



Guide d'utilisation
Français



Version du manuel 5.1.0

Traduction française : Josselin EVERAERT — septembre 2026

<https://www.1et2.com>

Traduit depuis le guide Engine DJ v5.1.0. Le logiciel évolue : en cas de doute, reportez-vous à la version anglaise en vigueur.

Sommaire

Introduction	4	Utilisation	13
Assistance	4	Lancement d'Engine DJ	13
Installation	4	Réglages	13
À propos d'Engine DJ	4	Preferences (préférences)	13
		Performance	13
		Library (bibliothèque)	14
Vue d'ensemble	5	Supports de stockage externes	17
Toolbar (barre d'outils)	5	User Profiles (profils utilisateur)	18
		Drive Preferences	18
Deck (platine)	6	Ajouter et retirer des pistes	22
Deck Modes (modes de platine)	7	Stockage cloud	24
Track Info	7	Importer des bibliothèques	25
Grid Edit Controls	8	Import Assistant	25
Loop & Beat Jump Controls	8	Bibliothèque iTunes/Apple Music®	25
Collection Pane (volet Collection)	9	Importer des playlists iTunes/Apple Music ..	26
Filter Boxes (filtres)	11	Bibliothèque Serato	27
Track List (liste de pistes)	12	Importer des crates Serato	27
		Bibliothèque Traktor®	28
		Importer des playlists Traktor	28
		Bibliothèque Rekordbox®	29
		Importer des playlists Rekordbox	30
		Sync Manager	31
		Export vers un support	31
		Sync to Engine	32

Engine Remote Library	33	Annexe	47
Rechercher des pistes	34	Dépannage	47
Utiliser les playlists	35	Sons de métronome personnalisés	47
Créer des playlists	35	Raccourcis clavier	48
Ajouter et retirer des pistes des playlists .	35	Utility	48
Déplacer et modifier les playlists	36	Navigation	48
Supprimer des playlists	36	Transport	49
Exporter des playlists	36	Playback	49
Smartlists	37	Caractéristiques techniques	50
Modifier les pistes	39	Marques commerciales et licences	51
Beat Grid	40		
Cue Points (points de repère)	41		
Hot Cue Points	41		
Loop Points (points de boucle)	42		
Fabriquer des stems	44		
Tags ID3	45		
Réanalyser des pistes	45		
Afficher l'emplacement d'une piste	45		
Retrouver les fichiers manquants	46		

Introduction

Merci d'avoir téléchargé le logiciel Engine DJ. Chez Engine DJ, nous savons à quel point la musique compte pour vous. C'est pourquoi nous concevons nos logiciels avec un seul objectif : rendre vos performances les meilleures possible.

Support

Voir [Annexe > Caractéristiques techniques](#) pour la configuration requise et les informations de compatibilité.

Pour plus d'informations sur le produit, rendez-vous sur enginedj.com.

Pour une assistance supplémentaire, rendez-vous sur denondj.com/support.

Installation

1. Double-cliquez sur le fichier d'installation **.exe** (Windows®) ou **.dmg** (macOS®) que vous avez téléchargé.
2. Suivez les instructions à l'écran.

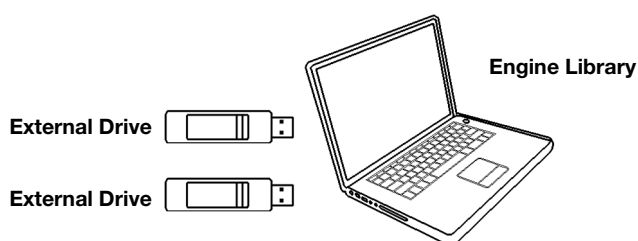
IMPORTANT : par précaution, nous recommandons de sauvegarder le dossier **Music/Engine Library** avant toute mise à jour.

About Engine DJ (à propos)

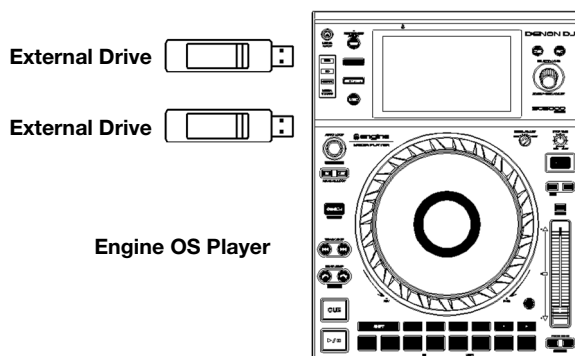
La **Engine Library** est la base de données, sur votre ordinateur, qui contient toutes les pistes utilisées avec Engine DJ. Vous pouvez y ajouter des pistes stockées sur le disque interne de l'ordinateur, sur un disque dur USB externe ou sur une clé USB. Vous pouvez même créer des bases réparties sur plusieurs disques. Pour des recherches rapides, nous recommandons de ne pas dépasser 50 000 pistes.

Vous pouvez ensuite ajouter des pistes de votre Engine Library vers un support externe, clé USB ou carte SD. Votre matériel Engine OS recherche la musique à l'aide de la base Engine créée sur ce support. Chaque support peut porter sa propre base Engine, ce qui permet d'utiliser plusieurs supports si votre lecteur le permet.

Preparing



Performing



Overview (vue d'ensemble)

Voici une vue d'ensemble des différentes zones de la fenêtre principale d'Engine DJ. Cliquez sur un nom pour accéder au chapitre correspondant : [Toolbar](#), [Deck](#), [Collection Pane](#), [Filter Boxes](#) ou [Track List](#).



Toolbar (barre d'outils)

La barre d'outils donne un aperçu rapide de l'état de l'application et permet de changer de mode ou de comportement.

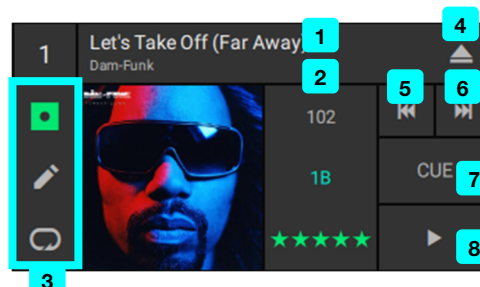


- About Engine** : cliquez sur le logo Engine pour ouvrir la fenêtre À propos. Vous y voyez la version d'Engine DJ installée, vous vérifiez si l'application est à jour et vous consultez les informations légales.
- Import** : cliquez ici pour ouvrir l'[Import Assistant](#), qui permet d'importer des bibliothèques venues de logiciels tiers. Il apparaît aussi automatiquement si vous ouvrez Engine DJ sans aucune piste dans votre bibliothèque, par exemple après une nouvelle installation.
- Export** : cliquez ici pour ouvrir le [Sync Manager](#), qui permet de synchroniser rapidement playlists, smartlists et données de performance entre votre Engine Library et votre support externe.
- Dual Decks** : cliquez ici pour basculer entre l'affichage à une et à deux platines.
- Preferences** : ouvre la fenêtre des préférences. Voir [Operation](#) > [Adjusting Settings](#) > [Preferences](#) pour en savoir plus.
- Tooltips** : une fois activées, les info-bulles affichent des informations utiles au survol d'une fonction.
- Battery Meter** : affiche le pourcentage de batterie restant si l'ordinateur en possède une.
- Clock** : affiche l'heure système au format local de l'ordinateur.
- Full Screen** : passe l'application en plein écran (Windows uniquement. Sur Mac, utilisez le bouton plein écran en haut à gauche de la fenêtre).

Deck (platine)



1. **Track Title** : ce champ affiche le titre de la piste chargée.
2. **Artist Name** : ce champ affiche les artistes crédités de la piste chargée.
3. **Deck Modes** : cliquez sur l'une de ces icônes pour afficher **Track Info**, **Grid Edit Controls** ou **Loop & Beat Jump Controls**. Voir [Deck Modes](#) pour en savoir plus.
4. **Eject** : cliquez sur cette icône pour éjecter la piste de la platine.
5. **Previous Track / Restart Track** : charge la piste précédente de la liste, ou revient au début de la piste en cours de lecture.
6. **Next Track** : charge la piste suivante de la liste.
7. **Cue** : place le point de repère de la piste lorsqu'elle est en pause. Si la piste est en lecture, un appui sur Cue ramène la lecture au point de repère. Voir [Operation](#) > [Editing Tracks](#) > [Cue Points](#) pour en savoir plus.
8. **Play/Pause** : lance, reprend ou met la lecture en pause.
9. **Audio Waveform** : cette grande forme d'onde représente une portion de la piste en cours. Son code couleur indique la fréquence du signal audio : le **bleu** représente les graves, le **vert** les médiums et le **blanc** les aigus. Elle affiche aussi la position de lecture, le point de repère, les points hot cue, les points de boucle et les beat grids.



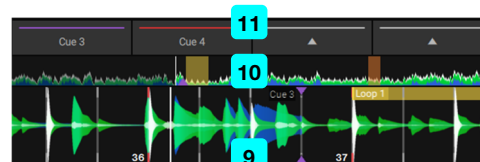
Cliquez et faites glisser la forme d'onde pour « scratcher » et vous déplacer dans la piste.

En survolant la forme d'onde avec la souris, des boutons de zoom avant (+) et arrière (-) apparaissent sur la droite. Cliquez dessus pour modifier le niveau de zoom des deux couches.

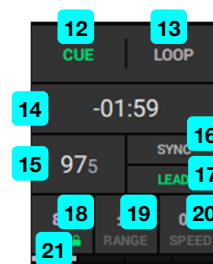
10. **Track Overview** : cette forme d'onde réduite représente la piste entière. Son code couleur indique la fréquence du signal audio : le **bleu** représente les graves, le **vert** les médiums et le **blanc** les aigus. Elle inclut la position de lecture, le point de repère, les points hot cue et les points de boucle.

Cliquez sur un endroit de cet aperçu pendant la lecture pour y sauter immédiatement. La **forme d'onde** située au-dessus (ou en dessous) se met à jour.

11. **Performance Pads** : cliquez sur ces boutons pour placer des hot cues et des boucles enregistrées. Vos points de performance sont automatiquement enregistrés dans la piste. Faites un clic droit sur un pad occupé pour renommer, effacer ou changer la couleur d'un hot cue ou d'une boucle, ou pour modifier l'état de la boucle.



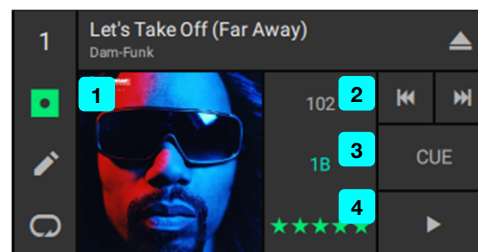
12. **Hot Cue** : cliquez sur cette icône pour affecter les **Performance Pads** aux hot cues. Vous pouvez ajouter jusqu'à 8 hot cues par piste en choisissant un pad libre. Déclenchez un hot cue en cliquant sur un pad occupé. Faites un clic droit sur un pad occupé pour renommer, effacer ou changer sa couleur. Voir [Operation](#) > [Editing Tracks](#) > [Hot Cue Points](#) pour en savoir plus.
13. **Loop** : cliquez sur cette icône pour affecter les **Performance Pads** aux boucles. Vous pouvez ajouter jusqu'à 8 boucles enregistrées par piste : cliquez une fois sur un pad libre pour poser le point de départ, puis de nouveau sur le même pad pour poser le point de fin. Déclenchez une boucle enregistrée en cliquant sur un pad occupé. Faites un clic droit sur un pad occupé pour renommer, effacer ou changer la couleur d'une boucle, ou pour modifier son état. Voir [Operation](#) > [Editing Tracks](#) > [Loop Points](#) pour en savoir plus.
14. **Time Counter** : ce champ affiche le temps écoulé ou restant de la piste. Cliquez dessus pour basculer d'un mode à l'autre.
15. **Current Tempo** : ce champ affiche le tempo de lecture courant, calculé d'après le tempo de la piste et la position du curseur de vitesse.
16. **Sync** : cliquez sur ce champ pour aligner automatiquement le BPM et la phase des platines entre elles. Cliquez de nouveau pour désactiver la synchronisation.
17. **Lead** : cliquez sur ce champ pour désigner la platine courante comme référence de tempo. Les autres platines s'alignent sur elle lorsque la synchronisation est active.
18. **Key** : ce champ affiche la tonalité de la piste chargée, si elle est connue. Cliquez dessus pour activer ou désactiver le **Key Lock**, qui permet de conserver la tonalité d'origine quelle que soit la vitesse. Lorsque le Key Lock est désactivé, une modification de la vitesse modifie aussi la tonalité.
19. **Speed** : ce champ affiche l'écart de vitesse de lecture courant. Cliquez et faites glisser dans le champ pour régler la vitesse. Double-cliquez pour remettre l'écart à 0.
20. **Range** : ce champ affiche la plage maximale de vitesse disponible. Cliquez dedans pour faire défiler les plages proposées.
21. **Beat Counter** : donne un repère visuel du temps courant dans la mesure.
22. **Crossfader** : en mode Dual Decks, le crossfader règle l'équilibre de volume entre Deck 1 et Deck 2. Double-cliquez dessus pour équilibrer les deux platines.



Deck Modes (modes de platine)

Track Info

1. **Album Art** : ce champ affiche la pochette de l'album de la piste courante.
2. **BPM** : ce champ affiche le tempo de la piste courante en BPM (battements par minute). Engine DJ détecte automatiquement cette valeur lorsque Auto Analyze est sur **On** (voir [Operation](#) > [Adjusting Settings](#) > [Preferences](#)).
3. **Key** : ce champ affiche la tonalité d'origine de la piste courante, si elle est connue. Engine DJ la détecte automatiquement lorsque Auto Analyze est sur **On** (voir [Operation](#) > [Adjusting Settings](#) > [Preferences](#)).
4. **Rating** : ce champ permet de noter une piste de 1 à 5 étoiles. Pour retirer une note, cliquez à gauche de la première étoile.



Grid Edit Controls (édition de la grille)

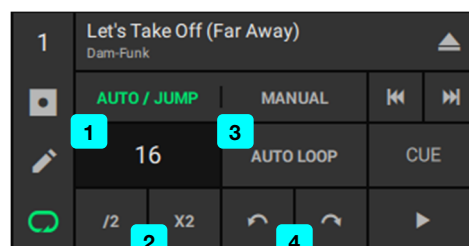
1. **Tap Tempo** : définit manuellement le tempo en tapant en rythme.
2. **Metronome** : active ou désactive le métronome, qui produit un son sur chaque marqueur de temps pour aider à caler les beat grids. Voir [Appendix > Custom Metronome Sounds](#) pour apprendre à utiliser votre propre son.
3. **Metronome Volume** : cliquez sur ce champ pour régler le volume du métronome sur Low, Medium ou High.
4. **Reset** : rétablit le tempo et la grille analysés à l'origine.
5. **Beat Grid Lock** : verrouille la beat grid pour empêcher toute modification des ancres ou du BPM. Une fois activé, toutes les commandes d'édition de grille sont grisées et une **icône de cadenas** apparaît dans la colonne **Grid** du volet Library pour signaler que la grille est verrouillée.
Remarque : l'analyse d'une piste ne modifie pas les beat grids si le verrou est actif.
6. **BPM** : ce champ affiche le tempo de la piste courante en BPM. Cliquez dedans pour le modifier au clavier.
7. **+ / - BPM** : augmente ou diminue le BPM par petits incréments. Maintenez **Shift** en cliquant pour un réglage plus fin.
8. **/2 et X2** : divise par deux ou double le BPM courant.
9. **Insert Anchor** : place une ancre sur le temps le plus proche de la tête de lecture, ce qui permet de recalculer les morceaux à tempo variable.
10. **Downbeat Left/Right** : déplace le premier temps par rapport à la grille analysée.
11. **Delete Anchor** : supprime l'ancre la plus proche, à quelques temps près.
12. **Grid Left/Right** : décale toute la grille vers la gauche ou la droite. Maintenez Shift pour un réglage plus fin.



Loop & Beat Jump Controls (boucles et beat jump)

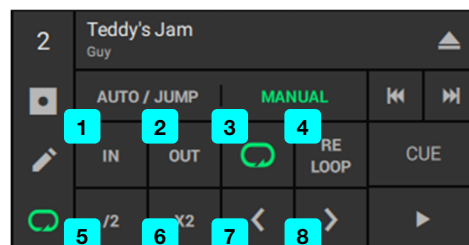
Auto / Jump : choisissez cette option pour créer une boucle d'une longueur donnée.

1. **Value Display** : affiche la résolution courante de la boucle automatique et du beat jump.
2. **/2 et X2** : ces boutons règlent la résolution de la boucle automatique et du beat jump sur **1/32, 1/16, 1/8, 1/4, 1/2, 1, 2, 4, 8, 16, 32** ou **64** temps.
3. **Auto Loop** : active ou désactive une boucle automatique.
4. **Jump Back et Jump Forward** : cliquez sur l'un de ces boutons pour reculer ou avancer de la longueur définie.



Manual : choisissez cette option pour placer les points de boucle à la main.

1. **Loop In** : cliquez ici pour poser un point de départ de boucle.
2. **Loop Out** : cliquez ici pour poser un point de fin de boucle.
3. **Loop Enable** : cliquez ici pour activer (ou désactiver) la boucle.
4. **Re-Loop** : cliquez ici pour relancer la boucle depuis son début.
5. **Halve Loop** : cliquez ici pour diviser par deux la longueur de la boucle.
6. **Double Loop** : cliquez ici pour doubler la longueur de la boucle.
7. **Shift Left** : cliquez ici pour décaler la boucle d'une mesure vers la gauche, selon la beat grid courante.
8. **Shift Right** : cliquez ici pour décaler la boucle d'une mesure vers la droite, selon la beat grid courante.



Collection Pane (volet Collection)

Le volet Collection permet de parcourir votre Engine Library ainsi que les bases présentes sur les supports externes connectés.

1. **Playlists & Smartlists** : affiche l'ensemble de la collection musicale ainsi que toutes les playlists et smartlists, locales comme externes. Playlists et smartlists servent à organiser les pistes par catégories et à préparer vos sets. Les pistes présentes dans une sous-playlist apparaissent aussi dans la playlist parente.
Voir [Operation](#) > [Using Playlists](#) et [Operation](#) > [Smartlists](#) pour en savoir plus.

2. **Stems** : cette playlist affiche toutes les pistes disposant de fichiers de stems. La liste Stems de la collection principale montre les pistes de tous les supports connectés, tandis que la liste Stems d'un support donné ne montre que les fichiers de ce support.
Voir [Operation](#) > [Editing Tracks](#) > [Creating Stems](#) pour en savoir plus.

Remarque : les fichiers de stems ne peuvent pas être lus dans le logiciel Engine DJ. Les stems sont inclus d'office sur les PRIME 4+, PRIME 4 G2 et SYSTEM ONE. Sur les autres matériels Engine OS, ils s'activent par l'achat d'une licence unique rattachée à votre profil Engine DJ.

3. **History** : liste des pistes déjà jouées. L'historique **Engine Library** montre les pistes jouées depuis votre stockage local et depuis tous les supports externes déjà connectés, tandis que l'historique **Drives** est propre au support sélectionné. Les pistes chargées dans le lecteur y sont ajoutées automatiquement, dans leur ordre de lecture.

4. **iTunes/Apple Music Library** : affiche une version en lecture seule de votre bibliothèque iTunes/Apple Music. Importez-la en cliquant sur le bouton **Update Library**.

Voir [Operation](#) > [Importing Libraries](#) > [Using an iTunes/Apple Music® Library](#) pour en savoir plus.

5. **Serato Library** : affiche une version en lecture seule de votre bibliothèque Serato. Importez-la en cliquant sur le bouton **Update Library**.

Voir [Operation](#) > [Importing Libraries](#) > [Using a Serato Library](#) pour en savoir plus.

6. **Traktor Library** : affiche une version en lecture seule de votre bibliothèque Traktor. Importez-la en cliquant sur le bouton **Update Library**.

Voir [Operation](#) > [Importing Libraries](#) > [Using a Traktor® Library](#) pour en savoir plus.

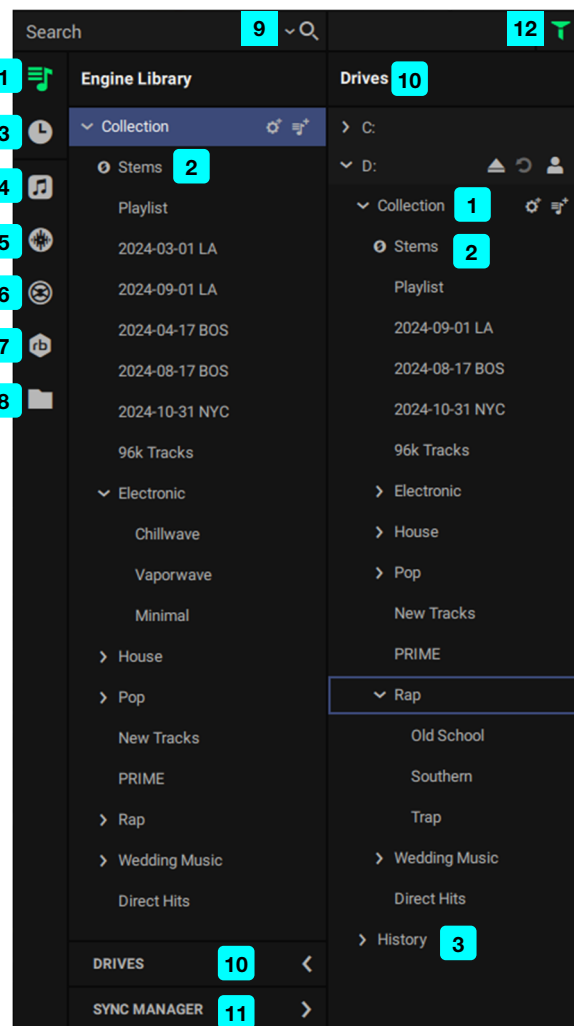
7. **Rekordbox Library** : affiche une version en lecture seule de votre bibliothèque Rekordbox. Importez-la en cliquant sur le bouton **Update Library**.

Voir [Operation](#) > [Importing Libraries](#) > [Using a Rekordbox® Library](#) pour en savoir plus.

8. **File System Browser** : utilisez l'explorateur de fichiers système pour parcourir l'arborescence de tous les disques connectés. Les pistes compatibles apparaissent dans la liste et s'ajoutent à la base en les faisant glisser vers la collection ou vers une playlist.

9. **Search** : cliquez dans ce champ puis saisissez du texte au clavier pour rechercher dans vos pistes. Cliquez sur la loupe pour choisir les champs de recherche. Cliquez sur **X** pour effacer.

Voir [Operation](#) > [Searching for Tracks](#) pour en savoir plus.



10. **Drives** : cliquez sur cette icône pour afficher ou masquer le panneau des disques, qui montre les bibliothèques et playlists des supports externes connectés et des dossiers de stockage cloud.

Voir [Operation](#) > [Using External Storage Drives](#) pour en savoir plus.

11. **Sync Manager** : cliquez sur cette icône pour ouvrir le Sync Manager, qui permet de synchroniser pistes et données entre votre Engine Library, les supports externes et les services cloud connectés.

Voir [Operation](#) > [Sync Manager](#) pour en savoir plus.

12. **Filters** : cliquez sur cette icône pour afficher ou masquer les filtres.

Voir [Filter Boxes](#) pour en savoir plus.

Filter Boxes (filtres)

Genre	Artist	Album	BPM ±3	Key Compatible
All	All	All	All	All
No Genre	2 Chainz	No Album	77	1A
Alternative	A Tribe Called Quest	Anthology	78	1B
Ambient	Autism	Aquemini	79	2A
Disco	Beastie Boys	Based On A.T.R.U. Story (Deluxe Edition)	80	2B
Electronic	Beyoncé	Best of Scotch Disco Band	81	3A

Les 5 filtres permettent de n'afficher que les pistes appartenant à la ou aux catégories choisies. Les catégories disponibles sont **Genre**, **Artist**, **Album**, **BPM** et **Key**. Vous pouvez sélectionner une ou plusieurs catégories dans chaque colonne.

Pour afficher ou masquer les filtres, cliquez sur le bouton **Filters** en haut à droite du volet Collection.

Pour sélectionner une catégorie dans une colonne, cliquez dessus.

Remarque : les filtres se combinent avec une recherche par mot.

Pour sélectionner plusieurs catégories dans une colonne, maintenez **Ctrl** (Windows) ou **Cmd** (macOS) et cliquez sur chacune. Vous pouvez aussi maintenir **Shift** pour sélectionner toutes les catégories comprises entre la sélection courante et celle sur laquelle vous cliquez.

Les catégories **BPM** et **Key** se règlent plus finement pour élargir les résultats :

- **BPM Range** : ce réglage définit la « tolérance » du filtre **BPM**, afin d'inclure les pistes dont le tempo se situe dans une plage restreinte autour du tempo choisi. Choisissez **+0**, **1**, **2**, **3**, **5**, **10** ou **15**.
- **Key Compatibility** : ce réglage définit si le filtre **Key** affiche uniquement les pistes de même tonalité (**Match**) ou également celles de tonalité harmoniquement compatible (**Compatible**).

Remarque : lors d'une recherche sur une plage de BPM ou sur plusieurs tonalités, toutes les correspondances sont mises en évidence dans les filtres.

Track List (liste de pistes)

Preview	Art	Stems	Title	Artist	Album	Length	BPM	Key	Rating	Grid	Packed	Genre
			Motownphilly	Boyz II Men	Cooleyhighharmony	03:55	114	7A	★★★★★			New Jack Swing
			Young Heartache	Bullion	Young Heartache EP	03:53	97	4A	★★★★★			Hip-Hop
			Woo Hah! Got You All In Check	Busta Rhymes	Total Devastation: The Best of	04:32	92	12A	★★★★★			Rap
			It's a Party	Busta Rhymes	Total Devastation: The Best of	05:54	89	4A	★★★★★			Rap
			Call Me Maybe	Carly Rae Jepsen	Call Me Maybe	03:13	120	9B	★★★★★			Pop
			Lose Yourself to Dance (feat. Pharrell ...	Daft Punk	Random Access Memories	05:54	100	3A	★★★★★			Pop
			Get Lucky (feat. Pharrell Williams)	Daft Punk	Random Access Memories	06:10	116	10A	★★★★★			Pop
			Let's Take Off (Far Away)	Dam-Funk	Toeazhizown	06:04	102	1A	★★★★★			Funk
			Supa Emcees	De La Soul	Stakes Is High	03:40	92	12A	★★★★★			Rap
			Topsdrop	DJ Screw	As The World Turns Slow	10:56	148	4A	★★★★★			Hip-Hop
			Ride Wit A Playa	DJ Screw	As The World Turns Slow	08:43	121	10A	★★★★★			Hip-Hop
			Chum	Earl Sweatshirt	Doris	04:04	80	6A	★★★★★			Hip-Hop
			Boxframe Cadillac	Freddie Gibbs	midwestgangstaboxframecadil...	03:08	125	12A	★★★★★			Rap
			Dirty Harry	Gorillaz	Demon Days	03:44	96	3A	★★★★★			Alternative

Collection (150 Tracks - 10hr56m4s - 1.1 GB)

No jobs running

- Columns** : cliquez sur l'en-tête d'une colonne pour trier la liste selon cette colonne. Maintenez **Shift** et cliquez sur plusieurs colonnes pour trier sur plusieurs critères à la fois. Vous pouvez par exemple trier par Artist croissant et BPM décroissant simultanément.

Pour choisir les colonnes affichées, faites un clic droit sur une colonne puis sélectionnez les options voulues :

#	Artist	Rating	Genre	Filename	Drive
Preview	Album	Comment	Year	File Type	File Size
Art	Length	Grid	Label	Directory	Start Time
Stems	BPM	Packed	Composer	Date Created	Play Count
Title	Key	Track #	Mixartist	Date Added	SoundSwitch File

Les colonnes se réorganisent en les faisant glisser à une nouvelle position dans le panneau Track List, ou par un clic droit sur une colonne puis en déplaçant son nom dans le menu qui apparaît.

Remarque : certaines colonnes comme **Preview**, **Directory** et **SoundSwitch File** ne permettent pas de trier la liste. De plus, certaines colonnes n'apparaissent pas dans toutes les vues : **#** n'est visible que dans les playlists et **Start Time** uniquement dans History.

- Track List** : ce champ affiche les informations de toutes les pistes de l'emplacement sélectionné. Les pistes sont triées par colonne. Le bas de la fenêtre indique le nombre total de pistes.

Pour modifier les informations d'une piste, cliquez dessus pour la sélectionner, puis cliquez sur un champ pour en éditer les métadonnées. Vous pouvez modifier les colonnes suivantes :

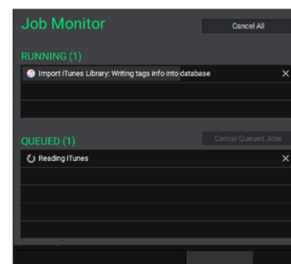
Title	Album	Rating	Track #	Year	Composer
Artist	Key	Comment	Genre	Label	Mixartist

Une fois vos modifications terminées, appuyez sur **Entrée** pour les enregistrer.

Pour modifier plusieurs pistes à la fois, maintenez **Shift** pour les sélectionner, puis double-cliquez sur un champ en gardant Shift enfoncé. À la validation, une fenêtre vous demande de confirmer la modification des métadonnées.

Double-cliquez sur une piste pour la charger sur Deck 1.

- Job Monitor** : pendant l'exécution de tâches comme l'analyse de pistes ou la copie de playlists vers un support, le Job Monitor affiche une barre de progression. Cliquez sur cette barre pour voir la liste des tâches en cours et en attente, et pour en annuler une ou toutes. La barre affiche « No jobs running » quand aucune tâche n'est en cours ni en attente.
- Tracks/Length/Size** : affiche le nombre de pistes de la collection entière, d'une playlist ou d'une sélection, ainsi que leur durée totale. Lorsque la colonne **File Size** est activée, la taille totale des fichiers est également indiquée, stems compris.



Operation (utilisation)

Launching Engine DJ (lancement)

Pour ouvrir Engine DJ :

- **Sous Windows** : cliquez sur **Démarrer** (l'icône Windows), tapez **Engine DJ** et cliquez pour le sélectionner.
- **Sous macOS** : dans le dossier **Applications**, double-cliquez sur **Engine DJ**.

Adjusting Settings (réglages)

À la première utilisation d'Engine DJ, configurez les réglages décrits dans ce chapitre.

Preferences (préférences)

Cliquez sur l'icône **Preferences** de la barre d'outils pour ouvrir la fenêtre des préférences. Elle comporte deux onglets, **Performance** et **Library**. Cliquez sur chacun pour consulter et modifier ses réglages, décrits ci-dessous.

Performance

Audio

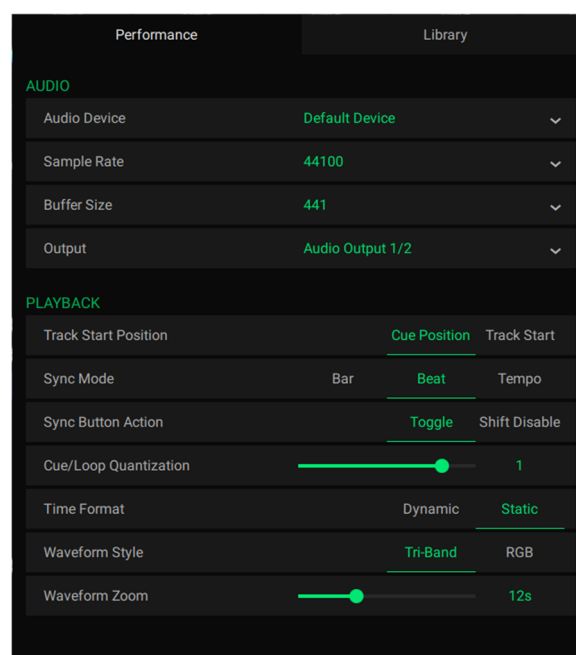
Ces réglages concernent la lecture audio.

- **Audio Device** : le périphérique de sortie utilisé pour la lecture.
- **Sample Rate** : la fréquence d'échantillonnage utilisée par le périphérique de sortie.
- **Buffer Size** : la taille de la mémoire tampon utilisée par le périphérique de sortie.
- **Output** : les canaux audio utilisés par le périphérique de sortie pour la lecture.

Playback

Ces réglages concernent la lecture des pistes.

- **Track Start Position** : ce réglage définit où commence une piste après son chargement. Choisissez le début du signal audio détecté automatiquement (**Cue Position**) ou le début réel du fichier (**Track Start**).
- **Sync Mode** : le degré de synchronisation appliqué lors d'un appui sur **Sync**.
 - o **Bar** : le tempo est synchronisé et la piste est automatiquement alignée sur les mesures de la platine principale (les premiers temps de chaque mesure coïncident).
 - o **Beat** : le tempo est synchronisé et la piste est automatiquement alignée sur les temps de la platine principale.
 - o **Tempo** : seul le tempo est synchronisé (le BPM correspond à celui de la platine principale).
- **Sync Button Action** : ce réglage définit le comportement du bouton **Sync**.
 - o **Toggle** : ce mode permet d'activer et de désactiver la synchronisation sans maintenir **Shift**.
 - o **Shift Disable** : ce mode impose de maintenir **Shift** pour désactiver la synchronisation.
- **Cue/Loop Quantization** : le degré de quantification des fonctions liées au temps : points hot cue, boucles et loop rolls. Choisissez **Off**, **1/8**, **1/4**, **1/2**, **1** ou **4** temps.



- **Time Format** : ce réglage définit si le réglage de pitch influe sur l'affichage du temps. Sur **Static**, le temps correspond aux positions dans la piste comme d'habitude, indépendamment du pitch. Sur **Dynamic**, le temps s'ajuste automatiquement aux variations de pitch. Par exemple, avec le pitch fader à **-8 %**, la durée affichée augmente de 8 %.
- **Waveform Style** : ce réglage définit l'aspect des formes d'onde. Choisissez **Tri-Band** pour les formes d'onde Engine OS, où le bleu représente les graves, le vert les médiums et le blanc les aigus. Choisissez **RGB** pour des formes d'onde de type logiciel, où le rouge représente les graves, le vert les médiums et le bleu les aigus.

Remarque : les formes d'onde et aperçus RGB sont générés au chargement d'une piste sur une platine, dans le logiciel Engine DJ comme sur le matériel Engine OS. Vous pouvez aussi analyser vos pistes dans Engine DJ par un clic droit puis **Analyze: Get missing analysis data**. Voir [Editing Tracks > Re-Analyzing Tracks](#) pour plus d'informations.

- **Waveform Zoom** : règle le niveau de zoom de la forme d'onde défilante, de **3** à **30** secondes.

Library (bibliothèque)

Analysis

Ces réglages concernent l'analyse des pistes.

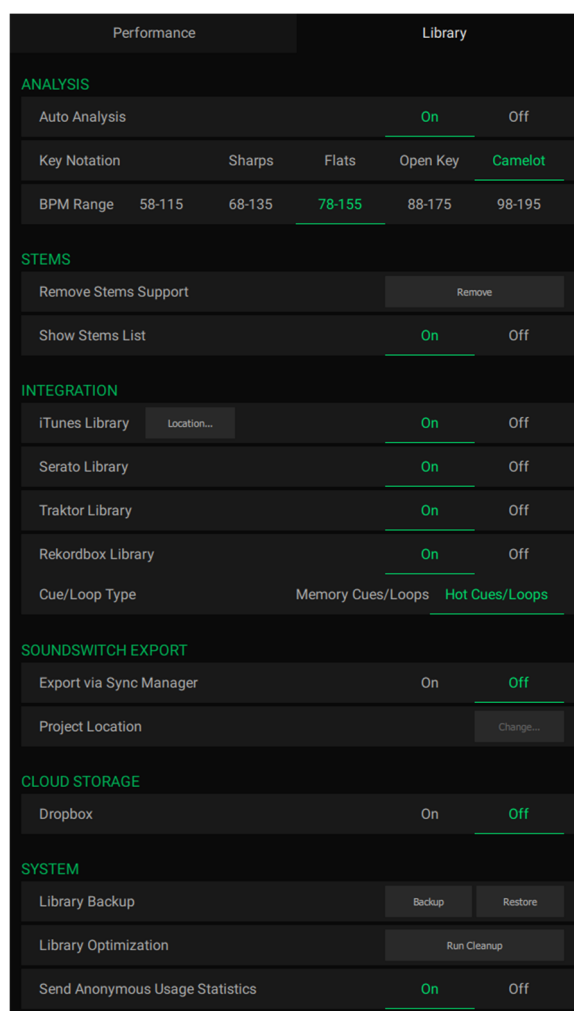
- **Auto Analysis** : ce réglage définit si Engine DJ analyse automatiquement les informations des pistes au moment où vous les ajoutez. Choisissez **On** pour analyser automatiquement, ou **Off** pour désactiver.
- **Key Notation** : ce réglage définit la notation des tonalités à l'écran. Vous pouvez les afficher en dièses (**Sharps**), en bémols (**Flats**), en **Open Key** ou en **Camelot**.
- **BPM Range** : définit les valeurs minimale et maximale servant de repère à l'analyse du BPM. Choisissez **58–115**, **68–135**, **78–155**, **88–175** ou **98–195**.

Remarque : si la plage de BPM est trop étroite, le minimum ou le maximum peut être dépassé.

Engine DJ prend en charge les formats suivants :

AAC/M4A	MP3 (32–320 kbps + VBR/CBR)
AIF/AIFF (44.1–192 kHz, 16–32-bit)	MP4
ALAC	Ogg Vorbis
FLAC	WAV (44.1–192 kHz, 16–32-bit)

Important : les fichiers protégés par DRM ne peuvent pas être ajoutés.



Stems

Ces réglages permettent de configurer et de piloter la fonction stems. Pour plus d'informations, connaître les appareils compatibles et acheter une licence, rendez-vous sur enginedj.com/stems.

Remarque : les stems sont inclus d'office sur les Denon DJ PRIME 4+ et PRIME 4 G2 ainsi que sur les RANE SYSTEM ONE. Sur les autres matériels Engine OS, ils s'activent par l'achat d'une licence unique rattachée à votre profil Engine DJ.

Pour en savoir plus sur l'utilisation des stems, voir [Creating Stems](#).

- **Add/Remove Stems Support :** ce bouton ajoute ou retire la prise en charge des stems dans Engine DJ. À l'ajout, il vous est proposé de télécharger Engine Stems Support. Cliquez sur **Yes** pour continuer ou **No** pour annuler. Pendant le téléchargement, un indicateur d'activité apparaît sur ce réglage et le **Job Monitor** en suit la progression. Une fois l'opération terminée, le bouton devient **Remove**.

Remarque : la bibliothèque de prise en charge des stems occupe environ 450 Mo.

- **Show Stems List :** ce réglage définit si la catégorie Stems apparaît dans le volet Collection. Choisissez **On** pour l'afficher ou **Off** pour la masquer.

Integration

Ces réglages permettent de configurer une bibliothèque à utiliser en préparation hors ligne :

- **iTunes Library :** ce réglage active (**On**) ou désactive (**Off**) la prise en charge de la bibliothèque iTunes/Apple Music. Une fois activée, la bibliothèque et ses playlists sont accessibles dans Engine DJ. Les notes des fichiers ajoutés sont également importées. Voir [Using an iTunes/Apple Music® Library](#) pour en savoir plus. Une fois désactivée, l'icône iTunes/Apple Music disparaît du volet Collections. Utilisez le bouton **Location...** pour indiquer l'emplacement du fichier XML de votre bibliothèque si nécessaire.
- **Serato Library :** ce réglage active (**On**) ou désactive (**Off**) la prise en charge de la bibliothèque Serato. Une fois activée, la bibliothèque Serato et ses crates (hors smart crates) sont accessibles dans Engine DJ. Les points de repère, boucles et beat grids Serato des fichiers ajoutés sont également importés. Voir [Using a Serato Library](#) pour en savoir plus. Une fois désactivée, l'icône Serato disparaît du volet Collections.
- **Traktor® Library :** ce réglage active (**On**) ou désactive (**Off**) la prise en charge de la bibliothèque Traktor. Une fois activée, la bibliothèque Traktor et ses playlists sont accessibles dans Engine DJ. Les hot cues Traktor des fichiers ajoutés sont également importés. Voir [Using a Traktor® Library](#) pour en savoir plus. Une fois désactivée, l'icône Traktor disparaît du volet Collections.
- **Rekordbox® Library :** ce réglage active (**On**) ou désactive (**Off**) la prise en charge de la bibliothèque Rekordbox. Une fois activée, la bibliothèque Rekordbox et ses playlists sont accessibles dans Engine DJ. Les hot cues, boucles mémorisées et beat grids Rekordbox des fichiers ajoutés sont également importés. Voir [Using a Rekordbox Library](#) pour en savoir plus. Une fois désactivée, l'icône Rekordbox disparaît du volet Collections.
- **Cue/Loop Type :** ce réglage définit le type de repère ou de boucle de votre bibliothèque Rekordbox utilisé avec les **performance pads**. Les **Memory Cues/Loops** sont mémorisés par ordre chronologique dans chaque piste et ne lancent pas la lecture au déclenchement, ce qui les rend utiles comme points fixes une fois la piste chargée. Les **Hot Cues/Loops** se placent dans n'importe quel ordre et peuvent lancer la lecture immédiatement, ce qui convient au jeu en direct.

SoundSwitch Export

Ces réglages concernent l'export vers le pilotage lumière SoundSwitch.

- **Export Via Sync Manager :** sur **On**, Engine DJ exporte les réglages lumière SoundSwitch lors de l'export de votre collection vers un support avec le Sync Manager.

Remarque : les fichiers SoundSwitch ne sont pas copiés sur un support externe par glisser-déposer. Utilisez le Sync Manager pour exporter les données SoundSwitch.

- **Project Location :** cliquez sur le bouton **Change...** pour choisir l'emplacement du projet SoundSwitch sur votre ordinateur.

Cloud Storage (stockage cloud)

Ce réglage configure vos connexions de stockage cloud avec Engine DJ :

- **Dropbox** : sur **On**, Engine DJ utilise Dropbox comme stockage cloud pour sauvegarder votre bibliothèque et la synchroniser avec les appareils Engine OS, qui peuvent alors s'en servir comme source musicale. Voir [Using Cloud Storage](#) pour en savoir plus.

Remarque : si Dropbox n'est pas installé sur votre ordinateur, il vous sera proposé de le télécharger, de l'installer et de vous y connecter.

System

Ces outils servent à gérer votre Engine Library.

- **Library Backup** : cet outil crée une sauvegarde de l'Engine Library de votre ordinateur. Cliquez sur **Backup** pour la créer sur votre disque local. Pendant la sauvegarde, ne fermez pas Engine DJ et n'éteignez pas l'ordinateur. Cliquez sur **Restore** pour écraser la bibliothèque courante par la dernière sauvegarde. Dans la fenêtre qui apparaît, cliquez sur **Yes** pour continuer ou **No** pour revenir en arrière.

Remarque : pour sauvegarder une base Engine présente sur un disque externe, copiez manuellement les fichiers de la base vers votre disque local ou vers un autre disque externe.

- **Library Optimization** : cet outil purge la base des informations devenues inutiles. Cliquez sur **Run Cleanup** pour l'exécuter. Pendant l'opération, ne fermez pas Engine DJ et n'éteignez pas l'ordinateur.

Remarque : nous recommandons d'effectuer cette opération régulièrement sur votre bibliothèque Engine DJ et sur tous vos supports Engine, afin de préserver les performances du matériel. Avant de lancer le nettoyage, assurez-vous d'avoir sauvegardé votre Engine Library et les bases Engine de chacun de vos supports selon la méthode décrite ci-dessus.

- **Send Anonymous Usage Statistics** : définit si vos statistiques d'utilisation nous sont transmises ponctuellement, afin de nous aider à améliorer l'expérience Engine DJ.

Using External Storage Drives (supports externes)

Pour préparer un support externe destiné à un lecteur Engine OS, vous devez créer une base Engine sur la clé USB ou la carte SD. Lorsque le lecteur joue les pistes du support, il s'appuie sur les informations de cette base, ce qui rend la lecture plus fluide. Chaque support peut porter sa propre base Engine, ce qui permet d'en utiliser plusieurs si votre lecteur le permet.

La base d'un support externe Engine contient les informations nécessaires aux fonctions suivantes :

Playlists	Loop Points	Waveform Data
Cue Points	Beat grid	Filter Search
Hot Cue Points	BPM	Word Search

Important :

Une base Engine nécessite environ **500 Mo** d'espace libre ou plus sur votre support externe, selon la taille de votre bibliothèque.

Vérifiez que votre lecteur prend en charge le système de fichiers et la capacité du support. Pour formater un support destiné à une base Engine, nous recommandons une partition exFAT pour de meilleures performances, mais FAT32 est également pris en charge.

Les pistes contenues dans la base d'un support externe apparaissent aussi dans la base principale. Les morceaux copiés sur un support portent un point (•) dans la colonne **Packed** de la Track List.

Avant d'ajouter des pistes ou des playlists sur un support externe, vérifiez qu'il est correctement raccordé à votre ordinateur. Il apparaît alors dans le panneau Drives.

Pour accéder aux supports connectés dans Engine DJ, cliquez sur l'icône **Drives** du volet Collection. Un nouveau volet apparaît et affiche les supports connectés.

Pour savoir comment ajouter des pistes à un support, voir [Adding & Removing Tracks](#).

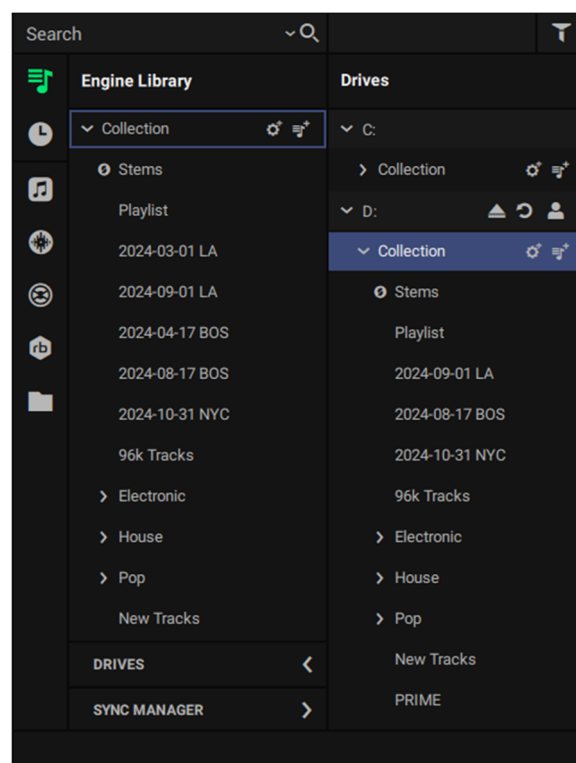
Pour savoir comment ajouter une playlist à un support, voir [Using Playlists](#).

Pour resynchroniser les informations des pistes, cliquez sur le bouton **Resync Track Info** du panneau des supports. Les modifications de repères, boucles, beat grid et métadonnées sont renvoyées vers la base principale.

Pour modifier la configuration du support, cliquez sur l'icône **Profile Preferences** du panneau des supports. Voir [User Profiles](#) ci-dessous pour plus d'informations.

Pour éjecter un support connecté :

1. Cliquez sur le bouton **Eject** du panneau des supports.
2. Une fenêtre d'alerte apparaît. Cliquez sur **Eject** pour éjecter le support, ou sur **Cancel** pour le laisser connecté à Engine DJ.



User Profiles (profils utilisateur)

Les profils utilisateur sont des ensembles de réglages que l'on enregistre sur son support externe et que l'on charge dans son lecteur Engine OS.

Pour modifier les préférences d'un profil, cliquez sur l'icône **Drive Preferences** dans la section Drives du volet Collection.

Pour choisir un profil, utilisez le menu déroulant.

Pour créer un profil, cliquez sur le bouton **New**. Vous pouvez le renommer depuis le menu déroulant une fois créé.

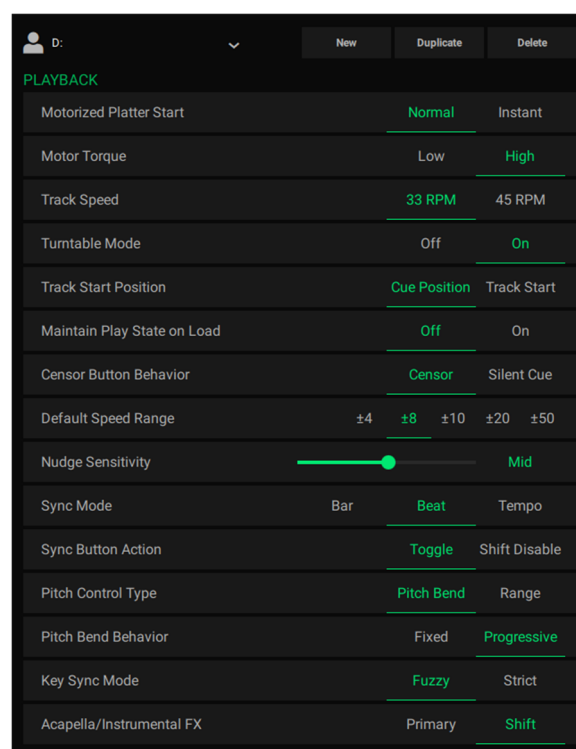
Pour dupliquer le profil courant, cliquez sur le bouton **Duplicate**.

Pour supprimer le profil courant, cliquez sur le bouton **Delete**.

Drive Preferences (préférences du support)

Playback

- **Motorized Platter Start** : ce réglage définit la rapidité de démarrage de la lecture. Sur **Normal**, la piste démarre au rythme de la montée en vitesse du moteur. Sur **Instant**, le morceau démarre immédiatement et le moteur rattrape la lecture en quelques millisecondes.
- **Motor Torque** : ce réglage définit le couple du plateau motorisé (**Low**, **High**).
- **Track Speed** : ce réglage définit la vitesse de lecture (**33 RPM**, **45 RPM**).
- **Turntable Mode** : sur **On**, le plateau motorisé continue de tourner après la fin d'une piste, comme une platine vinyle classique. Sur **Off**, il s'arrête à la fin de la piste.
- **Track Start Position** : ce réglage définit où commence une piste après son chargement. Choisissez le début du signal audio détecté automatiquement (**Cue Position**) ou le début réel du fichier (**Track Start**).
- **Maintain Play State on Load** : une fois activé, le chargement d'une nouvelle piste reprend l'état de lecture de la piste précédente sur cette platine. Si une piste était déjà en lecture, la nouvelle démarre dès son chargement. Une fois désactivé, les pistes se chargent toujours en pause.
- **Censor Button Behavior** : ce réglage définit le comportement par défaut du bouton **Censor**. Sur **Censor**, un appui inverse la lecture, et à la relâche la lecture normale reprend là où elle se serait trouvée si vous n'aviez rien fait (comme si la piste avait défilé normalement pendant tout ce temps). Sur **Silent Cue**, un appui coupe temporairement le son de la platine jusqu'à ce qu'un pad Hot Cue ou Pitch Play soit frappé. Cela permet de lancer une piste depuis l'endroit voulu et de rétablir le son d'un seul appui.
- **Default Speed Range** : ce réglage définit la plage du **pitch fader**. Choisissez **+4 %**, **8 %**, **10 %**, **20 %** ou **50 %**.
- **Nudge Sensitivity** : définit la sensibilité au déplacement des plateaux : **Min**, **Low**, **Mid**, **High** ou **Max**.



- **Sync Mode** : ce réglage définit le degré de synchronisation appliqué lors d'un appui sur **Sync** :
 - o **Bar** : le tempo est synchronisé et la piste est automatiquement alignée sur les mesures de l'appareil principal (les premiers temps de chaque mesure coïncident).
 - o **Beat** : le tempo est synchronisé et la piste est automatiquement alignée sur les temps de l'appareil principal.
 - o **Tempo** : seul le tempo est synchronisé (le BPM correspond à celui de la platine principale).
- **Sync Button Action** : ce réglage définit le comportement du bouton **Sync**.
 - o **Toggle** : ce mode permet d'activer et de désactiver la synchronisation sans maintenir **Shift**.
 - o **Shift Disable** : ce mode impose de maintenir **Shift** pour désactiver la synchronisation.
- **Pitch Control Type** : ce réglage définit la fonction principale des boutons Pitch Bend. Choisissez **Pitch Bend** pour conserver la variation momentanée du pitch, ou **Range** pour régler la plage du pitch fader. La fonction non retenue reste accessible en maintenant **Shift** et en utilisant les boutons **Pitch Bend**.
- **Pitch Bend Behavior** : ce réglage définit le comportement de la fonction **Pitch Bend**. Sur **Fixed**, maintenir les boutons **Pitch Bend** modifie la vitesse de la piste à un taux constant. Sur **Progressive**, plus les boutons sont maintenus, plus la variation de vitesse est importante.
- **Key Sync Mode** : ce réglage définit si la synchronisation de tonalité est **Fuzzy** ou **Strict**. Sur **Strict**, les pistes ne sont synchronisées que sur la même tonalité ou sa relative (7a vers 7b, par exemple). Sur **Fuzzy**, les tonalités compatibles s'étendent aux relatives des dominantes et sous-dominantes de la piste lead, ce qui réduit le décalage de hauteur nécessaire pour accorder deux pistes.
- **Acapella/Instrumental FX** : ce réglage définit si la fonction **Stem FX** est la fonction principale (**Primary**) des boutons **Acapella** et **Instrumental** (appui simple) ou leur fonction **Shift** (par défaut, **Shift** + appui).

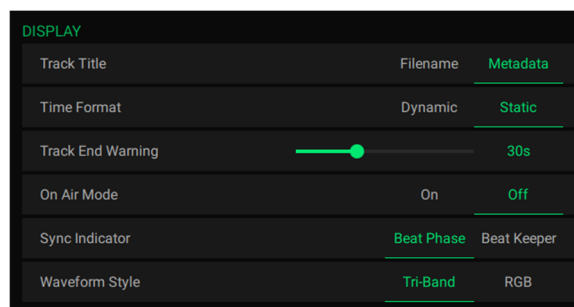
Cues/Loops

- **Cue/Loop Quantization** : ce réglage définit le degré de quantification des fonctions liées au temps : points hot cue, boucles et loop rolls. Choisissez **1/8**, **1/4**, **1/2**, **1** ou **4 Beats**.
- **Paused Hot Cue Behavior** : ce réglage définit le comportement des hot cues lorsque la lecture est en pause. Choisissez **Momentary** pour que le hot cue ne joue que tant que le pad est maintenu, ou **Trigger** pour que la lecture se poursuive après l'appui.
- **Default Loop Size** : ce réglage définit la taille par défaut des boucles. Choisissez **None**, **1**, **2**, **4**, **8**, **16** ou **32 Beats**. Sur **None**, la taille d'autoloop n'est pas réinitialisée au chargement d'une nouvelle piste.
- **Default Beat Jump Size** : ce réglage définit la taille par défaut du beat jump. Choisissez **None**, **1**, **2**, **4**, **8**, **16** ou **32 Beats**. Sur **None**, la taille n'est pas réinitialisée au chargement d'une nouvelle piste.
- **Smart Loops** : ce réglage définit si une boucle manuelle est automatiquement allongée ou raccourcie à une longueur conventionnelle (2, 4, 8 temps, etc.) au moment où vous la créez. Choisissez **On** ou **Off**. Ce réglage est indépendant de la quantification.
- **Saved Loop Behavior** : ce réglage définit le comportement des boucles enregistrées. Sur **Reloop**, appuyer sur un pad portant une boucle enregistrée relance la lecture de la boucle depuis son début. Sur **Disable**, cet appui désactive la boucle.
- **Paused Saved Loop Behavior** : ce réglage définit le comportement des boucles enregistrées sur une piste en pause. Sur **Trigger**, appuyer sur un pad portant une boucle enregistrée lance la lecture depuis la boucle active. Sur **Enable**, cet appui amène la tête de lecture au début de la boucle mais la piste reste en pause.

CUES/LOOPS						
Cue/Loop Quantization	1/8	1/4	1/2	1	4	
Paused Hot Cue Behavior	Momentary		Trigger			
Default Loop Size	None	1	2	4	8	16 32
Default Beat Jump Size	None	1	2	4	8	16 32
Smart Loops	On		Off			
Saved Loop Behavior	Reloop		Disable			
Paused Saved Loop Behavior	Trigger		Enable			

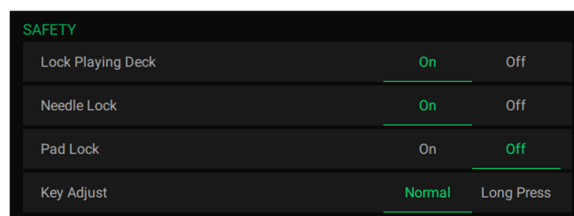
Display (affichage)

- **Track Title** : ce réglage définit la façon dont les pistes apparaissent sur votre contrôleur. Choisissez **Filename** pour n'afficher que le nom de fichier, ou **Metadata** pour afficher les tags ID3.
- **Time Format** : ce réglage définit si le réglage de pitch influe sur l'affichage du temps. Sur **Dynamic**, le temps s'ajuste automatiquement aux variations de pitch. Par exemple, avec le pitch fader à **-8 %**, la durée affichée augmente de 8 %. Sur **Static**, le temps correspond aux positions dans la piste comme d'habitude, indépendamment du pitch.
- **Track End Warning** : ce réglage définit combien de temps avant la fin d'une piste le contrôleur vous avertit. Choisissez **Off** pour désactiver l'avertissement, ou une durée comprise entre **1 seconde** et **90 secondes**.
- **On Air Mode** : ce réglage modifie l'éclairage de l'anneau du plateau selon que le fader de voie d'un mixeur ou contrôleur Engine DJ compatible est monté ou baissé, signalant une platine active ou « à l'antenne ». Sur **On**, monter le fader fait passer la couleur du plateau du **blanc** à la couleur choisie. Sur **Off**, la couleur choisie est toujours affichée, quelle que soit la position du fader.
- **Sync Indicator** : ce réglage définit si les platines affichent l'indicateur **Beat Phase** ou l'indicateur **Beat Keeper**.
- **Waveform Style** : ce réglage définit l'aspect des formes d'onde. Choisissez **Tri-Band** pour les formes d'onde Engine OS, où le bleu représente les graves, le vert les médiums et le blanc les aigus. Choisissez **RGB** pour des formes d'onde de type logiciel, où le rouge représente les graves, le vert les médiums et le bleu les aigus.



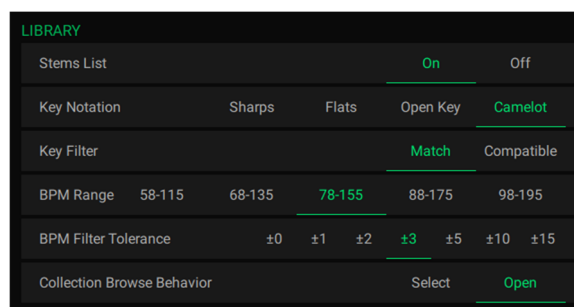
Safety (sécurité)

- **Lock Playing Deck** : ce réglage définit si vous pouvez charger une piste sur une platine en cours de lecture. Choisissez **On** ou **Off**. Sur **On**, la platine doit être en pause pour y charger une piste.
- **Needle Lock** : ce réglage définit si vous pouvez cliquer sur l'**aperçu de la piste** à l'écran pour sauter à cet endroit pendant la lecture. Choisissez **On** ou **Off**. L'aperçu reste utilisable à l'arrêt, quel que soit ce réglage.
- **Pad Lock** : ce réglage définit si les pads et les boutons de mode de pad (**Hot Cue**, **Loop**, **Roll**, **Slicer**) sont actifs ou désactivés. Choisissez **On** ou **Off**.
- **Key Adjust** : ce réglage définit si les boutons **Key Adjust** fonctionnent sur un appui bref (**Normal**) ou sur un appui long (**Long Press**). Sur **Long Press**, maintenir un bouton **Key Adjust** modifie la tonalité de la piste en cours, et les appuis suivants agissent sans maintien. Après trois secondes d'inactivité, un appui long redevient nécessaire.



Library (bibliothèque)

- **Stems List** : ce réglage affiche ou masque la liste **Stems** dans la vue Library.
- **Key Notation** : ce réglage définit la notation des tonalités à l'écran. Vous pouvez les afficher en dièses (**Sharps**), en bémols (**Flats**), en **Open Key** ou en **Camelot**.
- **Key Filter** : ce réglage définit si le filtre **Key** affiche uniquement les pistes de même tonalité (**Match**) ou aussi celles de tonalité compatible (**Compatible**).
- **BPM Range** : définit les valeurs minimale et maximale servant de repère à l'analyse du BPM. Choisissez **58-115**, **68-135**, **78-155**, **88-175** ou **98-195**.
- **BPM Filter Tolerance** : ce réglage définit la « tolérance » du filtre **BPM**, afin d'inclure les pistes dont le tempo se situe dans une plage restreinte autour du tempo choisi. Choisissez **+0**, **+1**, **+2**, **+3**, **+5**, **+10** ou **+15**.
- **Collection Browse Behavior** : ce réglage définit la navigation dans la bibliothèque. Sur **Select**, un appui sur une playlist ou un dossier le sélectionne, et un double appui est nécessaire pour l'ouvrir. Sur **Open**, un simple appui l'ouvre.

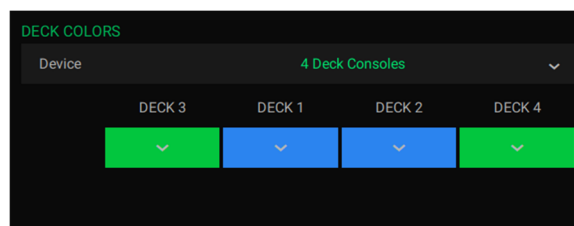


Deck Colors (couleurs des platines)

Ces réglages définissent les couleurs des platines, y compris celles de l'anneau lumineux autour du plateau pour chaque platine ou chaque couche de chaque lecteur, le cas échéant. Ils déterminent aussi la couleur du bouton « Cue » correspondant sur les mixeurs compatibles Engine.

Utilisez le champ **Device** pour choisir **4 Deck Consoles**, **2 Deck Consoles** ou **Players**, selon le produit auquel le support est destiné.

Cliquez sur les flèches sous la platine ou le lecteur voulu, puis sur une couleur pour la sélectionner.



Adding & Removing Tracks (ajouter et retirer des pistes)

Ce chapitre explique comment ajouter ou retirer des pistes de votre Engine Library ou d'un support externe Engine. Pour les playlists, voir [Using Playlists](#).

Remarques :

Si Auto Analyze est sur **on**, Engine DJ analyse automatiquement toutes les pistes que vous ajoutez à votre Engine Library. Une barre de progression apparaît en bas de la fenêtre. Voir [Adjusting Settings > Preferences](#) pour en savoir plus.

Si vous tentez de quitter Engine DJ pendant une analyse, une fenêtre d'alerte apparaît. Cliquez sur **YES** pour quitter, ou sur **NO** pour poursuivre l'analyse.

Vous pouvez aussi ajouter des pistes depuis une bibliothèque iTunes/Apple Music, Serato, Traktor ou Rekordbox. Voir [Importing Libraries](#) pour en savoir plus.

Important : ne renommez pas un support externe après y avoir ajouté des pistes, Engine DJ ne les détecterait plus. Si vous l'avez renommé, redonnez-lui le nom qu'il portait au moment de l'ajout.

Pour ajouter des pistes à Engine DJ, procédez de l'une des façons suivantes :

- Faites glisser une piste ou un dossier depuis l'**Explorateur** (Windows) ou le **Finder** (macOS) vers la liste de pistes ou le volet **Collection**. Cela fonctionne avec une ou plusieurs pistes ou dossiers. En déposant un dossier sur la liste de pistes, les pistes qu'il contient sont ajoutées à la playlist courante, si l'une est sélectionnée. En déposant une arborescence de dossiers sur le volet Collection, les pistes sont importées dans des playlists portant le nom des sous-dossiers.
- Utilisez le **File System Browser** du volet Collection pour parcourir les fichiers de votre ordinateur, puis faites glisser une piste ou un dossier vers votre **Collection**.

Pour ajouter des pistes à un support externe Engine :

- Dans le volet Collection, cliquez sur l'icône **Drives** pour ouvrir le panneau des supports.
- Faites glisser une piste ou un dossier depuis l'**Explorateur** (Windows) ou le **Finder** (macOS) vers la liste de pistes. Cela fonctionne avec une ou plusieurs pistes ou dossiers.

Vous pouvez aussi utiliser le **File System Browser** du volet Collection pour parcourir les fichiers de votre ordinateur, puis faire glisser une piste ou un dossier vers la **Collection** du support.

Remarques :

Une piste ajoutée à un support externe est automatiquement ajoutée à l'Engine Library.

Si vous aviez déjà ajouté une piste à un support externe, la base est mise à jour (et donc écrasée) pour cette piste, mais le fichier lui-même n'est pas recopié : aucun risque de doublon occupant de l'espace.

Pour retirer des pistes d'Engine DJ ou d'un support externe :

1. Dans la liste de pistes, cliquez sur la piste à retirer. Pour en sélectionner plusieurs, maintenez **Ctrl** (Windows) ou **Cmd** (macOS) et cliquez sur chacune. Vous pouvez aussi maintenir **Shift** pour sélectionner toutes les pistes d'une plage.
2. Faites un clic droit sur la ou les pistes et choisissez l'une des options suivantes, selon l'emplacement de la piste :
 - **Remove from Collection** retire les données de la piste de la base Engine DJ.
 - **Remove from Drive** retire les données de la piste *et* le fichier audio du support externe sélectionné et de sa base.
 - **Remove from Playlist** retire la piste de cette playlist. Voir [Using Playlists](#) pour en savoir plus.

Important :

Remove from Collection et **Remove from Playlist** ne suppriment **pas** la piste de son emplacement d'origine, ni sur votre ordinateur ni sur le support externe. **Remove from Drive** supprime *bel et bien* le fichier de son emplacement d'origine.

Remove from Collection et **Remove from Playlist** ne suppriment **pas** la piste des supports externes Engine. À l'inverse, **Remove from Drive** ne la supprime **pas** de votre collection Engine DJ.

Remove from Drive appliqué à une piste d'un support externe ne la retire que de ce support. Les bases Engine des autres supports ne sont **pas** affectées.

Using Cloud Storage (stockage cloud)

Outre les fichiers conservés sur votre ordinateur ou sur un support externe, vous pouvez synchroniser votre Engine Library avec un service de stockage cloud. Toutes les données de votre Engine Library peuvent y être sauvegardées, ce qui met vos fichiers à l'abri d'une perte ou d'une indisponibilité.

Pour activer le stockage cloud Dropbox, ouvrez le menu **Preferences** puis, sous **Library > Cloud Storage**, réglez **Dropbox** sur **On**.

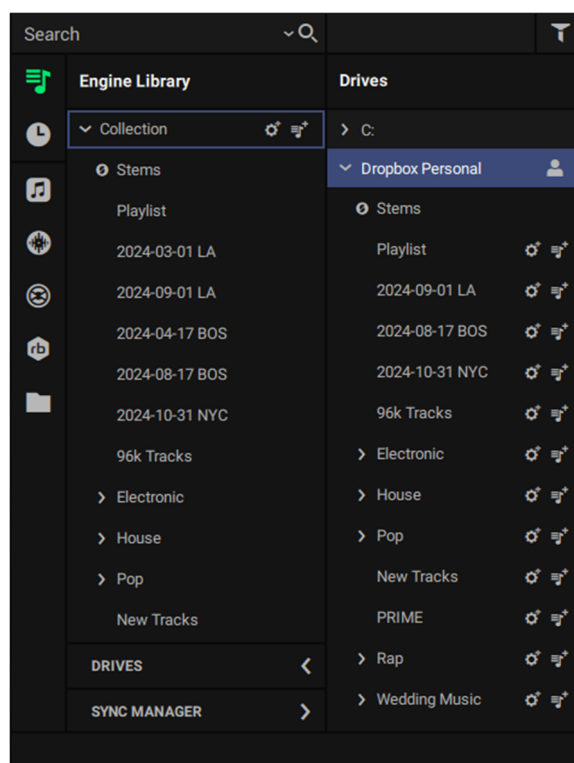
Si Dropbox n'est pas déjà installé sur l'ordinateur où vous utilisez Engine DJ, il vous sera proposé de le télécharger, de l'installer et de vous y connecter.

Pour accéder au stockage cloud, cliquez sur l'icône **Drives** du volet **Collection**. Un nouveau volet apparaît et affiche les supports connectés ainsi que le stockage cloud.

Pour savoir comment ajouter des pistes au stockage cloud, voir [Adding & Removing Tracks](#).

Pour savoir comment ajouter une playlist au stockage cloud, voir [Using Playlists](#).

Pour modifier la configuration du support USB, cliquez sur l'icône **Profile Preferences** du panneau des supports. Voir [User Profiles](#) ci-dessus pour plus d'informations.



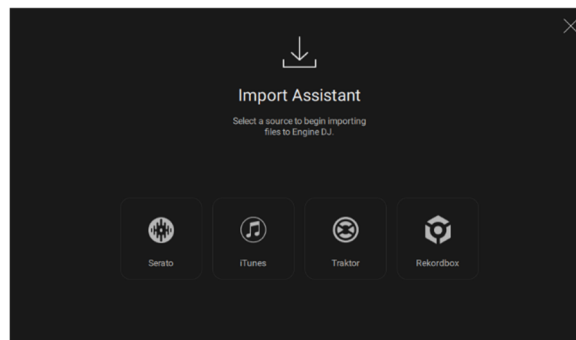
Importing Libraries (importer des bibliothèques)

Remarque : après l'ajout de pistes venues d'une source tierce, tout repère ou boucle créé dans Engine DJ remplace les données de performance importées correspondantes. Pour réimporter les données de performance d'une source tierce, retirez d'abord la piste de votre collection Engine DJ, puis importez-la de nouveau.

Import Assistant (assistant d'import)

L'Import Assistant permet d'importer simplement vos bibliothèques tierces dans votre collection Engine DJ. Pour l'ouvrir, cliquez sur le bouton **Import** de la **Toolbar**.

Consultez les sections suivantes pour savoir comment importer votre bibliothèque avec l'Import Assistant (ou depuis le volet Collection d'Engine DJ).



Using an iTunes/Apple Music® Library

Si vous utilisez iTunes/Apple® sur votre ordinateur, vous pouvez ajouter des pistes de votre bibliothèque vers votre Engine Library et vers les bases de vos supports externes. Vos notes sont également importées.

Avant d'importer, vérifiez que iTunes Library Integration est sur **On** dans les préférences Library. Voir [Operation](#) > [Adjusting Settings](#) > [Preferences](#) pour en savoir plus.

Pour importer votre bibliothèque iTunes/Apple Music avec l'Import Assistant :

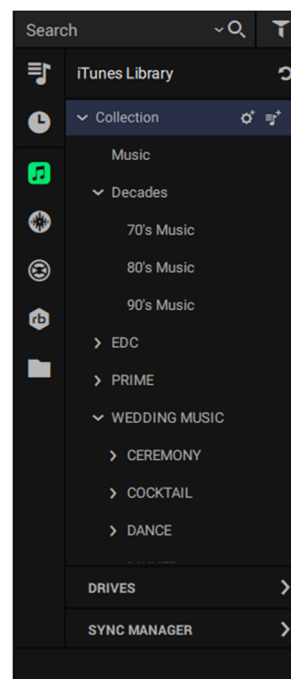
1. Cliquez sur l'icône **Import** de la barre d'outils.
2. Cliquez sur **iTunes**.
3. Cliquez sur **Import All** pour importer toutes les playlists iTunes dans Engine DJ. C'est l'option recommandée à la première utilisation.

Vous pouvez aussi cliquer sur **Manually Select** pour choisir les playlists une à une. Voir la section [Importing iTunes/Apple Music Playlists](#) ci-après.

Pour importer votre bibliothèque iTunes/Apple Music depuis le volet Collection :

1. Cliquez sur l'icône **iTunes/Apple Music** du volet Collection.
2. Cliquez sur **Update Library**. Votre bibliothèque apparaît dans la liste de pistes (cela peut prendre quelques minutes si elle est volumineuse).

Astuce : une fois votre bibliothèque ajoutée, vous pouvez y rechercher des pistes comme vous le feriez normalement dans **Engine DJ**. Voir [Searching for Tracks](#) pour en savoir plus.



Pour ajouter des pistes iTunes/Apple Music à votre Engine Library ou à la base d'un support externe, procédez de l'une des façons suivantes :

- Faites-les glisser depuis la liste de pistes vers l'icône **Collection** sous **Engine Library** ou sous **Drives** pour le support voulu. Vous pouvez aussi les déposer directement sur une playlist ou une sous-playlist.
- Faites un clic droit sur la ou les pistes et choisissez **Add Tracks to Collection** dans le menu qui apparaît.

Pour sélectionner plusieurs pistes, maintenez **Ctrl** (Windows) ou **Cmd** (macOS) et cliquez sur chacune. Vous pouvez aussi maintenir **Shift** pour sélectionner toutes les pistes d'une plage.

Pour importer la collection entière, faites un clic droit sur **Collection** en haut du volet Collection et choisissez **Import Collection**.

Importing iTunes/Apple Music Playlists

Engine DJ permet aussi d'importer les playlists iTunes/Apple Music comme playlists Engine DJ.

Pour importer des playlists iTunes/Apple Music, procédez de l'une des façons suivantes :

- Faites un clic droit sur la playlist et choisissez **Import as Playlist**.
- Faites glisser la playlist directement dans le volet Collection.

Using a Serato Library (bibliothèque Serato)

Si vous utilisez Serato sur votre ordinateur, vous pouvez ajouter des pistes de votre bibliothèque Serato vers votre Engine Library et vers les bases de vos supports externes. Les points de repère, boucles et beat grids Serato des fichiers ajoutés sont également importés.

Avant d'importer, vérifiez que Serato Library Integration est sur **On** dans les préférences Library. Voir [Operation](#) > [Adjusting Settings](#) > [Preferences](#) pour en savoir plus.

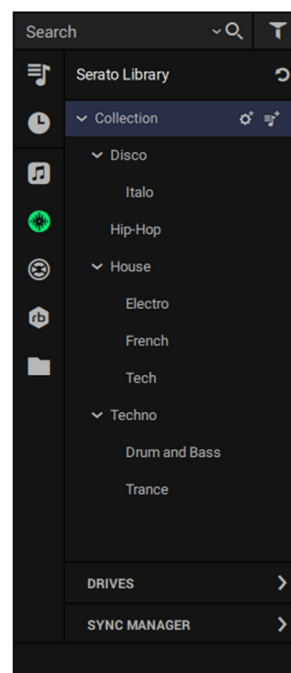
Pour importer votre bibliothèque Serato avec l'Import Assistant :

1. Cliquez sur l'icône **Import** de la barre d'outils.
2. Cliquez sur **Serato**.
3. Cliquez sur **Import All** pour importer tous les crates Serato dans Engine DJ. C'est l'option recommandée à la première utilisation.

Vous pouvez aussi cliquer sur **Manually Select** pour choisir les crates à importer comme playlists. Voir la section [Importing Serato Crates](#) ci-après.

Pour importer votre bibliothèque Serato depuis le volet Collection :

1. Cliquez sur l'icône **Serato** du volet Collection.
2. Cliquez sur **Update Serato Library**. Votre bibliothèque Serato apparaît dans la liste de pistes (cela peut prendre quelques minutes si elle est volumineuse).



Astuce : vous pouvez rechercher dans la bibliothèque Serato comme vous le feriez normalement dans **Engine DJ**. Voir [Searching for Tracks](#) pour en savoir plus.

Pour ajouter des pistes Serato à votre Engine Library ou à la base d'un support externe, procédez de l'une des façons suivantes :

- Faites-les glisser depuis la liste de pistes vers l'icône **Collection** sous **Engine Library** ou sous **Drives** pour le support voulu. Vous pouvez aussi les déposer directement sur une playlist ou une sous-playlist.
- Faites un clic droit sur la ou les pistes et choisissez **Add Tracks to Collection** dans le menu qui apparaît.

Pour sélectionner plusieurs pistes, maintenez **Ctrl** (Windows) ou **Cmd** (macOS) et cliquez sur chacune. Vous pouvez aussi maintenir **Shift** pour sélectionner toutes les pistes d'une page.

Pour importer la collection entière, faites un clic droit sur **Collection** en haut du volet Collection et choisissez **Import Collection**.

Importing Serato Crates

Engine DJ permet aussi d'importer les crates Serato (hors smart crates) comme playlists Engine DJ.

Pour importer des crates Serato, procédez de l'une des façons suivantes :

- Faites un clic droit sur le crate Serato et choisissez **Import as Playlist**.
Faites glisser le crate Serato directement dans le volet Collection.

Using a Traktor® Library

Si vous utilisez [®] sur votre ordinateur, vous pouvez ajouter des pistes de votre bibliothèque Traktor Traktor

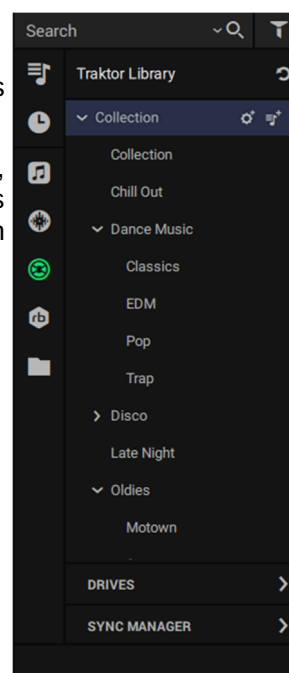
vers votre Engine Library et vers les bases de vos supports externes. Les notes Traktor des fichiers ajoutés sont également importées.

Avant de commencer, exportez votre bibliothèque Traktor au format NML. Puis, dans Engine DJ, vérifiez que Traktor Library Integration est sur **On** dans les préférences Library. Voir [Operation](#) > [Adjusting Settings](#) > [Preferences](#) pour en savoir plus.

Pour importer votre bibliothèque Traktor avec l'Import Assistant :

1. Cliquez sur l'icône **Import** de la barre d'outils.
2. Cliquez sur **Traktor**.
3. Cliquez sur **Select NML**, repérez le fichier NML exporté depuis Traktor et cliquez sur **Open**.
4. Cliquez sur **Import All** pour importer toutes les playlists Traktor dans Engine DJ. C'est l'option recommandée à la première utilisation.

Vous pouvez aussi cliquer sur **Manually Select** pour choisir les playlists une à une. Voir la section [Importing Traktor Playlists](#) ci-après.



Pour importer votre bibliothèque Traktor depuis le volet Collection :

1. Cliquez sur l'icône **Traktor** du volet Collection.
2. Cliquez sur l'icône **Update** du volet Collection.
3. Repérez le fichier NML exporté depuis Traktor et cliquez sur **Open**. Votre bibliothèque Traktor apparaît dans la liste de pistes (cela peut prendre quelques minutes si elle est volumineuse).

Astuce : vous pouvez rechercher dans la bibliothèque Traktor comme vous le feriez normalement dans Engine DJ. Voir [Searching for Tracks](#) pour en savoir plus.

Pour ajouter des pistes Traktor à votre Engine Library ou à la base d'un support externe, procédez de l'une des façons suivantes :

- Faites-les glisser depuis la liste de pistes vers l'icône **Collection** sous **Engine Library** ou sous **Drives** pour le support voulu. Vous pouvez aussi les déposer directement sur une playlist ou une sous-playlist.
- Faites un clic droit sur la ou les pistes et choisissez **Add Tracks to Collection** dans le menu qui apparaît.

Pour sélectionner plusieurs pistes, maintenez **Ctrl** (Windows) ou **Cmd** (macOS) et cliquez sur chacune. Vous pouvez aussi maintenir **Shift** pour sélectionner toutes les pistes d'une page.

Pour importer la collection entière, faites un clic droit sur **Collection** en haut du volet Collection et choisissez **Import Collection**.

Importing Traktor Playlists

Engine DJ permet aussi d'importer les playlists Traktor comme playlists Engine DJ.

Pour importer des playlists Traktor, procédez de l'une des façons suivantes :

Faites un clic droit sur la playlist Traktor et choisissez **Import as Playlist**.

Faites glisser la playlist Traktor directement dans le volet Collection.

Using a Rekordbox® Library

Si vous utilisez [®] sur votre ordinateur, vous pouvez ajouter des pistes de votre bibliothèque Rekordbox vers votre Engine Library et vers les bases de vos supports externes. Les hot cues, boucles mémorisées et beat grids Rekordbox des fichiers ajoutés sont également importés.

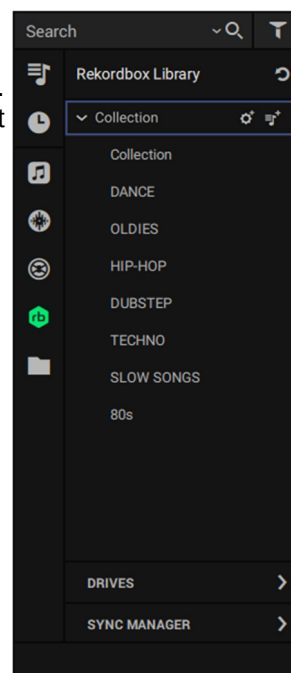
Avant de commencer, exportez votre bibliothèque Rekordbox au format XML. Puis, dans Engine DJ, vérifiez que Rekordbox Library Integration est sur **On** dans les préférences Library. Voir [Operation](#) > [Adjusting Settings](#) > [Preferences](#) pour en savoir plus.

Pour importer votre bibliothèque Rekordbox avec l'Import Assistant :

1. Cliquez sur l'icône **Import** de la barre d'outils.
2. Cliquez sur **Rekordbox**.
3. Cliquez sur **Select XML**, repérez le fichier XML exporté depuis Rekordbox et cliquez sur **Open**.
4. Cliquez sur **Import All** pour importer toutes les playlists Rekordbox dans Engine DJ. C'est l'option recommandée à la première utilisation.

Vous pouvez aussi cliquer sur **Manually Select** pour choisir les playlists une à une. Voir la section [Importing Rekordbox Playlists](#) ci-après.

5. Si des Memory Cues/Loops et des Hot Cues/Loops sont détectés dans votre collection Rekordbox, vous pouvez choisir de les importer comme **Memory Cues/Loops** ou comme **Hot Cues/Loops**.



Pour importer votre bibliothèque Rekordbox depuis le volet Collection :

1. Cliquez sur l'icône **Rekordbox** du volet Collection.
2. Cliquez sur **Update Rekordbox Library**.
3. Repérez le fichier XML exporté depuis Rekordbox et cliquez sur **Open**. Votre bibliothèque Rekordbox apparaît dans la liste de pistes (cela peut prendre quelques minutes si elle est volumineuse).

Astuce : vous pouvez rechercher dans la bibliothèque Rekordbox comme vous le feriez normalement dans Engine DJ. Voir [Searching for Tracks](#) pour en savoir plus.

Pour ajouter des pistes Rekordbox à votre Engine Library ou à la base d'un support externe, procédez de l'une des façons suivantes :

- Faites-les glisser depuis la liste de pistes vers l'icône **Collection** sous **Engine Library** ou sous **Drives** pour le support voulu. Vous pouvez aussi les déposer directement sur une playlist ou une sous-playlist.
- Faites un clic droit sur la ou les pistes et choisissez **Add Tracks to Collection** dans le menu qui apparaît.

Pour sélectionner plusieurs pistes, maintenez **Ctrl** (Windows) ou **Cmd** (macOS) et cliquez sur chacune. Vous pouvez aussi maintenir **Shift** pour sélectionner toutes les pistes d'une page.

Pour importer la collection entière, faites un clic droit sur **Collection** en haut du volet Collection et choisissez **Import Collection**.

Importing Rekordbox Playlists

Engine DJ permet aussi d'importer les playlists Rekordbox comme playlists Engine DJ.

Pour importer des playlists Rekordbox, procédez de l'une des façons suivantes :

- Faites un clic droit sur la playlist Rekordbox et choisissez **Import as Playlist**.
- Faites glisser la playlist Rekordbox directement dans le volet Collection.

Sync Manager

Le Sync Manager permet de synchroniser rapidement playlists, smartlists et données de performance entre votre Engine Library et votre support externe.

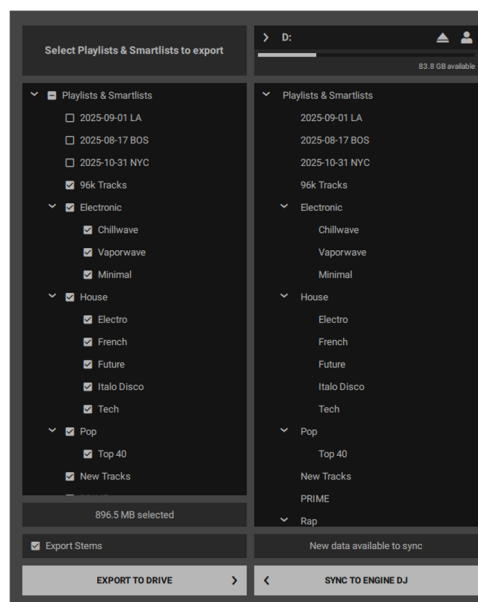
Pour ouvrir le Sync Manager, cliquez sur le bouton Sync Manager en bas à gauche d'Engine DJ.

Vous pouvez aussi cliquer sur **Export** dans la barre d'outils.

La fenêtre Sync Manager donne accès à tous les supports raccordés à votre ordinateur. Si aucun support compatible n'est détecté, il vous sera demandé d'en insérer un.

Utilisez le menu déroulant pour choisir le support à synchroniser. Si le support contient un profil Engine DJ, une icône **Profile** apparaît : cliquez dessus pour consulter le profil du support. Voir [Using External Storage Drives](#) > [User Profiles](#) pour plus d'informations. Un bouton **Eject** permet également d'éjecter le support. Les supports en cours d'opération ne peuvent pas être éjectés.

Si le support utilisé n'est pris en charge ni par Engine DJ ni par le Sync Manager, une icône d'avertissement apparaît. Survolez-la avec la souris pour afficher une info-bulle explicative.



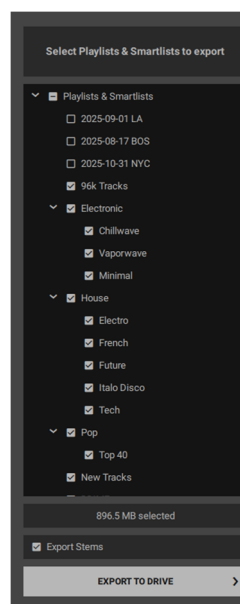
Export to Drive (export vers un support)

Une fois le support choisi, le Sync Manager permet d'exporter facilement la musique destinée au matériel Engine OS.

Utilisez le volet Collection pour parcourir les playlists et smartlists de votre collection Engine DJ ainsi que celles des supports externes connectés, puis cochez la case placée à côté du nom voulu. Cocher un dossier de premier niveau sélectionne tous ses sous-dossiers. Les fichiers de stems associés aux pistes sélectionnées sont copiés automatiquement.

La taille totale des playlists et smartlists sélectionnées s'affiche en bas de la vue, accompagnée d'un indicateur de capacité. Si vous sélectionnez plus de fichiers que le support ne peut en contenir, la barre de capacité passe au rouge. Désélectionnez des playlists jusqu'à repasser sous la capacité maximale.

Cochez la case **Export Stems** pour exporter les stems de l'ordinateur vers le support choisi. Les stems présents sur le support mais absents de la collection de l'ordinateur (ceux rendus directement sur un RANE SYSTEM ONE, par exemple) sont supprimés. Les stems rendus sur ordinateur ne sont jamais supprimés à l'export. Nous recommandons de ne fabriquer les stems qu'à un seul endroit (ordinateur *ou* matériel autonome) pour éviter conflits et stems manquants. Vous pouvez sinon copier les fichiers de stems par glisser-déposer plutôt qu'avec le Sync Manager : les stems rendus sur ordinateur sont alors exportés sans écraser ni supprimer ceux déjà présents sur le support.

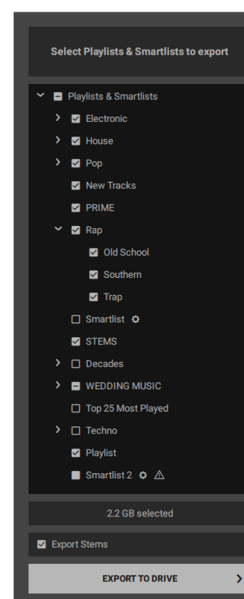


Si votre support contient déjà des playlists et smartlists exportées depuis Engine DJ, vous pouvez en ajouter d'autres tout en retirant les fichiers indésirables en une seule opération.

Pour gérer les playlists, sélectionnez celles que vous souhaitez ajouter au support externe ou en retirer. Si une playlist est désélectionnée dans le volet Collection, une fenêtre avertit que les pistes non sélectionnées seront retirées du support à l'export. Toutefois, si un fichier retiré d'une playlist figure dans une autre playlist encore présente sur le support, il y reste. Cliquez sur **OK** pour continuer.

Pour gérer les smartlists :

- Si une smartlist existe sous le même nom et avec les mêmes règles sur le disque principal et sur le support externe, la case à côté de son nom est cochée. Laissez-la cochée pour copier vers le support toutes les pistes compatibles de votre collection. Cliquez pour la mettre à l'état rempli mais non coché afin de ne rien changer. Décochez-la pour retirer la smartlist et ses pistes du support. Si un fichier figure dans une autre smartlist ou playlist encore présente sur le support, il y reste.
- Si la smartlist est présente sur le support externe mais absente du disque principal, la case est remplie mais non cochée. Laissez-la ainsi pour ne rien changer. Cochez-la pour copier toutes les pistes compatibles vers le support. Décochez-la et videz-la pour retirer la smartlist et toutes ses pistes du support (celles qui ne sont pas copiées dans d'autres listes).
- Si une smartlist existe sous le même nom mais avec des règles différentes sur le disque principal et sur le support externe, la case est remplie mais non cochée et une icône d'avertissement apparaît. Laissez-la ainsi pour ne rien changer. Cochez-la pour remplacer la smartlist et les règles du support par celles d'Engine DJ : les pistes qui ne répondent plus aux critères sont retirées. Décochez-la et videz-la pour retirer la smartlist et toutes ses pistes du support (celles qui ne sont pas copiées dans d'autres listes).



Une fois vos modifications faites et votre sélection arrêtée, cliquez sur le bouton **Export to Drive** en bas du volet Collection. Les fichiers sélectionnés et les données Engine DJ associées sont copiés vers le support. Une barre de progression indique la durée restante.

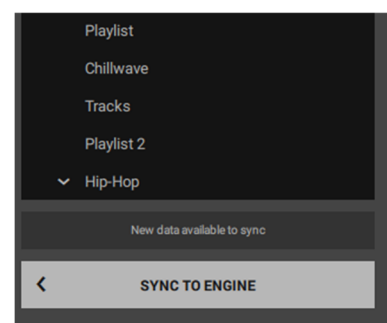
Pour annuler un export en cours, cliquez sur **Cancel**. Les fichiers restants ne sont pas exportés, mais ceux déjà copiés restent sur le support jusqu'à leur retrait.

Sync to Engine (retour vers Engine)

Le Sync Manager permet aussi de renvoyer vers votre collection Engine DJ les modifications de métadonnées effectuées depuis les lecteurs Engine OS.

Le support connecté et sélectionné dans le Sync Manager, cliquez sur le bouton **Sync to Engine**. Le Sync Manager met alors à jour les métadonnées suivantes dans votre collection Engine DJ :

Cue Points	Loop Points	Waveform Data	BPM
Hot Cue Points	Beat grids	Star Rating	Key



Une fois l'opération terminée, ou s'il n'y a rien de nouveau à synchroniser, le bouton **Sync to Engine** est désactivé.

Pour annuler la synchronisation, cliquez sur **Cancel**. Les mises à jour restantes ne seront pas transmises à Engine DJ.

Engine Remote Library (bibliothèque distante)

Votre collection Engine DJ est accessible à distance depuis votre matériel Engine OS, via une connexion au réseau local. Vous parcourez et chargez ainsi des pistes de toute votre bibliothèque sans avoir à les copier sur un support amovible.

Pour accéder à votre Engine Remote Library :

1. Vérifiez d'abord que votre matériel et votre ordinateur sont sur le même réseau et que le logiciel Engine DJ est ouvert. Vous pouvez les connecter au même réseau Wi-Fi, ou les relier directement par un câble Ethernet.
2. Sur votre matériel Engine OS, touchez l'icône **Source** dans la Library View, puis repérez votre ordinateur dans la section **Engine DJ Desktop**.
3. Touchez l'ordinateur pour le sélectionner : votre matériel affiche « Waiting for confirmation » pendant qu'un message apparaît dans Engine DJ pour accepter ou refuser l'accès. Cliquez sur **Accept** pour approuver et continuer.

Si la connexion est annulée ou perdue, le logiciel et le matériel reviennent à leur état précédent.

4. Une fois la connexion établie, vous pouvez parcourir et charger les pistes de votre collection Engine DJ directement depuis votre matériel.
5. Lorsque vous chargez une piste depuis l'Engine Remote Library, elle est téléchargée par le réseau. La progression s'affiche sur l'écran tactile du matériel. En cas d'échec, un message « Failed to Download » apparaît. La taille des pistes chargées à distance est limitée à 250 Mo.

Les pistes sont téléchargées avec les données de performance associées au fichier dans votre collection Engine DJ : beat grids, repères et boucles enregistrés. Si aucune beat grid n'accompagne la piste, votre matériel Engine OS analyse le fichier une fois chargé.

Toute modification des données de performance, des métadonnées et des playlists effectuée depuis votre matériel Engine OS est répercutée en temps réel dans votre collection Engine DJ et sur tous les appareils connectés.

Searching for Tracks (rechercher des pistes)

Pour rechercher des pistes avec les filtres :

1. Dans le volet Collection, cliquez sur l'emplacement où chercher : **Playlists** ou **Drives**. La liste affiche toutes les pistes de cet emplacement.
2. Dans le volet Collection, sélectionnez une playlist ou une sous-playlist de votre collection Engine DJ ou d'un support externe. La liste affiche toutes les pistes de cet emplacement.
3. Dans une ou plusieurs colonnes de filtre, cliquez sur la catégorie voulue : **Genre**, **Artist**, **Album**, **BPM** ou **Key**. Seules les pistes de cette catégorie restent affichées.

Pour sélectionner plusieurs catégories dans une colonne, maintenez **Ctrl** (Windows) ou **Cmd** (macOS) et cliquez sur chacune. Vous pouvez aussi maintenir **Shift** pour sélectionner toutes les catégories comprises entre la sélection courante et celle sur laquelle vous cliquez.

Pour rechercher des pistes par mot :

1. Dans le volet Collection, cliquez sur l'emplacement où chercher : **Playlists**, **iTunes/Apples Music Library**, **Serato Library**, **Traktor Library**, **Rekordbox Library**, **File System Browser** ou **Drives**. La liste affiche toutes les pistes de cet emplacement.
2. Cliquez dans le champ de recherche et saisissez du texte au clavier. Toutes les pistes contenant ce texte apparaissent dans la liste.

La recherche peut porter sur les informations suivantes :

Search All	Album	Key	Genre	Composer	File Type
Title	Length	Comment	Year	Mixartist	Date Created
Artist	BPM	Track #	Label	Filename	Date Added

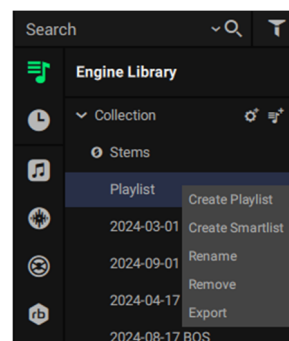
Pour rechercher plusieurs mots, séparez-les par une espace. Seules les pistes contenant **tous** les mots sont affichées.

Pour n'afficher les pistes contenant le ou les mots saisis que dans une catégorie donnée, cliquez sur l'icône  et choisissez une catégorie, puis saisissez le texte dans le champ de recherche.

Pour effacer le champ de recherche, cliquez sur **X**.

Using Playlists (utiliser les playlists)

Vous pouvez organiser les pistes de votre bibliothèque en ensembles ordonnés en les classant dans des playlists. Une playlist référence ses propres pistes ainsi que celles de ses sous-playlists. Plusieurs sous-playlists peuvent coexister au même niveau.



Creating Playlists (créer des playlists)

Pour créer une playlist, procédez de l'une des façons suivantes :

- Cliquez sur l'**icône plus** à côté de **Collection**, ou appuyez sur **Ctrl+N** (Windows) ou **Cmd+N** (macOS) pour ajouter une nouvelle playlist.
- Faites un clic droit sur **Collection** et choisissez **Create Playlist** dans le menu qui apparaît.
- Faites glisser un dossier de pistes sur **Collection**. Les pistes des sous-dossiers sont importées comme playlists portant le nom de ces sous-dossiers.



Pour créer une sous-playlist, procédez de l'une des façons suivantes :

- Survolez la playlist de destination et cliquez sur l'**icône plus**. Une sous-playlist est créée sous la playlist de destination.
- Faites un clic droit sur la playlist de destination et choisissez **Create Playlist** dans le menu qui apparaît.
- Faites glisser un dossier de pistes sur la playlist de destination.



Adding & Deleting Tracks from Playlists (ajouter et retirer des pistes)

Pour ajouter des pistes à une playlist ou une sous-playlist, faites-les glisser depuis la liste de pistes vers la playlist de destination. Elles sont numérotées dans leur ordre d'ajout. Chaque playlist accepte jusqu'à **1 000** pistes.

Lorsque la playlist est triée par ordre de lecture (#), vous pouvez aussi faire glisser les pistes pour les ordonner à votre guise.

Pour retirer des pistes d'une playlist ou d'une sous-playlist, faites un clic droit dessus dans la liste et choisissez **Remove From Playlist**. Retirer une piste d'une playlist de votre collection **Engine Library** la retire de la même playlist sur tous les supports externes connectés. En revanche, cela ne la retire **pas** de votre collection **Engine Library**. Par ailleurs, retirer une piste d'une sous-playlist la retire aussi de la playlist parente, sauf si elle y avait été ajoutée séparément.

Pour sélectionner plusieurs pistes, maintenez **Ctrl** (Windows) ou **Cmd** (macOS) et cliquez sur chacune. Vous pouvez aussi maintenir **Shift** pour sélectionner toutes les pistes d'une page.

Moving & Editing Playlists (déplacer et modifier les playlists)

Pour ajouter une playlist à une clé USB, faites-la glisser sur la **Collection** du support externe dans le volet Drives.

Pour réordonner les pistes d'une playlist :

1. Cliquez sur une playlist pour la sélectionner.
2. Vérifiez qu'elle est triée sur la colonne #.
3. Faites glisser la piste ou le groupe de pistes à l'endroit voulu dans l'ordre de lecture.

Si vous avez trié votre playlist à l'aide des colonnes, vous pouvez aussi figer cet ordre par un clic droit sur une piste puis **Re-number track order**.

Pour réordonner les playlists dans la Collection ou dans un dossier de playlists, faites glisser la playlist à l'endroit voulu.

Pour renommer une playlist, double-cliquez dessus, ou faites un clic droit et choisissez **Rename**. Appuyez sur **Entrée** ou cliquez en dehors du champ pour valider.

Removing Playlists (supprimer des playlists)

Pour supprimer une playlist de votre collection, faites un clic droit dessus et choisissez **Remove**. Supprimer une playlist de la collection **Engine Library** la supprime de tous les supports externes connectés. Supprimer une playlist d'un support externe ne la retire que de ce support.

Exporting Playlists (exporter des playlists)

Pour exporter une playlist ou un dossier de playlists, faites un clic droit dessus et choisissez **Export**. Les playlists s'exportent aux formats CSV, M3U ou JSON.

Smartlists

Une smartlist est une playlist créée et alimentée à partir de règles que vous définissez. Elle permet de dégager rapidement, dans votre collection, des listes qui se remplissent automatiquement avec les pistes répondant à vos critères.



Pour créer une smartlist, cliquez sur l'**icône engrenage +** à côté de l'en-tête **Collection** du volet Collection. Vous pouvez aussi faire un clic droit dans le volet Collection et choisir **Create Smartlist**. Une fois créée, la smartlist se met à jour automatiquement selon ses paramètres au fur et à mesure des ajouts dans votre collection.

Utilisez le premier champ pour nommer la smartlist. Vous pourrez la renommer plus tard par un clic droit dans le volet Collection puis **Rename**.

Utilisez le menu déroulant pour choisir le critère de classement des pistes dans la smartlist, parmi :

Album	Date Added	Key	Stems
Artist	File Type	Label	Title
BPM	Genre	Length	Year
Comment	Grid	Rating	

Vous pouvez affiner votre règle avec un modificateur supplémentaire dans le menu déroulant suivant. Vous pouvez par exemple saisir des mots à rechercher dans les champs Artist ou Title, ou chercher des valeurs supérieures, inférieures, égales ou comprises dans une plage pour des données numériques comme BPM ou Year.

Album, Artist, Comment, Genre, Label, Title:	contains	begins with
	does not contain	ends with
	is equal to	is empty
	is not equal to	
BPM, Year:	is greater than	is equal to
	is less than	is in the range of

Date Added:	is equal to before after
File Type:	is equal to
Grid, Stems:	exists (true/false)
Key:	is equal to is compatible with
Length, Rating:	is greater than is less than is equal to

Pour ajouter une règle, cliquez sur le bouton **+ Add Rule**.

Pour exiger toutes les règles, cochez la case **match all rules**. Seules les pistes répondant à chacune des règles sont ajoutées à la smartlist. Décochée, les pistes répondant à *au moins une* des règles sont ajoutées.

Pour terminer et créer la smartlist, cliquez sur le bouton **Create**.

Pour modifier les règles d'une smartlist existante, faites un clic droit sur son nom dans le volet Collection et choisissez **Edit Smartlist**. Une fois terminé, cliquez de nouveau sur le bouton **Update** pour appliquer les nouvelles règles.

Pour créer une playlist classique à partir d'une smartlist, faites un clic droit sur son nom et choisissez **Convert to Playlist**. Une playlist de même nom et de même contenu est générée.

Remarque : une playlist créée depuis une smartlist ne peut pas porter le nom d'une playlist existante.

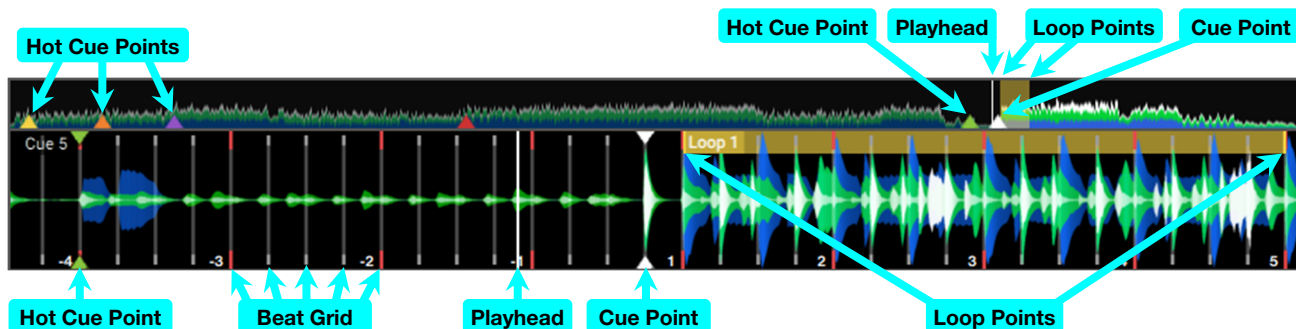
Pour supprimer une smartlist de votre collection, faites un clic droit dessus dans le volet Collection et choisissez **Remove**.

Les smartlists se copient sur les supports comme des playlists ordinaires, avec le **Sync Manager** ou par glisser-déposer dans le panneau Drives.

Vous pouvez aussi créer des smartlists directement sur un support, avec des règles propres aux pistes qu'il contient. Ces smartlists n'apparaissent dans votre collection principale que si elles sont renvoyées vers Engine DJ avec le Sync Manager.

Editing Tracks (modifier les pistes)

Engine DJ permet de placer points de repère, hot cues, points de boucle et beat grids en vue de vos futures prestations sur un lecteur.



Pour préparer une piste à modifier, double-cliquez dessus dans la liste, ou faites-la glisser sur la forme d'onde ou sur les commandes d'édition situées au-dessus. La piste se charge, vous pouvez la lire et la modifier. Sa forme d'onde apparaît, avec sa beat grid.

Pour passer à la piste précédente ou suivante, cliquez sur **Previous Track** ou **Next Track**.

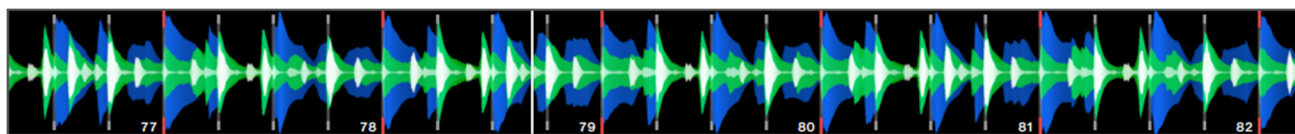
Pour vous déplacer dans la piste, procédez de l'une des façons suivantes :

- Cliquez et faites glisser la forme d'onde pour vous déplacer dans la piste.
- Cliquez sur l'aperçu de la piste pour amener la forme d'onde à cet endroit.
- Appuyez sur **Ctrl**+flèche gauche ou droite (Windows) ou **Cmd**+flèche gauche ou droite (macOS) pour vous déplacer dans la piste selon la résolution de beat jump courante.

L'aperçu et la forme d'onde affichent les informations suivantes :

- Le **code couleur de la forme d'onde** indique la fréquence du signal audio :
Lorsque le réglage **Waveform Style** des **Preferences** est sur **Tri-Band** :
 - o Le **bleu** représente les graves.
 - o Le **vert** représente les médiums.
 - o Le **blanc** représente les aigus.
 Lorsque **Waveform Style** est sur **RGB** :
 - o Le **rouge** représente les graves.
 - o Le **vert** représente les médiums.
 - o Le **bleu** représente les aigus.
- La **tête de lecture** (position courante) est une ligne blanche.
- La **beat grid** correspond aux lignes affichées sur la forme d'onde uniquement. Voir [Beat Grid](#) pour en savoir plus.
 - o Le premier temps de chaque mesure est marqué en **rouge**. Les autres temps sont en gris.
 - o Les temps ajustés avec l'**outil d'ancrage** sont marqués en **jaune**.
- Le **point de repère** est un triangle blanc. Voir [Cue Points](#) pour en savoir plus.
- Les **points hot cue** sont des triangles dont la couleur dépend du performance pad. Voir [Hot Cue Points](#) pour en savoir plus.
- Les **points de boucle** sont des lignes blanches encadrant une zone ombrée. Les boucles actives sont hachurées. La couleur des boucles enregistrées dépend du performance pad. Voir [Loop Points](#) pour en savoir plus.

Beat Grid

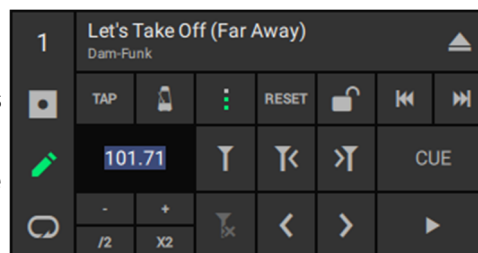


Pour modifier la beat grid, utilisez les **Grid Edit Controls**.

Important : lorsque la fonction **Cue/Loop Quantization** est sur **on**, les points hot cue et les points de boucle sont automatiquement alignés selon le degré de quantification. Voir [Adjusting Settings > Preferences](#) pour en savoir plus.

Pour ajuster la position des temps :

- Utilisez les boutons **Downbeat Left/Right** pour déplacer les temps par rapport à la grille analysée.
- Utilisez les boutons **Shift Left/Right** pour décaler toute la grille vers la gauche ou la droite.
- Cliquez sur le bouton **Insert Anchor** pour amener le temps le plus proche à la position de la tête de lecture. Tous les temps situés à droite de l'ancre se décalent en conséquence, ce qui permet de créer des beat grids souples pour les morceaux à tempo variable.
- Cliquez sur le bouton **Delete Anchor** pour supprimer l'ancre la plus proche, à quelques temps près.



Pour ajuster le tempo :

- Utilisez le bouton **Tap Tempo** pour définir manuellement un tempo en tapant en rythme.
- Utilisez les boutons **+/- BPM** pour augmenter ou diminuer le BPM par petits incréments. Maintenez **Shift** en cliquant pour un réglage plus fin.
- Utilisez les boutons **/2** et **2X** pour diviser par deux ou doubler le BPM courant.

Pour activer le métronome et vous aider à caler la beat grid, cliquez sur le bouton **Metronome**. Un tic sonore se déclenche sur chaque marqueur de temps. Cliquez sur le bouton **Metronome Volume** pour faire défiler les niveaux **Low**, **Medium** et **High**.

Pour rétablir le tempo et la grille analysés à l'origine, cliquez sur le bouton **Reset**.

Pour verrouiller la beat grid et empêcher toute modification, cliquez sur l'icône de **cadenas**. Une fois verrouillée, les autres commandes d'édition de grille sont grisées et une icône de cadenas apparaît dans la colonne **Grid** du volet Library.

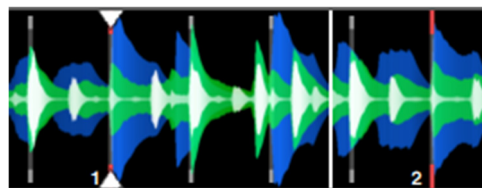
Remarque : l'analyse d'une piste ne met pas à jour la beat grid si le verrou est actif.

Remarque : les pistes importées depuis une source tierce conservent les beat grids importées. Pour les modifier dans Engine DJ, vous devez d'abord réanalyser la piste. Pour réimporter les beat grids d'origine de la source tierce, retirez d'abord la piste de votre collection Engine DJ, puis importez-la de nouveau.

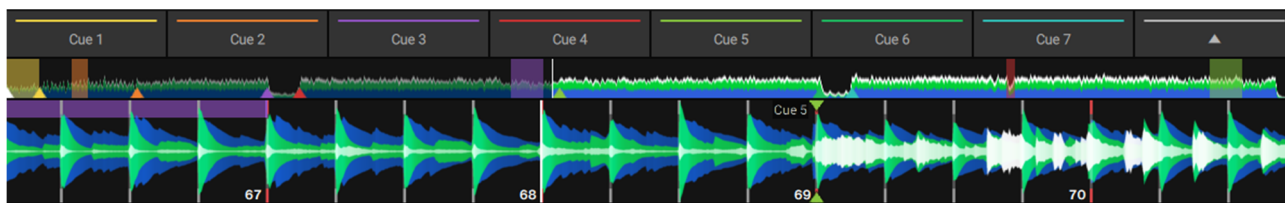
Cue Points (points de repère)

Pour placer un point de repère, cliquez sur **Cue** à l'endroit voulu, la piste étant en pause. Un clic sur **Cue** relancera ensuite la lecture depuis ce point.

Important : lorsque la fonction **Cue/Loop Quantization** est sur **on**, les points de repère sont automatiquement alignés selon le degré de quantification. Voir [Adjusting Settings > Preferences](#) pour en savoir plus.



Hot Cue Points



Pour placer un **hot cue**, vérifiez d'abord que les performance pads sont réglés sur **Hot Cues**. Procédez ensuite de l'une des façons suivantes :

- Cliquez sur un **performance pad (1–8)** à l'endroit voulu.
- Appuyez sur la touche numérique correspondante (**1–8**) de votre clavier à l'endroit voulu.

Remarque : pour placer un hot cue sur Deck 2 en mode Dual Decks, appuyez sur **Alt +** la touche numérique correspondante (**1–8**).

Un clic sur ce performance pad (**1–8**) lancera ensuite la lecture depuis ce point.

Important : lorsque la fonction **Cue/Loop Quantization** est sur **on**, les hot cues sont automatiquement alignés selon le degré de quantification. Voir [Adjusting Settings > Preferences](#) pour en savoir plus.

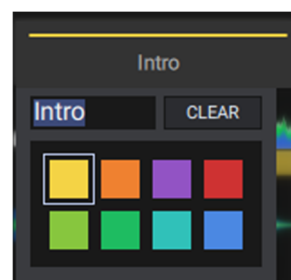
Pour **renommer un hot cue**, faites un clic droit sur son performance pad (**1–8**) et saisissez un nouveau nom au clavier.

Pour **changer la couleur d'un hot cue**, faites un clic droit sur son performance pad (**1–8**) et choisissez la couleur voulue.

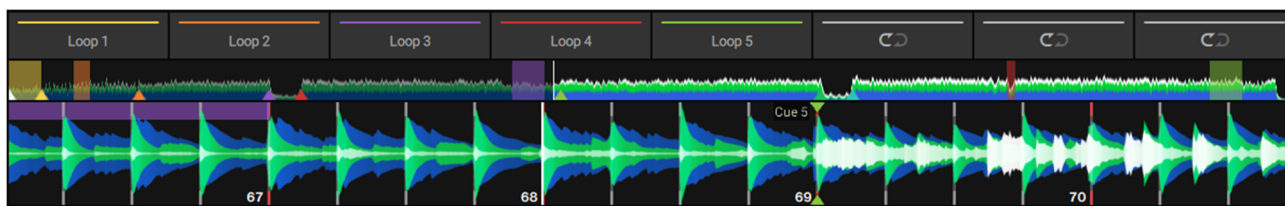
Pour **supprimer un hot cue**, procédez de l'une des façons suivantes :

- Faites un clic droit sur le performance pad (**1–8**) et cliquez sur **Clear**.
- Maintenez **Shift** et faites un clic gauche sur le performance pad (**1–8**).
- Maintenez **Shift** et appuyez sur la touche numérique correspondante (**1–8**) de votre clavier.

Remarque : pour supprimer un hot cue sur Deck 2 en mode Dual Decks, appuyez sur **Alt + Shift +** la touche numérique correspondante (**1–8**).



Loop Points (points de boucle)



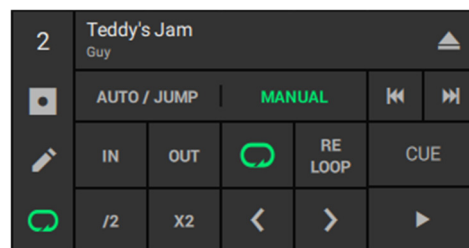
Pour placer des points de boucle (créer une boucle), vérifiez d'abord que les performance pads sont réglés sur **Loop**. Procédez ensuite de l'une des façons suivantes :

- Cliquez sur un **performance pad (1–8)** à l'endroit où doit commencer la boucle, puis cliquez de nouveau sur le même **performance pad (1–8)** à l'endroit où elle doit finir. La boucle démarre aussitôt.
- Appuyez sur la touche numérique correspondante (**1–8**) de votre clavier à l'endroit où doit commencer la boucle, puis de nouveau sur la même touche à l'endroit où elle doit finir. La boucle démarre aussitôt.

Remarque : pour placer une boucle sur Deck 2 en mode Dual Decks, appuyez sur **Alt +** la touche numérique correspondante (**1–8**).

Pour placer les points de boucle à la main, utilisez le mode **Loop & Beat Jump Controls** et sélectionnez **Manual**.

- **Pour placer les points de boucle :**
 - i. Cliquez sur **Loop In** à l'endroit où doit commencer la boucle.
 - ii. Cliquez sur **Loop Out** à l'endroit où elle doit finir.
La boucle démarre aussitôt.
- **Pour allonger une boucle**, cliquez sur **X2**. Sa longueur double à chaque clic (deux fois, quatre fois, huit fois, puis seize fois sa longueur d'origine).
- **Pour raccourcir une boucle**, cliquez sur **/2**. Sa longueur est divisée par deux à chaque clic (1/2, 1/4, 1/8, puis 1/16 de sa longueur d'origine).
- **Pour décaler toute la boucle**, cliquez sur **Shift Left** ou **Shift Right**.
- **Pour lire la boucle**, cliquez sur **Loop Enable** alors qu'elle est inactive. Elle démarre aussitôt depuis son point de départ et se répète en atteignant son point de fin. Cliquez de nouveau sur **Loop Enable** pour la désactiver : la lecture se poursuit au-delà du point de sortie.
- **Pour relancer la boucle**, cliquez sur **Re-Loop** pendant la lecture. La boucle revient à son point de départ.
- **Remarque :** si une boucle manuelle est active, un clic sur un **performance pad** en mode Loop enregistre cette boucle dans l'emplacement correspondant.



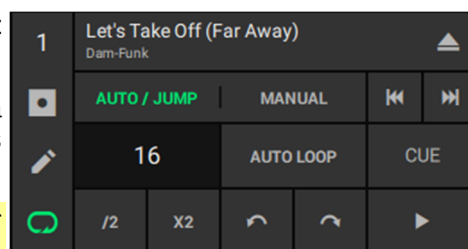
Pour créer une boucle automatique, utilisez le mode **Loop & Beat Jump Controls** et sélectionnez **Auto / Jump**.

- Pour placer les points de boucle, cliquez sur **Auto Loop** à l'endroit voulu. Les points sont calculés automatiquement d'après le BPM et la boucle démarre aussitôt.

Important : lorsque la fonction **Cue/Loop Quantization** est sur **on**, les points de boucle sont automatiquement alignés selon le degré de quantification. Voir [Adjusting Settings > Preferences](#) pour en savoir plus.

- Pour allonger une boucle, cliquez sur **X2**. Sa longueur double à chaque clic (deux fois, quatre fois, huit fois, puis seize fois sa longueur d'origine).
- Pour raccourcir une boucle, cliquez sur **/2**. Sa longueur est divisée par deux à chaque clic (1/2, 1/4, 1/8, puis 1/16 de sa longueur d'origine).
- Pour arrêter la boucle, cliquez sur **Auto Loop** alors qu'elle est active. En atteignant le point de fin, la lecture se poursuit dans la piste au lieu de revenir au point de départ.

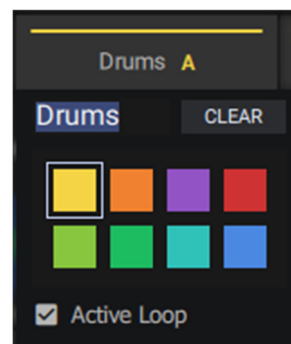
Remarque : si une boucle automatique est active, un clic sur un **performance pad** en mode Loop l'enregistre dans l'emplacement correspondant.



Pour créer une **Active Loop**, faites un clic droit sur un **performance pad** portant une boucle enregistrée et choisissez **Active Loop**. Une Active Loop se déclenche automatiquement dès que sa zone est atteinte. Un « **A** » apparaît sur le pad concerné et les zones d'Active Loop sont hachurées sur la forme d'onde.

Pour renommer une boucle, faites un clic droit sur son performance pad (**1–8**) et saisissez un nouveau nom au clavier.

Pour changer la couleur d'une boucle, faites un clic droit sur son performance pad (**1–8**) et choisissez la couleur voulue.



Pour supprimer un point de boucle, procédez de l'une des façons suivantes :

- Faites un clic droit sur le performance pad (**1–8**) et cliquez sur **Clear**.
- Maintenez **Shift** et faites un clic gauche sur le performance pad (**1–8**).
- Maintenez **Shift** et appuyez sur la touche numérique correspondante (**1–8**) de votre clavier.

Remarque : pour supprimer une boucle sur Deck 2 en mode Dual Decks, appuyez sur **Alt + Shift +** la touche numérique correspondante (**1–8**).

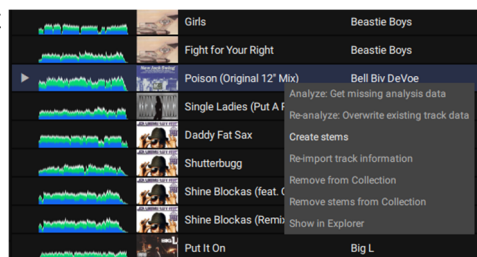
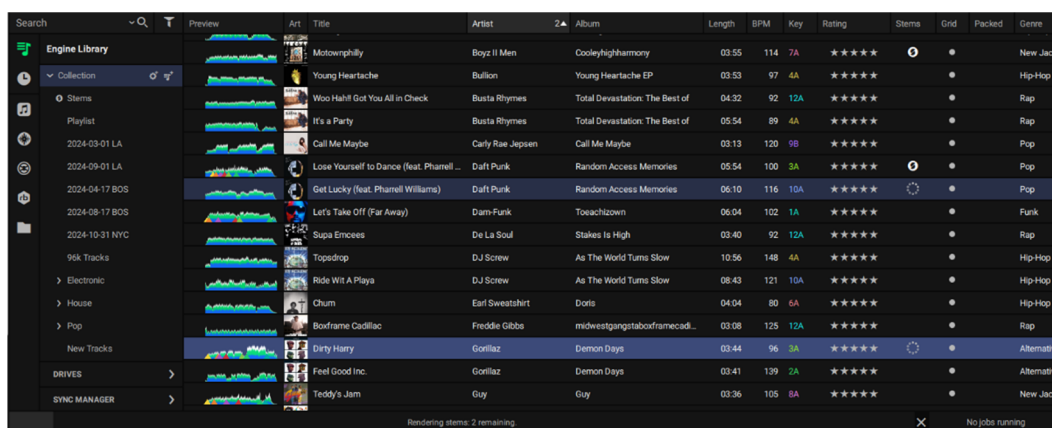
Creating Stems (fabriquer des stems)

Vous pouvez mettre la puissance de votre ordinateur à profit pour fabriquer les stems de vos pistes, puis les exporter vers un support destiné à votre matériel Engine OS compatible.

Remarque : les stems sont inclus d'office sur les Denon DJ PRIME 4+ et PRIME 4 G2 ainsi que sur les RANE SYSTEM ONE. Sur les autres matériels Engine OS, ils s'activent par l'achat d'une licence unique sur enginejdj.com/stems, rattachée à votre profil Engine DJ.

Pour fabriquer des stems, vous devez d'abord télécharger et installer le moteur de séparation dans votre logiciel Engine DJ.

1. Faites un clic droit sur une piste de votre collection et choisissez **Create stems**. Vous pouvez aussi ouvrir la fenêtre **Preferences** et, sous l'onglet **Library**, cliquer sur le bouton **Add Stems**.
2. Une fenêtre vous demande de confirmer le téléchargement d'Engine Stems Support. Cliquez sur **Yes** pour continuer ou **No** pour annuler.
3. Une fois le téléchargement lancé, vous en suivez la progression dans la fenêtre **Job Monitor**.



Une fois Engine Stems Support installé, vous pouvez fabriquer les stems de vos pistes.

1. Faites un clic droit sur une piste de votre collection et choisissez **Create stems**. Vous pouvez aussi faire glisser une piste, une sélection de pistes ou une playlist entière sur la **Stems List** du volet Collection.

Remarque : pour que la liste Stems apparaisse dans le volet Collection, le réglage **Show Stems List** du menu **Preferences > Library** doit être sur **On**.

2. Un indicateur d'activité apparaît dans la colonne Stems pour les pistes en cours de traitement, et le bas de la fenêtre affiche la progression. Les pistes en attente affichent une icône de stems grise.
3. Une fois l'opération terminée, une icône de stems apparaît dans la colonne Stems de la Track List et la piste est ajoutée à la liste Stems du volet Collection.

Les fichiers de stems ne peuvent pas être pré-écoutés dans Engine DJ, mais vous pouvez désormais exporter la piste vers un support externe destiné à un matériel Engine OS compatible. Les pistes avec stems se copient avec le Sync Manager ou par glisser-déposer de pistes ou de playlists vers un support externe.

Pour retirer des stems de votre collection, faites un clic droit sur une piste et choisissez **Remove stems from Collection**. Les fichiers de stems disparaissent de la liste de pistes et de la liste Stems, mais la piste d'origine reste. Choisir **Remove from Collection** sur une piste disposant de stems retire à la fois la piste d'origine et ses stems.

Pour les pistes copiées sur un support externe, vous pouvez aussi faire un clic droit et choisir **Remove stems from Drive** afin de ne retirer que les fichiers de stems du support, en les conservant dans votre collection principale pour plus tard.

Les fichiers de stems se trouvent également dans le dossier **Stems**, à l'intérieur du dossier **Engine Library**, sur vos disques locaux comme externes.

ID3 Tags (tags ID3)

Les tags ID3 sont les métadonnées d'une piste, c'est-à-dire les informations stockées dans le fichier lui-même : titre, artiste, album, numéro de piste, etc. Engine DJ permet de les consulter et de les modifier.

Pour mettre à jour les informations d'une piste :

1. Dans la liste de pistes, cliquez sur la piste dont vous voulez modifier les tags.
2. Cliquez dans le champ à modifier. Vous pouvez éditer les champs suivants :

Title	Album	Comment	Genre	Label	Mixartist
Artist	Key	Track #	Year	Composer	

Si les tags ID3 d'une piste ont été modifiés en dehors d'Engine DJ, vous pouvez les rafraîchir par un clic droit sur la piste puis **Re-import track information**.

Re-Analyzing Tracks (réanalyser des pistes)

Lorsqu'Engine DJ analyse une piste, il détecte ou calcule sa forme d'onde, son BPM, sa tonalité et sa beat grid. Il repère également les points de repère, hot cues et points de boucle présents dans la piste (créés dans Engine DJ, Rekordbox ou Serato DJ).

Important : pour utiliser les points de repère, hot cues ou points de boucle Serato DJ ou Rekordbox d'une piste, vous devez d'abord l'ajouter à votre Engine Library ou à un support externe, puis l'analyser. Voir [Importing Libraries](#) pour en savoir plus.

Astuce : laissez la fonction Auto Analyze sur **on** pour que les pistes soient analysées automatiquement à leur ajout dans votre Engine Library. Voir [Adjusting Settings > Preferences](#) pour en savoir plus.

Si vous avez modifié le BPM, la tonalité ou la beat grid d'une piste et souhaitez rétablir les valeurs d'origine, réanalysez-la. Une réanalyse utilise toujours la dernière détection de BPM et de tonalité d'Engine DJ, quels que soient les tags ID3 du fichier.

Pour réanalyser une piste :

1. Dans la liste de pistes, cliquez sur la piste à réanalyser. Pour en sélectionner plusieurs, maintenez **Ctrl** (Windows) ou **Cmd** (macOS) et cliquez sur chacune. Vous pouvez aussi maintenir **Shift** pour sélectionner toutes les pistes comprises entre la sélection courante et celle sur laquelle vous cliquez.
2. Faites un clic droit sur la ou les pistes et choisissez **Re-analyze: Overwrite existing track data**.

Remarque : l'analyse d'une piste ne met pas à jour la beat grid si le verrou est actif.

Showing the Track Location (afficher l'emplacement)

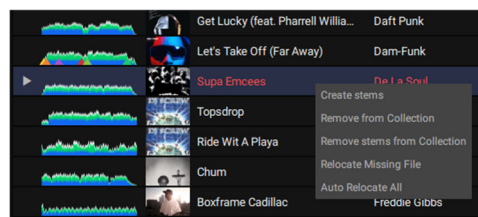
Vous pouvez ouvrir directement l'emplacement d'une piste sur votre ordinateur ou sur un support externe connecté. C'est utile pour renommer ou déplacer le fichier lui-même.

Pour ouvrir l'emplacement d'une piste sur votre ordinateur ou sur un support externe :

1. Dans la liste de pistes, cliquez sur la piste voulue. Pour en sélectionner plusieurs, maintenez **Ctrl** (Windows) ou **Cmd** (macOS) et cliquez sur chacune. Vous pouvez aussi maintenir **Shift** pour sélectionner toutes les pistes comprises entre la sélection courante et celle sur laquelle vous cliquez.
2. Faites un clic droit sur la ou les pistes et choisissez **Show in Explorer** (Windows) ou **Show in Finder** (macOS).

Relocating Missing Files (retrouver les fichiers manquants)

Si des pistes ont été déplacées depuis leur ajout dans Engine DJ, elles apparaissent en rouge dans votre collection et restent inaccessibles tant qu'elles ne sont pas relocalisées. Voici comment les retrouver, une par une ou toutes à la fois.



Pour relocaliser manuellement le fichier d'une piste manquante :

1. Dans la liste de pistes, faites un clic droit sur la piste à relocaliser et choisissez **Relocate Missing File**.
2. Dans la fenêtre qui apparaît, naviguez jusqu'à l'emplacement de la piste sur votre disque et sélectionnez-la. La fenêtre s'ouvre sur le dernier emplacement connu du fichier manquant.
3. Engine DJ associe la piste au fichier choisi et la piste se réaffiche en blanc.

Les informations ID3 sont également mises à jour d'après le nouveau fichier. Si le titre, le nom de fichier, la taille ou la durée du fichier relocalisé diffèrent de l'original, un message d'avertissement vous en informe. Les repères, boucles et beat grid du fichier d'origine sont conservés.

Pour relocaliser automatiquement tous les fichiers manquants :

1. Dans la liste de pistes, faites un clic droit sur une piste manquante et choisissez **Auto Relocate All**.
2. Engine DJ analyse vos dossiers Bureau, Musique et Documents, ainsi que tous les disques connectés (Dropbox compris, s'il est connecté), à la recherche des fichiers manquants. La recherche se fait d'abord par nom de fichier, puis par durée en cas de plusieurs correspondances de nom.
3. En cas de correspondance, Engine DJ met les pistes à jour comme ci-dessus. Les fichiers dont le nom et la durée ne correspondent pas restent manquants. Si plusieurs correspondances sont trouvées, Auto Relocate n'en choisit aucune et la piste reste manquante.

Remarque : sous macOS, les noms de fichiers doivent correspondre à la casse près.

Auto Relocate ne cherche ni dans vos dossiers Téléchargements ou Corbeille, ni parmi les fichiers copiés comme ceux du dossier Engine Library.

Si un disque est éjecté de force pendant l'analyse, le processus Auto Relocate s'arrête.

Appendix (annexe)

Troubleshooting (dépannage)

Problème	Solution
Je n'arrive pas à ajouter de pistes dans Engine DJ.	<p>Sous Windows, vérifiez qu'Apple QuickTime® est installé et à jour. Sinon, téléchargez et installez la dernière version sur apple.com/quicktime</p> <p>Vérifiez qu'Engine DJ prend en charge le format de la piste à ajouter. Voir Operation > Adjusting Settings > Preferences > Library.</p> <p>Vérifiez que la pochette de la piste pèse moins de 1 Mo.</p>
La lecture est parasitée pendant la modification d'une piste.	<p>Vérifiez que vos réglages audio sont corrects. Voir Operation > Adjusting Settings > Preferences > Performance.</p> <p>Augmentez la taille de la mémoire tampon. Voir Operation > Adjusting Settings > Preferences > Performance.</p> <p>Si Engine DJ analyse des pistes, attendez la fin de l'analyse avant de modifier (Engine DJ fonctionne un peu plus lentement pendant une analyse).</p>
Je n'arrive pas à copier la base de données du support externe.	Vérifiez que votre support externe dispose d'assez d'espace libre. Il en faut davantage que la taille totale des fichiers.
Mon lecteur ne lit pas les pistes Engine depuis un support externe.	Vérifiez que votre lecteur prend en charge le format et la capacité de votre support externe.

Custom Metronome Sounds (sons de métronome personnalisés)

Vous pouvez remplacer le son de métronome fourni par le vôtre :

- Rendez-vous à l'emplacement suivant, selon votre système d'exploitation :
 - macOS** : Users/<VotreNomUtilisateur>/Library/Application Support/AIR Music Technology/EnginePrime/Media
 - Windows** : C:\Users\<VotreNomUtilisateur>\AppData\Local\AIR Music Technology\EnginePrime\Media

Remarque : ces deux chemins sont généralement masqués. Consultez la documentation de votre système pour afficher les dossiers cachés si nécessaire.
- Ces dossiers contiennent deux fichiers, **metronome.wav** et **metronome_downbeat.wav**.
- Renommez un fichier compatible avec le même nom et remplacez le fichier existant.
- À la réouverture d'Engine DJ, le métronome jouera votre son personnalisé.

Pour revenir aux sons d'origine, supprimez simplement les deux fichiers et rouvrez Engine DJ. Les fichiers par défaut sont recréés dans ces dossiers et fonctionnent de nouveau normalement.

Keyboard Shortcuts (raccourcis clavier)

Utility

Fonction	macOS	Windows	Description
Tool Tips	⌘ (Command) + T	Ctrl + T	Affiche les informations utiles au survol d'une fonction.
Open Preferences	⌘ + ,	Ctrl + ,	Ouvre la fenêtre des préférences.
Cancel / Close Menu	Esc	Esc	Annule l'action en cours ou ferme un menu.
Full Screen	⌘ + Ctrl + F	F11	Passe l'application en plein écran.
Quit Application	⌘ + Q	Alt + F4	Quitte Engine DJ.

Navigation

Fonction	macOS	Windows	Description
Place Cursor in Search Field	⌘ + F	Ctrl + F	Place le curseur dans le champ de recherche. Saisissez ensuite le texte au clavier.
Cycle Between Collection Pane	Option + Tab	Ctrl + Tab	Fait défiler les différentes zones du volet Collection : Playlists, iTunes/Apple Music, Serato et File Browser.
Waveform Zoom In	⌘ + Plus (+)	Ctrl + Plus (+)	Zoom sur les formes d'onde des deux couches.
Waveform Zoom Out	⌘ + Minus (-)	Ctrl + Minus (-)	Dézoome sur les formes d'onde des deux couches.
Waveform Zoom Reset	⌘ + 0	Ctrl + 0	Rétablit le niveau de zoom par défaut des deux couches.
New Playlist	⌘ + N	Ctrl + N	Crée une playlist de premier niveau.
Remove Playlist	⌘ + Backspace or Delete	Ctrl + Backspace or Delete	Retire la playlist sélectionnée de la Collection.
Show / Hide Drives Panel	⌘ + D	Ctrl + D	Ouvre ou ferme le panneau des supports.
Navigate Track/Tree List Up / Down	⬆/⬇ (Up/Down)	⬆/⬇ (Up/Down)	Se déplace vers le haut ou le bas dans la liste de pistes ou l'arborescence.
Expand / Collapse Folders & Playlists	⬅/➡ (Left/Right)	⬅/➡ (Left/Right)	Déploie ou replie les playlists et dossiers contenant des sous-playlists ou sous-dossiers.
Navigate Area Next	Tab	Tab	Donne le focus au panneau ouvert suivant.
Navigate Area Previous	Shift + Tab	Shift + Tab	Donne le focus au panneau ouvert précédent.
Show / Hide Filter Boxes	F	F	Ouvre ou ferme les Filter Boxes.
Select All Tracks	⌘ + A	Ctrl + A	Sélectionne toutes les pistes affichées dans la liste.
Select Multiple Tracks	Shift + ⬆/⬇ (Up/Down)	Shift + ⬆/⬇ (Up/Down)	Sélectionne plusieurs pistes.
Remove Track from Playlist	⌘ + Backspace or Delete	Ctrl + Backspace or Delete	Retire la ou les pistes sélectionnées de la playlist courante.

Transport

Fonction	Couche	macOS	Windows	Description
Load Track	A	⌘ + 1	Ctrl + 1	Charge la piste sélectionnée sur la platine correspondante.
	B	⌘ + 2	Ctrl + 2	
Cue	A	C	C	Place le point de repère initial à la position courante de la tête de lecture.
	B	Option + C	Alt + C	
Play / Pause	A	Spacebar	Spacebar	Lance ou met en pause la platine.
	B	Option + Spacebar	Ctrl + Spacebar	
Beat Jump Back	A	⌘ + ⬅ (Left)	Ctrl + ⬅ (Left)	Reculer la tête de lecture du nombre de temps sélectionné.
	B	⌘ + Option + ⬅	Ctrl + Alt + ⬅	
Beat Jump Forward	A	⌘ + ➡ (Right)	Ctrl + ➡ (Right)	Avance la tête de lecture du nombre de temps sélectionné.
	B	⌘ + Option + ➡	Ctrl + Alt + ➡	
Previous Track	A	⌘ + ⬆ (Up)	Ctrl + ⬆ (Up)	Charge la piste précédente de la liste, ou revient au début de la piste en cours de lecture.
	B	⌘ + Option + ⬆	Ctrl + Alt + ⬆	
Next Track	A	⌘ + ⬇ (Down)	Ctrl + ⬇ (Down)	Charge la piste suivante de la liste.
	B	⌘ + Option + ⬇	Ctrl + Alt + ⬇	

Playback

Fonction	Couche	macOS	Windows	Description
Keylock	A	K	K	Permet de lire la piste dans sa tonalité d'origine quelle que soit la vitesse.
	B	Option + K	Alt + K	
Store / Trigger Performance Pad (1–8)	A	1–8	1–8	Enregistre ou déclenche un Hot Cue ou une boucle, selon le mode sélectionné.
	B	Option + 1–8	Alt + 1–8	
Delete Performance Pad (1–8)	A	Shift + 1–8	Shift + 1–8	Supprime un Hot Cue ou une boucle existants.
	B	Option + Shift + 1–8	Alt + Shift + 1–8	
Hot Cues Edit Mode	A	⌘ + K	Ctrl + K	Passe les Performance Pads en mode Hot Cue.
	B	⌘ + K	Ctrl + Alt + K	
Loops Edit Mode	A	⌘ + L	Ctrl + L	Passe les Performance Pads en mode Loop.
	B	Option + L	Ctrl + Alt + L	
Insert Anchor	A	M	M	Place une ancre de beat grid personnalisée.
	B	Option + M	Alt + M	
Delete Anchor	A	Shift + M	Shift + M	Supprime l'ancre personnalisée la plus proche, à quelques temps près.
	B	Option + Shift + M	Alt + Shift + M	

Technical Specifications (caractéristiques techniques)

Configuration requise – minimale	Windows	<p>Version: Windows 10 or 11 (64 bit) Processor: i5 2.0 GHz or faster Memory: 8 GB RAM or more Video Card: Intel HD Graphics or better Display Resolution: 1024x768 minimum Sound Interface: DirectX Compatible interface Free Space: 5 GB or more</p> <p>Note: Users of Windows 10 will need to make sure the latest patches are installed via Windows Update.</p>
	Mac	<p>Version: macOS 14, 15, or 26 Processor: i5 2.0Ghz or faster, Apple M Series Memory: 8 GB RAM or more Video Card: Intel HD Graphics or better Display Resolution: 1024x768 minimum Sound Interface: Internal sound card or Core Audio compatible interface Free space: 5 GB or more</p>
Configuration requise – hautes performances <i>(recommandée pour les tâches exigeantes comme la fabrication de stems et les copies volumineuses)</i>	Windows	<p>Version: Windows 10 or 11 (64 bit) Processor: i9 or faster Memory: 16 GB RAM or more Video Card: Intel HD Graphics or better Display Resolution: 1024x768 minimum Sound Interface: DirectX Compatible interface Free Space: 5 GB or more</p> <p>Note: Users of Windows 10 will need to make sure the latest patches are installed via Windows Update.</p>
	Mac	<p>Version: macOS 14, 15, or 26 Processor: i9 or faster, Apple M Series Memory: 16 GB RAM or more Video Card: Intel HD Graphics or better Display Resolution: 1024x768 minimum Sound Interface: Internal sound card or Core Audio compatible interface Free space: 5 GB or more</p>
Bibliothèques prises en charge	iTunes 10, iTunes 11, iTunes/Apples Music 12 Serato DJ Traktor Rekordbox	
Taille maximale de la base		<p>≤ 100 000 fichiers lisibles Files (taille recommandée de 50 000 pistes ou moins pour optimiser la vitesse de recherche)</p>
	Playlists	<p>≤ 512 playlists avec 7 niveaux de sous-playlists</p>

Supports lisibles	Type	Carte SD/SDHC/SDXC Périphériques de stockage USB (mémoire flash, boîtiers de disque externe)
	Systèmes de fichiers	exFAT (recommandé) FAT32 APFS/HFS/HFS+ (macOS uniquement) NTFS (Windows uniquement)
	Formats de fichiers	<p>Sans perte : WAV 16-32 bits, 44,1k – 192k AIFF 16-32 bits, 44,1k – 192k FLAC, ALAC</p> <p>Compressés : MP3 32 kbit/s – 320 kbit/s + VBR/CBR M4A/AAC MP4 OGG Vorbis</p> <p>Fabrication de stems : 11025, 44100, 48000, 88200 et 96000 Hz</p>

Caractéristiques susceptibles d'être modifiées sans préavis.

Trademarks & Licenses (marques et licences)

Denon est une marque de D&M Holdings Inc., déposée aux États-Unis et dans d'autres pays. Les produits Denon DJ sont fabriqués par inMusic Brands, Inc., Cumberland, RI 02864, USA.

Numark et Rane sont des marques d'inMusic Brands, Inc., déposées aux États-Unis et dans d'autres pays.

Dropbox® is a registered trademark of Dropbox, Inc.

macOS, iTunes, Apple Music et QuickTime sont des marques d'Apple Inc., déposées aux États-Unis et dans d'autres pays.

Rekordbox® is a registered trademark of Pioneer DJ Corporation. inMusic is not affiliated with Pioneer DJ and use of the rekordbox® name has not been authorized, sponsored, or otherwise approved by Pioneer DJ.

SD, SDHC et SDXC sont des marques déposées de SD-3C, LLC.

Serato, Serato DJ Pro et le logo Serato sont des marques déposées de Serato Audio Research.

Traktor® is a registered trademark of Native Instruments GmbH.

Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays.

Tous les autres noms de produits, de sociétés, marques ou noms commerciaux appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Engine DJ intègre les technologies suivantes :

ELASTIQUE efficient V3 by zplane.development

TONART V3 by zplane.development

STEMS PRO V1 by zplane.development

Ce produit utilise d'autres logiciels et technologies sous licence. Rendez-vous sur enginedj.com/product-legal pour la liste complète.

ENGINE DJ.COM

1{et}2

1et2.com