

# GUIDE DE L'UTILISATEUR



**MIXVIBES®**  
Home Edition

**Version 6.35**



Merci d'avoir choisi MIXVIBES® HOME EDITION. Pour toutes vos questions, vous trouverez de l'aide et des conseils, en plusieurs langues, sur le forum MIXVIBES® à l'adresse : [www.mixvibes.com/forum](http://www.mixvibes.com/forum).

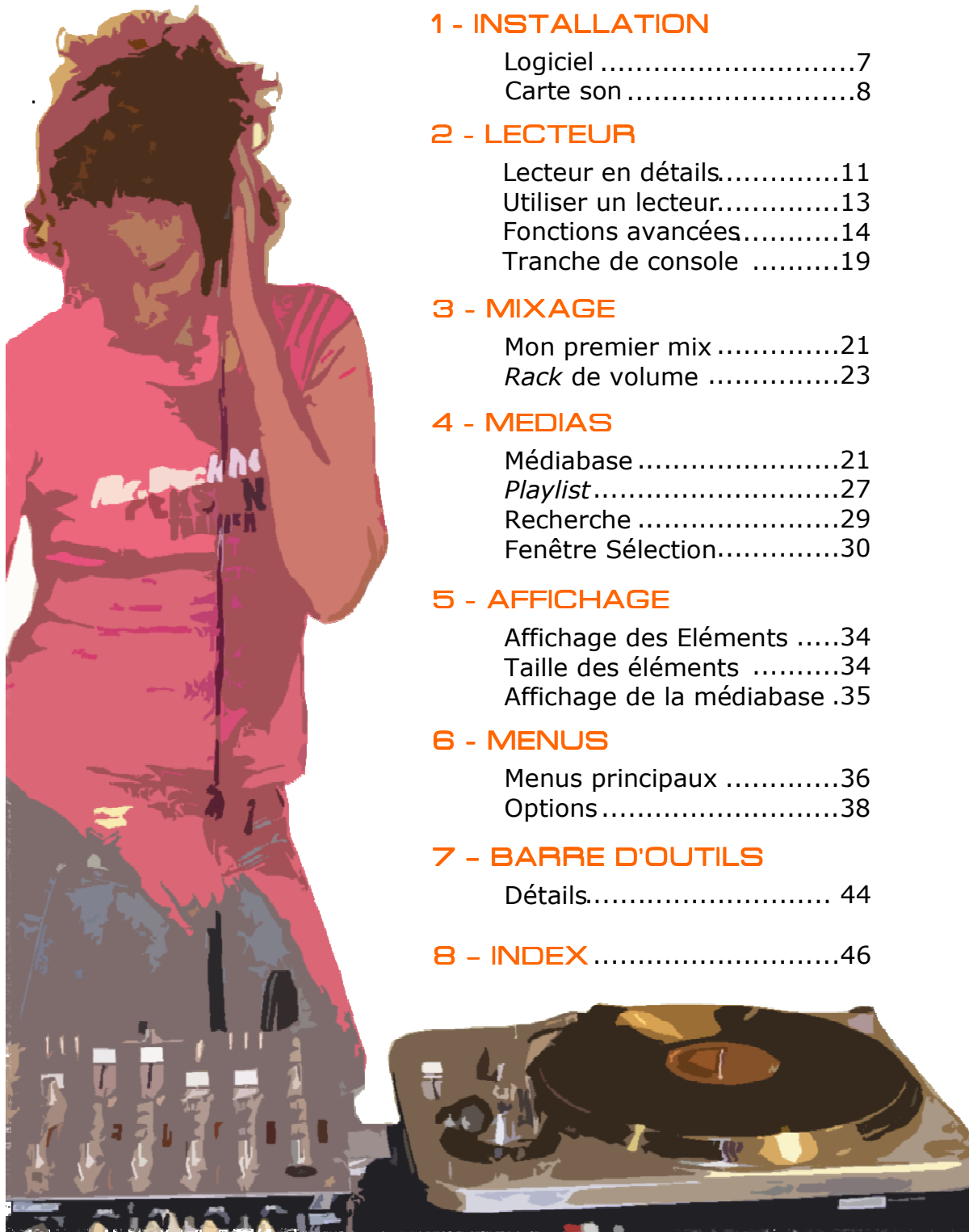
Ce guide a pour but de présenter en détails les fonctionnalités de MIXVIBES® ainsi que son utilisation. Prenez le temps de lire ces quelques pages d'explications, elles vous permettront de prendre, plus rapidement, le logiciel en main.

Configuration minimum requise pour utiliser MIXVIBES® HOME EDITION :

- Système d'exploitation : Windows® NT, 2000, XP ou Vista
- Processeur Intel® Pentium III 500 MHz ou équivalent
- 512 MO de mémoire RAM
- Carte son compatible DirectX
- Lecteur CD-ROM
- 15MO d'espace disque
- Souris compatible Microsoft®
- Clavier
- 1 port USB non utilisé (pour la carte son USB fournie)



# MIXVIBES® HOME EDITION



## 1 - INSTALLATION

Logiciel .....	7
Carte son .....	8

## 2 - LECTEUR

Lecteur en détails.....	11
Utiliser un lecteur.....	13
Fonctions avancées.....	14
Tranche de console .....	19

## 3 - MIXAGE

Mon premier mix .....	21
Rack de volume .....	23

## 4 - MEDIAS

Médiabase .....	21
Playlist.....	27
Recherche .....	29
Fenêtre Sélection.....	30

## 5 - AFFICHAGE

Affichage des Eléments .....	34
Taille des éléments .....	34
Affichage de la médiabase .....	35

## 6 - MENUS

Menus principaux .....	36
Options .....	38

## 7 - BARRE D'OUTILS

Détails.....	44
--------------	----

## 8 - INDEX .....

46
----



## Chapitre 1 : Installation

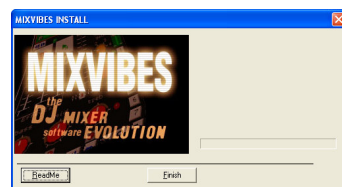
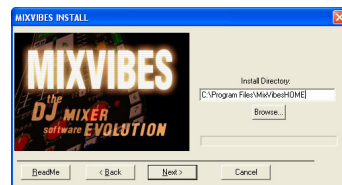
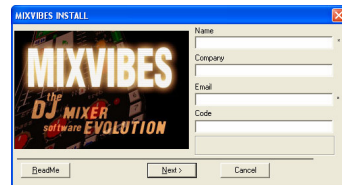
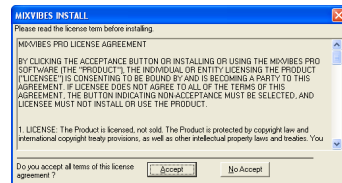
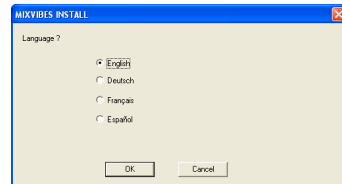
### A. Installation du logiciel

Insérez le CD-ROM MIXVIBES<sup>®</sup> HOME EDITION dans le lecteur CD de votre ordinateur. Si la procédure d'installation ne démarre pas automatiquement, ouvrez l'explorateur Windows<sup>®</sup> et double-cliquez sur le fichier « install.exe » à la racine du CD-ROM.



Le CD-ROM est un format 80mm, assurez-vous que votre lecteur accepte ce type de support avant de l'y insérer. Vous pouvez en particulier rencontrer des problèmes avec des lecteurs de type « mange disque ».

1. Choisissez la langue d'installation puis validez en cliquant sur **OK**.
2. Lisez et acceptez les termes de la licence MIXVIBES<sup>®</sup> en cliquant sur **Accept**.
3. Entrez vos nom (*Name*), entreprise (*Company*) et e-mail ainsi que le code d'activation que vous trouverez dans la boîte du logiciel puis cliquez sur **Next**.
4. Choisissez le répertoire d'installation ou laissez celui par défaut : « C:\Program Files\MixVibesHOME ». Cliquez sur **Next**. L'espace requis est inférieur à 15Mo.
5. Cliquez sur **Finish** pour quitter l'assistant d'installation.



**Félicitations, votre MIXVIBES<sup>®</sup> HOME EDITION est à présent installé et prêt à être utilisé.**

## B. Installation de la carte son USB

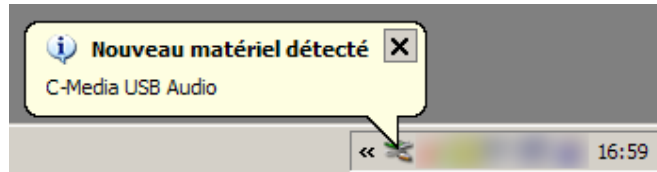
Avant de continuer, assurez vous d'avoir en votre possession cette carte son USB MIXVIBES® et de disposer d'un port USB inutilisé sur votre ordinateur.



Cette carte son, au format d'une clé USB, ajoute une sortie audio à votre ordinateur, vous permettant, entre autres, de profiter de la pré-écoute<sup>1</sup> lors de vos mixes.

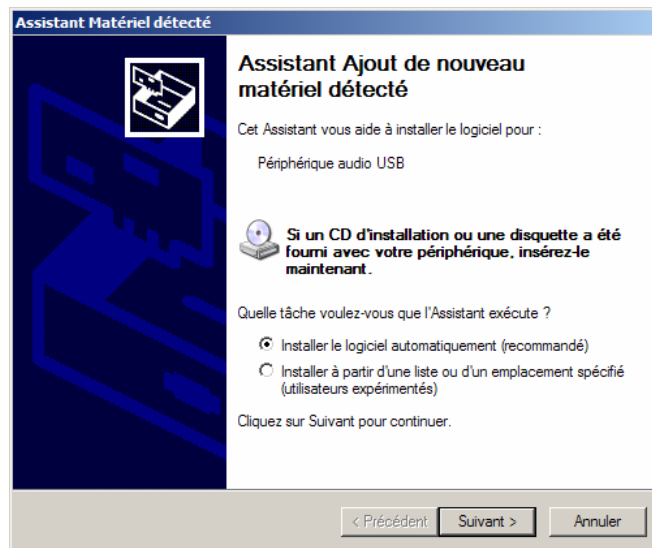
Brancher la carte son MIXVIBES® dans un port USB inutilisé de votre ordinateur :

6.



Windows® la détecte automatiquement.

7.

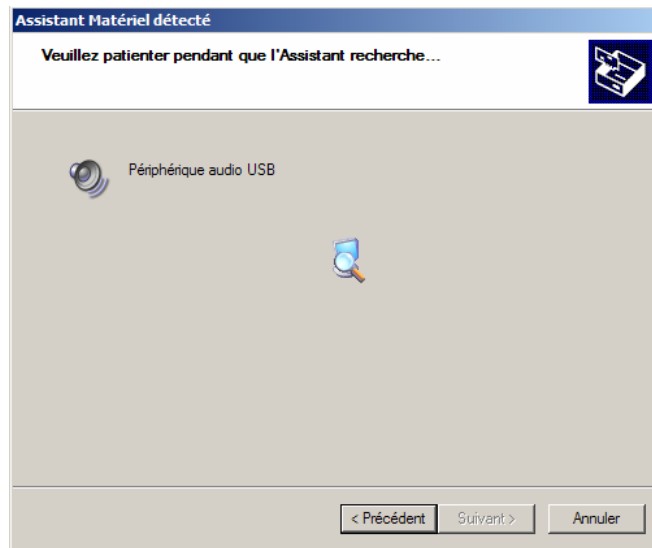


Laissez Windows® installer automatiquement le logiciel en cliquant sur **Suivant**.

<sup>1</sup> Consiste à pré-écouter au casque, tout en continuant son mix, une musique que l'on s'apprête à jouer, ceci dans un but de préparation (la réussite des enchaînements en dépend souvent !).

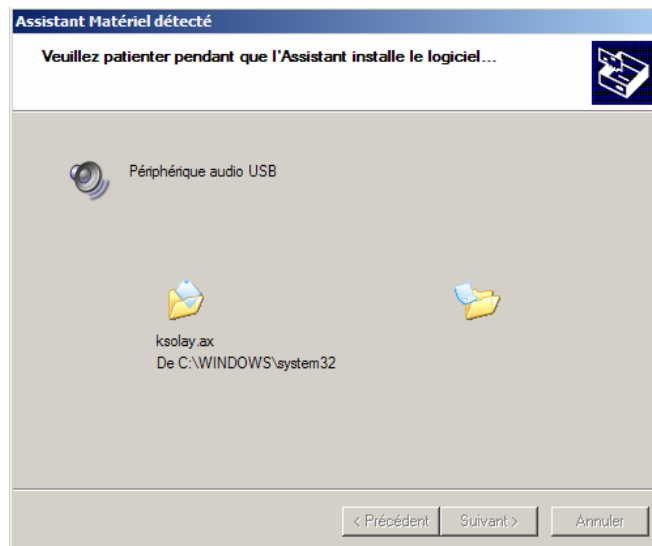


8.



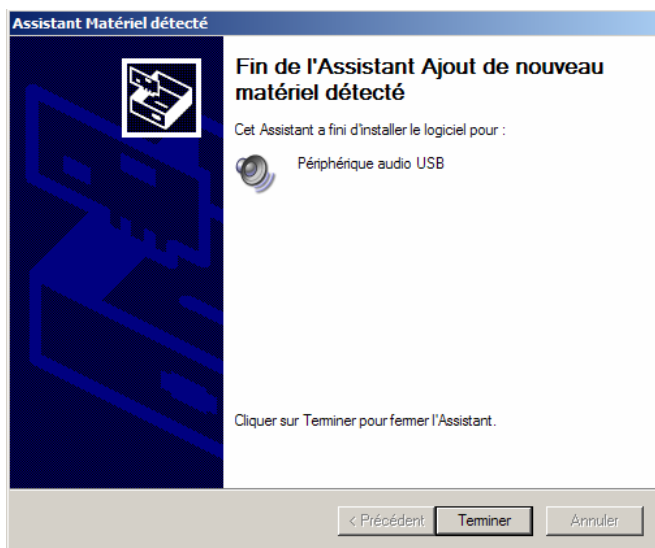
Windows® recherche le pilote adapté...

9.



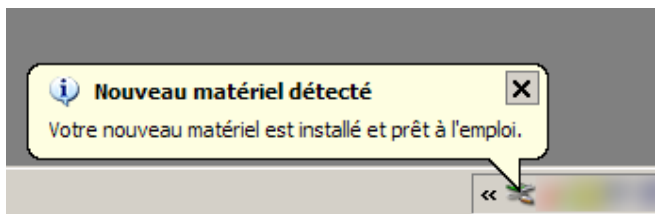
...puis copie les fichiers nécessaires.

10.



Votre nouveau périphérique audio est maintenant installé. Cliquez sur **Terminer**.

11.

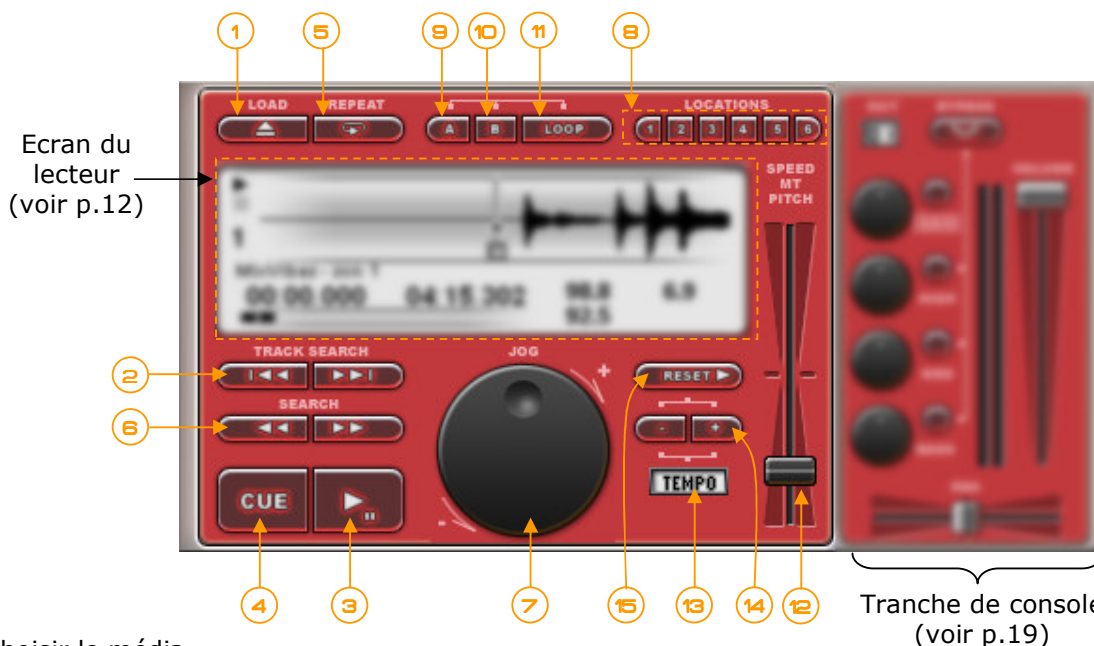


Windows® vous confirme que l'installation s'est bien déroulée, vous pouvez désormais utiliser la carte son MIXVIBES® (voir p.41 pour une utilisation en pré-écoute).

## Chapitre 2 : le lecteur MIXVIBES®

### A. le lecteur MIXVIBES® en détails

❖ Le lecteur MIXVIBES® :



Choisir le média.

1. Charger un média : ouvre une boîte de dialogue qui permet de choisir le fichier du média à charger.
2. Média suivant/précédent : permet de charger le média suivant/précédent de la médiabase dans le lecteur.

Jouer le média. (voir p.13)

3. Lecture/Pause : permet de lancer la lecture du média ou de l'arrêter (en gardant la position de lecture).
4. Cue / Stop : permet de gérer le point *cue* et de stopper la lecture (arrêt avec retour au point *cue*).
5. Répétition : active/désactive la lecture répétée.

Se positionner dans le média. (voir p.14)

6. Recherche accélérée avant/arrière.
7. *Jog wheel*.

Gérer les localisations. (voir p.16)

8. Localisations 1 à 6 : accès au 6 localisations disponibles.

Gérer les boucles. (voir p.16)

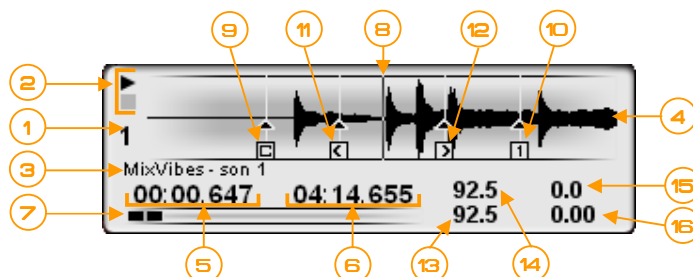
9. Début de boucle : Permet de définir l'instant d'entrée de la boucle.

- 10. Fin de boucle : Permet de définir l'instant de sortie de la boucle.
- 11. Boucle On/Off : Permet d'activer ou de désactiver la lecture de la boucle.

Vitesse, *Master Tempo* et Tonalité. (voir p.17)

- 12. Curseur de vitesse / tempo / tonalité : modifie la vitesse, le tempo ou la tonalité en fonction du mode choisi.
- 13. Mode du curseur : Permet de choisir le paramètre sur lequel le curseur agit, vitesse, tempo ou tonalité.
- 14. Incrémentation du curseur : Permet de diminuer ou d'augmenter le paramètre associé au curseur (clic droit) ou de faire un *pitch bend*<sup>2</sup> (clic gauche).
- 15. Remise à zéro du curseur : Permet de réinitialiser (remettre à zéro) le paramètre associé au curseur.

❖ Ecran du lecteur MIXVIBES<sup>®</sup> :




- 1. Numéro du lecteur : allumé (1) si lecteur actif, éteint (1) sinon.
- 2. Statut du lecteur : utilisé ▶ / inutilisé ◻.
- 3. Nom du média chargé dans le lecteur : « auteur – titre » si disponibles.
- 4. Forme d'onde : défile avec la lecture, permet de « visualiser » le média lu.
- 5. Temps écoulé (entre le début du média et la position courante).
- 6. Temps restant (entre la position courante et la fin du média).
- 7. Barre de recherche : Permet de visualiser la position courante par rapport au média complet et de se positionner dans le média en cliquant et/ou déplaçant le curseur noir.
- 8. Position courante (tête de lecture).
- 9. Point *cue*.
- 10. Localisation n° 1 (6 localisations disponibles).
- 11. Point d'entrée de la boucle.
- 12. Point de sortie de la boucle.
- 13. Tempo initial (estimé par MIXVIBES<sup>®</sup> ou donné par l'utilisateur).
- 14. Tempo courant (tient compte des modifications apportées par le curseur vitesse/tempo/tonalité).
- 15. Valeur du curseur vitesse/tempo/tonalité.
- 16. Valeur du *pitch bend*<sup>2</sup>.

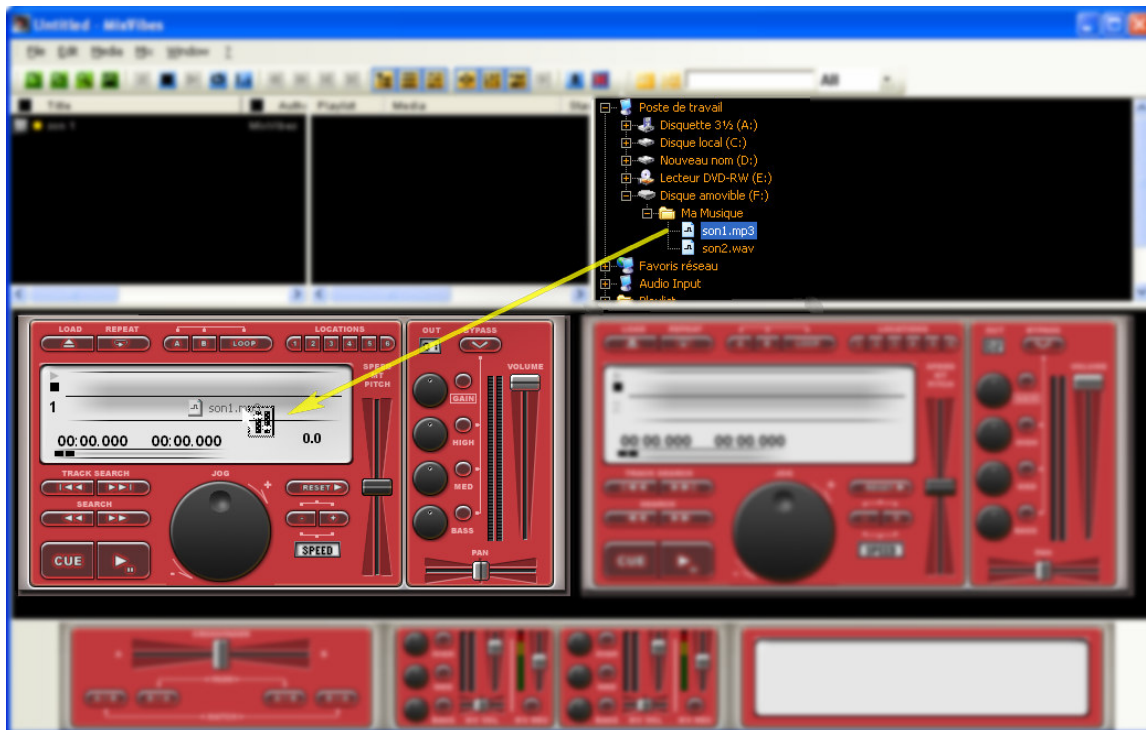
---


<sup>2</sup> Modification temporaire du paramètre vitesse / tempo / tonalité à l'aide du *jog wheel* ou des boutons -/+.

## B. Utiliser un lecteur MIXVIBES®

### 1. Charger un média

Glissez-déposez<sup>3</sup> le fichier correspondant à votre média (ex. un fichier audio au format MP3) depuis l'explorateur sur le lecteur de votre choix (lecteur 1 par exemple, celui de gauche). L'icône  vous informe que vous pouvez y déposer le fichier. Remarquez que le média chargé s'ajoute automatiquement à la médiabase (voir p.25) s'il n'y est pas déjà.





Par défaut, le chargement du média s'accompagne de son analyse, à savoir calcul des pics (*peaks*) et estimation du tempo moyen (BPM). MIXVIBES® se charge aussi de positionner automatiquement le point *cue* (voir p.15) au début du média. Ces deux options de chargement peuvent être paramétrées et/ou désactivées dans les options de MIXVIBES® (  > **Mix** ou menu **File>Options>Mix**). Dès lors, votre média est prêt à être joué.




### 2. Jouer un média

Un lecteur MIXVIBES® propose les mêmes contrôles que n'importe quel lecteur multimédia (voir p.11).

<sup>3</sup> Il existe d'autres manières de charger un média dans un lecteur mais le glisser-déposer depuis l'explorateur reste la plus directe.

Cliquez sur lecture/pause  pour démarrer la lecture de votre média à partir du point *cue* défini automatiquement par MIXVIBES® (voir p. 15).


Cliquez sur le bouton *repeat*  →  pour activer la lecture répétée : lorsque la fin du média est atteinte, la lecture recommence automatiquement au début.

Cliquez une nouvelle fois sur lecture/pause  si vous désirez stopper la lecture de votre média. Notez que la position de lecture est conservée. Le retour au début se fait soit à l'aide du bouton *cue* , soit à l'aide du bouton média précédent .

### 3. Se positionner dans le média

Le lecteur MIXVIBES® permet de se positionner précisément dans un média. Vous pouvez utiliser, au choix :

#### ❖ les boutons de recherche accélérée (*search*)

-  avant,
-  arrière.

Un clic sur l'un de ces boutons décale la tête de lecture d'une durée égale à quatre temps (*beats*) si le tempo estimé par MIXVIBES® est différent de 0 et d'une durée de 2 secondes sinon.

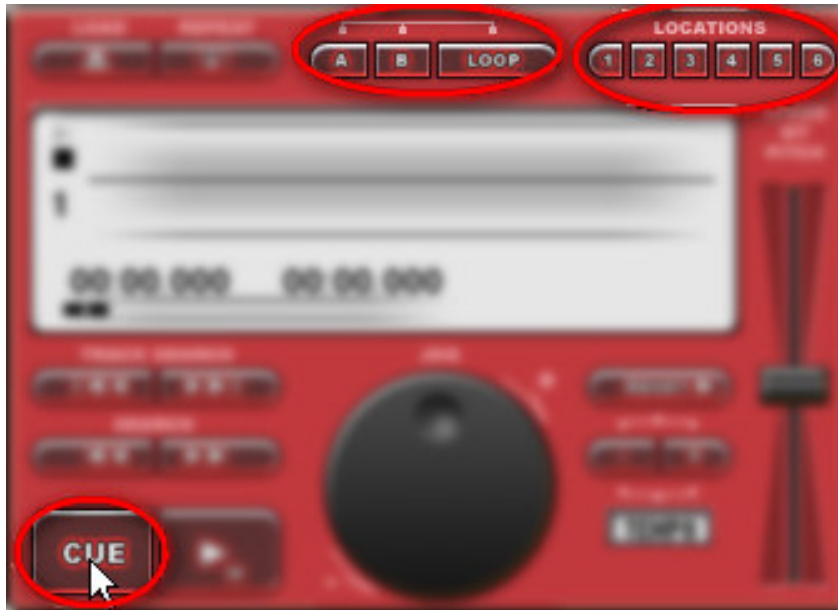
#### ❖ le *jog wheel* qui permet des décalages à la milliseconde près vers l'avant si on le tourne dans le sens des aiguilles d'une montre, vers l'arrière dans le sens inverse.

## C. Fonctions avancées du lecteur

Les fonctions introduites précédemment permettent une utilisation simple et relativement basique d'un lecteur MIXVIBES®, cette nouvelle partie a pour but de vous familiariser avec des fonctions plus avancées qui vous permettront de pimenter vos mixes.



### 1. Fonctions *cue*, localisations (*locations*) et boucle (*loop*)

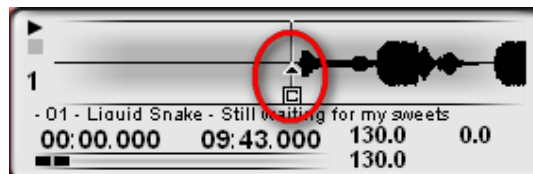
Découvrons à présent quelques fonctions, couramment utilisées par les DJ, qui permettent de personnaliser la lecture d'un média en contrôlant sa position de lecture.






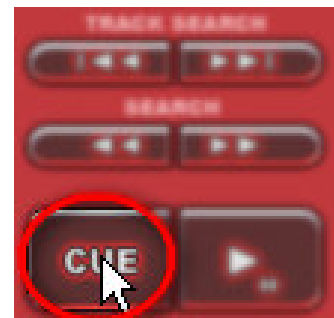
### ❖ Fonction cue

Cette fonction permet, à tout moment, de déplacer la tête de lecture du lecteur à une position précise préalablement définie (le point *cue*).

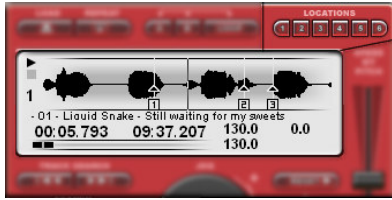
Chargez un média dans un des lecteurs (ex. : utilisez le glisser-déposer). Remarquez l'affichage de la forme d'onde du média dans l'écran du lecteur, ainsi que le marqueur , qui repère le point *cue*, par défaut placé au début d'un média lors du chargement de ce dernier. ( > **Mix** ou menu **File > Options > Mix** pour en modifier les paramètres).



- Pour changer la position du point *cue*, effectuez un clic droit sur  au moment précis où la tête de lecture atteint la position qui vous intéresse.
- Au cours de la lecture d'un média, un clic gauche sur  a pour effet de mettre le lecteur en pause, en déplaçant la tête de lecture au point *cue* prédéfini.
- Quand le lecteur est en pause, un clic gauche sur  lit le média chargé à partir du point *cue* tant que le bouton de la souris est maintenu enfoncé. La tête de lecture se repositionne ensuite au point *cue*, lecteur en pause.



### ❖ Utilisation des localisations (*locations*)



Cette fonction permet d'enregistrer plusieurs repères de position (localisations). Remarquez, sur le visuel ci-contre, que les repères disponibles sont au nombre de six. Ce nombre peut toutefois varier en fonction de l'habillage utilisé (voir p.42).

Imaginons que vous souhaitez pouvoir, instantanément, lire un média à partir d'un endroit précis, quelque soit l'état du lecteur (lecture en cours ou non).

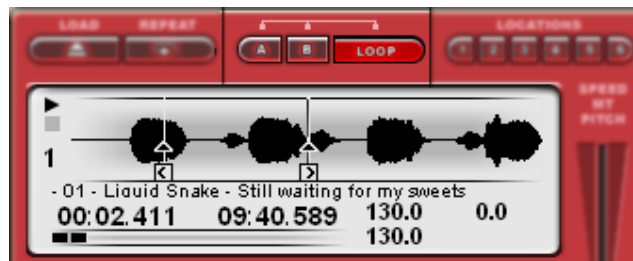
Commencez par placez la localisation **1** à l'endroit du morceau qui vous intéresse : un clic droit sur **1** associe la position courante à la localisation **1**, cette manoeuvre est valable que la lecture soit en cours ou non.

A tout moment, un simple clic gauche sur **1** déplace la tête de lecture au niveau de la localisation **1** sans changer l'état du lecteur (la lecture continue si elle était en cours).

Vous pouvez de cette manière faire correspondre à chaque média jusqu'à six localisations différentes qui seront sauvegardées avec votre médiabase (voir p.25).

### ❖ Créer une boucle (*loop*)



Après les localisations, découvrons comment créer une boucle de son dans un média.






Commencez par charger un média dans le lecteur, en vous assurant que le tempo du morceau (BPM) ait été trouvé. Positionnez la tête de lecture à l'endroit du morceau que vous souhaitez marquer comme entrée de votre boucle, puis cliquez sur **A** (enregistrement de la position courante comme position de début de boucle). Remarquez que l'instant d'entrée de boucle est repéré par le marqueur **A** sous la forme d'onde.



Afin de s'assurer que votre boucle soit calée sur le tempo, et reste ainsi « musicale », il faut définir précisément l'instant de sortie (fin de boucle) en fonction de l'instant d'entrée. Pour ce faire, à partir du début de la boucle, déplacez la tête de lecture à l'aide de la fonction avance rapide **▶▶▶** dont le pas dépend du tempo (voir p.14).



Cliquez sur  pour définir l'instant de sortie (enregistrement de la position courante comme position de fin de boucle), celui-ci est repéré par le marqueur  sous la forme d'onde.

Une fois les instants d'entrée et de sortie de boucle déterminés, la fonction boucle s'active automatiquement ( → ). Il ne vous reste plus qu'à lancer la lecture et apprécier la boucle que vous venez de créer.




 Vous pouvez, si vous le souhaitez, sauvegarder les positions de début et de fin de boucle en utilisant les localisations (voir p. 14).


Pour activer/désactiver la lecture en boucle, effectuez un clic gauche sur le bouton . Un clic droit sur  déplace la tête de lecture au début de votre boucle sans changer l'état du lecteur (lecture en cours ou non), et l'état de la lecture en boucle (active ou non).


## 2. Vitesse, Master Tempo et Tonalité

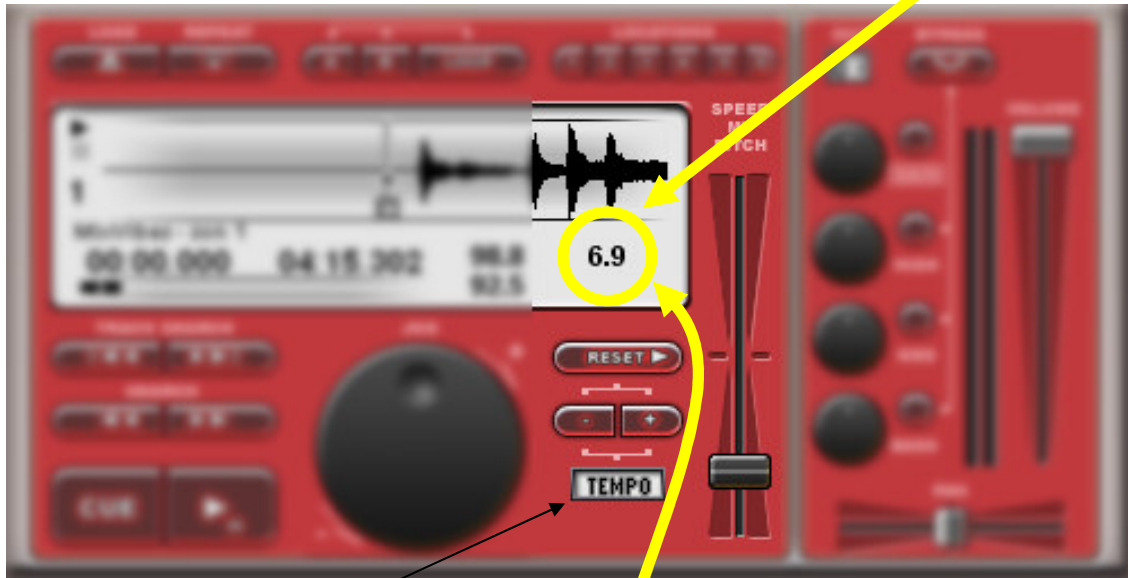
Afin de personnaliser vos mixes, MIXVIBES® vous permet de contrôler la vitesse et la tonalité de chacun des médias joués dans les lecteurs. Chaque lecteur d'un curseur dédié à ces fonctionnalités. Par défaut, ce curseur est inversé comme sur les platines vinyles (« norme » pour les DJ). Lorsqu'on le pousse vers le haut la valeur diminue, vers le bas elle augmente. On peut retrouver un fonctionnement standard en modifiant les options de MIXVIBES® (voir p.39).

Un bouton à trois états (chaque clic le fait passer à l'état suivant) permet de choisir sur quel paramètre agit le curseur :

-  ce mode (*speed*) permet d'obtenir le même effet qu'avec le curseur des platines vinyles. Il permet en effet de jouer sur la vitesse de lecture du média sans préserver la tonalité. Plus la valeur est élevée, plus le média est lu rapidement, plus il sera aigu (comme lorsqu'un disque vinyle tourne trop vite). Dans le cas inverse, le média sera lu plus lentement et donc plus grave (comme lorsqu'un disque vinyle tourne trop lentement).
-  ce mode (*tempo*) aussi appelé Master Tempo permet d'accélérer ou de ralentir un média sans toucher à sa tonalité.
-  ce dernier mode (*pitch* ou *key*) permet de modifier la tonalité du média à vitesse constante.

Dans les trois cas, la position centrale correspond au zéro et donc à une non modification du média. Le bouton  permet d'y revenir en un clic.

De plus si vous désirez affiner votre réglage, les boutons  vous permettent respectivement de diminuer et d'augmenter pas à pas la valeur du paramètre considéré (variation en pourcents pour vitesse/tempo ou demi-tons pour tonalité).

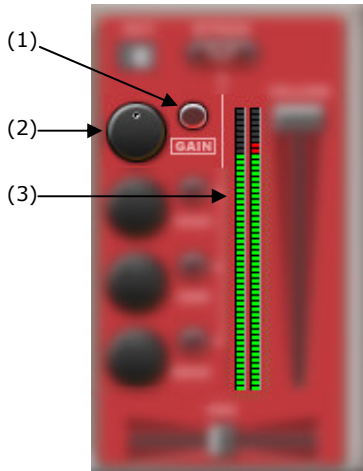


Dans l'exemple, le **tempo** est augmenté de 6.9% par rapport à l'original. Remarquez le curseur inversé, vers le bas pour une valeur positive.

## D. Tranche de console

La partie droite d'un lecteur contient les éléments qui servent d'une part à calibrer le signal audio en entrée et d'autre part à adapter le signal audio en sortie avant qu'il ne soit mélangé avec celui de l'autre lecteur. Ces opérations sont courantes dès lors qu'on souhaite régler une piste sur une table de mixage. Ainsi nous appellerons cette partie du lecteur la « tranche de console ».

### 1. Réglage du gain et fonction *mute*



- (1) : bouton *mute*
- (2) : Potentiomètre de gain
- (3) : vu-mètre

Lorsque vous enchaînez deux morceaux, vous souhaitez que le volume d'un média soit le même que celui du précédent, afin que l'enchaînement soit le plus fluide possible.

Les fichiers audio que vous utilisez n'ont pas tous le même niveau.

Pour réaliser un enchaînement fluide d'un lecteur vers le second, il vous faudra contrôler l'égalité des niveaux des deux lecteurs à l'aide de leur vu-mètre. Si les vu-mètres ne présentent pas la même amplitude de signal, corrigez la différence sur le potentiomètre de gain de l'un des deux lecteurs (préférez le second si le premier est en lecture).

👍 Attention aux morceaux qui ne débutent pas à leur niveau maximal, le réglage du gain ne s'effectue pas sur les parties calmes !

Un clic gauche sur le bouton *mute* rend muet le lecteur. Un second clic le « réactive ».

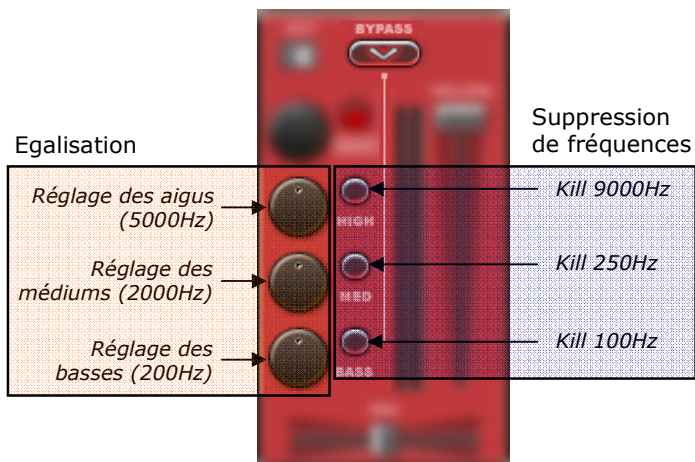
Un clic droit prolongé sur le bouton *mute* rend muet le lecteur jusqu'à ce que le bouton de la souris soit relâché.


Un double clic sur le potentiomètre de gain le fait revenir en position centrale.

### 2. Egalisation et suppression de fréquences

Dans la tranche de console, vous avez également la possibilité d'agir sur le contenu fréquentiel du signal audio en provenance du lecteur.

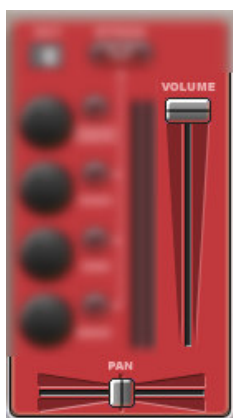
Un égaliseur 3 bandes ainsi que 3 boutons de suppression de fréquences (*frequency kills*) sont mis à votre disposition pour retoucher l'égalisation du lecteur. Un double clic sur un potentiomètre le fait revenir en position centrale.



Un clic gauche sur le bouton *bypass*  permet d'activer/désactiver à tout moment les réglages d'égalisation et de suppression de fréquences. Un clic droit permet d'activer/désactiver ces réglages temporairement (tant que le bouton de la souris est pressé).

De même, un clic droit prolongé sur un bouton de suppression de fréquences supprime les fréquences concernées jusqu'à ce que le bouton de la souris soit relâché.

### 3. Volume et panoramique

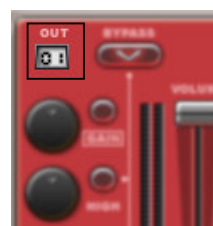


Sur la tranche de console de chaque lecteur vous trouverez également les réglages classiques de volume et de panoramique (balance gauche-droite pour la stéréophonie).

Après avoir correctement réglé les gains en entrée, un DJ préférera doser le volume des lecteurs, l'un par rapport à l'autre, en utilisant le *crossfader* (voir p. 21), sans toucher au volume des tranches de console.

### 4. Affectation de la sortie

MIXVIBES® vous donne la possibilité d'affecter à la sortie de chaque lecteur un périphérique audio différent. Le périphérique affecté est indiqué dans la tranche de console, pour le modifier il vous suffit de cliquer sur son numéro. Le détail des périphériques audio est donné dans le menu **Fichier>Options>Sound**.



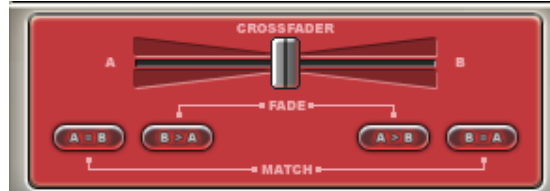
## Chapitre 3 : Mixage

### A. Mon premier mix avec MIXVIBES®

#### 1. Les éléments nécessaires

Pour mixer deux médias, deux éléments MIXVIBES® sont indispensables :



❖ le *crossfader* 🎧





Cet élément reprend le principe du *crossfader* analogique que l'on trouve sur toutes les tables de mixage destinées aux DJ. Il permet de doser le mélange entre les deux médias :

- en position centrale, le mélange est composé à 50% de la sortie du lecteur 1 et à 50% de la sortie du lecteur 2 ;
- complètement à gauche (vers A), le mélange contient uniquement ce que joue le lecteur 1 ;
- complètement à droite (vers B), le mélange contient uniquement ce que joue le lecteur 2 ;
- en position intermédiaire vers la gauche, le mélange contient plus du lecteur 1 que du lecteur 2 ;
- en position intermédiaire vers la droite, le mélange contient plus du lecteur 2 que du lecteur 1.

Quatre boutons viennent compléter le *crossfader* traditionnel :

- deux boutons de fondu (*fade*) qui permettent de faire passer automatiquement et progressivement le mélange :
  - o soit de 100% lecteur 2 à 100% lecteur 1  (bouton de gauche),
  - o soit de 100% lecteur 1 à 100% lecteur 2  (bouton de droite).


👍 Le *fade* automatique joue directement sur le volume des lecteurs et non sur le *crossfader*.

- deux boutons de synchronisation automatique du tempo (*match*) qui permettent de synchroniser :
  - o soit lecteur 1 sur lecteur 2  (bouton de gauche),
  - o soit lecteur 2 sur lecteur 1  (bouton de droite).

Cet outil combine, et rend accessibles à tous en un clic, deux tâches originellement effectuées manuellement par le DJ qui sont la mise au même tempo de deux médias<sup>4</sup> (accélération / ralentissement) et leur synchronisation (calage temporel).



Si l'option **Auto Mix When press Auto Match Button** est désactivée (voir p.40), seule la première tâche est réalisée.

❖ le rack auto-bpm 



Cet élément permet de visualiser simultanément les pics des deux médias joués et ainsi de contrôler visuellement leur synchronisation. En effet, des pics importants correspondent à un niveau sonore élevé dans le média et donc généralement à un *beat* (temps souvent marqué par un son de grosse caisse). Deux médias synchronisés auront leurs pics élevés « aux mêmes instants ».

Les pics du média du lecteur 1 sont toujours affichés en bas (en noir) quand ceux du média du lecteur 2 sont toujours en haut et la tête en bas (en gris).

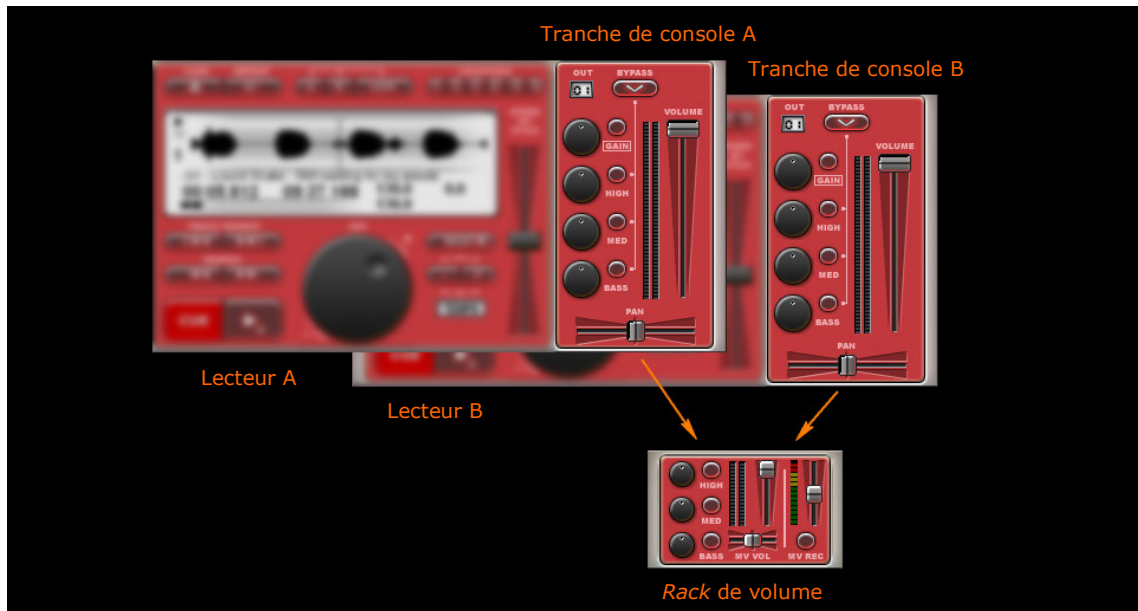
Dans l'exemple présenté, on remarque que les deux médias ne sont *a priori* pas bien synchronisés.

Vérifiez que vous avez bien *crossfader* et *rack auto-bpm* à l'écran, sinon cliquez sur leurs icônes respectives pour les afficher (voir p. 44).

---

<sup>4</sup> Dans un mix traditionnel sur vinyles, le DJ joue sur la vitesse de rotation de ses platines pour obtenir des tempos identiques, ce qui entraîne une modification de la tonalité (*pitch*) de ses sons. MIXVIBES® vous permet de changer le tempo d'un son sans en modifier la hauteur (voir p. 17).

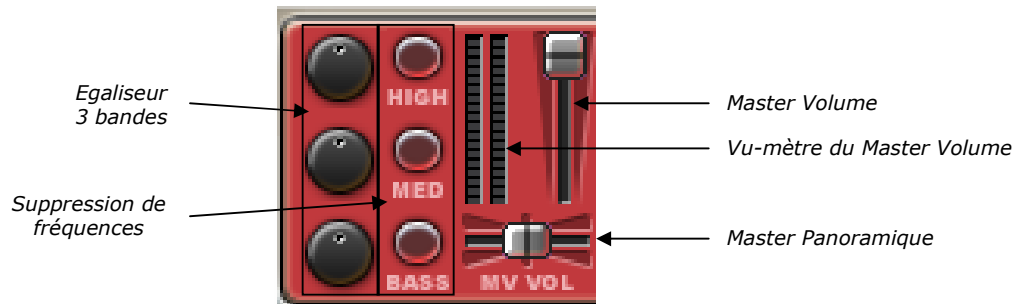
## B. Rack de Volume : Masterisation et Enregistrement



Selon que vous utilisiez un ou deux périphériques audio, vous disposez d'un ou deux *racks* de volume, correspondant chacun à une sortie audio. Si vos deux lecteurs sont réglés sur la sortie 01 dans leur tranche de console respective, vous obtiendrez votre mix sur le premier *rack* de volume.

### 1. Masterisation

Le *rack* de volume vous permet de masteriser le signal audio en provenance du ou des lecteurs source. Cette piste master regroupe les mêmes contrôles que la tranche de console d'un lecteur : une égalisation globale peut, par exemple, être définie pour votre mix.



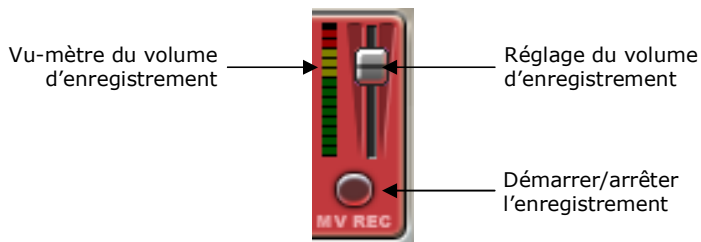
👉 Le signal de sortie visualisé sur le vu-mètre ne devrait jamais atteindre le maximum même lorsque le curseur de volume est lui à son maximum (voir ci-après). Si c'est le cas revoir le réglage du gain au niveau des tranches de console (voir p.19).



## 2. Enregistrement

Il vous est également possible d'enregistrer vos propres performances, sous le format d'un fichier « .wav ». Cliquez simplement sur le bouton d'enregistrement dans le Volume Rack de votre choix puis désignez le nom et l'emplacement du fichier audio qui sera créé avec votre mix. Voilà, l'enregistrement est lancé ! Cliquez une nouvelle fois sur le bouton d'enregistrement pour y mettre un terme.

👍 Gardez un œil sur le vu-mètre du volume d'enregistrement pour vous assurer que l'enregistrement ne sature pas (le signal ne doit pas atteindre la couleur rouge).

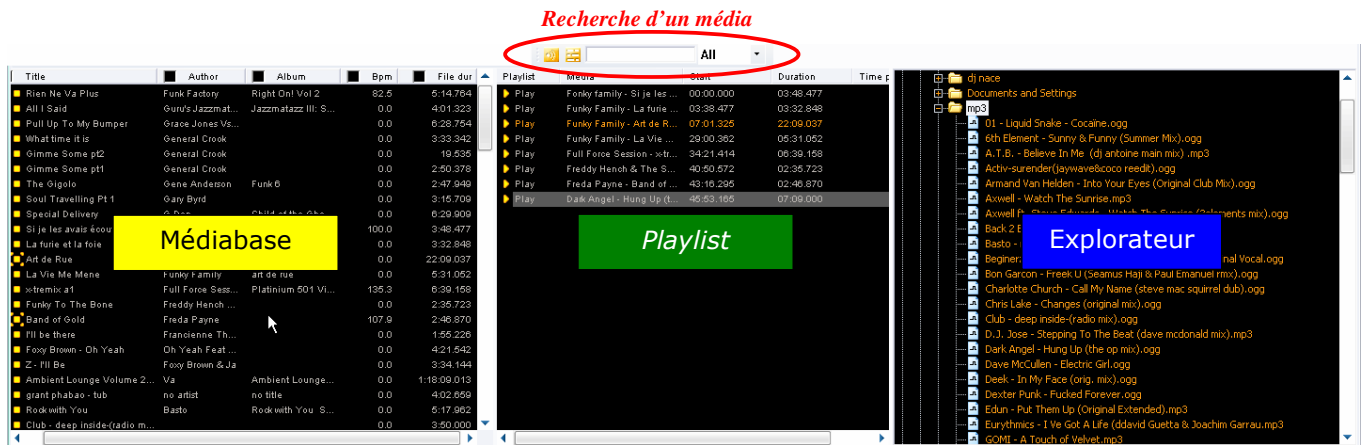




## Chapitre 4 : les médias dans MIXVIBES®

Les chapitres précédents ont présenté les fonctionnalités qui vous seront utiles pour effectuer vos mixes avec MIXVIBES®.

Afin d'éviter toute perte de temps dans la recherche de fichiers éparpillés sur votre ordinateur, MIXVIBES® propose des fonctions avancées de gestion des médias. Pour gagner en efficacité, pensez à créer une ou plusieurs « médiabases » (bibliothèques de médias) et à organiser intelligemment vos *playlists* (listes de lecture). Vous pourrez ainsi sélectionner et glisser-déposer les médias sur les lecteurs directement à partir de votre médiabase ou de votre *playlist*, sans passer par l'explorateur.

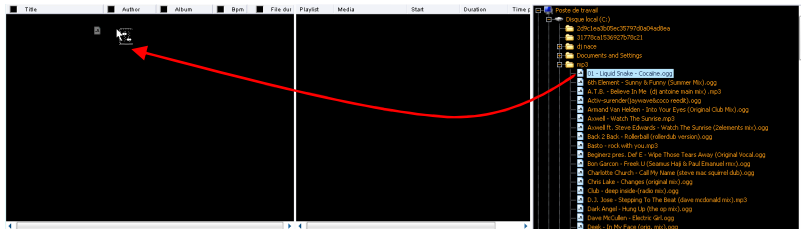


### A. Médiabase

La médiabase permet, en quelques sortes, de créer une liste de « raccourcis » vers vos médias, les rendant plus accessibles que si vous deviez aller les chercher à leur emplacement réel sur l'ordinateur. Une fois que vous aurez bien organisé votre médiabase, trouver un média sera une affaire de secondes !

#### 1. Ajouter un fichier à la médiabase

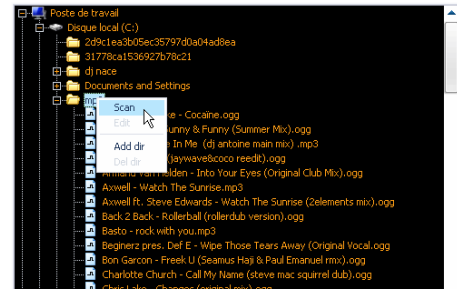
Glissez - déposez simplement votre fichier de l'explorateur MIXVIBES® vers la médiabase.



Les informations du média sont chargées automatiquement lors de son ajout à la médiabase.



Vous pouvez également si vous le désirez importer tous les fichiers contenus dans un répertoire ou un volume de votre ordinateur. Effectuez, dans l'explorateur, un clic droit sur le dossier ou le volume qui contient vos fichiers, puis un clic gauche sur **Scan** dans le menu contextuel. Tous les fichiers contenus dans le dossier ou le volume sont automatiquement ajoutés à votre médiabase.

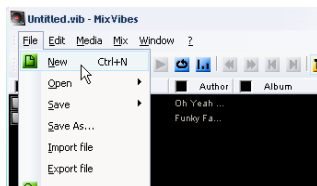


👉 Lorsque vous chargez un média dans un lecteur directement à partir de l'explorateur, celui-ci est automatiquement ajouté à la médiabase.


## 2. Gérer sa médiabase

Comme précisé précédemment, il est possible de gérer plusieurs médiabases.

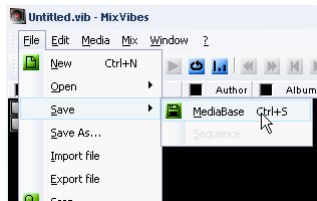
### ❖ Créer :



Pour créer une nouvelle médiabase (vide), vous pouvez au choix :

- choisir **New** dans le menu **File**,
- cliquer sur l'icône  dans la barre d'outils.

### ❖ Sauvegarder :

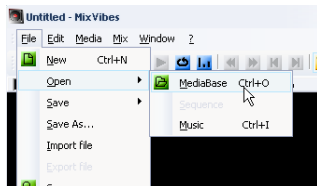


Une fois que vous avez fini d'organiser votre médiabase, sauvegardez-la ! Vous pouvez au choix :

- choisir **Save>MediaBase** dans le menu **File**,
- cliquer sur l'icône  dans la barre d'outils.

Si vous n'avez jamais sauvegardé votre médiabase, une boîte de dialogue s'ouvre, choisissez un nom et une destination pour votre fichier puis cliquez sur **Enregistrer**. La médiabase se présente sous la forme d'un fichier « .vib ». Ce fichier, en plus de lister vos médias, archivera également l'état de vos lecteurs ainsi que les repères propres à chaque média (point *cue*, localisations, boucle, etc.).

### ❖ Charger :



Pour charger une médiabase existante, vous pouvez au choix :

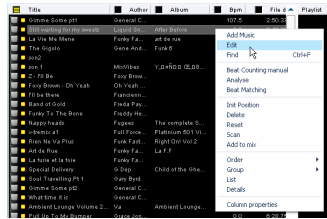
- choisir **Open>MediaBase** dans le menu **File**.
- cliquer sur l'icône  dans la barre d'outils.

Une boîte de dialogue s'ouvre, sélectionnez votre fichier « .vib » puis cliquez sur **Ouvrir**.

## ❖ Trier :

Afin de retrouver plus facilement un média dans votre médiabase, vous pouvez trier les médias selon certaines propriétés, simplement en cliquant sur le titre de la colonne correspondante. Chaque clic sur « Album » triera ainsi par ordre alphabétique, alternativement croissant ou décroissant, les médias selon leur nom d'album.

## ❖ Modifier les propriétés d'un média :



Un clic droit sur un média de la médiabase vous donne accès à un menu d'options, qui vous permettra, entre autres, d'afficher les informations relatives au média sélectionné en cliquant sur **Edit**.

## 3. Importer une bibliothèque iTunes®

Si vous utilisez le logiciel iTunes® d'Apple pour gérer vos médias, vous pouvez directement importer votre bibliothèque dans MIXVIBES®.

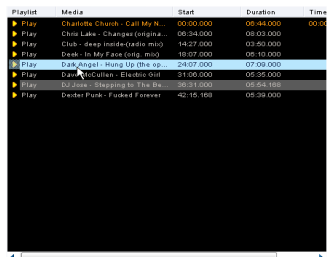
Cliquez sur **Import file** dans le menu **File**. Une boîte de dialogue apparaît, indiquez l'emplacement du fichier<sup>5</sup> « .xml » (par défaut « Mes Documents\Ma musique\iTunes\iTunes Music Library.xml ») correspondant à votre bibliothèque iTunes®, sélectionnez-le puis cliquez sur **Ouvrir**.

Tous les médias référencés par iTunes® sont ajoutés à votre médiabase avec leurs informations, ainsi que les *playlists* qui apparaissent sous forme de groupes dans la fenêtre Sélection (voir p.30).



Attention il s'agit uniquement d'une fonction d'import, aucune modification effectuée dans la médiabase MIXVIBES® ne sera prise en compte dans iTunes®.

## B. **Playlist**



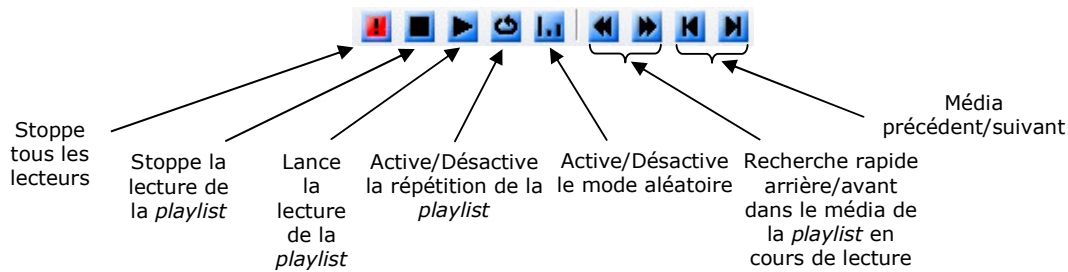
Une *playlist* permet de définir une liste de médias qui seront enchaînés lors de leur lecture. Une *playlist* peut être créée soit à partir de la médiabase, soit à partir de l'explorateur. Pour ce faire, il suffit de glisser-déposer le média dans la fenêtre *playlist* (si le média est en provenance de

<sup>5</sup> Le fichier « .xml » doit porter un nom du type « iTunes\*.xml » ou « \* » représente n'importe quel texte, dans le cas contraire MIXVIBES® refusera de le lire.

l'explorateur, il sera automatiquement ajouté à votre médiabase).

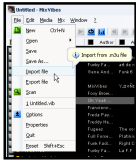
Si vous désirez changer la position de lecture d'un média dans une *playlist*, sélectionnez-le et faites-le glisser vers la position qui vous convient. Une ligne bleue vous indique sa position de destination.

Une fois que vous avez fini de constituer votre *playlist*, utilisez les boutons mis à votre disposition pour en contrôler la lecture :



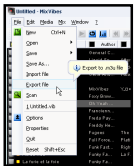
👍 Les *playlists* utilisées dans MIXVIBES® sont importables/exportables au formats « .m3u » et « .txt », exportables au format « .lst », et donc compatibles avec la plupart des lecteurs multimédia du marché.

### 1. Importer une *playlist* :



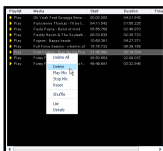
Pour importer une *playlist* existante, cliquez sur **Import file** dans le menu **File**. Une boîte de dialogue apparaît, indiquez l'emplacement du fichier que vous souhaitez charger, sélectionnez-le puis cliquez sur **Ouvrir**.

### 2. Sauvegarder votre *playlist* :



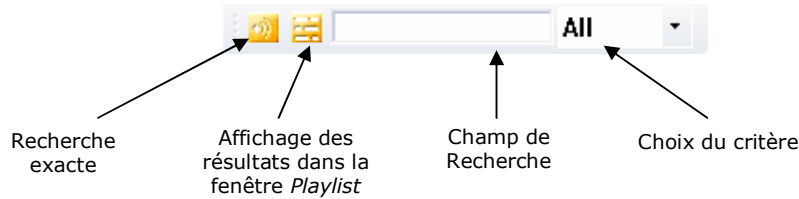
Pour exporter votre *playlist*, cliquez sur **Export file** dans le menu **File**. Il ne vous reste plus qu'à choisir un type, un nom et une destination pour votre *playlist* et à cliquer sur **Enregistrer**.

### 3. Modifier la *playlist* :





Un clic droit sur un média de la *playlist* affiche un menu contextuel d'options, qui vous permet, entre autres, de le retirer de la *playlist* (clic sur **Delete**). Le média restera bien entendu toujours accessible dans votre médiabase.

## C. Recherche



Dès lors que vous avez constitué une médiabase conséquente, la méthode la plus rapide pour retrouver un média dans la médiabase est sans doute d'utiliser la fonction Recherche de MIXVIBES®.

: Recherche exacte. Cliquez sur ce bouton pour l'activer ou la désactiver. Une fois activée, votre recherche n'aboutira que si une propriété (*Title, Artist, ..*) du média recherché débute de la même façon que le texte tapé dans le champ de recherche.

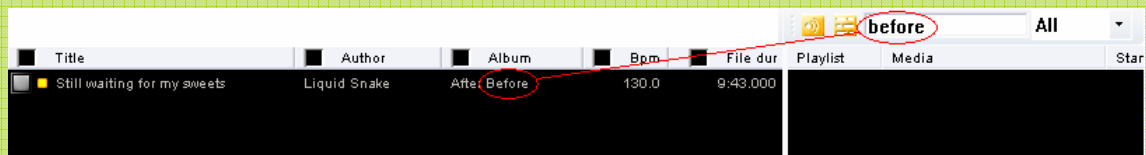
: Affichage dans la *playlist*. Cliquer sur ce bouton pour l'activer ou le désactiver. Une fois activé, le résultat de votre recherche s'affichera dans la fenêtre *playlist* et non plus dans la fenêtre médiabase.




Cette liste de critères vous permettra d'orienter la recherche MIXVIBES® vers une unique propriété (*Title, Artist, etc.*). Par défaut, ce critère est inactif (*All*), la recherche s'effectue donc sur l'ensemble des informations des médias.

### Exemple d'utilisation :

Vous cherchez un morceau dont vous ne connaissez que le nom de l'album dont il est issu ?



Tapez ce dont vous vous rappelez dans le champ de recherche. MIXVIBES® se charge alors de filtrer intelligemment tout ce qui pourrait être l'objet de votre recherche, et vous l'affiche dans la médiabase au fur et à mesure que vous remplissez le champ de recherche.

 N'oubliez pas de vider le champ de recherche lorsque vous n'en avez plus besoin, tant qu'il y aura du texte, vous n'aurez pas accès à la totalité de votre médiabase !


## D. Fenêtre Sélection


### 1. Sélection basée sur les champs d'informations de la médiabase

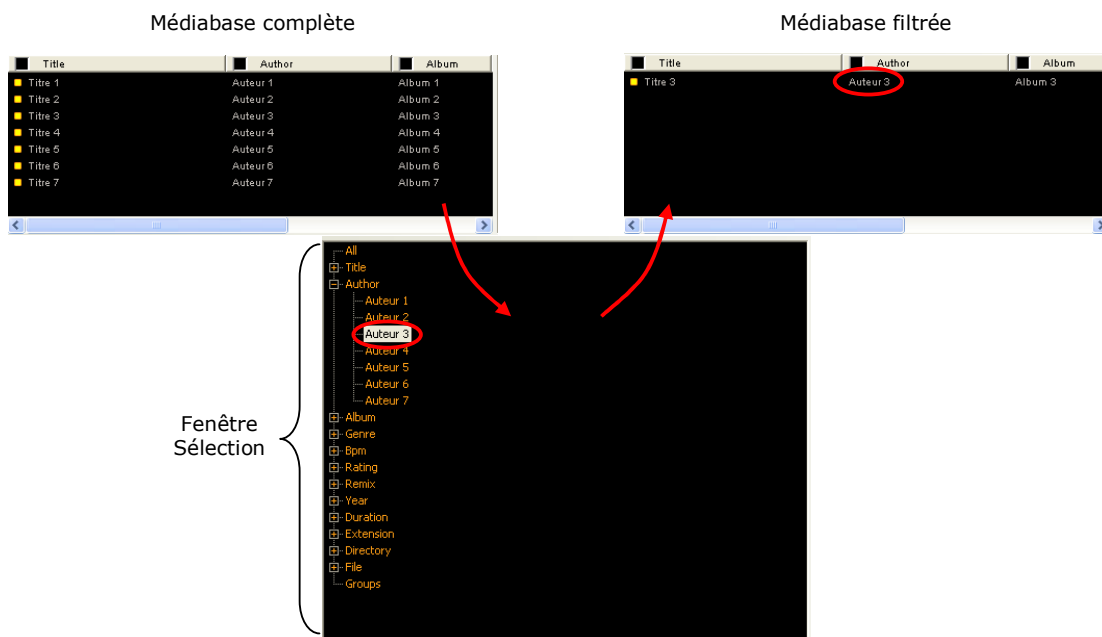
Pour afficher cette fenêtre, cliquez sur **Window>Selection**.

La fenêtre sélection propose un ensemble de filtres permettant de « trier » les médias affichés dans la médiabase et de n'afficher que ceux qui respectent un certain critère (les critères ne sont pas cumulables). Par défaut MIXVIBES® propose des filtres basés sur les différentes informations<sup>6</sup> des médias (titre, auteur, etc.).

Le filtre **All** permet d'afficher toute la médiabase.

 Pensez à cliquer sur **All** lorsque vous n'utilisez plus les sélections ! Le filtre sélectionné reste actif jusqu'à ce que vous le fassiez, même si vous fermez la fenêtre Sélection. Dans le cas contraire, vous risquez de ne plus retrouver (à l'affichage uniquement) vos médias.

Le filtre **Author** permet par exemple de filtrer la médiabase en fonction des auteurs. Cliquez sur la croix  située devant **Author** pour développer la catégorie « auteur », MIXVIBES® vous propose tous les auteurs existant dans votre médiabase. Cliquez sur l'auteur qui vous intéresse, seuls les médias dont l'auteur correspond restent affichés dans la médiabase.



<sup>6</sup> Excepté Last play, Comment, Track, File name, Date creation, Label, Producer, Key

Les filtres **Album**, **Genre**, **Rating**, **Remix**, **Year**, **Directory** se présentent de la même façon que le filtre **Author**.

A l'inverse, certains filtres ont une apparence particulière.

Développez le filtre **Title**, par exemple, MIXVIBES® ne vous propose que les différents premiers caractères de champ Titre<sup>7</sup> trouvés dans la médiabase. A partir de là, le fonctionnement est identique aux filtres précédents, si vous cliquez sur la lettre « A » par exemple, seuls les média dont le titre est du type « A... » (« ... » représentant n'importe quel texte) sont conservés dans l'affichage de la médiabase. Le filtre **File**<sup>7</sup> se présentent de la même façon que le filtre **Title**.

Développez le filtre **Bpm**, MIXVIBES® vous propose des intervalles de tempos. **61-80** permet, par exemple, d'afficher uniquement les médias dont le tempo est compris entre 61 et 80 BPM (inclus). **-60** permet d'afficher uniquement les médias dont le tempo est inférieur à 60 BPM (inclus), **151-** uniquement les médias dont le tempo est supérieur à 151 BPM (inclus). Sur le modèle des filtres précédents, il propose aussi tous les tempos répertoriés dans votre médiabase. Vous pouvez ainsi retrouver les média correspondant à un tempo précis ou simplement à une gamme de tempos.

👍 Les tempos stockés dans la médiabase sont des valeurs au dixième près, le filtre sur les tempos ne considère que la partie entière de ces tempos, ainsi un filtre sur 120 BPM conservera autant les médias à 120.0 BPM qu'à 120.9 BPM.

Développez le filtre **Duration**, MIXVIBES® vous propose des nombres entiers de minutes, basés sur les durées répertoriées dans votre médiabase. **3 mn** permet, par exemple, d'afficher uniquement les médias dont la durée est comprise entre 3 (inclus) et 4 minutes (non inclus).

### 2. Les groupes

MIXVIBES® vous permet de créer vos propres sélections appelées groupes (*groups*) à l'instar des bacs à disques vinyles utilisés par les DJ. Ces groupes sont disponibles dans la fenêtre sélection, comme n'importe quel filtre, à la différence près qu'ils n'effectuent aucun filtrage des médias sur leurs informations mais affichent simplement les médias que vous y aurez associés.

#### 🍷 Créer un groupe


Pour créer un nouveau groupe, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le filtre **Groups** puis avec le bouton gauche sur **Add group** dans le menu contextuel qui apparaît. Une fenêtre **Add Group** s'ouvre, tapez-y le nom que vous souhaitez donné à ce

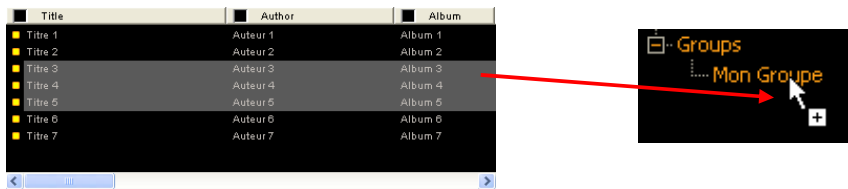
---

<sup>7</sup> En effet, il est plus rare d'avoir deux titres ou deux noms de fichiers identiques, il est donc plus judicieux de se baser sur le principe de l'index alphabétique.

nouveau groupe (par ex. « Mon Groupe ») puis pressez la touche [Entrée] de votre clavier. Un nouveau groupe apparaît dans la fenêtre sélection au niveau du filtre **Groups** :



Cliquez sur votre groupe, remarquez qu'aucun média ne s'affiche dans la médiabase. Il vous faut désormais le remplir ! Pour ce, commencez par cliquer sur **All** pour réafficher toute votre médiabase. Sélectionnez ensuite les médias<sup>8</sup> que vous souhaitez mettre dans votre groupe fraîchement créé et glissez-déposez-les sur le nom de ce dernier. Le pointeur de souris  vous indique que vous pouvez les y déposer. Faites-le :




Vous pouvez aussi ajouter des fichiers à votre groupe en les sélectionnant dans la médiabase puis en cliquant, dans le menu contextuel obtenu par un clic droit, sur son nom dans **Group>Add Selected Items in group**.

Cliquez ensuite sur le nom de votre groupe pour en afficher le contenu et admirez le résultat ! Seuls les médias que vous avez « rangés » dans ce groupe s'affichent.

### ❖ Modifier un groupe

Vous pouvez, si vous le désirez, retirer certains médias de votre groupe. Pour cela, sélectionnez le(s) média(s) concerné(s) dans la médiabase puis cliquez sur **Group>Delete Selected Items in group**.

 Si vous supprimez les médias à l'aide de **Edit>Delete**, vos médias sont supprimés de la médiabase et pas seulement du groupe que vous affichez.

### ❖ Renommer un groupe

A tout moment, vous pouvez changer le nom de votre groupe. Pour cela, cliquez avec le bouton droit sur le nom de votre groupe, dans la fenêtre Sélection puis choisissez **Edit name** dans le menu contextuel. Tapez le nom qui vous convient puis validez en pressant la touche [Entrée] de votre clavier.

<sup>8</sup> Maintenez la touche [Ctrl] de votre clavier enfoncée pour effectuer une sélection multiple.



### Supprimer un groupe

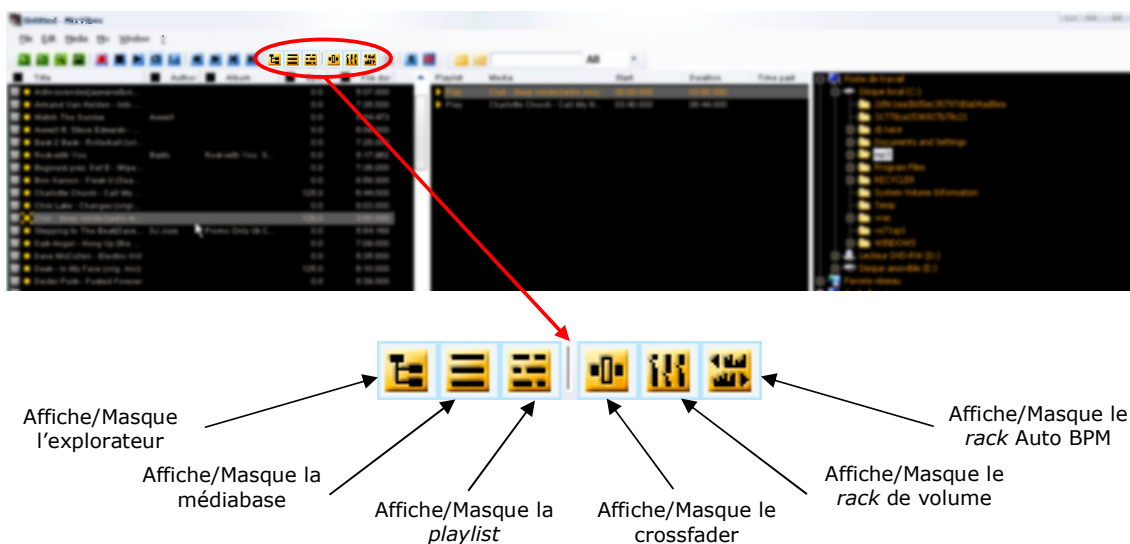
Si vous n'utilisez plus un groupe, vous pouvez le supprimer en cliquant sur **Delete group** dans le menu contextuel (obtenu par un clic droit sur son nom dans la fenêtre Sélection).

## Chapitre 5 : Personnaliser son espace de travail


MIXVIBES® vous donne la possibilité d'organiser votre espace de travail en fonction des éléments dont vous avez besoin. Ces préférences sont systématiquement enregistrées à la fermeture du logiciel. Ainsi, à chaque lancement de MIXVIBES®, vous retrouvez automatiquement votre interface personnalisée, telle que vous l'aviez laissée lors de votre précédente utilisation.

### A. Affichage/Masquage des éléments MIXVIBES®

Vous pouvez choisir d'afficher ou de masquer les différents éléments graphiques de l'application (outre les lecteurs) à partir des boutons d'affichage que vous trouverez dans la barre d'outils (ou dans le menu **Window**) :



#### Exemple d'utilisation :

Une fois que vous avez complété votre médiabase, les médias que vous utilisez sont directement disponibles dans votre médiabase, vous n'avez *a priori* plus besoin d'afficher la fenêtre de l'explorateur. Désactivez son affichage en cliquant sur l'icône  afin de laisser plus de place à l'affichage des colonnes de la médiabase et de la *playlist*.

### B. Taille des éléments MIXVIBES®

Il vous est également possible de modifier la taille de certains éléments de l'interface (fenêtres de gestion des médias : médiabase, *playlist* et explorateur).

Approchez le pointeur de la souris de la jointure des deux fenêtres dont vous souhaitez répartir les dimensions. Lorsque le pointeur se transforme en  $\leftrightarrow$ , maintenez enfoncé le bouton gauche de votre souris et déplacez la jointure horizontalement jusqu'à obtenir les dimensions de votre choix.

**Exemple d'utilisation :**

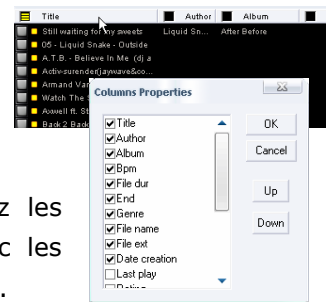
Vous souhaitez avoir une fenêtre médiabase conséquente afin de visualiser au maximum les informations relatives à vos médias, tout en réduisant la fenêtre *playlist*.



**C. Affichage des informations dans la médiabase :**

Il vous est possible de modifier l'affichage de votre médiabase. Vous pouvez ainsi choisir d'afficher ou de masquer chaque colonne (*Title, Author, Album, etc.*) comme bon vous semble mais aussi en modifier l'ordre. Pour ce :

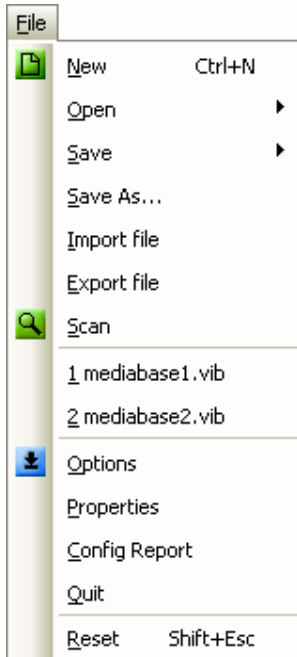
- effectuez un clic droit sur le titre d'une colonne,
- le menu Columns Properties apparaît, sélectionnez les colonnes désirées, modifiez l'ordre d'affichage avec les boutons **Up** et **Down** puis validez en cliquant sur **OK**.



## Chapitre 6 : Présentation des menus

### A. Menus Principaux

#### 1. Menu **File**



**New** : permet de créer une nouvelle Médiabase.

**Open > Mediabase** : permet de charger une médiabase (« .vib ») préalablement sauvegardée.

**Open > Sequence** : permet de charger une séquence (« .vsq ») préalablement sauvegardée.

**Open > Music** : permet d'ouvrir un fichier audio et de l'ajouter dans la médiabase.

**Save > Mediabase** : permet de sauvegarder une médiabase afin de la retrouver ultérieurement.

**Save > Sequence** : permet de sauvegarder une séquence (fichier « .vsq ») afin de la retrouver ultérieurement.

**Save As...** : permet de sauvegarder une médiabase sous un nom différent afin de la retrouver ultérieurement.

**Import file** : permet d'importer des *playlists* à partir de fichiers « .m3u » ou « .txt » ou une bibliothèque iTunes® « .xml ».

**Export file** : permet de sauvegarder une *playlist* au format « .m3u », « .txt » ou « .lst ».

**Scan** : permet de rechercher tous les médias dans un répertoire de votre disque dur pour les importer directement dans votre médiabase.

**1 mediabase1.vib** : Nom de la dernière médiabase chargée, celle actuellement utilisée.

**2 mediabase2.vib** : Nom de la précédente médiabase chargée au cours de la session.

**Options** : Donne accès aux options de configuration du logiciel.

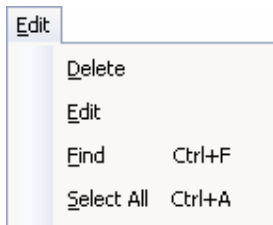
**Properties** : Affiche les propriétés de la médiabase.

**Config Report** : Génère un rapport de configuration.

**Quit** : Ferme MIXVIBES®.

**Reset** : Stoppe immédiatement les lectures en cours et vide les lecteurs de leur média.

#### 2. Menu **Edit**



**Delete** : retire le(s) média(s) sélectionné(s) de la médiabase.

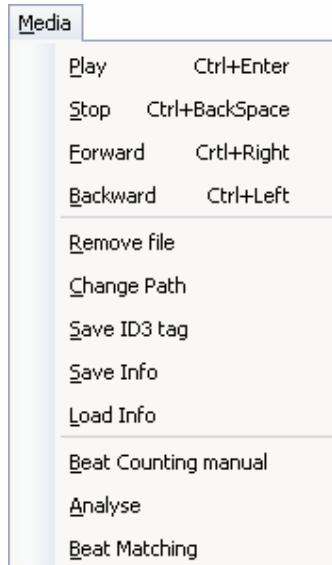
**Edit** : permet d'éditer les informations relatives au média sélectionné dans la médiabase (notamment les tags).

**Find** : permet de rechercher un média dans la médiabase.

**Select All** : sélectionne la totalité des médias contenus dans la médiabase.

## 3. Menu **Media**

Toutes ces commandes s'appliquent uniquement au(x) média(s) sélectionné(s) dans la médiabase.



**Play** : effectue le chargement (si nécessaire) et la lecture du média dans la platine active.

**Stop** : met la lecture des médias en pause.

**Forward** : permet d'avancer dans la lecture du média.

**Backward** : permet de reculer dans la lecture du média.

**Remove file** : supprime les médias sélectionnés de la médiabase ainsi que leurs fichiers sur le disque dur.

**Change path** : permet de changer le chemin d'accès (répertoire sur le disque dur) des médias sélectionnés.

**Save ID3 tag** : permet de sauvegarder toutes les informations d'un média au sein de son fichier s'il est au format « .mp3 ».

**Save Info** : Sauvegarde les informations du média au format MIXVIBES® dans un fichier « .vof ».

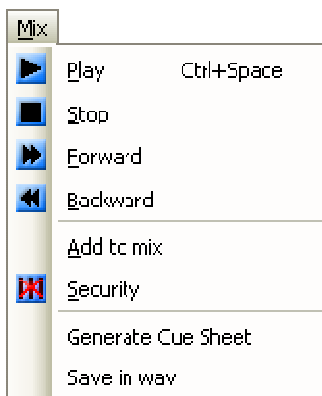
**Load Info** : Charge les informations du média à partir de son fichier « .vof » (s'il existe).

**Beat Counting Manual** : ouvre l'assistant de calcul manuel du tempo.

**Analyse** : analyse les médias (estimation des tempos et calcul des pics).

**Beat Matching** : permet de modifier le tempo auquel seront joués les médias à leur prochain chargement dans un lecteur.

## 4. Menu **Mix**



**Play** : lance la lecture de la *playlist*.

**Stop** : arrête la lecture de la *playlist*.

**Forward** : charge et lit le morceau suivant de la *playlist*.

**Backward** : charge et lit le morceau précédant de la *playlist*.

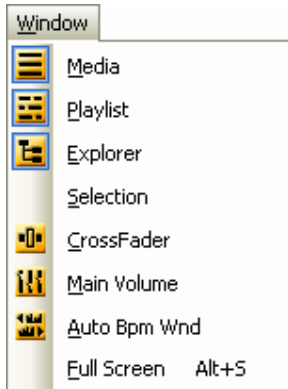
**Add to mix** : ajoute à la *playlist* le(s) média(s) sélectionné(s) dans la médiabase.

**Security** : active le verrou de sécurité qui permet d'éviter le chargement d'un média dans un lecteur lorsque ce dernier est déjà en lecture.

**Generate Cue Sheet** : permet de générer un fichier de *Cue* à partir de la *playlist*.

**Save in wav** : permet d'exporter la *playlist* en un fichier audio au format « .wav » contenant le mix entier.

## 5. Menu **Window**



**Media** : affiche/masque la médiabase.

**Playlist** : affiche/masque la *playlist*.

**Explorer** : affiche/masque l'explorateur.

**Selection** : affiche/masque la fenêtre de sélection.

**CrossFader** : affiche/masque le *rack* du *crossfader*.

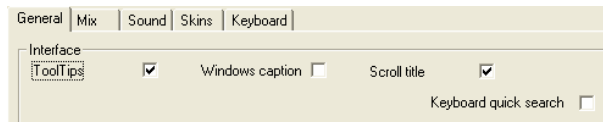
**Main Volume** : affiche/masque les *racks* de volume.

**Auto Bpm Wnd** : affiche/masque le *rack* Auto-BPM.

**Full Screen** : bascule l'affichage en mode « plein écran ».

## B. Options

### 1. Onglet **General**



**ToolTips** : active/désactive les info-bulles contextuelles qui apparaissent lorsqu'on déplace la souris sur les boutons/éléments MIXVIBES®.

**Windows caption** : affiche/masque la barre de titre des fenêtres de gestion des médias et autorise/interdit une réorganisation avancée des différentes fenêtres.

**Scroll title** : active/désactive, dans les lecteurs, le défilement du nom du média chargé quand celui-ci est trop long pour être affiché entièrement.

**Keyboard quick search** : Active la recherche rapide dans la médiabase.



**Autoload last file / Init Dir** : permet de charger automatiquement la dernière médiabase utilisée au lancement de MIXVIBES® en cochant la case et définissant son chemin d'accès. Cela peut s'avérer très pratique si vous utilisez toujours la même médiabase...

**Tag** : permet de choisir quelle version de tag ID3 (stockage des informations d'un média dans son fichier « .mp3 ») on souhaite utiliser, cocher **ID3V1** pour les tags version 1, **ID3V2** pour les tags version 2.

**History** : permet de conserver un historique de tous les médias utilisé durant une session MIXVIBES®. Il est possible de le consulter/modifier directement avec le Bloc-notes Microsoft® en cliquant sur **See File**.



**Pitch bend** : intensité du *pitch bend*<sup>9</sup>.

**Speed** : permet de régler les valeurs extrêmes des modes vitesse/tempo.

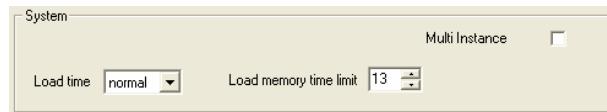
Ex : Speed = 10 ➔ variation de ± 10% maximum.

**Jog** : permet de régler l'intensité maximum du *pitch bend*<sup>9</sup> effectué avec le *jog wheel*.

**Pitch tones** : permet de régler les valeurs extrêmes du mode tonalité (en demi-tons)

Ex : Pitch tones = 6 ➔ variation de ± 6 demi-tons (1/2 octave) maximum.

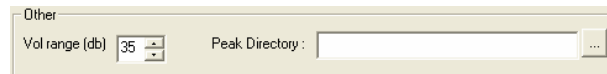
**Reverse speed sliders** : active l'inversion des curseurs de vitesse/tempo/tonalité afin d'obtenir un fonctionnement similaire aux platines vinyles (« norme » chez les DJ). Lorsque cette case est cochée, l'augmentation du paramètre vitesse/tempo/tonalité s'effectue en baissant le curseur, la diminution en le montant.



**Load Time** : permet de choisir le type de chargement souhaité.

**Multi instance** : autorise l'ouverture de plusieurs MIXVIBES® en même temps.

**Load memory time limit** : permet de définir la durée maximale (en minutes) de données audio que MIXVIBES® est autorisé à stocker en mémoire vive (RAM) lorsqu'un média est chargé dans un lecteur dont l'option **Load in Memory** est activée.



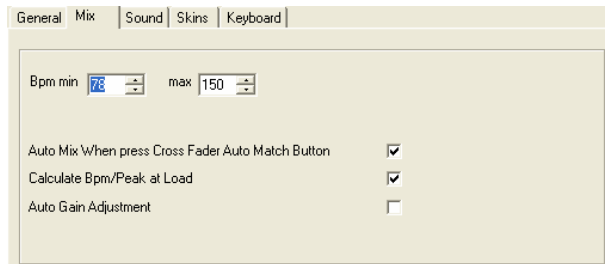
**Vol range (db)** : permet de régler la course des curseurs de volume, en dB (décibels).

Ex : Vol range (db) = 35 ➔ l'écart entre le volume minimum et le volume maximum est de 35 dB (-35dB à 0dB).

Peak Directory : permet de choisir un répertoire autre que le répertoire par défaut («C:/Program Files/MixVibesHOME/Peak ») pour stocker les fichiers pics (« .vpk »).

<sup>9</sup> Modification temporaire du paramètre vitesse / tempo / tonalité à l'aide du *jog wheel* ou des boutons -/+.

## 2. Onglet **Mix**



**Bpm min/max** : permettent de définir la gamme de valeurs autorisées pour la détection du tempo lors de l'analyse d'un média. En effet, l'algorithme de détection du tempo peut rencontrer des difficultés à différencier deux tempo multiples l'un de l'autre (60 BPM et 120 BPM par exemple). Dans ce cas, MIXVIBES® choisira la seule valeur comprise dans l'intervalle de valeurs autorisées, à savoir, ici, 120 BPM.

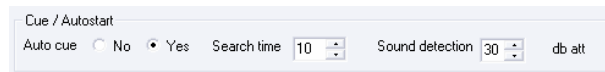
👉 La détection du tempo est d'autant plus efficace que la gamme de valeurs est réduite. Ne négligez pas ce paramètre. Tous les styles de musiques ont des tempos « classiques » ou couramment utilisés, vous pouvez facilement trouver des informations à ce sujet sur Internet.

**Auto Mix When press Auto Match Button** : active/désactive le calage temporel automatique lorsqu'un bouton de synchronisation du tempo est pressé (voir p. 21).

**Calculate Bpm/Peak at Load** : active/désactive le calcul du tempo et des pics d'un média lors de son chargement sur un lecteur. Cette option rend le chargement d'un média plus lent. En fonction de votre matériel (rapidité du processeur, quantité de mémoire vive), elle peut entraîner des saccades dans la lecture audio et/ou dans l'affichage durant le chargement.

Remarque : le calcul des pics est indispensable à l'utilisation des fonctions de synchronisation automatique du tempo (voir p. 22)

**Auto Gain adjustment** : active/désactive le réglage automatique du gain au chargement d'un média (permet d'éviter la saturation au niveau du lecteur).



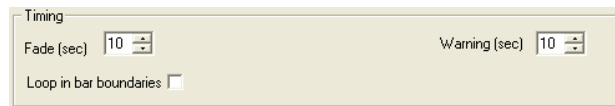
**Auto cue No/Yes** : Désactive/active le placement automatique du point *cue* lors du chargement d'un média dans un lecteur.

**Search time** : intervalle de temps (en secondes, depuis le début du morceau) dans lequel MIXVIBES® va chercher à placer le point *cue* si l'option précédente est activée.

**Sound detection** : seuil de détection en dB (décibels) du point *cue*.

👉 MIXVIBES® choisira pour point *cue* le premier instant, dans l'intervalle fixé (ex. 10 secondes), pour lequel le signal audio dépasse le seuil (ex. 30dB).





**Fade (sec):** durée (en secondes) des fondus enchaînés dans le cas des *playlists* automatisées.

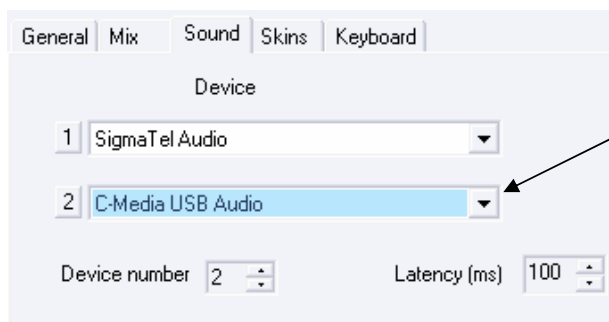
**Warning (sec):** temps restant minimum autorisé (en secondes) avant déclenchement de l'alerte de fin de morceau.

👉 Ici MIXVIBES® déclenchera l'alerte sur un lecteur lorsque la lecture de son média entamera les 10 dernières secondes.

**Loop in bar boundaries :** Active/désactive le verrouillage sur le tempo automatique des points d'entrée/sortie des boucles. Cette option permet de réaliser des boucles quasi-parfaites.

### 3. Onglet **Sound**

Ce menu vous permet de définir le matériel audio à utiliser dans l'application MIXVIBES®. Vous pouvez également définir le nombre de périphériques ainsi que le temps de latence<sup>10</sup>.

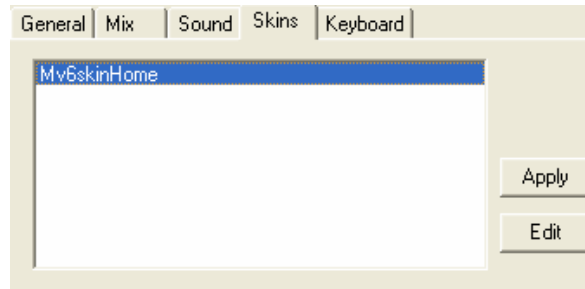


Après avoir correctement installé la carte son MIXVIBES® (voir p.7), branchez-y un casque audio et **sélectionnez-la** comme deuxième périphérique audio. Il vous suffira alors de régler un lecteur sur la sortie audio 02 pour pouvoir en faire la pré-écoute au casque (voir p.19).

👉 En fonction de votre matériel, un temps de latence trop faible peut altérer la lecture des médias. Si vous rencontrez des coupures de son, augmentez progressivement la latence jusqu'à ce que le problème soit résolu. Si vous ressentez un décalage trop important entre vos actions dans MIXVIBES® et leur effet sur le son, réduisez-la.

<sup>10</sup> La latence est le temps de décalage entre le moment où le logiciel demande au matériel de lire un son et le moment où ce son est réellement émis. Un matériel professionnel permet d'avoir des latences très faibles inférieures à 10ms. En général, seul un utilisateur aguerri pourra être gêné par une latence de l'ordre de 100ms qui représente un bon compromis lorsqu'on ne dispose pas d'un matériel haut de gamme.

## 4. Onglet **Skins**

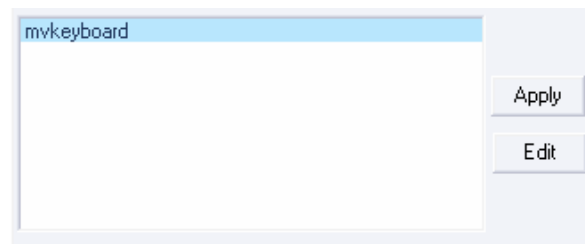


Ce menu vous permet de choisir l'habillage (*skin*) de votre application. Par défaut, MIXVIBES® ne propose qu'un habillage. Vous pouvez en trouver d'autres sur le forum ([www.mixvibes.com/forum](http://www.mixvibes.com/forum)).

Quelques exemples d'habillages ...



## 5. Onglet **Keyboard**



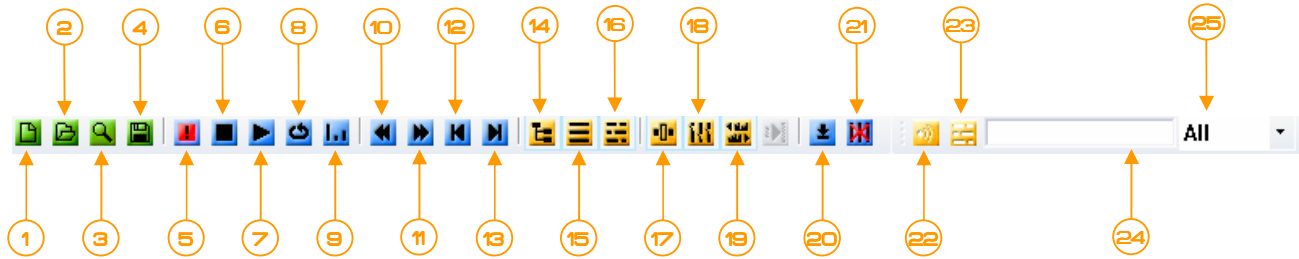
Cet onglet permet de choisir et d'éditer les différentes configurations de raccourcis clavier. En effet, MIXVIBES® vous permet de personnaliser au maximum votre interface en adaptant les raccourcis clavier à votre utilisation. Vous pouvez éditer la configuration par défaut, soit directement avec le Bloc-notes Microsoft® en cliquant sur **Edit**, soit en passant par l'utilitaire fourni avec MIXVIBES®, que vous trouverez sous le nom « MVMapper.exe » dans le répertoire où vous avez installé MIXVIBES® (C:\Program Files\MixVibesHOME\MVMapper.exe par défaut), qui vous permet, de plus, de créer facilement de nouvelles configurations.

👉 Les fichiers de configuration du clavier portent l'extension « .vkb » et doivent se trouver dans le même répertoire que « MixVibesHome.exe ».



## Chapitre 7 : barre d'outils

Pour afficher/masquer la barre d'outils, cliquez avec le bouton droit de la souris à droite du menu ? et choisissez **Commands**.



Gérer une médiabase. (voir p.25)

1. Créer une nouvelle médiabase.
2. Ouvrir une médiabase existante.
3. *Scan* : Importer des médias dans sa médiabase à partir d'un répertoire défini.
4. Sauvegarder sa médiabase.

Contrôler la lecture d'une *playlist*. (voir p.27)

5. Stopper tous les lecteurs.
6. Stopper la lecture de la *playlist*.
7. Lancer la lecture de la *playlist*.
8. Activer/Désactiver la lecture répétée de la *playlist*.
9. Activer/Désactiver la lecture aléatoire de la *playlist*.
10. Déplacer la tête de lecture vers l'arrière.
11. Déplacer la tête de lecture vers l'avant.
12. Charger et lire le média précédent de la *playlist*.
13. Charger et lire le média suivant de la *playlist*.

Personnaliser l'espace de travail. (voir p.30)

14. Afficher/masquer l'explorateur.
15. Afficher/masquer la médiabase.
16. Afficher/masquer la *playlist*.
17. Afficher/masquer le *crossfader*.
18. Afficher/masquer le *rack* de volume.
19. Afficher/masquer le *rack* Auto BPM.

Rechercher des médias dans la médiabase. (voir p.29)

20. Ouvrir le menu Options de MIXVIBES®
21. Activer le verrou de sécurité qui permet d'éviter le chargement d'un média dans un lecteur lorsque ce dernier est déjà en lecture.
22. Activer/désactiver la recherche stricte.
23. Activer/désactiver l'affichage des résultats dans la fenêtre *playlist*.
24. Champ de recherche.
25. Choisir le critère de recherche.



## Chapitre 8 : Index

<b>A</b>		Médiabase .....	25
Auto-BPM .....	22	Menu Edit .....	27, 36, 42
<b>B</b>		<b>Menu File</b> .....	13, 15, 26, 27, 28, 36
Barre d'outils .....	26, 34, 44	Menu Media .....	37, 38
Boucle ( <i>loop</i> ) .....	11, 12, 14, 16, 17, 26	Menu Mix .....	13, 15, 22, 37, 40
<b>C</b>		Mute .....	19
Carte son .....	8, 10	<b>O</b>	
Charger un média ( <i>load</i> ) .....	11, 13, 15	<b>Options</b> .....	13, 15, 20, 36, 38
<i>Crossfader</i> .....	20, 21, 44	<b>P</b>	
Cue/Stop .....	11, 12, 14, 15, 26, 40	Panoramique .....	20
Curseur <i>speed/master tempo/pitch</i> .....	12, 17, 18	Périphérique audio .....	20, 23, 40, 41
<b>E</b>		Pics ( <i>peaks</i> ) .....	13, 22, 37, 40
Egalisation .....	19, 20, 23	<i>Pitch/key</i> .....	17, 22, 39
Enregistrement .....	23, 24	Playlist .....	27, 38
Espace de travail .....	34, 44	Pré-écoute .....	8, 10, 20, 40, 41
Explorateur .....	13, 25, 26, 27, 34, 35, 38, 44	Propriétés d'un média .....	27
<b>F</b>		<b>R</b>	
<i>Fade</i> .....	21	Raccourcis clavier .....	42
<b>G</b>		Recherche .....	14
Gain .....	19, 23	Recherche accélérée ( <i>search</i> ) .....	14
<b>H</b>		Recherche de média ( <i>Track search</i> ) .....	11, 29
Habillage ( <i>skin</i> ) .....	16, 42	<i>Repeat</i> , lecture répétée .....	11, 14
<b>I</b>		<b>S</b>	
iTunes® .....	27, 36	Saturation .....	23
<b>J</b>		Sortie audio .....	20
<i>Jog wheel</i> .....	11, 14	Speed .....	17, 39
<b>L</b>		Suppression de fréquence (frequency kill) .....	20
Lecteur MIXVIBES® .....	11, 12, 13, 14	<b>T</b>	
Lecture, Pause .....	11	Tempo - BPM . 12, 14, 16, 17, 18, 21, 22, 39, 40, 41	
Localisation ( <i>location</i> ) .....	11, 12, 14, 16, 17, 26	Tête de lecture .....	12, 14, 15, 16, 17, 44
<b>M</b>		Tranche de console .....	19, 20, 23
Masterisation .....	23	<b>V</b>	
		Volume .....	20, 23, 24
		Vu-mètre .....	19, 23, 24

