série, avec un seul paramètre contrôlable pour chaque effet. Pour charger des effets, ouvrez chacun des menus déroulants et sélectionnez les effets souhaités. L'ordre des effets sélectionnés influe sur le son du signal. Le signal original est d'abord modifié par le premier effet (en haut), puis envoyé au second effet, et ainsi de suite.

Une FX Unit en mode Group ressemble à ceci :

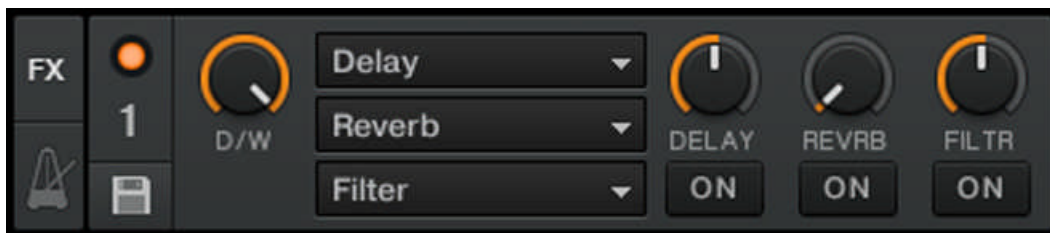


Fig. 14-2 Une FX Unit en mode Group.

- Pour activer les effets, utilisez le bouton **ON**.
- Pour augmenter l'amplitude des effets, tournez le curseur **D/W** (Dry/Wet) vers la droite.
- Activez chacun des effets en cliquant sur les boutons **ON**.



TRAKTOR dispose d'un grand nombre d'effets. Vous pouvez réduire le nombre d'effets affichés afin de faciliter leur sélection à la volée. Si vous n'utilisez que certains effets, vous pouvez retirer les autres du menu déroulant via *Preferences > Effects > FX Pre-selection*.

Si TRAKTOR est configuré pour utiliser quatre FX Units, l'affichage de ces dernières diffère légèrement :



Fig. 14-3 Une FX Unit en mode Single lorsque les quatre FX Units sont activées.



Fig. 14-4 Une FX Unit en mode Group lorsque les quatre FX Units sont activées.

- ▶ Vous pouvez configurer chaque FX Unit comme effet Insert ou Send via *Preferences > Effects*.
- ▶ Vous trouverez un tutoriel sur l'utilisation des effets à la section [↑15.7, Ajouter des effets](#).
- ▶ Pour des informations détaillées sur les effets, veuillez consulter la section [↑14.4, Les effets en détail](#).
- ▶ Pour une liste des préférences liées aux effets, veuillez consulter la section [↑13.11, Global Settings](#).



Vous pouvez contrôler les FX Units via MIDI en effectuant les assignations nécessaires pour votre contrôleur dans le Controller Manager (*Preferences > Controller Manager*).

14.4.3 Paramètres communs

Tous les effets disposent des paramètres suivants :

- **D/W** (Dry/Wet) : pour tous les effets, ce paramètre contrôle le mélange entre le signal original (Dry, à fond à gauche) et le signal traité par l'effet (Wet, à fond à droite).



Certains effets intègrent plus qu'un simple contrôle Dry-Wet dans leur curseur D/W. Pour ces effets, le curseur est intitulé D/RNG (Dry-Range) et son action est décrite séparément dans les détails de l'effet.

- **ON** : pour tous les effets, ce bouton active et désactive l'effet. Certains effets basés sur une mémoire tampon, tels que le Delay ou la Reverb, continueront à produire un signal de sortie pendant quelques temps une fois désactivés. Pour désactiver totalement l'action d'un effet sur un canal particulier, utilisez les boutons FX Assign (1, 2, 3 ou 4) dans la tranche du Mixer pour le canal en question.



Certains effets utilisent le bouton ON pour lancer le processus d'échantillonnage nécessaire au remplissage de la mémoire de l'effet. Ces effets doivent être lancés dans l'état arrêté. Si vous les lancez dans l'état On, ils ne généreront pas de son.

- **RST** (Reset) : pour tous les effets, le bouton **RST** réinitialise les paramètres de l'effet à leurs valeurs par défaut. À chaque fois que vous changez d'effet, les paramètres du nouvel effet prennent leur valeur par défaut.
- **Snapshot** : une nouvelle valeur par défaut peut être enregistrée en cliquant sur le bouton Snapshot (symbole de disquette) du panneau de l'effet. Ce « snapshot » (« instantané ») peut être rappelé à tout moment via un clic sur le bouton **RST**.

14.4.4 Delay

Délai classique synchronisé au tempo avec un bouton Freeze. La durée du délai est directement contrôlée par la Master Clock de TRAKTOR, ce qui garantit que le Delay soit toujours synchronisé aux temps, même lors des changements de tempo.

Mode Single

- **FILTER** : filtre interne carbonisé passe-haut et passe-bas (similaire à un passe-bande). Le filtre est ouvert lorsque le curseur est à fond à gauche, et coupe progressivement les hautes et basses fréquences au fur et à mesure que le curseur est tourné vers la droite.
- **FEEDB** (Feedback) : contrôle l'ampleur de la réinjection du délai, rendant l'effet plus fort et plus coloré. Min : faible réinjection, Max : forte réinjection.
- **RATE** : contrôle la durée du délai. Les 7 valeurs disponibles sont exprimées en fractions de mesure et sont régulièrement espacées le long de l'intervalle du curseur. Min – Max : 1/32, 1/16, 1/8, 3/16, 1/4, 3/8, 4/4.



Le curseur Rate continue à fonctionner en mode Freeze et permet des déstructurations intéressantes... Il est cependant important de ne ramener ce curseur sur des valeurs faibles QUE pendant un court laps de temps, sans quoi la mémoire de l'effet risque de se vider.



La vitesse de l'effet peut être modifiée pendant son fonctionnement sans aucun craquement ni saut dans l'audio !

- **FRZ** (Freeze) : gèle le Delay en fermant l'entrée et en augmentant la valeur de la réinjection (Feedback) à sa valeur maximale. Le filtre reste actif dans la boucle de réinjection. Pour geler l'effet indéfiniment, le curseur FILTER doit donc être tourné à fond à gauche.



Même en mode Freeze, le Delay suit la Master Clock, il s'insérera donc de manière transparente dans le mix une fois relâché.

- **SPR** (Stereo Spread) : crée un décalage entre la durée des délais sur les canaux gauche et droit, ce qui donne une profondeur spatiale à l'effet. Les durées de délai sont : L Min – Max : 1/32, 1/16, 1/8, 3/16, 2/4, 3/8, 4/4 ; R Min – Max : 1/32, 1/8, 3/16, 3/8, 3/8, 2/4, 4/4.

Mode Group (contrôle avec un seul curseur)

Le curseur correspond au curseur **RATE** du mode Single avec une valeur de réinjection (Feedback) moyenne.

14.4.5 Reverb

Réverbération classique avec des tailles de pièces extrêmes, des contrôles individuels de filtres passe-haut et passe-bas ainsi qu'une fonction Freeze.

Mode Single

- **HP** : filtre passe-haut dans la boucle de l'effet – le filtre est ouvert lorsque le curseur est en butée gauche.
- **LP** : filtre passe-bas dans la boucle de l'effet – le filtre est ouvert lorsque le curseur est en butée droite.
- **SIZE** : contrôle la taille de la réverbération ajoutée, les valeurs allant des petites pièces aux salles gigantesques.
- **FRZ** (Freeze) : gèle la Reverb en fermant l'entrée et en laissant la sortie ouverte.

Mode Group (contrôle avec un seul curseur)

Le curseur correspond au contrôle **SIZE** du mode Single.

14.4.6 Flanger

Flanger classique avec un contrôle de la fréquence libre ou basé sur le tempo ainsi qu'un déphasage stéréo.

Mode Single

- **SPRD** (Stereo Spread) : crée un effet d'étalement stéréo en contrôlant le décalage de phase entre les canaux gauche et droit. Min : pas de décalage de phase ; Max : décalage de phase maximal (une demie période).
- **FEEDB** (Feedback) : contrôle l'ampleur de la réinjection du Flanger, rendant l'effet plus fort et plus coloré. Min : faible réinjection, Max : forte réinjection.
- **RATE** : contrôle la fréquence d'oscillation du Flanger. Les 11 valeurs disponibles sont exprimées en fractions de mesure et sont régulièrement espacées le long de l'intervalle du curseur. Max – Min : 16 mesures, 8 mesures, 4 mesures, 2 mesures, 4/4, 2/4, 3/8, 1/4, 3/16, 1/8, 1/16.
- **UP** : lorsque ce bouton est activé, la direction de l'oscillation est inversée : elle commence par les basses fréquences puis monte vers les hautes fréquences.
- **FR.R** (Free Run) : active le contrôle libre de la fréquence, indépendamment du tempo, l'intervalle allant de 30 secondes (Max) à 1/30ème de seconde (Min).
- **LFO RESET** (panneau Master) : réinitialise l'oscillation et redémarre au point le plus bas ou le plus haut, en fonction du paramètre DN/UP.



Le bouton LFO RESET du panneau Master réinitialise la phase de l'oscillation basse fréquence (LFO) à zéro (point le plus haut).

Mode Group (contrôle avec un seul curseur)

► Le curseur contrôle la fréquence de l'oscillation vers le haut et vers le bas du son traité. Le curseur correspond au curseur **RATE** du mode Single, avec Freerun activé.

14.4.7 Flanger Pulse

Flanger semi-automatique innovant, piloté par les pics du signal musical, ce qui produit des sons cinglants intéressants.

Cet effet est particulièrement marquant sur les musiques avec des creux (comme les boucles de batterie par exemple), car l'auto-oscillation peut alors se développer dans les parties vides de la musique.

Mode Single

- **SHAPE** : contrôle la forme du Flanger Pulse. La plage du contrôle parcourt une multitude de motifs et passe continûment de l'un à l'autre, ce qui crée sans cesse de nouveaux effets. Explorez la plage entière de ce curseur conjointement avec les curseurs **FEEDB** et **AMNT**, et enregistrez un preset dès qu'un son vous plaît.
- **FEEDB** (Feedback) : contrôle l'ampleur de la réinjection du flanger, rendant l'effet plus fort et plus coloré. Min : faible réinjection, Max : forte réinjection.
- **AMNT** (Amount) : ce curseur a deux zones de fonctionnement, sur la gauche et sur la droite de son point médian ; il contrôle la quantité de modulation de la fréquence du Flanger.
- **FB-** (Inverted Feedback) : transmet uniquement les harmoniques impaires, rendant l'effet de flanging plus profond en fréquence.
- **SPRD** (Stereo Spread) : crée un décalage entre l'effet de flanging des canaux gauche et droit, ce qui donne l'effet d'une profondeur spatiale.

Mode Group (contrôle avec un seul curseur)

Ce curseur a deux zones de fonctionnement, sur la gauche et sur la droite de son point médian. Il correspond au contrôle **AMNT** du mode Single.

14.4.8 Flanger Flux

Flanger contrôlé manuellement, adapté au contrôle via la molette jog.

Mode Single

- **FEEDB** (Feedback) : contrôle l'ampleur de la réinjection du flanger, rendant l'effet plus fort et plus coloré. Min : faible réinjection, Max : forte réinjection.
- **PITCH** : contrôle la hauteur tonale (pitch) de l'effet. La position centrale du curseur est neutre – de part et d'autre, l'effet de flanging se déplace des hautes fréquences vers les basses fréquences.
- **FB-** (Inverted Feedback) : transmet uniquement les harmoniques impaires, rendant l'effet de flanging plus profond en fréquence.

- **SPR** (Stereo Spread) : crée un décalage entre l'effet de flanging des canaux gauche et droit, ce qui donne l'effet d'une profondeur spatiale.

Mode Group (contrôle avec un seul curseur)

Le curseur contrôle le paramètre **PITCH** de l'effet. La position centrale du curseur est neutre – de part et d'autre, l'effet de flanging se déplace des hautes fréquences vers les basses fréquences.

14.4.9 Gater

Le Gater rend muettes certaines parties de l'audio, de manière rythmique, à une fréquence réglable. La Master Clock contrôle la fréquence et les moments auxquels l'audio est coupé. Un bruit de sifflement peut être ajouté au Gater pour accentuer le motif rythmique.



Pour que le Gater se cale sur les beats de votre musique, il est impératif que vos pistes disposent de Beatgrids bien alignées et que la Master Clock suive le tempo des pistes en mode Auto.

Mode Single

- **NOISE** (Noise Level) : contrôle la quantité de sifflement ajoutée au Gater. Min : aucun sifflement, Max : beaucoup de sifflement.
- **SHAPE** : contrôle la forme du Gate. Min – Centre : 1 % Hold, 0 % Decay – 50 % Hold, 0 % Decay ; Centre – Max : 50 % Hold, 0 % Decay – 0 % Hold, 100 % Decay.
- **RATE** : contrôle la fréquence du Gater. Les 5 valeurs disponibles sont exprimées en fractions de mesure et sont régulièrement espacées le long de l'intervalle du curseur. Min – Max : Off – 1/4 – 1/8 – 1/16 – 1/32.
- **MTE** (Mute) : rend la musique complètement muette et transmet uniquement le bruit sifflant.



L'activation de **MTE** sans ajouter de bruit ne génère aucun son.

- **STT** (Stutter) : active un temps de gating de 3/16 pour générer un effet de bégaiement.



L'activation de STT désactive l'action du curseur **RATE**.

Mode Group (contrôle avec un seul curseur)

Le curseur contrôle la fréquence du Gater et correspond au curseur **RATE** du mode Single.

14.4.10 Beatmasher 2

Le Beatmasher 2 est un effet basé sur une mémoire tampon qui capture une courte boucle dans l'audio du moment pour la détruire méthodiquement.

Mode Single

- **ON** : lorsque vous activez l'effet, celui-ci échantillonne une mesure de l'audio (en fonction du tempo de la Master Clock). Pour échantillonner un nouveau morceau d'audio, éteignez l'effet puis rallumez-le.



L'effet doit être démarré en mode Off, puis seulement activé, afin d'échantillonner l'audio actuel.

- **GATE** : le contrôle combine différents moyens de triturer le matériau échantillonné :
 - En butée gauche, il court-circuite l'effet. En allant vers le centre, il introduit progressivement des morceaux de plus en plus gros de l'audio enregistré.
 - En position centrale, il lit simplement l'audio enregistré. Du centre vers la droite, il coupe des morceaux de plus en plus gros de l'audio enregistré, fonctionnant alors comme un Gater.
- **ROT** (Rotate) : décale l'audio échantillonné par rapport à sa position originale, croche par croche. Pour la longueur minimale (Length), le curseur Rotate effectue une rotation continue de l'échantillon.
- **LEN** (Length) : contrôle la longueur du morceau d'audio lu depuis le tampon.
- **WRP** (Warp) : re-synchronise l'effet à chaque mesure, pour des résultats musicaux plus intéressants.
- **REV** (Reverse) : inverse le sens de lecture des échantillons audio enregistrés.

Mode Group (contrôle avec un seul curseur)

Le curseur correspond au contrôle **LEN** (Length) du mode Single.

14.4.11 Delay T3

Délai classique, synchronisé au tempo, avec un bouton Freeze. La durée du délai est directement contrôlée par la Master Clock de TRAKTOR, ce qui garantit un Delay toujours synchronisé aux beats, même lors des changements de tempo.

Mode Single

- **FILTER** : filtre interne passe-haut et passe-bas (similaire à un passe-bande). Le filtre est ouvert lorsque le curseur est en position centrale. Il coupe progressivement les basses fréquences au fur et à mesure que le curseur est tourné vers la droite, et les hautes fréquences si vous le tournez sur la gauche.
- **FEEDB** (Feedback) : contrôle l'ampleur de la réinjection du délai, rendant l'effet plus fort et plus coloré.
 - Min : faible réinjection
 - Max : forte réinjection
- **RATE** : contrôle la durée du délai. Comparé au Delay des versions antérieures de TRAKTOR, l'orientation du curseur est modifiée : Min : délais longs, Max : délais courts. Les 7 valeurs disponibles sont exprimées en fractions de mesure et sont régulièrement espacées le long de l'intervalle du curseur. La position du curseur est affichée en caractères gras :
 - Min – Max : 4/4, 3/8, 1/4, 3/16, 1/8, 1/16, 1/32.



La vitesse de l'effet peut être modifiée pendant son fonctionnement sans aucun craquement ni saut dans l'audio !

- **FRZ** (Freeze) : gèle le Delay en fermant l'entrée tout en jouant le Delay avec la valeur Feedback actuelle. Le filtre reste actif dans la boucle de réinjection. Pour geler l'effet indéfiniment, le curseur **FILTER** doit donc être ramené à la position médiane.



Même en mode Freeze, le Delay suit la Master Clock ; il s'insérera donc de manière transparente dans le mix une fois relâché.



Le curseur **RATE** continue à fonctionner en mode Freeze et permet des déstructurations intéressantes... Il est important de ne ramener ce curseur sur des valeurs faibles QUE pendant un court laps de temps, sans quoi la mémoire de l'effet risque de se vider.

- **FR.R** (Free Run) : lorsque ce contrôle est activé, la durée du délai n'est pas quantifiée et peut être modifiée de manière continue. La modification de la durée du délai alors que le Delay est actif peut entraîner des sauts soudains dans le pitch et dans le rythme.

Mode Group (contrôle avec un seul curseur)

Le curseur correspond au curseur **RATE** du mode Single avec une valeur de réinjection (Feedback) moyenne.

14.4.12 Filter LFO

Filtre classique basé sur un filtre à paliers avec un LFO synchronisé au tempo. Le LFO est piloté soit par la Beatgrid (auquel cas il est toujours synchronisé au rythme de la piste), soit manuellement, en mode Freerun.



En mode Freerun (**FR.R**), la vitesse d'oscillation du Flanger n'est pas liée au tempo de la musique ; son intervalle va de 30 secondes (Max) à 1/30 de seconde (Min).

Mode Single

- **D/RNG** (Dry-Range) : contrôle la force de l'effet en ajustant conjointement le ratio Dry-Wet et l'amplitude du LFO. Si ce curseur est à fond à gauche, le filtre est complètement court-circuité. Dès que le curseur quitte cette position, le filtre entre en action et le curseur augmente progressivement l'amplitude du LFO au fur et à mesure que vous le tournez vers la droite.
- **SHAPE** : contrôle la forme du LFO. Avec le curseur à fond à gauche, la forme est un triangle, qui se transforme en dent de scie avec une forte décroissance pour le curseur à fond à droite.
- **RES** : contrôle la résonance du filtre. Les résonances élevées rendent le son du filtre plus coloré et plus audible. Min : résonance faible ; Max : résonance élevée.
- **RATE** : contrôle la fréquence d'oscillation du filtre. Les 11 valeurs disponibles sont exprimées en fractions de mesure et sont régulièrement espacées le long de l'intervalle du curseur. Max – Min : 16 mesures, 8 mesures, 4 mesures, 2 mesures, 4/4, 2/4, 3/8, 1/4, 3/16, 1/8, 1/16.



Le bouton **RST** réinitialise la phase de l'oscillation basse fréquence (LFO) à zéro (point le plus haut).

- **UP** : lorsque ce bouton est activé, la direction de l'oscillation est inversée : elle commence par les basses fréquences puis monte vers les hautes fréquences.
- **FR.R** : en mode Freerun (**FR.R**), la vitesse d'oscillation du Phaser n'est pas liée au tempo de la musique ; son intervalle va continûment de 30 secondes (Max) à 1/30 de seconde (Min).

Mode Group (contrôle avec un seul curseur)

Le curseur correspond au curseur **RATE** du mode Single en mode Freerun.

14.4.13 Filter Pulse

Filtre auto-piloté innovant, basé sur une architecture à paliers, déclenché par les pics du signal musical, ce qui produit des sons cinglants intéressants.

Cet effet est particulièrement marquant sur les musiques avec des creux (comme les boucles de batterie par exemple), car l'auto-oscillation peut alors se développer dans les parties vides de la musique.

Mode Single

- **SOFTEN** : contrôle la douceur de l'enveloppe de coupure. Plus le curseur est sur la droite, plus les balayages du filtre sont doux.
- **RES** : contrôle la résonance du filtre. Les résonances élevées rendent le son du filtre plus coloré et plus audible. Min : résonance faible ; Max : résonance élevée.
- **AMT** : contrôle la fréquence à laquelle l'action du contrôle automatique du filtre a lieu. Comparé à un filtre classique, la fréquence du filtre est modulée par les pics de la musique, ce qui entraîne un motif rythmique dans le filtrage. En position centrale, la modulation est neutre, sur la droite la modulation va vers le haut, et sur la gauche elle va vers le bas.
- **P.SN** (Peak Sensitivity) : augmente le seuil du suiveur d'enveloppe de 50 % à 80 %.
- **P.MD** (Peak Mode) : active la sensibilité aux crêtes (Peak Sensitivity, cf. ci-dessus).

Mode Group (contrôle avec un seul curseur)

Le curseur correspond au contrôle **AMNT** du mode Single.

14.4.14 Filter

Filtre classique avec modes de contrôle à un ou deux curseurs, basé sur une architecture à paliers.

Mode Single

- **HP** (High Pass) :
 - Contrôle la fréquence de coupure des basses fréquences.
 - Avec le curseur à fond à gauche, toutes les fréquences sont transmises (bypass).

- Les fréquences sont progressivement coupées au fur et à mesure que le curseur se déplace vers la droite.
- **RES** : contrôle la résonance du filtre. Les résonances élevées rendent le son du filtre plus coloré et plus audible. Min : résonance faible ; Max : résonance élevée.
- **LP** (Low Pass) :
 - Contrôle la fréquence de coupure des hautes fréquences.
 - Avec le curseur à fond à droite, toutes les fréquences sont transmises (bypass).
 - Les fréquences sont progressivement coupées au fur et à mesure que le curseur se déplace vers la gauche.
- **BRJ** (Band Reject) : passe le filtre en mode réjecteur de bande. Dans ce mode, les fréquences entre les deux fréquences de coupure sont éliminées au lieu d'être transmises.
- **DJM** (DJ Mode) :
 - Passe le panneau en mode curseur unique. Le curseur **LP** devient un contrôle bipolaire permettant de contrôler à la fois les fréquences de coupure haute et basse.
 - La bande centrale est transmise.
 - Les fréquences sont progressivement coupées des hautes fréquences vers les basses fréquences au fur et à mesure que le curseur se déplace du centre vers la gauche.
 - Les fréquences sont progressivement coupées des basses fréquences vers les hautes fréquences au fur et à mesure que le curseur se déplace du centre vers la droite.



En mode DJ (**DJM**), le curseur **LP** est intitulé **LP/HP** et combine les fonctions de coupe-bas et coupe-haut.

Mode Group (contrôle avec un seul curseur)

Le curseur contrôle l'effet en mode DJ et correspond au curseur **LP/HP** du mode Single.

14.4.15 Filter:92 LFO

Ce filtre est inspiré de celui de la console Allen & Heaths Xone:92, avec un LFO synchronisable au tempo. Le LFO est piloté soit par la Beatgrid (il est alors toujours synchronisé au rythme de la piste), soit manuellement en mode Freerun.

Mode Single

- **D/RNG** (Dry-Range) : contrôle la force de l'effet en ajustant conjointement le ratio Dry-Wet et l'amplitude du LFO. Si ce curseur est à fond à gauche, le filtre est complètement court-circuité. Dès que le curseur quitte cette position, le filtre entre en action et le curseur augmente progressivement l'amplitude du LFO au fur et à mesure que vous le tournez vers la droite.
- **SHAPE** : contrôle la forme du LFO. Avec le curseur à fond à gauche, la forme est un triangle, qui se transforme en dent de scie avec une forte décroissance pour le curseur à fond à droite.
- **RES** : contrôle la résonance du filtre. Les résonances élevées rendent le son du filtre plus coloré et plus audible. Min : résonance faible ; Max : résonance élevée.
- **RATE** : contrôle la fréquence d'oscillation du filtre. Les 11 valeurs disponibles sont exprimées en fractions de mesure et sont régulièrement espacées le long de l'intervalle du curseur. Max – Min : 16 mesures, 8 mesures, 4 mesures, 2 mesures, 4/4, 2/4, 3/8, 1/4, 3/16, 1/8, 1/16.



Le bouton **RST** réinitialise la phase de l'oscillation basse fréquence (LFO) à zéro (point le plus haut).

- **UP** : lorsque ce bouton est activé, la direction de l'oscillation est inversée : elle commence par les basses fréquences puis monte vers les hautes fréquences.
- **FR.R** : en mode Freerun (**FR.R**), la vitesse d'oscillation du LFO n'est pas liée au tempo de la musique ; son intervalle va continûment de 30 secondes (Max) à 1/30 de seconde (Min).

14.4.16 Filter:92 Pulse

Filtre auto-piloté innovant, inspiré des filtres de la console Allen & Heaths Xone:92, déclenché par les pics du signal musical, ce qui produit des sons cinglants intéressants.

Cet effet est particulièrement marquant sur les musiques avec des creux (comme les boucles de batterie par exemple), car l'auto-oscillation peut alors se développer dans les parties vides de la musique.

Mode Single

- **SOFTEN** : contrôle la douceur de l'enveloppe de coupure. Plus le curseur est sur la droite, plus les balayages du filtre sont doux.

- **RES** : contrôle la résonance du filtre. Les résonances élevées rendent le son du filtre plus coloré et plus audible. Min : résonance faible ; Max : résonance élevée.
- **AMT** :
 - Contrôle la fréquence à laquelle l'action du contrôle automatique du filtre a lieu. Comparé à un filtre classique, la fréquence du filtre est modulée par les pics de la musique, ce qui entraîne un motif rythmique dans le filtrage.
 - En position centrale, la modulation est neutre, sur la droite la modulation va vers le haut, et sur la gauche elle va vers le bas.
- **P.SN** (Peak Sensitivity) : augmente le seuil du suiveur d'enveloppe de 50 % à 80 %.
- **P.MD** (Peak Mode) : active la sensibilité aux crêtes (Peak Sensitivity, cf. ci-dessus).

14.4.17 Filter:92

Ce filtre est inspiré de ceux de la console Allen & Heaths Xone:92.

Mode Single

- **HP** (High Pass) :
 - Contrôle la fréquence de coupure des basses fréquences.
 - Avec le curseur à fond à gauche, toutes les fréquences sont transmises (bypass).
 - Les fréquences sont progressivement coupées au fur et à mesure que le curseur se déplace vers la droite.
- **RES** : contrôle la résonance du filtre. Les résonances élevées rendent le son du filtre plus coloré et plus audible. Min : résonance faible ; Max : résonance élevée.
- **LP** (Low Pass) :
 - Contrôle la fréquence de coupure des hautes fréquences.
 - Avec le curseur à fond à droite, toutes les fréquences sont transmises (bypass).
 - Les fréquences sont progressivement coupées au fur et à mesure que le curseur se déplace vers la gauche.
- **BRJ** (Band Reject) : passe le filtre en mode réjecteur de bande. Dans ce mode, les fréquences entre les deux fréquences de coupure sont éliminées au lieu d'être transmises.
- **DJM** (DJ Mode) :
 - Passe le panneau en mode curseur unique. Le curseur **LP** devient un contrôle bipolaire permettant de contrôler à la fois les fréquences de coupure haute et basse.
 - La bande centrale est transmise.

- Les fréquences sont progressivement coupées des hautes fréquences vers les basses fréquences au fur et à mesure que le curseur se déplace du centre vers la gauche.
- Les fréquences sont progressivement coupées des basses fréquences vers les hautes fréquences au fur et à mesure que le curseur se déplace du centre vers la droite.



En mode DJ (DJM), le curseur **LP** est intitulé **LP/HP** et combine les fonctions de coupe-haut et coupe-bas.

14.4.18 Phaser

Phaser classique avec un contrôle de la fréquence libre ou basé sur le tempo ainsi qu'un déphasage stéréo.

Les contrôles du Phaser sont identiques à ceux du Flanger.

Mode Single

- **SPRD** (Stereo Spread) : crée un effet d'étalement stéréo en contrôlant le décalage de phase entre les canaux gauche et droit. Min : pas de décalage de phase ; Max : décalage de phase maximal (une demie période).
- **FEEDB** (Feedback) : contrôle l'ampleur de la réinjection du Phaser, rendant l'effet plus fort et plus coloré. Min : faible réinjection, Max : forte réinjection.
- **RATE** : contrôle la fréquence d'oscillation du Phaser. Les 11 valeurs disponibles sont exprimées en fractions de mesure et sont régulièrement espacées le long de l'intervalle du curseur. Max – Min : 16 mesures, 8 mesures, 4 mesures, 2 mesures, 4/4, 2/4, 3/8, 1/4, 3/16, 1/8, 1/16.
- **UP** : lorsque ce bouton est activé, la direction de l'oscillation est inversée : elle commence par les basses fréquences puis monte vers les hautes fréquences.
- **FR.R** : active le contrôle libre de la fréquence, indépendamment du tempo, l'intervalle allant de 30 secondes (Max) à 1/30 de seconde (Min).
- **LFO RST** : réinitialise l'oscillation et redémarre au point le plus bas ou le plus haut, en fonction du paramètre **DN/UP**.



Le bouton **RST** réinitialise la phase de l'oscillation basse fréquence (LFO) à zéro (point le plus haut).

Mode Group (contrôle avec un seul curseur)

Le curseur contrôle la fréquence de l'oscillation vers le haut et vers le bas du son traité. Le curseur correspond au curseur **RATE** du mode Single, avec Freerun activé.

14.4.19 Phaser Pulse

Phaser auto-piloté innovant, piloté par les pics du signal musical, ce qui produit des sons cinglants intéressants.

Cet effet est particulièrement marquant sur les musiques avec des creux (comme les boucles de batterie par exemple), car l'auto-oscillation peut alors se développer dans les parties vides de la musique.

Mode Single

- **SHAPE** : contrôle la forme du Phaser Pulse. La plage du contrôle parcourt une multitude de motifs et passe continûment de l'un à l'autre, ce qui crée sans cesse de nouveaux effets. Explorez la plage entière de ce curseur conjointement avec les curseurs **FEEDB** et **AMNT**, et enregistrez un preset dès qu'un son vous plaît.
- **FEEDB** (Feedback) : contrôle l'ampleur de la réinjection du Phaser, rendant l'effet plus fort et plus coloré. Min : faible réinjection, Max : forte réinjection.
- **AMNT** (Amount) : ce curseur a deux zones de fonctionnement, sur la gauche et sur la droite de son point médian ; il contrôle la quantité de modulation de la fréquence du Phaser.
- **8PL** (8 Pole) : remplace les filtres à 6 pôles par des filtres à 8 pôles, rendant l'effet plus intense.
- **SPRD** (Stereo Spread) : crée un décalage entre l'effet de phasing des canaux gauche et droit, ce qui donne l'effet d'une profondeur spatiale.

Mode Group (contrôle avec un seul curseur)

Ce curseur a deux zones de fonctionnement, sur la gauche et sur la droite de son point médian. Il correspond au contrôle **AMNT** du mode Single.

14.4.20 Phaser Flux

Phaser contrôlé manuellement, adapté au contrôle via la molette jog. Les contrôles du Phaser Flux sont identiques à ceux du Flanger Flux décrit ci-dessus, mis à part l'interrupteur 8 Pole :

Mode Single

- **FEEDB** (Feedback) : contrôle l'ampleur de la réinjection du phaser, rendant l'effet plus fort et plus coloré. Min : faible réinjection, Max : forte réinjection.
- **PITCH** : contrôle la hauteur tonale (pitch) de l'effet. La position centrale du curseur est neutre – de part et d'autre, l'effet de phasing se déplace des hautes fréquences vers les basses fréquences.
- **8PL** (8 Pole) : remplace les filtres à 6 pôles par des filtres à 8 pôles, rendant l'effet plus intense.
- **SPR** (Stereo Spread) : crée un décalage entre l'effet de phasing des canaux gauche et droit, ce qui donne l'effet d'une profondeur spatiale.

Mode Group (contrôle avec un seul curseur)

Le curseur contrôle le paramètre **PITCH** de l'effet. La position centrale du curseur est neutre – de part et d'autre, l'effet de flanging se déplace des hautes fréquences vers les basses fréquences.

14.4.21 Reverse Grain

Effet basé sur une mémoire tampon qui permet de capturer une boucle dans le signal du moment, de la jouer à l'envers et de la triturer de diverses manières.



L'effet doit être démarré en mode Off, puis seulement activé, afin d'échantillonner l'audio actuel.

Mode Single

- **ON** : échantillonne l'audio et lit le contenu du tampon à l'envers.
- **PITCH** :
 - Contrôle le pitch (la hauteur tonale) de l'audio échantillonné.
 - Le pitch normal correspond à la butée droite. En tournant le curseur sur la gauche, vous diminuez progressivement le pitch.
 - L'intervalle des valeurs va de 0 à 100.
- **GRAIN** : contrôle la taille des grains audio. Utilisé conjointement avec le curseur **SPEED**, ce contrôle peut générer des effets intéressants.
- **SPEED** :
 - Contrôle la vitesse de lecture des grains audio de l'échantillon.
 - La vitesse de lecture normale correspond à la butée droite.

- En tournant le curseur sur la gauche, vous diminuez progressivement la vitesse de lecture.
- **INV** (Inverted) : joue les grains dans l'ordre inverse.
- **FWD** (Forward) : inverse la direction de lecture, celle-ci revenant à la lecture en avant.

Mode Group (contrôle avec un seul curseur)

Ce curseur correspond au contrôle **GRAIN** du mode Single.

14.4.22 Turntable FX

Cet effet simule les sons produits en tournant un vinyle à l'envers ou en ralentissant sa rotation sur une platine.



L'effet doit être démarré en mode Off, puis seulement activé, afin d'échantillonner l'audio actuel.

Mode Single

- **BRK** (Turntable Brake) :
 - Déclenche l'effet de freinage de la platine qui se produit lorsque l'on appuie sur le bouton Start/Stop de la platine.
 - La vitesse du son en cours de freinage est contrôlée par le curseur **B.SPD**.
 - La temps d'arrêt et le temps de démarrage peuvent être contrôlés individuellement en modifiant la position du curseur **B.SPD** lorsque **BRK** est activé.
- **AMNT** : contrôle l'ampleur du balancement déclenché par le bouton **RCK**.
- **R.SPD** (Rocking Speed) : contrôle la vitesse du balancement déclenché par le bouton **RCK**.
- **B.SPD** (Braking Speed) : contrôle la vitesse du freinage déclenché par le bouton **BRK**.
- **RCK** (Rock) : déclenche le mouvement de balancement de la platine (va-et-vient).
- **REW** : déclenche un effet de rembobinage. La vitesse de l'effet de rembobinage est contrôlée par le curseur **B.SPD**.

Mode Group (contrôle avec un seul curseur)

Le bouton **ON** correspond au bouton **BRK**, et le curseur correspond au curseur **B.SPD** du mode Single.

14.4.23 Iceverb

Iceverb est une réverbération innovante équipée de filtres auto-oscillants créant des effets colorés. Le filtre de l'Iceverb est à l'extérieur de la boucle de réinjection, ce qui rend la décroissance indépendante des réglages du filtre.

Mode Single

- **ICING** : contrôle la résonance du filtre et donc l'intensité de la couleur.
- **COLOR** : contrôle la fréquence de coupure du filtre et donc la couleur de la réverbération.
- **SIZE** : contrôle la taille de la réverbération ajoutée, les valeurs allant des petites pièces aux salles gigantesques.
- **FRZ** (Freeze) : gèle la réverbération en fermant l'entrée et en laissant la sortie ouverte. Le contrôle **SIZE** reste actif en mode Freeze, ce qui permet des effets intéressants.

Mode Group (contrôle avec un seul curseur)

Le curseur correspond au contrôle **SIZE** du mode Single.

14.4.24 Reverb T3

Réverbération classique avec des tailles de pièces extrêmes, des contrôles individuels de filtres passe-haut et passe-bas ainsi qu'une fonction Freeze, comme dans TRAKTOR 3 et les versions précédentes de TRAKTOR SCRATCH.

Mode Single

- **LP** : filtre passe-bas dans la boucle de l'effet – le filtre est ouvert lorsque le curseur est en butée à gauche.
- **HP** : filtre passe-haut dans la boucle de l'effet – le filtre est ouvert lorsque le curseur est en butée à droite.
- **SIZE** : contrôle la taille de la réverbération ajoutée, les valeurs allant des petites pièces aux salles gigantesques.
- **FRZ** (Freeze) : gèle la Reverb en fermant l'entrée et en laissant la sortie ouverte.

Mode Group (contrôle avec un seul curseur)

- Le curseur correspond au contrôle **SIZE** du mode Single.

14.4.25 Ring Modulator

Le Ring Modulator est un effet qui module les pistes en les multipliant par un signal à haute fréquence.

Mode Single

- **AM-RM** : effectue un fondu entre deux types de modulation : la modulation d'amplitude (butée de gauche) et la modulation en anneau (butée de droite). La modulation d'amplitude a un son plus doux que la modulation en anneau.
- **RAW** : contrôle la forme de l'oscillateur de modulation. L'oscillateur est une onde sinusoïdale en butée gauche, pour des sons plus souples, et une onde carrée filtrée en butée droite, pour des sons plus rudes.
- **PITCH** : contrôle la fréquence de l'oscillateur de modulation ; cette fréquence va de 100 Hertz en butée gauche à 8371 Hertz en butée droite.

Mode Group (contrôle avec un seul curseur)

Le curseur est une combinaison des contrôles **RAW** et **PITCH** du mode Single.

14.4.26 Digital LoFi

Digital LoFi décompose la musique en réduisant sa résolution numérique et son taux d'échantillonnage.

Mode Single

- **BIT** (Bit Depth) : contrôle la résolution numérique, de la résolution maximale en butée gauche jusqu'à une résolution à peine au-dessus d'un bit en butée droite.
- **SMTH** (Sample Rate Smooth) : adoucit l'effet en introduisant un décalage dans la réduction du taux d'échantillonnage.
- **SRTE** (Sample Rate) : contrôle la réduction du taux d'échantillonnage, les valeurs allant d' « aucune réduction » en butée gauche jusqu'à un taux d'échantillonnage de 100 Hertz en butée droite.



Ce curseur n'a d'effet qu'utilisé conjointement avec SMTH (adoucisement de la réduction du taux d'échantillonnage).

- **SPREAD** : crée un décalage entre les échantillons lus sur les canaux gauche et droit, ce qui donne l'effet d'une profondeur spatiale.

Mode Group (contrôle avec un seul curseur)

Ce curseur est une combinaison des contrôles **SRT** et **BIT** du mode Single.

14.4.27 Mulholland Drive

Le Mulholland Drive est un effet d'overdrive extrêmement sensible, avec deux unités d'overdrive indépendantes et un comportement oscillant imprévisible. Lorsque le Feedback (réinjection) est activé, cet effet est particulièrement marquant sur les musiques avec des creux (comme les boucles de batterie par exemple), car l'auto-oscillation peut alors se développer dans les parties vides de la musique.

Si la réinjection est désactivée, l'effet se comporte comme une distorsion classique.

Mode Single

- **TONE** :
 - Contrôle la fréquence du son réinjecté.
 - Il faut une certaine quantité de réinjection pour entendre cet effet.
 - Ce contrôle crée une grande variété de tonalités lorsqu'il est utilisé conjointement avec le curseur FEEDB.
- **FEEDB** (Feedback) : contrôle la quantité de réinjection dans l'effet, les valeurs allant de 0 à 100 %. Avec une réinjection nulle (butée gauche), l'effet se comporte comme une distorsion à lampe classique.
- **DRIVE** (Overdrive) : contrôle la répartition entre les deux unités d'overdrive. À chaque butée, une seule unité d'overdrive est utilisée. Entre les deux, la position du curseur définit les proportions du mélange entre les deux distorsions.
- **FB-** (Inverted Feedback) : transmet uniquement les harmoniques impaires, rendant l'effet plus profond en fréquence.

Mode Group (contrôle avec un seul curseur)

Ce curseur correspond au contrôle **DRIVE** du mode Single.



Pour les valeurs élevées de **DRIVE** et **FEEDB**, l'effet peut produire un son même en l'absence d'entrée.

14.4.28 Transpose Stretch

Le Transpose Stretch est un Pitch Shifter (décalage de la hauteur tonale) classique, avec un contrôle additionnel de la taille de grain et de l'étirement temporel (time stretching).

Mode Single

- **STRCH** (Time Stretch) : dès que ce curseur quitte sa butée à gauche, l'entrée est enregistrée sur une mesure (ou deux mesures si le bouton **ST.2** est activé) puis lue en boucle indéfiniment. Plus le curseur est tourné vers la droite, plus le temps est étiré, jusqu'à ce que la musique s'arrête littéralement sur un « grain » particulier.



Le curseur **STRCH** doit être en butée gauche pour ouvrir l'entrée de l'effet. L'effet doit être chargé avec le curseur **STRCH** en butée gauche !

- **GRNSZ** (Grain Size) :
 - Ce curseur fonctionne uniquement lorsque le bouton **GRN** au dessous est activé : il contrôle la taille des grains. Sinon, la taille des grains est réglée automatiquement pour obtenir le meilleur pitching global.
 - Les valeurs vont des gros grains (333 ms) en butée à gauche, jusqu'aux petits grains (5 ms) en butée à droite.
 - Les tous petits grains peuvent produire d'agréables sons métalliques de modulation FM ou en anneau. Essayez également de commencer à l'arrêt complet puis d'effectuer une transposition maximale pour obtenir des sons métalliques « gémissants ».
- **KEY** :
 - Contrôle le pitch des grains.
 - La position centrale est neutre et joue les grains à leur pitch original.
 - Sur la droite, la hauteur tonale des grains est augmentée, jusqu'à une octave en butée droite.
 - Sur la gauche, la hauteur tonale des grains est diminuée, jusqu'à cinq octaves.
- **GRN** : active le contrôle de la taille des grains.
- **ST.2** : joue deux mesures au lieu d'une en mode **STRCH**.

Mode Group (contrôle avec un seul curseur)

Le curseur correspond au contrôle **KEY** du mode Single.

14.4.29 BeatSlicer

Le BeatSlicer échantillonne deux mesures de l'audio, les divise en petits morceaux et lit ces morceaux dans un ordre différent, créant par là une version « enchevêtrée » de la musique originale. L'effet propose 20 motifs différents, regroupés en 5 styles. L'effet entame l'échantillonnage des deux mesures dès qu'il est activé, et il reste synchronisé à la Master Clock même lors des changements de tempo.

Mode Single

- **BUZZ** : crée un effet de roulement en augmentant la vitesse de répétition d'un temps (beat) du motif actuel.
- **STYLE** : sélectionne l'un des cinq groupes de motifs.
- **PAT** (Pattern) : sélectionne l'un des motifs du groupe. Le premier motif d'un groupe est toujours neutre (il court-circuite le signal dans sa séquence originale).
- **GO** : lorsque vous cliquez sur **GO**, le signal est mis en mémoire tampon tout en étant manipulé. La taille de la boucle mise en mémoire est d'une mesure.
- **2 BAR** (2 Bars) : lorsque vous activez le bouton **2 BAR**, le tampon entier (deux mesures) est utilisé pour le découpage en tranches. Sinon, seule la première mesure du tampon audio est découpée.

Mode Group

Ce curseur correspond au curseur **PAT** (Pattern) du mode Single.

14.4.30 Formant Filter

Le Formant Filter est un filtre qui imite le son des voyelles tel qu'elles sont produites par la bouche humaine, effectuant un fondu entre trois filtres passe-bande.

Mode Single

- **SHARP** : fait sonner la voyelle de manière plus présente.
- **TALK** : effectue le fondu (morphing) entre les formants produits par la bouche (a, e, i, o, u). Le son est sombre du côté gauche et s'éclaircit en déplaçant le contrôle vers la droite.
- **TYP** (Type) : si le bouton Type est désactivé, le son produit est plus proche de l'allemand. Avec le bouton activé, le son est plus proche de l'anglais.

Mode Group (contrôle avec un seul curseur)

Le curseur correspond au contrôle **TALK** du mode Single.

14.4.31 Peak Filter

Le Peak Filter ajoute un pic au signal original pour une bande de fréquences particulière. Le volume du pic peut être augmenté jusqu'à quatre fois la valeur du signal original. Un limiteur supplémentaire garantit que le niveau, même augmenté, ne dépasse pas la limite du 0 dB.

Mode Single

- **D/W** : le contrôle Dry/Wet mélange non seulement le signal audio traité avec le signal original, mais il augmente également la fréquence du pic de filtrage.
- **PUMP** : ajoute un limiteur au signal traité.
- **EDGE** : module la largeur du pic en augmentant la résonance. Lorsque ce curseur est tourné vers la droite, la fréquence amplifiée est de plus en plus prononcée.
- **FREQ** : contrôle la fréquence devant être accentuée.
- **KILL** : inverse le pic, l'effet se rapprochant alors d'un filtre réjecteur de bande.

Mode Group (contrôle avec un seul curseur)

Ce curseur correspond au curseur **FREQ** du mode Single.

14.4.32 Tape Delay

Émulation d'un délai à bande analogique synchronisé au tempo, avec saturation de bande. L'effet permet également d'appliquer un filtre aux signaux retardés et propose une fonction « freeze » qui retient le signal.

Mode Single

- **FILT** (Filter) : filtre passe-haut interne. Le filtre est ouvert lorsque le curseur est en butée gauche et coupe progressivement les basses fréquences au fur et à mesure que le curseur est tourné vers la droite.
- **FBK** (Feedback) : contrôle l'ampleur de la réinjection du délai, celle-ci rendant l'effet plus fort et plus coloré.
- **SPEED** : contrôle la vitesse du Tape Delay.



La vitesse de l'effet peut être modifiée pendant son fonctionnement sans aucun craquement ni saut dans l'audio !

- **FRZ** (Freeze) : gèle le délai en fermant l'entrée et en augmentant la valeur de la réinjection (Feedback) à sa valeur maximale. Le filtre reste actif dans la boucle de réinjection. Pour geler l'effet indéfiniment, le curseur **FILTER** doit donc être tourné à fond à gauche.



Même en mode Freeze, le Delay suit la Master Clock, il s'insérera donc de manière transparente dans le mix une fois relâché.

- **ACCL** : accélère la bande virtuelle du délai.

Mode Group (contrôle avec un seul curseur)

Ce curseur correspond au curseur **ACCL** du mode Single.

14.4.33 Ramp Delay

Délai innovant dont le temps de transition entre différentes durées de délai est ajustable.

Mode Single

- **FILTER** : contrôle bipolaire permettant de contrôler à la fois les fréquences de coupure haute et basse. La bande centrale est toujours transmise. Les fréquences sont progressivement coupées de haut en bas lorsque le curseur est tourné depuis le centre vers la gauche. Les fréquences sont progressivement coupées de bas en haut lorsque le curseur est tourné depuis le centre vers la droite.
- **DURATION** :
 - Contrôle la longueur de la rampe du délai. La rampe définit la durée que met l'effet pour passer d'un temps de délai à un autre.
 - Les 7 valeurs disponibles sont exprimées en fractions de mesure et sont régulièrement espacées le long de l'intervalle du curseur. La position du curseur est affichée en caractères gras : Min ⇒ Max : 1/4, 2/4, 4/4, 2 BARS, 4 BARS, 8 BARS, 16 BARS (BARS = mesures).
- **RATE** :
 - Contrôle la vitesse du Ramp Delay.
 - Les 7 valeurs disponibles sont exprimées en fractions de mesure et sont régulièrement espacées le long de l'intervalle du curseur. La position du curseur est affichée en caractères gras : Min ⇒ Max : 4/4, 3/8, 1/4, 3/16, 1/8, 1/16, 1/32.



La vitesse de l'effet peut être modifiée pendant son fonctionnement sans aucun craquement ni saut dans l'audio !

- **FRZ** (Freeze) : gèle le délai en fermant l'entrée et en augmentant la valeur de la réinjection (Feedback) à sa valeur maximale. Le filtre reste actif dans la boucle de réinjection. Pour geler l'effet indéfiniment, le curseur **FILTER** doit donc être tourné à fond à gauche.



Même en mode Freeze, le Delay suit la Master Clock, il s'insérera donc de manière transparente dans le mix une fois relâché.

- **FB+** (Feedback) : augmente la réinjection à 90 %.

Mode Group (contrôle avec un seul curseur)

Le curseur correspond au curseur **RATE** du mode Single avec une durée prédéfinie de 2 mesures.

14.4.34 Auto Bouncer

L'Auto Bouncer est un effet basé sur une mémoire tampon qui capture des morceaux de signal d'une mesure et les répète selon cinq motifs prédéfinis.

Mode Single

- **TRANS** (Transpose) : ajuste la transposition des répétitions. Lorsque le curseur est tourné du centre vers la droite, la transposition augmente en suivant le motif. Lorsque le curseur est tourné du centre vers la gauche, la transposition diminue en suivant le motif.
- **BEND** : augmente ou diminue les répétitions. Lorsque le curseur est tourné du centre vers la droite, la vitesse diminue en suivant le motif. Lorsque le curseur est tourné du centre vers la gauche, la vitesse augmente en suivant le motif.
- **PATTERN** : les cinq motifs disponibles sont numérotés de 0 à 4.
- **X2** : double la densité des répétitions.
- **ALT** : active des motifs alternatifs 0–4.

Mode Group (contrôle avec un seul curseur)

Le curseur correspond au curseur **BEND** du mode Single.

14.4.35 Bouncer

Le Bouncer est un effet basé sur une mémoire tampon qui capture des morceaux de signal d'une mesure et les répète à différentes vitesses et hauteurs tonales.

Mode Single

- **TRANS** (Transpose) : ajuste la transposition des répétitions. Lorsque le curseur est tourné du centre vers la droite, la hauteur tonale des répétitions augmente. Lorsque le curseur est tourné du centre vers la gauche, la hauteur tonale des répétitions diminue.
- **FILTER** : filtre passe-bas (ouvert lorsque le curseur est en butée droite). En tournant le curseur vers la gauche, les hautes fréquences sont progressivement coupées.
- **SPEED** : définit la vitesse des samples répétés.
- **AUT** : lorsque ce bouton est activé, l'entrée est ré-échantillonnée tous les deux temps (2/4).
- **X2** : double la valeur de la vitesse.

Mode Group (contrôle avec un seul curseur)

Le curseur correspond au curseur **SPEED** du mode Single.

15 Tutoriels

Ce chapitre vous guide dans la réalisation des tâches les plus communes lors de l'utilisation de TRAKTOR 2.

Les tutoriels privilégient les aspects pratiques. Ils commencent par les tâches les plus simples pour vous mener progressivement à des opérations plus complexes, afin de vous familiariser au mieux avec TRAKTOR 2. Après cette lecture, vous devriez posséder le savoir-faire suffisant pour mixer avec TRAKTOR 2.



Si vous utilisez TRAKTOR DUO 2, TRAKTOR SCRATCH DUO 2 ou TRAKTOR LE 2, certaines des instructions qui suivent ne s'appliquent pas en raison des limitations de votre version du logiciel.

15.1 Prérequis

Ces tutoriels peuvent être lus de manière linéaire du premier au dernier. Cependant, si vous avez déjà utilisé des versions antérieures de TRAKTOR et savez déjà comment réaliser certaines tâches, vous pouvez sauter les premiers tutoriels et lire directement les suivants. Si vous souhaitez plutôt commencer par expérimenter vous-même pour revenir aux tutoriels plus tard, vous trouverez ici les prérequis pour chaque tutoriel.



Même si vous êtes un(e) habitué(e) de TRAKTOR, tous les tutoriels méritent d'être lus – dans chacun d'eux, vous trouverez peut-être des astuces que vous ne connaissiez pas encore.

Les tutoriels utilisent les pistes de démonstration fournies, qui ont été copiées sur votre disque dur lors de l'installation de TRAKTOR 2. Vous pouvez donc suivre ces tutoriels même si vous n'avez pas encore importé votre propre musique dans la Track Collection. Pour plus d'informations sur l'importation de votre musique dans la Track Collection, veuillez consulter le chapitre [15.2, Importer des dossiers de musique](#).



Nous supposons ici que votre système TRAKTOR 2 est déjà fonctionnel. Si ce n'est pas le cas, veuillez tout d'abord suivre les instructions contenues dans le Guide d'Installation (Setup Guide) ; revenez ensuite à ce chapitre lorsque votre système est prêt !

Dans le cas où vous auriez déjà modifié des paramètres dans TRAKTOR 2 avant d'aborder ces tutoriels, nous vous recommandons fortement de réinitialiser TRAKTOR 2 aux réglages d'usine :

1. Cliquez sur le menu [Help](#) dans la barre de menus située en haut de l'écran (sous Mac OS X) ou en haut de la fenêtre (sous Windows) et sélectionnez *Help > Start Setup Wizard*.
2. Suivez les instructions du Setup Wizard (assistant de configuration) pour intégrer votre équipement (cf. [↑3, Le Setup Wizard \(assistant de configuration\)](#) pour plus de détails sur le Setup Wizard). TRAKTOR 2 est maintenant réinitialisé à ses réglages par défaut.
3. Choisissez l'affichage *Mixer* dans parmi les options disponibles dans le Layout Selector.



Les tutoriels présentés ici présupposent que TRAKTOR 2 est dans son état par défaut (réglages d'usine). Si ce n'est pas le cas, nous ne pouvons pas vous garantir que les tutoriels se dérouleront pour vous de la manière présentée ici ; vous pourriez passer à côté de points importants !

15.2 Objectifs des sections qui suivent

Les paragraphes suivants décrivent les objectifs et prérequis de chacun des tutoriels. Vous pourrez ainsi passer directement à l'un des tutoriels comme bon vous semble.

Sections [↑15.3, Jouer votre premier morceau](#) à [↑15.7, Ajouter des effets](#)

Lisez les instructions ci-dessous. Si vous avez un doute sur une étape quelconque, lisez la section correspondante. Si vous pouvez accomplir une des tâches décrites ci-dessous sans assistance, vous pouvez sauter la section correspondante et poursuivre votre lecture avec une autre section.

1. Chargez la piste *Techno 1* de la Playlist [Demo Tracks](#) sur la Deck A et lancez sa lecture (section [↑15.3, Jouer votre premier morceau](#)).
2. Chargez la piste *Techno 2* de la Playlist [Demo Tracks](#) sur la Deck B et lancez sa lecture. La Deck A doit être le tempo master (section [↑15.4, Mixer une deuxième piste](#)).
3. Synchronisez le tempo de la piste sur la Deck B avec celui de la piste sur la Deck A (section [↑15.5, Régler les niveaux](#)).
4. À partir de la section [↑15.6, Utiliser les Boucles et les Cue Points](#), une nouvelle piste est chargée et lue sur la Deck A : *House 1*. La Deck B doit maintenant être le tempo master.
5. Si vous savez comment sauvegarder des Loops et des Cue Points, faites-le dans les deux pistes et sautez la section [↑15.6, Utiliser les Boucles et les Cue Points](#).

6. Si vous savez comment assigner une FX Unit à une Deck, si vous connaissez la différence entre les mode Single et Group pour les effets et si vous savez comment changer d'effet, vous pouvez sauter la section [↑15.7, Ajouter des effets](#).

Sections [↑15.8, Utiliser des samples dans votre mix \(sauf TRAKTOR LE 2\)](#) à [↑15.10, Synchronisation](#)

Les sections [↑15.8, Utiliser des samples dans votre mix \(sauf TRAKTOR LE 2\)](#) et [↑15.9, Utiliser le Loop Recorder \(TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2 uniquement\)](#) présentent les nouvelles fonctionnalités de TRAKTOR : les **Sample Decks** et le **Loop Recorder**. Lisez ces tutoriels pour bien comprendre ces fonctionnalités d'une grande flexibilité ! La section [↑15.10, Synchronisation](#) présente les modes de la **Master Clock** et la **synchronisation des pistes**. En raison des modifications et améliorations apportées dans TRAKTOR 2 aux concepts de Master Clock et de synchronisation, nous vous recommandons fortement de lire attentivement cette section, même si vous êtes un(e) habitué(e) de la synchronisation dans les versions antérieures de TRAKTOR !

15.3 Jouer votre premier morceau

Ce premier tutoriel vous apprendra à charger et à jouer une piste, à vérifier les sorties audio nécessaires, et à diagnostiquer rapidement votre système dans le cas où aucune musique ne sort de vos enceintes.

Prérequis

Si vous avez déjà modifié des paramètres de TRAKTOR 2 avant d'aborder ces tutoriels, nous vous recommandons fortement de réinitialiser TRAKTOR 2 aux réglages d'usine, tel que décrit à la section [↑15.1, Prérequis](#).

15.3.1 Chargement Rapide d'une piste

Chargeons la piste *Techno 1* (une des pistes de démo fournies) sur la Deck A :

1. Cliquez sur le Favorite [Demo Tracks](#). Les pistes de la Playlist [Demo Tracks](#) apparaissent au-dessous :
2. Cliquez sur la piste *Techno 1* dans la Playlist. La piste est alors sélectionnée.
3. Glissez et déposez la piste sur la Deck A. La piste est chargée. Sa forme d'onde et ses informations apparaissent dans la Deck A :



Les Favorites sont des raccourcis personnalisables situés en haut du Browser dans la fenêtre de TRAKTOR. Si vous ne trouvez pas les Playlists Favorites, activez-les via *Preferences > Browser Details > Show Playlist Favorites*. Notez que cette option n'existe pas dans TRAKTOR LE 2, TRAKTOR DUO 2 ni TRAKTOR SCRATCH DUO 2.

Méthodes de chargement alternatives

- Effectuez un clic droit (Windows) ou un [Ctrl]+clic (Mac OS X) sur une piste puis sélectionnez *Load Track in Deck A*.
- Cliquez sur le raccourci [Ctrl]+[Flèche gauche].

15.3.2 Lire la piste

- Une fois la piste chargée, il vous suffit d'appuyer sur le bouton Play situé en bas de la Deck de gauche :



→ La piste commence à être lue. Le bouton Play s'illumine et la forme d'onde commence à se déplacer dans TRAKTOR 2.



Déplacez votre souris vers la droite de la forme d'onde : des boutons « + », « = » et « - » apparaissent. Ces boutons permettent de modifier le grossissement de la forme d'onde pour afficher plus moins de détails !

À chaque Deck son canal



Cette section décrit le Mixer interne de TRAKTOR. Si vous utilisez TRAKTOR SCRATCH DUO 2 ou TRAKTOR SCRATCH PRO 2, vous utilisez très probablement votre table de mixage externe. Néanmoins, vous pouvez suivre ce tutoriel en remplaçant les EQ, faders des canaux et crossfader de TRAKTOR par ceux de votre table de mixage.

L'audio qui est joué sur chaque Deck peut être modelé par les contrôles du canal correspondant sur le Mixer. Puisque votre piste est chargée sur la Deck A, vous pouvez contrôler son signal sur le canal A :



Fig. 15-1 – Le canal A.

Au point où nous en sommes, vous devriez déjà entendre du son sortir de vos enceintes ou de votre sono. Si ce n'est pas le cas, veuillez suivre les conseils de la section suivante.

15.3.3 Si vous n'entendez pas de musique

Si la piste est en cours de lecture sur la Deck mais que le son sortant de votre système d'amplification est trop faible, ou s'il n'y a pas de son du tout, vérifiez les points suivants :

- En bas du Mixer, vérifiez que le crossfader est poussé complètement à gauche :



- Juste au-dessus, le fader du canal A doit être monté :



- L'indicateur de niveau du canal (la barre verticale le long du fader, cf. image ci-dessus) doit montrer une certaine activité. Si ce n'est pas le cas, vérifiez que les curseurs **HI**, **MID**, **LOW** et **FILTER** situés au-dessus sont tous réglés en position centrale ; tout en haut de la tranche du canal, double-cliquez sur le curseur **GAIN** afin de réinitialiser le gain d'entrée du canal à 0 dB.

- En haut de la fenêtre de TRAKTOR, les indicateurs du niveau **MAIN** doivent montrer une certaine activité :



Si ce n'est pas le cas, vérifiez que le curseur **MAIN** est monté à un niveau suffisant. Si vous observez une activité sur les indicateurs de niveau **MAIN** mais n'entendez toujours rien, vérifiez votre configuration audio et votre routage audio dans la fenêtre Preferences en suivant les instructions du Setup Guide (Guide d'Installation).



Veuillez noter qu'avec TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2, le curseur / la tirette de sortie master de votre table de mixage externe fonctionne indépendamment du curseur **MAIN** de TRAKTOR. Ajustez les deux avec précaution afin d'obtenir un son propre, fort et non saturé.

15.4 Mixer une deuxième piste

Maintenant que vous savez comment charger rapidement et lire des pistes dans TRAKTOR 2 (voir le tutoriel précédent), voyons comment mixer une deuxième piste. En passant, vous apprendrez à réaliser quelques opérations de mixage que tout DJ numérique se doit de connaître : pré-écouter une piste, synchroniser des pistes, démarrer la lecture à la bonne position et mixer deux pistes à l'aide du crossfader.

Prérequis

Nous supposons ici que vous avez suivi les instructions du tutoriel précédent (voir [↑15.3, Jouer votre premier morceau](#)). TRAKTOR 2 est maintenant dans l'état suivant :

- La piste *Techno 1* est chargée sur la Deck A. La piste est en cours de lecture et audible. Le bouton **MASTER** de la Deck A est activé.
- Le crossfader est poussé complètement à gauche.

15.4.1 Pré-écouter une deuxième piste dans le Preview Player



Si vous utilisez une table de mixage externe (p. ex. avec TRAKTOR SCRATCH DUO/PRO 2) et donc le mode de mixage External, il est probable qu'au lieu d'utiliser le Preview Player, vous préféreriez pré-écouter la piste suivante sur la seconde platine via la fonction de pré-écoute de votre table de mixage. Néanmoins, vous pouvez assigner une paire de sorties de votre interface audio au Preview Player via *Preferences > Output Routing > Output Preview*, sacrifiant alors une platine (avec l'AUDIO 4/8 DJ) ou les sorties Send (TRAKTOR AUDIO 6/10).

Avant de charger une deuxième piste, nous allons utiliser le Preview Player de TRAKTOR afin de pré-écouter la piste au casque, directement depuis le Browser.



Si vous ne voyez pas le Preview Player, activez-le via *Preferences > Browser Details > Show Preview Player*. Notez que cette fonctionnalité n'existe pas dans TRAKTOR LE 2 ni TRAKTOR (SCRATCH) DUO 2.

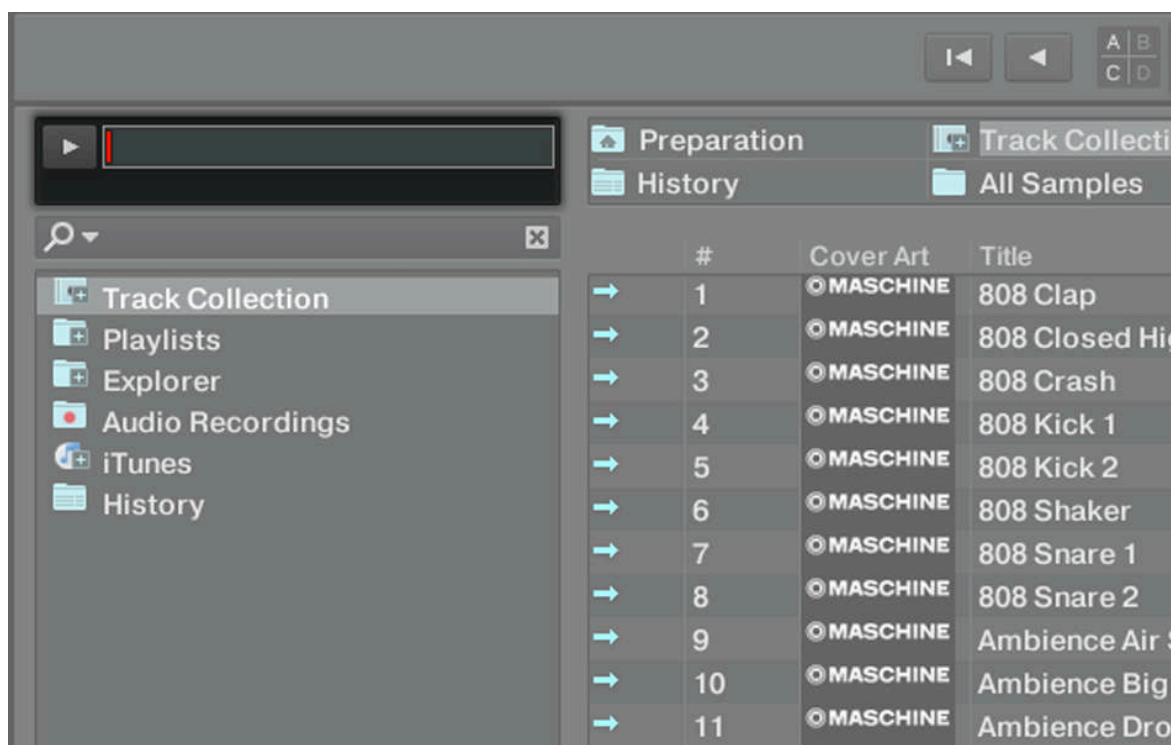


Fig. 15-2 – Le Preview Player de TRAKTOR.

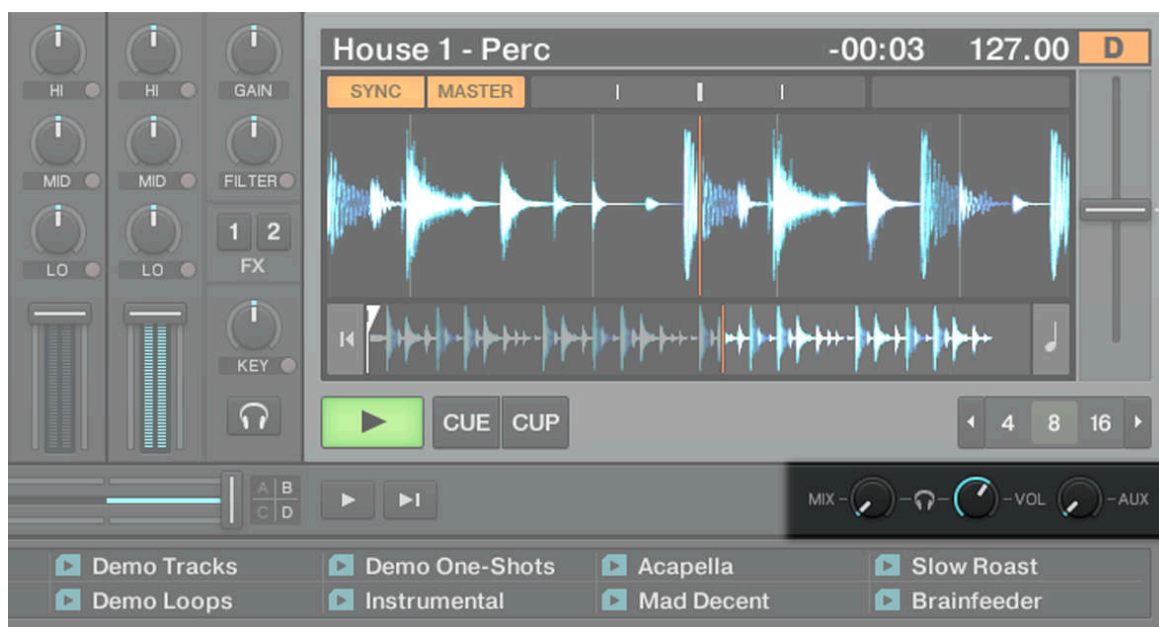


Fig. 15-3 – Les curseurs Cue Mix and Cue Vol.

► Si ce n'est pas déjà fait, branchez un casque à la prise casque de votre interface audio, de votre contrôleur ou de votre table de mixage externe (selon votre configuration).

1. Cliquez sur la piste *Techno 2* dans la Playlist de démonstration et glissez-la sur le Preview Player. La lecture de la piste commence immédiatement.
2. Tournez le curseur Cue Mix (**MIX**) à fond dans le sens anti-horaire pour écouter uniquement le signal de pré-écoute.
3. Tournez le curseur Cue Vol (**VOL**) pour ajuster le volume dans le casque.
4. Cliquez n'importe où dans la forme d'onde pour pré-écouter une autre partie de la piste.
5. Cliquez et glissez la tête de lecture (la ligne verticale) pour faire défiler la piste.
6. Cliquez sur le bouton Play du Preview Player pour interrompre la lecture.
7. Glissez la piste depuis le Preview Player vers une Deck pour la charger sur celle-ci, ou bien sélectionnez une autre piste à pré-écouter.



Bien qu'un contrôleur MIDI soit un appareil externe, notez que vous devez choisir le mode Internal Mixing dans TRAKTOR car le contrôleur commande le Mixer interne de TRAKTOR !

15.4.2 Charger et lire la deuxième piste

Choisissons la piste *Techno 2*, chargeons-la sur la Deck B et lançons sa lecture :

1. Glissez et déposez la piste depuis le Preview Player vers la Deck B. Vous pouvez également utiliser l'une des autres méthodes de chargement décrites à la section [↑15.3.1, Chargement Rapide d'une piste](#). La forme d'onde de la piste ainsi que ses informations apparaissent dans la Deck B.
2. Appuyez sur le bouton Play de la Deck de droite pour lancer la lecture. La piste commence à être lue. Le bouton Play s'illumine et la forme d'onde commence à se déplacer dans la Deck B de TRAKTOR.

Nous n'entendons pas encore de musique provenant de la Deck B car nous avons poussé le crossfader complètement à gauche — notre intention est d'insérer progressivement la piste de la Deck B dans le mix.

Vous pouvez déjà faire un petit test : en déplaçant progressivement le crossfader vers la droite, vous devriez entendre la piste de la Deck B apparaître dans le mix, tandis que la piste de la Deck A s'estompe progressivement. Évidemment, notre mix n'est pas encore satisfaisant : avant de mixer la deuxième piste, nous devons aligner ses beats (ses temps) sur ceux de la piste de la Deck A. Pour l'instant, replaçons le crossfader complètement à gauche.

15.4.3 Utiliser le casque pour préparer le mix

À partir de maintenant, habituons-nous à préparer le mix à l'aide du casque, jusqu'à ce que la piste suivante (dans notre cas, celle de la Deck B) soit prête à être mixée.



Fig. 15-4 – Le bouton Headphones Cue du canal B.

► Cliquez sur le bouton Headphones Cue du canal B.

Le bouton s’allume, indiquant que la Deck B envoie son signal sur le canal de pré-écoute (Cue), que vous entendrez dans votre casque.

À tout moment, vous pouvez utiliser le curseur Cue Mix (MIX) pour ajuster l’équilibre entre la piste en pré-écoute (Deck B) et le mix principal (Deck A) dans votre casque. Tournez le curseur dans le sens anti-horaire pour vous concentrer sur la piste en pré-écoute, et dans le sens horaire pour privilégier le mix principal.

Vous pouvez maintenant travailler sur la piste lue par la Deck B sans interférer avec le mix principal entendu par votre public. Quel que soit le mix que vous entendez dans votre casque, le mix principal reste contrôlé par le crossfader et les faders de canal.



Si vous utilisez une table de mixage externe, celle-ci fournit ses propres contrôles de pré-écoute (parfois sous la forme de faders).

15.4.4 Synchroniser la deuxième piste

Avant d'intégrer dans le mix la piste lue sur la Deck B, nous allons utiliser la fonction de synchronisation automatique de TRAKTOR afin d'adapter son tempo à celui de la piste sur la Deck A. Ceci s'effectue en une seule étape grâce au bouton **SYNC** :



Fig. 15-5 – Le bouton SYNC.

- Appuyez sur le bouton **SYNC** de la Deck B pour synchroniser le tempo et la phase de sa piste à ceux de la piste lue sur la Deck A.
- Le bouton **SYNC** s'illumine. Maintenant, les deux pistes sont parfaitement synchronisées.



La fonction de synchronisation ne marche parfaitement que si les pistes disposent de Beatgrids valides ! Les morceaux de démonstration de la Demo Playlist ont ainsi déjà de leur Beatgrid.

En tournant lentement le curseur Cue Mix (**MIX**), vous pouvez entendre la deuxième piste entrer progressivement dans le mix, et ce de manière synchronisée avec la Deck A.



Notez qu'il faut toujours ajuster le tempo et la synchronisation de la piste que le public n'entend *pas* !

15.4.5 Créer un Cue Point comme point de départ (sauf TRAKTOR LE 2)

Vous souhaitez certainement avoir un contrôle plus précis sur l'endroit (dans la deuxième piste) à partir duquel vous effectuerez la transition – son point de départ. Par exemple, il vous faudra généralement synchroniser non seulement les tempos des morceaux mais aussi leurs temps forts. L'utilisation d'un point particulier dans une piste (pour intégrer la piste au mix, la déclencher, etc.) est appelée « cueing » (« positionnement » en anglais). TRAKTOR 2 vous permet de créer des points de positionnement – nous les appellerons Cue Points. Les Cue Points étant sauvegardés avec chaque piste, vous pouvez donc les réutiliser plus tard ou lors d'une session ultérieure.

Pour faire usage des Cue Points, vous devez ouvrir l'onglet Advanced **CUE**, qui vous fournit les contrôles liés aux Cue Points :

► Cliquez sur le petit bouton en flèche situé sous le bouton **ACTIVATE** afin d'afficher les onglets Advanced sous les Decks A et B. Cliquez sur le bouton **CUE** pour sélectionner l'onglet **CUE**.



Fig. 15-6 – L'onglet CUE.

► Sur la Deck B, que la piste soit en cours de lecture ou non, appuyez simplement sur l'un des boutons Hotcue (mettons le bouton Hotcue 1) sur un temps fort. Le bouton Hotcue s'illumine en bleu : vous avez mis en mémoire un Cue Point, auquel vous pourrez retourner en appuyant simplement une nouvelle fois sur ce même bouton Hotcue. Faites l'essai !



Fig. 15-7 – Le premier bouton Hotcue est maintenant allumé en bleu.

Aligner les pistes

L'alignement de deux pistes est simple :

1. Appuyez sur Play sur les deux Decks A et B (leurs boutons Play doivent être allumés).
2. Vérifiez que la Deck A est définie comme tempo master. Si ce n'est pas le cas, cliquez sur son bouton **MASTER**.
3. Vérifiez que le bouton **SYNC** de la Deck B est activé (il doit être allumé). S'il est désactivé, cliquez dessus pour faire correspondre le tempo de la Deck B à celui de la Deck A.
4. Lorsque vous entendez un temps fort dans la piste de la Deck A, appuyez sur le bouton Hotcue que vous venez d'utiliser sur la Deck B pour stocker un Cue Point. La position de lecture sur la Deck B saute jusqu'au Cue Point en question et la lecture se poursuit à partir de là. Les deux pistes sont maintenant parfaitement alignées, prêtes à être mixées.

15.4.6 Coller aux beats

Vous n'avez pas à vous soucier de la précision avec laquelle le Cue Point est placé sur le temps. Par défaut, TRAKTOR 2 s'en charge automatiquement. Cette fonction s'appelle le mode Snap. Un clic sur le petit bouton **S** dans la section Global active/désactive le mode Snap :



Fig. 15-8 Les boutons Snap et Quant dans la section Global.

Lorsque le mode Snap est activé, tout Cue Point créé dans la piste ira se placer sur le beat le plus proche, de façon à ce que vous reveniez directement à ce beat la prochaine fois que vous appuierez sur ce bouton Hotcue.

15.4.7 Se caler sur les beats

Une deuxième raison vous épargne le souci d'appuyer sur le bouton Hotcue lumineux *exactement* sur un beat : par défaut, TRAKTOR s'assure que les beats des deux pistes restent alignés et que le saut ne ruine pas l'alignement existant. Ceci est dû au mode Quantize activé par défaut, comme le montre le bouton Quantize allumé dans la section Global (cf. image ci-dessus).

Lorsque le mode Quantize est activé, lorsque vous effectuez un saut au sein d'une piste (par exemple en appuyant sur un bouton Hotcue), la lecture saute à la position la plus proche qui préserve l'alignement des pistes, afin de ne pas perdre la synchronisation existante.

15.4.8 Interlude : si jamais la piste de gauche est finie...

La piste *Techno 1* sur la Deck A est en cours de lecture depuis le début des tutoriels, et il est possible que la tête de lecture ait déjà atteint la fin de la piste. Dans ce cas, faites comme suit :

- Sur la Deck de gauche, cliquez sur le bouton Jump to Start pour revenir au début de la piste et reprendre la lecture de là.
- Vous pouvez également appuyez sur [Shift]+T pour la Deck A et [Shift]+G pour la Deck B.



Fig. 15-9 Saut au début de la piste.

15.4.9 Mixer une piste en utilisant l'égalisation et le filtre de canal

Il est temps maintenant de tester quelques égalisations et filtres de TRAKTOR 2 :



Fig. 15-10 – Les curseurs EQ et le curseur FILTER.

► Tournez les curseurs d'égalisation ainsi que le curseur **FILTER** du canal B pour entendre leur effet sur la piste en attente.



Pour que le Filter ait un quelconque effet sur le son, cliquez sur le petit bouton près du mot « FILTER » pour l'activer. Lorsque le filtre est activé, ce petit bouton s'allume en bleu.

Les filtres et l'égalisation sont d'excellents outils pour effectuer de petites retouches sur une piste avant de la mixer, de manière à réaliser la transition la plus douce possible. La technique la plus classique consiste à filtrer la ligne de basse de la piste entrante — deux lignes de basse simultanées sonnent rarement bien ensemble. Procédez ainsi :



Nous allons maintenant effectuer une première version du mix « pour de vrai ». Tournez le curseur Cue Mix (MIX) à fond dans le sens horaire pour entendre le mix principal dans le cas-que (ou ôtez vos écouteurs pour entendre le mix via votre système de sonorisation).

- Le crossfader étant toujours poussé complètement à gauche, supprimez les basses de la piste de la Deck B en tournant le curseur L0 du canal B dans le sens anti-horaire.
- Mixez progressivement le canal B en déplaçant lentement le crossfader jusqu'à sa position centrale.
- Lorsque les deux pistes sont lues et audibles simultanément et que vous voulez ramener les basses que vous aviez supprimées, diminuez progressivement les basses du canal A tout en augmentant celles du canal B en utilisant les curseurs L0 des deux canaux..
- Finalisez la transition en déplaçant progressivement le crossfader jusqu'à l'extrémité droite. Vous venez d'effectuer votre premier mix avec TRAKTOR 2 !

15.4.10 Aligner les beats manuellement

Vous pouvez également aligner les temps des deux pistes manuellement, sans utiliser les fonctions de synchronisation de TRAKTOR. Certains DJ préfèrent l'alignement manuel, mais il peut également s'avérer indispensable pour les autres dans certaines situations :

- lorsque vous jouez des pistes qui n'ont pas encore de Beatgrid
- lorsque vous effectuez la synchronisation à un disque vinyle ou CD
- lorsque vous jouez « dos-à-dos » avec un(e) autre DJ
- lorsque vous jouez des styles de musique qui n'ont pas de temps quantifiés, par exemple la Soul, la Funk et d'autres musiques avec un batteur en live.

Pour la démonstration, mixons la piste de la Deck B avec une nouvelle élève dans la Deck A.



Dorénavant, la piste sur la Deck B est « à l'antenne », autrement dit elle est entendu par notre audience inconnue. Nous allons donc travailler ici exclusivement avec la Deck A:

Premiers pas

- Assurez-vous tout d'abord que le crossfader est poussé complètement à droite.

- Vérifiez que le bouton **SYNC** de la Deck A est éteint.



Pour commencer, il est plus simple de choisir une piste dont le tempo est similaire.

Ajuster le tempo via le fader de tempo et l'indicateur de phase

Le tempo de chaque Deck peut être contrôlé manuellement grâce au fader de tempo :

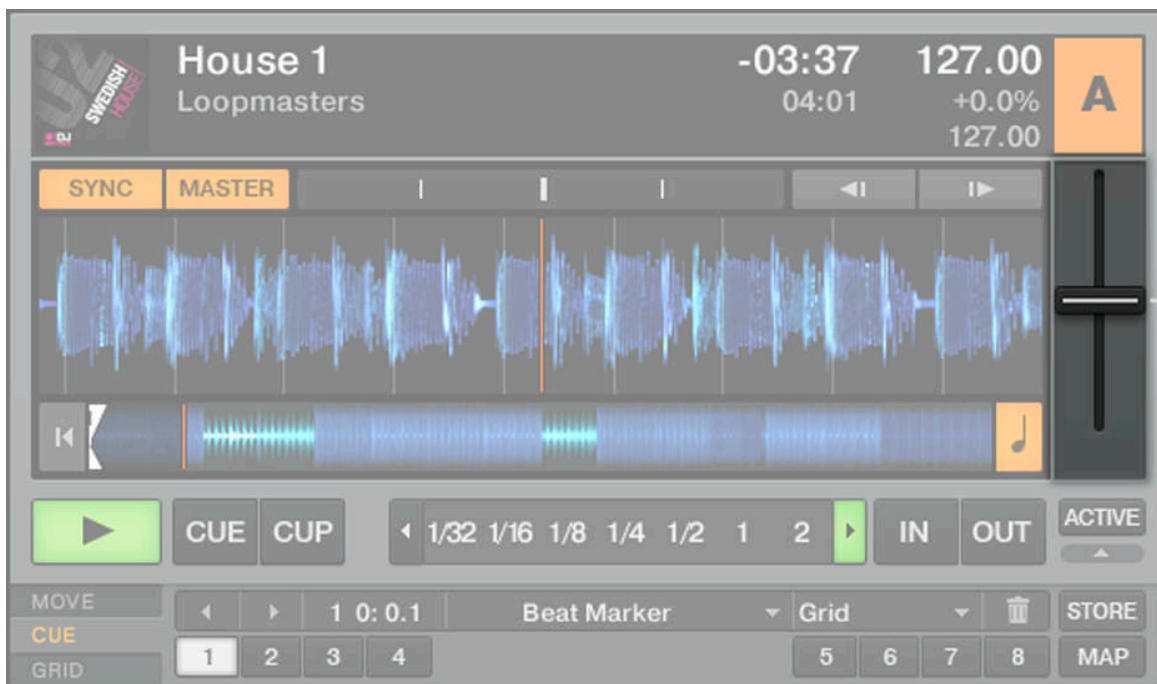


Fig. 15-11 – Utilisez le fader de tempo pour ajuster le tempo de la Deck.

- Ajustez le fader de tempo de la Deck A jusqu'à ce que le tempo de la piste corresponde à celui de la piste sur la Deck B.

Si les tempos des deux pistes sont égaux mais que leurs phases sont différentes, vous pouvez glisser l'indicateur Phase en avant et en arrière (vers la gauche et vers la droite) pour aligner les temps forts. Vous pouvez également utiliser les boutons Tempo Bend.

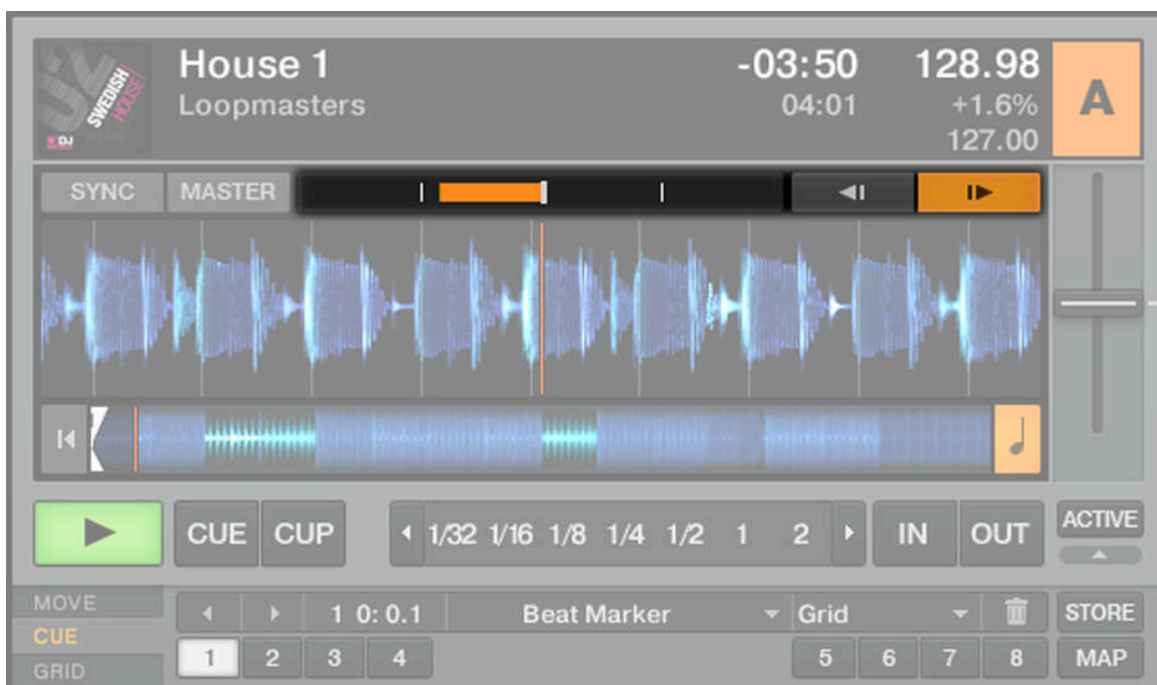


Fig. 15-12 – Utilisez l'indicateur de phase ou les boutons Tempo Bend pour ajuster la phase.

Positionner la piste et aligner les beats manuellement



Si vous utilisez TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2, vos Decks sont en mode de lecture Scratch Control et vous contrôlez la position de lecture manuellement sur vos platines vinyles ou CD. Mais vous pouvez également choisir le mode Internal Playback dans le menu apparaissant lorsque vous cliquez sous la lettre de la Deck. Dans ce mode, vous pouvez vous aussi suivre les instructions décrites ci-dessous.

Trouvez d'abord un Cue Point intéressant comme point de départ, par exemple le break :

1. La Deck A étant arrêtée, glissez la forme d'onde de la piste dans la Deck A jusqu'au début du break.
2. Cliquez sur le bouton **CUE**. Un triangle bleu montre qu'un Cue Point temporaire est maintenant placé à cet endroit.
3. Cliquez sur le bouton **CUP** de la Deck B et relâchez-le lorsque vous entendez un temps fort. La piste commence sa lecture lorsque vous relâchez le bouton.

4. Si vous vous êtes appliqué(e), les deux morceaux sont alors bien synchronisés. Si les morceaux commencent à se décaler, ajustez le tempo via le fader de tempo puis maintenez à nouveau le bouton **CUP** enfoncé jusqu'au temps fort suivant.
5. Utilisez l'indicateur Phase pour aligner les temps forts.
6. Une fois prêt(e), vous pouvez progressivement déplacer le crossfader de droite (Deck B) à gauche pour insérer progressivement la piste de la Deck A dans le mix.



Ne vous attendez pas à réussir à aligner les beats de deux morceaux du premier coup – cela nécessite un entraînement intensif et nous ne pouvons pas ici entrer dans tous les détails de cette procédure. En pratique, il est souvent plus facile d'apprendre à aligner les beats en observant quelqu'un en train de le faire. C'est pourquoi nous vous recommandons de chercher sur Internet des tutoriels vidéo sur le sujet. Et n'oubliez pas : c'est en forgeant que l'on devient forgeron !

15.5 Régler les niveaux



Utilisateurs et utilisatrices de TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2 : la théorie décrite dans les sections suivantes vous concerne tout autant, mais effectuez les réglages sur votre table de mixage externe !

Avant d'aller plus loin, vous devez être conscient(e) de l'importance à accorder aux niveaux de votre mix. Voici quelques indications simples qui vous permettront d'obtenir le meilleur son pour votre mix.



Même si cette section peut sembler un peu technique, veuillez prendre le temps de lire ces quelques pages : elle pourront vous sortir d'un mauvais pas, en particulier lors d'un live !

15.5.1 La théorie...

Lorsque vous mixez, vous mélangez des signaux provenant de différentes sources (en les traitant éventuellement au passage).

La règle d'or est : assurez-vous qu'aucun signal ne soit écrêté (distordu car joué trop fort) tout en essayant d'utiliser toute la dynamique disponible. Pour faire court, voici deux raisons à cela :

- En utilisant toute la dynamique disponible, vous maintenez le le bruit à un niveau faible par rapport au niveau de votre mix. Ceci a pour conséquence que tous les détails de votre musique sont parfaitement audibles.

- Lorsqu'un signal est trop fort, il est écrêté. Ceci réduit la dynamique et détériore sérieusement le son de votre musique – les enceintes en souffriront, et votre public aussi ! Préparez-vous également à affronter un ingé son ou un propriétaire de club furieux. Aussi assurez-vous de toujours garder vos signaux à des niveaux satisfaisant ces deux conditions : assez fort, mais sans saturer !

15.5.2 ...et la pratique

Pour vous aider à ajuster vos niveaux, le Mixer de TRAKTOR 2 possède de nombreux contrôles et indicateurs de niveau. Chaque indicateur est constitué d'une barre bleue représentant le niveau du signal. La règle mentionnée ci-dessus se traduit donc ainsi :

► Comment ajuster au mieux les niveaux : les niveaux doivent rester dans le tiers supérieur des indicateurs mais jamais (ou très rarement) atteindre leur sommet.



Lorsque vous utilisez une technique de mix dans laquelle vous échangez les lignes de basses de deux pistes tel que décrit dans la section [↑15.4.9, Mixer une piste en utilisant l'égalisation et le filtre de canal](#), vous devez également vous assurer que le niveau principal ne sature pas.

Régler le niveau sur chaque canal

Chaque canal du Mixer possède un indicateur de niveau vertical. Cet indicateur affiche le niveau pré-fader du signal sur ce canal, c'est-à-dire le niveau du signal *avant* qu'il ne soit ajusté par le fader du canal. Pour ajuster ce niveau, utilisez le curseur **GAIN** :

► Réglez le curseur **GAIN** du canal afin que le niveau affiché par l'indicateur évolue dans le tiers supérieur sans atteindre le sommet.

Notez que les réglages d'égalisation (EQ) et de filtre affectent aussi le niveau du signal, tout comme les FX Units, le cas échéant. Aussi, dès que vous touchez à l'un de ces réglages, vérifiez (et réajustez si nécessaire) le réglage du curseur **GAIN**.



Évidemment, tenez également compte du parti pris artistique des pistes que vous mixez : pour des pistes dont le niveau moyen varie beaucoup (par exemple des pistes avec une intro douce), réglez le niveau du canal en fonction des passages les plus forts.

Équilibrer les niveaux d'un canal à l'autre

De plus, pour éviter toute saute de niveau trop brusque lorsque vous passez d'un canal à l'autre, il faut tenter d'équilibrer les niveaux moyens utilisés sur vos canaux :

► Avant de mixer une piste que vous avez préparée, réglez son curseur **GAIN** de manière à ce que le niveau affiché par son indicateur corresponde en gros à celui du canal de la piste actuellement écoutée.



TRAKTOR 2 peut effectuer cette opération pour vous en réglant automatiquement toute nouvelle piste à un niveau satisfaisant. Cette fonction nommée « Autogain » est basée sur des valeurs de gain extraites de vos pistes. Elle est activée par défaut et peut être désactivée dans *Preferences > Mixer > Set Autogain When Loading Track*. Cependant, en fonction des égalisations, filtres et effets que vous appliquez à la piste en préparation, il peut être nécessaire de vérifier l'équilibre des niveaux avant de mixer la piste. De plus, l'important ici est de considérer le niveau moyen de la piste dans la région à partir de laquelle vous allez l'insérer dans le mix.

Régler le niveau global



Le niveau **MAIN** de TRAKTOR peut être ajusté indépendamment du contrôle de type « master out » sur une table de mixage externe !

Les signaux provenant de tous les canaux sont mixés ensemble en fonction des niveaux relatifs définis par les faders des canaux et la position du crossfader. Ce mix est ensuite envoyé à la sortie **MAIN** de TRAKTOR. Dans cette section, les indicateurs de niveau **MAIN** affichent le niveau global (droite et gauche) de votre mix, qui peut être ajusté par le curseur **MAIN** :

► Réglez le curseur **MAIN** de sorte que les indicateurs de niveau évoluent dans le tiers supérieur de la zone bleue, sans jamais allumer l'extrémité rouge.



Par défaut, un limiteur est activé sur la sortie principale de TRAKTOR. Lorsque ce limiteur est activé, les diodes de saturation rouges des indicateurs **MAIN** n'indiquent plus un écrêtage mais l'entrée en action du limiteur. Le limiteur empêche toute distorsion du signal, mais il génère une contraction de la dynamique de la piste qui est irrémédiable. Aussi, assurez-vous que les diodes de saturation ne s'allument pas trop, même lorsque le limiteur est allumé ! Vous pouvez désactiver le limiteur dans *Preferences > Mixer > Enable Limiter*.

15.6 Utiliser les Boucles et les Cue Points

Maintenant que vous savez réaliser les opérations de mix basique, nous allons nous concentrer sur une des puissantes caractéristiques de TRAKTOR : ses outils de bouclage.

Prérequis

TRAKTOR 2 est dans l'état suivant :

- La piste *House 1* est chargée sur la Deck A. La piste est en cours de lecture et sort sur vos enceintes. La Deck A est également le tempo master.
- Le crossfader est poussé complètement à gauche.

15.6.1 Jouer avec des Boucles

Les Decks de TRAKTOR sont équipées de contrôles dédiés aux boucles situés dans la section Loop, juste sous le Deck Display :

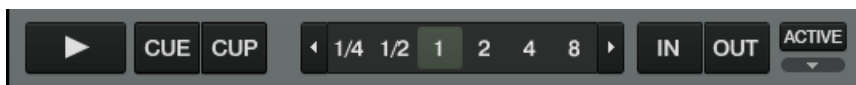


Fig. 15-13 – La section Loop, de gauche à droite : les boutons Auto Loop, les boutons IN et OUT et le bouton ACTIVE.

Créer une Boucle de longueur prédéfinie

Créons une Boucle sur la piste de la Deck A.

► Pour créer une boucle sur une piste en cours de lecture, cliquez simplement sur l'un des boutons Auto Loop.

→ Ceci crée automatiquement une boucle à cet emplacement de la piste, représentée par la zone verte sur la forme d'onde. De plus, le bouton **ACTIVE** s'allume lui aussi en vert.

→ La longueur de la Boucle (en beats) correspond au nombre écrit sur le bouton Auto Loop utilisé :



Fig. 15-14 – Les boutons Auto Loop et ACTIVE allumés.

► Pour modifier au vol la longueur de la Boucle active, cliquez simplement sur un autre bouton Auto Loop.

Créer une Boucle manuellement

Vous pouvez aussi créer manuellement les points de départ et de fin de la boucle. Pour ce faire, utilisez les boutons **IN** et **OUT** de la section Loop :

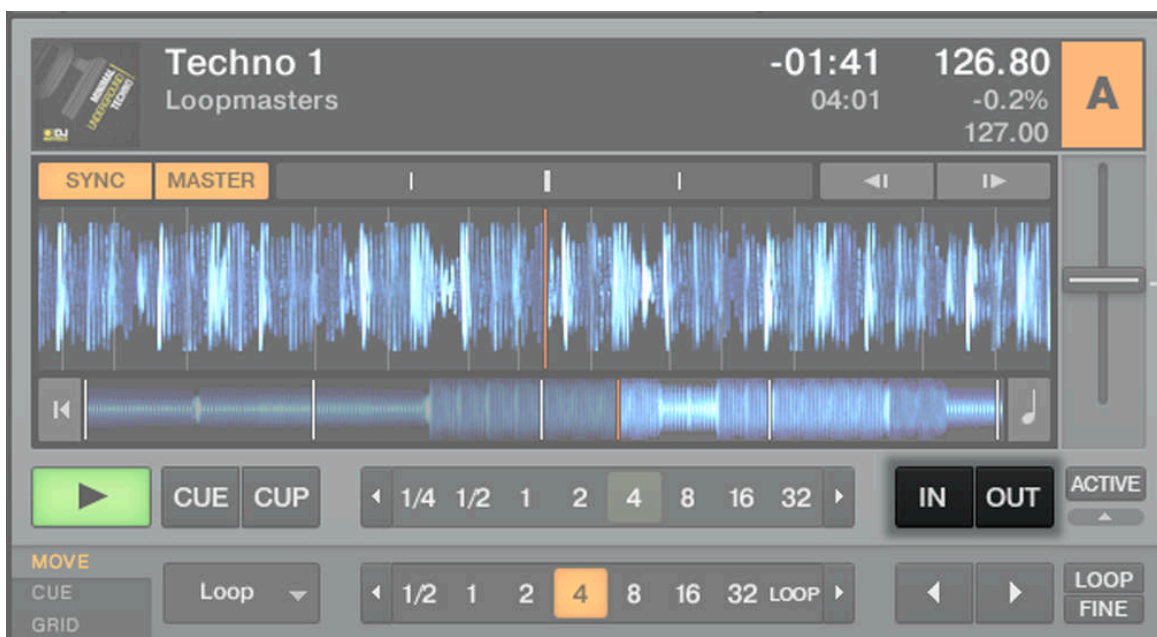


Fig. 15-15 – Les boutons de bouclage IN et OUT.

- Cliquez sur le bouton **IN** pour définir un Loop In Point (point de départ de la Boucle).
- Cliquez sur le bouton **OUT** pour définir le Loop Out Point (point de fin de la Boucle). Dès que vous cliquez sur le bouton **OUT**, la Boucle est créée et la lecture en boucle est déclenchée.

Nous avons déjà présenté le mode Snap dans un tutoriel précédent (voir [↑15.4.5, Créer un Cue Point comme point de départ \(sauf TRAKTOR LE 2\)](#)). Ce mode affecte aussi les Loop In et Loop Out Points : ceux-ci sont donc automatiquement calés sur les temps.

Déplacer une Boucle (sauf TRAKTOR LE 2)

Il est possible de déplacer rapidement la Boucle active au sein de la piste en utilisant l'onglet Advanced **MOVE** :

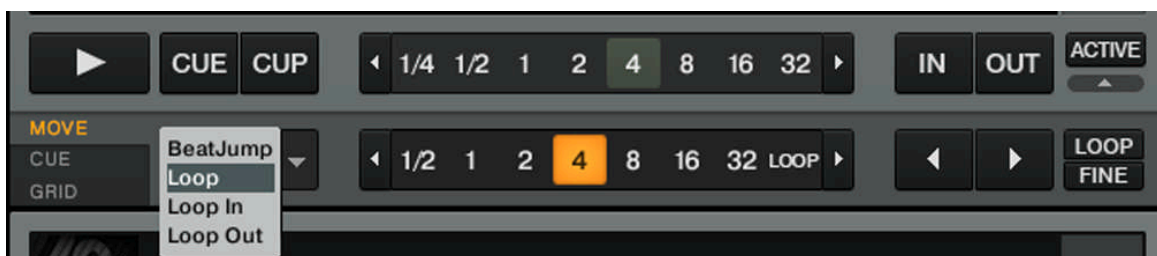


Fig. 15-16 – L'onglet Advanced MOVE.

- ▶ Sélectionnez *Loop* dans le menu déroulant sur la gauche.
- ▶ Sélectionnez une taille de saut dans la liste à droite en cliquant sur le bouton souhaité.
- ▶ Déplacez la Boucle en avant ou en arrière avec les boutons Loop Move (les boutons en flèches).



L'onglet Advanced MOVE vous permet également de déplacer seulement le Loop In Point ou le Loop Out Point, ce qui permet par exemple de faire monter la tension avec des roulements de batterie.

Enregistrer une Boucle (sauf TRAKTOR LE 2)

Dans le tutoriel précédent, nous avons appris à enregistrer des Cue Points. Vous pouvez pareillement enregistrer des Boucles :

- ▶ Pour enregistrer la Boucle active, cliquez sur un bouton Hotcue éteint.
- Le bouton Hotcue s'allume, cette fois-ci en vert : vous avez enregistré une boucle que vous pouvez rappeler à tout moment en appuyant sur ce même bouton Hotcue.

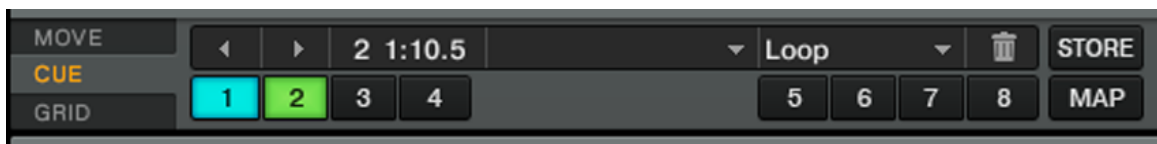


Fig. 15-17 – L'onglet CUE avec une Boucle enregistrée, marquée en vert.



Si vous avez déjà utilisé les huit emplacements pour Hotcues, vous pouvez utiliser le bouton **STORE** pour stocker encore plus de Cue Points et de Boucles dans votre piste. Le bouton **MAP** vous permet de les réorganiser.

Désactiver le bouclage

Pour désactiver la Boucle en cours, procédez comme suit :

► Pour désactiver le bouclage, cliquez sur le bouton **ACTIVE** vert. La lecture continue alors après la Boucle.



En cliquant sur le bouton **ACTIVE** alors qu'aucune Boucle n'est actuellement active, vous activez le bouclage. La prochaine Boucle de la piste sera activée.

15.6.2 Utiliser les Hotcues (sauf TRAKTOR LE 2)

Nous avons déjà vu comment utiliser les Hotcues pour stocker les Cue Points et les Boucles. Nous allons ici vous montrer quelques détails supplémentaires sur leur usage.

► D'abord, ouvrez à nouveau l'onglet Advanced **CUE**.

Comme expliqué précédemment, lorsque vous appuyez sur un bouton Hotcue, si aucune Boucle n'est active, vous enregistrez un Cue Point à la position de lecture de la piste (le bouton Hotcue devient bleu). Si une Boucle est active, vous enregistrez cette Boucle (le bouton Hotcue devient vert).

Sur la forme d'onde de la Deck, vous pouvez voir apparaître une ligne verticale de la même couleur sur la piste à la position correspondante. De plus, un petit numéro en haut de cette ligne vous rappelle quel bouton utiliser pour sauter directement à ce Cue Point ou pour activer cette boucle :

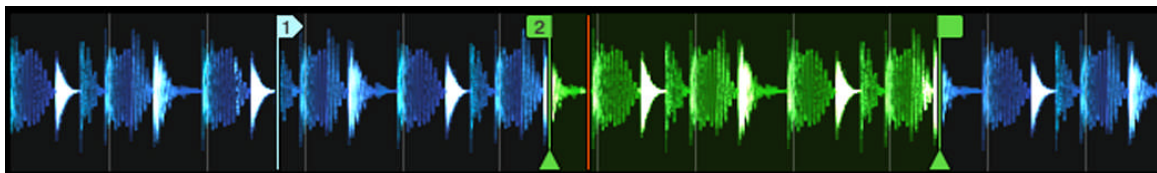


Fig. 15-18 – Une forme d'onde avec un Cue Point enregistré en Hotcue 2 et une Boucle enregistrée en Hotcue 3.

Si vous vous êtes trompé(e) ou décidez de vous débarrasser d'un Hotcue particulier, vous pouvez facilement le supprimer :

1. Cliquez sur le Hotcue en question.
2. Cliquez sur le bouton Poubelle.



→ Le bouton Hotcue concerné s'éteint alors.

Utilisation créative des Hotcues

Les Hotcues ne sont pas seulement des marque-pages pour certains passages d'un morceau – ils peuvent aussi être utilisés de manière créative, comme pour remixer certains passages d'une chanson, créer des effets de « beat juggling », etc.

En guise d'exemple, nous allons vous montrer comment utiliser rapidement une Boucle enregistrée dans un Hotcue pour annoncer la piste que vous êtes sur le point de faire entrer dans le mix. Au passage, cela nous permettra de résumer ce que nous avons appris jusqu'à maintenant.

La piste *Techno 2* est toujours chargée sur la Deck B. La piste de la Deck A est « on air », autrement dit audible sur votre système de sonorisation (donc avec le crossfader complètement à gauche) et vous désirez préparer la piste de la Deck B pour la faire entrer dans le mix :

► Déclenchez la lecture de la piste sur la Deck B et envoyez-la dans votre casque en activant le bouton Headphones Cue de la Deck B.

1. Trouvez une boucle intéressante vers le début de la piste en utilisant les contrôles de la section Loop de la Deck B.
2. Une fois que vous avez une bonne Boucle activée, stockez-la en appuyant sur un bouton Hotcue éteint et laissez-la tourner.
3. Appuyez à nouveau sur le même bouton Hotcue pour que la Boucle commence sur un temps fort de la piste sur la Deck A.
4. Commencez à faire apparaître cette Boucle dans votre mix, par exemple en coupant les basses comme nous l'avons fait dans un tutoriel précédent (voir [↑15.4.9, Mixer une piste en utilisant l'égalisation et le filtre de canal](#)).
5. Lorsque vous êtes sur le point de faire disparaître complètement la première piste, désactivez la boucle sur la nouvelle piste, et le tour est joué.



L'onglet Advanced **CUE** propose beaucoup d'autres options.

15.7 Ajouter des effets



La section d'effets de TRAKTOR (SCRATCH) DUO 2 est limitée. Elle propose seulement 2 FX Units avec des assignations fixes aux canaux et qui ne disposent que du mode Group. Le nombre total d'effets est également réduit.



La section d'effets de TRAKTOR LE 2 offre seulement un FX en mode Group pour chaque Deck et un nombre d'effets encore plus réduit.

Maintenant que nous avons vu comment réaliser les opérations basiques de lecture et de mixage des pistes sur les Decks, voyons comment ajouter des effets – ou « FX » dans la terminologie de TRAKTOR.

TRAKTOR possède une section d'effets extrêmement puissante. Par défaut, TRAKTOR propose deux FX Units (modules d'effets) assignables à n'importe quelle Deck.

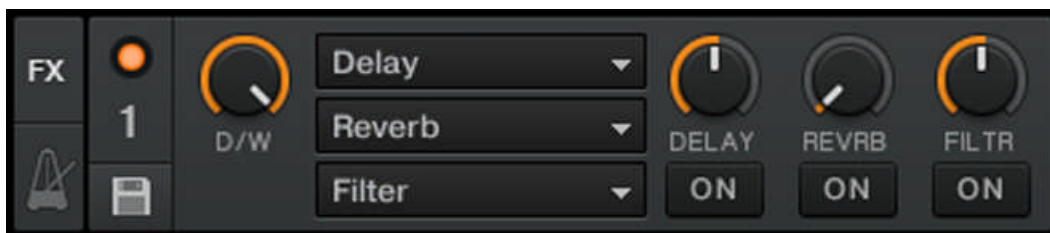


Fig. 15-19 – Une FX Unit en mode Group.

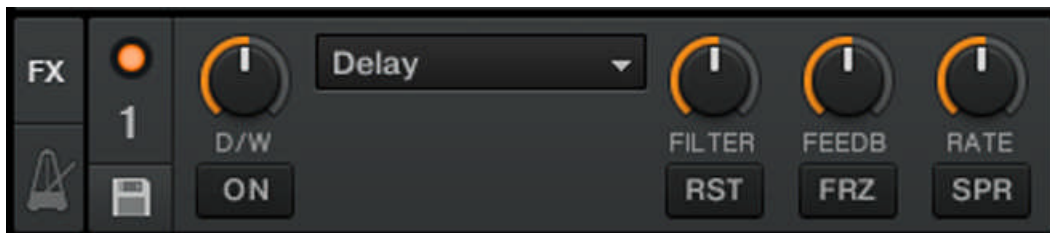


Fig. 15-20 – Une FX Unit en mode Single.

Prérequis

TRAKTOR 2 est maintenant dans l'état suivant :

- La piste *Techno 2* est chargée sur la Deck B. La piste est en cours de lecture, elle sort sur vos enceintes et elle est définie comme tempo master.
- La Deck A est arrêtée (si ce n'est pas le cas, appuyez sur le bouton Play de la Deck de gauche).
- Le crossfader est poussé complètement à droite.

15.7.1 Assigner une Deck à une FX Unit (TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2 uniquement)

Il nous faut assigner une FX Unit à une Deck. Pour ce faire, nous utilisons les boutons FX Assign :



Fig. 15-21 – Les boutons FX Assign situés sur chaque canal.

Assignons la FX Unit 1 à la Deck B :

► Appuyez sur le bouton FX Assign **1** du canal B pour assigner la FX Unit 1 à la Deck B.



La plupart du temps, vous assignerez une FX Unit à un canal (FX Unit 1 à la Deck A, FX Unit 2 à la Deck B, etc.), mais pour ce tutoriel, nous avons voulu montrer la flexibilité des assignations d'effets dans TRAKTOR ; en effet, vous pouvez assigner autant de canaux que vous le souhaitez à la même FX Unit. Par exemple, si vous désirez appliquer ces effets à la piste chargée sur la Deck A, il vous suffit de cliquer sur le bouton **1** du canal A.

15.7.2 Mode Group

Commençons par le mode Group. Ce mode permet d'utiliser simultanément jusqu'à trois différents effets sur une même FX Unit. Vous pouvez voir trois emplacements d'effets empilés dans cette FX Unit.

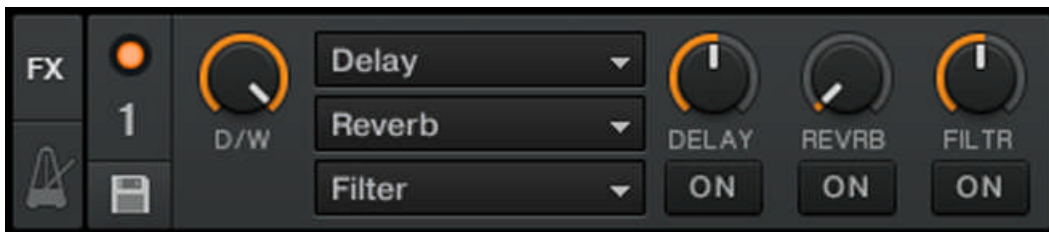
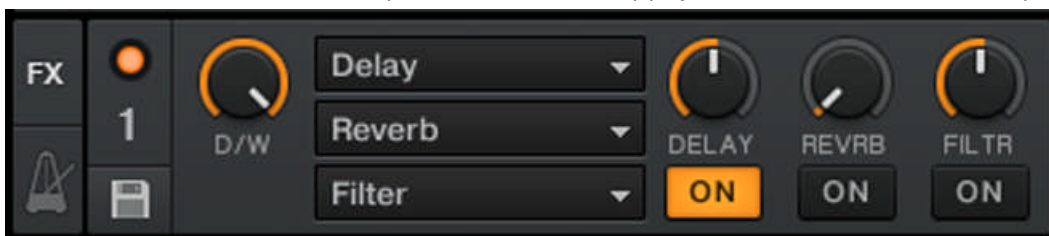


Fig. 15-22 – Le mode Group.

15.7.3 Préparer la FX Unit

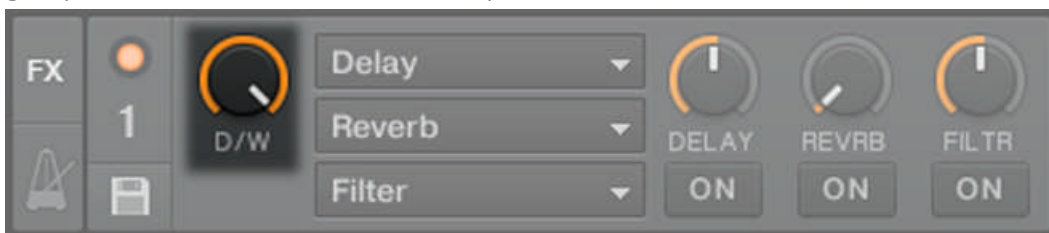
Par défaut, trois effets sont déjà chargés dans chacune des FX Units : Delay, Reverb et Flanger.

► Choisissez l'effet à activer parmi ces trois et appuyez sur le bouton **ON** correspondant :



→ Le bouton s'allume et l'effet en question est activé.

► Utilisez le curseur **D/W** afin de régler la balance entre le signal non traité (« sec ») et le signal traité (« mouillé »). Tournez lentement le curseur **D/W** dans le sens horaire pour intégrer plus d'effet, et dans l'autre sens pour réduire l'effet :



→ Vous entendez maintenant la piste de Deck B traitée par la FX Unit 2.



Vous pouvez bien sûr utiliser les trois effets simultanément — il vous suffit d'activer les trois boutons.

15.7.4 Contrôler la FX Unit

Vous pouvez contrôler chaque effet de cet FX Unit en tournant les curseurs respectifs FX 1-3 :

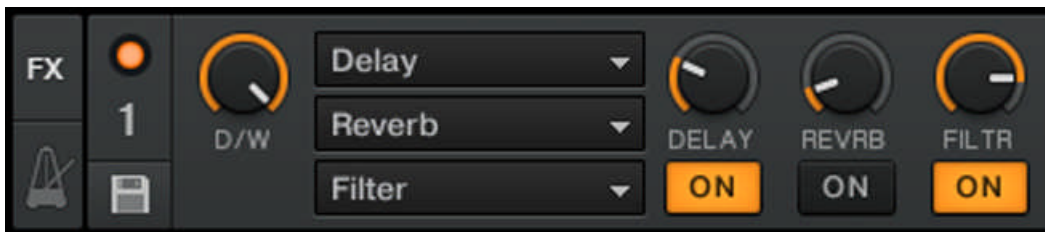


Fig. 15-23 – Les curseurs FX 1-3.

► Jouez un peu avec les curseurs FX 1-3 et écoutez le résultat sur le son.

Changer l'effet dans un emplacement

Vous pouvez charger un autre effet dans chacun des emplacements de la FX Unit. Chargeons le Gater (effet de seuil) dans le premier emplacement :



TRAKTOR LE 2 ne dispose pas de l'effet Gater.

- Cliquez sur la flèche vers le bas située près du **Delay** pour ouvrir le menu déroulant. Dans la liste, sélectionnez **Gater**.
- Si le premier emplacement d'effet est désactivé, appuyez sur le bouton FX 1 pour l'activer (le bouton doit s'allumer).
→ Vous devez alors entendre le Gater couper le signal audio à intervalles réguliers. Si l'effet n'est pas audible, vérifiez que le curseur **D/W** est réglé sur au moins 50 %.

Effets synchronisé au tempo

Essayons maintenant la chose suivante :

- Réglez le curseur FX 1 sur différentes valeurs et écoutez le résultat sur le son.
→ Vous remarquerez que l'effet de seuil reste synchronisé aux beats : son tempo suit le tempo master.



Vous pouvez le vérifier en augmentant le tempo de la Deck (le tempo master actuel) : la piste accélère et le Gater suit le mouvement !

15.7.5 Mode Single (TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2 uniquement)

Vous pouvez également utiliser chacune des FX Units en mode Single. Plutôt que d'utiliser plusieurs effets avec un seul paramètre chacun, le mode Single vous permet d'utiliser un seul effet avec beaucoup plus de paramètres.

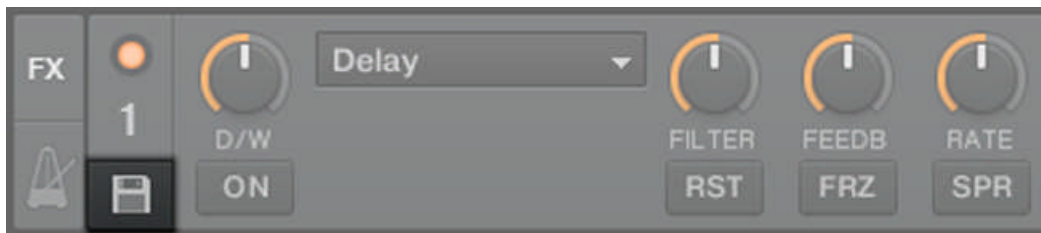
Cette fois-ci, nous allons utiliser la FX Unit 2.

- ▶ Cliquez sur le bouton FX Assign 1 du canal B pour déconnecter la FX Unit 1 de la Deck B.
- ▶ Appuyez sur le bouton FX Assign 2 du canal B pour assigner la FX Unit 2 à la Deck B.
→ Les curseurs FX 1-3 et les boutons FX 2 et 3 contrôlent les paramètres avancés de l'effet chargé. À tout moment, vous pouvez appuyer sur le bouton **RST** pour réinitialiser les paramètres à leurs valeurs par défaut. Comme en mode Group, le curseur **D/W** permet de contrôler l'équilibre entre le signal « sec » (non traité) et le signal « mouillé » (traité par l'effet).

15.7.6 Enregistrer un Snapshot

Si vous utilisez le même réglage d'effet à chaque fois et si vous souhaitez en faire votre réglage par défaut pour cet effet, faites comme suit :

1. Réglez les curseurs et boutons FX à votre goût.
2. Appuyez sur le bouton Snapshot (l'icône de disquette) pour stocker ces réglages comme Snapshot (« instantané »).



→ La prochaine fois que vous presserez le bouton **RST** avec cet effet chargé, ses paramètres prendront les valeurs que vous venez d'enregistrer.

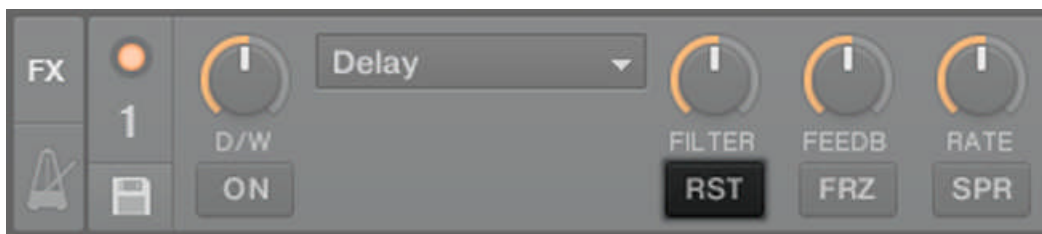


Fig. 15-24 – Le bouton Reset (RST).

15.8 Utiliser des samples dans votre mix (sauf TRAKTOR LE 2)

TRAKTOR 2 introduit une nouvelle fonctionnalité dans TRAKTOR : les Sample Decks.



Fig. 15-25 – La Sample Deck C avec des samples chargés.

Les Sample Decks sont très utiles pour ajouter des samples à votre mix pour une lecture unique ou en boucle, ou encore pour intégrer des boucles pour un remix à la volée. Vous pouvez aussi utiliser les Sample Decks pour construire de nouvelles pistes à la volée en superposant plusieurs morceaux d'audio.



Notez que le tempo des samples bouclés suit le tempo master, tandis que le tempo des Samples lus une seule fois n'est pas modifié.

Prérequis

TRAKTOR 2 est maintenant dans l'état suivant :

- La piste *Techno 2* est chargée sur la Deck B. La piste est en cours de lecture et audible ; elle est également le tempo master. Au passage, à partir de maintenant, nous utiliserons le terme « Track Deck » pour faire référence aux Decks qui jouent des pistes,

de façon à les distinguer clairement des Sample Decks. Dans TRAKTOR 2, vous pouvez voir que les deux Decks du haut (A et B) sont des Track Decks, tandis que les deux Decks du bas (C et D) sont des Sample Decks.

- La Deck A est arrêtée (si ce n'est pas le cas, appuyez sur le bouton Play de la Deck de gauche).
- Le crossfader est poussé complètement à droite.

15.8.1 Charger un sample depuis la Collection

Vous pouvez charger des samples de 32 beats maximum directement depuis la Track Collection de TRAKTOR.

1. Cliquez sur la Playlist intitulée [Demo One-Shots](#) dans les Favorites.
2. Dans cette Playlist, cliquez sur le sample nommé *SFX Gold 1* pour le sélectionner.
3. Glissez-le sur le premier Sample Slot (emplacement de sample) de la Deck C.



→ Le sample est maintenant chargé et prêt à être joué. La Sample Deck C contient maintenant le sample dans son premier Sample Slot.

15.8.2 Déclencher le sample

Le déclenchement du sample est simple :

1. Appuyez sur le bouton Sample Play pour lancer le sample.
2. Appuyez à nouveau sur le bouton Sample Play pour arrêter la lecture du sample et revenir au début.

Si vous n'interrompez pas la lecture du sample, il est joué une fois intégralement puis la lecture s'arrête. En effet, le sample est en **mode One-shot**, ce qui est indiqué par une petite flèche bleue située en haut à droite du Sample Slot dans TRAKTOR 2 :



Fig. 15-26 – Le sample SFX Gold 1 en mode One-shot.

Si vous cliquez sur cette petite flèche bleue, elle se transforme en une petite boucle verte. Le sample est alors en **mode Looped**. En mode Looped, vous pouvez contrôler la lecture du sample comme suit :

- ▶ Appuyez sur le bouton Sample Play pour déclencher la lecture du sample.
→ Le sample est joué en boucle.
- ▶ Appuyez à nouveau sur le bouton Sample Play pour arrêter la lecture du sample et revenir au début.



Si vous n'entendez pas jouer le sample (en mode audible), assurez-vous que le fader du canal C n'est pas à zéro. De même, le crossfader doit être quelque part vers la droite. En effet, tout ceci se passe sur la Deck C (qui est une Sample Deck), aussi le signal de votre sample est-il contrôlé par le canal C du Mixer.

15.8.3 Extraire un sample d'une piste

Nous avons vu comment charger des samples sur les Sample Decks depuis le Browser de TRAKTOR, mais voici un outil encore plus pratique :

1. Vérifiez que la piste *Techno 2* est toujours en cours de lecture sur la Deck B. Si la lecture est arrivée au bout de la piste, appuyez sur le bouton Skip Back to Start ou sur le raccourci [Maj]+G sur votre clavier d'ordinateur pour revenir au début de la piste.
2. Vérifiez que le mode Snap est activé dans le panneau Master de la section Global.

3. Créez une Boucle sur cette piste en utilisant les contrôles de la section Loop tel que décrit à la section [↑15.6.1, Jouer avec des Boucles](#).
 4. Cliquez sur l'en-tête de la Deck B – là où vous le nom de la piste (**Techno 2**) est affiché – et glissez la souris sur le Sample Slot 2.
- Ceci récupère automatiquement la Boucle active de la Track Deck B et la place dans le deuxième Sample Slot de la Sample Deck D en dessous :



Fig. 15-27 – Nous venons d’exporter la Boucle active de la Deck B dans le deuxième Sample Slot de la Deck D.

La boucle est maintenant en lecture silencieuse dans la Sample Deck D. De plus, si le mode Snap est actif, la boucle est parfaitement synchronisée avec la Track Deck B située au-dessus, qui donne notre tempo de référence.

Cliquez sur le bouton Sample Play pour interrompre la lecture du sample et revenir au début, puis cliquez à nouveau sur le bouton pour lancer le sample, cette fois-ci audible.



Comme décrit précédemment, vous pouvez passer du mode de lecture Looped au mode One-shot en cliquant sur la petite boucle verte / flèche bleue située en haut à droite du Sample Slot dans TRAKTOR 2. Le comportement du bouton Sample Play change avec le mode de lecture.

Vous pouvez maintenant charger une piste différente sur la Deck B tout en conservant la boucle de la piste précédente enregistrée dans la Sample Deck D, qui pourra être déclenchée à tout moment. Ce principe est formidable pour extraire des boucles à la volée et les utiliser pour construire un mix alternatif !

Si la Deck « source » n'est pas en train de jouer une Boucle lorsque vous appuyez sur le bouton Sample Play, un sample en est quand même extrait, commençant à la position de lecture actuelle. La boucle est automatiquement découpée à la taille de boucle actuellement sélectionnée, indiquée par le bouton Auto Loop gris clair.

► Extrayez quelques samples à différents endroits de la piste sur la Deck B et jouez un peu avec pour vous habituer aux contrôles de lecture décrits ci-dessus (déclenchement, lecture silencieuse, etc.).

15.8.4 Plus de contrôles sur les samples

Une fois qu'un sample est chargé sur l'une des Sample Decks, vous pouvez modifier son son grâce à plusieurs contrôles. Nous ne décrivons pas ici tout ce que vous pouvez faire avec vos samples, mais nous allons au moins vous présenter quelques-unes des fonctions disponibles :

- Avec le curseur Sample Volume de l'emplacement, vous pouvez ajuster le volume du sample chargé dans cet emplacement.
- Avec le curseur Sample Filter de l'emplacement, vous pouvez appliquer un filtre passe-bas/passe-haut au sample chargé dans cet emplacement.
- Sur le Mixer, le curseur GAIN du canal associé à la Sample Deck vous permet de modifier le volume global de tous les samples chargés sur cette Deck.
- Sur le Mixer, le curseur FILTER du canal associé à la Sample Deck vous permet d'appliquer un filtre passe-bas/passe-haut à tous les samples de cette Deck.
- Sur le Mixer, les boutons FX Assign du canal associé à la Sample Deck vous permettent d'assigner une FX Unit à tous les samples de cette Deck.
- Sur le Mixer, les curseurs d'EQ du canal associé à la Sample Deck vous permettent de modeler le son de tous les samples chargés sur cette Deck.



Dans TRAKTOR (SCRATCH) DUO 2, il n'y a pas de curseurs Sample Volume ni Sample Filter individuels.



Dès que vous copiez une Boucle dans un Sample Slot d'une Sample Deck, cette Boucle est intégrée à votre Track Collection et sera dorénavant disponible à tout moment : il vous suffira de naviguer dans la Collection, par exemple dans le nœud [All Samples](#).

Hotkeys pour les Samples

Plutôt que d'utiliser la souris, la manipulation des samples est bien plus flexible via les raccourcis clavier, ou « Hotkeys ». Une simple frappe sur une touche peut déclencher les actions suivantes :

- Si le Slot est vide, un sample est chargé depuis la Deck Au-dessus.
- Si le sample est en cours de lecture mais silencieux, il devient audible.
- Si le sample est en cours de lecture et audible, il devient silencieux.
- Si le sample est à l'arrêt, sa lecture démarre.
- Si le sample est en cours de lecture, appuyez et maintenez la touche enfoncée pour interrompre sa lecture et revenir au début.

Les Hotkeys pour les Sample Slots individuels sont (de gauche à droite) [Z]/[X]/[C]/[V] pour la Deck C et [B]/[N]/[M]/[<] pour la Deck D.



Veuillez noter qu'il s'agit ici des assignations de Hotkeys pour un clavier en disposition anglaise. Pour les claviers non anglais, les noms des touches diffèrent.

Retirer un sample

À tout moment, si vous désirez vider le contenu de l'un des Slots d'une Sample Deck, il vous suffit d'appuyer sur les raccourcis [Ctrl]+[Z], [X], [C] ou [V] pour la Sample Deck C et [Ctrl]+[B], [N], [M] ou [<] pour la Sample Deck D.

→ Le bouton Sample Play s'éteint.

15.9 Utiliser le Loop Recorder (TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2 uniquement)

Nous avons vu précédemment comment utiliser les Sample Decks pour déclencher des samples en lecture unique (One-shot) ou en boucle (Loop). Tout ceci se base sur du matériel audio existant. Le Loop Recorder, au contraire, vous permet d'enregistrer du nouveau matériel à la volée !



Fig. 15-28 – Le Loop Recorder.

Vous pouvez, par exemple, enregistrer le signal de l'entrée micro de votre carte son (ou de votre table de mixage), vous enregistrer en train de scratcher, ou encore enregistrer quelques mesures d'une piste pendant que vous manipulez les réglages d'effets.

Prérequis

TRAKTOR 2 est maintenant dans l'état suivant :

- La piste *Techno 2* est toujours chargée sur la Deck B. La piste est en cours de lecture et audible ; elle est également le tempo master. La Deck A est à l'arrêt.
- Le crossfader est poussé complètement à droite.
- Le FX Unit 2 est en mode Single, assignée à la Deck B, et vous y avez chargé votre effet favori. L'effet, cependant, doit être éteint (bouton **ON** désactivé).

15.9.1 Choisir une source

Le Loop Recorder peut enregistrer le signal provenant de nombreuses sources. Vous pouvez choisir la source souhaitée en cliquant sur le menu Source (le menu déroulant situé juste en-dessous du potentiomètre **DRY/WET** du Loop Recorder) :



Fig. 15-29 – Le menu Source du Loop Recorder dans TRAKTOR 2.

Ce menu vous propose les choix suivants :

- *Main* permet d'enregistrer la sortie principale de TRAKTOR.
- *Cue* permet d'enregistrer le ou les canaux dont le bouton Headphones Cue est allumé.
- *Ext* permet d'enregistrer le signal assigné au canal Input Send de TRAKTOR.
- *Aux* permet d'enregistrer le signal assigné au canal Aux de TRAKTOR – typiquement l'entrée micro (pour plus de détails sur l'utilisation d'un microphone, veuillez consulter la section [↑18.6, Ajouter un microphone](#)).



Si vous utilisez TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2 et vous trouvez en mode External Mixing, la seule option disponible est *Ext*.

Dans le cadre de notre exemple, nous allons enregistrer la sortie principale

► Sélectionnez *Main* dans le menu Source.

15.9.2 Enregistrer une Boucle

Nous allons maintenant enregistrer une boucle.

Ajuster la taille de la boucle

Avant de lancer l'enregistrement, il nous faut spécifier la taille de la boucle que nous voulons enregistrer :

► Appuyez plusieurs fois sur le bouton **SIZE** pour faire défiler les tailles de boucles disponibles (en nombre de beats).

La taille de boucle sélectionnée est visible en haut du Loop Recorder. Choisissons par exemple une taille de boucle de 4 beats.



Fig. 15-30 – La taille de boucle sélectionnée s'affiche dans le logiciel.

Lancer l'enregistrement

Procédez maintenant ainsi :

- ▶ Coupez les fréquences basses et moyennes sur le canal B en tournant les curseurs **L0** et **MID** complètement vers la gauche.
 - ▶ Tournez le curseur **DRY/WET** du Loop Recorder complètement à droite.
- Lorsque vous êtes prêt(e), appuyez sur le bouton Record.



Fig. 15-31 – Les boutons Play et Record du Loop Recorder.

Le Loop Recorder s'enclenche (le bouton Record s'allume), s'arrête automatiquement une fois la taille de la boucle écoulée (le bouton Record s'éteint) et commence alors à jouer la boucle (bouton Play allumé). Et voilà !

Vous pouvez entendre que nos réglages d'égalisation font maintenant partie de l'enregistrement.



Vous aurez remarqué que la lecture de la boucle a automatiquement commencé une fois l'enregistrement terminé. Si vous ne voulez pas que cela se produise, appuyez sur le bouton Play pendant l'enregistrement. La boucle ne se déclenchera alors qu'à votre initiative.

Jouer avec la boucle enregistrée

Vous pouvez ajuster l'équilibre entre l'enregistrement lu en boucle et la sortie principale à l'aide du curseur **DRY/WET** :



Fig. 15-32 – Le curseur DRY/WET du Loop Recorder

Vous pouvez arrêter et relancer la boucle à l'aide du bouton Play. Ce faisant, vous remarquerez les choses suivantes :

- Le Loop Recorder reste toujours synchronisé avec le tempo master, qui est actuellement la Deck B dans notre exemple.
- Vous n'avez pas à vous occuper de la position du curseur **DRY/WET** lorsque vous stoppez le Loop Recorder. Lorsque vous stoppez le Loop Recorder, le curseur **DRY/WET** est automatiquement court-circuité, quelle que soit sa position. Ceci garantit une transition douce avec le signal principal à son niveau original.

Effacer la boucle et faire un nouvel essai

Si vous n'êtes pas satisfait(e) de votre boucle et désirez faire un nouvel essai :

► Appuyez sur le bouton **DEL** alors que le Loop Recorder est arrêté (lorsque le Loop Recorder est en cours de lecture, ce bouton est invisible).

→ L'enregistrement est alors effacé et vous pouvez tenter un nouvel enregistrement.

Par exemple, nous pourrions essayer à nouveau d'enregistrer une boucle à partir de la Deck B, cette fois en jouant sur les paramètres de l'effet chargé dans la FX Unit 2 :

1. Remettez les curseurs d'égalisation du canal B en position neutre.
2. Appuyez sur le bouton Record du Loop Recorder et jouez avec les curseurs et les boutons de la FX Unit 2 comme il vous plaît.

Puisque le Loop Recorder enregistre un signal *audio* (y compris l'éventuel traitement par des effets), vous pouvez créer de toutes nouvelles boucles à partir de vos propres pistes !

15.9.3 Overdubbing

Vous pouvez également enregistrer par-dessus la boucle active (« overdubbing ») et ajouter des couches d'enregistrement successives à la volée. C'est parti :

- ▶ Pendant que le Loop Recorder joue une boucle existante, appuyez sur le bouton Record, triturez le son puis appuyez à nouveau sur Record pour arrêter l'overdubbing.
→ Une nouvelle couche audio est ajoutée à la boucle existante.
- ▶ Si l'ajout que vous avez réalisé ne vous plaît pas, il suffit d'appuyer sur le bouton **UNDO** pour effacer la dernière couche ajoutée, avant de recommencer.
- ▶ Si vous appuyez une fois de plus sur **UNDO**, la couche supplémentaire sera rétablie (le bouton agit comme un « redo »).
- ▶ Pour effacer complètement le contenu du Loop Recorder, appuyez sur **DEL** lorsque le Loop Recorder est arrêté.

15.9.4 Autres usages de la boucle enregistrée

L'une des forces du Loop Recorder est que vous pouvez l'utiliser pour enregistrer des boucles puis transférer celles-ci dans une Sample Deck. Voici la marche à suivre :

- ▶ Cliquez sur l'affichage de la taille de boucle dans le Loop Recorder et glissez la boucle vers un Sample Slot vide.
→ Maintenant, la boucle est stockée dans un Sample Slot et vous pouvez enregistrer une nouvelle boucle avec le Loop Recorder si vous le souhaitez.
- En outre, vous pouvez maintenant utiliser sur votre boucle tous les outils offerts par les Sample Decks.
- Last but not least, la boucle est automatiquement ajoutée à votre Collection et peut être réutilisée à tout moment !

15.10 Synchronisation

Il est maintenant grand temps de se pencher sur les fonctions avancées de synchronisation offerts par TRAKTOR. Une fois familiarisé(e) avec eux, vous pourrez utiliser ces puissants outils pour construire des mixes riches et complexes.

15.10.1 Introduction

Dans les tutoriels précédents, nous avons à plusieurs reprises observé les outils de synchronisation de TRAKTOR en action :

- nous avons synchronisé une piste à la précédente avant de l'intégrer au mix (voir [↑15.4, Mixer une deuxième piste](#)) ;
- nous avons joué avec des Boucles et sauté directement à des Cue Points sans perdre le rythme (voir [↑15.6, Utiliser les Boucles et les Cue Points](#)) ;
- nous avons remarqué que l'effet Gater (effet de seuil) était synchronisé à la piste à laquelle il était appliqué (voir [↑15.7, Ajouter des effets](#)) ;
- nous avons extrait un sample d'une piste et l'avons joué en rythme avec cette même piste (voir [↑15.8, Utiliser des samples dans votre mix \(sauf TRAKTOR LE 2\)](#)) ;
- nous avons enregistré une boucle dans le Loop Recorder et elle jouait en rythme avec la piste (voir [↑15.9, Utiliser le Loop Recorder \(TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2 uniquement\)](#))).

15.10.2 Le tempo master



Dans TRAKTOR 2, le concept de synchronisation a été étendu et amélioré, permettant notamment aux utilisateurs de TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2 de tirer pleinement profit du verrouillage de synchronisation lorsqu'ils utilisent le contrôle par vinyle ou CD de Timecode !

Pour que tout ceci fonctionne, TRAKTOR a besoin d'un tempo et d'un beat de référence en fonction desquels effectuer les synchronisations. Nous appelons cette source de référence le **tempo master**. Nous ne devons pas forcément conserver le même tempo master durant tout le mix, mais à tout instant il existe un – et un seul – tempo master.



Par exemple, en activant **SYNC** sur une Track Deck, vous dites à TRAKTOR : « Synchronise la piste de cette Deck Avec le tempo master actuel ». Les samples lus en mode Looped sur une Sample Deck ainsi que les boucles enregistrées dans le Loop Recorder sont toujours synchronisés avec le tempo master actuel.

Dans TRAKTOR, la Master Clock ou n'importe quelle Track Deck peut être le tempo master :

- la Master Clock (horloge maîtresse) de TRAKTOR peut fournir un tempo et un clic (qui peut servir à créer la grille rythmique) ;
- une Track Deck peut fournir le tempo et la phase de la piste qu'elle est en train de lire.



TRAKTOR (SCRATCH) DUO 2 et TRAKTOR LE 2 peuvent seulement utiliser une Deck comme tempo master.

Qui est le Master ?

Vous pouvez construire votre mix avec diverses configurations de Decks : vous pouvez mixer avec seulement deux Track Decks, ou bien utiliser en plus les Sample Decks (configuration par défaut), ou encore remplacer les Sample Decks par deux autres Track Decks. Suivant votre configuration de Decks préférée, vous aurez des besoins et une perspective différents dans votre choix du tempo master. Nous allons ici décrire les différents cas envisageables.

Quoi de neuf dans le concept de synchronisation ?

Dans les versions antérieures de TRAKTOR, lorsque vous aviez synchronisé une piste à une autre, la phase restait elle aussi toujours synchronisée. Dans TRAKTOR 2, lorsque vous utilisez le mode TempoSync, la synchronisation de la phase est découplée de celle du tempo. Autrement dit, si TempoSync est sélectionné, **SYNC** n'est pas complètement désactivé lorsque vous déphasez vos pistes – à la place, le bouton se grise. Si vous utilisez le mode BeatSync, le bouton **SYNC** se grise lorsque les pistes se déphasent, mais TRAKTOR re-synchronise alors les pistes de force.

Ce concept permet à tous les utilisateurs, y compris les utilisateurs TRAKTOR SCRATCH, de garder leurs pistes **synchronisées en tempo**, ce qui permet d'augmenter le tempo de plusieurs pistes simultanément même lorsque leurs phases sont décalées !

Qu'est-ce qui est synchronisé et qu'est-ce qui ne l'est pas ?

Pour faire simple, les samples joués en mode Looped et les effets variant avec le temps sont toujours automatiquement synchronisés avec le tempo master du moment.

D'autre part, pour chacune des Track Decks, vous pouvez décider d'utiliser ou non la synchronisation automatique – par exemple, vous la désactiverez si vous voulez effectuer l'alignement des beats à la main (voir tutoriel [↑15.4, Mixer une deuxième piste](#)) ou si vous ne voulez pas d'alignement du tout pour la piste en question.

Laisser TRAKTOR décider pour vous : le mode Auto



Dans TRAKTOR (SCRATCH) DUO 2 et TRAKTOR LE 2, **AUTO** est activé par défaut. Vous pouvez toutefois changer de tempo master manuellement en cliquant sur le bouton **MASTER** de la Deck souhaitée. Le panneau Master Clock est quant à lui désactivé.

Jetons tout d'abord un œil à la Master Clock de TRAKTOR :

► Cliquez sur l'icône de métronome située en haut à gauche de la fenêtre pour afficher le panneau Master Clock :

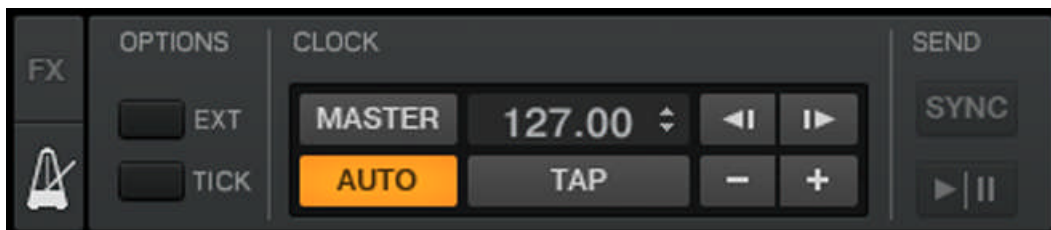


Fig. 15-33 – Le panneau Master Clock de TRAKTOR 2.

Dans ce panneau Master Clock, vous pouvez voir le bouton **AUTO** activé ; cela signifie que TRAKTOR est en mode Auto.



Le mode Auto est activé par défaut ; c'est le mode que nous avons utilisé dans tous les tutoriels précédents.

Lorsqu'**AUTO** est activé, TRAKTOR passe automatiquement le tempo master d'une Track Deck à l'autre dans les situations suivantes :

- lorsque vous arrêtez la Track Deck définie comme tempo master ;
- lorsque vous chargez une nouvelle piste sur la Deck définie comme tempo master.

Ainsi, vous n'avez jamais à vous occuper de définir le tempo master vous-même durant votre mix.



Si aucune Track Deck n'est en cours de lecture, c'est la Master Clock qui devient le tempo master, devenant ainsi la référence pour la synchronisation des effets et des samples éventuellement encore audibles !

Vous pouvez tester ceci de la manière suivante :

1. Arrêtez les Decks en cours de lecture. Dans le panneau Master Clock, le bouton **MASTER** s'illumine, indiquant que la Master Clock est devenue le tempo master :
2. Chargez deux pistes sur les Decks A et B.
3. Lancez la lecture de la Deck A. La Deck A est maintenant le tempo master : le bouton **MASTER** du panneau Master Clock s'est éteint, tandis que le bouton **MASTER** de la Deck de gauche s'est allumé :
4. Lancez la lecture sur la Deck B et alignez les beats de cette piste sur ceux de la piste de la Deck A (manuellement ou grâce à la synchronisation automatique).

5. Arrêtez la Deck A.

→ Le Deck B est maintenant le tempo master : le bouton **MASTER** de la Deck de gauche s'est éteint, tandis que celui de la Deck de droite s'est allumé :



Si vous réalisez vos mixes avec seulement deux Decks, ou si vous préférez aligner les beats à la main, le mode Auto peut être adapté à vos besoins : il garantit que chaque nouvelle piste du mix donne une nouvelle référence de tempo et que tous les effets et samples joués en boucle sur les Sample Decks se synchroniseront à elle — sans que vous soyez contraint(e) à utiliser toujours le même tempo.

Si vous comptez réaliser vos alignements de beats parfois manuellement et parfois à l'aide de la synchronisation automatique, laissez le bouton **AUTO** activé ; il vous suffira d'activer le bouton **SYNC** sur l'une des Decks lorsque vous en aurez besoin :

- si **SYNC** est activé, la nouvelle Deck hérite du tempo défini par le tempo master actuel ;
- si **SYNC** est désactivé, la nouvelle piste joue à son propre tempo.

Notez qu'il est aussi possible de définir manuellement une Deck particulière comme tempo master :

► Pour définir manuellement une Track Deck comme tempo master, cliquez simplement sur le bouton **MASTER** de cette Deck.

Utiliser la Master Clock comme tempo master (TRAKTOR PRO 2 / TRAKTOR SCRATCH PRO 2 uniquement)

Si vous réalisez des mixes alignant les beats sur plus de 2 Decks, éventuellement avec des samples joués en boucle synchronisés, vous devriez plutôt utiliser la Master Clock comme tempo master. La Master Clock vous donnera toujours une référence de tempo stable qui ne changera pas sans une action délibérée de votre part. De même, si vous ne comptez

effectuer que des transitions avec des beats synchronisés et que vous comptez rester autour d'un tempo général donné pendant toute votre prestation, c'est pour vous le mode idéal. Pour le mettre en place, procédez comme suit :

1. Dans le panneau Master Clock de TRAKTOR, désactivez le bouton **AUTO**.
2. Dans le panneau Master Clock, cliquez sur le bouton **MASTER** pour définir la Master Clock comme tempo master.
3. Le panneau Master Clock doit maintenant ressembler à ceci :
4. Activez maintenant la synchronisation sur toutes les Decks en cliquant sur leurs boutons **SYNC**.

De cette manière, toutes les Decks se calent automatiquement sur le tempo de la Master Clock. Vous pouvez alors régler le tempo de la Master Clock au tempo souhaité pour votre mix à l'aide du champ numérique situé à droite du bouton **MASTER** (voir image ci-dessus) :

► Pour régler le tempo de la Master Clock, cliquez sur la valeur de BPM affichée et glissez votre souris verticalement tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé (bien sûr, vous pouvez également assigner un raccourci clavier ou un contrôle MIDI au tempo de la Master Clock).

→ Vous pouvez voir le tempo de chaque Deck changer en conséquence.

Comme en mode Auto, vous pouvez changer le tempo master à tout instant en cliquant sur le bouton **MASTER** de la Deck souhaitée.



Le réglage de la Master Clock de TRAKTOR comme tempo master est désormais recommandé pour toutes les versions de TRAKTOR, y compris les versions Scratch, puisque la phase et le tempo sont désormais gérés séparément. Ceci signifie que, même avec des vinyles ou CD de Timecode, vous pouvez verrouiller le tempo des pistes et continuer à jouer sur leur phase en scratchant !

15.10.3 La Beatgrid

Une Track Deck peut servir de tempo master fiable seulement si le tempo du morceau chargé est précisément déterminé lors de l'analyse automatique. Si ce n'est pas le cas, la « référence » fournie par la Deck ne sera pas correcte. Les pistes sont analysées par TRAKTOR afin de déterminer leur tempo (BPM) ainsi que la position des beats (les « transitoires »). Avec ces informations, TRAKTOR crée ce que l'on appelle une **Beatgrid**, qui fournit la référence de phase pour la synchronisation.



Fig. 15-34 – La forme d'onde d'une piste avec son Beatmarker (1) et sa Beatgrid (indiquée par les segments blancs verticaux, 2).

La Beatgrid d'une piste est non seulement importante lorsqu'une Track Deck est définie comme tempo master, mais aussi lorsque vous désirez que cette Track Deck soit elle-même synchronisée avec le tempo master, quel qu'il soit.



Les pistes de démo utilisées dans les tutoriels ont été préalablement analysées possèdent donc une Beatgrid fiable. Avant de pouvoir utiliser efficacement les outils de synchronisation avec vos propres pistes de musique, il vous faudra les analyser et créer leur Beatgrid. Par défaut, ces opérations sont effectuées automatiquement lorsque vous chargez une piste pour la première fois sur une Deck, mais la Beatgrid calculée automatiquement peut parfois manquer de précision sur certaines pistes ; c'est pourquoi vous pouvez aussi ajuster la Beatgrid manuellement.

15.10.4 Autres outils utiles pour la synchronisation

Pour finir, nous voulons évoquer ici trois autres fonctions intéressantes pour la synchronisation : les modes Snap et Quantize et la fonction Keylock.

Les modes Snap et Quantize

Vous vous en souvenez probablement, nous avons déjà évoqué les modes Snap et Quantize dans le tutoriel de la section [↑15.4, Mixer une deuxième piste](#). Ce sont des outils importants qui peuvent vous aider à synchroniser vos pistes :

- Le mode Snap garantit que toute Boucle ou Cue Point que vous créez dans une piste est positionné(e) sur le beat le plus proche.
- Le mode Quantize garantit que tout saut effectué au sein d'une piste maintienne la synchronisation de la phase – que vous sautiez vers une Boucle, un Cue Point ou un beat.

Cliquez sur les boutons **S** et **Q** dans la section Global pour activer/désactiver les modes Snap et Quantize :



Fig. 15-35 – Les boutons S et Q permettent respectivement d’activer/désactiver les modes Snap et Quantize.

Suivant ce que vous comptez faire, vous pouvez décider d’activer ou de désactiver ces modes à tout moment. Voici quelques exemples :

- si vous désirez créer une boucle démarrant sur un beat, activez Snap puis cliquez sur un bouton Auto Loop à peu près sur le beat désiré ;
- au contraire, si vous voulez définir un Cue Point lors de l’entrée de chœurs qui ne démarrent pas nécessairement sur un beat, désactivez Snap avant d’appuyer sur un bouton Hotcue éteint ;
- Si vous êtes sur le point d’intégrer au mix une piste synchronisée, et désirez que les temps forts des deux pistes tombent parfaitement ensemble, activez le bouton Q avant d’appuyer sur Play (ou sur un bouton Hotcue).
- Par contre, si vous voulez vous amuser avec un sample chargé sur une Sample Deck et faire des effets de bégaiement en appuyant sur le bouton Hotcue correspondant de manière répétée, il vous faudra désactiver Q afin de pouvoir créer des répétitions plus courtes qu’un beat.

Verrouiller la hauteur tonale de vos morceaux

Lorsque vous synchronisez des pistes, vous modifiez leur tempo et donc leur hauteur tonale (ou « pitch »). Le ralentissement d’une piste entraîne la diminution de son pitch, et inversement son accélération entraîne l’augmentation de son pitch. Pour les petits ajuste-

ments de tempo, ce n'est généralement pas dérangeant. Mais lorsque le tempo est modifié plus franchement, le pitch résultant peut devenir problématique : les sons de grosse caisse peuvent perdre leur puissance, les voix devenir bizarres et irréalistes, etc.

Pour éviter cela, TRAKTOR est équipé d'une fonction Keylock qui permet de dissocier le pitch (hauteur tonale) du tempo (BPM) d'une piste :

1. Chargez deux pistes avec des tempos assez différents sur les Decks A et B. (Par défaut, la course du fader de tempo de TRAKTOR est de +/-8 % ; les tempos des deux pistes ne doivent donc pas différer de plus de 8 %, sans quoi vous ne pourrez pas les synchroniser manuellement. Vous pouvez sinon choisir une course plus grande dans *Preferences > Transport > Tempo.*)
2. Lancez la lecture sur les deux Decks et synchronisez la Deck B avec la Deck A. Vous entendez clairement que la hauteur tonale de la piste de la Deck B a changé.
3. Cliquez maintenant sur le bouton Keylock On de la Deck B. Ceci active le Keylock sur cette Deck.

→ La piste revient à sa hauteur originale, ce qui permet de conserver l'essentiel de son « feeling » acoustique. Dans le Mixer et sur la Deck correspondante, le bouton Keylock s'illumine pour vous rappeler que le Keylock est actif sur cette Deck :



Si vous activez le bouton Keylock dans le Mixer, la hauteur tonale actuelle est conservée. Utilisez le curseur **KEY** pour modifier le pitch, ce qui vous permet par exemple de mixer deux pistes de manière harmonieuse (en faisant correspondre leurs hauteurs tonales).

16 Dépannage

Ce chapitre rassemble quelques problèmes communs pouvant survenir lors de votre travail avec TRAKTOR 2 ainsi que leurs solutions possibles.

16.1 TRAKTOR 2 ne démarre pas

► Vérifiez la configuration requise pour TRAKTOR 2. La configuration minimale est VRAIMENT minimale pour faire fonctionner le logiciel, et souvent elle ne suffit pas pour une utilisation avancée (par exemple pour utiliser le Keylock ou les FX). Ajouter de la mémoire vive à votre ordinateur peut vous épargner de nombreux problèmes.

1. Vérifiez que vous avez installé la version la plus récente de TRAKTOR 2. Vous trouverez la dernière version disponible à l'adresse : <http://www.native-instruments.com/updates>.
2. Assurez-vous que vous n'avez pas cliqué sur le raccourci/alias d'une version plus ancienne du logiciel.
3. Redémarrez votre ordinateur. Déconnectez tous les autres périphériques (interfaces audio, imprimantes, scanners, etc).
4. Renommez le fichier **collection.nml** du dossier Root de TRAKTOR 2 afin de relancer TRAKTOR avec une Track Collection propre, puis ré-importez ensuite le fichier de Collection que vous avez renommé.

16.2 Problèmes de latence

Veuillez vérifier que votre ordinateur est capable de gérer le traitement audio en temps réel sans rupture. De manière générale, il n'est pas recommandé d'utiliser un ordinateur portable avec une carte graphique à mémoire partagée. Votre logiciel audio a besoin de toute la mémoire et de toute la puissance de calcul disponibles !

- Il est recommandé de ne pas faire fonctionner votre ordinateur portable sur sa batterie, car il est probable que la gestion intégrée de l'alimentation réduise la fréquence d'horloge du processeur pour économiser de la batterie.
- Déconnectez tous les périphériques inutilisés (imprimante, scanner...). Ceci augmentera la puissance de calcul disponible pour votre logiciel audio.

- Les ordinateurs portables sont souvent équipés de périphériques internes qui perturbent le traitement audio, comme par exemple le module Bluetooth, la carte réseau ou la carte réseau sans-fil. Il vous faudra peut-être désactiver ces périphériques lorsque vous travaillerez avec le TRAKTOR 2.
- La fonction Keylock est gourmande en ressources processeur. Si vous rencontrez des problèmes audio tels que des craquements ou des ruptures, assurez-vous d'utiliser le mode **ECO** dans *Preferences > Transport > Key Lock*. Avec un ordinateur peu puissant, vous devrez vous résoudre à renoncer complètement à la fonction Keylock.

16.3 TRAKTOR 2 plante

En cas de plantage pendant l'utilisation, veuillez contacter l'équipe d'assistance technique de Native Instruments tel que décrit à la section [↑17.2, Assistance technique](#) et leur envoyer votre rapport de plantage (crashlog). Vous trouverez le rapport de plantage à l'emplacement suivant :

- Windows : *Mes Documents\Native Instruments\TRAKTOR 2.x.x\Crashlogs*
- Mac OS X : *Users/~/.Library/Logs/CrashReporter*

16.4 Mises à jour

Lorsque vous rencontrez un problème, il est recommandé de commencer par télécharger et installer les éventuelles mises à jour du logiciel. Des mises à jour paraissent régulièrement pour corriger les problèmes connus, maintenir la compatibilité avec les mises à jour des systèmes d'exploitation et améliorer constamment le logiciel. Le numéro de version de votre logiciel est affiché dans la boîte de dialogue [About](#) de chaque application Native Instruments. Cette boîte de dialogue peut être ouverte en cliquant sur le logo de NI dans le coin supérieur droit de l'interface d'utilisation. Vous trouverez également les numéros de version de toutes les applications Native Instruments installées sur votre ordinateur en affichant les détails de chaque application sur la page [Vue d'ensemble](#) du Service Center. Les mises à jour disponibles sont affichées dans la page [Update](#) du Service Center ainsi que sur notre site web à l'adresse : <http://www.native-instruments.com/updates>.

17 Obtenir de l'aide

Si vous avez des problèmes avec votre produit Native Instruments qui ne sont pas couverts par la documentation fournie, vous avez plusieurs moyens d'obtenir de l'aide !



Les liens fournis dans les sections suivantes sont également accessibles via l'application Service Center : ouvrez le Service Center et cliquez sur le bouton [Assistance](#) dans le coin supérieur droit.

17.1 Base de Connaissances (Knowledge Base)

La Base de Connaissances en ligne rassemble de nombreuses informations utiles sur votre produit Native Instruments et peut être d'une grande aide pour résoudre les problèmes éventuellement rencontrés. Vous pouvez accéder à la Base de Connaissances (en anglais « Knowledge Base ») à l'adresse : www.native-instruments.com/knowledge.

17.2 Assistance technique

Si aucune entrée de la Base de Connaissances ne correspond à votre problème, ou si la ou les entrées ne le résolvent pas, vous pouvez utiliser le Formulaire d'Assistance en ligne (« Online Support Form ») pour contacter l'équipe d'Assistance Technique de Native Instruments. Le Formulaire d'Assistance en ligne vous demandera de saisir des informations sur votre configuration matérielle et logicielle. Ces informations sont essentielles pour que notre équipe d'assistance puisse vous fournir une aide de qualité. Vous pouvez contacter notre Assistance en ligne (Online Support) à l'adresse : www.native-instruments.com/support-form.

Lors de vos communications avec l'équipe d'assistance, ayez à l'esprit que plus vous lui fournirez d'informations sur votre matériel, votre système d'exploitation, la version du logiciel que vous utilisez et le problème que vous rencontrez, mieux elle pourra vous venir en aide. Dans votre description, pensez à mentionner :

- comment reproduire le problème,
- ce que vous avez déjà tenté pour y remédier,
- une description de votre configuration incluant tous les matériels et logiciels concernés ainsi que la version de votre logiciel,
- la marque et les caractéristiques de votre ordinateur.



Lorsque vous installez de nouveaux logiciels ou des mises à jour, un fichier Readme (Lisez-moi) contient les infos de dernière minute qui n'ont pu être incluses dans la documentation. Veuillez ouvrir et lire ce fichier avant de contacter l'assistance technique.

17.3 Assistance à l'enregistrement

Si des problèmes surviennent lors de la procédure d'activation du produit, veuillez contacter notre Équipe d'Assistance à l'Enregistrement : www.native-instruments.com/reg-supfrm.

17.4 Forum des utilisateurs

Sur le Forum des utilisateurs (« User Forum ») de Native Instruments (<http://www.native-instruments.com/forum>), vous pouvez discuter des fonctionnalités des divers produits avec d'autres utilisateurs et avec les experts qui modèrent le forum. Ayez à l'esprit que l'équipe d'Assistance Technique ne participe pas aux forums. Si vous rencontrez un problème que les autres utilisateurs et utilisatrices ne réussissent pas à résoudre, veuillez contacter l'équipe d'Assistance Technique de Native Instruments via l'assistance en ligne tel que décrit plus haut.

18 Annexe A – Configurations classiques

Cette annexe vous montre comment intégrer TRAKTOR 2 avec d'autres équipements dans diverses configurations.



Bien sûr, toutes les configurations nécessitent que TRAKTOR 2 ait été auparavant correctement installé sur votre ordinateur. Pour plus d'informations sur la procédure d'installation, veuillez vous reporter au Setup Guide (Guide d'Installation).

18.1 TRAKTOR avec une carte son embarquée et Fallback

Cette configuration est surtout prévue pour faire fonctionner TRAKTOR sur votre ordinateur sans aucun périphérique supplémentaire – par exemple pour préparer des pistes dans le train, dans l'avion, etc.



Ayez en tête qu'en utilisant seulement une carte son embarquée, vous ne pourrez pas pré-écouter les pistes lorsqu'une autre piste est en cours de lecture.

► Ouvrez *Preferences > Audio Setup*.

1. Dans le menu **Audio Device**, choisissez votre carte son intégrée.
2. Ouvrez *Preferences > Output Routing*.
3. Dans la section **Output Master**, sélectionnez votre unique paire de sorties.



Si vous utilisez une carte son externe, choisissez votre carte son intégrée en tant que Fallback (solution de rechange). Dorénavant, si votre interface audio n'est pas connectée lorsque vous démarrez TRAKTOR 2, le logiciel sélectionnera la carte son de rechange. Cette nouvelle option vous évite d'avoir à changer manuellement les réglages de la fenêtre Preferences lorsque vous êtes en voyage et voulez préparer votre set.

18.2 TRAKTOR avec une interface audio externe

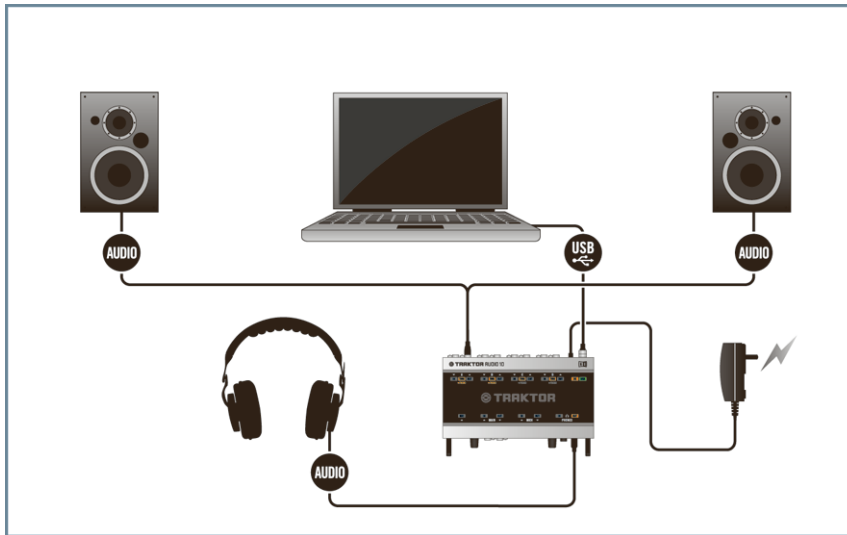


Fig. 18-1 – Utiliser TRAKTOR avec une interface audio externe.

Pour utiliser la fonction de pré-écoute de TRAKTOR, vous avez besoin d'une interface audio avec deux sorties stéréo indépendantes : une paire pour la sortie principale Master Out et l'autre pour la pré-écoute. Veuillez consulter le manuel de votre interface audio pour savoir comment l'installer et la connecter. Dans TRAKTOR, faites comme suit :

1. Ouvrez *Preferences > Audio Setup*.
2. Dans le menu *Audio Device*, choisissez votre interface audio externe.
3. Ouvrez *Preferences > Output Routing*.
4. Choisissez le mode de mixage *Internal*.
5. Choisissez une paire de sorties pour la section *Output Master* et une autre paire de sorties pour la section *Output Monitor*.
6. Si votre périphérique audio dispose d'une paire de sorties supplémentaires, vous pouvez les assigner à la section *Output Record*.
7. Connectez les sorties correspondantes : branchez un câble (généralement RCA) entre la sortie Master et votre amplificateur (ou vos enceintes amplifiées) et branchez votre casque à la sortie Monitor.



Si vous utilisez une table de mixage externe, le routage est différent. Dans ce cas, veuillez lire la section suivante.

18.3 TRAKTOR avec une table de mixage externe

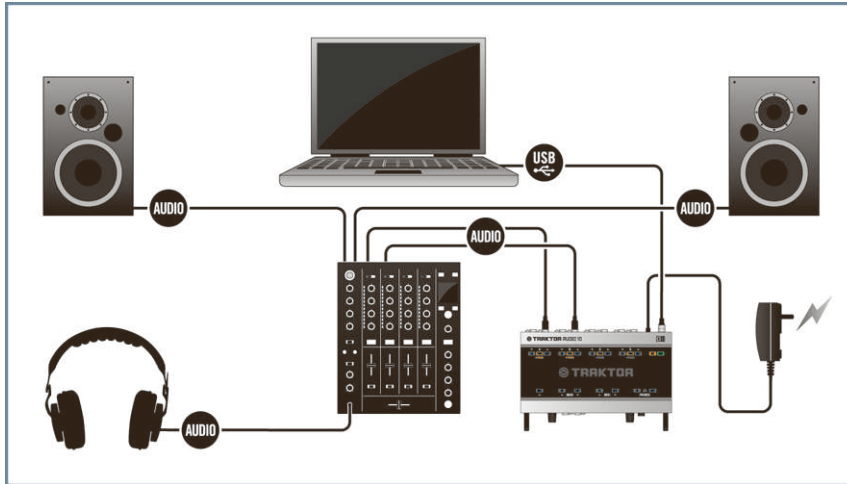


Fig. 18-2 – Utiliser TRAKTOR avec une table de mixage externe

Si la plupart des utilisateurs de TRAKTOR SCRATCH PRO 2 / DUO 2 utilisent naturellement une table de mixage externe en lieu et place du Mixer interne de TRAKTOR, cette option est également possible pour tous les autres utilisateurs de TRAKTOR. Vous aurez besoin d'une interface audio avec (au moins) autant de paires de sorties que de Decks que vous comptez utiliser. Vous aurez aussi besoin d'une table de mixage avec autant de canaux d'entrée que souhaité. Dans TRAKTOR, faites comme suit :

1. Ouvrez *Preferences > Audio Setup*.
2. Si ce n'est pas déjà fait, choisissez votre interface audio externe dans le menu [Audio Device](#).
3. Ouvrez *Preferences > Output Routing*.
4. Choisissez le mode de mixage [External](#).
5. Sélectionnez une paire de sortie pour chaque Deck.

6. Connectez les sorties correspondantes : branchez un câble (généralement RCA) entre la sortie **Output Deck A** et le canal d'entrée correspondant de votre table de mixage externe.
7. Répétez cette étape pour tous les autres canaux des Decks.
8. Connectez la sortie principale de votre table de mixage à votre amplificateur (ou à vos enceintes amplifiées).



Si vous pouvez maintenant contrôler toutes les fonctions de mixage sur votre table de mixage, vous ne pouvez toujours pas contrôler le reste des fonctionnalités de TRAKTOR. Pour cela, vous avez besoin d'un contrôleur MIDI. Lisez la section suivante pour savoir comment ajouter un contrôleur MIDI à votre installation.

18.4 TRAKTOR avec un contrôleur



TRAKTOR LE 2 ne peut utiliser que les contrôleurs listés dans le Setup Wizard.

De nos jours, vous avez un grand choix de contrôleurs dans toutes les gammes de prix et de toutes les marques. La plupart des contrôleurs se connectent à votre ordinateur via USB. De manière générale, vous pouvez distinguer deux types de contrôleurs :

- les contrôleurs avec des contrôles de mixage, tels que le TRAKTOR KONTROL S4,
- les contrôleurs sans contrôles de mixage, tels que le TRAKTOR KONTROL X1.



En outre, certains contrôleurs disposent d'une interface audio intégrée, d'autres non. Généralement, seuls les contrôleurs avec des contrôles de mixage disposent d'une interface audio, c'est pourquoi nous décrivons ce type de contrôleur dans la section suivante et prendrons pour exemple le TRAKTOR KONTROL S4.

De fait, les contrôleurs sont « idiots » – c'est la flexibilité du logiciel qui les rend si judicieux. Dans TRAKTOR 2, vous pouvez assigner chaque fonction à votre guise, faire des choses folles comme des Macros (deux commandes pour un même contrôle, qui seront donc exécutées simultanément) ou encore utiliser des Modifiers (qui activent des fonctions secondaires avec une touche « Majuscule » de votre crû). Les possibilités sont quasiment illimitées, et c'est pour cela que TRAKTOR 2 fournit des exemples d'attributions par défaut pour une foultitude de contrôleurs. Ces attributions constituent de bons points de départ. Vous trouverez plus d'informations sur comment importer et construire des attributions à la section [↑13.19, Controller Manager](#).

18.4.1 Contrôleurs avec contrôles de mixage (et éventuellement une interface audio intégrée)

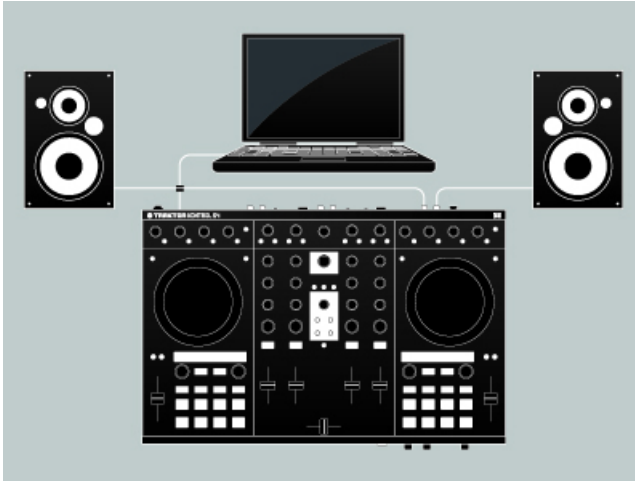


Fig. 18-3 – Un contrôleur MIDI avec des contrôles de mixage : le TRAKTOR KONTROL S4.

Les contrôleurs MIDI avec contrôles de mixage ont une zone dédiée remplissant les fonctions d'une table de mixage externe : EQ, faders de canal, crossfader, et un moyen de pré-écouter les pistes. Ils sont spécifiquement conçus pour être utilisés avec les logiciels de DJ. D'habitude, ils se connectent à l'ordinateur via USB. Suivez les instructions du fabricant pour leur installation et leur configuration, puis connectez le contrôleur. Dans TRAKTOR, faites comme suit :

Contrôleurs avec interface audio intégrée

1. Ouvrez *Preferences > Audio Setup*.
2. Dans le menu **Audio Device**, choisissez l'interface audio de votre contrôleur MIDI, dans notre exemple *Traktor Kontrol S4 (ASIO)*.
3. Ouvrez *Preferences > Output Routing*.
4. Choisissez le mode de mixage **Internal**.
5. Avec le S4, les sorties sont automatiquement configurées. Si vous utilisez un autre contrôleur MIDI, sélectionnez une paire de sorties pour la section **Output Master** et une autre paire de sorties pour la section **Output Monitor**.

6. Si votre périphérique audio dispose d'une paire de sorties supplémentaires, vous pouvez les assigner à la section [Output Record](#).
7. Connectez les sorties correspondantes : branchez un câble (généralement RCA) entre la sortie Master de votre contrôleur MIDI et votre amplificateur (ou vos enceintes amplifiées) et branchez votre casque à la sortie Monitor.
8. Ouvrez *Preferences > Controller Manager*.
9. Cliquez sur *Add > Import* puis naviguez dans *Default Settings > Controller* et sélectionnez votre contrôleur dans la liste.
10. Déplacez un fader ou un curseur sur le contrôleur MIDI (par exemple le crossfader) et observez l'indicateur [CTRL](#). Dès que vous actionnez quelque chose sur le contrôleur MIDI, cet indicateur le fait savoir en se teintant de bleu.
11. Vous noterez également que le contrôle correspondant dans TRAKTOR (dans notre exemple, le crossfader) se déplace et suit vos actions sur le contrôleur MIDI.

Contrôleur sans interface audio intégrée

1. Suivez les instructions de la section [↑18.2, TRAKTOR avec une interface audio externe](#).
2. Ouvrez *Preferences > Controller Manager*.
3. Cliquez sur *Add > Import* puis naviguez dans *Default Settings > Controller* et sélectionnez votre contrôleur dans la liste.
4. Déplacez un fader ou un curseur sur le contrôleur MIDI (par exemple le crossfader) et observez l'indicateur [CTRL](#). Dès que vous actionnez quelque chose sur le contrôleur MIDI, cet indicateur le fait savoir en se teintant de bleu.
5. Vous noterez également que le contrôle correspondant dans TRAKTOR (dans notre exemple, le crossfader) se déplace et suit vos actions sur le contrôleur MIDI.

18.4.2 Contrôleurs sans contrôles de mixage

Les contrôleurs MIDI sans contrôles de mixage servent généralement comme compléments à un système existant. Par exemple, un tel contrôleur peut être utilisé dans une configuration TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2 avec une table de mixage externe, mais il peut aussi être utilisé comme contrôleur secondaire aux côtés d'un autre contrôleur MIDI. Dans TRAKTOR, faites comme suit :

1. Ouvrez *Preferences > Controller Manager*.
2. Cliquez sur *Add > Import* puis naviguez dans *Default Settings > Controller* et sélectionnez votre contrôleur dans la liste.

3. Déplacez un fader ou un curseur sur le contrôleur MIDI (par exemple l'encodeur BROWSE sur le S4) et observez l'indicateur CTRL. Dès que vous actionnez quelque chose sur le contrôleur MIDI, cet indicateur le fait savoir en se teintant de bleu.
4. Vous noterez également que TRAKTOR répond au contrôleur MIDI (dans notre exemple, la sélection dans la Browser List de TRAKTOR se déplace).

18.5 TRAKTOR KONTROL S4 avec TRAKTOR SCRATCH PRO 2

TRAKTOR SCRATCH PRO 2 vous permet d'utiliser votre TRAKTOR KONTROL S4 avec le contrôle au Timecode. Procédez comme suit :

1. Branchez votre platines vinyles ou CD dans les entrées C et D du TRAKTOR KONTROL S4.
2. Réglez l'interrupteur LINE/PHONO sur PHONO si vous utilisez des platines vinyles et sur LINE si vous utilisez des platines CD.
3. Ouvrez *Preferences > Audio Setup* et sélectionnez *Traktor Kontrol S4 (ASIO)* dans le menu *Audio Device*.

Les platines vinyles/CD sont routées par défaut vers les Decks C et D. Si vous voulez les avoir sur les Decks A et B, vous devez modifier le routage manuellement :

1. Ouvrez *Preferences > Input Routing*.
2. Choisissez *In Ch C left/right* pour *Input Deck A* et *In Ch D left/right* pour *Input Deck B*.
3. Choisissez *In Ch A left/right* pour *Input Deck C* et *In Ch B left/right* pour *Input Deck D*.
4. Sur les Track Decks principales, cliquez sur la lettre des Decks et vérifiez que le mode sélectionné est bien *Scratch Control*.

18.6 Ajouter un microphone

Si vous souhaitez utiliser un microphone avec TRAKTOR, connectez-le à l'entrée micro de votre interface audio et suivez les instructions des sections qui suivent.

18.6.1 Utiliser votre microphone avec le Loop Recorder



Au cas où vous utilisez la TRAKTOR AUDIO 10, l'entrée est nommée MIC et se trouve dans la zone MAIN du panneau avant. Cette entrée est routée par défaut vers le canal *Input FX Send (Ext)* de TRAKTOR, qui renvoie par défaut le signal de sortie vers la sortie MAIN OUT du panneau avant de la TRAKTOR AUDIO 10. Vous pouvez ainsi utiliser votre entrée micro directement avec le Loop Recorder de TRAKTOR.

Si vous n'utilisez pas la TRAKTOR AUDIO 10 comme interface audio :

1. Cliquez sur l'icône de roue dentée pour ouvrir la fenêtre [Preferences](#) et sélectionnez la page *Input Routing*.
2. Assignez le canal de votre interface auquel votre micro est branché au canal [Input FX Send \(Ext\)](#) dans TRAKTOR. Utilisez le menu déroulant près du label en question pour assigner le canal.
3. Sur votre interface audio, ajustez le gain de l'entrée micro, si l'interface en propose un (c'est le cas de la TRAKTOR AUDIO 10). Dans la fenêtre Preferences de TRAKTOR, contrôlez le réglage de gain via les indicateurs de niveau situés à droite des menus déroulant de sélection des canaux.

→ Vous devriez maintenant pouvoir utiliser votre microphone avec le Loop Recorder de TRAKTOR.

18.6.2 Utiliser votre microphone comme Live Input et avec les FX de TRAKTOR

Si vous souhaitez ajouter des FX des Decks de TRAKTOR au signal du microphone, assignez l'entrée micro à une Deck vide (A à D, une que vous n'utilisez pas déjà) :

1. Cliquez sur l'icône de roue dentée pour ouvrir la fenêtre [Preferences](#) et sélectionnez la page *Input Routing*.
2. Assignez le canal de votre interface auquel votre micro est branché à une Deck vide (A à D) dans TRAKTOR via le menu déroulant de la Deck choisie.
3. Sur votre interface audio, ajustez le gain de l'entrée micro, si l'interface en propose un (c'est le cas de la TRAKTOR AUDIO 10).
4. Dans la fenêtre Preferences de TRAKTOR, contrôlez le réglage de gain via les indicateurs de niveau situés à droite des menus déroulant de sélection des canaux.

→ Le signal soumis aux effets est ensuite envoyé sur le canal auquel la Deck utilisée a été assignée sur la page [Output Routing](#) de la fenêtre [Preferences](#) (en mode de mixage Internal, cependant, la sortie est toujours la sortie principale Master).

► Lorsque vous fermez la fenêtre [Preferences](#), cliquez sur la lettre de la Deck utilisée et sélectionnez [Live Input](#).

→ Vous pouvez maintenant utiliser votre micro comme Live Input et donner de la voix dans votre mix !

18.7 Configuration d'enregistrement (sauf TRAKTOR LE 2)

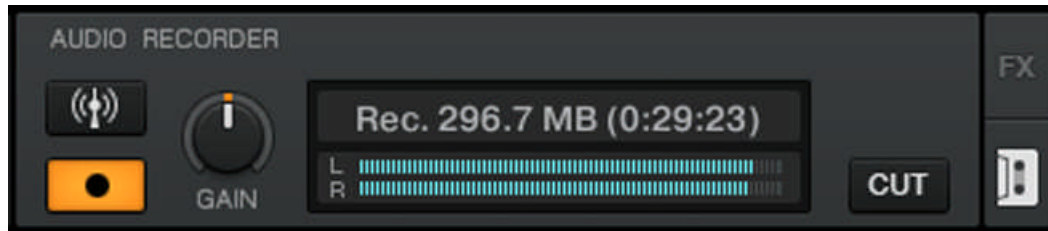


Fig. 18-4 – L'Audio Recorder.

TRAKTOR 2 propose une fonction d'enregistrement vous permettant d'enregistrer des sources internes et externes. La manière dont fonctionne l'enregistrement dépend de votre configuration ainsi que des canaux d'entrée et de sortie disponibles sur votre interface audio. Pour illustrer les exemples qui suivent, nous utilisons une TRAKTOR AUDIO 10.



Notez que TRAKTOR enregistre l'audio au format WAV et que les fichiers enregistrés peuvent devenir assez rapidement d'une taille conséquente.

18.7.1 Enregistrer une source interne



L'enregistrement d'une source interne ne fonctionne qu'en mode de mixage [Internal](#).

Dans cette configuration, nous utilisons le Mixer interne de TRAKTOR et la méthode d'enregistrement interne. Ceci signifie que TRAKTOR enregistre la sortie Master Output de son propre Mixer. Avec cette méthode, vous n'avez besoin d'aucun câblage. Dans TRAKTOR, faites comme suit :

1. Ouvrez *Preferences > Output Routing*.
2. Choisissez le mode de mixage [Internal](#).
3. Ouvrez *Preferences > Mix Recorder*.
4. Comme Source, choisissez [Internal](#).
5. Choisissez où les enregistrements doivent être sauvegardés ou bien laissez le réglage par défaut *Mes Documents/Ma Musique/Traktor* (Windows) ou *User:Music:Traktor* (Mac OS X).

6. Choisissez un [Prefix](#) (par exemple *live_jan15th_*) – ce préfixe sera ajouté au début du nom de fichier ; le nom du fichier contiendra également un horodatage. La définition d'un préfixe facilitera le tri ultérieur de vos enregistrements.
7. Choisissez une taille de fichier à laquelle vous souhaitez que votre enregistrement soit découpé. Si vous souhaitez graver vos enregistrements sur CD, une taille de fichier de *650 MB* est recommandée.
8. Cliquez sur l'icône de cassette en haut à droite de la section Global pour afficher l'Audio Recorder.
9. Chargez une piste sur une Deck et cliquez sur Play.
10. Vous devriez voir les indicateurs de niveau se déplacer.
11. Ajustez le niveau d'enregistrement avec le curseur [GAIN](#). Évitez toute saturation !
12. Cliquez sur le bouton Record pour lancer l'enregistrement !



Une fois l'enregistrement terminé, vous pouvez directement charger le fichier depuis le dossier Audio Recordings situé dans l'arborescence du Browser de TRAKTOR.

18.7.2 Enregistrer une source externe



L'enregistrement d'une source externe fonctionne dans les modes de mixage [Internal](#) et [External](#) ; il est également adapté aux utilisateurs de TRAKTOR SCRATCH PRO 2 / /DUO 2.

Enregistrer une source externe avec le mode de mixage External

Dans ce mode, vous pouvez enregistrer n'importe quelle source externe. Puisque nous sommes en mode de mixage External, nous allons utiliser comme source votre table de mixage externe. Cette configuration nécessite une deuxième sortie sur la table de mixage, souvent appelée REC OUT ou OUT 2. Connectez cette paire de sorties à une paire d'entrées disponible sur votre interface audio, par exemple les Inputs 9|10 (Channel D) de la TRAKTOR AUDIO 10. Dans TRAKTOR, faites comme suit :

1. Cliquez sur l'icône de roue dentée pour ouvrir la fenêtre Preferences et sélectionnez la page *Output Routing*.
2. Si ce n'est pas déjà fait, choisissez le mode de mixage [External](#).
3. Ouvrez la page [Input Routing](#) de la fenêtre Preferences.
4. Assignez le canal de votre interface auquel votre table de mixage est branchée au canal approprié dans TRAKTOR. Dans le cas de la TRAKTOR AUDIO 10, il doit être automatiquement assigné au Channel D.

5. Ouvrez la page [Mix Recorder](#) de la fenêtre Preferences.
6. Comme Source, choisissez [Extern](#).
7. Dans [External Input](#), sélectionnez le canal d'entrée correspondant de votre interface audio. Dans notre exemple avec la TRAKTOR AUDIO 10, il s'agit de *Channel D*.
8. Choisissez où les enregistrements doivent être sauvegardés ou bien laissez le réglage par défaut *Mes Documents/Ma Musique/Traktor* (Windows) ou *User:Music:Traktor* (Mac OS X).
9. Choisissez un [Prefix](#) (par exemple *live_jan15th_*) – ce préfixe sera ajouté au début du nom de fichier ; le nom du fichier contiendra également un horodatage. La définition d'un préfixe facilitera le tri ultérieur de vos enregistrements.
10. Choisissez une taille de fichier à laquelle vous souhaitez que votre enregistrement soit découpé. Si vous souhaitez graver vos enregistrements sur CD, une taille de fichier de *650 MB* est recommandée.

Nous avons présenté la configuration typique afin qu'une utilisatrice ou un utilisateur de TRAKTOR SCRATCH PRO/DUO 2 enregistre un set live. D'autres configurations sont néanmoins possibles. Au lieu de brancher la table de mixage, vous pourriez brancher un micro dans votre interface audio et enregistrer votre voix. Pour savoir comment ajouter un microphone à votre configuration, veuillez lire la section [↑18.6, Ajouter un microphone](#).

Enregistrer une source externe avec le mode de mixage Internal

Dans cette configuration, la source externe peut être une platine vinyle/CD, un microphone, etc. Il vous suffit de connecter l'appareil de votre choix à une entrée disponible sur votre interface audio. Dans cet exemple, nous utiliserons un microphone sur le canal MAIN de l'interface audio TRAKTOR AUDIO 10. Dans TRAKTOR, faites comme suit :

1. Cliquez sur l'icône de roue dentée pour ouvrir la fenêtre Preferences et sélectionnez la page *Output Routing*.
2. Choisissez le mode de mixage [Internal](#).
3. Ouvrez la page [Input Routing](#) de la fenêtre Preferences.
4. Assignez le canal de votre interface auquel votre micro est branché au canal correspondant dans TRAKTOR. Dans le cas de la TRAKTOR AUDIO 10, il doit être automatiquement assigné au canal [Input FX Send \(Ext\)](#).
5. Ouvrez la page [Mix Recorder](#) de la fenêtre Preferences.
6. Comme Source, choisissez [Extern](#).

7. Dans **External Input**, sélectionnez le canal d'entrée correspondant de votre interface audio. Dans notre exemple (interface TRAKTOR AUDIO 10), il s'agirait de **Input FX Send (Ext)**.
8. Choisissez où les enregistrements doivent être sauvegardés ou bien laissez le réglage par défaut *Mes Documents/Ma Musique/Traktor* (Windows) ou *User:Music:Traktor* (Mac OS X).
9. Choisissez un **Prefix** (par exemple *live_jan15th_*) – ce préfixe sera ajouté au début du nom de fichier ; le nom du fichier contiendra également un horodatage. La définition d'un préfixe facilitera le tri ultérieur de vos enregistrements.
10. Choisissez une taille de fichier à laquelle vous souhaitez que votre enregistrement soit découpé. Si vous souhaitez graver vos enregistrements sur CD, une taille de fichier de *650 MB* est recommandée.



Vous ne pouvez pas enregistrer une platine vinyle sur un canal au niveau ligne. Si vous souhaitez le faire, utilisez un convertisseur de niveau phono-ligne, disponible chez votre revendeur local de matériel de musique.

19 Assignations clavier par défaut

TRAKTOR est installé avec toute une série d'assignations clavier (Keyboard Mappings) par défaut. Ces assignations par défaut sont décrites dans les sections suivantes.

- Pour restaurer les assignations clavier par défaut, cliquez sur *Help > Start Setup Wizard* dans l'Application Menu Bar.
- Cliquez sur *Help > Downloads* dans l'Application Menu Bar pour ouvrir la page de téléchargements pour TRAKTOR sur le site web de Native Instruments. Là, vous trouverez encore d'autres assignations clavier, accompagnées de nombreuses assignations MIDI.
- Pour éditer les assignations clavier, ouvrez *Preferences > Controller Manager*.
- Assignez une touche de votre clavier à une fonction de TRAKTOR via ce Controller Manager. Cf. [↑13.19, Controller Manager](#) pour plus de détails à ce sujet.



Les Keyboard Mappings (Assignations Clavier) ne sont pas disponibles dans TRAKTOR DUO ni TRAKTOR LE 2.

Utiliser les touches de fonction sur Mac

Si vous utilisez un clavier Apple ou un ordinateur portable Apple, certaines touches de fonction ([F1], [F2], etc.) sont assignées à des commandes spéciales. Dans TRAKTOR, ces touches sont utilisées par défaut pour les Favorite Playlists dans le Browser.

- Pour pouvoir utiliser les touches de fonction avec leur assignation standard, maintenez la touche [FN] enfoncée sur votre clavier.

19.1 Performance Layout TRAKTOR

19.1.1 Transport

Commande	Deck A	Deck B
Cue	A	Q
Play/Pause	Z	S
BeatJump	Arrière E / Avant R	Arrière D / Avant F
Tempo Bend	Arrière T / Avant Y	Arrière G / Avant H
Beat SYNC	U	J

Commande	Deck A	Deck B
Beat MASTER	Maj + U	Maj + J
Beat TAP	I	K
KEY ON/OFF	Maj + Y	Maj + H

19.1.2 Sample Decks

Commande	Deck A	Deck B
Slot 1 Sample PLAY/MUTE	W	B
Slot 2 Sample PLAY/MUTE	X	N
Slot 3 Sample PLAY/MUTE	C	,
Slot 4 Sample PLAY/MUTE	V	;
Déclencher Slot 1	Maj + W	Maj + B
Déclencher Slot 2	Maj + X	Maj + N
Déclencher Slot 3	Maj + C	Maj + ,
Déclencher Slot 4	Maj + V	Maj + ;
Effacer Slot 1	Ctrl + W	Ctrl + B
Effacer Slot 2	Ctrl + X	Ctrl + N
Effacer Slot 3	Ctrl + C	Ctrl + ,
Effacer Slot 4	Ctrl + V	Ctrl + ;

19.1.3 Cue & Loop

Commande	Deck A	Deck B
Créer/Sélectionner + Enregistrer Cue (1-5)	1 / 2 / 3 / 4 / 5	6 / 7 / 8 / 9 / 0
Supprimer Cue (1-5)	Ctrl + 1 / 2 / 3 / 4 / 5	Ctrl + 6 / 7 / 8 / 9 / 0
Sauter au début de la piste	Maj + T	Maj + G
Créer une Boucle de ¼, ½, 1, 2, 4 mesure(s)	Maj + 1 / 2 / 3 / 4 / 5	Maj + 6 / 7 / 8 / 9 / 0

Commande	Deck A	Deck B
Créer une Boucle de 4 beats	^	ù
LOOP IN / Set Cue	O	L
LOOP OUT / Set Cue	P	M
/2 (demie) taille de Boucle	Maj + O	Maj + L
X2 (double) taille de Boucle	Maj + P	Maj + M
Active	Maj + ^	Maj + ù
Ajuster la Beatgrid	Maj + I	Maj + K

19.1.4 Favoris et navigation

Commande	Global
Maximiser/minimiser le Browser	Barre d'espace
Sélectionner le Favori 1 – 12	F1 – F12
Ajouter la sélection au Favori 1 – 12	Maj + F1 – F12
Faire défiler le Browser Tree	Flèche gauche / Flèche droite
Faire défiler la Browser List	Flèche haute / Flèche basse
Charger sur la Deck A	Maj + Flèche gauche
Charger sur la Deck B	Maj + Flèche droite
Dupliquer la Deck A sur la Deck B	Ctrl + Flèche droite
Dupliquer la Deck B sur la Deck A	Ctrl + Flèche gauche

19.1.5 Loop Recorder

Commande	Global
Record	Entrée
Annuler	Suppr
Play/Stop	Maj + Suppr
Clear	Ctrl + Suppr

Commande	Global
Taille (Record Loop Size)	Maj + Entrée
Balance Dry/Wet	Ctrl + Entrée

19.1.6 Zoom & Layout

Commande	Global
Zoom Out	:
Zoom In	!
Reset Zoom	Maj + :
Reset Zoom	Maj + !
Layout -	Ctrl + :
Layout +	Ctrl + !

19.1.7 Scratch Modes

Commande	Deck A	Deck B
Play / Internal mode	Z	S
Relative mode	Maj + A	Maj + Q
Absolute mode	Maj + Z	Maj + S

20 Contrôles MIDI assignables

Vous trouverez dans les sections suivantes une liste de tous les contrôles MIDI pouvant être assignés à des contrôleurs MIDI externes. Pour plus d'informations, veuillez consulter la section 11.2.

► Cliquez sur *Help > Downloads* dans l'Application Menu Bar pour ouvrir la page de téléchargements pour TRAKTOR sur le site web de Native Instruments. Là, vous trouverez encore d'autres assignations clavier, accompagnées de nombreuses assignations MIDI.

20.1 Contrôles généraux

20.1.1 Load

Nom	Description
Load Next	Charge la piste suivante sur la Deck
Load Prev	Charge la piste précédente sur la Deck
Load Selected	Charge la piste sélectionnée sur la Deck
Unload	Retire la piste de la Deck
Load into Stopped Deck	Charge la piste sélectionnée sur la Deck arrêtée
Load Loop Play	Charge et joue la piste sélectionnée avec le bouclage activé sur la Deck
Duplicate Deck A	Charge la piste de la Deck A sur la Deck
Duplicate Deck B	Charge la piste de la Deck B sur la Deck
Duplicate Deck C	Charge la piste de la Deck C sur la Deck
Duplicate Deck D	Charge la piste de la Deck D sur la Deck

20.1.2 Transport

Nom	Description
Play/Pause	Lance/interrompt la lecture de la piste
Cue	Place la position de lecture sur le Cue Point le plus proche / crée un Cue Point sur la position actuelle de lecture
Cup (Cue Play)	Place la position de lecture sur le Cue Point le plus proche / crée un Cue Point sur la position actuelle de lecture et lance la lecture au relâchement
Keylock	Verrouille la hauteur tonale
Seek Position	Cherche en avant/arrière dans la piste
Scratch On	Retient la lecture et prépare TRAKTOR pour le scratch
Scratch	Scratche la lecture de la piste (nécessite d'abord Scratch On)
Jog Scratch & Tempo Bend	Contrôle le transport via une molette jog de platine CD

20.1.3 Timecode

Nom	Description
Calibrate	Calibre le Timecode
Scratch Mode Int/Rel/Abs	Passe d'un Scratch Mode à l'autre (TRAKTOR SCRATCH PRO)
Reset Tempo Offset	Réinitialise le décalage de tempo

20.1.4 Cue/Loops

Nom	Description
Cue	Place la position de lecture sur le Cue Point le plus proche / crée un Cue Point sur la position actuelle de lecture
Cup (Cue Play)	Place la position de lecture sur le Cue Point le plus proche / crée un Cue Point sur la position actuelle de lecture et lance la lecture au relâchement
Loop In/Set Cue	Crée un Cue Point / Loop In Point

Nom	Description
Loop Out	Crée un Loop Out Point
Cue Set + Store	Crée et enregistre un Cue Point
Store Cue/Loop	Enregistre le Floating Cue Point / Loop In Point dans l'un des emplacements Hotcues
Delete Cue/Loop	Efface l'assignation du Hotcue
Loop Size	Définit la taille de la boucle
Loop Set	Crée une boucle de taille par défaut
Loop Size + Set	Redimensionne et active une boucle
Backward Loop Size + Set	Active la boucle sur la taille de boucle précédente
Loop Active	Bouclage on/off
Cue/Loop Move Size	Définit la longueur du déplacement d'un Cue Point / d'une Boucle
Cue/Loop Move Mode	Sélectionne le mode de déplacement
Cue/Loop Move	Déplace le Cue Point / la Boucle sur la forme d'onde
Next/Prev Cue/Loop	Saute jusqu'au Cue Point / jusqu'à la Boucle suivant(e)
Jump to Act Cue	Saute jusqu'au Cue Point affiché dans l'Advanced Cue List
Map Hotcue	Assigne le Cue Point au bouton Hotcue sélectionné dans l'interface
Select / Set + Store Hotcue	Sélectionne, crée et enregistre en tant que Hotcue
Delete Hotcue	Supprime le Hotcue sélectionné
Cue Type	Sélectionne le type de Cue Point
BeatJump	Saute de la taille choisie (BeatJump)

20.1.5 Mixer

Nom	Description
Input Select	Commute entre les canaux interne et externe
EQ High	Curseur des hautes fréquences
EQ High Kill	Kill pour les hautes fréquences

Nom	Description
EQ Mid	Curseur des moyennes fréquences
EQ Mid Kill	Kill pour les moyennes fréquences
EQ Mid Low	Curseur des fréquences moyennes-basses
EQ Mid Low Kill	Kill pour les fréquences moyennes-basses
EQ Low	Curseur des basses fréquences
EQ Low Kill	Kill pour les basses fréquences
Filter	Curseur du filtre
Filter ON	Active le Filter (filtre)
Volume Fader	Contrôle le volume du canal
Key On	Verrouille la hauteur tonale actuelle
Key	Fixe la hauteur tonale
Effect Unit 1 On	Active/désactive l'unité d'effets 1
Effect Unit 2 On	Active/désactive l'unité d'effets 2
Effect Unit 3 On	Active/désactive l'unité d'effets 1
Effect Unit 4 On	Active/désactive l'unité d'effets 2
Deck Effect On	Active/désactive l'effet de la Deck
Deck Balance	Contrôle la balance des platines
Gain	Contrôle le gain du canal
Monitor Cue	Active/désactive la pré-écoute
X-Fader	Contrôle du Crossfader
X-Fader Curve	Règle la courbe de mixage du Crossfader
X-Fader Left	Fondu vers la gauche
X-Fader Right	Fondu vers la droite
Auto X-Fader Left	Fondu automatique vers la gauche
Auto X-Fader Right	Fondu automatique vers la droite
Master Volume	Volume global

Nom	Description
Limiter	Limiter
Auto Gain	Autogain global, maintient toutes les pistes au même gain
Monitor Volume	Volume de la sortie Monitor
Monitor Mix	Mélange des volumes Monitor et Master
Microphone Gain	Règle le gain du microphone

20.1.6 Sample Deck

Nom	Description
Slot Start / Stop	Lance/interrompt la lecture du sample
Load from List	Charge le sample depuis la Browser List
Load from Deck	Charge un sample depuis la Deck sélectionnée
Group Playmode	Commute l'ensemble des quatre Sample Slot entre les modes Looped et One-shot
Clear Slot	Efface le sample du Sample Slot sélectionné
Save Sample	Sauvegarde le sample dans la Collection et stocke le fichier dans les chemins d'accès de chargement et d'écriture des préférences
Slot Gain	Gain du Sample Slot
Slot Volume	Volume du Sample Slot
Slot Filter	Active/désactive le filtre du Sample Slot
Slot Filter Amount	Ajuste la valeur du filtre du Sample Slot
Sample Play	Charge le sample en lecture silencieuse dans le Sample Slot, commute le sample entre les états muet/audible, lance/interrompt la lecture
Group Play	Déclenche les 4 samples simultanément
Group Trigger	Charge les samples en lecture silencieuse dans les Sample Slot, commute les samples entre les états muet/audible, lance/interrompt la lecture Retrigger sample Lance/interrompt la lecture du sample
Slot Mute/Unmute	Commute le Sample Slot entre les états muet/audible

Nom	Description
Sample Trigger	Commute le sample entre les états muet/audible Retrigger sample Lance/interrompt la lecture du sample
Copy from Loop Recorder	Copie le contenu du Loop Recorder dans un Sample Slot
Copy from Slot	Copie le contenu d'un Sample Slot
Copy Play Mode	Copie le mode lecture (Looped ou One-shot)
Slot Size X2	Double la taille du sample
Slot Size /2	Divise par deux la taille du sample
Slot Size Reset	Ramène le sample à sa taille originale
Slot Phase Sync	Synchronise la phase d'un Sample Slot avec celle du tempo master
Slot Scratch On	Active le scratch sur le Sample Slot
Slot Scratch	Utilisez la molette jog pour scratcher avec le Sample Slot
Slot Tempo Bend (Stepless)	Augmente/diminue la vitesse de lecture
Slot Tempo Bend	Augmente/diminue la vitesse de lecture par paliers
Slot Tempo Fader	Augmente/diminue le tempo du Sample Slot

20.1.7 Loop Recorder

Nom	Description
Loop Recorder Record	Lance l'enregistrement d'une boucle
Loop Recorder Size	Règle la taille de la boucle à enregistrer
Loop Recorder Dry/Wet	Ajuste le curseur DRY/WET du Loop Recorder
Loop Recorder Play/Pause	Lance/interrompt la lecture
Loop Recorder Del	Supprime l'enregistrement effectué
Loop Recorder Undo/Redo	Annule/réitère l'enregistrement

20.1.8 FX Group

Nom	Description
Effect 1 Select	Sélectionne l'effet
Effect 2 Select	Sélectionne l'effet
Effect 3 Select	Sélectionne l'effet
Dry/Wet Group	Paramètre de mélange global
Effect 1 Amount	Profondeur de l'effet
Effect 2 Amount	Profondeur de l'effet
Effect 3 Amount	Profondeur de l'effet
Effect 1 On	Active l'effet
Effect 2 On	Active l'effet
Effect 3 On	Active l'effet
FX Store Preset	Sauvegarde les réglages actuels comme preset de l'effet
Effect LFO Reset	Réinitialise les paramètres du LFO

20.1.9 FX Single

Nom	Description
Effect Select	Sélectionne l'effet
Effect On	Active l'effet sélectionné
Effect Param Reset	Réinitialise les paramètres de l'effet
Effect button 1	Dépend de l'effet sélectionné
Effect button 2	Dépend de l'effet sélectionné
Dry/Wet Single	Dépend de l'effet sélectionné
Effect Param 1	Dépend de l'effet sélectionné
Effect Param 2	Dépend de l'effet sélectionné
Effect Param 3	Dépend de l'effet sélectionné

Nom	Description
FX Store Preset	Sauvegarde les réglages actuels comme preset de l'effet
Effect LFO Reset	Réinitialise les paramètres du LFO

20.1.10 Recording

Nom	Description
Audio Recorder On	Lance / interrompt l'enregistrement
Audio Recorder Cut	Coupe l'enregistrement actuel et poursuit l'enregistrement dans un nouveau fichier de manière transparente
Recording Out Gain	Ajuste le gain de l'enregistrement
Load Last Recording	Charge le dernier enregistrement sur une Deck

20.1.11 Tempo

Nom	Description
Set to Master	Définit la Deck comme tempo master
Beat Sync	Synchronise la phase et le tempo
Phase Sync	Synchronise la phase uniquement
Tempo Sync	Synchronise le tempo uniquement
Tempo Bend	Augmente/diminue la vitesse de lecture par paliers
Tempo Bend (Stepless)	Augmente/diminue temporairement la vitesse de lecture
Jog Scratch + Tempo Bend	Ajuste le Jog Scratch et le Tempo Bend
Tempo Fader	Ajuste le Tempo Fader
Tempo Range	Ajuste l'intervalle de tempos du Tempo Fader
Analyze Loaded Track	Analyse la piste sur la Deck
Master Tempo Select	Master Tempo

20.1.12 Track BPM

Nom	Description
Autogrid	Détermine le tempo (BPM) et crée un Beatmarker
Detect BPM	Détermine le tempo (BPM)
Phase from Master	Décale la Beatgrid pour correspondre à la phase du tempo master actuel
Set Beatmarker	Place le Beatmarker
Delete Beatmarker	Supprime le Beatmarker
Move Beatmarker	Déplace le Beatmarker le long de la forme d'onde
BPM	Règle manuellement le BPM
Lock BPM	Verrouille tous les boutons du panneau GRID (Advanced Panel)
BPM x2	Double la valeur du BPM
BPM /2	Divise la valeur du BPM par deux
Beat Tap	Tapote le beat
Beat Tick	Active le tic sonore

20.1.13 Master Clock

Nom	Description
Auto Master Mode	Sélectionne le tempo master : off/Master/Decks A-D
Master Tempo	Définit le tempo de la Master Clock
Master Tempo Tempo Bend UP	Augmente le tempo de la Master Clock
Master Tempo Tempo Bend DOWN	Diminue le tempo de la Master Clock
Master Tempo Beat Tap	Règle le tempo de la Master Clock via le bouton Tap.
Master Tempo Tick	Active/désactive le tic sonore de la Master Clock
Clock Int/Ext	Commute entre la Master Clock interne et le signal entrant d'horloge MIDI externe

Nom	Description
Master Tempo Clock Send	Active/désactive l'envoi du signal d'horloge
Master Tempo Clock Sync MIDI	Synchronise une horloge externe à la master clock

20.1.14 Preview

Nom	Description
Preview Load Selected	Charge et joue la piste sélectionnée dans le Preview Player
Preview Play/Pause	Lance/interrompt la lecture dans le Preview Player
Preview Seek Position	Parcourt la piste du Preview Player
Preview Unload	Retire la piste du Preview Player

20.1.15 Browser Controls

Browser/List

Nom	Description
List Delete	Supprime la liste du Browser
List Reset Played-State	Réinitialise l'état de lecture des pistes de la Playlist
List Analyze	Analyse les pistes de la Playlist
List Restore AutoGain	Tri selon l'AutoGain
List Detect BPM	Tri selon le BPM
BPM Lock	Tri selon le BPM verrouillé
BPM Unlock	Tri selon le BPM déverrouillé
List Edit	Modifie la liste
List Relocate	Relocalise les références des pistes
List Add Track To Collection	Ajoute une piste / un dossier à la Collection
List Add As One-shot To Collection	Ajoute le sample en mode One-shot à la Collection
List Add Loop to Collection	Ajoute le sample en mode Looped à la Collection
List Set to One-shot Sample	Liste des samples en mode One-shot

Nom	Description
List Set to Looped Sample	Liste des samples en mode Looped
List Set to Track	Liste des pistes
List Select Up/Down	Contrôles de navigation des listes
List Select Page Up/Down	Sélectionne la page de la liste
List Select Top/Bottom	Sélectionne la liste
List Select Extend Up/Down	Sélection de plusieurs pistes
List Select Extend Page Up/Down	Sélection multiple par page
List Select Extend Top/Bottom	Sélectionne la page entière
List Select All	Sélectionne toutes les pistes
List Consolidate	Consolide la Playlist
Search	Active la fonction de recherche
Search Clear	Efface le champ de recherche
List Search in Playlists	Recherche dans la Playlist
List Show in Explorer	Affiche les pistes sélectionnées dans le navigateur de fichiers de votre système d'exploitation
List Clear	Efface la liste
Jump To Current Track	Sélectionne la dernière piste chargée
Append To Preparation List	Ajoute à la fin de la Preparation List
Add As Next To Preparation List	Ajoute à la Preparation List en tant que piste suivante

Browser/Tree

Nom	Description
Save Collection	Enregistre la Collection
Tree Delete	Supprime la Playlist du Browser Tree
Tree Reset Played-State	Réinitialise l'état de lecture (joué/en attente/etc.) de toutes les pistes de la Playlist
Tree Analyze	Analyse les pistes dans toutes les listes

Nom	Description
Tree Restore AutoGain	Rappelle les valeurs d'AutoGain pour toutes les pistes des listes
Tree Edit	Modifie les informations de l'arborescence
Tree Relocate	Relocalise les références des pistes
Tree Import Collection	Importe une Collection externe
Tree Import Music Folders	Importe des dossiers de musique
Tree Export	Exporte la Collection
Tree Export Printable	Exporte la Playlist/Collection dans un format imprimable
Tree Rename Playlist or Folder	Ouvre la boîte de dialogue permettant de renommer la Playlist / le dossier en question
Tree Select Up/Down	Sélectionne l'élément au-dessus/au-dessous
Tree Select Expand/Collapse	Déroule/enroule les nœuds de l'arborescence
Tree Create Playlist	Crée une nouvelle Playlist
Tree Delete Playlist	Supprime le dossier
Tree Create Playlist Folder	Crée un dossier de Playlists
Tree Delete Playlist Folder	Supprime un dossier de Playlists
Refresh Explorer Folder Content	Rafraîchit l'affichage du dossier
Check Consistency	Vérifie la consistance des pistes
Add Folder To Music Folders	Ajoute le dossier sélectionné aux Music Folders (chemins d'accès définis dans la fenêtre Preferences)

Browser/Favorites

Nom	Description
Favorites Select	Sélectionne l'une des Playlists dans les Favoris
Favorites Add	Ajoute une piste à une Playlist des Favoris

20.1.16 Layout

Nom	Description
Only Browser Toggle	Affiche le Browser en grand
Select Layout	Sélectionne les différents Layouts
Fullscreen	Active/désactive le plein écran
Deck Focus Select	Boutons de focus (sélection)
Toggle Last Focus	Passe alternativement de la Deck actuellement sélectionnée à la précédente
Platter / Scope Style	Sélectionne un affichage pour le Platter/Scope
Deck Mode CD	Sélection du mode Vinyl/ CD/Default
Deck Mode	Sélectionne le mode de contrôle des Decks
Deck Flavor	Change de type de Deck (Track Deck / Sample Deck / Live Input)
Deck Size	Commute entre les Layouts Micro, Small, Essential, Full et Advanced.
Show Advanced Panel	Affiche/masque le panneau Advanced
Select Advanced Panel	Sélectionne un panneau Advanced particulier
Deck Zoom	Zoom sur la forme d'onde
Tool Tips Toggle	Active/désactive les Tooltips (bulles d'aide)

20.1.17 Global Controls

Nom	Description
Snap Mode	Active le mode Snap
Quantize Mode	Active le mode Quantize
Broadcasting On	Lance la diffusion
Cruise Mode	Joue et mixe automatiquement toutes les pistes de la Playlist
Show Slider Values	Affiche les valeurs des contrôles lors de leur sélection

Nom	Description
FX Panel Mode (Single/Group)	Sélectionne le mode Group ou Single
Send Monitor State	Envoie l'état de toutes les sorties MIDI disponibles aux contrôleurs connectés

20.1.18 Modifier Controls

Nom	Description
Modifieur #1	Modificateur MIDI
Modifieur #2	Modificateur MIDI
Modifieur #3	Modificateur MIDI
Modifieur #4	Modificateur MIDI
Modifieur #5	Modificateur MIDI
Modifieur #6	Modificateur MIDI
Modifieur #7	Modificateur MIDI
Modifieur #8	Modificateur MIDI

20.2 Output Controls

Nom	Description
Phase Monitor	Représentation de la phase
Beat Phase Monitor	Représentation de la phase
Track End Warning	Lumière clignotante qui annonce la fin du morceau
Toggle Last Focus	Passe alternativement de la Deck actuellement sélectionnée à la précédente
Monitor Deck AFL Left	Affiche le niveau après-fader
Monitor Deck AFL Right	Affiche le niveau après-fader
Monitor Deck PFL Left	Affiche le niveau pré-fader
Monitor Deck PFL Right	Affiche le niveau pré-fader
Monitor Mix Level Left	Niveau de la sortie Monitor gauche

Nom	Description
Monitor Mix Level Right	Niveau de la sortie Monitor droite
Master Level Left	Niveau du canal gauche
Master Level Right	Niveau du canal droit
Master Level	Niveau Master
Master Clip Left	Diode rouge sur le niveau
Master Clip Right	Diode rouge sur le niveau
Master Clip	Diode rouge sur le niveau
Record Level Left	Niveau du canal gauche
Record Level Right	Niveau du canal droit
Record Clip Left	Diode rouge du canal gauche

Index

A

Advanced (panneau) [86]

- assignation des Hotcues [99]

- Cue Points [96]

- GRID [100]

- MOVE [87]

- Move:BeatJump [88]

- Move:Loop [89]

- Move:Loop In [91]

- Move:Loop Out [93]

Aide [279]

Alignement des beats à la main [241]

Alignement des pistes [237]

Analyse [48] [65] [273]

- automatique [65]

Application Menu Bar [30] [32]

Assignation clavier [293]

Assignations

- importer [20]

Assigner les effets aux canaux [254]

Assistance [279]

Audio

- entrée [69]

- régler la latence [150]

AUDIO [118]

AUDIO (indicateur) [33]

Audio Recorder [37]

Audio Setup

- Fallback [142]

AUTO (bouton) [271]

Auto (mode) (tempo master) [271]

AUX (curseur) [42]

B

Baladeurs numériques [67]

Base de connaissances (Knowledge Base) [279]

BAT (indicateur) [33] [118]

Batterie

- vérification de la charge [118]

Beatgrid [159] [273]

- créer [101]

- tic audible [105]

- verrouiller [105]

BeatJump and Loop Move (panneau) [87]

Beatmarker

- automatique [103]

- manuel [104]

Beatmarkers

- suppression [105]

BeatSync [85] [156]

Bibliothèque

- iTunes [49]

Bouclage [246]

Boucle

- Auto Looping [81]

- manuelle [82]

Boucles [246]

- activer/désactiver [250]

- ajuster la taille [248]

- avec taille prédéfinie [247]

- définir sur une piste [247] [248]

- déplacer [249]

- désactiver [250]

- enregistrer [250]

- manuelle [248]

Boutons Hotcue [236]

Boutons utilitaires [34] [119]

Cruise [119]

BPM [273]

Browser [43] [46] [229]

Browser List [43] [44]

Consistency Check [63]

Consistency Check au démarrage [64]

icônes des pistes [61]

maintenance de la Collection [63]

Maximize Browser (bouton) [34] [119]

Pochettes [62]

Preview Player [61] [229]

relocaliser les pistes manquantes [64]

Reset Played State (commande) [66]

Search field [43]

Search Field [43]

Show in Explorer/Finder (commande) [66]

Status Bar [43]

supprimer les pistes manquantes [64]

Bruit (niveau) [244]

C

Canal [31] [42] [225]

fader [227] [245]

FILTER (curseur) [227]

FX Assign (boutons) [254] [257]

GAIN (curseur) [227] [245]

Headphones Cue (bouton) [233]

HI (curseur) [227]

indicateur de niveau [227] [245]

LOW (curseur) [227]

MID (curseur) [227]

Carte des raccourcis clavier [17]

Casque [229]

contrôles [112]

CD audio [67]

éjecter [67]

Favoris [67]

Chargement

Layout [34] [118]

piste [223]

Chargement rapide

pistes [222]

Chargement Rapide

pistes [223]

Charger

samples [259]

Charger des pistes [74]

Clock

définir comme tempo master [271]

Collection

enregistrer des samples dans la [263]

Compatibilité [18]

Configuration

périphérique audio [150]

Configuration requise [18]**Configurations**

- carte son embarquée [281]
- contrôleur externe [284]
- enregistrement [289]
- interface audio externe [282]
- microphone [287]
- table de mixage externe [283]
- TRAKTOR KONTROL S4 et TRAKTOR
SCRATCH [287]

Configurations classiques [281]**Connexion (indicateur)** [33] [118]**Consistency Check** [63]**Conventions dans le manuel** [17]**CPU** [33] [118]**Crossfader** [226] [241]**Cruise (bouton et mode)** [119]**Cruise (bouton)** [34]**CTRL** [33] [117]**Cue (canal)** [233]**CUE (onglet Advanced)** [251]**CUE MIX (curseur)** [233]**Cue Mix (curseur) (MIX)** [42]**Cue Point**

- Beatmarker [97]
- enregistrer [95]
- Fade In / Fade Out [96]
- Load [97]
- Loop [98]
- supprimer [99]
- types [96]

Cue Points

- créer un Hotcue [251]
- définir et enregistrer [235]

précision du placement [238]

Supprimer un Hotcue [251]

CUE VOL (curseur) [231]**Cue Vol (curseur) (VOL)** [42]

D

D/W (curseur) [255] [257]

Deck [31] [39] [69]

copie directe d'une piste [76]

type [39] [69]

Deck Heading [75]

Deck Layout [76]

Deck Mode (menu) [75]

Définir une Boucle sur une piste [247]

DEL (bouton) [267]

Delay (FX) [255]

Demo Tracks [223]

Dépannage [277]

aide [279]

assistance [279]

Base de connaissances (Knowledge Base)
[279]

forum [280]

latence [277]

pas d'audio [226]

plantages [278]

TRAKTOR ne démarre pas [277]

Déplacer une Boucle [249]

Désactiver le bouclage [250]

Diffusion (broadcasting) [190]

Diffusion (broadcasting)

configuration [191]

Diodes d'état [33]

Distorsion [246]

Documentation [16]

Dossiers de musique [47]

DRY/WET (curseur) (Loop Recorder) [264]

Dynamique [244]

E

Edit (boîte de dialogue) [60]

Édition

ensemble de pistes [60]

piste unique [60]

Effets [36] [125] [253]

assigner une Deck à une FX Unit [254]

détails [193]

mode Group [254]

mode Single [257]

par défaut [255]

sauvegarder un FX (Snapshot) [257]

synchronisation [270]

Égalisation [245]

Égalisation (types) [109]

Enregistrement [289]

enregistrement externe [290]

interne [289]

Enregistrer un Cue Point [236]

Enregistrer un Hotcue [236]

Enregistrer une boucle [265]

Enregistrer une Boucle [250]

Entrée audio externe [69]

EQ [42] [227]

utiliser pour insérer une piste dans le mix
[239]

État

boutons utilitaires [34] [119]

F

Fader de canal [227]

Faders

canal [227]

tempo [242]

Favorites [43] [44] [55] [259]

Features

Browser:Cover View [44]

FILTER (curseur) [227] [245]

pour insérer une piste dans le mix [239]

Filter (FX) [255]

Focus [75]

Formats de fichiers musicaux compatibles
[46]

Forme d'onde [223]

Forum [280]

Fullscreen (mode) [34] [120]

FX [193] [253]

Auto Bouncer [219]

BeatSlicer [215]

Bouncer [219]

chargement (mode Group) [256]

Delay [196]

Delay T3 [201]

Digital LoFi [213]

Filter [204]

Filter LFO [203]

Filter:92 [207]

Filter:92 LFO [205]

Filter:92 Pulse [206]

Flanger [198]

Flanger Flux [199]

Flanger Pulse [198]

Formant Filter [216]

Gater [200] [204]

Group [194]

Iceverb [212]

Mulholland Drive [214]

par défaut [255]

paramètres communs [195]

Peak Filter [216]

Phaser [208]

Phaser Flux [209]

Phaser Pulse [209]

Ramp Delay [218]

Reverb [197]

Reverb T3 [212]

Reverse Grain [210]

Ring Modulator [213]

Single [193]

synchronisé au tempo [256]

Tape Delay [217]

Transpose Stretch [214]

Turntable FX [211]

FX 1-3 (curseurs) [256] [257]

FX Assign (boutons) [42] [254] [257]

FX ON 1-3 (boutons) [255]

FX Unit [36] [245] [253]

assigner aux canaux [254]

Boutons ON 1-3 [255]

contrôle [256]

curseur D/W [257]

curseurs FX 1-3 [256]

D/W (curseur) [255]

FX 1-3 (curseurs) [257]

mode Group [254]

mode Single [257]

Snapshot [257]

FX Units

mode [193]

G

GAIN (curseur) [227] [245]

Gater (FX) [256]

Getting Started (Prise en Main) [16]

Global (section) [30] [120]

Loop Recorder [122]

GRID (panneau) [100]

Group (mode) [254]

H

Header [30] [32] [117]

Headphones Cue (bouton) [233]

Headphones Mix (curseur) (CUE MIX) [233]

Headphones Volume (curseur) (CUE VOL)
[231]

HI (curseur) [227]

Horloge [270]

définir comme tempo master [272]

Horloge de TRAKTOR [269]

Horloge Système (indicateur) [33] [118]

Hotcues [251]

assignation [99]

enregistrement [236]

supprimer [251]

Hotkeys [293]

I

Importation

assignations [20]

dossiers de musique [47]

Importer

importation des données [20]

Importer votre musique [274]

IN (bouton) [248]

Indicateur

AUDIO [33]

BAT (batterie) [33]

MAIN [33]

Indicateurs

niveau du canal [227]

Indicateurs d'état [33] [117]

Installation [19]

Interface d'utilisation [30]

Browser [31]

iPod [68]

iTunes [49]

iTunes (répertoire) [66]

J

Jouer une piste [223] [224]

Jump to Start (bouton) [239]

K

Key Lock

Preferences [156]

Keylock [275]

L

Latence audio

régler [150]

Layout Selector [34] [118]

Limiteur [246]

Live Input [69]

Logo de TRAKTOR 2 [32] [117]

Loop (section)

sur les Track Decks [247]

Loop Controls [81]

Loop Recorder [37] [263]

ajuster la taille de la boucle [265]

autres options [268]

bouton DEL [267]

curseur DRY/WET [264]

enregistrer une boucle [265]

lecture [267]

menu Source [264]

Overdubbing [268]

Play (bouton) [266]

Record (bouton) [266] [268]

SIZE (bouton) [265]

Source [122]

Source (menu) [122]

supprimer une boucle enregistrée [267]

UNDO (bouton) [268]

Looped (mode) [260] [270]

LOW (curseur) [227]

M

MAIN [33]

MAIN (curseur) [228] [246]

MAIN (indicateur) [118]

MAIN (indicateurs) [228] [246]

Master (panneau) [38] [120]

indicateurs [38]

Master Clock [35] [123] [269] [270]

définir comme tempo master [271] [272]

panneau [271]

régler le tempo (BPM) [273]

Métadonnées

éditer [59]

Métronome (icône) [271]

MID (curseur) [227]

MIDI

contrôles assignables [297]

contrôles assignables:Browser Controls
[306]

contrôles assignables:Chargement [297]

contrôles assignables:Cue/Loops [298]

contrôles assignables:FX Group [303]

contrôles assignables:FX Single [303]

contrôles assignables:Global Controls [309]

contrôles assignables:Layout [309]

contrôles assignables:Loop Recorder [302]

contrôles assignables:Master Clock [305]

contrôles assignables:Mixer [299]

contrôles assignables:Modifier Controls
[310]

contrôles assignables:Output Controls [310]

contrôles assignables:Preview Player [306]

contrôles assignables:Recording [304]

contrôles assignables:Sample Deck [301]

contrôles assignables:Tempo [304]
contrôles assignables:Timecode [298]
contrôles assignables:Track BPM [305]
contrôles assignables:transport [298]

MIDI Clock [124]

envoyer [189]
synchronisation [189]

Mise à niveau

depuis TRAKTOR (SCRATCH) PRO/DUO et
TRAKTOR LE [19]

Mises à jour [278]

Mix

à la main [241]
ajuster les niveaux [244]
Synchronisation [234]
utiliser la synchronisation automatique
[228]
utiliser le curseur FILTER [239]
utiliser les EQ [239]

Mixer [31] [42] [225]

AUX (curseur) [42]
canal [42] [225]
Channel Faders [107]
Crossfader [42] [107]
Cue (bouton) [110]
Cue Mix (curseur) [235]
EQ [108]
EQ:HI [108]
EQ:Kill (bouton) [108]
EQ:LO [108]
EQ:MID [108]
EQ:types [109]
FILTER (curseur) [111]
GAIN [110]
Headphones Cue (bouton) [233]

Headphones Cue (boutons) [42]
Pan [110]

Modifier la taille d'une Boucle [248]

MOVE (panneau) [87]

Musique

fichiers [46]
mix [228]
pré-écouter [229]
synchronisation [234]

N

Niveau (canaux du Mixer) [42]

Niveau (indicateurs) [245]

Niveau du canal (indicateur) [227] [245]

Niveau global [246]

Niveaux

réglage [244]

O

One-shot (mode) [259]

OUT (bouton) [248]

Overdubbing [268]

P

Phase Meter [84]

Piste

- chargement [223]
- importer [50]
- informations [223]
- lecture [223]

Pitch (pistes) [275]

Placer des Cue Points [235]

Play (bouton)

- sur les Track Decks [224]

Play (bouton) (Loop Recorder) [266]

Playlist [69] [259]

- créer [52]
- dans iTunes [49]

Playlists

- ajouter des pistes [52]
- exporter [56]
- filtrer [50]
- importer [57]
- importer depuis iTunes [50]
- imprimer [57]
- organisation en dossiers [54]
- préparer [56]
- recherche [51]
- supprimer des pistes [53]
- trier [54]

Pochettes [62]

- afficher [62]
- importer [62]
- supprimer [63]

Point de départ dans une piste [235]

Positionnement [246]

Pré-écouter une piste dans le Browser [229]

Preferences

- Audio Setup [150]
- Broadcasting [164]
- Browser Details [165]
- Controller Manager [168]
- Controller Manager:Assignment Table [171]
- Controller Manager:Controller Types [174]
- Controller Manager:Device Mapping [172]
- Controller Manager:Device Setup [169]
- Controller Manager:Mapping Details [173]
- Deck Flavor [158]
- Deck Heading [158]
- Effects [161]
- File Management [166]
- Global Settings [160]
- Import et Export (boutons) [149]
- Input Routing [152]
- Layout Manager [166]
- Loading [154]
- Loop Recorder [163]
- Mix Recorder [163]
- Mixer [159]
- Output Routing [151]
- Timecode Setup [116] [153]
- TRAKTOR KONTROL S4 [178]
- TRAKTOR KONTROL S4:Calibration [183]
- TRAKTOR KONTROL S4:Control Options [178]
- TRAKTOR KONTROL S4:Layout Switch Left et Right [178]
- TRAKTOR KONTROL S4:LEDs [183]
- TRAKTOR KONTROL S4:réinitialiser aux réglages par défaut [182]
- TRAKTOR KONTROL X1 [176]
- Transport [155]

Preferences (bouton) [34] [119] [148]

Preferences (fenêtre) [148]

Préparer le mix en utilisant un casque [232]

Preview Player [43] [229]

Priofils

sauvegarde automatique de sécurité [188]

Profiles

réparer une Collection abîmée [188]

Profils

créer une version portable de TRAKTOR
[187]

dossier racine (Root) [185]

dossier Recordings [186]

sauvegarde et restauration [186]

Q

Q (bouton) [238]

Quantize (bouton) [238]

Quantize (mode) [238] [274]

R

REC [118]

REC (indicator) [33]

Recherche de pistes [50]

Record (bouton) [266] [268]

Régler les niveaux [244]

Relocaliser les pistes manquantes [64]

Répertoires de données [66]

Revenir au début d'une piste [239]

Reverb (FX) [255]

Root Dir (dossier racine) [66]

S

Sample Deck [69] [258]

concept [69]

Sample Slot [69] [259]

Samples [258]

charger [259]

charger un sample (issu d'une piste) [260]

charger un sample depuis la Collection
[259]

contrôle des samples [262]

déclencher [259]

exporter d'une piste [76] [154]

extraire d'une piste [260]

Hotkeys [263]

interrompre et revenir au début [259]

lecture [259]

mode de lecture [259]

retirer du Slot [263]

Saturation [244] [246]

Sauvegarde [19]

Scratch

Absolute (mode) [140]

Calibration [139] [144]

canal manquant [146]

configuration [136]

dépannage [143]

dupliquer [143]

Internal Playback (mode) [141]

mauvais mode d'entrée [146]

modes de suivi [140]

oscilloscope [142]

Preferences [141]

Relative mode [141]

Scratch désactivé [145]

-
- Zones de Contrôle sur le CD [138]
 - Zones de Contrôle sur le vinyle [137]
 - Service Center** [279]
 - Setup Guide (Guide d'installation)** [16]
 - Setup Guide (Guide d'Installation)** [16]
 - Setup Wizard** [21] [182]
 - Setup Wizard (assistant de configuration)** [148]
 - Single (mode)** [257]
 - SIZE (bouton)** [265]
 - Snap (mode)** [238] [249] [261] [274]
 - Snapshot (FX Unit)** [257]
 - Souris (contrôle)** [132]
 - boutons Plus et Moins [132]
 - fonctions du clic droit / [Ctrl]+clic [133]
 - glisser [132]
 - molette [132]
 - sensibilités [133]
 - Status Bar (barre d'état)** [44]
 - Stripe View** [79]
 - Supprimer des pistes** [53]
 - d'une Playlist [53]
 - Supprimer un Hotcue** [251]
 - SYNC (bouton)** [84] [272]
 - sur les Track Decks [234]
 - Sync Mode**
 - Preferences [155]
 - Synchronisation** [268]
 - alignement manuel des beats [241]
 - Auto (mode) [270]
 - Beatgrid [273]
 - BeatSync [85]
 - bouton Quant [274]
 - bouton Snap [274]
 - concept [270]
 - MIDI Clock [189]
 - mode de l'horloge [272]
 - Phase (indicateur) [242]
 - Tempo (fader) [242]
 - tempo master [269]
 - TempoSync [85]
 - Synchronisation des beats** [84]
 - Synchronisation des pistes**
 - synchronisation automatique [234]
 - Synchroniser des pistes**
 - à la main [241]
-

T

Table de mixage externe [114] [283]

configuration logicielle [115]

Tempo

ajustement automatique (Sync) [234]

ajuster manuellement [242]

contrôle manuel [83]

Preferences [155]

Tempo (contrôles) [82]

Tempo (fader) [242]

Tempo Bend (boutons) [83]

Tempo Bend Sensitivity

Preferences [155]

Tempo Fader [83]

Tempo master [269]

définir la Master Clock comme [272]

définir une Track Deck comme [272] [273]

TempoSync [85] [156]

Track Collection [46]

enregistrer des samples dans la [263]

Track Deck [69] [258] [269]

concept [69]

TRAKTOR KONTROL S4

Direct FX 1-3 (prefs) [178]

Layouts [178]

préférences [178]

Sample Play Buttons (prefs) [179]

TRAKTOR KONTROL X1

Preferences [176]

Transport

CUE [80]

CUP (Cue/Play) [80]

Play [80]

Troubleshooting

craquements audio [277]

Tutoriels [221]

objectifs [222]

prérequis [221]

vidéo [16] [17]

Tutoriels vidéo [16]

Type (Deck) [69] [75]

Type de Deck [39] [158]

U

UNDO (bouton) [268]

Unités d'effets [36]

User Forum [280]

Utiliser TRAKTOR avec un ordinateur portable [277]

V

Versions de TRAKTOR [18]

Vidéo

tutoriels [17]

Vue d'ensemble [29]

Live Input [41] [74]

Sample Deck [40] [73]

Track Deck [39]

W

Waveform Display [78] [251]