

# SCS.4DJ

## DIGITAL DJ MIXSTATION

### MANUEL DE L'UTILISATEUR



stanton

# Table des matières

<b>MESURES DE SECURITE IMPORTANTES</b> .....	<b>4</b>
<b>SCHEMA DE PRINCIPE</b> .....	<b>6</b>
<b>GLOSSAIRE DJ</b> .....	<b>7</b>
<b>BIENVENUE</b> .....	<b>9</b>
<b>CARACTERISTIQUES</b> .....	<b>10</b>
<b>1. MISE EN MARCHÉ</b> .....	<b>11</b>
<b>2. Vue d'ensemble de l'unité</b> .....	<b>13</b>
PLATINE A (CÔTÉ GAUCHE) .....	13
PLATINE B (CÔTÉ DROIT) .....	13
COMMANDES DE PLATINE .....	14
COMMANDES DU MIXER .....	17
PANNEAUX AVANT ET ARRIÈRE .....	20
<b>3. EFFECTUER VOTRE PREMIER MIXAGE DE 2 MORCEAUX</b> .....	<b>22</b>
<b>4. COMMANDES DE LECTURE/RÉPRESENTATIONS</b> .....	<b>24</b>
4.1 Commandes de Lecture .....	24
4.2 Commandes Loop .....	26
4.3 Commandes de platine .....	27
4.4 Commandes Pitch .....	29
4.5 Commandes d'effets .....	30
4.6 Commandes de Mixage .....	32
4.7 Commandes Casque (Cue) et volume maître .....	34
4.8 Commandes microphone .....	35
4.9 Commandes d'enregistrement .....	35
<b>5. ÉCRANS PRINCIPAUX/COMMANDES DU SYSTÈME</b> .....	<b>36</b>
5.1 Démarrage et arrêt .....	36
5.2 Barre d'état .....	37
5.3 Écran d'accueil .....	38
5.4 Écran forme d'onde .....	39
5.5 Comment naviguer dans votre médiathèque .....	41
5.6 Options de tri .....	41
5.7 Affichage de la recherche .....	43
5.8 Affichage des Résultats de recherche .....	44
5.9 Affichage des informations sur les morceaux .....	45
5.10 Affichage de la liste de lecture Active .....	46
5.11 Affichage Listes de lecture à charger .....	48
<b>6. PARAMÈTRES SYSTÈME</b> .....	<b>49</b>
6.1 Affichage principal Système .....	49
6.2 Affichage des Paramètres audio .....	51
6.3 Affichage des Paramètres de la Platine .....	52
6.4 Affichage des paramètres du Crossfader .....	53
6.5 Affichage des paramètres d'affichage .....	54
6.6 Mode Vidéo & mode Démonstration .....	55
6.7 Paramètres de dispositif .....	56
6.8 Mode contrôleur MIDI .....	57
<b>7. RACCOURCIS CLAVIER</b> .....	<b>58</b>
<b>8. DEPANNAGE</b> .....	<b>59</b>
<b>9. SPECIFICATIONS TECHNIQUES</b> .....	<b>61</b>
<b>10. GARANTIE</b> .....	<b>63</b>

## MESURES DE SECURITE IMPORTANTES



**ATTENTION** : LE SYMBOLE DE L'ÉCLAIR À L'INTÉRIEUR D'UN TRIANGLE ÉQUILATÉRAL, EST DESTINÉ À ALERTER L'UTILISATEUR DE LA PRÉSENCE DE PIÈCES SOUS TENSION NON ISOLÉES DANS LE PRODUIT, D'UNE MAGNITUDE POUVANT CONSTITUER UN RISQUE D'ÉLECTROCUTION.



**AVERTISSEMENT** : LE SYMBOLE DU POINT D'EXCLAMATION, DANS UN TRIANGLE ÉQUILATÉRAL, EST DESTINÉ À ALERTER L'UTILISATEUR QUE D'IMPORTANTES CONSEILS DE FONCTIONNEMENT ET DE MAINTENANCE (RÉPARATION) SONT FOURNIS DANS LA DOCUMENTATION ACCOMPAGNANT LE PRODUIT.



**Remarque** : LE SYMBOLE D'UNE MAIN DANS UN TRIANGLE ÉQUILATÉRAL EST DESTINÉ À ALERTER L'UTILISATEUR DE LA PRÉSENCE D'INSTRUCTIONS ET D'INFORMATIONS SPECIFIQUES CONCERNANT L'UTILISATION DE L'APPAREIL QUI DOIVENT ÊTRE LUES COMPLÈTEMENT AVANT D'UTILISER L'APPAREIL POUR LA PREMIÈRE FOIS.



**ATTENTION** : POUR RÉDUIRE LE RISQUE D'INCENDIE ET DE CHOC ÉLECTRIQUE, NE DÉPOSEZ AUCUN CAPOT ET N'OUVREZ PAS L'APPAREIL. AUCUN COMPOSANT À L'INTÉRIEUR NE PEUT ÊTRE RÉPARÉ PAR L'UTILISATEUR. TOUTE RÉPARATION DOIT ÊTRE EFFECTUÉE PAR UN TECHNICIEN DE MAINTENANCE QUALIFIÉ.



**AVERTISSEMENT** : AVANT DE CONNECTER ET D'UTILISER L'APPAREIL, LISEZ ET RESPECTEZ TOUTES LES CONSIGNES DE SÉCURITÉ ET LES INSTRUCTIONS D'UTILISATION. CONSERVEZ CE GUIDE D'UTILISATION POUR TOUTE RÉFÉRENCE ULTÉRIEURE. TOUS LES AVERTISSEMENTS SUR L'APPAREIL ET SON EMBALLAGE DOIVENT ÊTRE LUS ET RESPECTÉS.



**AVERTISSEMENT** : Ce produit contient des agents chimiques susceptibles, selon l'état de Californie, de causer le cancer et/ou des déficiences congénitales ou d'autres anomalies liées à la reproduction.



**ATTENTION** : Pour réduire tout risque d'incendie ou d'électrocution, n'exposez pas ce produit à la pluie ou à l'humidité. N'utilisez ce produit près d'une source d'eau, telle que baignoire, bac de lavage, évier, cuve de lessivage, dans un sous-sol humide ou près d'une piscine. Débranchez toujours l'appareil de la prise secteur avant de le nettoyer. N'utilisez jamais de diluant, liquides de nettoyage, solvants ou chiffons imprégnés de produits chimiques. Pour le nettoyage, utilisez toujours un chiffon doux et sec. Débranchez cet appareil pendant les orages ou si vous n'allez pas l'utiliser pendant une longue période.



**ATTENTION** : L'unité doit être placée de sorte qu'elle ne gêne pas sa propre ventilation. Par exemple, elle ne devrait pas être placée sur un lit, un sofa, une couverture ou une surface semblable qui peut bloquer les fentes de ventilation ; ou placée dans un endroit encastré, comme une bibliothèque ou une armoire qui peuvent empêcher la circulation d'air par les fentes d'aération. L'unité devrait être placée loin de toute source de chaleur telle que radiateurs, bouches de chauffage, cuisinières et autres appareils (y compris des amplificateurs) qui produisent de la chaleur. Ne placez au dessus ou à côté de l'appareil aucune source de flamme nue, telle que des chandelles allumées.



**AVERTISSEMENT** : Évitez de placer l'appareil sur surface, chariot, support, trépied, étagère ou table instable. L'appareil pourrait tomber et causer de graves blessures à des enfants et adultes et endommager le produit même. Utilisez seulement chariot, support, trépied ou table recommandée par le fabricant ou vendue avec le produit. L'accrochage du produit à un mur ou au plafond doit respecter les instructions fournies par le fabricant et les accessoires montés doivent être ceux conseillés par le fabricant. Déplacez le chariot et l'appareil avec beaucoup de précaution. Les arrêts brutaux, les poussées trop fortes et les surfaces irrégulières peuvent renverser l'ensemble. Utilisez seulement un chariot, socle, trépied, support ou table recommandée par le fabricant ou vendue avec l'appareil. Quand un chariot est utilisé, soyez prudent lorsque vous déplacez l'ensemble chariot/appareil pour éviter les blessures en cas de renversement.



**Remarque** : Si l'appareil est endommagé de manière irréparable ou atteint la fin de sa vie, suivez la réglementation locale concernant l'élimination des produits électroniques.



**Remarque** : Stanton Magnetics ne peut être tenue responsable des dommages et/ou perte de données causés par une mauvaise utilisation de l'appareil et/ou des applications fournies avec.

## MESURES DE SECURITE IMPORTANTES



**ATTENTION: POUR EVITER LES CHOCS ÉLECTRIQUES, INTRODUISEZ LA LAME LA PLUS LARGE DE LA FICHE DANS LA BORNE CORRESPONDANTE DE LA PRISE ET PUSSEZ JUSQU'AU FOND.**

**ENGLISH:** The apparatus shall be connected to a Mains socket outlet with a protective earthing connection.

**GERMAN:** Das Gerat ist eine Wandsteckdose mit einem Erdungsleiter angeschlossen werden.

**FRENCH:** L'appareil doit être branché dans une prise secteur disposant d'une mise à la terre.

**SPANISH:** El aparato estara conectado a una toma de red electrica con una conexion a tierra.

**ITALIAN:** L'apparecchio deve essere collegato a una presa di rete con una connessione a terra protettiva.



1. L'appareil ne doit être branché qu'à une alimentation électrique de tension et fréquence marquées sur le boîtier.
2. Évitez que le cordon ne soit piétiné ou pincé, surtout au niveau des fiches, prises de courant, et au point de leur sortie de l'appareil.
3. N'essayez pas de contourner la fonction de sécurité de la fiche polarisée ou de terre. Une fiche polarisée comporte deux lames dont l'une est plus large que l'autre. Une fiche de mise à la terre comporte deux lames et une troisième broche de mise à la terre, la lame large ou la broche de mise à la terre est destinée pour votre sécurité Si vous ne parvenez pas à insérer entièrement la fiche dans une prise de courant, contactez votre électricien qualifié pour qu'il remplace votre prise de courant obsolète.
4. Si la fiche d'alimentation de ce produit comprend un fusible, ce dernier ne doit être remplacé que par un fusible de valeur de rupture identique ou inférieure.
5. N'utilisez jamais un câble d'alimentation endommagé ou usé, cela peut présenter un risque grave d'exposer des tensions mortelles.
6. Débranchez l'appareil de la prise secteur s'il ne va pas être utilisé pendant une longue période.
7. Utilisez uniquement des pièces ou des accessoires recommandés par le fabricant.



**NE TENTEZ PAS DE REPARER CET APPAREIL VOUS-MEME. EN CAS DE PROBLÈME, S'ADRESSER À UN PERSONNEL TECHNIQUE QUALIFIÉ.**

Lors tout entretien ou réparation, assurez-vous que le technicien utilise les pièces de rechange agréées par le fabricant ou qu'elles présentent les mêmes caractéristiques que les pièces d'origine, et demandez au technicien de procéder à un contrôle de sécurité pour s'assurer que le produit est en bon état de fonctionnement.



**TOUTES LES SUBSTITUTIONS NON AUTORISEES PEUVENT RESULTER EN INCENDIE, CHOCS ELECTRIQUES OU AUTRES RISQUES.**

**ATTENTION POUR EVITER LES CHOC ELECTRIQUES, INTRODUISEZ JUSQU'AU FOND LA LAME LA PLUS LARGE DE LA FICHE DANS LA BORNE CORRESPONDANTE DE LA PRISE.**

**Cette unité doit être entretenue par un personnel qualifié dans les cas suivants :**



**Le cordon ou la prise d'alimentation a été endommagée**

Des objets ou un liquide a pénétré à l'intérieur de l'appareil

L'unité a été exposée à la pluie ou à un liquide quelconque

L'appareil semble ne pas fonctionner normalement ou sa performance s'est dégradée

L'appareil est tombé ou le boîtier est endommagé.

### CERTIFICATION RÉGLEMENTAIRE

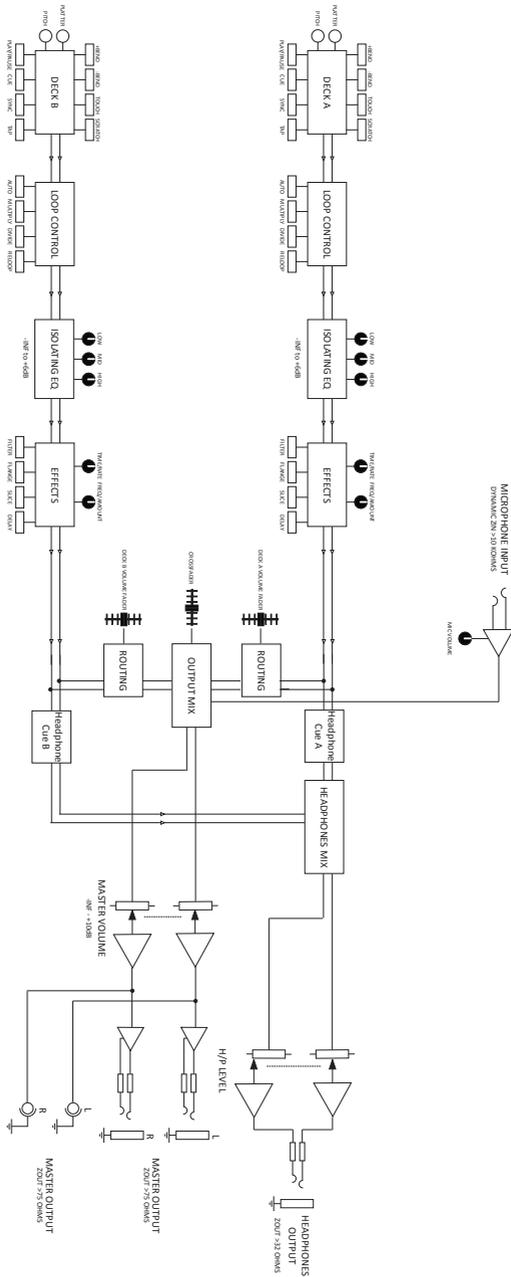
Stanton Magnetics déclare sous sa seule responsabilité que l'appareil, auquel se réfère cette déclaration, est conforme aux normes suivantes :



**REACH**

La déclaration de conformité peut être obtenue auprès du Représentant agréé européen à l'adresse 382 Avenue de la Couronne, B-1050 Bruxelles Téléphone : +3226450500 Fax: +326450505

# SCHEMA DE PRINCIPE



## GLOSSAIRE DJ

### **Beat Matching (synchronisation des beats) :**

Une technique de mixage où deux programmes avec une structure de beats similaire sont mixés dans le tempo, créant une transition sans discontinuité entre les deux morceaux.

### **BPM :**

Une abréviation de Beats Per Minute (le nombre de beats réguliers stables de musique se produisant en une minute et définissant ainsi le tempo).

### **Grille de beats :**

Les lignes grises au dessus de la forme d'onde d'un morceau qui affichent les beats individuels du morceau.

### **Canal :**

Un chemin que le signal prend à travers l'unité via les deux sections EQ/Fader.

### **Fondu enchaîné :**

Apparition progressive d'un son (Fade in) pendant la disparition progressive d'un autre son (Fade out).

### **Crossfader :**

Un curseur de contrôle de transition d'une table de mixage faisant apparaître progressivement un son d'un canal tout en faisant disparaître progressivement le son d'un autre canal, en utilisant un seul signal de contrôle.

### **Cue**

Un point dans un morceau à partir duquel vous voulez démarrer, que vous sélectionnez et écoutez avant d'utiliser votre Crossfader ou potentiomètre linéaire pour augmenter le volume de l'audio afin que votre public puisse entendre la musique. Le Cueing (repérage) se fait généralement sur le premier beat d'un morceau, lors du beat matching.

### **db (Décibel) :**

Une unité de mesure du volume audio, par rapport à un point de référence défini comme le 0 db, qui est une norme convenue en fonction du seuil d'audition d'une personne moyenne.

### **Effets DSP (FX) :**

Un filtrage ou modification électronique d'un signal audio pour modifier le son. Dans le cas de la SCS.4DJ, ce traitement est effectué par un PROCESSEUR DE SIGNAL NUMÉRIQUE (DSP)

### **Égalisation (EQ) :**

C'est le processus d'augmentation ou de réduction des signaux audio à une fréquence spécifique, pour aider le mixage acoustique d'un morceau avec un autre.

### **Potentiomètre linéaire :**

Un contrôle utilisé pour régler le volume d'un canal d'entrée ou de sortie d'un mixer.

### **Casque :**

Des haut-parleurs miniatures portés sur la tête qui permettent d'écouter la sortie audio, un casque est utilisé par les DJ pour les aider dans le repérage des morceaux.

### **LED (Diode électroluminescente) :**

Une lumière électronique qui est illuminée pour indiquer l'état d'un signal ou d'une fonction. Celles-ci peuvent être bicolores, qui signifie qu'elles s'allument en deux couleurs différentes selon la fonction.

**Boucle :**

Une répétition continue d'un échantillon audio ou d'un segment musical.

**Contrôleur MIDI :**

Un dispositif matériel utilisé pour contrôler le logiciel via le protocole MIDI (messagerie). MIDI est l'acronyme de Musical Instrument Digital Interface, on le trouve habituellement dans les claviers et les batteries. L'un des nombreux cas d'utilisation des contrôleurs MIDI est le contrôle des applications logicielles qui tournent sur un ordinateur externe (pas besoin d'utiliser la SCS.4DJ, mais vous pouvez si vous le souhaitez).

**Mixer**

Un appareil conçu pour mixer ensemble deux ou plusieurs sources sonores.

**Mixage :**

C'est le processus de mélange de deux morceaux en synchronisant les BPM (vitesse/tempo) et en utilisant le volume des Faders/Crossfader pour équilibrer le volume entre les deux.

**Moniteur :**

Pour écouter attentivement et étudier un enregistrement ou un mixage dans le but d'apporter des ajustements. Cela peut être par l'écoute à la sortie principale (ce qui sort de vos enceintes) ou le bus Cue (Cue de pré-écoute, le signal provenant de vos platines avant de régler vos faders de manière que l'audience puisse entendre un signal).

**Disque/Molette:**

Un disque circulaire conçu pour imiter les fonctions d'un disque vinyle sur une platine, vous permettant de le faire tourner rapidement en avant et en arrière afin d'en tirer des sonorités nouvelles, le «scratch».

**Scratch :**

Une technique de mixage de platines qui consiste à faire tourner le disque à la main en avant et en arrière avec la cartouche phono en position de lecture, créant ainsi une variété de sons rythmiques.

**Synchronisation (Sync) :**

Dans le cas de la SCS4.DJ, en appuyant sur le bouton SYNC les beats et le BPM d'un morceau deviennent synchronisés dans un parfait unisson.

**Forme d'onde :**

La représentation visuelle du volume et des fréquences individuelles du son.

**USB :**

Un type d'entrée/sortie pour la connexion à la SCS4.DJ d'un dispositif de stockage ou d'un ordinateur. C'est l'abréviation de «Universal Serial Bus», qui est une interface standard de communication entre un ordinateur et des dispositifs externes via un câble peu coûteux (câble USB) en utilisant des transmissions à deux voies.

**Hub USB (concentrateur USB) :**

Un dispositif qui vous permet de brancher un câble USB dans votre appareil tout en offrant plusieurs autres entrées USB.

## **BIENVENUE**

Félicitations pour avoir choisi la console de mixage DJ la plus avancée sur la planète : la SCS.4DJ. Du professionnel au novice, de la chambre à coucher à la piste de danse, la SCS.4DJ Stanton est votre solution DJ la plus complète. La SCS.4DJ est un appareil compact portable à la portée de tout DJ qui garantit la puissance de l'analogique traditionnelle et des configurations DJ basées sur des applications logicielles.

### **LE MIXAGE EST DEvenu SIMPLE**

La SCS.4DJ Stanton est le premier vrai système intégré qui offre aux DJ une synchronisation automatique avancée en appuyant sur un seul bouton. Le logiciel intégré vous aide dans votre mixage en synchronisant automatiquement les morceaux à la pression d'un bouton. Ce moteur de mixage numérique de pointe permet également à la SCS.4DJ d'être placée dans le mode «AUTO-DJ», où l'unité se met automatiquement à mixer la musique dans votre liste de lecture en fonction du style de mixage choisi.

### **MIXAGE ET DJING À PARTIR DE MÉDIATHÈQUE NUMÉRIQUE**

Le DJing se fait directement à partir de votre médiathèque numérique de votre clé USB, disque dur ou téléphone intelligent. La SCS.4DJ supporte la majorité de formats de fichiers non protégés dont WAV, MP3 et AAC. La disposition des commandes est immédiatement familière pour un DJ expérimenté, et assez intuitive pour un novice. En tant que DJ mobile, la SCS.4DJ vous offre portabilité, robustesse et flexibilité dont vous avez besoin pour réaliser des présentations, nuit après nuit, avec une surface intuitive et simple, facile d'accès aux ports USB, et un châssis robuste.

### **DEVENIR PLUS CRÉATIF**

Le puissant moteur de synchronisation d'un seul bouton et les calculs de tempo et grille de beats intégrés à la SCS.4DJ, vous garantissent une synchronisation en moins de temps, vous laissant ainsi plus de temps pour la créativité. La fonctionnalité de synchronisation de beats, y compris FX et boucles automatiques, vous permettra de faire des mixages de qualité professionnelle dès votre premier mixage.

### **CAPACITÉ D'ENREGISTREMENT**

Appuyez sur le bouton Record (Enregistrer) pour que la SCS.4DJ enregistre votre spectacle sur tout dispositif de stockage de masse, qui peut être partagé entre amis ou utilisé pour produire un CD pour la distribution.

## CARACTERISTIQUES

- Commande de synchronisation automatique assurée par le logiciel intégré qui synchronise instantanément les beats d'une platine par rapport à l'autre avec une précision incroyable.
- Deux platines tactiles de haute résolution pondérées avec les commandes cue, scratch et pitch bend.
- Écran LCD couleur 4,3 pouces de haute résolution avec affichage de la forme d'onde en double facilitant d'avantage le beatmatching visuel.
- Enregistre vos mixages directement en fichiers WAV pour le partage, la lecture et la production/publication du spectacle.
- Le mode Boucle Automatique crée automatiquement une synchronisation des beats en boucle afin que le mixage passe en continu.
- Quatre ports USB, deux dans un compartiment suffisamment grand pour des disques durs, lecteurs multimédia et autres dispositifs de stockage de masse.

-----

### Déballage

Vérifiez que vous avez reçu les articles suivants :

- (1) Unité SCS.4DJ
- (1) Alimentation (12V CC)
- (1) Guide de démarrage rapide de la SCS.4DJ
- (1) Manuel de l'utilisateur de la SCS.4DJ

Commençons par brancher la SCS.4DJ.

# 1. STARTING UP

## Étape 1

Branchez l'adaptateur secteur à la **Prise d'alimentation CC** qui se trouve à l'arrière de l'unité. Serrez le **serre-câbles de sécurité** (Qui se trouve à côté de la prise d'alimentation CC) au dessus du câble en dévissant l'écrou puis en le vissant au dessus du câble, de manière que le câble ne puisse plus se détacher.



## Étape 2

Connectez la sortie audio de type 1/4" (symétrique) et/ou les **SORTIES AUDIO** de type RCA (asymétrique) à un amplificateur de puissance, des enceintes ou un mixer (voir schéma ci-dessous). La SCS.4DJ dispose de connecteurs symétriques et asymétriques pour pouvoir se connecter à un grand nombre de matériel audio, et les deux sorties peuvent être utilisées simultanément.



### Étape 3

Connectez votre dispositif USB principal à l'un des **Ports USB 2.0** situés sur la SCS.4DJ (en haut, à l'arrière ou en bas de l'unité sous la porte). Vous pouvez utiliser tout dispositif USB, sans nécessité de pilote, de système de fichiers FAT32, NTFS ou HFS+ (non journalisé uniquement). Pour commencer, il est peut être judicieux de mettre quelques morceaux sur un lecteur USB ou d'utiliser le contenu démo inclus si vous ne voulez pas attendre longtemps l'analyse du lecteur (où la SCS.4DJ calcule les informations de vos morceaux, dont BPM et forme d'onde) et commencer la lecture. Vous pouvez également connecter un clavier USB, ou un concentrateur USB alimenté (actif) pour augmenter le nombre de ports disponibles, vous donnant ainsi l'avantage de connecter plusieurs dispositifs de stockage USB.



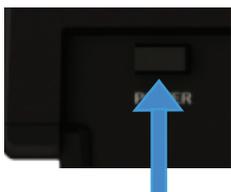
**Port USB 1**  
(en haut à droite de l'unité)



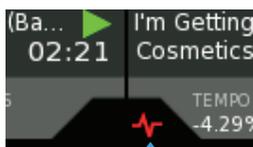
**Port USB 2** (derrière l'unité)

### Étape 4

Appuyez sur le **bouton POWER** qui se trouve sur le côté droit de l'unité. L'unité prend environ 45 secondes pour démarrer, et commence par la détection et l'analyse du contenu des dispositifs USB connectés. Lorsque le symbole d'analyse de morceaux disparaît, cela veut dire que vos morceaux sont analysés et vous pouvez profiter pleinement des fonctions de la SCS.4DJ.



**Bouton**  
**POWER** (alimentation)



**Symbole d'analyse de morceaux**

Voyons maintenant brièvement les commandes et les connexions de la SCS.4DJ.

## 2. Vue d'ensemble de l'unité

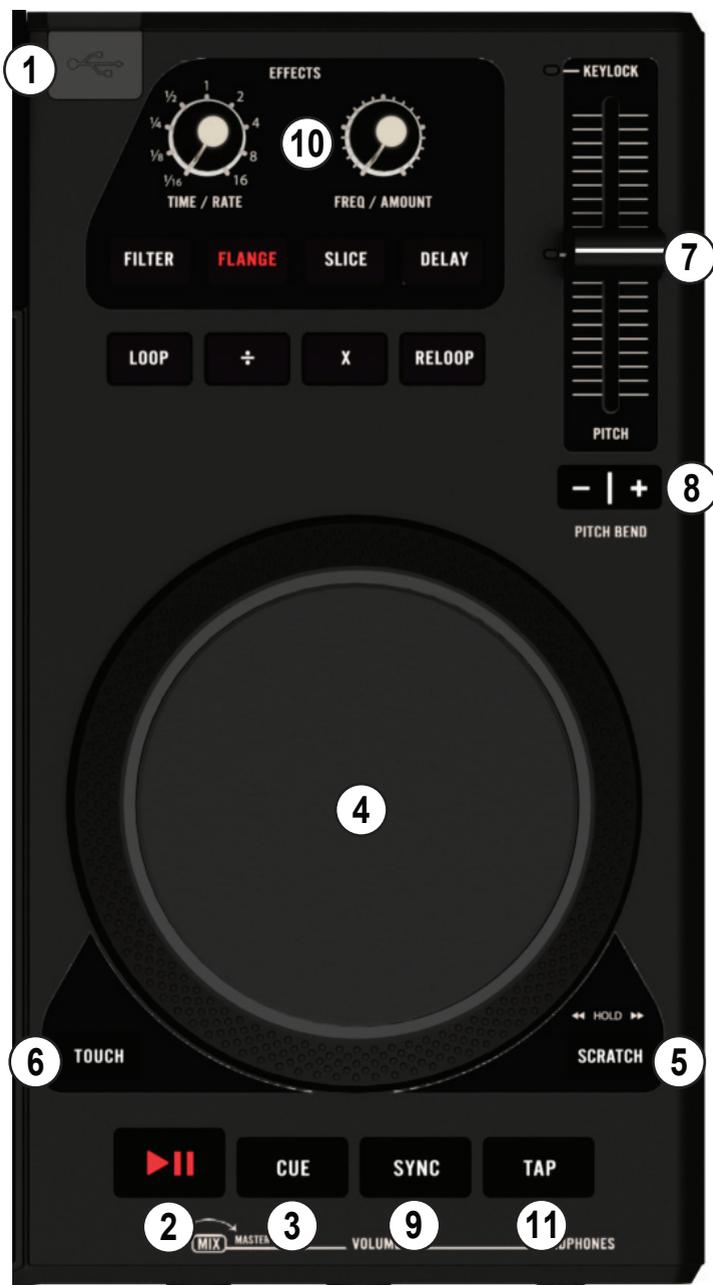
### MIXER

#### PLATINE A (CÔTÉ GAUCHE)

#### PLATINE B (CÔTÉ DROIT)



## COMMANDES DE PLATINE



## 1. CONNECTEUR USB (TYPE A) (CÔTÉ DROIT DE L'UNITÉ SEULEMENT)

Ce connecteur est utilisé pour brancher le câble USB (1.1 ou 2.0) d'un dispositif de stockage de masse contenant votre médiathèque. Un dispositif de stockage de masse approprié peut être : un disque dur externe, un lecteur flash, un lecteur portable, un lecteur de cartes mémoire ou un concentrateur USB.

## 2. BOUTON LECTURE/PAUSE

Appuyez dessus pour lire le morceau à partir de la position actuelle, et appuyez de nouveau pour faire une pause à la position actuelle.

## 3. BOUTON CUE

Le bouton **CUE** vous permet de tester vos mixages à l'avance par la lecture de sections audio sans avoir à engager la lecture complète avec le bouton **LECTURE/PAUSE**. Pendant la lecture normale, appuyez sur ce bouton pour déplacer immédiatement la position de lecture du morceau au dernier point de repère et mettre en pause la lecture lorsqu'il est relâché. Appuyez à nouveau sur **CUE** pour engager la fonction **LECTURE CUE**, qui lit le titre à partir du point de repère jusqu'à ce que vous relâchiez le bouton **CUE**. Si vous appuyez sur **LECTURE/PAUSE** dans une position autre qu'un point cue mémorisé, en appuyant sur **CUE** réinitialise le point cue à la nouvelle position.

## 4. PLATINE (MOLETTE)

La partie tactile de la surface de la **PLATINE (MOLETTE)** est conçue pour sentir et fonctionner comme une véritable platine de disque vinyle, et l'anneau extérieur antidérapant de la **PLATINE** offre un contrôle précis du Pitch bending (vitesse de lecture). La **PLATINE** offre des fonctions multiples :

- a. Lors de lecture ou pause en mode **SCRATCH**, la **PLATINE** peut être utilisée comme une commande de recherche par cadre, permettant une recherche rapide dans un morceau. Maintenez appuyé le bouton **SCRATCH**, la molette est alors utilisée pour la **RECHERCHE RAPIDE AVANT/ARRIERE** à grande vitesse.
- b. Sans le **SCRATCH** enclenché, la **PLATINE** fonctionne comme un pitch bend (contrôle de vitesse), semblable à un «push» ou un «drag» d'un tourne-disque. En tournant la **PLATINE** dans le sens antihoraire on ralentit temporairement la vitesse de lecture en fonction de la vitesse, la vélocité et la durée de rotation de la platine. En tournant la **PLATINE** dans le sens horaire on augmente temporairement la vitesse jusqu'à la vitesse de lecture. Le pitch retourne à la valeur actuelle, lorsque la molette s'arrête.
- c. En mode **SCRATCH**, la **PLATINE** agit comme une platine vinyle, déplaçant la position en avant ou en arrière dans le morceau en réponse à vos mouvements. L'anneau extérieur antidérapant de la **PLATINE** effectue toujours la fonction Pitch Bend.
- d. Le mode **TOUCH REWIND** est similaire au mode **SCRATCH**, sauf que la lecture revient au point Cue chaque fois que la partie supérieure de la platine (qui est tactile) est touchée. L'anneau extérieur antidérapant de la **PLATINE** effectue toujours la fonction Pitch Bend.

## 5. BOUTON SCRATCH

Permet à la **PLATINE** tactile de répondre comme une platine de tourne-disque et permettre le «Scratching» de vos fichiers audio. La plupart des DJ Hip Hop/Scratch utilisent ce bouton la plus part du temps. En mode lecture normale, toucher la platine fait passer la lecture en pause, et en tournant la platine vers l'avant ou l'arrière crée des sons scratch. Maintenez appuyé le bouton scratch et tournez la **PLATINE** pour engager la fonction Avance/Retour rapide du lecteur.

## 6. BOUTON TOUCH REWIND

Cette fonction vous permet de toucher la section centrale non caoutchoutée de la **PLATINE** pour retourner rapidement et instantanément à votre **POINT CUE** défini, permettant ainsi un retour rapide à un **POINT CUE** pour effectuer des effets scratch (car le bouton **TOUCH REWIND** devient bouton **SCRATCH**). Touchez et relâchez la molette une fois, fait retourner la lecture au dernier **POINT CUE** marqué, vous permettant ainsi de retourner rapidement à un point cue ou activer rapidement un échantillon/section de morceau.

## 7. CURSEUR DE RÉGLAGE DU PITCH

C'est la commande principale de contrôle de la vitesse de musique. Lorsque ce curseur est déplacé vers le bas de l'unité (+), le tempo de lecture est augmenté. Lorsque ce curseur est déplacé vers le haut de l'unité (-), le tempo de lecture est diminué. La plage de pitch peut être sélectionnée entre +/-5% et +25/-100% dans le menu «SYSTEME».

## 8. BOUTONS PITCH BEND (boutons -/+)

Ils sont utilisés pour augmenter ou diminuer temporairement la vitesse de lecture. Le pitch retourne à sa valeur actuelle lorsque la molette est relâchée.

## 9. BOUTON SYNC

C'est la commande principale du moteur de **SYNCHRONISATION** interne, qui permet la synchronisation des beats par la pression sur un seul bouton. Pendant la lecture, en appuyant sur ce bouton vous changez la vitesse et la position des beats du morceau sélectionné pour les synchroniser avec ceux du morceau en cours de lecture sur l'autre platine. Cela neutralise le **CURSEUR DE RÉGLAGE DU PITCH** (n° 5). Lorsque le **CURSEUR DE RÉGLAGE DU PITCH** est déplacé à nouveau, son fonctionnement dépend de la valeur de Prise de contrôle logicielle (si le **CURSEUR DE RÉGLAGE DU PITCH** (n° 5) répond immédiatement à votre mouvement ou après dépassement du réglage virtuel du pitch) du menu Paramètres SCS.4DJ. Si l'option est activée (Prise de contrôle logicielle activée - valeur par défaut), la valeur du pitch ne change pas tant que le **CURSEUR DE RÉGLAGE DU PITCH** n'ait pas déplacé pour correspondre à la valeur virtuelle de pitch réglée par le moteur de synchronisation.

Le **AUTO LED** au milieu du **CURSEUR DE RÉGLAGE DU PITCH** indique que les deux beats ne sont pas synchronisés, c'est à dire : si le **CURSEUR DE RÉGLAGE DU PITCH** et **POSITION DU PITCH VIRTUEL** (La position du pitch choisie par le moteur de synchronisation, indépendamment de la position du **CURSEUR DE RÉGLAGE DU PITCH**) ne sont pas les mêmes. L'écran LCD offre également une flèche affichée à côté de la valeur du **TEMPO** indiquant dans quelle direction il faut déplacer le **CURSEUR DE RÉGLAGE DU PITCH**. Si le réglage est sur **OFF** (désactivé), (pas de prise de contrôle logicielle), alors tous les mouvements du **CURSEUR DE RÉGLAGE DU PITCH** prennent effet immédiatement.

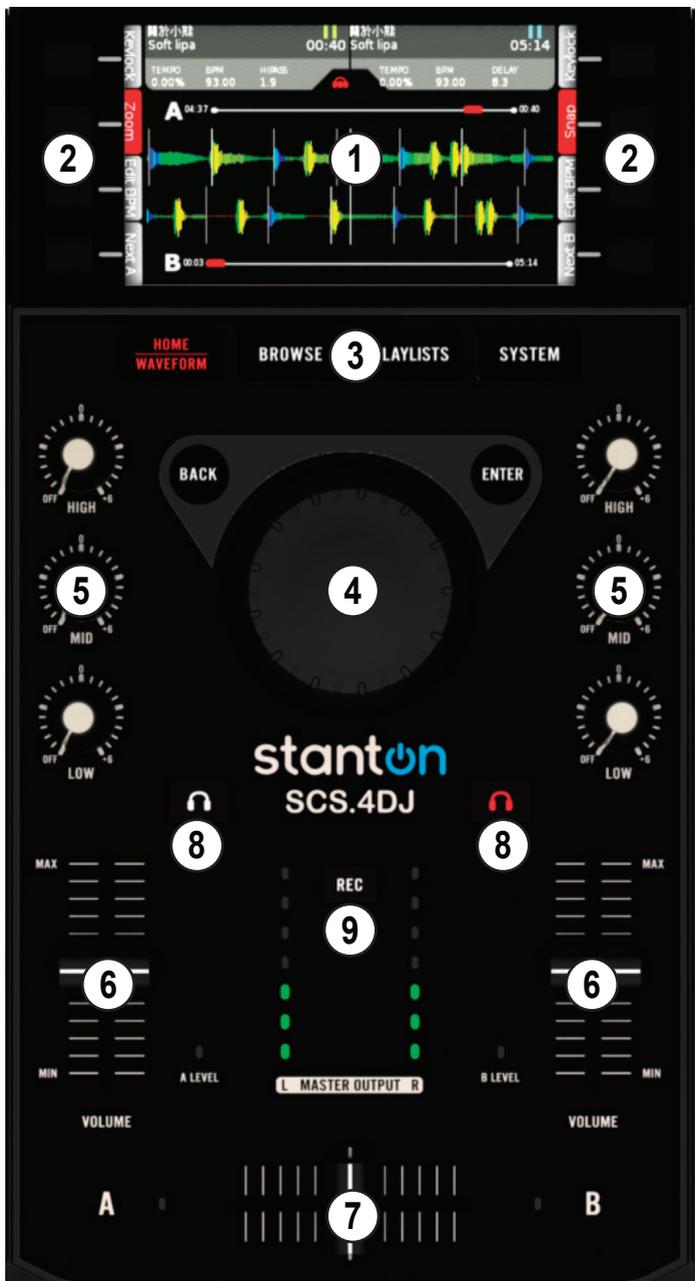
## 10. SELECTION/COMMANDES D'EFFETS DSP

Deux processeurs d'effets, un pour chaque platine, et les deux peuvent être utilisés en même temps. Cette section contrôle les quatre effets audio **FILTER**, **FLANGER**, **SLICE** et **DELAY**. En utilisant les deux boutons **EFFECT**, vous pouvez régler individuellement deux paramètres d'effets en fonction de l'effet en cours.

## 11. BOUTON TAP

Tapez en même temps que la musique pour entrer les valeurs de BPM manuel pour une utilisation avec les **EFFETS DSP** ou le **MOTEUR DE SYNCHRONISATION**. Ceci est utilisé pour entrer manuellement le BPM lorsque la fonction BPM Automatique est incapable de se verrouiller sur un beat. Vous devez taper au moins quatre fois pour entrer une nouvelle valeur BPM.

## COMMANDES DU MIXER



## 1. ÉCRAN LCD

C'est la fenêtre principale à chaque étape de votre travail de mixage. L'écran LCD couleur 4,3" affiche des informations telles que le morceau/forme d'onde, les paramètres de réglage et de recherche d'information. Le contraste est réglable dans le menu **SYSTEME**.

## 2. BOUTONS «CONTEXTUELS» DES MENUS

Au total il y a 8 boutons de fonction «contextuels». Les 4 boutons physiques de chaque côté de l'écran changent de fonction selon le menu en cours (d'où le l'appellation boutons «contextuels»), et les fonctions de contrôle telles que la recherche, le chargement de morceaux, le tri des morceaux, etc.

## 3. BOUTONS SYSTEM

Il y a 4 boutons situés en bas de l'**ÉCRAN LCD**, et chaque changement de fonction et d'information est reflété sur la l'**ÉCRAN LCD**. Voici les 4 fonctions :

**ACCUEIL/FORME D'ONDE** : C'est l'écran principal. Appuyez sur ce bouton pour basculer entre l'affichage **ACCUEIL** et **FORME D'ONDE**.

L'affichage **FORME D'ONDE** montre des formes d'onde en couleur pour les deux platines ainsi que les positions des beats, **CUE** et **BOUCLE**.

L'affichage **ACCUEIL** montre vos albums, un Beatkeeper pour garder les platines alignées ainsi qu'une version réduite de la forme d'onde pour chaque platine à la position de lecture en cours dans la forme d'onde correspondante.

En appuyant sur le bouton **HOME/WAVEFORM (ACCUEIL/FORME D'ONDE)** après avoir été dans un affichage différent, permet de retourner au dernier affichage (**ACCUEIL** ou **FORME D'ONDE**).

**NAVIGATION** : Le menu de navigation principale. Dans de ce menu, vous pouvez afficher les morceaux contenus dans vos **DISPOSITIFS DE STOCKAGE DE MASSE**, sélectionner certains morceaux à charger dans vos listes de lecture, et choisir les morceaux à lire sur les platines A et B.

**LISTES DE LECTURE** : Le menu principal de préparation. Dans de ce menu, vous pouvez préparer des listes de morceaux, charger, enregistrer et supprimer des listes de lecture.

**SYSTÈME** : Le menu de personnalisation du système. Dans ce menu, vous pouvez personnaliser les commandes de votre appareil, la plage de changement du pitch, etc.

## 4. MOLETTE DE NAVIGATION/BOUTONS ENTER & BACK

Ce sont les commandes du menu principal de navigation. Vous pouvez faire défiler les morceaux, rechercher des morceaux et nommer des liste de lectures en utilisant un clavier virtuel, descendre/remonter dans les menus et modifier les paramètres système.

## 5. COMMANDES EQ

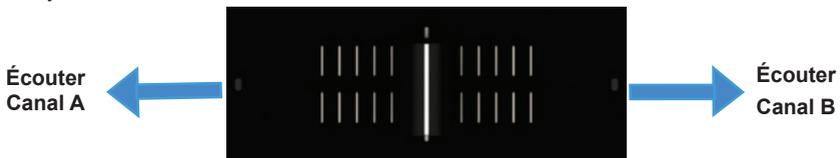
Utilisez les boutons Haut, Moyen et Bas pour modifier la fréquence du contenu de votre musique. Les commandes EQ offrent une fonction de remise à zéro de la fréquence (volume à zéro pour chaque bande de fréquence) des bandes de fréquences BAS (GRAVES), MOYEN (GAMME MOYENNE) et HAUT (AIGUS), ainsi qu'un suramplificateur de 6 db.

## 6. FADERS DE CANAUX

Les **FADERS DE CANAUX** pour chaque platine sont utilisés pour contrôler le volume audio. Il faut les utiliser avec les **COMMANDES EQ** pour chaque canal pour synchroniser le volume des morceaux et la qualité tonale de chaque morceau.

## 7. CROSSFADER

Le **CROSSFADER** est utilisé pour atténuer l'audio entre les canaux A et B pour les transitions de mixage. Le **CROSSFADER** offre une courbe de crossfader sélectionnable par l'utilisateur (vitesse à laquelle le volume du programme change en fonction du déplacement du crossfader) dans le menu «Système».



## 8. BOUTONS CASQUE (CUE)

Utilisez les boutons **HEADPHONE** pour pré-écouter le cue des platines A ou B (avant le **FADER DE CANAL** et le **CROSSFADER**). Utilisez la commande **VOLUME CUE** (située sur le panneau avant de l'unité) pour contrôler le volume du cue.

## 9. BOUTON RECORD (enregistrer)

Utilisez le bouton **RECORD** pour enregistrer vos spectacles sur un dispositif de stockage de masse de votre choix. Les fichiers .WAV créés peuvent ensuite être transférés sur votre ordinateur pour le partage, la sauvegarde de vos spectacles et la diffusion.

PANNEAUX AVANT ET ARRIÈRE



## 1. PRISE D'ALIMENTATION CC

Ce connecteur est utilisé avec l'adaptateur secteur pour alimenter l'appareil. À côté de la prise d'alimentation CC il y a un serre-câble de sécurité, qui peut être fixé sur le câble d'alimentation pour l'empêcher d'être détaché.

**AVERTISSEMENT : UTILISEZ TOUJOURS L'ADAPTATEUR D'ALIMENTATION FOURNI OU UN ADAPTATEUR DE RECHANGE ACHETÉ CHEZ UN REVENDEUR AUTORISÉ STANTON !**

## 2. CONNECTEURS RCA DE SORTIE MAÎTRE GAUCHE/DROITE (ASYMÉTRIQUES)

Sortie audio stéréo de type RCA asymétrique. Ces connecteurs reproduisent le signal audio mixé généré par l'unité SCS.4DJ.

## 3. CONNECTEURS TRS 1/4" DE SORTIE MAÎTRE GAUCHE/DROITE (Pointe/Anneau/Manche SYMÉTRIQUES)

Sortie audio stéréo de type TRS 1/4" symétrique. Ces connecteurs reproduisent le signal audio mixé généré par l'unité SCS.4DJ.

## 4. ENTREE MICROPHONE ET COMMANDES DE VOLUME

La SCS.4DJ est dotée d'une entrée microphone 1/4», située sur le panneau avant. Le niveau du microphone est contrôlé par la commande de volume rotative située sur le panneau avant à la droite de la prise micro. Tout microphone dynamique standard peut être utilisé.

## 5. BOUTON POWER

Appuyez sur le bouton Power pendant quelques secondes pour allumer ou éteindre l'unité.

**AVERTISSEMENT : Ne retirez pas le câble d'alimentation ou débranchez l'appareil pour l'éteindre. Cela pourrait provoquer une corruption des données sur votre disque, endommager vos morceaux et d'autres données. Dans le cas où l'appareil ne répond pas à l'écran d'arrêt, le bouton d'alimentation peut être maintenu appuyé pendant 10 secondes pour une procédure d'arrêt d'urgence.**

## 6. CONNECTEURS CASQUE 1/4" ET 1/8" ET COMMANDES DE MIXAGE (CUE)

Les connecteurs casque situés sur le panneau avant de la SCS.4DJ sont conçus pour accepter n'importe quel casque stéréo standard en utilisant soit un connecteur 1/4" ou 1/8». Utilisez le bouton **MIX** pour atténuer la pré-écoute du **CUE** et de la **SORTIE PRINCIPALE**. Utilisez le bouton **VOLUME CASQUE** pour régler le volume du casque. Les deux sorties peuvent être utilisées en même temps pour partager un seul signal casque sur deux casques.

## 7. CONNECTEUR USB (type A) (VERS L'UNITÉ)

Ce connecteur est utilisé pour connecter un dispositif de stockage de masse USB contenant votre médiathèque. Les dispositifs de stockage de masse appropriés peuvent être : des disques durs externes, lecteurs flash, lecteurs portables de musique numérique, lecteurs de cartes mémoire et concentrateurs USB.

## 8. CONNECTEUR USB (type B) (A PARTIR DE L'UNITÉ)

Ce connecteur est utilisé pour connecter la SCS.4DJ à un ordinateur personnel en mode contrôleur MIDI ; cette connexion est compatible Windows et OSX (Apple).

## 9. VERROU DE SÉCURITÉ KENSINGTON®

À utiliser avec un verrou de sécurité Kensington® pour des installations permanentes pour empêcher le vol ou à des fins de présentation.

### 3. EFFECTUER VOTRE PREMIER MIXAGE DE 2 MORCEAUX

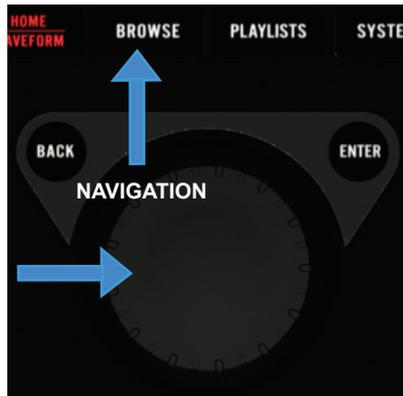
Maintenant, nous allons effectuer notre premier mixage DJ de deux morceaux en synchronisant les BPM (Beats Per Minute) et utiliser le crossfader pour effectuer un fondu de volume entre les deux morceaux. Avant de commencer, assurez-vous que les boutons EQ sont au milieu, vos EFFETS sont désactivés, les boucles ne sont pas engagées et votre CROSSFADER est réglé sur un côté.

#### Étape 1

Attendez que le dispositif de stockage de masse USB connecté soit analysé. Cela peut prendre un certain temps en fonction de la taille de la collection de morceaux ; il serait donc préférable de connecter un lecteur contenant quelques morceaux pour commencer en attendant que vous preniez la main. Pour votre commodité, nous avons également inclus un contenu démo pour le test. Les morceaux sont analysés au cinquième de temps réel, ainsi l'analyse d'une grande collection peut prendre toute une journée ou deux.

Appuyez ensuite sur le bouton **BROWSE** pour atteindre l'écran **NAVIGATION**. Chargez les morceaux sélectionnés sur vos platines (platines virtuelles) en utilisant la **MOLETTE DE NAVIGATION** pour sélectionner vos morceaux, puis appuyez sur le bouton contextuel **LOAD A** situé en bas de l'écran de vos morceaux choisis. Appuyez à nouveau sur **BROWSE** et répétez la procédure pour la platine B (**Remarque : par défaut, l'unité retourne à l'écran ACCUEIL après le chargement des morceaux.** Appuyez à nouveau sur le bouton **BROWSE** pour rentrer dans votre médiathèque.)

MOLETTE DE  
NAVIGATION



Load A	Connie N' Frank	Tony Underground	112.0	08:41	
	Knights Crusade	(Terry Wildlife	112.0	03:36	
	Fences (Delphic	Remi Phoenix	113.0	07:13	
	Invincible	NightWaves	113.0	05:45	Load B

## Étape 2

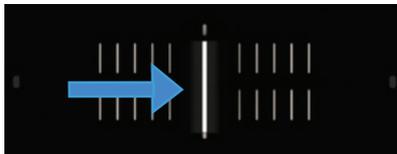
Maintenant que vous avez vos deux morceaux chargés, utilisez le bouton **Lecture** sur chaque platine pour lancer la lecture de vos morceaux (en laissant votre **CROSSFADER** sur un côté) :



Appuyez sur le bouton **SYNC** d'une platine pour effectuer un beat-match automatique du morceau en cours de lecture sur cette platine et le morceau en cours de lecture sur l'autre platine, à l'aide du puissant moteur de synchronisation de la SCS.4DJ pour aligner parfaitement la vitesse et les beats des deux morceaux.

## Étape 3

Déplacez le **CROSSFADER** au milieu pour écouter les deux morceaux, et déplacez d'un côté à l'autre pour effectuer un fondu entre vos deux morceaux en lecture. Utilisez vos deux **FADERS DE CANAL** pour régler d'avantage les niveaux de volume. Tant que le moteur de synchronisation est engagé et vous n'avez pas déplacé vos curseurs de pitch, vos morceaux doivent rester alignés. Si vos morceaux s'écartent de l'alignement, appuyez simplement de nouveau sur le bouton **SYNC** ! (Cela peut arriver si le tempo d'un morceau n'est pas fixe et varie en fonction du temps)



## Étape 4

Utilisez votre **EQ** pour personnaliser votre mixage en accentuant les graves, etc. Enfin, retournez à l'écran **NAVIGATION** à partir de **Étape 1** et recommencer à charger de nouveaux morceaux et effectuer de nouveaux mixages. Félicitations, vous venez d'effectuer votre premier mixage !

Maintenant, nous allons apprendre plus en détails les commandes de représentations individuelles et les menus offerts par votre nouvelle SCS.4DJ, et comment utiliser ses fonctionnalités.

## 4. COMMANDES DE LECTURE/RÉPRESENTATIONS

### 4.1 Commandes de Lecture



#### BOUTON LECTURE/PAUSE

Démarre/Suspend la lecture d'un morceau.

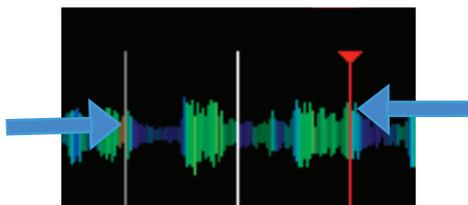
#### BOUTON CUE

Lors de lecture normale, appuyez sur ce bouton pour retourner immédiatement au dernier point cue défini (soit celui que vous avez défini, soit celui par lequel démarre l'audio, trouvé par le moteur **AUTO-CUE** de votre SCS.4DJ) ; la lecture est suspendue dès que ce bouton est relâché. Maintenez appuyé le bouton **CUE** engagera la fonction **LECTURE CUE**, qui lit le morceau à partir du point cue jusqu'à ce que vous relâchiez le bouton **CUE**. Si le bouton **LECTURE** est appuyé tout en maintenant appuyé le bouton **CUE**, alors la lecture se poursuivra même lorsque le bouton **CUE** est relâché. Si aucun **POINT CUE** n'a été créé, en appuyant sur le bouton **CUE** le point de lecture sera le début du morceau, ou un point **AUTO CUE** sélectionné par la SCS.4DJ.

#### CRÉATION D'UN POINT CUE

- 1) Avec un morceau en cours de lecture, appuyez sur le bouton **LECTURE/PAUSE** pour suspendre la lecture à la position en cours. Bien que le morceau ait été suspendu, un nouveau **POINT CUE** n'est pas créé.
- 2) Appuyez sur **CUE** pour créer un **POINT CUE** à la position en cours du morceau. En maintenant appuyé à nouveau le bouton **CUE** la lecture démarre à la position actuelle jusqu'à ce que vous relâchiez le bouton **CUE**. Si vous voulez changer la position de votre **POINT CUE**, vous pouvez utiliser la partie tactile en haut de la **PLATINE** en mode **SCRATCH** pendant que le bouton **CUE** n'est pas maintenu appuyé pour déplacer l'audio vers un point de votre choix, puis appuyez à nouveau sur le bouton **CUE** pour définir un nouveau **POINT CUE**. Le **POINT CUE** sera représenté par une **LIGNE ROUGE**, et les **LIGNES GRISSES** représentent la **GRILLE DE BEATS**, qui est la référence du moteur de synchronisation interne des beats de votre morceau en cours.

LES LIGNES GRISSES  
MONTRENT LA  
GRILLE DE BEATS,  
UTILISÉES PAR  
LE MOTEUR DE  
SYNCHRONISATION



LA LIGNE ROUGE  
INDIQUE LA  
POSITION DU  
POINT CUE  
COURANT

- 3) En cours de lecture de morceau, appuyez sur le bouton **CUE** pour arrêter immédiatement la musique ; la lecture retourne au dernier **POINT CUE** que vous avez défini. À partir de cette position, vous pouvez appuyer sur **LECTURE/PAUSE** pour reprendre la lecture, ou maintenez appuyé à nouveau le bouton **CUE** pour lancer la **LECTURE CUE**.

- 4) Si vous voulez poursuivre la lecture tout en maintenant appuyé le bouton **CUE**, appuyez sur le bouton **LECTURE**, pour déclencher le bouton **CUE** et faire passer la SCS.4D en mode lecture normale. Par la suite, les deux boutons peuvent être relâchés.
- 5) Si vous souhaitez créer un nouveau **POINT CUE**, appuyez à nouveau sur le bouton **LECTURE/ PAUSE** à l'emplacement où vous souhaitez créer le **POINT CUE**, et appuyez à nouveau sur le bouton **CUE**. Un nouveau **POINT CUE** sera défini.

## Bouton SYNC

En appuyant sur le bouton **SYNC** d'une platine, le pitch change pour correspondre au BPM de la platine opposée et aligne la position de lecture de la **GRILLE DE BEATS** (illustré sur le schéma de la page 30) du morceau de l'autre platine. Comme les morceaux se lisent vers l'avant, ce bouton peut être utilisé à nouveau pour synchroniser les morceaux à l'envers, si jamais un défaut de synchronisation a été constaté.

Pour utiliser le bouton **SYNC**, il est nécessaire que les deux morceaux disposent de valeurs BPM qui leur sont associées (supérieures à zéro). Ces valeurs proviennent normalement de l'analyse effectuée par votre SCS.4DJ sur vos morceaux, mais peut aussi provenir d'une valeur BPM tapée ou une valeur BPM stockée avec les données du morceau si l'analyse n'a pas encore eu lieu.

Si les BPM des deux morceaux diffèrent trop, ou la plage actuelle du curseur pitch de la platine est inférieure à la variation de la valeur du pitch nécessaire, le pitch prend la valeur maximale autorisée par le curseur pitch, et la position de lecture de la platine esclave est augmentée pour s'aligner momentanément au beat de la platine maître. Si un morceau n'est pas analysé ou le BPM a été tapé ou modifié ou la platine sur lequel le bouton **SYNC** est appuyé n'est pas en lecture, le pitch de la platine sera changé, mais la position de lecture ne change pas pour s'aligner au beat.

Le moteur de synchronisation de la SCS.4DJ ne peut se synchroniser au BPM basé sur la moitié du temps ou le double du temps du BPM, faisant en sorte que vous puissiez mixer des morceaux avec une valeur très différente du BPM (ex. mixage d'un morceau avec un beat de 80bpm avec un autre de 160bpm).

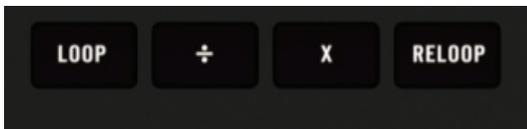
## Bouton TAP

Le bouton TAP offre une méthode pour corriger automatiquement la valeur BPM générée.

En cours de lecture d'un morceau, appuyez sur le bouton TAP en synchronisation avec les beats de la musique. Des frappes multiples règlent la valeur BPM au rythme. La valeur BPM tapée est la valeur moyenne des valeurs tapées. Vous devez appuyer sur le bouton TAP au moins quatre fois pour définir un nouveau BPM. Si vous voulez annuler la valeur BPM tapée manuellement, maintenez appuyé le bouton TAP pendant 2 secondes pour réinitialiser la détection du BPM automatique de la SCS.4DJ. La nouvelle valeur BPM tapée est alors affichée à l'écran.

Gardez à l'esprit que la **GRILLE DE BEATS** n'est pas altérée avec le BPM tapé de sorte que la grille de beats sera désynchronisée avec le nouveau BPM tapé, ce qui peut avoir un effet négatif sur le moteur de **SYNCHRONISATION** s'il est utilisé. Bien que la fonction TAP empêche des fonctions, telles que **SYNCHRONISATION**, à être utilisées avant qu'un morceau ne soit analysé, la **BOUCLE** a toujours besoin de l'analyse complète des morceaux pour qu'elle fonctionne.

## 4.2 Commandes Loop



### Boutons Loop

Les **boutons LOOP** aident à créer une boucle d'audio continue à partir du contenu du programme en cours de lecture ; elle peut être composée d'une petite section d'audio, telle qu'un échantillon vocal, ou une boucle de beats. Avec le moteur de synchronisation de beats de la SCS.4DJ, cette boucle sera toujours parfaitement en rythme, sans coupures ni espaces de silence.

La boucle en lecture est affichée sur l'écran **FORME D'ONDE** sous forme de bloc bleu clair ou vert sombre sur la section de la boucle en cours de lecture, indiquant les points de début et de fin de la boucle. Les points de départ et de fin de la boucle «s'accrochent» (se verrouillent) au beat le plus proche si vous activez le contrôle **SNAP**, situé sur un bouton contextuel de votre écran LCD. Avec le **SNAP** engagé, vous pouvez être sûr que votre timing est rarement désactivé.

### Les commandes de boucle disponibles sont :

#### Boucle

Ce bouton est appuyé pour engager une boucle de beats synchronisés. Appuyez une seconde fois sur le bouton AUTO pour quitter la boucle. La longueur par défaut de la boucle automatique peut être définie dans le menu SYSTEME. Six longueurs de boucles différentes sont disponibles : 1, 2, 4, 8 et 16 barres.

#### Diviser (÷)

Quand une boucle est active, ce bouton change le point de fin de la boucle en divisant la longueur de la boucle par deux. Utilisez ce bouton pour couper la boucle audio à la longueur donnée.

#### Multiplier (x)

Quand une boucle est active, ce bouton change le point de fin de la boucle en multipliant la longueur de la boucle par deux.

#### RELOOP

Ce bouton saute la lecture du morceau en cours au point de départ de la dernière boucle. Si la platine est en cours de lecture, elle se met en boucle. Si la platine est en pause, elle restera en pause. La dernière boucle créée sera mémorisée jusqu'à ce que le morceau soit déchargé de la platine.

**Remarque : Si vous lisez avec les commandes de boucle, il est très facile de poser accidentellement votre main ou de toucher la PLATINE, ce qui peut arrêter ou changer le pitch bend de la lecture audio. Faites attention de ne pas être en contact avec la platine pendant que vous utilisez les commandes de boucle afin de ne pas perturber la lecture audio de façon involontaire ! Pour cela, vous pouvez désactiver les boutons SCRATCH et TOUCH lorsque vous êtes en boucle.**

## 4.3 Commandes de platine



### Platine/Molette :

La **PLATINE** tactile à haute résolution est utilisée pour le scratch, la recherche et le pitch bend, et répond comme une véritable platine vinyle. (Remarque - cette molette est parfois connue sous le nom de roue à «pousser», pour sa capacité à «pousser» l'audio vers l'avant ou l'arrière). Le haut de la molette est sensible au toucher ainsi la «platine» peut être ralentie quand elle est touchée, et accélérée lorsqu'elle est relâchée. L'anneau extérieur antidérapant de la **PLATINE** n'est pas tactile, et est utilisé pour le **PITCH BEND**.

### Bouton Scratch

En appuyant sur le bouton Scratch on bascule le fonctionnement de la molette entre le mode Vinyle et le mode Normal. En mode Normal, le bouton Scratch n'est pas allumé. Dans ce mode, toute la **PLATINE** est utilisée pour le pitch bend (accélérer ou ralentir temporairement un morceau pour qu'il soit aligné avec le morceau en lecture sur la platine opposée).

En mode **SCRATCH** le bouton **SCRATCH** est allumé en rouge. Cela vous permet de tourner la platine vers l'avant et l'arrière afin de tirer des sonorités nouvelles de l'audio, tout comme avec un disque vinyle. L'anneau extérieur antidérapant de la **PLATINE** sert toujours au Pitch Bend. Si la platine est en lecture, la partie supérieure de la molette est utilisée pour le scratch, en ne touchant que la partie extérieure en caoutchouc de la **PLATINE** l'audio n'est pas arrêtée mais on engage plutôt le pitch bend.

Pour arrêter le morceau en lecture, placez simplement votre doigt au dessus de la molette. Pour réaliser un scratch, déplacez votre doigt pour faire tourner la molette et créer la sensation de scratch comme sur un disque vinyle. Faire un mouvement rapide dans les deux sens sur la surface de scratch entraîne le morceau à avancer ou reculer dans la direction souhaitée. Une plus grande vitesse entraîne une rotation plus rapide dans les deux sens et le morceau sera ralenti à la vitesse d'origine identique à celle d'un disque vinyle.

Si le bouton **SCRATCH** est maintenu appuyé, alors la partie supérieure de la molette fonctionne comme la fonction **AVANCE/RETOUR RAPIDE**. Ceci peut être utilisé pour trouver rapidement un point dans un morceau ou effectuer une recherche arrière au début ou à la fin d'un morceau.

### **Bouton Touch**

En appuyant sur le bouton Touch on peut basculer le fonctionnement de la molette entre le mode Retour rapide touch et le mode normal. Lorsque le mode Retour rapide touch est activé, les boutons **TOUCH** et **SCRATCH** seront allumés en rouge, dans le cas contraire ils sont éteints. Le mode Retour rapide touch l'emporte sur le réglage du bouton **SCRATCH**.

Lorsque le mode Retour rapide touch est activé, taper ou toucher le haut de la molette provoque un saut vers le point **CUE** principal. Une fois la molette relâchée, l'audio continue la lecture là où le scratch s'est arrêté. L'anneau extérieur de la molette reste comme pitch bend. Lorsque le mode Retour rapide touch est désactivé, vous retournez toujours au dernier mode (**PITCH BEND** ou **SCRATCH**) (ex. si **SCRATCH** était désactivé, alors **SCRATCH** sera désactivé).

## 4.4 Commandes Pitch



### BOUTONS PITCH BEND

Ces boutons servent à augmenter ou diminuer temporairement la vitesse de lecture de plus ou moins 2%. Le pitch retourne au réglage du curseur pitch actuel lorsque la molette s'arrête.

### CURSEUR PITCH

La haute résolution des **CURSEURS PITCH** peut être définie pour les quatre différentes plages de pitch. La **PLAGE DE CURSEUR PITCH** est sélectionnée dans le menu **SYSTEME** dans **PARAMÈTRES AUDIO** avec des plages sélectionnables parmi +/-5%, +/-10%, +/-25%, +25% -100%.

La plage du curseur pitch modifie la valeur du changement de pitch qui peut être effectuée par le curseur, et agit pour contrôler la plage maximale de réglage du pitch qui peut être effectuée par les fonctions **SYNC** ou **AUTO-DJ**.

### TÉMOIN AUTOMATIQUE

Lorsque le bouton **SYNC** est utilisé, il désactive votre **CURSEUR PITCH**, et le **MOTEUR DE SYNCHRONISATION** de la SCS.4DJ reprend le contrôle. Le **TÉMOIN AUTOMATIQUE** fournit un indicateur visuel du moment où cela se produit. Ce témoin a deux états de fonctionnement lorsqu'il est activé, en fonction du réglage dans le menu **SYSTEME** :

- **Prise de contrôle logicielle** : Le témoin reste allumé jusqu'à ce que le **CURSEUR PITCH** soit déplacé au-delà du réglage **VIRTUEL** du pitch.
- **Prise de contrôle Physique Directe** : Le témoin s'éteint lorsque le **CURSEUR PITCH** est déplacé ; le **PITCH** passe instantanément à la position physique actuelle.

Lorsque le **CURSEUR PITCH** est déplacé pour correspondre à la **POSITION VIRTUELLE** (lorsque la **PRISE DE CONTRÔLE LOGICIELLE** est activée) ou tout simplement non déplacé du tout (quand la **Prise de contrôle Physique Directe** est activée), le **TÉMOIN AUTOMATIQUE** s'éteint. Cela signifie également que le **MOTEUR DE SYNCHRONISATION** ne contrôle plus votre mixage, de sorte que votre mixage peut être jeté.

### Témoin verrouillage des boutons

Le **VERROUILLAGE DES BOUTONS** vous permet de déplacer le **CURSEUR PITCH** de haut en bas pour changer la vitesse de lecture sans modifier la tonalité du morceau. Le témoin **VERROUILLAGE DES BOUTONS** s'allume lorsque le bouton correspondant au **VERROUILLAGE DES BOUTONS** est utilisé dans l'écran **ACCUEIL** ou **FORME D'ONDES**. Lorsque la fonction **VERROUILLAGE DES BOUTONS** est désactivée, le témoin ne s'allume pas.

## 4.5 Commandes d'effets



La SCS.4DJ comprend deux processeurs **EFFETS** (Platine A et B), et chacun a la capacité de traiter l'audio sur une seule platine. Les quatre **EFFETS** disponibles sont **FILTER**, **FLANGE**, **SLICE** et **DELAY**. Chaque bouton permet d'activer/désactiver l'effet sélectionné, ou de passer instantanément à un autre **EFFET** tout en désactivant l'effet en cours. Lorsque l'un des boutons **EFFECT** est appuyé, un témoin s'allume et l'effet est activé.

Chacun des **EFFETS** intégrés dans la SCS.4DJ se synchronise automatiquement au rythme de votre musique, et l'écran LCD reflète les changements en temps réel, vous aidant à vous rappeler facilement de votre «parfait» réglage. Les commandes **TIME/RATE** permettent d'ajuster la durée des **EFFETS** par rapport au rythme, avec les multiplicateurs de beats suivants 16, 8, 4, 2, 1, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16. Le bouton **FREQ/AMOUNT** contrôle la quantité d'effet par rapport à l'audio d'origine, la fréquence du filtre de coupure et les «chaos» de l'effet **SLICE**.

Les boutons Effect modifier les paramètres suivants par effet :

Effect	TIME/RATE	FREQ/AMOUNT
Filter	Taux (VITESSE)	Coupure (passe-bas/passe-haut)/résonance
Flange	Taux (VITESSE)	Profondeur (Retard et Réaction)
Slice	Taux (LONGUEUR)	Chaos (Augmentation de la quantité et de styles de découpage/"baisse")
Delay	Taux (VITESSE)	Régén. (Réaction)

Voici les Effets offerts par la SCS.4DJ :

### FILTER

Un **FILTRE** est un type d'EQ, ne laissant passer que les basses ou hautes fréquences. Le **FILTRE** se déplace en fonction du BPM du morceau en cours de lecture, et peut être utilisé comme un effet de transition entre les morceaux à la place des contrôles EQ. Dans **FILTRE**, **TIME/RATE** contrôle le taux du LFO (oscillateur à basse fréquence) sur la fréquence de coupure définie par le bouton **FREQ/AMOUNT**. **FREQ/AMOUNT** est une combinaison de filtres passe-haut (ne laisse passer que les aigus) et passe-bas (ne laisse passer que les graves). Lorsque le bouton **FREQ/AMOUNT** est tourné vers la gauche il agit comme un filtre passe-bas. Lorsque le bouton **FREQ/AMOUNT** est tourné vers la droite il agit comme un filtre passe-haut. La résonance s'écarte de la position du centre du bouton en fonction de la fréquence de coupure.

## FLANGE

L'effet **FLANGE** crée un retard extrêmement court de l'audio, créant un effet similaire au décollage d'un jet. Cet effet classique peut aussi être réalisé manuellement en lisant deux copies d'un même enregistrement à la même vitesse et en poussant l'un d'eux à être légèrement désynchronisé. Dans **FLANGE**, **TIME/RATE** contrôle le LFO (Low Frequency Oscillator, un type de modulation qui crée un son «ondulé» dans ce cas), la durée ainsi que la vitesse de **FLANGE**. **FREQ/AMOUNT** contrôle la valeur du retard et de la réaction.

## SLICE

L'effet **SLICE** est un effet à base d'échantillon, créant un nouveau séquençage rythmique de l'audio (aka glitch ou stutter). Cela peut aller d'une simple répétition de beats (comme à un batteur faisant quelques beats supplémentaire sur sa drum-fill, ou un CD qui saute), à un véritable chaos audio !

**L'effet SLICE est différent des autres effets en ce que la lecture audio continue sous l'effet SLICE, même si vous n'entendez plus qu'une partie de l'audio autour du point où vous avez engagé l'effet SLICE, et si SLICE est activé quand vous appuyez sur le bouton LECTURE/PAUSE, l'audio continuera jusqu'à ce que vous désactiviez l'effet SLICE. Lorsque SLICE est désactivé, la position dans le morceau sera la position qu'il aurait si vous n'aviez pas activé l'effet.**

Le bouton **TIME/RATE** contrôle la durée des tranches individuelles ainsi que le nombre de différentes tranches lues. Le bouton **FREQ/AMOUNT** augmente à la fois le nombre d'effets (Répéter, retour arrière, lecture normale pour la durée de temps définie, comme une boucle) appliqués aux tranches ainsi que la fréquence des effets, avec le total des effets aléatoires au réglage maximal. Au réglage maximal, un séquençage aléatoire total de votre audio se produit, alors qu'au réglage minimal, une boucle audio répétitive et invariable se produit.

Remarque, l'effet **SLICE** peut être utilisé comme un effet échantillonneur synchronisé au tempo - vous pouvez définir une boucle de l'audio en réglant le bouton **TIME/RATE** à la longueur de beats désiré, puis réglez le bouton **FREQ/AMOUNT** sur 0,01 (tourné à fond vers la gauche). Cela va créer une boucle parfaite qui peut être remixée à la volée !

## DELAY

L'effet **DELAY (retard)** lit des portions du signal original, légèrement derrière l'original (comme si on crie dans une grotte). Si la valeur du réglage est faible, le **DELAY** ressemble à un écho rapide. Si la valeur du réglage est grande, le **DELAY** peut ressembler à l'écho d'une salle de concert appliqué à l'audio en cours de lecture. Dans Retard, **TIME/RATE** modifie la durée du retard, et **FREQ/AMOUNT** contrôle le nombre de réactions/répétitions sur le retard.

## 4.6 Commandes de Mixage



## Boutons EQ

Le bouton **EQ** permet d'augmenter ou de réduire au minimum les **HAUTES FRÉQUENCES** (Aigus), les **MOYENNES FRÉQUENCES** (midrange) et les **BASSES FRÉQUENCES** (graves) de votre musique. Trois boutons EQ avec crantage central vous permettent d'augmenter ou de réduire au minimum (réduire au silence) chacune des bandes. En tournant chaque bouton **EQ** vers la gauche, la fréquence sera réduite au minimum. En tournant chaque bouton **EQ** vers la droite, l'**EQ** se renforce de 6 dB.

## Indicateurs de niveaux audio de platine

Il s'agit de deux témoins bicolores qui affichent les niveaux audio pour chaque platine. Le témoin est éteint lorsque l'audio est inférieure à -30 dB, vert lorsque l'audio est entre -30 dB et -9 dB, jaune lorsque l'audio est entre -9 dB et -3 db, et rouge lorsque l'audio est supérieure à -3 db.

## Indicateurs volume de sortie maître

Il s'agit d'un barographe à deux témoins lumineux qui affiche les niveaux audio des prises de sortie maître.

## Témoin microphone

Le témoin **ENTRÉE MICROPHONE** affiche le niveau d'entrée microphone. Le témoin est éteint lorsque l'audio est inférieure à -30 dB, vert lorsque l'audio est entre -30 dB et -9 dB, jaune lorsque l'audio est entre -9 dB et -3 db, et rouge lorsque l'audio est supérieure à -3 db.

## Faders de canaux

Ils contrôlent le niveau de sortie du pré-cross faders et post-gain automatique de la platine A et de platine B. Étant donné que la SCS.4DJ utilise un moteur de mixage numérique, la durée de vie de tous les faders/boutons/interrupteurs est plus longue que les faders des tables de mixage traditionnelles, et vous procureront des années de spectacles sans problème.

## Crossfader

Ce fader contrôle le mixage relatif entre les platines A et B. Étant donné que la SCS.4DJ utilise un moteur de mixage numérique, la durée de vie de tous les faders/boutons/interrupteurs est plus longue que les faders des tables de mixage traditionnelles, et vous procureront des années de spectacles sans problème. La courbe du crossfader (vitesse à laquelle le volume arrive de chaque côté) peut être réglée dans le menu **SYSTEME**.

## Témoins de position du Fader

En mode AUTO-DJ, ces témoins clignotent pendant que l'AUTO-DJ fait déplacer le **POSITION DU CROSSFADER VIRTUEL** et devient fixe lorsque le fondu enchaîné est terminé.

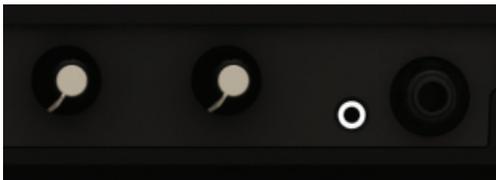
Remarque : Le Crossfader n'a pas de fonction Prise de contrôle logicielle lorsqu'il est en mode **AUTO DJ** - si vous faites un mouvement, la position virtuelle passe instantanément à toute position physique à laquelle vous avez déplacé le crossfader.

## 4.7 Commandes Casque (Cue) et volume maître



### Sélection de CUE (boutons Symbole de casque)

Ces boutons permettent de sélectionner la platine (A ou B) qui sera acheminée vers le côté CUE de contrôle du **CASQUE DE MIXAGE**. Utilisez ce contrôle pour pré-écouter vos platines avant de déplacer les commandes de volume/crossfader et permettre au public d'entendre votre représentation. De plus, cela vous permet d'entendre et d'avoir une idée du **FX** activé avant d'augmenter le volume d'un morceau.



### MIX

Lorsque le bouton est tourné entièrement à **GAUCHE**, cela vous permettra d'entendre la source du **CUE** sélectionnée via le casque (canal A ou B). Lorsque ce bouton est tourné à **DROITE**, la **SORTIE MAÎTRE** sera acheminée vers le casque. Lorsque le bouton est au **MILIEU**, les deux sources seront entendues en même temps.

**VEUILLEZ NOTER :** Lorsque l'option **SPLIT CUE** est sélectionnée dans le menu **SYSTEME**, la **SORTIE MAÎTRE** est acheminée vers le côté droit de votre casque, et le **CUE** sélectionné vers le côté droit. Le bouton cue mix agit comme un fader contrôlant le volume relatif de l'oreillette gauche et de l'oreillette droite.

### Volume casque

Ce bouton contrôle le volume de sortie de votre **CASQUE**.



### Volume maître

Ce bouton contrôle le volume de votre SCS.4DJ vers les sorties principales 1/4" et RCA situées à l'arrière de l'unité.

## 4.8 Commandes microphone



### Volume MIC

Ce bouton contrôle le volume de votre **CASQUE** de sortie.

## 4.9 Commandes d'enregistrement



### Bouton d'enregistrement

Le bouton **RECORD** est utilisé pour enregistrer en qualité CD (16bit/44,1khz) des fichiers .WAV sur votre dispositif de stockage de masse. Pour démarrer l'enregistrement, appuyez sur le bouton **RECORD**. Pour arrêter d'enregistrer, appuyez de nouveau sur le bouton **RECORD**.

S'il y a plus qu'un dispositif de stockage de masse connecté, un menu apparaît avec une liste vous permettant de sélectionner le dispositif de sauvegarde de l'enregistrement. Vous pouvez aussi appuyer sur le bouton **BACK** pour quitter sans enregistrer. Le bouton **RECORD** clignote lorsque le dispositif est presque plein, et l'enregistrement s'arrête automatiquement si le dispositif est plein. Pour arrêter d'enregistrer, appuyez de nouveau sur le bouton **RECORD**.

Quand une session d'enregistrement est terminée, la session figure dans le menu Navigation avec le nom composé du nom du système SCS.4DJ que vous avez sélectionné, l'heure et la date du jour.

**Remarque :** La SCS.4DJ enregistre sur le dispositif de stockage de masse sélectionné jusqu'à ce que vous désactiviez l'enregistrement ou il n'y a plus d'espace. S'il n'y a plus d'espace, vous pouvez appuyer sur le bouton **RECORD**, et si vous avez un autre dispositif de stockage de masse connecté, vous pouvez le sélectionner et continuer l'enregistrement.

## 5. ÉCRANS PRINCIPAUX/COMMANDES DU SYSTÈME



### 5.1 Démarrage et arrêt

#### - Démarrage

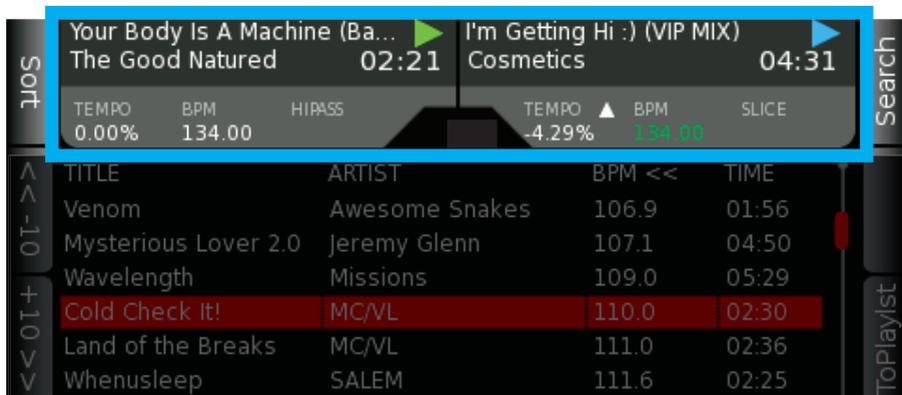
À la mise sous tension, votre SCS.4DJ détecte automatiquement tous les dispositifs de stockage de masse connectés, et s'il y a une base de données créée précédemment, elle analyse les changements apportés dans cette bibliothèque. Si un dispositif n'a pas été précédemment utilisé avec le système SCS.4DJ, ou mis à jour en utilisant un ordinateur, les morceaux sur votre dispositif seront automatiquement analysés en arrière-plan, vous permettant ainsi de lire des morceaux avec les commandes de pitch et de représentation de base (mais vous n'aurez pas toutes les commandes telles que boucle et synchronisation exacte jusqu'à ce que vos morceaux soient analysés).

#### - Arrêt

Pour garantir que vos dispositifs de stockage de masse connectés ne soient pas endommagés, veillez à arrêter votre SCS.4DJ correctement en appuyant sur le **bouton POWER** momentanément ou en utilisant l'option d'arrêt dans le **MENU SYSTEME**. Une fois votre SCS.4DJ est éteinte, vous pouvez supprimer en toute sécurité les dispositifs connectés.

**AVERTISSEMENT** : Ne retirez pas le câble d'alimentation ou débranchez l'appareil pour l'éteindre. Cela pourrait provoquer une corruption des données sur votre disque, endommager vos morceaux et d'autres données. Dans le cas où l'appareil ne répond pas à l'écran d'arrêt, le bouton d'alimentation peut être maintenu appuyé pendant 10 secondes pour une procédure d'arrêt d'urgence.

## 5.2 Barre d'état



La **BARRE D'ÉTAT** est votre principale source d'informations sur la lecture ; elle se trouve en haut de chaque écran de votre SCS.4DJ. Sur chaque platine, les informations suivantes sont affichées de gauche à droite :

- Nom du morceau
- Nom de l'artiste
- L'état du morceau : en lecture ou en pause
- Temps écoulé (ou temps restant si vous avez changé cela dans le MENU SYSTÈME).
- Pourcentage du curseur pitch
- BPM
- Valeur du paramètre FX

En outre, au démarrage, la barre d'état affiche également un cercle lorsqu'elle est en cours d'analyse/construction de base de données et un symbole d'analyse lorsqu'elle est en cours de traitement de vos morceaux ; notez que les opérations d'écrans peuvent être ralenties pendant le processus d'analyse.



Symbole d'analyse  
de lecteur



Symbole d'analyse  
de lecteur

La barre d'état vous permet de rester informé sur ce qui se passe dans le système de votre SCS.4DJ, peu importe sur quel écran vous vous trouvez !

## 5.3 Écran d'accueil



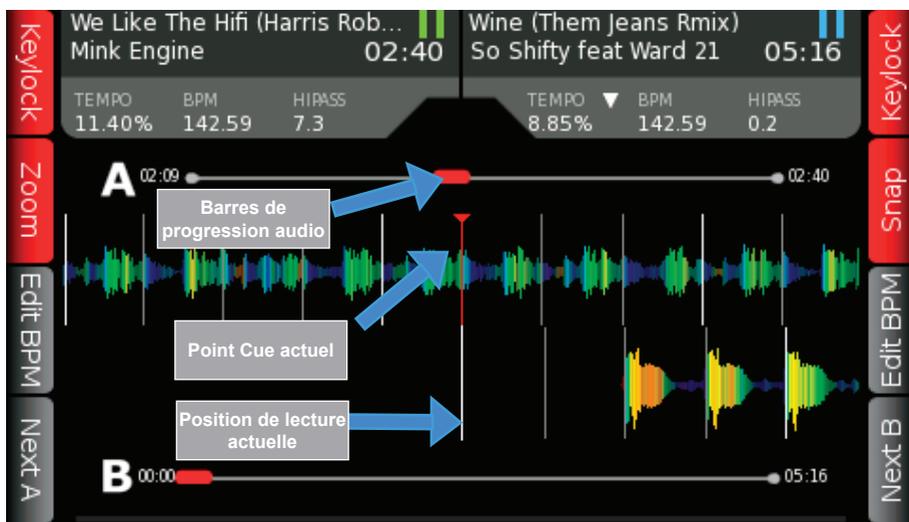
Le bouton **HOME/WAVEFORM**, situé en bas de l'écran LCD, est utilisé pour basculer entre les écrans **FORME D'ONDE** et **ACCUEIL**.

L'écran **ACCUEIL** affiche des informations utiles sur les morceaux en cours de lecture. Cela inclut l'état **LECTURE/PAUSE**, Album, progression sous forme de mini onde, pourcentage de Pitch/Tempo, FX et le temps écoulé/restant, et un écran **COMPTEUR DE BEATS** de 4 segments pour vous aider à aligner les beats de vos morceaux. **AUTO-DJ** est également accessible à partir de ce menu.

Les touches contextuelles accessibles à partir de cet écran sont :

- **VERROUILLAGE DES BOUTONS A/B** - Bascule la fonction **KEYLOCK** séparément pour les platines A et B.
- **SNAP** - Accroche les fonctions Boucle/Cue au rythme le plus proche de la position d'activation de la fonction, pour assurer une synchronisation plus précise.
- **A/B Suivant** - Charge automatiquement le morceau suivant disponible à partir de la liste de lecture active (décrite à la page 52) dans la platine A ou B.
- **Modifier le BPM A/B** - Ceci fait apparaître un écran permettant au BPM du morceau chargé dans la platine d'être doublé ou diminué de moitié. Utilisez ceci si l'unité a accidentellement mal calculé le BPM du morceau.
- **AUTO-DJ** - Active/désactive le mode Auto-DJ. (Décrit à la page 46)

## 5.4 Écran forme d'onde



L'affichage forme d'onde est accessible en utilisant le bouton **HOME/WAVEFORM** pour basculer entre l'affichage **FORME D'ONDE** et **ACCUEIL**. L'écran **FORME D'ONDE** affiche les formes d'onde des morceaux chargés dans chaque platine. La **FORME D'ONDE** supérieure correspond à la **PLATINE A**, La **FORME D'ONDE** inférieure correspond à **PLATINE B**. Si le morceau n'a pas été analysé, la zone **FORME D'ONDE** du morceau sera vide. La forme d'onde d'un morceau est multi couleur, où chaque couleur est associée à la fréquence et la luminosité à l'amplitude, pour vous donner une référence visuelle rapide et faciliter le mixage. Les couleurs de la forme d'onde sont basées sur la fréquence de l'EQ, de l'orange au jaune pour les basses fréquences, les fréquences moyennes en vert et les hautes fréquences en bleu.

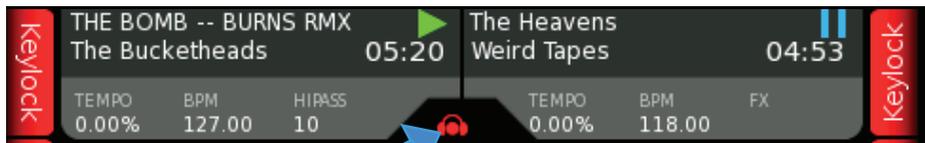
Une ligne verticale rouge avec un triangle en haut apparaît pour le **POINT CUE** courant actif. Un axe supplémentaire au milieu de la forme d'onde indique la position de lecture dans chaque morceau. Lorsque le pitch de platine est ajusté de sa valeur native, la forme d'onde s'étend ou se rétrécit, pour vous donner une aide visuelle rapide de référence sur la valeur de changement de vitesse. Cela vous aide également à maintenir alignés les beats des deux platines.

Le **MENU SYSTEME** offre également la possibilité de passer automatiquement à l'affichage **ACCUEIL/FORME D'ONDE** lorsque le morceau est chargé sur une platine. Cela peut être utile si vous souhaitez charger plus d'un morceau sur vos platines avant de passer à l'écran **ACCUEIL/FORME D'ONDE**.

Les boutons disponibles dans l'affichage **FORME D'ONDE** sont :

- **VERROUILLAGE DES BOUTONS A/B** - Bascule la fonction VERROUILLAGE DES BOUTONS séparément pour les platines A et B.
- **SNAP** - Accroche les fonctions Boucle/Cue au rythme le plus proche de la position d'activation de la fonction, pour assurer une synchronisation plus précise.
- **A/B Suivant** - Charge automatiquement le morceau suivant disponible à partir de la liste de lecture active dans la platine A ou B.
- **ZOOM** - Bascule entre un gros plan et une vue d'ensemble large de la **FORME D'ONDE** d'un morceau.
- **Modifier le BPM A/B** - Ceci fait apparaître un écran permettant au BPM du morceau chargé dans la platine d'être doublé ou diminué de moitié. Utilisez ceci si l'unité a accidentellement mal calculé le BPM du morceau.

En savoir plus sur le mode **AUTO-DJ** de la **SCS.4DJ** :



**SYMBOLE AUTO DJ**

Le mode **Auto-DJ** de la SCS.4DJ est incroyablement puissant, il vous permet de s'éloigner des platines pour une pause, d'engager le public, ou de planifier à l'avance pour le reste de votre spectacle. La SCS.4DJ offre six différents temps de fondu Auto DJ sélectionnables dans le **MENU SYSTEME**. Ces temps de fondu sont modifiés par tout ce que vous avez défini dans la **COURBE DU CROSSFADER** actuelle dans le **MENU SYSTEME** (ce qui signifie que vous entendez plus ou moins du morceau suivant plus rapidement lorsque le morceau est en fondu de début).

Lorsque **Auto-DJ** est activé, vous verrez un petit symbole de casque dans votre barre d'informations, vous rappelant que **Auto-DJ** est activé. Le mode **Auto-DJ** peut être activé ou désactivé à tout moment. Si un morceau est déjà chargé sur une platine et en cours de lecture, l'Auto-DJ prendra le relais immédiatement et charge les morceaux suivants de la liste de lecture active et s'occupe du fondu enchaîné automatique. Si un morceau est chargé mais n'est pas en cours de lecture, en appuyant sur **LECTURE** le morceau chargé démarre par l'Auto-DJ. Si aucun morceau n'est chargé, mais il y a des morceaux dans la liste de lecture active, appuyez sur **LECTURE** charge automatiquement le premier morceau dans la liste de lecture active et lance sa lecture.

## 5.5 Comment naviguer dans votre médiathèque



Le principal moyen de navigation dans votre médiathèque est l'écran **NAVIGATION**. L'écran **NAVIGATION** est accessible en appuyant sur le bouton **BROWSE** situé sous **L'ÉCRAN LCD**, et il est votre principal aperçu du contenu stocké sur vos dispositifs de stockage de masse. Le contenu de tous les dispositifs de stockage de masse sont regroupés dans cet écran, vous n'avez donc jamais à basculer entre les dispositifs connectés à la recherche de morceaux. Quatre colonnes d'informations sont affichées, avec le type d'informations dépendant de votre option de tri (décrite dans la section ci-dessous).

## 5.6 Options de tri

En accédant dans votre médiathèque, l'option de tri des **MORCEAUX** est l'option de tri par défaut. Cet écran affiche une liste de tous les morceaux disponibles dans la collection actuelle dans l'ordre alphabétique. Il y a aussi des colonnes affichant l'artiste, le BPM, et la durée des morceaux. Sur le côté droit, il y a une barre de défilement verticale pour connaître votre position dans votre médiathèque.

**Les boutons ci-dessous sont disponibles :**

- **Sort** - Ouvrir un menu contextuel dans lequel vous pouvez choisir votre **OPTION DE TRI** : Titre, Album, Artiste, BPM, Durée, Commentaires, Genre et Sessions. La sélection de la même option de tri deux fois de suite, inverse l'ordre de tri (ex. : BPM sera trié du plus faible au plus élevé ou du plus élevé au plus faible)

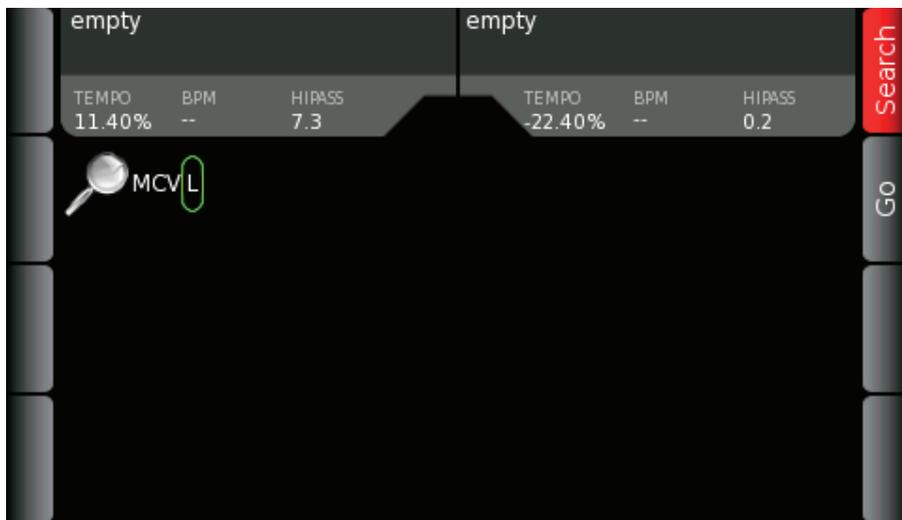
## BOUTONS CONTEXTUELS DE TRI (SUITE)

- **A** - Sauter la ligne sélectionnée dans la liste, vers l'arrière une lettre dans l'ordre alphabétique
- **Z** - Sauter la ligne sélectionnée dans la liste, vers l'avant une lettre dans l'ordre alphabétique
- **Mouvement de la molette de navigation** - Faire défiler les morceaux disponibles dans votre médiathèque ou liste de lecture
- **ToPlaylist** - Ajouter le morceau sélectionné à la fin de la liste de lecture active
- **Load A/B** - Charger le morceau sélectionné dans la platine A ou B
- **Enter** - Ouvrir une fenêtre qui affiche des informations sur le morceau sélectionné. En appuyant sur **BACK** on retourne à l'écran **NAVIGATION**. L'écran d'information sur le morceau peut également être parcouru à l'aide de la **Molette de navigation** pour voir des informations détaillées sur les morceaux adjacents.
- **Search** - vous emmène à l'affichage de recherche

### Les choix suivants sont disponibles pour le TRI :

- **Trier par artiste** - Trie par le nom d'**ARTISTE** dans l'ordre alphabétique. Dans cette option de tri, le **A** et **Z** permettent de se déplacer dans la liste de haut en bas par incrément d'une LETTRE par le NOM DE L'ARTISTE.
- **Trier par Genre** - Trie par **GENRES** dans l'ordre alphabétique. Dans cette option de tri, le **A** et **Z** permettent de se déplacer dans la liste de haut en bas par incrément d'une LETTRE par le GENRE.
- **Trier par BPM** - Trie par **BPM**. Dans cette option de tri, le **A** et **Z** deviennent des onglets +10/-10, et permettent de se déplacer dans la liste de haut en bas par incrément de DIX BPM.
- **Trier par Album** - Trie par **ALBUM**. Dans cette option de tri, le **A** et **Z** permettent de se déplacer dans la liste de haut en bas par incrément d'une LETTRE par le NOM D'ALBUM.
- **Trier par Commentaire** - Trie par le champ **COMMENTS** des tags ID3. Dans cette option de tri, le **A** et **Z** permettent de se déplacer dans la liste de haut en bas par incrément de la première LETTRE du CHAMP COMMENTAIRE.
- **Trier par Temps** - Trie par **TIME**. Dans cette option de tri, les boutons A Z deviennent les boutons >> << qui font déplacer par incréments d'une page de données.
- **Trier par Session** - Trie par les sessions enregistrées sur votre dispositif de stockage. Dans cette option de tri, le **A** et **Z** font passer à la PAGE SUIVANTE/PAGE PRÉCÉDENTE.

## 5.7 Affichage de la recherche



Dans le coin supérieur droit de vos écrans **NAVIGATION** et **LISTES DE LECTURE** existe un bouton contextuel **SEARCH**. La SCS.4DJ dispose d'une fonction de recherche puissante qui vous permet de retrouver rapidement des morceaux en entrant un mot dont vous vous souvenez d'un champ quelconque (titre/artiste/commentaires/etc.) ; et affiche les résultats dans une liste triée. Il y a deux façons d'entrer des caractères :

1. Utilisez le **MOLETTE DE NAVIGATION** pour sélectionner des lettres et confirmez votre choix avec le bouton **ENTER**. Utilisez le bouton **BACK** pour supprimer la dernière lettre.
2. Tapez sur un clavier USB après l'avoir connecté à votre unité. Pour supprimer la dernière lettre, utilisez le bouton Retour arrière. Utilisez le bouton Enter pour lancer la recherche.

### L'écran Recherche dispose de deux boutons :

- **Go** - Lance la recherche de la chaîne entrée

- **Quitter la recherche** - Quitte le mode recherche et retourne à l'écran précédent l'écran **RECHERCHE**.

Toutes les recherches sont des recherches globales qui recherchent des mots ou des caractères dans l'un des champs de recherche. Les champs de recherche sont : Titre, Artiste, Album, Genre, Commentaires, Durée, et BPM. Un mot ou phrase de recherche peut être composé de dix lettres maximum. Seul le début de chaque mot dans un tag ID3 est recherché, lorsque la recherche est terminée, l'écran Résultats de recherche sera affiché.

## 5.8 Affichage des Résultats de recherche

empty		empty				
Sort	TEMPO	BPM	HIPASS	TEMPO	BPM	FX
	0.00%	--	10	0.00%	--	
<<	TITLE <<	RESULT	TAG	TIME	>>	
<>	Cabo do sargento (fea	Cabo do sargento (fea	Title	03:25		Search
	Cold Check It!	MC/ML	Artist	02:30		ToPlaylist
	Land of the Breaks	MC/ML	Artist	02:36		Load B
>>	Monkeyshines	MC/ML	Artist	02:35		
Load A						

Après avoir appuyé sur le bouton Go, les **RÉSULTATS DE RECHERCHE** sont affichés. Dans cet écran, vous pouvez sélectionner le morceau à charger, ajouter un morceau à une liste de lecture, trier les résultats de recherche ou modifier la recherche pour affiner votre choix.

### Les boutons ci-dessous sont disponibles :

- **Sort** - Affiche un menu contextuel qui permet de trier la liste par titre, BPM, temps ou champ Commentaires des tags ID3 du morceau.
- **<- -> (Flèches Page Suivante/Précédente)** - Pagination de vos résultats de recherche par incréments de 10 morceaux.
- **Load A/B** - Charge le morceau sélectionné dans la platine A ou B
- **Molette de navigation** - Change le morceau sélectionné
- **Search** - Appuyez de nouveau sur **Search** pour quitter le menu **RECHERCHE**
- **Edit** - À utiliser pour affiner les résultats de votre **RECHERCHE** en changeant les mots de recherche.
- **ToPlaylist** - Ajoute le morceau sélectionné à la **LISTE DE LECTURE ACTIVE**

## 5.9 Affichage des informations sur les morceaux

The screenshot shows a music player interface with a dark theme. At the top, there are two 'empty' labels. Below them are two columns of metadata: 'TEMPO 0.00%', 'BPM --', and 'HIPASS 10' on the left; 'TEMPO 0.00%', 'BPM --', and 'FX' on the right. The main display area shows track information: 'Title: Body Armageddon (Kid 606 Remix)', 'Artist: Hawmay Troof', and 'Album: Shed Skin EP'. Below this is a red album cover image. To the right of the image are track details: 'Track #: 6', 'BPM: 130.0', 'Time: 03:30', 'Bitrate: 192 kbps', 'Released:', 'Format: MP3', 'Genre: Unclassifiable', 'Device: KINGSTON', and 'Comments:'. The interface has a left sidebar with 'Playlists' and 'Load A' buttons, and a right sidebar with 'Search', 'Delete', and 'Load B' buttons.

Avec un morceau sélectionné dans l'écran **NAVIGATION** ou **LISTE DE LECTURE**, appuyez sur **ENTER** pour afficher des informations sur les morceaux. L'affichage fournit des informations supplémentaires sur les morceaux basées sur l'analyse du morceau et les tags ID3. Le champ BPM est codé en couleur pour voir si le morceau a été analysé, ou la provenance de la mesure BPM, avec les couleurs suivantes :

- Rouge N/A - pas d'identification de tag, non analysé
- Rouge - identification de tag, non analysé
- Violet - non analysé - tapé
- Blanc - analysé
- Bleu - analysé et modifié par ex. BPM \* 2 ou BPM/2 ou tapé

**Les informations affichées dans cette vue incluent :**

- **Titre** - Le titre du morceau
- **Artiste** - L'artiste des morceaux
- **Album** - Le nom de l'album dont le morceau est affiché
- **Genre** - Le genre du morceau
- **BPM** - Le BPM du morceau.
- **N° de morceau** - Tel qu'il apparaît sur l'album
- **Date de sortie (année)** - L'année de sortie du morceau
- **Temps de lecture** - Durée du morceau
- **Débit binaire** - Le débit binaire de la compression MP3
- **Dispositif** - Le dispositif contenant le morceau
- **Commentaires** - Toute information dans le champ ID3 «Commentaires»

Pour quitter l'écran **INFORMATIONS SUR LES MORCEAUX**, appuyez à tout moment sur le bouton **BACK**.

## 5.10 Affichage de la liste de lecture Active

Playlists	empty			empty		
	TEMPO	BPM	HIPASS	TEMPO	BPM	FX
	0.00%	--	10	0.00%	--	
Shuffle	#	TITLE	ARTIST	BPM	TIME	
	61	Alternate	BURNS	129.0	05:58	
	62	Aurora (feat Mono4)	Cello Zero	126.0	03:50	
	63	Bathroom Gurgle-- BUF	Late Of The Pier	130.0	06:07	
	64	Better Than Love (Jamæ	Hurts	122.0	04:18	
	65	Bitten Bite Back (True F	Mt Sims	131.0	06:00	
	66	Body Armageddon (Kil	Hawney Troof	130.0	03:30	
	67	CCTV (Bang Gang Vs V:	Lost Valentinos	140.0	04:00	
	68	Cold Check It!	MC/VL	110.0	02:30	
	69	C'MON	Atmosphere	106.7	03:08	
	70	Death by Diamonds an	Band Of Skulls (C	130.0	03:28	

Pour accéder à l'écran **LISTE DE LECTURE ACTIVE**, appuyez à tout moment sur le bouton **PLAYLIST**. L'écran **LISTE DE LECTURE ACTIVE** contient la liste des morceaux de votre liste de lecture actuellement chargée, des morceaux que vous avez lus au cours de votre session, ou des morceaux que vous avez chargé dans la liste de lecture. Si vous n'avez pas sélectionné et chargé une liste de lecture, cet affichage contient tous les morceaux qui ont déjà été chargés sur la **PLATINE A** ou **B**. Au fur et à mesure que vous lisez des morceaux, ou que vous utilisez le bouton **ToPlayLst** dans le menu navigation, cette liste va grandir, vous permettant de construire des listes de lecture à la volée, ou d'enregistrer votre «sélection» pour une utilisation ultérieure.

Quand les morceaux ont été lus, ils seront grisés, vous indiquant que vous avez déjà lu le morceau à un moment donné au cours de votre session. Les listes de lecture peuvent être modifiées ou enregistrées à partir de ce menu, en utilisant les commandes mentionnées dans la page suivante.

## Modification de votre liste de lecture Active (actuelle)

La modification de votre liste de lecture Active (actuellement chargée) est facile. Pour vous permettre de modifier votre liste de lecture, les boutons suivants sont disponibles dans l'affichage liste de lecture :

- **Shuffle** - Mélange l'ordre des morceaux dans la liste. Si un morceau a été grisé, puis il a déjà été lu ou en cours de lecture, et ne sera pas ajouté aux éléments à mélanger.
- **Save** - Ouvre un menu contextuel qui permet à la liste de lecture en cours d'être enregistrée comme une liste de lecture. De là, vous pouvez choisir l'emplacement de sauvegarde de votre liste de lecture. Cette liste de lecture peut être ouverte plus tard, à partir d'applications telles que iTunes ou Winamp pour plus de modifications.
- **Delete** - Fournit un menu contextuel offrant la possibilité de supprimer le morceau sélectionné ou de supprimer tous les morceaux de la liste de lecture active. Utilisez cette option si vous avez besoin de modifier rapidement votre liste de lecture à partir d'un brouillon.
- **Move** - Déplace la position du morceau actuellement sélectionné dans la liste active. Pour déplacer un morceau, utilisez la molette de défilement pour sélectionner le nouvel emplacement, puis appuyez sur le bouton **MOVE**, appuyez une seconde fois pour déposer le morceau dans l'emplacement nouvellement sélectionné. Si vous essayez de déplacer un morceau qui a déjà été lu, une copie de ce morceau sera déplacée vers le nouvel emplacement.
- **Load A/B** - Charge le morceau sélectionné dans la platine A ou B
- **Molette de navigation** - Permet le défilement dans la liste de lecture active. Si le bouton Déplacer a été appuyé, la molette de navigation déplace le morceau sélectionné dans la liste de lecture. Si un défilement rapide de mouvement est utilisé, l'affichage d'une lettre/numéro apparaîtra, vous permettant de sauter par un grand nombre de morceaux rapidement.
- **Enter** - Ouvre l'affichage des informations sur les morceaux pour obtenir plus d'informations sur le morceau sélectionné.
- **Playlists** - Vous emmène à une liste de listes de lecture disponibles sur le dispositif de stockage de masse. Ces listes de lecture peuvent être créées sur la SCS.4DJ ou dans des applications telles que iTunes ou Winamp. Cette section est décrite à la page suivante.
- **Search** - Vous emmène à la l'affichage recherche.

## 5.11 Affichage Listes de lecture à charger

Playlists		empty		empty			
		TEMPO	BPM	HIPASS	TEMPO	BPM	FX
		0.00%	--	10	0.00%	--	
Shuffle	#	TITLE	ARTIST	BPM	TIME		
	61	Alternate	BURNS	129.0	05:58		
	62	Aurora (feat Mono4)	Cello Zero	126.0	03:50		
	63	Bathroom Gurgle-- BU	Late Of The Pier	130.0	06:07		
	64	Better Than Love (Jamæ	Hurts	122.0	04:18		
	65	Bitten Bite Back (True	F Mt Sims	131.0	06:00		
	66	Body Armageddon (Kic	Hawney Troof	130.0	03:30		
	67	CCTV (Bang Gang Vs V:	Lost Valentinos	140.0	04:00		
	68	Cold Check It!	MC/VL	110.0	02:30		
	69	C'MON	Atmosphere	106.7	03:08		
	70	Death by Diamonds an	Band Of Skulls (C	130.0	03:28		

L'affichage **LISTES DE LECTURE À CHARGER** peut être consulté à partir de l'écran **LISTE DE LECTURE** en appuyant sur le bouton contextuel **LISTES DE LECTURE** se trouvant dans le coin supérieur gauche lorsque vous êtes dans le menu **PLAYLIST**. De là, vous pouvez accéder aux listes de lecture sur vos dispositifs de stockage.

Les boutons ci-dessous sont disponibles :

- **ToPlaylst** - Charge liste de lecture sélectionnée en bas de la liste de lecture active
- **Replace** - Effectue la même fonction que Supprimer tout de la liste active, elle charge la liste de lecture actuellement sélectionnée dans la liste active, faisant de la liste sélectionnée la liste actuellement active
- **Molette de navigation** - Change l'élément actuellement sélectionné dans la liste
- **Bouton Enter (Bouton physique à côté de la molette de navigation)**. - Fait passer l'affichage à l'Affichage navigation liste de lecture décrit dans la section précédente.
- **Sort** - Affiche un menu contextuel qui permet de trier la liste par Morceau, Date ou Dispositif.
- **<< >>** - Permet de faire défiler la liste vers le haut ou le bas par incrément de 10 listes de lecture
- **Search** - Fait apparaître l'affichage recherche
- **Active Playlist (Liste de lecture active)** - Affiche de nouveau la liste de lecture courante

**Remarque :** Le moteur de recherche de la **SCS.4DJ** ne recherche pas les listes de lecture ; pour trouver une liste de lecture utilisez l'écran Liste de lecture à charger et triez pour localiser votre liste de lecture.

## 6. PARAMÈTRES SYSTÈME

### 6.1 Affichage principal Système



L'écran principal **MENU SYSTÈME** contient un volet à gauche et un volet à droite. Le volet gauche contient les huit principales catégories de paramètres. Le panneau de droite contient la liste des différents éléments de réglage de la catégorie sélectionnée. Le bouton Enter sélectionne le sous-menu. Lorsqu'un sous-menu est sélectionné, le contenu du volet de droite se déplace au dessus du volet de gauche.

Une fois vous avez accédé au volet de droite, vous pouvez voir des informations détaillées expliquant le paramètre sélectionné, ainsi que les possibilités de réglage et sa valeur actuelle. Le bouton Enter déplace le menu du volet de droite sur le focus principal, vous permettant d'apporter des modifications.

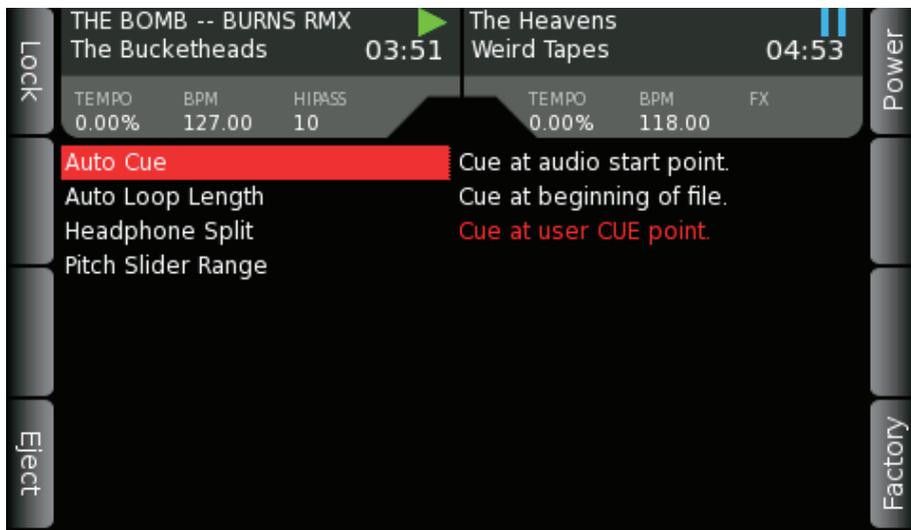
Le **bouton ENTER** définit la nouvelle valeur du paramètre et déplace le focus au volet de gauche. Le **bouton BACK** fait déplacer en arrière à travers les paramètres du menu, un peu comme le bouton Retour d'un navigateur web. Tous les paramètres sont également enregistrés même lorsque vous mettez hors tension votre SCS.4DJ, vous n'avez donc pas besoin de changer les paramètres en rallumant l'unité.

**Aux quatre coins de l'écran se trouvent des onglets de commandes principales pour accéder rapidement aux paramètres importants du système. Ce sont :**

- **Power** - Arrête le système en toute sécurité.
- **Lock** - Verrouille les commandes de la SCS.4DJ, à l'exception des commandes de volume **MICROPHONE MAÎTRE** et **CASQUE**. Pour déverrouiller, appuyez en même temps sur les boutons **BACK** et **ENTER**. Cette fonction est si pratique que vous pouvez laisser votre SCS.4DJ sans surveillance sans problème.



## 6.2 Affichage des Paramètres audio



**Auto Cue** - Choisit parmi les comportements de **POINT CUE** suivants :

- **Cue au point de départ audio** : définit le **POINT CUE** au début du morceau (coupe tout silence au début d'un morceau)
- **Cue au début du fichier** : définit le **POINT CUE** au début du fichier audio (même s'il y a un silence au début du morceau)
- **Cue au POINT CUE utilisateur** : définit le **POINT CUE** au dernier **POINT CUE** que vous avez défini dans un morceau (ou le point de départ audio si aucun **POINT CUE** n'a pas encore été défini).

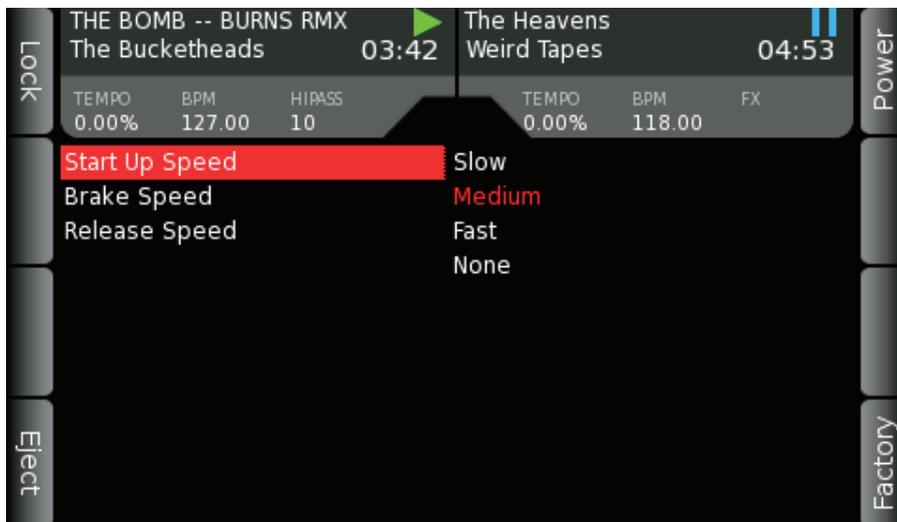
**Longueur de Boucle automatique** - Spécifie la longueur de la boucle automatique engagée lorsque vous appuyez sur le bouton Auto, avec des plages de 1, 2, 4, 8, 16 barres

**Séparation Casque** - Activé/Désactivé

- Quand activé, la platine achemine l'audio vers l'oreillette gauche et le mixage audio vers l'oreillette droite. Le bouton **HEADPHONE MIX (MIXAGE CASQUE)** devient le bouton volume de chaque côté de l'oreillette.

**Plage du curseur Pitch** - Sélectionne la plage maximale de réglage du **PITCH FADER** parmi +/- 5%, +/-10%, +/-25%, +25% à 100%.

### 6.3 Affichage des Paramètres de la Platine

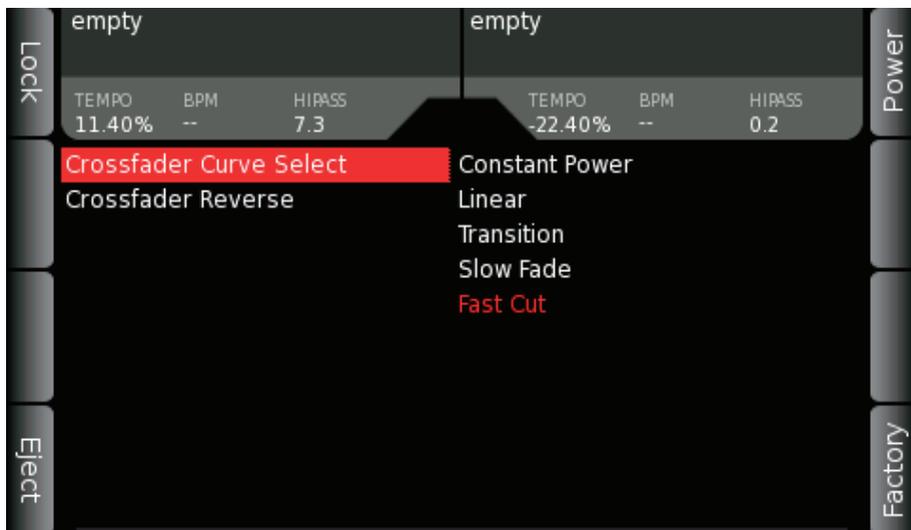


**Vitesse de démarrage** - Lente, moyenne, rapide, aucun, le temps qu'il faut à l'audio pour monter à pleine vitesse lorsque le bouton de lecture est appuyé

**Vitesse de freinage** - Lente, moyenne, rapide, aucun ; le temps qu'il faut à l'audio pour descendre à zéro lorsque le bouton Pause est appuyé

**Vitesse de libération** - Lente, moyenne, rapide, aucun. C'est le temps qu'il faut à l'audio pour atteindre la pleine vitesse lorsque le doigt s'éloigne de la platine. Ce paramètre peut être utilisé pour obtenir plus de précision dans la simulation de la sensation lorsqu'on éloigne les doigts d'un disque vinyle après un scratch.

## 6.4 Affichage des paramètres du Crossfader

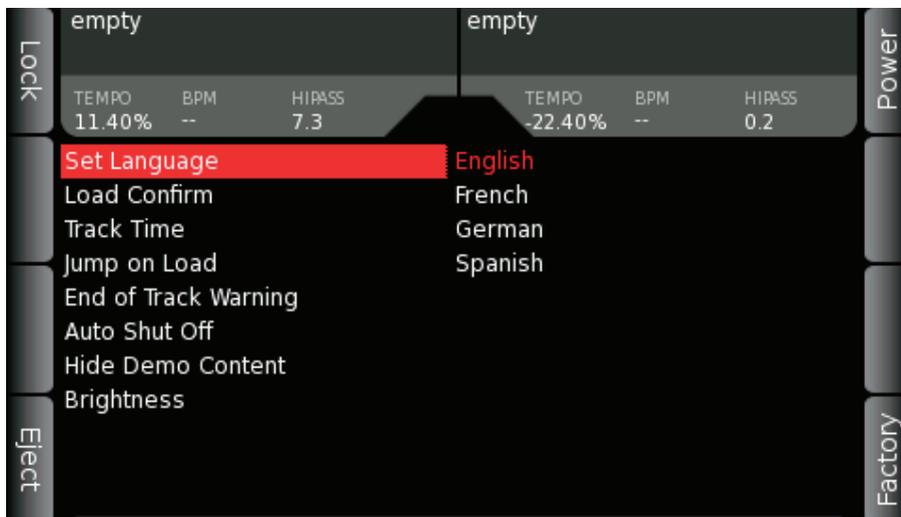


**Sélection de courbe du crossfader** - Sélectionne parmi les courbes de volume de Crossfader suivantes

- **Puissance constante** - Volume des fondus cohérent selon la longueur du crossfader
- **Linéaire** - Construction graduelle
- **Transition** - Réduction faible du volume au milieu du Crossfader
- **Fondu lent** - Fondu lent et graduel
- **Coupure rapide** - Coupure brusque, généralement utilisée pour le scratch ou pour couper rapidement l'audio

**Crossfader inversé** - Échange des côtés de votre crossfader à inverser la tendance avec votre platine B sur le côté A, et la platine A sur le côté B. Généralement utilisé avec certaines techniques de scratch.

## 6.5 Affichage des paramètres d'affichage



**Choix de la langue** - Anglais/Français/Allemand/Espagnol

- Définit la langue des écrans de la SCS.4DJ

**Confirmer le chargement** - Activé/Désactivé

- Émet une alerte lors du chargement d'un morceau dans une platine, ou l'éjection d'un dispositif de stockage de masse lorsqu'il est mis hors tension.

**Durée de morceau** - Restant/écoulé

- Change le temps affiché pour chaque morceau sur les écrans Accueil et Forme d'onde entre temps restant au temps écoulé.

**Aller à, lors du chargement** - Activé/Désactivé

- Définit le dispositif source de l'écran **ACCUEIL/FORME D'ONDE** lors du chargement d'un morceau, ou celui des écrans **NAVIGATION/LISTE DE LECTURE**.

**Temps d'alerte de fin de morceau**

- Émet une alerte visible quand le morceau se termine, avec un temps choisi parmi 5, 10, 20, 30 secondes

**Arrêt automatique** - 10 minutes, 30 minutes, Désactivé

- Cette option vous permet de choisir un délai au bout duquel l'unité s'arrête si vous ne manipulez pas l'unité, ou lorsqu'il n'y a pas de lecture. Utilisez cette option pour économiser de l'énergie, et pour prolonger la durée de vie de votre SCS.4DJ.

**Remarque** : L'arrêt automatique n'éteint pas votre SCS.4DJ si elle est en mode **AUTO DJ**.

**Masquer le contenu démo** - Activé/Désactivé

- Lorsque cette option est activée l'audio démo intégrée ne sera pas affichée dans les menus Navigation.

**Contraste** - Contraste de l'écran

## 6.6 Mode Vidéo & mode Démonstration

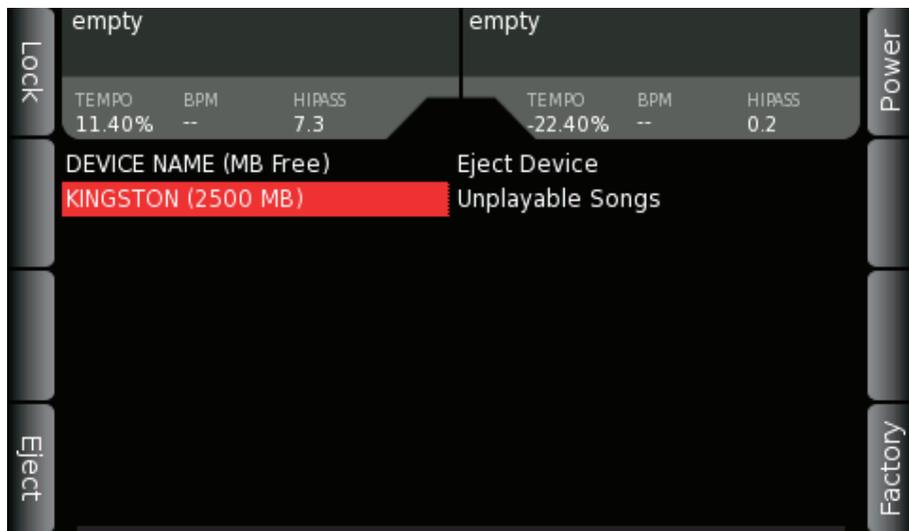


Le menu du Lecteur Vidéo affiche une liste des vidéos détectées par le système. Seules les vidéos avec l'extension .avi sont listées. La liste des vidéos disponibles comprend à la fois les vidéos de démonstration intégrées ainsi que tous les fichiers .avi stockés sur les dispositifs connectés. Utilisez la molette pour sélectionner une vidéo. Deux boutons contextuels sont disponibles sur cet écran : **EXIT** et **PLAY**. En appuyant sur le bouton **EXIT** ou **BACK** on retourne à l'écran précédent. Appuyez sur **PLAY** pour lire la vidéo sélectionnée. Pour quitter la vidéo et retourner à l'application DJ appuyez sur le bouton contextuel situé à droite. Les boutons **PLAY / PAUSE** servent à démarrer et à arrêter la lecture vidéo. Les boutons **CUE** peuvent être utilisés pour retourner au début de la vidéo. Lorsqu'une vidéo est lue, elle est automatiquement sélectionnée comme vidéo Démo par défaut.

### Mode démonstration

Lorsque vous allumez l'unité SCS.4DJ pour la première fois il vous sera demandé de choisir une langue. Après cela, un écran apparaît, annonçant qu'une vidéo de démonstration sera affichée. Après un compte à rebours de 10 secondes, la vidéo de démonstration sera lue automatiquement. Si vous ne souhaitez pas voir la vidéo, ni la vidéo de démo à chaque mise en marche, suivez les instructions à l'écran pour désactiver **DEMO MODE**. Pour réactiver **DEMO MODE**, vous devez effectuer un **FACTORY RESET** (Rétablissement des paramètres par défaut).

## 6.7 Paramètres de dispositif

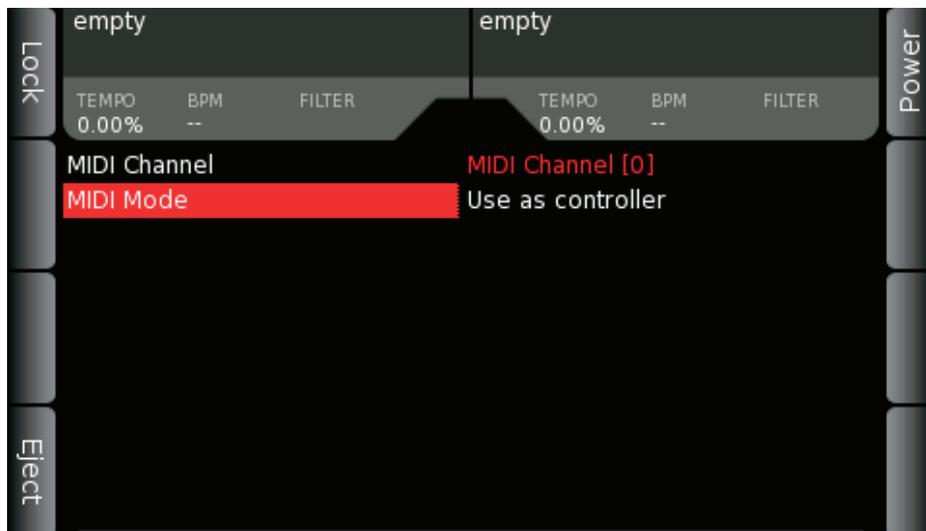


**Éjecter** - Le dispositif sera éjecté de la SCS.4DJ sans aucun risque de corruption du disque, ce qui pourrait entraîner la perte de musique, de fichiers d'analyse de morceaux et d'autres données sur votre disque.

**Morceaux illisibles** - Fournit une liste de morceaux qui n'ont pas pu être analysés ou lus par la SCS.4DJ. Cela peut être dû à une corruption ou au DRM (Digital Rights Management) (gestion des droits numériques)

**Nettoyer la base de données** - Si vous rencontrez des problèmes avec votre base de données (base de données non mise à jour, etc.) lorsque de nouveaux morceaux sont chargés sur le disque, cette option permet de supprimer la base de données en cours afin que votre SCS.4DJ puisse repartir à zéro.

## 6.8 Mode contrôleur MIDI



### MODE CONTRÔLEUR MIDI

La SCS.4DJ n'est pas seulement une puissante solution tout-en-un, mais agit également comme un contrôleur MIDI très fonctionnel, compatible avec une large gamme d'applications DJ telles que Native Instruments Traktor™, Atomix Virtual DJ™ et Mixvibes Cross™.

La SCS.4DJ envoie des messages NOTE ON lorsque les boutons sont appuyés, des messages Note Off lorsque les boutons sont relâchés, et des messages de contrôle de changement lorsque les curseurs ou les boutons sont manipulés. Les LED de la SCS.4DJ peuvent être contrôlées par les applications hôte en envoyant des messages Note On aux différents LED et des messages de contrôle de changement aux LED des VU-mètres.

Le numéro de note MIDI et les numéros de messages de contrôle de changement peuvent être modifiés hors connexion sur votre ordinateur. Pour plus de détails, visitez le site web [www.stantondj.com/scs4dj.htm](http://www.stantondj.com/scs4dj.htm).

**Canal MIDI** - Permet de régler le canal sur lequel votre SCS. 4DJ envoie / reçoit des commandes MIDI (de 0 à 15). Utilisez la molette de navigation pour changer le numéro de canal.

**Mode MIDI** - Sélectionnez cet élément et appuyez sur **ENTER** pour accéder au Mode contrôleur MIDI. Notez que cela arrête la fonction de lecture de la SCS.4DJ. Quand un ordinateur hôte est connecté des messages MIDI seront envoyés à l'ordinateur hôte et des messages de l'ordinateur hôte seront reçus pour allumer les LED sollicitées.

Pour obtenir une liste complète des commandes MIDI disponibles sur la SCS.4DJ, visitez le site web [www.stantondj.com/scs4dj.htm](http://www.stantondj.com/scs4dj.htm)

## 7. RACCOURCIS CLAVIER

### Support de clavier USB

Un clavier USB peut être connecté à votre SCS.4DJ pour plus de contrôle ! À partir de l'écran **RECHERCHE**, vous pouvez utiliser un clavier USB pour taper des caractères et accélérer la recherche. Entre autre, les touches suivantes sont disponibles pour la lecture :

**F1 - Lecture A**

**F2 - Auto DJ**

**F3 - Sync A**

**F4 - Charger A**

**F5 - Accueil**

**F6 - Navigation**

**F7 – Liste de lecture**

**F8 – Recherche**

**F9 - Lecture B**

**F11 - Sync B**

**F12 - Charger B**

**Page Suivante, Page Précédente - Pagination de liste vers le haut ou vers le bas**

**Début, Fin - Saute à la première ou à la dernière page de la liste**

**Touches fléchées haut/bas - identique à l'encodeur des boutons pour le pas à pas**

**Touches fléchées Gauche/Droite - Identique aux touches retour et entrer**

**Retour arrière - Identique à la touche BACK**

**Entrer - Identique à la touche ENTER**

## 8. DEPANNAGE

### 1. Mon dispositif de stockage de masse n'apparaît pas

La SCS.4DJ supporte la majorité des dispositifs USB de stockage de masse (disques durs, iPod/iPhone, clé USB). Toutefois, LA SCS.4DJ ne prend pas en charge les types d'appareils suivants :

1. Lecteurs au Format HFS+ journalisé
2. Téléphones Windows 7

Bien que de nombreux lecteurs puissent être alimentés par le port USB de la SCS.4DJ, il y a des lecteurs qui nécessitent une source d'alimentation externe. Veuillez à alimenter tout lecteur USB nécessitant une alimentation externe de façon appropriée.

### 2. Je ne vois pas une forme d'onde sur l'écran/Je ne vois pas de mesure BPM/Je ne peux pas utiliser les boucles ou la synchronisation automatique

La SCS.4DJ analyse tous les fichiers pour les préparer au spectacle. Il s'agit d'une analyse très poussée, et cela prend du temps (environ 1/5ème du temps qu'il faut pour lire votre morceau du début à la fin). Bien que vous ayez les fonctions de lecture de base pendant ce temps, quelques fonctions les plus avancées ne seront pas disponibles qu'après la fin de l'analyse. Si vous devez faire votre spectacle avant cela, vous pouvez utiliser la fonction TAP TEMPO pour obtenir les mesures BPM et commencer votre spectacle.

### 3. Mon lecteur n'arrive pas à terminer l'analyse

Si un lecteur est débranché ou votre SCS.4DJ est alimentée de manière incorrecte, cela peut endommager les fichiers de votre lecteur, ce qui provoque l'échec de l'analyse. Connectez votre lecteur à votre unité et utilisez la fonction «Nettoyer la base de données» du menu «DISPOSITIFS» sous «SYSTÈME». Votre unité repartira à neuf. Notez également qu'il y a une limite de 20.000 morceaux par lecteur, donc, si vous avez une collection de plus de 20.000 morceaux, les morceaux après les premiers 20.000 ne seront pas disponibles.

### 4. Les platines ne permettent pas de «scratch» correctement

La SCS.4DJ effectue pour les platines un calibrage chaque fois qu'elle est allumée afin d'assurer l'exécution la plus précise possible. Si les platines ont été appuyées pendant le démarrage, cela peut entraîner la dégradation des performances due à un étalonnage incorrect. Redémarrez votre unité pour qu'elle puisse se recalibrer ; cette fois ne touchez pas les platines.

### 5. Mon dispositif de stockage de masse prend beaucoup trop de temps à terminer l'analyse

Comme indiqué précédemment, votre SCS.4DJ effectue des calculs très approfondis afin de déterminer le BPM, formes d'onde, etc. C'est pour cela que l'analyse effectuée par votre SCS.4DJ peut prendre un certain temps en fonction de la taille de votre collection. (1/5ème du temps réel)

### 6. Je vois une valeur BPM incorrecte pour ma musique

La SCS.4DJ est dotée d'un moteur d'analyse puissant, mais parfois le BPM d'un morceau est désactivé. Dans 90% des cas, cela est dû au fait que le moteur considère le morceau au moitié/double du tempo qu'il n'est réellement. De l'écran **ACCUEIL/FORME D'ONDE**, vous pouvez modifier votre BPM en utilisant le bouton contextuel **MODIFIER LE BPM**. Cela devrait corriger votre problème, la grille de beats du morceau n'est pas modifiée, mais la nouvelle valeur du BPM sera utilisée par le moteur de Synchronisation automatique. Si la valeur est toujours incorrecte, vous

pouvez utiliser le bouton **TAP BPM** pour obtenir le bon BPM, mais notez que la SCS.4DJ utilisera toujours le **GRILLE DE BEATS** de l'analyse initiale.

### **7. Je ne vois pas toute ma collection dans la liste de navigation ?**

Il y a peu de raisons pour que vous ne voyiez pas votre collection entière dans la liste de navigation. Si certains de vos morceaux ne peuvent pas être lus par la SCS.4DJ (par ex. les fichiers de formats non supportés par la SCS.4DJ) ils n'apparaîtront pas dans cette liste. Si vous regardez sous le menu **SYSTEME** -> Dispositifs -> Morceaux illisibles, vous aurez une liste des morceaux qui ne peut être lus à cause de format incorrect ou corruption de données dans les fichiers.

Si vous avez inséré un dispositif contenant plusieurs fichiers pour la première fois, cela peut prendre un certain temps pour localiser et afficher tous les morceaux de votre collection. Le symbole de balayage  s'affiche dans au centre de l'en-tête d'état lorsque vos morceaux sont en cours de détection. Le symbole de balayage s'affiche lorsque la première page de votre liste de navigation est disponible, mais votre liste de navigation n'est pas encore totalement disponible. Ce symbole disparaît lorsque la collection complète est disponible pour la navigation.

Notez également qu'il y a une limite de 20.000 morceaux par lecteur, donc, si vous avez une collection de plus de 20.000 morceaux, les morceaux après les premiers 20.000 ne seront pas disponibles.

### **8. Il est très difficile d'ouvrir les pattes de verrouillage du compartiment de stockage situés en bas de l'unité (lors du retrait du couvercle d'en bas)**

Surtout quand il s'agit d'une SCS.4DJ neuve, les pattes de verrouillage sont très difficiles à tourner avec les doigts. Au dessus de chaque patte de verrouillage existe une fente dans laquelle on peut insérer le bord d'une pièce de monnaie pour faire dévisser la patte plus facilement.

### **9. J'ai verrouillé mon système et je n'arrive pas à le déverrouiller**

Pour déverrouiller, appuyez en même temps sur les boutons **BACK** et **ENTER**.

### **10. Le mode AUTO-DJ ne lit pas toute ma liste de lecture**

Le mode **AUTO-DJ** saute les morceaux qui sont déjà lus. Si vous voulez qu'un morceau soit relu, vous devez le recharger dans votre liste de lecture. Si votre liste de lecture contient des morceaux qui ne sont pas actuellement sur votre dispositif de stockage, la SCS.4DJ les ignore.

### **11. Le témoin du PITCH FADER ne s'allume pas lorsque le Pitch Fader est au milieu**

Le témoin du **PITCH FADER** s'allume quand **SYNC** est activée et la position du **PITCH FADER** n'est pas la même que la position physique, et non lorsque le **PITCH FADER** est à la position zéro.

### **12. La SCS.4DJ ne se souvient pas de mes POINTS CUE**

Assurez-vous que votre SCS.4DJ est réglée sur «**Cue au Point Cue utilisateur**» dans le menu **Paramètres Audio**, accédé à l'aide du bouton **SYSTEM**.

### **13. Mon problème n'est pas couvert ici**

Pour l'ensemble des dernières informations de mise à jour du dépannage, allez sur le site [www.stantondj.com/scs4dj.htm](http://www.stantondj.com/scs4dj.htm).

## 9. SPECIFICATIONS TECHNIQUES

### **Compatibilité USB**

La SCS.4DJ est compatible avec toutes les spécifications et normes USB 2.0.

### **Dispositif de stockage de masse USB**

La SCS.4DJ est conforme à tous les dispositifs de stockage de masse USB.

### **Alimentation USB requise**

Le concentrateur USB intégré dans la SCS.4DJ dispose de quatre ports USB esclave. Les dispositifs USB peuvent être connectés à ces ports dans n'importe quelle position et dans n'importe quel ordre. La SCS.4DJ supporte les normes USB hub. La SCS.4DJ peut fournir 500 mA de courant à chaque port USB esclave. Les concentrateurs USB et disques durs USB connectés au concentrateur SCS.4DJ doivent être alimentés s'ils ont besoin de plus de 500 mA de courant. La SCS.4DJ doit être branchée dans une prise secteur.

Pré-ampli micro :

**Bruit d'entrée équivalent** <-112 DBu, pondéré-A, mesuré

**Sensibilité @ clip**: -14 DBu (Trim au max)

Types de fichiers pris en charge:

MP3, MP4, AAC, M4A, WAV, AIFF

Entrée Micro vers sortie ligne :

**Rapport signal/bruit 20Hz-22kHz** : > 99dB pondéré A

**Taux de distorsion harmonique + bruit @ 1kHz, 22kHz 20Hz-BW** : < 0,007%

**Réponse en fréquences** : 20Hz - 20kHz +/- 3 dB, + /-0.25dB 100Hz à 15kHz

**Échantillonnage** : 24-bit, 44,1 kHz

Lecture numérique :

**Réponse en fréquences** : 20Hz – 20kHz +/- 2 dB, +/-0.25dB 100Hz to 15kHz

**Rapport signal sur bruit** : >106 dB pondéré A

**Taux de distorsion harmonique + bruit @ 1kHz, 22kHz 20Hz-BW** : 0,005%

**Niveau de sortie maximum** : 14,5 dBu

**Diaphonie (de gauche à droite)** : <-90 dB @ 1 kHz

**Échantillonnage** : 24-bit, 44,1 kHz

Ampli casque :

**Réponse en fréquences** : 20Hz - 20kHz +/- 3 dB, + /-0.25dB 100Hz à 15kHz

**Rapport signal sur bruit** : >90 dB (pondéré A)

**Fader Kill** : -85 DB

**Entrée Micro** : TRS 1/4"

**Sorties maître** : RCA asymétriques, ¼" pseudo symétriques

**Sortie casque** : ¼", 1/8"

**Alimentation** : Adaptateur fourni

**Puissance sur 33 Ohms** : 180mW RMS @ 0dBFS

**Puissance sur 150 Ohms** : 40mW RMS @ 0dBFS

**Charge minimale de sécurité** : 16 Ohms

Dimensions et poids

442mm x 291mm x 73mm/17,4" x 11,4" x 2,9"

**Poids** : 2,2 kg/5 livres

## 10. GARANTIE

Merci d'avoir choisi Stanton !

Votre satisfaction est extrêmement importante pour nous. Nous sommes fiers d'être derrière la qualité de notre travail et nous apprécions que vous mettiez votre confiance en nous. L'enregistrement de votre produit nous aidera à garantir que vous êtes tenu au courant de nos dernières améliorations.

Service de garantie aux États-Unis :

Contactez Stanton Tech Support avant d'envoyer votre produit. Dans certains cas, le Service à la clientèle Tech Support peut résoudre immédiatement votre problème vous évitant ainsi une perte de temps due aux retards d'expédition. Toutefois, si le Service à la clientèle Tech Support juge qu'une réparation est nécessaire, n'hésitez pas à nous téléphoner au +1 954.316.1500 (Option 3) pour obtenir un numéro d'autorisation de retour (RA#) avant de nous expédier votre produit.

Service de garantie en dehors des États-Unis :

Pour initier une réparation sous garantie, contactez le revendeur agréé Stanton auprès duquel vous avez acheté votre produit et suivez les règles de retour de ce dernier.

Conservez les cartons d'expédition et tous les matériaux d'emballage !

Pour un éventuel retour sûr et rapide à Stanton, utilisez le carton et les matériaux d'emballage d'origine. Stanton ne peut être tenu responsable des dommages subis pendant l'expédition en raison d'un mauvais emballage. Veillez à assurer votre envoi !

### Garantie Stanton

Par l'intermédiaire de représentants agréés Stanton dans le monde entier, Stanton, ou l'un des distributeurs agréés Stanton à l'extérieur des États-Unis, réparera ou remplacera, sans frais, à la seule discrétion de l'entité responsable de la réparation ou du remplacement, tout équipement Stanton qui s'avère ayant un défaut de matériaux ou de main d'œuvre pendant une période d'un (1) an à compter de la date d'achat initial. Les exceptions à la durée de cette garantie de base sont les suivantes :

La garantie pour les pièces mécaniques qui sont soumises à l'usure est limitée soit à trente jours (30) soit à 10.000 cycles pour les commutateurs, à compter de la date d'achat initial.

Stanton garantit toutes les pièces remplacées ou réparées pendant quatre vingt dix jours (90) à compter de la date d'expédition d'origine. Les réparations rendues nécessaires par suite d'une mauvaise utilisation, d'une modification, d'une usure normale ou d'un accident ne sont pas couvertes par la présente garantie.

## Retours

Les revendeurs agréés Stanton ne sont autorisés à vendre et à distribuer les équipements que dans un pays donné. Tous les produits nécessitant une réparation ou un remplacement sous garantie doivent être retournés (frais de transport prépayés s'ils ne sont pas remis en main propre) au revendeur agréé Stanton chez qui ils ont été achetés et dans le même pays où ils ont été achetés. Concernant les achats effectués via Internet, les produits doivent être retournés au revendeur agréé Stanton du pays où a eu l'opération de vente, et non le revendeur autorisé Stanton du pays de résidence de l'acheteur ou le pays dans lequel les produits ont été reçus. Tout retour à un revendeur non agréé ou à un revendeur agréé Stanton qui n'est pas dans le même pays où les produits ont été destinés à être vendus ou comme indiqué ci-dessus annulera cette garantie.

Pour initier une réparation sous garantie, vous devez contacter le revendeur agréé Stanton chez qui vous avez acheté la marchandise, et suivre la politique de retour de ce dernier.

Stanton n'assume aucun risque et ne saurait être considéré comme responsable de tous dommages ou pertes résultant d'une utilisation ou d'une application spécifique de ses produits. En cas de réclamation relative aux produits Stanton, qu'elle soit fondée sur une rupture de contrat, une négligence, une violation des droits de l'une des parties ou sur la responsabilité juridique du fabricant pour les dégâts causés par suite d'un défaut de fabrication, la responsabilité de Stanton sera limitée au montant payé à Stanton par le Revendeur pour le produit concerné. Stanton ne saurait en aucun cas être tenu responsable de tout dommage spécial, consécutif ou induit (y compris toute perte d'utilisation, perte de profit commercial ou réclamation d'un tiers), quelle qu'en soit la cause, même si celle-ci est imputée à une négligence de la part de Stanton. Dans la mesure permise par la loi et sauf disposition contraire ci-dessus mentionnée, Stanton décline toute garantie expresse ou implicite de qualité marchande ou d'adéquation à une finalité particulière.

La garantie ci-dessus vous donne des droits légaux spécifiques. Vous pouvez également bénéficier de droits supplémentaires qui peuvent varier d'un état à l'autre ou d'un pays à l'autre.

En cas de contestation relative à la garantie d'un produit qui ne rentre pas dans le cadre des conditions de garantie énumérées ci-dessus, veuillez inclure dans l'emballage du produit une explication écrite lors de son retour conformément aux termes et conditions énoncés.

stanton