

DENON DJ

PRIME 4^{G2}

Guide d'utilisation

Français

Stems : votez pour la prise en charge d'un format ouvert

Le PRIME 4 G2 ne lit que les stems qu'il a lui-même séparés, dans un format chiffré. Une demande est ouverte sur le forum Engine DJ pour qu'il accepte aussi un format ouvert, à la manière du .stem.mp4 de Traktor. Ajoutez votre voix :

community.enginedj.com — [Stems: let us import our own stems](#)



Version du manuel 5.1.0

Traduction française : Josselin EVERAERT — septembre 2026

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

Traduit depuis le guide Denon DJ v5.1.0. Le micrologiciel du PRIME 4 G2 évolue : en cas de doute, reportez-vous à la version anglaise en vigueur.

Sommaire

Introduction	4	Utilisation	17
Assistance	4	Présentation de l'écran tactile	17
Enregistrement du produit	4	Performance View (vue performance) ..	17
		Aperçu de la piste et forme d'onde ...	17
Installation	5	Performance Library (bibliothèque) ..	19
Utilisation avec Engine DJ		Barre d'outils	20
(préparation autonome)	5	Library View (vue bibliothèque)	21
Périphériques et analyse des fichiers	5	Présentation de l'écran du plateau	23
Installation d'un disque interne	6	Jouer	24
Caractéristiques	7	Charger des pistes	24
Panneau supérieur	7	Rechercher et filtrer les pistes	25
Commandes de navigation	7	Match (correspondance)	26
Commandes du mixeur et des E/S	9	Modifier les playlists	27
Commandes des platines	11	Playlist Deck (platine playlist)	28
Commandes pads, boucles et stems ...	13	Lecture et points de repère	29
Commandes FX	14	Boucles et beat jump	30
Panneau avant	15	Synchronisation et réglage du pitch	31
Panneau arrière	15	Modification de la beat grid	33
		Modes des pads	34
		Modes classiques	34
		Modes MPCe	38
		Modes Engine Lighting	42
		FX	44
		Main FX	44
		Sweep FX	45
		Fader FX	46
		Touch FX	47
		Mixer (mixeur)	48

Control Center (centre de contrôle)	50	Annexe	65
Parameters (paramètres)	50	Paramètres des FX	65
Layout (disposition)	51	Main FX	65
Profile (profil)	52	Touch FX	72
Settings (réglages)	55	Caractéristiques techniques	74
Source	58	Marques commerciales et licences	78
Engine Remote Library (à distance) ..	59		
Wi-Fi	60		
Bluetooth®	61		
Record (enregistrement)	62		
Engine Lighting (éclairage)	63		
Preferences (préférences)	64		

Introduction

Merci d'avoir choisi le Denon DJ PRIME 4 G2 ! Chez Denon DJ, nous savons à quel point la musique compte pour vous. C'est pourquoi nous concevons notre matériel avec un seul objectif : rendre vos performances les meilleures possibles. Nous sommes honorés et enthousiastes à l'idée de participer à votre parcours musical et créatif de DJ !

Support

Pour les dernières informations sur ce produit (documentation, caractéristiques techniques, configuration requise, compatibilité, etc.), rendez-vous sur denondj.com.

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

Pour une assistance supplémentaire sur le logiciel Engine DJ, rendez-vous sur support.enginedj.com.

Product Registration

Votre produit peut inclure des logiciels exclusifs et des offres promotionnelles accessibles uniquement après enregistrement de votre nouveau produit sur le site Denon DJ.

Pour vérifier votre éligibilité et accéder au contenu disponible, enregistrez votre produit en suivant les instructions ci-dessous :

1. Rendez-vous sur denondj.com et cliquez sur **Account**.
2. Cliquez sur **Sign In** pour accéder à votre compte existant, ou créez un nouveau compte.
3. Une fois connecté, cliquez sur **Register New Product**.
4. Saisissez le numéro de série du produit dans le champ prévu et cliquez sur **Check Serial**.
5. Remplissez le formulaire et cliquez sur **Register Your Product**.
6. Une fois l'enregistrement effectué, les téléchargements de logiciels, contenus exclusifs et offres promotionnelles applicables apparaîtront dans votre compte.

Remarque : vous pouvez aussi enregistrer automatiquement votre produit sur votre profil inMusic Brands en vous connectant à votre profil Engine DJ après avoir allumé le PRIME 4 G2. Voir [Installation > Utilisation avec Engine DJ \(préparation autonome\)](#) ci-après pour plus d'informations.

Installation

Utilisation avec Engine DJ (préparation autonome)

1. Téléchargez et installez le logiciel Engine DJ pour ordinateur sur enginedj.com/downloads.
2. Importez votre musique dans le logiciel Engine DJ pour l'analyser et préparer les stems, puis exportez-la vers votre périphérique de stockage. Voir la section [Périphériques et analyse des fichiers](#) ci-après pour plus d'informations, et consultez le guide d'utilisation du logiciel Engine DJ.
3. Placez le PRIME 4 G2 sur une surface plane et stable.
4. Appareil éteint, branchez d'abord le câble d'alimentation fourni sur le PRIME 4 G2, puis raccordez-le à une prise secteur.
5. Allumez le PRIME 4 G2 à l'aide du **power button**.
6. Au démarrage, un menu de connexion Wi-Fi vous permet de vous connecter à votre réseau local.
Après la configuration initiale, vous pouvez ignorer cet écran à chaque démarrage, ou choisir de ne plus l'afficher. Vous pouvez également modifier vos paramètres de connexion à tout moment depuis le menu [Wi-Fi](#) du Control Center.
7. Une fois connecté à Internet, suivez les instructions à l'écran pour installer le dernier micrologiciel (si disponible). Le micrologiciel peut aussi être téléchargé sur enginedj.com/downloads. Une fois la mise à jour terminée, le PRIME 4 G2 redémarre.
8. Vous êtes ensuite invité à vous connecter à votre profil Engine DJ. Ce profil vous permet d'enregistrer votre appareil, de connecter les services de streaming et de cloud pour y accéder avec un identifiant unique, et d'accéder aux métadonnées et beat grids partagées par la communauté. Vous pouvez scanner le QR code avec un appareil mobile, ou vous rendre sur device.enginedj.com et saisir le code affiché.
Vous pouvez également ignorer cet écran à chaque démarrage, ou choisir de ne plus l'afficher. Pour vous connecter à un profil Engine DJ à un autre moment, utilisez le bouton **Log In** du menu [Profile](#).
9. Le PRIME 4 G2 propose d'autres réglages personnalisables dans les menus [Layout](#), [Profile](#) et [Settings](#). Voir [Control Center](#) pour en savoir plus sur ces réglages.

Périphériques et analyse des fichiers

En fonctionnement autonome, le PRIME 4 G2 peut lire des fichiers musicaux depuis un support physique tel qu'une clé USB, une carte SD ou un disque raccordé à la baie Internal HD (ainsi que depuis les services de streaming et de cloud). Veillez à n'utiliser que les systèmes de fichiers (pour les clés USB, cartes SD et le disque interne) et les formats de fichiers (pour la musique) pris en charge, listés ci-dessous.

Systèmes de fichiers pris en charge : exFAT (recommandé), FAT32

Formats de fichiers pris en charge : AAC/M4A	MP3 (32–320 kbps)
AIF/AIFF (44,1–192 kHz, 16–32 bits)	MP4
ALAC	Ogg Vorbis
FLAC	WAV (44,1–192 kHz, 16–32 bits)

Bien que le PRIME 4 G2 puisse lire des pistes non encore analysées, une analyse préalable permet à ses fonctions de travailler au mieux. Vous pouvez analyser vos pistes de deux façons :

- **Chargement de la piste sur le PRIME 4 G2 :** lorsque vous chargez une piste pour la lire, le PRIME 4 G2 l'analyse automatiquement (si ce n'est pas déjà fait). L'opération peut prendre un instant, selon la durée de la piste. Vous pouvez lancer la lecture depuis le début **immédiatement**, mais il faudra patienter un peu pour que l'analyse se termine.

Utilisation du logiciel Engine DJ : le logiciel Engine DJ fourni peut pré-analyser votre bibliothèque musicale en vue de son utilisation avec le PRIME 4 G2. Il vous permet aussi d'organiser votre bibliothèque en créant des playlists. Il gère également les préférences de votre matériel (voir [Utilisation](#) pour en savoir plus).

Rendez-vous sur enginedj.com/downloads pour télécharger le logiciel Engine DJ.

Installation d'un disque interne

Pour disposer d'un espace de stockage interne sur le PRIME 4 G2, vous pouvez acheter un disque **SATA** (Serial ATA) et l'installer vous-même, mais lisez d'abord ce chapitre.

Le PRIME 4 G2 accepte pratiquement tous les disques SATA au format standard 2,5" (63,5 mm) du marché. Un disque SSD est vivement recommandé pour de meilleures performances, en particulier avec les stems, mais vous pouvez aussi utiliser un disque dur (HDD). Pour de meilleurs résultats, les disques doivent être formatés en **exFAT** avant l'installation.

Remarque : vous pouvez également installer un disque **mSATA** (mini-SATA), mais veuillez à acheter aussi un adaptateur permettant de le raccorder à une interface SATA 2,5" classique.

1. Assurez-vous que le PRIME 4 G2 est éteint (**off**) et débranché, puis retournez-le sur une surface plane et souple.
2. Repérez le **Internal HD panel** au centre du panneau inférieur du PRIME 4 G2. À l'aide d'un tournevis cruciforme, retirez les vis (ne les perdez pas !) et déposez la trappe.
3. Tirez délicatement le **connecteur et le câble SATA** rouges depuis l'intérieur du PRIME 4 G2. Veillez à ne rien déranger à l'intérieur : ne manipulez que le connecteur et le câble SATA.
4. Raccordez votre **disque SATA** au **connecteur SATA**. Vérifiez que la connexion est bien enfoncée.
5. Utilisez quatre **vis de fixation 3x5 mm** (fournies avec le PRIME 4 G2 ou avec votre disque SATA) pour fixer le disque SATA sur la trappe. Ne serrez pas trop, mais assurez-vous que le disque est bien maintenu et ne bouge pas.
6. Remplacez la trappe sur le panneau inférieur du PRIME 4 G2 et fixez-la avec les vis d'origine.

Vous pouvez désormais accéder à ce disque depuis le PRIME 4 G2. Pour transférer des fichiers vers votre disque interne depuis un ordinateur connecté, procédez comme suit :

1. Raccordez le câble USB-C fourni entre le port **Media / Computer** du panneau arrière du PRIME 4 G2 et un port USB libre de votre ordinateur.
2. Le PRIME 4 G2 étant allumé, appuyez sur le bouton **Source**.
3. Touchez l'**icône d'ordinateur** située à côté du nom de votre disque interne dans la liste des sources.
4. Dans la fenêtre **Access Device Storage** qui apparaît, touchez **Continue** pour arrêter la lecture et éjecter en toute sécurité le disque interne du PRIME 4 G2. Le disque est ensuite monté sur l'ordinateur connecté. L'opération peut prendre quelques secondes.

Remarque : en mode Device Storage, le PRIME 4 G2 n'est pas disponible pour la lecture.

5. Une fois le montage terminé, le disque apparaît comme un disque externe sur votre ordinateur. Vous pouvez alors utiliser Engine DJ pour y transférer de la musique analysée, ou copier des fichiers directement depuis votre explorateur.
6. Pour quitter le mode Device Storage, éjectez d'abord le disque interne en toute sécurité depuis votre ordinateur. Touchez ensuite **Exit Mode** sur l'écran tactile du PRIME 4 G2. L'appareil redémarre et le disque interne peut être sélectionné comme source.

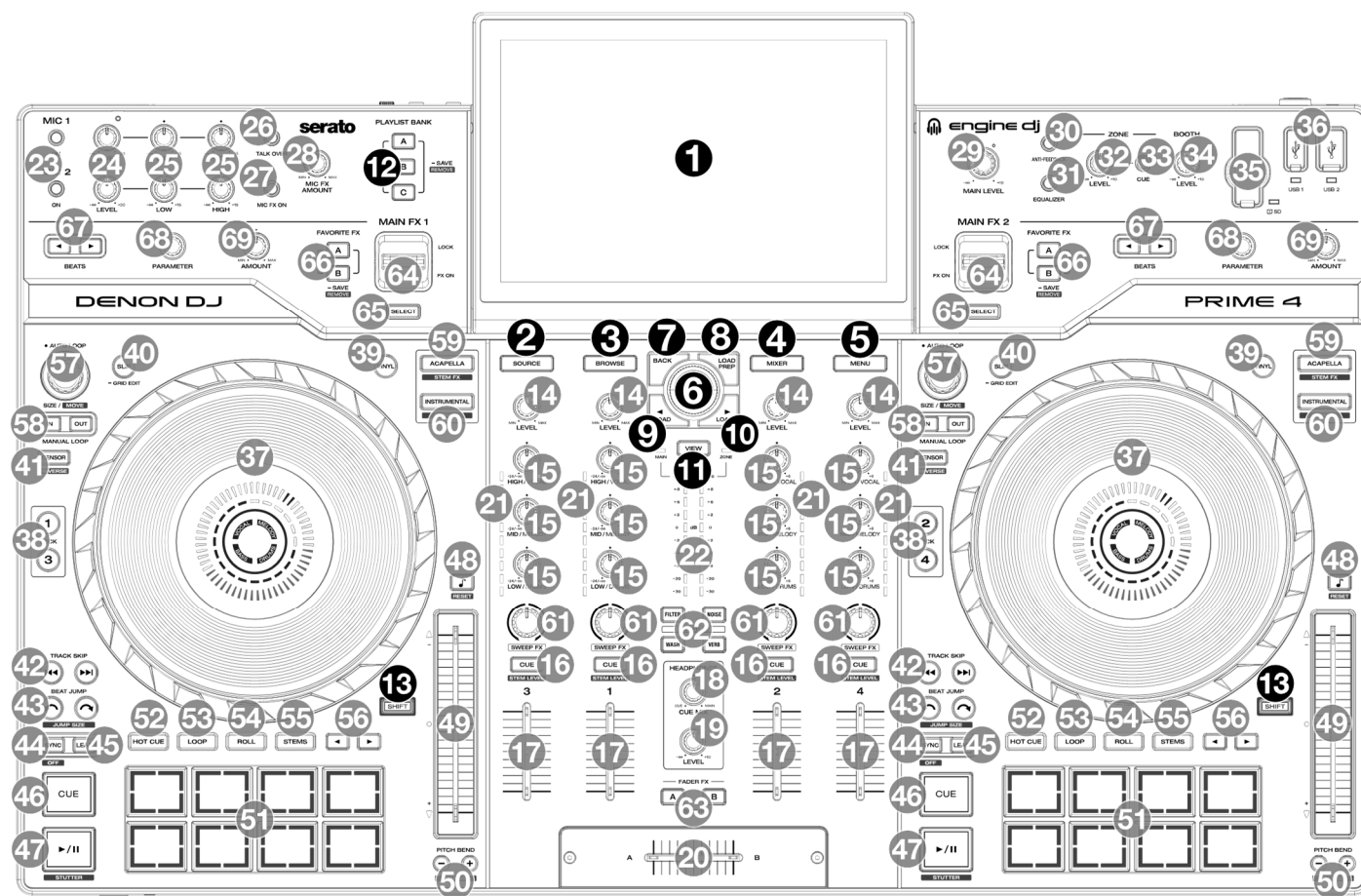
IMPORTANT : si votre disque interne n'a pas été formaté avant l'installation, une option **Setup Internal Drive** apparaît dans la section **Connect New Sources** du menu Source. Sélectionnez-la pour passer en mode Device Storage, où vous pourrez formater votre disque en exFAT. Scannez le QR code affiché sur l'écran tactile pour obtenir de l'aide sur la configuration de votre disque.

Voir la section [Périphériques et analyse des fichiers](#) pour en savoir plus sur les fichiers et systèmes de fichiers pris en charge, ou la section [Source](#) pour en savoir plus sur la sélection du disque interne comme source active.

Caractéristiques

Panneau supérieur

Commandes de navigation



1. **Touchscreen** : cet écran tactile multipoint couleur de 10,1" affiche les informations liées au fonctionnement en cours du PRIME 4 G2. Touchez l'écran (et utilisez les commandes physiques) pour piloter l'interface du PRIME 4 G2. Voir [Présentation de l'écran tactile](#) pour plus d'informations.
2. **Source** : appuyez sur ce bouton pour ouvrir le menu [Source](#), qui permet de voir et de choisir parmi les périphériques et sources cloud disponibles. Ce menu permet aussi d'éjecter les périphériques connectés. Pour éviter toute corruption des données, les disques doivent être éjectés avant d'être retirés du lecteur.
3. **Browse** : appuyez sur ce bouton pour basculer entre [Library View](#) et [Performance View](#).
4. **Mixer** : appuyez sur ce bouton pour ouvrir le menu [Mixer](#), qui permet de choisir les sources d'entrée et de régler le crossfader, le micro et l'égaliseur.
5. **Menu** : appuyez sur ce bouton pour ouvrir le [Control Center](#), qui donne accès aux **Parameters** les plus utilisés et propose des raccourcis vers d'autres menus tels que **Source**, **Wi-Fi**, **Bluetooth**, **Engine Lighting**, **Profile** et **Settings**.

6. **Scroll/Load Encoder** : dans la **Performance View**, tournez ce bouton pour ouvrir la **Library View** et parcourir les listes.

Remarque : vous pouvez aussi modifier le comportement par défaut (**Encoder Behavior**) de ces boutons pour régler le niveau de zoom de la forme d'onde, dans le menu **Settings > Device**.

Appuyez sur ce bouton pour avancer dans l'écran tactile, sélectionner un élément ou charger une piste sur la platine sélectionnée.

Dans la Performance View, poussez l'encodeur vers la gauche ou la droite pour effectuer un zoom avant ou arrière sur la forme d'onde.

Dans la Library View :

- Poussez l'encodeur vers le haut pour afficher la fenêtre d'informations de la piste sélectionnée.
- Poussez l'encodeur vers le bas pour lancer la pré-écoute de la piste sélectionnée.
- Poussez l'encodeur vers la gauche pour revenir à la fenêtre précédente.
- Poussez l'encodeur vers la droite pour passer à la fenêtre suivante.

7. **Back** : dans la **Library View**, appuyez sur ce bouton pour revenir à la fenêtre précédente. Dans la **Performance View**, appuyez sur ce bouton pour accéder à la Library View.

8. **Load Prep** : appuyez sur ce bouton pour ajouter la piste sélectionnée à la Prepare List.

9. **Load ◀** : appuyez sur ce bouton pour charger la piste sélectionnée sur la platine 1 ou 3.

Appuyez deux fois rapidement sur ce bouton pour dupliquer instantanément la piste en cours de lecture sur la platine droite active (2/4) vers la platine gauche active (1/3).

Maintenez **Shift** enfoncé et appuyez sur ce bouton pour retirer la piste sélectionnée de la platine 1 ou 3.

10. **Load ▶** : appuyez sur ce bouton pour charger la piste sélectionnée sur la platine 2 ou 4.

Appuyez deux fois rapidement sur ce bouton pour dupliquer instantanément la piste en cours de lecture sur la platine gauche active (1/3) vers la platine droite active (2/4).

Maintenez **Shift** enfoncé et appuyez sur ce bouton pour retirer la piste sélectionnée de la platine 2 ou 4.

11. **View / Layout** : appuyez sur ce bouton pour basculer entre **Library View** et **Performance View**. Maintenez-le enfoncé pour ouvrir le **Control Center**. Appuyez deux fois pour accéder à la vue **Engine Lighting**.

Dans la Performance View, maintenez **Shift** enfoncé et appuyez sur ce bouton pour faire défiler les présélections de disposition **View 1–3**, personnalisables dans le menu **Layout**.

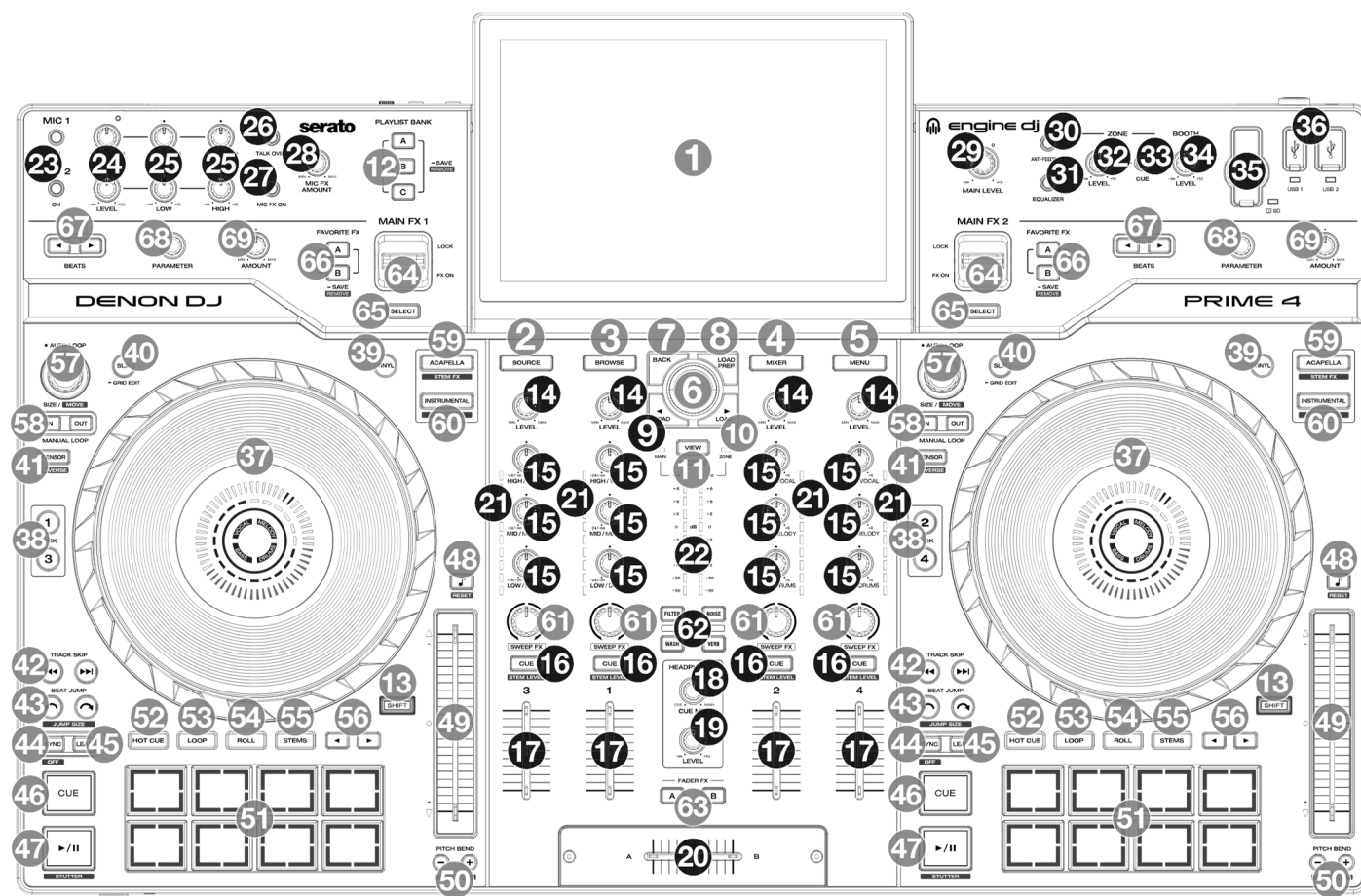
Dans la Library View, maintenez **Shift** enfoncé et appuyez sur ce bouton pour ouvrir ou fermer le panneau de collection lorsque la liste de pistes est active.

12. **Playlist Bank A/B/C / Save/Remove** : dans la **Library View**, maintenez ces boutons enfoncés pour enregistrer la playlist courante dans la banque choisie (A/B/C). Une fois une playlist enregistrée, appuyez sur ces boutons pour ouvrir la Library View avec cette playlist sélectionnée. Maintenez **Shift** enfoncé et appuyez sur ces boutons pour retirer la playlist de la banque.

Dans le menu **Source**, maintenez ces boutons enfoncés pour enregistrer la source sélectionnée dans la banque choisie (A/B/C). Une fois une source enregistrée, appuyez sur ces boutons depuis l'écran Source pour la sélectionner. Maintenez **Shift** enfoncé et appuyez sur ces boutons pour retirer la source enregistrée de la banque depuis l'écran Source.

13. **Shift** : maintenez ces boutons enfoncés pour accéder aux fonctions secondaires des autres commandes.

Commandes du mixeur et des E/S

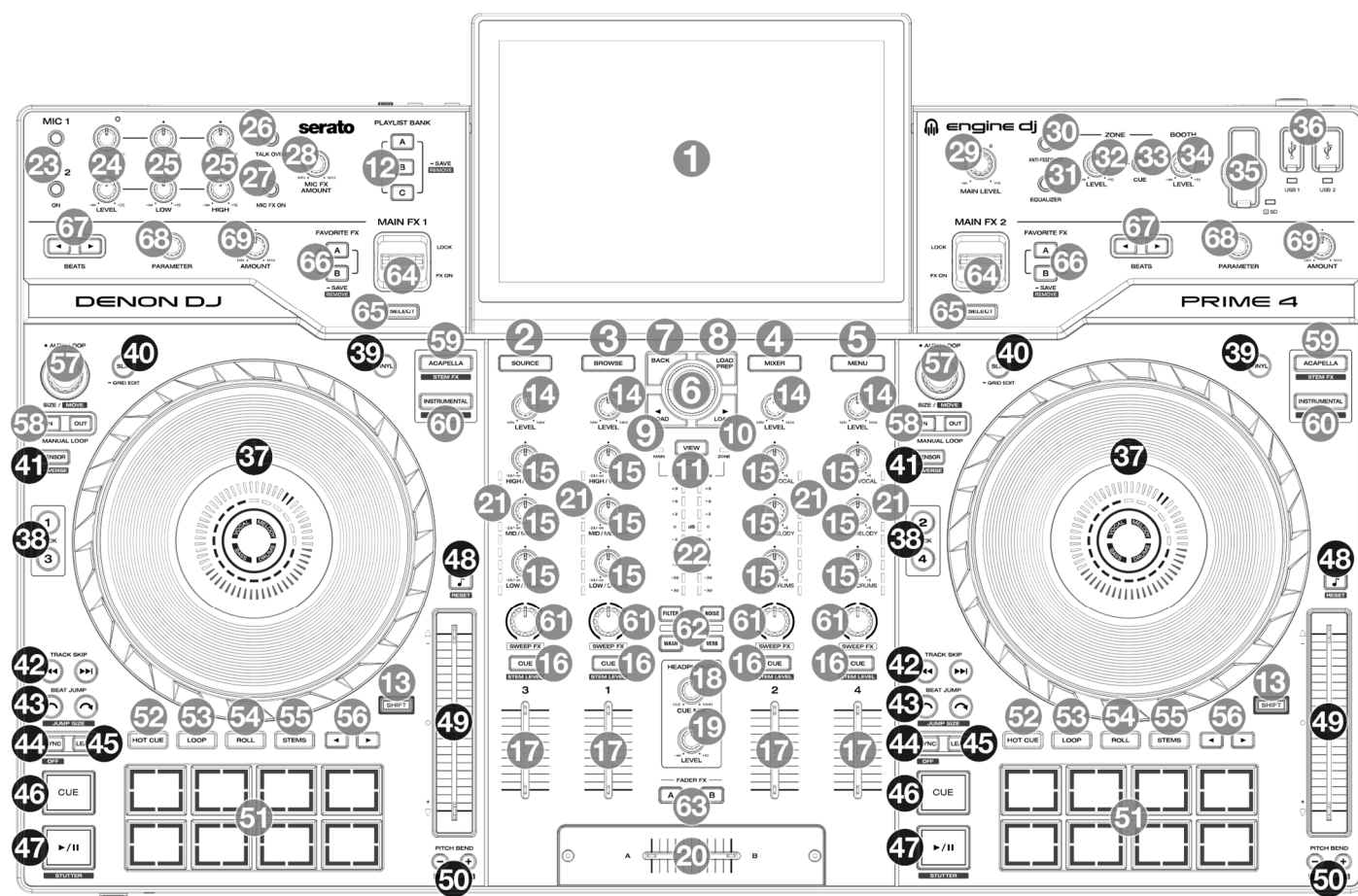


14. **Channel Level** : tournez ce bouton pour régler le niveau du signal de la voie avant fader et avant égaliseur.
15. **Channel EQ** : tournez ces boutons pour accentuer ou atténuer les fréquences aiguës, médiums et graves de la voie. Lorsque la fonction **Stem Level** est activée, ces boutons règlent le niveau des stems **Vocal**, **Melody** et **Drums**.
16. **Channel Cue / Stem Level** : appuyez sur ce bouton pour envoyer le signal avant fader de la voie vers le canal de pré-écoute du casque. Maintenez **Shift** enfoncé et appuyez sur ces boutons pour activer la fonction **Stem Level**, qui permet d'utiliser les boutons **Channel EQ** pour régler le niveau des stems **Vocal**, **Melody** et **Drums**. Lorsque **Stem Level** est activé, les boutons **Cue/Stem Level** clignotent tant que **Shift** est maintenu.
17. **Channel Fader** : ce fader règle le volume de la voie.
18. **Headphones Cue Mix** : règle le signal envoyé au casque, en dosant entre la sortie **Cue** et le mix **Main**.
19. **Headphones Level** : règle le volume du casque.
20. **Crossfader** : ce crossfader permet de mixer entre les voies affectées à ses côtés gauche et droit.
21. **Channel Level Meters** : ces LED affichent le niveau du signal audio de la voie.
22. **Main / Zone Meters** : ces LED affichent le niveau du signal du mix **Main** (envoyé vers les **Main Outputs**), ou du mix **Zone** lorsque **Zone Cue** est activé.
23. **Mic 1 / 2 On** : ces boutons activent et désactivent les micros.
24. **Mic 1 / 2 Level** : tournez ces boutons pour régler le volume des entrées micro correspondantes. Le témoin **Peak** situé près de chaque bouton indique le niveau du signal par sa couleur : **vert** (faible), **orange** (normal/optimal) ou **rouge** (maximum/crête). L'atténuation du micro se règle dans le menu [Settings > Mic](#).
Important : les signaux audio des micros sont envoyés directement aux **Master/Main Outputs**.
25. **Mic 1 / 2 EQ** : tournez ces boutons pour accentuer ou atténuer les fréquences aiguës et graves des micros correspondants.

26. **Talk Over** : appuyez sur ce bouton pour utiliser la fonction « talk over », qui réduit automatiquement le volume du mix principal lorsque vous parlez dans le micro. Le niveau du talk over se règle dans le menu **Settings > Mic**.
27. **Mic FX On** : appuyez sur ce bouton pour activer ou désactiver les effets micro. Les Mic FX actifs se règlent dans le menu **Mixer > Microphone**.
28. **Mic FX Amount** : tournez ce bouton pour doser la quantité d'effet appliquée au micro.
29. **Main Level** : tournez ce bouton pour régler le volume de la **Main Output**.
30. **Anti-Feedback** : appuyez sur ce bouton pour activer la fonction anti-larsen du micro sur la **Main Output**.
31. **Equalizer** : appuyez sur ce bouton pour ouvrir le menu **Mixer > Output**.
32. **Zone Level** : tournez ce bouton pour régler le volume de la **Zone Output**.
33. **Zone Cue** : appuyez sur ce bouton pour activer la pré-écoute avant fader de la sortie Zone. Une fois activée, les **Main / Zone Meters** affichent le niveau du signal de la **Zone Output**.
34. **Booth Level** : tournez ce bouton pour régler le volume de la **Booth Output**.
35. **SD Card Slot** : insérez une carte SD au format standard dans cette fente. En sélectionnant cette carte SD comme source, vous pouvez y choisir et y charger des pistes.
36. **USB 1 (Type-A) / 2 (Type-C®) Ports** : raccordez des clés USB standard à ces ports USB. En sélectionnant une clé USB comme source, vous pouvez y choisir et y charger des pistes.

Remarque : nous recommandons d'utiliser uniquement des clés USB 3.0 ou des cartes SD de classe U1 ou U3 de marque et de bonne qualité comme disques source, en particulier lorsque les services cloud sont activés.

Commandes des platines



37. **Platter** : ces plateaux capacitifs de 8" sensibles au toucher pilotent la tête de lecture audio lorsque vous les touchez et les faites tourner. Lorsque le bouton **Vinyl** est activé, faites tourner le **platter** pour « scratcher » la piste comme sur un disque vinyle. Lorsque le bouton **Vinyl** est désactivé (ou si vous ne touchez que la tranche du **platter**), faites tourner le **platter** pour modifier temporairement la vitesse de la piste.

Les LED de l'écran du jog wheel affichent des informations sur la piste en cours. Voir [Présentation de l'écran du plateau](#) pour plus d'informations.

38. **Deck** : sélectionne la platine logicielle pilotée par cette platine physique. La platine gauche peut piloter la platine 1 ou 3, la platine droite la platine 2 ou 4.

Maintenez **Shift** enfoncé puis appuyez sur les boutons Deck 3 ou Deck 4 pour basculer entre les dispositions à quatre et à deux platines dans la [Performance View](#).

39. **Vinyl** : appuyez sur ce bouton pour activer ou désactiver le « mode vinyle » du plateau. Une fois activé, vous pouvez utiliser le **platter** pour « scratcher » la piste comme sur un disque vinyle.

40. **Slip / Grid Edit** : appuyez sur ces boutons pour activer ou désactiver le mode **Slip** sur la platine sélectionnée. En mode Slip, vous pouvez sauter aux points de repère, déclencher des loop rolls ou utiliser les plateaux pendant que la piste continue de défiler. Autrement dit, à l'arrêt de l'action, la lecture reprend là où elle se serait trouvée si vous n'aviez rien fait (comme si la piste avait défilé normalement pendant tout ce temps).

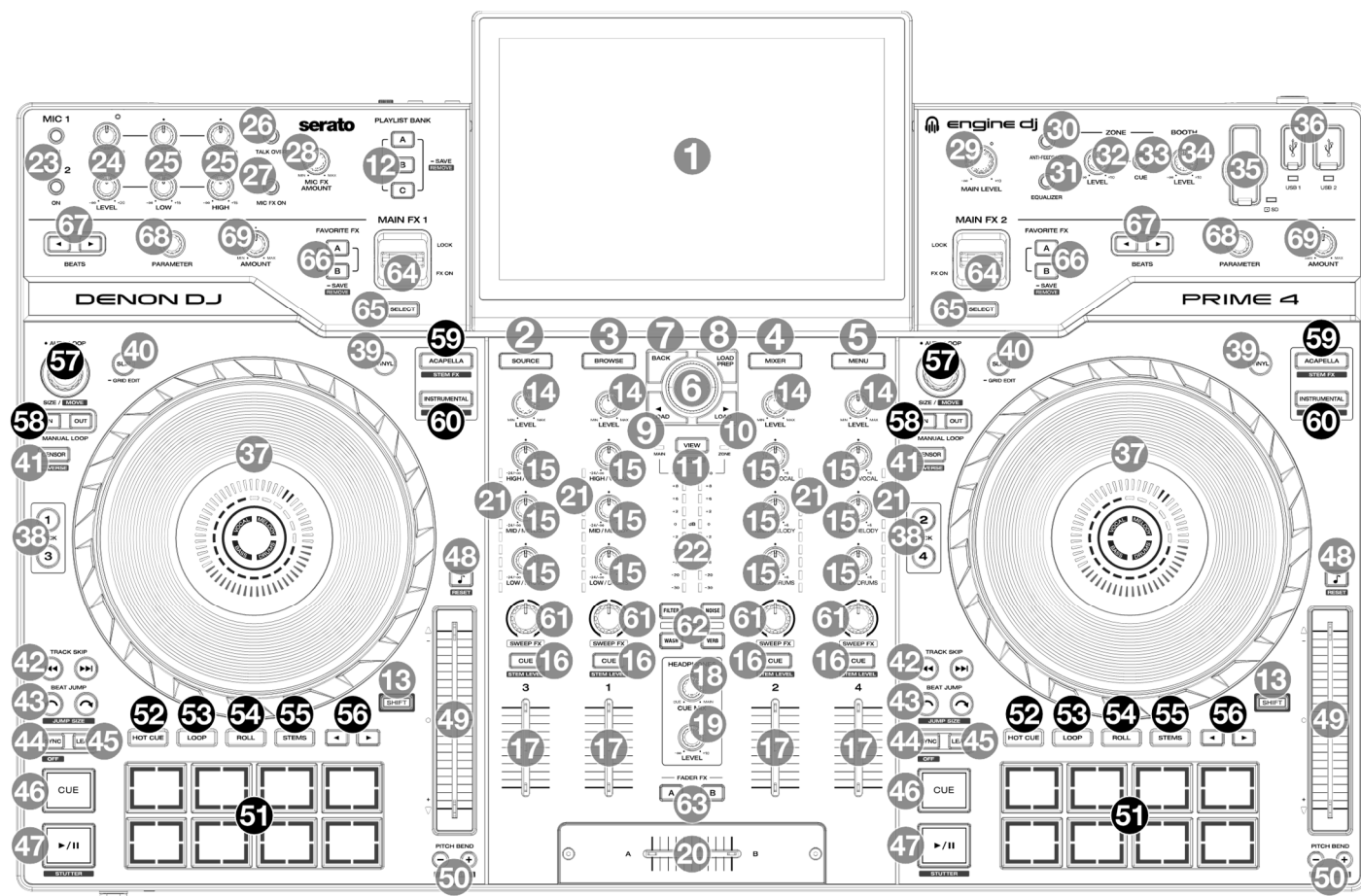
Maintenez **Shift** enfoncé et appuyez sur ces boutons pour activer la [Modification de la beat grid](#) sur la piste sélectionnée de chaque platine.

41. **Censor / Reverse** : appuyez sur ces boutons pour activer la fonction **Censor** sur la platine sélectionnée : la lecture de la piste s'effectue à l'envers, mais dès que vous relâchez le bouton, la lecture normale reprend là où elle se serait trouvée si vous n'aviez pas activé la fonction Censor (comme si la piste avait défilé normalement pendant tout ce temps).

Maintenez **Shift** enfoncé puis appuyez sur ces boutons pour activer **Reverse**, qui inverse la lecture de la platine sélectionnée.

42. **Track Skip** : appuyez sur l'un de ces boutons pour passer à la piste précédente ou suivante.
Appuyez sur le bouton Piste précédente au milieu d'une piste en pause pour revenir à son début.
Maintenez **Shift** enfoncé puis appuyez sur l'un de ces boutons pour vous déplacer rapidement dans la piste chargée sur la platine sélectionnée.
43. **Beat Jump / Jump Size** : appuyez sur l'un de ces boutons pour reculer ou avancer dans la piste.
Maintenez **Shift** enfoncé puis appuyez sur l'un de ces boutons pour régler la taille du beat jump. Vous pouvez aussi définir la taille par défaut dans le menu [Profile > Cues/Loops](#). La taille du beat jump revient à cette valeur à chaque chargement de piste.
44. **Sync / Sync Off** : appuyez sur ce bouton pour activer la synchronisation.
Maintenez **Shift** enfoncé et appuyez sur ce bouton pour la désactiver. Dans le menu [Profile > Playback](#), le réglage **Sync Mode** permet de choisir le degré de synchronisation, et le réglage **Sync Button Action** permet d'activer et de désactiver la synchronisation sans utiliser **Shift**.
45. **Lead** : appuyez sur ce bouton pour définir la platine active comme platine Sync Lead. Voir [Jouer > Synchronisation et réglage du pitch](#) pour plus d'informations.
46. **Cue** : pendant la lecture, appuyez sur ce bouton pour ramener la piste au point de repère initial et arrêter la lecture.
Pour déplacer le point de repère initial pendant que la piste est en pause, faites tourner le **platter** afin d'amener la tête de lecture à l'endroit voulu, puis appuyez sur ce bouton. Si la piste est en lecture, maintenez **Shift** enfoncé puis appuyez sur ce bouton pour placer le point de repère initial à la position actuelle de la tête de lecture.
Si la platine est en pause sur le point de repère initial, maintenez ce bouton enfoncé pour lire temporairement la piste. Relâchez-le pour revenir au point de repère initial et mettre la piste en pause. Pour poursuivre la lecture sans revenir au point de repère initial, maintenez ce bouton enfoncé, maintenez ensuite le bouton **Play** enfoncé, puis relâchez les deux boutons.
47. **Play/Pause / Stutter** : ce bouton lance ou arrête la lecture.
Maintenez **Shift** enfoncé puis appuyez sur ce bouton pour relire la piste en « stutter » depuis le point de repère initial.
48. **Key Lock / Reset** : appuyez sur ce bouton pour activer ou désactiver le Key Lock. Lorsqu'il est activé, la tonalité de la piste reste identique (0 %) même si vous modifiez sa vitesse.
Maintenez **Shift** enfoncé et appuyez sur ce bouton pour rétablir la tonalité d'origine de la piste.
Maintenez ce bouton enfoncé pour activer le **Key Sync** sur la piste en cours pendant la lecture. La tonalité de la piste se cale sur celle de la piste de la platine adjacente.
49. **Pitch Fader** : déplacez ce fader pour régler la vitesse (le pitch) de la piste. Sa plage totale se règle avec les boutons **Pitch Bend +/- / Range +/-**.
Lors d'un changement de piste, la position du **Pitch Fader** peut ne pas correspondre au réglage de pitch de la nouvelle piste. Déplacez lentement le **Pitch Fader** dans le sens indiqué par la LED blanche de reprise jusqu'à ce qu'elle s'éteigne. À ce moment, le **Pitch Fader** correspond au réglage de la nouvelle piste et peut de nouveau la piloter.
50. **Pitch Bend +/- / Range +/-** : maintenez l'un de ces boutons enfoncé pour réduire ou augmenter momentanément la vitesse de la piste. Par défaut, leur comportement est **Progressive** : plus vous maintenez le bouton, plus la variation de vitesse est importante. Vous pouvez passer au comportement **Fixed** dans le menu [Profile > Playback](#).
Maintenez **Shift** enfoncé puis appuyez sur ces boutons pour réduire ou augmenter la plage du **pitch fader**. Vous pouvez faire de cette action la fonction principale des boutons **Pitch Bend +/- / Range +/-** dans le menu [Profile > Playback](#).

Commandes des pads, boucles et stems



51. **Performance Pads** : ces pads multizones ont des fonctions différentes sur chaque platine selon le mode de pad en cours. Voir [Modes des pads](#) pour plus d'informations.
52. **Hot Cue** : appuyez sur ce bouton pour passer en Hot Cue Mode, puis de nouveau pour passer en Hot Cue Roll Mode. Maintenez **Shift** enfoncé et appuyez sur ce bouton pour passer en Hot Cue Stems Mode si une piste avec stems est chargée sur la platine.
53. **Loop** : appuyez une fois sur ce bouton pour passer en Manual Loop Mode, puis de nouveau pour passer en Sampler Mode. Maintenez **Shift** enfoncé et appuyez sur ce bouton pour passer en Auto Loop Stems Mode si une piste avec stems est chargée sur la platine.
54. **Roll** : appuyez une fois sur ce bouton pour passer en Roll Mode, puis de nouveau pour passer en Filter Roll Mode. Maintenez **Shift** enfoncé et appuyez sur ce bouton pour passer en Roll FX Mode.
55. **Stems** : appuyez sur ce bouton pour passer en Stems Mode si une piste avec stems est chargée sur la platine, puis de nouveau pour passer en XY FX Mode. Lorsque le mode Engine Lighting est déjà actif, maintenez **Shift** enfoncé et appuyez sur ce bouton pour passer au mode de pad Engine Lighting.
56. **Parameter** ◀/▶ : ces boutons remplissent différentes fonctions selon les modes de pad. Voir [Modes des pads](#) pour plus d'informations.
57. **Auto Loop / Size/Move** : tournez ce bouton pour définir la taille d'une boucle automatique. La valeur s'affiche sur l'écran tactile.
Appuyez sur ce bouton pour activer ou désactiver une boucle automatique à l'endroit courant de la piste. Lorsqu'une boucle est active, l'anneau lumineux autour du bouton clignote dans la couleur de la platine.
Maintenez **Shift** enfoncé et tournez ce bouton pour décaler la boucle active vers la gauche ou la droite.
58. **Manual Loop In / Out** : appuyez sur l'un de ces boutons pour créer un point Loop In ou Loop Out manuel à l'endroit courant. Leur placement dépend des réglages **Quantize** et **Smart Loops**. Voir [Boucles et beat jump](#) pour plus d'informations.

59. **Acapella / Stem FX** : appuyez sur ce bouton pour activer un Acapella instantané, qui coupe les stems **Melody**, **Bass** et **Drums** afin d'isoler le stem **Vocal**.

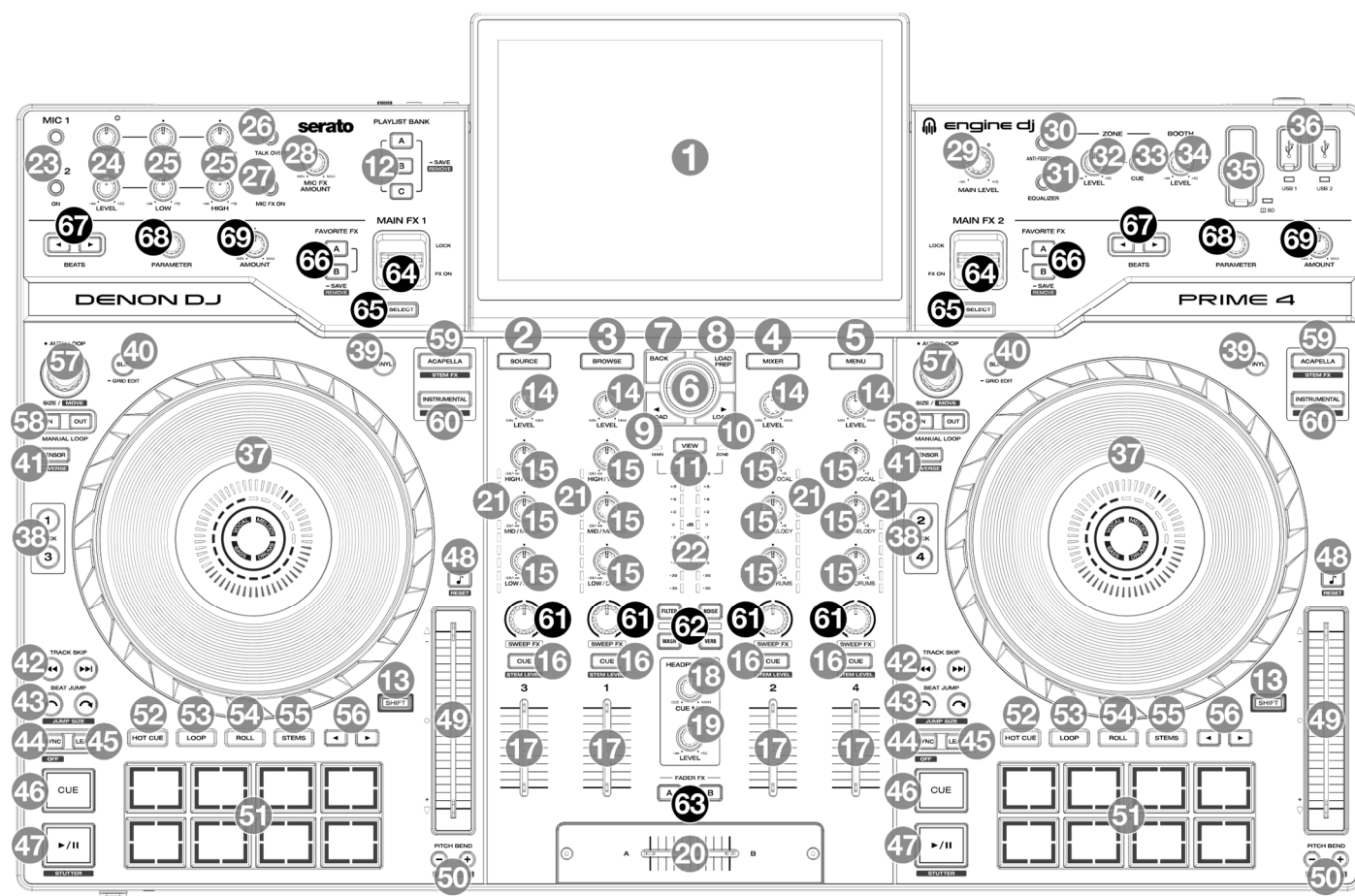
Maintenez **Shift** enfoncé et appuyez sur ce bouton pour déclencher l'effet echo out instrumental.

60. **Instrumental / Stem FX** : appuyez sur ce bouton pour activer un Instrumental instantané, qui coupe le stem **Vocal** afin d'isoler les stems **Melody**, **Bass** et **Drums**.

Maintenez **Shift** enfoncé et appuyez sur ce bouton pour déclencher l'effet echo out acapella.

Remarque : vous pouvez faire des **Stem FX** la fonction principale des boutons **Acapella** et **Instrumental** dans le menu **Profile > Playback**.

Commandes FX



61. **Sweep FX Knobs** : tournez ces boutons pour piloter l'effet sélectionné par les **Sweep FX buttons**.

62. **Sweep FX Buttons** : appuyez sur l'un de ces boutons pour activer ou désactiver un effet que vous pilotez ensuite avec les **Sweep FX knobs**. Un seul de ces boutons peut être actif à la fois. Lorsqu'un bouton Sweep FX est engagé sur une voie, le bouton de l'effet actif clignote. Voir **Jouer > FX > Sweep FX** pour plus d'informations.

63. **Fader FX A/B / Setup** : appuyez sur ces boutons pour activer ou désactiver le Fader FX favori sélectionné. Une fois activé, vous pouvez utiliser les **Channel Faders** et le **Crossfader** pour appliquer et piloter des effets. Un seul Fader FX peut être actif à la fois.

Maintenez ces boutons enfoncés pour ouvrir le mode de configuration des Fader FX. Vous pouvez alors choisir l'effet voulu sur l'écran tactile. Voir **Jouer > FX > Fader FX** pour plus d'informations.

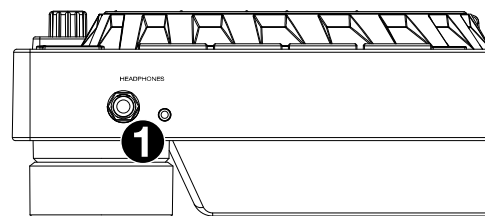
64. **Main FX 1/2 Toggles** : poussez ces leviers vers l'avant pour activer le Main FX sélectionné : le levier reste verrouillé dans cette position. Ramenez-le au centre pour désactiver l'effet.

Tirez le levier vers vous et maintenez-le pour activer momentanément l'effet sélectionné, puis relâchez-le pour le désactiver : le levier revient en position centrale.

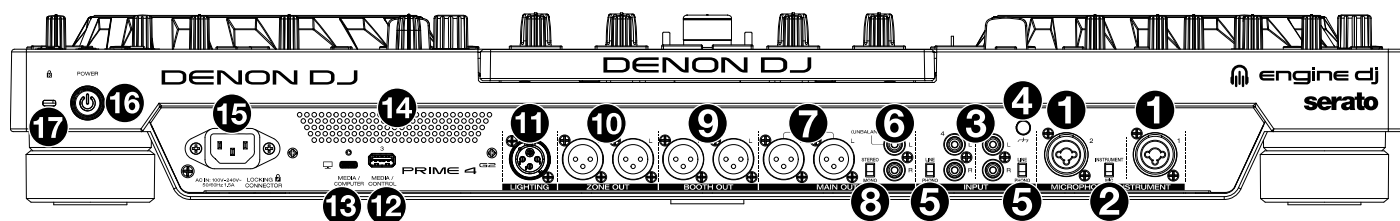
65. **Main FX 1/2 Select** : appuyez sur ces boutons pour sélectionner et armer les Main FX internes.
Maintenez ces boutons enfoncés pour ouvrir le menu Main FX Select et choisir un effet différent pour chaque bouton. Voir [Jouer > FX > Main FX](#) pour plus d'informations.
66. **Favorite FX A/B / Save/Remove** : appuyez sur ces boutons pour charger un effet favori. Par défaut, **Echo** est chargé sur **Favorite FX A** et **Reverb** sur **Favorite FX B**. Le chargement d'un effet favori désactive immédiatement l'effet actif.
Maintenez ces boutons enfoncés pour enregistrer l'effet en cours comme favori dans l'emplacement choisi (A ou B).
Maintenez **Shift** enfoncé et appuyez sur ces boutons pour retirer l'effet enregistré de l'emplacement choisi. Une fois retiré, l'effet par défaut y est rechargé.
67. **FX Beats** ◀/▶ : appuyez sur ces boutons pour réduire ou augmenter la division temporelle des Main FX.
68. **FX Parameter** : cet encodeur règle le paramètre courant des Main FX. Appuyez dessus pour faire défiler les paramètres disponibles de l'effet sélectionné. Maintenez **Shift** enfoncé et appuyez sur cet encodeur pour rétablir la valeur par défaut du paramètre.
69. **FX Amount** : tournez ce bouton pour régler le niveau du signal de sortie du module Main FX.

Panneau avant

1. **Headphones (1/4", 1/8") (6,35 mm, 3,5 mm)** : raccordez votre casque stéréo à ces sorties pour la pré-écoute et le contrôle du mix. Le volume du casque se règle avec le bouton **Headphones Level** du panneau supérieur.



Panneau arrière



1. **Microphone / Instrument Inputs 1 / 2 (XLR ou 1/4" / 6,35 mm)** : utilisez des câbles XLR ou jack 6,35 mm standard (non fournis) pour raccorder des micros dynamiques ou des instruments à ces entrées. Les boutons **Mic 1** et **Mic 2 Level** du panneau avant règlent leur volume.
2. **Mic / Instrument Switch** : placez ce sélecteur dans la position correspondant à l'appareil raccordé aux **Microphone / Instrument Inputs 1 / 2**. Pour un micro, placez-le sur **Mic**. Pour un instrument, placez-le sur **Instrument**.
3. **Inputs 3 / 4 (RCA, asymétriques)** : utilisez des câbles RCA standard pour raccorder ces entrées de niveau ligne ou phono à une source audio externe.
4. **Phono/Line Switches** : placez ces sélecteurs dans la position correspondant à l'appareil raccordé aux **Inputs 3 / 4**. Pour des platines vinyles à niveau phono, placez le sélecteur sur **Phono** afin de fournir l'amplification supplémentaire nécessaire. Pour un appareil à niveau ligne, tel qu'un lecteur CD ou un sampler, placez-le sur **Line**.
5. **Grounding Terminal** : si vous utilisez des platines vinyles à niveau phono équipées d'un fil de masse, raccordez ce fil à ces bornes. Un léger ronflement ou bourdonnement peut signifier que vos platines ne sont pas reliées à la masse.
- Remarque** : sur certaines platines, le fil de masse est intégré à la connexion RCA ; il n'y a alors rien à raccorder à la borne de masse.
6. **Main Outputs (RCA, asymétriques)** : utilisez des câbles RCA standard pour raccorder ces sorties à des enceintes ou à un système d'amplification. Le bouton **Main Level** du panneau supérieur règle leur volume.

7. **Main Outputs (XLR, symétriques)** : utilisez des câbles XLR standard pour raccorder ces sorties à des enceintes ou à un système d'amplification. Le bouton **Main Level** du panneau supérieur règle leur volume.
8. **Stereo/Mono** : ce sélecteur définit la configuration des **Main Outputs** : **Stereo** (audio binaural avec canaux gauche et droit distincts) ou **Mono** (signal monophonique sommé sur les deux canaux).
9. **Booth Outputs (1/4" / 6,35 mm)** : utilisez des câbles TRS 6,35 mm standard pour raccorder ces sorties à des retours de cabine ou à un système d'amplification de cabine. Le bouton **Booth Level** du panneau supérieur règle leur volume.
10. **Zone Out (XLR, symétriques)** : utilisez des câbles XLR standard pour raccorder ces sorties à des enceintes ou à un système d'amplification. Le menu **Mixer > Output** permet d'appliquer une correction à la Zone Out et de choisir le routage du signal (voies 1 à 4 ou signal Main [par défaut]). Le bouton **Zone Level** du panneau supérieur règle le volume de la Zone Out. Vous pouvez aussi activer la pré-écoute avant fader de la Zone Out avec le bouton **Zone Cue** du panneau supérieur.
11. **Lighting** : utilisez un câble DMX XLR 3 broches standard pour raccorder cette sortie de pilotage lumière à une interface ou à un projecteur DMX. Le mode intégré **Engine Lighting** permet de piloter les projecteurs raccordés.
12. **Media / Control USB Port 3 (USB-A)** : raccordez une clé USB standard à ce port USB Type-A ; vous pourrez ensuite la sélectionner comme source (**Port 3**) et y charger des pistes.
13. **Media / Computer (USB-C®)** : raccordez une clé USB standard à ce port USB-C®, que vous pourrez ensuite sélectionner comme source et utiliser pour charger des pistes.

Utilisez un câble USB-C® (fourni) pour raccorder ce port USB à un port USB libre de votre ordinateur. Cette connexion permet d'utiliser le **Device Storage Mode** pour accéder au disque interne, ainsi que d'échanger de l'audio et des messages MIDI avec l'ordinateur.

14. **Vent/Fan** : ne placez aucun obstacle devant cette grille. Le ventilateur situé derrière refroidit le PRIME 4 G2 et évite toute surchauffe.
15. **Power Input** : utilisez le câble d'alimentation IEC verrouillable fourni pour raccorder cette entrée à une prise secteur.
16. **Power Button** : appuyez sur ce bouton pour allumer le PRIME 4 G2. N'allumez le PRIME 4 G2 qu'**après** avoir raccorder tous vos appareils d'entrée et **avant** d'allumer vos amplificateurs et enceintes.
Pour éteindre le PRIME 4 G2, appuyez sur ce bouton et suivez les instructions à l'écran. Éteignez vos amplificateurs et enceintes **avant** d'éteindre le PRIME 4 G2.
17. **Kensington® Lock Slot** : cette fente permet de fixer le PRIME 4 G2 à une table ou à une autre surface.

Utilisation

Présentation de l'écran tactile

Performance View (vue performance)

Aperçu de la piste et forme d'onde

Balayez vers le **haut** ou vers le **bas** (ou vers la **gauche** ou la **droite**, selon la disposition choisie) sur l'**aperçu de la piste** pour la parcourir lorsqu'elle est en pause.

Remarque : cette fonction est utilisable pendant la lecture lorsque le Needle Lock est sur **off**. Lorsque le Needle Lock est sur **on**, arrêter le plateau avec la main ou la paume permet de parcourir l'aperçu de la piste. Voir [Profile > Safety](#) pour en savoir plus sur le Needle Lock.

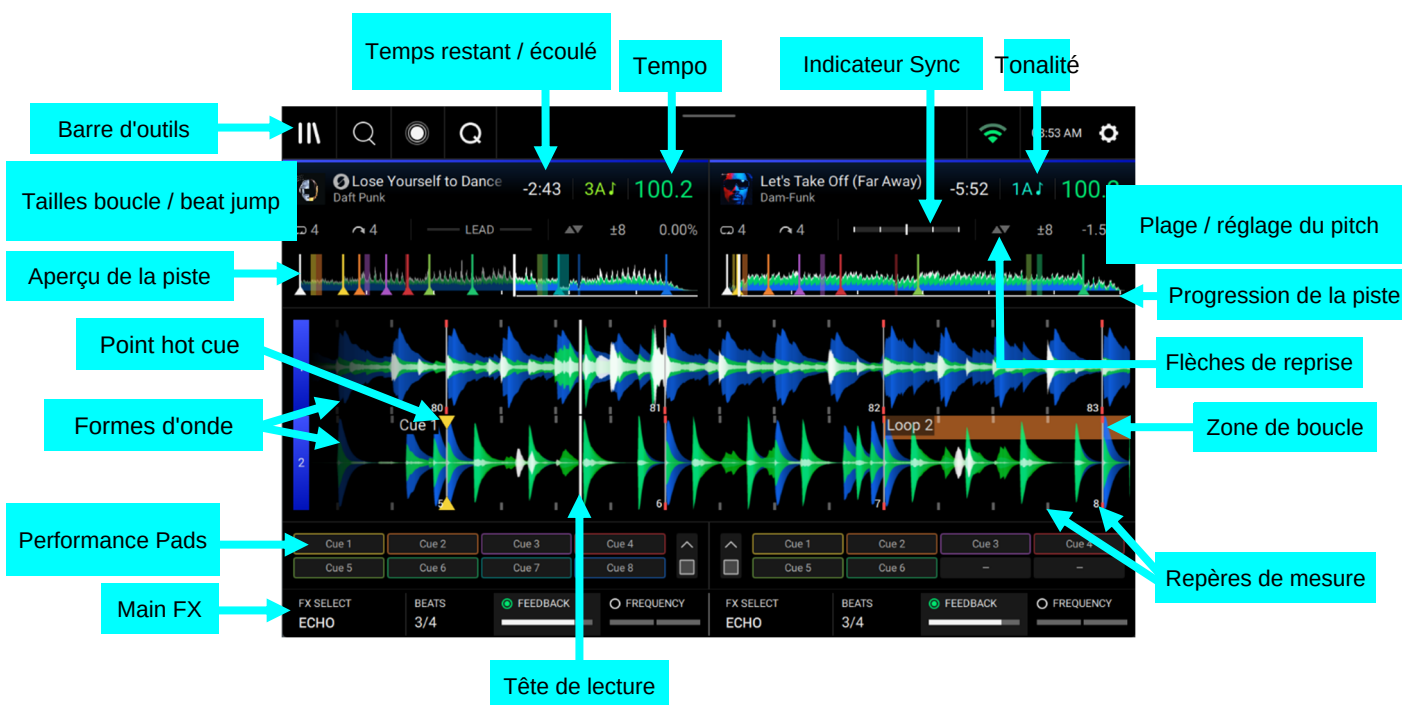
Écartez ou **rapprochez vos doigts** sur une **forme d'onde** pour zoomer ou dézoomer. Vous pouvez aussi pousser l'encodeur **Scroll/Load** vers la gauche ou la droite.

Touchez le **temps** pour basculer entre temps écoulé et temps restant.

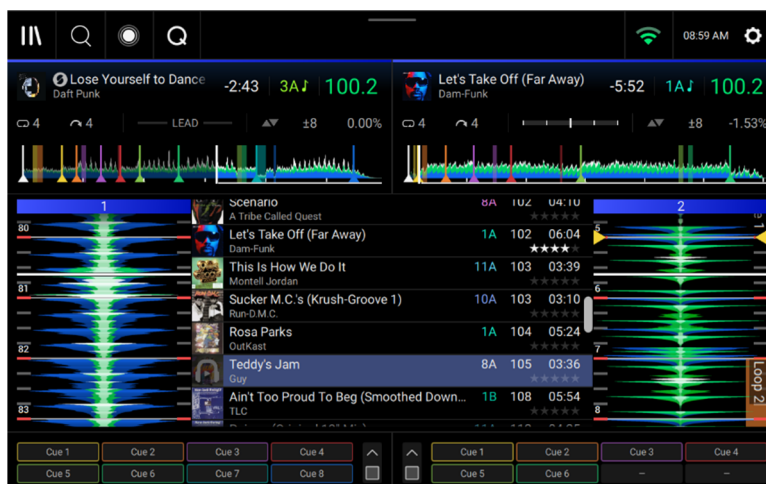
Touchez la **tonalité** pour afficher le menu de changement de tonalité, qui permet de modifier la tonalité de la piste. Voir [Synchronisation et réglage du pitch](#) pour plus d'informations.

Touchez la **pochette** (si elle est affichée) pour ouvrir la fenêtre d'informations de la piste. Dans cette fenêtre, touchez les **étoiles** en bas de l'écran pour attribuer ou modifier la note de la piste. Tournez l'encodeur **Scroll/Load** pour parcourir la liste de pistes en cours avec la fenêtre ouverte.

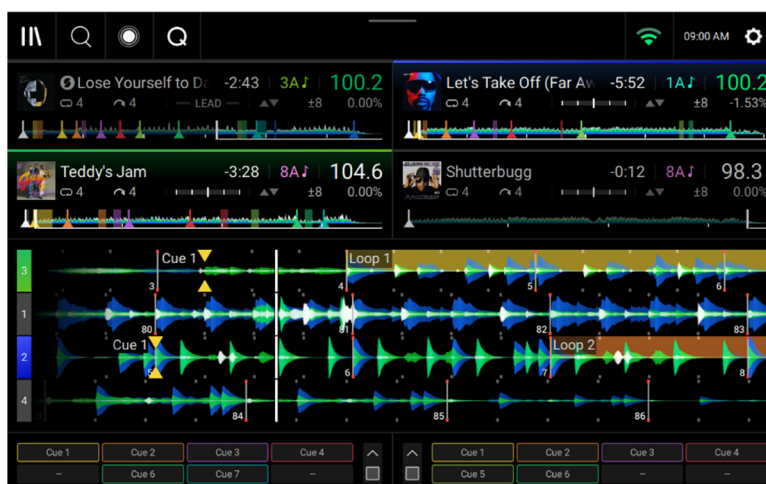
Maintenez **Shift** et appuyez sur **Menu** pour faire défiler les présélections de disposition **View 1-3**. Les dispositions de la Performance View se personnalisent dans le menu [Layout](#). Une réinitialisation d'usine rétablit les vues par défaut.



Disposition 1 : deux platines, deux formes d'onde horizontales avec Performance Pads et Main FX

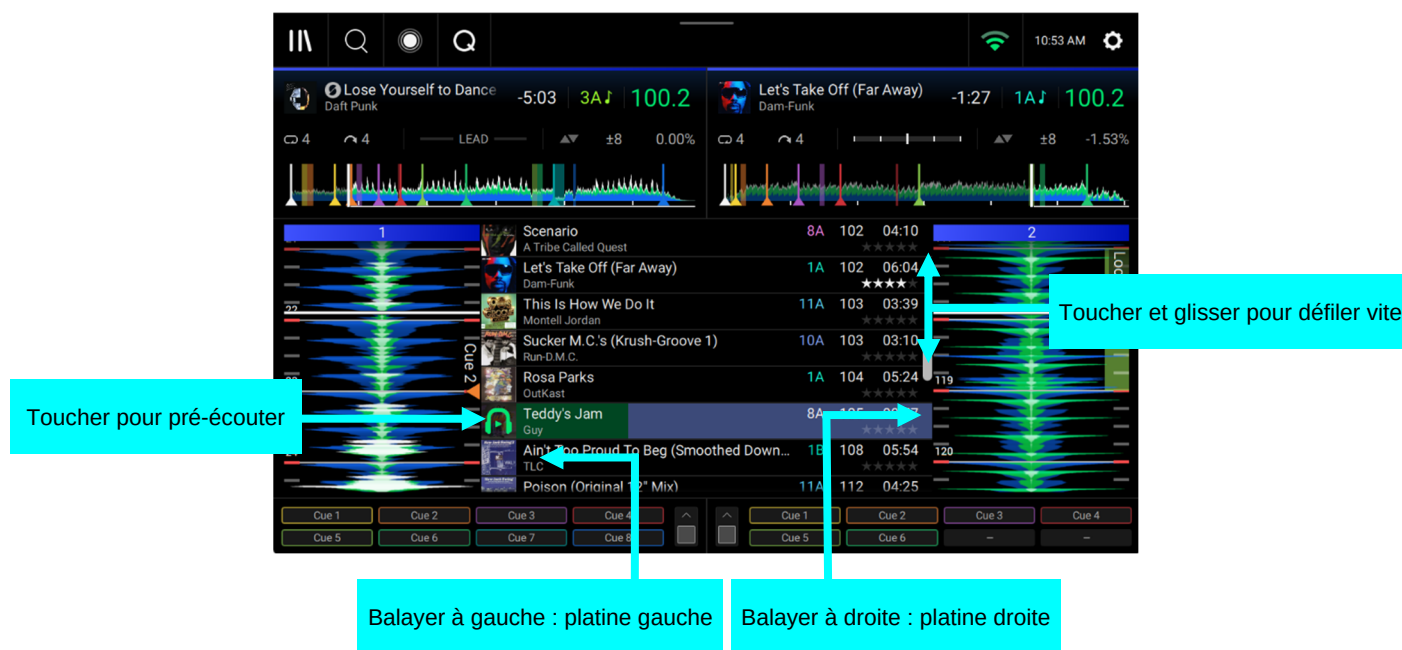


Disposition 2 : deux platines, deux formes d'onde verticales avec Performance Pads et Performance Library



Disposition 3 : quatre platines, quatre formes d'onde horizontales avec Performance Pads

Performance Library (bibliothèque de jeu)



La Performance Library s'active et se désactive dans le menu **Layout** du **Control Center**. Lorsqu'elle est affichée, vous pouvez :

Balayer vers le haut ou vers le **bas** pour parcourir les pistes.

Toucher et faire glisser la barre de défilement pour parcourir rapidement les pistes.

Balayer vers la gauche pour charger une piste sur la platine gauche active. Vous pouvez aussi balayer à moitié vers la gauche puis toucher **Deck 1** (ou **Deck 3**, s'il est actif).

Balayer vers la droite pour charger une piste sur la platine droite active. Vous pouvez aussi balayer à moitié vers la droite puis toucher **Deck 2** (ou **Deck 4**, s'il est actif).

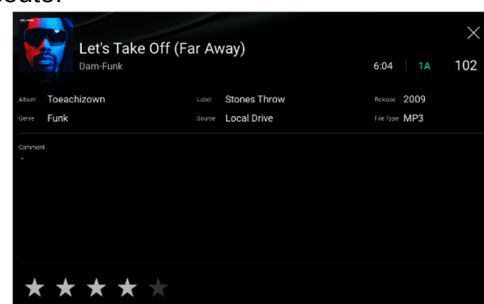
Toucher deux fois pour charger une piste sur une platine ou un emplacement de sampler.

Toucher la pochette pour pré-écouter la piste. Vous pouvez aussi appuyer sur l'encodeur **Scroll/Load**. Pendant la pré-écoute, touchez la ligne de la piste pour vous déplacer dedans. Touchez de nouveau la pochette ou appuyez de nouveau sur l'encodeur **Scroll/Load** pour arrêter la pré-écoute.

Toucher et maintenir une piste pour afficher ses informations. Vous pouvez aussi pousser l'encodeur **Scroll/Load** vers le haut.

Dans cette fenêtre, touchez les **étoiles** en bas de l'écran pour attribuer ou modifier la note de la piste. Tournez l'encodeur **Scroll/Load** pour parcourir la liste de pistes en cours avec la fenêtre ouverte.

Pour fermer la fenêtre, touchez le X dans le coin, appuyez sur le bouton **Back**, ou poussez de nouveau l'encodeur **Scroll/Load** vers le haut.



Barre d'outils

La **barre d'outils** en haut de l'écran tactile indique l'état de certains réglages matériels et fonctionnels. **Balayez vers le bas** depuis cette zone pour ouvrir le [Control Center](#).



Browse : touchez l'icône de piles pour ouvrir l'écran [Library View](#) complet.

Search : touchez l'icône de loupe pour rechercher des pistes à l'aide du clavier qui apparaît à l'écran.

Touch FX : touchez l'icône de cible pour ouvrir l'écran [Touch FX](#).

Q : touchez l'icône Q pour activer ou désactiver la quantification. Une fois activée, les fonctions liées au temps, comme le déclenchement des repères et des boucles, se calent sur la beat grid selon le réglage **Cue/Loop Quantization** du menu [Profile > Cues/Loops](#).

Stems Level Soft Takeover : lorsque le contrôle Stem Level des boutons d'égaliseur est activé (en maintenant **Shift** et en appuyant sur le bouton **Cue** de la piste sélectionnée), cette icône apparaît si la position d'un bouton **Channel EQ** ne correspond pas au réglage Stem Level courant. En tournant le bouton, la reprise en douceur s'effectue dès que la position du réglage courant est atteinte, et l'icône disparaît.

Link : indique l'état d'Ableton Link. L'activation d'Ableton Link synchronise le temps, la phase et le tempo entre Ableton Live et votre matériel Engine OS sur un réseau filaire ou sans fil.

Record : lorsque l'enregistrement est actif, son état et le temps écoulé s'affichent ici.

Continue : l'icône en forme de huit indique que Continue est activé, ce qui enchaîne la lecture de la piste suivante à la fin de la piste en cours.

Bluetooth : indique l'état de la connexion Bluetooth lorsque le Bluetooth est activé. Touchez ici pour ouvrir le menu de connexion [Bluetooth](#).

Wi-Fi : indique l'état de la connexion Wi-Fi lorsque le Wi-Fi est activé. Touchez ici pour ouvrir le menu de connexion [Wi-Fi](#). **Time** : affiche l'heure locale. Vous pouvez la régler dans le menu [Settings > Device](#).

Control Center : touchez l'icône d'engrenage pour ouvrir le [Control Center](#).

Remarque : si le PRIME 4 G2 dépasse ses températures normales de fonctionnement, un avertissement de surchauffe s'affiche dans la barre d'outils. Veillez à laisser un espace suffisant autour de l'appareil pour la ventilation. Si la surchauffe persiste, éteignez l'appareil et laissez-le refroidir afin d'éviter tout dommage.

Library View (vue bibliothèque)

La Library View complète permet de consulter votre bibliothèque musicale et de charger une piste sur une platine. Vous pouvez aussi parcourir les playlists, ajouter des pistes à la liste Prepare et rechercher des pistes à l'aide des fonctions de tri et de filtrage.

Important : rendez-vous sur enginedj.com/downloads pour télécharger le logiciel Engine DJ.

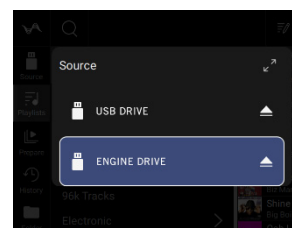


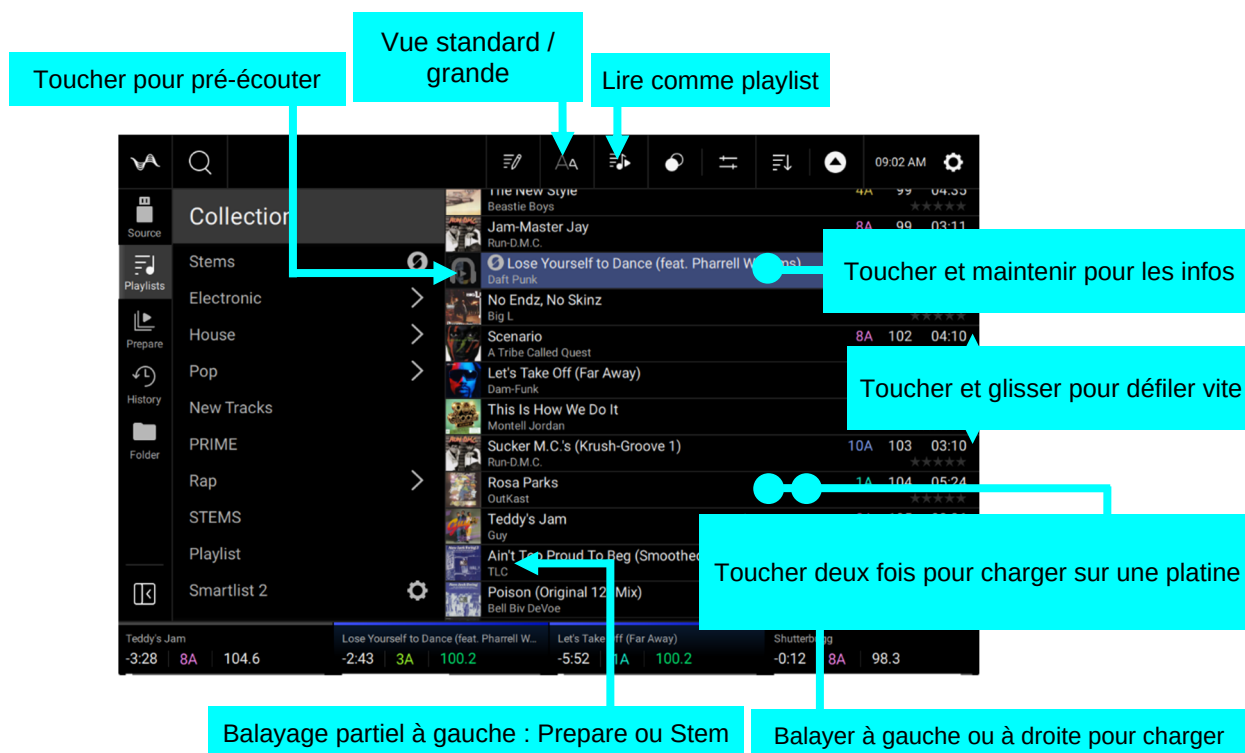
Touchez l'**icône de loupe** pour rechercher vos pistes par mot-clé. Voir [Rechercher et filtrer les pistes](#) pour plus d'informations.

 **Pour fermer le panneau de collection pendant la consultation d'une liste de pistes**, touchez l'**icône de fermeture du panneau** en bas à gauche dans la vue Playlists ou History. Vous pouvez aussi maintenir **Shift** enfoncé et appuyer sur **View**.

Les cinq icônes de gauche permettent de naviguer dans la Library View :

- **Source** : touchez ici pour accéder au Quick Source Menu, qui permet de passer d'une source connectée à l'autre pour consulter et choisir des pistes. Touchez l'**icône d'agrandissement** pour ouvrir le menu [Source](#) complet, où vous pouvez vous connecter aux services de streaming et de cloud disponibles et aux Engine Remote Libraries, et accéder aux contenus Demo et Sampler préinstallés. Vous pouvez aussi activer ou désactiver les services de streaming et de cloud dans le menu [Settings > Services](#).
- **Playlists** : vos playlists sont vos collections de pistes, y compris des listes de pistes classées dans un ordre précis. Vous pouvez avoir des playlists pour différents types de clubs ou d'événements, pour des genres particuliers, etc. Vous pouvez créer des playlists directement sur votre appareil (voir [Modifier les playlists](#)) ou avec le logiciel Engine DJ fourni.
- **Prepare** : vous pouvez charger des pistes dans la liste Prepare afin de les retrouver plus tard au moment de les jouer (plutôt que de parcourir toute votre bibliothèque pour trouver la piste suivante).
- **History** : cette option permet de consulter votre historique de lecture.
- **Folder** : cette option permet de parcourir la liste des fichiers pris en charge sur une clé USB, une carte SD ou un disque interne installé.





Touchez l'icône de vue standard / grande (AA) en haut de l'écran pour basculer entre la liste standard et la liste agrandie. Balayez une liste vers le haut ou le bas pour la parcourir (liste de playlists ou de pistes, par exemple). Vous pouvez aussi appuyer sur les boutons **Back** ou **Forward** pour sélectionner une liste, puis tourner l'encodeur **Scroll/Load**. Touchez et faites glisser la barre de défilement pour parcourir rapidement les pistes.

Touchez une icône ou un élément d'une liste pour le sélectionner (par exemple les icônes Playlists, Prepare List ou Files à gauche de la bibliothèque). Vous pouvez aussi appuyer sur l'encodeur **Scroll/Load**.

Balayez une piste vers la gauche ou la droite pour la charger sur une platine. Vous pouvez aussi la sélectionner puis appuyer sur les boutons **Load** ◀▶ pour la charger sur la platine active de ce côté. Vous pouvez également balayer partiellement la piste vers la gauche ou la droite puis toucher **Deck 1** ou **Deck 2** (ou **Deck 3/Deck 4**, s'ils sont disponibles et actifs) pour la charger sur cette platine.

Balayez partiellement une piste vers la droite et touchez **Load** pour la charger sur une platine ou un emplacement de sampler. Touchez ensuite le numéro de platine ou d'emplacement voulu.

Vous pouvez aussi toucher deux fois la piste, ou appuyer sur l'encodeur **Scroll/Load**, puis toucher le numéro de platine, ou tourner puis appuyer sur l'encodeur **Scroll/Load** pour choisir la platine voulue.

Balayez partiellement une piste vers la gauche et touchez **Prepare** pour l'ajouter à la liste Prepare. Vous pouvez aussi sélectionner la piste avec l'encodeur **Scroll/Load**, puis appuyer sur le bouton **Load Prep** ou maintenir **Shift** et appuyer sur l'encodeur **Scroll/Load**. Balayez une piste vers la gauche dans la liste Prepare pour l'en retirer.

Balayez partiellement une piste vers la gauche et touchez **Stems** pour l'ajouter à la liste Stems.

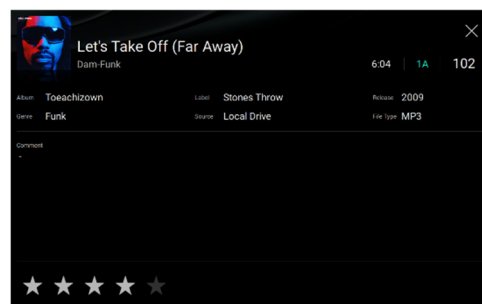
Touchez une piste et maintenez le doigt dessus pour afficher sa fenêtre d'informations (voir l'image de droite). Vous pouvez aussi pousser l'encodeur **Scroll/Load** vers le haut.

Dans cette fenêtre, touchez les étoiles en bas de l'écran pour attribuer ou modifier la note de la piste. Tournez l'encodeur **Scroll/Load** pour parcourir la liste de pistes en cours avec la fenêtre ouverte.

Pour fermer la fenêtre, touchez le X dans le coin, appuyez sur le bouton **Back**, ou poussez de nouveau l'encodeur **Scroll/Load** vers le haut.

Touchez la pochette pour pré-écouter la piste. Vous pouvez aussi appuyer sur l'encodeur **Scroll/Load**. Pendant la pré-écoute, touchez la ligne de la piste pour vous déplacer dedans. Touchez de nouveau la pochette ou appuyez de nouveau sur l'encodeur **Scroll/Load** pour arrêter la pré-écoute.

Touchez l'icône **Play As Playlist** pour envoyer la liste de pistes sélectionnée vers une platine. Voir [Playlist Deck](#) pour en savoir plus.



Présentation de l'écran du plateau

Le plateau du PRIME 4 G2 intègre un écran multicolore qui renseigne sur l'état de lecture de la piste. Il se compose de quatre éléments, décrits ci-dessous.

Needle Ring

Les segments les plus extérieurs indiquent la position de la tête de lecture. Au début de la piste, les deux segments du haut restent éteints pour la matérialiser. Ces segments tournent dans le sens horaire autour de l'anneau pendant la lecture.

Lorsque le mode Slip est activé, un second indicateur de tête de lecture apparaît sous la forme de deux segments bleus. Il indique la position réelle de la tête de lecture pendant que la piste continue de défiler, ce qui permet de savoir où la lecture reprendra à la sortie du mode Slip.

Lorsque le Hot Cue Countdown est activé dans le menu [Settings > Device](#), l'anneau s'illumine également pour signaler un point hot cue proche ou récemment franchi.

À l'approche du hot cue, les segments de l'anneau s'allument dans la couleur du hot cue suivant, en partant du bas et en remontant symétriquement des deux côtés. Une fois le hot cue atteint et les segments colorés parvenus en haut de l'anneau, les segments repassent au blanc, symétriquement, en redescendant jusqu'en bas.

Si la platine active est réglée sur Line ou Bluetooth, tous les segments du Needle Ring restent allumés en blanc. Certaines sources Bluetooth transmettent la progression de la piste.

Track Progress Ring

Les segments du deuxième anneau indiquent la progression de la piste. Lorsque le temps affiché est Elapsed, les segments s'allument dans le sens horaire depuis le haut. Lorsqu'il est réglé sur Remaining, tous les segments sont allumés puis s'éteignent l'un après l'autre dans le sens horaire.

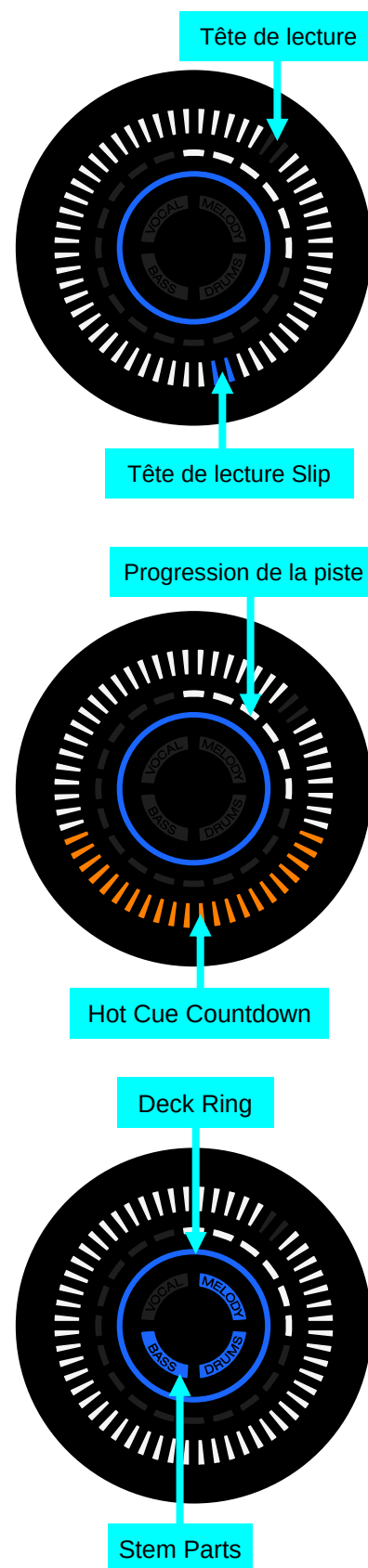
Si le réglage Track End Warning est activé, cet anneau clignote également pour signaler que la piste approche de sa fin. Vous pouvez le régler dans le menu [Profile > Display](#).

Deck Ring

Ce cercle plein affiche la couleur de la platine active. Elle se règle dans le menu [Profile > Deck Colors](#).

Stem Parts

Les icônes au centre de l'écran du plateau indiquent si un stem **Vocal**, **Melody**, **Bass** ou **Drums** est activé. Lorsqu'un stem est activé, le segment correspondant s'allume en bleu. Lorsqu'il est désactivé, le segment reste éteint.



Jouer

Charger des pistes

Pour charger une piste sur une platine, procédez ainsi :

- Dans la Performance Library ou la Library View, sélectionnez la piste, puis appuyez sur les boutons **Load** ◀/▶ pour la charger sur la platine active de ce côté.
- Dans la Performance Library ou la Library View, balayez la piste vers la gauche ou la droite pour la charger sur la platine active de ce côté.
- Dans la Performance Library ou la Library View, balayez partiellement la piste vers la gauche ou la droite, puis touchez **Deck 1** ou **Deck 2** (ou **Deck 3/Deck 4**, s'ils sont actifs) pour la charger sur cette platine.
- Dans la Performance Library ou la Library View, sélectionnez la piste, puis appuyez sur l'encodeur **Scroll/Load** pour afficher l'écran de choix de platine. Tournez l'encodeur **Scroll/Load** pour choisir la platine voulue, puis appuyez sur le bouton pour y charger la piste.
- Dans la Performance Library ou la Library View, touchez deux fois la piste pour afficher l'écran de choix de platine. Touchez la platine voulue.
- Dans la Library View, balayez partiellement la piste vers la droite, puis touchez **Load**. Touchez ensuite la platine ou l'emplacement de sampler voulu.

Pour ajouter une piste à la liste **Prepare**, balayez-la partiellement vers la gauche dans la **Library View**. Vous pouvez aussi la sélectionner avec l'encodeur **Scroll/Load**, puis appuyer sur le bouton **Load Prep** ou maintenir **Shift** et appuyer sur l'encodeur **Scroll/Load**.

Pour afficher les informations d'une piste, touchez-la et maintenez le doigt dessus. Vous pouvez aussi pousser l'encodeur **Scroll/Load** vers le haut. Dans cette fenêtre, touchez les **étoiles** en bas de l'écran pour attribuer ou modifier la note de la piste.

Pour retirer une piste d'une platine, maintenez **Shift** enfoncé et appuyez sur les boutons **Load** ◀/▶.

Dans la liste **Prepare** :

Balayez vers la droite pour charger sur une platine.

Balayez vers la gauche pour retirer la piste de la liste **Prepare**.

Touchez le bouton clear en haut de l'écran pour retirer toutes les pistes de la liste **Prepare**.



Rechercher et filtrer les pistes

Pour rechercher des pistes, touchez l'icône de loupe et utilisez le clavier qui apparaît à l'écran.

La recherche peut porter sur les critères suivants : titre, artiste, album, durée, tonalité, commentaire, BPM, genre, label, année, date d'ajout ou nom de fichier. Par défaut, seuls **Title** et **Artist** sont sélectionnés. Touchez de nouveau l'icône de loupe puis utilisez le menu déroulant pour choisir d'autres catégories, ou **Search All** pour toutes les inclure.

Remarque : pour réduire le temps de recherche, ne sélectionnez que les champs qui vous intéressent.

Lors d'une recherche depuis une playlist, vous pouvez chercher uniquement dans cette playlist (touchez son nom) ou dans toute votre collection (touchez **All**).

Pour masquer le clavier, touchez l'icône de clavier en bas à droite du clavier virtuel, ou touchez l'écran ailleurs que sur le clavier ou le champ de recherche.

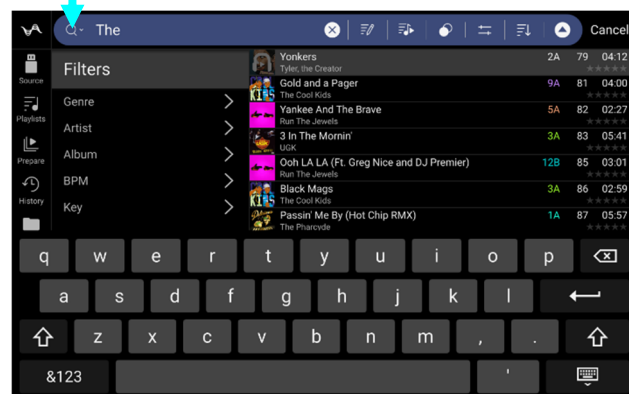
Pour effacer votre terme de recherche, touchez l'icône X. Touchez **Cancel** pour quitter la recherche.

Pour filtrer vos pistes, touchez **Genre**, **Artist**, **Album**, **BPM** ou **Key**, puis touchez l'une des options proposées. Seules les pistes portant ce genre, cet album, cet artiste, ce BPM ou cette tonalité s'affichent. (Par défaut, la tonalité est notée selon le système Camelot.) Vous pouvez aussi utiliser le champ **Search** sur des pistes filtrées pour affiner le résultat, ou filtrer les pistes d'un résultat de recherche.

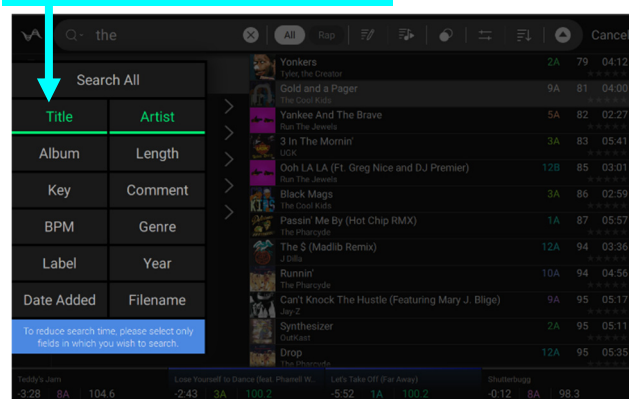
Remarque : le Profile permet aussi de choisir d'afficher uniquement les pistes de même tonalité ou également celles de tonalité compatible, ainsi que la « tolérance » du filtre BPM (pour inclure les pistes dont le tempo se situe à 1–15 BPM de la sélection). Voir [Profile > Library](#) pour en savoir plus.

Pour trier la liste des résultats, touchez l'icône **Sort By** en haut à droite, puis l'une des options proposées. Touchez l'icône de flèche à côté pour basculer entre ordre croissant et décroissant.

Touchez pour rechercher

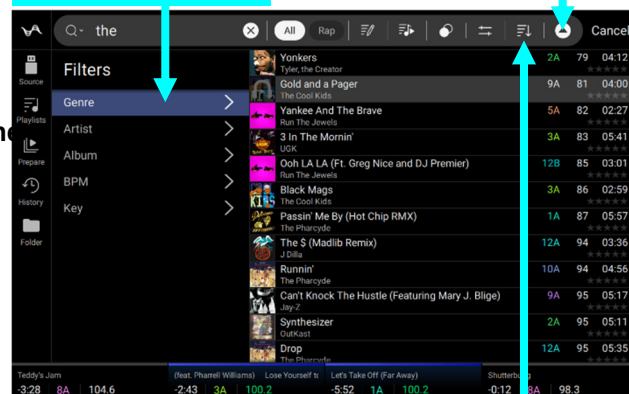


Touchez pour choisir les critères

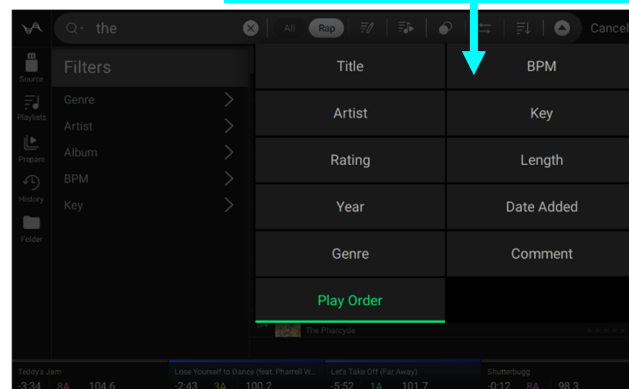


Touchez pour inverser l'ordre

Touchez pour filtrer



Touchez pour choisir le tri



Match (correspondance)

Outre les exemples ci-dessus, l'outil **Match** permet de filtrer les pistes correspondant à la piste lead en cours selon un jeu de paramètres personnalisable.

La fonction Match est utilisable dans les vues Playlist, Search, Prepare et History du navigateur. Les règles Match sont aussi accessibles depuis votre Engine Remote Library.

Touchez l'**icône de curseurs** pour ouvrir l'écran Match Rules, où vous pouvez choisir les options de filtrage suivantes :

Follow Lead Deck : une fois activé, les pistes sont comparées à la platine Sync Lead en cours. Une fois désactivé, utilisez l'option suivante pour choisir la platine de référence.

Match to Deck : lorsque Follow Lead Deck est désactivé, cette option permet de choisir la platine de référence.

BPM : activez cette option pour comparer les pistes par BPM. Les boutons - et + définissent la plage de BPM.

Key : activez cette option pour comparer les pistes par tonalité. Choisissez Fuzzy (inclut les tonalités relatives des dominantes et sous-dominantes de la piste lead), Compatible (inclut les tonalités relatives de la piste lead) ou Exact (inclut uniquement la tonalité identique).

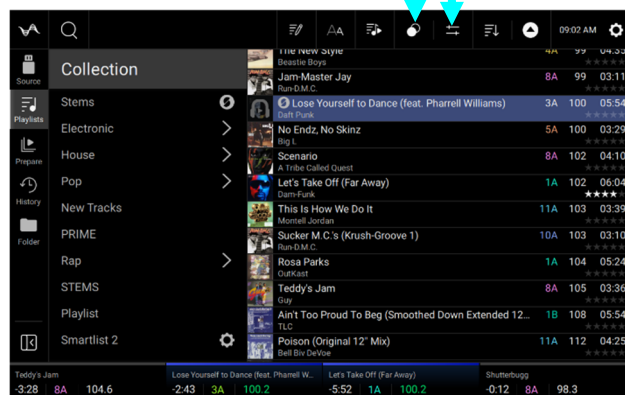
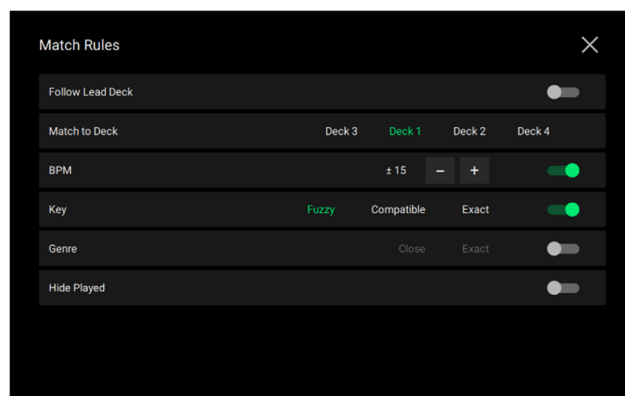
Genre : activez cette option pour comparer les pistes par genre. Choisissez **Close** pour inclure les genres proches (« Deep House » ou « Acid House » correspondront à une piste étiquetée « House »), ou **Exact** pour ne retenir que le genre exact de la piste de la platine sélectionnée.

Hide Played : une fois activé, les pistes déjà jouées (affichées en vert) sont masquées dans les résultats.

Remarque : Hide Played n'est pas disponible avec Match dans la vue History.

Touchez pour régler les critères

Touchez pour lancer Match



Une fois les Match Rules définies, touchez l'**icône Match (cercles)** pour afficher les pistes correspondantes dans la liste. Si aucune piste ne correspond, un message signale que des pistes peuvent être masquées. Les résultats se trient ensuite avec les préférences **Sort By** et l'ordre **croissant/décroissant**.

Modifier les playlists

Touchez l'icône de modification en haut de l'écran depuis l'écran des playlists. Tant que la modification est active, vous pouvez :

Pour créer une playlist, touchez **Create Playlist** dans la vue Playlist.

Pour renommer une playlist, balayez son nom vers la droite. Saisissez un nouveau nom avec le clavier qui apparaît, puis touchez **Rename** pour valider. Pour quitter sans renommer, touchez **Cancel**.

Pour ajouter des pistes à votre playlist, touchez une piste pour la sélectionner : le cercle se remplit. Après avoir sélectionné les pistes, touchez et maintenez pour les déplacer. Faites-les glisser sur une playlist ou un dossier et relâchez pour les y ajouter aussitôt.

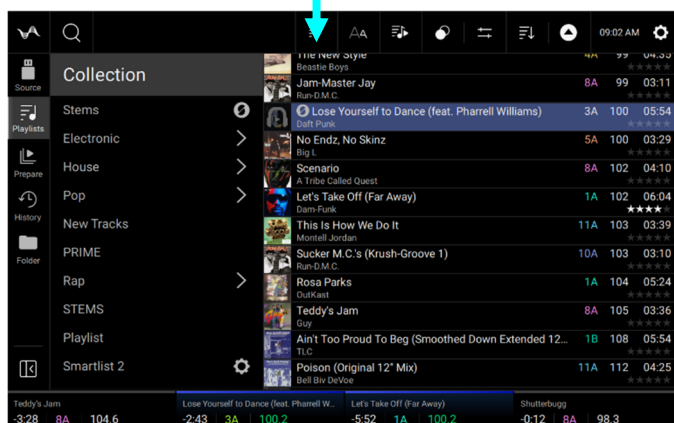
Pour retirer une piste de votre playlist, balayez son nom vers la gauche, puis touchez **Remove From Playlist**.

Pour réordonner les pistes d'une playlist, vérifiez d'abord que la **Sort Preference** est réglée sur **Play Order**. Touchez ensuite le nom de la piste et maintenez (la modification devant rester active), puis déplacez votre doigt vers le haut ou le bas pour changer l'ordre.

Pour réordonner les playlists, touchez le nom d'une playlist et maintenez, puis déplacez votre doigt vers le haut ou le bas.

Pour supprimer une playlist, balayez son nom vers la gauche. Une fenêtre de confirmation apparaît. Touchez **Yes** pour la supprimer, ou **No** pour revenir à la modification. Les pistes d'une playlist supprimée restent dans votre collection.

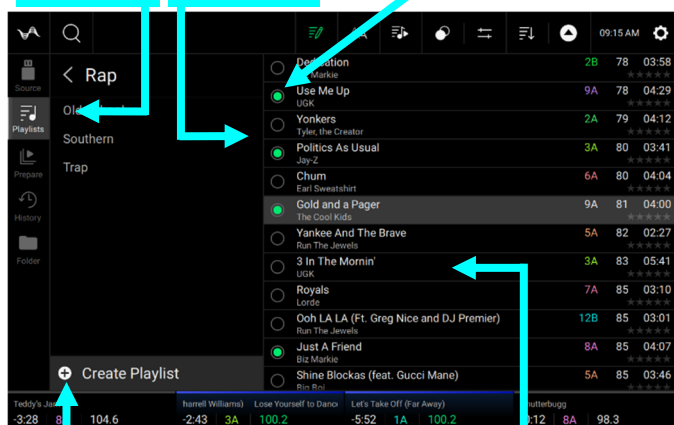
Toucher pour activer la modification



Balayer à gauche pour retirer

Balayer à droite pour renommer

Toucher pour sélectionner



Toucher pour créer une playlist

Balayer à gauche pour supprimer

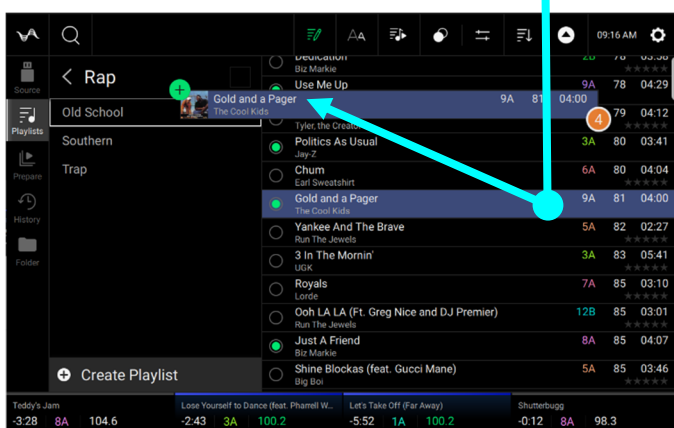
Toucher, maintenir et glisser pour déplacer

Les playlists peuvent aussi être enregistrées et rappelées directement depuis le PRIME 4 G2.

Dans la Library View, maintenez l'un des boutons **Playlist A/B/C** enfoncé pour enregistrer la playlist courante dans la banque choisie (A/B/C).

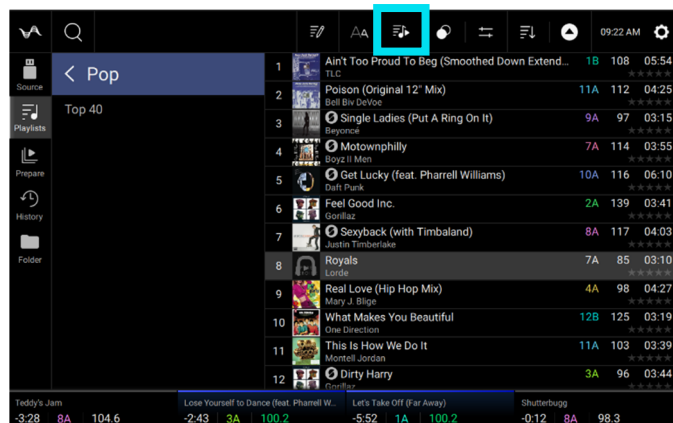
Une fois une playlist enregistrée dans une banque, appuyez sur les boutons **Playlist A/B/C** pour ouvrir la Library View avec cette playlist sélectionnée.

Maintenez **Shift** enfoncé et appuyez sur les boutons **Playlist A/B/C** pour retirer la playlist de la banque.



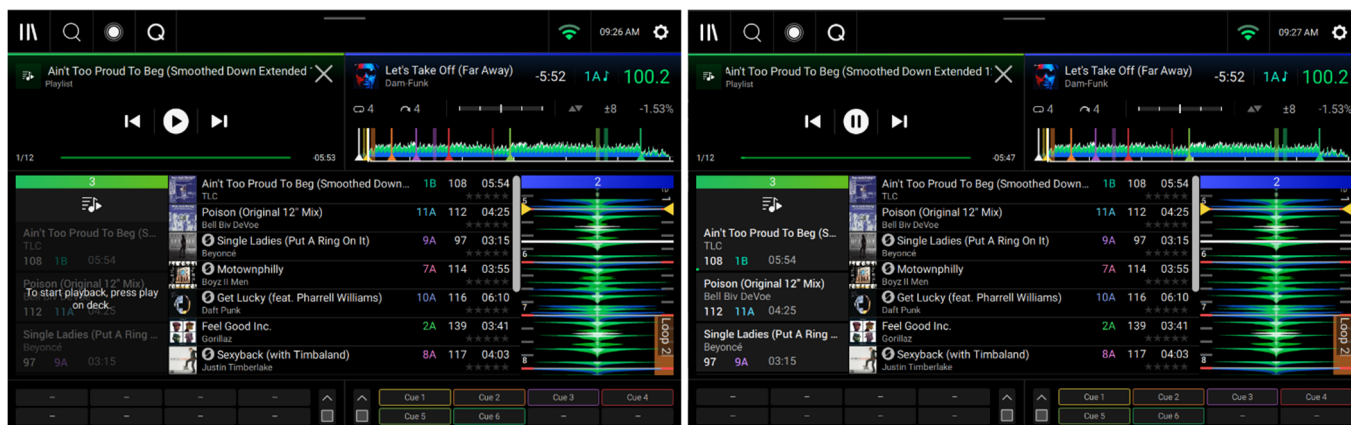
Playlist Deck (platine playlist)

Dans la Library View, vous pouvez envoyer la liste de fichiers affichée sur une platine dédiée pour la lire comme une playlist.



Pour activer le **Playlist Deck**, touchez l'icône **Play As Playlist** dans la vue Library. Choisissez ensuite la platine utilisée pour la playlist. Une fois activée, la platine lit la liste de pistes et enchaîne automatiquement les pistes en fondu selon le paramètre **Playlist Deck Crossfade Time** du menu **Settings > Mixer**.

Pour envoyer l'audio du **Playlist Deck** vers la **Zone Out**, utilisez le réglage **Send to Zone Out** du menu **Settings > Mixer** et choisissez **Ch1–4** selon la platine où le **Playlist Deck** est chargé.



Pour lancer la lecture du **Playlist Deck**, appuyez sur **Play** sur la platine choisie.

Pour changer de piste dans la playlist, utilisez les boutons **Track Backward** et **Track Forward** de la zone d'aperçu de la piste, ou les boutons **Track Skip** de l'appareil.

Pour retirer la playlist de la platine, touchez le **X** dans la zone d'aperçu de la piste.

Lecture et points de repère

Pour lire ou mettre en pause une piste, appuyez sur **Play/Pause** (▶/||).

Pour scratcher une piste, faites tourner le **platter** lorsque le bouton **Vinyl** est sur **On** et que l'audio défile.

Pour placer le point de repère, mettez la piste en pause, faites tourner le **platter** jusqu'à l'endroit voulu et appuyez sur **Cue**. Vous pouvez aussi maintenir **Shift** et appuyer sur **Cue** à l'endroit voulu pendant la lecture.

Pour revenir au point de repère et arrêter, appuyez sur **Cue**.

Pour revenir au point de repère et poursuivre la lecture, maintenez **Shift** et appuyez sur **Play/Pause** (▶/||).

Pour aller à un endroit précis de la piste :

- Si le Needle Lock est **désactivé** : touchez l'endroit voulu dans l'aperçu de la piste.
- Si le Needle Lock est **activé** : mettez la lecture en pause puis touchez l'endroit voulu dans l'aperçu de la piste. Vous pouvez aussi placer le plateau en mode **Vinyl**, puis l'arrêter avec la main ou la paume pour parcourir l'aperçu.

Voir [Profile > Safety](#) pour en savoir plus sur le Needle Lock.

Pour passer à la piste précédente ou suivante, appuyez sur l'un des boutons **Track Skip** ◀◀/▶▶.

Pour parcourir rapidement la piste, maintenez **Shift** et appuyez sur les boutons **Track Skip** ◀◀/▶▶. Vous pouvez aussi faire glisser votre doigt vers la gauche ou la droite sur l'aperçu de la forme d'onde. Si le Needle Lock est activé, mettez d'abord la lecture en pause ou arrêtez le plateau.

Pour revenir au début d'une piste, appuyez sur **Track Skip** ◀◀ au milieu de la piste.

Pour zoomer et dézoomer sur la forme d'onde, posez deux doigts sur l'écran et écartez-les ou rapprochez-les.

Pour activer ou désactiver le mode **Slip**, appuyez sur **Slip**. En mode Slip, vous pouvez sauter aux points de repère, utiliser les plateaux ou mettre la piste en pause pendant qu'elle continue de défiler (la moitié de la forme d'onde de l'écran principal continue d'avancer). Dès que vous arrêtez l'action en cours, la lecture reprend là où elle se serait trouvée si vous n'aviez rien fait (comme si la piste avait défilé normalement pendant tout ce temps).

Pour censurer la lecture, maintenez **Censor** enfoncé.

Pour revenir à la lecture normale, relâchez **Censor**. La lecture reprend là où elle se serait trouvée si vous n'aviez pas activé la fonction Censor (comme si la piste avait défilé normalement pendant tout ce temps).

Pour inverser la lecture, maintenez **Shift** et appuyez sur **Censor/Reverse**. Le bouton clignote pendant la lecture inversée.

Pour revenir à la lecture normale, appuyez sur **Censor/Reverse**.

Boucles et beat jump

Pour créer et activer une boucle automatique, appuyez sur le bouton **Auto Loop**.

Pour définir la longueur de la boucle automatique, tournez le bouton **Auto Loop** afin de choisir le nombre de temps : **1/32, 1/16, 1/8, 1/4, 1/2, 1, 2, 4, 8, 16, 32** ou **64**. La longueur affichée dans les informations de la platine évolue avec la valeur.

Remarque : vous pouvez définir la taille d'Auto Loop par défaut dans le menu **Profile > Cues/Loops**. Au chargement d'une piste, la taille d'Auto Loop revient automatiquement à cette préférence.

Pour désactiver une boucle, appuyez sur le bouton **Auto Loop**.

Pour déplacer la boucle, maintenez **Shift** enfoncé et tournez le bouton **Auto Loop**.

Pour doubler ou diviser par deux la longueur d'une boucle, tournez le bouton **Auto Loop** pendant que la boucle est active.

Pour créer et activer une boucle manuelle, appuyez sur le bouton **Manual Loop In** pour placer le point de départ, puis sur le bouton **Manual Loop Out** pour placer le point de fin. La boucle s'active aussitôt et apparaît sous forme de zone grisée dans la forme d'onde et l'aperçu de la piste.

Pour modifier manuellement le début ou la fin d'une boucle, appuyez respectivement sur **Manual Loop In** ou **Manual Loop Out**, puis faites tourner le plateau vers la gauche ou la droite pour raccourcir ou allonger la zone de boucle. Validez en appuyant de nouveau sur **Manual Loop In** ou **Manual Loop Out**.

Pour reculer ou avancer dans une piste, appuyez sur l'un des boutons **Beat Jump**. Chaque appui ou rotation fait sauter la longueur définie. Cette longueur se règle en maintenant **Shift** enfoncé et en appuyant sur l'un des boutons **Beat Jump**, ou via le réglage **Default Beat Jump Size** du menu **Profile > Cues/Loops**. La longueur affichée dans les informations de la platine évolue avec la valeur.

Vous pouvez également créer et gérer des boucles avec les **Performance Pads** grâce au **Loop Mode**.

Synchronisation et réglage du pitch

Pour activer la synchronisation, appuyez sur **Sync**. Le tempo de la piste passe au vert lorsque la synchronisation est active. Le tempo des pistes non synchronisées reste affiché en blanc.

Remarque : les couleurs diffèrent lorsque le **Day Mode** est activé dans le **Control Center**.

Par défaut, la piste qui joue depuis le plus longtemps (généralement la première jouée) fait office de « sync lead », c'est-à-dire qu'elle impose le BPM de synchronisation. L'**indicateur de sync** (beat phase meter ou beat keeper, décrits ci-dessous) de la platine affiche « **LEAD** » lorsque sa piste est le sync lead. Une fois Sync activé et le sync lead défini, appuyez sur **Sync** sur les autres platines : leur tempo s'aligne immédiatement sur celui de la platine sync lead. Si la première piste jouée est arrêtée ou si la synchronisation est rompue, la piste suivante qui joue depuis le plus longtemps devient lead.

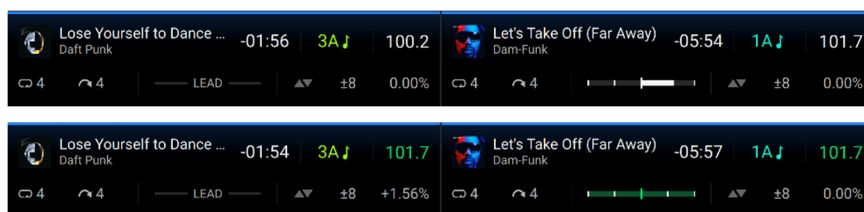
Le comportement de la synchronisation dépend du réglage **Sync Mode** du menu **Profile > Playback**.

Pour désigner manuellement la platine « sync lead », appuyez sur le bouton **Lead**. Vous pouvez aussi toucher le tempo de la platine.

Pour désactiver la synchronisation sur une platine, maintenez **Shift** enfoncé et appuyez sur **Sync**, ou appuyez de nouveau sur **Sync**, selon le réglage **Sync Button Action** du menu **Profile > Playback**.

L'option **Sync Indicator** du menu **Profile > Display** détermine si le **Beat Phase** ou le **Beat Keeper** est affiché dans la Performance View pour synchroniser visuellement les pistes.

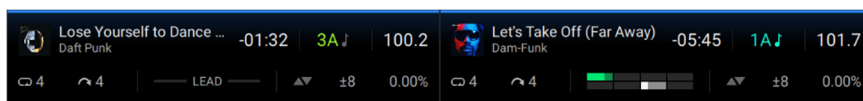
Réglés sur **Beat Phase**, les **indicateurs de phase** de chaque platine permettent d'aligner visuellement la phase de la beat grid de vos pistes sur celle de la platine Sync Lead.



Lorsque la phase de la beat grid de la platine est en retard ou en avance sur celle de la platine Sync Lead, l'indicateur se décale respectivement à gauche ou à droite du centre. Il couvre un demi-temps dans chaque sens. Lorsque la phase correspond à celle de la platine Sync Lead, l'indicateur est centré et entièrement allumé en vert. Pour aligner manuellement les pistes, poussez légèrement la platine jusqu'à ce que les deux indicateurs soient centrés.

Lorsqu'une piste est en pause ou non analysée, l'indicateur de phase affiche une ligne grise.

Réglé sur **Beat Keeper**, l'indicateur affiche le temps courant de la piste Sync Lead sur la ligne du haut, et celui de la piste de la platine sur la ligne du bas.



Pour régler le pitch de la piste, déplacez le **pitch fader**. Cela n'est possible que si la platine n'est pas synchronisée. La valeur de pitch affichée dans les informations de la platine évolue au fur et à mesure.

Lorsque le **pitch fader** de la platine active est déplacé pendant la lecture, les **takeover arrows** de la platine inactive s'allument pour indiquer dans quel sens déplacer son fader afin de retrouver le pitch de la couche active.

Pour modifier momentanément le pitch de la piste, maintenez l'un des boutons **Pitch Bend** $-/+$ enfoncé.

Pour régler la plage du pitch fader, maintenez **Shift** enfoncé et appuyez sur l'un des boutons **Pitch Bend** $-/+$ pour choisir **+4 %**, **8 %**, **10 %**, **20 %**, **50 %** ou **100 %**. La plage affichée dans les informations de la platine évolue avec le réglage.

Pour verrouiller ou déverrouiller la tonalité de la piste, appuyez sur **Key Lock**. Lorsque le Key Lock est activé, la tonalité reste identique même si vous modifiez la vitesse.

Pour rétablir la tonalité de la piste et la verrouiller, appuyez sur **Key Lock**. Pour la rétablir sans la verrouiller, maintenez **Shift** enfoncé et appuyez sur **Key Lock**.

Pour activer le key sync, maintenez le bouton **Key Lock** enfoncé. La tonalité de la piste se cale sur celle de la piste de l'autre platine active. La valeur obtenue dépend du réglage **Key Sync Mode** du menu **Profile > Playback**.

Remarque : pour activer le Key Sync, la lecture doit être active sur au moins deux platines.

Pour changer de tonalité, touchez la tonalité dans la Performance View afin d'ouvrir le menu de changement de tonalité, qui propose les commandes suivantes :

Touchez la **note de musique** pour verrouiller ou déverrouiller la tonalité de la piste.

Touchez le bouton **Sync** pour activer le Key Sync.

Touchez les **valeurs de tonalité** pour la baisser ou la monter. La tonalité centrale se met à jour et indique l'écart par rapport à la tonalité d'origine.

Touchez le bouton **reset** pour rétablir la tonalité.

Touchez le bouton **X** pour fermer le menu de changement de tonalité.



Modification de la beat grid

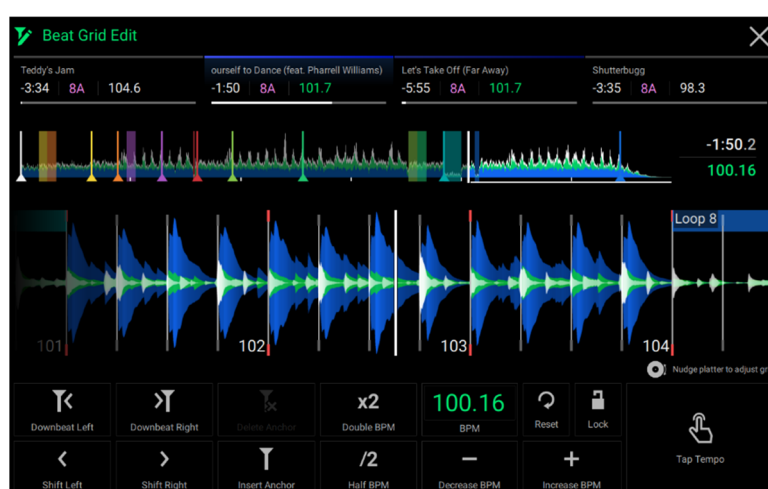
Vous pouvez modifier la beat grid d'une piste directement depuis le PRIME 4 G2, comme vous le feriez dans le logiciel Engine DJ.

Pour activer la modification de la beat grid, procédez de l'une des façons suivantes :

- Maintenez le bouton **Slip** enfoncé sur chaque platine.
- Ouvrez le **Control Center** et touchez l'icône **Beat Grid Edit**. Depuis le Control Center, il peut être nécessaire de toucher la zone **Track Information** des platines 1 à 4 en haut de l'écran pour vous assurer de modifier la bonne piste.

Remarque : la modification de la beat grid n'est pas accessible si aucune piste n'est chargée sur les platines, si la platine est utilisée avec une entrée Computer, avec le Bluetooth, ou comme Playlist Deck.

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 [Profile > Cues/Loops](#) pour en savoir plus.



Pour ajuster la position des temps :

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

Pour ajuster le tempo :

- Touchez le champ **BPM** pour saisir un nouveau tempo. Utilisez le pavé numérique qui apparaît, puis touchez le bouton **Enter** pour valider. Touchez l'icône **X** pour annuler et revenir aux commandes de modification de grille.
- Touchez la zone de l'icône **Tap Tempo** pour définir manuellement un tempo en tapant en rythme.
- Touchez les boutons **Decrease/Increase BPM** pour diminuer ou augmenter le BPM par petits incréments.
- Touchez les boutons **2X** et **/2** pour doubler ou diviser par deux le BPM courant.

Pour rétablir les temps du tempo et de la grille analysés à l'origine, touchez le bouton **Reset**.

Pour verrouiller la beat grid, touchez l'icône de **cadenas**. Une fois verrouillée, toute modification est impossible et les autres commandes de Grid Edit sont griséées.

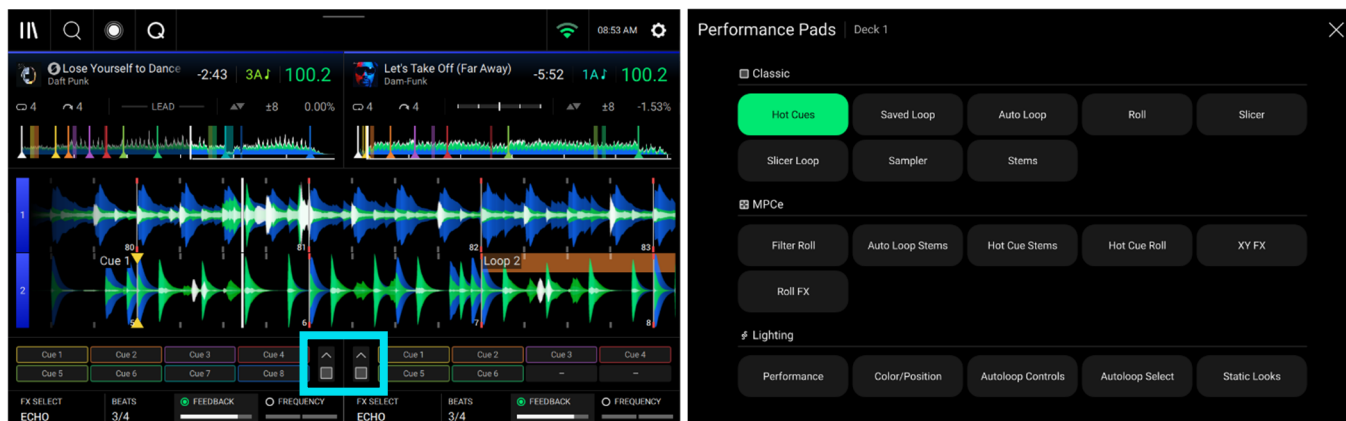
Pour choisir une autre piste à modifier, touchez la zone **Track Information**.

Pour quitter la modification de la beat grid, touchez le **X** en haut à droite de l'écran tactile, ou sélectionnez un autre mode.

Modes des pads

Les huit performance pads de chaque platine remplissent des fonctions différentes selon le mode de pad. Le PRIME 4 G2 propose huit modes classiques, six modes compatibles MPCe et cinq modes compatibles Engine Lighting.

Tous les modes se sélectionnent dans le menu de sélection des Performance Pads, accessible en touchant l'icône de menu des pads à côté des Performance Pads lorsqu'ils sont affichés dans la Performance View.



Remarque : si aucune piste avec stems n'est chargée sur la platine, les modes liés aux stems ne sont ni affichés ni sélectionnables. Si Engine Lighting n'est pas activé, les modes Engine Lighting ne le sont pas non plus.

Modes classiques

Hot Cue Mode

En Hot Cue Mode, chaque pad permet de sauter à un point hot cue affecté. L'emplacement des points hot cue et le moment de leur déclenchement dépendent du réglage **Quantize** en cours, s'il est activé.

Astuce : le logiciel Engine DJ permet de placer, nommer et colorer vos points hot cue. Les noms et couleurs sont repris à l'écran.

Pour passer en Hot Cue Mode, appuyez sur **Hot Cue** ou utilisez le menu de sélection des Performance Pads. Le bouton **Hot Cue** s'allume en bleu dans ce mode.

Pour affecter un hot cue à un pad, appuyez sur un pad éteint à l'endroit voulu de la piste. Le pad s'allume une fois le point hot cue affecté.

Pour sauter à un point hot cue, appuyez sur le pad correspondant.

Remarque : le réglage **Paused Hot Cue Behavior** du menu **Profile > Cues/Loops** détermine le déclenchement des hot cues lorsque la lecture est en pause : **Momentary** (tant que le pad est maintenu) ou **Trigger** (à chaque frappe du pad).

Pour effacer un hot cue d'un pad, appuyez sur **Shift** et sur le pad voulu. Le pad s'éteint lorsqu'aucun point hot cue ne lui est affecté.

Saved Loop Mode

En Saved Loop Mode, chaque pad permet d'activer une boucle affectée. Le premier appui sur Loop ouvre toujours le Saved Loop Mode.

Astuce : le logiciel Engine DJ permet de créer et de nommer vos boucles. Les noms sont repris à l'écran.

Pour passer en Saved Loop Mode, appuyez sur le bouton **Loop** ou utilisez le menu de sélection des Performance Pads. Le bouton **Loop** s'allume en bleu dans ce mode.

Pour affecter une boucle à un pad et l'activer, appuyez sur un pad éteint ou faiblement allumé pour créer un point Loop In à l'endroit courant, puis appuyez de nouveau dessus pour créer le point Loop Out à un autre endroit. Vous pouvez aussi affecter une boucle automatique à un pad en appuyant sur un pad éteint ou faiblement allumé pendant la boucle automatique. La boucle s'active aussitôt et le pad s'allume vivement.

Pour activer une boucle, appuyez sur le pad correspondant. Une fois la boucle créée, vous pouvez également la redéclencher en appuyant de nouveau sur le pad, selon le réglage **Saved Loop Behavior** du menu **Profile > Cues/Loops**.

Pour activer une boucle active, maintenez le bouton **Parameter** ◀ enfoncé et appuyez sur un pad portant une boucle enregistrée. Les boucles actives se déclenchent automatiquement dès qu'elles sont atteintes et apparaissent hachurées dans la forme d'onde. Elles se définissent aussi dans le logiciel Engine DJ.

Pour supprimer une boucle, appuyez sur **Shift** et sur le pad voulu.

Auto Loop Mode

En Auto Loop Mode, chaque pad permet de créer et d'activer une boucle automatique.

Pour passer en Auto Loop Mode, utilisez le menu de sélection des Performance Pads.

Pour activer une boucle automatique, appuyez sur un pad. L'écran affiche la longueur de la boucle associée à chaque pad.

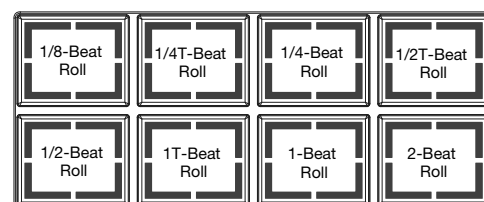
Pour désactiver une boucle automatique, appuyez de nouveau sur le pad.

Pour augmenter ou réduire la longueur de la boucle, utilisez les boutons **Parameter** (◀/▶).

Pour décaler la zone de boucle vers l'avant ou l'arrière, maintenez **Shift** enfoncé et utilisez les boutons **Parameter** pendant qu'une boucle est active.

Roll Mode

En Roll Mode, maintenir un pad enfoncé déclenche un « loop roll » d'une longueur donnée pendant que la piste continue de défiler (la moitié inférieure de la forme d'onde continue d'avancer). À la relâche du pad, la lecture reprend là où elle se serait trouvée si vous n'aviez rien fait (comme si la piste avait défilé normalement pendant tout ce temps).



Pour passer en Roll Mode, appuyez sur **Roll** ou utilisez le menu de sélection des Performance Pads. Le bouton **Roll** s'allume en bleu dans ce mode.

Pour déclencher un roll, appuyez sur le pad correspondant. Les pads dont le loop roll est ternaire s'allument d'une couleur différente.

Slicer Mode

En Slicer Mode, les huit pads représentent huit temps consécutifs de la beat grid, les « tranches ».

Pour passer en Slicer Mode, utilisez le menu de sélection des Performance Pads.

L'entrée en Slicer Mode active automatiquement une phrase de huit tranches. La tranche en cours de lecture correspond au pad allumé, la lumière « se déplaçant » de pad en pad au fil de la phrase.

Pour jouer une tranche, appuyez sur le pad correspondant. À la relâche du pad, la lecture reprend là où elle se serait trouvée si vous n'aviez pas appuyé (comme si la piste avait défilé normalement pendant tout ce temps).

Utilisez les boutons **Parameter** (◀/▶) pendant qu'une tranche est active pour augmenter ou réduire sa longueur.

Slicer Loop Mode

Le Slicer Loop Mode fonctionne comme le Slicer Mode, mais son activation lance automatiquement une phrase de huit tranches jouée en boucle.

Pour passer en Slicer Loop Mode, utilisez le menu de sélection des Performance Pads.

Pour jouer une tranche, appuyez sur le pad correspondant. À la relâche du pad, la lecture reprend là où elle se serait trouvée dans la boucle si vous n'aviez pas appuyé (comme si la piste avait défilé normalement pendant tout ce temps).

Utilisez les **boutons Parameter** (◀/▶) pendant qu'une tranche est active pour augmenter ou réduire sa longueur.

Sampler Mode

En Sampler Mode, vous pouvez affecter et déclencher jusqu'à huit échantillons avec vos performance pads.

Pour passer en Sampler Mode, appuyez une seconde fois sur **Loop**. Le bouton **Loop** s'allume en vert dans ce mode.

Vous pouvez visualiser les échantillons affectés dans la **Performance View** en activant l'option **Performance Pads** du menu **Layout**. Lorsque le mode Sampler est sélectionné, le nom de l'échantillon chargé sur chaque pad apparaît dans les emplacements situés sous la forme d'onde d'aperçu.

Votre appareil contient des échantillons préinstallés, consultables depuis la **Library View** lorsque **Sampler Content** est choisi comme source.

Pour charger un échantillon depuis la Library View, balayez-le partiellement vers la droite et touchez **Load**, ou touchez-le deux fois. Au lieu de choisir une platine, touchez ensuite l'un des huit emplacements de sampler à l'écran. Vous pouvez aussi appuyer sur le pad où affecter l'échantillon. Si un échantillon est déjà chargé sur ce pad, il est remplacé.

Les échantillons affectés sont visibles sur les **Performance Pads** en **Performance View** lorsque le Sampler Mode est activé.

Les échantillons chargés restent en mémoire après un redémarrage de l'appareil si le même disque source est connecté et sélectionné.

Pour déclencher un échantillon, appuyez sur le performance pad correspondant.

Le volume du sampler se règle avec le curseur **Sampler Level** du **Control Center**.

Le routage audio du sampler se règle avec l'option **Sampler Output** du menu **Settings > Mixer**.

Pour arrêter un échantillon en cours, maintenez **Shift** et appuyez sur le performance pad.

Pour retirer un échantillon, vous devez d'abord quitter la Performance View : le retrait y est impossible afin d'éviter toute éjection accidentelle. Depuis la Library View, les réglages ou une autre page, maintenez **Shift** enfoncé puis appuyez sur le performance pad de l'échantillon à retirer. Si l'échantillon est en cours de lecture, arrêtez-le d'abord.

Stems Mode

Le Stems Mode est intégré d'origine au PRIME 4 G2. Les stems d'une piste peuvent être créés directement sur le PRIME 4 G2 (balayez partiellement une piste vers la gauche et touchez **Stems**), ou avec le logiciel Engine DJ puis exportés vers un disque externe.

Les pistes disposant de stems affichent une **icône Stems** devant leur nom. Toutes ces pistes se retrouvent dans la liste **Stems** de la **Library View** lorsqu'elle est activée dans le menu **Profile > Library**.

Pour ajouter une piste à la liste Stems, balayez-la partiellement vers la gauche et touchez **Stem**. Les pistes ajoutées qui n'ont pas encore été traitées le sont en arrière-plan pendant que vous utilisez le PRIME 4 G2, puis enregistrées sur le disque courant pour un usage ultérieur. Les stems ne sont utilisables qu'une fois la piste entièrement traitée.

Pour retirer une piste de la liste Stems, touchez l'**icône de modification** en haut de l'écran pour passer en mode édition, puis balayez la piste voulue vers la gauche, ou balayez-la partiellement et touchez **Remove Stems**. La piste est retirée de la liste et ses stems sont supprimés.

Remarque : les stems ne peuvent pas être supprimés si la piste est chargée sur une platine.

Charger une piste avec stems sur une platine donne accès au mode de pad Stems. Il s'active depuis l'appareil en appuyant sur le bouton **Stems** lorsqu'une telle piste est chargée. Le bouton **Stems** s'allume en bleu dans ce mode.

En Stems Pad Mode, les quatre pads du haut isolent les stems. De gauche à droite, ils commandent **Vocal**, **Melody**, **Bass** et **Drums**.

Pour couper un stem, appuyez sur le pad afin qu'il s'allume faiblement.

Pour rétablir un stem, appuyez de nouveau sur le pad afin qu'il s'allume vivement.

Appuyez sur le bouton stems **ACAPELLA** pour activer un Acapella instantané, qui coupe les stems **Melody**, **Bass** et **Drums** afin d'isoler le stem **Vocal**.

Appuyez sur le bouton stems **INSTRUMENTAL** pour activer un Instrumental instantané, qui coupe le stem **Vocal** afin d'isoler les stems **Melody**, **Bass** et **Drums**.

Les quatre pads du bas déclenchent les stem FX. Chaque pad déclenche un effet echo out sur **Vocal**, **Melody**, **Bass** ou **Drums**.

Vous pouvez aussi maintenir **Shift** enfoncé et appuyer sur les boutons stems **ACAPELLA** ou **INSTRUMENTAL** pour déclencher l'effet echo out acapella ou instrumental.

Remarque : vous pouvez faire des **Stem FX** la fonction principale des boutons **Acapella** et **Instrumental** dans le menu **Profile > Playback**.

Maintenez **Shift** enfoncé et appuyez sur le bouton **Channel Cue / Stem Level** de la platine voulue pour activer le mode **Stems Level**, qui permet de régler le volume des stems avec les boutons **Channel EQ**. Le bouton **High EQ** agit sur le stem **Vocal**, le bouton **Mid EQ** sur les stems **Melody** et **Bass**, et le bouton **Low EQ** sur le stem **Drums**. Lorsque vous tournez les boutons **Channel EQ**, les **performance pads** et les boutons **ACAPELLA / INSTRUMENTAL** réagissent pour indiquer les stems actifs. Par exemple, si le stem **Vocal** est ramené à zéro avec le bouton **High EQ**, le pad **Vocal** s'assombrit et le bouton **INSTRUMENTAL** s'allume.

Lorsque **Stem Level** est activé, l'**icône de bouton** de la **barre d'outils** apparaît si la position du bouton **Channel EQ** ne correspond pas au réglage Stem Level courant. En tournant le bouton, la reprise en douceur s'effectue dès que la position du réglage est atteinte, et l'icône disparaît. L'**icône de bouton** apparaît également à la désactivation de **Stem Level** si la position du bouton **Channel EQ** ne correspond pas au réglage **Channel EQ** courant.

Modes MPCe

Six modes de pad MPCe sont disponibles ; ils exploitent la détection 3D des pads pour offrir des commandes supplémentaires.

Ces modes se sélectionnent tous depuis le menu de sélection des Performance Pads, et certains sont accessibles depuis les boutons de l'appareil.

L'aspect du pad dans l'icône du menu de sélection des Performance Pads, en Performance View, indique les zones du pad utilisables pour piloter le mode sélectionné :



Standard Pad Mode



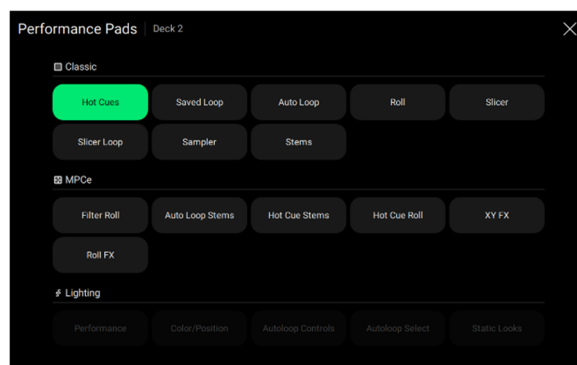
Quad Pad Mode



Dual Pad Mode



Engine Lighting Pad Mode



Certains modes utilisent aussi des couleurs de LED différentes selon les zones du pad.

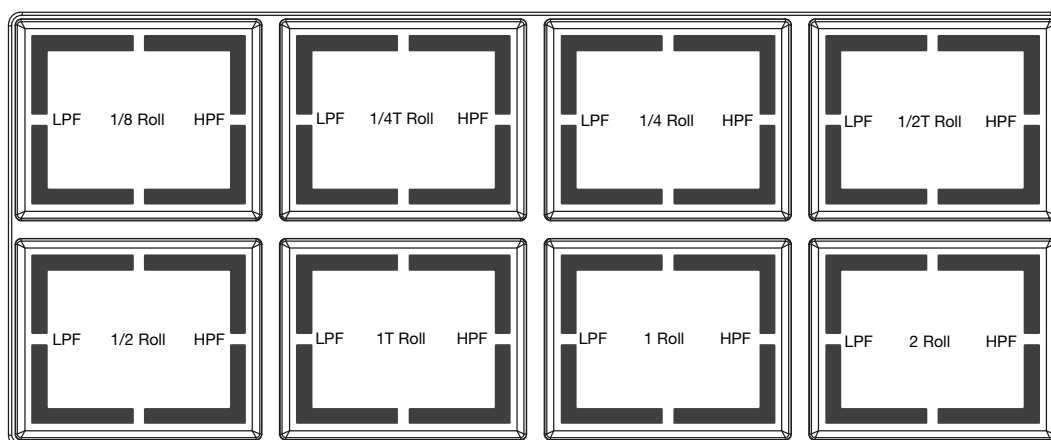
Si le réglage MPCe Pad Bloom du menu [Settings > Device](#) est sur **On**, les LED des pads clignotent à l'entrée dans un mode MPCe, ce qui signale également les zones de commande disponibles.

Filter Roll Mode

En Filter Roll Mode, chaque pad déclenche un « loop roll » d'une longueur donnée et active un filtre passe-bas (à gauche) ou passe-haut (à droite) selon le côté du pad frappé.

Pour passer en Filter Roll Mode, appuyez une seconde fois sur **Roll**, ou utilisez le menu de sélection des Performance Pads en Performance View. Le bouton **Roll** s'allume en vert dans ce mode.

Pour déclencher un Filter Roll, appuyez sur le pad correspondant à la longueur voulue. Si vous frappez le côté gauche du pad, un filtre passe-bas accompagne le roll ; si vous frappez le côté droit, c'est un filtre passe-haut. Plus votre doigt se rapproche du bord, plus le filtre est prononcé. Vous pouvez déplacer votre doigt de gauche à droite pour ajuster le filtre pendant le roll. Une frappe au centre du pad déclenche le roll seul, sans filtre.



Auto Loop Stems Mode

En Auto Loop Stems Mode, chaque pad déclenche une boucle automatique et active les parties de stems Acapella ou Instrumental.

Pour passer en Auto Loop Stems Mode, maintenez **Shift** et appuyez sur le bouton **Loop**, ou utilisez le menu de sélection des Performance Pads en Performance View. Le bouton **Loop** s'allume en violet dans ce mode.

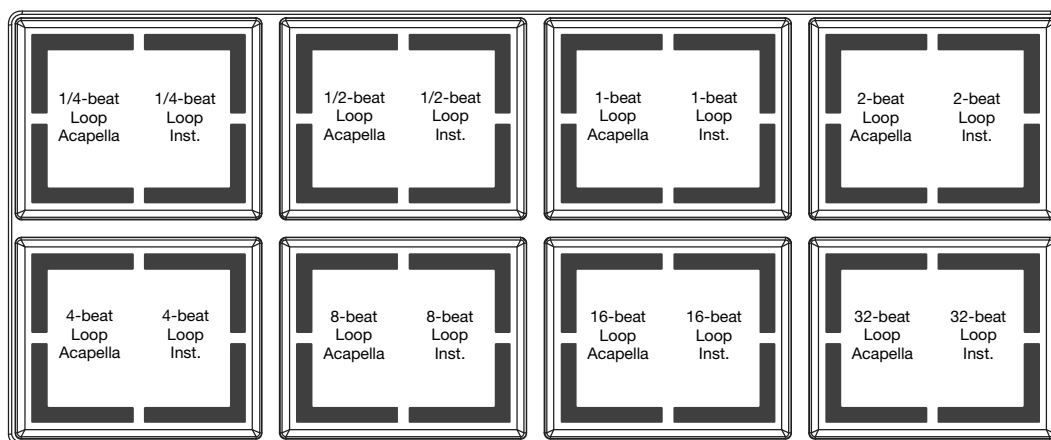
Pour déclencher un Auto Loop Stem, appuyez sur le pad correspondant à la longueur de boucle voulue. Si vous frappez le côté gauche du pad, un stem Acapella accompagne la boucle ; si vous frappez le côté droit, c'est un stem Instrumental. Le bouton **Acapella** ou **Instrumental** correspondant s'allume aussi sur la platine sélectionnée.

Si un stem Acapella ou Instrumental est déjà actif, frapper un pad du côté de la même isolation déclenche la boucle automatique sans modifier le stem.

Pendant qu'un Auto Loop Stem est actif, l'isolation de stem se désactive seule avec les boutons **Acapella** et **Instrumental** du panneau supérieur, la boucle automatique se poursuivant. De même, appuyer sur le bouton **Auto Loop** désactive la boucle seule, l'isolation de stem restant active.

Pour augmenter ou réduire la longueur de la boucle, utilisez les boutons **Parameter** (◀/▶) ou tournez le bouton **Auto Loop**.

Pour déplacer la boucle, maintenez **Shift** et utilisez les boutons **Parameter** (◀/▶).



Hot Cue Stems Mode

En Hot Cue Stems Mode, chaque pad permet de sauter au point hot cue affecté et d'activer les parties de stems Acapella ou Instrumental.

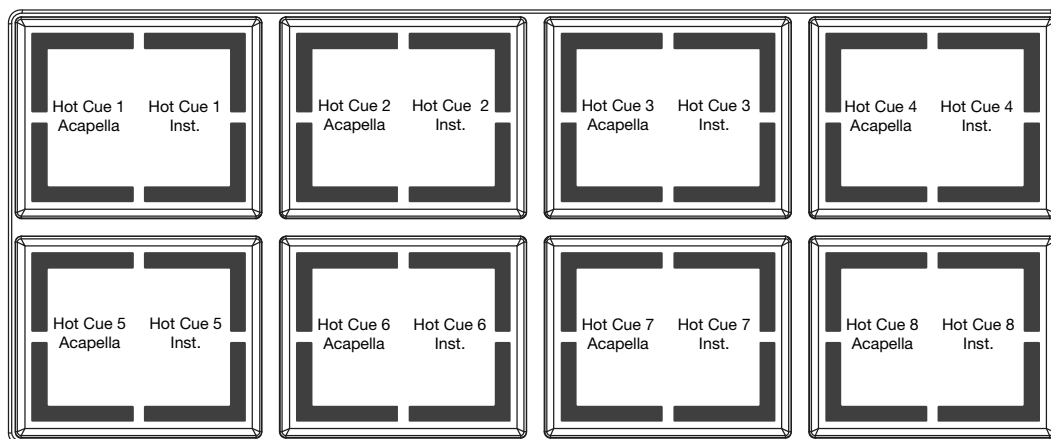
Pour passer en Hot Cue Stems Mode, maintenez **Shift** et appuyez sur le bouton **Hot Cue**, ou utilisez le menu de sélection des Performance Pads en Performance View. Le bouton **Hot Cue** s'allume en violet.

Pour déclencher un Hot Cue Stem, appuyez sur le pad du hot cue voulu. Si vous frappez le côté gauche du pad, un stem Acapella accompagne le hot cue ; si vous frappez le côté droit, c'est un stem Instrumental. Le bouton **Acapella** ou **Instrumental** correspondant s'allume aussi sur la platine sélectionnée.

Si un stem Acapella ou Instrumental est déjà actif, frapper un pad du côté de la même isolation déclenche le hot cue sans modifier le stem.

Si un Hot Cue Stem est actif, frapper l'autre côté du même pad redéclenche le hot cue et active la nouvelle isolation de stem.

L'isolation de stem se désactive également avec les boutons **Acapella** et **Instrumental** du panneau supérieur.

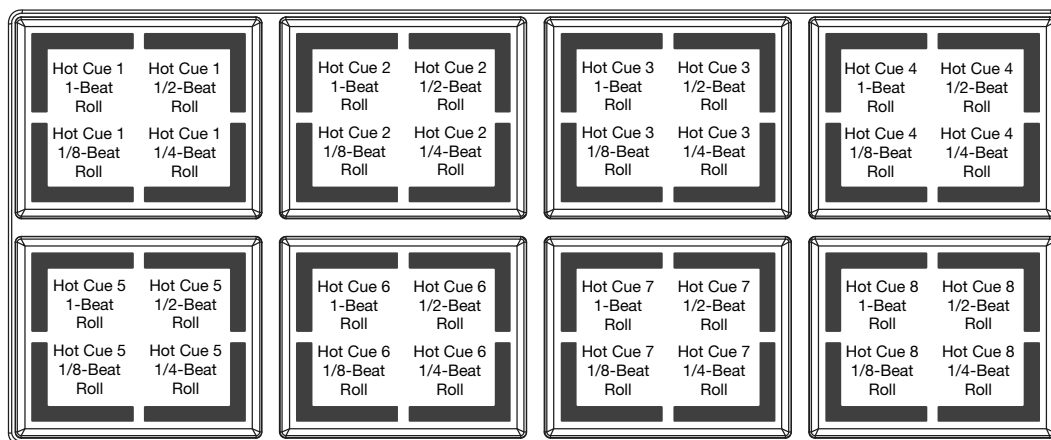


Hot Cue Roll Mode

En Hot Cue Roll Mode, chaque pad permet de sauter au point hot cue affecté et de déclencher un roll simultanément.

Pour passer en Hot Cue Roll Mode, appuyez une seconde fois sur **Hot Cue**, ou utilisez le menu de sélection des Performance Pads en Performance View. Le bouton **Hot Cue** s'allume en vert dans ce mode.

Pour déclencher un Hot Cue Roll, appuyez sur le pad du hot cue voulu. Le hot cue déclenché dépend du pad frappé, et la longueur du roll du quadrant du pad frappé.

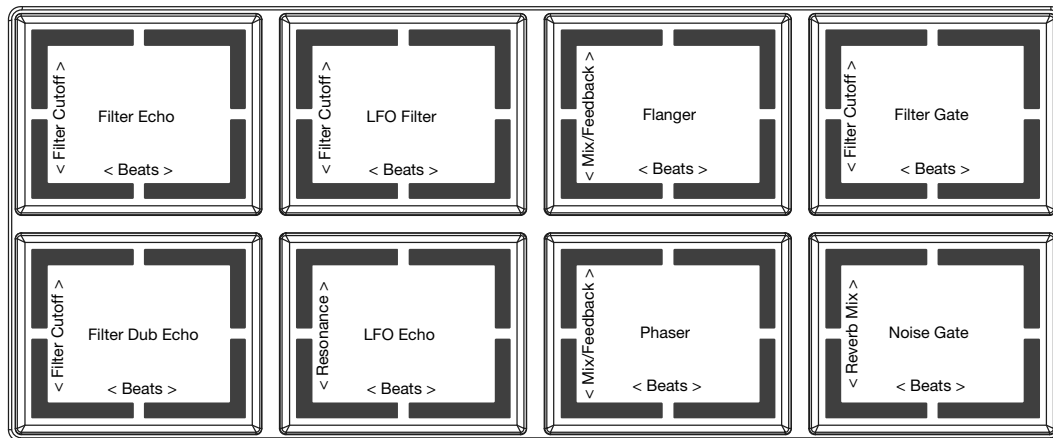


XY FX Mode

En XY FX Mode, chaque pad déclenche des effets XY.

Pour passer en XY FX Mode, appuyez une seconde fois sur **Stems**, ou utilisez le menu de sélection des Performance Pads en Performance View. Le bouton **Stems** s'allume en vert dans ce mode.

Pour déclencher un XY FX, appuyez sur le pad de l'effet voulu. Les variations de paramètres dépendent de l'endroit frappé, et vous pouvez faire glisser votre doigt sur le pad pour manipuler les paramètres en temps réel. Les XY FX sont momentanés et se désactivent dès que vous relevez le doigt.



Roll FX Mode

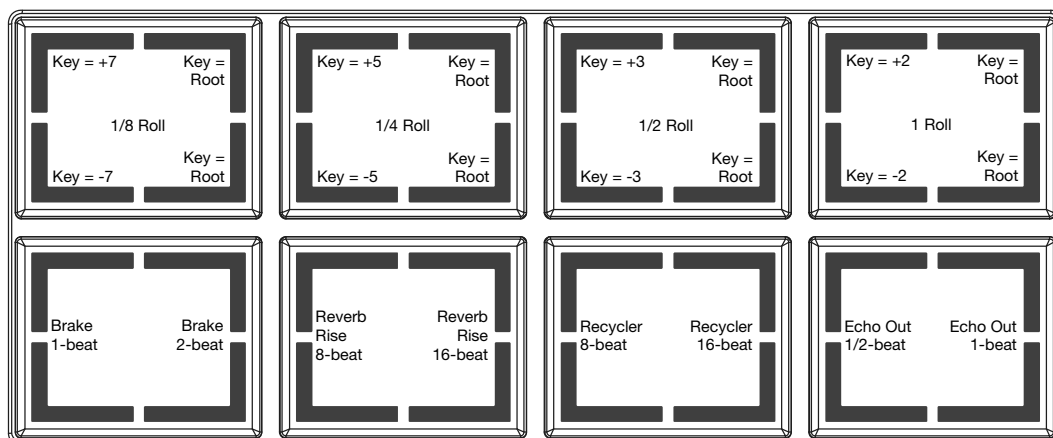
En Roll FX Mode, chaque pad déclenche un « loop roll » d'une longueur donnée, avec ou sans changement de tonalité, et applique des effets, selon le pad frappé et l'endroit de la frappe.

Pour passer en Roll FX Mode, maintenez **Shift** et appuyez sur le bouton **Roll**, ou utilisez le menu de sélection des Performance Pads en Performance View. Le bouton **Roll** s'allume en violet dans ce mode.

Pour déclencher un roll avec ou sans changement de tonalité, appuyez sur l'un des quatre pads du haut. La longueur du roll dépend du pad frappé, et le changement de tonalité du pad et du quadrant frappés.

Pour déclencher un effet, appuyez sur l'un des quatre pads du bas. Chaque pad propose un effet différent, dont la longueur se règle en frappant le côté gauche ou droit du pad. Appuyez de nouveau sur le pad pour arrêter l'effet en cours.

Les rangées de pads du haut et du bas peuvent être déclenchées simultanément. Vous pouvez par exemple appuyer sur le quadrant supérieur gauche du pad 3 et sur le côté gauche du pad 6 en même temps pour déclencher un roll d'un demi-temps avec un changement de tonalité de +3 et activer en parallèle un effet Reverb Rise de 8 temps.



Modes Engine Lighting

Cinq pages de modes de pad Engine Lighting sont disponibles pour piloter différents paramètres d'Engine Lighting.

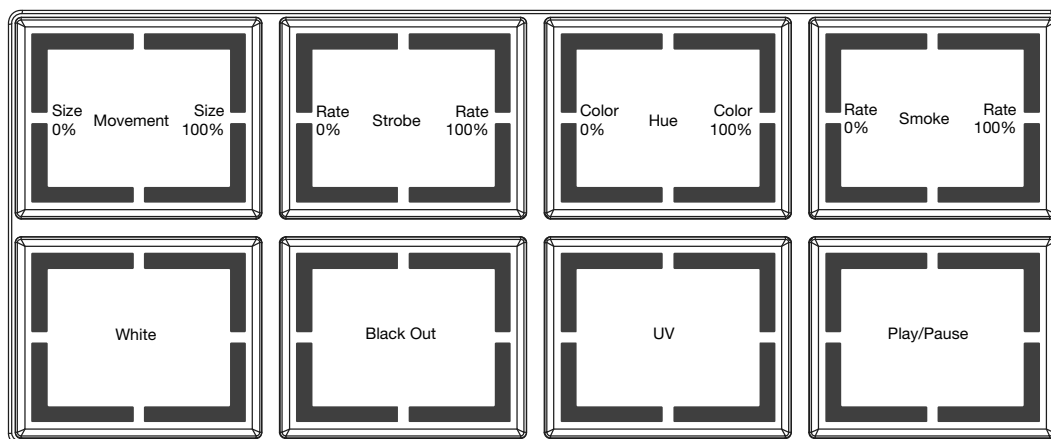
Pour sélectionner un mode de pad Engine Lighting, utilisez le menu de sélection des Performance Pads. Une fois un mode sélectionné, les **boutons Parameter** (◀/▶) permettent de passer d'une page à l'autre.

Performance

En mode Performance, les pads déclenchent des dérogations de performance et en règlent les paramètres.

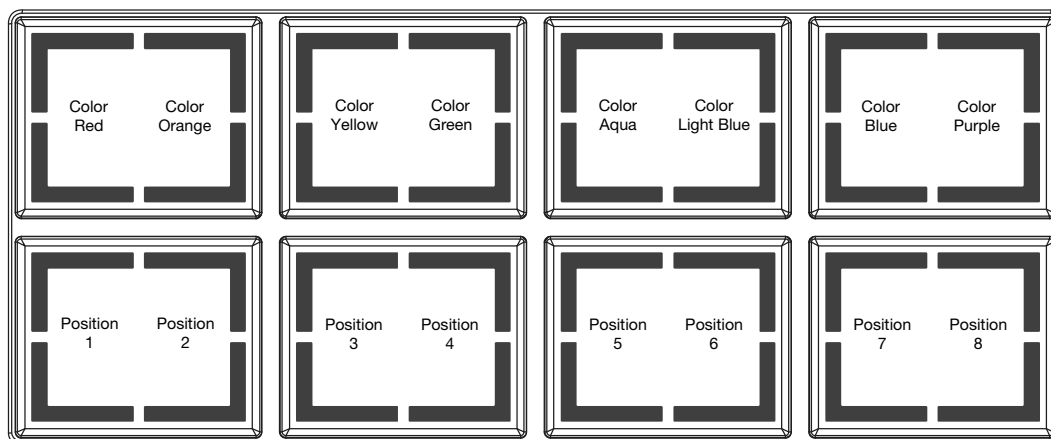
Appuyez au centre des quatre pads du haut pour activer ou désactiver la dérogation d'effet choisie. La commande XY gauche/droite règle la valeur du paramètre.

Remarque : les pads White et UV sont momentanés, les autres sont à verrouillage.



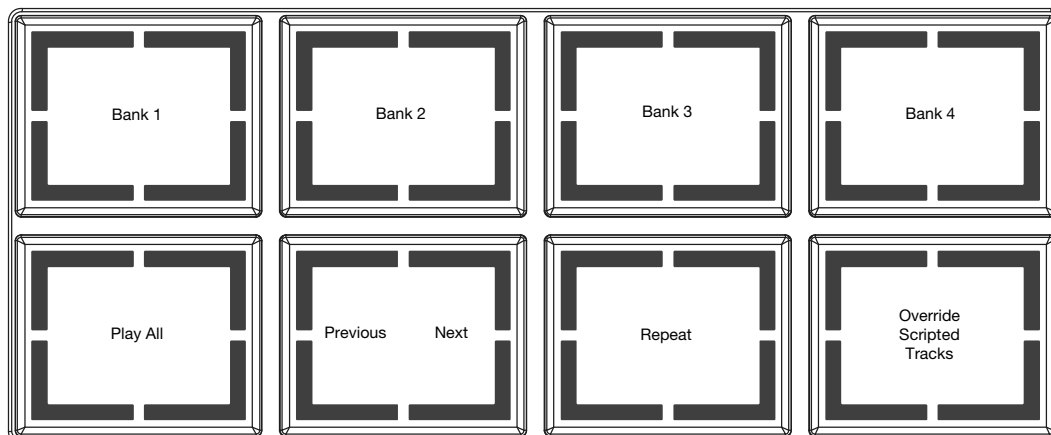
Color/Position

En mode Color & Position, les pads activent les dérogations de couleur et de position.



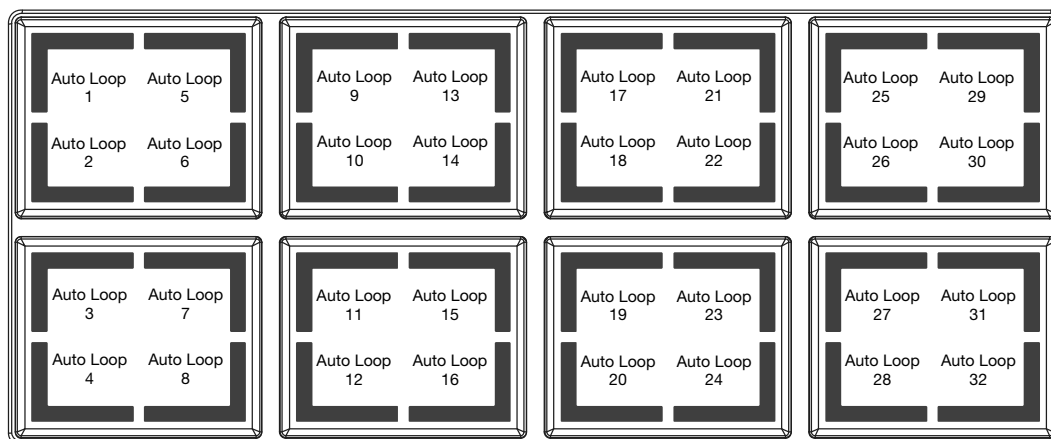
Autoloop Controls

En mode Autoloop Controls, les pads permettent de choisir les banques d'autoloops, de les lancer, de passer à l'autoloop précédent ou suivant, de répéter l'autoloop en cours et de déroger aux pistes scriptées.



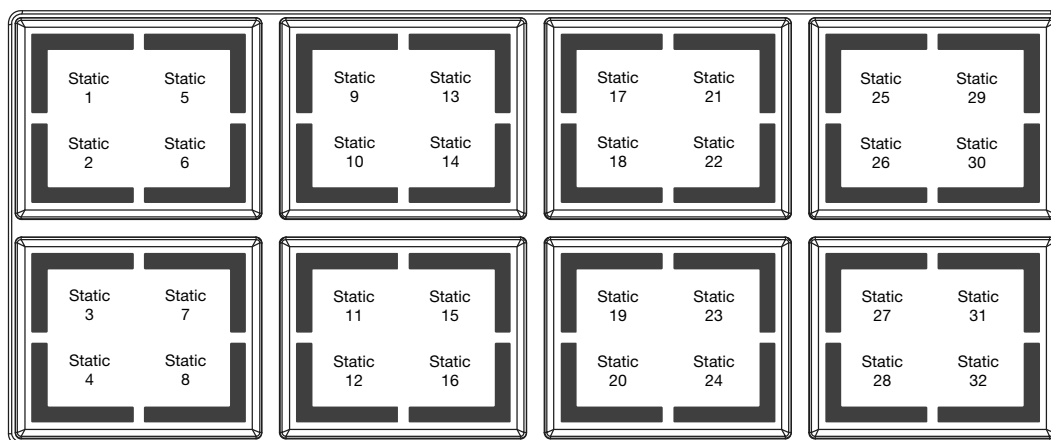
Autoloop Select

En mode Autoloop Select, les pads permettent de choisir des autoloops dans la banque courante.



Static Look Select

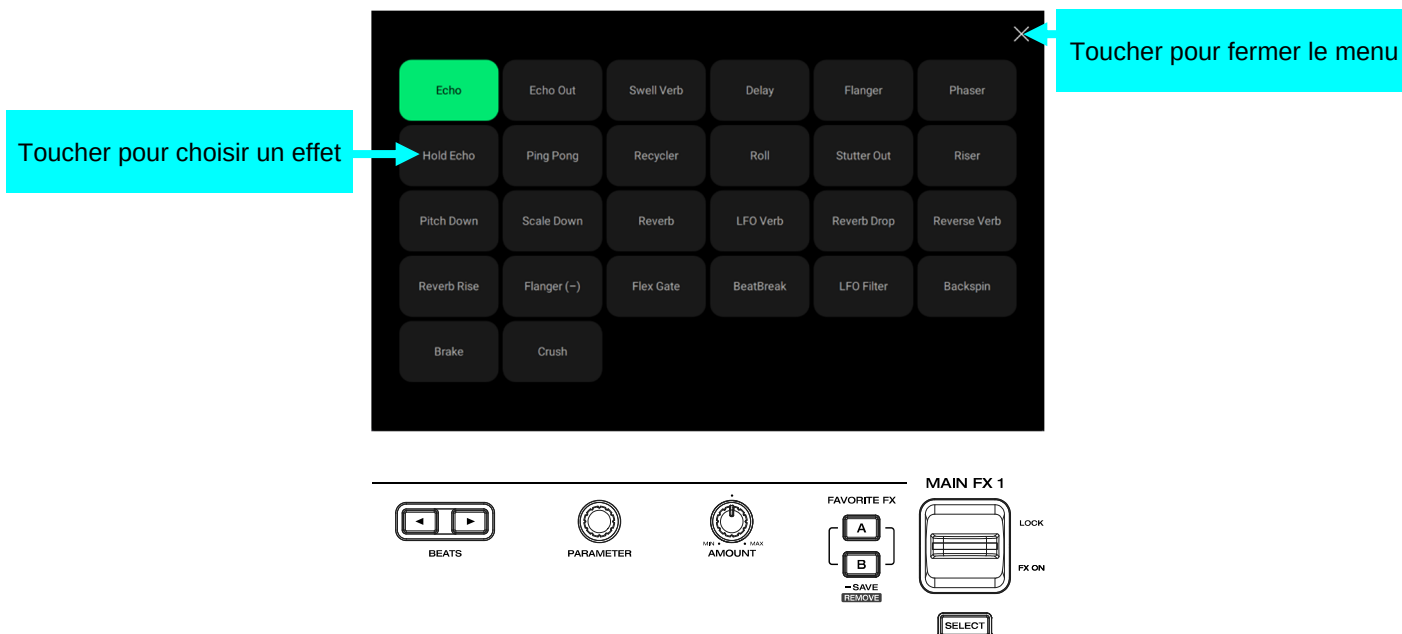
En mode Static Look Select, les pads permettent de choisir des ambiances fixes.



FX

Main FX

Le PRIME 4 G2 intègre des effets synchronisés au tempo, sélectionnables et pilotables depuis l'appareil ou l'écran tactile.



Pour ouvrir le menu de sélection des Main FX, maintenez les boutons **Main FX 1/2 Select** enfoncés sur le PRIME 4 G2.

Pour choisir un effet dans la liste, touchez-le. L'effet est chargé dans l'emplacement sélectionné et le menu se ferme.

Pour fermer le menu sans choisir d'effet :

- Touchez l'icône **X** en haut à droite de l'écran.
- Touchez l'écran en dehors de la liste des effets.
- Appuyez de nouveau sur le bouton **Main FX 1/2 Select**.

Pour régler les paramètres de l'effet, utilisez les commandes FX du PRIME 4 G2 :

- Le bouton **Parameter** règle le paramètre sélectionné. Appuyez dessus pour changer de paramètre, le cas échéant.
- Les boutons **Beats** ◀/▶ augmentent ou réduisent la division temporelle.
- Le bouton **Amount** règle le niveau du signal de sortie des FX.

Pour enregistrer un Main FX dans les banques Favorite FX, maintenez les boutons **Favorite FX A/B** enfoncés afin d'y enregistrer l'effet chargé. Lorsque **Mirror Favorite FX Banks** est sur **On** dans le menu **Settings > FX**, les effets Favorite A/B sont identiques de chaque côté.

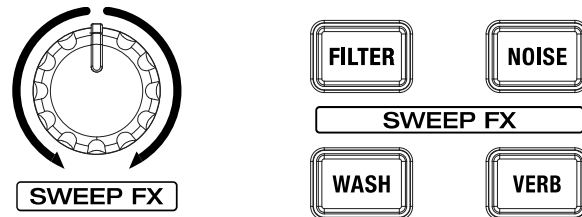
Pour retirer un Favorite FX, maintenez **Shift** enfoncé et appuyez sur le bouton **Favorite FX A/B** de l'emplacement voulu. Une fois retiré, l'effet par défaut y est rechargé (Echo pour Favorite FX A, Reverb pour Favorite FX B).

Pour utiliser les Main FX, poussez les **Main FX 1/2 Paddles** vers le haut ou vers le bas. Vers le haut, l'effet reste verrouillé jusqu'au retour du levier au centre. Vers le bas, l'effet s'applique tant que le levier est maintenu.

Voir [Annexe > Paramètres des FX > Main FX](#) pour en savoir plus sur les paramètres des Main FX disponibles.

Sweep FX

Pour choisir le Sweep FX actif, appuyez sur l'un des quatre Sweep FX buttons :



- **Filter** : cet effet applique un filtre à la voie. Depuis la position centrale (12 h), tournez un bouton Sweep FX vers la gauche pour appliquer un passe-bas, ou vers la droite pour un passe-haut.

Dans le menu **Settings > FX**, le curseur **Resonance** définit la résonance du filtre, de **0** à **15**. Le réglage **Extreme Type** définit le comportement du Sweep Filter aux extrêmes. Choisissez **Kill** pour que les extrémités du filtre aboutissent au silence, ou **Bleed** pour laisser passer l'extrémité du filtre.

- **Noise** : cet effet ajoute du bruit au signal. Depuis la position centrale (12 h), tournez un bouton Sweep FX vers la gauche pour ajouter du bruit rose, ou vers la droite pour du bruit blanc.

Le paramètre **FX Noise Volume** du menu **Settings > FX** définit le niveau de l'effet Noise Sweep dans le mix lorsqu'il est actif, de **-20** à **15 dB**.

- **Wash** : cet effet crée une transition. Tournez un bouton Sweep FX à fond vers la gauche (minimum) pour appliquer un écho d'un temps qui coupe également le signal normal de la voie, ou à fond vers la droite (maximum) pour un écho d'un demi-temps.
- **Reverb** : cet effet applique une réverbération au signal. Tourner le bouton Sweep FX vers la droite ou la gauche depuis la position centrale (12 h) augmente la taille de la pièce. Vers la gauche, un filtre passe-bas est appliqué à la réverbération ; vers la droite, un passe-haut.

Pour utiliser les Sweep FX, tournez le bouton Sweep FX de la platine voulue vers la droite ou la gauche. Vous pouvez couper rapidement les Sweep FX en appuyant sur le bouton de l'effet actif pour le désactiver aussitôt.

Fader FX

Pour afficher et choisir les Fader FX disponibles, maintenez le bouton **Fader FX A/B / Setup** — FADER FX — enfoncé.

Le menu qui apparaît propose les effets suivants :



- **Fader Echo** : cet effet applique un écho court lorsque les faders sont déplacés.
Le réglage **Beats** définit la division temporelle de l'écho (**1/4, 1/3, 1/2, 3/4, 1, 3/2, 2** ou **4** temps).
Le curseur **Feedback** définit la quantité de signal de l'effet Fader Echo réinjectée dans la ligne à retard, ce qui allonge les répétitions (**0–100 %**).
- **Echo Down** : cet effet applique un écho court accompagné d'une descente de pitch lorsque les faders sont déplacés.
Le réglage **Beats** définit la division temporelle de l'écho (**1/16, 1/8, 1/4, 1/3, 1/2, 3/4, 1** ou **2** temps).
Le curseur **Feedback** définit la quantité de signal de l'effet Echo Down réinjectée dans la ligne à retard, ce qui allonge les répétitions (**0–100 %**).
- **Stutter Verb** : cet effet applique un effet de bégaiement avec réverbération lorsque les faders sont déplacés.
Le réglage **Pattern** définit le motif de bégaiement utilisé (**1–6**).
Le réglage **Depth** définit la taille de la réverbération (**0–100 %**).
- **Reverb Down** : cet effet applique une descente avec réverbération lorsque les faders sont déplacés.
Le curseur **Length** définit la durée de l'effet (**0–100 %**).

Pour tous les Fader FX :

- Le réglage **Trigger** définit si les Fader FX se déclenchent au déplacement du **Crossfader**, des **Channel Faders** ou des deux (**Both**).
Le réglage **Disarm After Trigger** définit si les Fader FX se désactivent automatiquement après déclenchement ou s'ils restent actifs.

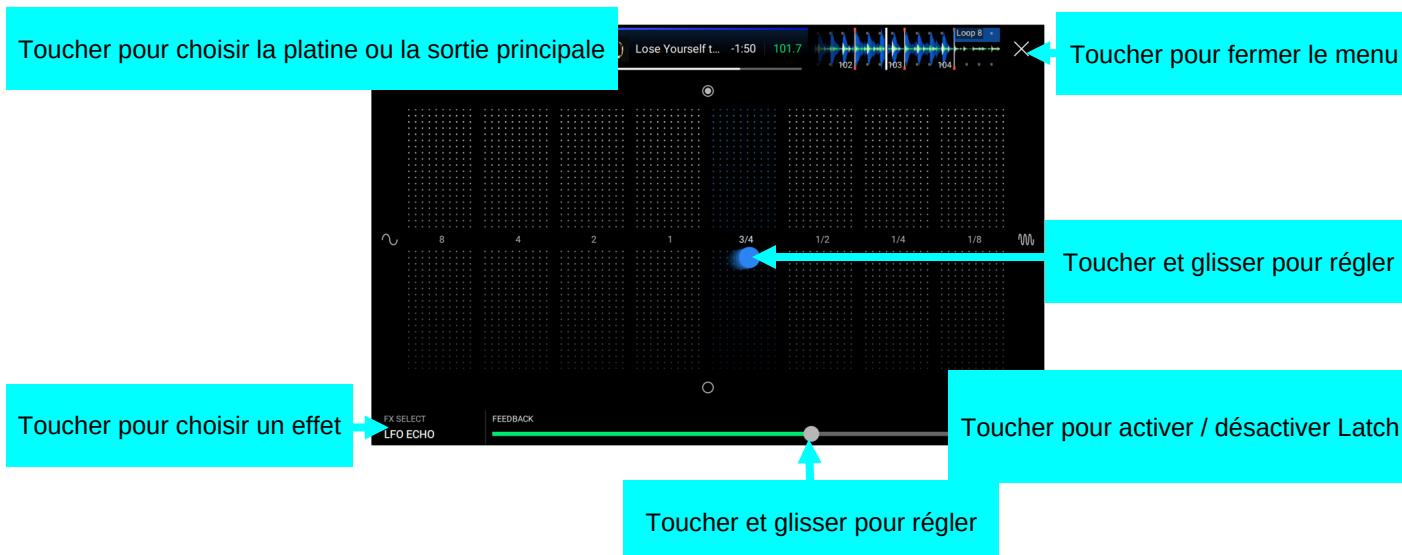
Pour réduire le menu Fader FX, relâchez le bouton **Fader FX A/B / Setup**.

Pour utiliser les Fader FX, abaissez rapidement un **Channel Fader** ou déplacez le **Crossfader** vers le côté opposé.

Touch FX

La fonction Touch FX permet de piloter dix effets audio puissants depuis l'écran tactile pour créer montées, drops et transitions d'un seul geste.

Pour accéder aux Touch FX, touchez l'icône **Touch FX** de la **barre d'outils**.



Les Touch FX s'appliquent à une seule platine à la fois, ou à la sortie principale (toutes les platines). Touchez le numéro de platine (**1 – 4**) en haut à gauche de l'écran pour choisir la platine : le nom de la piste, le temps, le BPM et l'aperçu de la forme d'onde s'affichent. Touchez **M** pour choisir la sortie principale.

Chaque effet dispose d'un couple de paramètres, l'un affecté à l'axe vertical et l'autre à l'axe horizontal, réglables en continu en faisant glisser le doigt dans la zone centrale. Voir [Annexe > Paramètres des FX > Touch FX](#) pour en savoir plus sur les paramètres disponibles.

Pour changer d'effet, utilisez le menu **FX Select** en bas à gauche de l'écran et choisissez parmi les options suivantes :

- LFO Echo
- Filter Roll
- Filter Echo
- Filter Dub Echo
- Filter Gate
- Noise Gate
- Filter Reverb
- Flanger
- LFO Filter
- Filter

Pour régler un paramètre supplémentaire, tel que **Feedback** ou **Resonance**, utilisez le curseur en bas de l'écran.

Pour figer la position courante des Touch FX, touchez le bouton **Latch** en bas à droite de l'écran. Le bouton **Touch FX** clignote et l'effet reste actif dans la position choisie tant que Latch n'est pas désactivé. Latch se désactive automatiquement si vous changez de platine active ou d'effet.

Pour fermer les Touch FX et revenir à l'écran précédent, touchez l'icône **X** en haut à droite de l'écran.

Mixer (mixeur)

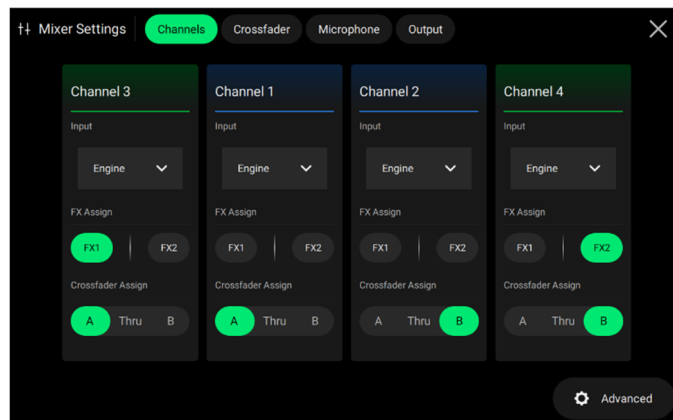
Pour ouvrir le menu Mixer, appuyez sur le bouton **Mixer**.

Channels

Cet onglet permet de choisir l'entrée active et de modifier les affectations FX et crossfader.

Touchez le menu déroulant **Input** pour choisir l'entrée active de chaque voie :

- **Engine** : utilisation autonome avec les disques connectés.
- **Bluetooth** : audio en streaming depuis un appareil Bluetooth connecté. Voir [pour plus d'informations. Bluetooth®](#)
- **Computer** : pour l'audio en streaming depuis un ordinateur connecté. Voir [Source](#) pour en savoir plus sur le mode Computer.
- **Line In** : entrée audio des appareils externes raccordés aux **Inputs 3 / 4** du panneau arrière.



Les boutons **FX Assign** affectent le **FX1** ou le **FX2** principal à la voie sélectionnée.

Les boutons **Crossfader Assign** routent l'audio de la voie vers l'un ou l'autre côté du crossfader (**A** ou **B**), ou contournent le crossfader pour envoyer l'audio directement au mix (**Thru**).

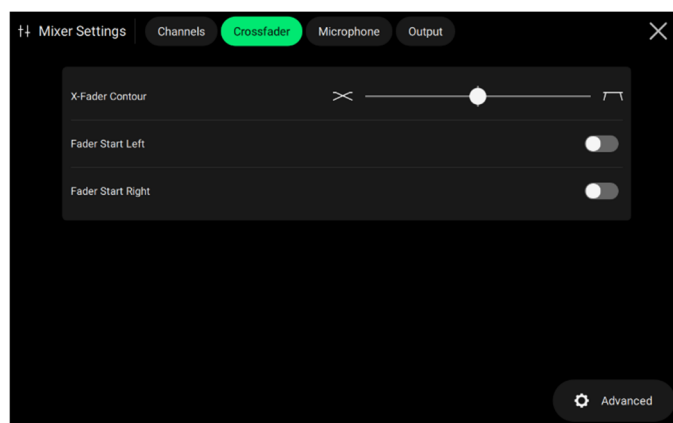
Le bouton **Advanced** en bas de l'écran ouvre le menu [Settings > Mixer](#) pour accéder à d'autres réglages.

Crossfader

Cet onglet permet de régler le crossfader.

Le curseur **X-Fader Contour** règle la pente de la courbe du crossfader. Vers la gauche pour un fondu progressif (mix), vers la droite pour une coupure franche (scratch). La position centrale convient à la plupart des prestations en club.

Les réglages **Fader Start Left** et **Fader Start Right** activent ou désactivent le fader start du côté correspondant du crossfader. Lorsqu'il est activé d'un côté, déplacer le crossfader vers ce côté lance la lecture de la platine.



Microphone

Cet onglet permet de régler les entrées micro 1 et 2.

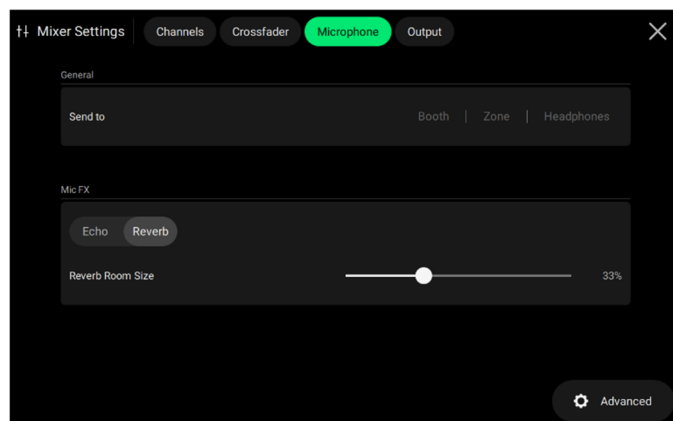
- **Send To** : ce réglage route les signaux micro vers les sorties **Booth**, **Zone** et/ou **Headphones**. Touchez pour sélectionner chacune d'elles.
- **Mic FX** : ce réglage permet d'appliquer un effet **Echo** ou **Reverb** aux micros.

Lorsque **Echo** est sélectionné :

- o **Echo Feedback** règle la quantité de signal d'écho réinjectée dans la ligne à retard.
- o **Echo Speed** règle la cadence des répétitions.

Lorsque **Reverb** est sélectionné :

- o **Reverb Room Size** règle la longueur de la queue de réverbération.



Le bouton **Advanced** en bas de l'écran ouvre le menu **Settings > Mic** pour accéder à d'autres réglages.

Output

Cet onglet permet d'appliquer et de régler des courbes d'égalisation sur les sorties **Main**, **Booth** et **Zone**.

Touchez **Main**, **Booth** ou **Zone** pour afficher la courbe de la sortie choisie.

Touchez l'**interrupteur** en haut à droite pour activer l'égalisation de la sortie choisie.

Faites glisser chaque **repère de fréquence** pour accentuer ou atténuer la fréquence correspondante.

Pour réinitialiser la courbe, touchez le bouton **Reset**. Les réglages personnalisés sont conservés après extinction.



Le réglage **Send to Zone Out** définit l'audio envoyé aux sorties Zone. Vous pouvez choisir **Ch1–4** (utile lorsque le Playlist Deck est actif) ou le mix **Main**.



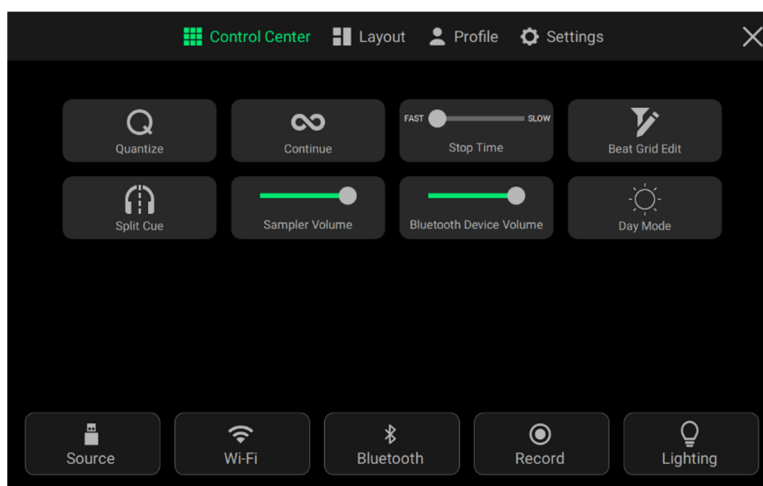
Control Center (centre de contrôle)

Appuyez sur le bouton **Menu** ou balayez vers le bas depuis la barre d'outils pour ouvrir le Control Center. Vous y réglez rapidement les **Paramètres** les plus utilisés grâce aux widgets au centre de l'écran. Vous accédez aussi aux pages suivantes. Cliquez sur les liens ci-dessous pour vous rendre à la section correspondante :

- **Layout** – cet écran permet de régler l'apparence du PRIME 4 G2.
- **Profile** – cet écran permet de modifier vos préférences de performance et de bibliothèque.
- **Settings** – cet écran permet de modifier les réglages du PRIME 4 G2.
- **Source** – cet écran permet de choisir votre périphérique source.
- **Wi-Fi** – cet écran permet de se connecter à un réseau Wi-Fi et de le configurer.
- **Bluetooth®** – cet écran permet d'appairer et de configurer les appareils Bluetooth.
- **Record** – cet écran permet d'enregistrer et de sauvegarder vos prestations.
- **Engine Lighting** – cet écran permet de travailler avec l'intégration SoundSwitch Engine Lighting.

Touchez le **X** en haut à droite de l'écran pour quitter le Control Center. Vous pouvez aussi appuyer sur **Back** ou balayer vers le haut depuis le bas de l'écran.

Parameters (paramètres)



Quantize : activez ou désactivez la quantification. Une fois activée, les fonctions liées au temps, comme le déclenchement des repères et des boucles, se calent sur la beat grid selon le réglage **Cue/Loop Quantization** du menu **Profile > Cues/Loops**.

Continue : activez ou désactivez la lecture continue, qui enchaîne la piste suivante à la fin de la piste en cours.

Stop Time : ce curseur règle le temps d'arrêt, c'est-à-dire la durée que met la piste à s'arrêter après un appui sur pause.

Beat Grid Edit : accédez à la modification de la beat grid depuis l'écran tactile. Voir **Modification de la beat grid** pour plus d'informations. **Split Cue** : activez ou désactivez la pré-écoute divisée. Une fois activée, l'audio du casque est « divisé » : le signal de pré-écoute est sommé en mono et envoyé sur le canal gauche, le mix principal est sommé en mono et envoyé sur le canal droit. Une fois désactivée, la pré-écoute et le mix principal sont mélangés.

Sampler Volume : ce curseur règle le volume du sampler. Voir **Sampler Mode** pour plus d'informations.

Bluetooth Device Volume : ce curseur règle le niveau d'entrée audio de l'appareil Bluetooth.

Day Mode : activez ou désactivez le Day Mode. Ce mode inverse les couleurs de l'interface du PRIME 4 G2 pour une meilleure lisibilité en plein jour.

Layout (disposition)

Les boutons **View 1–3** permettent de choisir une présélection de disposition, que vous configurez ensuite avec les options ci-dessous. Vous pouvez passer de l'une à l'autre en maintenant **Shift** enfoncé et en appuyant sur le bouton **View** du PRIME 4 G2.

Le bouton **Reset Current View** rétablit la configuration par défaut de la présélection sélectionnée.

Performance Layout

- **Decks** : choisissez si **2 Decks** ou **4 Decks** sont affichées en Performance View.
- **Waveforms** : choisissez si **2 Waveforms** ou **4 Waveforms** sont affichées en Performance View.
- **Waveform Orientation** : choisissez si les formes d'onde sont affichées à l'**Horizontal** ou à la **Vertical** en Performance View. Leur taille varie aussi selon les autres éléments présents à l'écran, comme la Performance Library ou les Main FX.
- **Performance Pads** : activez ou désactivez l'affichage des Performance Pads en Performance View. Une fois activés, les pads apparaissent en bas de l'écran tactile.
- **Performance Library** : activez ou désactivez l'affichage de la Performance Library en Performance View.
- **Main FX** : activez ou désactivez l'affichage des **Main FX** en Performance View. Une fois activés, la sélection et les paramètres des effets apparaissent en bas de l'écran tactile. Une fois désactivés, ils n'apparaissent plus à l'écran mais restent pilotables depuis l'appareil. Voir [Main FX](#) pour plus d'informations.

Profile (profil)

Appuyez sur le bouton **Log In** pour vous connecter à votre profil Engine DJ. Une fois connecté, vous accédez aux métadonnées de streaming et aux beat grids partagées par la communauté, et vous vous connectez automatiquement aux services de streaming et de cloud associés. Les pistes chargées sur les platines sont éjectées après la connexion. Pour gérer vos services connectés, rendez-vous sur enginedj.com et connectez-vous à votre compte.

Appuyez sur le bouton **Save To My Drive** pour enregistrer vos réglages sur un disque connecté. Les profils utilisateur peuvent être chargés lorsqu'un périphérique contenant un profil Engine DJ est raccordé au PRIME 4 G2.

Playback

- **Track Start Position** : ce réglage définit où commence une piste après son chargement. Choisissez le début réel du fichier (**Track Start**) ou le début du signal audio détecté automatiquement (**Cue Position**).
- **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.
- **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).
- **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 lorsque vous appuyez sur le bouton Sync du PRIME 4 G2 :
 - o **Bar** : le tempo est synchronisé et la piste est automatiquement alignée sur les mesures de la piste de la platine sync lead (les premiers temps de chaque mesure coïncident).
 - o **Beat** : le tempo est synchronisé et la piste est automatiquement alignée sur les temps de la piste de la platine sync lead.
 - o **Tempo** : seul le tempo est synchronisé (le BPM correspond à celui de la platine sync lead).
- **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 **Strict** ou **Fuzzy** (par défaut). 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.

Cues/Loops

- **Cue/Loop Quantization** : ce réglage définit le degré de quantification des fonctions liées au temps. Choisissez **1/8** de temps, **1/4** de temps, **1/2** temps, **1** temps ou **4** temps.
- **Paused Hot Cue Behavior** : ce réglage définit la façon dont les pads jouent leurs points hot cue. Sur **Momentary**, la lecture démarre au point hot cue tant que vous maintenez le pad enfoncé ; à la relâche, elle revient au point hot cue. Sur **Trigger**, la lecture démarre au point hot cue (et se poursuit) dès que vous appuyez puis relâchez le pad.
- **Default Loop Size** : ce réglage définit la taille par défaut d'une boucle automatique au chargement d'une nouvelle piste : **None**, **1**, **2**, **4**, **8**, **16** ou **32** temps.

- **Default Beat Jump Size** : ce réglage définit la taille par défaut du beat jump au chargement d'une nouvelle piste : **None**, **1**, **2**, **4**, **8**, **16** ou **32** temps.
- **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.
- **Move Cue To Loop In** : ce réglage définit si le **Cue Point** de la piste est automatiquement déplacé au début d'une boucle (**On**) ou reste à sa position (**Off**).
- **Saved Loop Behavior** : ce réglage définit le comportement des boucles une fois enregistrées. Sur **Reloop**, appuyer sur un pad portant une boucle enregistrée relance la lecture de la boucle. 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.

Display

- **Reset Played Tracks** : touchez **Reset** pour réinitialiser l'état « déjà jouée » de toutes les pistes.
- **Track Title** : ce réglage définit si le titre affiché est le nom de fichier (**Filename**) ou les métadonnées intégrées (**Metadata**).
- **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 %.
- **Track End Warning** : ce réglage définit combien de temps avant la fin d'une piste le PRIME 4 G2 vous avertit. Une fois ce seuil atteint, l'**aperçu de la piste** et l'anneau du plateau clignotent.
- **On Air Mode** : ce réglage modifie l'éclairage de l'anneau du plateau selon que le fader de voie du mixeur 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 l'indicateur **Beat Phase** ou l'indicateur **Beat Keeper** est actif en Performance View.
- **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. Vous pouvez aussi utiliser le logiciel Engine DJ pour lancer **Analyze: Get missing analysis data** et réimporter vos pistes avec des formes d'onde RGB.

Safety

- **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 toucher 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 sont toujours actifs (**Off**) ou désactivés (**On**). Une fois désactivés, les pads et leurs boutons ne sont plus allumés.

Library

- **Stems List** : cette option affiche ou masque la liste **Stems** dans la Library View.
- **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** : ce réglage définit les valeurs de BPM minimale et maximale utilisées lors de l'analyse des pistes : **58–115, 68–135, 78–155, 88–175** ou **98–195 BPM**.
- **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**, toucher 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

Pour changer la couleur d'une platine, touchez le carré de couleur sous son nom, puis touchez la couleur voulue.

Settings (réglages)

Device

- **Wi-Fi** : définit si la connectivité Wi-Fi est activée (**On**) ou désactivée (**Off**). Touchez l'**icône d'engrenage** pour ouvrir les réglages Wi-Fi. Voir **Wi-Fi** pour en savoir plus sur ce menu.
- **Bluetooth** : définit si la connectivité Bluetooth est activée (**On**) ou désactivée (**Off**). Touchez l'**icône d'engrenage** pour ouvrir les réglages Bluetooth. Voir **Bluetooth®** pour en savoir plus sur ce menu.
- **Time/Date** : affiche l'heure et la date locales. Touchez **Sync Time** lorsque vous êtes connecté à Internet pour synchroniser l'heure automatiquement.
- **24 Hour Clock** : ce réglage définit si l'heure (**Time**) est affichée sur 12 heures (**Off**) ou sur 24 heures (**On**).
- **Time Zone** : affiche le fuseau horaire courant, au format **Région / Ville**.
- **Set time zone manually** : activez ce réglage puis touchez l'**icône d'engrenage** pour définir manuellement votre fuseau horaire.
- **Hot Cue Countdown** : ce réglage définit si les écrans des jog wheels affichent le nombre de temps avant et après le prochain hot cue.
- **Playhead Position** : ce curseur définit la position de la tête de lecture le long de la forme d'onde en Performance View.
- **Hide Title/Artist** : ce réglage active le « mode trainspotting », qui masque le titre et l'artiste sur les platines en Performance View et dans la fenêtre d'informations.
- **Track Preview** : une fois actif, Track Preview ajoute un bouton de lecture à chaque morceau de la bibliothèque, ce qui permet de l'écouter dans la pré-écoute sans le charger sur une platine. Choisissez **On** ou **Off**. Sur **On**, l'audio de pré-écoute est routé vers la platine active si aucune piste n'est chargée. Si des pistes sont chargées, il est routé vers la platine inactive.
- **Preview Volume** : ce curseur règle le volume de la pré-écoute (**0–100 %**).
- **Screen Saver Time** : définit si et quand l'écran de veille s'active après une période d'inactivité : **Off**, **15 mins**, **30 mins**, **60 mins**. Pendant la veille, l'écran tactile s'assombrit. Touchez l'écran ou une commande pour en sortir.
- **Screen Brightness** : ce réglage définit la luminosité de l'écran principal : **Low**, **Mid**, **High** ou **Max**.
- **Encoder Behavior** : ce réglage définit le comportement par défaut de l'encodeur **Scroll/Load** en Performance View. Sur **Open Library**, le tourner ouvre la Library View. Sur **Waveform Zoom**, le tourner règle le niveau de zoom des formes d'onde en Performance View.
- **MPCe LED Bloom** : ce réglage définit si les Performance Pads « s'épanouissent » à l'entrée dans un mode MPCe, ce qui aide à repérer les quadrants disponibles dans le mode sélectionné.

Mixer

- **Sampler Output** : ce réglage définit le routage de l'audio du sampler : **Ch 3**, **Ch 1**, **Ch 2**, **Ch 4** ou **Main**.
- **Playlist Deck Crossfade Time** : ce curseur règle la durée du fondu entre les pistes lors de l'utilisation du playlist deck.
- **EQ Type** : ce réglage définit le type d'égalisation des boutons **Channel EQ**. Choisissez **Isolate** pour des bandes à atténuation infinie permettant de couper totalement une bande, ou **Normal** pour des bandes à atténuation limitée.
- **ISO EQ High Xover** : lorsque EQ Type est sur Isolate, ce réglage définit la fréquence de coupure entre les bandes Mid et High, de **1000** à **8000 Hz**.
- **ISO EQ Low Xover** : lorsque EQ Type est sur Isolate, ce réglage définit la fréquence de coupure entre les bandes Low et Mid, de **100** à **800 Hz**.
- **Smart Headphone Cue** : ce réglage active ou désactive la pré-écoute intelligente. Sur **On**, la pré-écoute bascule automatiquement sur la platine dès qu'une piste y est chargée. Sur **Off**, la pré-écoute doit être choisie manuellement.
- **Cue Solo Mode** : ce réglage définit le nombre de voies pouvant être envoyées à la pré-écoute. Sur **On**, une seule voie à la fois ; sur **Off**, plusieurs voies simultanément.
- **Split Cue Output** : ce réglage définit le placement stéréo de la pré-écoute avant fader et du mix principal lorsque Split Cue est activé. Sur **Normal**, la pré-écoute est à gauche et le mix principal à droite. Sur **Invert**, c'est l'inverse.

FX

Sweep Effects

- **Filter Resonance** : ce réglage définit la résonance du filtre, de **0** à **15**.
- **Filter Extreme Type** : ce réglage définit le comportement des Sweep Filters aux extrêmes. Choisissez **Kill** pour que les extrémités aboutissent au silence, ou **Bleed** pour laisser passer l'extrémité du filtre.

General Settings

- **FX Noise Volume** : ce réglage définit le niveau de l'effet Noise Sweep dans le mix lorsqu'il est actif, de **-20** à **15 dB**.
- **Effect Select Behavior** : sur **Default**, tous les réglages d'effets reviennent à leurs valeurs par défaut au chargement d'une nouvelle piste. Sur **Recall**, ils sont conservés.
- **Mirror Favorite FX Banks** : ce réglage définit si les banques Favorite FX A/B sont identiques entre Main FX 1 et Main FX 2. Sur **Off**, vous pouvez enregistrer des effets différents de chaque côté.
- **Reset Effects to Default Settings** : touchez ici pour rétablir manuellement les réglages d'effets par défaut.

Mic

- **Mic 1/2 Attenuation** : ces réglages définissent l'atténuation supplémentaire des entrées **Microphone 1** et **Microphone 2**, de **-15** à **0 dB**.
- **Mic 1/2 Talkover Threshold** : ce réglage définit le seuil minimal de déclenchement des signaux **Microphone 1** et **Microphone 2**, de **-40** à **-1 dB**.

Services

- **Engine Lighting** : définit si SoundSwitch Engine Lighting est activé (**On**) ou désactivé (**Off**). Touchez l'**icône d'engrenage** pour ouvrir l'interface de pilotage lumière.
- **Sync** : définit si Ableton Link est activé (**On**) ou désactivé (**Off**). Ableton Link synchronise le temps, la phase et le tempo entre Ableton Live et les applications compatibles sur un réseau filaire ou sans fil. Tous les appareils compatibles doivent être sur le même réseau local.

Le curseur **Ableton Link Offset** compense les effets de phase. Le décalage se règle entre **-200** et **200 ms**.

- **Streaming** : ces options activent ou désactivent les connexions aux services de streaming partenaires. Sur **On**, le service choisi est disponible dans le menu **Source**.
- **Cloud** : cette option permet de récupérer votre base de données Engine depuis un service de stockage cloud. Vous devez d'abord la sauvegarder avec le logiciel Engine DJ. Ensuite, sur **On**, le service choisi est disponible dans le menu **Source** et vous accédez à ces fichiers via une connexion Internet établie.

Remarque : nous recommandons d'utiliser uniquement des clés USB 3.0 ou des cartes SD de classe U1 ou U3 de marque et de bonne qualité comme disques source, en particulier lorsque les services cloud sont activés.

About / Update

Cette page affiche le nom du produit, la version du micrologiciel et d'autres informations sur l'appareil.

- **Firmware Update Mode** : si vous n'utilisez pas le dernier micrologiciel, touchez **Options** pour redémarrer le PRIME 4 G2 en mode de mise à jour. Vous pourrez alors mettre à jour son micrologiciel depuis un ordinateur (raccordé avec le câble USB fourni), depuis une clé USB ou une carte SD (si un fichier de mise à jour est détecté), ou sans fil (si l'appareil est connecté à un réseau et qu'une mise à jour est disponible). Suivez les instructions fournies avec le paquet de mise à jour téléchargé.
- **Send Anonymous Usage Statistics** : définit si vos statistiques d'utilisation nous sont transmises ponctuellement, afin de nous aider à améliorer l'expérience Engine.
- **Legal** : touchez ici pour consulter le CLUF inMusic Brands et la liste des brevets.
- **Factory Reset** : touchez ici pour rétablir les réglages d'usine de votre appareil.

Source

Le menu Source permet de choisir un périphérique connecté, un service de streaming ou un service cloud à utiliser avec le PRIME 4 G2.

Lorsque le menu Source est ouvert, toutes les sources connectées apparaissent en haut de l'écran. Les nouvelles sources disponibles apparaissent en bas.

Pour ouvrir le menu Source, appuyez sur le bouton **Source** ou sélectionnez-le dans le **Control Center**.

Dans la **Library View**, touchez l'icône Source pour ouvrir le Quick Source Menu, qui permet de passer d'une source connectée à l'autre pour consulter et choisir des pistes. Touchez l'**icône d'agrandissement** pour ouvrir le menu Source complet.

Pour choisir un disque comme source, touchez son nom. La source active, le cas échéant, apparaît encadrée. Le périphérique d'enregistrement actif, le cas échéant, affiche une **icône Rec** à côté de son nom.

Pour choisir un service de streaming ou de cloud comme source, touchez son nom. Si la connexion au service n'est pas encore configurée, il peut vous être demandé de saisir votre identifiant et votre mot de passe, ou un lien et un code vous sont fournis pour activer votre appareil. Une fois connecté ou activé, vous pouvez parcourir le service et ajouter des pistes. Les services de streaming et de cloud s'activent ou se désactivent dans le menu **Settings > Services**.

Remarque : la connexion à Amazon, Apple Music, Tidal et SoundCloud doit être activée depuis votre profil Engine DJ, sur enginedj.com.

Apple Music et Amazon Music téléchargent une piste à la fois. Amazon Music permet le streaming simultané de deux pistes au maximum, y compris celles chargées sur les platines ou pré-écoutées depuis la bibliothèque. Apple Music en autorise quatre.

Pour ouvrir le menu de connexion Wi-Fi, touchez l'icône **Wi-Fi** en haut de l'écran.

Pour accéder au disque SATA interne depuis un ordinateur raccordé en USB :

1. Touchez l'**icône d'ordinateur** située à côté du nom de votre disque interne dans la liste des sources.
2. Dans la fenêtre **Access Device Storage** qui apparaît, touchez **Continue** pour arrêter la lecture et éjecter en toute sécurité le disque interne du PRIME 4 G2. Le disque est ensuite monté sur l'ordinateur connecté. L'opération peut prendre quelques secondes.

Remarque : en mode Device Storage, le PRIME 4 G2 n'est pas disponible pour la lecture.

3. Une fois le montage terminé, le disque apparaît comme un disque externe sur votre ordinateur. Vous pouvez alors utiliser Engine DJ pour y transférer de la musique analysée, ou copier des fichiers directement depuis votre explorateur.
4. Pour quitter le mode Device Storage, éjectez d'abord le disque interne en toute sécurité depuis votre ordinateur. Touchez ensuite **Exit Mode** sur l'écran tactile du PRIME 4 G2.

Pour éjecter un disque source, touchez l'icône d'éjection à côté de son nom. Si une piste de cette source est en cours d'utilisation, une alerte signale que les pistes seront déchargées. Touchez **Eject Anyway** pour continuer ou **Cancel** pour revenir au menu Source.

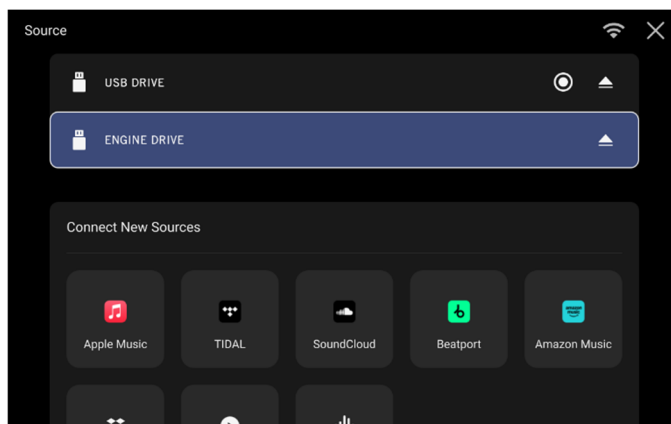
Remarque : un disque interne ne peut pas être éjecté du PRIME 4 G2.

Pour enregistrer une source dans les banques Playlist A/B/C, sélectionnez-la avec l'encodeur **Scroll/Load** puis maintenez l'un des boutons **Playlist A/B/C** enfoncé. La source est enregistrée dans la banque. Depuis le menu Source, vous pourrez ensuite rappeler rapidement les sources enregistrées en appuyant sur les boutons **Playlist A/B/C**.

Pour retirer une source enregistrée, maintenez **Shift** enfoncé et appuyez sur les boutons **Playlist A/B/C**.

Remarque : l'enregistrement, le rappel et le retrait de sources ne fonctionnent que depuis le menu Source. Dans toutes les autres vues, les boutons **Playlist A/B/C** ne servent que de banques de playlists.

Pour quitter le menu Source, touchez le **X** en haut à droite de l'écran.



Engine Remote Library (bibliothèque distante)

Outre les périphériques connectés et les services de streaming et de cloud, vous pouvez vous connecter à une instance du logiciel Engine DJ tournant sur un ordinateur du même réseau que le PRIME 4 G2. Vous parcourez et chargez alors les pistes de toute votre bibliothèque sans avoir à les transférer sur un disque amovible.

Pour accéder à votre Engine Remote Library :

1. Vérifiez d'abord que votre appareil et votre ordinateur sont sur le même réseau et que le logiciel Engine DJ est ouvert. Vous pouvez pour cela les connecter au même réseau Wi-Fi.
2. Touchez l'icône **Source** dans la Library View de votre appareil et repérez votre ordinateur dans la liste des sources disponibles.
3. Touchez l'ordinateur pour le sélectionner : votre appareil affiche « Waiting for confirmation » pendant qu'un message apparaît dans le logiciel Engine DJ pour accepter ou refuser l'accès. Cliquez sur **Accept** pour approuver et continuer.

Si la connexion est annulée ou perdue, les deux bibliothèques reviennent à leur sélection précédente.

4. Une fois la connexion établie, vous pouvez parcourir et charger les pistes de votre collection Engine DJ directement depuis votre appareil.
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. 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 téléchargée, le PRIME 4 G2 analyse le fichier au chargement.

Toute modification des données de performance, des métadonnées et des playlists effectuée depuis le PRIME 4 G2 ou le logiciel Engine DJ est automatiquement synchronisée avec l'autre.

Wi-Fi

La page Wi-Fi permet de se connecter à un réseau local afin de parcourir les services de streaming et de cloud connectés et de télécharger les mises à jour de micrologiciel disponibles.

Pour activer le Wi-Fi, touchez l'**interrupteur Wi-Fi** en haut de la page. Une fois activé, la liste des réseaux locaux s'affiche. Vous pouvez aussi activer le Wi-Fi depuis le menu [Settings > Device](#).

Pour établir une connexion, touchez le nom du réseau voulu. Si un mot de passe est requis, il vous est demandé. Une fois la connexion établie, **Connected** apparaît à côté du nom du réseau.

Pour afficher les informations du réseau, touchez l'**icône à trois points** à côté de son nom. Touchez **Close** ou n'importe où en dehors du menu pour le fermer.

Un menu de connexion Wi-Fi apparaît également à l'allumage du PRIME 4 G2. Sur cette page :

Pour activer le Wi-Fi, touchez l'**interrupteur Wi-Fi** en haut de l'écran tactile.

Pour établir une connexion, touchez le nom du réseau voulu. Si un mot de passe est requis, il vous est demandé. Une fois la connexion établie, la page se ferme.

Pour afficher les informations du réseau, touchez l'**icône à trois points** à côté de son nom.

Pour fermer cette page, touchez **Next** en haut de l'écran tactile.

Pour que cette page n'apparaisse plus à chaque allumage, cochez la case **Do not show again at startup**.

Bluetooth

La page Bluetooth permet de se connecter à une entrée audio Bluetooth pour le streaming, à une sortie audio Bluetooth, ou à un clavier Bluetooth pour rechercher des pistes.

Pour activer le Bluetooth, touchez l'interrupteur **Bluetooth** en haut de la page. Une fois activé, la liste des appareils disponibles s'affiche. Vous pouvez aussi activer le Bluetooth depuis le menu **Settings > Device**.

Pour appairer un appareil disponible :

1. Vérifiez d'abord que votre appareil Bluetooth est allumé, à portée et disponible pour l'appairage. Son nom doit apparaître dans la liste **Available Devices**.
2. Sélectionnez votre appareil dans la liste **Available Devices**. Lors du premier appairage, un code vous est proposé et doit être confirmé sur le PRIME 4 G2 et sur l'appareil Bluetooth.
Pour les périphériques d'entrée audio tels que les smartphones ou tablettes, vous pouvez aussi ouvrir les réglages Bluetooth de l'appareil, y repérer le PRIME 4 G2 et le sélectionner.
3. Une fois l'appairage réussi, votre appareil apparaît dans la liste **Linked Devices**. Vous pouvez ensuite vous y reconnecter facilement à tout moment.
Le PRIME 4 G2 détermine automatiquement si votre appareil sert d'entrée ou de sortie. S'il prend en charge les deux, une fenêtre vous demande de choisir. Vous pouvez modifier ce choix à tout moment avec l'**icône à trois points**.

Pour afficher les réglages d'un appareil, touchez l'**icône à trois points** à côté de son nom.

Le réglage **Auto Connect** définit la reconnexion de vos appareils. Sur **On**, un appareil déjà appairé au PRIME 4 G2 se reconnecte automatiquement dès que le Bluetooth est activé et qu'il est à portée. Sur **Off**, la reconnexion est manuelle.

Le champ **Status** affiche l'état de la connexion.

Le champ **Connection** permet de gérer la connexion. Touchez **Disconnect** pour vous déconnecter d'un appareil, ou **Forget** pour le retirer de la liste **Linked Devices**.

Touchez **Close** ou n'importe où en dehors de la fenêtre pour fermer les réglages de l'appareil Bluetooth.

Lorsqu'un périphérique d'entrée audio est appairé, le champ **Assign Input To** définit la destination du signal Bluetooth : **None**, **Deck 1–4** ou **Main Out**.

Remarque : le routage de la voie Bluetooth se modifie également dans le menu **Mixer**.

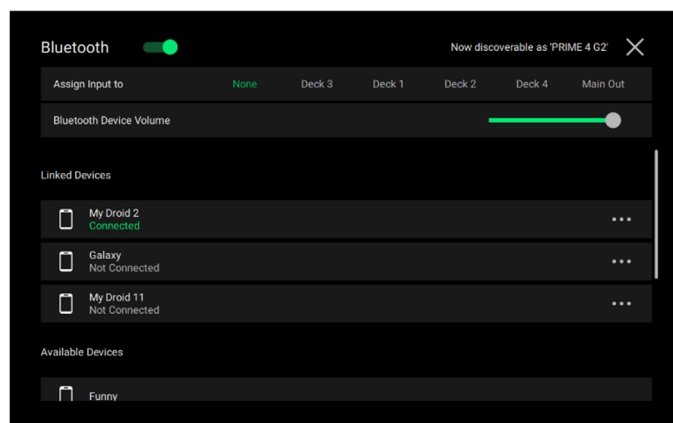
Lorsqu'une **Deck** est choisie comme destination du signal Bluetooth, vous pouvez afficher les informations de la piste et la lire, la mettre en pause ou passer à la suivante depuis votre appareil, en Performance View sur la platine concernée.

Remarque : certaines applications ne prennent pas en charge les informations de piste ni les commandes de lecture avec le PRIME 4 G2.

Lorsque **Main Out** est choisi comme destination, l'audio est routé directement vers la sortie principale. Vous pouvez lire, mettre en pause et naviguer dans les pistes depuis votre appareil Bluetooth.

Le curseur **Bluetooth Device Volume** règle le niveau d'entrée audio de l'appareil Bluetooth.

Lorsqu'un périphérique de sortie audio est appairé, la commande **Main Level** règle le volume de sortie.



Record (enregistrement)

Choisissez le périphérique de destination sur lequel enregistrer. La source active affiche **Source** à côté de son nom. Une fois le périphérique d'enregistrement choisi, vous pouvez lancer l'enregistrement de votre session.

Pour lancer l'enregistrement, touchez **Start**. Le compteur à l'écran affiche la durée totale enregistrée.

Pour suspendre l'enregistrement, touchez **Pause**.

Pour reprendre l'enregistrement, touchez **Resume**. Le PRIME 4 G2 poursuit l'enregistrement là où vous l'aviez suspendu.

Pour arrêter l'enregistrement, touchez **Stop**. Une fois arrêté, vous pouvez enregistrer le fichier sur votre périphérique.

Pour effacer l'enregistrement, touchez **Clear**. Un écran d'avertissement apparaît avant la suppression. Touchez **Yes** pour continuer, ou **No** pour revenir à la page précédente et sauvegarder l'enregistrement.

Pour enregistrer le fichier sur votre disque, touchez **Save As**.

Un clavier apparaît pour nommer votre fichier. Touchez **Done** pour terminer et enregistrer, ou **Cancel** pour revenir à la page précédente.

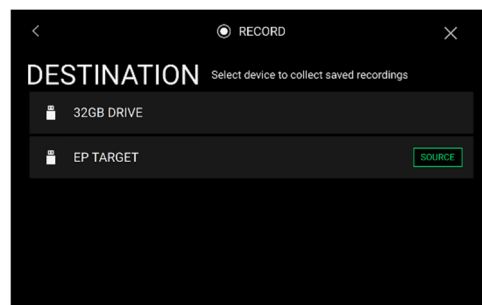
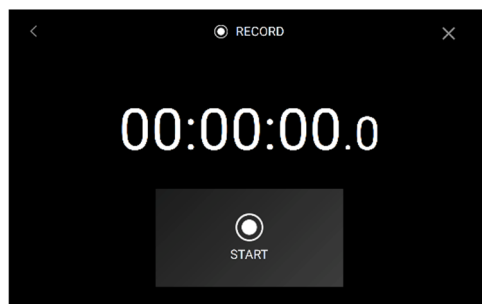
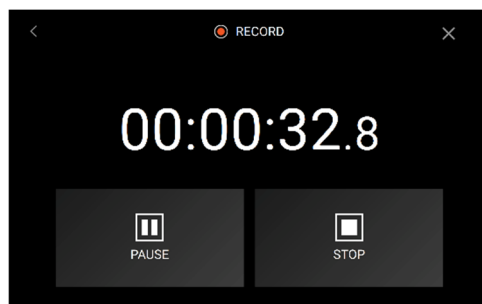
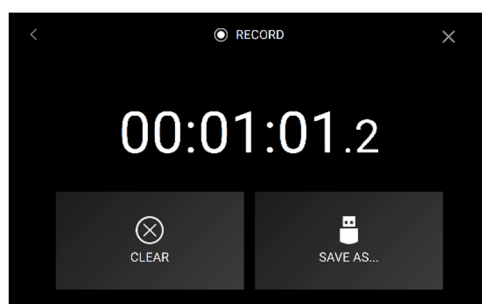
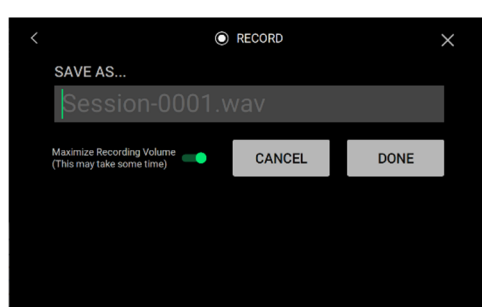
L'option **Maximize Recording Volume** permet de normaliser votre enregistrement à -1 dBFS. L'opération peut prendre un certain temps selon la durée de l'enregistrement. Cette option est activée par défaut.

Un message de réussite s'affiche une fois l'opération terminée. Touchez **OK** pour continuer, ou patientez quelques secondes pour revenir au menu Record.

Les fichiers enregistrés sont placés dans un dossier **Sessions** sur votre périphérique. Vous y accédez depuis le PRIME 4 G2 dans la section **Files** de la **Library**.

Pour revenir à la page précédente, touchez la **flèche de retour (<)**. Si vous quittez le menu Record pendant un enregistrement actif ou suspendu, l'état et le temps écoulé s'affichent dans la **barre d'outils** et le bouton **Record** clignote.

Pour quitter le menu Record, touchez le **X**.



Engine Lighting (éclairage)

La page Engine Lighting permet de piloter les appareils d'éclairage connectés, projecteurs DMX et Smart Lights, à l'aide de SoundSwitch, pour synchroniser musique et lumière.

Pour ouvrir la page de pilotage Engine Lighting, activez **Engine Lighting** dans le menu **Settings > Services**, puis touchez l'**icône d'engrenage**. Vous pouvez aussi toucher l'**icône Lighting** en bas du Control Center, ou appuyer deux fois sur le bouton **View / Layout**.

À la première utilisation d'Engine Lighting, vous choisissez une disposition **Basic** ou **Pro** :

Basic : interface simple pour piloter les Smart Lights, la couleur, le noir et l'effet stroboscopique.

Pro : pilotage complet de tous les effets lumineux, DMX et Smart Lights, des mouvements, du stroboscope et plus encore.

Il vous est également proposé de connecter des Smart Lights Philips Hue ou Nanoleaf lors de la première utilisation. Cela se configure aussi plus tard dans le menu **Preferences** d'Engine Lighting.



Vue Basic

Rendez-vous sur soundswitch.com pour en savoir plus sur l'utilisation des commandes lumière SoundSwitch avec le PRIME 4 G2.



Vue Pro

Preferences (préférences)

Touchez l'onglet **Preferences** en haut de l'écran tactile pour ouvrir les préférences Engine Lighting.

General

- **Engine Lighting Status** : ce réglage affiche l'état de connexion aux appareils Engine Lighting. Lorsque **Running** est affiché, Engine Lighting est actif. Touchez **Stop** pour le désactiver, **Start** pour le réactiver.
- **Sync Offset** : ce curseur applique un décalage temporel pour la synchronisation de vos lumières, de **-1** à **0** puis **+1** seconde.
- **Show Advanced Controls** : activez cette option pour basculer entre les commandes **Basic** et **Pro**.
- **Randomize Autoloops** : ce réglage définit si les autoloops sont joués dans un ordre aléatoire ou séquentiel.
- **Override Scripted Tracks** : ce réglage définit si une piste scriptée associée à un fichier audio est utilisée (**Off**) ou si vous pouvez la contourner depuis les commandes de l'appareil (**On**). Il prend effet au chargement de la piste suivante.
- **Loop Auto Strobe** : ce réglage permet de générer automatiquement des effets stroboscopiques lorsqu'un Loop Roll est engagé ou qu'un Auto Loop est réglé sous 1 temps.
- **Broadcast Art-Net** : ce réglage active ou désactive l'envoi du protocole Art-Net pour piloter des interfaces DMX sur un réseau.
- **Strobes** : ce réglage active ou désactive les effets stroboscopiques.
- **Philips Hue** : activez cette option pour vous connecter aux appareils Philips Hue disponibles.
- **Nanoleaf** : activez cette option pour vous connecter aux appareils Nanoleaf disponibles.
- **Fader Mode** : ce réglage définit si l'intensité lumineuse, lorsque la lumière provient de deux pistes, tient compte de la position du **Crossfader (Blend)** ou uniquement des **Channel Faders (Upfader Only)**.
- **Repeat Autoloops Mode** : ce réglage définit si les autoloops se répètent en continu (**Infinite**) ou seulement pendant la durée de la piste (**Track Duration**).
- **Active Faders** : ce réglage active ou désactive le pilotage Engine Lighting sur quatre voies au maximum. Touchez les noms **CH1-CH4** pour activer chaque voie.
- **Version** : affiche la version d'Engine Lighting installée.

DMX Interfaces

Cet écran affiche les interfaces DMX connectées et leur affectation d'univers.

Philips Hue

Cet écran permet de configurer les appareils Philips Hue.

Nanoleaf

Cet écran permet de configurer les appareils Nanoleaf.

Annexe

Paramètres des FX

Main FX

Echo	Paramètre	Plage de valeurs
Cet effet ajoute des échos du signal d'origine.	Beats	1/32, 1/16, 1/8, 1/4, 1/3, 1/2, 3/4, 1, 3/2, 2, 3, 4
	Feedback	0–100%
	Frequency	<60 Hz – <18.2 kHz, All Bands, >60 Hz – >18.2 kHz
	Wet/Dry	0–100%

Echo Out	Paramètre	Plage de valeurs
Cet effet ajoute des échos du signal d'origine avec un feedback accru aux valeurs wet/dry élevées, pour les transitions.	Beats	1/4, 1/3, 1/2, 3/4, 1, 3/2, 2, 3, 4
	Frequency	<60 Hz – <18.2 kHz, All Bands, >60 Hz – >18.2 kHz
	Amount / Feedback	0–100 % <50 % : l'effet est mélangé au signal de la platine affectée. Plus la valeur diminue, plus la part d'effet diminue. 50 % : l'effet est à 100 % wet, le signal de la platine n'est plus audible tant que l'effet est engagé. >50 % : l'effet est à 100 % wet, le signal de la platine n'est plus audible tant que l'effet est engagé. Plus la valeur augmente, plus la traîne (feedback) s'allonge.

Swell Verb	Paramètre	Plage de valeurs
Cet effet ajoute au signal d'origine une réverbération qui s'amplifie à mesure que la valeur augmente.	Room Size	0–100%
	Frequency	<60 Hz – <18.2 kHz, All Bands, >60 Hz – >18.2 kHz
	Wet/Dry	0–100%

Delay	Paramètre	Plage de valeurs
Cet effet ajoute des répétitions du signal d'origine qui s'atténuent avec le temps.	Beats	1/32, 1/16, 1/8, 1/4, 1/2, 3/4, 1, 2, 3, 4
	Frequency	<60 Hz – <18.2 kHz, All Bands, >60 Hz – >18.2 kHz
	Amount	0–100

Flanger	Paramètre	Plage de valeurs
Cet effet ajoute une copie légèrement retardée du signal d'origine pour créer un filtrage en peigne, souvent comparé au son d'un réacteur d'avion.	Beats	1/16, 1/8, 1/4, 1/2, 3/4, 1, 2, 4, 8, 16, 32
	Feedback	0–100%
	Frequency	<60 Hz – <18.2 kHz, All Bands, >60 Hz – >18.2 kHz
	Depth	0–100%

Phaser	Paramètre	Plage de valeurs
Cet effet ajoute une copie du signal d'origine dont la phase est légèrement décalée, pour une modulation subtile.	Beats	1/16, 1/8, 1/4, 1/2, 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64
	Feedback	0–100%
	Frequency	<60 Hz – <18.2 kHz, All Bands, >60 Hz – >18.2 kHz
	Depth	0–100%

Hold Echo	Paramètre	Plage de valeurs
Cet effet capture un fragment du signal d'origine et le maintient.	Beats	1/32, 1/16, 1/8, 1/4, 1/3, 1/2, 3/4, 1, 3/2, 2, 3, 4
	Frequency	<60 Hz – <18.2 kHz, All Bands, >60 Hz – >18.2 kHz
	Amount / Feedback	0–100 0 % : l'effet n'est pas audible et sa mémoire est réinitialisée s'il était engagé. <50 % : l'effet est mélangé au signal de la platine affectée. Plus la valeur diminue, plus la part d'effet diminue. 50 % : l'effet est à 100 % wet, le signal de la platine n'est plus audible tant que l'effet est engagé. >50 % : l'effet est à 100 % wet, le signal de la platine n'est plus audible tant que l'effet est engagé. Plus la valeur augmente, plus la part d'effet et le feedback augmentent, jusqu'à l'absence totale de décroissance à 100 %.

Ping Pong	Paramètre	Plage de valeurs
Ce délai stéréo applique une cadence de répétition différente sur les canaux gauche et droit.	Beats	1/8, 1/4, 1/2, 3/4, 1, 2, 4
	Pan	0–100 % (50 = centre)
	Frequency	<60 Hz – <18.2 kHz, All Bands, >60 Hz – >18.2 kHz
	Amount	0–100%

Recycler	Paramètre	Plage de valeurs
Ce délai de type analogique ajoute chaleur et saturation à chaque cycle.	Beats	1/32, 1/16, 1/8, 1/4, 1/3, 1/2, 3/4, 1, 3/2, 2, 3, 4
	Resonance	0–100%
	Frequency	<60 Hz – <18.2 kHz, All Bands, >60 Hz – >18.2 kHz
	Amount	0–100%

Roll	Paramètre	Plage de valeurs
Cet effet échantillonne le signal audio en cours et le répète à intervalle régulier selon la division temporelle choisie.	Beats	1/32, 1/16, 1/8, 1/4, 1/2, 1, 2
	Frequency	<60 Hz – <18.2 kHz, All Bands, >60 Hz – >18.2 kHz
	Amount / Length	0–100 % <50 % : l'effet est mélangé au signal de la platine affectée. Plus la valeur diminue, plus la part d'effet diminue. 50 % : l'effet est à 100 % wet, le signal de la platine n'est plus audible tant que l'effet est engagé. >50 % : l'effet est à 100 % wet, le signal de la platine n'est plus audible tant que l'effet est engagé. Plus la valeur augmente, plus l'étouffement est marqué.

Stutter Out	Paramètre	Plage de valeurs
Cet effet ajoute un echo out selon un motif choisi, pour les transitions.	Pattern	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10T, 11T, 12T, 13T
	Bars	1, 2, 3
	Frequency	<60 Hz – <18.2 kHz, All Bands, >60 Hz – >18.2 kHz
	Amount	0–100 % Plus la valeur augmente, plus la longueur de l'échantillon répété diminue.

Riser	Paramètre	Plage de valeurs
Ce délai glitché monte en vitesse et en hauteur avant de se dissiper en écho.	Time	1/4, 1/2, 3/4, 1, 2
	Length	1–9
	Frequency	<60 Hz – <18.2 kHz, All Bands, >60 Hz – >18.2 kHz
	Amount/Speed	0–100% <50 % : l'effet est mélangé au signal de la platine affectée. Plus la valeur diminue, plus la part d'effet diminue. 50 % : l'effet est à 100 % wet, le signal de la platine n'est plus audible tant que l'effet est engagé. >50 % : l'effet est à 100 % wet, le signal de la platine n'est plus audible tant que l'effet est engagé. Plus la valeur augmente, plus la montée est rapide.

Pitch Down	Paramètre	Plage de valeurs
Cet effet transpose chromatiquement vers le bas la hauteur du signal capturé, en rythme.	Beats	1/16, 1/8, 1/4, 1/3, 1/2, 3/4, 1, 2
	Length	1–9
	Amount / Length	0–100 % <50 % : l'effet est mélangé au signal de la platine affectée. Plus la valeur diminue, plus la part d'effet diminue. 50 % : l'effet est à 100 % wet, le signal de la platine n'est plus audible tant que l'effet est engagé. >50 % : l'effet est à 100 % wet, le signal de la platine n'est plus audible tant que l'effet est engagé. Plus la valeur augmente, plus la longueur de l'échantillon répété diminue.

Scale Down	Paramètre	Plage de valeurs
Cet effet transpose vers le bas la hauteur du signal capturé selon une gamme définie, en rythme.	Beats	1/16, 1/8, 1/4, 1/3, 1/2, 3/4, 1, 2
	Scale	Major, Minor, Whole, Pentatonic
	Amount / Length	0–100 % <50 % : l'effet est mélangé au signal de la platine affectée. Plus la valeur diminue, plus la part d'effet diminue. 50 % : l'effet est à 100 % wet, le signal de la platine n'est plus audible tant que l'effet est engagé. >50 % : l'effet est à 100 % wet, le signal de la platine n'est plus audible tant que l'effet est engagé. Plus la valeur augmente, plus la longueur de l'échantillon répété diminue.

Reverb	Paramètre	Plage de valeurs
Cet effet ajoute une réverbération au signal d'origine.	Room Size	0–100%
	Frequency	<60 Hz – <18.2 kHz, All Bands, >60 Hz – >18.2 kHz
	Dry/Wet	0–100%

LFO Verb	Paramètre	Plage de valeurs
Cet effet ajoute une réverbération au signal d'origine, avec un LFO réglable pour la modulation.	Resonance	0–100%
	Frequency	<60 Hz – <18.2 kHz, All Bands, >60 Hz – >18.2 kHz
	Amount / Rate	0–100 % Au-delà de 50 %, la cadence du LFO augmente.

Reverb Drop	Paramètre	Plage de valeurs
Cet effet ajoute au signal d'origine une réverbération avec un drop.	Beats	1/8, 1/4, 1/2, 1, 2, 4, 8, 16, 32
	Pump Rate	0, 1/8, 1/4, 1/3, 1/2, 3/4, 1, 2, 4
	Frequency	<60 Hz – <18.2 kHz, All Bands, >60 Hz – >18.2 kHz
	Blend	0–100%

Reverse Verb	Paramètre	Plage de valeurs
Cet effet ajoute une réverbération inversée au signal d'origine.	Beats	1/4, 1/3, 1/2, 3/4, 1, 2, 4
	Delay Time	0–100 ms
	Frequency	<60 Hz – <18.2 kHz, All Bands, >60 Hz – >18.2 kHz
	Dry/Wet	0–100%

Reverb Rise	Paramètre	Plage de valeurs
Cet effet ajoute au signal d'origine une réverbération montante.	Beats	1/8, 1/4, 1/2, 1, 2, 4, 8, 16, 32
	Pump Rate	0, 1/8, 1/4, 1/3, 1/2, 3/4, 1, 2, 4
	Frequency	<60 Hz – <18.2 kHz, All Bands, >60 Hz – >18.2 kHz
	Blend	0–100%

Flanger (—)	Paramètre	Plage de valeurs
Cet effet ajoute une copie légèrement retardée du signal d'origine pour créer un filtrage en peigne, souvent comparé au son d'un réacteur d'avion, mais avec la phase inversée.	Beats	1/16, 1/8, 1/4, 1/2, 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64
	Feedback	0–100%
	Frequency	<60 Hz – <18.2 kHz, All Bands, >60 Hz – >18.2 kHz
	Depth	0–100%

Flex Gate	Paramètre	Plage de valeurs
Cet effet applique plusieurs types de gate et se cale sur la phase de la piste.	Beats	1/8, 1/4, 1/2, 1, 2
	Pattern	Straight, Pulse, Pumper, Marching, Fader, Offbeats, Off+Pan, L/R Pan, LL/RR Pan
	Dry/Wet	0–100

BeatBreak	Paramètre	Plage de valeurs
Cet effet échantillonne les 4 temps de chaque mesure du signal d'origine et les rejoue dans la même mesure selon un motif prédéfini, créant un effet de bégaiement de type breakbeat.	Pattern	Voir ci-dessous
	Frequency	<60 Hz – <18.2 kHz, All Bands, >60 Hz – >18.2 kHz
	Dry/Wet	0–100
<p>Pour choisir un motif, tournez le bouton FX Parameter afin de sélectionner l'un des 10 motifs, affichés dans la zone Main FX en bas de la Performance View. Les 16 blocs (■) et tirets (—) situés en dessous indiquent le rythme du motif courant, à la manière du séquenceur pas à pas d'une boîte à rythmes : un bloc représente une frappe, un tiret un silence.</p> <p>Exemples :</p> <p>■ ■ ■ — ■ ■ ■ — ■ ■ ■ — ■ ■ ■ —</p> <p>■ — ■ — ■ — ■ — ■ — ■ — ■ — ■ — ■ — (une frappe à chaque croche)</p> <p>■ — — ■ ■ — — ■ ■ — — ■ ■ — — ■ ■ — —</p>		

LFO Filter	Paramètre	Plage de valeurs
Cet effet fait varier la fréquence de coupure à intervalle régulier.	Beats	1/16, 1/8, 1/4, 1/2, 3/4, 1, 2, 4, 8, 16, 32
	Resonance	0–100
	Frequency	<60 Hz – <18.2 kHz, All Bands, >60 Hz – >18.2 kHz
	Amount	0–100%

Backspin	Paramètre	Plage de valeurs
Cet effet simule une rotation inverse de platine vinyle, sans perdre votre position dans la piste.	Beats	1/4, 1/2, 1, 2, 4, 8
	Speed	Low, Mid, High

Brake	Paramètre	Plage de valeurs
Cet effet simule le ralentissement d'une platine vinyle.	Beats	1/4, 1/2, 1, 2, 4, 8

Crush	Paramètre	Plage de valeurs
Cet effet réduit la résolution du signal d'origine pour un rendu lo-fi et sous-échantillonné.	Crush	0–100%
	Amount	0–100%
	Frequency	<60 Hz – <18.2 kHz, All Bands, >60 Hz – >18.2 kHz

Touch FX

LFO Echo	Paramètre		Plage de valeurs
Cet effet ajoute des échos du signal d'origine, avec une fréquence de coupure qui varie à intervalle régulier.	Axe X	Beats	8, 4, 2, 1, 3/4, 1/2, 1/4, 1/8
	Axe Y	Resonance	0–100
		Feedback	0–100

Filter Roll	Paramètre		Plage de valeurs
Cet effet échantillonne le signal audio en cours et le répète à intervalle régulier selon la division temporelle choisie, avec un filtre supplémentaire.	Axe X	Beats	2, 1, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32
	Axe Y	Filter	Lo–Hi
		Resonance	0–100

Filter Echo	Paramètre		Plage de valeurs
Cet effet ajoute des échos du signal d'origine, avec un filtre supplémentaire.	Axe X	Beats	1, 3/4, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16
	Axe Y	Filter	Lo–Hi
		Amount	0–100

Filter Dub Echo	Paramètre		Plage de valeurs
Cet effet ajoute des échos façon réverbération à ressort, avec un filtre supplémentaire, pour des sonorités dub.	Axe X	Beats	1, 1/2, 1/4, 1/8
	Axe Y	Filter	Lo–Hi
		Resonance	0–100
		Amount	0–100

Filter Gate	Paramètre		Plage de valeurs
Cet effet applique au signal d'origine une réduction de niveau filtrée, à la cadence définie.	Axe X	Beats	1, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16
	Axe Y	Filter	Lo–Hi
		Resonance	0–100

Noise Gate	Paramètre		Plage de valeurs
Cet effet applique au signal d'origine une réduction de niveau filtrée et du bruit, à la cadence définie.	Axe X	Beats	1, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16
	Axe Y	Filter	Lo–Hi
		Reverb	0–100
		Noise Volume	-20 – 15 dB

Filter Reverb	Paramètre		Plage de valeurs
Cet effet ajoute une réverbération filtrée au signal d'origine.	Axe X	Amount	0–100
	Axe Y	Filter	Lo–Hi
		Room Size	0–100

Flanger	Paramètre		Plage de valeurs
Cet effet ajoute une copie légèrement retardée du signal d'origine pour créer un filtrage en peigne, souvent comparé au son d'un réacteur d'avion.	Axe X	Speed	16, 8, 4, 2, 1, 1/2, 1/4, 1/8
	Axe Y	Resonance	0–100

LFO Filter	Paramètre		Plage de valeurs
Cet effet fait varier la fréquence de coupure à intervalle régulier.	Axe X	Beats	8, 4, 2, 1, 3/4, 1/2, 1/4, 1/8
	Axe Y	Resonance	0–100

Filter	Paramètre		Plage de valeurs
Cet effet ajoute un filtre résonant au signal d'origine.	Axe X	Resonance	0–100
	Axe Y	Cutoff	Lo–Hi

Caractéristiques techniques

Audio numérique		
Convertisseurs	ESS ES9017S, 32-bit, 44.1 kHz	
Traitement numérique du signal	32-bit, Floating Point, Double Precision	
Sorties audio		
Main Output, Booth Output, Zone Output (XLR)	DAC	32-bit
	Plage dynamique (DR)	119 dB (pondéré A)
	Type de sortie	XLR symétrique
	Niveau de sortie maximal (XLR)	+20 dBu (8 Vrms)
	Réponse en fréquence	20 Hz – 20 kHz: +0, -1 dB
	THD+N	0.001%
Main Output (RCA stereo pair)	DAC	32-bit
	Plage dynamique (DR)	118 dB (pondéré A)
	Type de sortie	Paire stéréo RCA
	Niveau de sortie maximal	+14 dBu (4 Vrms)
	Réponse en fréquence	20 Hz – 20 kHz: +0, -1 dB
	THD+N	0.003%
Sortie casque (1/4" [6.35 mm] and 1/8" [3.5 mm] TRS)	DAC	32-bit
	Plage dynamique (DR)	113 dB
	Type de sortie	TRS stéréo (jacks 3,5 mm et 6,35 mm)
	Fonctions de pré-écoute	Cue / Split Cue
	Niveau de sortie maximal (à vide)	+14 dBu (4 Vrms)
	Puissance de sortie	180 mW @ 32 Ω / 10 mW @ 600 Ω
	Réponse en fréquence	20 Hz – 20 kHz: +0, -1 dB
	THD+N	0.001%

Entrées		
Microphones 1 & 2 (Combo XLR/1/4" [6.35 mm] TRS)	Type d'entrée	Combo XLR/TRS symétrique
	Plage dynamique	100 dB
	Niveau d'entrée maximal	100 mVrms
	Réponse en fréquence	20 Hz – 20 kHz
	THD+N	< 0.005%
Entrée instrument (TS 1/4" [6,35 mm])	Type d'entrée	TRS
	Plage dynamique	111 dB
	Niveau d'entrée maximal	+15 dBu (4.3 Vrms)
	Réponse en fréquence	20 Hz – 20 kHz
	THD+N	0.002%
Entrées ligne 3 et 4 (paires stéréo RCA)	Type d'entrée	RCA niveau ligne
	Plage dynamique	114 dB
	Niveau d'entrée maximal	+14 dBu (4 Vrms)
	Réponse en fréquence	20 Hz – 20 kHz
	THD+N	0.001%
Entrées phono 3 et 4 (paires stéréo RCA)	Type d'entrée	RCA niveau phono (correction RIAA)
	Niveau d'entrée maximal	-17 dBu
	Gain	+31.7 dB @ 1 kHz
	Réponse en fréquence	Courbe RIAA (fidèle au vinyle)
Performance Pads		
Pads	(16) pads MPCe sensibles à la vélocité et à la pression, avec détection 3D (8 par platine)	
Faders		
Channel Faders	(4) faders de voie 45 mm	
Crossfader	(1) crossfader 45 mm	
Écrans		
Écran principal	Écran tactile multipoint couleur 1280x800, collage optique, 10,1" / 256,5 mm	
Écrans des jog wheels	(2) matrices de LED RVB, 60 LED par écran	
CPU		
Processeur	8-core ARM® processor	
RAM	4 GB	

Wi-Fi & Bluetooth		
Wi-Fi	2.4 GHz / 5 GHz 802.11a/b/g/n/ac Wi-Fi 5	
Technologie sans fil	Bluetooth® <ul style="list-style-type: none">- Qualified against Bluetooth® Core 5.4- Supports Bluetooth keyboards and audio devices	
	Frequency Band(s) (Banda(s) de frecuencia) (Bande(s) de fréquences) (Banda/e di frequenza) (Frequenzband/-bänder)	2402 – 2480 MHz
	Maximum Radio Frequency Power (Potencia máxima de radiofrecuencia) (Puissance radiofréquence maximale) (Potenza massima in radiofrequenza) (Maximale Radiofrequenzstärke)	+17 dBm (2.4 GHz) +17 dBm (5 GHz)
Supports pris en charge		
Systèmes de fichiers	exFAT (recommandé) FAT32	
Formats lisibles	AAC/M4A AIF/AIFF (44.1–192 kHz, 16–32-bit) ALAC FLAC MP3 (32–320 kbps) MP4 Ogg Vorbis WAV (44.1–192 kHz, 16–32-bit)	
Streaming Services		
Services de streaming intégrés (abonnement requis)	Amazon Music Unlimited Apple Music Beatport SoundCloud Go+ TIDAL (+ DJ add-on)	
Lighting		
Interface DMX intégrée (isolée)	Pilotage direct des systèmes DMX sans matériel externe 1 univers (512 canaux)	
Smart Lighting intégré	Philips Hue Nanoleaf	
DMX pris en charge	SoundSwitch DMX Micro SoundSwitch Control One	
Alimentation		
Alimentation électrique	Type d'entrée	IEC
	Tension d'entrée	100–240 VAC
	Fréquence	50/60 Hz
	Consommation	100 W

Général		
Dimensions (largeur x profondeur x hauteur)	30.00" x 19.57" x 4.13"	
	76.20 x 49.71 x 10.49 cm	
Poids	21.83 lbs.	
	9.9 kg	
Connexions		
Entrées	Microphones	Mic 1: XLR + 1/4"/6.35 mm Combo Jack Mic 2/Instrument: XLR + 1/4"/6.35 mm Combo Jack
	Line/Phono	Voie 3 : paire stéréo (RCA) Voie 4 : paire stéréo (RCA)
Sorties	Main	(2) XLR Paire stéréo (RCA)
	Booth	(2) XLR
	Zone	(2) XLR
	Casque	Jack stéréo 6,35 mm Mini-jack stéréo 3,5 mm
	Lighting	DMX
Entrées de support	USB	USB 1: Type-A, USB 2.0 High Speed, 1.0 A USB 2: Type-C, USB 2.0 High Speed, 1.0 A USB 3: Type-A, USB 3.0 SuperSpeed, 1.0 A Computer/Media: Type-C, USB 3.0 SuperSpeed, 2.0 A
	Entrée carte SD	SD, SDHC, SDXC
	Internal HD	SATA 3.0
Alimentation		IEC verrouillable

Caractéristiques susceptibles d'être modifiées sans préavis.



Ce produit contient une pile bouton qui ne doit pas être jetée avec les ordures ménagères : une collecte séparée est obligatoire.

Marques commerciales 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, LLC.

Amazon et les marques associées sont des marques d'Amazon.com, Inc. ou de ses filiales.

La marque verbale *Bluetooth* et les logos associés appartiennent à Bluetooth SIG, Inc. ; leur utilisation par Denon DJ fait l'objet d'une licence.

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

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

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.

Les technologies suivantes sont utilisées dans les produits Engine OS :

ELASTIQUE efficient V3 by zplane.development

TONART V3 by zplane.development

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

denondj.com

enginedj.com

Traduction française : Josselin EVERAERT — septembre 2026

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

Traduit depuis le guide Denon DJ v5.1.0. Le micrologiciel du PRIME 4 G2 évolue : en cas de doute, reportez-vous à la version anglaise en vigueur.





Annexe B — Astuces de la communauté

N.B. (*nota bene*) Ce chapitre ne fait pas partie du guide Denon DJ. Il rassemble des points relevés sur le forum Engine DJ, chez des formateurs et dans les tests, qui ne figurent pas dans la documentation officielle. Les comportements décrits peuvent évoluer d'une version de micrologiciel à l'autre.

Stems : votez pour un format ouvert

Le PRIME 4 G2 sépare les stems par intelligence artificielle à partir d'un master stéréo, et n'accepte rien d'autre. Le fichier produit est chiffré et propre à l'écosystème Engine. Si vous produisez vos morceaux, ou si vous disposez déjà des pistes séparées, vous ne pouvez pas les fournir à l'appareil : glissées dans Engine DJ, elles sont importées comme autant de morceaux distincts.

Il existe pourtant un format ouvert et documenté pour cela, le **.stem.mp4** de Native Instruments, utilisé par Traktor depuis des années et déjà lu par d'autres logiciels. Un conteneur MP4 qui embarque quatre pistes audio et leurs métadonnées, fabricable avec l'outil gratuit de NI depuis n'importe quel DAW. Rien n'empêcherait techniquement Engine OS de le lire.

Une demande d'évolution en ce sens est ouverte sur le forum Engine DJ. Elle mérite votre vote :

[community.enginedj.com — Stems: let us import our own stems \(sujet 70660\)](https://community.enginedj.com/threads/stems-let-us-import-our-own-stems-sujet-70660)

Comment voter. La création d'un compte sur le forum prend une minute. Une fois connecté, ouvrez le sujet et cliquez sur la **flèche verte en haut à gauche** du premier message : c'est le bouton de vote.

Pourquoi c'est jouable. Plus une demande recueille de votes, plus elle remonte dans les priorités de développement. Et le contexte s'y prête : le groupe propriétaire d'Engine DJ a racheté Native Instruments il y a peu, c'est-à-dire l'auteur même du format .stem.mp4 et de Traktor. La brique existe déjà dans la maison.

Stems : ce qu'il faut savoir avant de compter dessus

-  **Préparez à l'avance.** Le rendu des stems sur l'appareil fonctionne, mais il est lent. Lancer la préparation au moment de jouer le morceau mène à la déception. Analysez sur ordinateur, ou lancez une playlist entière en rendu et laissez la machine travailler pendant la nuit.
-  **Les stems ne passent pas par l'Engine Remote Library.** Un morceau rendu doit être exporté sur un disque ou une carte pour que ses stems soient utilisables en autonome.
-  **Shift + Cue transforme les boutons d'égaliseur en niveaux de stems.** C'est de loin l'usage le plus musical : on dose les stems à la main au lieu de les couper. Les quatre stems restent pilotables, mais sur trois boutons : le **High EQ** agit sur Vocal, le **Mid EQ** sur Melody et Bass à la fois, le **Low EQ** sur Drums. Pour traiter la basse séparément, il faut passer par les pads ou les Stem FX.
-  **Shift + Acapella / Instrumental** déclenche un echo out sur la partie que l'on retire, nettement plus élégant qu'une coupure sèche. Le réglage **Acapella/Instrumental FX** du menu Profile > Playback permet d'en faire la fonction principale de ces deux boutons.
-  Une fois un hot cue déclenché en mode Acapella ou Instrumental, les pads ne permettent pas de revenir en arrière : il faut désactiver l'isolation avec les boutons du haut de la voie.

Bibliothèque et navigation

-  **Les banques Playlist A/B/C servent aussi aux sources.** Depuis le menu Source, maintenez une de ces touches sur une source pour la mémoriser, puis rappelez-la d'un appui. Utile quand on jongle entre disque interne, clé USB et service de streaming.
-  **Un clavier sans fil change la vie sur les grosses collections.** L'appareil accepte un clavier Bluetooth ou USB pour la recherche par nom.
-  **Réglez BPM Range avant d'analyser.** La plage choisie détermine les tempos que l'analyse peut détecter. Une plage mal choisie produit des morceaux analysés à moitié ou au double du tempo réel, et il faut alors tout réanalyser.

- 💡 **Collection Browse Behavior** évite les ouvertures de playlists involontaires : réglé sur Select, un appui sélectionne et il faut un double appui pour entrer.

Boucles, quantification et égaliseur

- 💡 **Smart Loops est indépendant de Quantize.** On peut donc jouer quantification désactivée, pour le finger drumming par exemple, tout en conservant des boucles calées sur des longueurs entières.
- 💡 **Default Loop Size et Default Beat Jump Size sont réappliqués à chaque chargement de morceau.** Peu importe la boucle d'un quart de temps utilisée sur le morceau précédent, la platine repart sur votre valeur de référence.
- 💡 **EQ Type change complètement le caractère du mixeur.** En Normal, un pot d'égaliseur au minimum atténue d'environ 26 dB et laisse passer un résidu. En Isolate, il coupe. Les fréquences de coupure entre bandes sont réglables (ISO EQ Low/High Xover), ce qui permet d'ajuster précisément où s'arrête la basse quand on échange deux kicks.
- 💡 **L'égaliseur 10 bandes des sorties Main, Booth et Zone** remplace les potentiomètres deux bandes du Prime 4. Il est conservé à l'extinction et sauve les salles difficiles.

Pads et sampler

- 💡 **Les pads du sampler acceptent des morceaux entiers, pas seulement des samples.** Cela offre une piste supplémentaire de secours sans mobiliser une quatrième voie. Un appui relance le morceau depuis le début, **Shift + pad** l'arrête net.
- 💡 **Les couches MPCe se désactivent.** Si les modes multizones ne vous servent pas, la configuration des pads permet de revenir à une disposition classique, slicer compris, sans rien perdre.

Matériel et fichiers

- 💡 **Plus de prise Ethernet sur le G2.** Tout le réseau passe par le Wi-Fi, streaming compris. À prendre en compte dans les salles où le réseau est fragile.
- 💡 **Le châssis est environ un centimètre plus profond que celui du Prime 4.** Une découpe de flight case taillée pour l'ancien modèle ne conviendra pas.
- 💡 **Deux LC6000 se raccordent directement à l'appareil** pour élargir la surface de jeu.
- 💡 **Le logo personnalisé dans les jog wheels appartient au passé.** Sur les Prime précédents, un fichier logo.png de 600 x 600 placé dans le dossier Engine Library remplaçait la pochette au centre du plateau. Les plateaux du G2 utilisent des couronnes de LED et non un écran : l'astuce ne s'applique plus.
- 💡 **Sauvegardez votre base.** Toutes les données de préparation (beat grids, repères, boucles, formes d'onde) vivent dans la base Engine, pas dans les fichiers audio. La sauvegarde intégrée d'Engine DJ ne couvre que la base de l'ordinateur, pas celle des disques externes : copiez vous-même le dossier Engine Library de vos supports.
- 💡 **N'éjectez jamais un support à chaud** pendant une importation ou une synchronisation : c'est la première cause de base corrompue. Formatez en exFAT.
- 💡 **Une clé préparée sous Rekordbox est lue** par l'appareil, mais sans le confort d'une bibliothèque Engine. Ce n'est pas un mode de travail à privilégier.

Sources

Sources : Forum Engine DJ (community.enginedj.com), base de connaissances Engine DJ, We Are Crossfader — 5 Top Tips for Denon DJ Prime Users, Digital DJ Tips — test du Prime 4 G2.