



**bpm studio**



**Manuel - BPM Studio**



# Table des matières

<b>Introduction</b>		1.01	A propos de ce manuel .....	8
		1.02.	Equipements requis .....	8
		1.03.	Contenu du paquet .....	9
<b>Installation du logiciel et de la télécommande</b>	<b>2</b>	2.01.	Installation du logiciel .....	9
		2.02.	Branchement de la télécommande.....	12
		2.03.	Réinitialisation de la télécommande.....	12
		2.04.	Premier lancement du programme.....	13
		2.05.	Configuration de la télécommande .....	13
		2.06.	Configuration du pilote et des paramètres audio .....	14
<b>Description du logiciel BPM Studio Pro</b>	<b>3</b>	<b>3.01.</b>	<b>Interface de BPM Studio</b> .....	<b>16</b>
		<b>3.02.</b>	<b>Lecteur</b> .....	<b>17</b>
		3.02.1.	Fonctions de base .....	17
		3.02.2.	Utilisation de la touche Direct-Cue .....	18
		3.02.3.	Pitch et Master Tempo .....	18
		3.02.4.	Raffinement des potentiomètres de pitch .....	19
		3.02.5.	Compteur de BPM en temps réel.....	19
		3.02.6.	Ecran du lecteur .....	20
		<b>3.03.</b>	<b>Playlist</b> .....	<b>21</b>
		3.03.1.	Fonctions de base .....	21
		3.03.2.	Modes Waitlist et Single List .....	22
		3.03.3.	Colonnes et contenus modifiables .....	23
		<b>3.04.</b>	<b>Lecteur pré écoute</b> .....	<b>23</b>
		<b>3.05.</b>	<b>Archivage des fichiers et titres</b> .....	<b>24</b>
		3.05.1.	Archivage des fichiers.....	24
		3.05.2.	Archivage des listes des titres .....	26
		3.05.3.	Fonction Historique des titres.....	26
		3.05.4.	Colonnes et textes modifiables .....	27
		3.05.5.	Choix des classements .....	27
		<b>3.06.</b>	<b>Loop Sampler</b> .....	<b>28</b>
		3.06.1.	Utilisation du Loop Sampler .....	28
		3.06.2.	Ecran du Loop Sampler .....	29
		<b>3.07.</b>	<b>Lecteur d'échantillons</b> .....	<b>29</b>
		3.07.1.	Traiter et assigner les échantillons .....	30

## Table des matières

<b>Description du logiciel BPM Studio Pro</b>	<b>3</b>		
		<b>3.08. Editeur d'échantillons</b> .....	31
		3.08.1. Fonctions: Bloc d'échantillons.....	31
		3.08.2. Fonctions: Canal d'échantillons.....	31
		<b>3.09. Cross Fader</b> .....	33
		<b>3.10. Compteur de BPM</b> .....	34
		3.10.1. Lecteur Moniteur du compteur de BPM .....	34
		3.10.2. Détermination des BPM en mode manuel .....	35
		3.10.3. Détermination des BPM en mode auto .....	35
		<b>3.11. Editeur de fichiers</b> .....	36
		3.11.1. Chargement et affichage d'un titre.....	36
		3.11.2. Modification du champ d'affichage.....	36
		3.11.3. Marquer un champ et exporter sous forme de fichier.....	37
		3.11.4. Réglage du volume et du Pitch .....	37
		3.11.5. La barre d'outils .....	37
		3.11.6. Les fonctions du marqueur .....	37
		3.11.7. Utilisation des points de Cue.....	38
		<b>3.12. Boîte de dialogue "infos fichiers"</b> .....	39
		<b>3.13. Table de mixage</b> .....	40
		3.13.1. Les canaux audio .....	40
		3.13.2. L'égaliseur (EQ) .....	41
		3.13.3. Chargement et sauvegarde des paramètres de l'égaliseur .....	41
		3.13.4. L'enregistreur .....	42
		3.13.5. Le compresseur/Limiteur (AGC) .....	43
		<b>3.14. Mode MP3 Stream</b> .....	46
		<b>3.15. Lecteur / Graveur CD</b> .....	48
		3.15.1. Lecteur CD .....	48
		3.15.2. Encodeur de CDs audio .....	48
		3.15.3. Requête CDDB .....	49
		3.15.4. Copier un CD audio .....	49
		3.15.5. Mode "CD en un titre" du lecteur CD.....	50
		3.15.6. Encodeur .....	50
		3.15.7. Graveur CD .....	51
		3.15.8. Réalisation de CDs audio .....	52
		3.15.9. Réalisation de fichiers-CD .....	53
		3.15.10. Tester le système en mode test .....	54
		3.15.11. Supprimer des CDs-RW .....	54

# Table des matières

<b>Description du logiciel</b>	<b>3</b>		
<b>BPM Studio Pro</b>			
		<b>3.16. BPM Print Designer</b>	55
		3.16.1. Lancement du BPM Print Designer	55
		3.16.2. Fenêtre Liste-à-exporter	56
		3.16.3. Prévisualisation imprimante	58
		<b>3.17. BPM Studio: Composants du serveur</b>	60
		<b>3.18. BPM Studio: Formats des fichiers</b>	61
		<b>3.19. Options du logiciel</b>	62
		3.19.1. Normes	62
		3.19.2. Options	63
		3.19.3. Audio I/O	65
		3.19.4. Sauvegarde	67
		3.19.5. CDDA-Copie	68
		3.19.6. Graveur CD	70
		3.19.7. Télécommande	73
		3.19.8. Gestion des utilisateurs	75
		3.19.9. Composants du serveur	76
		<b>3.20. Fonctions supplémentaires</b>	77
		3.20.1. La fonction "normaliser"	77
		3.20.2. Fenêtre de recherche	77
		3.20.3. Fonctions de monitoring	77
		3.20.4. La banque de données de BPM	78
		3.20.5. La fonction "pré-ampli"	78
		3.20.6. Fonctions "sauvegarde" et "mise à jour"	78
		3.20.7. Interface pour les extensions de visualisation	78
		<b>3.21. Gestion des utilisateurs</b>	79
		3.21.1. Généralités	79
		3.21.2. Configurations spécifiques des utilisateurs	79
		3.21.3. Exemple de configuration	81
		<b>3.22. Fonctions de réseau</b>	82
		3.22.1. Envoyer des fichiers MP3	82
		3.22.2. Archivage en réseau de fichiers	83
		3.22.3. Exemple de configuration	85

## Table des matières

<b>Premier pas avec le logiciel BPM Studio</b>	<b>4</b>	<b>4.01. Où trouver des fichiers MP3?</b>	86
		<b>4.02. Comment jouer des fichiers MP3?</b>	86
		<b>4.03. Beat-Matching avec BPM Studio</b>	87
		<b>4.04. Comment travailler avec les Playlists?</b>	89
		4.04.1. Insérer des titres à une liste	89
		4.04.2. Changer la séquence des titres.....	89
		4.04.3. Sauvegarder un Playlist	90
		4.04.4. Charger un Playlist du disque dur	90
		4.04.5. Fonction "glisser, déposer" du Playlist	90
		4.04.6. Insérer un Playlist à l'archive	90
		4.04.7. Charger un Playlist de l'archive au lecteur	91
		4.04.8. Insérer une liste à une liste déjà chargée	91
		4.04.9. Insérer une séquence de titres à partir d'un Playlist à une liste déjà chargée	91
		4.04.10. Pré-écoute d'un titre	91
		<b>4.05. Création de croisements en fondu entre les titres</b>	92
		<b>4.06. Comment modifier les informations des titres?</b>	94
		<b>4.07. Copie et archivage de CDs audio</b>	95
		<b>4.08. Comment fonctionne le sampler?</b>	98
		4.08.1. Single Play	98
		4.08.2. Mode Scratch	99
		4.08.3. Configuration du lecteur d'échantillons.....	99
<b>ALCATEch Télécommandes:</b>		<b>5.01. RC V3 en image</b>	100
<b>Télécommande RC V3</b>	<b>5</b>	5.02. RC V3 description	101
		5.03. RC V3 et Fader Start	104
<b>Télécommande RCP-1001</b>	<b>6</b>	<b>6.01. RCP-1001 en image</b>	106
		6.02. RCP-1001 description	107
		6.03. RCP-1001 et Fader Start	112



## Table des matières

<b>Télécommande RCP-2001 A+B</b>	7	<b>7.01. RCP-2001-A</b> Vue recto .....	113
		<b>7.02. RCP-2001-B</b> Vue recto .....	114
		7.03. RCP-2001 Vue verso .....	114
		7.04. RCP-2001 Description .....	115
		7.05. RCP-2001 et Fader Start .....	122
<b>Utilisation professionnelle de la télécommande RCP-2001</b>	8	<b>8.01. Travailler avec le lecteur de boucle (loop)</b> ..	124
		8.01.1. Enregistrement et lecture d'un loop ..	124
		8.01.2. Enregistrement avec la fonction AutoLoop .....	125
		8.01.3. Sauvegarder un loop .....	126
		8.01.4. Sauvegarder un loop sur une touche DirectCue .....	126
		8.01.5. Sauvegarder un loop sur une touche Sample Player .....	126
		8.01.6. Annulation du lecteur de boucle.....	126
		8.01.7. Editer un loop (boucle) .....	127
		8.01.8. Beat-Stepping en éditant .....	127
		<b>8.02. Travailler avec la touche DirectCue</b> .....	130
		8.02.1. Fixer un point Cue standard .....	130
		8.02.2. Editer un point Cue .....	130
		8.02.3. Beat-Stepping en éditant .....	131
		8.02.4. Sauvegarder un point Cue sur une touche DirectCue .....	131
		8.02.5. Mise en volée d'un point DirectCue ..	132
8.02.6. Editer un point DirectCue .....	132		
8.02.7. Supprimer un point DirectCue .....	132		
8.02.8. Suppression de tous les points DirectCue .....	132		
<b>8.03. Beat-Stepping</b> .....	133		
<b>Annexe</b>	9	9.01. Fonctions des touches d'un clavier .....	134
		9.02. Astuces et indications.....	136
		9.03. Support et contact .....	137
		9.04. Glossaire .....	138

## Toutes nos félicitations pour l'acquisition de BPM Studio!

Avec les logiciels et télécommandes BPM Studio de ALCATech, vous disposez d'un système inhabituel de traitement et de gestion audio.

Vous venez de faire un nouveau choix dans le monde des applications du multimédia. BPM Studio constitue la nouvelle génération de lecteur audio, offrant de toutes nouvelles fonctionnalités pour lire, éditer et archiver des données audios. Ce logiciel a été conçu pour le monde des DJs, toutefois par ses multiples fonctionnalités, il est aussi utilisable dans d'autres cadres. BPM Studio est actuellement le seul logiciel, capable de jouer et de gérer de manière aussi stable les données audio sous multiple formats. Ses télécommandes en rack 19" permettent une gestion confortable hors de toutes concurrences.

Le logiciel a été testé, déjà au stade de son développement, par une équipe de professionnels expérimentés. Il est régulièrement actualisé.

Les interfaces de manipulation ont un design et un support modernisés et permettent une gestion simple, quelles que soient les conditions de travail. Que vous soyez débutant ou expert, BPM Studio vous surprendra agréablement par ses nouvelles fonctionnalités. Pour une meilleure utilisation des nombreuses fonctionnalités, il est conseillé de bien lire ce manuel.

BPM Studio est disponible sous forme de logiciels professionnels pour MP3 et DJ connectables à une ou plusieurs télécommandes rack 19". Ils se différencient par l'ampleur de leurs fonctions et par leur prix. Vous reconnaîtrez la version de votre logiciel par l'autocollant se trouvant sur l'emballage.

Font également partie de la gamme de nos produits, le BPM Studio Gastro (un 6x lecteur MP3 couvrant jusqu'à 6 zones d'un bâtiment) et le BPM Private (une édition privée). Vous trouverez de plus amples informations sur notre home page ou chez votre vendeur.

## 1.1. A propos de ce manuel

Dans le manuel BPM Studio, vous trouverez le mode d'emploi des logiciels et du matériel. Il est destiné à permettre la familiarisation facile avec le système et à répondre aux questions courantes. Il est conseillé d'installer le logiciel avant de commencer la lecture profonde du manuel. Respectez à cet effet, les indications au chapitre suivant. Dans ce chapitre, il sera aussi question des équipements minimums requis et du contenu détaillé du paquet BPM Studio, qui vous est livré.

Vous devriez avoir une parfaite connaissance des conventions et fonctions de votre système d'exploitation et de l'utilisation d'une souris afin de pouvoir bien comprendre ce manuel.

**Les expressions en gras et soulignées** seront expliqués amplement à d'autres endroits dans le manuel.



Attention: Certaines fonctions évoquées dans ce manuel peuvent ne pas être disponibles pour certaines télécommandes. Car le manuel concerne la gamme toute entière de nos produits.

## 1.2. Equipements requis

Pour l'utilisation de BPM Studio vous aurez besoin des logiciels et matériel suivants:

- PC IBM avec un CPU Pentium III et une fréquence d'au moins 700 MHz
- Au moins 128 Mo RAM (mieux: 512 Mo)
- Au moins 20 Mo d'espace disque dur pour l'installation de BPM Studio
- Carte graphique SVGA avec une résolution de 1024 x 768 pixel
- Carte son 16 bits (mieux: carte son professionnelle multicanaux)
- Lecteur CD-ROM 40x
- Windows® 98 SE, Windows® ME, Windows® 2000 ou Windows® XP
- Port USB pour le dongle
- Liaison par port série COM1 ou 2 ou autres ports USB (*seulement au cas où une télécommande ALCATech est utilisée*)



### 1.3. Contenu du paquet

SVP, Vérifiez si les éléments ci-dessous s'y trouvent!

1. BPM Studio Pro CD
2. Dongle (clé électronique) pour port USB
3. Manuel
4. Fiche d'enregistrement
5. Télécommande avec fiche électrique et câble de liaison série (selon la version)

### 2.1. Installation du logiciel

Le programme doit être installé sur votre ordinateur, à partir du CD. Vous ne pouvez pas lancer le programme à partir du CD. Le Dongle contenu dans le paquet doit être toujours raccordé au port USB de votre PC quand vous utilisez BPM Studio.



Si vous désirez récupérer le Dossier Archive et les données des utilisateurs au cours d'une mise à jour à la version 4, vous devez installer le programme de mise à jour dans le répertoire existant. Pour plus d'informations, lisez le point 10 de ce chapitre.

1.) Raccordez le Dongle contenu dans le paquet au port USB de votre PC.

2.) Si vous avez acheté BPM Studio ensemble avec une télécommande rack 19", raccordez celle-ci à l'aide du câble de liaison série qui vous est livré, à votre PC (COM1 ou COM2). Raccordez également la fiche électrique de la télécommande à une prise de courant. Lisez à cet effet, également le chapitre 2.2. - Branchement de la télécommande

3.) Insérez le CD d'installation dans le lecteur CD-ROM

4.) Si votre ordinateur est configuré de manière à reconnaître les changements de CD, le programme d'installation sera automatiquement lancé. Si tel n'est pas le cas, sélectionnez „Exécuter“ dans le menu "démarrer" de Windows95/98 et entrez: „D:\setup.exe“, sachant que D, ici, est l'identifiant de votre lecteur CD-ROM, contenant le CD d'installation.

5.) Le programme d'installation s'ouvre sur le système d'application, le module supplémentaire et le manuel.



Sélectionnez l'inscrit "Install BPM Studio Pro" pour installer le logiciel.



6.) Confirmez l'installation du programme avec Oui ou annuler le processus avec Non. Si vous confirmez avec Oui, les fichiers d'installation se décompresseront dans la foulée.

7.) Ensuite vous recevrez la demande de vous assurer qu'aucun autre programme n'est actif. Ici aussi, vous pouvez arrêter le processus d'installation avec le bouton Annuler:



8.) Ensuite, s'affichera la convention de licence de ALCATech.



Lisez attentivement SVP! Continuez l'installation si et seulement si vous êtes d'accord avec la convention de licence. Dans ce cas, confirmez le contrat de licence avec Oui.



9.) Personnalisez maintenant votre version de BPM Studio en entrant votre nom et vos prénoms et, si cela vous concerne, la dénomination de votre entreprise. Cliquez par la suite sur Suivant.

10.) Maintenant vous avez la possibilité d'indiquer un répertoire pour les fichiers du programme, autre que le répertoire standard présélectionné. Pour une première installation, il est conseillé d'accepter le répertoire standard. Ceci facilitera d'éventuels supports plus tard. Le répertoire standard est C:\Programme\ Alcatech\BPM Studio Profi.



**Si vous installez une mise à jour de BPM Studio Light ou de Home et que vous désirez garder l'archivage de vos fichiers et la gestion des utilisateurs, l'installation doit se faire dans l'ancien répertoire du programme.** Sélectionnez dans ce cas, avec le bouton [parcourir] l'ancien répertoire du programme (exp: C:\Programme\ Alcatech\ BPM Studio home).

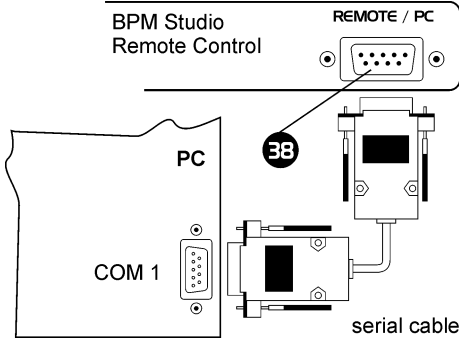
(Si vous n'êtes pas sûr de l'endroit où se trouve le répertoire, Vous pouvez consulter les propriétés du raccourci de BPM Studio sur votre bureau. Vous trouverez le nom du répertoire dans le champ "lieu".) Cliquez ensuite sur Suivant pour rejoindre les étapes suivantes de l'installation.





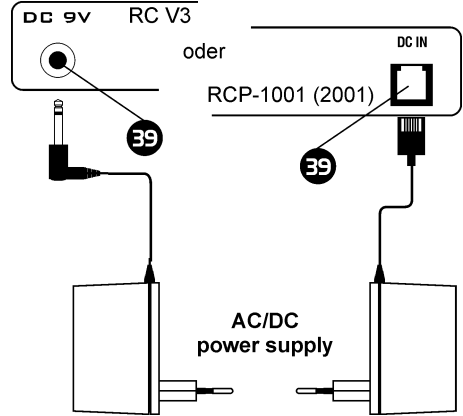
## 2.2. Brancher la télécommande

1.) Reliez la télécommande [38] par le câble de liaison série (fourni) à un port série libre de votre PC (exp: COM2). Il est possible d'utiliser d'autres câbles de liaison série. La longueur maximale admise pour le câble est de 15m. Il est toutefois recommandé d'utiliser un câble de liaison série mesurant au plus 10m.



2.) Raccordez la fiche électrique (fournie) à la télécommande [39] puis branchez celle-ci au réseau de courant.

Il est possible de brancher la télécommande par le port USB. Pour cela, ALCATech offre un adaptateur comme accessoire spécial.

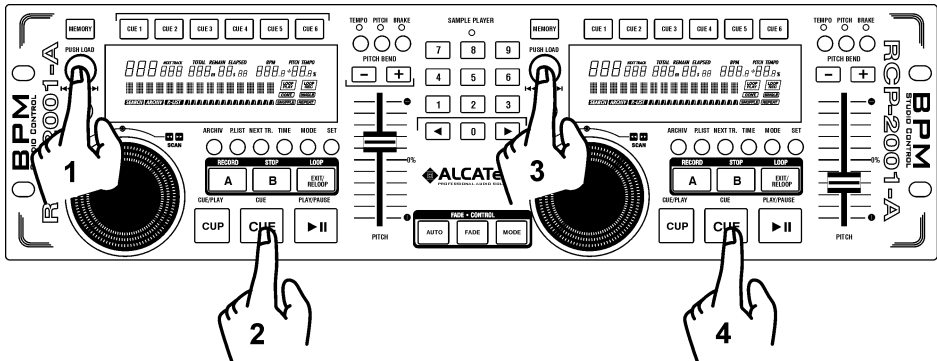


seur nebst (Firmware). En cas d'un dérangement de fonctionnement (exp: par des influences extérieures), la télécommande peut être réinitialisée (Hardware-Reset) et lancée de nouveau. La remise à zéro peut aussi avoir lieu en plein fonctionnement du logiciel. Dès la reprise de ses fonctions, la télécommande reconnaît automatiquement le logiciel.

Appuyez successivement sur les touches Sélecteur-de-piste et CUE, respectivement des lecteurs A et B, comme illustré ci-dessous. (Tenez les 4 touches appuyées). Après exécution de la dernière touche (CUE lecteur B), la télécommande est redémarrée. Quelques secondes après, s'affiche à l'écran un message confirmant la reprise de fonction de la télécommande.

## 2.3. Réinitialisation du matériel

Dans les télécommandes RCV-1001 et RCP-2001, est intégré un propre système de Proces-



## 2.4. Premier lancement...



Double-cliquez sur l'icône du programme, auparavant réalisé sur le bureau ou sélectionnez dans le menu

Démarrer: [PROGRAMMES] [ALCATEch] [BPM-Studio]. Le programme est en effet lancé et vous propose de lier tous les fichiers MP3 de votre système de façon standard au petit lecteur BPM. Si vous ne souhaitez pas cela, cliquez sur Non. Vous avez aussi la possibilité de décider de ne plus recevoir cette proposition. Pour cela, cochez "Ne plus demander".



Ensuite, BPM Studio cherche (une seule fois) les fichiers MP3 disponibles sur le disque dur. Le résultat de la recherche sera listé dans le groupe DISQUE DUR du **Fichier d'archives**.



Maintenant, commence la recherche des télécommandes ALCATEch par les interfaces séries du PC, indiquées dans les options du programme. Un message s'affiche automatiquement quand une télécommande est trouvée. Vous pouvez maintenant utiliser le système. Retrouvez dans le mode d'emploi, comment se familiariser facilement avec le fonctionnement du système et comment réaliser son propre archivage de fichiers et titres.

## 2.5. Configuration de la télécommande

Les télécommandes BPM-Studio diverses configurations individuelles. Ainsi, on peut par exemple utiliser le potentiomètre de pitch pour configurer la valeur de pitch ou le volume des lecteurs.

Pour paramétrer cette configuration, ouvrir les options du programme dans le menu contextuel du Playlist (clique droit dans la liste des titres puis "Options..."). Sélectionnez l'onglet "Télécommande".



Par cet onglet, vous pouvez, selon la version de votre télécommande effectuer différentes configurations. Pour cela, lisez la description détaillée à partir du "chapitre 6 - Télécommandes ALCATEch" vers la fin de ce livret de même que les options du programme au chapitre 3.7 (p 29).

## 2.6. Configuration du pilote et des paramètres audio

BPM Studio est un logiciel très vaste. Raison pour laquelle il a besoin de plus de ressources que les simples lecteurs MP3 comme Winamp™ p. ex. La possibilité de jouer plus de 10 fichiers MP3 ou l'émission sonore multicanale exigent une bonne configuration. BPM Studio offre en outre un paramétrage poussé de l'appareillage audio. Cette partie constitue le cœur de BPM Studio et est déterminant pour une émission sonore de haute qualité et une meilleure sensibilité des télécommandes

Assurez-vous donc de ce qui suit:

- 1.) Chaque carte son doit être assignée à son propre IRQ (Demande d'Interruption). Celui-ci ne doit pas être utilisé par d'autres composants du système.
- 2.) Le port série par lequel la télécommande est reliée, doit être, lui aussi assigné à son propre IRQ.
- 3.) Les tâches de fond comme: antivirus en temps réel, Power-Management, gestionnaires d'imprimante etc. doivent être désactivés.

Pour une plus grande flexibilité dans l'utilisation des cartes son, BPM Studio offre plusieurs modèles de pilote au choix:

**Pilote Kernel:** 4..13 ms, ce pilote est clairement le plus rapide

**Pilote DirectSound:** 20..30 ms. En cas de pilotes émulsés, 150..300 ms (!)

**Pilote MME Wave:** 70..180 ms, selon la mémoire tampon sélectionnée dans les options du programme

**Pilote ASIO/EASI:** 20..50 ms, La file d'attente est en général réglée dans les options de pilote ASIO.

On peut donc en déduire que les pilotes Kernel et DirectSound sont les plus appropriés. En effet,

ces deux pilotes fonctionnent en mode noyau du système d'exploitation; raison pour laquelle ils ne dépendent pas du chargement du système. Les pilotes ASIO et Wave sont également bien performants et conviennent particulièrement à la musique en arrière-plan comme dans les écoles de danse, restaurants etc. BPM Studio supporte les pilotes de Wave parce qu'ils sont disponibles pour presque toutes les cartes son et qu'ils fonctionnent en général bien; aussi sous NT.

### Pilote Direct Sound:

C'est le pilote standard le plus rapide et le plus stable. Selon l'équipement matériel, il permet une commutation entre CUE et Play en moins de 20 à 30 ms. Ce pilote est souvent nécessaire pour le DJ rigoureux, amoureux des mixages précis et qui utilise régulièrement les fonctions CUE/Play et Loop de BPM Studio. Toutefois, il serait préférable qu'il utilise le pilote Kernel, si celui-ci est supporté par sa carte son. Car, sous un playback stable, il permet de plus faibles latences .

### Pilote Kernel:

Ce pilote a été développé par ALCATech. Il commite à bas niveau avec la carte son en mode noyau du système d'exploitation et permet, à travers la haute priorité sur laquelle fonctionne un pilote Kernel, des temps de latence extrêmement petits (4..13 ms pour les configurations fortement stables). Le pilote Kernel remonte les fonctionnalités d'autres pilotes existant, comme DirectSound par exemple et fonctionne ainsi sur la plupart des cartes son; Même celles-la qui, jusque-là, à cause de l'absence de DirectSound, ne fonctionnaient qu'avec les pilotes ASIO ou Wave, tendant ainsi à occasionner des tombées régulières. A partir de la Version 4.2, le pilote Kernel fonctionne également sous Windows 2000 et XP; rendant ainsi ces systèmes d'exploitations aussi, aptes au multimédia.



**Particulièrement, les nouvelles fonctions DirectCue et Loop exigent de faibles temps de latence et une forte sensibilité. Essayez donc de maintenir la mémoire tampon et le temps de latence au plus bas possible!**

**Pilote ASIO:**

Ce pilote développé par Steinberg, sert d'interface pour plusieurs cartes son multicanal. Il est généralement plus lent que le pilote de DirectSound et tend, en tant que pilote en mode utilisateur, à occasionner des tombées lorsque le système est surchargé. Toutefois, il est suffisant pour les applications jouant de la musique en arrière-plan et fonctionne bien. La latence se situe entre 6 et 50 ms et est souvent paramétrable par les options du pilote. Pour BPM-Studio, il est conseillé, une latence de 20 à 46 ms. Autrement, il peut y avoir des tombées. La meilleure façon de déterminer la valeur optimale, c'est de faire des essais. Remarquez que le pilote ASIO est instable sur certaines cartes que nous avons testées.

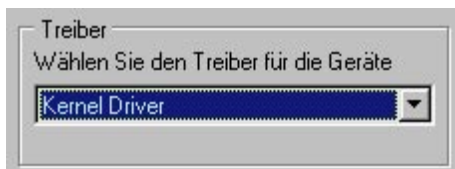
**Pilote EASI:**

Ce pilote développé par Emagic correspond à peu près, sur le plan fonction et stabilité, au pilote ASIO et constitue la réponse de Emagic à l'ASIO de Steinberg. Toutes les déclarations et remarques faites pour ASIO sont aussi valables pour EASI. Remarquons néanmoins que EASI est presque jamais supporté et peut être, par conséquent, considéré comme insignifiant.

**Pilote de WAVE (wave out):**

Il s'agit d'un pilote stable qui peut être utilisé alternativement au pilote de DirectSound mais qui est caractérisé par des temps de latence plus élevés. Pour les cartes son multicanal sans pilote DirectSound ou ASIO, il représente l'unique choix. Car il pilote séparément différents canaux. Il est approprié à la musique en arrière-plan. Par contre, il ne supporte pas bien le Live DJ. Les temps de latences se situent entre 120 et 200 ms.

Sélectionnez le pilote le plus approprié ou disponible pour votre carte son dans BPM Studio. Ou changez dans BPM Studio, le type de pilote en cas de difficultés avec d'autres. Comme l'indique l'image ci-dessous.



Les configurations essentielles pour le système audio et les pilotes des cartes son se réalisent dans l'onglet Audio I/O dans **Options du programme**. Lisez le chapitre 3.7. pour de plus amples informations sur comment configurer selon vos attentes, les cartes son de BPM Studio.

En cas de problèmes dans la lecture de titres avec BPM Studio, essayez d'abord de modifier les paramètres comme suit:



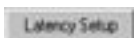
Longueur du tampon interne de lecture dans BPM Studio même. Variez cette valeur si vous remarquez de temps à autres des tombées ou si le lecteur ne réagit pas parfaitement.



Longueur du tampon de lecture, côté pilote. Variez cette valeur si vous n'arrivez pas à obtenir une émission sonore propre. (Valeur modifiable uniquement sur le pilote WAVE)



Plus faible latence (Lowest Latency) BPM Studio travaille avec de très petites mémoires tampon et des temps de latence les plus courts. Désactivez cette option en cas de problèmes avec votre carte son et de tombées.



Cette option permet la configuration manuelle du temps de latence du pilote. Si nécessaire, élevez cette valeur jusqu'à obtenir un lecture parfaite.



Si vous désirez utiliser les fonctions de monitoring de BPM Studio, vous devez auparavant tester votre carte son. Vous trouverez de plus amples informations au chapitre concerné par la fonction monitoring.

### 3.1. L'interface du programme BPM Studio



L'interface du programme se présente comme suit:

**Player A** (Lecteur A)

**Player B** (Lecteur B)

**Playlist** (Liste des titres pour le Lecteur A)

**Playlist** (Liste des titres pour le Lecteur B)

**Sample Player** (Lecteur d'échantillons)

**Cross Fader**

**BPM Fichier d'archives**

Les champs de milieu et d'en bas (Liste des titres et Fichier d'archives) sont multifonctionnels.

Le champ de milieu, avec les deux listes de titres est transformable en mode Liste Singulière (Single-Playlist) ou en Liste d'Attente (Waitlist).

Le champ d'en bas peut illustrer soit le fichier d'archives, la table de mixage ou soit le lecteur/ripper CD. Lisez dans les paragraphes en question, comment s'effectue la permutation entre différents modules.

Les chapitres suivants détailleront le fonctionnement et la forme de chacun de ces modules. Pour une familiarisation rapide avec BPM Studio, nous recommandons la lecture de la recommandations "pas à pas" du chapitre 4.



Le design de l'interface du programme est complètement modifiable (Support/Skin). Choisissez dans les options du programme (chapitre 3.18.) une skin quelconque fournie. Sur le site web de ALCATech ([www.alcatech.de](http://www.alcatech.de)) vous trouverez d'autres pack de design et des outils pour la réalisation de votre propre skin.



## 3.2. Lecteur



Si un titre a été rippé par la fonction "CD-en-un" (chapitre 3.15.5), vous pouvez naviguer entre ses différents titres à l'aide du bouton droit de la souris et les touches de piste.

### 3.2.1. Fonctions de base

Le lecteur contrôle l'exécution des fichiers audio ou, avec les mêmes fonctions, le ou les lecteurs de CD-ROM (en cas d'utilisation de CDs audio). Outre les fonctions standards d'un lecteur analogue de CD, il dispose de toute une palette de fonctions et permet ainsi le traitement des données audio sur ordinateur. La forme et la clarté de l'interface permettent un travail professionnel et facilitent l'abandon des doubles lecteurs CD classiques.

Tous les titres peuvent être traités par glissement dans les **Listes des titres** ou dans **BPM Fichiers d'archives**. De la même manière, un double-clic charge et joue les morceaux des **Listes des titres** dans le lecteur. Vous avez aussi la possibilité de charger un titre quelconque de votre disque dur, à l'aide d'un menu contextuel habituel.

Vous avez aussi la possibilité de charger les titres à l'aide des télécommandes (seulement RCP-1001 et 2001) par les boutons sélecteurs de piste.

#### Touches de piste:

Saut au début d'un titre. Saut au titres précédent, au cas où le morceau en cours a été joué pendant moins de 2 secondes.



Charge le titre suivant sur le **Lecteur**



Glissière de position



#### Touches Loop/chercher:

**avec le bouton gauche de la souris:** Le lecteur entre en

mode Loop (boucle); Quand e bouton de la souris est maintenu appuyé, la vitesse de recherche augmente continuellement.

**avec le bouton droit de la souris:** Le lecteur entre en mode Loop (boucle); Quand le bouton de la souris est maintenu appuyé, la recherche évolue avec une vitesse constante.

Quand les touches de recherche sont exécutées avec le bouton droit de la souris en mode Play (lecture), elles fonctionnent comme les touches habituelles de reverse / avance rapide.

#### Mode Play (Commutateur):

Single Play: arrête le lecteur en fin de titre. sinon le titre suivant est aussitôt lancé.



Loop, répète éternellement le titre actuel.

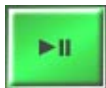


Lecture au hasard de la **Liste des titres**



commute entre Pitch et Master Tempo

#### Fonctions principales:



Play / Pause: quand on quitte Pause pour Play, c'est le point CUE par défaut qui sera placé.

Appuyer avec le bouton droit de la souris au cours d'une lecture, freine le lecteur. Appuyer avec le bouton droit de la souris en mode arrêt, pousse la lecture (Fonction BRAKE)



Arrête le lecteur et remet la position au point CUE actuel. Quand on maintient la touche CUE pendant 2 secondes, on peut commuter entre l'actuel point CUE et le début d'un titre.



Joue le titre à partir du dernier point CUE.



Vous avez la possibilité d'activer alternativement la fonction Cue-Play dans les options du programme. Dans ce cas, le lecteur joue à partir du point CUE aussi longtemps que la touche CUP est maintenue; Quand on lâche la touche, le lecteur revient au point Cue.

### 3.2.2. Utiliser la touche Direct-Cue

La touche DirectCue offre la possibilité de lancer directement, à l'aide de bouton, le titre à partir de 6 différentes positions de point CUE. Les points Direct-Cue sont exécutables par menu contextuel sur l'écran du lecteur.



Un point bleu clair marque qu'il est enregistré un point CUE sur le bouton.

Le bouton orange marque l'actuel point CUE chargé dans le lecteur.

Enregistrez un endroit quelconque dans le titre comme point Direct-Cue avec icône M sur l'écran et appuyer ensuite sur la touche Direct-Cue souhaitée afin d'assigner ce point à cette touche. Avec l'icône X sur l'écran du lecteur, effacez un point Direct-Cue selon la même procédure. Vous trouverez une description détaillée au chapitre 4 - Premiers pas.

### 3.2.3. Pitch et Master Tempo

Ces deux fonctions permettent de modifier la vitesse de lecture et donc la valeur BPM d'un titre. La fonction Pitch, contrairement au Master Tempo provoque en même temps une élévation du son. Avec les deux fonction, on règle la vitesse de lecture des titres au cours du mixage. Aux **touches universelles** **A**, **B** et **C** peut on attribuer par les **options du programme**, 3 différentes zones de variations comme suit (configuration par défaut):



**Pitch:** A: +/- 8%, B: +/- 16%, C: +/-24%  
**Master-Tempo:** A: +/- 4%, B: +/- 8%, C: +/-12%

**ON** active ou désactive les fonctions Pitch pour ce lecteur



active ou désactive les fonctions Pitch pour ce lecteur



Pitch Bend, réduit la vitesse de façon continue



Pitch Bend, augmente la vitesse de façon continue



BPM Match, prend les valeurs BPM de chacun des autres lecteurs.



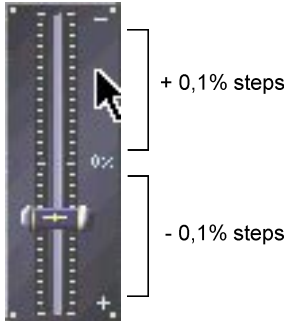
avec le bouton droit de la souris: fait disparaître le titre et, quand Single Play n'est pas choisi, le titre suivant de la **Liste des titres** sera lancé.



**En mode Autofade (fondu), les points DirectCue ne seront pas chargés dans le lecteur. N'utilisez pas ce mode si vous comptez utiliser les DirectCues enregistrés.**

### 3.2.4. Raffinement du potentiomètre...

Un clic de souris sur l'échelle à côté du potentiomètre de pitch, modifie continuellement le secteur du Pitch à pas de 0,1%. Selon la position de la souris, on peut augmenter ou baisser finement la valeur du pitch.



### 3.2.5. Compteur BPM en temps réel

Les deux lecteurs calculent automatiquement et très précisément la valeur de BPM du titre actuel, si aucune valeur BPM ne se trouve dans la balise ID3. Les fourchettes de valeur suivantes sont disponibles par le menu contextuel: 50 à 100, 75 à 150, 100 à 200, 150 à 300 BPM. Ces valeurs sont sélectionnables directement à l'aide du menu contextuel de l'écran de BPM par la balise ID3. Elles n'ont donc pas besoin d'être déterminées par le compteur séparé de BPM.

Avec la fonction RESET du menu contextuel, la détermination de la valeur de BPM sera lancée de nouveau. Ceci permet p. ex. de vérifier ou de modifier la valeur dans la balise ID3.

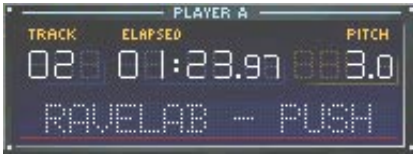


## Menu contextuel du lecteur

Entfernen	Enlever le titre du lecteur
Laden...	Charger un fichier audio directement dans le lecteur
Info... Alt+I	<b>Boîte de dialogue fichier</b> pour montrer le titre chargé
Bearbeiten... Alt+E	<b>Editeur de fichier</b> lancer
BPM... Alt+B	<b>Compteur de BPM</b> lancer
Suchen... Alt+S	<b>Dialogue Recherche</b> ouvrir
Normalisieren... Alt+N	<b>Fonction Normalize</b> exécuter pour ce titre
Exportieren...	Exporter le titre sélectionné comme WAVE ou MP3
Artist-Titel tauschen	Echange du titre/interprète dans la balise ID3
Zurücksetzen	Effacer les points Cue, Fades et compteurs de lecture
Print...	Lance le <b>BPM Print Designer</b>
Optionen... Alt+O	<b>Fenêtre des options du programme</b> ouvrir

### 3.2.6. Ecran du lecteur

L'écran est en principe divisé en deux parties. A gauche, dans la partie supérieure de l'écran, s'affiche la position du titre dans la liste des titres (TRACK). Le de milieu montre selon les cas, soit le temps de lecture écoulé (ELAPSED) ou le temps de lecture restant (REMAIN). En cliquant sur ce champ d'affichage ou sur la touche TIME, on commute entre chacun de ces indicateurs. La commutation peut être également faite à partir des touches de la télécommande.



à 10 secondes de la fin du temps de lecture, cet affichage clignote en rouge et signale ainsi la fin du titre.

La partie supérieure droite sert selon les cas, à afficher les BPM du titre (Les données en question sont prises dans la balise ID3 du titre) ou à montrer la valeur du Pitch. Ici aussi, la permutation se fait par un clique de souris sur le champ d'affichage.

A gauche, dans la partie inférieure de l'écran, un afficheur de ressources (mémoire tampon audio). Un afficheur de niveau commutable s'y joint. Les modes d'exploitation suivants aussi sont exécutables par clique souris.

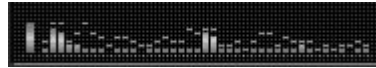
AUS (économe en ressources)



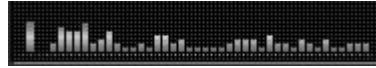
Ecran standard de contrôle



32 fréquences avec affichage de crête (peak)



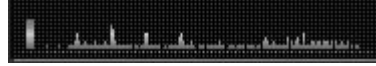
32 fréquences, sans affichage de crête



64 fréquences, avec affichage de crête



64 fréquences, sans affichage de crête



Amplitude, dépend du temps



Défilement du titre et de l'interprète



A l'aide du menu contextuel, vous commutez entre l'analyseur de titre, et de spectre et le bouton de DirectCue.



### 3.3. Liste des titres (Playlist)



Les fonctions suivantes sont également à votre disposition:



Réalise une liste vide de titres



Charge une liste de titres



Sauvegarde une liste de titres



Insère un fichier audio



Enlève un titre de la liste



Sélectionne tous les titres de la liste





Ouvre la **Boîte d'Info Fichier**

#### 3.3.1. Fonctions de base

Chaque lecteur dispose de sa propre liste des titres à jouer. Les listes des titres servent à regrouper confortablement les morceaux à jouer et à déterminer un programme complet de lecture. La liste affiche le titre, l'interprète, le BPM et la durée de lecture des fichiers audio. La poutrelle bleue sert à marquer un titre.

Toutes les listes de titres peuvent être sauvegardées sous forme de fichiers-Playlist (\*.LST).

En principe, il existe 3 méthodes pour insérer des fichiers audio aux listes des titres: Par le menu contextuel directement du disque dur (Charger...), par glisser-déposer du Fichier Archives et par le

bouton . L'ordre peut être aussi modifié par glisser-déposer. Dans cette action, une flèche rouge  facilite le triage.

Vous pouvez prendre un titre par glisser-déposer et par le menu contextuel dans le lecteur. Selon les configurations de base du programme, ce titre sera immédiatement lu ou sera placé en haut de la liste, en mode Pause.

Grâce à la possibilité de sauvegarde sous forme de fichier-Playlist, vous pouvez réaliser le déroulement complet de plusieurs manifestations: genres de musique, show etc. Il est aussi possible d'importer des listes de titres d'autres systèmes et lecteurs comme WinAMP par exemple. BPM Studio importe les formats \*.m3u et \*.pls.



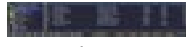
Un fichier audio déjà joué (pendant au moins 1 min sur le lecteur) sera marqué d'un point carré rouge.



La partie inférieure de la liste des titres contient la fenêtre d'état et un **Lecteur Moniteur**. Les fonctions de la fenêtre d'état sont commutables par clique souris:



montre le nombre de titre contenu dans la liste



montre le temps total de lecture de la liste



montre le temps de lecture restant de la liste

Remarquez toutefois, que les fichiers originaux des titres ne seront enregistrés qu'une seule fois dans le système; Quand bien même ils sont inséré dans différentes listes de titres. Lisez au chapitre **Crossfader**, comment assigner aux titres, des effets d'écran configurés d'avance ou comment générer vos propres déroulements.

Il est aussi possible d'importer des listes de titres d'autres systèmes et lecteurs comme WinAMP par exemple. BPM Studio (à partir de la Version 1.5) importe les formats \*.m3u et \*.pls.

### 3.3.2. Modes Waitlist et Single List

Outre la possibilité d'établir une propre liste à chaque lecteur, il existe aussi une autre variante de présentation: la liste d'attente (Waitlist). Ce mode regroupe les 2 listes de titres en une seule.

Avec **W** et **P-LIST** du Crossfader, vous permutuez entre les présentations en Dual-List (2 listes en Mode Playlist) et Single-List (1 liste en Mode

Waitlist). En permutant de Dual- à Single-List, les listes des titres s'imbriqueront (comme 2 peignes), commençant par le 1er titre de la liste A, pour donner 1 seule liste. En revenant au Dual-List, les titres se partageront réciproquement sur les deux lecteurs: les titres impaires (selon leur rang) iront au lecteur A et les titres paires au lecteur B.



### Menu contextuel de la liste des titres

In Player laden	Charger un titre sur le <b>Lecteur</b>
Im Monitor abspielen	Jouer un titre sur le <b>Lecteur-Moniteur</b>
Entfernen	Effacer un titre de la liste
Löschen	Supprimer un titre du disque dur
Laden...	Ajouter un/des fichier(s) audio à la liste des titres
Info...	<b>Boîte Info Fichier</b> ouvrir, pour les fichiers choisis
Bearbeiten...	<b>Editeur de fichier</b> éditer les fichiers choisis
BPM...	<b>Compteur BPM</b> ouvrir, pour les fichiers choisis
Suchen...	<b>Dialogue de recherche</b> ouvrir
Normalisieren...	<b>Fonction Normalize</b> lancer
Exportieren...	Exporter le titre sélectionné comme WAVE ou MP3
Artist- Titel tauschen	Echanger le titre/interprète dans la balise ID3
Zurücksetzen	Effacer les points Cue, Fades et le compteur de lecture
Print...	Lance le <b>BPM Print Designer</b>
Optionen...	<b>Fenêtre des options du programme</b> ouvrir

### 3.3.3. Colonnes et contenus modifiables

La dimension des colonnes et le contenu de la liste des titres sont librement modifiables avec les les champs des balises ID3. Vous pouvez par exemple mettre le champ Commentaire à la place du champ Version ou réduire la dimension de la colonne Interprète.

Pour modifier la largeur d'une colonne, dirigez le curseur de la souris sur l'en-tête de la liste des titres, entre deux colonnes. Le curseur se transforme en un trait avec deux flèches. Cliquez maintenant et tirez selon vos attentes.



Pour modifier le contenu d'une colonne: Faites un clic droit, dans l'en-tête de la liste des titres, sur la colonne que vous aimeriez modifier. Un menu contextuel s'ouvre.

Ici, vous pouvez choisir le contenu qui doit s'afficher pour cette colonne.

Avec l'inscrit "Alignement", vous décidez si le contenu sera aligné à gauche ou à droite.



Avec "Réinitialiser", vous remettez les options par défaut.

Cette fonction est particulièrement utile dans les cas où une colonne disparaît suite à des modifications.

#### Glisser-déposer:

Lisez au chapitre 4.4. (Comment travailler avec les listes des titres) une description plus précise des fonctions liées au Glisser-déposer de BPM Studio.

## 3.4. Lecteur pré écoute (Preview Player)



Les Preview-Player servent à pré écouter les titres des listes. C'est toujours le titre marqué avec la poutrelle bleue dans la liste des titres qui est lu. Si la case à cocher „Double clique charge le lecteur“ est désactivée dans **Options du programme**, vous pouvez lancer ou arrêter un titre sur le lecteur pré écoute en double-cliquant sur celui-ci dans la liste des titres.

Juste à droite du lecteur pré écoute, se situe un afficheur de niveau.

Afficheur au dessus du lecteur montre, selon les cas: soit la durée totale de lecture, soit la durée restante ou soit le nombre de titres dans la liste des titres.

#### Les commandes du lecteur pré écoute:

- charger le titre précédent de la liste
- Play (jouer le titre)
- Stop (arrêter la lecture)
- charger le titre suivant de la liste
- glissière de position
- 02:25 durée actuelle de lecture



Le lecteur pré écoute du Fichier Archives commande aussi avec les touches <, 0 et > du lecteur d'échantillons.

0 arrête ou lance le lecteur, < et > fonctionnent comme reverse/avance rapide.


## 3.5. Archivage de fichiers et de listes





Les nombreuses fonctions de l'archivage de fichiers et de listes font de BPM Studio un programme idéal pour la gestion de ses titres, listes, programmes et archives programme.

### 3.5.1. Fichier Archives

A l'aide du bouton , vous commutez, dans la partie inférieure du programme, entre la table de mixage ou lecteur CD et le mode Archives. Le Fichier Archives, que vous ouvrez avec


la touche , sert à créer et à gérer tous les titres disponibles au format MP3. Aux titres, sont assignés des Genres, Années de sortie, Type de danse ou autre thèmes définis. BPM Studio permet la création d'un nombre infinis de groupes et sous-groupes. Dans la fenêtre de gauche, se trouvent les groupes et sous-groupes en question. La fenêtre de droite montre les titres avec les informations correspondantes: Titre, Interprète, Version, Format, BPM (si disponible) et les durées de lecture.


Avec les touches  et  vous pouvez importer un titre du disque dur à la catégorie choisie. Ces fonctions sont aussi exécutables du menu contextuel du Fichier Archives. Si les données sont transférées au Fichier Archives BPM, vous pouvez les ordonner par glisser-déposer aux catégories. (Ce faisant, vous changez seulement les raccourcis; jamais la situation des fichiers sur

le disque dur!) Ainsi, vous trieux et archivez confortablement.

C'est aussi par glisser-déposer, que les fichiers audio de l'archivage seront placés à des endroits quelconques dans les **listes des titres**. Ils sont néanmoins gardés dans le Fichier Archives. D'autres fonctions sont exécutables par les touches suivantes:

-  Enlève le fichier marqué
-  Marque tous les fichiers de la liste
-  Inverse le choix
-  Lève le choix
-  **Triage automatique**
-  Ouvre la **Boîte Info Fichier**
-  Ouvre la barre de recherche

 Évitez les signes spéciaux comme / ou \ dans la création des groupes! Cela peut causer des erreurs car Windows considère ces signes comme commande de sous-dossiers.

 Le triage automatique engendre une nouvelle structure pour le Fichier Archives, qui présente les interprètes comme groupe et les noms de CD comme sous-groupes. En appuyant la touche de nouveau, on retourne à l'affichage normal.



## Menu contextuel dans la liste des rubriques

Gruppe hinzufügen Neue Untergrippe hinzufügen	Créer un nouveau groupe
Entfernen Unternehmen	Créer un nouveau sous-groupe Supprimer ce groupe
Alles löschen	Renommer ce groupe
Alle aufklappen Alle zuklappen	Supprimer le contenu du groupe Montrer tous les sous-groupes Fermer tous les sous-groupes
Suchen... AR + S	<b>Fenêtre de recherche</b> ouvrir
Dateien hinzufügen...	Insérer des fichiers au groupe
Aktualisieren ▶	Actualiser l'archive (voir <b>Fonctions supplément...</b> )
Backup ▶	Créer un <b>Backup (copie de sauvegarde)</b>
Normalisieren...	<b>Fonction Normalize</b> lancer pour tous les titres
Sortiert	Triage automatique: activer/désactiver
Print ▶	<b>BPM Print Designer</b> Lancer
Optionen... AR + O	<b>Options du programme</b> ouvrir

## Menu contextuel dans la liste des titres des deux archives

Im Monitor abspielen	Jouer le titre sur le <b>Lecteur Moniteur</b>
Entfernen	Effacer les titres choisis de la liste
Löschen	Effacer les titres choisis du disque dur
Laden...	Insérer des fichiers
Info... AR + I	<b>Boîte Info Fichier</b> ouvrir pour les fichiers choisis
Bearbeiten... AR + E	<b>Editeur de Fichier</b> ouvrir pour les fichiers choisis
BPML... AR + B	<b>Compteur BPM</b> ouvrir pour les fichiers choisis
Suchen... AR + S	<b>Fenêtre de recherche</b> ouvrir
Normalisieren... AR + N	<b>Fonction Normalize</b> lancer pour le titre
Exportieren... ▶	Exporter comme fichier WAVE ou MP3
Artist - Titel tauschen	Réinitialiser le titre (Cue, Fades, Compteur)
Zurücksetzen ▶	<b>BPM Print Designer</b> lancer
Print...	<b>Options du programme</b> ouvrir
Optionen... AR + O	

### 3.5.2. Archivage des listes des titres

L'archive des listes (Playlist-Archiv) permet la gestion confortable de listes complètes des titres à jouer comme p. ex.: pour des manifestations, programmes ou albums d'un artiste donné. Toutes les listes peuvent être ordonnées dans rubriques de votre choix. Le transfert de listes complètes se fait de la même manière pour les titres, confortablement par glisser-déposer. Vous retrouvez

la liste des archives par la touche **LISTS**. (Si vous voulez quittez le mode table de mixage ou Lecteur CD pour l'archive des listes, changez d'abord l'écran en mode Archives en utilisant la touche **ARCHIVE**).

Contrairement au Fichier Archives, le classement des titres ne sera pas modifié et on peut retrouver un titre à plus endroits dans la même liste; C'est le cas par exemple, quand vous comptez jouer plusieurs fois ce titre.

Comme d'habitude, vous pouvez, par glisser-déposer, insérer ou extraire des titres d'une liste à une autre et les sauvegarder sous forme d'une nouvelles listes.

Les touches de la barre située en bas de l'écran Archives, ont les mêmes fonctions comme sus détaillé au chapitre 3.5.1.

### 3.5.3. Fonction "Historique des listes"

Le groupe "CHANSONS JOUÉES" est créé automatiquement par BPM Studio. Il enregistre de façon datée les titres joués les heures et jours passés. Ce qui vous donne la possibilité d'analyser et d'évaluer une manifestation passée ou d'y récupérer, pour d'autres utilisations, des parties qui vous tiennent à coeur; Simplement par glisser-déposer. Vous avez aussi la possibilité d'imprimer les titres joués sous forme de liste GEMA ou de rapport pour l'administration. Utilisez pour cela le **BPM Print Designer**.



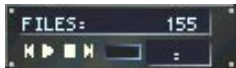
### Menu contextuel dans la liste des rubriques

Gruppe hinzufügen	Créer un nouveau groupe
Neue Playliste hinzufügen	Ajouter-y une nouvelle liste des titres
Entfernen	Supprimer un groupe ou une liste
Umbenennen	Renommer un groupe ou une liste
Alles löschen	Effacer le contenu du groupe
Alle aufklappen	Montrer tous les sous-groupes
Alle zuklappen	Fermer tous les sous-groupes
Suchen... Alt+S	<b>Fenêtre de recherche</b> ouvrir
Daten hinzufügen...	Insérer des fichiers à la liste
Print	<b>BPM Print Designer</b> lancer
Optionen... Alt+O	<b>Options du programme</b> ouvrir



Commutateur du moniteur pour les lecteurs A et B. Si le Lecteur Moniteur est assigné à sa propre carte son et que

la fonction Monitoring est activée dans les options du programme (onglet Audio I/O), vous pouvez par cette touche, mettre le lecteur A et/ou le lecteur B sur la sortie de moniteur (contrôle auditif).



Dans l'angle inférieur droit du Fichier Archives, se trouve un écran d'état et un

lecteur pré écoute pour le titre sélectionné. L'écran d'état affiche le nombre de titre contenus dans chacune des rubriques choisies.

### 3.5.4. Colonnes et contenus modifiables

*(Archivage de fichiers et de listes)*

La dimension des colonnes et le contenu de la liste des titres sont librement modifiables avec les les champs des balises ID3. Vous pouvez par exemple mettre le champ Commentaire à la place du champ Version ou réduire la dimension de la colonne Interprète.

Personnaliser le Fichier Archives à votre goût! Pour modifier la largeur d'une colonne, dirigez le curseur de la souris sur l'en-tête de la liste des titres, entre deux colonnes. Le curseur se transforme en un trait avec deux flèches. Cliquez maintenant et tirez selon vos attentes.



Pour modifier le contenu d'une colonne: Faites un cliquer droit, dans l'en-tête de la liste des titres, sur la colonne que vous aimeriez modifier. Un menu contextuel s'ouvre.

Ici, vous pouvez choisir le contenu qui doit s'afficher pour cette colonne. Avec l'inscrit "Alignement", vous décidez si le contenu sera aligné à gauche ou à droite.

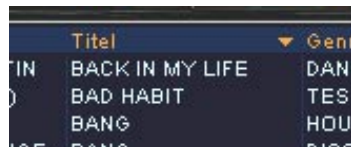


Avec "Réinitialiser", vous remettez les options par défaut. Cette fonction est particulièrement utile dans les cas où une colonne disparaît suite à des modifications.

### 3.5.5. Choix des classements

*(seulement Fichier Archives)*

Les titres dans Fichier Archives seront classés par ordre alphabétique. Double-cliquez sur un en-tête pour définir la colonne selon laquelle le classement doit se faire. Une petite flèche marque la colonne de classement.



## 3.6. Loop Sampler (Échantillonneur de boucle)



Avec le Loop Sampler, vous enregistrez, traitez, jouez ou sauvegardez simplement et rapidement des échantillons à partir de chacun titres en cours de lecture dans les deux lecteurs.

Chaque lecteur dispose de son propre Loop Sampler que vous pouvez ouvrir avec le bouton LOOP.



Les échantillonneurs de boucle fonctionnent en tant que modules indépendants.

Le programme principal de BPM Studio garde pleinement ses fonctionnalités. L'état de fonctionnement du Loop Sampler est donné par un point clignotant



entre "Time" et "Pitch/BPM" sur l'écran du lecteur et aussi sur l'afficheur de ressources du Loop Sampler. Un point rouge signale l'enregistrement. Quant à la lecture, elle s'indique par un point vert.

Dans l'onglet Télécommande des **Options du programme**, vous pouvez définir les fonctions Record, Stop et Play du Loop Sampler sur les 3 touches universelles **A**, **B** et **C**. Ce qui vous permet de piloter le Loop Sampler sans afficher sa fenêtre active.



Vous pouvez aussi tirer un échantillon et le placer directement sur une touche du lecteur d'échantillons par glisser-déposer.

### 3.6.1. Manipuler le Loop Sampler



l'échantillon sera joué dans le sens primitif (de l'enregistrement)



l'échantillon sera joué en sens inverse



l'échantillon sera joué dans le sens primitif puis inverse, ainsi de suite



l'échantillon sera joué dans le canal moniteur et non dans le canal lecteur.



Lance l'enregistrement



Arrête l'enregistrement ou la lecture



Joue l'échantillon



Ouvre la boîte de dialogue pour sauvegarder le fichier

Dans la boîte de dialogue visant à sauvegarder le fichier, vous pouvez choisir sous „Type de fichier“ le format Wave ou MP3.



Décale le point de départ



Décale le point de finition de l'échantillon



Modifie le volume de départ de -99.9 db à 0 db



Modifie la vitesse de lecture entre -20% et +20%

A l'aide des touches + et - vous réglez les valeurs avec une précision à la milliseconde. On peut aussi contrôler ces touches par le clavier de l'ordi. Commutez avec la touche de tabulation entre les 4 régulateurs. Avec les touches curseurs (flèches de mouvement), vous modifiez les valeurs à la milliseconde. Et avec les touches Page Up / Page Down, la modification se fait à 10-milliseconde.

### 3.6.2. L'écran du Loop Sampler

L'écran se divise en 3 parties. A gauche dans la partie supérieure se trouve un afficheur de ressources pour la mémoire tampon du Sample. C'est un secteur réservé dans la mémoire centrale avec une longueur limitée. Si l'afficheur de ressources a atteint les 100%, l'échantillon est joué au cours de l'enregistrement; C'est seulement le dernier morceau enregistré qui sera sauvegardé.

La partie supérieure droite présente graphiquement l'échantillon. En dessous de cet écran, figurent les paramètres suivants:

- Le régulateur de volume paramétré
- Le Pitch programmé
- La différence temporaire du début du sample au point de déclenchement programmé (P-IN)
- La différence temporaire du début du sample au point final programmé (P-OUT)



Si vous désirez utiliser l'échantillon plus tard, vous devez le sauvegarder. Le fait de placer l'échantillon par glisser-déposer sur une touche du Sample Player génère seulement un raccourci éphémère sur un fichier temporaire.

## 3.7. Sample Player (Lecteur d'échantillons)



Le Sample Player gère 9 échantillons qui peuvent être directement joués par clique sur le numéro voulu. Le voyant tricolore DEL montre l'état du Sample Player. Quand celui-ci est vert, cela signifie que le Sample Player est prêt à fonctionner. Orange signale que le lecteur est prêt à fonctionner en mode scratch. Tandis que le rouge signale le transfert de données sur l'échantillonneur. Aucun

échantillon ne peut être joué pendant ce temps. Le Sample Player possède neuf touches numériques destinées chacune à un échantillon. La longueur maximale d'un échantillon dépend de la mémoire centrale de votre ordinateur. Quand une touche est occupée, le chiffre là-dessus est mis en relief. Appuyez sur cette touche et l'échantillon y correspondant sera lu. Si SINGLE PLAY est désactivé dans le menu contextuel, plusieurs

échantillons peuvent être joué en même temps. Il existe deux modes de lecture. En mode Start/Stop (Lecture/Arrêt), l'échantillon est lu quand on appui sur la touche et arrêté quand on appui de nouveau sur cette même touche. en mode Scratch, l'échantillon est lu à partir du début, chaque fois qu'on appui sur la touche. On arrête tous les échantillons avec la touche 0 du clavier.

Commutez entre les deux modes, à partir du menu contextuel du MODE SCRATCH ou avec la touche Défil de votre clavier.

Avec le régulateur de VOLUME du Sample Player, vous pouvez régler le volume de lecture des échantillons indépendamment du volume des deux lecteurs A et B.


Avec le régulateur de PITCH, vous pouvez régler sans discontinuté, la vitesse de lecture des échantillons. en cliquant avec le bouton droit de la souris sur le régulateur, vous le remettez à zéro.

Avec les deux touches  et  vous sortez la lecture du Sample Player par le **Lecteur A** ou par le **Lecteur B**.

Cela est nécessaire seulement au cas où le Sample Player ne dispose pas de sa propre carte son ou lorsque vous disposez seulement de deux canaux de sortie (tout dépend des caractéristiques de votre système).

Ces deux touches sont sans signification quand on utilise les deux lecteurs avec une même carte son.

Vous pouvez activer par le menu contextuel, une fonction Loop qui lit l'échantillon sans arrêt jusqu'à ce que vous appuyez de nouveau sur la touche numérale. En cliquant avec le bouton droit de la

souris sur une touche numérale (  ), vous ouvrez le menu contextuel du Sample Player.


### 3.7.1. Traitement et assignation des échantillons aux touches

Il existe plusieurs méthodes pour relier un échantillon à une touche numérale:











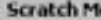
Par menu contextuel, par glisser-déposer à partir de la liste des titres ou du BPM Fichier Archives ou avec le Sample Editor (Editeur d'échantillons).

La longueur maximale d'un échantillon se détermine de façon dynamique, compte tenu de la mémoire centrale de votre ordinateur:

à partir de 64 MB:	30 sec
à partir de 128 MB:	40 sec
à partir de 256 MB:	60 sec
à partir de 512 MB:	120 sec
à partir de 1024 MB:	240 sec

Avec l'**Editeur d'échantillons** (  ) vous pouvez gérer les échantillons. Et avec l'**Editeur de fichiers**, ouvrable du menu contextuel et de l'**Editeur d'échantillons**, vous traitez les échantillons

## Menu contextuel du Sample Player

	jouer un échantillon (tout comme un clique sur une touche...)
	active/désactive la fonction Loop pour cet échantillon
	charge un fichier du disque dur directement sur cette touche
	annule l'assignation d'un fichier à cette touche
	supprime tout le bloc (1 à 9) d'échantillons
	<b>Boîte Info Fichier</b> l'ouvrir pour le fichier choisi
	ouvre l' <b>Editeur de fichiers</b> , valable également pour les samples
	ouvre l' <b>Editeur d'échantillons</b>
	évite la lecture de plusieurs échantillons en même temps
	commute entre mode Scratch et mode Start/Stop
	<b>Options du programme</b> ouvrir

## 3.8. Sample Editor (Editeur d'échantillons)



Avec l'Editeur d'échantillons, vous traitez les 9 canaux du **Lecteur d'échantillons**. Vous avez la possibilité de définir pour chaque échantillon les paramètres suivants: LOOP, VOLUME, PITCH et FADE IN/OUT (ouverture/fermeture en fondu). Les 9 canaux forment chacun un bloc d'échantillons, pour lesquels on peut sauvegarder plusieurs paramètres (individuels aussi) en fichiers \*.SMP, avec le bouton **Save**.

**Reset**

supprime tous les fichiers du bloc d'échantillons ouvert

**OK**

intègre tout le paramétrage et ferme la fenêtre de l'éditeur d'échantillons

**Cancel**

ferme l'éditeur d'échantillons sans intégrer les derniers paramètres

### 3.8.1. Fonctions Sample-Bloc

Les touches au bord inférieur de la fenêtre, concernent le Sample-Bloc (Bloc d'échantillons).

**Load**

ouvre une fenêtre de dialogue pour charger un bloc d'échantillons sauvegardé

**Save**

ouvre une fenêtre de dialogue pour sauvegarder un bloc d'échantillons

### 3.8.2. Fonctions Canal d'échantillons

Les configurations suivantes sont réalisables séparément pour chaque échantillon:



Si la fonction LOOP est activée (voir aussi le menu contextuel du **Sample Player**) l'échantillon sera joué sans arrêt.



Réglage du volume de l'échantillon



Joue l'échantillon sur le canal moniteur.



Réglage de la valeur de Pitch de l'échantillon entre -20% et +20%



Ouvre une fenêtre de dialogue pour charger tout fichier audio sous forme d'échantillon sur le canal concerné. Remarque: le fichier existant sera remplacé.



Définition du temps d'ouverture en fondu du fichier; entre 0 et 5 secondes maxi (selon la longueur du fichier)



Lance l'éditeur de fichier disposant de plus amples possibilités de traitement (cf. Traitement de fichiers MP3 dans



Définition du temps de fermeture en fondu du fichier; entre 0 et 5 secondes maxi (selon la longueur du fichier)



Utilisez l'éditeur d'échantillons pour sauvegarder un échantillon placé à partir du Loop Sampler, sur une touche de Bloc d'échantillons.

Toutes ces fonctions peuvent être remise à zéro avec un clique droit de souris, respectivement sur chacun des écrans verts ou sur les régulateurs. Les configurations peuvent aussi avoir lieu pendant la lecture des fichiers.

## Menu contextuel de l'éditeur d'échantillons

BPM Studio	Play	Jouer l'échantillon (comme un clique sur une touche Play)
	Loop	Active/désactive la fonction Loop (boucle) pour cette touche
	Laden...	Transfère un fichier audio du disque dur directement sur ce canal
	Alle entfernen	Annule tous les paramétrages pour ce canal
	Info...	<b>Boîte Info Fichier</b> ouvrir pour le fichier choisi
	Bearbeiten...	Ouvre l' <b>Editeur de fichiers</b> pour cet échantillon



Vous trouverez: des infos supplémentaires, des rapports de tests sur cartes son, des mises à jour de programme et des foires aux questions sur notre site web [www.alcatech.de](http://www.alcatech.de)



## 3.9. Cross Fader (Atténuateur en croisement)



Le Cross Fader permet un croisement en fondu entre les lecteurs A et B. Vous disposez d'un mode manuel et d'un mode automatique. Le mode automatique se met en marche avec **AUTO**. En mode automatique, il s'opèrera un croisement en fondu automatiquement à la fin d'un titre entre celui-ci et le titre chargé du second lecteur. Vous pouvez modifier le processus de croisement en fondu en

faisant glisser, à l'aide de la souris, les courbes rouge et bleue ou sélectionnant des processus préprogrammés dans le menu contextuel du Cross Fader. A l'aide du glisser-déposer, vous attribuez un croisement en fondu préprogrammé au titre voulu; L'effet recherché se produit toujours à la fin du titre. Tous les titres suivants recevront automatiquement le même processus de croisement jusqu'au titre, auquel vous auriez attribuer un autre processus préprogrammé. Un titre assigné à un tel effet est marqué par une ligne bleue dans la liste des titres. En cas de reconfiguration d'un croisement en fondu déjà attribué, vous devez re-confirmer l'attribution du processus par glisser-déposer. Ceci à pour but d'empêcher les modifications non voulues des effets de croisement. Tous les effets de croisement seront sauvegardés dans le fichier Playlist.

Le mode automatique activé est signalé par un point rouge clignotant dans la partie supérieure gauche de l'écran. Il sera désactivé aussitôt qu'une touche CUE, CUE/PLAY ou START/STOP est exécutée. Avec la touche **FADE** vous pouvez déclencher prématurément un croisement en fondu; sachant que c'est l'effet attribué au titre en cours de lecture qui sera lancé.

Si le mode Autofade n'est pas activé et que vous appuyez **FADE**, c'est le croisement en fondu pré configuré et figurant sur l'écran qui est lancé avec

le mode Fade. C'est donc le processus de croisement actuel qui est utilisé et non le celui attribué au titre, comme c'est le cas en mode automatique. **W** permute l'écran en Single-List.

Le croisement en fondu se configure avec le régulateur FADE TIME; sachant qu'il s'agit de la durée de toute la fourchette de temps. Di l'effet de croisement ne couvrirait pas toute la fourchette de temps, sa durée est réduite dans la même proportion.

Configuration du croisement en fondu



Un croisement manuel direct est réalisable avec le régulateur MANUAL FADE.

Atténuateur entre les **Lecteurs A et B**



Le contrôle des deux canaux pendant l'atténuation peut être suivi sur la partie supérieure droite de l'écran. La ligne verticale blanche indique la position actuelle du processus sur l'axe de temps.

En mode Single-Playlist, le Cross Fader apparaît sous forme de schéma adapté. Ce mode s'utilise surtout pour le Auto fading, raison pour laquelle vous disposez ici de 6 processus de croisement pré configurés et directement exécutables. Les potentiomètres aussi permettent une configuration très précise. Dans la partie inférieure du Cross Fader, vous pouvez permuter en mode Dual-List avec le bouton **P-LIST**.





L'utilisation du régulateur MANUAL FADE se fait indépendamment du mode Fade.

## Menu contextuel du Cross Fader

BPM Studio	Vorgabe	Mode de croisement en fondu par défaut
	Überblendung 1	Modes de croisement en fondu 1 à 6
	Überblendung 2	
	Überblendung 3	
	Überblendung 4	
	Überblendung 5	
	Überblendung 6	
Verankern	entre l'écran / champ d'édition du Cross Fader	
Uhr Anzeigen	Commute entre Heure et commandes de l'atténuateur	

## 3.10. Compteur BPM



Ce module permet la détermination exacte des BPM (Battements Par Minute) d'un titre et l'enregistrement du fichier dans la balise ID3 et dans une **Banque de données BPM** propre au programme. Vous avez 2 modes différents à votre disposition. En mode Automatique, l'impact de la

basse du titre est déterminé à l'aide d'un filtre spécial. Le programme mesure ces fréquences et les évalue. En mode manuel, les BPM sont déterminés par impacts de touches.

### 3.10.1. Le Lecteur Moniteur du Compteur BPM



Le Lecteur Moniteur à jouer le titre que l'on veut mesurer. Avec la glissière de position, on peut choisir rapidement une position quelconque dans le titre. La partie supérieure affiche

le temps de lecture et le niveau sonore. Les trois boutons en bas de l'écran servent naturellement à piloter la lecture.

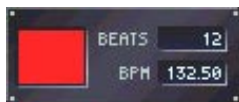
### 3.10.2. Détermination de BPM en mode Manuel



Mettez le Compteur BPM sur Manuel. Exécutez la touche Start ou lancez le titre sur le Lecteur Moniteur.



La touche Start se transforme en Déclencheur. Frappez à chaque impact de la basse la touche Déclencheur (touche d'espacement sur le clavier).



Chaque impact basse sera compté par le module et sera indiqué par une surface rouge clignotant. S'il

n'y a aucune entrée pendant plus de 2 secondes Le Compteur BPM se retire.

Observez la valeur BPM affichée! S'il ne change, vous pouvez abandonner le compteur BPM par l'exécution de la touche . La valeur BPM déterminée sera inscrite dans la **Banque de données BPM** et affichée dans la liste des titres.

### 3.10.3. Détermination de BPM en mode Automatique



Mettez le Compteur BPM sur Auto.

Exécutez la touche Start ou lancez le titre sur le Lecteur Moniteur.

Le module analyse le titre de la même manière que le fait le compteur BPM automatique dans les lecteurs. Indépendamment de cela, le battement du titre sera filtré et affiché.

Observez maintenant l'écran de BPM et la surface lumineuse rouge. Si celle-ci clignote exactement un fois par battement et que la valeur BPM sur l'écran est stable, on peut supposer que la valeur BPM a été correctement déterminée.

Il peut arriver que le BPM d'un titre ne puisse être déterminé et que le battement ne puisse être ex-

actement affiché par les configurations standards du filtre (C'est le cas par exemple quand la surface lumineuse clignote éternellement). Dans ce cas, on manipule manuellement le filtre.



Activez pour cela la correction manuelle du filtre dans le coin inférieur gauche de la fenêtre Filtre. Maintenant, vous pouvez traiter en mode Automatique, après avoir lancé l'analyse, la fréquence du filtre afin d'obtenir une parfaite évaluation sur la surface d'affichage. C'est-à-dire à chaque impact de la basse, seulement un clignotant.

La position et la largeur de la poutrelle horizontale peut être modifiée. Elle provoque une modification de la courbe du filtre. La glissière verticale modifie l'intensité (amplitude) du filtre. Le cours de fréquence ainsi produit par les deux régulateurs est présenté graphiquement. Si la fonction pré écoute est activée, seul le signal audio de la sortie du filtre peut être écouté.

Après mesure réussie, la valeur BPM sera intégrée par la balise ID3 dans la **Banque de données BPM** du programme et affichée dans la liste des titres; tout comme en mode Manuel.

## 3.II. File Editor (Editeur de Fichiers)



Avec l'éditeur de fichiers (File Editor), il est possible de découper des séquences d'un fichier ou d'effectuer des points Cue très précis. Tous les paramètres comme: volume, pitch, Cue-in et Cue-out seront reconnus et pris en compte par les lecteurs et peuvent être sauvegardés par les **Listes des titres**.

### 3.11.1. Charger et afficher un titre

Au premier chargement d'un fichier audio, des crêtes (Peaks) seront formées et sauvegardées.



Ce processus n'occasionne aucune modification du fichier. Le fichier original reste intact. Les crêtes seront sauvegardées séparément sur le disque dur. Dans les **Options du programme** vous pouvez choisir si ces données doivent être supprimées (économie d'espace) en fin d'utilisation du programme ou non (économie de temps).

Après chargement, le fichier audio sera présenté graphiquement. L'éditeur de fichiers possède deux fenêtres de travail. La fenêtre d'en bas affiche le fichier audio toujours dans toute sa longueur. Ceci permet une vue d'ensemble sur le fichier et un accès permanent à n'importe quelle partie du fichier. La fenêtre d'en haut sert à éditer le fichier, placer des points Cue, placer des points de début et de fin ou sélectionner et exporter une portion sous forme de nouveau fichier.


### 3.11.2. Modifier le champ d'affichage

Il existe deux méthodes différentes pour la modification du champ d'affichage de la fenêtre supérieure:

Modifier la largeur ou déplacer la position du spectre entre la partie su-




périeure et la partie inférieure de la fenêtre de travail. C'est toujours la portion du champ du spectre marquée dans la fenêtre inférieure qui s'affiche dans la fenêtre supérieure. Si le champ du spectre est suffisamment large, la durée de lecture sera aussi affichée.

Activez la fonction Loupe  et passez avec le bouton droit de la souris sur une zone de la fenêtre de travail supérieure ou inférieure. L'affichage inverse obtenu sera par la suite agrandi.



En double-cliquant sur le champ du spectre, vous variez entre une visualisation agrandie et la vue d'ensemble.

### 3.11.3. Marquer une zone et exporter une portion du fichier

Désactivez la fonction Loupe  et passez avec le bouton droit de la souris sur une zone de la fenêtre de travail supérieure ou inférieure. La zone sera marquée en rouge. Avec le bouton droit de la souris, vous pouvez modifier la zone ou ouvrir un menu contextuel offrant la possibilité de zoomer, jouer ou de sauvegarder la portion sous forme d'un nouveau fichier \*.WAV ou \*.MP3 sur

votre disque dur. Ce fichier peut être par exemple utilisé sur le **Lecteur d'échantillons**.

### 3.11.4. Réglage du volume et de pitch



Le régulateur du volume permet un réglage de -inf à 0 dB et l'adaptation à d'autres titres.



Le régulateur de Pitch permet un réglage entre +/- 20%.

Avec les touches + et - vous raffinez ces valeurs. Ces valeurs seront sauvegardées et considérées au transfert du fichier sur le **Lecteur**. La valeur pitch ici configurée sera ajoutée à la valeur pitch du lecteur.

### La barre d'outils



STOP - Arrête la lecture dans l'éditeur de fichiers



PLAY - Lance la lecture dans l'éditeur de fichiers



REWIND - Saute pendant la lecture au début de la partie marquée (ou au début du titre, si aucune partie n'est marquée) ou renvoie (en phase STOP) le localisateur au point de départ.



LOOP - Joue le secteur marqué (marqueur bleu) ou le titre sans arrêt



ZOOM - Le bouton droit de la souris permet de commuter les fonctions de loupe et de marqueur



Présente le fichier audio sous forme wave





Présente le fichier audio sous forme points


### 3.11.5. La fonction des différents marqueurs


L'éditeur de fichiers reconnaît 4 différents marqueur avec lesquels on se marque des positions et parties bien déterminées d'un titre. Tous les marqueurs peuvent être édités ou déplacés avec la ligne Marqueur du menu contextuel.



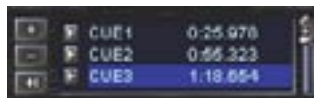
 **Le localisateur rouge** marque la position actuelle de lecture ou de pause et est comparable avec la glissière de position des **lecteurs** et des **moniteurs**. A l'aide d'un cliquer gauche de souris, vous fixez la position due ce marqueur.

 **Les marqueurs bleus d'entrée et de fin** marquent le début et la fin d'un titre. Ils peuvent être aussi déplacés; La glissière de position des **Lecteurs** considère alors ces points comme nouveaux points du début et de la fin du titre.

 **Les marqueurs jaunes de points Cue** déterminent les points Cue. Ces marqueurs aussi peuvent être déplacés et positionnés précisément à l'aide de la souris. A l'aide du menu contextuel de la ligne du marqueur, vous pouvez y ajouter de nouveaux points Cue.


 **Le marqueur bleu de points Cue** présente le point Cue actif. Il se détermine soit par la liste des points Cue (en haut à droite) ou par le menu contextuel des touches CUE / CUP du **Lecteur** ou par le menu contextuel de la ligne du marqueur.


jusqu'à 9 points Cue par titre. étant donné que le lecteur possède seulement une touche CUE et CUP, un des points Cue sera déclaré standard.





C'est ce point qui sera utilisé lorsqu'on exécutera la touche CUE ou CUP.

L'éditeur de fichiers possède dans son coin supérieur droit, une liste de points Cue pour la gestion des points Cue. Cet écran affiche les points Cue et leur position exacte à 1/1000 de seconde. L'actuel point Cue est marqué en bleu. En jouant le titre dans l'éditeur de fichiers, ce marquage se déplace respectivement et marque le dernier points Cue surpassé par le localisateur.

 insère un point Cue à l'endroit où le localisateur se trouve.

 Supprime le point Cue marqué

 définit le point Cue marqué comme Point Cue Standard

 joue le titre à partir de ce point Cue / ramène le localisateur à ce point

### 3.11.7. Travailler avec les points Cue

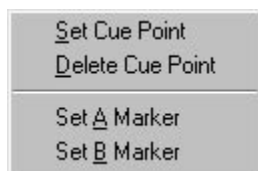
Un point Cue est la position (endroit) du titre que le lecteur reconnaît comme position de lancement. Avec la touche CUE du lecteur, on place le titre à cette position. Avec la touche CUP, on joue le titre à partir de cette position (ce qui correspond à CUE et PLAY). A l'aide de l'éditeur de fichiers, on fixe



Depuis la version 4.2 de BPM Studio, les points Cue définis avec l'éditeur de fichiers sont également intégrés dans le lecteur comme Points DirectCue lors du transfert du fichier.

## Le menu contextuel de la ligne du marqueur

Par la ligne du marqueur, vous obtenez le menu contextuel suivant:



définir de point Cue comme Point Cue Standard

supprimer ce point Cue

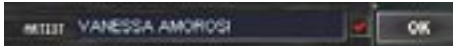
place le marqueur de début ... sur cette position

place le marqueur de fin ... sur cette position

## 3.12. Boîte Info Fichier



Dans la Boîte Info Fichier, vous pouvez éditer toute la balise ID3. Vous choisissez dans les **Options du programme** si celle-ci doit être enregistrée sous le nouveau format ID3v3 ou sous l'ancien format (ID3). Si la Boîte Info Fichier est ouverte en mode Multi-choix, une barre supplémentaire avec boîte à cocher apparaît. Vous pouvez modifier ici un inscrit pour tous les titres marqués.



Entrez les données et marquez le champ souhaité. après confirmation de la boîte avec OK, les modifications seront effectuées pour tous les titres marqués.

Il existe un menu surgissant (Popup) pour le champ GENRE, dans lequel on attribue aux titres les types de musique. Il serait donc facile avec



la **Fenêtre de recherche**, de retrouver un titre en connaissant le genre de musique.

**OK**

ferme la Boîte Info Fichier et intègre les configurations

**Abbruch**

ferme la Boîte Info Fichier sans intégrer les configurations

**More...**

ouvre une Boîte Info supplémentaire avec une liste des titres et interprètes s'il s'agit d'un fichier provenant d'un CD rippé comme CD-at-once (ex. un mixe). Ce bouton apparaît seulement quand on ouvre la Boîte Info Fichier pour un titre provenant d'un CD rippé en un titre.

**BPM...**

lance le **Compteur BPM** pour ce titre

**Edit...**

lance l'**Editeur de fichiers** pour ce titre

### 3.13. Table de mixage



La table de mixage est composée de quatre éléments différents et disposés deux par deux. Dans la vue standard, on trouve à gauche les **canaux audio** et à droite l'**égaliseur (EQ)**. En mode Master-canal (somme de toutes les sources des signaux audio) un **mode Compresseur/Limiteur** s'affiche (C.A.G., Commande Automatique de

Gain). Avec la touche **AGC** sous le régulateur du Master-volume, on permute au module CGA. Vous pouvez choisir d'afficher le **Recorder (Enregistreur)** en lieu et place de l'égaliseur en utilisant la touche **RECORD**.



La table de mixage regroupe les sources audio internes et externes. Vous pouvez opérer des corrections de fréquence pour les lecteurs A, B et CD-ROM, à l'aide de l'égaliseur. La C.A.G. est responsable pour un niveau de son homogène et évite, grâce au limiteur une surcharge des appareils raccordés. Avec le **Recorder** on peut enregistrer un signal audio d'une source sonore externe (MIC ou LINE IN) ou de l'actuel programme en cours sur les deux lecteurs et le lecteur d'échantillons et les sauvegarder sous forme de fichier wave ou MP3 sur le disque dur ou les envoyer sous forme de fichier MP3-Stream sur un serveur de lecture en transit (streaming).



On peut désactiver l'écran du régulateur de niveau dans les options du programme afin d'utiliser moins de ressources.

#### 3.13.1. Les canaux audio

La table de mixage possède quatre entrées internes stéréo (le lecteur A, le lecteur B, le lecteur CD et l'échantillonneur) et deux sorties stéréo (master et moniteur). Dans le Recorder, vous pouvez choisir de la carte son, une entrée MIC et une entrée LINE IN.

Avec l'écran du régulateur de niveau, vous pouvez configurer individuellement le régulateur de volume de chaque canal stéréo.

Le niveau sera affiché sous forme de poutrelle juste à gauche du régulateur. L'affichage en dB est visible en haut à droite, pour chaque canal. Vous pouvez déplacer latéralement la balance de chaque canal sur le champ en haut, à gauche.



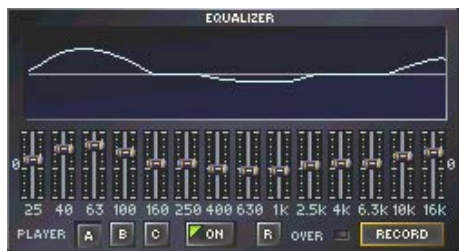


Ici aussi, on remet les valeurs à la moyenne ou à zéro à l'aide du bouton droit de la souris. A l'aide de la touche MONITOR des canaux d'entrée (lecteur A, lecteur B, lecteur CD et sampler), on placera chaque signal sur le canal-moniteur de sortie; sachant qu'il peut être écouté séparément et indépendamment du titre en cours de lecture (seulement au cas où la fonction Monitoring dispose de sa propre carte son et est activée dans les options du programme).

A gauche, à côté de la dénomination du canal se trouve, pour chaque canal, un affichage du battement. La sortie MASTER règle le volume global des quatre canaux d'entrée. Ici se trouve aussi la touche du module CAG. Le DEL (diode) se trouvant sur cette touche indique l'état de la CAG (si en activité ou non).

Un clique droit de souris sur la glissière de niveau d'un régulateur de volume ramène à la niveau du volume à -1.0 dB.

### 3.13.2. L'égaliseur (Equalizer)



L'égaliseur sert à corriger le cours de fréquence des deux lecteurs A et B et du lecteur CD. A l'aide des touches **PLAYER A B C**, on peut ouvrir la configuration de l'égaliseur des deux lecteurs et du lecteur CD. Il s'active ou se désactive avec la touche **ON**. Avec les régulateurs, vous réglez le cours de chacune des 14 zones de fréquence. La courbe résultante sera affichée graphiquement sur l'écran supérieur. En cliquant sur la touche **R** ou avec le bouton droit de la souris sur l'écran, la courbe auparavant tracée prendra un cours de fréquence linéaire. Si le diode rouge de débordement (OVERFLOW-LED) reste allumé, c'est que l'amplification globale de l'EQ est trop forte; Ce qui peut provoquer des déformations.

Dans ce cas, il est recommandé d'activer par le menu contextuel, la fonction PREAMP (Limiteur) ou de modifier conséquemment la configuration de l'égaliseur.

Avec la touche **RECORD** on commute au **Recorder (enregistreur)**.

### 3.13.3. Charger et sauvegarder des réglages de l'égaliseur

BPM Studio permet de sauvegarder et de charger grand nombre de réglages EQ. Vous disposez également de nombreux réglages prédéfinis. Les manipulations se font par le menu contextuel de l'écran de l'égaliseur, par la ligne „Préréglages“ (Presets) et les boîtes de dialogue qui s'en suivent.



## Menu contextuel sur l'écran égaliseur

BPM Studio	<b>PreAmp</b>	<p><u>Fonction Limiteur</u></p> <p>Affaiblissement de signal en dB</p> <p>ouvre le sous-menu pour la configuration de l'EQ</p> <p>réinitialise la configuration (remise à 0)</p>
	● -3 dB	
	-6 dB	
	-9 dB	
	-12 dB	
<b>Presets</b> ▶		
<b>Zurücksetzen</b>		

### 3.13.4. L'enregistreur (Recorder)



Avec la touche **RECORD** sur l'écran de l'égaliseur, on commute à l'enregistreur. Les deux régulateur MIC et LINE IN servent à régler les signaux d'entrée des deux canaux d'entrée d'une carte son librement sélectionnable. Le choix des cartes son se fait par le menu contextuel des régulateurs. On peut ici aussi choisir le **Module MP3-Stream**. Le régulateur RECORD IN pilote le niveau de tonalité global de l'enregistrement / l'émission.

Avec la touche **RECORD** on lance l'enregistrement / l'émission. Par la touche **MONITOR** on peut au préalable régler le niveau de tonalité. L'enregistrement actif est signalisé par un point rouge et l'affichage de la durée en temps réel ( **0:00:33,7** ) de l'enregistrement. **STOP**

arrête l'enregistrement. Si vous avez choisi WAV ou MP3 comme format d'enregistrement, une boîte de dialogue s'ouvrira suite à l'exécution de cette touche. Ce qui vous permettra de spécifier le nom du fichier et le dossier dans lequel il sera sauvegardé. L'enregistrement est automatiquement lancé aussitôt qu'un signal audio est localisé dans l'une des sources prédéfinies, si la fonction Autostart ( **AUTO** ) est activée.



Par le point de menu „Format d'enregistrement“, on définit le format de sortie du programme en cours. Les choix possibles sont: **Fichier WAVE** (économie de ressources), **Fichier MP3** (économie d'espace), **MP3-Stream** pour un serveur de lecture en transit ou sortie sous forme d'interface de **Visualisation Plugin**. Le module Streaming (lecture en transit) et Interface de Visualisation seront expliqués amplement ailleurs, dans ce livret.

Avec **EQ** on retourne à l'égaliseur.

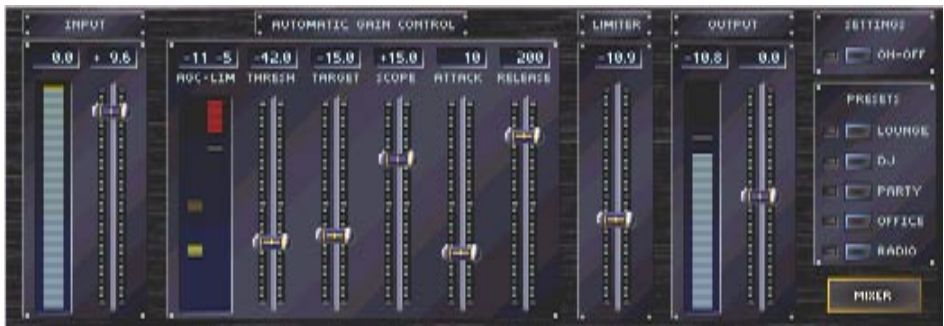
### Menu contextuel de l'enregistreur

BPM Studio	Aufnahme <u>G</u> erät ▶	Choix de la carte pour l'enregistrement
	Aufnahme <u>F</u> ormat ▶	Choix du format d'enregistrement
	<b>O</b> ptionen... <b>Alt+O</b>	<b>Options du programme</b>
	Einstellungen <u>s</u> peichern	Sauvegarde les configurations
	<b>S</b> uchen... <b>Alt+S</b>	<b>Boîte de dialogue recherche</b> ouvrir
	Sy <u>s</u> tem ▶	Fonction du système
	<b>B</b> eenden <b>Alt+X</b>	Fermer BPM Studio



Si le programme en cours doit être aussi enregistré, alors tous les appareils virtuels doivent être placés sur la même carte son duplexe, dans les configurations du mixage de Windows de cette carte; Pour l'enregistrement, la fonction WAVE ou Loop etc. de cette carte doit être activée; Dans le champ RECORDER, choisir Record Device.

### 3.13.5. Le compresseur/Limiteur (CAG)



On obtient de grandes différences sonores particulièrement avec la lecture de fichiers MP3. La cause de cette situation est souvent le fait qu'on utilise différents CDs ou différents paramètres

d'encodage; par ex quand on utilise différents programmes d'encodage. Le Module CAG égalise ces différences en temps réel et permet ainsi un niveau sonore homogène.



Le Module CAG a été conçu en premier lieu pour la musique en arrière plan ou pour l'utilisation de listes de titres préparées comme en radiodiffusion. Son utilisation dans le mixage en direct n'est pour le moment pas possible.

Le module CAG permet une régulation individuelle en 3 paramètres de niveau et 2 paramètres de temps.



**Threshold (Seuil)***(variable de -60 à 0 dB)*

Ce paramètre définit le seuil d'application du réglage. Les passages faibles ou silencieux au début ou à la fin ne seront pas modifiés afin de ne pas détruire l'ampleur dynamique du titre. De même, une élévation ou renforcement involontaire du froufroutement à ces endroits sera évité.

**Target (Cible)***(variable de -21 à -3 dB)*

C'est le niveau de sortie cible allégué. La CAG (Commande Autonome de Gain) essaye de remettre tout niveau plus fort ou plus faible que le niveau seuil, au niveau cible.

**Scope (Portée)***(variable de 0 à 21 dB)*

Cette valeur fixe le niveau maximum d'amplification / d'absorption et ainsi "l'intensité" du réglage. Si par exemple le sommet d'un niveau surpasse la valeur cible de la valeur scope, il sera diminué seulement de la valeur scope.

**Attack (Attaque)***(variable de 1 à 500 ms)*

Ce paramètre sert à ajuster le temps de réaction. Les sommets de niveau qui sont plus courts que ce temps ne seront pas considérés.

**Release (Relâchement)***(variable de 1 à 500 ms)*

Ce paramètre fixe la rapidité de la diminution de l'effet du réglage ou le temps nécessaire pour que le niveau initial soit à nouveau atteint.



Le Limiteur permet aussi la limitation de très courts sommets de niveau auxquels la CAG n'aurait pas réagi parce que le temps de réaction du CAG (Attaque) est de loin supérieur aux valeurs temporelles qui peut amener les appareils suivants à occasionner un dépassement ou destruction.

**Limiter (Limiteur)***(variable de -18 à 0 dB)*

Le limiter est un limiteur de niveau qui réagit très rapidement. Son devoir est de limiter l'élévation du niveau du signal et de protéger ainsi le appareils de sonorisation comme mixeur externe, Crossover (répartiteur), haut-parleurs, et autres périphéries d'un dépassement ou surcharge. Le limiteur reste sans effet, en dessous du niveau défini.

**Input, Output (Entrée, Sortie)***(variable de -12 à +12 dB)*

Avec ces deux régulateurs, on peut réaliser un traitement linéaire des signaux d'entrée et de sortie. Les deux poutrelles affichées donnent le niveau avant et après le réglage.

**Ecran du module CAG**

L'écran du module CAG se compose de l'écran du compresseur (à gauche) et de celui du limiteur (à droite). Si l'indicateur d'amplification se trouve au milieu, le signal traverse le module CAG sans la moindre modification. Si l'indicateur se trouve en dessous de la position zéro, cela veut dire que le signal d'entrée est trop fort; Il s'en suivra une absorption selon les configurations. De manière analogue, l'indicateur signale une amplification du signal, lorsqu'il se situe au-dessus de la position zéro.

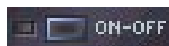
La poutrelle en haut, à droite, montre le niveau d'application du limiteur. La valeur maximale du niveau du signal à la sortie de la CAG est représentée par le marquage jaune. Si ce marquage reste en dessous de la poutrelle rouge, il ne se fera aucune modification du signal. Mais si ce marquage du niveau maximal touche la poutrelle rouge, le signal sera immédiatement remis au maximum de la configuration.



La CAG fonctionne seulement en mode Autofade. Même si elle est activée, la CAG reste sans effet si le mode Autofade est désactivé.

## AGC-Presets (Préréglages CAG)

Pour un utilisation facile du CAG, vous disposez de cinq configuratiions prédéfinies. Ces configurations concernent divers genres de rythme. Choisissez celle qui vous convient le mieux et faites ensuite un raffinement à votre goût.



Avec ON-OFF, on active ou désactive le module CAG.



Revenir au canaux audio de la table de mixage.

## Fonctionnement du CAG

les lignes suivante décriront brièvement le fonctionnement du CAG pour divers niveaux sonores d'entrée (voir le diagramme suivant sur cette page). Les valeurs données sont des standards. Elles peuvent être modifiées selon les types d'utilisation.

Jusqu'au point A, la CAG n'a encore aucun effet le niveau de sortie du signal car ce niveau n'a pas encore atteint la valeur Seuil (Threshold) de -42 dB.

La CAG commence à travailler à partir du point A et essaie de mettre le niveau sur la Cible (Target)

de -15 dB). Mais puisqu'une Portée (Scope) de 15 dB était définie, le signal sera renforcé seulement de 15 dB.

A partir du point B, le signal d'entrée est inférieur au Target de moins de 15 dB (Scope) et la CAG va ainsi régler le signal de sortie exactement sur -15 dB.

Les différences de volume entre point B et C seront pleinement égalisées puisque l'écart est partout inférieur à 15 dB Scope.

A partir du point C, le signal d'entrée est supérieur à 15 dB (Scope). La CAG absorbe maintenant le signal de 15 dB seulement.

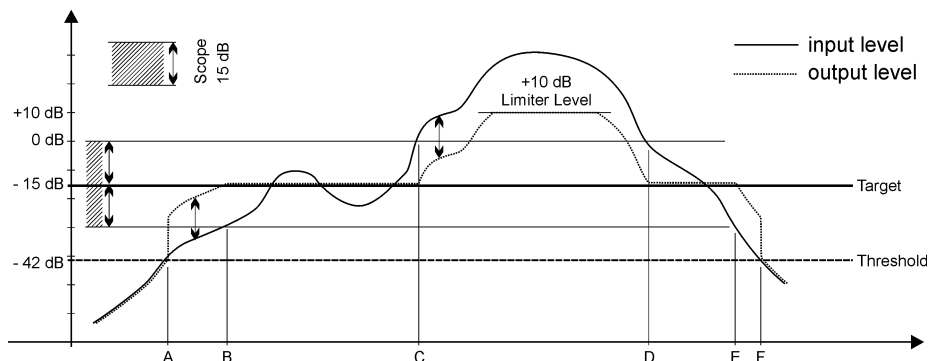
Entre-tmps, le signal d'entrée a dépassé la valeur limite définie de +10 dB malgré le travail de la CAG. Il sera donc immédiatement découpé.

au point D, la différence du signal d'entrée par rapport au Target est à nouveau devenu plus faible que la valeur Scope. Pour cela, la CAG va réagir en réglant le signal exactement sur la valeur cible de -15 dB.

Entre E et F, l'amplification atteint de nouveau le maximum de 15 dB.

A partir du point F, la zone d'effet de la CAG (la valeur Threshold) n'est plus atteinte et le signal d'entrée sortira sans amplification.

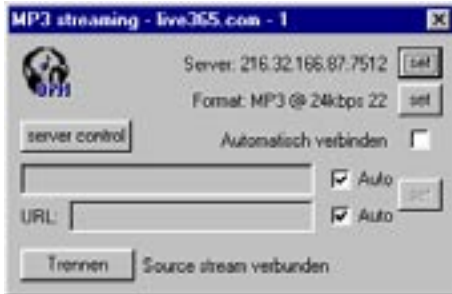
On admet dans ce diagramme que les modifications prennent effet sans le moindre retard. Si les valeurs Attack (attaque) et Release (relâchement) étaient configurées, le temps de réaction et la façon dont le réglage s'affaiblit, se ralentiraient proportionnellement.



## 3.14. Module MP3 Streaming

Ce module permet l'envoi direct d'un flux (stream) MP3 sur un réseau interne ou à un serveur de lecture en transit (Streaming-Server) sur Internet. Il sera automatiquement affiché si vous

choisissez l'option „Streaming“ dans le menu contextuel de l'enregistreur. Le module disparaîtra si vous faites un clic droit sur le coin supérieur droit. Il peut être rappelé de la barre des tâches. Il est actif aussi longtemps que le format d'enregistrement „Streaming“ restera maintenu.



A l'aide des deux boutons SET, vous ferez les configurations pour le serveur et le format des fichiers. Ces données doivent correspondre aux configurations du serveur stream. Pour le moment, ce sont les protocoles Shoutcast et Icecast qui sont supportés.

Server: 216.32.166.87:7512 set

L'actuel serveur s'affiche ici. Par le bouton SET, vous ouvrez la boîte de dialogue pour la configuration du serveur. Entrez toutes les données nécessaires puis sauvegardez!

Format: MP3 @ 24kbps 22 set

Le format des données pour le stream peut être défini ici. Choisissez les paramètres selon les la capacité de la bande passante dont vous disposez.



### PROFILE:

Ici, vous pouvez choisir un nom pour chaque configuration.

### SERVEUR:

Entrez ici l'URL ou l'adresse IP du serveur de lecture en transit.

### PORT, MOT de PASSE:

doivent également correspondre au serveur de lecture en transit (Strem-Server)

Shoutcast     Icecast

Choisissez ici le protocole de transmission souhaité. Shoutcast est un protocole appliqué par exemple par [www.shoutcast.com](http://www.shoutcast.com) pour une utilisation non commerciale de serveurs streaming libres. Icecast est par exemple appliqué par [www.icecast.com](http://www.icecast.com). Vous trouverez plus d'informations ces sites Internet respectifs. Les données suivantes servent à la publication de votre „émetteur“ dans chacun de ces dossiers:

Öffentlicher Server (im Verzeichnis listen)

si vous avez activé la boîte à cocher „Serveur public“.

Meta Infos senden (song und url)

„Envoyer des Meta Infos“ publie aussi le titre et l'interprète de l'actuel titre.



Le contenu des ces deux champs sera envoyé comme informations parallèlement au MP3-Stream. Vous pouvez donner par exemple le nom de votre émission et l'URL de votre site Internet.

Si les deux boîtes à cocher  Auto sont activées et que la fonction Autofade est activée, c'est le titre actuel de BPM Studio qui sera intégré et l'URL proviendra des informations sur le nom de dossier donné dans la boîte de dialogue de la configuration du serveur.

server control

Lance le navigateur web et la page d'état du serveur de lecture en transit.

Verbinden

Etablit la connexion au serveur de lecture en transit.

Trennen

Coupe la connexion au Stream-Server (La connexion doit être en principe coupée avant que vous ne fermiez BPM Studio)



Pour que les données du titre soient bien transmises quand "AUTO" est coché, il faut activer Autofade.

## 3.15. Lecteur / Graveur CD



Le lecteur / graveur CD dispose de multiples fonctions nécessaires pour l'utilisation de CDs. C'est que se font la lecture de CDs audio et la compression au format MP3. Mais il est aussi possible de graver des titres sur CD-Rs comme CD audio jouable avec les lecteurs habituels de CD ou comme CD-Données pour sauvegarder.

Pour cela, vous disposez de 3 différents modules: **CD READER**, **CD WRITER** und **ENCODER**. La commutation se fait avec ces boutons au milieu de l'écran du lecteur CD.

### 3.15.1. Lecteur CD ( **CD READER**):

Avec ce module encore appelé CD-Player, vous pouvez utiliser le lecteur CD-ROM lecteur autonome et professionnel de CD audio. Toutes les fonctions comme: Pitch, Master-Tempo, Pitch Bend, Points Cue etc. sont pleinement disponibles. L'interprétation peut s'effectuer sur une carte son séparée et sera réglée sur la table de mixage en tant que canal séparé. Mais tous les fichiers MP3 peuvent être aussi interprétés avec ce lecteur. Déplacez n'importe quel titre de la liste des titres ou du fichier archives, par glisser-déposer, sur le lecteur CD et utilisez celui-ci comme lecteur moniteur confortable!



Si une plage audio se trouve dans l'un des lecteurs de BPM Studio, le lecteur CD-ROM reste verrouillé. Vous pouvez le déverrouiller en choisissant dans le menu contextuel de titre, l'option „Enlever“. Ou en exécutant la touche EJECT.

La liste de titres et le module Lecteur du lecteur CD sont selon leur forme et leur fonctionnement, identiques aux deux lecteurs principaux et les listes des titres.

Le lecteur CD en même temps à lire les CDs audio et à les copier sur le disque dur. Lisez au chapitre 4 une indication "pas à pas" sur comment copier et comprimer les CDs audio.

### 3.15.2. Encodage de CDs audio:

En principe, l'encodage (compression au format MP3) se fait par deux méthodes différentes. Soit vous lisez le CD audio comme fichier Wave sur votre disque dur pour une compression plus tard ou vous compressez au format MP3 en même temps, au cours de la lecture du CD. Le choix se fait dans les options du programme par l'onglet

CDDA-Copy/Configuration/ **Encode during copy**. Si cette boîte à cocher est activée, la copie et l'encodage se feront en cours de lecture.

Pour compresser un plus grand nombre de titres, il est recommandé de lire auparavant tous les CDs audio à grande vitesse comme fichier wave et de compresser ceux-ci finalement en **Mode Encodeur**; La nuit par exemple.

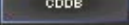


Le lecteur CD supporte également les fichiers MP3 et WAVE. Il peut donc être utilisé comme troisième lecteur MP3 ou lecteur pré écoute confortable.



### 3.15.3. Requête CDDB:

Après l'insertion d'un CD audio dans le lecteur CD-ROM, les titres apparaissent dans la liste de titres sous forme de pages (tracks) numérisées.

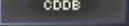
Exécutez maintenant la touche . Si Windows est ainsi configuré, votre PC établit une connexion à l'Internet et envoie une requête à la centrale CDDB (Banque de données pour la gestion des titres de CD audio) afin d'obtenir des informations pour le CD inséré.



En cas de succès, les données seront transférées et affichées dans la liste des titres. Elles seront également sauvegardées sur votre PC afin d'être disponibles lorsque vous insérez à nouveau le même CD dans votre lecteur.

### Requête à plusieurs CDs (Fonction Batch):

Aussitôt qu'un CD audio est inséré, BPM Studio mémorise son Code. A la prochaine requête CDDB, le système essaiera de trouver les listes des titres dans CDDB pour tous les CDs non encore identifiés et va les transférer sur votre PC. Vous pouvez économiser la durée de connexion Internet en insérant les CD l'un après l'autre et en attendant, à chaque insertion, que les titres soient affichés sous forme de pages numérisées. Exécutez ensuite la touche de la requête

CDDB . Maintenant, les listes des titres de tous les CDs audio auparavant insérés seront transférées (si elles sont disponibles dans le CDDB) sur votre PC et resteront disponibles à la prochaine insertion du CD. Finalement, la connexion sera interrompue. Vous pouvez aussi établir manuellement la connexion Internet par le menu contextuel du bouton CDDB.

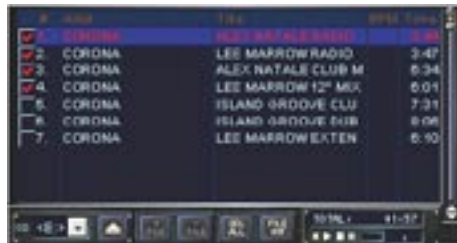
Dans les options du programme, sur l'onglet CDDA-Copy, vous pouvez choisir divers serveurs CDDB.



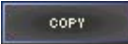
Les données téléchargées des serveurs CDDB seront sauvegardées dans BPM Studio et resteront disponibles plus tard; même sans aucune connexion Internet.

### 3.15.4. Copier un CD audio (Ripper):

Après la requête CDDB réussie, tous les titres des CDs seront affichés dans la liste des titres.



Si aucune liste de titres n'était disponible pour ce CD dans le CDDB, vous entrez manuellement les titres par la **Boîte Info Fichier**.

Marquez maintenant les titres à lire par la boîte à cocher située à gauche dans la liste et cliquez sur .

Les titres marqués seront lus. L'évolution sera affichée dans une fenêtre d'état.



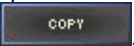
Il est absolument nécessaire de télécharger du CDDB ou d'entrer manuellement les données des CD AVANT de procéder à la copie. Autrement, BPM Studio prendra simplement le code et les numéros des titres du CD comme nom de fichier et noms de titres.



Si l'option "encoder pendant la copie" est activée sur l'onglet CDDA-Copy des **Options du programme**, les titres lus seront en même temps comprimés au format MP3 et placés dans le dossier des fichiers MP3. Ce dossier peut être spécifié sur l'onglet "Sauvegarde" dans les **Options du programme**.

Après l'encodage réussi, tous les titres seront automatiquement listés dans le groupe "NOUVEAUX FICHIERS" OU "NEW FILES" du Fichier Archives. Pour une meilleure organisation, il sera créé à chaque fois un sous-dossier avec comme nom, la date actuelle. (voir l'image en début de cette page).

### 3.15.5. Mode "CD en un" du lecteur CD:

Avec le mode "CD en un" on peut riper et archiver le CD complet en un seul titre. Ceci a l'avantage qu'un CD mixé par exemple pourra être lu sans pause et interprété plus tard comme morceau unique. Ce mode est également utilisable quand on ne veut pas perdre l'ordre des titres d'un album par exemple. Pour cela, lancer le processus de la copie par le menu contextuel (clique droit) du bouton 



Tous les titres seront copiés comme en une seule plage sans pause et insérés dans le Fichier Archives sous forme de titre unique.

**Pourtant les informations de chaque titre ne seront pas perdues!**



Avec le bouton MORE (DETAIL) dans la Boîte Info Fichier, on peut afficher à tout moment, la liste complète des titres du CD auparavant rippé en un seul titre.

Il est également possible de sélectionner directement chacun de ces titres avec le **Lecteur** ou avec la télécommande (seulement RCP-1001 et 2001). Si vous faites un clic droit sur la touche Plage dans le lecteur pour un titre "CD en un" (CD at once), c'est le titre original suivant ou précédant à l'intérieur de la compression qui sera lancé.

De la même manière, vous pouvez naviguer à l'intérieur d'un tel "CD en un" avec le Sélecteur de plage [12] des télécommandes RCP-1001 et RCP-2001, en maintenant ce bouton appuyé puis en le tournant simultanément. Les sous-titres seront ensuite affichés dans l'écran VFD.

### 3.15.6. Encodeur ():

L'encodeur sert à transformer les fichiers WAVE en fichiers MP3. Vous trouvez ici tous les CDs audio lus si avant le rippage, l'option "Copier/Encoder" n'était pas activée dans les options du programme. Mais des fichiers WAVE rippés avec d'autres programmes aussi peuvent être comprimés au format MP3 dans le module Encodeur. Déplacez simplement ces fichiers de l'explorateur de Windows vers la liste des titres de l'encodeur par glisser-déposer ou insérez ceux-ci à l'aide de

la touche 

Pour pré écouter ou contrôler ces fichiers, vous disposez du lecteur CD.

Dans le lecteur CD, ces titres peuvent être joué, contrôlés ou être traités avec l'éditeur de fichiers. Finalement, les titres marqués seront comprimés

au format MP3 avec la touche **ENCODER**.

Après la compression au format MP3 vous trouverez une nouvelle entrée dans le Fichier Archives de BPM sous NOUVEAU FICHIERS dans un dossier ayant comme nom, la date de la compression. Le nom de ce dossier peut être changé avec la fonction RENOMMER. Vous pouvez naturellement trier et archiver les titres dans des rubriques existantes.



Touche Eject, ouvre ou ferme le tiroir du lecteur CD-ROM choisi



Champ de choix CD-ROM. Choisissez ici le lecteur CD-ROM que vous désirez afficher.

**COPY**

Lance la copie du titre choisi. Avec un clic droit, on peut par le menu contextuel, copier tous les titres du CD en une seule plage. (Mode "CD at once")

**CDDB**

Lance la requête CDDB. Avec un clic droit, on peut par le menu contextuel, établir manuellement la connexion Internet si votre ordinateur est connecté à l'Internet et que la configuration Windows correspondante a été faite.

**ENCODER**

(seulement si Encodeur est actif) Lance la procédure d'encodage des titres choisis

### 3.15.7. Graveur CD (**CD WRITER**):

Produisez votre propre CD audio contenant votre mix ou votre compilation! Tout cela à l'aide d'un seul programme: BPM Studio.

Le graveur CD intégré supporte tous les disques compacts (ré)inscriptibles contemporains. Même graver un CD-MP3 ne représente aucun problème pour BPM Studio. Vous pouvez ainsi réaliser rapidement des copies de secours ou des listes de titres que vous désirez transférer sur un nouveau système.

Avant de commencer à fabriquer des CDs, il est recommandé de bien maîtriser l'utilisation des CD-Rs et des CD-RWs. Vérifiez également les configurations du graveur de CD dans les onglets des options du programme. Vous trouverez toutes les informations et indications importantes sur la configuration optimale de votre enregistreur CD au chapitre "Options du programme" de cet livret. Après la configuration, vous pouvez très facilement réaliser des CD audio et des CD fichier avec le graveur CD de BPM Studio.

Vous commencer en principe un nouveau projet

CD avec la touche **CLEAR LIST**. Dans la boîte de dialogue qui s'en suivra, vous pouvez vous décider pour un CD audio ou fichier (CD-ROM):



### 3.15.8. Réalisation de CDs audio:

Choisissez cette option si vous désirez réaliser un CD jouable dans tout appareil autonome et usuel de lecture de CD audio. La durée maximale du CD réalisé dépend de la capacité du CD vide utilisé. Elle peut varier entre 74 et 80 minutes.

Après confirmation de la boîte de dialogue avec [OK], le format choisi s'affichera à gauche dans la barre d'état de la liste des plages.



Insérez le CD inscriptible dans l'enregistreur de CD. La fenêtre d'état du CD située à droite en dessous de la liste des plages donne des informations sur le contenu du CD et de l'enregistreur.



Vous pouvez maintenant transférer tout titre ou liste entière dans la liste des plages du graveur.

Vous disposez de différentes possibilités:

- 1.) Par glisser déposer de la liste des titres ou de l'archivage des fichiers et des listes
- 2.) A l'aide du "copier coller" (combinaison de touches Ctrl + C puis Ctrl + V)

3.) Avec la touche , vous pouvez transférer toute liste des titres disponible sur le disque dur.


4.) Avec la touche , vous pouvez transférer toute page (track) de votre disque dur.

La barre d'état à gauche vous informe sur la durée actuelle du CD. Supplémentairement, l'espace nécessaire sur le CD sera affiché par une poutrelle d'état à droite, en dessous de la liste des plages. (Faites attention à ce que la capacité maximale du CD inscriptible ne soit dépassée.)



Il n'est pas nécessaire de transformer préalablement les fichiers MP3 en WAVE. Toutes les plages peuvent être directement chargées en MP3 sur le graveur. La compression se fera simultanément, en temps réel avec la gravure.

Autrement, vous recevrez un message d'erreur. Vous pouvez maintenant revoir le classement des titres à l'aide du glisser-déposer.

Lancer le processus de gravure avec la touche . Vous pouvez suivre, contrôler et influencer l'évolution de la gravure par les boîtes de dialogue suivantes.



La feuille de Cue sera d'abord réalisée. Il s'agit des informations (les durées des titres et leur structure) affichables par les lecteurs CD, enregistrées parallèlement à l'enregistrement des données audio. Finalement, une boîte de dialogue affichera les informations sur les données calculées.

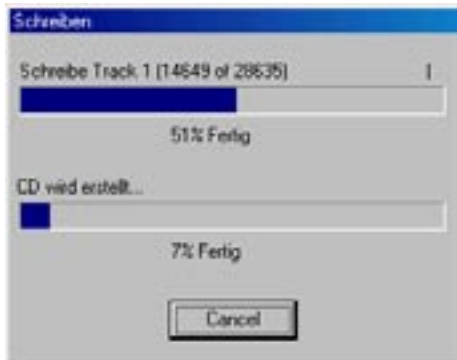


Vous avez ainsi la possibilité de faire un contrôle intermédiaire. Si toutes les données sont correctes, confirmez le processus de gravure avec [Suivant]. Vous pouvez également annuler la procédure (afin d'opérer des rectificatifs par exemple) en cliquant sur [Annuler].

Dans la fenêtre d'état suivante, vous pouvez suivre la procédure complète de gravure.




SVP: Evitez de copier des CDs par le biais d'un réseau. Si vous avez mis BPM Studio en réseau, il faut que les fichiers MP3 et WAVE à copier soient enregistrés sur l'ordinateur possédant le graveur CD.



À la fin de la copie réussie, le tiroir du lecteur CD s'ouvre et vous pouvez prendre le CD.

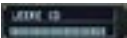
### 3.15.9. Réalisation de CD fichier:

Choisissez cette option si vous désirez copier des fichiers MP3 disponibles sur votre système, sur un CD fichier. Le CD fichier peut être lu sur tout ordinateur disposant d'un lecteur CD-ROM compatible. Ce mode vous permet ainsi de réaliser simplement une copie de secours ou de transporter des fichiers MP3 d'un système à un autre. L'espace de disque maximal disponible sur le CD dépend du type de CD utilisé. Il varie entre 650 et 700 Mo.

Avec la touche , vous commencez un nouveau projet de réalisation de CD. Sélectionnez "CD fichier" dans la boîte de dialogue qui s'en suivra.



Le format de copie choisi sera signalé dans la barre d'état à gauche. Insérez finalement le CD inscriptible dans l'enregistreur.


De la même manière que pour les CDs audio, la fenêtre d'état du CD située à droite en dessous de la liste des plages donne des informations sur le contenu du CD ou sur  l'enregistreur.

Vous pouvez maintenant transférer tout titre ou liste entière dans la liste des plages du graveur. Vous disposez de différentes possibilités:

- 1.) Par glisser déposer de la liste des titres ou de l'archivage des fichiers et des listes
- 2.) À l'aide du "copier coller" (combinaison de touches Ctrl + C puis Ctrl + V)

- 3.) Avec la touche , vous pouvez transférer toute liste des titres disponible sur le disque dur.

- 4.) Avec la touche , vous pouvez transférer toute plage (track) de votre disque dur.


La barre d'état à gauche vous informe sur l'espace de disque utilisé du CD. Supplémentairement, l'espace nécessaire sur le CD sera affiché par une poutrelle d'état à droite, en dessous de la liste des plages. (Faites attention à ce que la capacité maximale du CD inscriptible ne soit dépassée. Autrement, vous recevrez un message d'erreur. Lancer le processus de gravure avec la touche . Vous pouvez suivre, contrôler et influencer l'évolution de la gravure par les boîtes de dialogue suivantes.

Lisez la partie "CD audio" sur la page précédente pour plus d'infos sur les boîtes de dialogue en question.




Attention! Avec BPM Studio, copiez sur CD uniquement les œuvres dont vous êtes l'auteur ou pour lesquelles vous disposez du droit d'utilisation nécessaire pour la copie. Autrement, vous encourez des pénalités ou des poursuites judiciaires de la part des propriétaires des droits d'auteur.

**3.15.10. Tester le système avec le mode test:**

si vous lancez la procédure de gravure avec la touche , vous obtiendrez seulement une simulation de la procédure complète de copie. Toutes les fonctions seront exécutées comme si le CD est réellement en train d'être gravé. Seul le laser sera préalablement désactivé. Cette fonction permet de tester les performances du système. Le CD reste non touché.

**3.15.11. Effacer des CD-RW:**

*(si supporté par l'enregistreur et le CD)*

Si un CR-RW (CD réinscriptible) déjà gravé (contenant déjà des données) se trouve dans le lecteur, vous pouvez utiliser la touche  pour effacer ces données.

**Ajouter une autre Session:**

*(seulement pour les CDs fichier)*

Sur un CD fichier en cours de gravure (donc contenant déjà quelques données), vous pouvez ajouter une autre session. Pour cela, vous devez activer l'option "Import Session" sur l'onglet Graveur CD dans les Options du programme. A l'insertion d'un tel CD, l'espace de disque déjà occupé est affiché dans la barre d'état.



La touche Eject ouvre ou ferme l'enregistreur sélectionné.



Champ de choix enregistreur. Sélectionnez ici l'enregistreur que vous désirez utiliser.

**Indications importantes:**

Vous trouverez une liste de tous les CD-Recorders supportés par le programme dans la Version-History livrée avec chaque version du logiciel BPM Studio.

Ayez compréhension pour le fait que nous ne soyons pas en mesure de supporter tout les CD-Recorders disponibles actuellement sur le marché. L'objectif de BPM Studio ne consiste d'ailleurs pas à réaliser un programme complet de gravure mais plutôt de vous fournir, en premier lieu un Système pour DJ digne de ce nom.

En cas de problèmes avec les fonctions de gravure, nous vous prions d'abord de réduire la vitesse de gravure, car certains CD inscriptibles ne supportent pas par exemple les grandes vitesse. Dans tous les cas, désactivez dans le Gestionnaire de périphériques, la fonction d'information automatique pour tous les lecteurs CD-ROM sinon, il peut avoir des problèmes surtout au cours de la gravure de CDs audio .

Si vous rencontrez d'autres problèmes, consultez les sites Internet suivants:

<http://www.disc4you.de/kompendien/cd/>  
(en allemand)

<http://www.brennmeister.com/articles/aspi/>  
(en allemand)

<http://www.ncf.carleton.ca/~aa571/aspi.htm>  
(en anglais)

[http://www.goldenhawk.com/firmware\\_body.htm](http://www.goldenhawk.com/firmware_body.htm)  
(en anglais)

Nous recommandons surtout la consultation intensive des pages Internet sur les Firmware Upgrades (mises à niveau de micrologiciels) et les pilotes ASPI.

## 3.16. BPM Print Designer (...imprimer)



Vous désirez imprimer une liste des titres? Vous avez besoin d'une version papier d'un groupe ou de tout le fichier archives? Vous devez présenter à l'organisateur une liste de tous les morceaux joué le samedi ou du GEMA? Vous comptez présenter votre répertoire à un partenaire? tout cela ne constitue aucun problème pour le BPM Print Designer.

Les nombreuses possibilités de configuration et de classement satisfont presque toutes vos aspirations en matière d'impression sur papier. Vous disposez naturellement aussi d'une prévisualisation. En ce qui concerne la compatibilité avec d'autres programmes, le logiciel permet l'importation des listes sous forme de fichiers texte et autres formats.

### 3.16.1. Lancement du BPM Print Designer:

Le BPM Print Designer se lance par le menu contextuel du **Fichier Archive**, **Archive des listes** ou

de l'une des différentes **listes des titres**. Compte tenu du groupe ou de la liste sélectionné, vous avez les trois différentes possibilités suivantes au choix.

#### Imprimer le groupe:

Les titres du groupe marqué seront envoyés au Print Designer pour impression.

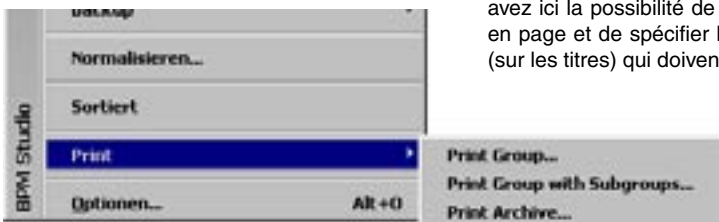
#### Imprimer le groupe et les sous-groupes:

Les titres du groupe marqué (sous-groupes inclus) seront envoyés au Print Designer pour impression.

#### Imprimer l'archive:

Tous les titres de tous les groupes et sous-groupes seront envoyés au Print Designer pour impression.

Ensuite, l'écran principal du Print Designer s'affichera avec les titres sélectionnés. Vous avez ici la possibilité de réaliser diverses mises en page et de spécifier les types d'informations (sur les titres) qui doivent être imprimées.



### 3.16.2. Fenêtre des listes à exporter

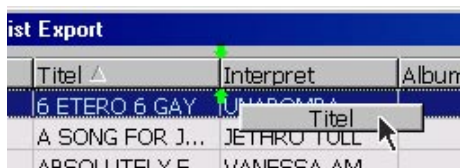
#### Sélection des champs à imprimer :

Sélectionnez en premier lieu les champs qui doivent plus tard figurer sur l'imprimé. Ouvrez pour cela le menu déroulant et marquez les champs de la balise ID3 souhaités.



#### Classement des colonnes:

Vous pouvez tirer les en-têtes des lignes des titres par la méthode glisser-déposer et les placer ensuite à l'endroit voulu.



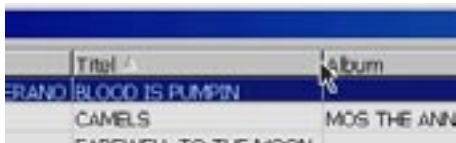
Modifiez ainsi l'ordre des colonnes selon vos besoins.



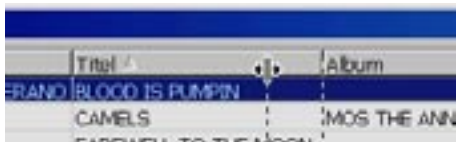
Cliquez sur le coin inférieur droit de la fenêtre principale du BPM Print Designers puis tirez afin de modifier ses dimensions.

#### Modification de la largeur des colonnes:

Cliquez avec la souris dans l'en-tête sur un trait de séparation entre deux colonnes.



Maintenez le bouton de la souris appuyé et bougez horizontalement.



Vous déplacez la ligne de séparation entre deux colonnes et modifiez ainsi la largeur des colonnes selon vos aspirations.

Ajustement automatique de la largeur des colonnes:

Si vous activez la boîte à cocher  Autosize, toutes les colonnes s'ajusteront automatiquement à la largeur de leur champ comportant le plus long inscrit.

#### Spécification de l'ordre des titres:

Les titres imprimés peuvent être classés selon une ou plusieurs colonnes. Pour un classement simple selon une colonne donnée, cliquez simplement à l'aide de la souris sur celle-ci. La colonne sera marquée par une petite flèche. En cliquant à nouveau sur la même colonne, vous variez entre classement ascendant et descendant. La flèche change par conséquent sa direction.

Une autre possibilité de classement selon une colonne est l'utilisation de la liste déroulante (voir le schéma ci-dessous)





**Classement multiple:**

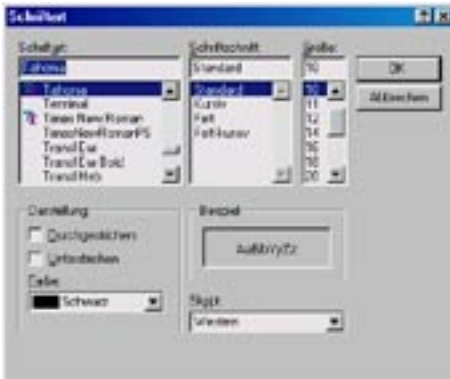
Utilisez cette fonctionnalité si vous désirez opérer un classement selon plusieurs colonnes. Lorsque la boîte à cocher  **MultiSort** est activée, la flèche indiquant la direction du triage prend une couleur jaune et est marquée par un "1". Maintenez la touche Shift appuyée puis marquez à l'aide la souris, des colonnes supplémentaires. elles seront numérotées de façon continue.

	Interpret	Jahr	Album	Vers
239	MELANIE C	1999	NORTHERN STAR	
240	MELANIE C	1999	NORTHERN STAR	
241	MELANIE C	2000	MAXI	HEX
242	MERE	2000	THE AMM M... CD	

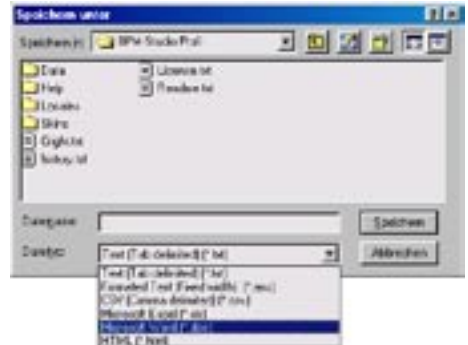
La liste sera d'abord classée selon la colonne "1" puis s'en suivra un sous classement selon la colonne "2" et ainsi de suite. Ceci permet par exemple de trier les titres selon les interprètes puis de réaliser pour les titre de chaque interprète, un classement selon l'année de sortie (voir le schéma ci-dessus).

**Modification de la police pour l'impression:****Schrift...**

Avec la touche "Police...", s'ouvrira une boîte de dialogue conforme à Windows, qui permet de spécifier la police des caractères (type, taille, couleur etc.).

**Export...****Exporter la liste en fichier:**

Le BPM Print Designer offre ici la possibilité d'exporter la liste sous divers formats afin de les traiter avec d'autres programmes. Vous disposez des formats que montre le schéma ci-dessous. Vous pouvez indiquer le dossier et le nom du fichier à exporter dans cette boîte de dialogue. La sélection du format d'exportation se fait par le menu déroulant.

**Prévisualisation:****Vorschau**

Avec la touche "Prévisualisation", on commute entre la fenêtre principale (avec les colonnes) et la prévisualisation de la page à imprimer. Vous disposez d'autres fonctions et d'un zoom dans le mode prévisualisation pour parfaire la mise en pages. Vous trouverez plus d'informations sur ces fonctions dans les pages suivantes.

**Fermer le BPM Print Designer:****Schließen**

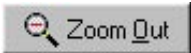
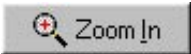


Le module sera fermé avec la touche "Fermer". Toutes les modifications et configuration restent néanmoins sauvegardées pour une nouvelle utilisation. Ce qui permet d'imprimer facilement des listes de différents sous-groupes en un même design.







### 3.16.3. Fenêtre de prévisualisation:

Dans la fenêtre de prévisualisation, vous pilotez toute la mise en pages et avez la possibilité d'ajouter des informations supplémentaires aux listes.

#### Fonctions de Zoom:

-  réduit progressivement l'affichage
-  agrandit progressivement l'affichage
-  affiche une page entière
-  agrandit à la largeur de la page

#### Navigation parmi plusieurs pages:

-  affiche la première page
-  affiche la page précédente
-  affiche la page suivante
-  affiche la dernière page

### Configuration de la mise en pages et autres fonctions:

Lancez la boîte d'outils à quatre parties par le bouton "Configuration". Vous pouvez réaliser les réglages supplémentaires suivants:

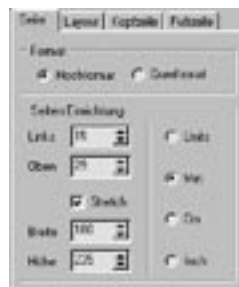


#### Onglet "Page":

**Format:** Spécifiez si la page sera imprimée en format vertical ou format paysage.

#### Mise en page:

Spécifiez ici les dimensions des bords de page. A droite, vous avez la possibilité de choisir entre plusieurs unités de mesure.




**Stretch (étirement-rétrécissement)** provoque l'ajustement direct de la liste (dans sa largeur) à la largeur de la page.

## Onglet "Disposition":

### Afficher le titre

Spécifiez si un titre doit être imprimé pour la page. Dans les champs qui s'en suivront, vous pouvez entrer le texte qui sera imprimé comme titre et spécifier la police des caractères.

 Par ces boutons, vous spécifiez si le texte dudit titre sera justifié à gauche, centré ou justifié à droite.

### Afficher les bordures

Affiche les bordures de page dans la prévisualisation.

### Couleur

Spécifie la couleur des bordures de page

### Afficher la grille de ligne (tableau)

Imprime la liste avec la grille des cellules (affiche les lignes du tableau).


## Onglet "En-tête":


Réglez sur cet onglet les paramètres pour l'en-tête de chaque page. De manière analogue, le quatrième onglet s'occupe du pied de page.



### Affichez l'en-tête

Activez cette boîte à cocher si vous souhaitez qu'un en-tête soit imprimé sur chaque page. Dans les champs qui s'en suivront, vous pouvez entrer le texte qui sera imprimé comme en-tête et spécifier la police des caractères.

 Par ces boutons, vous spécifiez si le texte dudit en-tête sera justifié à gauche, centré ou justifié à droite.

 Vous disposez supplémentaires au texte normal de 4 champs de variables, dont les contenus seront pris en compte lors de l'impression.

{PAGE} insère automatiquement les numéros de page  
 {NUMPAGES} Insère le nombre total de toutes les pages.  
 {DATE} insère la date actuelle  
 {TIME} insère l'heure actuelle

### Afficher la ligne

Imprime une ligne horizontale entre l'en-tête et le corps de texte. Par les champs suivants, vous pouvez donner la couleur et la largeur de cette ligne.

## Onglet

### "Pied de page":

Réglez sur cet onglet les paramètres pour le pied de chaque page.

### Afficher le pied de page

Activez cette boîte à cocher si vous souhaitez qu'un pied soit imprimé sur chaque page. Dans les champs qui s'en suivront, vous pouvez entrer le texte qui sera imprimé comme pied de page et spécifier la police des caractères.





Par ces boutons, vous spécifiez si le texte dudit pied de page sera justifié à gauche, centré ou justifié à droite.

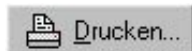


Vous disposez supplémentaires au texte normal de 4 champs de variables, dont les contenus seront pris en compte lors de l'impression.

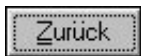
{PAGE}	insère automatiquement les numéros de page
{NUMPAGES}	Insère le nombre total de toutes les pages.
{DATE}	insère la date actuelle
{TIME}	insère l'heure actuelle

### Afficher la ligne

Imprime une ligne horizontale entre l'en-tête et le corps de texte. Par les champs suivants, vous pouvez donner la couleur et la largeur de cette ligne.



**Lancer l'imprimante:** Avec la touche "Imprimer...", l'impression sera lancée. On peut ensuite spécifier dans le champ de dialogue qui suivra, le nombre de page à imprimer et le nombre d'exemplaire dont vous avez besoin.



Avec la touche "Retour", vous revenez à la fenêtre d'exportation (dans le cas où vous souhaitez faire d'autres modifications).



Évitez si possible d'imprimer pendant la lecture. Si l'imprimante sélectionnée n'est pas prête, il peut avoir une coupure de lecture ou une perte de communication avec la télécommande à cause du dépassement de temps dans Windows.

## 3.17. Composants de serveur de BPM Studio

Les composants de serveur de BPM Studio constituent une interface universelle qui permet de piloter à distance du logiciel dans presque toutes ses fonctions. Cette fonctionnalité a été développée pour permettre en premier lieu le pilotage à partir d'autres programmes. Mais étant donné que cet interface est basé sur des standards ouverts, le pilotage peut aussi se faire par les protocoles standards HTTP et Telnet. Cela permet par exemple de piloter d'un endroit éloigné, les différentes stations de travail (PCs avec BPM Studio) dispersées en espace.

Si les composants de serveur sont activés (Onglet Serveur dans les Options du programme), BPM Studio établit sur ce PC un serveur HTTP et un serveur Telnet. Les ports de serveur HTTP et Telnet peuvent être choisis dans les options.

Remarquez qu'il peut avoir des ralentissements du temps de réaction à cause du transfert par réseau des données lorsque vous utilisez le pilotage par les composants de serveur.

Les deux serveurs fournissent d'importantes fonctions sous forme de lignes de commande et aussi d'URL.

La documentation complète est fournie par le serveur web de BPM Studio sous:  
<http://localhost:port/cmds.html>

Nous vous prions de comprendre le fait qu'il n'existe qu'une assistance limitée pour l'interface surtout en ce qui concerne les implémentations spéciales.

## 3.18. Formats des fichiers de BPM-Studio

Ce chapitre vous permet de mieux connaître les différents formats et terminologies de fichiers qu'utilise BPM Studio. Certains formats peuvent être effacés. Pour les autres, il est conseillé de les garder sur le disque dur.

### **\*.grp, \*.idx, \*.gps, \*.plg, \*.lst:**

Ces fichiers constituent l'archivage de fichiers et de listes des titres.

Les fichiers \*.gps et \*.idx contiennent la structure de l'archivage de fichiers et de listes des titres. Un fichier [nomdugroupe].grp contenant tous les titres de ce groupe, sera créé pour tous les titres d'un groupe principal du Fichier Archives. Les groupes des listes de titres se trouvent dans les fichiers \*.plg et dans les Playlists sous forme de fichiers \*.lst. Celle-ci sont compatibles avec les listes de titres directement enregistrables et chargeables.

### **eq.eqp:**

Fichiers pour les pré réglages de l'égaliseur

### **Bmp.set:**

Fichiers codés pour les données utilisateurs

### **\*.bml, colors.cfg**

Ces fichiers contiennent les skins (habillages) pour BPM Studio. Les bitmaps sont contenus dans les fichiers \*.bml; Les couleurs se définissent dans les fichiers colors.cfg.

### **\*.cut:**

Le format Cut s'utilise dans l'éditeur sous le point "Export". Il permet l'enregistrement sous forme de raccourci, de tout les points Cue et informations du marqueur et non du champ marqué. Les données qui sont par ailleurs seulement placées dans la liste des titres ou dans le fichier archives, peuvent ainsi être séparément sauvegardées.

### **\*.~\*:**

Les fichiers Tilde sont automatiquement créés (En fin de programme ou toutes les 15 min si Autosauvegarde est activé ist) comme fichiers de secours (backups) pour tous les fichiers de l'archivage des titres et listes. Ils comportent les données avant le dernier enregistrement.

### **\*.scn:**

Le fichier Scan seront créés par BPM-Studio selon les besoins pour permettre par exemple un positionnement exact dans les fichiers DBR (VBR) ou les fichiers MP3 trop longs. Les fichiers \*.scn ne doivent pas être supprimés parce que:

1.) Les points Cue ne pourront plus être précisément restaurés car BPM-Studio ne peut sauter de manière exacte à la même position. Ceci peut se manifester par un hop d'égarément au démarrage du point Cue

2. En mode Auto-Play, les fichiers \*.scn doivent être régénérés afin de permettre la détermination exacte de la longueur réelle des fichiers.

### **\*.mem:**

Fichiers des données enregistrées pour la fonction Sampler de chaque fichier (A,B,Exit-Loop)

### **\*.cue:**

Fichiers pour les points Cue de chaque fichier

Les fichiers \*.mem et \*.cue peuvent être supprimés. Ce faisant, vous perdez évidemment tous les points Cue et Loop. Cela permet cependant un nettoyage dans le système.

### **\*.sdd:**

Fichiers pour les Peak-Files (crêtes) de l'éditeur Wave. Ceux-ci permettent à naviguer plus rapidement parmi les fichiers de l'éditeur et à charger plus rapidement les fichiers. Ces fichiers peuvent être supprimés. Ils seront au besoin régénérés ce qui fera durer le chargement.

## 3.19. Les options du programme



A partir de la ligne **OPTIONS** de n'importe quel menu contextuel, vous ouvrez la fenêtre des configurations de base du programme. Celle-ci se divise en 8 différentes parties sélectionnables par les 8 onglets:

**Normes** - Langue et options d'Internet  
**Options** - Configurations générales  
**Audio I/O** - Configuration des cartes son  
**Enregistrement** - Spécification des dossiers  
**CDDA-Copie** - Configuration paramètres CD  
**Graveur CD** - Configuration du CD-Recorder  
**Télécommande** - Configuration télécommandes  
**Utilisateur** - **Gestion des utilisateurs**  
**Serveur** - Configuration des composants

### 3.19.1. Norme - langue et options d'Internet:

#### Paquet linguistique:

Choisissez ici votre langue préférée. Au cas où votre langue ne serait pas encore intégrée dans BPM Studio, vous pouvez demander notre Pack SDK de langue et réalisez une traduction dans la langue de votre pays.

#### Paquet de skins:

Choisissez ici un habillage (skin). Vous verrez dans la liste tous les habillages compatibles avec votre version de BPM Studio et qui sont installés dans le dossier ...\BPM Studio\Skins\. Dans la zone de téléchargement

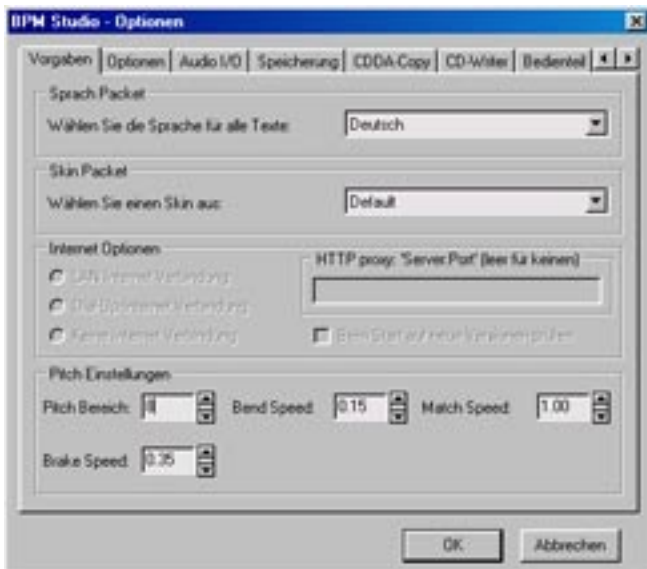
(Download) du site Internet de ALCATech, vous trouvez des infos sur les nouveaux ou actuels habillages actuels.

#### Champ de pitch (hauteur du son)

spécifie le champ de pitch du potentiomètre. Cette valeur sera recouverte à travers l'exécution de l'une des trois touches de champ de pitch (voir aussi le chapitre 3.2 / Lecteur)

#### Bend Speed (vitesse de la courbure)

spécifie le champ du Pitch-Bend



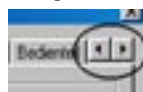
#### Match - Speed (vitesse de raccord)

spécifie le temps du BPM-Match

#### Brake - Speed (vitesse de freinage)

spécifie le temps de la fonction Brake

#### Navigation



Tous les onglets ne seront pas forcément affichés. Utilisez les deux touches de navigation afin de faire dérouler les onglets.

### 3.19.2. Options - Configurations générales:

#### Transférer des fichiers Wave

Cherche et charge aussi des fichiers Wave au lancement du programme.

#### Transférer des sous-dossiers

Le programme lit aussi les sous-dossiers du dossier choisi.

#### Douces modifications de Pitch et Bend

Permet une douce manipulation du potentiomètre et simule en Pitch et Pitch Bend la lenteur d'un disque.

#### Lancer le lecteur après chargement d'un fichier

Lance immédiatement le lecteur après le chargement.

#### Double-clicque charge le lecteur

En double-cliquant sur un titre dans la liste des titres, c'est sur le lecteur principal que celui-ci sera chargé et non sur le lecteur pré écoute.

#### Demander avant de charger à nouveau le lecteur

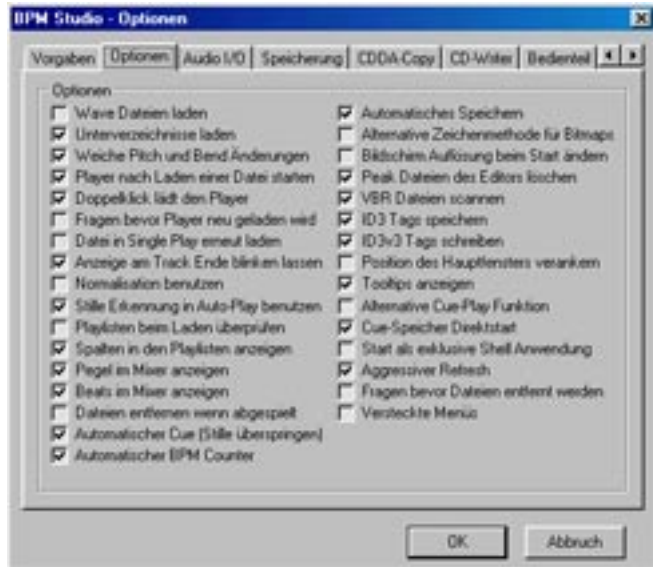
Demande une confirmation avant que le titre suivant ne soit chargé sur le lecteur.

#### Recharger le titre en mode Single Play

Si vous activez Single Play, le titre sera rechargé; autrement ce sera le titre suivant.

#### Faire clignoter un diode en fin de titre

10 secondes clignote avant la fin du titre actuel, l'affichage clignote en rouge.



#### Utiliser la normalisation

Si cette boîte est cochée, les configurations du fichier audio normalisé seront utilisées; Sinon celles-ci seront ignorées.

#### Utiliser la reconnaissance de pause en mode Autofade

Si cette boîte est cochée, les pauses éventuelles en fin de titre seront sautées. Cela permet l'optimisation des transitions entre titres en mode Autofade. Cette fonction marche seulement si le titre avait auparavant été traité avec la fonction de normalisation (à partir de la version 4).

#### Réexaminer les listes au chargement

Au chargement d'une liste de titres, il sera réexaminé si tous les titres sont disponibles dans le système ou non.

#### Afficher des colonnes dans les listes des titres à lire

Active les lignes verticales et les en-tête dans les listes des titres et dans l'explorateur.

- Afficher le régleur dans le mixeur**  
Active l'écran de contrôle dans la table de mixage (nécessite quelque ressources de système)
- Afficher les Beats dans le mixeur**  
Active l'affichage des Beats (battements) dans la table de mixage
- Eliminer les fichier joués**  
Le titre sera automatiquement enlevé de la liste des titres à lire juste après la lecture
- Cue automatique (sauter les pauses)**  
La pause éventuelle au début d'un titre sera sursauté
- Compteur BPM automatique**  
Active le compteur BPM automatique dans les lecteurs
- Sauvegarde automatique**  
Toutes les configurations y compris l'état du Fichier Archives s'enregistreront toutes les 15 min
- Méthode de dessin alternative au bitmap**  
Utilisez cette fonction, si vous connaissez des problèmes avec les représentations graphiques; du potentiomètre par exemple
- Modifier la résolution au lancement**  
Au lancement du programme, Windows transformera la résolution de l'écran automatiquement en 800 x 600
- Effacer les fichiers crête de l'éditeur**  
En fin de programme, les fichiers crête (Peakfiles) générés par **L'Editeur de Fichiers**, seront supprimés
- Scanner les fichiers DBR (VBR)**  
cocher cette boîte afin de permettre un positionnement exact dans les fichier à Débit Binaire Variable (Variable Bit Rate)
- Enregistrer les balises ID3 (ID3-Tags)**  
Le programme écrit dans la balise ID3 (ID3-Tag) des fichiers MP3 originaux
- Ecrire des balises (Tags) ID3v3**  
Le programme écrit la balise ID3 des fichiers MP3 originaux en version 3 (La balise ID3 sera dans ce cas indéchiffrable avec les anciens lecteurs)
- Ancrer la position de l'écran principal**  
La position à l'écran de la fenêtre du programme principal sera bloquée
- Afficher les astuces sur les outils**  
Active la fonction Astuces (nécessite quelque ressources de système)
- Fonction Cue-Play alternative**  
Si la fonction Cue-Play alternative est activée, le lecteur joue aussi longtemps que la touche CUP est appuyée. Au relâchement, le lecteur fait un saut de retour au point Cue.
- Lancement direct de l'enregistreur Cue**  
En appuyant sur une touche DirectCue, le lecteur sera immédiatement lancé avec le point Cue ou avec la boucle enregistrée. Si la boîte à cocher est désactivée et que le lecteur se trouve sur Pause ou Cue, les points Cue seront simplement chargés sur les lecteurs et ne seront lancés qu'avec la touche **[PLAY/PAUSE]** ou la touche **[EXIT/RELOOP]**. Si le lecteur est en activité, le titre sera dans tous les cas lancé quand on exécute une touche DirectCue.
- Lancement en application essentielle**  
Activez cette fonction si BPM Studio doit être la seule application fonctionnant sous Windows. Après l'activation, le système sera redémarré et BPM Studio sera l'unique application à être lancée.



**Actualisation agressive**

Cette option provoque un dessin plus rapide de l'affichage de niveau, de l'analyseur de spectre et du déroulement de titres. Avec les systèmes peu performants, vous économisez des ressources en désactivant cette option.

 **Demander avant élimination de fichiers**

Si cette option est activée, vous recevez une demande de confirmation chaque fois que vous voudriez supprimer un titre d'un lecteur.

 **Menus cachés**

Si cette option est choisie, seuls les fonctions et éléments les plus importants seront affichés dans

les menus contextuels. Le menu complet s'ouvrira avec un clique sur la dernière ligne du menu. Si la boîte est décochée, tous les éléments seront toujours affichés.

 **Réaliser des fichiers secours (Backup)**

Si cette option est activée, BPM Studio réalise à chaque lancement un secours de l'archivage de fichiers et de listes. Les 10 derniers lancements de programme seront à chaque fois sauvegardés. On peut au besoin utiliser ces données par la fonction Secours. L'enregistrement s'effectue dans le dossier du programme BPM Studio sous Data/Backups.

### 3.19.3. Audio I/O - Configuration des cartes son:

**Pilote**

Ici s'effectue le choix du pilote des cartes son (pilotes DirectSound, WAVE, ASIO, EASI ou Kernel). Les paramètres du pilote ASIO sont directement configurables ici.

**Moniteur**

Spécifie la carte son ou le canal par lequel se fera l'émission du signal de sortie du lecteur pré écoute.

**Lecteur A, Lecteur B, Sampler, Lecteur CD:**

Par le menu déroulant, vous pouvez attribuer à chaque lecteur une carte son ou un canal stéréo d'une carte son multi canal.

*En dessous de chaque canal de sortie, sera affiché le temps de latence actuel du pilote sélectionné.*

**Prédéfinition de la mémoire tampon**

Configuration de la taille de la mémoire tampon pour la lecture WAVE Out. Plus cette valeur est élevée, plus grande est la stabilité du programme. Mais il faudra plus de temps pour écrire le tampon. Ce qui se manifeste par des lenteurs à la commutation entre Cue et Play.

### Pré-charger la longueur

Longueur du tampon interne de lecture. Variez cette valeur si vous remarquez des tombées pendant la lecture ou si le lecteur ne se lance pas proprement.

### Niveau Auto-Cue

Le niveau du déclencheur pour la fonction Auto-Cue (Saut de la pause en début de titre) sera spécifié ici. La valeur peut varier entre -inf (silence absolu) et -30db (un niveau de bruit peu élevé).

### Fondus (fades) doux

BPM Studio ouvre/ferme doucement (~1ms fade) les signaux audio avant chaque Play ou Cue. Ce qui élimine les éventuels bruits de dérangement / craquement.

### Utilise moniteur

Active la fonction de monitoring du mixeur pour les cartes son. Les **tests des cartes son** devraient être effectués au préalable.

### Plus faible latence

Le pilote Kernel fonctionne avec de très faibles mémoires tampon et les plus courts temps de latence. Désactivez cette option si vous avez avec votre carte son, des problèmes et des tombées pendant la lecture.

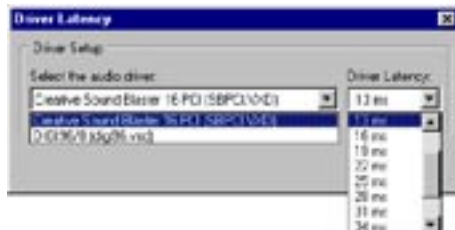
### Soundkarten Test

Lance le test de la carte son; Vous trouverez plus d'informations dans la partie [Fonctions Monitoring](#).

**Faites aussi attention aux indications du chapitre 2.5 / Configuration des paramètres audio!**

### Latency Setup

(seulement si le pilote Kernel est choisi) Ouvre le champ de dialogue pour la configuration du temps de latence:



### Sélectionner le pilote audio:

Choisissez ici le pilote à configurer.

### Latence du pilote:

Vous pouvez configurer ici le temps de latence du pilote. Pour une courte durée entre l'exécution d'une touche et la réaction de la carte son (donc pour des temps de réactions très rapides des fonctions Cue, Play, DirectCue et Loop), il faudrait que cette valeur soit la plus petite possible. Elevez cette valeur seulement si vous avez des problèmes de lecture.



### Configurations du pilote ASIO:

(seulement si le pilote ASIO est choisi) Avec cet bouton de [Config] à droite de la liste déroulante de chacun des périphériques virtuels, vous tombez directement sur les configurations des pilotes de chacun des périphériques configurés pour le pilote ASIO.

### 3.18.4. Enregistrement: Spécification des dossiers

#### Dossier des fichiers

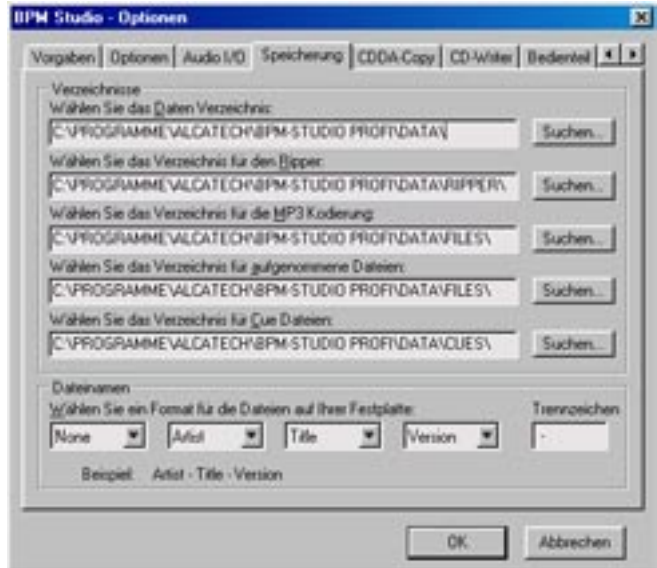
Tous les fichiers d'application nécessaires seront enregistrés dans ce dossier. Ce sont par exemples les liste de titres par défaut, les groupes et sous-groupes du Fichier Archives de BPM, les fichiers du bloc de samples, les pré-réglages pour la configuration de l'égaliseur et les données CDDDB des titres de CDs déjà lus. Il est recommandé de ne pas modifier ce dossier. Si vous voulez utiliser avec une autre version de BPM Studio, l'archivage de fichiers de ce PC, ce dossier DATA doit être libéré en rw.

#### Dossier pour le Ripper

Dans ce dossier, seront pré-sauvegardés les fichiers Wave à comprimer. Vous pouvez placer ce gage sur un deuxième (plus grand) disque dur si vous désirez par exemple ripper plusieurs CDs afin de les encoder en une séquence de travail plus tard. (Voir aussi Options CDDA - Copier/Encoder)

#### Dossier pour l'encodage MP3

Dans ce dossier seront enregistrés les fichiers MP3 après la compression. Il est recommandé de créer un autre dossier (p. ex. C:\MP3) ou un dossier sur un autre disque dur (D:\MP3) pour l'enregistrement de tous les titres. Cela facilite un élargissement futur du système avec d'autres disques durs. BPM Studio cherche automatiquement les titres dans tous les autres disques logiques, quand le dossier original n'existe plus.



#### Dossier des fichiers enregistrés

Un dossier standard pour le Recorder WAVE et MP3. Si un long mix au format WAVE doit être copié, l'enregistrement peut atteindre facilement une taille de plusieurs Go. Raison pour laquelle vous pouvez ici aussi configurer autrement cette partie en choisissant un autre disque dur pour ce dossier.

#### Nom de fichiers

Vous spécifiez ici le nom des fichiers qui sera automatiquement généré par le programme. Il est recommandé de maintenir les valeurs par défaut.

Au cas où vous voudriez lire dans BPM Studio une grande archive de titres déjà disponibles, sans balise ID3, vous pouvez modifier temporairement les attributions.

Les possibilités de configurations sur cet onglet sont importants en ce qui concerne la liaison avec la gestion des utilisateurs et les fonctions de réseau. Vous trouverez plus d'informations dans ce livret, aux chapitres concernés.

### 3.19.5. CDDA-Copie

#### Configurer les paramètres du CDDA et de l'encodeur

##### Nombre de blocs

Nombre des blocs sur le CD qui doivent être lus à chaque consultation du lecteur CD-ROM.

##### Lire les infos textes du CD

Les CDs audio contenant des infos texte seront lus (ne fonctionne pas avec les anciens CDs audios ou en liaison avec un ancien lecteur CD-ROM)

##### Pilote générique (NT)

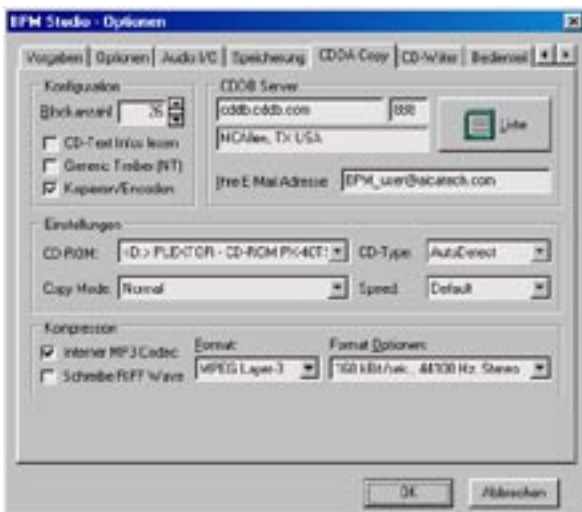
Activez cette option si vous avez des problèmes sous Windows NT avec un éventuel pilote ASPI

##### Copier / Encoder

Activez cette option si vous désirez lire et convertir directement les CDs audio au format MP3 sans les pré-enregistrer. Sinon, les CDs audio seront simplement copiés avec le module Ripper, sous forme de fichiers WAVE dans le dossier prévu pour la circonstance. La compression au format MP3 se fera ensuite avec le mode Encodeur du Lecteur / Ripper CD. Voir le chapitre Lecteur / Graveur CD pour plus d'informations.

##### Serveur CDDB

Vous pouvez donner ici le serveur CDDB de votre choix. En cliquant sur OBTENIR LISTE (GET LIST), la liste des serveurs miroirs de l'actuel serveur sera chargée et vous pourrez ensuite choisir le serveur miroir souhaité. En cas de problèmes avec cddb.cddb.com, essayez alternativement freecddb.freecddb.org



##### Votre adresse E-mail

Pour l'enregistrement sur le serveur CDDB, vous devriez donner votre adresse Email

##### CD-ROM:

Choisissez ici le lecteur CD-ROM pour lequel vous désirez effectuer des configurations.

##### **Mode copier: normal**

La lecture du CD se fait alternativement: Lire en bloc et écrire en bloc.

##### **Mode copier: Burst-Copy (copie rafale)**

La lecture et la copie se font en même temps.

##### **Mode copier: Synchronisation secteur**

Dans ce mode, la tête de lecture pourra être exactement repositionnée en cas de coupure du flux de données. Ceci constitue la méthode de copie la plus sûre et en même temps la plus lente.

**Type de CD:**

Ici, vous pouvez choisir dans la liste votre lecteur CD-ROM. Cette configuration est nécessaire seulement si vous avez des problèmes pendant la lecture de CDs et que "AutoDetect" n'a pas donné de succès.

**Codec MP3 interne**

Le Codec MP3 interne de BPM Studio sera utilisé au cours de l'encodage (recommandé). Si d'autres codecs sont installés sur votre système, vous pouvez aussi les choisir.

**Ecrire RIFF Wave**

Ecrit un fichier MP3-Wave qui bien étant comprimé, pourra toutefois être lu par la plupart des Windows-Players

**Format**

Dans ce champ de sélection, apparaît une liste des codecs de compression audio disponibles dans le système. Le standard est celui livré avec BPM Studio: MPEG Layer3

**Options format**

Ici se configure la qualité de la compression (dépendamment du format du fichier). Il faut choisir tout au moins 128 kBit/s, 44,100 Hz, Stéréo.

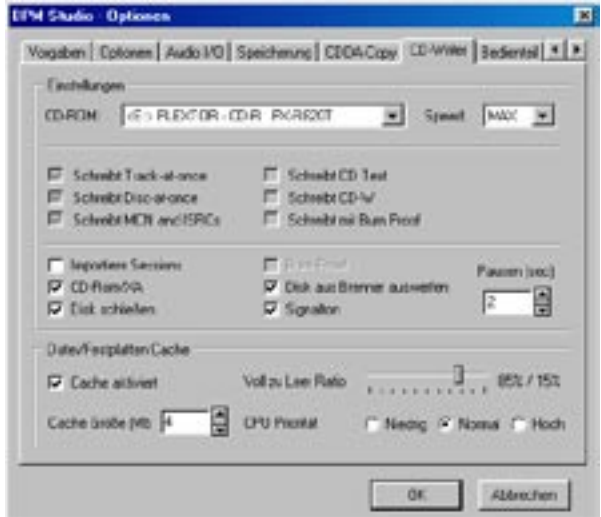
### 3.19.6. Graveur CD Configuration des paramètres de l'enregistreur.

#### CD-ROM

Choisissez ici l'enregistreur souhaité d'une liste de tous les enregistreurs (Recorders) disponibles sur le PC. Les 6 boîtes à cocher suivantes montrent les fonctions disponibles pour l'enregistreur sélectionné. Les fonctions non supportées par l'enregistreur choisi, seront présentées en gris (inactif).

#### Vitesse

Réglez ici la vitesse de gravure. MAX spécifie la vitesse maximale possible pour l'enregistreur choisi. Choisissez une vitesse moins élevées si vous remarquez de temps en temps des erreurs imputable au CD inscriptible ou à la capacité de votre système.



#### Inscrit plage en un (Track-at-once)

Track at Once (TAO) est une technique d'inscription (comme Disc at Once) qui, d'un côté, grave en une session singulière de disque et de l'autre (c'est l'objet principal), peut être utilisée pour réaliser des sessions multiples de disque; Ce qui, par définition, n'est en fait pas possible avec DAO. Avec TAO, le laser est désactivé après gravure de chaque plage, conduit au PMA afin d'actualiser la table des matières en cours puis repositionné en au point final de la dernière plage gravée pour être de nouveau activé et continuer le travail d'enregistrement.

#### Inscrit disque en un (Disc-at-once)

Disc at Once (DAO) est la technique d'inscription qu'il faut choisir quand on veut graver professionnellement des CDs audio ou master pour une fabrication commerciale en masse. Il s'agit ici de la gravure d'un CD en une seule session et en un coup. Le laser écrit sans interruption la zone d'entrée (Lead-in) avec la table des matières, les nombreuses plages (Tracks) et en fin la zone de sortie (Lead-out). (On remarque à travers cette procédure, la raison pour laquelle un CD inutili-

sable à cause d'une rupture en cours de gravure, malgré tout, donne l'apparence qu'il contiendrait tous les titres en question. Même quand l'erreur survient aussitôt pendant la gravure du premier titre: Etant donné que la table des matières a été gravée en premier lieu, le lecteur croit que les plages listées se trouveraient effectivement sur le CD.)

#### Inscrit MCN et ISRCs

Le code ISRC "International Standard Recording Code" (Code International Standard d'Enregistrement) identifie un enregistrement (c à d normalement une plage). En principe chaque plage de chaque CD devrait posséder un code ISRC qui l'identifie clairement. Mais seuls les nouveaux graveurs peuvent réaliser ce protocole.

#### Inscrit CD-Texte

Une procédure qui fut développée par Philips® et Sony®. Avec CD-Texte, les lecteurs audio de la nouvelle génération sont en mesure d'afficher le nom de l'interprète, le titre du morceau en cours de lecture, et même des commentaires. Les données de la balise ID3 seront inscrites sur le CD audio selon les capacités de l'enregistreur.

**Exemples de CD-ROM qui sont en mesure de supporter le CD-TEXTE\*:**

- Plextor PX-40TS (SCSI)
- Sony CD-ROM CDU 711 (SCSI)
- Teac CD-524EA-B (IDE)
- Teac CD-532E-A (IDE)
- Teac CD-532E-B (IDE)
- Teac CD-540 (IDE)

**Les CD-Recorders suivants peuvent actuellement lire et inscrire des CD-TEXTE\*:**

- Teac 56S/58S du progiciel 1.0j (SCSI)
- Plexwriter 4220 du progiciel 1.02 (SCSI)
- Plexwriter 8220 (SCSI)
- Ricoh 7040 du progiciel 1.20 (SCSI & ATAPI)
- Ricoh 7060 du progiciel 1.20 (SCSI & ATAPI)
- Sony 948S du progiciel 1.0h (SCSI)
- Sony CDX 100 / 110 / 120 / 130 / 140 / 145
- HP 8100 / 8110 / 8200 / 8210 / 9100 / 9110 / 9200 / 9210 (semblable Sony CD-Recorder)

Si vous cherchez un lecteur CD normal capable de jouer CD-TEXTE, renseignez-vous auprès de votre vendeur spécialisé.

Enregistrer sur les disques réinscriptibles  
L'enregistreur de BPM Studio supporte les CD-RW donc l'enregistrement sur les CDs réinscriptibles.

 **Inscrit avec Burn Proof**

Burn Proof est une méthode développée par Sanyo®. Avec cette méthode, le tampon interne de l'enregistreur reste surveillé tout le long du processus de gravure. Avec un système à faible performance ou instable, le lecteur décide, avant le plantage d'office de la mémoire tampon, qu'il ne serait pas possible d'éviter une technologie Burn Proof. Il arrête le processus de gravure encore en cours, en point favorable. Pendant ce temps, la mémoire tampon se remplit de nouveau. Les données seront comparées et synchronisées avec celles déjà inscrites. Le processus de gravure sera repris par la suite, juste après le dernier point gravé. Ce faisant, on évite de rendre le CD inutilisable au cas où le flux de données devrait une fois planter.

 **Importer sessions**

Les sessions déjà existantes sur le CD seront importées. Mais le CD ne doit pas être finalisé. Choisissez cette option si vous voulez inscrire d'autres données sur un CD multisession. Important! En inscrivant sur un CD multisession sans avoir activé l'option Importer, toutes les sessions précédentes seront détruites.

 **CD-ROM/XA**

Le CD-ROM/XA est un mélange des spécifications pour le CD-1 et le CD-ROM mode 2 et le format actuel pour les CDs fichier. Désactivez cette option au cas où vous auriez des problèmes à lire les CDs réalisés avec BPM Studio. Certains anciens lecteurs CD-ROM ne supportent pas encore ce format. Ce format est une exigence chez la plupart des enregistreur pour la gravure de CDs multisession.

 **Fermer le Disque**

Finalise le CD après le processus de gravure. Les anciens lecteurs CD-ROM ne peuvent pas lire les CDs fichier qui ne sont pas finalisés (fixés). Les CD audio sont généralement finalisés, étant donné qu'il n'est pas possible de graver le CD en plusieurs sessions. Désactivez cette option seulement si vous comptez enregistrer plus tard d'autres données sur le CD.

 **Burn Proof**

Active la fonction Burn Proof de l'enregistreur (si disponible). Les erreurs de mémoire tampon (problèmes de cache) seront évitées et le processus de gravure sera accéléré.

 **Ejecter le disque de l'enregistreur**

Si cette options est choisie, le tiroir du lecteur s'ouvrira automatiquement à la fin du processus de gravure.

\* Indications sans garantie

**Mode Test**

En Mode Test, la gravure sera seulement simulée. Toutes les fonctions seront exécutées comme si le CD est réellement en train d'être gravé. Seul le laser sera préalablement désactivé de telle manière que le CD ne soit modifié ou éventuellement altéré. Ce mode permet la recherche d'erreurs afin d'éviter qu'il n'y ait pas trop de perte des CD. Gardez l'option "Ejecter le disque de l'enregistreur" activée parce que certains enregistreurs ne permettent une nouvelle gravure qu'après avoir ressorti et réinséré le CD (et lu les données du CD).

**Pregap (sec)**

Spécifiez ici la pause entre les plages pour un CD audio. Pour les CDs fichiers, ce paramètre reste insignifiant.

**Fichier / Disque antémémoire (caching)**

A travers l'utilisation de Fichier / Disque antémémoire, l'époque des erreurs de mémoire tampons est clairement résolue. Cette technologie permet en outre une utilisation effective du processeur et autres ressources du système.

**Options Fichiers / Disque antémémoire** **Permettre le Caching**

Active le Fichier / Disque antémémoire

**Taille du cache (en Mo)**

Choix de la taille de la mémoire cache en Mo (le minimum est 1Mo, le maximum est 32Mo)  
Les tailles recommandées dépendent de la mémoire centrale disponible:

<i>Mémoire centrale</i>	<i>Taille recomman.</i>
64 Mo	2 à 4 Mo
128 Mo	4 à 8 Mo
256 Mo	8 à 16 Mo

SVP: Ne surpassez pas les tailles maximales de mémoire cache recommandées. Cela peut conduire à l'abaissement de la performance à un niveau inférieur au niveau sans antémémoire activée.

**Full to Empty Ratio (%)**

Configuration de l'ensemble de données qui doivent être lues avant que la mémoire cache ne soit de nouveau remplie. Si le rapport est par exemple 86% / 15%, le cache sera rempli à 100%, et attendra que 15% des données soient lues et ensuite, de le remplir à nouveau à 100%. (Ce cycle sera continuellement repris jusqu'à ce qu'il n'y aura plus de données à cacher). Remarquez que cette méthode est plus efficace que d'essayer toujours de maintenir le cache à 100%.

**Niveau de priorité du CPU**

Choisit le niveau prioritaire du processeur pour le processus de Cache. Pour 99% de tous les systèmes, la configuration peut être maintenue sur "Normal".

Vous trouverez de très amples informations sur les CDs-R, CDs-RW, enregistreur et formats de fichiers sous  
<http://www.disc4you.de/kompendien/cd/>

**Faites attention aussi aux indications sur la résolution des erreurs au chapitre 3.15. Lecteur / Graveur CD dans ce livre!**



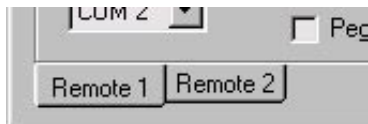
### 3.19.7. Télécommandes Configuration des télécommandes externes:

Sur cet onglet s'effectue le réglage individuel des télécommandes branchées sur le système. Aux glissières et touches universelles, peuvent être attribuées différentes fonctions selon le système d'action (PC stationnaire / tablette DJ, PC mobile ou ordi portable), l'équipement matériel (nombre de cartes son, équipement du matériel audio) et le type de télécommande. Les possibilités de configuration varient selon les télécommandes. Vous trouverez plus d'informations aux chapitres consacrés aux télécommandes.

#### Branchement de 2 télécommandes:

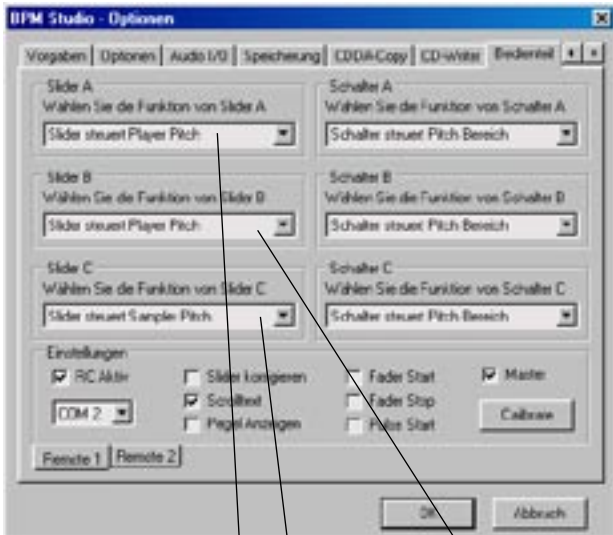
BPM-Studio PRO peut être piloté simultanément par deux télécommandes. Vous pouvez ainsi accéder au système à partir de deux endroits différents. Il existe des options (comme par exemple: port COM etc.) séparées pour chaque télécommande. Chaque télécommande aura naturellement besoin de son propre port série.

A l'aide des deux boutons situés à gauche, en bas de l'onglet, vous choisissez les options pour la télécommande 1 ou 2:



Les types de télécommande peuvent être combinés librement. Mais il peut avoir selon cas, quelques restrictions provenant du fait que les glissières ne pourront pas être automatiquement manipulées.

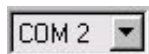
Avec l'utilisation de deux télécommandes à



glissières, vous devez spécifier dans les options, une d'entre elles comme Master  Master ; les glissières de l'autre seront inactives. Avec l'utilisation d'une télécommande avec glissières et d'une avec roues de pitch, fonctionnent uniquement les glissières; les roues de pitch de l'autre télécommande restent sans fonctions. Avec l'utilisation de deux télécommandes à roues de pitch, il n'existe aucune restriction. Cette solution doit être si possible, privilégiée

#### Télécommande active

doit rester toujours activée si au moins une télécommande est raccordée au système. Au lancement du programme, le branchement et le fonctionnement de chacune des télécommandes seront vérifiés.

**Choix du port COM:**

On spécifie ici, à la première installation, le port de raccordement de chacune des télécommandes.

**Glissière A, glissière B**

Choisissez ici les fonctions à attribuer aux glissières (régleurs) des deux lecteurs (pas disponible avec la télécommande RCP-2001-B).

**Glissière C**

(*télécommande RC V3 uniquement*) c'est le régleur (glissière) du lecteur d'échantillons. Vous disposez ici de trois fonctions au choix: Pitch de l'échantillonneur, volume de l'échantillonneur ou fondu manuel (Manual Fade) A/B. Avec la configuration en tant que atténuateur manuel, on peut ainsi, sans mixeur externe, opérer aussi des croisements en fondu (Crossfades) entre lecteur A et lecteur B.

**Commutateur A, B, C**

Spécifiez ici les fonctions des boutons universels des deux lecteurs (*télécommande RC V3 uniquement*). Ces configurations sont aussi valables pour les lecteurs du programme!

 **Corriger les glissières**

Activez cette option si vous avez des problèmes avec les configurations finales des glissières (*télécommande RC V3 uniquement*)

 **Déroule textes**

active le déroulement des textes des titres à l'écran  
(nécessite quelques ressources du système)

 **Afficher le régleur**

(*télécommande RC V3 uniquement*) active l'affichage du régleur dans l'écran de la télécommande (nécessite quelques ressources du système)

**Fader Start** Activez cette boîte à cocher si un mixeur externe est branché par la douille du Faderstart [36] ou [37] et que les lecteurs doivent être lancés automatiquement lorsqu'on élève le niveau sonore de chaque canal.

**Fader Stop** Activez cette boîte à cocher si un mixeur externe est branché par la douille du Faderstart [36] ou [37] et que les lecteurs doivent être automatiquement arrêtés lorsqu'on abaisse le niveau sonore de chaque canal. Si cette boîte reste non cochée, les lecteurs continuent de tourner même quand on rabaisse le régleur sur la table de mixage.

**Pulse Start** Activez cette fonction si vous désirez utiliser l'entrée Pulse Start (impulsion de lancement) de la télécommande (*télécommande RCP-1001 / 2001 seulement*).

**Calibrate** (*télécommande RC V3 uniquement*) Les glissières des télécommandes seront calibrées avec ce bouton. Positionnez pour cela les 3 glissières de la télécommande au milieu et cliquez ensuite sur CALIBRER. La position des glissières sera alors définie 0.

### 3.19.8.

#### Utilisateurs

*Vous trouverez plus loin dans ce livret, une description plus détaillée des fonctionnalités de cette entité.*

Grâce à la Gestion des Utilisateurs, plusieurs personnes peuvent travailler sur le même système, à des moments différents, sans qu'il y ait d'influence entre eux. Chaque utilisateur obtient sa propre configuration du programme comme par exemple Listes des titres, Fichier Archives, Skin (Habillage du programme), Options du programme ou l'assignation des périphériques virtuels des canaux des carte son.

En outre, il est possible d'activer ou de désactiver les modules dépendamment des utilisateurs. On peut attribuer à chaque utilisateur, un fichier archive personnel ou fichier archive Master (protégé en écriture).

La Gestion des Utilisateur s'active avec l'inscription du premier utilisateur ou avec l'attribution d'un mot de passe à l'administrateur. A partir de cet moment, une demande de mot de passe sera affichée à chaque lancement du programme. Remarquez que le champ d'entrée du mot de passe peut être aussi laissé vide.

#### Configurations séparées

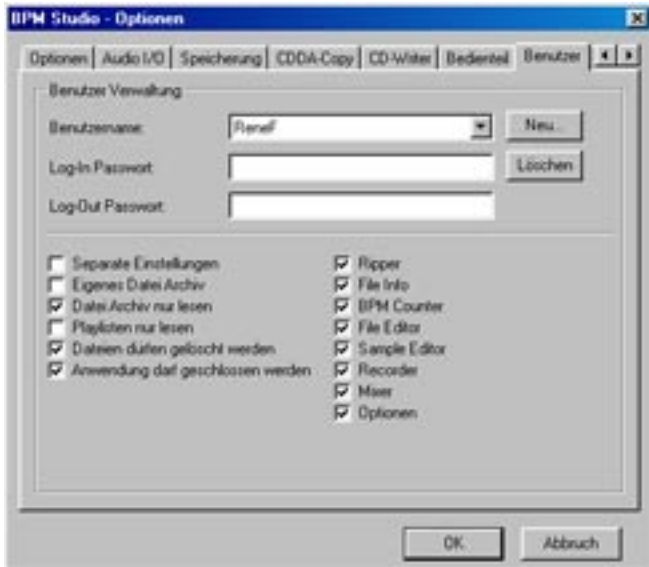
Les configurations dans les options du programme se feront séparément pour cet utilisateur

#### Fichier Archives personnel

L'utilisateur reçoit son propre fichier archives

#### Fichier Archives protégé en écriture

L'utilisateur n'a pas le droit de modifier le fichier (qu'il possède un fichier personnel ou utilise celui de l'administrateur)



#### Listes protégées en écriture

L'utilisateur ne peut sauvegarder aucune liste de titres

#### Droit de suppression de fichiers

L'utilisateur a le droit d'exécuter la fonction "Supprimer des titres d'un disque"

#### Droit de fermeture d'application

L'utilisateur a le droit de fermer BPM Studio (si inactive, s'en suivra la demande du mot de passe de l'administrateur)

#### Ripper / Encodeur ... Recorder:

On peut activer ou bloquer ici ces modules de BPM Studio pour un utilisateur

#### Options

L'utilisateur a le droit de modifier les options du programme (qu'il possède ses options personnelles ou utilise celles de l'administrateur)

### 3.19.9.

#### Composants serveur

*Vous trouverez d'amples informations sur cette fonctionnalité au chapitre Composants serveur de BPM Studio.*

Les composants serveur de BPM Studio fournissent des fonctions qui permettent de piloter à distance le programme à l'aide d'un navigateur web ou de telnet. Sur cet onglet, vous configurez les paramètres les plus importants pour les deux serveurs. Nous recommandons de garder ces configurations tant qu'il n'y aurait pas de conflits avec d'autres serveurs disponibles sur ce ordinateur ou en réseau.

#### Port Telnet:

Entrez ici le numéro du port du serveur telnet. La valeur par défaut est 23.

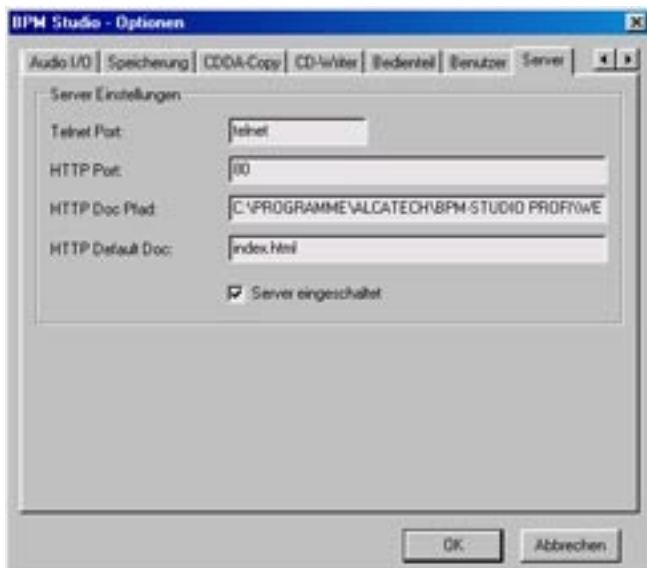
#### Port HTTP:

Entrez ici le numéro du port du serveur HTTP. La valeur par défaut est 80. Si le serveur est activé, on peut accéder à l'ordinateur par un navigateur web. La manière la plus simple pour le faire est d'entrer `http://` - suivi de l'adresse IP de l'ordinateur.

Si vous vous trouvez sur l'ordinateur sur lequel est installé le programme, vous pouvez aussi entrer "localhost" en lieu et place de l'adresse IP.

#### HTTP Dossier Doc:

Ce dossier s'utilise comme dossier principal du serveur HTTP et est rendu public. Il peut contenir des fichiers d'application spécifiques, par exemple des pages web pour le contrôle des fonctions de BPM-Studio.



#### HTTP Doc par défaut:

Entrez ici (sans insérer un fichier spécial) le nom du fichier de démarrage qui sera affiché quand un utilisateur tape dans son navigateur, uniquement l'adresse IP de l'ordinateur.

#### Server eingeschaltet

Si cette boîte est cochée, les deux serveurs seront activés et BPM Studio sera accessible et contrôlable à partir de tout ordinateur connecté sur ce réseau; sauf si des dispositions de blocage sont mises en oeuvre.


## 3.20. Fonctions supplémentaires

### 3.20.1. Fonctions Normaliser

Vous ouvrez la fonction Normaliser à partir du menu contextuel du Fichier Archives et des différentes listes des titres. Utilisez cette fonction si un titre est lu à trop haute ou basse voix. Si vous faites appel à cette fonction dans la fenêtre des groupes, tous les titres du système seront normalisés. Cette procédure peut (avec de larges archives) évidemment durer plusieurs jours (!) Retenez qu'elle se fera seulement une fois par titre. S'il y a de nouvelles entrées de titres et que vous exécutez à nouveau la fonction Normaliser, seuls les nouveaux titres seront scannés; Ce qui accélère énormément la procédure.

Au cours de la normalisation, les valeurs crête (peak) et RMS de tous les titres seront déterminées. Puis suivra la détermination d'une valeur pour le volume moyen de chaque titre. Finalement, le titre le plus faible et celui au plus fort volume seront identifiés et les ajustements se feront plus tard sur la base de ces valeurs. Les titres à très faible volume seront amplifiés et ceux à très fort volume seront atténués. L'échelle de nuance reste parfaitement maintenue, étant donné qu'il est utilisé seulement un facteur d'amplification par titre et qu'aucun réglage dynamique n'est opéré.

### 3.20.2. Dialogue de recherche

Vous ouvrez aussi le dialogue de recherche par le menu contextuel du Fichier Archives BPM ou des listes ou encore par le bouton . Vous pouvez rechercher par les critères suivants: Zone BPM, Artiste, Titre, Version et Album. Le mot de recherche ou Text-String est toujours comparé



exactement l'inscription dans la liste.

Vous pouvez aussi faire des recherches approximatives (Wildcards). Quelques exemples: WEST\* trouve les titres comme WESTBAM, WESTERNHAGEN etc. \*HAGEN trouve les titres comme WESTERNHAGEN, NINA HAGEN etc. \*EN\* trouve tous les titres contenant EN comme DEN HARROW ou X-PERIENCE.

en cas de recherche avec succès, il sera créé dans **Fichier Archives BPM**, un nouveau dossier RESULTATS DE RECHERCHE, contenant la liste des résultats. Si le dossier existe déjà, les fichiers s'y trouvant seront d'abord éliminés.

### 3.20.3. Fonctions de Moniteur

Les fonctions de Moniteur sont incontournables pour l'utilisation professionnelle de BPM Studio. Pendant qu'un titre est en train d'être lu dans le **Lecteur A, B**, **Lecteur d'échantillons** ou **Lecteur CD**, on peut, à l'aide de l'écouteur, écouter n'importe quel signal sonore interne ou externe, par exemple: pré écouter un titre, placer des points Cue, déterminer les BPM d'un titre ou réaliser une égalisation de BPM. La condition de base ici est d'utiliser au moins une deuxième carte son ou une carte son multicanal afin de pouvoir mettre les canaux de moniteur de BPM Studio sur leur propre canal audio.

Les fonctions de Moniteur doivent être activées sur l'onglet Audio I/O dans les **Options du programme**. Dans le champ Moniteur on attribue au canal moniteur, sa propre carte son. Les périphériques suivants utilisent le canal moniteur:

- Tous les **Lecteurs pré écoute** dans les **Listes des titres** et dans le **Fichier Archives BPM**

- Le lecteur pré écoute du **Compteur BPM**

- Le commutateur du moniteur dans le programme principal



- Les boutons du Moniteur dans le **Mixeur**

Le volume du canal moniteur se règle sur la **Table de mixage** avec le bouton MONITEUR.

Avant de pouvoir activer les fonctions du moniteur, les cartes son doivent être testées et synchronisées. Sinon, il y aura des différences de cours entre le lecteur et le canal moniteur pendant la lecture, à cause des différentes fréquences des échantillons. Pour synchroniser les cartes son, procédez de la manière suivante:

Choisissez tout d'abord le pilote souhaité. (La synchronisation est nécessaire pour les pilotes Direct Sound, WAVE et KERNEL).

Cliquez ensuite sur le bouton „Test carte son“. Chaque carte son sera testée pendant 1 minute. BPM Studio analyse les résultats et synchronise ainsi les cartes son. Le test doit s'effectuer séparément pour les pilotes Direct Sound et WAVE, si ces deux pilotes doivent être utilisés au choix.

### 3.20.4. La banque de données BPM

BPM Studio possède sa propre banque de données, dans laquelle sont enregistrées toutes les valeurs BPM des titres. Un stock de données BPM de base est déjà livré avec le programme. On inscrit d'autres titres soit par la **Boîte Info Fichier** ou par **Compteur BPM**.

Lorsque vous ajoutez un nouveau titre au système, le programme vérifie s'il existe déjà une valeur BPM pour celui-ci et attribue cette valeur au fichier en question.

Lorsqu'un nouveau fichier MP3 est chargé et que celui-ci contient déjà dans la balise ID3 une valeur BPM, la banque de données BPM la prendra. Si une valeur existait déjà dans la banque de données pour ce titre, elle sera actualisée.

### 3.20.5. La fonction Pré Ampli (Limiteur)

Vous pouvez activer la fonction Pré Ampli sur l'égaliseur. Cela est recommandé quand le diode rouge de débordement (OVERFLOW-LED) clignote sans cesse. Cela veut dire l'amplification globale de l'EQ est trop forte; Ce qui peut provoquer des déformations.

### 3.20.6. Fonctions Sauvegarde et Mise à jour

Avec le menu contextuel dans la fenêtre des groupes du Fichier Archives vous accédez aux fonctions Sauvegarde (Backup) et Mise à jour (Update) par la ligne "Actualiser".

Avec la **Fonction Sauvegarde**, vous pouvez réaliser une copie de sécurité de tout l'archivage de fichiers dans un dossier que vous auriez préalablement créé. On utilise également cette méthode pour transférer une copie de l'archivage, sur un autre ordinateur.

La **Fonction Mise à jour** offre 2 options.

"Parcourir le disque dur" fouille tout le système y compris les disques présents sur le réseau, à la recherche de titres jouables. Elle liste enfin les fichiers trouvés sous NOUVEAUX FICHIERS (NEW FILES) + Date

"Actualiser l'archive" efface les titres qui ne sont plus disponibles du Fichier Archives et établit une liste de tous les nouveaux titres dans la rubrique NOUVEAUX FICHIERS.

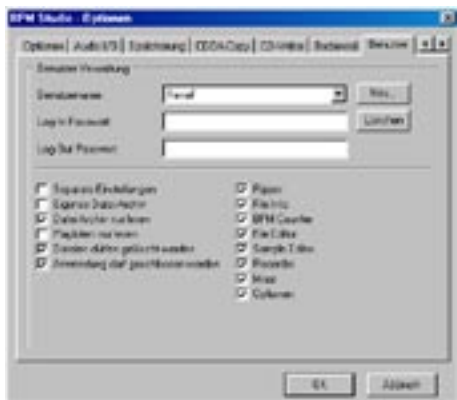
### 3.20.7. Interface pour les plugiciels (plugins) de visualisation

Par le menu contextuel de l'enregistreur, vous activez l'interface pour la visualisation du plugiciel WinAMP. Les plugiciels installés seront listés dans le dossier ...\\BPM Studio\\Plugin. Quelques uns de ces plugiciels peuvent être configurés dans l'ampleur de leurs fonctions. Cliquez dans ce cas sur le bouton "Configurer" et procédez aux paramètres souhaités. Pour compenser les lacunes de ressources, vous disposez le régulateur "Priorité". La Sarl ALCATech ne donne aucune garantie en ce qui concerne les fonctions des plugiciels en liaison avec BPM Studio.



Vous trouverez: des infos supplémentaires, des rapports de tests sur cartes son, des mises à jour de programme et des foires aux questions sur notre site web [www.alcatech.de](http://www.alcatech.de)

## 3.21. Gestion des utilisateurs



### 3.21.1. Généralités

Cette partie décrit le fonctionnement de la gestion des utilisateurs de BPM Studio. Vous trouverez des exemples de configuration à la fin de ce chapitre.

La gestion des utilisateurs permet à différentes personnes de faire travailler de façon indépendante sur un même système. En outre, il est possible de spécifier des restrictions dépendamment des utilisateurs. Pour les multiples installations de BPM Studio sur des systèmes en réseau, l'interaction entre gestion des utilisateurs et gestion des utilisations permet de nombreuses possibilités d'administration. Lisez en guise de complément, la partie „Fonctions de réseau“.

#### Activation de la gestion des utilisateurs

La Gestion des Utilisateur s'active avec soit par l'inscription d'un nouveau utilisateur avec le bouton "NOUVEAU" ou avec l'attribution d'un mot de passe à l'administrateur. A partir de cet moment, une demande de mot de passe sera affichée à chaque lancement du programme. Remarquez que le champ du mot de passe peut être aussi laissé vide.

#### Spécification des mots de passe d'ouverture et de fermeture de session

Dans les champs „Mot de passe connexion“ et „Mot de passe déconnexion“ seront spécifiés

respectivement, les mots de passe pour le lancement et la fermeture du programme. Un mot de passe pour la fermeture du programme n'est souvent pas nécessaire. Si ce champ est laissé vide, il n'y aura aucune demande de mot de passe en fin de programme.

#### Changement de l'utilisateur actif

L'utilisateur actif peut être changé seulement par la fermeture et le redémarrage de BPM Studio. Choisissez le nouveau utilisateur au redémarrage du programme.

### 3.21.2. Configurations spécifique à l'utilisateur

L'onglet „Utilisateur“ se divise en deux parties: Les configurations globales pour l'utilisateur choisi (colonne gauche) et les restrictions d'accès aux modules de BPM Studio pour l'utilisateur (colonne droite).

#### Configurations séparées

Si cette boîte est cochée, les configurations pour les 6 onglets, seront enregistrées séparément pour cet utilisateur. Cela se réalise par le fait que l'utilisateur ouvre une session en son nom et opère ses propres configurations dans les options du programme. Cela est possible seulement si la boîte à cocher „Options“ (colonne droite de la gestion des utilisateurs) est activée pour cet utilisateur. Il est possible de permettre à l'utilisateur d'opérer une fois ces configurations (ou c'est l'administrateur lui même qui le fait au nom de chaque utilisateur) et de bloquer par la suite l'accès aux options du programme pour l'utilisateur en question.

D'autres possibilités de configuration pour cette option consistent en la mise à disposition de divers paramétrages de cartes son (attributions des canaux, configurations flexibles / installations d'ordinateurs portatifs )

#### Archivage personnel

Si cette boîte est cochée, il sera créé un fichier Archives personnel pour cet utilisateur. L'utilisateur

peut modifier cet archivage à son goût, indépendamment du Fichier Archives Master (géré par l'administrateur). Ce qui veut dire qu'il est aussi responsable pour l'enregistrement et l'actualisations de données. Pour cela, on peut utiliser la fonction "Mise à jour Fichier Archives" du menu contextuel de la fenêtre des groupes.

Sur un système en réseau, on peut mettre le Fichier Archives de l'utilisateur aussi sur le serveur ou le Fichier Archive Master du serveur sera affiché pour cet utilisateur (lecture seulement). (Voir aussi: **Fonctions réseau**.)

Cette configuration se fait dans la session de chaque utilisateur, sous l'onglet „enregistrement“, dans les options du programme.



L'option „Archivage personnel“ peut seulement être choisie en liaison avec l'option „Configurations séparées“, étant donné que l'utilisateur doit recevoir aussi des dossiers personnels (onglet „Enregistrement“) pour ses fichiers.

#### **Fichier Archives, lecture seule**

Cette option est très s'explique déjà par son nom. Si cette boîte est cochée, l'utilisateur ne peut opérer aucune modification sur l'archivage. Ceci concerne la structure des groupes des archives et des listes des titres dans chaque groupe. On peut donc opérer des modifications sur les titres (dans la balise ID3).

(Pour que cela ne soit pas possible, il faudrait soit bloquer le module „Compteur BPM“ et „Info Fichiers“ ou soit activer les boîtes à cocher, „Ecrire des balise ID3“ et „Enregistrer des ID3Vs“ dans les options du programme).

#### **Listes des titres, lecture seule**

Cette boîte à cocher désactive le bouton „SAUVE-GARDER LA LISTE“ dans toutes les listes des titres. L'utilisateur ne pourra enregistrer aucune liste. L'utilisateur peut dans ce cas, seulement accéder à des listes préparées et les modifier au cours du fonctionnement du programme. Il ne pourra toutefois pas enregistrer ce fichier.

#### **Droit de suppression de fichiers**

Cette boîte à cocher active la possibilité de supprimer des fichiers directement du disque dur en partant du menu contextuel de l'archivage de fichiers ou de la liste des titres. Si cette option est inactive, seuls les titres dans le Fichier Archive et dans les listes des titres peuvent être supprimés. Le fait de désactiver cette option peut jouer un rôle de protection contre la suppression imprévue d'un titre.

#### **Droit de fermeture du programme**

Si cette option est activée, l'utilisateur peut fermer BPM Studio. Si un mot de passe de déconnexion avait été donné, il sera naturellement demandé. Si cette option est par contre désactivée, il faudra en en principe donner le mot de passe de l'administrateur afin de fermer BPM Studio. On peut ainsi éviter qu'un utilisateur n'entre sur le système en redémarrant l'ordinateur si BPM Studio fonctionne comme système essentiel (shell) et que le PC même n'était pas directement accessible.

#### **Boîtes à cocher „Ripper“ ... „Mixeur“**

Vous pouvez activer ou désactiver ici, chacun de ces modules pour l'utilisateur.

#### **Options**

Si cette boîte est cochée, l'utilisateur peut modifier les options du programme.



Si un Fichier Archive Master est mis en réseau, il est toujours défini "Lecture seule" même si „Fichier Archive lecture uniquement“ n'est pas actif.



Si l'option „Configurations séparées“ est désactivée, l'utilisateur pourra accéder aux options de l'administrateur.



### 3.21.3. Exemple configuration

Deux DJs et un administrateur (p. ex. le gérant du disco). Le gérant garde le Fichier Archives et y insert régulièrement de nouveaux titres. Les deux DJs travaillent avec les titres qui sont disponibles sur le système. DJ 1 utilise uniquement l'archive mise à sa disposition par le gérant. DJ 2 a réalisé son propre Fichier Archives et l'actualise lui-même. Les deux DJ travaillent de manière indépendante à des heures différentes sur le système.



Si vous passez de BPM Studio home à BPM Studio Pro, les configurations de la gestion des utilisateurs ne sera pas récupérée de façon standard. Pour cela, indiquez lors de l'installation l'ancien répertoire du programme. Lisez également les informations détaillées au chapitre "Mise à jour".

Pour ce cas, il faut réaliser les configurations suivantes:

( =coché,  =non coché, !=nécessaire, \*=recommandé, .=sans importances)

#### DJ 1:

- \* Configuration séparée
- ! Archivage personnel
- \* Fichier Archive, lecture seule
- . Liste des titres, lecture seule
- \* Droit de suppression de fichiers
- . Droit de fermeture du programme
- \* Ripper
- . Info Fichiers
- . Compteur BPM
- . Editeur de fichiers
- . Editeur d'échantillons
- . Recorder
- . Mixeur
- \* Options

#### DJ 2:

- ! Configuration séparée
- ! Archivage personnel
- ! Fichier Archive, lecture seule
- . Liste des titres, lecture seule
- \* Droit de suppression de fichiers
- . Droit de fermeture du programme
- \* Ripper
- . Info Fichiers
- . Compteur BPM
- . Editeur de fichiers
- . Editeur d'échantillons
- . Recorder
- . Mixeur
- \* Options

## 3.22. Fonctions de réseau

Ce chapitre décrit la version élargie des fonctions de réseau de BPM Studio.

Les deux premières parties expliquent séparément chacune des fonctions. Nous expliqueront ensuite différentes possibilités d'application ou d'exemples de configurations. Les fonctions de réseau sont fortement liées à la gestion de utilisateurs. Pour cela, il est recommandé de s'intéresser à la partie **Gestion des utilisateurs** pendant la lecture de ce chapitre. L'utilisation de BPM Studio en réseau est principalement basée sur la fourniture des fichiers MP3 pour un ou tous les clients sur un serveur, qui prennent aussi cette fonction en charge. En outre, il est possible d'utiliser les fichiers archives sur tout le réseau.

### 3.22.1. Envoi des fichiers MP3

#### Utilisation commune des fichiers MP3 à partir de plusieurs ordinateurs clients

Vous pouvez installer BPM Studio sur plusieurs ordinateurs clients et utiliser une mise en commun des fichiers MP3. C'est d'ailleurs la condition requise afin de pouvoir utiliser les fichiers archives en réseau. Nous recommandons l'utilisation d'un réseau de 100 Mo tout en signalant que nous n'avons eu aucun problème avec les réseaux de 10 Mo regroupant jusqu'à 5 clients. Le ou les répertoires sur l'ordinateur serveur, contenant les fichiers MP3 seront ouverts (libérés). L'accès à partir de l'ordinateur client peut ensu-

ite être réalisé soit par un disque lié de réseau (recommandé) ou par le client réseau de Windows98.

#### Envoi des fichiers MP3 par les lettres identifiant les disques

Cette fonction d'envoi est pré-réglée dans les options du programme à travers la désignation dans les spécifications sur l'onglet "Enregistrement", de lettres logiques, identifiant les disques. Il s'agit ici aussi d'une condition pour le bon fonctionnement des fonctionnalités générales de réseau et de la fonction „Actualiser“ du fichier d'archives. Même quand vous ajoutez des fichiers MP3 par les boutons „+FICHER“ ou „+DIR“ au fichier archives, vous sélectionnez ceux-ci, comme d'habitude par **Bureau\Poste de travail\[IdentifiantDisque]:[Répertoire]**. L'envoi se fait sous la forme: **IdentifiantDisque:\[Dossier]\[SousDossier]\*.mp3**

Vous trouverez deux exemples en fin de cette page. Dans la première partie de l'exemple, on peut clairement déchiffrer dans le raccourci, le lieu d'enregistrement du fichier.

Au lancement du programme, seuls les disques logiques, c'est-à-dire les disques durs locaux et les disques liés de réseau seront fouillés. Un disque de réseau se lie dans l'explorateur Windows par: EXTRAS->Lier les disques de réseau.

#### Envoi des fichiers par les lettres identifiant les disques:

Exemple d'inscription dans un fichier \*.grp du fichier archives (représenté avec des changements radicaux de ligne, pas disponible dans la réalité):

```
Track0=C:\PROGRAMME\ALCATECH\BPM-STUDIO PROF\DATA\A-HA - EARLY MORNING.MP3|TAG|A-HA|EARLY MORNING||HEADLINES AND DEADLINES THE HITS OF A-HA|||OTHER|MP3|0|179696|0|327680|0|0|-1|0|0|0|3|128|7|-1|0|0|0|-1|||0|
```

Exemple d'inscription à partir d'une liste des titres à lire

(représenté avec des changements radicaux de ligne, pas disponible dans la réalité):

```
C:\MP3\EIFEL 65 - BLUE DABADI.MP3|TAG|EIFEL 65|BLUE DABADI|||HTTP://WWW.BPMSTUDIO.DE||MP3|0|221152|0|327680|0|0|-1|0|0|0|3|128|8|-1|0|0|0|1019794890|||0|
```

### Envoi des fichiers MP3 par le nom de l'ordinateur

Si aucun disque en réseau n'est lié sur l'ordinateur client (p. ex. lorsque le PC client est rarement relié à des serveurs), il existe la possibilité de transférer les données à travers le Client Réseau-Windows. Dans ce cas aussi, on transfère les données ou dossiers par +DIR ou +FICHIER. Néanmoins, cela se fait à partir de l'environnement de réseau et non du poste de travail.

L'adresse des fichiers R3 prend ainsi la forme:

**\\[NonOrdinateur][Répertoire]  
[SousRépertoire]\*.mp3**

A la fin de cette page, se trouve un exemple de ligne d'un fichier de l'archivage, montrant l'envoi par le nom de l'ordinateur.

en lieu et place de lettre identifiant un disque, se trouve \\HOLI\ (le nom de l'ordinateur) et DATA1. le nom du répertoire ouvert au réseau. Mais avec cette possibilité de transfert, on doit à chaque requête réaliser une dissolution de nom sur Windows; Ce qui pourrait causer des problèmes de temps si par exemple l'adresse du WIN-S-Masterbrowser a connu des changements. Mais nous vous rassurons que nous n'avons, jusqu'ici, encore jamais rencontré ce genre de problème.

en même temps, nous tenons à remarquer que les Fichiers Archives de BPM ne fonctionnent pas parfaitement sous la commande „ACTUALISER“.

Dans le cas d'une utilisation mobile du système, avec une connexion locale au serveur, il est recommandé de créer un nom d'utilisateur propre (avec un Fichier Archive personnel) à chaque lieu de travail et de transférer là-bas, par le réseau client, les fichiers disponibles.

### 3.22.2. Fichier Archive en réseau

Un fichier archive BPM se compose d'un groupe de fichiers texte, placés dans le répertoire DATA de chaque BPM Studio installé. Les fichiers Groups.gps et Groups.idx contiennent la structure des dossiers du Fichier Archives. Les fichiers \*.grp comme par exemple Default.grp contiennent les dossiers avec les fichiers MP3.

Ces fichiers peuvent se trouver sur un disque dur local, sur un disque lié en réseau ou sur un ordinateur en réseau, qui est adressé par \\[nom de l'ordinateur] (cf. envoi de fichiers par le nom de l'ordinateur). L'accès aux fichiers MP3 se fait toujours par le stock rendu disponible par le serveur central, indépendamment du genre de fichier archive.

Généralement, on distingue un Fichier Archives Master et un Fichier Archives Utilisateur.

Un Fichier Archives Master (Maître) est rendu disponible et entretenu par le serveur. Il peut être édité seulement du serveur. Cet archivage peut être affiché sur le clients en version protégée en écriture. Tout utilisateur peut utiliser ce fichier sans devoir se soucier de son actualisation ou de sa structure. Ce devoir fait partir uniquement du domaine de l'administrateur du réseau.

Un Fichier Archives Utilisateur peut être créé soit localement sur chaque client ou directement comme le Fichier Archives Maître sur le serveur. si le fichier archives utilisateur est créé localement, il n'existera aucune possibilité d'accès à l'archivage par un autre ordinateur client. Chaque utilisateur peut opérer des modifications sur cet archivage par tous les clients. C'est pourquoi il existe également la possibilité de mettre le fichier archives utilisateur aussi sur le serveur. De telle manière que chaque utilisateur trouve sur chaque PC client son propre et actuel Fichier Archives.

#### **Transfère par le réseau client:**

*Exemple d'inscription dans un fichier \*.grp du fichier archives*

*(représenté avec des changements radicaux de ligne, pas disponible dans la réalité):*

```
Track620=\\HOLI\DATA1\MP3\RUBRIKEN\HOUSE\WATERGATE - MADE OF ORLEANS.MP3|TAG|WATERGATE|MADE OF ORLEANS|DREAM DANCE - VOL.13 - DISC 1|||MP3|0|230400|0|327680|0|0|-1|0|0|0|3|128|8|-1|0|0|0|-1|||0|
```

Toutes ces configurations se feront pour chaque utilisateur par la Gestion des utilisateurs sur l'onglet „Sauvegarde“. Les formes de fichiers archives en réseau dépendent: de la structure du réseau, du nombre d'utilisateurs, du mode d'entretien de la base de données et d'autres contraintes et données locales. Il est à tout prix recommandé d'analyser et de discuter préalablement ces questions avec le responsable du système de réseau.

### **Création d'un fichier archives maître**

A la première installation de BPM Studio sur le serveur (ou sur l'ordinateur client qui sert également comme serveur), il sera créé un Fichier Archives standard dans le répertoire d'application sous le dossier \DATA. Ce fichier reste conservé (dans tous les cas de création de nouveaux utilisateurs) et peut être édité sur le compte de l'administrateur.

Le chemin menant à cet fichier archives est spécifié dans: Options du programme ->Stockage de fichiers ou Sauvegarde (adresse du répertoire des données). Sont également enregistrés sous ce répertoire, les préreglage de l'égaliseur (eq.eqp) et les résultats des requêtes CDDB localement enregistrés (cdda.cdb). A une première installation, le répertoire par défaut pour l'enregistrement des fichiers encodés au format MP3 est également placé là-bas. L'adresse de ce répertoire doit être changé à ce même endroit, vers le répertoire libéré pour les fichiers MP3 (cf. utilisation commune des fichiers MP3).

Afin de pouvoir utiliser maintenant le Fichier Archives d'un BPM Studio client installé sur un autre ordinateur, il faudra procéder à certaines configurations nécessaires.

Dans un premier temps, le répertoire \DATA de BPM Studio doit être libéré dans Explorateur Windows / Libération de dossier. *(Il existe naturellement la possibilité de libérer le disque C: tout entier de l'ordinateur serveur; mais cette méthode n'est pas recommandée pour des raisons de sécurité).*

Sur l'ordinateur client, il sera maintenant créé une nouvelle lettre d'identification de disque qui sera reliée au dossier DATA libéré. Finalement, on sélectionnera sur l'ordinateur client, dans les options du programme BPM Studio, le répertoire DONNEES du PC serveur par cette lettre d'identification de disque. A la fermeture des options du programme, BPM Studio annonce l'existence d'un fichier archives. Après confirmation de cette demande (pour des raisons de sécurité), c'est le fichier archives maître qui sera affiché en lieu et place du fichier archives client.

### **Protection de l'archivage réseau**

BPM Studio dispose de deux fonctions d'arrière plan pour la sécurisation des fichiers actuels disponibles sur tous les clients.

- 1.) Le Fichier Archives peut être édité seulement sur le serveur; Sur tous les clients, il est disponible seulement en mode "lecture seule". BPM Studio reconnaît automatiquement l'endroit (serveur ou client) où se trouve le Fichier Archives.
- 2.) Chaque client envoie très régulièrement des requêtes au serveur afin de s'informer sur les modifications du Fichier Archives et actualise ainsi son propre archivage.

### **Fonction de recherche des titres au cours du transfert.**

Avec un fichier archives utilisé communément sur différents PCs, on ne saurait trouver les fichiers MP3 sous une même lettre d'identification de disque; Mais plutôt dans un même dossier ou structure de répertoire. C'est pourquoi BPM Studio cherche les fichiers MP3 automatiquement sur tous les Disques logiques, au chargement du titre.

Cette fonction est également appropriée pour l'utilisation de systèmes autonomes. En cas d'extension du PC avec d'autres disques durs / Lecteurs, BPM Studio fouille automatiquement tous ces disques supplémentaires, à la recherche du même répertoire.

### 3.22.3. Exemple configuration

A l'aide de cet exemple, vous trouverez une illustration des fonctions de réseau.

Une Discothèque avec 1 serveur dans le bureau et 2 clients dans 2 cabines. Tous les DJs travaillent avec le même fichier archives (réalisé par la discothèque) et peuvent configurer séparément BPM Studio; chacun dans sa cabine. La copie de nouveaux CDs et l'entretien du fichier archives se font sur le serveur.

#### Configuration:

Les fichiers MP3 et un fichier archives maître seront enregistrés sur le serveur.

Les clients accèdent à l'archivage et aux fichiers MP3 par le réseau en mode "lecture seule".

#### Serveur:

Le serveur est composé d'un disque de système C:\, deux disques de fichiers D:\ et E:\ et un lecteur CDROM F:\. La copie de CDs est centralisée dans le bureau et peut aussi facilement se faire au cours d'une manifestation. Il est nécessaire d'installer Windows 98 et une version BPM Studio home sur le serveur.

La gestion des utilisateur reste du domaine du serveur et non utilisée. Le répertoire DONNEES de BPM Studio sur le disque C:\ et les deux disque D:\ et E:\ seront libérées.

#### Client:

Les ordinateurs client seront configurés comme suit:

Un disque de système C:\,  
W98, BPM Studio home ou professional,  
cartes son orientées selon les besoin,  
Lecteur CD-ROM D:\

Trois disques de réseau seront reliés au serveur:

E:\ avec le répertoire DONNEES du serveur  
F:\ et G:\ avec D:\ et E:\ du serveur

L'adresse de données C:\Programme\Alcatech\BPM Studio\DATA dans BPM Studio du serveur sera maintenant remplacée (D:\ parce que ce disque logique est directement lié au répertoire DATA). Ce qui permet à l'administrateur d'utiliser l'archivage maître du serveur, à partir de l'ordinateur client. Les modifications peuvent se faire seulement sur le serveur.

Après le redémarrage de BPM Studio, le fichier archives maître du serveur sera chargé et le client connecte automatiquement au serveur. Quand un titre est chargé du fichier archives, BPM Studio fouille automatiquement les deux disques liés de réseau, à la recherche du titre et le charge.

#### Extensibilité pour plusieurs utilisateurs:

Il est possible par la suite d'enregistrer d'autres utilisateurs sur chaque client, qui pourront réaliser eux-mêmes leurs propres configurations. Ils trouveront aussi à chaque connexion, les listes des titres chargées à la session précédente et peuvent aussi accéder au fichier archives maître.

Dans le cas d'espèce, les deux nouveaux utilisateurs seront enregistrés dans la gestion des utilisateurs. Ils recevront chacun un mot de passe et la configuration de droit. En outre, il faudra activer l'option: „protection en écriture“ pour ces utilisateurs.

## 4.1. Où trouver des fichiers MP3?

BPM Studio est livré de façon standard sans fichiers MP3. Nos systèmes ont été développés dans le but de vous permettre la copie de vos CDs audio sur votre disque dur et leur enregistrement au format MP3.

Nous vous rassurons qu'il n'y a pas de perte en ce qui concerne la qualité et la lecture des titres. Avec BPM Studio, vous pouvez aussi lire la plupart des fichiers MP3 étrangers au système de même que les fichiers MP2 et WAVE. Vous trouverez dans le chapitre "Premiers pas" de ce livret, une indication pas à pas sur comment copier des CDs et créer son propre fichier archives.

Vous pouvez également faire appel à des programmes d'encodage d'autres fabricants. Retenez toutefois qu'il existe des différences de qualité entre différents encodages. Actuellement, il existe de plus en plus d'offres de vente de titres au format MP3. Ces titres sont en principe sans problèmes traitables avec BPM Studio.

### Mention légale:

Attention! Avec BPM Studio, copiez / encodez uniquement les oeuvres dont vous êtes l'auteur ou pour lesquelles vous disposez du droit d'utilisation nécessaire pour de telles opérations. Autrement, vous encourez des pénalités ou des poursuites judiciaires de la part des propriétaires des droits d'auteur.


Faites attention aux mentions légales quand vous manipulez des morceaux au format MP3. Vous obtiendrez de plus amples informations dans les bureaux du GEMA de votre région ou sur Internet sous [www.gema.de](http://www.gema.de). Si vous utilisez BPM Studio à l'extérieur de l'Allemagne, renseignez-vous auprès des institutions compétentes en matière de la protection et de la défense des droits des artistes et des maisons de disque.

## 4.2. Comment puis-je jouer un fichier MP3?

BPM Studio offre pour la lecture de fichiers MP3, deux **Lecteurs (Players)** indépendants qui disposent de toutes les fonctionnalités d'un double-lecteur CD autonome et professionnel pour DJs.

La condition pour l'exploitation de BPM Studio est d'avoir enregistré des fichiers MP3 sur son ordinateur. Ces fichiers seront normalement cherchés, lus et affichés dans les **Listes des titres**, au premier lancement de BPM Studio (après l'installation du programme). La liste des titres sera lue par chacun des lecteurs en activité, automatiquement de haut en bas.

1.) Vous pouvez à tout moment ajouter des titres

aux **Listes des titres**. Pour cela, cliquez sur  dans la partie inférieure gauche des listes. Le titre sélectionné du **Fichier Archives**, sera ajouté à la liste des titres à lire. Si aucun titre n'était sélectionné, une fenêtre d'exploration contenant la structure des répertoires de vos disques dur s'ouvrira. Choisissez alors les fichiers MP3 à insérer puis confirmez avec OK. Les titres ainsi sélectionnés

seront ajoutés à la liste des titres.

2.) Transférez par glisser déposer, tout titre d'une **Liste des titres** ou du **Fichier Archives** dans l'un des deux lecteurs. Passez pour cela, le curseur de la souris sur le titre, appuyez et maintenez avec la touche gauche. Le curseur de la souris se transforme en deux petites notes. Glissez alors la souris en direction de l'un des deux lecteurs et lâchez sur la cible. Le titre sera chargé sur le lecteur et le diode (DEL) rouge en dessus de la touche **[CUE]** s'allume. En appuyant sur la touche **[PLAY]**, vous lancez le lecteur. Vous pouvez aussi lancer la lecture du titre à partir de la télécommande. Les touches **[CUE]** et **[PLAY]** situées sur l'écran sont identiques avec les touches **[4]** et **[5]** de la télécommande.

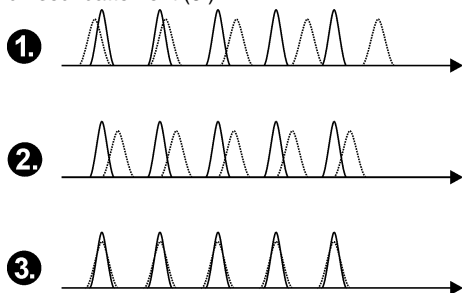
Lisez au chapitre suivant, comment mixer avec précision, les fichiers MP3 et comment travailler professionnellement avec les deux lecteurs. Au chapitre **Lecteur** de ce livret, vous trouverez en outre, une description détaillée des fonctions des deux lecteurs.

## 4.3. Beat-Matching avec BPM Studio

Tout comme avec les lecteurs CD ordinaires, le mixage précis avec BPM Studio exige une vraie dose de bon sens musical et beaucoup d'exercice.

Mais afin de faciliter le passage du CD à l'utilisation de fichiers MP3, les télécommandes développées spécialement pour BPM Studio et les nombreuses fonctionnalités du logiciel permettent de travailler avec une visualisation et un sentiment comparables à ceux obtenus sur un double lecteur CD conventionnel de haute qualité.

Mixer avec précision signifie qu'un titre s'enchaîne au titre suivant sans transition et que les beats (battements de la basse) des deux titres sont écoutables en même temps mais perçus comme un seul battement (3.).



Les deux titres roulent en même temps, sur une durée plus ou moins courte avec la possibilité d'inclusion de divers effets sonores.

Pour réussir une telle manipulation, il est nécessaire que les deux lecteurs lisent les deux titres à la même vitesse (2.). Les valeurs BPM (BPM = beats per minute / battements par minute) des deux titres doivent concorder avec exactitude. en outre, les battements des deux titres doivent être émis en même temps (Synchronisation, 3.).

BPM Studio offre d'efficaces fonctionnalités pour faciliter le Beat-Matching. Le compteur BPM en temps réel détermine pour chaque titre et ce, en temps réel, la valeur exacte de BPM. Avec la touche **[SET]** [21] (encore appelée touche BPM Match), la valeur BPM de l'autre lecteur (maître) sera automatiquement intégrée; égalisant ainsi la vitesse des deux titres\*.

**Télécommandes à régleur Pitch seulement:** Le DEL du pitch [25] clignote et le pitch s'affiche dans l'écran [14f] du lecteur ajusté. Le lecteur ajusté garde sa valeur pitch jusqu'à ce que vous positionnez le régleur de pitch de la télécommande sur la valeur effective de pitch du logiciel. On peut par la suite modifier à nouveau le pitch du lecteur ajusté, en partant de cette position. *(avec la roue de pitch de la RCP-2001-B est immédiatement re-modifiable)*

### Bèves indication pour le mixage précis:

1.) Choisissez deux titres qui concordent un peu en vitesse et en style musical. Chargez ces deux titres sur les deux lecteurs (p. ex. à l'aide du glisser déposer de l'archivage).

La valeur BPM de chaque titre sera automatiquement déterminée et affichée en haut, à droite sur l'écran de chaque lecteur. (Si cet affichage est sur PITCH, cliquez simplement une fois sur celui-ci afin de le commuter sur BPM).

2.) Positionnez les deux glissières de pitch sur zéro. Cliquez pour cela avec le bouton droit de la souris sur la graduation du potentiomètre des deux glissières de pitch.

3.) Activez le réglage de vitesse de lecture (pitch) avec la touche **ON**. Le DEL (diode) vert de pitch au-dessus de cette touche s'allume dans les deux lecteurs.

4.) Cliquez dans le lecteur B, sur la touche BPM-Match (**←**) et observez au passage, la valeur BPM de l'écran du lecteur. La valeur BPM du lecteur A devrait être prise. Si tel n'est pas le cas, cela signifie que la différence de vitesse entre les deux titres est trop petite pour le champ de pitch sélectionné. Sélectionnez un champ plus large, en appuyant sur l'une des touches **B** ou **C** et essayez à nouveau l'ajustement en exécutant la touche **←**. (La touche BPM-Match est également disponible sur les télécommandes)

5.) Si les deux valeurs BPM des deux lecteurs concordent, les deux titres seront émis à la même vitesse. Vous pouvez vérifier cela en lançant simultanément le lecteur B et en le pré-écoutant parallèlement au lecteur A, par l'écouteur.

6.) Apprêtez le second titre au mixage à cadence précise en plaçant un point Cue exactement devant un battement. Lancez pour cela le lecteur B par l'écouteur.

7.) Arrêtez le lecteur B presque au premier battement d'une nouvelle cadence. BPM Studio mémorise cette position comme point Cue.

8.) Lancez maintenant le lecteur A et essayez de lancer le lecteur B précisément au moment où un battement va se faire entendre sur le lecteur A. Vous pouvez tenter cela plusieurs fois en utilisant la touche Cue et non la touche Play / Pause, pour stopper le lecteur B. Le lecteur revient à chaque fois, au point Cue enregistré et démarre à nouveau de là. Si les deux titres n'arrivent pas à rouler de façon à peu près synchronisée, corrigez le point Cue de la manière suivante.


9.) Appuyez brièvement l'une des deux touches

de recherche  ou . Le lecteur se trouve en mode Loop et répète sans arrêt, exactement 160 ms du titre, à partir du point Cue enregistré.



En exécutant à nouveau l'un des deux touches ou la roue Jog-Shuttle (molette à vitesse variable) vous pouvez avancer ou reculer le point Cue. En pré-écoutant sur l'écouteur, la boucle enregistrée et en observant le spectre analyseur du lecteur, vous pouvez placer le point Cue exactement au début d'un battement. Le mode boucle se fermera par l'exécution de la touche Cue ou Play et les corrections réalisées seront prises en compte. Si le point Cue a été exactement réglé de manière à ce que le lecteur B puisse démarrer à peu près avec le début d'un battement du lecteur A, alors le titre est prêt pour le mixage précis et cadencé.

10.) Maintenant, vous pouvez lancer le lecteur B simultanément avec un battement du lecteur A en



appuyant sur la touche . Le titre sera lu de façon à peu près synchronisée.

11.) Vous pouvez maintenant avec les deux tou-

ches de Pitch Bend  et  freiner ou accélérer précocement le lecteur B et faire à l'aide de l'écouteur, des comparaisons jusqu'à ce que les battements des lecteurs concordent parfaitement.

Si vous remarquez plus tard que les titres ne concordent plus, modifiez ultra-finement la valeur du pitch à l'aide des glissières. La roue de pitch de la télécommande RCP-2001-B offre le meilleur réglage pour ce cas.



Après l'égalisation du BPM avec la touche **[SET]**, le lecteur ajusté est verrouillé si vous utilisez une télécommande avec potentiomètre de pitch. Dès que vous mettez sur la télécommande, le potentiomètre de pitch du lecteur verrouillé, sur la vraie position, le verrouillage sera levé et vous pourrez modifier la valeur du pitch (p. ex. pour effectuer de petites corrections). L'affichage du PITCH sur la télécommande clignote en état de verrouillage et montre la différence entre la position de la glissière sur la télécommande et la vraie position du potentiomètre. Ce qui facilite le positionnement à l'endroit réel.

12.) Il n'existe pas de limite pour vos fantaisies, en ce qui concerne la lecture synchronisée de titres. Commutez par cadence ou par battement entre les deux lecteurs avec l'atténuateur manuel. Éliminez les différences de fréquences sur le mixeur externe ou laissez les deux titres rouler parallèlement.



## 4.4. Comment utiliser les listes des titres?

BPM Studio enregistre la séquence des titres en forme de listes des titres à lire (Playlists), représentées en dessous des deux lecteurs. Le lecteur joue les titres dans l'ordre présenté dans la liste des titres.


Vous pouvez modifier ces listes à votre goût: ajouter ou supprimer des titres, changer l'ordre des titres ou sauvegarder la liste toute entière pour une utilisation ultérieure. Il est également possible d'insérer plusieurs fois le même titre (successivement ou à différentes positions dans la liste). Toutes les modifications effectuées sur les titres dans les listes (avec l'éditeur de fichiers par exemple), restent sauvegardées et seront disponibles au lorsque cette liste sera à nouveau chargée.

Toutes les listes se gèrent confortablement dans l'archive des listes des titres. Vous pouvez même insérer des parties d'une liste à d'autres listes ou charger des listes complètes directement sur un lecteur. Ce faisant, seules les informations sur les titres seront enregistrées; les fichiers MP3 restent non modifiés sur le disque dur.



Cette partie du livret décrit seulement la manipulation de listes des titres à lire. Lisez au chapitre Archivage de fichiers et de listes, la description des possibilités d'archivage de listes de titres à lire.

### 4.4.1. Insertion de parties à une liste de titres à lire:

1.) Cliquez pour cela sur  dans la partie inférieure gauche des listes. Le titre sélectionné du **Fichier Archives**, sera ajouté à la liste des titres à lire, à l'endroit préalablement marqué. Si aucun titre n'était sélectionné, une fenêtre d'exploration contenant la structure des répertoires de vos disques dur s'ouvrira.

2.) Choisissez alors les fichiers MP3 à insérer puis confirmez avec OK. Les titres ainsi sélectionnés seront ajoutés à la liste des titres.




Vous pouvez également glisser des listes ou groupes complets de l'archivage de fichiers et de listes et les déposer dans les listes des titres. Les titres seront ainsi insérés. Glissez et déposez une liste ou groupe complet sur le lecteur; La liste des titres à lire sera ainsi remplacée.

### 4.4.2. Modification de la séquence des titres:

Vous pouvez modifier la séquence des titres à votre goût, par la technique glisser-déposer. Cliquez sur un titre et tirez le ailleurs, dans la liste. Une petite flèche rouge située à gauche dans la liste des titres facilite le triage.

### 4.4.3. Sauvegarder une liste de titres à lire:

Cliquez sur . Une fenêtre d'exploration s'ouvre et vous permet de sélectionner le répertoire de l'enregistrement de la liste des titres et de donner un nom. La liste sera sauvegardée à l'endroit souhaité et sous le nom indiqué, suite à la confirmation du bouton OK.



Vous pouvez aussi déplacer la liste complète (glisser déposer) dans l'archivage de listes. Cliquez pour cela sur l'en-tête de la liste et tirez vers la fenêtre des groupes de l'archivage des listes. Vous pouvez finalement renommer la liste ainsi déplacée.

### 4.4.4. Chargement d'une liste du disque dur:

Cliquez sur . Une fenêtre d'exploration s'ouvre et vous permet de chercher des listes de titres BPM-Studio (\*.pls) préalablement enregistrées. D'autres formats (comme p. ex. listes Winamp) sont également supportés. La liste préalablement chargée sera perdue.

### 4.4.5. Fonctions glisser déposer

BPM Studio possède de nombreuses fonctions pour le regroupement, le transfert et l'archivage confortable des listes des titres. L'archivage de listes a une signification centrale. Vous pouvez placer librement des listes de titres dans des groupes. L'historique des listes des titres est également hébergé dans l'archivage de listes des titres. Ouvrez l'archivage de listes des titres

avec la touche .

Les différents groupes de listes sont affichés dans la fenêtre des groupes (à gauche). Dans la fenêtre de droite (Liste de titres), s'affichent les titres contenus dans la liste sélectionnée dans la fenêtre de groupe.

### 4.4.6. Insérer une liste à l'archive:

Cliquez sur l'en-tête dans la fenêtre des listes d'un lecteur et maintenez appuyé, le bouton gauche de la souris.



Déplacez maintenant, à l'aide de la souris, la liste des titres vers la fenêtre des groupes, dans l'archivage de listes. Un symbole de liste apparaît là-bas, près du curseur de la souris.



Déposez la liste des titres en lâchant le bouton de la souris. La liste des titres sera ajoutée à l'archivage sous le nom LISTE DE TITRES. Choisissez maintenant par le menu contextuel de cette entrée, la fonction [Renommer] et donnez un nom sensé à la liste. Vous pouvez encore classer la liste sous un autre groupe, par la méthode glisser déposer ou la déplacer librement dans la fenêtre des groupes.

#### 4.4.7. Chargement d'une liste sur le lecteur à partir de l'archivage:

Cliquez dans la fenêtre des groupes de l'archivage de listes, sur la liste que vous aimeriez charger et maintenez le bouton gauche de la souris appuyé. Un symbole de note apparaît à côté du curseur de la souris.



Déplacez maintenant à l'aide de la souris, la liste vers le lecteur choisi. Déposez la liste des titres en lâchant le bouton de la souris. La liste sera ensuite chargée sur le lecteur. Elle remplacera l'ancienne liste des titres. Lisez au paragraphe suivant, les détails sur comment ajouter une liste à une autre déjà existante.

#### 4.4.8. Insérer une liste à une liste déjà chargée:

Déroulez la fenêtre des listes du lecteur concerné jusqu'au dernier titre de la liste. Cliquez dans la fenêtre des groupes de l'archivage de listes, sur la liste que vous aimeriez charger et maintenez le bouton gauche de la souris appuyé. Un symbole de note apparaît à côté du curseur de la souris. Tirez maintenant à l'aide de la souris, la liste puis déposez la en dessous du dernier titre de la liste déjà chargée. La nouvelle liste complètera la liste déjà existante.



Vous pouvez aussi insérer la nouvelle liste à n'importe quel endroit de la liste auparavant chargée. La petite flèche rouge, située à gauche dans la liste des titres, facilite le triage

#### 4.4.9. Insérer une séquence de titres d'une liste des titres à une liste déjà chargée:

Choisissez dans la fenêtre des groupes, la liste contenant les titres que vous aimeriez insérer. Marquez ensuite dans la fenêtre des titres (en cliquant avec la souris), les titres souhaités. Maintenez appuyée, la touche [CTRL] afin de pouvoir effectuer des choix multiples de titres, dans un ordre quelconque. Une fois la sélection des morceaux voulus est terminée, cliquez sur l'un des titres marqués puis utilisez la méthode glisser déposer pour déplacer les titres vers la fenêtre de la liste des titres du lecteur.



Vous pouvez également procéder comme au chargement d'une liste complète en déplaçant les titres sélectionnés directement sur le lecteur. Les titres choisis seront chargés mais en remplacement de l'ancienne liste.

#### 4.4.10. Pré écouter un titre:

Avec le lecteur pré écoute dans le coin inférieur droit de chaque liste des titres, vous pouvez pré écouter le titre marqué, sans l'avoir lancé sur le lecteur.



Le lecteur pré écoute du Fichier Archives se commande aussi avec les touches <, 0 et > du lecteur d'échantillons. 0 arrête ou lance le lecteur, < et > fonctionnent comme reverse/avance rapide.

*Toutes les fonctions des listes des titres sont également décrites au chapitre 3.3.*

## 4.5. Création de croisements en fondu entre les titres

L'atténuateur en croisement (cross fader) de BPM Studio permet, un croisement en fondu automatique entre les titres des deux lecteurs. On peut attribuer à chaque titre de la liste des titres, son propre croisement en fondu. Ce qui permet d'avoir des croisements optimisés selon les genres de titre.

1.) Pré écoutez la fin du titre qui sera fermé en fondu puis cherchez la position souhaitée pour le début du croisement. Mettez au préalable l'affichage du temps sur RESTE (REMAIN) afin de pouvoir suivre la durée de lecture restante pour le titre.

2.) Intégrez la durée de lecture restante comme temps du fondu (Fade Time) dans l'atténuateur. Configurez pour cela le temps de croisement avec le régulateur FADE TIME.



3.) Prenez maintenant, avec le bouton gauche de la souris, la fin de la courbe de niveau du titre à atténuer.

Le curseur se transforme en une double flèche.

Poussez la fin de la courbe vers le coin inférieur droit de l'écran de l'atténuateur en croisement.



L'écran de l'atténuateur en croisement représentera les dernières secondes du titre en question. Vous trouverez le temps exact affiché sur l'écran de l'atténuateur en croisement.

Le titre sera atténué selon la configuration de la courbe de niveau. Si la courbe est configurée comme l'indique l'image, l'atténuateur commencera à abaisser progressivement le titre au milieu du temps de fondu prévu.

Vous pouvez modifier le temps de déclenchement de l'abaissement en déplaçant le bout de la courbe.

Si vous déplacez ce point complètement vers la droite par exemple, le titre sera lu à plein volume jusqu'à la fin.



Si vous le placez par contre complètement à gauche, le volume du titre sera progressivement abaissé jusqu'à la fin.



La courbe de niveau du titre à ouvrir en fondu se règle également par glisser-déposer. L'exemple illustré indique que le second lecteur sera automatiquement lancé au début du temps d'ouverture en fondu configuré et que le volume sera progressivement élevé jusqu'à un peu avant la fin du premier titre. Tout autre croisement en fondu peut également être réalisé par glisser-déposer.

### Attribution du mode de fondu au titre



Après avoir réalisé toutes les configurations dans l'atténuateur, il faudra maintenant attribuer le cours ainsi constitué au titre y correspondant. Cela se fait également

par glisser-déposer. Cliquez pour cela, à l'aide de la souris sur un espace vide dans l'écran de l'atténuateur.

Tirez ainsi le croisement en fondu s'y trouvant vers la liste des titres et déposez celui-ci sur le titre qui devrait recevoir ce cours. Un petit symbole d'atténuation en fondu sera affiché avec le curseur de la souris pendant le déplacement:



Suite à l'attribution, le titre sera marqué dans la liste des titres par un petit carré, avant la colonne de temps:



Tous les titres suivants recevront automatiquement le même processus de croisement jusqu'au titre, auquel vous auriez attribuer un autre processus.

En cas de reconfiguration d'un croisement en fondu déjà attribué, vous devez re-confirmer l'attribution du processus par glisser-déposer. Ceci à pour but d'empêcher les modifications non voulues des effets de croisement.

Le mode automatique s'active / se désactive par la touche **AUTO**. L'exécution des effets attribués se fait uniquement en mode automatique activé.

*Toutes les fonctions sont également décrites au chapitre Crossfader.*

## 4.6. Comment modifier les infos sur les titres?

BPM Studio offre de confortables méthodes pour le traitement des informations enregistrées avec chaque titre. Ces informations seront sauvegardées dans la balise ID3 des fichiers mêmes et aussi dans les fichiers liste (\*.pls).

Vous pouvez lire et modifier ces données à l'aide de la Boîte Infos Fichier.

1.) Passez le curseur de la souris sur le titre à modifier.

2.) Sélectionnez le point "Info" dans le menu contextuel ouvrable par un clic droit de souris. Vous

pouvez aussi utiliser la touche



3.) La boîte info fichier s'ouvre:



Toutes les données contenues dans la balise ID3 seront affichées. Si vous désirez modifier une donnée, entrez simplement le nouveau texte puis confirmer avec OK. Les données seront actualisées dans la balise ID3 et dans la **Liste des titres**.

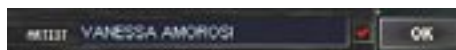
A droite de l'affichage du BPM, s'affiche l'adresse complète du MP3. Si la place ne suffit pas pour l'affichage complète de l'adresse, passez le curseur sur l'adresse et le tout s'affichera sous forme d'infobulle.

Le bouton PLUS (MORE) apparaît seulement quand il s'agit d'une plage CD-en-un. Lisez le chapitre **Lecteur CD** / CD-en-un pour plus d'informations.

Vous pouvez ouvrir le module **Compteur BPM** avec le bouton BPM... et spécifier directement dans la boîte info fichier, la valeur du BPM puis l'enregistrer.

Edit... lance l'**Editeur de fichiers** avec le titre sélectionné.

Vous trouverez plus d'informations sur le traitement des infos sur les titres au chapitre **Boîte Info Fichier**.



Si vous ouvrez la Boîte Info Fichier après avoir sélectionné plusieurs titres dans une liste, une boîte à cocher apparaît à côté de chaque entrée. L'activation de cette boîte signifie que la modification faite est valable pour tous les titres sélectionnés. Cette méthode est appropriée pour l'attribution d'un même genre ou titre d'album à plusieurs titres par exemple.

## 4.7. Copie et Archivage de CDs audio

BPM Studio ne dispose pas seulement des fonctions pour la lecture et le mixage professionnels de titres. Vous disposez également de nombreuses fonctionnalités et de performants modules pour la copie et l'archivage de CDs audio. Vous trouverez dans les paragraphes suivants, comment transférer vos collections de CD sur le système BPM-Studio.

### Conditions:

Une minute de musique au format MP3 nécessite environ 1 Mo d'espace sur le disque dur. Cela signifie que vous pouvez enregistrer 8.000 jusqu'à 10.000 titres d'une durée moyenne de 3,5 minutes, sur un disque dur de 30 Go.

Les CDs audio seront lus à l'aide du lecteur CD-ROM et copiés sur le disque dur. Ce processus est également nommé "Ripper". La vitesse du processus dépend principalement de la qualité de ce lecteur. Mais la performance globale du système est également importante; par exemple pour la copie et l'encodage en un étape de travail.

Après l'installation de BPM Studio, l'enregistrement des fichiers MP3 se fait de manière standard dans le répertoire DATA qui se trouve sur le disque C. Pour une utilisation professionnelle de fichiers MP3, nous vous recommandons l'installation d'un second (ou encore mieux, de plusieurs) disques dur et de modifier en conséquence le répertoire des fichiers MP3. Cette modification s'effectue sur l'onglet "enregistrement", dans les **Options**



Nous recommandons d'enregistrer tous les fichiers MP3 dans un répertoire. Le fichier archives de BPM Studio et la structure des répertoires sur le disque dur ne sont pas liés. Même si vous déplacez un titre dans le fichier archives de BPM Studio, sa position sur le disque dur reste maintenue. Si les fichiers sont enregistrés à différents endroits sur le disque dur et que vous effectuez plus tard un triage dans le fichier archives, il peut avoir un léger désordre.

### du programme.

Le mieux c'est de créer pour cela, un répertoire MP3 sur le nouveau disque et de le spécifier comme répertoire d'enregistrement des fichiers MP3. BPM Studio enregistrera tous les titres copiés et encodés dans ce répertoire.

L'utilisation de la banque de données globale de CD sur Internet facilite énormément la copie des titres sur l'ordinateur. Vous trouverez dans ces banques de données, les informations sur les titres de la plupart des CDs actuels et connus. BPM Studio dispose pour cela la fonction Requê-

te CDDB, exécutable par la touche


Au cas où un CD n'est pas trouvable dans une banque de données, il existe la possibilité de indiquer alternativement d'autres bases CDDB dans les options du programme; Ou bien vous inscrivez manuellement les données par la boîte info fichier.

Afin de pouvoir utiliser la fonction Requête CDDB, vous avez besoin d'une connexion Internet par un protocole de réseau Windows ou d'une vraie liaison Internet par un réseau masqué. Les logiciels mandataires (Proxy) normaux pour Windows fournissent de façon standard, seulement des services HTTP ou FTP. Si vous possédez un système UNIX comme passerelle (Gateway), activez l'usurpation d'identité (Masquerading) et entrez l'adresse IP de la passerelle dans les configurations réseau de Windows. Si vous utilisez les programmes comme WinGate ou AVM KEN!, activez la passerelle SOCKS dans ces programmes ou installez les logiciels client y correspondant sur l'ordinateur comportant BPM Studio.

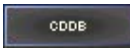
Pour plus d'informations sur ce thème, contactez votre vendeur de PC ou l'administrateur de votre système.

## Copier des CDs audio:

1.) Ouvrez l'écran du lecteur CD de BPM Studio

avec la touche . Insérez ensuite un CD audio dans le lecteur CD-ROM. Après quelques secondes, apparaissent tous les titres sur le CD dans la liste des titres du lecteur CD. Puisque BPM Studio ne connaît pas encore le CD, tous les titres seront suivis de "TRACK - puis le numéro du titre" dans la liste.

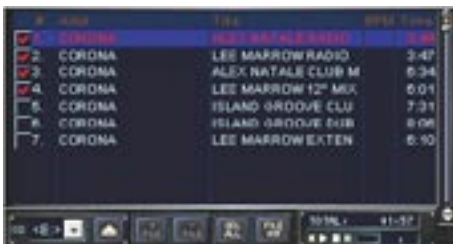
2.) Exécutez maintenant la touche



Si Windows est ainsi configuré, votre PC établit une connexion à l'Internet et envoie une requête à la centrale CDDB (Banque de données pour la gestion des titres de CD audio) afin d'obtenir des informations pour le CD inséré.

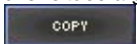


3.) En cas de succès avec la requête CDDB tous les titres du CD seront affichés dans la liste.



Si aucune liste de titres n'était disponible pour ce CD dans le CDDB, vous entrez manuellement les titres par la **Boîte Info Fichier**.

Marquez maintenant les titres à lire par la boîte à cocher située à gauche dans la liste et cliquez

sur . Les titres marqués seront lus. L'évolution sera affichée dans une fenêtre d'état.

Après l'encodage réussi, tous les titres seront automatiquement listés dans le groupe "NOUVEAUX FICHIERS" OU "NEW FILES" du Fichier Archives. Pour une meilleure organisation, il sera créé à chaque fois un sous-dossier avec comme nom, la date actuelle. (voir l'image à la fin de cette page).

Lisez au chapitre Lecteur CD, plus d'informations sur d'autres fonctions de BPM Studio, permettant la copie confortable de CDs audio. Vous pouvez par exemple copier des CDs complets en un seul titre ou télécharger les listes des titres de plusieurs CDs en une seule requête CDDB.

## Construction d'un fichier archives personnel:

BPM Studio peut gérer des dizaines de milliers de titres. Avec un nombre aussi grand de données, on perd facilement le contrôle si l'on n'a pas clairement classé les titres en groupes. Vous disposez pour cela, du Fichier archives. L'exemple ci-après présente une possibilité de structuration d'un tel archivage. Il est composé de groupes et sous-groupes, qui peuvent être ouverts ou fermés par double-clic.



Après la première installation ou la copie d'un nouveau CD audio, vous trouverez ici de nouveaux titres que vous pouvez classer selon vos aspirations.

L'archive qu vous voyez sur l'exemple est composée des groupes suivants:





**NOUVEAUX FICHIERS (NEW FILES):**

Ce groupe sera automatiquement créé par le Rippeur quand un nouveau CD a été copié. La date du rippage du CD sera utilisée comme de sous-groupe. Vous trouverez alors, dans ce sous-groupe, tous les titres qui ont été copiés ce jour.

**DISQUE DUR (FIND RESULTS):**

Ce groupe sera créé à la première installation de BPM Studio, au cas où le disque dur devra être fouillé automatiquement, à la recherche de fichiers MP3. BPM Studio classe les fichiers MP3 trouvés, dans des sous-groupes, selon les lettres identifiant les disques durs.

**STANDARD (DEFAULT):**

Vous pouvez classer vos titres ici, si vous ne souhaitez pas créer d'autres groupes / rubriques ou sous-groupes /sous-rubriques. Dans le cas contraire, laissez ce groupe simplement vide. Ce groupe est nécessaire pour le parfait fonctionnement de BPM Studio. Raison pour laquelle il ne peut pas être supprimé.

**Glisser-déposer de la fenêtre des groupes:**

Vous pouvez déplacer toute une rubrique ou liste de la fenêtre des groupes (à gauche, dans le Fichier Archive ou Liste Archive) vers un lecteur. La liste existante sera remplacée par les nouveaux titres. Si vous déplacez des titres vers la liste, tous les titres du groupe sélectionné seront ajoutés à la liste.

**INTERPRETES:**

CE groupe se crée individuellement. Comme sous-groupes, vous aurez les différents interprètes. Dans ce sous-groupe, vous trouverez tous les titres disponibles sur le système pour cet interprète. Ce groupage est logique, si vous possédez beaucoup de titres pour un interprète ou si vous enregistrez ensemble les éléments d'un album. Le sous-groupe MIKE OLDFIELD par exemple contient un autre sous-groupe (nom d'album) TUBULAR BELLS qui contient à son tour tous les titres de ce CD.

**SORTIE:**

Ecore un autre groupe individuellement créé qui contient comme sous-groupes, différentes époques. Ce groupe enregistre les titres pour lesquels la date de sortie est le facteur le plus déterminant et non l'interprète.

Il s'agit ici, bien évidemment, d'exemples de classification. Chaque utilisateur à la possibilité de structurer son archivage à sa manière. La classification permet une meilleure vue et une navigation facile au cours des manifestations.

Il est recommandé d'utiliser la fonction de recherche, indépendamment de la structure du fichier archive, pour retrouver un titres spécifique.

Lisez au chapitre Archivage de fichiers et de listes plus d'informations sur les fonctions dont dispose BPM Studio l'archivage de titres. Vous pouvez gérer non seulement des titres mais aussi des listes toutes entières, pour lesquelles il faudrait par exemple garder la séquence et les croisements en fondu des titres.


## 4.8. Comment travailler avec le Sampler?



Avec le lecteur d'échantillons (Sample-Player) de BPM Studio, vous pouvez charger rapidement des jingles, boucles (loops) ou effets sonores et les lancer par de simples touches. La longueur maximale d'un échantillon sur BPM Studio LE est de 20 secondes. Comme sur les deux lecteurs, l'émission débute exactement avec l'exécution de la touche samp-

pler. Cela est surtout réalisable avec l'utilisation de pilotes DirectSound rapides ou le pilote Kernel développé par ALCAtech. Vous trouverez dans les lignes suivante, comment charger et déclencher des samples sur le Sample-Player.

1.) Cherchez un jingle dans la **Liste des titres** (Vous pouvez aussi choisir un titre normal tout en sachant que seules les 20 premières secondes seront chargées sur le sampler).

2.) Glissez et déposez le titre sur le bouton souhaité du lecteur d'échantillons: exp. . Pour le faire, passez le curseur sur le titre; faites un clique gauche et maintenez le bouton de la souris appuyé; Tirez ensuite le titres vers le sampler puis lâchez à l'endroit souhaité. La couleur du diode du sampler passe du vert au rouge et signale ainsi le chargement du sample. Le chiffre sur la touche concernée devient plus claire, une fois le chargement terminé. Ce qui permet de reconnaître les touches occupées.

Vous pouvez aussi charger un échantillon directement du disque dur par le menu contextuel. Passez la souris sur le bouton souhaité et faites un clique droit. Choisissez ensuite le point de menu "Charger". Dans la fenêtre d'exploration qui s'ouvrira, cherchez



et marquez le fichier voulu puis confirmez le tout avec OK.

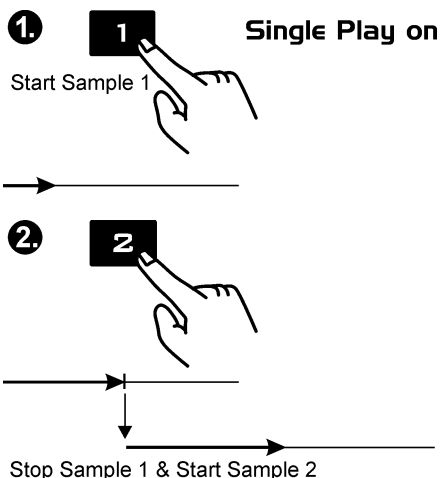
3.) Cliquez maintenant, à l'aide de la souris, sur la touche du sampler. L'échantillon sera lu. Vous pouvez stopper la lecture de l'échantillon en appuyant à nouveau sur la touche concernée (pas possible en mode Scratch).

Vous pouvez également lancer l'échantillon par le pavé numérique du clavier de votre PC ou de la télécommande (non disponible pour RCP-1001). Les touchent fonctionnent parallèlement.

Il est possible d'activer les deux modes suivants pour le lecteur d'échantillon.

### 4.8.1. Mode Single Play:

Si cette option est activée (le point de menu est coché), tout autre échantillon éventuel en cours de lecture sera stoppé au lancement d'un nouveau. Ce qui veut dire que seulement UN échantillon sera lu.



### 1. Single Play off

Start Sample 1



### 2. Start Sample 2

Start Sample 2



Play Sample 1 & Sample 2



#### 4.8.2. Mode Scratch:

Si cette option est activée (le point de menu est coché), l'échantillon ne sera pas stoppé quand vous appuyez à nouveau sur la même touche mais plutôt relu à partir du début. Cette option permet par exemple la lecture (à plusieurs reprises) synchronisée d'un échantillon avec le battement (beat).

### Scratch Modus on

(Sampler-LED [29] leuchtet orange)

### 1. Start Sample



### 2. (Erneutes Drücken)

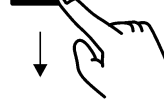
### Restart Sample



### Scratch Modus off

(Sampler-LED [29] leuchtet grün)

### 1. Start Sample



### 2. (Erneutes Drücken während Sample noch läuft)



### Stop Sample



Vous pouvez régler le volume du lecteur d'échantillons avec le [VOLUME]. Il est également possible de régler la vitesse de lecture (Pitch) du lecteur d'échantillons:



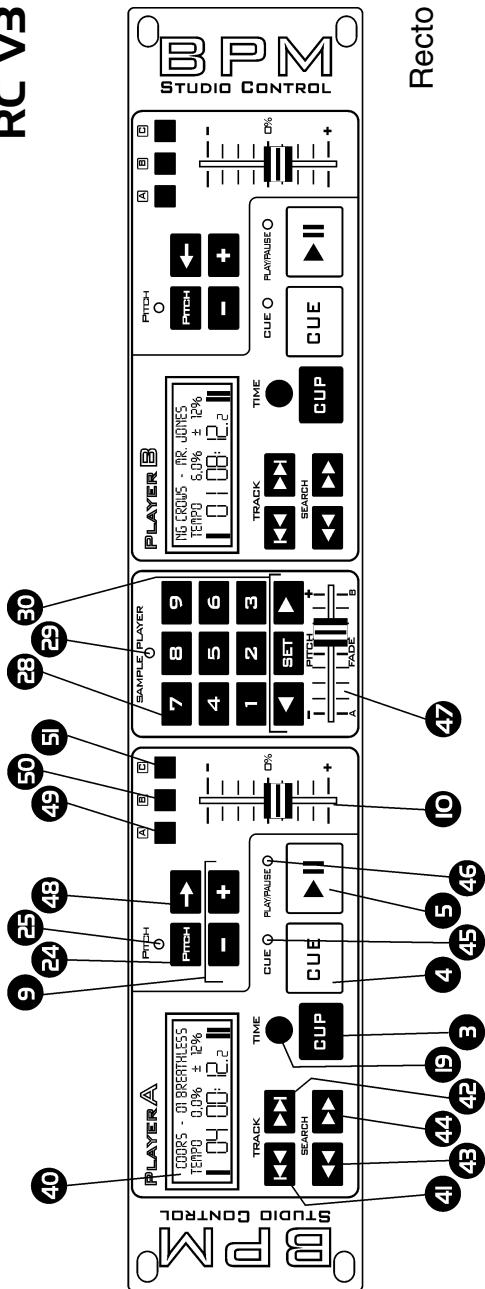
#### 4.8.3. Configuration du Sample Player:

BPM Studio permet la sortie de chacun des périphériques par différents canaux de cartes son. Mais si vous ne disposez pas suffisamment de canaux dans votre PC, vous pouvez faire sortir le lecteur d'échantillons avec les deux canaux des lecteurs A et B. Dans les options du programme (onglet Audio I/O), configurez alors le même canal que pour le lecteur A, pour le lecteur d'échantillons aussi. Pendant l'application de BPM Studio, vous pouvez utiliser les touches d'assignation  et  pour spécifier si la sortie se fera ensemble avec le lecteur A ou B.

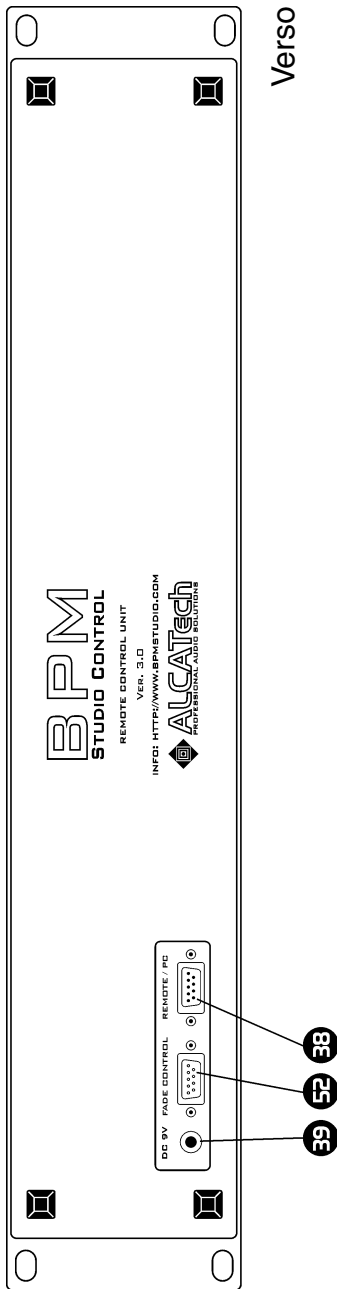
Remarquez cependant que le chargement peut nécessiter quelques secondes, à cause de la permutation entre les lecteurs. Cela sera d'ailleurs signalé par le diode du Sampler. Le sampler sera prêt, dès que le voyant sera à nouveau au vert.

BPM Studio

RC V3 en image



Recto



Verso

## 5. Télécommande RC V3



Le fonctionnement de base de la télécommande RC V3 est identique avec l'écran supérieur de l'interface du programme. Si la télécommande est configurée dans les **Options du programme**, le programme vérifie au démarrage si elle est branchée et fonctionnelle.

### Installation

*(Lisez également les indications de branchement de la télécommande sur la page 12 et les indications sur le premier lancement du programme sur 13)*

La télécommande se branche avec le câble (fourni dans la livraison) par la douille de raccordement **[REMOTE/PC] [38]** à un port série (COM1 ou COM2) de l'ordinateur. L'alimentation en courant électrique se fait par la fiche électrique (également fournie).

Lancer maintenant BPM Studio puis ouvrez l'onglet Télécommande. Les configurations suivantes sont à réaliser:

#### COM1 / COM 2

Indiquez ici, le port COM sur lequel la télécommande a été branchée

#### Télécommande active

Marquez cette boîte à cocher afin de signaler au programme qu'une télécommande est raccordée. Le programme s'assure à chaque démarrage que la télécommande est branchée et qu'elle fonctionne correctement.

### Commande

La télécommande est divisée en trois parties: Les deux **Lecteurs** A et B et le **Lecteur d'échantillons**. Le fonctionnement de base correspond aux descriptions modulaires faites respectivement sur les pages des lecteurs et de l'échantillonneur.

Si au démarrage, le programme trouve une télécommande et que les glissières de cette télécommande sont configurées sur pitch, les régleurs de pitch des deux lecteurs seront verrouillés sur l'interface du programme. Les réglages du pitch ne pourront être faits que sur la télécommande. Les potentiomètres de pitch sur l'écran des lecteurs, affichent simplement la position du pitch.

La fonction des glissières et des touches universelles programmables peut être spécifiée dans les **Options du programme**, sur l'onglet Télécommande. Les glissières des deux lecteurs **[10]** (Glissières A et B dans les options du programme) sont configurables sur Pitch ou Volume. Ce qui



permet également de mixer sans l'utilisation d'une table de mixage;

Les réglages du pitch se feront alors par le biais du logiciel. La glissière sur le lecteur d'échantillons **[47]** (Glissière C dans les options du programme) se configure au choix pour le volume ou le pitch du sampler ou pour le fondu manuel entre les lecteurs A et B.

Ici aussi, les touches universelles **[49]**, **[50]** et **[51]**, en haut sur les deux lecteurs sont configurables avec différentes fonctions. (Voir aussi les pages 21 et 34)

## Éléments de commande au recto de l'appareil:

### [3] Touche Cue-Play

Cette touche regroupe les deux touches Cue et Play. Si le lecteur se trouve en mode Play (le DEL vert [46] s'allume) et que la touche **[Cue-Play]** est exécutée, le lecteur saute au dernier point Cue et commence à jouer de là-bas. Si le lecteur se trouve en mode Pause, le titre sera lancé à partir de l'actuel point Cue.

### Fonction Cue-Play alternative

Alternativement au fonctionnement de la touche **[Cue-Play]** décrit plus haut, on peut choisir une seconde variante dans les options du programme. Le titre démarre à l'exécution de la touche **[Cue-Play]** et roule jusqu'au lâchement cette touche. Le lecteur revient finalement à l'actuel point Cue.

### [4] Touche Cue

Quand on exécute cette touche, le lecteur saute au dernier point Cue puis entre en mode Pause. Si vous appuyez la touche Cue pendant plus d'une seconde, le lecteur saute au début du titre. Quand vous appuyez à nouveau pendant plus d'une seconde, le lecteur revient à point Cue actuel.

### [5] Touche Play

Quand on exécute cette touche, le lecteur démarre à partir de la position actuelle ou du point Cue placé. Si vous l'exécutez à nouveau, le lecteur reviendra sur le mode Pause.

La position actuelle du lecteur au moment où la touche Play a été exécutée à nouveau, sera enregistrée comme point Cue et pourra être lancée à tout moment par la touche **[Cue]**.

### [9] Touche Pitch-Bend

Avec ces touches, vous pouvez réduire ou augmenter temporairement la vitesse de lecture. Ces touches constituent un outil indispensable pour la synchronisation des battements de deux titres.

### [10] Glissière de pitch

Réglez avec cette glissière, la vitesse de lecture

souhaitée. Sur l'écran [40], apparaît l'écart en pourcentage (%).

La glissière est active seulement si la touche **[Pitch]** [24] est activée et que le voyant (DEL du Pitch) [25] est allumé.

### [19] Touche Temps

Cette touche sert à commuter l'affichage du temps de lecture du titre sur l'écran [40], entre le temps écoulé (ELAPSED) et le temps restant (REMAIN).

### [24] Touche Pitch

Cette touche vous permet de désactiver le réglage de la vitesse de lecture par la **[Glissière de Pitch]** [10]. Le diode (DEL du Pitch) [25] indique l'état actuel la glissière.

### [25] DEL du pitch

Ce DEL indique si le réglage du pitch par la glissière [10] est activé ou non.



### [28] Touche 1 à 9 des échantillons

Ces touches déclenchent les échantillons 1 à 9 du lecteur d'échantillons de BPM Studio. Lisez les indications sur possibilités de travail avec les échantillons, au chapitre **Lecteur d'échantillons** de ce livret.

### [29] DEL d'état du sampler



Le voyant d'état tricolore indique l'état du lecteur d'échantillons. Quand celui-ci est vert, cela signifie que le lecteur d'échantillons est prêt à fonctionner. Orange signale que le lecteur est prêt à fonctionner en mode scratch. Tandis que le rouge signale le transfert de données sur l'échantillonneur. Aucun échantillon ne peut être joué pendant ce temps.

### [30] Pilotage de l'échantillonneur ou du lecteur pré écoute

Avec les deux touches  et  vous assignez la sortie du lecteur d'échantillons au **Lecteur A** ou au **Lecteur B**. Cela est nécessaire seulement au cas où le lecteur d'échantillons ne dispose pas de sa propre carte son ou lorsque vous disposez

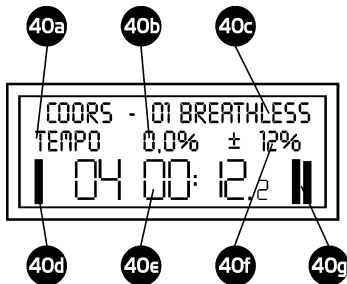
seulement de deux canaux de sortie (tout dépend des caractéristiques de votre système). La touche [0] stoppe la lecture de tous les échantillons.

### Pilotage du lecteur pré écoute:

Si le lecteur d'échantillons se trouve en mode Pause (c'est-à-dire si aucun échantillon n'est en cours de lecture), vous pouvez lancer, avec la touche [0], le lecteur pré écoute dans le fichier archive. Le titre sélectionné sera joué par le canal moniteur et peut être pré écouté, indépendamment du programme en cours. Dans ce mode, les touches  et  fonctionnent comme les touches de reverse / avance rapide.

### [40] Afficheur ACL (LCD-Display)

Dans l'afficheur ACL, sont indiquées les données les plus importantes de chaque lecteur comme suit:



**[40a]** Indique si le réglage de la vitesse de lecture est fait avec ou sans Master-Tempo (pour cette télécommande: configurable seulement sur les interfaces de lecteurs).

**[40b]** Indique la variation de la vitesse standard du titre en %.

**[40c]** Titre actuel chargé: Le titre et l'interprète (données contenues dans la balise ID3 des fichiers MP3) sont affichés ici. L'affichage défile automatiquement afin que l'information complète puisse être affichée. En cas de problèmes avec la performance du système, vous pouvez désactiver le menu défilant sur l'onglet Télécommande, dans les options du programme.

**[40d]** Affichage du tampon de pré-chargement

**[40e]** Temps actuel de lecture (commutable avec la touche [TIME] [19] entre ELAPSED et REMAIN)

**[40f]** Indique la zone de pitch sélectionnée. La sélection peut se faire par les touches universelles A, B et C ([49], [50] et [51]) si cela a été ainsi spécifié dans les options du programme (Voir aussi page 11).

**[40g]** Affichage du niveau du signal pour le lecteur

### [41] jusqu'à [44] Touches de piste et de recherche

Vous pouvez sélectionner les titres dans la liste actuellement chargée, à l'aide des touches de piste. Les touches de recherche servent à la réalisation exacte de points Cue. Il s'agira de lire un petit morceau du titre comme boucle. La position de cette boucle est déplaçable avec les touches de recherche.

Lisez dans ce cadre, le chapitre sur les lecteurs aussi.

### [45] DEL de Cue

Ce voyant DEL s'allume lorsque le lecteur se trouve en mode Pause.

### [46] DEL de Play

Ce voyant DEL s'allume lorsque le lecteur se trouve en mode Lecture.

### [47] Atténuateur manuel ou pitch de l'échantillonneur

La glissière horizontale en dessous du lecteur d'échantillons peut être utilisée soit comme atténuateur manuel, régler pour le volume de l'échantillon ou soit comme pitch du lecteur d'échantillons. La spécification se fait sur l'onglet Télécommande, des options du programme.

Avec la configuration en tant que atténuateur manuel, on peut, sans mixeur externe, opérer aussi des croisements en fondu (Crossfades) entre lecteur A et lecteur B.

## [49], [50], [51] Touches universelles

Les touches universelles peuvent est respectivement configurées dans les options du programme (onglet télécommande) de la manière suivante:

**Touche A [49]:**

- Zone de pitch 1
- Moniteur sur lecteur A
- Loop-Sampler Record

**Touche B [50]:**

- Zone pitch 2
- Moniteur sur lecteur B
- Loop Sampler Stop

**Touche C [51]:**

- Zone pitch 1
- Moniteur sur lecteur CD
- Loop Sampler Play

## [38] Douille de raccordement pour le câble série (verso)

Reliez la télécommande à cette douille (9-pôles, Sub-D) par le câble série, à l'ordinateur. La longueur maximale admise pour le câble est de 15m. Il est toutefois recommandé d'utiliser un câble de liaison série mesurant au plus 10m.

## [39] Douille de raccordement pour la fiche électrique (verso)

Enfoncez, la fiche électrique fournie (9V, minimum 500 mA), dans cette douille.

## [52] Douille de raccordement pour le câble de faderstart (verso)

Reliez à cette douille (9-pôles, Sub-D), le câble (accessoire optionnel chez ALCAtech) de lancement d'atténuateur (Faderstart). Lisez au préalable, les indications sur le déclancheur d'atténuateur, sur les pages à venir.

## Fonctions de Faderstart RC V3 (BPM Studio pro / HW de Rev. 3.00B)

Les fonctions de déclenchement d'atténuateur sont disponibles seulement pour les télécommandes à partir de Rev. 3.00B. Selon les télécommandes, le branchement du mixeur (compatible au faderstart) se fait par le biais d'un adaptateur (accessoire spécial) ou d'un câble stéréo d'accrochage normal de 3,6mm. Suivez les indications d'installation dans les chapitres sur les télécommandes, si vous avez acquis l'adaptateur plus tard (séparément).



A partir de Rev. 3.00 B, les mixeurs avec contact à lames souples ou microtraceur seront supportés. Pour les mixeurs avec contrôle impulsif (ex. PIONEER), Rev. 3.00 C est nécessaire.

Les numéros de révision de votre télécommande sera affiché à l'initialisation / au lancement du programme BPM Studio. (Si la touche CTRL est maintenue appuyée, la boîte de dialogue reste visible jusqu'au relâchement)



Vous pouvez choisir les différents modes suivants, dans les options du programme:

### **Fader Start** *(Options du programme / Télécommande)*

Si cette option est activée, le lecteur sera lancé quand le niveau du régleur sur la table de mixage externe a été élevé.

### **Fader Stop** *(Options du programme / Télécommande)*

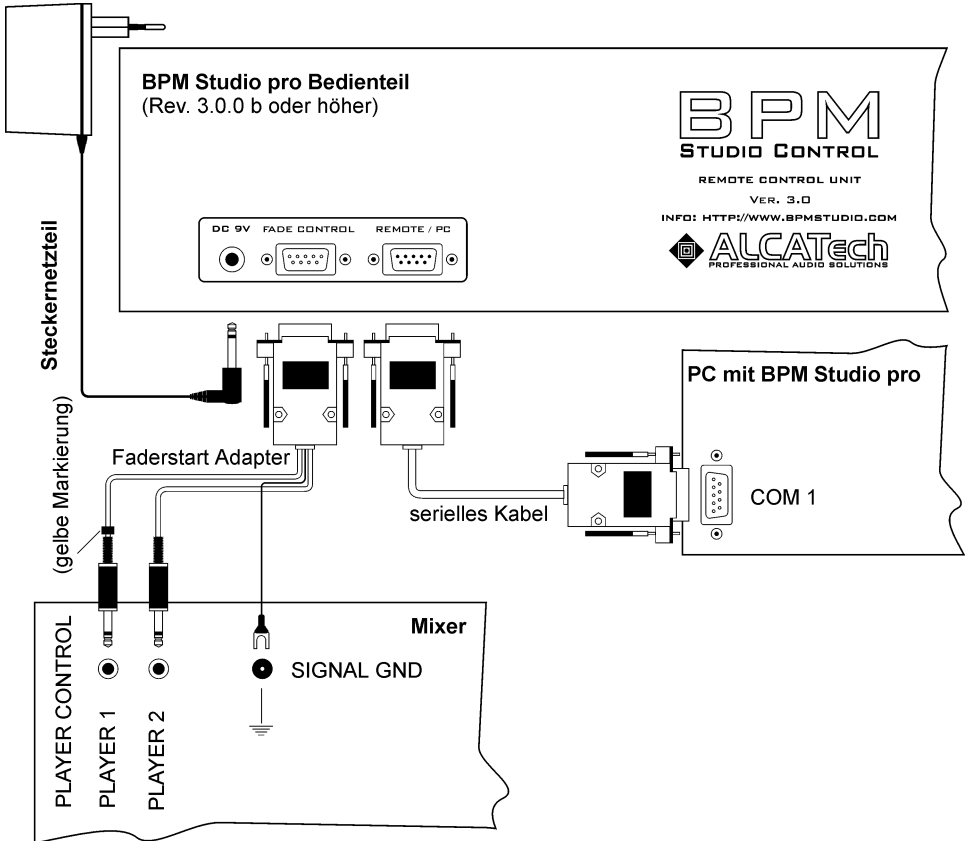
Si cette option est activée, le lecteur sera stoppé quand le niveau du régleur sur la table de mixage externe a été abaissé.



# Faderstart de la RC V3

(BPM Studio pro / HW de Rev. 3.00B)

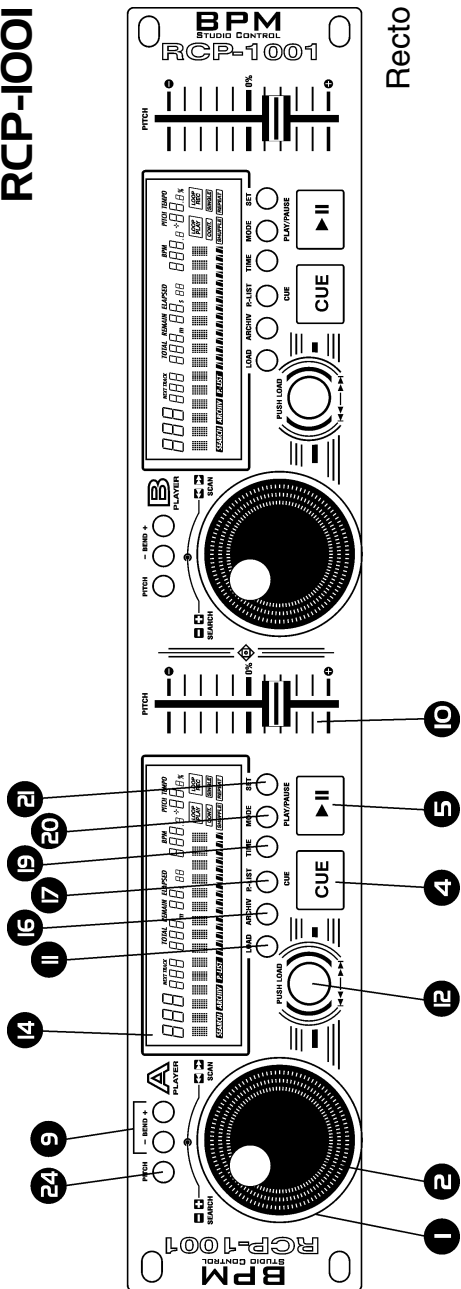
*pour relier l'adaptateur du déclencheur d'atténuateur (faderstart) à la télécommande et au mixer externe*



# RCP-1001

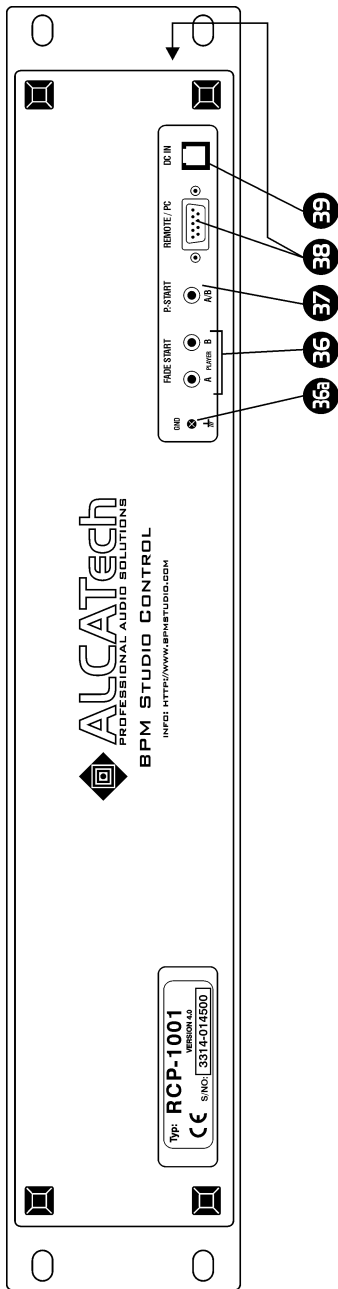
## BPM Studio

RCP-1001 en image



Recto

Verso



**ALCATECH**  
PROFESSIONAL AUDIO SOLUTIONS  
BPM STUDIO CONTROL  
INFO: [WWW.BPMSTUDIO.COM](http://WWW.BPMSTUDIO.COM)

Type: RCP-1001  
VERSION 4.0  
SINCE 3314-014500

## 6. Télécommande RCP-1001



La télécommande RCP-1001 est une version simplifiée de la RCP-2001 avec un peu moins de fonctionnalités. Elle fonctionne avec BPM Studio Professional et avec BPM Studio LE à partir de la version 4. Hormis son écran à fluoescence à vide (VFD-Display) bien clair, elle est équipée, tout comme la RCP-2001, d'un sélecteur de piste et des roues de recherche à navette (Jog Shuttle). Ce qui permet entre autres de choisir directement des titres du fichier archive (seulement avec les logiciels BPM Studio Pro). Si la télécommande est configurée dans les **Options du programme**, le programme vérifie au démarrage si elle est branchée et fonctionnelle.

### Installation

*(Lisez également les indications de branchement de la télécommande sur la page 12 et les indications sur le premier lancement du programme sur 13)*

La télécommande se branche avec le câble (fourni dans la livraison) par la douille de raccordement **[REMOTE/PC] [38]** à un port série (COM1 ou COM2) de l'ordinateur. L'alimentation en courant électrique se fait par la fiche électrique (également fournie).

Lancer maintenant BPM Studio puis ouvrez l'onglet Télécommande. Les configurations suivantes sont à réaliser:

#### COM1 / COM 2

Indiquez ici, le port COM sur lequel la télécommande a été branchée

#### Télécommande active

Marquez cette boîte à cocher afin de signaler au programme qu'une télécommande est raccordée. Le programme s'assure à chaque démarrage que la télécommande est branchée et qu'elle fonctionne correctement.

### Commande

La télécommande comporte les touches de contrôle des deux **Lecteurs** A et B. Le fonctionnement de base correspond aux descriptions faites sur les pages du livret, consacrées aux lecteurs.

Si au démarrage, le programme trouve une télécommande et que les glissières de cette télécommande sont configurées sur pitch, les régleurs de pitch des deux lecteurs seront verrouillés sur l'interface du programme. Les réglages du pitch ne pourront être faits que sur la télécommande. Les potentiomètres de pitch sur l'écran des lecteurs, affichent simplement la position du pitch.

La fonction des glissières peut être spécifiée dans les **Options du programme**, sur l'onglet Télécommande. Celles-ci sont configurables sur Pitch ou Volume. Ce qui permet également de mixer sans l'utilisation d'une table de mixage externe; Les réglages du pitch se feront alors par le biais du logiciel.

## Éléments de commande au recto de l'appareil:

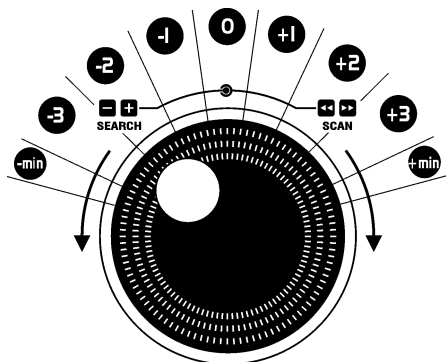
### [1], [2] Roue Jog Shuttle

La roue de recherche à navette (Jog Shuttle wheel) permet une gestion facile et ergonomique de plusieurs fonctions de BPM Studio. L'anneau extérieur [1] et le disque intérieur [2] travaillent de façon sensitive. Plus vous tournez l'anneau ou plus vous tournez rapidement le disque intérieur, plus la modification du paramètre concerné se fera rapidement. La roue Jog Shuttle a trois modes d'exploitation: Modes recherche, Cue et archive.

#### Roue Jog Shuttle en mode Recherche:

C'est le mode standard activé pendant la lecture d'un titre. Le mode Recherche s'affiche sur l'écran [14] avec le symbole **SEARCH**. Avec la roue, vous pouvez influencer du titre chargé / en cours de lecture.

A l'aide de l'anneau extérieur [1], on se déplace au sein du titre (en avant et en arrière). Selon l'angle de rotation de l'anneau [1], vous disposez de trois différentes vitesses de recherche (+1, +2, +3 / -1, -2, -3) et d'un mode Pas, où la position du titre se déplace d'1 minute (8 +min / -min).



A l'aide du disque intérieur [2] de la roue Jog Shuttle, vous pouvez freiner ou accélérer le titre. Cela fonctionne aussi quand le titre vient d'être freiné ou initialisé avec la fonction FREIN (BRAKE).

#### Roue Jog Shuttle en mode Cue:

Si le lecteur se trouve en mode Pause, on peut à l'aide du disque intérieur [2], réaliser un point Cue précis. Si le lecteur est stoppé et que le disque a été déplacé d'un pas, le lecteur entre en mode Cue et 160 ms de la position actuelle seront lues (en mode répétition) comme boucle. En tournant davantage le disque, on peut alors positionner ce point exactement avant le prochain battement. En appuyant à nouveau sur la touche Cue, les modifications du point Cue seront enregistrées.

#### Beat-Stepping:

Si en mode Cue, vous maintenez supplémentaiement la touche CHARGER [LOAD] [11], vous pouvez vous déplacer (en avant ou en arrière) à pas exact d'un battement, dans le titre. Lisez pour cela le chapitre "Beat Stepping avec BPM Studio".

#### Roue Jog Shuttle en mode Archive:

En mode Archive, vous pouvez confortablement naviguer dans le fichier archive ou dans l'archive des listes en utilisant la roue. Vous entrez dans chacun de ces modes respectivement avec les touches [ARCHIV] et [P.-LIST] [16] et [17]. Le mode Archive est le représenté à l'écran par le symbole **ARCHIV** ou **P.LIST**.

A l'aide de l'anneau extérieur [1], sélectionnez maintenant le groupe souhaité, dans la partie gauche de la fenêtre de l'archivage. Vous disposez à nouveau de quatre différentes vitesses de défilement au choix: +1 ou -1 défile exactement un groupe en avant ou à reculons; +2/+3 ou -2/-3 représentent deux différentes vitesses de recherche dans la liste des groupes; +min/-min place la poutrelle de sélection au début ou à la fin de la liste.

Un groupe s'ouvrira quand vous placez pendant plus d'une seconde, la poutrelle de sélection sur un groupe. Vous pouvez ensuite sélectionner les sous-groupes; toujours avec la même roue. En exécutant la touche de chargement [LOAD] [11] d'un lecteur, vous pouvez charger tout un groupe sur la liste des titres à lire.

Ou bien vous sélectionnez un titre du groupe, à l'aide du disque intérieur [2]. Le chargement se fait ici aussi à l'aide de la touche de transfert [LOAD] [11]. Un simple clique et le titre sera chargé dans la liste de titres à lire, derrière la position marquée.

Si vous désirez jouer immédiatement le titre, chargez le directement sur le lecteur, par double clique. Pendant l'opération de sélection avec la roue Jog Shuttle, le groupe ou titre marqué, sera affiché sur l'écran [14]. Ce qui permet de d'opérer des commandes sur l'archive sans être obligé de d'avoir les yeux braqués sur l'écran du PC. Vous revenez au mode Recherche en exécutant à nouveau la touche [ARCHIV] ou [P-LIST]; [16] ou [17]. Le mode Archive se fermera automatiquement si rien n'est manipulé après 10 secondes.

#### [4] Touche Cue

Quand on exécute cette touche, le lecteur saute au dernier point Cue puis entre en mode Pause. Si vous appuyez la touche Cue pendant plus d'une seconde, le lecteur saute au début du titre. Quand vous appuyez à nouveau pendant plus d'une seconde, le lecteur revient à point Cue actuel.

#### [5] Touche Play

Quand on exécute cette touche, le lecteur démarre à partir de la position actuelle ou du point Cue placé. Si vous l'exécutez à nouveau, le lecteur reviendra sur le mode Pause.

La position actuelle du lecteur au moment où la touche Play a été exécutée à nouveau, sera enregistrée comme point Cue et pourra être lancée à tout moment par la touche [Cue] [4].

#### [9] Touche Pitch-Bend

Avec ces touches, vous pouvez réduire ou augmenter temporairement la vitesse de lecture. Ces touches constituent un outil indispensable pour la synchronisation des battements de deux titres. En mode Cue du lecteur, ces touches servent à la navigation dans le titre, par battement. (Voir chapitre "Beatstepping avec BPM Studio").

#### [10] Glissière de pitch

Réglez avec cette glissière, la vitesse de lecture souhaitée. Sur l'écran [14], apparaît la vitesse actuelle en nombre de BPM et la variation en pourcentage (%).

La glissière est active seulement si la touche [Pitch] [24] est activée et que le voyant (DEL du Pitch) [25] est allumé.

#### [11] Touche Charger (LOAD)

La fonction de cette touche dépend du mode dans lequel se trouve la roue Jog Shuttle [1], [2].

En mode Recherche (Standard), le titre suivant sera chargé de la liste des titres à lire sur le lecteur quand vous exécutez la touche LOAD.

En mode Cue, une exécution supplémentaire de la touche LOAD fait que la position actuelle du point Cue change par battement ou par cadence (voir aussi chapitre "Beatstepping avec BPM Studio").

En mode Archive, une exécution de la touche LOAD déclenche le chargement (du titre choisi à l'aide de la roue Jog Shuttle) sur la liste des titres à lire. Avec un double clique, ce titre sera immédiatement chargé sur le lecteur.

Le maintien de cette touche pendant plus de 3 secondes, remplace la liste complète des titres à lire par le groupe ou la liste choisi dans l'archive.

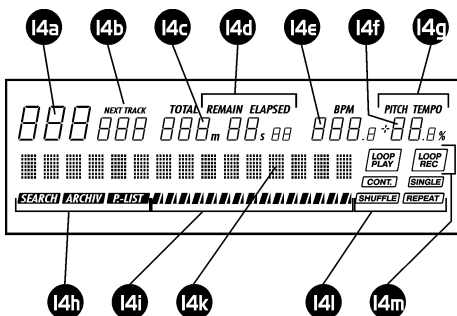
#### [12] Sélecteur de piste

A l'aide du sélecteur de piste, vous naviguer à l'intérieur d'une liste des titres. Une rotation complète de la molette provoque le saut de 24 titres. Pour la navigation dans de longues listes, vous pouvez tourner et appuyer simultanément la molette afin de vous déplacez à pas de dix titres. En cliquant sur la molette, le titre sélectionné sera chargé sur le lecteur.

Si un titre a été copier avec la fonction CD-en- (Chapitre 3.15.5), vous pouvez naviguez à l'intérieur de ce titre en appuyant et en tournant simultanément ce bouton.

#### [14] VFD-Display (écran)

L'écran à fluoescents à vide affiche tous les paramètres des modes d'exploitations:



**[14a]** Affiche les numéros des plages chargées

**[14b]** Affichage PLAGE SUIVANTE (NEXT TRACK).

*(pas actif pour RCP-1001)*

**[14c]** Affichage du temps. La durée de lecture des titres s'affiche en minutes (m), secondes (s) et dixième de secondes. L'affichage de temps se commute avec la touche TEMPS [TIME] [19] entre durée de lecture totale (ELAPSED), durée restante d'un titre (REMAIN) et durée de lecture totale restante d'une liste (TOTAL).

Si le lecteur se trouve en mode Cue, c'est l'actuelle position de point Cue qui sera affiché ici.

**[14d]** Mode d'exploitation de l'affichage de temps, commutable avec la touche [TIME] [19]

**[14e]** Affichage de la valeur BPM. Ici s'affiche la valeur BPM du titre chargé (ou la valeur déterminée par le compteur BPM en temps réel), contenue dans la balise ID3bzv.

**[14f]** Affichage de la valeur du pitch en %.

**[14g]** Affichage pour le mode de fonctionnement du pitch. Selon le mode choisi dans l'interface du programme, il sera affiché si la variation de la vitesse devrait se faire avec ou sans variation de niveau sonore (Master-Tempo)

**[14h]** Affichage du mode de la roue jog.

Avec les touches d'Archive [16,17], on commute entre les différents modes de la molette. ARCHIV signale le mode Fichier Archive, P-LIST le mode Archive de Listes de titres et SEARCH le mode Recherche (mode standard)

**[14i]** Poutrelle indiquant l'actuelle position de lecture

**[14k]** Affichage de titres: Le titre et l'interprète (données contenues dans la balise ID3 des fichiers MP3) sont affichés ici (standard). L'affichage défile automatiquement afin que l'information complète puisse être affichée. En cas de problèmes avec la performance du système, vous pouvez désactiver le menu défilant su l'onglet Télécommande, dans les options du programme.

Cet écran sert aussi à afficher d'autres informations. En mode Archive, s'affichera brièvement ici, le groupe, la liste des titres à lire ou le titre sélectionné dans l'archivage, par exemple.

**[14l]** Affichage des quatre fonctions supplémentaires Single-/Continous Play, Shuffle et Repeat. La programmation se fait par la touche [MODE] [20] et [SET] [21].

**[14m]** Affichage pour le Loop-Sampler.

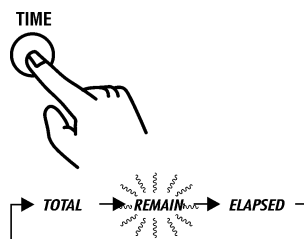
*(pas actif avec BPM Studio LE et RCP-1001)*

## [16], [17] Touches Archive

Avec la touche [ARCHIV] [16], on commute la molette à vitesse variable [1,2] en mode Fichier Archive. Ceci sera supplémentaiement indiqué sur l'écran avec le symbole ARCHIV. La touche [P-LIST] [17] ouvre le mode Archive de listes P-LIST. En appuyant à nouveau sur cette touche on revient au mode Recherche SEARCH. (Le retour à ce mode se fait aussi automatiquement quand une autre touche est appuyée ou après 30 secondes si la molette n'a entre temps pas été exécutée.

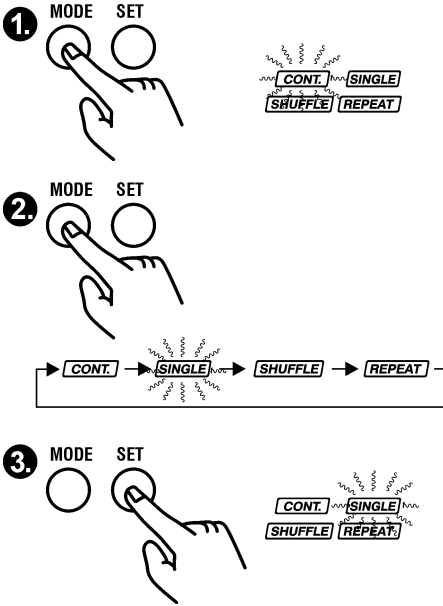
## [19] Touche de temps

Avec cette touche, vous commutez l'affichage du temps de lecture sur l'écran [40] entre durée de lecture totale (ELAPSED) et durée restante d'un titre (REMAIN). (TOTAL ne fonctionne pas encore)



## [20] Touche MODE

Cette touche permet de programmer les quatre fonctions supplémentaires. Single-/Continous Play, Shuffle et Repeat.



En appuyant à plusieurs reprises sur la touche **[MODE]** vous choisissez respectivement les fonctions à modifier. L'affichage concerné clignote sur l'écran [14]. Vous pouvez ensuite, avec la touche **[SET]** [21], activer ou désactiver la fonction.

#### Lecture continue (Continuous Play) **[CONT.]**:

Si ce mode de fonctionnement est activé, le titre suivant d'une même liste de titres à lire sera automatiquement chargé et lu, en fin de lecture d'un titre.

#### Lecture singulière (Single Play) **[SINGLE]**:

Si ce mode de fonctionnement est activé, le titre suivant d'une même liste de titres à lire sera seulement chargé (pas lu), en fin de lecture d'un titre.

#### Lecture au hasard (Shuffle) **[SHUFFLE]**:

Les titres d'une liste seront lus au hasard. Chaque modification de la liste provoque un nouveau ordre de lecture des titres de la liste au hasard; aussi longtemps que ce mode reste actif.

#### Répéter (Repeat) **[REPEAT]**:

Si cette fonction est activée, le titre chargé sera lu

continuellement. Si la fonction Repeat est désactivée, le titre suivant de la liste sera chargé.

#### [21] Touche de réglage (SET)

(encore appelée Touche BPM Match) En mode standard, l'actuelle valeur BPM de l'autre lecteur (maître) sera intégrée quand on appuie sur la touche SET. Lisez pour cela, le chapitre "Beat-Matching avec BPM Studio" aussi.

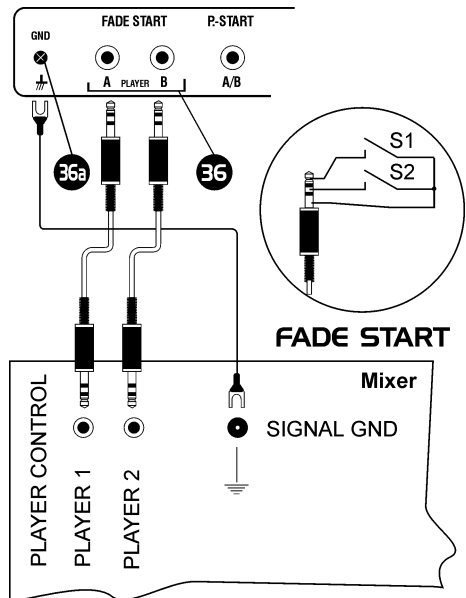
Lisez également dans cette partie, une description exacte de du fonctionnement de la touche SET.

Si le mode de programmation (touche **[MODE]** [19] appuyée) est activé, la touche SET servira à activer ou désactiver la fonction sélectionnée.

#### [24] Touche Pitch

Avec cette touche, vous pouvez désactiver le réglage de la vitesse de lecture par la **[Glissière de Pitch]** [10].

### Les ports au verso:



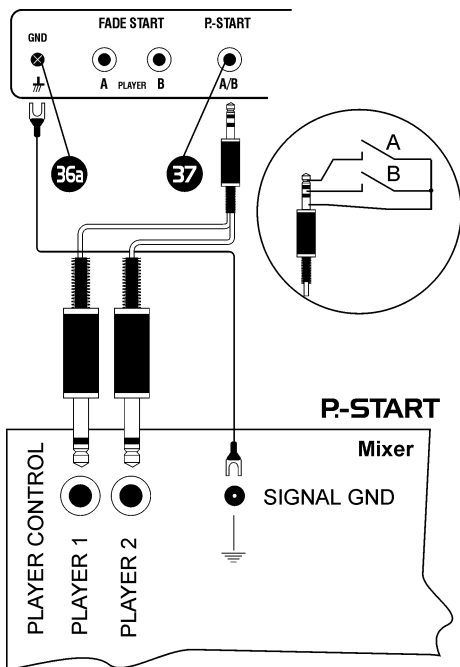
### [36] Entrée Faderstart

Ces entrées fonctionnent en principe avec tous les mixeurs compatibles à la fonction faderstart (déclenchement d'atténuateur), comme par exemple Série Pioneer.

Reliez par ce câble d'accrochage (3,5 mm poignée) ordinaire, la télécommande avec votre mixeur. Reliez en plus la masse d'appareil (GND, [36a]) avec celle du mixeur.

#### Fonctionnement:

Les deux lecteurs seront contrôlés par des fiches d'accrochage de 3,5 mm séparées. En fermant (brièvement ou longuement) le contact S1, le lecteur sera lancé; En fermant (brièvement ou longuement) le contact S2, le lecteur sera stoppé. Dans les options du programme, vous pouvez activer séparément aussi bien Fader-Start que Fader-Stop. **La masse de fiche n'est pas à confondre avec masse d'appareil!** Evitez pour cela les courts-circuits entre masse de fiche et d'appareil.



### [36a] Masse d'appareil

Reliez la masse d'appareil (GND) avec la masse d'appareil du mixeur.

### [37] Entrée Remote Start (P-START)

Cette entrée fonctionne avec les mixeurs qui possèdent la fonction de lancement à distance (Remote Start ou Puls-Start) (quelques modèles de Behringer p. ex.). Les deux lecteurs seront pilotés chacun par un contact. Les ports du mixeur sont souvent des câbles d'accrochage mono de 6,3mm. Le raccordement sur la télécommande BPM Studio RCP-1001 ou RCP-2001 se fait par un câble stéréo d'accrochage de 3,5 mm. Utilisez pour cette raison les adaptateurs ordinaires (poignée stéréo de 3,5 mm sur poignée mono de 6,3mm). L'entrée Remote Start doit être spécifiée dans les options du programme (Onglet "Télécommande", Boîte à coché "Puls Start"). Finalement, vous pouvez activer séparément Fader-Start et Fader-Stop.

#### Fonctionnement:

Si vous fermez le contact A, le lecteur A sera lancé; en fermant à nouveau le contact le lecteur sera stoppé. Il en est de même pour le lecteur et le contact B.

### [38] Douille de raccordement pour le câble série (verso)

Reliez la télécommande à cette douille (9-pôles, Sub-D) par le câble série, à l'ordinateur. La longueur maximale admise pour le câble est de 15m. Il est toutefois recommandé d'utiliser un câble de liaison série mesurant au plus 10m.

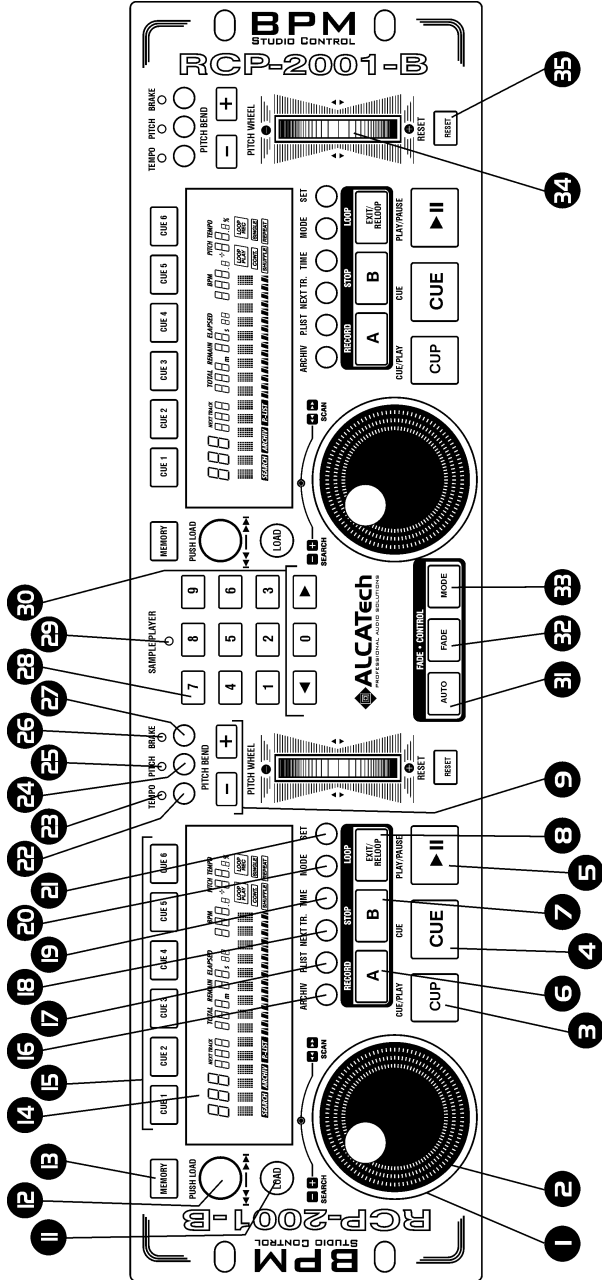
Sur la partie gauche du boîtier, se trouve une autre douille de raccordement pour l'électricité et la liaison sérielle. Cela permet d'utiliser la télécommande comme appareil de table, sans branchements dérangeants, au verso. Cela nécessite un câble spécial disponible sur demande, chez les vendeurs de ALCATech ou chez ALCATech même.

### [39] Douille de raccordement pour la fiche électrique (verso)

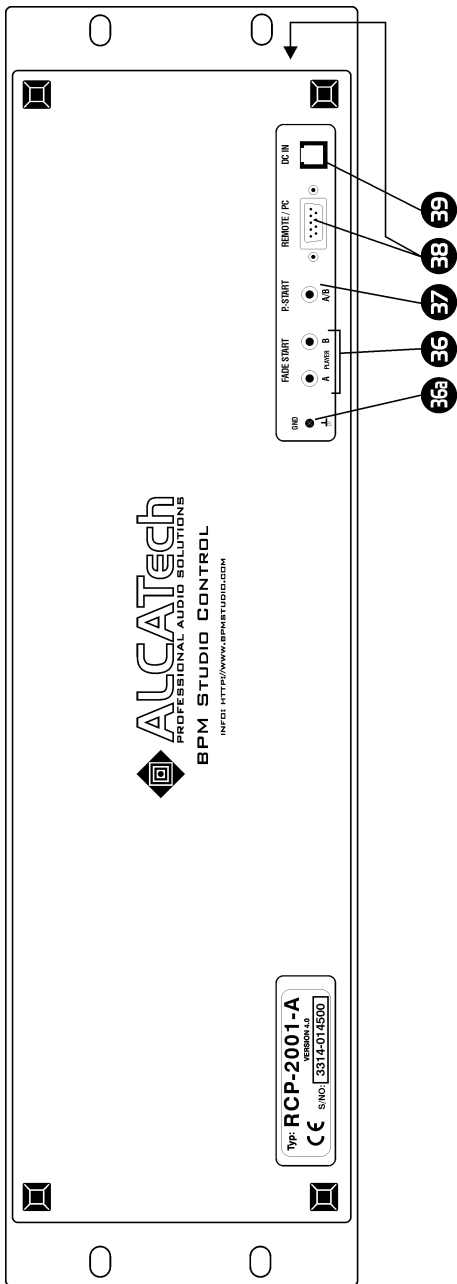
Enfoncez, la fiche électrique fournie (12V, minimum 1A), dans cette douille.



RCP-2001-B



Recto



Verso

## 7. Télécommande RCP-2001



*RCP-2001-B avec molette de Pitch*

Il existe deux différents types de télécommande RCP-2001. La RCP-2001-A est équipée de potentiomètres conventionnels de pitch. La RCP-2001-B est équipée de **molettes de pitch**, développées par ALCATech. Ces molettes de Pitch permettent une modification de la vitesse de lecture sur le logiciel et sur la télécommande de façon indépendante. Cela est surtout important avec la fonction BPM-Match ou avec l'utilisation de plusieurs télécommandes. Elles permettent en outre un réglage plus raffiné de la valeur de pitch; jusqu'à pas de 0,1%.

La télécommande RCP-2001 fonctionne avec BPM Studio LE et Professional à partir de la version 4. Hormis l'écran à fluorescent à vide (VFD-Display) bien clair, elle est équipée de touches Direct-Cue, d'un Loop-Sampler et de molettes de recherche à navette. Cela permet entre autres, la sélection directe de titres de l'archivage (logiciel BPM Studio Pro uniquement).

### Installation

*(Lisez également les indications de branchement de la télécommande et celles sur le premier lancement du programme aux chapitres 2.2 et 2.3)*

La télécommande se branche avec le câble (fourni dans la livraison) par la douille de raccordement **[REMOTE/PC] [38]** à un port série (COM1 ou COM2) de l'ordinateur. L'alimentation en courant électrique se fait par la fiche électrique (également fournie). Toutes les configurations s'effectuent sur l'onglet Télécommande et sont détaillées au chapitre 3.18. Options du programme.



*RCP-2001-A avec glissière de Pitch*

### Commande

La télécommande comporte les touches de contrôle des deux **Lecteurs** A et B. Le fonctionnement de base correspond aux descriptions faites sur les pages du livret, consacrées aux lecteurs.

Si au démarrage, le programme trouve une télécommande et que les glissières de cette télécommande sont configurées sur pitch, les régleurs de pitch des deux lecteurs seront verrouillés sur l'interface du programme. Les réglages du pitch ne pourront être faits que sur la télécommande. Les potentiomètres de pitch sur l'écran des lecteurs, affichent simplement la position du pitch.

La fonction des glissières de la télécommande RCP-2001-A peut être spécifiée dans les **Options du programme**, sur l'onglet Télécommande. Celles-ci sont configurables sur Pitch ou Volume. Ce qui permet également de mixer avec la télécommande RCP-2001-A sans l'utilisation d'une table de mixage externe; Les réglages du pitch se feront alors par le biais du logiciel.

## Éléments de commande au recto de l'appareil:

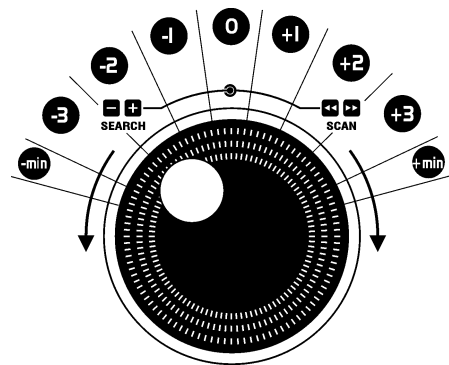
### [1], [2] Roue Jog Shuttle

La roue de recherche à navette (Jog Shuttle wheel) permet une gestion facile et ergonomique de plusieurs fonctions de BPM Studio. L'anneau extérieur [1] et le disque intérieur [2] travaillent de façon sensitive. Plus vous tournez l'anneau ou plus vous tournez rapidement le disque intérieur, plus la modification du paramètre concerné se fera rapidement. La roue Jog Shuttle a trois modes d'exploitation: Modes recherche, Cue et archive.

#### Roue Jog Shuttle en mode Recherche:

C'est le mode standard activé pendant la lecture d'un titre. Le mode Recherche s'affiche sur l'écran [14] avec le symbole **SEARCH**. Avec la roue, vous pouvez influencer du titre chargé / en cours de lecture.

A l'aide de l'anneau extérieur [1], on se déplace au sein du titre (en avant et en arrière). Selon l'angle de rotation de l'anneau [1], vous disposez de trois différentes vitesses de recherche (+1, +2, +3 / -1, -2, -3) et d'un mode Pas, où la position du titre se déplace d'1 minute (8 +min / -min).



A l'aide du disque intérieur [2] de la roue Jog Shuttle, vous pouvez freiner ou accélérer le titre. Cela fonctionne aussi quand le titre vient d'être freiné ou initialisé avec la fonction FREIN (BRAKE).

#### Roue Jog Shuttle en mode Cue:

Si le lecteur se trouve en mode Pause, on peut à l'aide du disque intérieur [2], réaliser un point Cue précis. Si le lecteur est stoppé et que le disque a été déplacé d'un pas, le lecteur entre en mode Cue et 160 ms de la position actuelle seront lues (en mode répétition) comme boucle. En tournant davantage le disque, on peut alors positionner ce point exactement avant le prochain battement. En appuyant à nouveau sur la touche Cue, les modifications du point Cue seront enregistrées.

#### Beat-Stepping:

Si en mode Cue, vous maintenez supplémentairement la touche CHARGER [LOAD] [11], vous pouvez vous déplacer (en avant ou en arrière) à pas exact d'un battement, dans le titre. Lisez pour cela le chapitre "Beat Stepping avec BPM Studio".

#### Roue Jog Shuttle en mode Archive:

En mode Archive, vous pouvez confortablement naviguer dans le fichier archive ou dans l'archive des listes en utilisant la roue. Vous entrez dans chacun de ces modes respectivement avec les touches **[ARCHIV]** et **[P.-LIST]** [16] et [17]. Le mode Archive est le représenté à l'écran par le symbole **ARCHIV** ou **P.LIST**.

A l'aide de l'anneau extérieur [1], sélectionnez maintenant le groupe souhaité, dans la partie gauche de la fenêtre de l'archivage. Vous disposez à nouveau de quatre différentes vitesses de défilement au choix: +1 ou -1 défile exactement un groupe en avant ou à reculons; +2/+3 ou -2/-3 représentent deux différentes vitesses de recherche dans la liste des groupes; +min/-min place la poutrelle de sélection au début ou à la fin de la liste.

Un groupe s'ouvrira quand vous placez pendant plus d'une seconde, la poutrelle de sélection sur un groupe. Vous pouvez ensuite sélectionner les sous-groupes; toujours avec la même roue. En exécutant la touche de chargement **[LOAD]** [11] d'un lecteur, vous pouvez charger tout un groupe sur la liste des titres à lire.

Ou bien vous sélectionnez un titre du groupe, à l'aide du disque intérieur [2]. Le chargement se fait ici aussi à l'aide de la touche de transfert **[LOAD]** [11]. Un simple clique et le titre sera chargé dans la liste de titres à lire, derrière la position marquée.

Si vous désirez jouer immédiatement le titre, chargez le directement sur le lecteur, par double clique. Pendant l'opération de sélection avec la roue Jog Shuttle, le groupe ou titre marqué, sera affiché sur l'écran [14]. Ce qui permet de d'opérer des commandes sur l'archive sans être obligé de d'avoir les yeux braqués sur l'écran du PC. Vous revenez au mode Recherche en exécutant à nouveau la touche [ARCHIV] ou [P-LIST]; [16] ou [17]. Le mode Archive se fermera automatiquement si rien n'est manipulé après 10 secondes.

### [3] Touche Cue-Play

Cette touche regroupe les deux touches Cue et Play. Si le lecteur se trouve en mode Play (le DEL vert [46] s'allume) et que la touche [Cue-Play] est exécutée, le lecteur saute au dernier point Cue et commence à jouer de là-bas. Si le lecteur se trouve en mode Pause, le titre sera lancé à partir de l'actuel point Cue.

#### Fonction Cue-Play alternative

Alternativement au fonctionnement de la touche [Cue-Play] décrit plus haut, on peut choisir une seconde variante dans les options du programme. Le titres démarre à l'exécution de la touche [Cue-Play] et roule jusqu'au lâchement cette touche. Le lecteur revient finalement à l'actuel point Cue.

### [4] Touche Cue

Quand on exécute cette touche, le lecteur saute au dernier point Cue puis entre en mode Pause. Si vous appuyez la touche Cue pendant plus d'une seconde, le lecteur saute au début du titre. Quand vous appuyez à nouveau pendant plus d'une seconde, le lecteur revient à point Cue actuel.

### [5] Touche Play

Quand on exécute cette touche, le lecteur démarre à partir de la position actuelle ou du point Cue placé. Si vous l'exécutez à nouveau, le lecteur reviendra sur le mode Pause.

La position actuelle du lecteur au moment où la touche Play a été exécutée à nouveau, sera enregistrée comme point Cue et pourra être lancée à tout moment par la touche [Cue] [4].

### [6],[7],[8] Lecteur de boucles (Loop)

Le lecteur de boucles permet de répéter à volonté, une séquence programmable. Vous pouvez mettre, des points d'entrée et de sortie en volée (on-the-fly). Chaque boucle peut être également enregistrée sur une touche Direct Cue [15] et être à nouveau disponible après redémarrage du système.

Vous trouverez une description précise de cette fonctionnalité au chapitre Utiliser le lecteur de boucles.

### [9] Touche Pitch-Bend

Avec ces touches, vous pouvez réduire ou augmenter temporairement la vitesse de lecture. Ces touches constituent un outil indispensable pour la synchronisation des battements de deux titres. En mode Cue du lecteur, ces touches servent à la navigation dans le titre, par battement. (Voir chapitre "Beatstepping avec BPM Studio").

### [10] Glissière de pitch (RCP-2001-A)

Réglez avec cette glissière, la vitesse de lecture souhaitée. Sur l'écran [14], apparaît la vitesse actuelle en nombre de BPM et la variation en pourcentage (%). La glissière est active seulement si la touche [Pitch] [24] est activée et que le voyant (DEL du Pitch) [25] est allumé.

### [11] Touche Charger (LOAD)

La fonction de cette touche dépend du mode dans lequel se trouve la roue Jog Shuttle [1], [2].

En mode Recherche (Standard), le titre suivant sera chargé de la liste des titres à lire sur le lecteur quand vous exécutez la touche LOAD.

En mode Cue, une exécution supplémentaire de la touche LOAD fait que la position actuelle du point Cue change par battement ou par cadence (voir aussi chapitre "Beatstepping avec BPM Studio").

En mode Archive, une exécution de la touche LOAD déclenche le chargement (du titre choisi à l'aide de la roue Jog Shuttle) sur la liste des titres à lire. Avec un double clique, ce titre sera immédiatement chargé sur le lecteur.

Le maintien de cette touche pendant plus de 3 secondes, remplace la liste complète des titres à lire par le groupe ou la liste choisi dans l'archive.

## [12] Sélecteur de piste

A l'aide du sélecteur de piste, vous naviguez à l'intérieur d'une liste des titres. Une rotation complète de la molette provoque le saut de 24 titres. Pour la navigation dans de longues listes, vous pouvez tourner et appuyer simultanément la molette afin de vous déplacer à pas de dix titres. En cliquant sur la molette, le titre sélectionné sera chargé sur le lecteur.

Si un titre a été copier avec la fonction CD-en-un (Chapitre 3.15.5), vous pouvez naviguez à l'intérieur de ce titre en appuyant et en tournant simultanément ce bouton.

## [13] Touche MEMOIRE

(pas active avec BPM Studio LE)

Cette touche fournit toute une panoplie de fonctions pour l'enregistrement et la suppression de divers points Cue, de boucles et d'autres paramètres. En exécutant cette touche, vous mettez le lecteur en mode d'enregistrement. Cela se signale par le fait que la touche devient luit de couleur verte. Le mode d'enregistrement sera quitté si rien n'est fait pendant 10 secondes.

1.) Si le lecteur se trouve en mode Lecture et que vous exécutez la touche **[MEMOIRE]** puis une touche DirectCue **[15]**, le point Cue sera mis en volée "on the fly".

2.) Si le lecteur se trouve en mode Pause et que vous exécutez la touche **[MEMOIRE]** puis une touche DirectCue **[15]**, l'actuelle position de lecture sera enregistrée comme point Cue sur cette touche DirectCue.

3.) Si le lecteur se trouve en mode Lecture de boucles et que vous exécutez la touche **[MEMOIRE]** puis une touche DirectCue **[15]**, l'actuelle boucle sera enregistrée sur cette touche DirectCue.

4.) Si le lecteur se trouve en mode Lecture de boucles et que vous exécutez la touche **[MEMOIRE]** puis une touche Sample-Player **[28]**, l'actuelle boucle sera enregistrée sur cette touche de lecteur d'échantillons.

5.) Quand on exécute la touche **[MEMOIRE]**, puis la touche **[SET] [21]**, la valeur BPM déterminée par le compteur en temps réel de BPM sera intégrée dans la balise ID3.

6.) En maintenant la touche **[MEMOIRE]** et en appuyant simultanément une touche DirectCue,

le point Cue ou boucle (loop) de cette touche sera effacé.

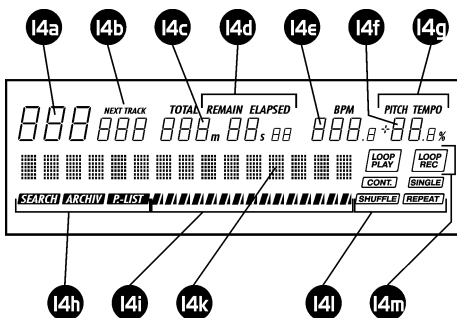
7.) En maintenant la touche **[MEMOIRE]** et en appuyant simultanément la touche A du lecteur de boucles **[6]**, la boucle enregistrée sera supprimée.

8.) En appuyant la touche **[MEMOIRE]** pendant plus de 3 secondes, toutes les touches DirectCue et le lecteur de boucle seront effacés.

Vous trouverez une description détaillée de ces fonctions dans les chapitres "Travailler avec les touches DirectCue" et "Utiliser le lecteur de boucler" de ce livret.

## [14] VFD-Display (écran)

L'écran à fluoescence à vide affiche tous les paramètres des modes d'exploitations comme suit:



**[14a]** Numéros des pages chargées

**[14b]** Affichage PLAGES SUIVANTES. Afficher les titres garés par la touche **[NEXT TRACK] [18]**.

**[14c]** Affichage du temps. La durée de lecture des titres s'affiche en minutes (m), secondes (s) et trame. L'affichage de temps se commute avec la touche TEMPS **[TIME] [19]** entre durée de lecture totale (ELAPSED), durée restante d'un titre (REMAIN) et durée de lecture totale restante d'une liste (TOTAL).

Si le lecteur se trouve en mode Cue, c'est l'actuelle position de point Cue qui sera affiché ici.

**[14d]** Mode d'exploitation de l'affichage de temps, commutable avec la touche **[TIME] [19]**

**[14e]** Affichage de la valeur BPM. Ici s'affiche la valeur BPM du titre chargé (ou la valeur déterminée par le compteur BPM en temps réel), contenue dans la balise ID3bzw.

**[14f]** Affichage de la valeur du pitch en %.

**[14g]** Affichage pour le mode de fonctionnement du pitch. Selon le mode choisi dans l'interface du programme, il sera affiché si la variation de la vitesse devrait se faire avec ou sans variation de niveau sonore (Master-Tempo)

**[14h]** Affichage du mode de la roue jog.

**[14i]** Poutrelle indiquant l'actuelle position de lecture

**[14k]** Affichage de titres: Le titre et l'interprète (données contenues dans la balise ID3 des fichiers MP3) sont affichés ici (standard). L'affichage défile automatiquement afin que l'information complète puisse être affichée. En cas de problèmes avec la performance du système, vous pouvez désactiver le menu défilant sur l'onglet Télécommande, dans les options du programme.

Cet écran sert aussi à afficher d'autres informations. En mode Archive, s'affichera brièvement ici, le groupe, la liste des titres à lire ou le titre sélectionné dans l'archivage, par exemple.

L'affichage indique en outre, des explications sur l'état du lecteur de boucles et ses modes d'édition. Lisez aussi le chapitre "Utiliser le lecteur de boucles" de ce livret.

**[14l]** Affichage des quatre fonctions supplémentaires Single-/Continous Play, Shuffle et Repeat. La programmation se fait par la touche **[MODE]** **[20]** et **[SET]** **[21]**.

**[14m]** Affichage pour le lecteur de boucles.

*(inactif avec BPM Studio LE)*

Ces deux affichages signalisent l'état de fonctionnement du lecteur de boucles. **LOOP REC** luit lorsque le lecteur se trouve en mode Enregistrement. **LOOP PLAY** signale que le lecteur joue une boucle / se trouve en mode boucle.

## **[15] Touches DirectCue 1 à 6**

*(inactif avec BPM Studio LE)*

Les touches Direct-Cue permettent de placer jusqu'à 6 position différentes d'un titre, des points cue à la volée (on-the-fly). Alternativement, elle permettent de sauvegarder les boucles enregistrées à l'aide du lecteur de boucle. Ces points et boucles seront alors lancés quand on exécute une seule fois une touche Direct-Cue. Un point Cue sauvegardé sera signalé par la lumière rouge d'une touche. Si c'est une boucle qui est sauvegardée sur cette touche, sa couleur serait orange. Lisez les chapitres: "Utiliser les touches Direct-Cue" et "Utiliser le lecteur de boucles" pour d'autres informations importantes.

## **[16], [17] Touches Archive**

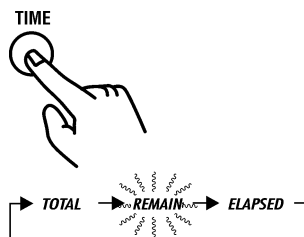
Avec la touche **[ARCHIV]** **[16]**, on commute la molette à vitesse variable **[1,2]** en mode Fichier Archive. Ceci sera supplémentaiement indiqué sur l'écran avec le symbole **ARCHIV**. La touche **[P-LIST]** **[17]** ouvre le mode Archive de listes **P-LIST**. En appuyant à nouveau sur cette touche on revient au mode Recherche **SEARCH**. (Le retour à ce mode se fait aussi automatiquement quand une autre touche est appuyée ou après 30 secondes si la molette n'a entre temps pas été exécutée.)

## **[18] Touche PLAGES SUIVANTE (NEXT TRACK)**

Grâce à cette fonction, vous pouvez - pendant la lecture d'un titre - déjà garer un titre qui va suivre, sur une liste d'attente. Ce titre, quelle que soit la liste sur laquelle elle se trouve, sera alors lu automatiquement en fin de lecture du titre en cours. Appuyez la touche PLAGES SUIVANTE (NEXT TRACK). A l'écran **[14]** s'affichera **NEXT TRACK**. Sélectionnez ensuite un titre de la liste des titres à lire en utilisant le sélecteur de piste **[12]**. Le titre sélectionné sera affiché sur l'écran sous **NEXT TRACK**. Vous pouvez de façon optionnelle immédiatement éteindre le titre actuel et lancer le TITRE SUIVANT par l'exécution de la touche de sélection de page.

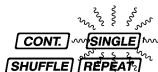
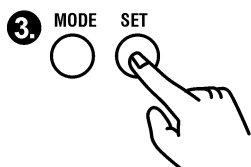
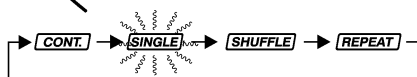
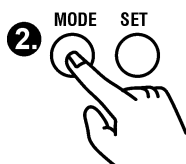
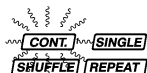
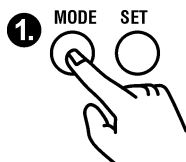
## [19] Touche de temps

Avec cette touche, vous commutez l'affichage du temps de lecture sur l'écran [40] entre durée de lecture totale (ELAPSED) et durée restante d'un titre (REMAIN). (*TOTAL ne fonctionne pas encore*)



## [20] Touche MODE

Cette touche permet de programmer les quatre fonctions supplémentaires. Single-/Continuous Play, Shuffle et Repeat.



En appuyant à plusieurs reprises sur la touche **[MODE]** vous choisissez respectivement les fonctions à modifier. L'affichage concerné clignote sur l'écran [14]. Vous pouvez ensuite, avec la touche **[SET] [21]**, activer ou désactiver la fonction.

### Lecture continue (Continuous Play) **[CONT.]**:

Si ce mode de fonctionnement est activé, le titre suivant d'une même liste de titres à lire sera automatiquement chargé et lu, en fin de lecture d'un titre.

### Lecture singulière (Single Play) **[SINGLE]**:

Si ce mode de fonctionnement est activé, le titre suivant d'une même liste de titres à lire sera seulement chargé (pas lu), en fin de lecture d'un titre.

### Lecture au hasard (Shuffle) **[SHUFFLE]**:

Les titres d'une liste seront lus au hasard. Chaque modification de la liste provoque un nouveau ordre de lecture des titres de la liste au hasard; aussi longtemps que ce mode reste actif.

### Répéter (Repeat) **[REPEAT]**:

Si cette fonction est activée, le titre chargé sera lu continuellement. Si la fonction Repeat est désactivée, le titre suivant de la liste sera chargé.

## [21] Touche de réglage (SET)

(encore appelée Touche BPM Match) En mode standard, l'actuelle valeur BPM de l'autre lecteur (maître) sera intégrée quand on appuie sur la touche SET. Lisez pour cela, le chapitre "Beat-Matching avec BPM Studio" aussi.

Lisez également dans cette partie, une description exacte de du fonctionnement de la touche SET.

Si le mode de programmation (touche **[MODE] [19]** appuyée) est activé, la touche SET servira à activer ou désactiver la fonction sélectionnée.



**[22] Touche TEMPO**

Appuyer cette touche pour réaliser une modification de la vitesse de lecture sans modification de niveau sonore. Le voyant (DEL) de TEMPO [23] signale l'activité de la fonction Master-Tempo. Attention! Le champ du pitch varie quand active ou désactive la fonction Master-Tempo. Lisez également les informations au chapitre **Lecteur** de ce manuel.

**[23] DEL TEMPO**

S'allume quand la fonction Master-Tempo est activée.

**[24] Touche PITCH**

Avec cette touche, vous pouvez désactiver le réglage de la vitesse de lecture par la **[Glissière de Pitch]** [10].

**[25] DEL PITCH**

S'allume quand la fonction Pitch ou Tempo est activée.

**[26] DEL BRAKE**

S'allume quand la fonction FREIN (BRAKE) est activée. Ce voyant clignote au cours de l'opération de freinage.

**[27] Touche BRAKE (FREIN)**

La fonction BRAKE simule un ralentissement jusqu'à 0 ou un repoussement de disque. L'effet sera déclenché si la fonction BRAKE est activée et que le titre a été lancé ou stoppé avec la touche **[PLAY]** [5]. Pendant que le titre roule ou est en train d'être freiné, on peut avec le disque intérieur de la molette Jog, accélérer (pousser) ou freiner supplémentamment la lecture oder.



**[28] Touche 1 à 9 des échantillons**

Ces touches déclenchent les échantillons 1 à 9 du lecteur d'échantillons de BPM Studio. Lisez les indications sur possibilités de travail avec les échantillons, au chapitre **Lecteur d'échantillons** de ce livret.



**[29] DEL d'état du sampler**

Le voyant d'état tricolore indique l'état du lecteur d'échantillons. Quand celui-ci est vert, cela signifie que le lecteur d'échantillons est prêt à fonctionner. Orange signale que le lecteur est prêt à fonctionner en mode scratch. Tandis que le rouge signale le transfert de données sur l'échantillonneur. Aucun échantillon ne peut être joué pendant ce temps.

**[30] Pilotage de l'échantillonneur ou du lecteur pré écoute**

Avec les deux touches  et  vous assignez la sortie du lecteur d'échantillons au **Lecteur A** ou au **Lecteur B**. Cela est nécessaire seulement au cas où le lecteur d'échantillons ne dispose pas de sa propre carte son ou lorsque vous disposez seulement de deux canaux de sortie (tout dépend des caractéristiques de votre système). La touche [0] stoppe la lecture de tous les échantillons.

**Pilotage du lecteur pré écoute:**

Si le lecteur d'échantillons se trouve en mode Pause (c'est-à-dire si aucun échantillon n'est en cours de lecture), vous pouvez lancer, avec la touche [0], le lecteur pré écoute dans le fichier archive. Le titre sélectionné sera joué par le canal moniteur et peut être pré écouté, indépendamment du programme en cours. Dans ce mode, les touches  et  fonctionnent comme les touches de reverse / avance rapide.

**[31], [32], [33] Fade-Control**

(inactive avec BPM Studio LE)

Ces trois touches contrôlent le croisement en fondu (Crossfader) automatique.

**[AUTO]**[31] Active ou désactive le mode Autofade. Si le mode Autofade est activée, cette touche prend la couleur rouge.

Avec la touche **[FADE]** [32], le processus de fondu sera exécuté sur le titre actuel. Cette touche clignote en rouge aussi longtemps que le croisement en fondu est en action et que les deux lecteurs roulent.

Avec la touche **[MODE]** [33] vous commutez entre les 6 différents pré-réglages des croisements en fondu. Le processus de fondu actuel sera supprimé.

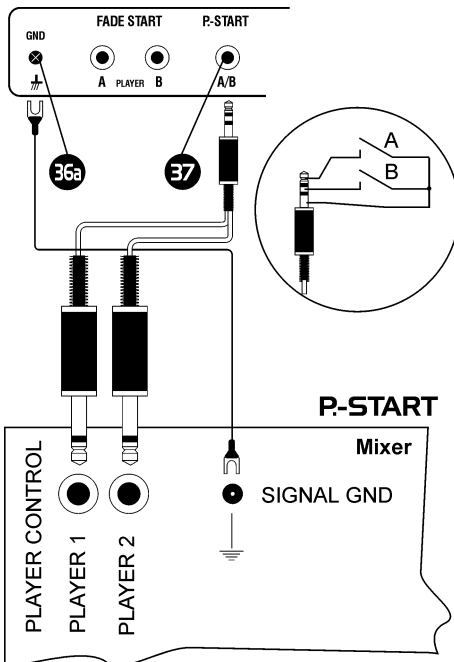


**[37] Entrée Remote Start (P-START)**

Cette entrée fonctionne avec les mixeurs qui possèdent la fonction de lancement à distance (Remote Start ou Puls-Start) (quelques modèles de Behringer p. ex.). Les deux lecteurs seront pilotés chacun par un contact. Les ports du mixeur sont souvent des câbles d'accrochage mono de 6,3mm. Le raccordement sur la télécommande BPM Studio RCP-1001 ou RCP-2001 se fait par un câble stéréo d'accrochage de 3,5 mm. Utilisez pour cette raison les adaptateurs ordinaires (poignée stéréo de 3,5 mm sur poignée mono de 6,3mm). L'entrée Remote Start doit être spécifiée dans les options du programme (Onglet "Télécommande", Boîte à coché "Puls Start"). Finalement, vous pouvez activer séparément Fader-Start et Fader-Stop.

**Fonctionnement:**

Si vous branchez le contact A, le lecteur A sera lancé; en fermant à nouveau le contact le lecteur sera stoppé. Il en est de même pour le lecteur et le contact B.

**[38] Douille de raccordement pour le câble série (verso)**

Reliez la télécommande à cette douille (9-pôles, Sub-D) par le câble série, à l'ordinateur. La longueur maximale admise pour le câble est de 15m. Il est toutefois recommandé d'utiliser un câble de liaison série mesurant au plus 10m.

Sur la partie gauche du boîtier, se trouve une autre douille de raccordement pour l'électricité et la liaison sérielle. Cela permet d'utiliser la télécommande comme appareil de table, sans branchements dérangeants, au verso. Cela nécessite un câble spécial disponible sur demande, chez les vendeurs de ALCATech ou chez ALCATech même.

**[39] Douille de raccordement pour la fiche électrique (verso)**

Enfoncez, la fiche électrique fournie (12V, minimum 1A), dans cette douille.

## 8.1. Utilisation du lecteur de boucles

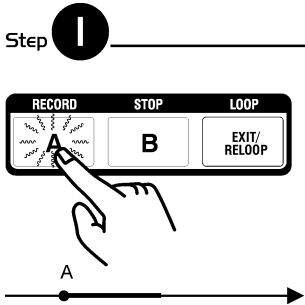
(RCP-2001 seule)

Le lecteur de boucles permet de répéter à volonté, une séquence programmable. Vous pouvez mettre, des points d'entrée et de sortie en volée (on-the-fly) et les éditer postérieurement. Avec la fonction "Cadence pas à pas" (Takt-Stepping) vous allongez ou raccourcissez chaque boucle à pas exacts de 4 battements chacun.

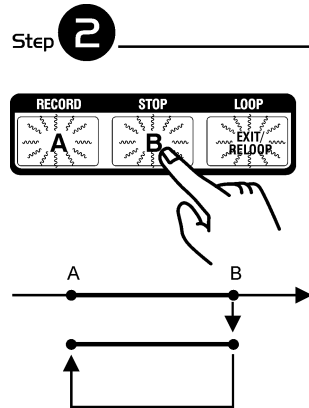
Chaque boucle peut être également enregistrée sur une touche Direct Cue [15] ou lecteur de boucles [28] et être à nouveau disponible après redémarrage du système.

### 8.1.1. Enregistrement et lecture d'une boucle:

Vous verrez dans ce paragraphe, comment enregistrer une séquence d'un titre comme boucle. Le lecteur doit se trouver en mode lecture. Pour les premiers essais, nous recommandons l'utilisation d'un titre à battement bien distinguable (Dance, House ou Techno). Le mieux c'est d'essayer d'exécuter les touches A et B de manière cadencée.



Appuyez ENREGISTREMENT [**RECORD**] [6] afin de spécifier le point de départ de l'échantillon (point A) et de commencer l'enregistrement de l'échantillon. **LOOP REC** sera affiché à l'écran et la touche A luit.



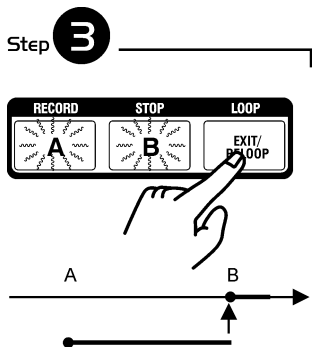
Appuyez (p. ex. après exactement 4 battements ou 1 cadence) la touche [**STOP**] [7] afin de spécifier le point final de l'échantillon (point B). Le lecteur entre alors, immédiatement en mode boucle et la cadence enregistrée sera lue sans arrêt. **LOOP PLAY** sera affiché à l'écran et les touches A et B luisent; la touche [**EXIT/RELOOP**] luit au vert. Simultanément, **LOOP A <-> B** apparaîtra sur l'affichage de titre.



Si c'est seulement la touche A qui a été appuyée, vous pouvez appuyer à nouveau celle-ci afin de remplacer l'ancien point d'entrée de la boucle par un nouveau point mis à la volée.

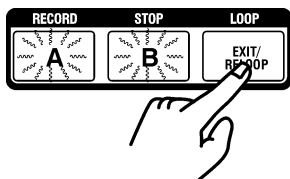


Si déjà, la touche B aussi a été appuyée, vous pouvez appuyer à nouveau sur celle-ci afin de remplacer le point de sortie (B) mis à la volée et raccourcir ainsi la boucle.



Si vous appuyez la touche **[EXIT/RELOOP]**, l'échantillon sera lu jusqu'au point B et enchaîne sans transition avec la lecture du titre. Pendant ce temps, la touche **[EXIT/RELOOP]** et l'affichage **[LOOP PLAY]** clignotent.

Tous les trois touches (A, B et **[EXIT/RELOOP]**) prennent par la suite la couleur orange.



En exécutant à nouveau la touche **[EXIT/RELOOP]**, vous pouvez relancer à tout moment la lecture de la boucle.

### 8.1.2. Enregistrement avec la fonction AutoLoop:

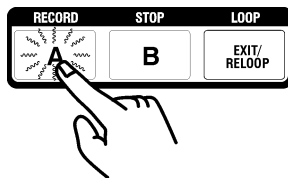
L'expérience prouve qu'il est un peu difficile de réussir au premier coup, manuellement le placement d'un point final pour une boucle. La fonction AutoLoop de BPM Studio vous aidera dans ce cas, en enregistrant automatiquement et exactement une cadence et en ouvrant ensuite le mode Lecture de boucle.

Utilisez la fonction AutoLoop comme suit:

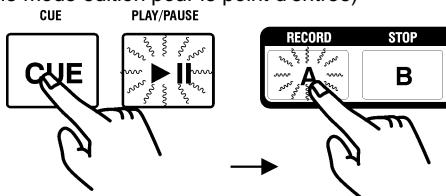


**En mode AutoFade, les informations de DirectCue ne seront pas chargées sur le lecteur. N'utilisez PAS ce mode si vous désirez utiliser les DirectCues sauvegardés.**

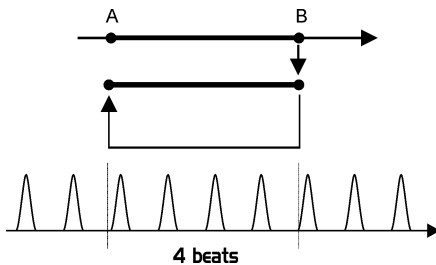
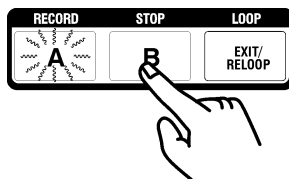
Placez n'importe où, un point d'entrée à travers l'exécution de la touche **A**. La touche **A** prend alors la couleur orange.



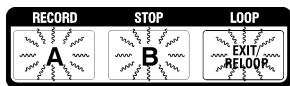
Ouvrez maintenant le mode d'édition en appuyant sur la touche **[CUE]** (la touche **[CUE]** prend alors une couleur rouge) puis sur la touche **A**. La touche **A** commence à clignoter. (Ceci est normalement le mode édition pour le point d'entrée)



Appuyez maintenant la touche **B**. Il sera créé et immédiatement lu, une boucle d'une cadence (a battements) exactement.



La touche **B** clignote et la touche **[EXIT/RELOOP]** devient verte.



Maintenant, vous pouvez allonger ou raccourcir la boucle à pas d'une cadence entière en utilisant la fonction "cadence pas à pas" (Takt-Stepping) à l'aide de la molette Jog Shuttle. Le résultat sera lu en continu, sachant qu'il est possible de réaliser d'autres effets intéressants.

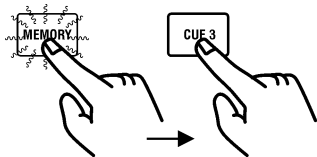
### 8.1.3 Sauvegarder une boucle:

Vous pouvez sauvegarder une boucle de deux manières différente, pour une utilisation ultérieure. La boucle sera également disponible après un redémarrage du système, dès le rechargement du titre sur le lecteur.

Aussi longtemps que la boucle est lue (Touches A et B ont une couleur orange et la touche **[EXIT/RELOOP]** une couleur verte), elle pourra être enregistrée sur une touche DirectCue (voir aussi "Utiliser les touches DirectCue"). C'est ainsi qu'on peut enregistrer jusqu'à 6 différentes boucles qui seront toujours disponibles lorsque le titre est chargé sur le lecteur. Pour que la boucle soit également disponible, lorsque d'autres titres sont chargés, vous pouvez aussi le sauvegarder dans le lecteur d'échantillons.

### 8.1.4. Enregistrement d'une boucle sur une touche DirectCue:

Le lecteur doit se trouver en mode Lecture de boucle (étape 2 sur la page précédente).

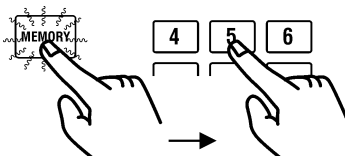


Appuyez la touche **[MEMOIRE]** [13], puis une des 6 touches DirectCue [15].

La touche prend alors la couleur orange, ce qui prouve qu'une boucle est enregistrée là-dessus (Les points Cue s'indiquent par la lumière rouge des touches). La boucle enregistrée peut être lancée à tout moment par l'exécution de la touche. Elle sera chargée sur le lecteur de boucles (touches [6] jusqu'à [8]) puis lancée. La fonction d'édition reste également disponible, comme d'habitude.

### 8.1.5. Enregistrement d'une boucle sur une touche du lecteur d'échantillons:

Le lecteur doit se trouver en mode Lecture de boucle (étape 2 sur la page précédente).



Appuyez la touche **[MEMOIRE]** [13], puis une des 9 touches du lecteur d'échantillons [28]. La boucle devient alors disponible dans le lecteur d'échantillons à tout moment sur cette touche. Sachez qu'il ne s'agit ici pas automatiquement d'un nouvel échantillon indépendant. Dès la suppression ou le déplacement du titre original du système, la boucle sera perdue.

### 8.1.6. Suppression du lecteur de boucles:

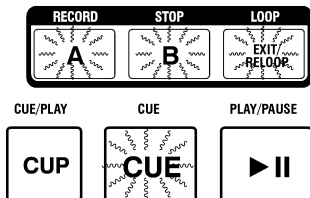
Maintenez appuyée la touche **[MEMOIRE]**[13] et appuyez simultanément la touche A du lecteur de boucles [6]. Toutes les trois touches seront annulées et la boucle est supprimée. (La suppression fonctionne aussi avec la touche **B** ou la touche **[EXIT/RELOOP]**).



Sauvegardez la boucle, en y faisant un vrai échantillon. Ouvrez pour cela l'éditeur de fichiers pour la touche d'échantillon concernée. La boucle sera automatiquement affichée par les marqueurs de début et de fin. Agrandissez maintenant ce champ, marquez-le puis sélectionnez par le menu contextuel "Exporter sélection". Finalement vous pouvez charger traditionnellement sur le lecteur d'échantillons, l'échantillon ainsi sauvegardé.

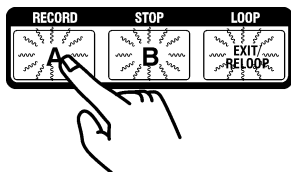
### 8.1.7. Editer une boucle:

Une boucle enregistrée à l'aide du lecteur de boucles peut être éditée et modifiée ultérieurement. Pour cela, le lecteur doit se trouver en mode Cue. Appuyez dans ce cadre, la touche Cue [4]. Toutes les trois touches de lecteur de boucles luisent en orange et la touche Cue, rouge:



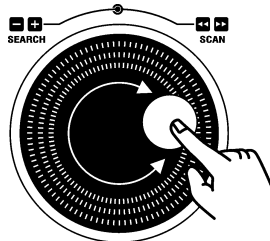
#### Déplacement du point d'entrée (A):

Appuyez la touche A [6].



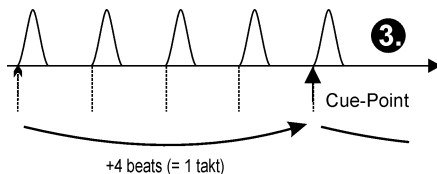
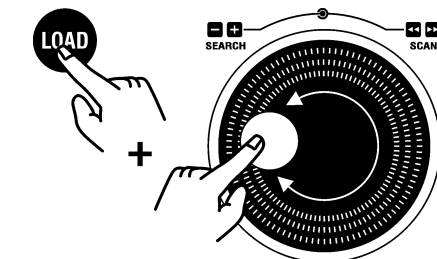
Cette touche clignote et 160 ms seront lues en tant que boucle, de façon répétée, à partir de ce point. (Ce mode Cue est le même comme pour l'édition des points Cue. Voir aussi le chapitre "Beat-Matching avec BPM Studio"). Sur l'affichage de titre, apparaîtra supplémentaiement "MOVING -> A" (déplaçant -> A) et le temps exact du point d'entrée.

Maintenant, vous pouvez déplacer le point à l'aide du disque de la molette à vitesse variable:



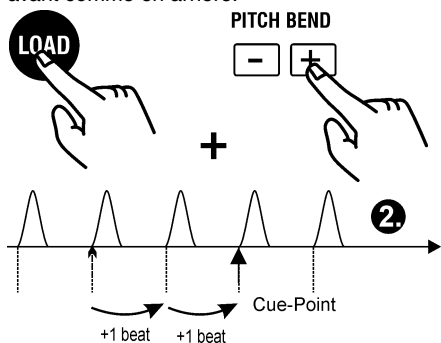
### 8.1.8. Battements pas à pas (Beat-Stepping):

Maintenez la touche CHARGER [LOAD] [11] appuyée et tournez en plus le disque de la molette Jog Shuttle; comme ça, vous pouvez pousser le point A à pas précisément cadencés (de 4 battements).

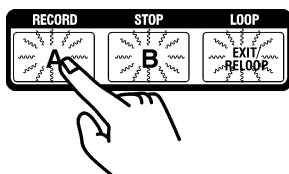


Nous recommandons de sauvegarder préalablement la valeur BPM (déterminée par le compteur BPM en temps réel), à l'aide de la combinaison de touches [MEMOIRE] + [SET]. Ceci réduit les variations éventuelles à des endroits du titre où le battement n'était pas être exactement escomptable.

Si vous maintenez appuyée la touche **[LOAD]** [11], vous pouvez ensuite par la touche Pitch Bend, naviguer exactement d'un battement en avant comme en arrière.



Appuyez à nouveau sur la touche A (encore clignotant) afin d'effectuer des modifications.



Vous pouvez appuyer aussi la touche **B** afin d'ouvrir plutôt, le mode d'édition pour le point de sortie ou lancer la boucle avec **[EXIT/RELOOP]**, pour pré écouter par exp. Dans tous les cas, le point édité sera pris en compte.

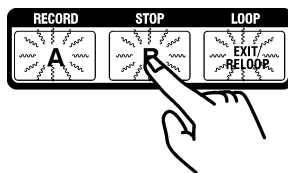
Lisez aussi le chapitre "Beat Stepping" dans ce livret, pour plus d'informations sur cette fonctionnalité.



Si le lecteur se trouve en mode Cue (p. ex. en éditant un point Cue normal), alors ce point peut immédiatement être pris comme point **A**. En appuyant sur le point **A**, on tombe immédiatement sur le mode d'édition du point final.

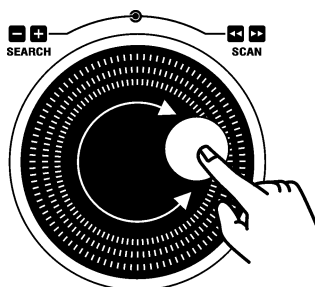
## Déplacement du point final (B):

Le lecteur doit à nouveau se trouver en mode Pause. Appuyez la touche B [7].



La touche clignote et la boucle toute entière est lue. Sur l'affichage du titre apparaît supplémentaiement "MOVING -> B" et sur l'écran du temps, s'affiche la longueur totale de la boucle (c'est-à-dire la durée entre A et B).

Maintenant vous pouvez déplacer le point avec le disque de la roue Jog Shuttle:



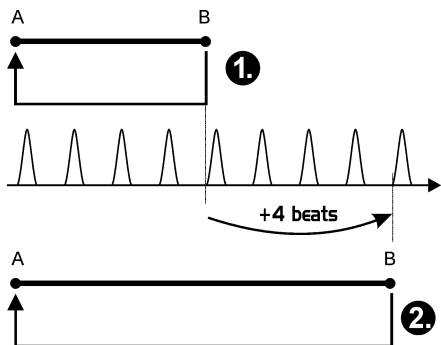
Il est donc possible de réaliser une correction exacte de la boucle, par exemple: si le point de sortie n'avait pas été bien spécifié.



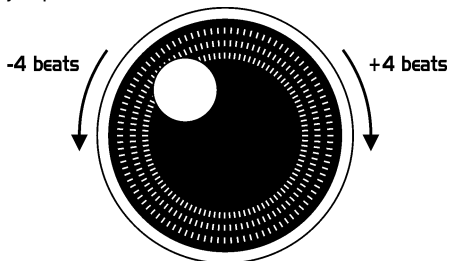
### Déplacement du point de sortie par cadences (Takt-Stepping):

Avec l'anneau de la molette Jog Shuttle, on peut dans le mode d'édition, pousser par cadences (exactement 4 battements) le point de sortie B. Ceci sous-entend qu'il devrait s'agir d'un titre à cadence 4/4. On peut également réaliser de bons résultats avec une cadence 2/4. Mais pas avec les titre cadencés 3/4 ou 6/8.

(1.) Le lecteur se trouve en mode d'édition pour le point de sortie (B clignote)



Bougez l'anneau de la molette Jog Shuttle jusqu'au battement à droite.



Le point de sortie sera poussé de 4 battements exactement (= 1 cadence pour un titre 4/4) en arrière (2.) et la boucle sera ainsi allongée de 4 battements. Vous pouvez reprendre ce processus autant de fois que vous voulez ou raccourcir à nouveau la boucle.



Appuyez à nouveau sur la touche B (encore clignotant) afin d'effectuer des modifications.

Vous pouvez appuyer aussi la touche **B** afin d'ouvrir plutôt, le mode d'édition pour le point de sortie ou lancer la boucle avec **[EXIT/RELOOP]**, pour pré écouter par exp. Dans tous les cas, le point édité sera pris en compte. Le point de sortie B clignote.



Il est nécessaire de sauvegarder préalablement la valeur BPM (déterminée par le compteur BPM en temps réel), à l'aide de la combinaison de touches **[MEMOIRE] + [SET]**. Ceci réduit les variations éventuelles à des endroits du titre où le battement n'était pas être exactement escomptable.

## 8.2. Utiliser les touches Direct Cue (seulement RCP-2001)

Hormis la fonction Cue standard, BPM Studio offre supplémentaiement 6 touches Direct-Cue. Celle-ci permettent d'enregistrer à la volée, 6 endroits quelconques d'un titre comme point Cue. Ces points pourront être immédiatement lancés par simple exécution d'une touche Direct-Cue. Tous les points DirectCue ainsi enregistrés, seront encore disponibles après redémarrage du système. Ils seront fonctionnels dès que le titre concerné sera chargé.

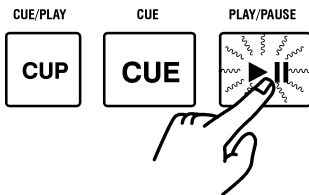
L'accès par les télécommandes RCP-2001 se fait confortablement avec les touches Direct-Cue 1 à 6 [15]. Sur l'interface du programme (seulement BPM Studio Pro à partir de la version 4) les points DirectCue s'afficheront à la place de l'écran du titre.

Lisez dans un premier temps la description de la création des points Standard-Cue.

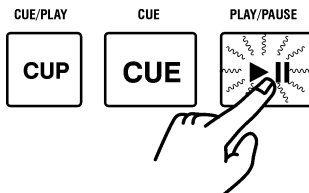
### 8.2.1. Spécification d'un point Standard Cue:

Le lecteur se trouve en mode Lecture, la touche [PLAY/ PAUSE] [5] luit (vert).

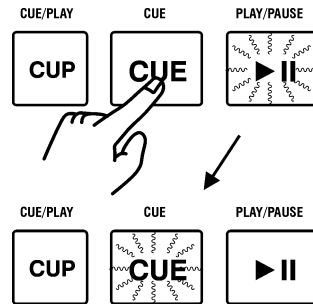
Appuyez la touche [PLAY/ PAUSE], le lecteur se trouve maintenant en mode Pause, la touche [PLAY/ PAUSE] clignote, et signale que le lecteur se trouve encore au niveau où il a été arrêté.



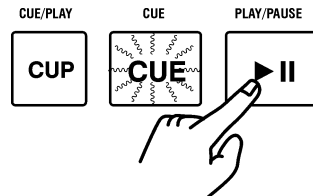
Une nouvelle exécution de la touche [PLAY/ PAUSE] [5] relance la lecture du titre. Mais cette position de Pause sera au même moment, enregistrée comme point Cue.



Si vous appuyez maintenant la touche [CUE] [4], la position de lecture sera placée sur ce point Cue et le lecteur reviendra en mode Cue. La touche [CUE] [4] luit en rouge et signale que la position actuelle de lecture se trouve au point Cue.



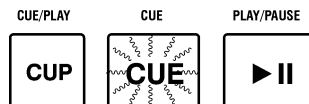
Quand on exécute la touche [PLAY/ PAUSE] [5] le lecteur démarre à partir du point Cue.



Vous pouvez alors à tout moment appuyer sur la touche [CUE] [4] pour stopper le lecteur et revenir à la position du point Cue afin de pouvoir le lancer à nouveau avec la touche [PLAY/ PAUSE] [5].

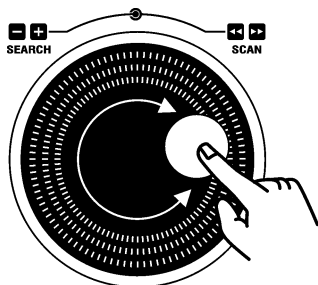
### 8.2.2. Editer un point Cue:

Si le point Cue n'a pas été exactement placé à l'aide de la touche [PLAY/ PAUSE] [5], il pourra être corrigé ultérieurement. Dans ce cas, le lecteur devra se trouver en mode Cue (la touche [CUE] [4] luit et le point Cue actuel s'affiche sur l'écran (par exemple 01:22:43).



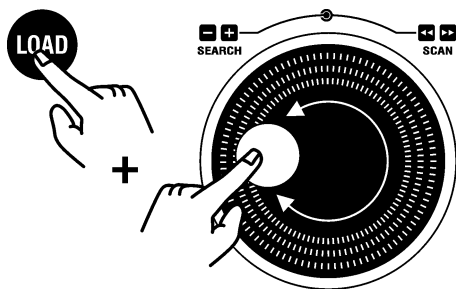
Manipulez maintenant le disque de la molette Jog Shuttle [2]. La touche **[CUE] [4]** expire et 160 ms à partir du point Cue seront lues de façon répétée en tant que boucle. (Voir chapitre "Beat-Matching avec BPM Studio").

Vous pouvez alors déplacer le point à l'aide du disque de la molette Jog Shuttle:

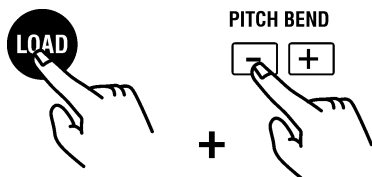


### 8.2.3. Battements pas à pas (Beat-Stepping):

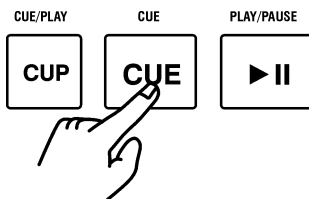
Maintenez la touche **CHARGER [LOAD] [11]** appuyée et tournez en plus le disque de la molette Jog Shuttle; comme ça, vous pouvez pousser le point Cue à pas précisément cadencés (de 4 battements).



Si vous maintenez appuyée la touche **[LOAD] [11]**, vous pouvez ensuite par la touche Pitch Bend, naviguer exactement d'un battement en avant comme en arrière.



Si vous appuyez à nouveau sur la touche **[CUE] [4]** les corrections seront sauvegardées et le lecteur reste en mode Pause.



Vous pouvez aussi sauvegarder les corrections en appuyant immédiatement sur la touche **[PLAY/PAUSE] [5]**; le lecteur sera immédiatement lancé à partir du point cue corrigé.

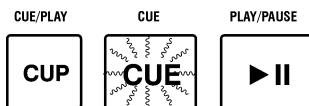


Avec la télécommande RC V3 ou sur l'interface du logiciel, l'édition d'un point cue se fait à l'aide des deux touches de recherche **[43]** et **[44]**.

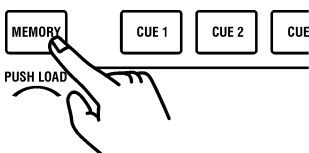
### 8.2.4. Enregistrer un point Cue sur une touche DirectCue

*(disponible seulement avec les logiciels BPM Studio Pro et les télécommandes RCP-2001)*

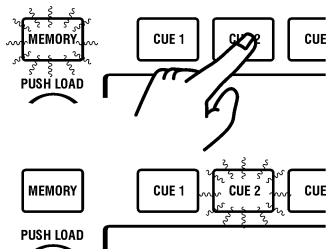
Chaque point Cue peut être enregistré sur une touche DirectCue pour une utilisation ultérieure. Pour cela, le lecteur devra être en mode Cue (la touche **[CUE] [4]** luit et l'actuel point Cue s'affiche sur l'écran (par exemple 01:22:43)).



Appuyez la touche **[MEMORY] [13]** située au-dessus de l'écran. Celle-ci luit (au vert) pendant seulement 10 second.



Appuyez alors dans l'intervalle de 10 secondes la touche Direct-Cue sur laquelle le point Cue doit être enregistré.



La touche **[MEMORY]** [13] expire et la touche Direct-Cue sélectionnée luit (rouge).

Le titre peut maintenant être lancé à partir de ce point et à tout moment par l'exécution de cette touche Direct-Cue.



**En mode AutoFade, les informations de DirectCue ne seront pas chargées sur le lecteur. N'utilisez PAS ce mode si vous désirez utiliser les DirectCues sauvegardés.**

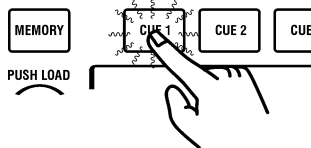
### 8.2.5. Mise à la volée (on-the-fly) d'un point DirectCue:

Vous pouvez enregistrer un point cue directement sur une touche Direct-Cue, pendant la lecture d'un titre. Appuyez simplement la touche la touche **[MEMOIRE]** [13] pendant la lecture du titre puis au moment voulu (mais dans l'intervalle de 20 secondes), sur la touche DirectCue de votre choix.

Chaque exécution d'une touche DirectCue prolonge le temps d'arrêt de la touche **[MEMOIRE]** de 20 secondes supplémentaires.

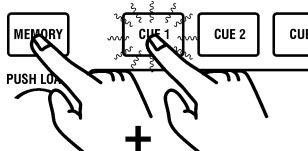
### 8.2.6. Edition d'un point DirectCue:

Lancez le titre à partir du point DirectCue à éditer, en appuyant sur la touche DirectCue concernée.



Stopper ensuite le lecteur en appuyant sur la touche **[CUE]** [4]. Vous pouvez maintenant éditer le point Cue comme décrit dans les pages précédentes. Avec la combinaison de touches **[MEMOIRE]** et nouvelle exécution de la touche DirectCue concernée, les modifications seront enregistrées.

### 8.2.7. Suppression d'un point Direct-Cue:



Maintenez la touche **[MEMOIRE]** appuyée puis appuyez en plus, dans l'intervalle de 3 secondes, la touche Direct-Cue à effacer.

### 8.2.8. Suppression de tous les points Direct-Cue et du contenu du lecteur de boucles:

Maintenez la touche **[MEMOIRE]** appuyée pendant plus de 3 secondes. Les 6 touches DirectCue et le contenu du lecteur de boucles seront effacés.



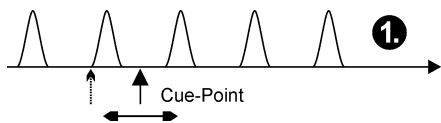
Grâce à une boîte à cocher dans les options du programme, on peut éviter que le lecteur soit immédiatement lancé avec le point Cue ou la boucle enregistrée, quand on appuie sur une touche DirectCue lorsque le lecteur se trouve en mode Pause ou Cue. Si cette boîte ("Directstart enregistreur Cue") est désactivée, les points Cue seulement chargés sur le lecteur et il faudra ensuite exécuter **[PLAY/PAUSE]** ou **[EXIT/RELOOP]** pour qu'ils soient lancés.

## 8.3. Beat-Stepping

(RCP-1001 et 2001 seulement)

En se basant sur la valeur exacte de BPM du compteur en temps réel de BPM, on peut, dès qu'une fois, un point Cue a été synchronisé sur un battement (beat), librement naviguer suivant le Beat-Raster exact du titre. On peut profiter de ces possibilités dans l'édition de points Cue et de points d'entrée / de sorties du lecteur de boucles.

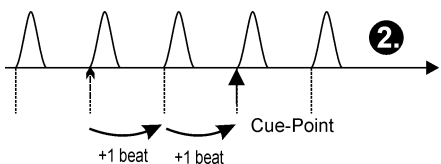
Les fonctions suivantes sont réalisables lorsque le lecteur est en mode Cue ou lorsque le mode éditeur du lecteur de boucles est activé. Lisez aussi les chapitres concernant l'utilisation spéciale du beat-stepping.



(1.) Avec la modification traditionnelle, un point Cue sera avancé ou reculé continuellement. C'est aussi de cette façon qu'on spécifie ou corrige le premier point Cue pour le Beat-Stepping.

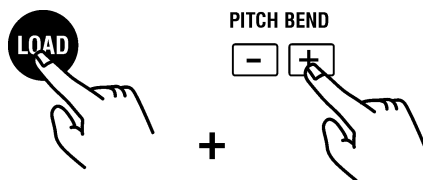
Pour déplacer le point Cue, on utilise le disque de la molette à vitesse variable (roue Jog Shuttle).

(2.) Avec le Beat-Stepping, on navigue par battements dans un titre, en partant d'un point Cue prédéfini.

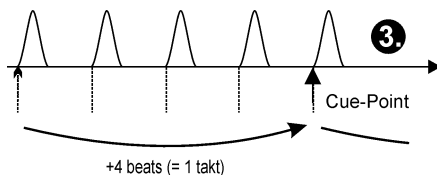


Il est nécessaire de sauvegarder préalablement la valeur BPM (déterminée par le compteur BPM en temps réel), à l'aide de la combinaison de touches **[MEMOIRE] + [SET]**. Ceci réduit les variations éventuelles à des endroits du titre où le battement n'était pas être exactement escomptable.

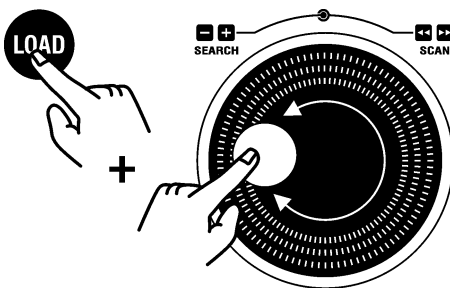
On réussit cela en appuyant simultanément la touche [LOAD] et l'une des deux touches Pitch Bend:



(3.) Avec le Takt-Stepping, on navigue par cadences (de 4 battements chacune), en partant d'un point Cue prédéfini.

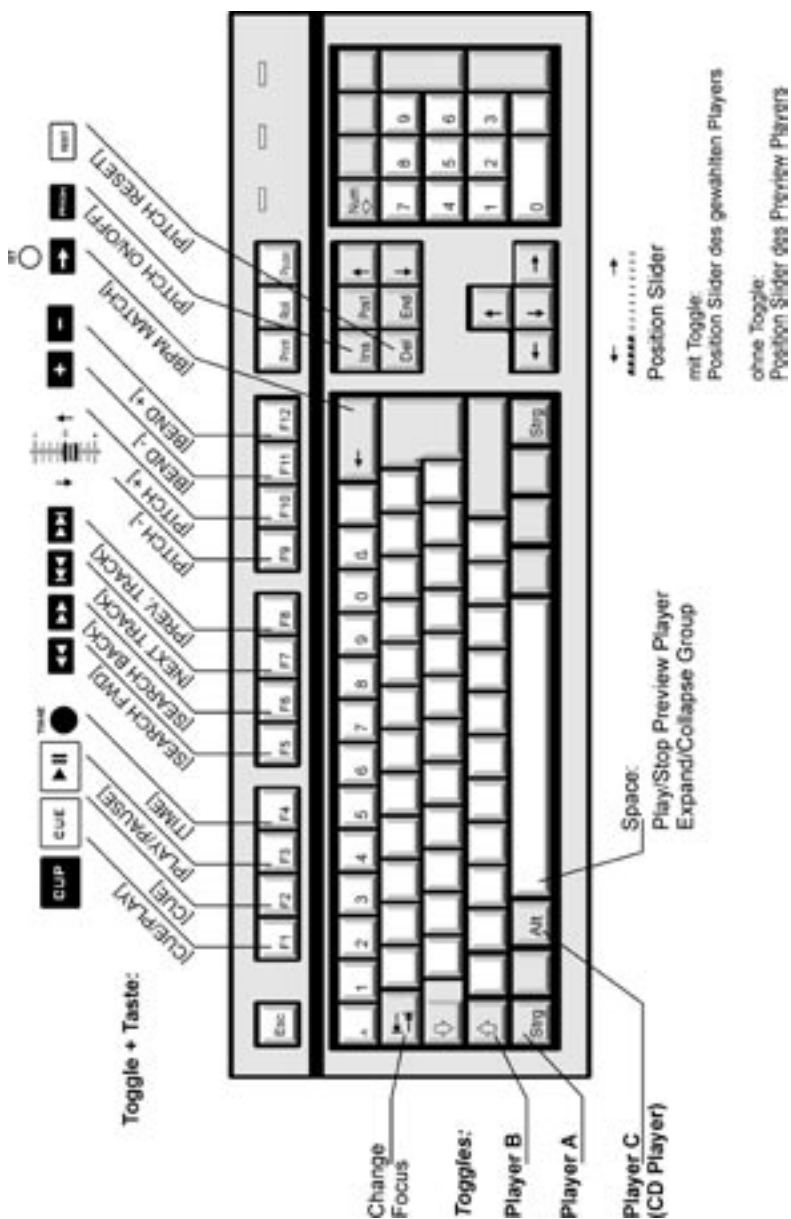


Maintenez la touche CHARGER **[LOAD]** [11] appuyée et tournez le disque de la molette Jog Shuttle.



Pendant que le lecteur est en mode Cue, 160 ms à partir du point Cue, seront chaque fois lues de façon répétée en tant que boucle. (Voir chapitre "Beat-Matching avec BPM Studio").

## 9.1. Fonctions des touches du clavier





## 9.2. Astuces et indications

### Informations générales:

Les périphériques virtuels de BPM Studio peuvent être placés sur deux cartes sons différentes ou sur une carte son multicanal. L'attribution se fait par **l'onglet Audio I/O** dans les options du programme. BPM Studio fonctionne en principe avec toutes les cartes son compatibles avec DirectSound qui installe un pilote pour tous les canaux disponibles.

Pour diagnostiquer des erreurs, vous devriez dans un premier temps, télécharger des sites Internet des constructeurs, les tous nouveaux pilotes pour votre carte son. Ces pilotes son normalement, régulièrement actualisés par les fabricants. Etant donné que les cartes son constituent les élément les plus importants pour BPM, il est recommandé de vous procurer les pilotes actuelles.

ALCATEch recommande et teste les cartes son actuelles sous Windows 2000 et XP. Nous ne pouvons plus garantir une assistance pour les versions Windows inférieures à celles-ci et recommandons jusqu'à nouvelle ordre, l'utilisation de Windows XP (Professional). La plupart des cartes son ne disposent plus de pilotes utilisables pour ces systèmes. En outre, ces systèmes présentent quelques inconvénients vis-à-vis de Windows XP. Il sont appropriés en tant que systèmes serveur d'exploitation. Mais en matière de Multimédia, ils ne sont pas si terribles.

### Plusieurs cartes son dans un PC:

*(Cette information concerne les cartes son „normales“ avec une sortie stéréo. Exp: SoundBlaster, Terratec etc.)*

Un pilote pour carte son peut en principe, contrôler seulement une carte son. Il ne reconnaît pas la disponibilité de 2 cartes son identiques. C'est pourquoi il faudrait normalement utiliser différentes cartes son. Si vous devriez utiliser les pilotes actuels de Creative (à partir de novembre '99), ceux-ci doivent être aussi de différents fabricants; Exp. SB-Live + Terratec DMX. Dans tous les cas, il faudra privilégier les cartes son multicanaux; puisqu'ils s'installent beaucoup plus facilement

et sont souvent cascadants.

### Partage de ressources:

BPM Studio évalue toutes les fenêtres des fichiers MP3 et nécessite pour cela un peu plus de ressources que les autres simples lecteurs MP3 comme WinAmp<sup>(TM)</sup>. En outre, BPM-Studio dispose d'une plus vaste panoplie de fonctions que ces autres lecteurs. On ne peut d'ailleurs pas parler de comparaison. Il faut en outre relever le fait que toutes les carte son disposent leur propre IRQ libre (qui n'est utilisé par aucune autre carte son ou composant du PC. D'autres composants comme: Disque dur, CD-ROM ou carte graphique jouent également un grand rôle pour la performance globale du PC. Pour une utilisation professionnelle, il est recommandé de mettre un PC exclusivement au service de BPM Studio.

### Latence des pilotes (Latency):

On appelle latence, le temps d'attente entre une commande (exp: Play, Pause ou Stop) et la réaction (exp: commencer à lire) de la carte son suite à cette commande. Les latences dépendent en principe du type de pilote utilisé et du pilote lui-même. Plus la latence d'un pilote est basse, plus ce pilote est approprié au mixage précis.



Vous trouverez: des infos supplémentaires, des rapports de tests sur cartes son, des mises à jour de programme et des foires aux questions sur notre site web **[www.alcatech.de](http://www.alcatech.de)**



## 9.3. Contact, Support

La société ALCATech GmbH & Co KG garantit une assistance technique par EMail, Fax et téléphone sous la ligne de support +49 190 50 50 55 (1min=1,21 DM / 0,62 EUR). Pour vos questions par EMail, utilisez l'adresse: support@alcatech.de ou par Fax au +49 351 44 03 27 - 1.

Veillez nous renseigner, pour toutes demande, sur votre numéro d'enregistrement et la version du programme. Vos remarques sur la documentation, sont les bienvenues.

Actualisation: 16.11.2004

## 9.4. ANNEXE

### Application (programme d'application)

Un logiciel qui, contrairement au système d'exploitation, permet à l'utilisateur d'exécuter des travaux donnés. Un logiciel de traitement de textes, (comme Microsoft WORD), un logiciel de comptabilité et le logiciel BPM Studio sont des logiciels applicatifs.

### ASF (format)

Abréviation de Advanced Streaming Format. C'est un format de Streaming (lecture en transit) pour les données audio. Il a été développé par Microsoft®.

### Beat (battement)

Le Beat est le battement rythmique de base qui définit la vitesse ou le tempo d'un titre. Il es normalement réalisé par un instrument comme: la batterie.

### Bit (chiffre binaire)

Un Bit est la plus petite unité manipulable par un ordinateur. Il peut prendre exactement deux valeurs différentes (0 et 1). (Bit = binary digit, chiffre binaire). Un Bit est également une position dans le système de numérotation sur lequel est basé la majorité des ordinateurs et des techniques de communication.

### Bitrate (débit binaire)

Le Bitrate indique la vitesse de transmission des informations binaires. C'est donc une mesure pour la vitesse de transfert d'informations binaires. L'unité de mesure est bps (bit par seconde, Nombre de bits transmis par seconde). Le débit binaire maximal possible d'une connexion est appelé Bande Passante. Plus le débit binaire est élevé, plus l'est la vitesse de transmission. Quelques exemples de valeurs standards: 96 Kbit, 128 Kbit, 196 Kbit, 244 Kbit. Etant donné que plus d'informations sont transmises avec un débit binaire élevé, on obtiendra une meilleure qualité sonore les bitrates élevés. Mais un débit binaire plus élevé signifie aussi: nécessité de plus de ressources pour pouvoir enregistrer ces informations.

### Buffer, Puffer (Mémoire Tampon)

Un champ d'enregistrement qui contient / fournit des données. Dans BPM Studio, quelques secondes sont d'abord chargées du disque dur et décompressées avant que l'information n'atteigne les cartes son. Cette méthode permet d'assurer qu'il n'y a pas de sauts ou d'erreurs de fonctionnement.

### Configuration

Configurer signifie ajuster/composer un ensemble matériel et / ou logiciel à son goût. BPM Studio offre toute une panoplie d'**Options du Programme**, qui peut être ouverte avec: Menu Contextuel -> Options. Lisez la partie Options du Programme dans ce livret pour plus d'informations sur les possibilités de réglages.

### Constant Bit Rate (CBR)

Débit Binaire Constant signifie que le débit binaire pendant la copie ou l'encodage restera constant. (voir aussi VBR - Variable Bit Rate -Débit Binaire Variable)

### Cue

Cue - en fait: signe, commande, signe de commande, signal de remplacement. Marquages d'une bande magnétique à l'aide d'un signal sonore pour les bandes magnétiques d'enregistrement. Dans BPM Studio, vous avez la possibilité de placer différent point Cue. Ce qui vous permettra de lancer la lecture à partir d'un de ces points pour le titres.

### Curseur

Symbole s'affichant sur l'écran et informant sur la position de l'inscription suivante. Le curseur traditionnel (exp: sur un interface DOS) se constitue seulement d'un trait souvent clignotant. Les curseurs actuels prennent une surface graphique selon la fonction à exécuter.

### Desktop (bureau)

L'expression indique d'un côté, une forme déterminée de construction d'ordinateurs qui, à cause de leur masse, peuvent être posés sur la table (contrairement à l'ordinateur portable ou au Big-Tower (boîtier géant), qui se range sous la table à écrire). De l'autre côté, desktop (bureau) désigne la surface de travail pour les systèmes d'exploitations avec une orientation graphique (comme par exemple Windows). C'est l'arrière plan de l'écran que vous voyez, avant d'ouvrir un programme, lorsque vous allumez votre PC.

### Dialog Box (Boîte de dialogue)

C'est une fenêtre par laquelle vous communiquez avec l'ordinateur ou un programme. Les boîtes de dialogue vous fournissent des informations sur l'évolution du travail avec une application ou vous permet plutôt de fournir des informations au programme. Ces informations sont nécessaires pour l'exécution des tâches. Il peut s'agir d'inscriptions de textes et / ou la sélection de d'informations déjà existantes. Par exemple, les Options de programme dans BPM Studio s'affichent en tant que boîtes de dialogue.

### Directory, Folder (Répertoire, Dossier)

Un répertoire est un endroit sur le disque dur, qui a été créé pour l'enregistrement d'un groupe de fichiers / titres ou d'autres répertoires / dossiers.

### Driver (Pilote)

Un programme qui permet la coopération sans conflits entre le système d'exploitation et les périphériques branchés sur l'ordinateur. Le pilote règle l'échange de données et sert à l'ajustement mutuel entre le matériel, le système d'exploitation et les logiciels. Les fabricants de matériel mettent régulièrement de nouvelles versions de pilotes plus optimisées sur le marché. Ce qui permet un meilleur fonctionnement des appareils, augmentant ainsi leurs performances. Malheureusement, certains pilotes ne fonctionnent pas toujours correctement, occasionnant ainsi, entres les périphériques, de sérieux conflits qui, dans le pire des cas, font planter tout le système d'exploitation. Nous recommandons de toujours s'informer sur sites Internet des fabricants de cartes son et d'autres périphériques, sur les tous nouveaux pilotes.

### Dynamique

Le mot dynamique (ou ampleur de dynamique) en matière de son, indique le secteur entre la plus petite et la plus grande valeur du volume sonore (plus bas et plus fort volume). Plus la possibilité d'émettre ou de copier des calmes et des volumes amplifiés est grande, plus la dynamique est grande. Cela est également valable pour des données audio enregistrées.

### Encoder, Encodeur, Encodage

Encoder (coder) signifie convertir des données en ou de message en une forme codée. Un code est un système de règles qui s'utilisent pour transformer un message en une forme illisible à l'extérieur par exemple (signifie normalement rendre secret). Mais une autre possibilité d'application est l'utilisation de ces règles pour réduire l'ampleur des tonnées à transmettre sans qu'il n'y ait des pertes significatives sur l'information. Le fichiers MP3 se créent par le fait que des données audio sont transformées à l'aide d'un Audio Codec. Le fichier obtenu ne contient plus qu'une fraction de la taille du fichier d'origine.

La copie de CDs audio s'appelle aussi Ripper. Au cours de cette procédure, les titres seront copier du CD sur le disque dur comme fichiers WAVE. Un encodeur peut par la suite lire ces données et les transformer en format MP3. BPM Studio offre en outre, la possibilité de copier (ripper) et d'encoder en même temps les CDs au format MP3. La copie et l'encodage simultanés s'active dans les options du programme -> Options CDDA.

### Encryption (Chiffrement / Cryptage)

La traduction de données en un code secret, dans le but d'éviter l'exploitation d'informations / technologies importantes par des personnes non autorisée. Afin de pouvoir lire des données cryptées, vous avez besoin d'une clé secrète d'accès (ou mot de passe) vous permettant de ramener les informations cryptées à leur forme initiale.

### File (Fichier)

Un ensemble de données structurées (en se basant sur un programme d'application) constituant une unité pour un ordinateur et qui est stocké sur une disquette, un CD etc. Chaque fichier est enregistré sous un nom dont on se sert aussi pour le retrouver ultérieurement.

### **Format**

Description de la structure ou de la disposition de données, support de données ou de programmes. Le format de données d'une unité centrale spécifie la manière dont les données enregistrées, sous forme de suites binaires, dans la mémoire centrale seront interprétées lors de leur traitement par un programme (exp: lettre ou chiffre?). En matière de traitement de textes, le mot Format désigne l'attribut d'un texte: police des caractères, disposition des pages par exemple etc. Aussi parlera-t-on de: Format de texte justifié à gauche / à droite ou de Format de fichiers audio (WAVE, MP2, ou MP3 par exemple).

La spécification de chacun des secteurs et des emprunts d'un support de données magnétique s'appelle Formater.

### **Icône (Pictogramme)**

Un petit image sur l'écran de l'ordinateur et symbolisant ou représentant quelque chose. Vous pouvez trouver des exemples d'icônes sur votre bureau (desktop). Ceux-ci sont normalement ordonnés à droite, l'un en dessous de l'autre comme par exemple: corbeille, disquette. Celle-ci sont également appelées icônes-raccourcis. En double cliquant sur l'une de ces icônes, le programme lié à celle-ci sera lancé.

### **ID3 Tag (Balise ID3)**

Il s'agit d'une entité en technologie MP3 qui permet à l'utilisateur d'entrer d'autres informations sur les titres et de les sauvegarder. On distingue en général l'ancien ID3-Tag et le nouveau plus développé ID3V3 Tag. BPM Studio supporte les deux formats et les propose au choix (vous ne pouvez pas utiliser les deux à la fois). Nous recommandons l'utilisation de la balise ID3V3, car elle peut contenir beaucoup plus d'informations. Le choix de la balise à utiliser se fait par les Options du programme.

### **Interface**

Ensemble de conception graphique mettant le matériel, le logiciel et l'utilisateur en relation. Elle permet généralement à l'utilisateur de communiquer facilement avec l'ordinateur.

### **Joint Stereo (stéréo)**

L'encodeur choisit dynamiquement, selon le contenu du fichier audio, l'algorithme de l'encodage pour chaque trame. Chaque trame recevra alors la meilleure qualité d'encodage. La taille du fichier résultat de l'encodage diminue à cause de la compression homogène et simultanée. Ces fichiers se nomment également Fichiers VBR (à débit binaire variable). BPM Studio peut lire ces fichiers sans problèmes.

### **Kbit (Kilobit)**

Unité de mesure correspondant à 1024 Bit. (1kBit = 1024 bit). Ceci n'est pas à confondre avec le système métrique où kilo correspond à 1000.

### **Metronom (Métronome)**

Le métronome est appareil de mesure musicale qui aide à spécifier précisément la vitesse de lecture d'un morceau musical. Il aide le musicien à garder un tempo homogène. Il existe des métronomes à différents niveau de volume, formes, réglages de volume ou qui d'autres avec toutes ces options et beaucoup d'autres modèles.

### **MIDI**

Midi est un protocole pour la communication sériele entre instruments musicaux électroniques et appareils d'effets. Il sert entre autres à l'extension des capacités sonores d'un appareil de base. Il s'agit très souvent d'un ordinateur équipé du logiciel MIDI nécessaire.

### **Modem**

Forme contractée de Modulateur / Démodulateur. On utilise les modems pour la transmission de données digitales par des canaux électriques de communication. En mode modulateur, les impulsions digitales sont converties en signaux analogiques de fréquence. En mode Démodulateur, se passe le phénomène inverse.

L'ordinateur communique à travers le modem avec l'ordinateur ou un autre poste terminal notamment par les lignes téléphoniques pour l'utilisation d'un service en ligne. Un équivalent du modem en matière de réseau téléphonique digital est la Carte ISDN.

## Modules

Matériels ou logiciels agissant sur un plus grand ensemble de système ou présentant une partie de celui-ci, tout en étant capable de réaliser des tâches bien déterminées. Un module de logiciels est un programme développé pour la réalisation d'une tâche partielle et spéciale dans un plus grand ensemble de programme. Les lecteur virtuels, le mixeur, le lecteur / encodeur CD sont des modules de BPM Studio. Différentes version du logiciel peuvent comporter ou ne pas comporter certains modules.

## MP3

Un format de fichier développé par Fraunhofer IIS en Allemagne et qui contient des données audio (paroles, musique) sous forme comprimée. La compression se fait de façon intelligente en tenant compte de la sensibilité de l'appareil auditif humain et de la réceptivité acoustique. Ainsi, les informations redondantes, insignifiantes et non perceptibles à l'appareil auditif humain seront dynamiquement supprimées. Seules les informations nécessaires pour une lecture perceptible comme étant de qualité Hifi, seront enregistrées. La taille du fichier peut alors être réduit jusqu'à une intervalle située entre 1/8 et 1/19 du fichier original WAVE. Le format MP3 a permis pour la première fois, le transfert par Internet de titres en qualité Hifi et à une vitesse raisonnable. La taille des disques durs ayant remarquablement évoluée permet maintenant d'enregistrer de plus vastes stocks de titres directement sur un ordinateur. Un fait qui a contribué aussi au développement de BPM Studio qui met la technologie MP3 à la disposition du secteur DJ.

## Paramètres

Différentes informations spécifiques à des programmes permettant de configurer un logiciel pour une réalisation déterminées. Les paramètres représentent en général des grandeurs de contrôle pour des activités spécifiques d'un programme. Chez BPM Studio, il peut s'agir de: Taille de la mémoire tampon, taux de compression etc.

## Périphériques

Les périphériques sont des entités de matériel branchées sur un PC ou par exemple des appareils comme: écran, imprimante, souris, clavier ou télécommande.

## Pitch

Avec les lecteurs CD professionnels, on peut réguler le tempo d'un titre. Cela est nécessaire par exemple pour le mixage consistant à jouer simultanément deux titres de différentes vitesses de façon concordante ou à la même vitesse. La mesure déterminant de combien le tempo d'un titre (en référence à la vitesse originale) sera modifié s'appelle Pitch. Il se donne en pourcentage %. Une valeur Pitch de +100% signifie que la lecture titre sera doublement rapide. A -50%, le titre sera lu lentement (rapidité moitié).

## Pitch Bend

Avec la fonction Pitch Bend, on augmente ou diminue temporairement le tempo d'un titre. Ceci est très important pour la synchronisation de la cadence de deux titres lus à la même vitesse. Quand on appuie la touche Pitch Bend, la vitesse de lecture augmente / diminue progressivement. Quand on la relâche, la vitesse de lecture revient progressivement à l'originale. Ce qui permet de pousser un titre avec précision et de réaliser de corrections raffinées sur la synchronisation des deux lecteurs.

## Ripper, Ripping

Ripper signifie copie de CDs audio par le lecteur CD-ROM d'un ordinateur et l'enregistrement de ceux-ci sur un disque dur. On utilise pour cela le format WAVE pour un PC et le standard AIFF pour les ordinateurs MAC. La réalisation de fichiers MP3 est un processus qui vient après ou se fait simultanément avec le rippinge.

## Root Directory (Répertoire principal ou de base)

Quand une disquette ou un disque dur est préparé pour être utilisé, il est créé un répertoire unique. Celui-ci s'appelle Root Directory. Il contient quelques importantes données de système et le premier niveau pour les sous répertoires (Directories).

**Selection Box, Boîte à cocher**

Une boîte de texte qui permet le choix entre exactement deux valeurs oui ou non (coché ou activé / décoché ou désactivé).

**Subdirectory (Sous répertoires)**

Les sous répertoires sont des répertoires créés dans le répertoire principal afin d'enregistrer des fichiers déterminés qu'on veut regrouper au même endroit. Ce qui permet d'avoir une clarté dans la disposition des fichiers.

**Tempo**

Tempo est la vitesse originale à laquelle un titre devrait être lu. Il a été spécifié par le compositeur du morceau. Avec la fonction Pitch, on peut modifier cette vitesse sur des lecteurs CD professionnels et aussi sur BPM Studio.

**Track (Plage, Piste)**

La Plage / Piste dans notre contexte, signifie un titre ou un morceau de musique ou de chanson enregistré.

**Fichiers VBR**

En comparaison avec le CBR (Constant Bit Rate / Débit Binaire Contant), l'encodeur analyse le titre au cours de la réalisation de fichiers VBR (Variable Bit Rate / Débit Binaire Variable), et choisit pour chaque trame l'algorithme de compression approprié pour l'encodage MP3. Un signal audio plus complexe se comprimera à un débit binaire plus élevé que pour un signal audio plus simple.

**Fichier WAVE**

Un format de fichier utilisé par Windows pour l'enregistrement sans pertes de signaux audio (CD audio, bandes sonores, enregistrement par exemple). Tous les signaux seront exactement copiés. La qualité est la même que pour le fichier original. Mais cela nécessite un plus grand espace de disque.

---

© 1999-2003 ALCATech GmbH. Tous droits réservés.

BPM Studio Manuel d'utilisation pour Windows

Ce manuel ainsi que le logiciel qu'il décrit constitue une partie du contrat de licence et ne pourra être utilisé ou copié qu'en accord avec les conditions de la licence. Il ne peut être considéré comme manuel obligatoire de ALCATech GmbH. ALCATech GmbH ne donne aucune garantie en ce qui concerne la justesse et l'exactitude des indications données dans ce livre.

Aucune partie de cette licence - sauf si autorisé dans le contrat de licence - ne peut être reproduite en Base de données enregistrées ou tout autre forme (électronique, photomécanique, sur bande sonore ou tout autres forme) sans demande préalable écrite agréée par ALCATech GmbH.

Condition de licence:

Le programme et tous ses composants sont protégés en matière de droit d'auteur. L'acheteur dispose du droit d'utilisation du programme sur un ordinateur poste de travail. Ce droit n'est pas transférable, louable ou prêtible. Il est interdit de modifier le contenu des CD-ROM, de les multiplier, louer, inscrire sur d'autres supports de données, transférer et utiliser. Tous droits

d'auteur et de performance réservés. ALCATech GmbH n'est responsable d'aucun dégât résultant de l'utilisation des CD-ROM. Avant l'installation d'un nouveau programme, vous devez réaliser - in en est donc de même pour BPM Studio aussi - une copie de secours de vos données.

ALCATech et BPM-Studio sont des marques enregistrées par ALCATech GmbH.

Intel est une marque de fabrique enregistrée de la Intel Corporation. Microsoft, Windows, Windows 95, Windows NT et Windows 2000 sont des marque de fabrique enregistrée de Microsoft aux USA et dans d'autres pays. Pentium, Pentium II et Pentium Pro sont des marques de fabrique de la Intel Corporation. Toutes les autres marques de fabrique sont des propriétés respectives de leurs propriétaires.

Copyright © 1999-2004 ALCATech GmbH & Co KG, D-01309 Dresden, Haydnstr. 22, Germany

Internet:  
[www.alcatech.de](http://www.alcatech.de) • [www.alcatech.com](http://www.alcatech.com)

Imprimé en Allemagne



