



## Instructions de sécurité

1. Lisez ces instructions.
2. Gardez précieusement ces instructions.
3. Respectez les avertissements.
4. Suivez toutes les instructions.
5. Ne pas utiliser près d'une source d'eau.
6. Ne nettoyer qu'avec un chiffon doux.
7. N'obstruer aucune évacuation d'air. Effectuez l'installation en suivant les instructions du fabricant.
8. Ne pas disposer près d'une source de chaleur, c-à-d tout appareil produisant de la chaleur sans exception.
9. Ne pas modifier le cordon d'alimentation. Un cordon polarisé possède 2 lames, l'une plus large que l'autre. Un cordon avec tresse de masse possède 2 lames plus une 3<sup>e</sup> pour la terre. La lame large ou la tresse de masse assurent votre sécurité. Si le cordon fourni ne correspond pas à votre prise, contactez votre électricien.
10. Faites en sorte que le cordon ne soit pas piétiné, ni au niveau du fil, ni au niveau de ses broches, ni au niveau des connecteurs de vos appareils.
11. N'utilisez que des accessoires recommandés par Rane.
12. N'utilisez que les éléments de transport, stands, pieds ou tables spécifiés par le fabricant. Quand vous utilisez une valise de transport, protégez bien les connecteurs de la console.
13. Débranchez cet appareil pendant un orage ou si vous ne l'utilisez pas pendant un certain temps.
14. Adressez-vous à du personnel qualifié pour tout service après vente. Celui-ci est nécessaire dans n'importe quel cas où l'appareil est abîmé : si le cordon ou les fiches sont endommagés, si du liquide a été renversé ou si des objets sont tombés sur l'appareil, si celui-ci a été exposé à la pluie ou l'humidité, s'il ne fonctionne pas correctement ou est tombé.
15. La fiche du cordon d'alimentation sert à brancher le courant alternatif AC et doit absolument rester accessible.
16. Cet appareil doit être branché à une prise terre avec protection.
17. Quand il est branché de manière permanente, un disjoncteur tripolaire normalisé doit être incorporé dans l'installation électrique de l'immeuble.
18. En cas de montage en rack, laissez un espace suffisant pour la ventilation. Vous pouvez disposer d'autres appareils au-dessus ou en-dessous de celui-ci, mais certains (tels que de gros amplificateurs) peuvent provoquer un buzz ou générer trop de chaleur au risque d'endommager votre appareil et dégrader ses performances.
19. Visser chaque trou de chaque oreille de rack pour une meilleure fixation.

**ATTENTION** : afin d'éviter tout risque de feu ou de choc électrique, gardez cet appareil éloigné de toute source d'humidité et d'éclaboussures quelles qu'elles soient.

## Introduction

Lisez attentivement ce manuel afin de bénéficier au mieux de tous les avantages de votre TTM57SL et du logiciel Scratch LIVE.

Pour bénéficier des tout derniers conseils et astuces, et télécharger les mises à jour du logiciel, rendez-vous régulièrement sur le forum officiel [www.scratchlive.net](http://www.scratchlive.net).

### Systèmes minimums requis :

- au moins une platine vinyle ou CD
- un ordinateur avec port USB supportant l'USB 1.1
- un écran d'une résolution 1024x768 ou plus
- un disque dur avec assez d'espace de stockage

### Mac

- G4 / 1 GHz avec 1 GB de RAM
- OSX 10.3.9 ou plus (compatible Intel)

### Windows

- PC 1.5GHz avec 1 GB de RAM
- Windows XP Service Pack 2 ou plus (recommandé pour de meilleures performances et moins de latence par rapport au toucher vinyl), ou Vista.

*Note* : ce sont des *minimums* requis pour faire fonctionner Scratch Live. Néanmoins, nous recommandons que vous augmentiez les capacités de votre ordinateur, surtout la RAM si votre bibliothèque est importante.

*Note* : aucune carte son n'est nécessaire.

Ce que contient le carton de la TTM57SL :

- disque d'installation Scratch Live
- 2 CDs de contrôle
- 2 vinyles de contrôle
- 1 câble USB
- cordon IEC
- 4 supports caoutchouc en sachet
- Guides d'utilisation (anglais)

## Copyright

© 2007 Rane Corporation. Tous droits réservés. Scratch LIVE et le logo Scratch LIVE sont la propriété de Serato Audio Research. Marque déposée aux Etats-Unis et autres pays. Sous licence exclusive à Rane Corporation. Ce logiciel est basé en partie sur le travail du JPEG Group et utilise le code libpng, copyright © 2000-2002 Glenn Randers-Pehrson. Les CDs et vinyles de contrôle sont destinés à une utilisation unique - toute copie ou reproduction non-autorisée est strictement interdite. Windows XP et Vista sont une marque déposée de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou autres pays. Apple, MacIntosh et iTunes sont des marques déposées de Apple Computer, Inc., enregistrées aux Etats-Unis et autres pays.

## WARNING



Afin de réduire le risque de choc électrique, ne pas ouvrir.  
Pour un dépannage, adressez-vous à un service S.A.V. qualifié.

Ces symboles sont internationalement reconnus comme avertissant d'un risque de choc électrique.



Ce symbole indique que ce matériel présente un voltage dangereux constituant un risque de choc électrique.



Ce symbole indique que la documentation accompagnant ce matériel contient des instructions importantes concernant son utilisation et son entretien.

## Sommaire

<b>Console TTM57SL</b>	<b>3</b>	<b>Indicateur de suivi (Tracking)</b>	<b>22</b>
<b>Brancher la console</b>	<b>3</b>	<b>Lecture automatique (Autoplay)</b>	<b>22</b>
Entrées PGM 1-4 et Aux	3	<b>Gain général (Master gain)</b>	<b>22</b>
Entrée micro	3	<b>Gain de plage</b>	<b>22</b>
Sortie	3	<b>Verrouillage de hauteur de note (Key Lock)</b>	<b>22</b>
Alimentation	3	<b>Vitesses 33 / 45</b>	<b>22</b>
<b>Commandes de voie</b>	<b>4</b>	<b>Répétition (Lecture en boucle)</b>	<b>22</b>
Entrée	4	<b>Tap tempo</b>	<b>22</b>
Gain	4	<b>Modes de Scratch LIVE</b>	<b>23</b>
Pan	4	<b>Mode Absolu (abs)</b>	<b>23</b>
Égaliseur Hi Mid Low	4	<b>Mode Relatif (rel.)</b>	<b>23</b>
Faders	5	<b>Censeur</b>	<b>23</b>
Contour	5	<b>Mode Interne (int.)</b>	<b>24</b>
Reverse	5	<b>Points de repère (Cue)</b>	<b>25</b>
Échange de canal (Channel Swap)	5	<b>Boucles</b>	<b>25</b>
Indicateur	5	<b>Boucle automatique</b>	<b>25</b>
Aux In	6	<b>Commandes MIDI</b>	<b>26</b>
Niveau et égalisation Micro	6	<b>Configuration MIDI</b>	<b>26</b>
Niveaux de sortie	6	<b>Assignation de commandes</b>	<b>26</b>
Casques	6	<b>Préréglages</b>	<b>26</b>
Pré-écoute (Cue)	6	<b>Implémentation MIDI</b>	<b>26</b>
Master/Cue	6	<b>Organisation de votre musique</b>	<b>27</b>
Boucle d'effet Flex FX	7	<b>Valises de plages</b>	<b>27</b>
Flux audio USB	7	<b>Sous-valises</b>	<b>27</b>
<b>Effets : commandes physiques et logicielles</b>	<b>8</b>	<b>Trier vos fichiers</b>	<b>27</b>
<b>Effets numériques internes</b>	<b>8</b>	<b>Explorateur de morceaux</b>	<b>28</b>
<b>Insérer un effet</b>	<b>8</b>	<b>Recherche</b>	<b>28</b>
<b>Effets : commande d'effets de base</b>	<b>9</b>	<b>Fenêtre de préparation</b>	<b>29</b>
<b>Pédale (footswitch)</b>	<b>9</b>	<b>Fenêtre de rapport (Review)</b>	<b>29</b>
<b>Pré-écoute d'effets</b>	<b>9</b>	<b>Edition des informations de fichier</b>	<b>29</b>
<b>Filtres</b>	<b>10</b>	<b> Icônes de statut</b>	<b>29</b>
<b>Flanger et Phaser</b>	<b>10</b>	<b>Affichage de pochette d'album (album art)</b>	<b>29</b>
<b>Echos</b>	<b>12</b>	<b>Prévisualisation de plages</b>	<b>29</b>
<b>Hold Echo</b>	<b>13</b>	<b>Sauvegarde automatique</b>	<b>29</b>
<b>Desecrator</b>	<b>14</b>	<b>Enregistrement</b>	<b>30</b>
<b>Logiciel Scratch Live</b>	<b>15</b>	<b>Raccourcis clavier</b>	<b>31</b>
<b>Installation logiciel/branchement console</b>	<b>15</b>	<b>Configuration supplémentaire</b>	<b>32</b>
<b>Installation platines vinyles</b>	<b>16</b>	<b>Matériel</b>	<b>32</b>
<b>Astuces</b>	<b>16</b>	<b>Lecture</b>	<b>33</b>
<b>Calibrage de Scratch LIVE</b>	<b>17</b>	<b>Contrôle par vinyle</b>	<b>34</b>
<b>Niveau d'entrée audio</b>	<b>17</b>	<b>Bibliothèque</b>	<b>34</b>
<b>Seuil du signal (Threshold)</b>	<b>17</b>	<b>Affichage</b>	<b>35</b>
<b>Affichage Scope</b>	<b>17</b>	<b>Plug-ins</b>	<b>35</b>
<b>Jouez votre premier morceau</b>	<b>18</b>	<b>Indicateur d'interruption USB</b>	<b>35</b>
<b>Chargement de plages</b>	<b>18</b>	<b>Panneau de commandes console</b>	<b>36</b>
<b>Types de fichier acceptés</b>	<b>18</b>	<b>Contrôle de Scratch Live par la TTM57SL</b>	<b>36</b>
<b>Préparation de vos fichiers</b>	<b>18</b>	<b>Groupes</b>	<b>36</b>
<b>Build overviews</b>	<b>18</b>	<b>Personnalisation des commandes</b>	<b>36</b>
<b>Détection automatique de BPM</b>	<b>18</b>	<b>Groupes : détails</b>	<b>37</b>
<b>Réinitialisation du gain</b>	<b>18</b>	<b>Mixage avec une seule platine vinyle</b>	<b>40</b>
<b>Lecteur autonome</b>	<b>18</b>	<b>Spécifications TTM57SL</b>	<b>40</b>
<b>Lecture de morceaux</b>	<b>19</b>	<b>Dépannage et questions fréquentes</b>	<b>41</b>
<b>Le disque de contrôle</b>	<b>19</b>	<b>Lecture du scope et ajustements</b>	<b>42</b>
<b>Défilement par vinyl (Vinyl Scroll)</b>	<b>19</b>	<b>Descriptions et diagnostics de fichiers corrompus</b>	<b>44</b>
<b>Platine virtuelle</b>	<b>19</b>	<b>Entretien des faders magnétiques</b>	<b>45</b>
<b>Aides visuelles</b>	<b>20</b>	<b>Annexe : schéma circuit analogique et DSP</b>	<b>47</b>
<b>Affichage tempo, plage, master et correspondance des temps</b>	<b>2</b>	<b>Schéma de section pédale</b>	<b>48</b>

## Vue générale de la console TTM57SL

La TTM57SL combine le meilleur des technologies développées par Rane et Serato dans une console unique. La TTM57SL intègre totalement le Serato Scratch Live, offrant ainsi un éventail de possibilités exceptionnelles pour vos sets. *La TTM57SL a été conçue pour fonctionner spécifiquement avec le logiciel Scratch Live et les caractéristiques dont elle dispose sont optimisées pour ce dernier. La TTM57SL n'en est pas moins une console exceptionnelle même quand elle est utilisée seule.*

### Faite pour le futur

Les caractéristiques et fonctions de votre mixeur ne feront que s'améliorer à mesure des prochaines évolutions du Scratch Live (celles-ci sont disponibles gratuitement).

### Surface de contrôle Scratch Live

Pilotez désormais votre Scratch Live directement à partir de la console.

Naviguez librement à travers la bibliothèque, chargez vos plages, réglez vos repères, créez des boucles et ajoutez des effets, la surface de contrôle est là pour ça ! Vous disposez également d'une prise pédale vous permettant de créer des boucles, des échantillons et insérer des effets sans utiliser vos mains.

### Effets

Bénéficiez d'un son de qualité professionnelle grâce aux effets 24-bits issus des technologies développées par Rane et Serato et récompensées à travers le monde.

Ces effets sont de types Echo, Filtre, Phaser, Flanger, et Bitcrusher (Desecrator).

### Possibilités d'enregistrement avancées

Vous pouvez enregistrer votre mix directement sur disque dur (cf p.30).

### Interface carte son externe

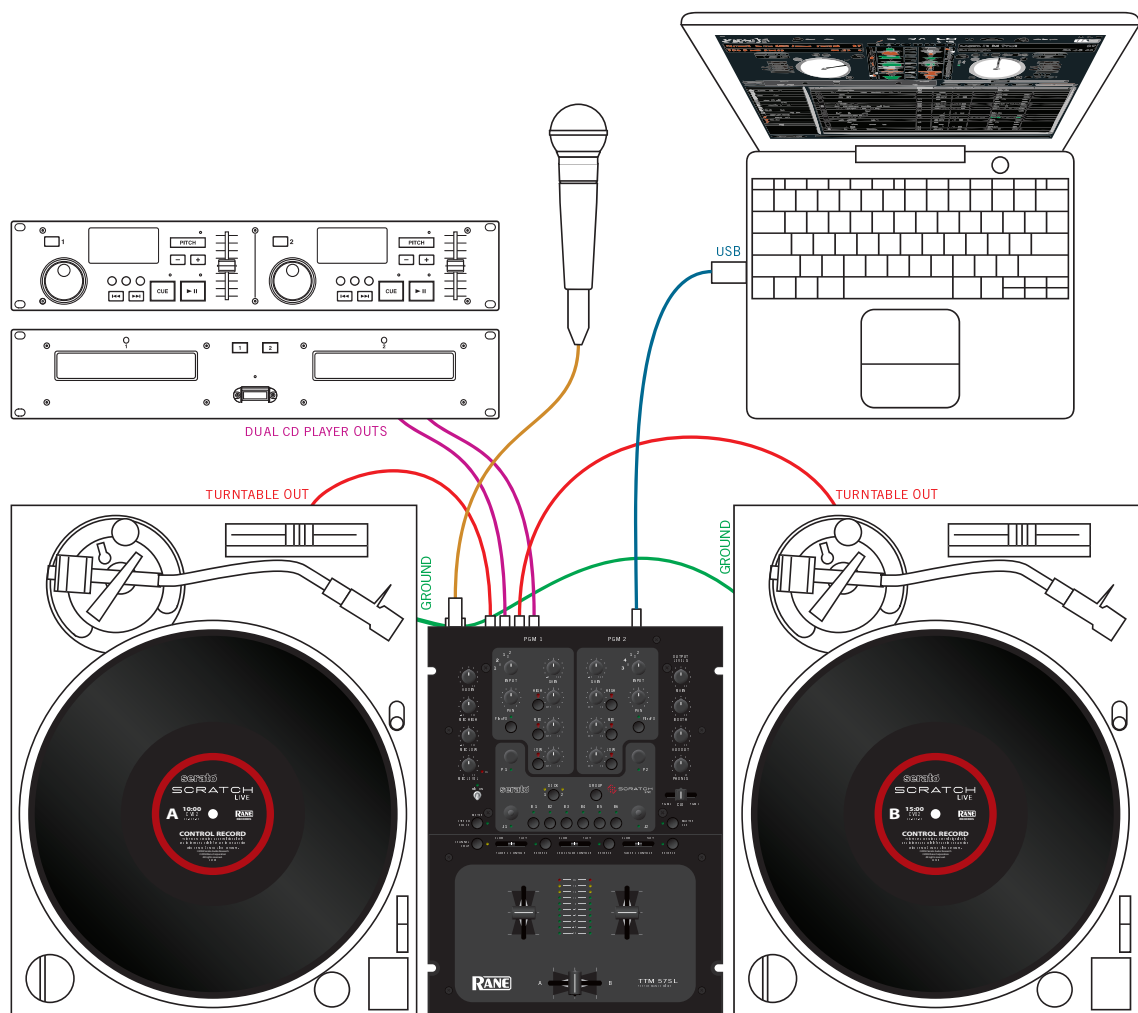
Votre TTM57SL constitue également une interface USB audio haute qualité qui s'associera parfaitement avec votre logiciel PC ou Mac (USB 1.1 : 8 canaux audio 16 bit/44.1 kHz avec processeur d'effets DSP intégré).

### Faders magnétiques

Les faders magnétiques brevetés par Rane sont les plus rapides, les plus précis, et les plus résistants du monde. La TTM57SL en est pourvue, tout comme la TTM56 avant elle, pour de meilleures performances.

### Caractéristiques principales

- Alimentation universelle intégrée
- 4 entrées Phono/Ligne
- Fonction « Kill » sur chaque bande d'égalisation de chaque voie (donc 6 au total)
- 2 sorties casque : jack 6,35mm et mini-jack 3,5mm
- Célèbre système de gestion d'effets externes Rane FlexFX, en plus des effets intégrés
- Sorties RCA et XLR avec niveau indépendant
- Interface USB 1.1 : 8 canaux audio 16 bit / 44.1 kHz
- Entrée Micro avec égalisation et commutateur Engage



# Console TTM57SL

La meilleure façon d’appréhender la TTM57SL est d’apprendre sans ordinateur dans un premier temps. Une fois que les fonctions propres à la console vous seront familières, vous pourrez connecter l’ordinateur et apprendre à utiliser Scratch Live et ses effets.

## Branchement du mixeur

Ne branchez l’alimentation qu’une fois tous vos appareils reliés entre eux.

### Entrées PGM 1-4 et Aux

La TTM57SL dispose de deux entrées analogiques stéréo pour chaque voie, PGM1 et PGM2. Chacune d’entre elles peut être réglée pour accueillir un niveau Ligne ou Phono. Utilisez pour ce faire les switches Phono/Line à l’arrière (*en haut* : Line, *en bas* : Phono). Mettez le switch en position Line si vous n’utilisez pas l’entrée correspondante. Reliez la masse de vos platines à la borne de la console prévue à cet effet.

Deux entrées numériques issues de la connexion USB (Digital 1 et Digital 2) sont également disponibles sur PGM 1 et PGM 2. Vous pouvez choisir n’importe quelle combinaison de signaux numériques et analogiques.

Les quatre entrées analogiques peuvent être utilisées pour contrôler le Scratch Live au moyen des vinyles encodés. Les entrées 1 ou 2 correspondent à la platine virtuelle 1, les entrées 3 ou 4 à la platine 2. Les sources d’entrée se sélectionnent au dans le menu configuration (set up) du logiciel. Quand vous sélectionnez une source dans le logiciel, son numéro est rétro-éclairé sur la console.

Voir aussi entrée Aux page 6.

### Entrée Micro

Cette entrée accepte des jacks 6,35mm symétriques et asymétriques. N’importe quel type de micro peut être utilisé, à l’exception de ceux nécessitant une alimentation fantôme. Voir aussi Niveau de l’entrée Micro page 6.

### Sorties analogiques

Toutes les sorties analogiques proviennent du même signal principal « Main Mix ».

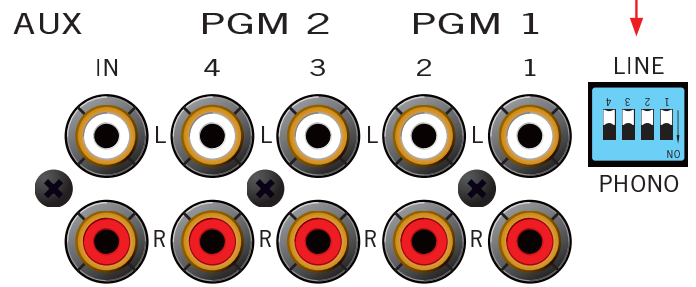
Les sorties Main, Booth (cabine) et Aux disposent chacune de leur propre réglage de niveau. La sortie principale Main s’effectue sur XLR symétrique, la sortie cabine Booth sur jacks 6,35mm symétriques, et la sortie Aux sur RCA asymétriques. Le signal étant identique sur toutes ces sorties, l’utilisateur pourra utiliser n’importe laquelle comme sortie principale selon ses besoins ou ses contraintes de câblage.

Rane recommande l’utilisation de câbles symétriques pour une meilleure qualité de signal et afin d’éviter tout bruit indésirable. Si la distance au système d’amplification est inférieure à 3m, vous pouvez vous satisfaire de câbles asymétriques. Référez-vous à la Notice « Interconnexion du Système de Sonorisation » disponible sur [www.rane.com](http://www.rane.com) pour plus d’informations.

### Alimentation

La TTM57SL dispose d’une alimentation universelle intégrée fonctionnant sur secteur de 100 à 240V, 50 ou 60Hz. Tout ce dont vous avez besoin lorsque vous voyagez est un cordon d’alimentation IEC approprié par rapport à la zone géographique où vous vous rendez.

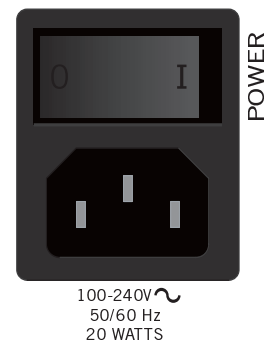
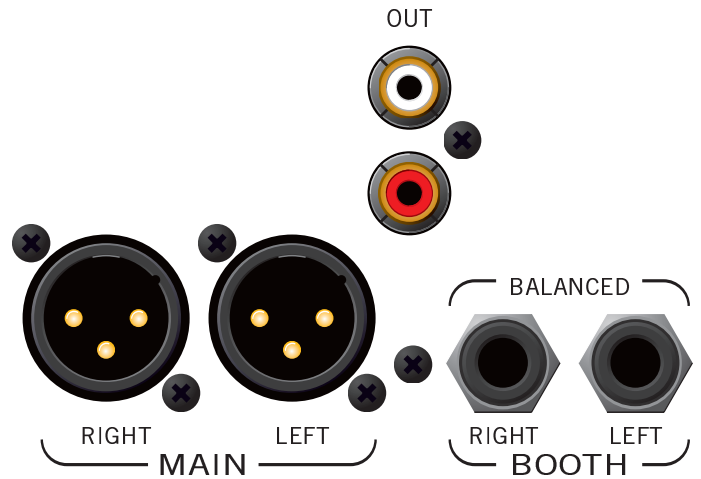
Réglez les entrées inutilisées sur LINE.



### MIC



### AUX



## Commandes par voie

### ENTRÉE

Choisissez l'une des 4 sources d'entrée pour chaque voie programme.

Sources PGM 1 :

- Analogique 1 (A1)
- Analogique 2 (A2)
- Numérique 1 (D1)
- Numérique 2 (D2)

Sources PGM 2 :

- Analogique 3 (A3)
- Analogique 4 (A4)
- Numérique 1 (D1)
- Numérique 2 (D2)

Les entrées analogiques sont dédiées aux platines vinyles et CD, les entrées numériques aux platines virtuelles de Scratch Live.

Si A1 ou A2 est allumé, cela signifie que Scratch Live a sélectionné cette entrée comme entrée d'émulation vinyle pour la platine virtuelle 1. Si A3 ou A4 est allumé, cela signifie que Scratch Live a sélectionné cette entrée comme entrée d'émulation vinyle pour la platine virtuelle 2. Le numéro rétro-éclairé vous rappelle que la source correspondante est peut-être utilisée comme signal de contrôle et non comme signal audio. Vous pouvez sélectionner une source en tant qu'entrée de contrôle et l'utiliser à tout moment comme entrée analogique classique sans avoir à la désélectionner dans Scratch Live, mais rappelez-vous que si vous utilisez un vinyle ou un CD de contrôle, vous entendrez le signal de contrôle. Voir Source de contrôle et sensibilité Phono page 32.

### GAIN

Le potentiomètre Trim sert à ajuster le niveau de chaque voie par rapport à l'autre.

Celui-ci dispose d'un Limiteur évitant tout écrêtage quel que soit le réglage de gain.

Si en augmentant le gain le niveau du signal ne change pas c'est qu'il est déjà au maximum et que le Limiteur est activé. La plage de gain va de +15dB à Off.

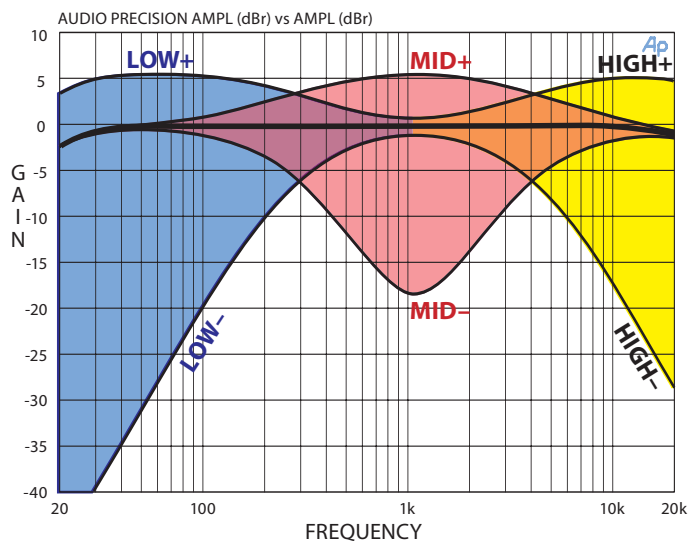
### PAN

Ce réglage permet de situer le signal de voie dans le spectre sonore entre la gauche et la droite.

### ÉGALISATION HIGH / MID / LOW

La plage de contrôle s'étend de Off à +6dB. Il s'agit de filtres Accelerated Slope™ 12dB/Octave type Linkwitz-Riley. La fréquence de coupure entre Low et Mid est 300Hz, entre Mid et High de 4kHz.

Les poussoirs Kill (figurés par une « tête de mort » rouge) permettent de couper la bande de fréquences correspondante de manière instantanée. Quand cette fonction est activée, le crâne s'allume en rouge. Quand elle est désactivée, l'égalisation revient au réglage effectué avec le potentiomètre. Ces poussoirs peuvent être réglés de deux manières dans le logiciel Scratch Live : activation par appui momentané ou toggle (appui 1 -> active la coupure, appui 2 -> désactive la coupure). Voir page 32 pour plus d'infos.



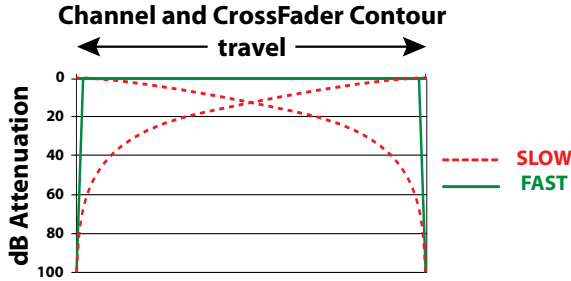
Interactivity of the Accelerated-Slope™ EQ controls

### Faders

Chaque voie et le cross-fader sont dotés de faders magnétiques (comme sur la TTM56). Chaque fader possède son réglage de Contour et un poussoir d'inversion de course (Reverse).

### CONTOUR

Ce curseur permet d'ajuster la courbe de réponse du fader de constante (Slow) à très courte pour une coupure extrêmement rapide (Fast).



### REVERSE

Ce poussoir est situé à droite de chaque curseur de Contour. Il permet d'inverser l'action du fader. Pour l'activer, appuyez une fois (la diode verte s'allume), appuyez une seconde fois pour le désactiver. Ce bouton est « encastré » dans la table de manière à éviter toute manipulation accidentelle.

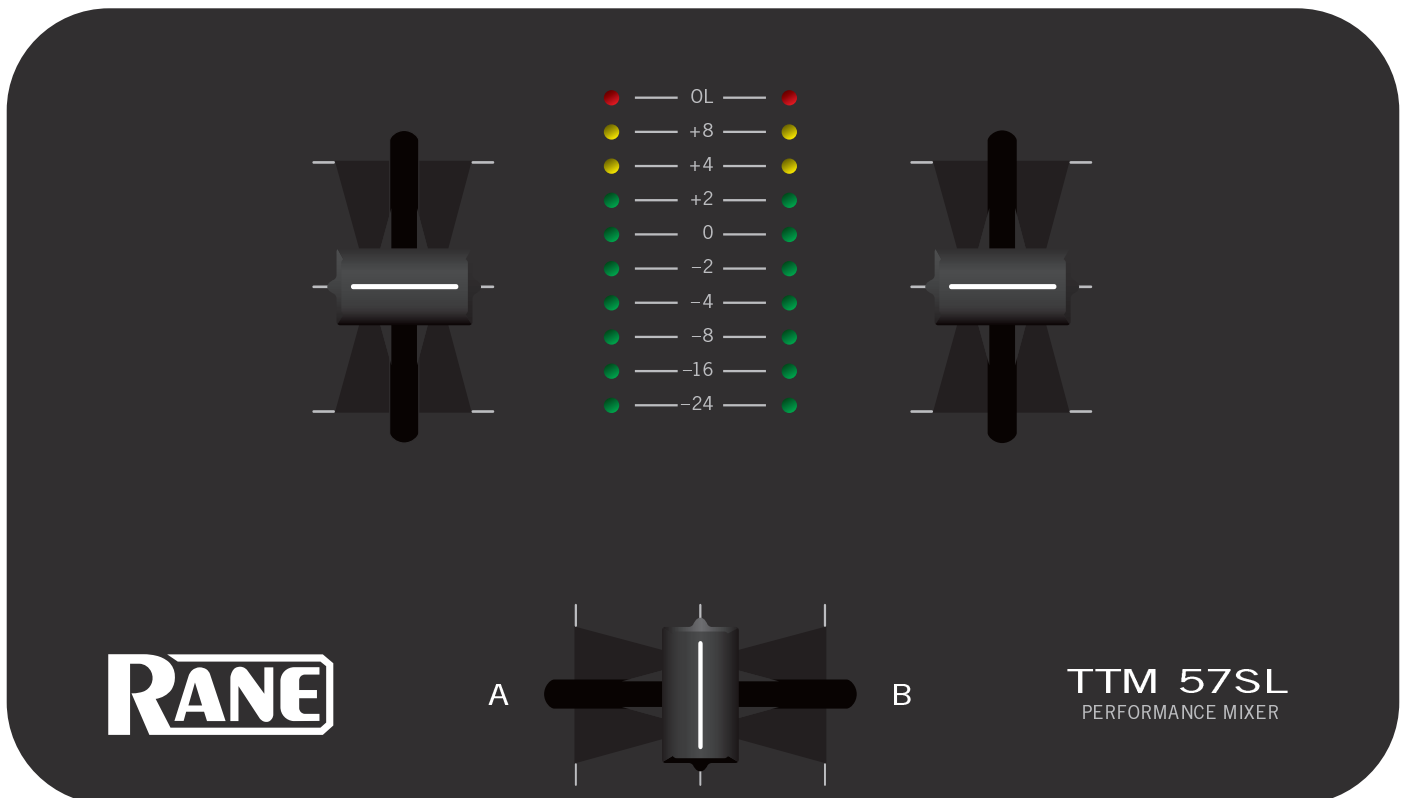
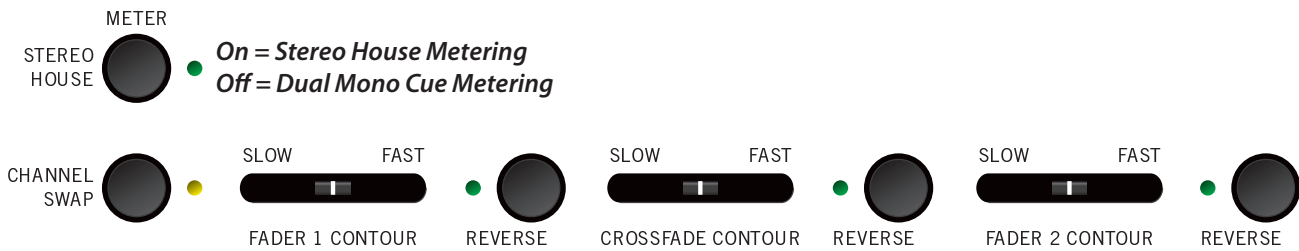
### CHANNEL SWAP

Ce poussoir inverse l'assignation des voies sur les faders. En l'activant, la diode devient jaune, la voie 1 (PGM 1) est contrôlée par le fader 2 et la voie 2 (PGM 2) est contrôlée par le fader 1. PGM 1 est également envoyé du côté **B** du crossfader, et PGM 2 du côté **A**. Les réglages Contour et Reverse restent toujours assignés à leur fader respectif. Ce bouton est « encastré » dans la table de manière à éviter toute manipulation accidentelle.

### INDICATEURS DE NIVEAU

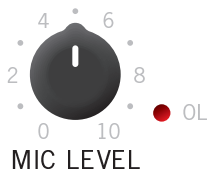
L'indicateur peut fonctionner de deux manières. Le poussoir permet l'affichage du niveau soit de la **pré-écoute mono** de chaque voie soit du niveau de **sortie stéréo principale**. Quand la diode est verte, l'indicateur montre le niveau du Mix stéréo envoyé à toutes les sorties. Quand la diode est éteinte, l'indicateur affiche le niveau de la double pré-écoute mono, à savoir le niveau de PGM 1 d'un côté et celui de PGM 2 de l'autre.

La diode rouge OL (OverLoad) s'allume en cas d'écrêtage (0 dBFS). L'indicateur affiche le niveau sonore (loudness) grâce à une colonne de diodes allumées, et la proximité d'une crête avec un point mobile. Si l'indicateur OL s'allume, baissez le niveau grâce au potentiomètre de gain.



## AUX IN

Ce potentiomètre ajuste le niveau de l'entrée Auxiliaire avec une plage de Off à +6dB de gain.



## NIVEAU ET ÉGALISATION MICRO

Le commutateur **MIC ON** active l'entrée micro (diode verte allumée).

Le potentiomètre **MIC LEVEL** ajuste le gain du micro sur une plage de Off à +50dB. Réglez le gain au niveau voulu puis utilisez le commutateur MIC ON pour activer/désactiver le micro.

L'indicateur **OL** (OverLoad = surcharge) s'allume en rouge lorsque le signal est en écrêtage. Dans ce cas, baissez le gain du micro.

Les potentiomètres **MIC HIGH** et **MIC LOW** permettent de modifier la tonalité du signal en agissant sur les basses et les aigus.

## NIVEAUX DE SORTIE

Les sorties **MAIN** (principal), **BOOTH** (cabine) et **AUX** disposent de leur propre réglage de niveau. Ces trois sorties envoient la même source (Main Mix). Comme indiqué page 3, la sortie Main s'effectue sur XLR symétrique, la sortie Booth sur jack TRS 6,35mm symétrique et la sortie Aux sur RCA asymétrique. Ces trois types de connecteurs vous permettent de vous connecter aux équipements audio usuels.

## Pré-écoute casque (Headphone Cueing)

Le système de pré-écoute permet à l'utilisateur de pré-écouter PGM 1, PGM 2 ou le Mix principal de manière progressive grâce à un curseur. Vous pouvez également pré-écouter les effets numériques internes, voir page 9.

Pour ce faire, la console dispose de deux prises casque : jack 6,35mm et mini-jack 3,5mm. Vous pouvez utiliser les deux à la fois, mais il est recommandé de n'en utiliser qu'une afin que le casque soit exploité à son meilleur niveau de puissance.

## CASQUES

La sortie casque délivre une très forte puissance avec certains casques. Afin d'éviter toute agression auditive, *ne mettez jamais le casque sur vos oreilles avant de l'avoir branché*. Commencez toujours avec un niveau de sortie casques bas, puis ajustez au niveau voulu.

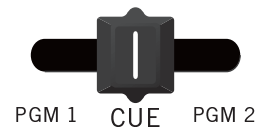
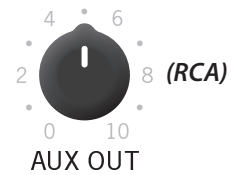
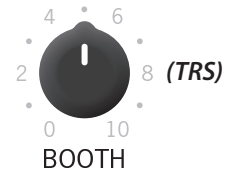
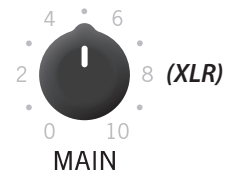
## PRÉ-ÉCOUTE (Cue)

Ce curseur vous permet de passer de l'écoute de PGM 1 à celle de PGM 2 quand la diode Master Cue est *éteinte*. Quand celle-ci est *allumée en vert*, le curseur n'a aucun effet. Les signaux de pré-écoute sont post-égalisation mais pré-fader.

## MASTER CUE (écoute du mix)

Pressez ce poussoir (diode verte *allumée*) pour écouter le Mix principal. Quand la diode est *éteinte*, le curseur PGM1/PGM2 entre en action.

## OU PUT LEVELS





### Boucle Flex FX

Cette boucle stéréo permet de connecter un processeur d'effets. Les signaux provenant de PGM 1, PGM 2 ou les deux peuvent être envoyés à la boucle Flex FX. Cela permet d'envoyer PGM 1 et/ou PGM 2 à une seule unité d'effets externe. (Voir aussi effets numériques internes page 8).

Chaque voie dispose d'un poussoir FlexFX permettant, quand on appuie dessus, d'envoyer le signal vers la boucle d'effets externes (diode verte allumée). Pressez à nouveau le poussoir pour annuler l'envoi du signal à la boucle d'effets.

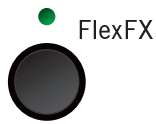
La connectique s'effectue sur jacks TS asymétriques mono.

Les jacks SEND envoient le signal vers le processeur d'effets. Les jacks RETURN renvoient le signal traité dans la console. Les appareils fournissant des effets sous forme d'insert avec un seul jack TRS utilisent le bout (Tip) du jack pour l'envoi SEND et l'anneau (Ring) pour le retour RETURN. Dans ce cas, vous aurez besoin d'un câble en Y comme montré ci-dessous.

Cette section peut aussi servir de départ auxiliaire pour PGM 1 et/ou PGM 2 vers un autre appareil (ex : amplificateur, enregistreur).

Si vous souhaitez déconnecter votre processeur d'effets externe, il n'est pas nécessaire de brancher les câbles de l'envoi Flex FX vers les retours Flex FX, dans la mesure où la TTM57SL détecte la présence de câbles et interconnecte automatiquement l'envoi et le retour quand un câble n'est pas branché.

N'importe quel signal envoyé à travers la boucle d'effets sera traité par l'effet numérique interne assigné au bus auxiliaire. Cela présente l'avantage de permettre à l'un des deux effets internes d'être envoyé au bus auxiliaire et d'envoyer en parallèle PGM 1 et/ou PGM 2 à la boucle Flex FX.



### Flux audio USB

La TTM57SL dispose d'un port USB gérant 8 canaux audio : deux canaux stéréo vers l'ordinateur et deux autres canaux stéréo provenant de l'ordinateur. Le traitement interne s'effectue en 24 bit 44,1kHz, le flux audio étant en 16 bit 44,1kHz.



Si la diode bleue s'allume, c'est que la console est connectée et communique avec l'ordinateur. Consultez la page 41 pour tout renseignement en cas de problème de connexion.

Les deux signaux stéréo provenant de l'ordinateur s'affichent en tant qu'entrées numériques 1 et 2 (Digital 1 et 2) pouvant être sélectionnés en tant que source de PGM 1 et PGM 2 (voir sélection de source dans la section Contrôles par voie).

De la même manière, deux canaux stéréo sont envoyés à l'ordinateur pour le contrôle par vinyle, et une paire stéréo peut également être envoyée vers l'ordinateur pour enregistrement. Voir enregistrement page 30.

Quand vous n'utilisez pas le logiciel Scratch Live, la console est considérée comme une carte son 2 entrées / 2 sorties stéréo. La source pour la sortie des canaux stéréo doit être sélectionnée dans votre logiciel.

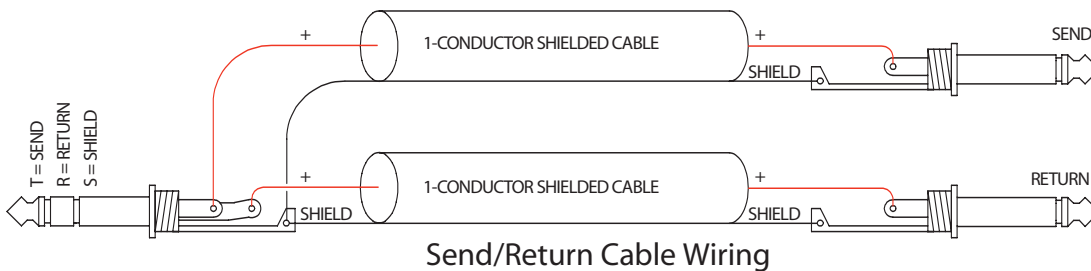
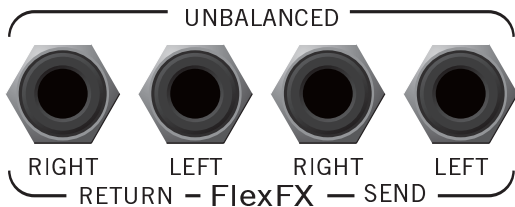
Les signaux suivants peuvent être sélectionnés en tant que source de sorties numériques vers l'ordinateur :

PGM 1 pre- ou post-fader

PGM 2 pre- ou post-fader

Main Mix

AUX BUS (sommation Micro, Aux et Flex FX).



## Effets

### Panneaux de commande physique et logiciel

Ces commandes « douces » possèdent de multiples fonctions permettant de piloter Scratch Live. Elles commandent également les effets numériques internes quand la console est utilisée seule sans logiciel. Ces effets fonctionnent de la même manière, que la console soit connectée ou non à Scratch Live. Ces commandes sont décrites page 36.



Les commandes d'effets de Scratch Live se présentent à l'identique sur le panneau de la TTM57SL. Quand leur statut est modifié sur l'un, il l'est également sur l'autre.

### Effets numériques internes

La TTM57SL offre deux processeurs d'effets. Ces derniers sont déterminés à l'intérieur de la console, de façon à pouvoir être utilisés avec ou sans Scratch Live. Chaque processeur peut charger l'un des 10 effets suivants :

- Echo (post fader)
- Hold Echo (post fader)
- HP Echo (post fader)
- HP Hold Echo (post fader)
- LP Filter (Passe-Bas) (pre fader)
- BP Filter (Passe-Bande) (pre fader)
- HP Filter (Passe-Haut) (pre fader)
- Phaser (pre fader)
- Flanger (pre fader)
- Desecrator (pre fader)

Quand Scratch Live est en fonction, l'effet utilisé apparaît sur l'écran d'ordinateur, ainsi qu'avec les réglages et assignations de commande.

C'est pourquoi il est nécessaire d'apprendre à les utiliser d'abord dans Scratch Live. Typiquement, les effets se contrôlent à l'oreille. Si vous savez quels effets sont utilisés et comment leurs commandes sont assignées, ceux-ci s'avèrent très utiles même sans logiciel. Le fonctionnement des commandes a été configuré de manière standard afin de conserver une facilité d'utilisation avec ou sans logiciel. Par défaut (avant modification dans Scratch Live), le processeur 1 de la TTM57SL est réglé sur Echo et le processeur 2 sur LP Filter. *Note : ces réglages peuvent être modifiés puis conservés dans la console grâce à la fenêtre de configuration Setup du logiciel, voir page 32.*

### Group 6

Si vous êtes connecté à Scratch Live, sélectionnez le Group 6 pour utiliser la section d'effets. Appuyez sur Group puis B6 (voir page 36 pour plus d'informations sur les groupes).

### Insérer un effet

Il y a 4 points d'insertion possibles pour un effet : **PGM 1**, **PGM 2**, **AUX BUS** ou **Main Mix**. Quand un processeur d'effets est inséré en PGM 1 ou PGM 2, son action pre- ou post-fader est déterminé par le type d'effet. Tous les effets d'écho sont post-fader, et tous les autres pre-fader. Les deux processeurs d'effets peuvent utiliser le même point d'insert mais l'ordre dépendra de l'effet. Par exemple, l'effet filtre sera traité en premier (puisque'il est pre-fader), et l'effet écho sera traité en second (puisque'il est post-fader). Si les deux sont des effets sont pre-fader, le processeur 1 rentrera en action en premier.

*Note : un seul effet d'écho peut être chargé dans l'un ou l'autre processeur.*

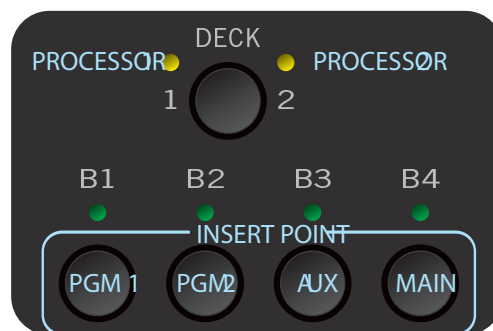
La figure ci-dessous montre où sont disposés les commandes de sélection d'effets et leurs points d'inserts. Le bouton Deck permet de sélectionner le processeur d'effets (1 ou 2) à contrôler.

**B1** insère le processeur d'effets sélectionné à PGM 1.

**B2** insère le processeur d'effets sélectionné à PGM 2.

**B3** insère le processeur d'effets sélectionné à Aux Bus.

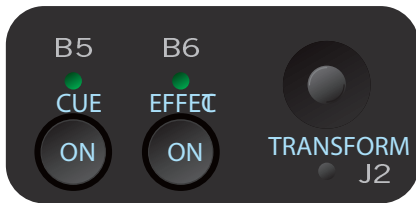
**B4** insère le processeur d'effets sélectionné à Main Mix.



Pour utiliser un effet sur PGM 1 et 2, insérez l'effet dans le Bus Aux et utilisez le bouton FlexFX. Gardez à l'esprit qu'un effet inséré dans le Bus Aux affectera les entrées FlexFX, Mic et Aux.

## Commandes d'effets basiques

L'effet sélectionné est éditable avec les autres commandes. La fonction de certaines commandes dépend de l'effet sélectionné. Les commandes spécifiques à chaque effet sont décrites en détail. Les commandes de base sont mises en évidence ci-dessous :



**B5** permet d'insérer l'effet dans le circuit de pré-écoute (Cue). Il s'agit d'un réglage général, valable pour les deux processeurs. Voir Pré-écoute d'effets ci-contre.

**B6** active/désactive le processeur d'effets.

Les joysticks **J1** et **J2** peuvent être utilisés comme commutateur Transform ou pour manipuler des paramètres d'effet. Ce sont tous deux des joysticks à 8 positions avec poussoir et diode.

- Si la diode verte est éteinte, le joystick sert de commutateur Transform.

- Si la diode verte est allumée, le joystick est assigné à des paramètres d'effet comme indiqué dans les pages suivantes. Appuyez sur le joystick pour passer d'un mode de fonctionnement à l'autre. Si la seconde fonction n'est pas disponible, le joystick n'aura aucun effet. Voir page 36 pour plus d'informations.

**P1** et **P2** peuvent contrôler des paramètres d'effet, ce sont des encodeurs rotatifs avec poussoir et diode.

## Pédale (Footswitch)

Vous pouvez également utiliser un pédalier de contrôle permettant une action sur des paramètres d'effets sans besoin d'utiliser les mains :

- Régler le BPM par Tap
- Activer/désactiver l'effet
- Passer d'un processeur à l'autre.

Le pédalier peut également être utile pour les fonctions de mise en boucle et d'enregistrement. Voir la section Groups page 36 à 39 et page 48 pour plus d'informations sur les pédaliers compatibles.

## Pré-écoute des effets (Effects Cueing)

Vous pouvez pré-écouter un effet avant de l'activer de manière à vérifier qu'il est approprié avant de l'utiliser dans votre mix. **B5** active/désactive la pré-écoute d'effet. Notez que, une fois enclenchée, cette fonction reste active même quand vous changez d'effet.

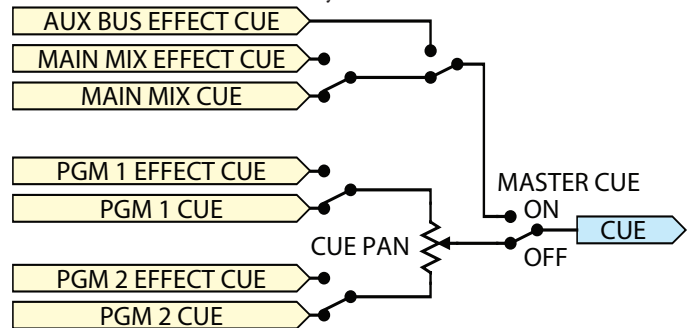
Pour qu'un effet puisse être pré-écouté, le processeur d'effets doit être sélectionné, la Pré-écoute d'effet doit être activée, et Cue Pan et Master Cue doivent être réglées de manière adéquate.

Par exemple, avec une plage jouant sur PGM 1 :

1. Sélectionnez le processeur 1 pour choisir un effet.
2. Sélectionnez **B1** pour envoyer PGM 1 vers l'effet.
3. Sélectionnez **B5** pour écouter l'effet dans le casque.
4. Sélectionnez **B6** pour envoyer l'effet vers le Master.
5. Les effets d'écho sont post-fader, le fader doit donc être ouvert pour envoyer le signal vers l'effet. Les autres effets sont indépendants du fader.

La pré-écoute d'effets quand l'effet est inséré dans la sortie principale ou le bus auxiliaire nécessite que la fonction Master Cue soit active pour être entendue dans le casque.

Hold Echo est le seul effet ne pouvant être entendu dans le casque à moins d'être activé et envoyé au Master.



Effects Cue Logic Diagram

## Nouveaux effets 1.8

### Phaser :

- Effet pre-fader
- P1 ajuste la fréquence
- P1, 2e fonction, permet d'ajuster le BPM par Tap
- P2 ajuste le feedback
- P2, 2e fonction, ajuste la profondeur du phaser

### Flanger :

- Effet pre-fader
- P1 ajuste le délai de base (en ms)
- P1, 2e fonction, permet d'ajuster le BPM par Tap affectant ainsi le balayage du LFO
- P2 ajuste le feedback, et donne au flanger sa pleine mesure
- P2, 2e fonction, ajuste la profondeur, équivalant au délai max.

### Desecrator :

- Effet pre-fader
- P1 ajuste le drive (amplification)
- P2 ajuste le sous-échantillonnage (down sample)
- P2, 2e fonction, ajuste la profondeur de résolution (bit)

### HP Echo et HP Hold Echo :

- Hold Echo + filtre passe-haut pour supprimer les basses

Synchronisation LFO : un simple appui sur le tap du bpm re-synchronise le LFO.

### Assignations de commande pour les effets de filtre

Trois filtres ont les mêmes paramètres, mais sont de type différent :

- LP Filter est un filtre passe-bas à balayage automatique
- BP Filter est un filtre passe-bande à balayage automatique
- HP Filter est un filtre passe-haut à balayage automatique (Pour info, passe-haut est l'équivalent de coupe-bas, etc.)

Les réglages de filtre sont indépendants pour chaque filtre.

### P1 Fréquence/Tap BPM

Si la valeur BPM du titre est renseignée, le balayage de filtre est automatiquement synchronisé à celui-ci et une icône de verrouillage apparaît dans la section de filtre. Pour ajuster le BPM manuellement, appuyer en rythme sur P1. Le BPM par défaut est fixé à 120 et s'étend de 24 à 480 avec une résolution de 0,1 BPM. Un seul appui sur **P1** resynchronise le balayage de BPM.

La fonction première de **P1** (indicateur *éteint*) ajuste la fréquence de coupure, fixée à 722Hz et pouvant aller de 31,5Hz à 16kHz (9 octaves). Le balayage complet du filtre est atteint en 1 rotation et 1/3 de l'encodeur **P1**.

### Multiplicateur J1

Le joystick **J1** sert soit de commutateur Transform (diode éteinte) soit de multiplicateur de BPM (diode allumée). Si la diode verte est allumée, **J1** ajuste le multiplicateur sur 16, 8, 4, 2, 1, 3/4, 1/2 ou 1/4.

### P2 Résonance/Profondeur

La résonance du filtre s'ajuste grâce à l'encodeur P2 (diode *éteinte*). Les figures ci-dessous illustrent les différents types de résonance selon le filtre utilisé.

La résonance des filtres LP et HP ajuste la résonance maximum à la fréquence de coupure sur une plage de 0,7 à 3,0.

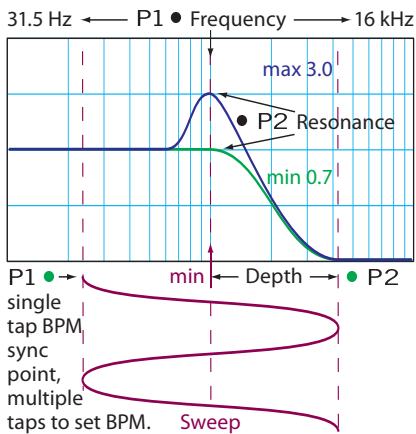
La résonance du filtre BP ajuste l'ampleur de l'amplitude, de 0,7 à 6,0.

La profondeur s'ajuste à l'aide de la fonction secondaire de **P2** (diode verte *allumée*). La profondeur détermine à quel point le balayage du LFO module la fréquence réglée grâce à **P1**.

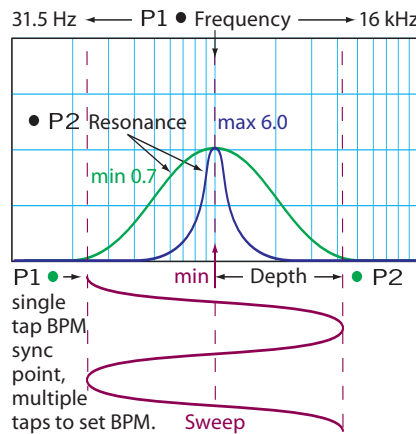
La profondeur se règle sur une plage de +/-4,5 octaves. La plage complète est atteinte en 1 rotation et 1/3 de l'encodeur **P2**. Quand la profondeur est au minimum, le LFO n'a plus d'effet, et **P1** devient une commande de balayage manuel.

### J2 Wet/Dry

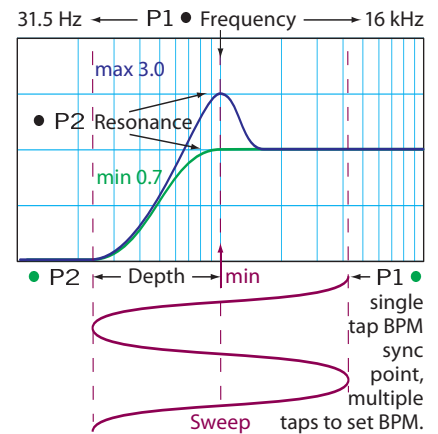
Le joystick **J2** sert soit de Transform (diode verte *éteinte*) soit de contrôle Wet/Dry (diode *allumée*). Par défaut, le réglage est à 100% wet (signal traité à 100%). Poussé vers la gauche, le joystick rend le signal de moins en moins traité (dry), vers la droite de plus en plus traité (wet), vers le haut momentanément traité à 100%, vers la bas momentanément non traité à 100%. Au centre, le signal est traité dans la mesure du ratio Wet/Dry réglé au départ.



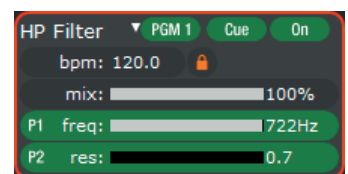
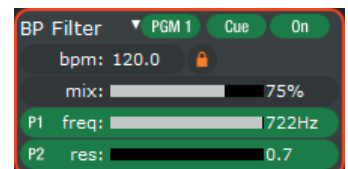
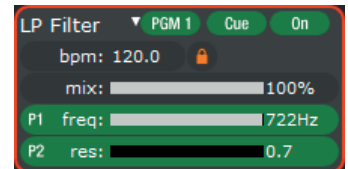
LP Filter Effect Response



BP Filter Effect Response



HP Filter Effect Response



### Assignations de commande pour le Phaser et le Flanger

Le Phasing est un effet de filtre en peigne à combinaison harmonique non linéaire entre les courbes d'amplitude maximum. L'effet Phasing est créé en divisant le signal en 2, en changeant la phase de l'un des signaux en le passant dans un filtre passe-bande, puis en recombinant les deux signaux.

Le Flanger crée un effet sonore typique de « survol » en créant un ensemble de creux également espacés dans le spectre de fréquence d'un filtre en peigne à combinaison harmonique linéaire. Ce résultat est obtenu en mélangeant le signal original avec une copie retardée en changeant constamment la durée du retard.

Ces deux effets utilisent un LFO afin que les crêtes et les creux du filtre en peigne balaient la totalité du spectre.

### P1 Fréquence du phaser/retard du flanger / Tap BPM

La fonction première de **P1** (diode éteinte) pour le phaser correspond à la fréquence du fréquence, fixé par défaut à 722Hz et réglable de 31,5Hz à 16kHz (9 octaves). Le balayage complet du filtre est atteint en 1 rotation et 1/3 de l'encodeur **P1**.

La fonction première de **P1** (diode éteinte) pour le flanger correspond au délai de base, ajustable de 0 à 11,6 ms. Le délai de base fixe le point haute fréquence de balayage. Le réglage de profondeur (**P2**) ajuste la plage de balayage du filtre combiné.

Si la valeur BPM du titre est renseignée, le balayage de filtre est automatiquement synchronisé à celui-ci et une icône de verrouillage apparaît dans la section BPM. Pour ajuster le BPM manuellement, appuyer en rythme sur **P1**. Le BPM par défaut est fixé à 120 et s'étend de 24 à 480 avec une résolution de 0,1 BPM. Un simple appui sur **P1** re-synchronisera le balayage de BPM.

### Multiplicateur J1

Le joystick **J1** sert soit de commutateur Transform (diode éteinte) soit de multiplicateur de BPM (diode allumée). Si la diode verte est allumée, **J1** ajuste le multiplicateur sur 16, 8, 4, 2, 1, 3/4, 1/2, ou 1/4.

### P2 Feedback/Profondeur

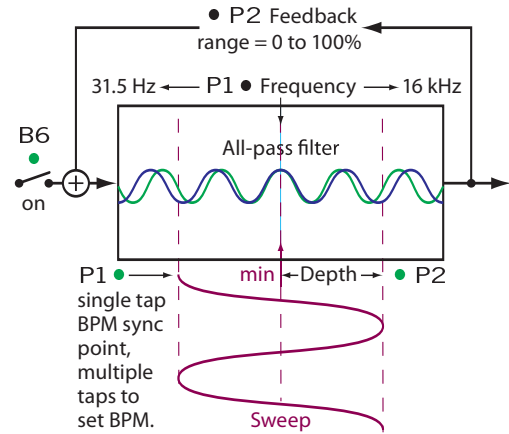
Lorsque la diode est éteinte, **P2** ajuste le feedback, c'est-à-dire la quantité de signal traité par le phaser ou retardé renvoyé à l'entrée, augmentant ainsi son "épaisseur". Du minimum au maximum de feedback, il faut 1 rotation 1/3 de **P2**.

Lorsque la diode est allumée, **P2** contrôle la profondeur, qui ajuste le balayage de LFO modulant la fréquence (Phaser) ou le retard

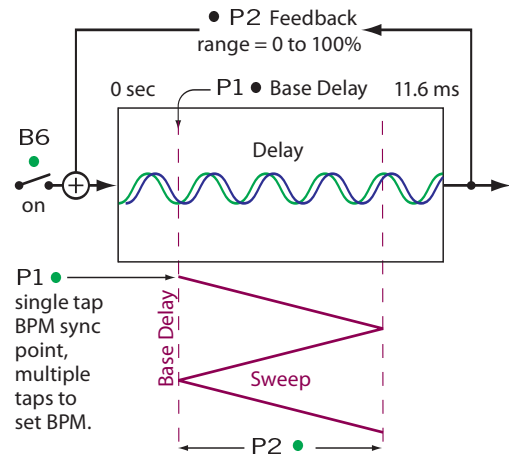
(Flanger) préalablement réglés à l'aide de **P1**. La profondeur du Phaser s'ajuste de 0 à 4,5 octaves, et la profondeur de retard de 0 à 11,6ms. Pour atteindre le maximum il faut 1 rotation 1/3 de **P2**. Avec la profondeur à son minimum, le LFO n'est plus actif, et **P1** sert de balayage manuel.

### J2 Mélange Wet / Dry

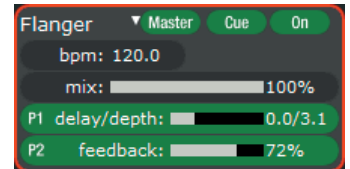
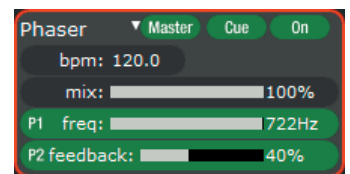
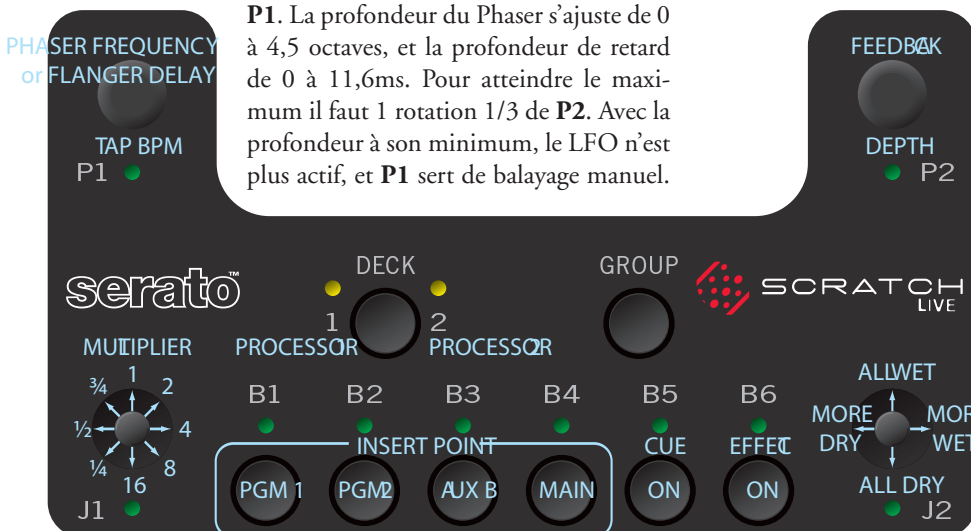
Le joystick **J2** sert soit de Transform (diode verte éteinte) soit de contrôle Wet/Dry (diode allumée). Par défaut, le réglage est à 100% wet (signal traité à 100%). Poussé vers la gauche, le joystick rend le signal de moins en moins traité (dry), vers la droite de plus en plus traité (wet), vers le haut momentanément traité à 100%, vers le bas momentanément non traité à 100%. Au centre, le signal est traité dans la mesure du ratio Wet/Dry réglé au départ.



Phaser Effect Diagram



Flanger Effect Diagram



## Assignations de commandes des effets Echo

Si la valeur BPM du titre est renseignée, le tempo de l'Echo est automatiquement réglé et une icône de verrouillage apparaît dans la section Echo. Pour ajuster le BPM manuellement, appuyer en rythme sur P1 (ou la pédale footswitch).

### J1 Multiplicateur

Le joystick **J1** sert soit de commutateur Transform (diode éteinte) soit de multiplicateur de BPM (diode allumée). Si la diode verte est allumée, **J1** ajuste le multiplicateur sur 4, 2, 1, 3/4, 1/2, 1/4, 1/8 ou 1/16. Les multiplicateurs excédant la mémoire du retard ne fonctionneront pas et seront grisés dans le panneau de contrôle du logiciel. Si le BPM est réglé par tap, le multiplicateur sera réglé sur 1. Le multiplicateur n'est pas réinitialisé lorsque le BPM est réglé via ID3 tag (informations sur les titres), les morceaux suivants peuvent rester sur x4, par exemple, si vous le souhaitez. Le multiplicateur en cours d'utilisation est indiqué en vert quand il est verrouillé sur le BPM.

### P1 Retard / Tap BPM

Dès que vous tournez **P1**, l'icône de verrouillage disparaît, le nombre multiplicateur passe en blanc et **P1** devient un contrôle de retard. Le retard s'étend de 1ms à 2,9 sec. Un titre sans information de BPM sera retardé avec un délai de 500ms par défaut. Une légère rotation fait varier le retard par pas de 1ms, une forte rotation induit une variation par pas de 200ms. Pour revenir au réglage BPM de départ après avoir ajusté le retard, sélectionnez un multiplicateur avec **J1**, le nombre devient vert. Un simple appui sur **P1** re-synchronisera le retard de BPM.

### P2 Feedback

Le feedback est la quantité de signal retardé renvoyé à l'entrée du retard. Du minimum au maximum, une rotation 1/3 de **P2** est nécessaire. Le retard disparaît après un cycle quand le feedback est ramené à 0%. Le retard disparaît instantanément quand il est désactivé, en revanche la modification du point d'insert ne supprime pas la boucle de feedback. Cela peut être utile pour ajouter l'écho de PGM 2 sur un écho du PGM 1 qui s'estompe. Pour arrêter la boucle et créer un nouvel effet Echo immédiatement, double-cliquez rapidement sur le point d'insert B1, B2, B3 ou B4.

### Différences Effet Echo :

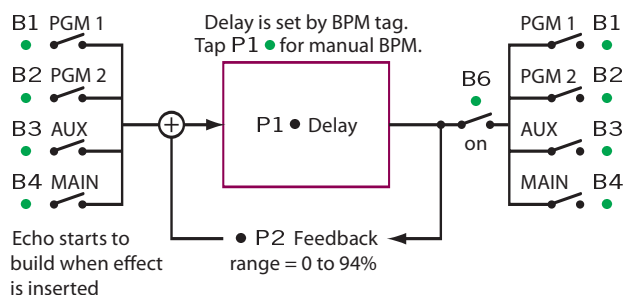
- Le feedback est réglé sur 70% par défaut et peut s'étendre de 0% à 94%.
- Le feedback est présent tant qu'il reste inséré.
- **P2** ne dispose pas de fonction secondaire.

### Différences d'effet HP Echo :

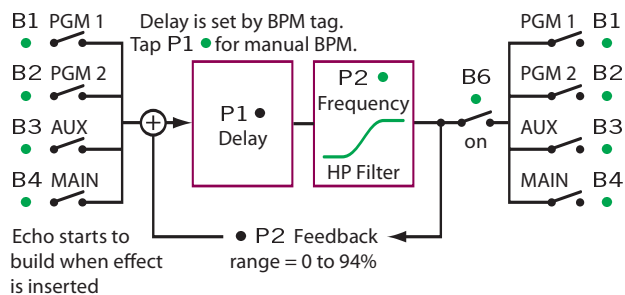
- Chaque cycle de retard s'effectue de manière répétitive à travers un filtre passe-haut secondaire ayant une résonance de 0,7.
- La fréquence de coupure du filtre s'ajuste au moyen de la fonction secondaire de **P2** (diode allumée), de 31,5Hz à 16kHz (9 octaves). Un balayage complet nécessite 1 rotation 1/3.

### J2 Wet / Dry

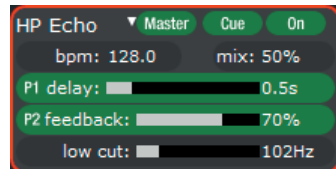
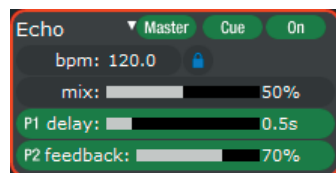
Le joystick **J2** sert soit de Transform (diode verte éteinte) soit de contrôle Wet/Dry (diode allumée). Par défaut, le réglage est à 50% wet (50% de signal traité)/ 50% dry (50% de signal non traité). Poussé vers la gauche, le joystick traite de moins en moins le signal (dry), vers la droite de plus en plus (wet), vers le haut à 100% momentanément, vers le bas, pas du tout momentanément. Au centre, le signal est traité dans la mesure du ratio Wet/Dry réglé au départ.



Echo Effect Signal Flow



HP Echo Effect Signal Flow



## Assignment de commandes pour effets Hold Echo

Si la valeur BPM du titre est renseignée, le tempo de l'Echo est automatiquement réglé et une icône de verrouillage apparaît dans la section Echo. Pour ajuster le BPM manuellement, appuyer en rythme sur **P1** (ou la pédale footswitch).

### J1 Multiplicateur

Le joystick **J1** sert soit de commutateur Transform (diode *éteinte*) ou de multiplicateur de BPM (diode *allumée*). Si la diode verte est allumée, **J1** ajuste le multiplicateur sur 4, 2, 1, 3/4, 1/2, 1/4, 1/8 ou 1/16. Les multiplicateurs excédant la mémoire du retard ne fonctionneront pas et seront grisés dans le panneau de contrôle du logiciel. Si le BPM est réglé par tap, le multiplicateur sera réglé sur 1. Le multiplicateur n'est pas réinitialisé lorsque le BPM est réglé via ID3 tag (informations sur les titres), les morceaux suivants restent sur x4, par exemple, si vous le souhaitez. Le multiplicateur en cours d'utilisation est indiqué en texte vert quand il est verrouillé sur le BPM.

### P1 Retard / Tap BPM

Dès que vous tournez **P1**, l'icône de verrouillage disparaît, le nombre multiplicateur passe en blanc et **P1** devient un contrôle de retard. Le retard s'étend de 1ms à 2,9 sec. Un titre sans information de BPM sera retardé avec un délai de 500ms par défaut. Une légère rotation fait varier le retard par pas de 1ms, une forte rotation induit une variation par pas de 200ms. Pour revenir au réglage BPM de départ après avoir ajusté le retard, sélectionnez un multiplicateur avec **J1**, le nombre devient vert. Un simple appui sur **P1** re-synchronisera le retard de BPM.

### P2 Feedback

Le feedback est la quantité de signal retardé renvoyé à l'entrée du retard. Du minimum au maximum, une rotation 1/3 de **P2** est nécessaire. Le retard disparaît après un cycle quand le feedback est ramené à 0%. Le retard disparaît instantanément quand il est désactivé, en revanche la modification du point d'insert ne supprime pas le feedback. Cela peut être utile pour ajouter l'écho de PGM 2 sur un écho du PGM 1 qui s'estompe. Pour arrêter la boucle et créer un nouvel effet Echo immédiatement, double-cliquez rapidement sur le point d'insert B1, B2, B3 ou B4.

### Différences effet Hold Echo :

- Le feedback est réglé sur 100% par défaut et peut être réglé sur 0% avec **P2**.

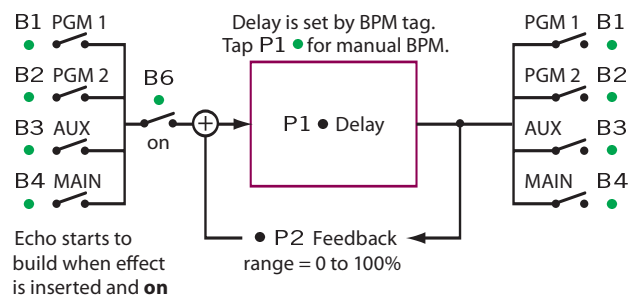
- Le feedback est présent tant qu'il reste inséré et actif grâce à **B6**.
- Le retard perdure même après que **B6** est désactivé. Si le feedback est réglé sur 100%, il peut durer des jours. Cette boucle ne peut disparaître que si le feedback est réduit. Désinsérez l'effet pour arrêter la boucle immédiatement.
- P2** ne dispose pas de fonction secondaire.

### Différences effet HP Hold Echo :

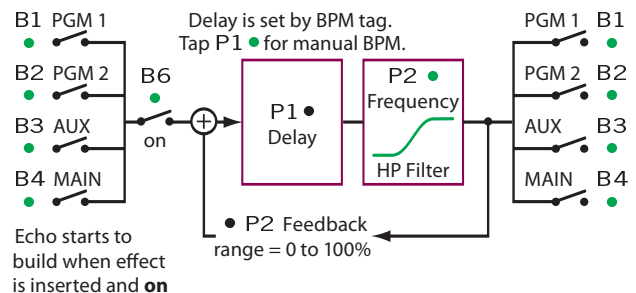
- Chaque cycle de retard s'effectue de manière répétitive à travers un filtre passe-haut secondaire avec une résonance de 0,7.
- La fréquence de coupure du filtre s'ajuste au moyen de la fonction secondaire de **P2** (diode *allumée*), de 31,5Hz à 16kHz (9 octaves). Un balayage complet nécessite 1 rotation 1/3.

### J2 Wet / Dry

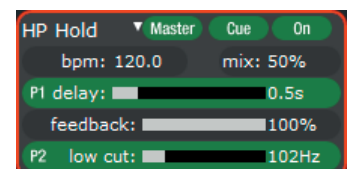
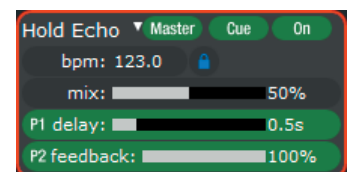
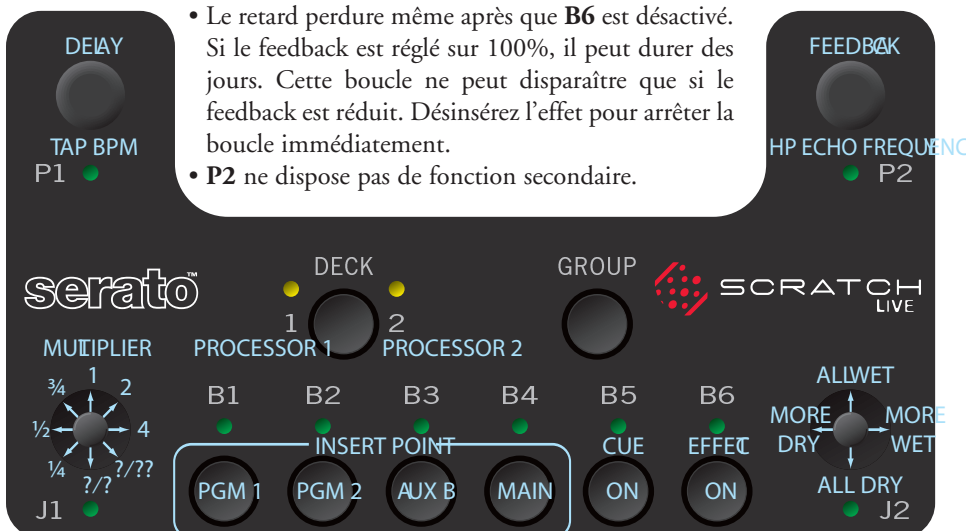
Le joystick **J2** sert soit de Transform (diode verte *éteinte*) soit de contrôle Wet/Dry (diode *allumée*). Par défaut, le réglage est à 50% wet (50% de signal traité)/ 50% dry (50% de signal non traité). Poussé vers la gauche, le joystick traite de moins en moins le signal (dry), vers la droite de plus en plus (wet), vers le haut à 100% momentanément, vers le bas, pas du tout momentanément. Au centre, le signal est traité dans la mesure du ratio Wet/Dry réglé au départ.



Hold Echo Effect Signal Flow



HP Hold Echo Effect Signal Flow



### Assignations de commandes du Desecrator

Le Desecrator apporte une distorsion contrôlée d'une fine poussière à des sons très métalliques, en permettant de régler la profondeur de bit et le taux d'échantillonnage sans dithering (rajout de signal aléatoire de faible amplitude) ni anti-aliasing. Cela permet un effet d'écrêtage de doux jusqu'à furieux.

#### P1 Niveau de saturation (Drive)

P1 ne dispose que d'une fonction : régler le niveau de saturation de 0dB à +24dB par 32 pas uniformes. Afin de conserver un niveau de sortie constant, un gain inverse est appliqué après l'étage de profondeur de bit. Une réduction du niveau apparaît à l'écrêtage.

P1 n'a pas de fonction secondaire.

J1 n'a aucun effet.

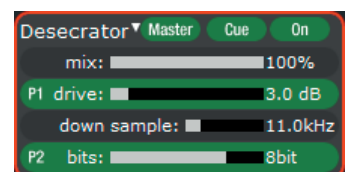
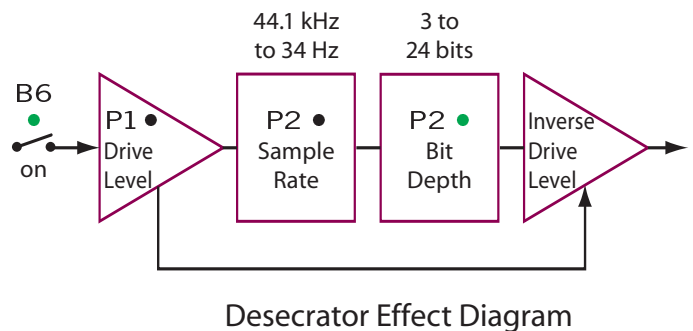
#### P2 Taux d'échantillonnage / Profondeur de bit

La fonction première (diode éteinte) de P2 sert à ajuster le taux d'échantillonnage de 44,1 kHz (signal « propre ») à 34Hz (pour un signal « sale ») par 32 pas de 1/3 d'octave.

La seconde fonction (diode allumée) de P2 sert à ajuster la profondeur de bit de 24 bits (normal) à 3 bits (crunchy) sur 22 pas. En augmentant le niveau de saturation, vous étendez le déploiement possible quand les bits sont réduits à un seul chiffre.

#### J2 Wet / Dry

Le joystick J2 sert soit de Transform (diode verte éteinte) soit de contrôle Wet/Dry (diode allumée). Par défaut, le réglage est à 50% wet (50% de signal traité)/ 50% dry (50% de signal non traité). Poussé vers la gauche, le joystick traite de moins en moins le signal (dry), vers la droite de plus en plus (wet), vers le haut à 100% momentanément, vers le bas, pas du tout momentanément. Au centre, le signal est traité dans la mesure du ratio Wet/Dry réglé au départ.





## Le logiciel :



### Démarrage

#### 1) Installer le logiciel

##### Mac

1. Insérez le CD-ROM d'installation du logiciel et double-cliquez sur l'icône de l'installateur.

##### Windows

1. Insérez le CD-ROM d'installation du logiciel. Si la configuration ne démarre pas automatiquement, parcourez le CD et lancez **setup.exe**. *Note* : Sélectionnez *custom install* (installation personnalisée) pour changer le dossier où s'installera Scratch LIVE.
2. Suivez les instructions à l'écran. Une fois l'installation terminée, Scratch Live apparaît dans le menu Démarrer dans *Tous les programmes > Serato > Scratch Live*.

#### 2) Brancher la console TTM57SL

##### Mac

Les utilisateurs de Mac n'ont qu'à brancher la TTM57SL après installation du logiciel. Aucune installation de matériel supplémentaire n'est nécessaire.

##### Pilotes Windows XP

Vous devez installer deux pilotes. Le premier est un pilote standard Windows permettant d'utiliser la TTM57SL comme carte son. Le second permet d'utiliser la TTM57SL avec Scratch Live. Quand la TTM57SL est branchée à l'ordinateur par câble USB pour la première fois, Windows la reconnaît en affichant « Nouveau périphérique détecté » dans la barre des tâches. Attendez la fin du chargement car il charge le pilote de carte son par défaut. Quand la fenêtre « Votre nouveau matériel est installé et prêt à être utilisé », procédez à l'installation du pilote Scratch Live.

##### Pilotes Vista

Quand vous branchez votre console :

1. Une fenêtre pop up « *Nouveau Périphérique Détecté* » apparaît
2. Choisissez « *Trouver et installer le pilote* »
3. Une fois la recherche du pilote effectuée la fenêtre affichera « *Windows n'a pas pu trouver le pilote pour votre matériel*. Choisissez « *Parcourir mon ordinateur pour trouver le pilote* »
4. Trouver l'endroit où vous avez extrait **ScratchLIVE.zip**. Choisissez le dossier des pilotes.
5. Cliquez sur Suivant et Windows affichera « *Windows ne peut vérifier la publication de ce pilote* ». Cliquez sur « *Installer le pilote quand même* ».
6. Quand vous voyez « *Votre nouveau matériel a bien été installé et prêt à fonctionner* », procédez à l'installation du pilote Scratch Live.

#### Installation du pilote Scratch Live :

1. Insérez le CD d'installation Scratch Live dans le lecteur et démarrez Scratch Live
2. Windows vous demandera si vous souhaitez chercher des pilotes sur internet – sélectionnez « *Non, pas cette fois* », cliquez sur *Continuer*
3. Choisissez l'option « *Installer le logiciel automatiquement* », et cliquez sur *Continuer*
4. Windows vous préviendra peut-être que le pilote n'a pas été « *signé* ». Cliquez sur « *Continuer quand même* ».
5. Cliquez sur « *Terminer* »

#### TTM57SL comme carte son

La TTM57SL peut servir de carte son standard sous Windows quand Scratch Live n'est pas ouvert. Elle remplacera la carte son précédente et s'affichera par défaut comme TTM57SL Line 2 (sélectionnez **D 2** sur l'une des **entrées PGM**).

Si vous désirez utiliser Line 1 ou votre ancienne carte son quand vous n'utilisez pas la TTM57SL, faites :

1. *Démarrage/Panneau de Configuration/ Sons et Périphériques Audio*
2. Cliquez sur l'onglet *Audio*
3. Effectuez vos modifications en utilisant les menus déroulants dans *Lecture* et dans *Enregistrement*
4. Cliquez sur **OK**

*Astuce* : sachez que les sons d'événement Windows (bips, dings, etc.) passeront par votre TTM57SL quand elle est utilisée comme carte son. Afin d'éviter toute gêne, n'ouvrez pas d'autre application. Encore mieux, désactivez les sons de votre système :

1. *Démarrage/Panneau de Configuration/ Sons et Périphériques Audio*
2. Cliquez sur l'onglet *Sons*
3. Sous « *Modèles de Sons* », choisissez « *Pas de sons* ».
4. Cliquez sur **OK**.

## Installation de vos platines vinyles

1. Réglez l'équilibrage du bras de lecture selon les recommandations spécifiques de la cellule utilisée, de façon à ce que le diamant ne quitte jamais le disque mais n'appuie pas au point d'entraîner une surchauffe significative. Ces deux cas entraînent un mauvais suivi.
2. Si la plage est lue à l'envers, vous avez inversé les entrées de vos platines disque. Gauche = blanc, Droite = rouge.
3. La mise à la terre est extrêmement importante quand vous utilisez Scratch LIVE. Vérifiez que vous avez branché les câbles de terre correctement entre vos platines vinyle et le bornier de terre de votre mixeur DJ. Tous les mixeurs DJ à entrées Phono (platine vinyle) ont des borniers de terre intégrés, prévus à cet effet. Si vous ne reliez pas vos platines vinyles correctement à la terre, le signal de contrôle sera parasité et le suivi de la position du disque sera erratique (voir **seuil de signal** page suivante).

*Conseil : Nous recommandons des diamants Shure M44-7 pour l'emploi avec Scratch LIVE, en raison de leur niveau de sortie élevé, de leur excellent suivi et de la faible usure occasionnée au disque.*

## Lancement du logiciel

Fermez tous les autres programmes sur votre Mac ou PC. Quand vous chargez Scratch LIVE pour la première fois, vous voyez l'écran ci-dessous.

### Problème : la TTM57SL n'est pas reconnue.

Scratch Live a besoin de 5 sec pour reconnaître la TTM57SL. La console peut être débranchée à n'importe quel moment ; vous n'avez pas besoin de quitter Scratch Live avant de la débrancher. Dans certaines situations, il sera peut-être nécessaire de «réveiller» le port USB en débranchant puis rebranchant le câble sur la TTM57SL afin que Scratch Live puisse la reconnaître. Utilisez le câble fourni – nous ne recommandons pas les câbles plus longs. Sur certaines machines Windows, chaque port USB est traité séparément, il vous sera nécessaire d'installer le pilote pour chaque port.

### Utilisation des bulles d'aide

Cliquez sur ? pour activer les bulles d'aide. Ces dernières constituent un outil pratique pour apprendre les différentes fonctions de Scratch Live. Une bulle d'aide s'ouvre à chaque survol d'une fonction par la souris. En maintenant la souris au-dessus de l'icône ? (quand la fonction est activée) la liste des raccourcis clavier s'ouvre. Les bulles d'aide sont disponibles en plusieurs langues. Scratch Live sélectionne automatiquement la langue utilisée par votre ordinateur. Si votre langue n'est pas disponible, l'anglais est la langue par défaut.



## Calibrer Scratch Live

La TTM57SL interprète le signal du disque et communique avec le logiciel. Le signal doit être clair pour que Scratch LIVE fonctionne bien. Cette section décrit comment calibrer Scratch LIVE pour optimiser la lecture du signal de contrôle à partir de vos platines vinyle ou lecteurs de CD. Pour de meilleurs résultats, vous devrez recalibrer Scratch LIVE chaque fois que vous déplacez ou changez votre équipement DJ. Pour calibrer Scratch LIVE, cliquez sur **setup** en haut de l'écran principal à droite du logo Scratch LIVE.

### Seuil du signal (Threshold)

La première étape est de régler le seuil du signal. Il y a toujours une certaine quantité de bruit de fond, particulièrement quand on utilise des platines vinyle en club. Avec une installation normale de platine vinyle, ce bruit de fond est transmis par le corps de la platine et le plateau tournant vers le diamant, pouvant créer du feedback. Dans Scratch LIVE, cela peut causer des erreurs de lecture de position et de vitesse du disque de contrôle, résultant en un bruit numérique confus et/ou un mauvais suivi.

Placez le diamant sur le disque alors que celui-ci est à l'arrêt. Cliquez sur le bouton **estimate** pour mesurer le bruit de fond et estimer le seuil approprié. Déplacer le curseur de seuil sur la gauche rendra Scratch LIVE plus sensible aux mouvements lents du disque mais également au bruit de fond.

*Conseil : Si le curseur saute à l'extrême droite, alors vous avez un problème de bruit dans vos platines/lecteurs de CD/mixeur. Vérifiez toutes vos connexions et assurez-vous que votre équipement est bien mis à la terre. Dans certaines situations, vous ne pourrez pas améliorer la qualité du signal et vous devrez jouer malgré tout. Dans ce cas, restez en mode **Relative**.*

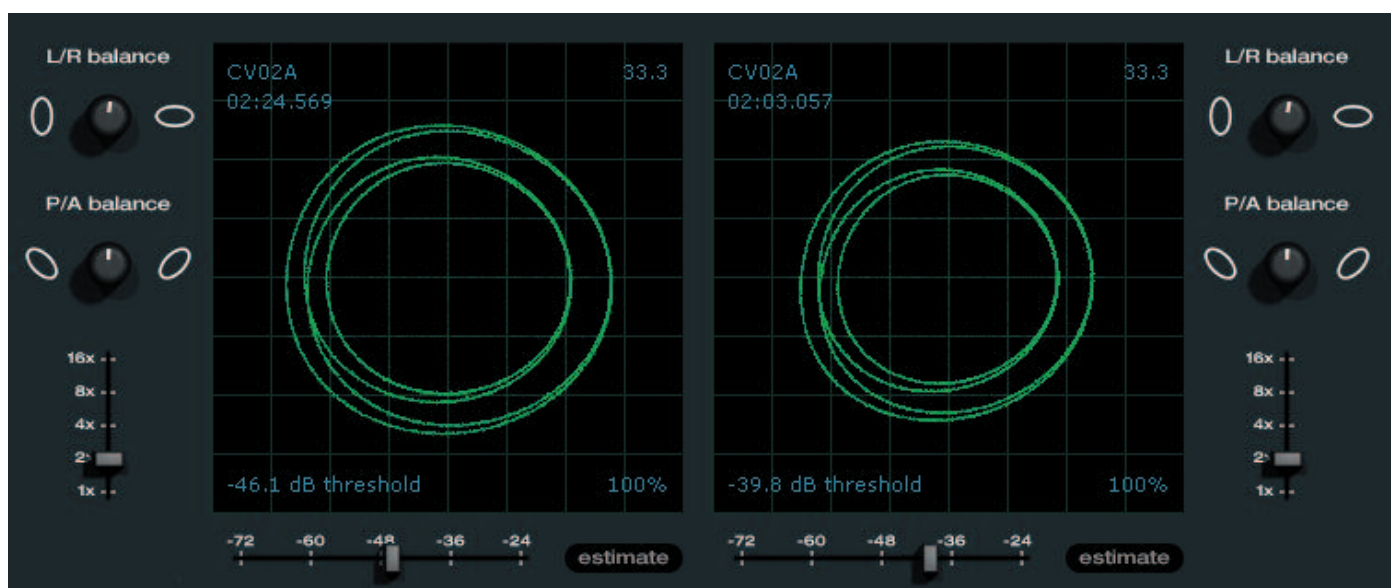
### Affichage des cercles d'analyse (Scope)

Une fois que vous avez réglé le seuil, lancez les deux platines. Vous verrez des anneaux verts apparaître dans l'affichage scope, comme ci-dessous.

Pour des performances optimales, l'anneau interne doit être aussi circulaire que possible. Utilisez le curseur de zoom (**1x à 16x**) pour un zoom avant ou arrière si nécessaire. Utilisez les commandes **L/R balance** et **P/A balance** pour régler la forme de l'anneau interne. La valeur dans le coin supérieur gauche de l'affichage scope donne la position absolue actuelle dans le disque ou CD de contrôle. La valeur dans le coin supérieur droit est la vitesse actuelle en TPM (Tour Par Minute). En bas à gauche s'affiche le réglage de seuil actuel (threshold) et la valeur en bas à droite est le pourcentage de signal lisible – cette valeur doit être à 100% quand votre système est correctement calibré.

*Conseil: Si vous avez des difficultés à obtenir des anneaux circulaires, vous devez sans doute nettoyer ou changer vos diamants.*

*Si l'image apparaît comme une ligne, alors un des canaux de la platine ne fonctionne pas. Voir des exemples et solutions de problèmes potentiels en pages 42-43.*



## Lecture de votre premier morceau

Maintenant que vous avez calibré Scratch LIVE, vous êtes prêt à lire votre première plage. Nous retournerons plus tard à l'écran **setup** pour programmer les préférences générales du système.

Quand vous lancez pour la première fois Scratch LIVE, votre bibliothèque ne contient que les plages pré-installées. Charger vos fichiers en utilisant le bouton **import**. Naviguez dans votre disque dur pour trouver vos fichiers. Cliquez sur ces fichiers (ou dossiers) et glissez-déposez-les sur l'icône \* **All**.

Vous pouvez également charger des fichiers et dossiers directement depuis l'explorateur Windows ou le Finder Apple dans la bibliothèque Scratch (voir ci-dessous).

Scratch Live reconnaît les playlists M3U.



## Chargement de plages

Cliquez sur l'icône \* **All** ... pour afficher toutes les plages de votre bibliothèque. Pour charger une plage dans une des platines virtuelles, faites glisser la plage depuis la liste sur l'une ou l'autre des platines. Vous pouvez faire glisser la même plage sur les deux platines pour la charger sur les deux.

*Conseil: Utilisez le raccourci clavier **shift** <- pour charger la plage surlignée dans la platine de gauche et **shift** -> pour la charger dans la platine de droite.*

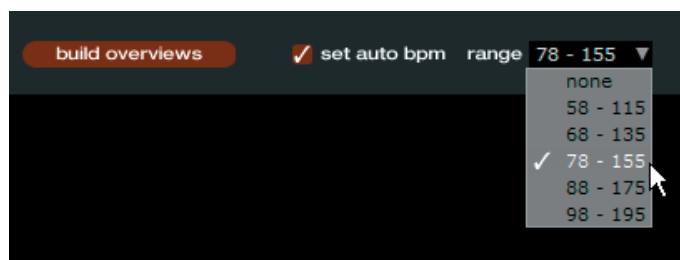
Pour lancer la lecture d'une plage, placez simplement le diamant sur le disque et lancez la platine vinyle. Le début de lecture de la plage correspondra à l'endroit où est posé le diamant sur le vinyle. Si vous placez le diamant au début du disque, la plage sera lue depuis le début. Vous pouvez avancer dans la plage en relevant le diamant et en le plaçant plus loin sur le disque comme avec un disque ordinaire ("needle dropping").

## Types de fichier acceptés

Scratch LIVE accepte les fichiers à débits numériques fixe et variable, à savoir .WAV, .AIFF, Ogg Vorbis, .MP3 et à AAC. La bibliothèque et les playlists iTunes™ peuvent être automatiquement lues en cochant « **read iTunes library** » dans l'écran **setup**. Voir **Rescan des informations de morceau** page 35.

*NOTE : les fichiers protégés par DRM provenant de l'iTunes Music Store ne sont pas acceptés par Scratch Live.*

## Préparation des fichiers



## Build Overviews (construction de l'affichage des morceaux)

Si vous ouvrez Scratch Live sans connecter d'interface, vous verrez s'afficher un bouton appelé **build overviews** sur l'écran principal. Cliquez dessus afin de procéder à la mise en forme de la base de données pour tous vos morceaux. Le nom (et l'emplacement) du morceau s'affiche directement dans la barre située juste en dessous. Trois autres barres apparaissent également dès lors que la fonction est activée. La première affiche la progression de la lecture du morceau, la seconde la progression de l'analyse, la troisième la progression de l'écriture du morceau. Ce procédé crée l'affichage de tous vos morceaux avec leurs informations, et vous alerte si certains fichiers sont corrompus, ceux-ci sont alors reconnaissables par une **icône de statut** (voir page 29).

## Régler le BPM automatiquement

Si vous cochez cette option, la construction de l'affichage prendra également en compte une estimation du tempo des morceaux. Si Scratch Live est certain du BPM estimé, la valeur sera automatiquement écrite dans le fichier comme ID3 tag (fiche d'identité du morceau). Cette fonction ne sera pas utilisée si le morceau possède déjà une information sur son BPM. Si vous savez déjà que les BPM vos fichiers sont compris dans une certaine plage de valeurs, utilisez le menu déroulant pour sélectionner la plage en question afin d'éviter un double calcul ou une estimation de moitié de vos BPMs.

*Note : dans la mesure où **auto BPM** fait partie intégrante de la fonction **build overviews**, les fichiers déjà traités dans votre librairie ne pourront l'être à nouveau.*

*Pour intégrer les fonctions **auto BPM** et **auto Gain** à l'analyse des fichiers n'en ayant pas bénéficié au départ, cochez ces fonctions puis faites glisser les fichiers concernés sur le bouton **build Overviews**.*

## Lecteur autonome (Offline Player)

Le lecteur autonome est disponible lorsque aucune interface Scratch Live physique n'est connectée et les sorties passent par le périphérique audio par défaut. Chargez un morceau en le glissant dans la fenêtre du lecteur, ou pressez **shift** <-. Quand le morceau est terminé, le lecteur passe automatiquement au titre suivant dans la playlist en cours.

Le lecteur autonome vous est l'outil parfait pour préparer vos crates, écouter vos morceaux, créer vos repères et vos boucles.

*Note : pour plus d'informations sur les repères et les boucles, voir page 25. Pour plus d'informations sur l'organisation de vos crates, voir page 27.*

## Lecture des morceaux

Quand une plage est chargée, son nom, l'artiste, sa durée et le tempo (BPM) sont affichés dans la barre de titre de la plage et la platine virtuelle affiche une ligne noire pleine. La plage commencera la lecture dès qu'un signal sera détecté en provenance du vinyle (ou CD).

**Fat Freddy's Drop - Midnight Marauder**

**Kaikoura**

**07:04.49**

### Disque de contrôle

Le disque de contrôle a deux faces. La première face dure 10 minutes et contient la section Vinyl Scroll. La seconde dure 15 minutes. Scratch LIVE peut être configuré pour fonctionner avec des disques tournant à 33 TPM ou 45 TPM, selon votre préférence. Le disque a de fins repères toutes les minutes et un repère plus épais toutes les 5 minutes (en lecture à 33 TPM). Ces repères vous aident quand vous utilisez le "needle dropping" (sélection/déplacement grâce à la cellule) pour vous déplacer dans la plage. Ces repères n'affectent pas la lecture de la plage.

### Vinyl Scroll (défilement à partir du vinyle)

La fonction Vinyl Scroll vous permet de sélectionner et de charger des plages en n'utilisant que la platine vinyle (ou le lecteur de CD) – aucun contact avec l'ordinateur n'est nécessaire ! Pour utiliser Vinyl Scroll avec des platines vinyle, soulevez le diamant du disque et redéposez-le dans la section spéciale "plage bonus" à la fin de la **face A** du disque. Le mouvement du disque de contrôle commande maintenant la sélection de plage dans votre bibliothèque. Relevez le diamant de la section Vinyl Scroll du disque et posez-le dans la partie de fin (entre la zone Vinyl Scroll et la fin du disque) pour changer de valise ("crate") ou de playlist iTunes. Revenez dans la zone Vinyl Scroll du disque pour choisir une plage dans la valise ("crate") ou la playlist. Une fois que vous avez trouvé la plage que vous voulez lire, ramenez le diamant au début du disque et la plage se chargera automatiquement.

Cette fonction est accessible aux utilisateurs de CD. Allez en **plage 2** du CD de contrôle pour accéder à Vinyl Scroll. Trouvez la plage que vous voulez charger et revenez à la **plage 1**. La plage que vous avez sélectionnée sera chargée et prête à être lue.

Vous pouvez inverser la direction de Vinyl Scroll et régler sa sensibilité dans l'écran **setup** (page 19).

*Astuce : la fonction Vinyl Scroll est également disponible dans la fenêtre Prepare.*

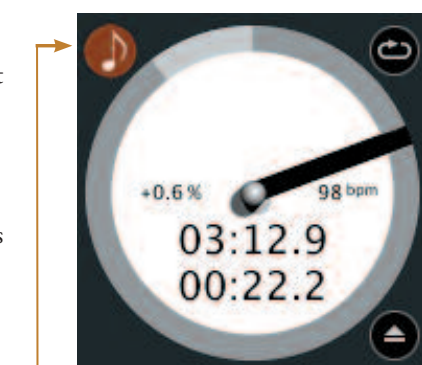
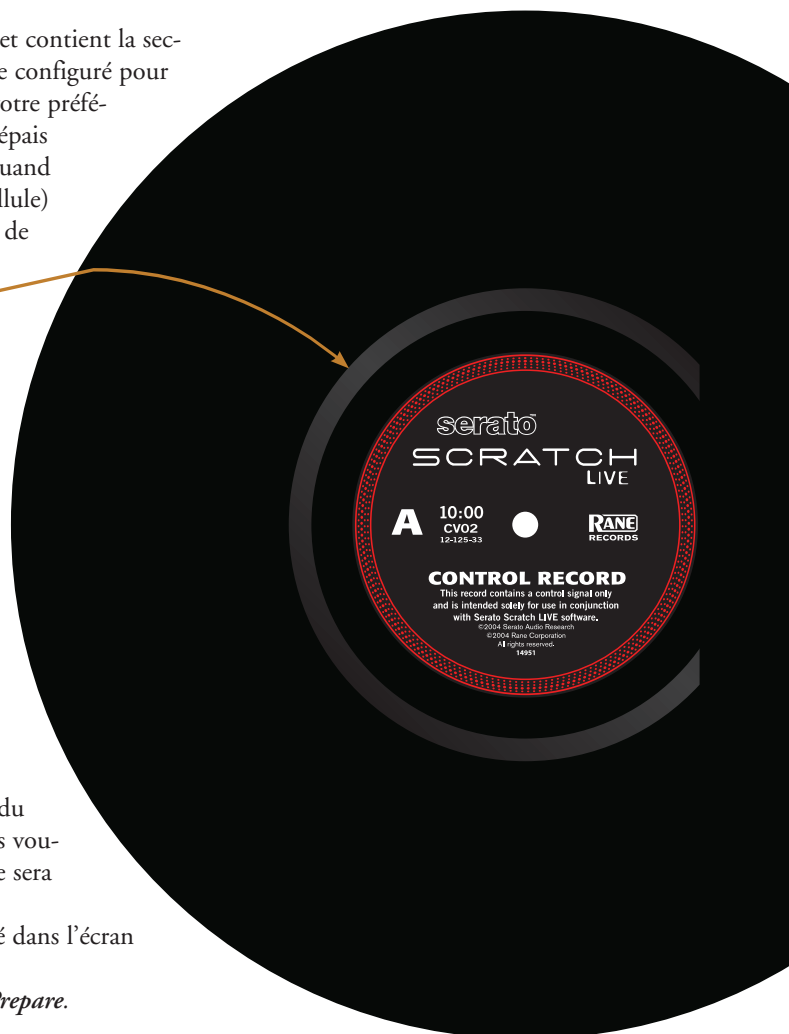
### Platine virtuelle

La platine virtuelle affiche tout sur la vitesse et la position d'une plage. Quand le vinyle tourne, la ligne en fait de même sur l'étiquette. La barre de progression circulaire autour du bord est une représentation visuelle de la position dans le morceau et peut être réglée pour clignoter afin de vous avertir quand la plage approche de sa fin. Le temps écoulé et le temps restant sont affichés en minutes et secondes. La vitesse de la platine sous forme d'un pourcentage de transposition est affichée sur la gauche de la platine virtuelle et le "tempo accordé" (BPM avec multiplicateur de réglage de hauteur ajouté) est affiché sur la droite de la platine virtuelle. Si la plage n'a pas d'informations de tempo, le tempo accordé ne sera pas affiché. Vous pouvez changer la couleur de l'étiquette du disque en cliquant sur le bouton Label pour vous aider à identifier des disques de types différents. L'information de couleur est mémorisée avec le fichier et est affichée chaque fois que le morceau est chargé. Une petite icône donnant la couleur de l'étiquette est affichée à gauche de l'information de plage dans la bibliothèque principale.

Voir page 22 pour plus d'informations sur les boutons **Key Lock** (verrouillage de la hauteur) et **Repeat** (répétition du morceau).

Si vous reproduisez un vinyle ordinaire, notez que la platine virtuelle se comporte étrangement car Scratch LIVE essaie de décoder le signal entrant. Cela ne cause aucun problème mais vous pouvez trouver cela perturbant. Vous pouvez décharger la plage actuellement chargée à l'aide du bouton d'**éjection** à côté de chaque platine virtuelle.

*Conseil : Utilisez le raccourci clavier Shift-alt-flèche pour décharger une plage de la platine virtuelle.*

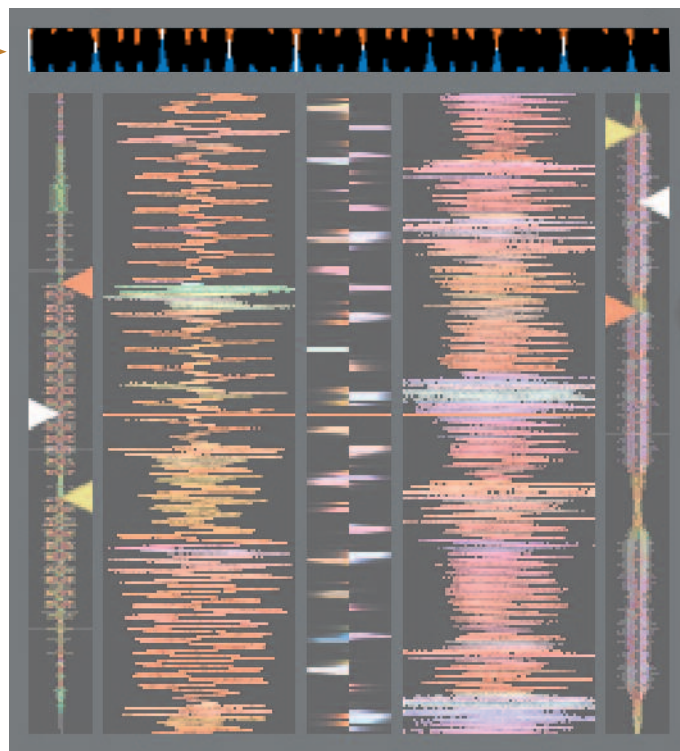


## Aides visuelles

Quand une plage est lue, plusieurs formes d'onde sont affichées. Chacune présente un aspect différent de la plage lue.

### Affichage de correspondance de tempo

L'affichage de correspondance de tempo (Tempo Matching) est un outil utile pour faire correspondre les temps. Scratch LIVE détecte les temps dans la plage et place une rangée de pics oranges (pour la plage du côté gauche) au-dessus d'une rangée de pics bleus (pour la plage du côté droit) dans la zone d'affichage de correspondance de tempo. Quand les deux plages sont au même tempo, les crêtes s'alignent. Notez que l'affichage de tempo est aligné sur le début de la mesure, aussi les pics conservent-ils leur position relative durant la lecture de la plage. Cet affichage ne donne pas le timing relatif des temps, seulement le tempo des plages. Les pics restants sont alignés quand les plages sont lues au même tempo mais ne sont pas synchronisées.



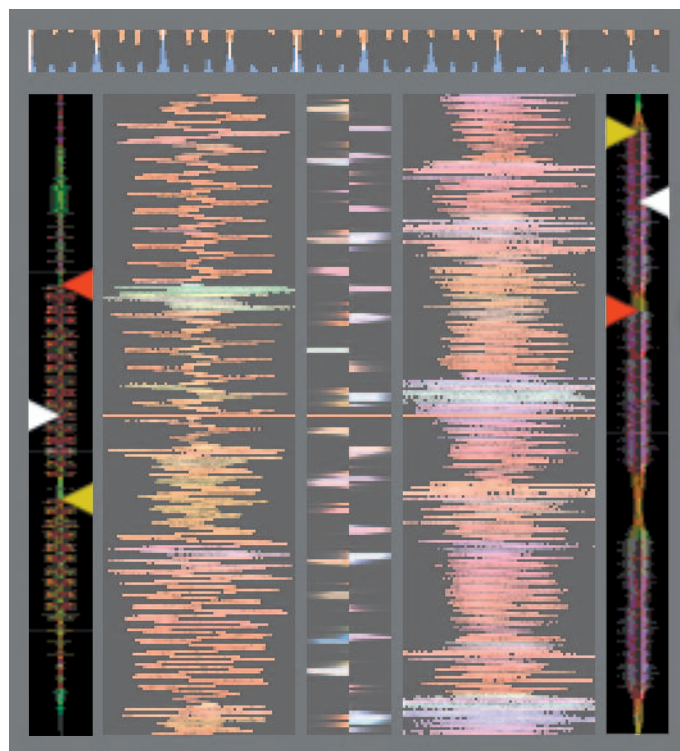
### Affichage global de la plage

Cet affichage donne une vue complète de la forme d'onde de la plage et comprend un marqueur pour afficher la position exacte dans la plage. Cette vue est utile pour trouver des transitions dans la plage. La forme d'onde est colorée en fonction du spectre sonore – rouge représentant les sons de basses fréquences, vert ceux de fréquences moyennes et bleu les son de hautes fréquences.

Vous pouvez sauter vers différentes positions dans la plage en cliquant sur cet affichage global de plage (inactif en **mode absolu**). Les lignes grises derrière la vue générale donne la durée de la plage – une fine ligne grise toutes les minutes et une ligne grise épaisse toutes les 5 minutes.

La vue globale se remplira quand vous chargerez la plage dans une des platines virtuelles. Sur les ordinateurs plus lents, il est préférable de désactiver cet **affichage automatique dans la fenêtre setup** – avec ce réglage désactivé, la vue globale sera obtenue lorsque vous lirez la plage.

Voir également : **Points de repère** (Cue) en page 25  
**Mode absolu** (abs) en page 23  
**Build overviews** en page 18



Affichage courbes  
de fréquences

### Affichage de l'onde principale

Cet affichage donne une vue détaillée de la plage, incluant un codage couleur pour afficher la fréquence du son ; **rouge** représente les basses fréquences, **vert** les fréquences moyennes et bleu les hautes fréquences.

Vous pouvez aussi basculer sur un affichage de spectre à 3 bandes en maintenant la touche ctrl et en cliquant sur la forme d'onde.

Cliquez sur la forme d'onde pour la "parcourir" ou pour affiner votre position dans la plage. Cela ne s'applique qu'au mode interne et peut être utile si vous voulez déterminer des points de repère dans vos plages sans utiliser de platines vinyle ou lecteurs de CD. L'affichage principal de forme d'onde est agrandi autour de la position actuelle dans la plage.

Voir également: **Mode interne** (int.) en page 24

**Points de repère** (Cue) en page 25

*Conseil : Utilisez les touches + et - pour un zoom avant et arrière. Dans l'exemple ci-dessous, la partie rouge de l'onde représente une grosse caisse tandis que la partie mauve représente une caisse claire.*

Grosse caisse



Caisse claire

Correspondance de temps →

### Affichage de correspondance des temps

Cet affichage représente la position des temps dans la plage. Pour caler les temps, cet affichage vous aide à aligner les temps forts des deux plages. Les marqueurs correspondent quand les temps des deux plages correspondent.

#### Exemple

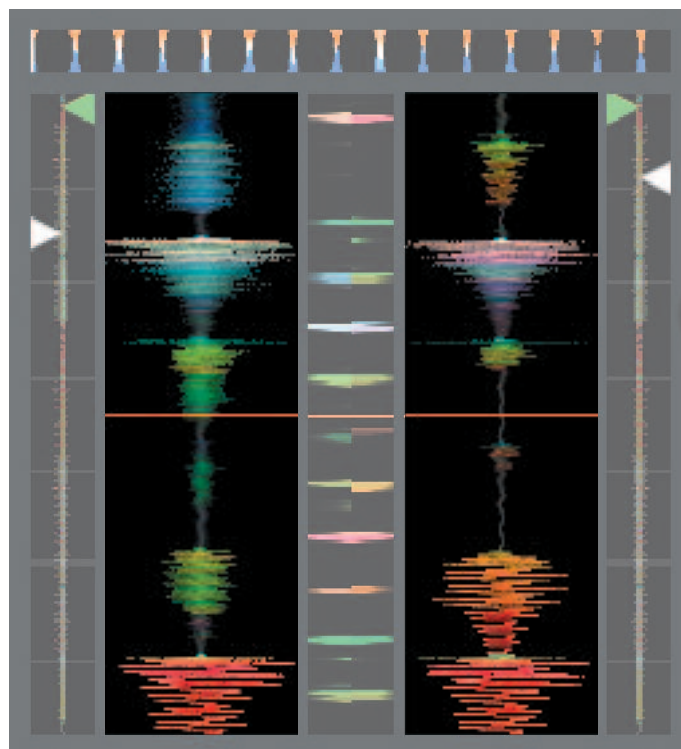
Ci-dessous se trouve une démonstration de l'utilisation des aides visuelles pour faciliter la correspondance des temps. Dans cet exemple, la plage qui est lue est sur la platine gauche et celle à mixer sur la platine droite.

1. Lancez la lecture de plage sur la platine droite. Après quelques secondes, des crêtes bleues apparaissent dans l'affichage de correspondance du temps.

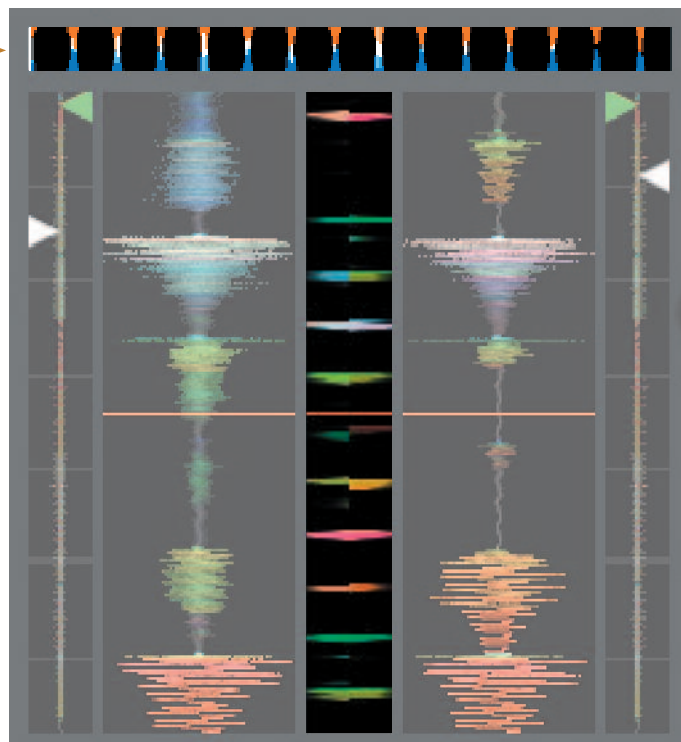
2. Réglez la vitesse de la platine de droite jusqu'à ce que les crêtes bleues soient sous les crêtes oranges dans l'affichage de correspondance du temps. Une fois alignées, les deux plages ont le même tempo.

3. Ensuite, alignez les marqueurs dans l'affichage de correspondance des temps. Regardez la couleur des éléments qui défilent dans l'affichage principal de forme d'onde. Rappelez-vous qu'une grosse caisse aura une couleur rouge et une caisse claire sera verte ou bleue.

Cette technique ne garantira pas des mixages parfaits, mais peut aider à accélérer le processus de mise en correspondance des temps.



Affichage onde principale

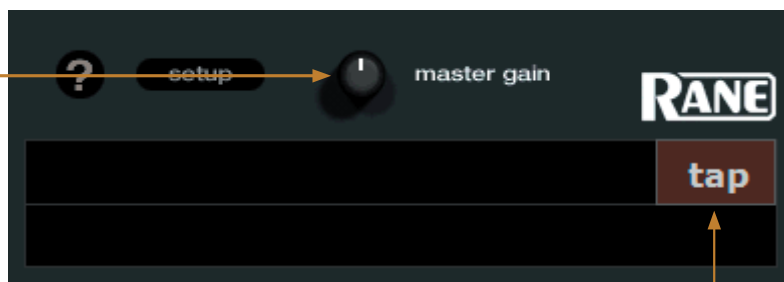


Affichage correspondance de temps

### Gain général (Master Gain)

La sortie master de Scratch LIVE peut être contrôlée à l'aide de la commande de **gain général** (master gain). Cela détermine le volume de sortie de toutes les plages lues.

*Note : pour de meilleurs résultats, régler le gain général sur la position 12h, et ajuster le niveau de chaque plage à l'aide du bouton gain de plage.*



### Tap tempo

Pour les plages sans information de BPM, un bouton tap apparaît à la place de l'affichage du BPM habituel. Il existe également une fonction **auto BPM** décrite page 18.

En appuyant sur alt-espace, vous activez la fonction tap (appuyez une seconde fois pour activer le tap sur la platine virtuelle de droite).

Après avoir tapé le premier temps, vous pouvez doubler ou diviser le tempo en deux, ou encore démarrer chaque barre, etc. L'étendue est réglée par les deux premiers battements, après cela vous pouvez utiliser le rythme régulier qui vous convient – ? de note, ? note, note entière. Esc réinitialise le BPM, enter (retour chariot) sauvegarde la valeur de BPM de la plage. Vous pouvez aussi utiliser la souris si vous préférez.

Le curseur de pitch de votre platine (vinyle ou CD) n'a pas besoin d'être sur zero, nous faisons le calcul pour vous. Vous pouvez également utiliser la fonction tap quand aucune plage n'est chargée, pour trouver le tempo de vinyles normaux par exemple.

### Indicateur de suivi

Les indicateurs de suivi affichent la qualité du signal provenant des disques (vinyles ou CD) de contrôle. La longueur de la barre indique la vitesse du disque. La couleur indique la quantité d'information de position reçue par Scratch Live. Quand vous jouez le disque à vitesse normale, l'indicateur de suivi devrait être gris. S'il est plutôt rouge, il y a un problème de lecture du signal de contrôle. Assurez-vous que vos cellules sont propres et vérifiez le calibrage dans la fenêtre **setup**.

*Note : il est normal que la barre soit rouge quand vous activez un repère ou quand vous scratchez.*

### Key Lock (Verrouillage de hauteur)

Quand cette fonction est active, la hauteur ou pitch reste verrouillé tel qu'elle serait à vitesse normale, quelle que soit la vitesse de rotation du plateau de la platine disque (vinyle ou CD). La fonction Key Lock est capable de détecter du scratch, et se désactive automatiquement dans ce cas, afin d'obtenir un son de scratch naturel. Désactivez / activez la fonction Key Lock grâce au bouton figurant une note en haut à gauche de la platine virtuelle.

*Astuce : F5 et F10 servent à activer / désactiver le Key Lock respectivement sur la platine gauche et la platine droite.*

### 33/45

Choisissez entre ces deux vitesses pour correspondre à la vitesse de votre platine pour une lecture normale.

### Répétition de la plage (Repeat)

Utilisez la fonction Repeat pour répéter entièrement la plage sur toute la durée du vinyle.

*Astuce : un échantillon de « boucle » court peut se transformer en morceau continu grâce à la fonction répétition. Les boucles doivent avoir une durée inférieure à 10 sec et démarrer et s'arrêter précisément sur un battement.*

### Lecture automatique (Autoplay)

Cliquez sur le bouton **auto** pour activer la lecture automatique, permettant ainsi à Scratch Live de charger et jouer automatiquement la plage suivante dès que la précédente est terminée. Chargez une valise (crate) pour jouer les morceaux contenus à l'intérieur, ou bien la bibliothèque pour jouer les morceaux contenus à l'intérieur. Utilisez les flèches "suivant" >> ou "précédent" << pour passer à la plage suivante ou précédente dans la liste. La fonction Autoplay est disponible en modes **relative** et **internal**. Vous devez cocher la case **Play from start** (jouer du début) dans la fenêtre **setup** pour que l'Autoplay fonctionne correctement, voir page 33.



### Gain de plage (Track Gain)

Utilisez ce potentiomètre pour équilibrer le niveau des deux plages dans votre bibliothèque. Toute modification de gain d'une plage sera sauvegardée dans son fichier, et sera appliquée à nouveau sur toute sa longueur lors sa prochaine lecture.

L'indicateur de niveau représente le niveau envoyé à l'interface physique – après réglage individuel du gain de plage et du gain général.

*Note : pour un ajustement automatique du gain des plages, voir utilisation du gain automatique page 29.*



## Modes d'utilisation de Scratch Live

Scratch Live dispose de 3 modes d'utilisation. Vous pouvez changer de mode en cliquant sur les boutons correspondants situés au-dessus de la platine virtuelle.

### Mode Absolu (abs)

Le **mode absolu** est le mode par défaut et celui qui ressemble le plus aux propriétés d'un vinyle normal. Le début de la plage est associé au début du disque et en relevant le bras puis en amenant le diamant sur une autre partie du disque (needle dropping), vous pouvez accéder à une autre position dans la plage.

Le **mode absolu** reproduit fidèlement les mouvements des disques de contrôle vinyle, incluant l'arrêt, le démarrage, le scratch, le déplacement par cellule (needle dropping), le frottement et autres techniques de DJ.

Quand vous atteignez la fin du disque, Scratch LIVE passe automatiquement en **mode interne**. C'est ce que l'on appelle le mode interne d'urgence qui empêche les longues plages de s'arrêter quand vous êtes au bout du disque de contrôle. Vous pouvez repasser du mode interne d'urgence au mode relatif en relevant le diamant et en le plaçant dans la zone d'amorce du disque de contrôle. Le **mode interne** d'urgence s'active après 1 seconde.

*Note: Faites attention quand vous faites du scratch près de la fin du disque de ne pas accidentellement déplacer ce point et donc de passer en mode interne – la plage ne répondrait plus aux mouvements du disque !*

*Conseil : Utilisez les raccourcis clavier F1 (platine de gauche) ou F6 (platine de droite) pour basculer en mode absolu.*

### Mode relatif (rel.)

Le **mode relatif** tient compte du mouvement avant et arrière relatif du disque mais pas de la position dans le disque. Le **mode relatif** désactive la fonction de déplacement du diamant ("needle dropping") mais permet un scratch sans saut.

Le **mode relatif** ajoute des commandes de vitesse supplémentaires :

<<< **Retour rapide** – La fonction de retour s'accélère avec la durée de maintien du bouton.

<< **Ralentissement** – Crée un ralentissement temporaire de la vitesse de lecture. Utilisez cette fonction "bend down" si les deux plages sont en mesure mais avec l'une légèrement en avance de l'autre).

> **Accélération** – Crée une accélération temporaire de la vitesse de lecture. Utilisez cette fonction "bend up" si les deux plages sont en mesure mais avec l'une légèrement en retard de l'autre).

>> **Avance rapide** – La fonction d'avance s'accélère avec la durée de maintien du bouton.

<-> **Censeur** – voir description ci-contre.

*Conseil : utilisez les raccourcis clavier F2 (platine de gauche) ou F7 (platine de droite) pour basculer en mode relatif.*

*Astuce : si vous désirez modifier l'orientation de l'étiquette sur le vinyle de contrôle, levez le diamant, tournez le vinyle de contrôle, et replacez le diamant plus d'une minute par rapport à l'endroit où vous l'avez saisi.*



### Censeur

Utilisez le bouton censeur pour "masquer" des parties dans le morceau, ou créer un effet spécial. Quand vous pressez ce bouton, la plage est lue en sens inverse à partir de ce point. Quand vous relâchez le bouton censeur, la plage est lue dans le sens normal à partir du point où vous seriez si vous ne l'aviez pas utilisé. La fonction censeur n'est disponible que dans les **modes relatif et interne**.

### Mode interne (int)

Le **mode interne** vous permet de lire les plages sans commande par vinyle externe (ou lecteur de CD). Le **mode interne** a une fonction start/stop et un curseur de pitch virtuel. En maintenant la touche **shift** enfoncée vous pouvez déplacer le curseur de pitch plus lentement. Avec la touche **ctrl** tout en cliquant sur le  **curseur de pitch** vous revenez en 33 tours ou 45 tours selon la valeur la plus proche à cet instant.

Scratch LIVE passe automatiquement en **mode interne** quand la fin du disque de contrôle est atteinte. Vous pouvez revenir en **mode absolu** en plaçant le diamant sur la zone d'amorce du disque de contrôle.

Si vous passez du mode absolu ou relatif au mode interne, Scratch LIVE règle automatiquement la pitch afin de maintenir la vitesse de lecture déterminée par la platine.

Le **mode interne** dispose des commandes supplémentaires suivantes :  
 <<< **Retour rapide** – Plus vous gardez le bouton appuyé, plus la vitesse accélère.

<< **Ralentissement** – Crée un ralentissement temporaire de la vitesse de lecture. Utilisez cette fonction “bend down” si les deux plages sont en mesure mais avec l’une légèrement en avance sur l’autre.

< **Lecture inversée/pause** – Pressez ce bouton pour lancer la lecture inversée, pressez-le à nouveau pour l’arrêter. Vous pouvez ajuster la **vitesse de frein (braking)** dans la fenêtre **setup** pour passer d’un arrêt immédiat à une extinction lente comme sur une vraie platine. Voir page 33.

> **Lecture avant/pause** – Pressez ce bouton pour lancer la lecture, pressez-le à nouveau pour l’arrêter. Réglez la **vitesse de frein (braking)** comme décrit ci-dessus.

>> **Accélération** – Crée une accélération temporaire de la vitesse de lecture. Utilisez cette fonction “bend up” si les deux plages sont en mesure mais avec l’une légèrement en retard sur l’autre.

>>> **Avance rapide** – Plus vous maintenez le bouton appuyé, plus la vitesse accélère.

<-> **Censeur** – voir description page précédente.

Le logiciel Scratch LIVE possède deux curseurs de pitch – un gros curseur pour des réglages grossiers et un plus petit pour des réglages plus fins. Cliquez au-dessus ou en dessous de la poignée pour effectuer de petits réglages avec le gros curseur de pitch ou encore maintenez la touche **shift** et faites glisser le curseur pour le déplacer lentement. Déplacez le centre du petit curseur pour effectuer des réglages plus fins ou encore cliquez de part et d’autre de ce petit curseur pour obtenir une accélération temporaire (pitch bend).

Il y a un point de repère (Cue) temporaire qui peut être utilisé comme le bouton Cue de nombreux lecteurs de CD DJ. Pressez **ctrl-I** pour définir ce point de repère temporaire sur la platine gauche et **ctrl-K** pour le définir sur la platine droite. Ce point de repère n’est pas sauvegardé avec la plage et il est par défaut réglé sur le début de la plage. Pressez **I** pour sauter à ce point de repère temporaire sur la platine gauche et **K** pour la platine droite. Si vous maintenez appuyées les touches **I** ou **K** quand la plage est à l’arrêt, celle-ci sera lue à partir du point de repère temporaire. Dès que vous relâchez les touches, la lecture revient automatiquement au point de repère temporaire. Notez que vous pouvez utiliser ce raccourci pour sauter au début de la plage si le point de repère temporaire n’a pas été défini. Voir points de repère page suivante.



Le boutons situés au-dessus du petit curseur de pitch vous permettent d’incrémenter la vitesse de lecture de base – **1/2**, **33/45** ou la vitesse d’un 45 tours lu à la vitesse d’un 33, **1x** ou vitesse normale, **45/33** ou vitesse d’un 33 tours lu à la vitesse d’un 45, ou enfin **2x** la vitesse.

Vous pouvez également contrôler la lecture grâce aux raccourcis clavier suivants en utilisant le **verrouillage Cap**.

Left Deck	Function	Right Deck
Q	Lecture / pause à l’envers	A
W	Lecture / pause normale	S
E	Pitch vers le bas	D
R	Pitch vers le haut	F
T	Ralenti momentané	G
Y	Accélération momentané	H
Alt-Q	Charge le morceau précéd.	Alt-A
Alt-W	Charge le morceau suivant	Alt-S
Alt-E	Retour rapide	Alt-D
Alt-R	Avance rapide	Alt-F
Ctrl-I	Crée un point cue temp.	Ctrl-K

Vous pouvez cliquer directement sur l’onde de la plage pour la faire défiler ou effectuer de fins ajustements de position dans celle-ci. Ce procédé s’avère utile pour établir des points de repère dans vos plages si vous ne disposez pas de vos platines.

*Note : si vous jouez une plage en mode interne, puis que vous passez en mode absolu ou relatif, le réglage de pitch suivra la vitesse de la platine, ce qui occasionnera un saut de vitesse à moins qu’ils ne soient déjà identiques.*

*Astuce : utilisez le raccourci clavier F3 (platine gauche) ou F8 (platine droite) pour passer en mode interne.*

*Astuce : Panique ! Si vous êtes en mode absolu ou relatif et qu’une grosse poussière vient se loger sur la cellule ne laissant plus passer l’audio, maintenez ctrl enfoncé et appuyez sur le bouton int, cela vous permet de repasser en mode interne tout en réinitialisant le pitch à zéro.*



The stripe grows a fifth by each rotation closer to the cue point



The stripe is a solid color at the cue point

### Points de repère (Cue Points)

Vous pouvez définir jusqu'à 5 points de repère visuels dans chaque plage. Utilisez le bouton + pour placer un nouveau point de repère. Cliquez sur la flèche à gauche de chaque point de repère pour y accéder (**mode rel. et int. seulement**). Vous pouvez également retrouver vos points de repère à l'aide des raccourcis clavier – 1 à 5 pour les points de repère de la platine gauche et 6 à 0 pour ceux de la platine droite.

Notez que l'aiguille de la platine virtuelle saute en position 12 heures et change de couleur quand vous chargez un point de repère – vous êtes bien sur un point de repère quand l'aiguille est d'une couleur pleine et en position 12 heures.

Quand le disque est lu au-delà de la position du point de repère, la barre colorée se raccourcit d'un cinquième à chaque rotation. De même, quand vous approchez du point de repère, la couleur augmente d'un cinquième à chaque rotation. Par exemple, l'illustration ci-dessus montre le disque juste avant la fin de la cinquième rotation avant le point de repère.

Chaque point de repère peut avoir une couleur différente. Pour changer la couleur d'un point de repère, cliquez sur le carré de couleur lui correspondant et choisissez une nouvelle couleur dans le menu déroulant.

Pour supprimer un point de repère, utilisez le bouton X à droite du point de repère.

Un point de repère peut se situer dans n'importe lequel des 5 logements. Vous pouvez faire glisser-déposer les points de repère pour modifier leur ordre dans la liste. Si vous souhaitez que les points de repère soient organisés chronologiquement, cochez la case **sort cues chronologically** dans la fenêtre **setup**. Si vous chargez le même titre sur les deux platines virtuelles, vous pourrez ajouter ou modifier des points de repère à partir de l'une ou l'autre platine.

Quand vous sautez vers un point de repère en mode interne alors que le morceau est en pause, celui-ci sera joué à partir du point de repère tant que vous appuyez sur la touche ou la souris, après quoi la tête de lecture reviendra sur le point de repère.

Si vous effectuez cette opération en utilisant le clavier pendant que le morceau est joué en mode interne ou relatif, le point de repère sera déclenché de manière répétitive, créant ainsi un effet de « bégaiement ».

*Astuce : le taux de répétition pour cet effet dépend du réglage de répétition de touche dans votre système. Windows : Panneau de configuration/Propriétés de clavier ; Mac : Préférences système/Clavier et souris. Conseil : utilisez le raccourci clavier ctrl virgule (pour la gauche) et ctrl-point (pour la droite) pour placer les points de repère.*

### Création de boucles

Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 9 boucles par morceau. Ces boucles sont conservées dans le fichier, et sont disponibles à chaque chargement du morceau. Pour créer une boucle, réglez le point de départ en cliquant sur **In**, et le point de fin en cliquant sur **Out**. Pour activer/désactiver la boucle, cliquez sur **Loop**. Si vous voulez que la tête de lecture saute au point de départ de la boucle quand vous activez la fonction, faites **ctrl+loop**.



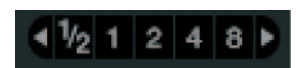
Pour ajuster le point d'entrée de la boucle, cliquez sur **In**. Vous pouvez utiliser les flèches : <- pour bouger le point d'entrée vers le début du morceau, -> pour avancer le point d'entrée vers la fin du morceau. Maintenez SHIFT en utilisant les flèches pour un réglage plus grossier. Cliquez à nouveau sur **In** pour conserver le point de départ, idem pour le point de sortie Out.

Vous pouvez également utiliser le disque de contrôle (vinyle ou CD) pour ajuster ces points d'entrée/sortie. Cliquez sur **In** puis manipulez le disque, cela ajustera le point d'entrée. Une fois satisfait, cliquez à nouveau sur **In** pour sauvegarder, et lâchez le vinyle de contrôle. Le vinyle reprendra sa fonction de contrôle de lecture une fois la vitesse normale retrouvée. L'utilisation du vinyle pour déterminer le point de sortie est optionnelle – pour désactiver cette fonction, décochez **adjust loops with vinyl** dans la fenêtre **setup**.

Il y a neuf emplacements de boucle disponibles. Si une boucle se trouve à un certain emplacement, le fond se colore en vert. Pressez X pour supprimer la boucle. Si vous cliquez sur un emplacement déjà occupé, un contour rouge apparaît. Cela signifie que la boucle est verrouillée : vous ne pourrez pas modifier le point de sortie ni supprimer la boucle à moins de la déverrouiller en cliquant à nouveau sur le chiffre.

La fonction boucle est disponible en modes **relatifs** et **internes**.

### Boucle automatique (Auto-looping)



La fonction Auto looping vous permet de créer une boucle qui se cale automatiquement sur le rythme d'un morceau dont le BPM est renseigné. Quand vous pressez sur le bouton loop, une boucle est automatiquement créée avec la valeur de battement sélectionnée. La boucle est créée instantanément sur le rythme détecté par Scratch Live de façon à ce que même si vous cliquez à un moment légèrement décalé dans le temps, Scratch Live se calera automatiquement sur le bon tempo et créera une boucle parfaite.

5 types de battement sont disponibles pour cette fonction, de 1/8<sup>e</sup> à 32 battements.

Utilisez les boutons de flèche < et > pour sélectionner le temps de boucle automatique voulu.

Cette fonction ne peut être utilisée que si le BPM du morceau est renseigné. Voir set auto BPM page 18.

En cliquant pour créer une boucle de n battements, Scratch Live crée une boucle à partir du point de battement le plus proche de la tête de lecture (dans la mesure du possible), et crée le point de sortie n battements après. Si vous pressez auto-loop 1 quand celle-ci est déjà sélectionnée, cela désactivera la boucle. Si vous pressez une valeur d'auto-loop différente de celle en cours, le point de sortie sera étendu à la nouvelle valeur de battement choisie.

Vous pouvez également sauvegarder votre boucle automatique 25 sur le prochain emplacement de boucle disponible.

Quand vous utilisez cette fonction, un bouton de sauvegarde (figuré par une disquette) est visible à l'emplacement où le verrou figure habituellement.

### Emplacement A

Il s'agit d'un emplacement particulier. Quand vous créez une boucle automatique, celle-ci est créée sur l'emplacement A. Si vous désacti-

vez la boucle avec les boutons d'auto-looping, vous serez automatiquement redirigé vers l'emplacement de boucle précédent quand vous réactivez la fonction. En revanche, si vous désactivez la boucle en cliquant sur le bouton « Loop » vous resterez dans l'emplacement A. Cet emplacement n'est pas sauvegardé automatiquement dans le disque – cliquez sur « save » pour sauvegarder votre boucle sur le premier emplacement disponible.

## Contrôle MIDI

### Généralités

La fonction de contrôle MIDI dans Scratch Live permet de configurer et piloter les fonctions du logiciel au moyen de contrôleurs MIDI comme des claviers, appareils de déclenchement, curseurs et boutons. L'intégration du contrôle MIDI dans Scratch Live permet d'étendre ses possibilités d'utilisation en live, telles qu'utiliser des pads pour déclencher des boucles ou utiliser les points de repère.

### Configuration de contrôleur MIDI

La configuration d'un contrôleur MIDI dans Scratch Live dépendra du matériel utilisé. Un certain nombre de périphériques se connectent à l'ordinateur et utilisent le MIDI via USB, et seront acceptés directement par votre système, ou nécessiteront l'installation de pilotes et un utilitaire de configuration. Suivez les instructions du constructeur.

D'autres contrôleurs n'utiliseront qu'un connecteur MIDI Out pour envoyer des messages de commande et nécessiteront une interface MIDI séparée pour communiquer avec le logiciel. En général, l'interface MIDI est fournie avec les pilotes et les outils de configuration nécessaires permettant à la sortie du contrôleur d'utiliser un canal MIDI disponible utilisable par Scratch Live.

Une fois le contrôleur installé et prêt à fonctionner, effectuez les assignations comme indiqué ci-dessous.

### Assignation des commandes

Pour activer l'assignation MIDI, cliquez sur le bouton  ou faites ctrl+M.

En passant votre souris au-dessus des contrôles dans le logiciel, une fenêtre d'assignation MIDI apparaîtra, indiquant le statut de l'assignation actuel.

Pour assignation une commande MIDI, cliquez sur le contrôle dans le logiciel, puis manipulez la commande MIDI de votre appareil. La fenêtre d'assignation MIDI se met à jour en changeant d'apparence, montrant ainsi que le contrôle MIDI est accepté.

Pour désassigner une commande MIDI, cliquez sur le contrôle au niveau de Scratch Live puis pressez la touche Retour chariot/Entrée de votre clavier d'ordinateur.

*Note : quand vous êtes dans le mode d'assignation MIDI, les contrôles de Scratch Live sont inactifs. Vous devez désactiver l'assignation MIDI pour reprendre la main.*

Quand vous êtes dans le mode d'assignation, la fenêtre des contrôles étant déjà assignés s'affiche en vert.

### Platines virtuelles

Les platines virtuelles de Scratch Live ne sont pas assignables en MIDI. Les périphériques MIDI avec molette envoient tous des informations différentes, ce qui rend impossible une configuration personnalisée. La version 1.8.1 de Scratch Live sera en mesure d'accepter un certain nombre de périphériques MIDI avec molette.



*Note : si vous possédez un contrôleur MIDI dédié au DJing avec des molettes ou platines, vous pourrez éventuellement assigner les paltines virtuelles de Scratch Live en installant un fichier personnalisé de type .xml. Visitez le forum [www.scratchlive.net](http://www.scratchlive.net) afin de discuter de votre contrôleur avec d'autres utilisateurs et pour plus d'informations sur l'écriture et l'échange de presets.*

### Assignation MIDI à d'autres MIDI

Des commandes qui ne sont pas forcément visibles normalement pour être assignées s'affichent en bas de l'écran quand vous êtes en mode assignation. Cela inclut les commandes de navigation dans la librairie et le point de repère temporaire pour chaque platine.

### Assignation de fonctionnalités par Ctrl-clic

Certaines commandes Scratch Live possèdent une fonctionnalité supplémentaire associée à Ctrl-clic. Vous pouvez assigner celle-ci à une commande MIDI, en parallèle de la fonction normale.



Par exemple, un ctrl-clic sur le curseur de pitch dans le mode interne réinitialise le pitch à zéro. Pour assigner une commande MIDI à cette fonction, entrez en mode d'assignation MIDI, faites ctrl-clic sur le curseur, puis assignez l'un de vos pads sur l'appareil MIDI. Quand vous pressez le pad en question, le curseur revient sur zéro.

### Préréglages (Presets)

Les presets MIDI sont accessibles dans l'onglet MIDI de la section setup. Par défaut, les assignations MIDI actuelles sont automatiquement enregistrées et rappelées à la prochaine ouverture du logiciel. La fenêtre preset vous permet de sauvegarder et de rappeler différentes configurations MIDI. Cela est utile si vous utilisez différents appareils MIDI ou si vous souhaitez rapidement changer de paramétrage MIDI sans avoir à ré-assigner tous vos paramètres.

### Implémentation MIDI

Le contrôle MIDI de Scratch MLive n'accepte que les messages :

- Note On/Off
- Control Change (7 bits standard et 14 bits CC)
- RPN/NRPN (14 bits)

## Organisez votre musique

Scratch LIVE peut prendre en charge un nombre illimité de plages – la seule limitation est la taille du disque dur de votre ordinateur. Un certain nombre de fonctions sont incluses pour vous aider à conserver vos musiques organisées et à trouver rapidement et facilement les morceaux.

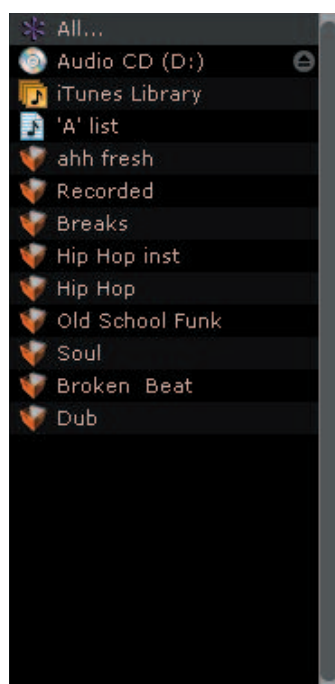
### Rassemblement de plages en “valises” (crates)

Scratch LIVE accepte plusieurs modes d'organisation et de tri de votre bibliothèque de fichiers. Les utilisateurs d'iTunes™ noteront que Scratch LIVE incorpore automatiquement leur bibliothèque et leurs playlists iTunes existantes.

Scratch LIVE utilise des “valises” (crates) numériques pour un accès rapide à vos collections favorites. Il n'y a pas de limites aux valises que vous pouvez créer et n'importe quelle plage peut être placée dans plusieurs valises.

Par exemple, vous pouvez organiser vos fichiers selon les valises suivantes où n'importe quelle plage pourra se trouver dans plus d'une valise:

- Hip Hop
- UK Hip Hop
- French Hip Hop
- Instrumental Hip Hop
- Old School Hip Hop
- Hip Hop LPs



Pour créer une nouvelle valise, cliquez sur le bouton +. Pour renommer une valise, double-cliquez sur son nom.

Vous pouvez changer l'ordre des plages dans une valise en faisant glisser cette plage vers le haut ou le bas.

*Conseil: L'option **protect library** de l'écran **setup** s'applique également à la suppression, à l'édition et au renommement des valises. Cochez cette option pour empêcher tout changement de vos valises. Si vous supprimez une valise par accident, vous pouvez la récupérer dans la corbeille. Les fichiers valises portent l'extension “.crate”.*

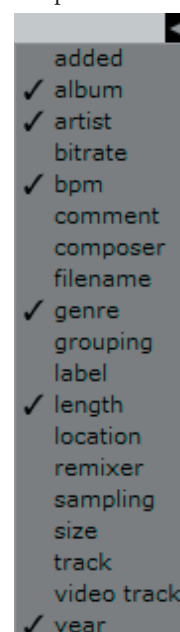
### Sous-valises (subcrates)

Vous pouvez faire un glisser-déposer de vos valises dans d'autres valises pour créer des sous-valises. Si vous glissez une valise complètement à gauche dans le panneau de crates, elle s'affichera au niveau hiérarchique supérieur dans la liste des valises. Si vous la glissez légèrement vers la droite sur le nom d'une autre valise, elle deviendra une sous-valise de cette dernière.

### Tri de vos fichiers

La zone d'affichage des informations de plage peut être personnalisée pour afficher les colonnes référencées ci-dessous :

- Added (Ajoutée)
- Album
- Artist (Artiste)
- Bitrate (Débit numérique)
- BPM (Tempo)
- Comment (Commentaire)
- Composer (Compositeur)
- Filename (Nom de fichier)
- Genre
- Grouping (Rassemblement)
- Label
- Length (Durée)
- Location (Emplacement)
- Remixer (Remixeur)
- Sampling Rate (Fréquence d'échantillonnage)
- Size (Taille)
- Track (Plage)
- Video Track (plage vidéo)
- Year (Année)



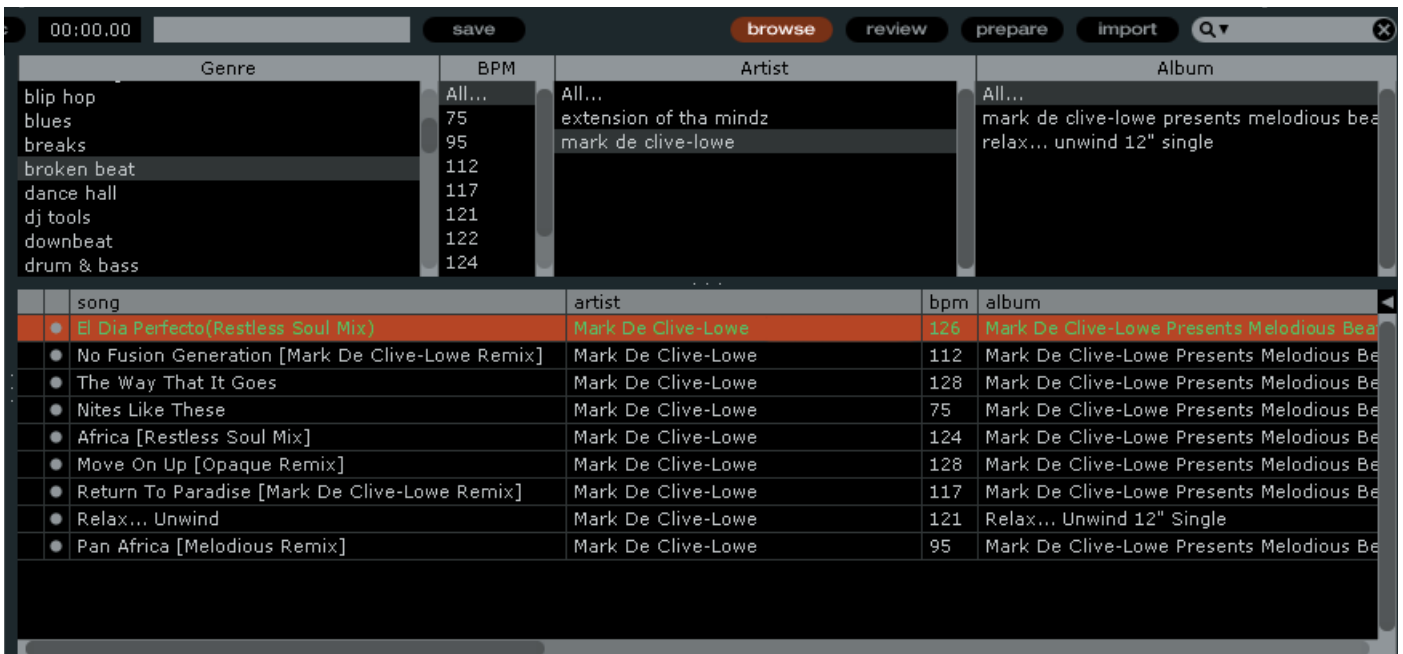
Cliquez sur le bouton de colonne < pour sélectionner quelles colonnes vous voulez afficher.

Pour trier votre bibliothèque selon le critère d'une colonne, cliquez sur l'en-tête de celle-ci pour la surligner. Par exemple, cliquer sur l'en-tête de colonne Album triera votre bibliothèque alphabétiquement par titre d'album. Pour déplacer une colonne, saisissez son en-tête et faites-la glisser vers la gauche ou la droite. Pour redimensionner une colonne, cliquez sur son trait de séparation et faites-le glisser vers la gauche ou la droite.

#	song	artist	album	bpm	genre	length
5	Five Day Night feat. Dallas	Tubbs	Good Days, Better Nights	70	Electronica/Dance	03:57.01
1	Get off (manuel bundy remix)	One million dollars	Ultra Sound	79	Beats	04:27.70
7	Hey Son ( Flash Harry remix )	The Black Seeds	Pushed ( Keep On Pushing Remixed )	82	Reggae	03:50.77
9	Push on thru	Salmonella Dub	Kaikoura Roots Fesitval	85	Reggae	04:51.55
8	Ekadek	Love In Your Eyes	Styles upon Styles - Urban Soul Pollination	90	Jazz	04:25.06
6	Imon Star	Vitality	Styles upon Styles - Urban Soul Pollination	98	Beats	03:38.72
4	Slide	Mark de Clive-Lowe	Antipodean Records	125	Broken Beats	04:32.90
2	Midnight Marauders (Mu Dub)	Joe Dukie & DJ Fitchie		132	Dub Disco	08:17.87
3	When I Return (Featuring Lady6)	ShapeShifter	Riddem Wise LP	169	Drum & Bass	05:25.56

## Utilisation de l'explorateur (browser)

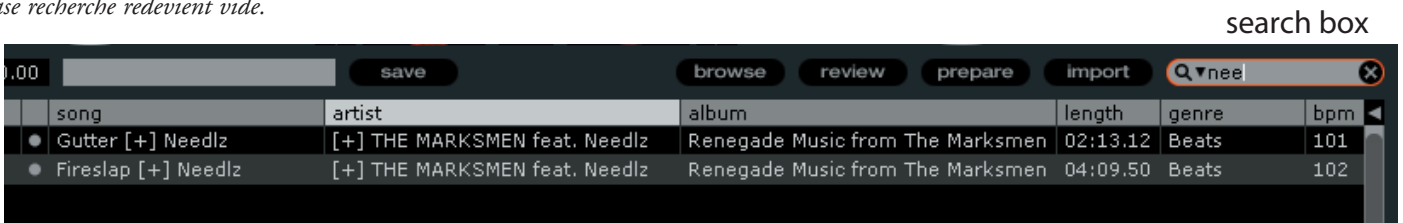
L'explorateur de morceaux permet de trier vos listes par Genre, BPM, Artiste, et Album. Pour l'activer ou le désactiver, cliquez sur **browse**.



## Recherche (Searching)

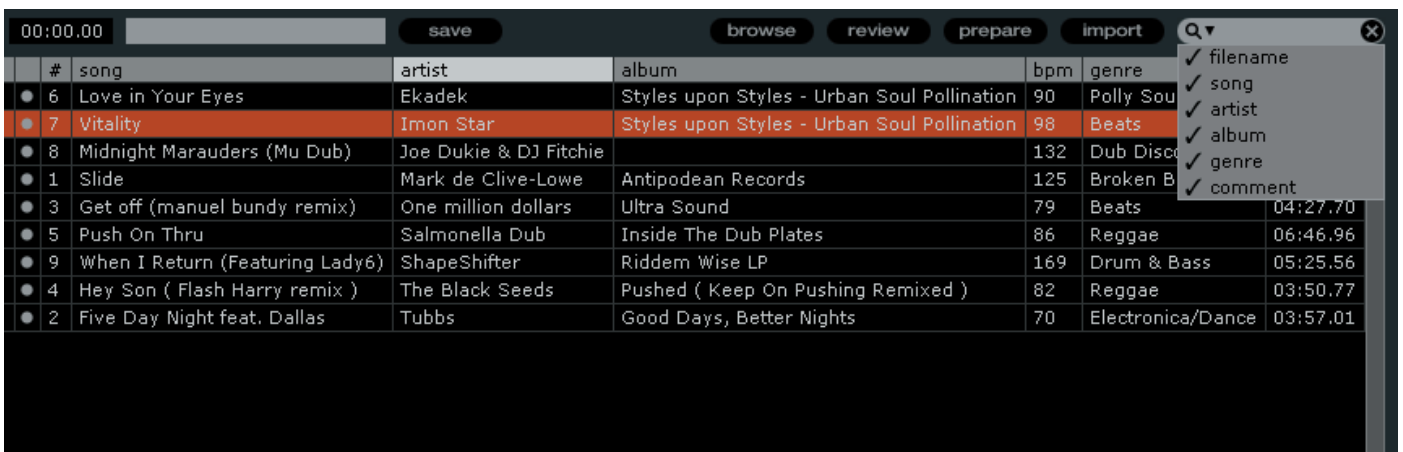
Scratch Live dispose d'une fonction recherche vous permettant de retrouver facilement et rapidement vos fichiers. Scratch Live effectue la recherche à mesure que vous tapez du texte dans la case.

*Astuce : utilisez ctrl-F pour accéder directement à la case recherche. Cette action vous fait sortir automatiquement de la liste ou de la valise dans laquelle vous vous trouviez et vous envoie sur la bibliothèque afin de trouver au mieux votre morceau. En re cliquant sur une liste ou une valise, la case recherche redevient vide.*



Pour sélectionner le champ dans lequel vous désirez effectuer la recherche, cliquez sur le côté gauche de la case recherche. Un menu déroulant vous montrera quels champs sont utilisés.

Pressez sur **esc** ou **X** sur le côté droit de la case pour revenir à zéro.



### La fenêtre de préparation (Prepare)

La fenêtre de préparation est comparable à sortir partiellement les disques en attente de votre bac. Vous pouvez faire glisser des plages (ou même des valises) de la liste principale des plages dans la fenêtre de préparation ou simplement les faire glisser sur le bouton de préparation. Ces plages seront supprimées de la fenêtre de préparation une fois qu'elles auront été lues. Toutes les plages seront effacées de la fenêtre de préparation quand vous quitterez Scratch LIVE.

*Conseil : utilisez le raccourci clavier ctrl-p pour ajouter des plages à la fenêtre de préparation.*

*Astuce : sélectionnez le contenu de la fenêtre de préparation et faites-le glisser sur le bouton de création de nouvelle valise (+) pour sauvegarder la sélection.*

### La fenêtre de rapport (Review)

La fenêtre de rapport affiche les plages que vous avez récemment jouées dans leur ordre de lecture. Pressez le bouton **Clear** (Effacer) pour réinitialiser la liste des plages récemment lues.

*Conseil : sélectionnez le contenu de cette fenêtre et faites-le glisser sur le bouton de création de nouvelle valise (+) pour sauvegarder un historique des plages que vous avez lues.*

### Édition des informations de fichier (ID3 tags)

La plupart des informations associées à chaque fichier peut être éditée depuis Scratch LIVE. Double-cliquez sur l'attribut dans la bibliothèque principale pour éditer cet attribut. Le nom de fichier, sa longueur, sa taille, son débit numérique et sa fréquence d'échantillonnage ne peuvent pas être édités. Ces informations sont en effet conservées dans le fichier lui-même. Notez que l'option **Protect Library** dans le **setup** doit être décochée.

Reportez-vous à **Préparation de fichiers** page 18 pour plus de détails sur build overviews et auto BPM.

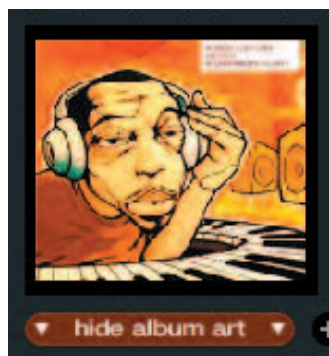
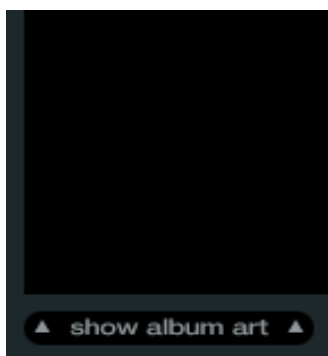
*Conseil : utilisez le raccourci clavier ctrl-e pour éditer du texte.*

*Maintenez enfoncée la touche ctrl et déplacez-vous parmi les différents champs avec les touches flèches dans le mode d'édition. Quand vous avez plus d'un fichier sélectionné, l'édition des informations (tags) modifie tous les fichiers de la sélection.*

*Astuce : la seconde colonne dans la librairie contient un rond. Cliquez dessus pour ouvrir la palette de couleurs et personnalisez votre platine virtuelle pour cette plage.*

### Pochette d'album (album art)

Les fichiers MP3 peuvent contenir la pochette de l'album. Pour afficher celle-ci, cliquez sur le bouton **show album art**. Il existe de nombreuses applications tierce partie permettant d'ajouter les pochettes d'album aux MP3. Nous vous recommandons iTunes™ d'Apple.



### Icônes de statut

La colonne la plus à gauche affiche le statut de chaque plage. L'icône de gauche affiche 5 plages ayant des statuts différents. De haut en bas :



• Scratch LIVE a détecté des données corrompues dans le fichier MP3. Si possible, ré-encodez le MP3.



• La plage a été importée depuis la bibliothèque iTunes™.



• La plage a été importée depuis la bibliothèque iTunes mais Scratch LIVE a détecté des données corrompues dans le fichier MP3. Solution : si possible, ré-encodez le MP3.



• La plage ne peut pas être trouvée. Le fichier a été vraisemblablement renommé ou déplacé.



• Scratch LIVE essaie d'importer une plage depuis la bibliothèque iTunes mais ne parvient pas à trouver le fichier.



• Les plages uniquement limitées à la lecture ont une icône de cadenas.

### Plus d'informations sur les fichiers corrompus

Si votre librairie contient des fichiers corrompus, passez votre souris au-dessus de l'icône de statut pour voir de quel type d'erreur il s'agit. Des explications plus détaillées se trouvent page 41, et vous trouverez également plus d'aide sur [scratchlive.net](http://scratchlive.net).

### Lecture de plages de CD audio

Vous pouvez lire les CD audio insérés dans votre lecteur de CD-ROM. Quand vous insérez le CD dans votre ordinateur, il apparaît en dessous de votre librairie Scratch Live. Cliquez sur le CD et les plages seront affichées dans la liste de plages.

*Conseil : désactivez toute fonction tierce de lecture automatique de CD avant d'insérer votre disque, car elles pourraient interférer avec Scratch Live.*

### Prévisualisation de plages (Previewing tracks)

Vous pouvez prévisualiser les plages de votre bibliothèque en utilisant votre lecteur multimédia par défaut. Surlignez une plage et pressez **ctrl-O**. Cela lancera le lecteur associé au type de fichier de votre morceau et commencera la lecture de ce dernier. Cela s'applique également au panneau **import** (importation).

### Sauvegarde automatique (autobackup)

Scratch Live enregistre la base de données de votre librairie et les informations sur vos valises dans un dossier Scratch Live sur votre disque dur. Ce dossier est créé sur un disque quand les fichiers provenant de ce disque sont ajoutés à Scratch Live. De cette façon, il y aura un dossier sur votre disque système, et un autre sur tout autre disque dur utilisé avec Scratch Live.

La sauvegarde automatique crée une copie du dossier Scratch Live sur votre disque système une fois par semaine au moment du démarrage. Si un disque dur externe contenant un dossier Scratch Live est détecté, la sauvegarde automatique s'effectuera à moins que la dernière sauvegarde date de moins d'une semaine ou qu'il n'y en ait jamais eu. Une copie de chaque dossier Scratch Live appelé ScratchLIVEbackup est créée à côté du dossier original.

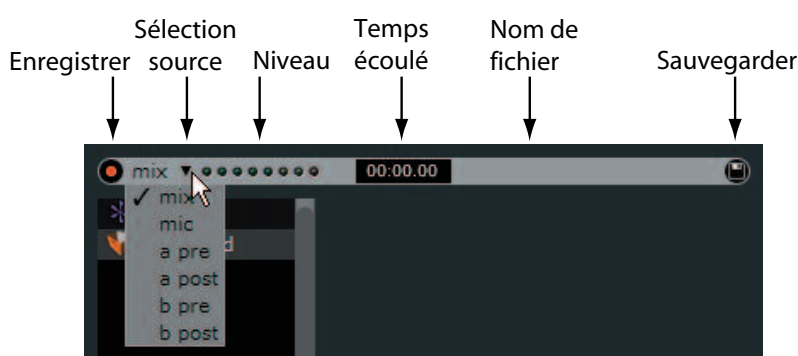
La sauvegarde automatique ne garde qu'un niveau de sauvegarde à la fois. Chaque sauvegarde automatique efface la précédente.

## Enregistrement

Scratch Live vous permet d'enregistrer l'un des six signaux stéréo provenant de la TTM57SL :

- Mix principal (Main Mix)
- Bus aux. (sommation Micro, Aux et Retour FlexFX)
- PGM 1 (a) pre-fader
- PGM 1 (a) post-fader
- PGM 2 (b) pre-fader
- PGM 2 (b) post-fader

L'enregistrement stéréo est possible même quand vous utilisez les deux entrées de contrôle vinyle stéréo.



1. Cliquez sur la flèche descendante pour ouvrir le menu déroulant affichant les six sources d'enregistrement possibles.
2. Sélectionnez la source voulue et pressez sur l'icône d'enregistrement • pour commencer l'enregistrement
3. L'icône clignote pendant l'enregistrement et le temps écoulé s'affiche
4. Cliquez à nouveau sur l'icône d'enregistrement • pour arrêter l'enregistrement
5. Pour sauvegarder l'enregistrement, nommez-le et cliquez sur l'icône de sauvegarde figurée par une disquette
6. L'enregistrement est automatiquement situé dans une valise appelée « Recorded ». Si la valise n'existe pas encore, elle sera créée automatiquement.
7. Pour commencer un nouvel enregistrement sans sauvegarde, cliquez simplement sur le bouton d'enregistrement une nouvelle fois.

Les enregistrements peuvent être chargés sur les platines virtuelles, en étant nommés et gérés comme n'importe quel autre fichier. Les enregistrements sont sauvegardés dans « Mes documents/Ma musique /ScratchLIVE/Enregistrement » sur PC et « Musique/ScratchLIVE /Enregistrement temporaire » sur Mac. Ceux-ci sont sauvegardés en fichiers stéréo AIFF 16-bit 44,1kHz.

*Astuces :*

- Le raccourci clavier **ctrl-n** active/désactive l'enregistrement.
- Vous pouvez charger un enregistrement sans le sauvegarder en utilisant le raccourci **shift <-** pour la platine 1 ou **shift ->** pour la platine 2.
- Si la platine virtuelle est réglée sur le **mode interne** et est vide, le niveau d'entrée d'enregistrement est envoyé aux vu-mètres stéréo haute résolution de la platine virtuelle. Ex : si vous enregistrez à partir de l'entrée **2**, réglez la platine de droite sur **int**, éjectez la plage s'il y en a une chargée dessus, et l'indicateur de niveau de la platine virtuelle affichera le niveau du signal provenant de l'entrée **2**.

Vous pouvez effectuer un enregistrement directement à partir des commandes de la TTM57SL en utilisant le Groupe Record et une pédale optionnelle. Voir page 34.

*Note : tout enregistrement dépassant une durée de 3 heures est automatiquement divisé en fichiers individuels.*



## Raccourcis clavier Ces fonctions sont directement accessibles du clavier

<b>Touches clavier</b>	<b>Actions</b>	
<b>ctrl - L</b>	Localise le morceau en cours. Cela signale le morceau chargé le plus récemment. En utilisant ctrl-L, vous pouvez naviguer entre les morceaux chargés le plus récemment	
<b>ctrl - R</b>	Révéler - le morceau éclairé s'ouvre dans un navigateur de fichiers	
<b>ctrl - F</b>	Trouver - place le curseur directement dans la boîte de recherche	
<b>ctrl - A</b>	Sélectionner tout	
<b>ctrl - C</b>	Copie le texte dans en mode d'édition	
<b>ctrl - E</b>	Edition de texte	
<b>ctrl - V</b>	Colle le texte en mode édition	
<b>ctrl - X</b>	Coupe le texte en mode édition	
<b>ctrl - Z</b>	Annule la dernière action	
<b>shift - ctrl - ↑</b> <b>shift - ctrl - ↓</b>	Fait défiler le curseur en bas/en haut à travers la bibliothèque ou les valises. Quand relâchez shift ou ctrl, le curseur revient sur le morceau afin de pouvoir naviguer à nouveau à l'aide des flèches.	
<b>ctrl - P</b>	Ajoute des morceaux dans la fenêtre "prepare"	
<b>ctrl - N</b>	Démarré un nouvel enregistrement	
<b>ctrl - O</b>	Ouvre le morceau dans votre lecteur par défaut	
<b>- or +</b>	Zoom +/- sur la forme d'onde	
<b>tab</b>	Alterne entre valises et morceaux	
<b>ctrl - del and</b> <b>ctrl - backspace</b>	Supprime un morceau de la bibliothèque, d'une valise, ou supprime une valise (sans supprimer le fichier)	
<b>ctrl - shift - del and</b> <b>ctrl - shift - backspace</b>	Supprime un fichier de la bibliothèque et l'envoie dans la corbeille. (Concernant iTunes : cette action ne supprime pas vos morceaux de la bibliothèque iTunes)	
<b>ctrl - shift - /</b>	Bascule le commutateur Input reverse	
<b>esc</b>	Réinitialise la boîte de recherche, ou quitte Scratch Live	
Note : les commandes de lecture, cue et vitesse utilisent les touches Shift ou Caps Lock (Verrouillage cap)		
<b>Platine gauche</b>	<b>Actions</b>	<b>Platine droite</b>
<b>ctrl - ← or shift - ←</b>	Charge le morceau surligné sur la platine	<b>ctrl - → or shift - →</b>
<b>ctrl - shift - →</b>	Charge le morceau d'une platine sur l'autre	<b>ctrl - shift - ←</b>
<b>ctrl - /</b>	Échange les morceaux actuellement chargés entre les deux platines	<b>ctrl - /</b>
<b>shift - alt - ←</b>	Éjecte le morceau de la platine (shift - option - ← ou → sur certains Mac)	<b>shift - alt - →</b>
<b>ctrl - , (comma)</b>	Crée un point cue	<b>ctrl - . (point)</b>
<b>1 2 3 4 5</b>	Sélectionne les points cue sur un morceau	<b>6 7 8 9 0</b>
<b>F1</b>	Bascule en mode <b>Absolu</b>	<b>F6</b>
<b>F2</b>	Bascule en mode <b>Relatif</b>	<b>F7</b>
<b>F3</b>	Bascule en mode <b>Interne</b>	<b>F8</b>
<b>F5</b>	Active/Désactive la fonction Key Lock	<b>F10</b>
<b>Q</b>	Lecture / pause à l'envers	<b>A</b>
<b>W</b>	Lecture / pause normale (en avant)	<b>S</b>
<b>E</b>	Pitch vers le bas	<b>D</b>
<b>R</b>	Pitch vers le haut	<b>F</b>
<b>T</b>	Ralenti momentanément (modes relatif et interne)	<b>G</b>
<b>Y</b>	Accélère momentanément (modes relatif et interne)	<b>H</b>
<b>U</b>	Censeur (modes relatif et interne)	<b>J</b>
<b>I</b>	Sélectionne le point cue temporaire (modes relatif et interne)	<b>K</b>
<b>O</b>	Ajuste / fixe le point d'entrée de boucle	<b>L</b>
<b>P</b>	Ajuste / fixe le point de sortie de boucle	<b>;</b>
<b>[</b>	Active / désactive la boucle	<b>'</b>
<b>ctrl - [</b>	Saute à la boucle sélectionnée	<b>ctrl - '</b>
<b>alt - Q</b>	Charge le morceau précédent (de la liste en cours)	<b>alt - A</b>
<b>alt - W</b>	Charge le morceau suivant (de la liste en cours)	<b>alt - S</b>
<b>alt - E</b>	Retour rapide (modes relatif et interne)	<b>alt - D</b>
<b>alt - R</b>	Avance rapide (modes relatif et interne)	<b>alt - F</b>
<b>alt - O</b>	Boucle précédente	<b>alt - P</b>
<b>alt - L</b>	Boucle suivante	<b>alt - ;</b>
<b>alt - 1 to 5</b>	Sélectionne la longueur de boucle automatique (ex : alt-1 = 1, alt-5 = 16)	<b>alt - 6 to 0</b>
<b>alt - space bar</b>	Actionne le tap tempo	<b>alt - space bar (2x)</b>
<b>ctrl - I</b>	Crée un point de repère temporaire	<b>ctrl - K</b>

## Configuration supplémentaire

Cette section couvre les préférences générales et les réglages que vous pouvez effectuer pour améliorer les performances de Scratch LIVE. Depuis l'écran principal, cliquez sur **setup** pour vous rendre sur cette zone.

### Matériel

Cette section contient les réglages concernant la TTM57SL

#### Logiciel interne (Firmware)

Si un nouveau firmware est disponible après l'installation d'une nouvelle mise à jour de Scratch Live, un bouton **update firmware** apparaît dans la fenêtre setup. La mise à jour du firmware prend environ 10 secondes, durant lesquelles la console ne peut être utilisée. Si, pour une raison ou une autre, la mise à jour ne s'effectue pas, éteignez simplement la console et rallumez-la. Aucune détérioration de la console ne peut survenir pendant la mise à jour du firmware.

*Note : il se peut qu'un firmware récent ne fonctionne pas avec d'anciennes versions de Scratch Live ! La console sera toujours compatible avec les versions antérieures de Scratch Live, mais les valeurs des paramètres d'effets ne s'afficheront pas et vous ne pourrez voir comment les effets sont configurés. Vous pourrez commander les effets de la même manière que lorsque vous utilisez ces derniers sans que Scratch Live soit ouvert.*

Si vous utilisez une TTM57SL qui n'est pas la vôtre et qui est utilisée par d'autres personnes, surtout **n'effectuez pas de mise à jour** du firmware sans leur permission. Si vous ne cliquez pas sur **update firmware**, la console fonctionnera parfaitement avec l'ancien firmware mais sans les nouveaux effets.

Si vous avez effectué la mise à jour du firmware mais que vous souhaitez revenir à la version antérieure, suivez ces instructions :

1. Ouvrez l'ancienne version de Scratch Live avec la console connectée.
2. Éteignez la console.
3. Pressez les deux boutons de coupure des bandes de fréquences aiguës (Têtes de mort High Kill) tout en rallumant la console.
4. Tous les voyants Kill s'allument en rouge, et le firmware sera à nouveau celui correspondant à la version de Scratch Live utilisé (fourni à la livraison). Quand les voyants s'éteignent, la mise à jour est terminée.

#### Taille du buffer USB ou latence (usb buffer size)

Scratch LIVE traite l'audio par petits fragments. Quand des fragments plus petits sont utilisés, le mouvement du disque est traduit en audio plus souvent, ce qui entraîne une moindre latence générale du système. Toutefois, cela nécessite plus de traitement et par conséquent entraîne une charge supérieure du processeur, donc des réglages de taille de mémoire tampon (Buffer size) plus faibles nécessitent un ordinateur plus puissant pour fournir de l'audio sans interruption. Si vous voulez être plus précis, vous pouvez essayer de réduire ce réglage mais d'un autre côté, si vous notez des saccades audio, vous devrez augmenter ce réglage (ou utiliser un ordinateur plus puissant).

### Réglages mixeur

#### Sauvegarder sur le mixeur

Les réglages suivants sont transférés à la console grâce au bouton central **save to mixer**

- Directions de la fonction Transform
- Préférence boutons Kill : action momentanée ou active/inactive
- Sensibilité Phono
- Réglage vu-mètre (Stereo House/Dual Mono Cue)
- Réglages d'écoute au casque (Master/Cue)

Chaque bouton **save to mixer** dans les sections d'effets sauvegarde les réglages de manière indépendante vers les deux processeurs de la console afin de pouvoir utiliser les effets sans Scratch Live.

#### Sensibilité Phono

Réglez la sensibilité phono sur le niveau correspondant à celui de votre cellule (voir la documentation constructeur). Cela mettra vos entrées phono au même niveau que les entrées Ligne.

#### Direction du Transform

Les joysticks servent également de fonction Transform (sorte de coupure du signal). Pour changer la fonction du joystick en Transform dans le logiciel, appuyez dessus avec votre souris, comme vous le feriez physiquement (vous entendriez un clic) et restez appuyé tant que la diode verte ne s'est pas allumée. Les huit cases autour du joystick figurent les directions que vous pouvez utiliser. L'audio sera coupé dès vous actionnez le joystick dans une direction cochée.

#### Blocage des boutons kill

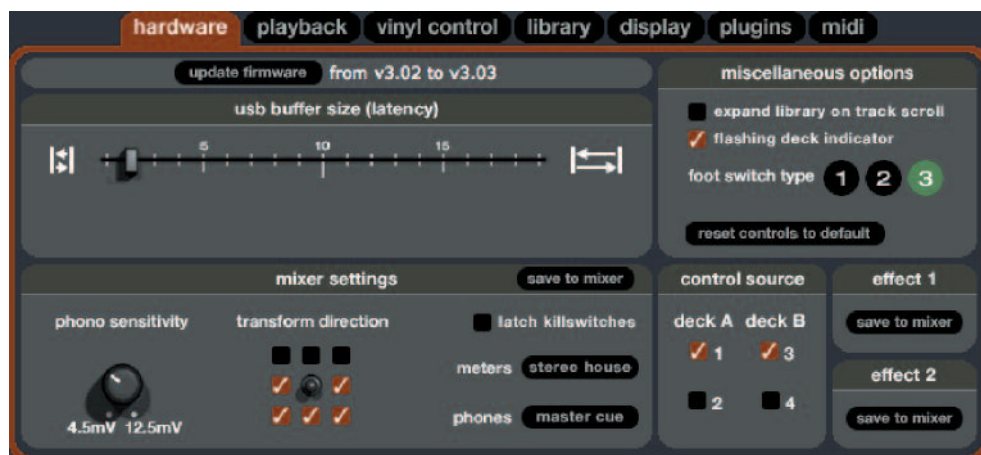
Les boutons de coupure de bande de fréquences (kill) sur la console peuvent être utilisés de deux façons : momentanée (ne fonctionne que si vous laissez le doigt appuyé), ou On/Off (appuyez une fois pour couper, une seconde fois pour revenir à la normale).

#### Indicateurs de niveau

Ce bouton change le mode d'affichage des indicateurs de niveau, également reflété par la console. Stereo House = on, dual mono cue = off ; et vice versa. Pour plus d'informations, voir page 5.

#### Casques

Ce bouton change l'état du bouton Master Cue sur la console. On = écoute du mix principal, Off = pré-écoute de la ou les voies sélectionnées grâce au curseur. Pour plus d'informations, voir page 6.



## Options diverses

### Étendre la librairie pendant le défilement des plages (expand library on track scroll)

Quand cette option est active, le panneau de contrôle de la console disparaît temporairement de l'écran pendant la sélection de titres par défilement dans votre bibliothèque.

### Clignotement de la platine (flashing deck indicator)

Cette fonction permet de visualiser rapidement quelle platine virtuelle est sélectionnée à partir du bouton de sélection sur la console. Quand cette option est active, un contour rouge clignote autour de la platine sélectionnée.

### Type de pédale (foot switch type)

La TTM57SL peut être utilisée avec une pédale à 1, 2 ou 3 commutateurs. Sélectionnez le nombre de commutateurs que possède votre pédale.

### Réinitialisation des commandes (reset controls to defaults)

Chaque assignation de commandes du logiciel peut être personnalisée. Cliquez sur ce bouton pour revenir aux réglages d'assignation/paramétrage par défaut.

### Source de contrôle (Control source)

N'importe laquelle des quatre entrées de la TTM57SL peut être utilisée pour contrôler Scratch Live. Utilisez les deux boutons de sélection sur la console pour régler l'entrée qui contrôlera Scratch Live.

## Lecture (Playback)

### Général

#### Avertissement de fin de plage (Track end warning)

Permet à l'alerte de fin de plage de faire clignoter la platine virtuelle quand vous approchez de la fin de la plage. L'étiquette commencera à clignoter à 20 secondes de la fin du disque. L'alerte de fin de plage ne s'applique pas aux plages de moins d'une minute.

#### Utiliser shift en lecture (Playback keys use shift)

Cette option est cochée par défaut. La décocher activera toutes les touches sans qu'il soit nécessaire de presser shift ou d'avoir la touche de verrouillage de majuscules enfoncée. Cela s'applique à tous les points de repère (1 ... 0) et aux commandes de repère (QWERTY etc.). Voir les raccourcis clavier page 31.

#### Verrouillage de la platine en cours de lecture (Lock playing deck)

Le pire cauchemar du DJ est de lever la cellule de la mauvaise (celle en cours de diffusion) en plein milieu d'un set. Ce réglage permet d'éviter son équivalent numérique – charger un morceau sur la mauvaise platine. En cochant cette case, vous ne pourrez charger un morceau sur une platine que si celle-ci est à l'arrêt.

#### Trier les repères chronologiquement (sort cues chronologically)

Les cinq points de repère peuvent être placés dans n'importe quel ordre, et peuvent être déplacés de haut en bas à volonté. Si vous préférez les ranger et les verrouiller en ordre chronologique, cochez cette case.

#### Gain automatique (auto gain)

Pour les morceaux avec affichage des infos (depuis la version 1.7.2), cochez cette case si vous désirez utiliser une valeur de gain automatiquement calculée pendant la lecture des morceaux. En plus, vous pouvez sélectionner un gain cible par le menu déroulant situé à côté.

Cette option peut être active ou non, et le gain cible changé à la volée. Si vous changez ce gain pendant le chargement d'un morceau sur une platine, la valeur de gain sera appliquée au prochain morceau chargé.

Quand une plage est en mode auto gain (case cochée et valeur réglée), le potentiomètre de gain de la plage est tourné afin de montrer visuellement que l'auto gain est actif. Pour ajuster plus finement la valeur de gain, vous pouvez tout de même modifier chaque fichier à l'aide du potentiomètre de gain. Pour réinitialiser la valeur de gain automatique, cliquez sur le potentiomètre en pressant alt en même temps.

#### Ré-échantillonneur hi-fi (hi-fi resampler)

Cette fonction réduit la distorsion numérique de manière significative à des vitesses très lentes ou très rapides de rotation du disque, augmentant ainsi beaucoup la charge CPU. Cette fonction est active par défaut, et c'est l'ancien ré-échantillonneur qui prend le relais lorsque la fonction est désactivée.

#### En chargement de plage (on song load)

##### Lire du début

Cochez cette fonction pour démarrer le morceau au début quand il est chargé en modes **relatif** et **interne**. Si cette option n'est pas active, les nouveaux morceaux chargés continueront d'être lus de l'endroit où le morceaux précédent se trouvait.

Par défaut, la fonction est active. Elle sera supprimée par les options **instant doubles** et **play from first cue point** (voir ci-dessous).

##### Doublage instantané (instant doubles)

Cela permet de faire correspondre la tête de lecture de deux morceaux. Si cette fonction est active, quand vous chargez un morceau sur une platine virtuelle alors qu'il l'est déjà sur l'autre platine (ce doit être le même fichier), la tête de lecture de la seconde platine se cale automatiquement à l'endroit où elle se trouve sur la première platine, avec les mêmes réglages de keylock et de boucle. Cette fonction supprime les options **play from start** et **play from first cue point**.

##### Démarrer au premier point de repère (Play from first cue point)

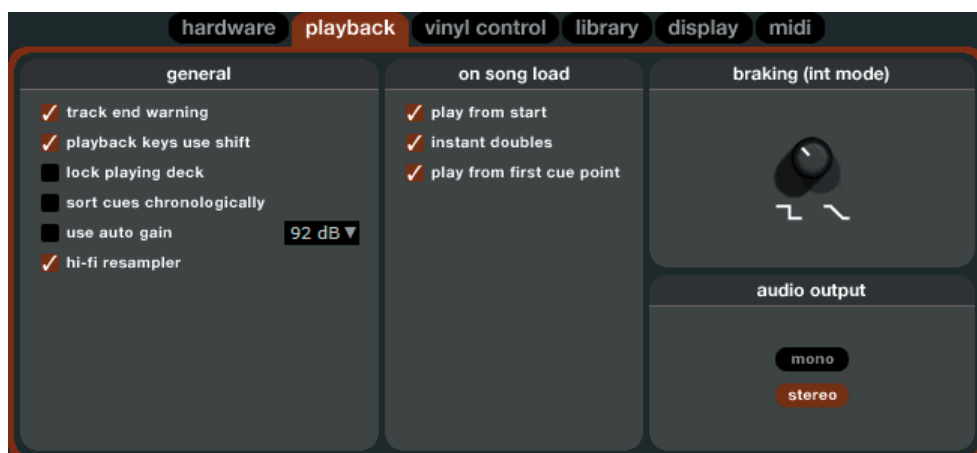
Cochez cette fonction pour que chaque morceau chargé démarre au premier point de repère en modes **relatif** et **interne**. Cela supprime la fonction **play from start**.

##### Frein (braking – mode interne)

Cette fonction permet de régler à quelle vitesse s'arrête de tourner la platine quand on arrête la lecture. En sens inverse des aiguilles d'une montre, l'arrêt est immédiat. Plus vous tournez le potentiomètre dans l'autre sens, plus la lecture s'arrête au ralenti.

##### Sortie audio (audio output)

Régule la sortie audio sur mono ou stéréo.



## Contrôle par vinyle

### Contrôle par vinyle

#### Défilement inversé par vinyle (reverse vinyl scroll)

Ce réglage vous permet d'inverser le sens de défilement de la fonction vinyl scroll. Plus d'informations page 19.

#### Ajustez les boucles grâce au vinyle (adjust loops with vinyl)

La fin d'une boucle peut être ajustée grâce au vinyle de contrôle, comme décrit page 25. Désactivez cette option si vous souhaitez utiliser les touches flèches de votre clavier pour ajuster les boucles, et conserver le contrôle de la lecture par vinyle.

#### Prochain morceau sur l'autre face (next song on flip)

Cette option vous permet de charger le prochain morceau en retournant le vinyle de contrôle, comme avec la fonction **Autoplay** (voir p 22).

#### Vitesse de défilement vinyle (vinyl scroll speed)

LA fonction Vinyl Scroll (défilement par vinyle) vous permet de charger une nouvelle plage sans toucher à l'ordinateur, simplement en relevant le diamant et en le plaçant dans la section spéciale de la face A du disque de contrôle. Pour une description complète, voir page 19. Ce réglage vous permet de régler la sensibilité de la fonction Vinyl Scroll de manière à contrôler le mouvement nécessaire au changement de plage sur le disque.

#### Needle dropping (mode relatif)

Ces options vous permettent de définir l'action de la cellule quand vous la poser sur le disque en mode relatif.

#### Placer la cellule à la position absolue (drop to absolute position)

Comme dans le mode absolu, quand vous déplacez la cellule sur le disque, la tête de lecture de Scratch Live se déplace à l'endroit correspondant dans le morceau. Si vous touchez la cellule accidentellement, la tête de lecture ne sera pas modifiée.

#### Placer la cellule au point de repère (drop to cue points)

Cette option active le point de repère correspondant à l'une des cinq premières plages du vinyle de contrôle sur laquelle sera déposée la cellule. Par exemple, si vous positionnez la cellule sur la seconde plage du disque de gauche, cela activera directement le second point de repère de la platine virtuelle 1, si ce repère existe.

#### Décalage de départ vinyle (vinyl start offset)

Si vous avez placé un repère (Cue) au début du disque, vous noterez que le suivi sera faible en ce point. Utilisez ces deux potentiomètres pour décaler le point de départ afin que la plage commence sa lecture depuis un point situé plus loin dans le disque de contrôle. Le premier bouton règle le nombre de minutes de décalage et le second le nombre de rotations complètes dans cette minute.

## Bibliothèque

### Lire la bibliothèque iTunes™ (Read iTunes Library)

Les utilisateurs d'iTunes reconnaîtront de nombreuses fonctions d'iTunes. Scratch LIVE peut lire le format de bibliothèque iTunes et importera automatiquement la bibliothèque iTunes et les playlists iTunes. iTunes est disponible pour Mac et PC, pour plus d'informations sur iTunes, visitez [www.apple.com](http://www.apple.com). Cliquez sur **read iTunes library** pour l'activer.

*Note: Il peut falloir un certain temps pour que votre bibliothèque iTunes soit lue si elle contient beaucoup de plages. Si vous éditez les informations de fichier de plage de votre bibliothèque iTunes, les changements n'apparaîtront pas dans iTunes avant que vous n'ayez lu la plage. Scratch LIVE ne peut pas lire des fichiers qui ont été protégés pas des systèmes de gestion des droits numériques, comme ceux vendus via la Music Store d'Apple.*

### Protéger la bibliothèque (protect library)

Décochez cette case pour pouvoir supprimer des fichiers et des valises (crates) de votre bibliothèque. Cochez-la pour verrouiller la bibliothèque et éviter la suppression accidentelle de fichiers ou valises. Cela vous permet également de verrouiller les informations de plages (ID3 tags) et les noms de vos valises.

### Centrer le morceau sélectionné (center on selected song)

Avec cette option, le morceau sélectionné reste au milieu de la fenêtre pendant la navigation dans votre bibliothèque qui s'effectue alors au-dessus et en-dessous de celui-ci.

### Afficher tous les types de fichiers (show all file types)

Activez cette option pour afficher tous les types de fichiers lors de l'import de plages dans Scratch LIVE. Si cette option n'est pas sélectionnée, seuls les fichiers pouvant être lus par Scratch LIVE seront affichés.

### Inclure les morceaux de sous-valise (include subcrate tracks)

Comme décrit à la page 27, vous pouvez glisser des valises dans d'autres valises pour créer des sous-valises. Si l'option « Include subcrate tracks » est cochée, le contenu des sous-valises sera affiché pour chaque valise.

### Chargement automatique de l'affichage global (Auto fill overviews)

Activez ce réglage pour obtenir automatiquement l'affichage global de la plage dès que celle-ci est chargée. Si ce réglage n'est pas activé, l'affichage global de la plage se fera pendant la lecture de la plage. Afficher automatiquement toute la plage utilise plus de ressources du processeur et est donc déconseillé aux ordinateurs lents.



### Importation des fichiers AAC

Ne cochez pas cette option si vous ne désirez pas importer de fichiers AAC dans votre bibliothèque. En cochant cette option, votre bibliothèque iTunes sera importée à nouveau si l'option **read iTunes library** est activée.

### Rescan des informations de plages (rescan ID3 tags)

Cliquez sur cette option pour forcer Scratch Live à ré-examiner les informations de fichier. Utilisez cette fonction si vous avez modifié ou édité des informations en dehors de Scratch Live.

*Astuce : cette option est pratique pour identifier tous les fichiers que Scratch Live ne peut pas trouver (ex : s'ils ont été modifiés ou déplacés). Les morceaux en question s'afficheront en rouge dans la liste avec un point d'exclamation dans la colonne de statut. Vous pouvez effectuer un tri par la colonne de statut de manière à regrouper ces morceaux.*

### Retrouver les fichiers perdus (relocate lost files)

SI vous déplacez des fichiers contenus dans votre bibliothèque, ils seront indiqués comme non trouvés (not found) et s'afficheront en rose. Glissez un dossier du Finder (Mac) et de l'Explorateur (Windows) sur le bouton **relocate lost files** pour y effectuer la recherche des morceaux perdus et ainsi les relocaliser.

## Affichage

### Réglages de l'interface utilisateur

#### Rafraîchissement de l'écran (Maximum screen updates)

Permet de limiter la cadence de rafraîchissement de l'écran. Les utilisateurs ayant un ordinateur lent peuvent préférer ce réglage s'ils rencontrent des problèmes de performances. Cela peut aussi être utile si vous voulez limiter l'utilisation du processeur par Scratch LIVE, par exemple si vous faites fonctionner en même temps un programme d'enregistrement. Le réglage par défaut est 60 Hz, soit un rafraîchissement 60 fois par seconde. Ce réglage s'applique à la totalité de l'écran, c'est-à-dire les platines virtuelles, les formes d'onde, la bibliothèque et l'écran de configuration.

#### Cache audio (seconds)

Utilisez ce curseur pour ajuster la quantité d'audio chargée dans la mémoire. Plus le cache audio est moindre, moins votre ordinateur est sollicité et plus le morceau est chargé rapidement. Plus le cache audio est important, plus l'affichage de l'onde est complet quand vous zoomez sur l'onde principale.

#### Ondes horizontales (Horizontal waveforms)

Cochez cette option pour afficher l'onde principale horizontalement. L'onde s'étendra autant que possible dans l'espace disponible de la fenêtre. SI vous utilisez un ordinateur à écran large, augmentez le **cache audio** pour augmenter la taille de l'onde.

## Plug-ins

Cette fenêtre s'affiche pour les utilisateurs du plug-in VIDEO-SL. Pour plus d'informations, rendez-vous sur [www.serato.com](http://www.serato.com).

## Indicateur d'interruption USB (USB dropout indicator)

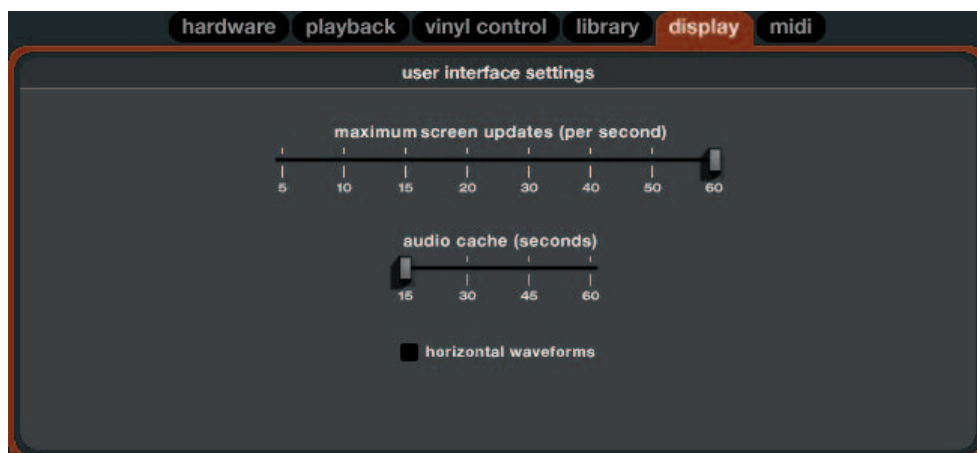
L'indicateur d'interruption USB de l'écran principal est un outil de dépannage pratique si vous avez des problèmes de rupture de l'audio. Ces derniers sont causés par une interruption du passage de l'audio vers l'interface matérielle Scratch LIVE. Si de telles interruptions se produisent, une diode s'allume en rouge brièvement, juste à gauche du logo Scratch LIVE en haut de l'écran. La lumière restera rouge durant une seconde puis orange durant 4 secondes.



LIVE

Si vous rencontrez effectivement des problèmes d'interruption USB:

- Augmentez la taille du buffer audio USB (écran **setup**).
- Essayez de fermer les autres applications qui fonctionnent en même temps que Scratch LIVE.
- Essayez de couper les tâches de fond, par exemple le réseau sans fil.
- Consultez le forum sur [scratchlive.net](http://scratchlive.net), et essayez quelques-unes des astuces d'optimisation informatique de la section **Astuces & conseils**.
- Si la charge de votre processeur est très élevée, essayez de diminuer la fréquence de rafraîchissement d'écran (écran **setup**).





## Panneau de commandes hardware

Quand vous reliez une TTM57SL à Scratch Live, le panneau de contrôle apparaît. Vous pouvez afficher ou cacher ce panneau en cliquant sur **hardware**.

Vous pouvez commander beaucoup de fonctions du Scratch Live à partir de la TTM57SL. La panneau hardware affiche quelles fonctions du logiciel sont reliées aux commandes de la console, et vous permet de personnaliser les assignations de commande. Il vous fournit également une interface pour les effets utilisés dans la console.

### Commande du Scratch Live par la TTM57SL

Chaque commande sur la console pilote une fonction dans le logiciel Scratch Live.

Chaque encodeur (**P1** et **P2**) de la console possède deux statuts de fonctionnement. Le statut en cours est indiqué par la diode située en dessous de l'encodeur : la fonction *au-dessus* est active quand la diode est *éteinte*, la fonction *en-dessous* quand elle est *allumée*. Certaines fonctions comme le tap tempo ou le chargement du morceau (load track) sont temporaires.

Les joysticks **J1** et **J2** fonctionnent également selon deux états. Quand la diode située en dessous est *allumée*, le joystick commande Scratch Live. Quand la diode est *éteinte*, le joystick agit comme un commutateur Transform. Pour changer le statut du joystick (de Scratch Live à Transform) appuyez dessus 1 sec.

*Note : le joystick étant également un bouton, appuyez dessus jusqu'à ce que vous entendiez un clic.*

Quand vous êtes en mode Transform, la diode est éteinte, et les fonctions correspondantes dans Scratch Live sont grisées.



## Groupes

Les fonctions sont organisées en groupes. Chaque groupe contient une banque de commandes logicielles. Les deux premiers groupes sont personnalisables. Ils sont conçus pour que vous personnalisiez les commandes selon vos besoins usuels pendant vos sets. Les quatre groupes suivants correspondent à d'autres fonctions rangées par catégories.

Pour accéder à un groupe, pressez **Group** sur la console, puis :

**B1 – general** : groupe 1 personnalisable, avec les commandes les plus utilisées

**B2 – library** : groupe 2 personnalisable – naviguez dans la bibliothèque et créez de nouveaux enregistrements.

**B3 – playback** : commandez toutes les fonctions de lecture à partir de la console.

**B4 – cue/loop** : permet un contrôle total des points de repère et des boucles sur les deux platines virtuelles

**B5 – recording** : sélectionnez la source d'enregistrement et lancez /arrêtez/sauvegardez/lisez celui-ci.

**B6 – effects** : sélectionnez et insérez des effets. Ajustez également les paramètres d'effets.

### Personnalisation des assignations de commande

Vous pouvez personnaliser presque toutes les assignations de commandes du logiciel. Pour modifier la fonction d'un bouton, d'un encodeur ou d'un joystick dans Scratch Live, *cliquez-droit* sur le nom de la fonction. Une liste de fonctions apparaît, choisissez alors la fonction que vous souhaitez voir assignée au bouton de commande.

Certaines fonctions logicielles peuvent être assignées soit à l'un soit à l'autre platine virtuelle. Si vous choisissez une fonction assignable à une platine, après avoir sélectionné cette fonction dans la liste, une autre liste s'affiche. Choisissez **selected deck** pour que le bouton **DECK** sur la console commande cette fonction, ou bien **left deck** ou **right deck** pour que cette fonction ne soit disponible que sur l'une des platines virtuelles.

Toute personnalisation de commande réside dans l'ordinateur, pas dans la console. Ce qui signifie que si deux DJs différents, chacun avec son propre ordinateur portable, se connectent successivement à la console, chacun disposera de ses propres réglages personnalisés. Voir **sauvegarder dans la console** page 32.

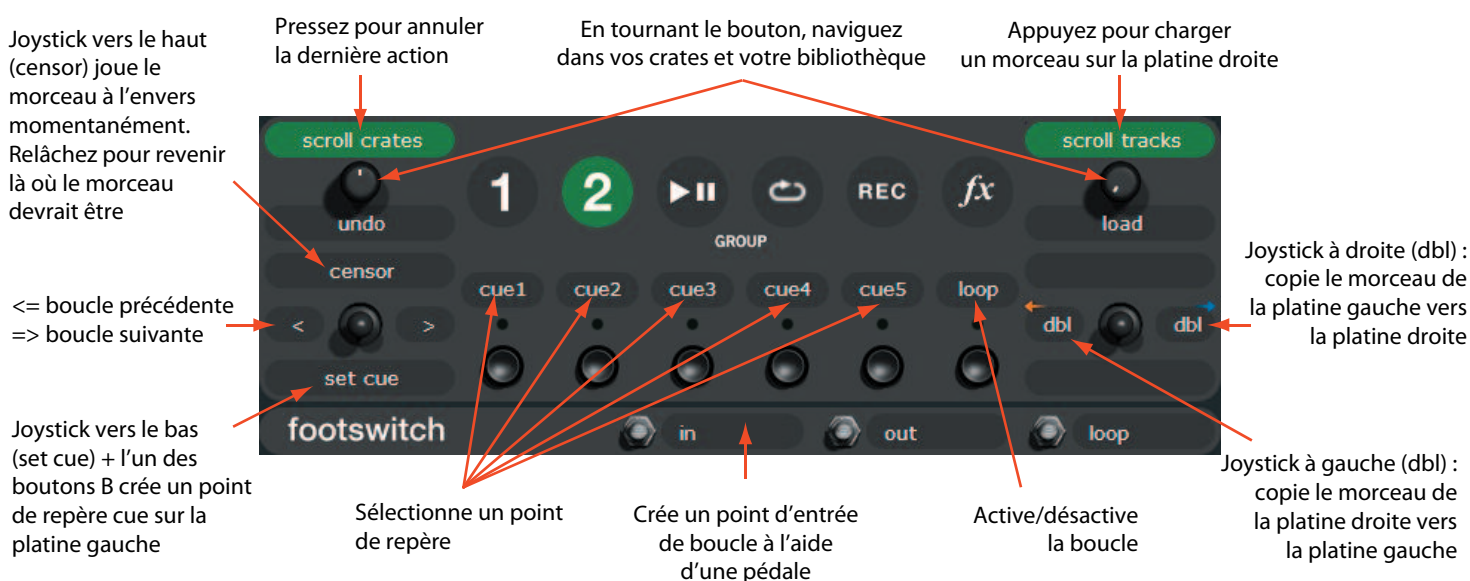
## 1 Group + B1 Commandes générales (personnalisable)

Il s'agit du premier groupe comportant des réglages par défaut quand vous démarrez Scratch Live. Vous disposez des commandes de lecture basiques et de jusqu'à trois points de repère par platine virtuelle. Les flèches orange (vers la gauche) correspondent à la platine de gauche, les flèches bleues à la platine de droite. Les joysticks sont réglés en mode Transform par défaut (diodes éteintes), appuyez dessus pour activer les fonctions illustrées ci-dessous.



## 2 Group + B2 bibliothèque (personnalisable)

Dans ce groupe, un certain nombre de fonctions peut être appliqué à l'une ou l'autre platine virtuelle. Pour sélectionner sur laquelle vous souhaitez agir, utilisez le bouton Deck sur la console. Les diodes de chaque côté de ce bouton indiquent sur quelle platine les fonctions du logiciel agiront.



## ▶▶ **Group + B3 playback (lecture)**

Pour accéder à ce groupe, pressez le bouton Group sur la console, puis le bouton B3. Ce groupe contient toutes les fonctions du logiciel permettant de mixer en mode **interne**. Pour sélectionner sur quelle platine vous souhaitez agir, utilisez le bouton **DECK** sur la console. Les diodes de chaque côté de ce bouton indiquent sur quelle platine les fonctions du logiciel agiront.



## ↻ **Group + B4 cueing & looping (repères et boucles)**

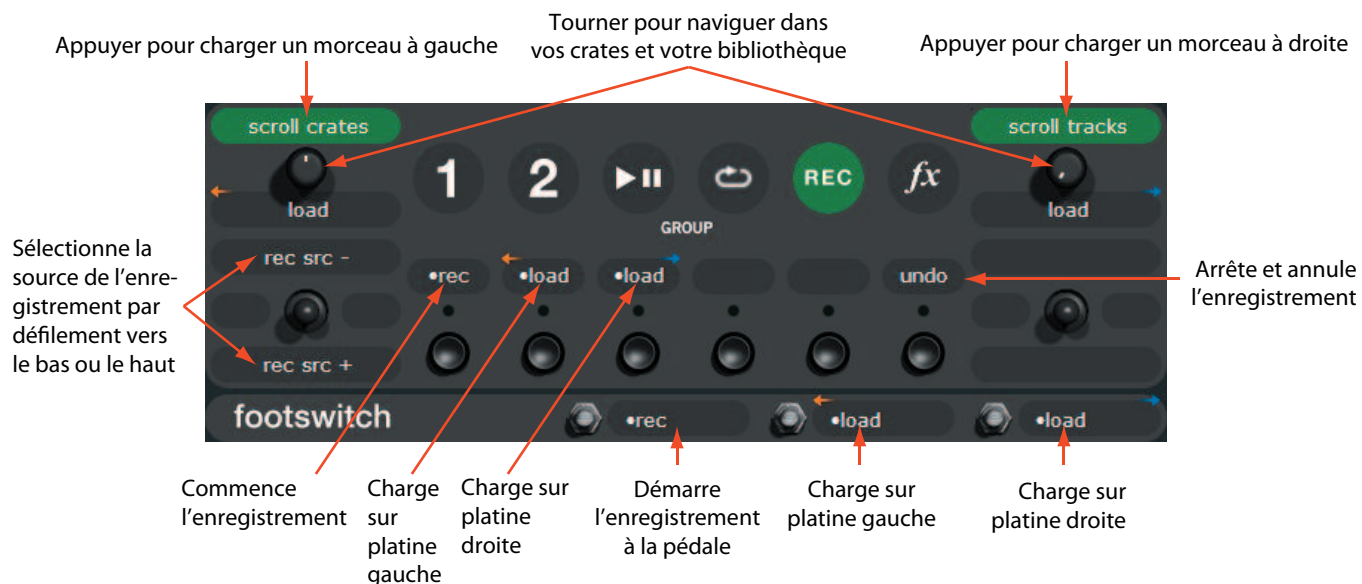
Pour accéder à ce groupe, pressez le bouton Group sur la console, puis le bouton B4. Ce groupe vous donne accès à toutes les fonctions de points de repères et création de boucles. Pour sélectionner sur quelle platine vous souhaitez agir, utilisez le bouton **DECK** sur la console. Les diodes de chaque côté de ce bouton indiquent sur quelle platine les fonctions du logiciel agiront.





## REC Group + B5 recording (enregistrement)

Pour accéder à ce groupe, pressez le bouton Group sur la console, puis le bouton B5. Dans ce groupe, vous pouvez sélectionner la source de l'enregistrement, puis activer, arrêter et charger celui-ci sur l'une ou l'autre platine virtuelle.

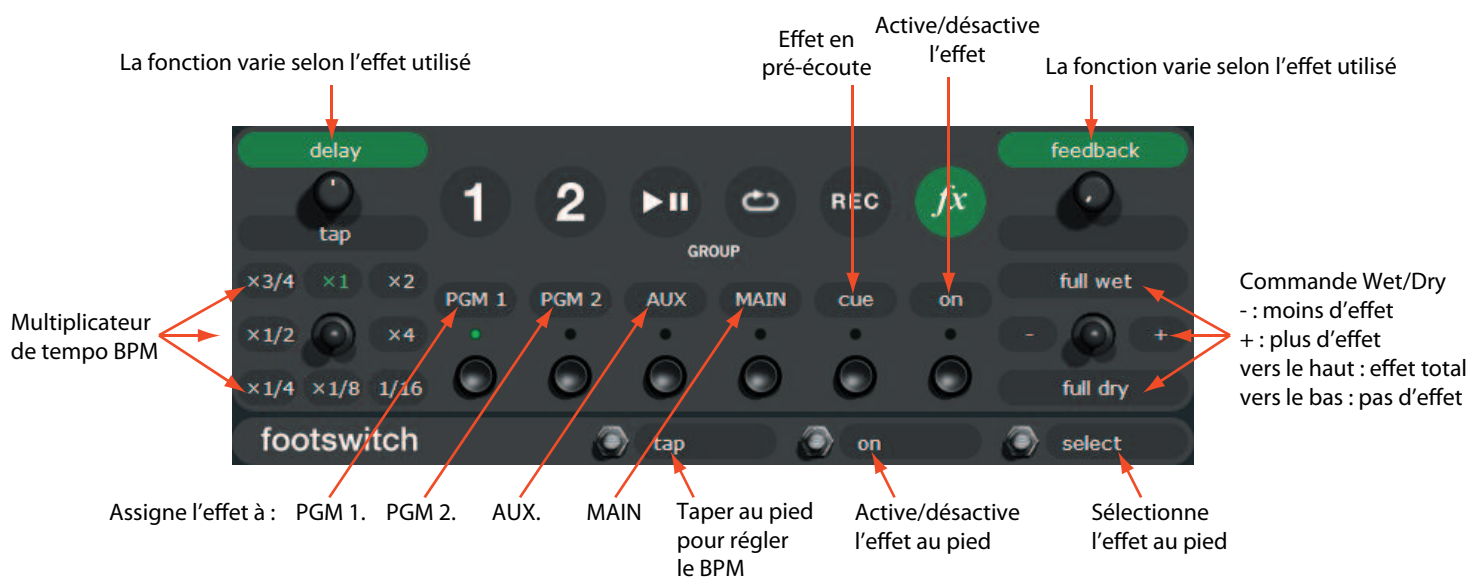


## fx Group + B6 effects (effets)

Pour accéder à ce groupe, pressez le bouton Group sur la console, puis le bouton B6. La TTM57SL possède deux processeurs d'effets intégrés. A la différence des autres groupes, quand vous êtes dans la section effets, le bouton **DECK** de la console permet de sélectionner le processeur d'effets à utiliser. **Deck 1** active le processeur 1, **Deck 2** le processeur 2. Les encodeurs **P1** et **P2** servent à ajuster des paramètres pour chaque processeur. Plus de détails sur la section d'effets page 8.

Le joystick de gauche **J1** sert de multiplicateur de tempo (BPM). Réglez le tempo en tapant sur P1 ou ajustez-le en tournant P1 manuellement. La pédale optionnelle (footswitch) peut également servir à régler le BPM par Tap. Utilisez le joystick e gauche pour diviser ou multiplier le tempo par 2, 4 etc.

Les boutons de B1 à B4 vous permettent de sélectionner le ou les points d'insert de l'effet : PGM1, PGM2, bus auxiliaire (qui inclut la voie micro), ou la sortie principale.



## Mixer avec une seule platine vinyle

La technique à une seule platine vinyle vous permet de mixer comme si vous aviez deux platines vinyle en n'en utilisant qu'une. Si l'une de vos platines vinyle ne fonctionne pas correctement ou si vous n'en avez qu'une à disposition, vous pourrez continuer de mixer comme vous avez l'habitude de le faire.

Ce qui suit est une description pas à pas d'un mixage utilisant un mixeur deux voies standard, avec une platine vinyle branchée du côté droit du mixeur. Dans cet exemple, tout le mixage est fait avec le crossfader du mixeur.

1. Chargez une plage dans la platine droite de Scratch LIVE et lisez-la en mode **absolu**. Le crossfader est du côté droit.
2. Mettez la platine gauche en mode **interne** et chargez une plage.
3. Basculez le sélecteur **reverse input** (en haut à gauche du logo Scratch Live dans l'interface logicielle). Le disque physique contrôle maintenant la platine gauche dans Scratch LIVE, et le canal droit de Scratch LIVE joue en mode **interne**.
4. Repérez le disque et mixez la plage. Notez que vous utilisez ce qui semble être la mauvaise voie de votre mixer DJ pour cela – vous devrez placer le crossfader du côté gauche.
5. Après avoir terminé le premier mixage, rebasculez le sélecteur **reverse input**. La plage que vous avez mixée jouera en mode **interne** et le disque physique reprendra maintenant le contrôle de la platine de droite dans Scratch LIVE.
6. Chargez une plage dans la platine droite de Scratch LIVE et mixez normalement (retour du crossfader vers la droite).
7. Basculez le sélecteur **reverse input**.
8. Chargez une plage dans la platine de gauche et mixez — en déplaçant le crossfader vers la gauche.
9. Basculez à nouveau le sélecteur **reverse input** et répétez ces étapes.

## Mixer avec une seule platine, en utilisant la fonction "instant doubles"

Quand vous utilisez la fonction instant doubles en mode interne, non seulement la plage, mais aussi le pitch ainsi que la position de la tête de lecture seront transférés vers la seconde platine. Cela rend plus facile l'utilisation d'une seule platine. (Lancez le premier morceau sur la platine virtuelle de gauche avec votre platine, puis transférez le morceau sur la platine de droite, et glissez le crossfader vers la droite. Voilà, la platine de gauche est prête pour un nouveau morceau).

## Spécifications TTM57SL

### Paramètre, spécification, conditions et commentaires

Entrées analogiques : 4 stéréo sur RCA asymétriques :

- Entrée niveau Phono ou Ligne
- Réponse Phono : RIAA +/-1 dB, Gain : 30 dB @ 1kHz
- Entrée max 133mV
- Impédance d'entrée : 47,5k $\Omega$ , 200pF
- Gain Ligne : +15 dB à off @ 1kHz
- Entrée Auxiliaire : RCA stéréo asymétrique
- Gain : off à +6 dB

FlexFX return : jack stéréo 6,35mm asymétrique

FlexFX send : jack stéréo 6,35mm asymétrique

Entrée Micro : jack 6,35mm symétrique

Impédance d'entrée : 511 $\Omega$ , chaque broche à la terre

Gain : 50dB @ 1kHz

Réponse en fréquences : 30Hz -20kHz +0, -3dB, gain max

CMMR : >40dB @ 1kHz, gain max

Rapport signal/bruit : 76dB re 0 dBFS, gain max, 20kHz BW

Égalisation 2 bandes

Sorties Main/Booth : XLR/Jacks TRS stéréo symétriques

Réponses fréquence 15Hz – 20kHz +0, -3dB

THD+N <0,005% re 0 dBFS, 20Hz-20kHz, 20kHz BW

Rapport signal/bruit (sortie symétrique) 102dB re 0 dBFS, pondéré A

Sortie Auxiliaire : RCA stéréo asymétrique

Spécifications générales :

Entrée max (toutes entrées) : 4Vrms

Sortie symétrique max (main et booth) : 8Vrms

Sortie asymétrique max (FlexFX et Aux) : 4Vrms

Console audio numérique : 24-bit, 44.1kHz, 102dB de dynamique

USB audio numérique : 16-bit, 44.1kHz, 102dB de dynamique

Talkover : -75dB re 0 dBFS @ 1kHz

Alimentation universelle : 100-240V, 50Hz et 60Hz.

Alimentation USB : console auto-alimentée.

*Note : spécifications sujettes à modifications sans préavis.*

## Guide de dépannage et questions fréquentes

### **La lecture audio souffre de saccades/clics/bruit**

Scratch LIVE n'obtient pas un signal clair du disque ou votre ordinateur ne peut pas traiter suffisamment vite les informations. Allez en écran **setup** et vérifiez les affichages scope. Quand le disque est lu, les cercles doivent être ronds et la valeur dans le coin inférieur droit doit être de 100%. Si ce n'est pas le cas, un calibrage est nécessaire. Voir page 5 pour des détails.

Vous devez aussi essayer d'augmenter la taille de la **mémoire tampon audio USB** (USB audio buffer size) si votre ordinateur a des caractéristiques proches des minima requis. Nettoyez vos diamants ! C'est la cause la plus fréquente de sauts audio. Comme vous lisez les mêmes disques encore et encore, les diamants se salissent plus rapidement que d'habitude.

### **Le seuil (threshold) va à l'extrême droite quand je clique sur le bouton estimate**

Vérifiez que le diamant est sur le disque et que le disque est arrêté quand vous cliquez sur **estimate**. Si le curseur va à l'extrême droite et y reste, vous avez sans doute un problème de mise à la terre de vos platines/mixer. Si vous ne pouvez pas éliminer ce problème, utilisez le mode **relatif** au lieu du mode **absolu**.

### **Les plages sont lues à l'envers !**

Les entrées (des platines ou lecteurs de CD) sont branchées à l'envers.

### **Je n'obtiens pas de cercles bien nets à l'affichage scope**

Sélectionnez **phono** comme niveau d'entrée audio dans l'écran **setup** si vous utilisez un vinyle. Vérifiez vos diamants et assurez-vous qu'ils sont propres. Si les cercles ont l'air flou, essayez de nettoyer votre disque de contrôle. Si l'affichage Scope affiche une ligne à la place d'un cercle, Scratch LIVE ne reçoit le signal que sur un canal – vérifiez tous vos câbles et la liaison entre la cellule et le bras. Vous pouvez commander auprès de votre distributeur local des disques de contrôle de remplacement.

### **Scratch LIVE fait un étrange bruit "numérique", même quand aucune plage n'est lue**

Scratch LIVE interprète le bruit de fond comme un mouvement du disque. Allez en écran **setup** et réglez le curseur de seuil "threshold" (situé sur la gauche du bouton **estimate**) vers la droite jusqu'à ce que le bruit s'arrête.

### **La première fois que je lis une nouvelle plage, il faut un moment pour le chargement**

Scratch LIVE doit lire la totalité du fichier et fait un index de celui-ci à son premier chargement. Cela peut prendre quelques secondes pour les fichiers les plus longs. Après le premier chargement, il se chargera instantanément. Voir Build Overviews en page 19.

### **J'ai un MP3 particulier qui n'est pas lu / est mal lu / prend du temps à charger / plante le programme. Que faire ?**

Le fichier a été endommagé. Veuillez aller dans le forum de [scratchlive.net](http://scratchlive.net) et informer l'équipe d'assistance que vous avez un mauvais fichier.

En les informant de fichiers endommagés ou altérés, vous aiderez les développeurs à améliorer la capacité de Scratch LIVE à lire des fichiers MP3 endommagés dans le futur.

### **Ma SL 1 ne produit de l'audio qu'environ 10 secondes puis s'arrête. Je peux toujours contrôler Scratch LIVE avec les disques de contrôle mais sans sortie audio**

C'est un bug connu de Windows XP. Dans le pack de mise à jour SP1 (Service Pack 1) se trouve un correctif pour le bug XP USB 1.1. Pour plus d'informations, visitez [www.support.microsoft.com](http://www.support.microsoft.com).

### **Scratch LIVE devient fou quand j'utilise la fonction master tempo (correction de tonalité) de mon lecteur de CD**

Scratch LIVE interprète le signal venant du lecteur de CD et utilise cette information pour contrôler la lecture du fichier sur votre ordinateur.

Tout traitement audio accompli sur le signal avant qu'il n'atteigne l'interface, comme une correction de tonalité, brouillera le signal, le rendant inutilisable pour Scratch LIVE. La correction de tonalité sera disponible dans le futur dans Scratch LIVE.

### **J'obtiens un fort grincement comme celui d'un télécopieur et pas de musique – que fais-je de mal ?**

C'est le son du signal de contrôle – assurez-vous que vous n'écoutez que les sorties ligne de l'interface.

### **Puis-je utiliser une platine vinyle et un lecteur de CD ?**

Oui. Vous avez besoin d'un préampli phono pour amplifier le signal de la platine jusqu'au niveau ligne et vous devez régler l'entrée sur un niveau ligne dans l'écran **setup**. Le préampli phono PS 1 de Rane est une bonne solution pour cela.

### **Quand j'utilise la fonction Transform pour scratcher (bascule entre entrées de niveau phono et de niveau ligne), j'entends un bruit étrange.**

Lorsque vous passez en niveau phono, vous entendez le son du disque de contrôle. Si vous voulez utiliser le commutateur Transform pour scratcher, utilisez des voies séparées sur votre mixeur s'il en possède plus de 4, ou déconnectez les renvois phono (Thru) si vous avez un mixeur à 2 voies.

Je veux faire une sauvegarde de ma bibliothèque et de mes valises ("crates") ou les déplacer sur une autre machine, où sont-elles stockées ?

Votre base de données et vos valises sont stockées dans le dossier <Votre Compte> \Musique \ScratchLIVE sur un Mac et Mes Documents \Ma musique \ScratchLIVE sur un PC. Les valises portent l'extension de fichier .slc. Si votre bibliothèque contient des plages qui sont stockées sur un disque autre que celui de démarrage, un dossier caché appelé .scratchLIVE sera créé à la racine de ce disque et une base de données séparée sera constituée dans le dossier. Si c'est un disque amovible, les plages n'apparaîtront dans votre bibliothèque que si ce disque est en ligne.

### **Quels diamants sont préférables pour l'emploi avec Scratch LIVE ?**

Nous recommandons les diamants M44-7 Shure pour l'emploi avec Scratch LIVE en raison de leur haut volume de sortie, de leur excellent suivi et de la faible usure occasionnée aux disques.

### **J'ai un point de repère au début de mon disque de contrôle, dois-je le remplacer ?**

Non, utilisez la fonction **track start offset** (dans **setup**) pour déplacer le point auquel la plage commence plus loin dans le vinyle.

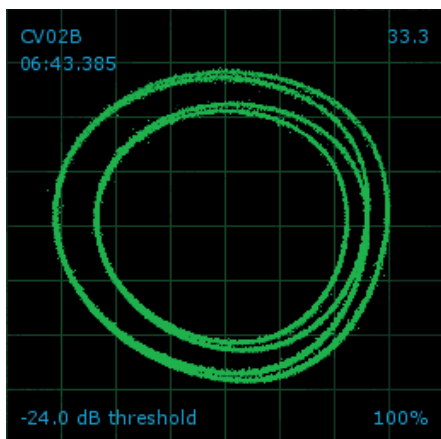
### **Pourquoi aucun des morceaux que j'ai importés depuis iTunes ne s'affiche-t-il dans Scratch LIVE ?**

Scratch Live ne reconnaît pas les formats de fichiers achetés sur iTunes étant verrouillés en droits d'auteur (DRM). Scratch Live reconnaît les fichiers aux formats : AIF, WAV, OGG, MP3, AAC sans DRM. De même, Scratch Live peut rencontrer des difficultés à lire correctement certains fichiers téléchargés "à tort et à travers" sur internet, dans la mesure où leur origine peut induire des qualités diverses. Il est recommandé à l'utilisateur d'effectuer ses encodages lui-même et de se les procurer sur des sites légaux.

Pour bénéficier des derniers conseils, visitez notre forum officiel Scratch LIVE en ligne sur [scratchlive.net](http://scratchlive.net).

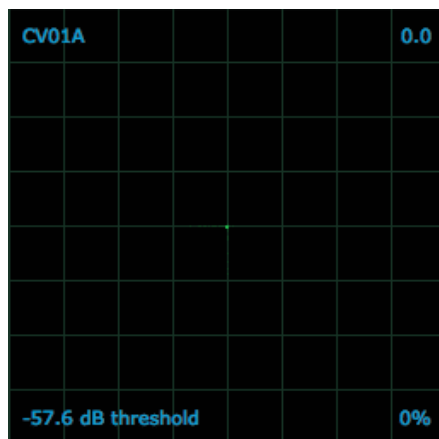
## Lecture des cercles et ajustements

La plupart des problèmes qui se produisent avec Scratch LIVE peuvent être attribués à une mauvaise lecture du signal de contrôle venant du disque ou CD. Ces exemples montrent à quoi peuvent ressembler les cercles dans setup pour vous aider à résoudre d'éventuels problèmes. Certains problèmes peuvent créer des graphismes similaires, par exemple si votre scope ressemble à celui causé par un diamant sale, la cause peut être en effet un diamant endommagé.



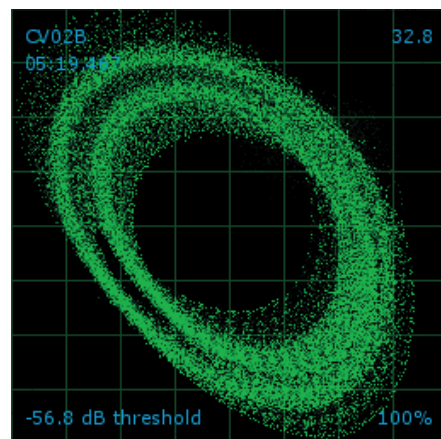
### Signal OK

Signal net avec suivi à 100%



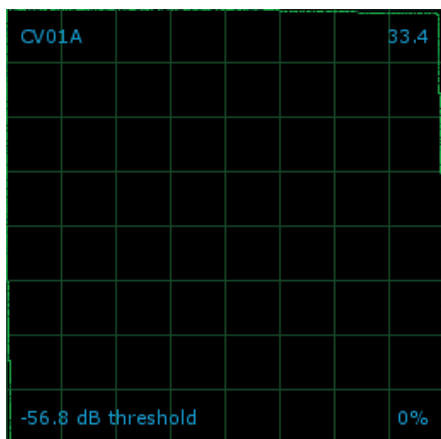
### Pas de signal

La TTM57SL ne reçoit aucun signal de contrôle – vérifiez les connexions comme indiqué en page 3.



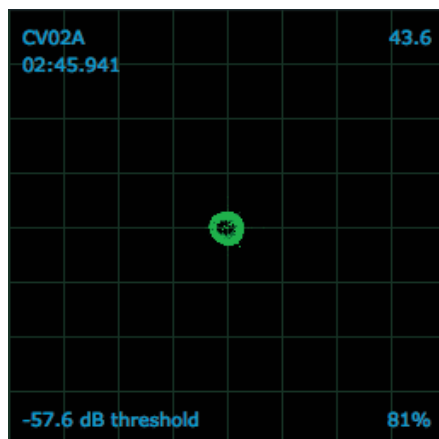
### Mauvaise vibration de la platine

Des basses fréquences atteignent le diamant. Essayez d'isoler la platine des enceintes.



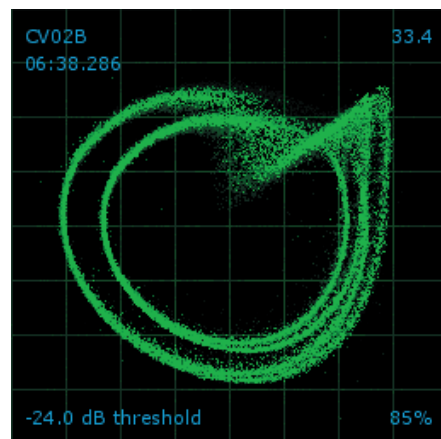
### Lecteur de CD en entrée phono

La TTM57SL est réglée pour recevoir une entrée de niveau phono. Réglez la valeur correcte dans setup.



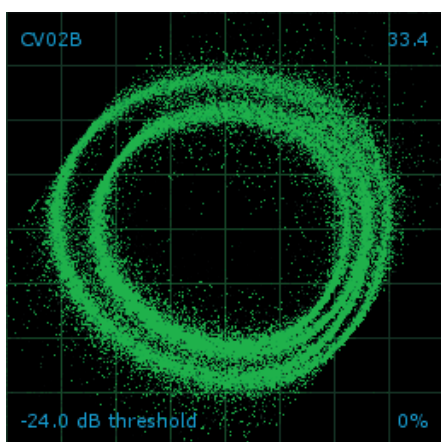
### Phono en entrée ligne

La TM57SL est réglée pour recevoir une entrée de niveau ligne. Réglez la valeur correcte dans setup.



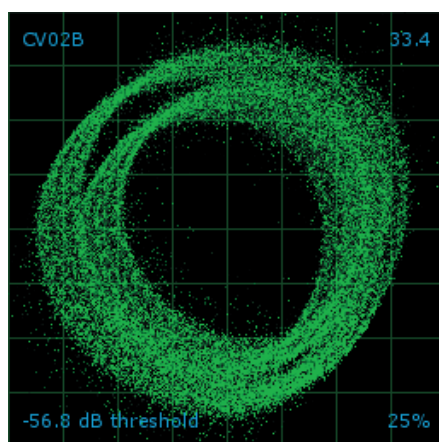
### Diamant sale

De la poussière empêche le diamant de suivre correctement le sillon. Nettoyez votre diamant et le disque de contrôle.



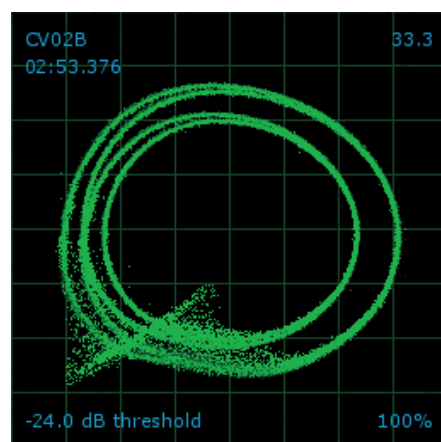
### Pas de mise à la terre

Très sujet aux interférences. Branchez le câble vert de mise à la terre de la platine.



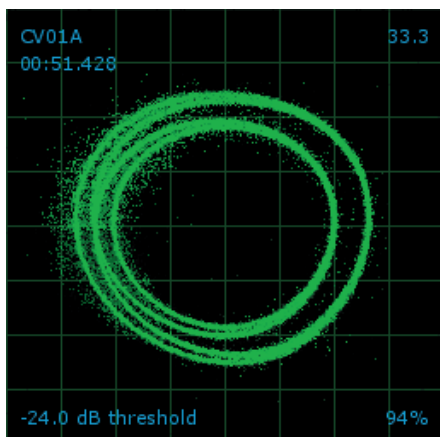
### Mauvais câbles ou câbles trop longs

D'énormes quantités de parasites sont captées, entraînant un mauvais suivi. Branchez vos platines directement à la TTM57SL.



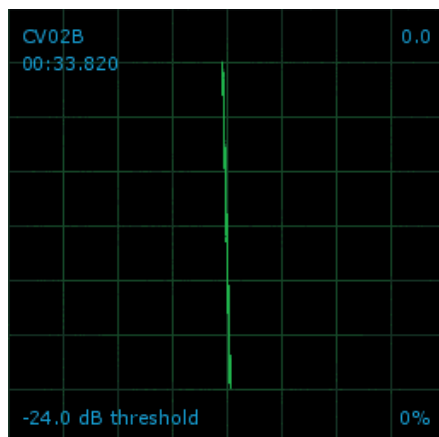
### Diamant endommagé

Essayez de remettre en place, de nettoyer ou de remplacer votre diamant.



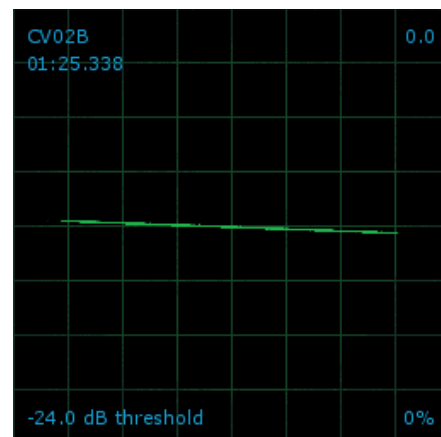
### Disque usé

Le vinyle de contrôle est usé. Changez de face ou utilisez la fonction track start offset ou commandez un nouveau vinyle.



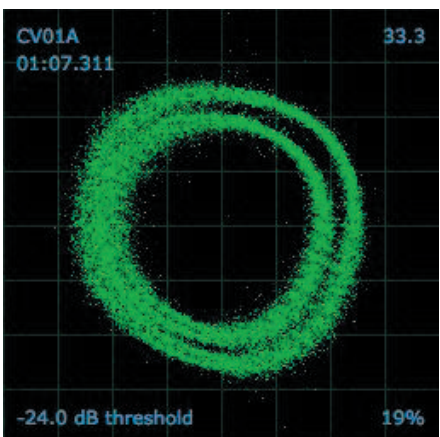
### Le canal gauche manque

Le signal gauche du diamant n'est pas lu par la TTM57SL. Vérifiez les connexions des câbles et de la cellule.



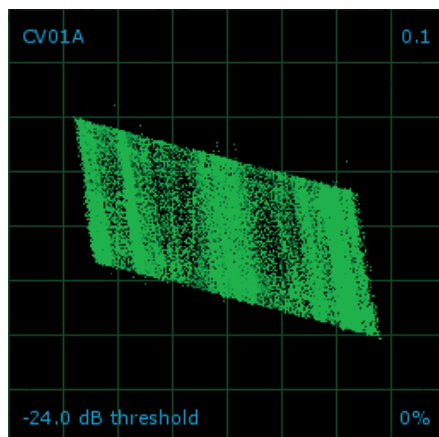
### Le canal droit manque

Le signal droit du diamant n'est pas lu par la TTM57SL. Vérifiez les connexions des câbles et de la cellule.



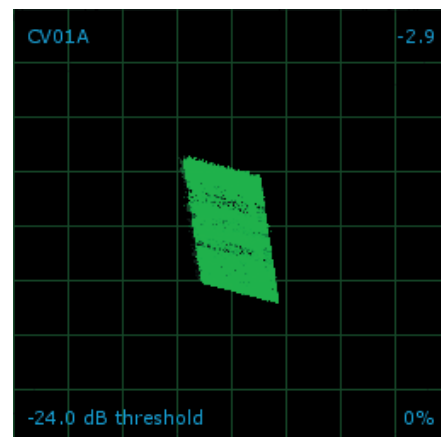
### Disque gravement usé

Votre disque est sévèrement usé et la TTM57SL ne peut pas correctement le suivre. Changez rapidement de vinyle.



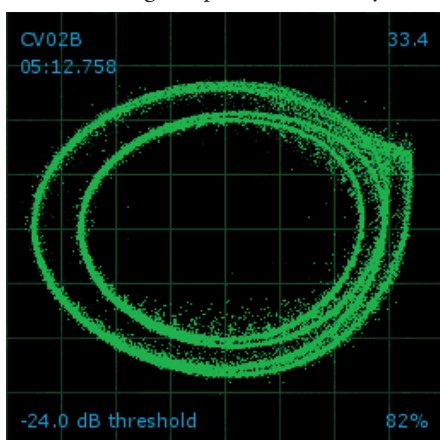
### Le canal gauche est parasité

Le signal de canal gauche a été perdu en raison d'une mauvaise connexion parasitée.



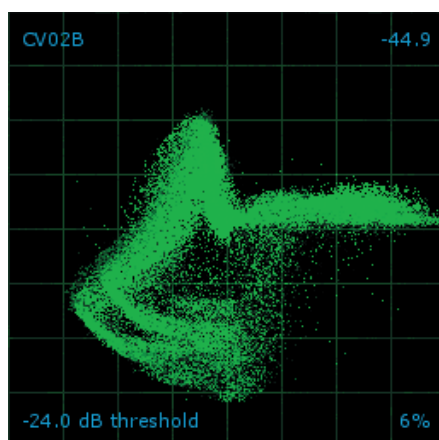
### Le canal droit est parasité

Le signal de canal droit a été perdu en raison d'une mauvaise connexion parasitée.



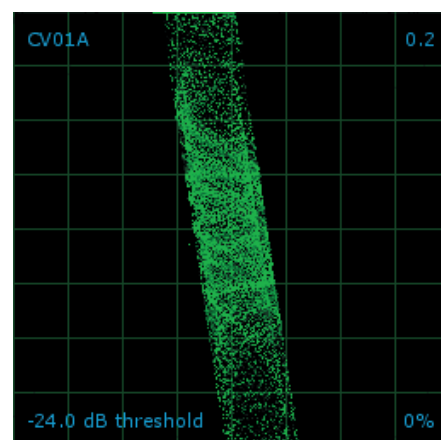
### Le bras est trop léger

Sujet à la poussière et aux vibrations. Ré-équilibrez le bras.



### Le bras est extrêmement léger

Le diamant ne repose pas dans le sillon. Augmenter le poids du bras.



### Le canal droit souffre d'interférences

Le canal droit a été perdu en raison d'une mauvaise connexion parasitée et de la diaphonie avec le canal gauche.

<b>Descriptions et diagnostics de fichier corrompu</b>	
<b>Ce MP3 contient des fragments invalides</b>	Ce MP3 contient des fragments non totalement conformes à la norme officielle MP3. Scratch Live ne garantit pas sa lecture avec une précision à 100%.
<b>Ce MP3 contient des fragments corrompus pouvant créer des grésillements audibles</b>	Ce fichier contient 2 ou plusieurs fragments corrompus contigus. Dans la mesure où les fragments corrompus sont remplacés par des silences, cela peut causer des coupures audio à la lecture.
<b>Ce fichier a été séparé. Vous devriez vérifier qu'il n'y a pas de grésillements audio au début</b>	Le premier fragment MPEG audio de ce fichier correspond à de l'audio qui devrait se trouver au début mais ne l'est pas. En général, c'est le résultat d'une mauvaise édition MP3. Dans la mesure où les fragments corrompus sont remplacés par des silences et que la plupart des morceaux démarrent avec du silence, le silence résultant ne sera pas forcément identifiable. Écoutez le début de la chanson pour en être certain.
<b>Ce MP3 contient des fragments avec des données corrompues</b>	Le décodage d'un fragment MPEG audio a échoué. Le fragment contenait des données non valides. Comme d'habitude, le fragment sera remplacé par un silence.
<b>Ce MP3 a perdu la synchronisation entre l'index de fragments et les fragments.</b>	Il s'agit d'un message rare et vous ne devriez pas le voir souvent. Faites-nous savoir si vous le voyez et envoyez-nous le fichier qui a causé ce message afin de régler votre problème.
<b>Ce MP3 est totalement invalide et ne peut être joué.</b>	Le message est clair. Les causes possibles peuvent être de mauvais secteurs de disque, la corruption de fichier système, mauvais type de fichier, mauvaise extension, etc.
<b>Le fichier contient des données audio invalides</b>	Scratch Live a rencontré beaucoup de données invalides en cherchant l'audio dans ce fichier. Ce message vous alerte que le fichier contient des données corrompues. Ces derniers sont susceptibles d'affecter ou non la lecture.
<b>Ce MP3 ne contient aucun fragment valide</b>	Aucune donnée audio n'a pu être trouvée dans ce fichier, ce qui signifie que Scratch Live est incapable de le lire. Assurez-vous qu'il s'agit bien d'un fichier audio.
<b>Ce MP3 contient plusieurs couches</b>	En examinant ce fichier, Scratch Live a détecté des fragments appartenant à des couches MPEG multiples. Scratch Live n'accepte pas ce type de MP3 et certains fragments seront transformés en silences.
<b>Ce fichier pèse plus de 2Go</b>	Le message est clair. Pour le moment, Scratch Live n'accepte pas les fichiers de 2Go ou plus.
<b>Ce fichier contient des blocs de données d'une taille supérieure à 2Go</b>	Ce fichier contient des morceaux supérieurs à 2Go. Scratch Live n'accepte pas les fichiers de 2Go ou plus.
<b>Ce WAV ne contient aucun fragment valide.</b>	Ce fichier ne contient aucune donnée WAV reconnaissable. Ce n'est peut-être pas un fichier WAV.
<b>Les données de ce fichier ne sont pas au format PCM</b>	Les fichiers WAV sont susceptibles de contenir des données de formats différents. Scratch Live n'accepte que les fichiers WAV contenant des données au format PCM.
<b>Ce fichier a un taux d'échantillonnage supérieur à 48kHz.</b>	Scratch Live n'accepte pas les fichiers dont le taux d'échantillonnage est supérieur à 48kHz. Si vous voyez ce message, re-échantillonnez votre morceau et sauvegardez-le.
<b>Ce fichier utilise plus de 24 bits par échantillon</b>	Scratch Live accepte un maximum de 24 bits par échantillon.
<b>Ce fichier WAV est incomplet</b>	Scratch Live s'attendait à trouver plus d'informations dans le fichier, mais n'en a pas trouvé. Peut-être le fichier a-t-il été tronqué de manière incorrecte ou que les données dans le fichier sont corrompues, induisant Scratch Live en erreur sur la quantité de données contenue dans le fichier.
<b>Ce fichier contient des blocs corrompus</b>	Ce fichier contient des blocs d'information dont le poids semble être de zéro. Ce message signale les fichiers pouvant causer des blocages dans les versions précédentes de Scratch Live.
<b>Cette chanson ne contient pas de donnée audio</b>	Scratch Live n'a pu trouver aucune donnée audio sur ce fichier. Assurez-vous que ce fichier contient de l'audio dans l'un des formats acceptés par Scratch Live.
<b>Cette chanson contient des échantillons invalides</b>	Cette chanson contient des échantillons trop petits pour être lus précisément, et sera par conséquent tronquée à zéro. Cela ne devrait pas créer d'effet audible, mais peut provoquer des interruptions dans les versions antérieures de Scratch Live.

## Fader magnétique

**Q : Est-ce que je risque d'endommager les faders si je renverse quelque chose dedans/dessus ?**

A : *Non.* Les faders de la TTM57SL sont conçus pour résister à la corrosion et à un certain nombre de produits chimiques. *Il n'y a pas de contact électrique nécessitant un nettoyage quelconque.* Le seul risque en renversant quelque chose sur les faders est d'altérer le toucher mais pas le son. Pour les nettoyer, suivez les instructions ci-contre.

**Q : Puis-je installer des faders magnétiques dans n'importe quel autre mixeur ?**

A : *Non désolé.* Si les connecteurs sont similaires, les circuits, eux, sont très différents. Vous pourriez endommager votre matériel en tentant de connecter ces faders dans un autre appareil qu'une console TTM57SL.

**Q : Puis-je installer d'autres faders dans ma TTM57SL ?**

A : *Non.* Les connectiques sont spécialement conçues pour les faders magnétiques Rane.

**Q : Puis-je installer d'autres faders magnétiques dans ma console ou échanger leur position ?**

A : *Non.* Afin d'obtenir la meilleure précision, chaque fader magnétique est calibré en usine à un emplacement de départ. Pour remplacer vos faders, faites appel au Service Clients Rane ou au SAV Audiopole. Si vous retirez vos faders pour les nettoyer, marquez-les afin de les remettre au même emplacement.

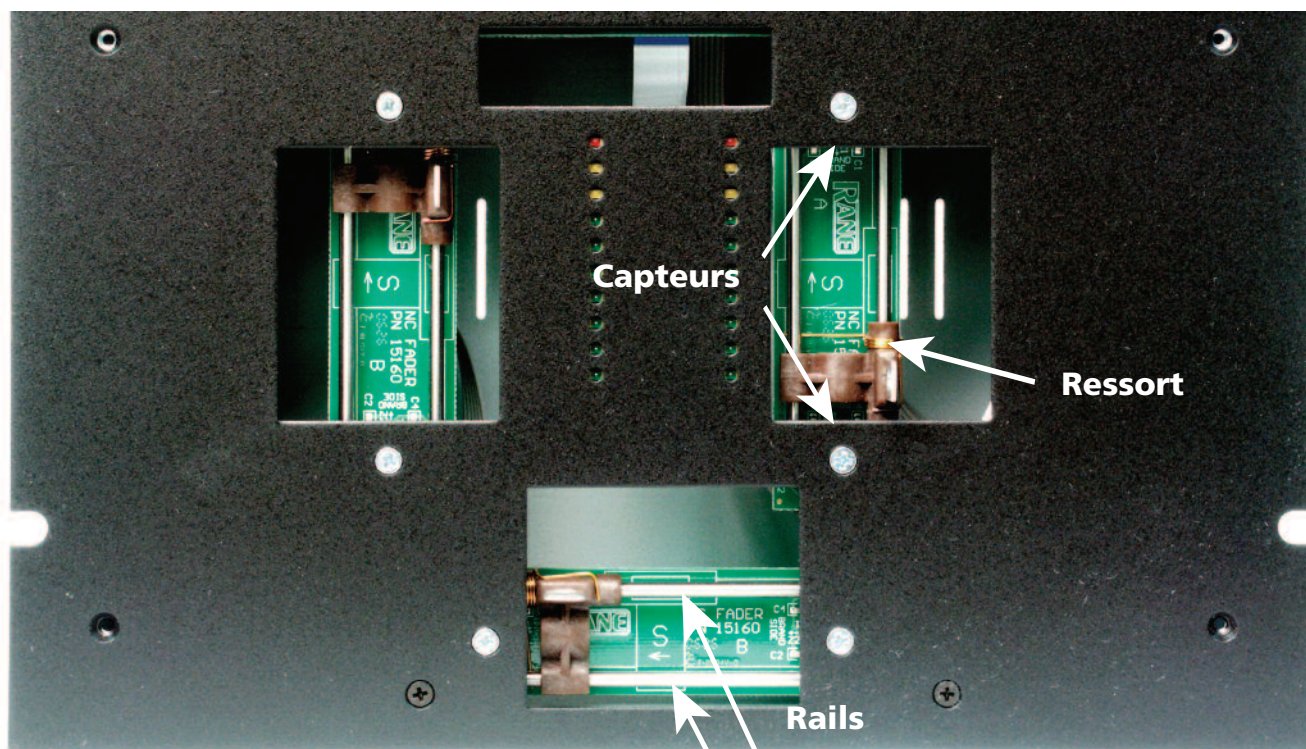
## Entretien des faders magnétiques

*Il n'y a pas de contact électrique à nettoyer !*

Les faders de la TTM57SL sont conçus pour résister à la corrosion et à un certain nombre de produits chimiques. Si les faders peuvent supporter des millions de manipulations, ils peuvent tout de même se salir à mesure que le temps passe (poussière, liquides renversés dessus/dedans, etc...). Dans ce cas, les faders ne seront pas abîmés et le son ne sera pas affecté. *Cependant, le touché du fader sera, lui, altéré. Ne nettoyez vos faders que dans ce cas.*

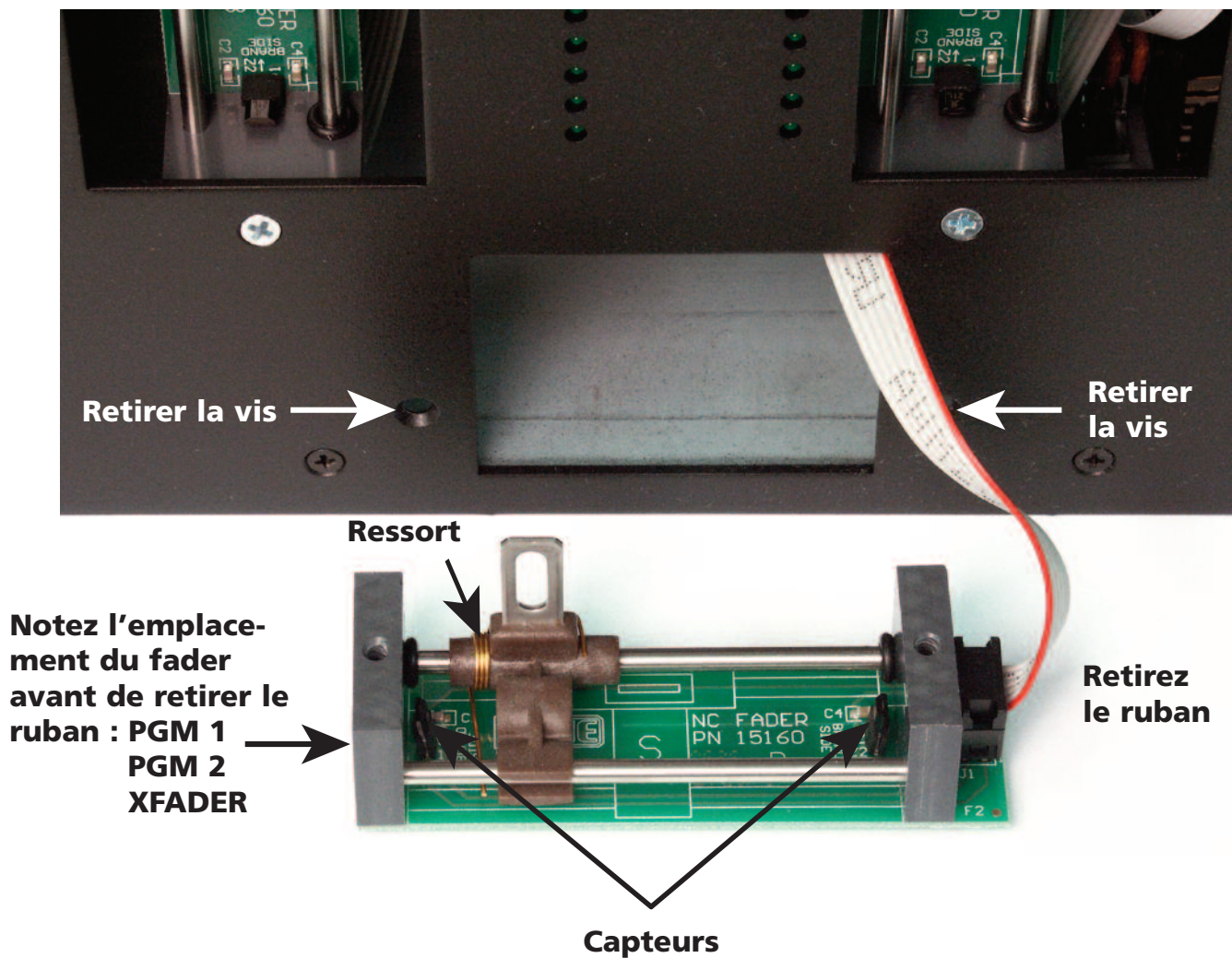
Les faders s'auto-lubrifient et ne devraient pas nécessiter une lubrification supplémentaire. Néanmoins, si vous le souhaitez, utilisez un lubrifiant doux à base de silicone adapté aux pièces électriques. Cela aidera à conserver le touché. Nous recommandons le spray lubrifiant Caig Deox FaberLube F100.

*Ne jamais utiliser un lubrifiant classique ou de la graisse.* Cela n'endommagera pas les faders mais altérera la sensation. Si vous avez mis de la graisse, suivez les instructions de nettoyage. Une lubrification légère est possible avec la plaque Lexan toujours en position. 2 gouttes ou un simple coup de spray suffisent. Assurez-vous que les produits que vous utilisez sont adaptés au matériel électrique contenant du plastique.



### Nettoyage des rails

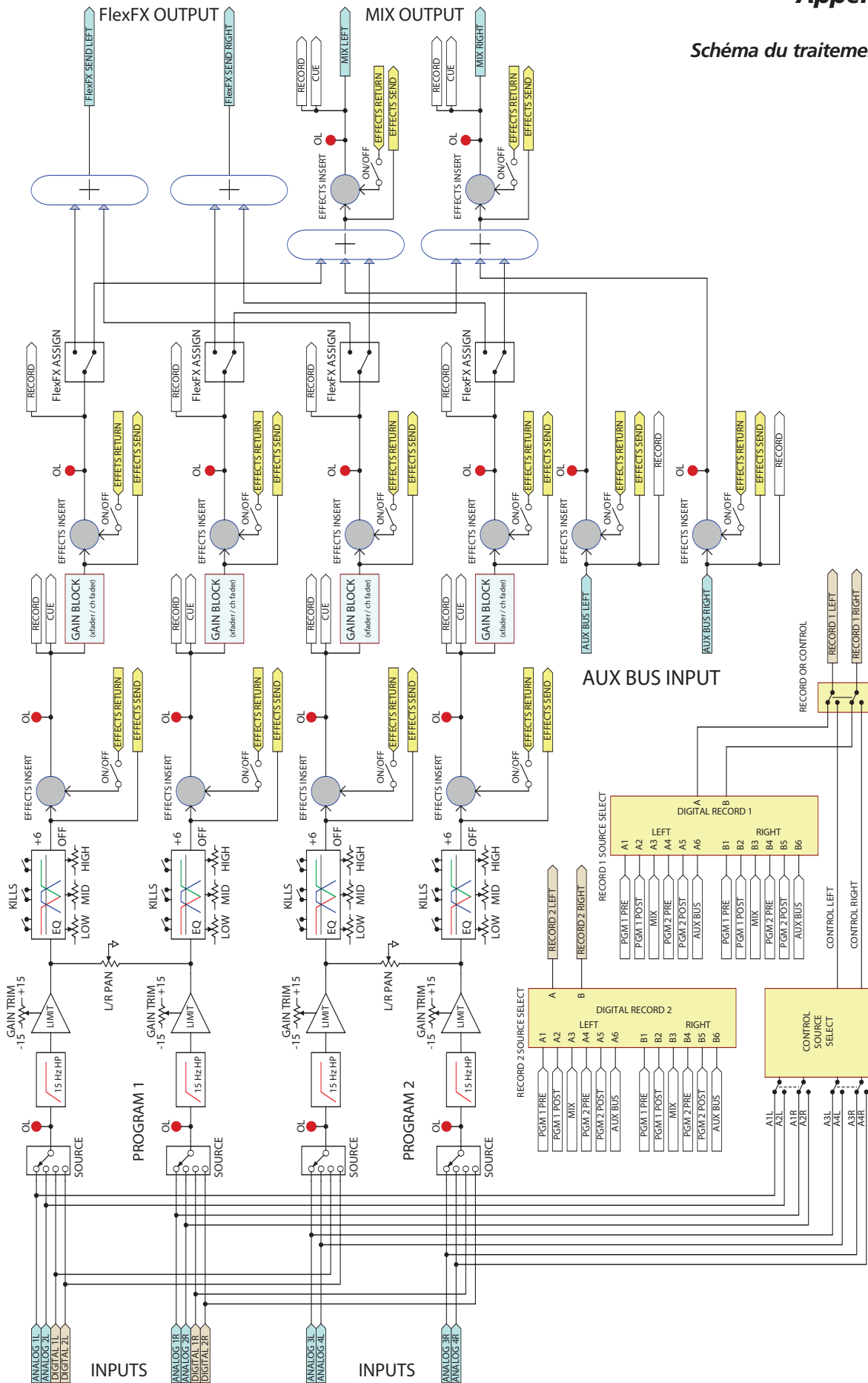
- Placez le chariot d'un côté
- Utilisez un tissu doux sans coton pour essuyer le rail
- Ajouter une goutte de lubrifiant silicone (ou un petit coup de spray) au milieu du rail
- Faites jouer le chariot de droite à gauche pour répartir le lubrifiant
- Ne tordez pas les ressorts ni ne touchez aux capteurs sur les côtés.



Pour un nettoyage plus complet, suivez les instructions suivantes :

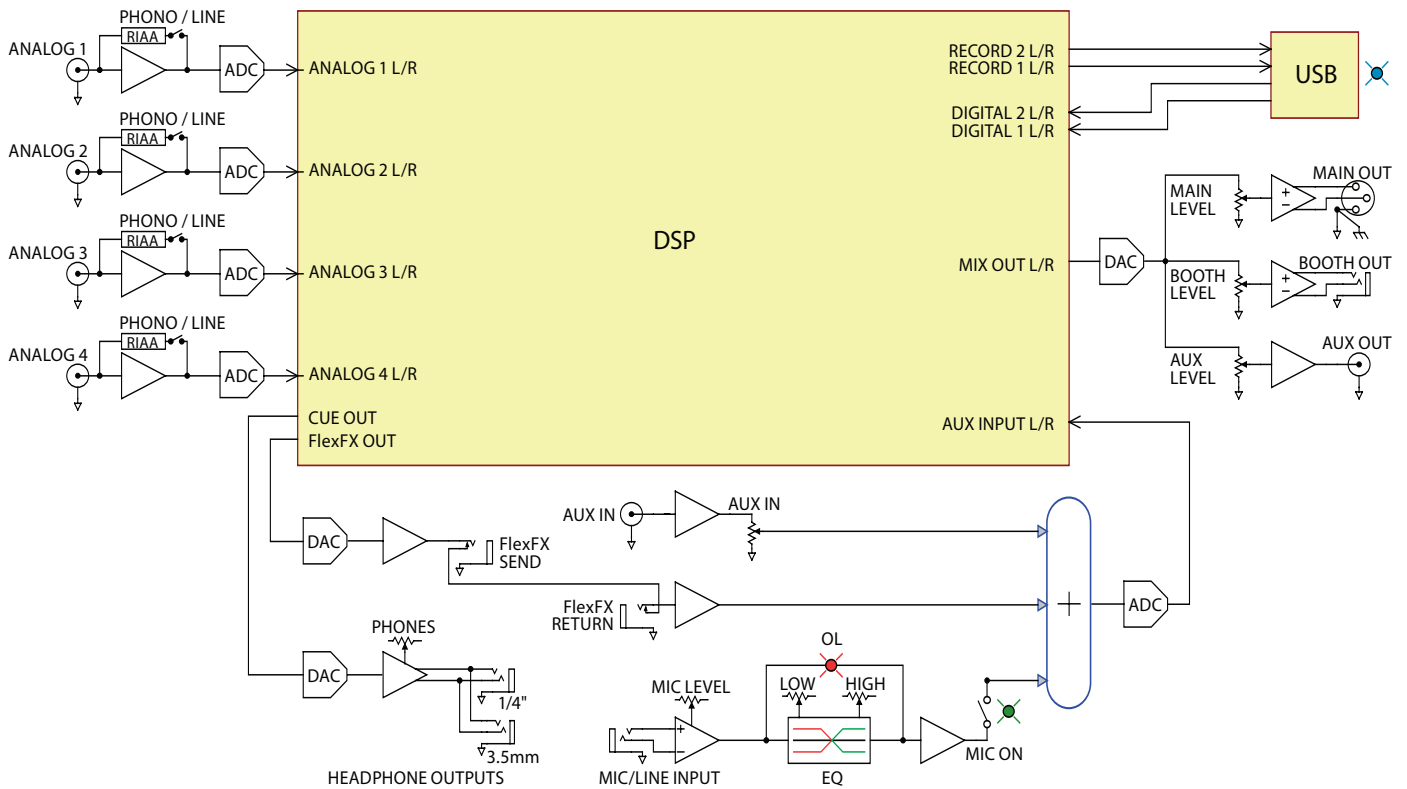
1. Utiliser un tournevis n°1 Philips
2. Débrancher l'alimentation
3. Retirer les boutons caoutchouc
4. Retirer les vis fixant la plaque Lexan
5. Retirer la plaque. Référez-vous à la photo et aux instructions ci-dessous. Les rails sont maintenant accessibles et peuvent être nettoyés et lubrifiés.
6. Déloger le bloc fader si un nettoyage plus complet est nécessaire
7. NOTE : Ne touchez pas aux capteurs de chaque côté du bloc fader. Si c'est le cas, remplacez-les droit comme ils l'étaient au départ avant de tout réinstaller.
8. NOTE : Afin d'obtenir la meilleure précision, chaque fader magnétique est calibré en usine à un emplacement de départ. Si vous retirez vos faders pour les nettoyer, marquez-les afin de les remettre au même emplacement.
9. Pour retirer le fader, dévissez les vis n°4. Ensuite, déconnectez le ruban.
10. S'il a reçu du liquide sucré (ex : soda), vous pouvez nettoyer votre bloc fader en le rinçant complètement à l'eau chaude. Assurez-vous ensuite qu'il est propre et sec avant de le lubrifier à nouveau et de le réinstaller.
11. Pour retirer de la graisse ou autre substance récalcitrante, vous aurez peut-être besoin d'une solution éthylique ou d'un nettoyant spécial pour contacts. Assurez-vous ensuite qu'il est propre et sec avant de le lubrifier à nouveau et de le réinstaller.
12. Pour ré-assembler vos éléments, suivez la procédure ci-dessus en sens inverse.





## Schéma des circuits analogiques

Diagramme simplifié des entrées et sorties analogiques autour du DSP. Un seul canal est illustré.



## Diagramme du connecteur footswitch

Rane ne fabrique pas, ni ne distribue le commutateur au pieds optionnel. Celui-ci doit être un appareil passif capable de mettre à la terre le TIP (bout), le RING (anneau) ou le TIP et le RING afin de pouvoir disposer des 3 états. Nous recommandons les DigiTech FS300 ou GNXFC. Ci-contre se trouve le diagramme basique d'un pédalier à 3 commutateurs. Vous disposerez de plus de souplesse avec trois commutateurs, mais vous pouvez aussi bien utiliser un pédalier à 1 ou 2 commutateurs (voir page 35 pour la configuration du pédalier dans Scratch Live).

