

Que puis-je faire avec Hercules DJ Console ?

Le DJ débutant doit maîtriser au moins 3 opérations principales pour animer une soirée :

1. Lancement d'un morceau : définir une position de départ (un point Cue).

Comme le début de certaines chansons s'avère inadéquat pour danser (trop lent), le DJ sélectionne un nouvel emplacement de départ dans la chanson : le point Cue (défini grâce au bouton **CUE**).

- Dans Virtual DJ et NewDJ, le DJ définit un point Cue sur un morceau qu'il écoute au casque (et qui donc n'est pas diffusé dans la salle) en appuyant sur le bouton **CUE** lorsqu'il entend la section rythmique recherchée.
- Le DJ peut alors retrouver instantanément le point Cue lors de la diffusion du morceau.
- Dans Virtual DJ, diffusez le morceau en appuyant sur le bouton **Play/Pause**, puis appuyez sur le bouton **CUE** pour atteindre automatiquement le point Cue défini précédemment.
- Dans NewDJ, appuyez simplement sur le bouton **Play/Pause** et la diffusion du morceau commencera automatiquement au point Cue défini.

2. Passer d'un morceau à un autre sans faire tomber l'ambiance dans la salle.

- Il s'agit d'éviter les blancs entre deux morceaux : vous utiliserez pour cela la glissière **Crossfader**.
Une fois qu'un morceau est chargé sur chaque platine virtuelle, vous allez à un moment diffuser les deux morceaux simultanément (en appuyant sur les 2 boutons **Play/Pause**) et passer d'un morceau à l'autre en faisant passer la glissière **Crossfader** d'une platine à l'autre.

Lorsque vous maîtriserez la technique du crossfader, vous serez en mesure d'officier comme DJ. Il existe cependant d'autres techniques qui vont vous permettre d'améliorer vos prestations.

- Synchroniser le rythme de 2 morceaux grâce à la fonction **AUTO BEAT**.
Il sera plus facile pour les danseurs de passer progressivement d'une rythmique à une autre plutôt que de se voir imposé un changement brusque, sans transition. Vous devez donc synchroniser le rythme du morceau à diffuser avec celui actuellement en lecture.
 - Calcul du nombre de battements par minute (BPM) pour chaque morceau :
Dans Virtual DJ : sélectionnez le fichier audio, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris et cliquez sur **Analyze**. Le logiciel calcule le BPM moyen du morceau.
Dans NewDJ SE : lorsque vous écoutez un morceau au casque, cliquez sur **BPM Count** pour que NewDJ calcule instantanément le BPM du morceau.

- Synchroniser le BPM du morceau B avec celui du morceau A :
Une fois que les BPM sont calculés pour les deux morceaux, lorsque vous appuyez sur le bouton **AUTO BEAT** de la platine B, vous modifiez le BPM du morceau B de telle sorte que celui-ci corresponde au BPM du morceau diffusé sur la platine A.
Vous pouvez alors utiliser la glissière **Crossfader** pour passer du morceau A au morceau B, sans que les danseurs ne soient gênés par un changement de rythme. Une fois que la transition est effectuée, vous pouvez restaurer le BPM original sur la platine B grâce à la glissière **Pitch**.

La synchronisation des BPM lors du changement de morceau permet aux danseurs de conserver le même rythme d'un morceau à l'autre.

- Ajuster le gain des morceaux grâce aux boutons **Bass, Medium et Treble**.
Votre mix sera plus efficace grâce à ces quelques conseils (il ne s'agit que d'une façon de faire, il existe bien sûr d'autres méthodes) :
 - a) Lors de la diffusion du morceau A, positionnez les contrôles **Bass, Medium et Treble** de la platine A entre les niveaux intermédiaire et maximum, et positionnez les contrôles **Bass, Medium et Treble** de la platine B entre les niveaux minimum et intermédiaire.
 - b) Lors du passage de la platine A à la platine B :
 - Maintenez le **Crossfader** en position centrale pendant environ 5 secondes.
 - Pendant ce temps, ajustez les contrôles **Bass, Medium et Treble** de la platine B entre les niveaux intermédiaire et maximum.
 - Parallèlement à cela, ajustez les contrôles **Bass, Medium et Treble** de la platine A entre les niveaux minimum et intermédiaire.
 - c) Vous pouvez alors faire passer le **Crossfader** sur la platine B.
⇒ En respectant cette procédure, vous adoucissez la transition entre les deux morceaux, donnant l'impression aux danseurs que les deux morceaux sont liés.

3. Ajouter des annonces ou des effets par-dessus la musique.

- Adressez-vous à votre public tout en poursuivant la diffusion de la musique grâce à la fonction **Réduction du volume des enceintes** à utiliser avec un microphone :
 - Ouvrez le panneau de contrôle Hercules DJ Console.
 - Sélectionnez le mode audio **Avancé/DJ**.
 - Définissez le niveau d'atténuation de la musique (-6 dB devrait suffire).
 - Réglez le potentiomètre **Talkover** situé en face avant de la DJ Console au niveau minimum.
 - Reliez votre microphone à l'entrée jack dédiée.
 - Mettez votre microphone sous tension.
 - Réglez le potentiomètre **Talkover** situé en face avant de la DJ Console au niveau désiré.
 - Appuyez sur le potentiomètre **Talkover** (l'icône **ON AIR** du panneau de contrôle DJ Console devient rouge).
 - Adressez-vous au public avec le microphone.

- Une fois votre intervention effectuée, appuyez sur le potentiomètre **Talkover**. L'icône **ON AIR** redevient grisée, indiquant que la fonction **Talkover** est désactivée.
- Ramenez le potentiomètre **Talkover** au niveau minimum.
- Mettez votre microphone hors tension.

Votre intervention sera ainsi diffusée par-dessus la musique qui est momentanément atténuée, de telle sorte que le public vous entende.

- Ajouter un effet sonore par-dessus la musique grâce au bouton **Fx** :
Pour ajouter un effet sonore vous pouvez utiliser le bouton **Fx** puis choisir un effet grâce aux boutons 1, 2 et 3. Les effets par défaut sont Flanger, Over-loop et Brake dans Virtual DJ, et Flanger, Scratch et Gargle dans NewDJ.
=> En règle générale, un DJ utilise des effets pour attirer l'attention sur un nouveau morceau ou pour signaler une annonce.

En plus de ces possibilités, un DJ peut créer des mixes personnalisés, ce qui se révèle plus laborieux que l'animation de soirées. Un DJ peut notamment :

- Créer de nouveaux effets et boucles audio grâce au logiciel Storm.
- Créer des effets personnalisés en live, comme les scratches.