MANUEL D'UTILISATION



MASCHINE

NATIVE INSTRUMENTS

THE FUTURE OF SOUND

Les informations contenues dans ce document peuvent être modifiées à tout moment sans préavis et n'engagent pas la responsabilité de Native Instruments GmbH. Le logiciel décrit dans ce document est soumis à l'acceptation d'un Accord de Licence et sa copie sur tout autre support est interdite. Aucune partie de ce manuel ne peut être copiée, reproduite, transférée ni enregistrée, sous quelque forme que ce soit et pour quelque usage que ce soit, sans l'accord écrit préalable de Native Instruments GmbH, dénommée ci-après Native Instruments.

« Native Instruments », « NI » et les logos associés sont des marques (déposées) de Native Instruments GmbH.

ASIO, VST, HALion and Cubase are registered trademarks of Steinberg Media Technologies GmbH.

Tous les autres produits et noms de sociétés sont des marques™ ou des marques déposées© de leurs propriétaires respectifs. Leur utilisation n'implique aucune afilliation ou approbation de leurs parts.

Écrit par : David Gover, Nicolas Sidi
Traduit par : Nicolas Durand

Version du logiciel : 2.8 (02/2019)

version du contrôleur : MASCHINE MK1

Nous remercions tout particulièrement l'équipe des bêta-testeurs dont l'aide nous est précieuse, non seulement pour trouver et corriger les bogues, mais aussi pour continuellement améliorer ce produit !

NATIVE INSTRUMENTS GmbH
Schlesische Str. 29-30
D-10997 Berlin
Germany
www.native-instruments.de

NATIVE INSTRUMENTS North America, Inc.
6725 Sunset Boulevard
5th Floor
Los Angeles, CA 90028
USA
www.native-instruments.com

NATIVE INSTRUMENTS K.K.
YO Building 3F
Jingumae 6-7-15, Shibuya-ku,
Tokyo 150-0001
Japan
www.native-instruments.co.jp

NATIVE INSTRUMENTS UK Limited
18 Phipp Street
London EC2A 4NU
UK
www.native-instruments.co.uk

NATIVE INSTRUMENTS FRANCE SARL
113 Rue Saint-Maur
75011 Paris
France

www.native-instruments.com

SHENZHEN NATIVE INSTRUMENTS COMPANY Limited
203B & 201B, Nanshan E-Commerce Base Of Innovative Services

Shi Yun Road, Shekou, Nanshan, Shenzhen
China

www.native-instruments.com

NATIVE INSTRUMENTS

© NATIVE INSTRUMENTS GmbH, 2019. Tous droits réservés.

Table des matières

1 Bienvenue dans MASCHINE 24
1.1 La documentation de MASCHINE 25
1.2 Conventions dans ce document 26
1.3 Nouvelles fonctions de MASCHINE 2.8 28
1.4 Nouvelles fonctions de MASCHINE 2.7.10 30
1.5 Nouvelles fonctions de MASCHINE 2.7.8 31
1.6 Nouvelles fonctions de MASCHINE 2.7.7 31
1.7 Nouvelles fonctions de MASCHINE 2.7.4 33
1.8 Nouvelles fonctions de MASCHINE 2.7.3 36
2 Référence Rapide 38
2.1 Utiliser votre contrôleur 38
2.1.1 Modes du contrôleur et verrouillage des modes 38
2.1.2 Contrôler les affichages du logiciel depuis le contrôleur 41
2.2 Vue d'ensemble d'un Project MASCHINE 43
2.2.1 Contenu sonore 44
2.2.2 Arrangement 45
2.3 Vue d'ensemble du contrôleur MASCHINE 48
2.3.1 Vue d'ensemble du contrôleur MASCHINE 48
2.3.1.1 Section CONTROL 50
2.3.1.2 Section MASTER 52
2.3.1.3 Section GROUPS 53
2.3.1.4 Section TRANSPORT 54
2.3.1.5 Section PADS 56
2.4 Logiciel MASCHINE : vue d'ensemble 60
2.4.1 En-tête 61

2.4.2 Navigateur 63
2.4.3 Arranger 65
2.4.4 Control Area 68
2.4.5 Pattern Editor 69
3 Concepts de base 72
3.1 Noms et concepts importants 72
3.2 Modifier l'interface d'utilisation de MASCHINE 76
3.2.1 Modifier la taille de l'interface 76
3.2.2 Basculer entre l'affichage Ideas et l'affichage Song 77
3.2.3 Afficher/masquer le Browser 78
3.2.4 Afficher/masquer la Control Lane 79
3.3 Opérations de base 79
3.3.1 Verrouiller un mode 79
3.3.2 Régler le volume, le swing et le tempo 81
3.3.3 Undo/Redo 83
3.3.4 Établir le focus sur un Group ou un Sound 85
3.3.5 Basculer entre les niveaux Master, Group et Sound 90
3.3.6 Naviguer au sein des Channel Properties, Plug-ins et Parameter Pages de la Control Area 91
3.3.6.1 Mode Navigate étendu sur votre contrôleur 97
3.3.7 Naviguer dans le logiciel depuis le contrôleur 100
3.3.8 Utiliser deux contrôleurs matériels ou plus 101
3.4 Native Kontrol Standard 103
3.5 Mode autonome et mode plug-in 105
3.5.1 Différences entre le mode Stand-alone et le mode Plug-in 105
3.5.2 Basculer d'une instance à une autre 107

3.5.3 Contrôler plusieurs instances à l'aide de plusieurs contrôleurs 107
3.6 Préférences 108
3.6.1 Preferences – page General 109
3.6.2 Preferences – page Audio 114
3.6.3 Preferences – page MIDI 117
3.6.4 Preferences – page Default 120
3.6.5 Preferences – Page Library 124
3.6.6 Preferences – page Plug-ins 133
3.6.7 Preferences – page Hardware 140
3.6.8 Preferences – page Colors 143
3.7 Intégrer MASCHINE à une configuration MIDI 146
3.7.1 Connecter un appareil MIDI externe 146
3.7.2 Synchronisation à une MIDI Clock externe (Sync to External MIDI Clock) 147
3.7.3 Émettre un signal MIDI Clock (Send MIDI Clock) 148
3.8 Synchroniser MASCHINE via Ableton Link 149
3.8.1 Se connecter à un réseau 149
3.8.2 Rejoindre et quitter une session Link 150
4 Navigateur 152
4.1 Principes élémentaires du Browser 152
4.1.1 La Librairie de MASCHINE 152
4.1.2 Naviguer dans la Bibliothèque vs. parcourir vos disques durs 153
4.2 Rechercher et charger des fichiers depuis la Bibliothèque 154
4.2.1 Vue d'ensemble du panneau Library 154
4.2.2 Sélectionner ou charger un Produit et choisir une Banque dans le Browser 158
4.2.3 Choisir une Catégorie de produits, un Produit, une Banque et une Sous-Banque 163

4.2.3.1 Sélectionner une catégorie de produits, un produit, une banque, une sous-banque depuis le contrôleur 167
4.2.4 Sélectionner un Type de fichier 168
4.2.5 Choisir le contenu d'usine ou le contenu personnel 169
4.2.6 Sélectionner les attributs Type et Character 170
4.2.7 Effectuer une recherche textuelle 175
4.2.8 Charger un fichier depuis la liste de résultats 175
4.3 Outils de navigation supplémentaires 181
4.3.1 Charger automatiquement les fichiers sélectionnés 182
4.3.2 Pré-écouter les presets d'Instrument 183
4.3.3 Pré-écouter des Samples 184
4.3.4 Charger des Groups avec leurs Patterns 186
4.3.5 Charger des Groups avec leur routage 187
4.3.6 Afficher les informations des fichiers 187
4.4 Utiliser les Favoris dans le Browser 188
4.5 Édition des tags et des propriétés des fichiers 192
4.5.1 Principes élémentaires de l'Attribute Editor 192
4.5.2 La page Bank 194
4.5.3 Les pages Types et Characters 195
4.5.4 La page Properties 198
4.6 Charger et importer des fichiers depuis votre système de fichiers 198
4.6.1 Vue d'ensemble du panneau FILES 199
4.6.2 Utiliser les Favoris 201
4.6.3 Utiliser la Location Bar 202
4.6.4 Naviguer vers les emplacements récents 203
4.6.5 Utiliser la liste de résultats 203

4.6.6 Importer des fichiers dans la Librairie de MASCHINE 206
4.7 Retrouver les Samples manquants 209
4.8 Utilisation de la fonction Quick Browse 211
5 Gestion de vos Sounds, Groups et Projects 214
5.1 Vue d'ensemble des Sounds, des Groups et du Master 214
5.1.1 Les Channels : Sound, Group et Master 215
5.1.2 Similarités et différences dans la gestion des Sounds et des Groups 216
5.1.3 Sélectionner plusieurs Sounds ou Groups 217
5.2 Gérer les Sounds 223
5.2.1 Charger des Sounds 224
5.2.2 Pré-écouter les Sounds 225
5.2.3 Renommer les Sound Slots 227
5.2.4 Modifier la couleur des Sounds 227
5.2.5 Sauvegarder les Sounds 229
5.2.6 Copier et coller les Sounds 232
5.2.7 Déplacer des Sounds 234
5.2.8 Réinitialiser les Sound Slots 236
5.3 Gestion des Groups 237
5.3.1 Créer des Groups 238
5.3.2 Charger des Groups 240
5.3.3 Renommer les Groups 241
5.3.4 Modifier la couleur des Groups 242
5.3.5 Sauvegarder les Groups 244
5.3.6 Copier et coller les Groups 246
5.3.7 Réordonner les Groups 250
5.3.8 Supprimer des Groups 251

5.4 Exporter des objets MASCHINE et de l'audio ... 252
5.4.1 Sauvegarder un Group avec ses Samples ... 253
5.4.2 Sauvegarder un Project avec ses Samples ... 255
5.4.3 Exportation audio ... 257
5.5 Importer des fichiers au format d'autres fabricants ... 264
5.5.1 Charger des fichiers REX dans les Sound Slots ... 264
5.5.2 Importer des programmes MPC dans les Groups ... 264
6 Jouer avec le contrôleur ... 268
6.1 Régler les pads ... 268
6.1.1 L'Affichage Pad dans le logiciel ... 268
6.1.2 Choix d'un mode d'entrée des pads ... 270
6.1.3 Réglage de la Base Key ... 273
6.1.4 Utilisation des Choke Groups ... 275
6.1.5 Utilisation des Link Groups ... 277
6.2 Ajuster les paramètres Key, Choke et Link pour plusieurs Sounds ... 280
6.3 Outils de jeu ... 281
6.3.1 Mute et Solo ... 282
6.3.2 Choke All Notes ... 287
6.3.3 Groove ... 287
6.3.4 Raccourcis pour le volume, le tempo, l'accordage et le groove sur votre contrôleur ... 290
6.4 Fonctions de performance ... 293
6.4.1 Vue d'ensemble des fonctions Perform ... 293
6.4.2 Choisir une gamme et créer des accords ... 295
6.4.3 Paramètres des gammes et accords ... 297
6.4.4 Créer des arpèges et des répétitions de notes ... 311
6.4.5 Swing appliqué à la sortie de Note Repeat / Arp ... 312

6.5 Utiliser les Lock Snapshots 312
6.5.1 Créer un Snapshot 313
6.5.2 Utiliser l'Extended Lock 314
6.5.3 Mettre à jour un Snapshot 314
6.5.4 Rappeler un Snapshot 315
6.5.5 Fondu entre Snapshots 315
6.5.6 Supprimer un Snapshot 316
6.5.7 Déclencher les Snapshots via MIDI 317
7 Utiliser des Plug-ins 319
7.1 Vue d'ensemble des Plug-ins 319
7.1.1 Principes élémentaires des Plug-ins 319
7.1.2 Premier Plug-in Slot des Sounds : choisir le rôle du Sound 323
7.1.3 Charger, retirer et remplacer un Plug-in 324
7.1.3.1 Sélection du Plug-in Slot depuis le Browser 330
7.1.4 Réglage des paramètres des Plug-ins 332
7.1.5 Mettre les Plug-ins Slots en Bypass 333
7.1.6 Utilisation des Side-Chains 335
7.1.7 Déplacer les Plug-ins 335
7.1.8 Alternative : le Plug-in Strip 337
7.1.9 Sauvegarder et charger des presets de Plug-in 337
7.1.9.1 Sauvegarder des presets de Plug-in 338
7.1.9.2 Charger des presets de Plug-in 339
7.1.9.3 Supprimer un Preset de Plug-in par défaut 340
7.2 Le Plug-in « Sampler » 341
7.2.1 page 1 : Voice Settings / Engine 343
7.2.2 page 2 : Pitch / Envelope 345

7.2.3 page 3 : FX / Filter 348
7.2.4 page 4 : Modulation 349
7.2.5 page 5 : LFO 351
7.2.6 page 6 : Velocity / Modwheel 353
7.3 Utiliser des Plug-ins Native Instruments et des Plug-ins Externes 355
7.3.1 Ouvrir/fermer les fenêtres des Plug-ins 355
7.3.2 Utiliser les paramètres des Plug-ins VST/AU 359
7.3.3 Configurer vos propres Parameter Pages 360
7.3.4 Utiliser des presets de plug-ins VST/AU 365
7.3.5 Plug-ins à sorties multiples et Plug-ins multitimbraux 367
8 Utiliser le Plug-in Audio 369
8.1 Charger une boucle dans le Plug-in Audio 373
8.2 Éditer l'audio dans le Plug-in Audio 375
8.3 Utiliser le mode Loop 376
8.4 Utiliser le mode Gate 377
9 Utiliser les Drumsynths 380
9.1 Drumsynths – utilisation générale 381
9.1.1 Moteurs audio : De nombreux sons de batterie pour chaque Drumsynth 381
9.1.2 Organisation commune des paramètres 381
9.1.3 Paramètres communs 384
9.1.4 Diverses réponses en vélocité 384
9.1.5 Tessiture, accordage et notes MIDI 385
9.2 Les grosses caisses 385
9.2.1 Kick – Sub 387
9.2.2 Kick – Tronic 390
9.2.3 Kick – Dusty 393

9.2.4 Kick – Grit ... 395
9.2.5 Kick – Rasper ... 398
9.2.6 Kick – Snappy ... 400
9.2.7 Kick – Bold ... 402
9.2.8 Kick – Maple ... 403
9.2.9 Kick – Push ... 406
9.3 Les caisses claires ... 407
9.3.1 Snare – Volt ... 409
9.3.2 Snare – Bit ... 411
9.3.3 Snare – Pow ... 413
9.3.4 Snare – Sharp ... 415
9.3.5 Snare – Airy ... 417
9.3.6 Snare – Vintage ... 419
9.3.7 Snare – Chrome ... 422
9.3.8 Snare – Iron ... 424
9.3.9 Snare – Clap ... 426
9.3.10 Snare – Breaker ... 428
9.4 Les charleys ... 431
9.4.1 Hi-hat – Silver ... 432
9.4.2 Hi-hat – Circuit ... 435
9.4.3 Hi-hat – Memory ... 437
9.4.4 Hi-hat – Hybrid ... 440
9.4.5 Créer un Pattern avec des charleys fermés et ouverts ... 443
9.5 Les toms ... 443
9.5.1 Tom – Tronic ... 445
9.5.2 Tom – Fractal ... 448

9.5.3 Tom – Floor ... 452
9.5.4 Tom – High ... 454
9.6 Les percussions ... 456
9.6.1 Percussion – Fractal ... 458
9.6.2 Percussion – Kettle ... 462
9.6.3 Percussion – Shaker ... 463
9.7 Les cymbales ... 469
9.7.1 Cymbal – Crash ... 471
9.7.2 Cymbal – Ride ... 473
10 Utiliser le Bass Synth ... 476
10.1 Bass Synth – utilisation générale ... 477
10.1.1 Organisation des paramètre ... 477
10.1.2 Paramètres du Bass Synth ... 479
11 Utilisation des Patterns ... 482
11.1 Principes élémentaires des Patterns ... 482
11.1.1 Vue d'ensemble du Pattern Editor ... 483
11.1.2 Navigation au sein de l'Event Area ... 486
11.1.3 Suivre la position de lecture au sein du Pattern ... 488
11.1.4 Sauter à une autre position de lecture au sein du Pattern ... 489
11.1.5 Affichage Group et Affichage Keyboard ... 491
11.1.6 Régler l'Arrange Grid et la Pattern Length (Longueur de Pattern) ... 494
11.1.7 Régler la Step Grid et la Nudge Grid ... 497
11.2 Enregistrer des Patterns en temps réel ... 501
11.2.1 Enregistrer vos Patterns en live ... 502
11.2.2 Le mode Record Prepare ... 505
11.2.3 Utiliser le Métronome ... 506

11.2.4 Enregistrer avec le Count-in (compte à rebours) 508
11.2.5 Quantification pendant l'enregistrement 510
11.3 Enregistrer des Patterns à l'aide du Step Sequencer 511
11.3.1 Principes élémentaires du mode Step 511
11.3.2 Édition des Events en mode Step 515
11.3.3 Enregistrer une modulation en mode Step 516
11.4 Éditer des Events 517
11.4.1 Éditer les Events à la souris : vue d'ensemble 517
11.4.2 Créer des Events/notes 521
11.4.3 Sélectionner des Events/notes 522
11.4.4 Éditer les Events/notes sélectionné(e)s 528
11.4.5 Supprimer des Events/Notes 534
11.4.6 Couper, copier et coller des Events/Notes 537
11.4.7 Quantifier les Events/notes 540
11.4.8 Quantification pendant le jeu 542
11.4.9 Dédoubler un Pattern 543
11.4.10 Ajouter des variations aux Patterns 544
11.5 Enregistrer et éditer une modulation 548
11.5.1 Quels paramètres sont modulables ? 550
11.5.2 Enregistrer une modulation 551
11.5.3 Créer et éditer une modulation depuis la Control Lane 553
11.6 Créer des pistes MIDI en partant de zéro dans MASCHINE 560
11.7 Gestion des Patterns 562
11.7.1 Le Pattern Manager et le mode Pattern 562
11.7.2 Sélectionner les Patterns et les Pattern Banks 565
11.7.3 Créer des Patterns 566

11.7.4 Supprimer des Patterns 569
11.7.5 Créer et supprimer des Pattern Banks 570
11.7.6 Renommer des Patterns 573
11.7.7 Modifier la couleur du Pattern 575
11.7.8 Dupliquer, copier et coller des Patterns 576
11.7.9 Déplacer des Patterns 579
11.7.10 Ajuster finement la Longueur du Pattern 580
11.8 Import/export de fichiers audio et MIDI dans/depuis les Patterns 581
11.8.1 Exporter des fichiers audio depuis les Patterns 581
11.8.2 Exporter des fichiers MIDI depuis les Patterns 583
11.8.3 Importer des fichiers MIDI dans les Patterns 586
12 Routage audio, contrôle à distance et Macro Controls 595
12.1 Routage audio dans MASCHINE 596
12.1.1 Envoyer des signaux audio externes vers les Sounds 597
12.1.2 Configurer les sorties principales des Sounds et des Groups 602
12.1.3 Configurer les sorties auxiliaires pour les Sounds et les Groups 607
12.1.4 Configurer les sorties Master et Cue (Pré-écoute) de MASCHINE 611
12.1.5 Entrées audio mono 616
12.1.5.1 Configurer les entrées externes des Sounds en Affichage Mix 617
12.1.5.2 Configurer les entrées externes des Sounds 620
12.2 Utiliser les contrôles MIDI et l'automatisation 620
12.2.1 Déclencher des Sounds à l'aide de notes MIDI 621
12.2.2 Déclencher les Scenes via MIDI 629
12.2.3 Contrôler des paramètres via MIDI et automatisation par l'hôte 630
12.2.4 Sélectionner des presets de Plug-in VST/AU via MIDI Program Change 639
12.2.5 Émettre du MIDI depuis les Sounds 639

12.3 Créer des de jeux paramètres personnalisés à l'aide des Macro Controls 644
12.3.1 Vue d'ensemble des Macro Controls 645
12.3.2 Assigner les Macro Controls dans le logiciel 646
13 Contrôler votre mix 653
13.1 Principes élémentaires de l'Affichage Mix 653
13.1.1 Basculer entre l'Affichage Arrange et l'Affichage Mix 654
13.1.2 Éléments de l'Affichage Mix 654
13.2 Le Mixer 656
13.2.1 Afficher les Groups ou afficher les Sounds 657
13.2.2 Modifier l'affichage du Mixer 659
13.2.3 Sélectionner les Channel Strips 661
13.2.4 Gestion de vos Channels dans le Mixer 662
13.2.5 Ajuster les réglages des Channel Strips 664
13.2.6 Utiliser le bus de Pré-écoute (Cue) 669
13.3 La Plug-in Chain 671
13.4 Le Plug-in Strip 672
13.4.1 Le Header des Plug-ins 674
13.4.2 Panneaux pour les Drumsynths et les Effets Internes 676
13.4.3 Panneau du Sampler 677
13.4.4 Panneaux personnalisés des Plug-ins Native Instruments 680
13.4.5 Détacher un panneau de Plug-in (Plug-ins Native Instruments et Externes uniquement) 684
13.5 Contrôler votre mix depuis le contrôleur 687
14 Utiliser les effets 690
14.1 Appliquer des effets à un Sound, un Group ou au Master 690
14.1.1 Ajouter un effet 691

14.1.2 Autres opérations sur les effets 699
14.1.3 Utiliser l'entrée Side-Chain 703
14.2 Appliquer des effets à des signaux audio externes 706
14.2.1 Étape 1 : Configurer les entrées audio de MASCHINE 706
14.2.2 Étape 2 : Configurer un Sound pour la réception de l'entrée externe 708
14.2.3 Étape 3 : charger un effet pour traiter un signal audio entrant 709
14.3 Créer un Effet Send 711
14.3.1 Étape 1 : Configurer un Sound ou un Group en Effet Send 712
14.3.2 Étape 2 : Routage des signaux audio vers un Effet Send 716
14.3.3 Quelques mots sur les Effets Send 718
14.4 Créer des multi-effets 719
15 Référence des effets 723
15.1 Processeurs de dynamique 724
15.1.1 Compresseur 724
15.1.2 Gate 728
15.1.3 Transient Master 732
15.1.4 Limiter 734
15.1.5 Maximizer 739
15.2 Effets de filtrage 742
15.2.1 EQ 742
15.2.2 Filter 745
15.2.3 Cabinet 749
15.3 Effets de modulation 751
15.3.1 Chorus 751
15.3.2 Flanger 753
15.3.3 FM 754

15.3.4 Freq Shifter 756
15.3.5 Phaser 757
15.4 Effets de spatialisation et de réverb 759
15.4.1 Ice 759
15.4.2 Metaverb 761
15.4.3 Reflex 762
15.4.4 Reverb (Legacy) 764
15.4.5 Reverb 766
15.4.5.1 Reverb Room 766
15.4.5.2 Reverb Hall 769
15.4.5.3 Plate Reverb 771
15.5 Delays 773
15.5.1 Beat Delay 773
15.5.2 Grain Delay 776
15.5.3 Grain Stretch 778
15.5.4 Resochord 780
15.6 Effets de distorsion 782
15.6.1 Distortion 782
15.6.2 Lofi 785
15.6.3 Saturator 786
15.7 Perform FX 791
15.7.1 Filter 792
15.7.2 Flanger 794
15.7.3 Burst Echo 796
15.7.4 Reso Echo 799
15.7.5 Ring 802

15.7.6 Stutter 805
15.7.7 Trémolo 808
15.7.8 Scratcher 811
16 Travailler avec l'Arranger 814
16.1 Principes élémentaires de l'Arranger 814
16.1.1 Naviguer dans l'affichage Song 817
16.1.2 Suivre la position de lecture au sein de votre Project 819
16.1.3 Jouer avec les Scenes et les Sections depuis les pads 821
16.2 Utiliser l'affichage Ideas 825
16.2.1 Vue d'ensemble des Scenes 825
16.2.2 Créer des Scenes 827
16.2.3 Assigner et retirer des Patterns 827
16.2.4 Sélectionner les Scenes 831
16.2.5 Supprimer des Scenes 832
16.2.6 Créer et supprimer des Scene Banks 834
16.2.7 Vider des Scenes 834
16.2.8 Dupliquer les Scenes 835
16.2.9 Réordonner les Scenes 837
16.2.10 Rendre les Scenes uniques (délier les Scenes) 838
16.2.11 Ajouter des Scenes à la fin de l'arrangement 839
16.2.12 Renommer les Scenes 840
16.2.13 Changer la couleur d'une Scene 842
16.3 Utiliser l'affichage Song 843
16.3.1 Vue d'ensemble de la gestion des Sections 843
16.3.2 Créer des Sections 846
16.3.3 Assigner une Scene à une Section 847

16.3.4 Sélectionner les Sections et les Section Banks 848
16.3.5 Réorganiser les Sections 853
16.3.6 Ajuster la longueur d'une Section 854
16.3.6.1 Ajuster la longueur d'une Section dans le logiciel 856
16.3.6.2 Ajuster la longueur d'une Section depuis le contrôleur 857
16.3.7 Vider un Pattern dans l'affichage Song 858
16.3.8 Dupliquer les Sections 858
16.3.8.1 Rendre les Sections uniques (délier les Sections) 859
16.3.9 Retirer des Sections 860
16.3.10 Renommer les Scenes 862
16.3.11 Vider les Sections 863
16.3.12 Créer et supprimer des Section Banks 864
16.3.13 Utiliser les Patterns dans l'affichage Song 865
16.3.13.1 Créer un Pattern dans l'affichage Song 865
16.3.13.2 Sélectionner un Pattern dans l'affichage Song 865
16.3.13.3 Vider un Pattern dans l'affichage Song 865
16.3.13.4 Renommer un Pattern dans l'affichage Song 866
16.3.13.5 Changer la couleur d'un Pattern dans l'affichage Song 866
16.3.13.6 Retirer un Pattern dans l'affichage Song 866
16.3.13.7 Dupliquer un Pattern dans l'affichage Song 867
16.3.14 Activer l'Auto Length 867
16.3.15 Lecture en boucle 868
16.3.15.1 Définir la Région de Bouclage dans le logiciel 869
16.3.15.2 Définir la Région de Bouclage depuis le contrôleur 870
16.4 Jouer avec les Sections 870
16.4.1 Sauter à une autre position de lecture dans votre Project 871

16.5 Déclencher les Sections ou les Scenes via MIDI 873
16.6 L'Arrange Grid 875
16.7 Quick Grid 877
17 Sampling et assignation des Samples 878
17.1 Ouvrir le Sample Editor 878
17.2 Recording Audio 880
17.2.1 Ouvrir la page Record 880
17.2.2 Sélectionner la Source audio et le mode d'enregistrement 882
17.2.3 Armer, démarrer et arrêter l'enregistrement 887
17.2.5 Contrôler vos enregistrements 890
17.2.6 Emplacement et noms de vos Samples enregistrés 895
17.3 Éditer un Sample 895
17.3.1 Utilisation de la page Edit 896
17.3.2 Fonctions d'édition audio 902
17.4 Découper un Sample en Slices 910
17.4.1 Ouvrir la page Slice 911
17.4.2 Ajuster les réglages de Slicing 912
17.4.3 Live Slicing 919
17.4.3.1 Live Slicing à l'aide du contrôleur 919
17.4.3.2 Supprimer toutes les Slices 920
17.4.4 Ajuster manuellement vos Slices 921
17.4.5 Procéder au découpage 926
17.5 Assigner les Samples à des Zones 932
17.5.1 Ouvrir la page Zone 932
17.5.2 Vue d'ensemble de la page Zone 933
17.5.3 Sélectionner et gérer les Zones dans la Zone List 935

17.5.4 Sélectionner et éditer les Zones en Affichage Map 941
17.5.5 Éditer les Zones en Affichage Sample 945
17.5.6 Régler les paramètres de Zone 948
17.5.7 Ajouter des Samples à la Sample Map 955
18 Annexe : Astuces pour le jeu en live 958
18.1 Préparatifs 958
18.1.1 Concentrez-vous sur le contrôleur 958
18.1.2 Personnalisez les pads de votre contrôleur 958
18.1.3 Vérifiez la consommation du processeur avant de jouer 958
18.1.4 Nommez et attribuez des couleurs à vos Groups, Patterns, Sounds et Scenes 959
18.1.5 Pensez à utiliser un limiteur sur votre Master 959
18.1.6 Branchez vos autres appareils et synchronisez-les via MIDI Clock 959
18.1.7 Improvisez ! 959
18.2 Techniques de base 960
18.2.1 Utiliser Mute et Solo 960
18.2.2 Créez des variations de vos Patterns de batterie dans le Step Sequencer 960
18.2.3 Utilisez le Note Repeat 960
18.2.4 Construisez vos propres Groups de multi-effets et automatisez-les 961
18.3 Astuces spéciales 961
18.3.1 Changez la longueur des Patterns pour créer des variations 961
18.3.2 Chargez de longs fichiers audio et jouez avec le point de départ 961
19 Dépannage 962
19.1 Base de Connaissances (Knowledge Base) 962
19.2 Assistance technique 962
19.3 Assistance à l'enregistrement 963
19.4 Forum des Utilisateurs 963

20 Glossaire 964
Index 973

1 Bienvenue dans MASCHINE

Merci d'avoir acheté MASCHINE !

MASCHINE est un studio de production rythmique qui reproduit le fonctionnement familier des grooveboxes classiques, mais offre par ailleurs tous les avantages d'un système informatique. MASCHINE est idéal pour faire de la musique en live ainsi qu'en studio. Il bénéficie à la fois des aspects pratiques d'un instrument dédié, le contrôleur MASCHINE, et des fonctions d'édition avancées du logiciel MASCHINE.

La création de beats sur ordinateur est souvent bien peu intuitive, mais l'utilisation du contrôleur MASCHINE la rend simple et amusante. Vous pouvez jouer librement sur les pads ou encore utiliser la fonction Note Repeat pour vos improvisations. Vous pouvez également utiliser le Step Sequencer pour construire vos beats, comme avec une groovebox classique.

Les Patterns peuvent être combinés et organisés de manière intuitive, à la volée, pour former des idées musicales plus puissantes. Vous pourrez tester différentes versions d'un morceau sans même avoir besoin d'interrompre la musique.

Vous pouvez l'intégrer à tout séquenceur gérant l'un des formats de plug-ins VST, AU ou AAX, ce qui vous permettra de profiter de ses fonctionnalités dans quasiment n'importe quelle configuration logicielle ; vous pouvez également l'utiliser en application autonome. Vous pourrez échantillonner vos propres samples, découper des boucles en tranches (« slicing ») et les réarranger très facilement.

Mais MASCHINE est bien plus qu'un sampler ou qu'une groovebox ordinaire : il est livré avec une Librairie de 7 Go, et possède un Browser (« navigateur ») puissant et simple d'emploi, basé sur un système d'attributs (« tags ») qui vous offriront un accès immédiat aux sons que vous recherchez.

En outre, MASCHINE vous propose de multiples possibilités pour manipuler vos sons, via les effets internes et d'autres fonctions de modelage sonore. Vous pouvez également contrôler vos appareils MIDI externes et les logiciels MIDI de tierces parties depuis le contrôleur MASCHINE et personnaliser les fonctions des pads, des encodeurs et des boutons selon vos besoins grâce à l'application Controller Editor incluse. Nous espérons que vous apprécierez autant que nous cet instrument fantastique. En avant la musique !

– L'équipe MASCHINE de Native Instruments.

1.1 La documentation de MASCHINE

Native Instruments propose de nombreuses sources d'informations sur MASCHINE. Les principaux documents doivent être lus dans l'ordre suivant :

1. **MASCHINE Getting Started (Prise en Main de MASCHINE)** : ce document propose une approche pratique de l'utilisation de MASCHINE grâce à ses tutoriels couvrant un large éventail de tâches basiques mais aussi plus avancées ; il vous aidera ainsi à vous familiariser avec MASCHINE.
2. **Le Manuel de MASCHINE** (le présent document) fournit une description exhaustive de toutes les fonctions du logiciel et du contrôleur MASCHINE.

Les documentations complémentaires fournissent des détails concernant des sujets plus spécifiques :

- **Manuel du Controller Editor** : outre l'utilisation de votre contrôleur matériel MASCHINE avec son logiciel MASCHINE dédié, il est également possible de l'utiliser en tant que contrôleur MIDI puissant et flexible, afin de piloter n'importe quel autre appareil ou application MIDI. Ceci est possible grâce au logiciel Controller Editor, une application qui vous permet de définir précisément chacune des assignations MIDI de votre contrôleur MASCHINE. Le Controller Editor a été installé lors de la procédure d'installation de MASCHINE. Pour plus d'informations à ce sujet, veuillez consulter le Manuel du Controller Editor, accessible au format PDF via le menu Help du Controller Editor.
- **Vidéos d'assistance en ligne** : vous trouverez diverses vidéos d'assistance sur la Chaîne YouTube Officielle de l'Assistance de Native Instruments à l'adresse : https://www.youtube.com/NIsupportEN. Nous vous recommandons de suivre ces vidéos avec l'application correspondante lancée en parallèle sur votre ordinateur.

Autres ressources en ligne : si vous rencontrez des problèmes avec votre produit Native Instruments qui ne sont pas traités par la documentation fournie, il existe plusieurs moyens d'obtenir de l'aide :

- Base de Connaissances (Knowledge Base)
- Forum des Utilisateurs
- Assistance technique

- Assistance à l'enregistrement

Vous trouverez plus d'informations sur ces sujets au chapitre Dépannage.



Les documents MASCHINE sont disponibles au format PDF. Vous pouvez également accéder à ces documents depuis le menu Help de l'application ou bien sur internet à l'adresse : www.native-instruments.com.



Consultez régulièrement le site web de Native Instruments pour vous procurer les versions et traductions à jour de ces documents.

1.2 Conventions dans ce document

Cette section présente les conventions de symboles et de styles utilisées dans le présent manuel. Ce manuel utilise des formats particuliers pour souligner certains points ou pour vous avertir de problèmes potentiels. Les icônes précédant ces notes vous permettront de distinguer immédiatement le type d'information dont il s'agit :

Ce document utilise des formats particuliers pour souligner certains points ou pour vous avertir de problèmes potentiels. Les icônes présentées ci-dessous vous permettront de distinguer immédiatement le type d'information en question :



L'icône en forme de bulle indique une astuce pratique qui vous permettra d'accomplir une tâche plus efficacement.



L'icône en forme de point d'exclamation souligne des informations importantes dans le contexte donné.



L'icône en forme de croix rouge signale des problèmes sérieux ou des risques potentiels qui requièrent toute votre attention.

En outre, les formats suivants sont utilisés :

- Les textes apparaissant dans des menus déroulants (tels qu'*Open...*, *Save as...*, etc.) du logiciel ainsi que les chemins d'accès aux emplacements situés sur votre disque dur (ou tout autre périphérique de stockage) sont imprimés en *italique*.
- Les textes apparaissant ailleurs dans le logiciel (noms des boutons, contrôles, textes près des cases à cocher, etc.) sont imprimés en bleu. Lorsque vous voyez cette mise en forme, vous pouvez être sûre de retrouver le même texte sur votre écran d'ordinateur.
- Les textes apparaissant sur les écrans du contrôleur sont imprimés en gris clair. Lorsque vous voyez cette mise en forme, vous pouvez être sûr-e de trouver le même texte quelque part sur un écran de votre contrôleur.
- Les textes apparaissant sur le contrôleur matériel sont imprimés en orange. Lorsque vous voyez cette mise en forme, vous pouvez être sûr-e de trouver le même texte quelque part sur votre contrôleur.
- Les noms et concepts importants sont imprimés en **gras**.
- Les références aux touches de votre clavier d'ordinateur sont entourées de crochets (par exemple : « Appuyez sur [Shift] + [Entrée] »).

► Les instructions uniques sont indiquées par cette flèche de type « bouton lecture ».

→ Les résultats des actions sont indiqués par cette flèche plus petite.

Nomenclature

Tout au long de la documentation, nous utiliserons le terme « **contrôleur MASCHINE** » (ou plus simplement « **contrôleur** ») pour faire référence au contrôleur matériel et le terme « **logiciel MASCHINE** » pour faire référence au logiciel installé sur votre ordinateur.

Le terme « **effet** » sera parfois abrégé en « **FX** » lorsque nous nous référerons aux éléments du logiciel et du contrôleur de MASCHINE. Ces termes ont la même signification.

Combinaisons de boutons et raccourcis à partir de votre contrôleur

La plupart des instructions utiliseront le signe « + » pour signaler des boutons (ou des pads) qui doivent être enfoncés **simultanément**, en commençant par le premier bouton indiqué. Par exemple, une instruction telle que :

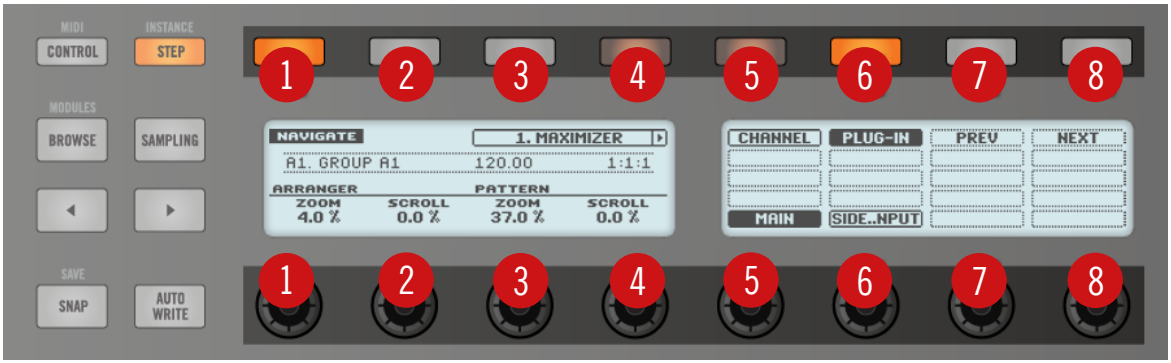
« Appuyez sur SHIFT + PLAY »

signifie :

1. Appuyez sur SHIFT et maintenez le bouton enfoncé.
2. Tout en maintenant SHIFT enfoncé, appuyez sur PLAY puis relâchez-le.
3. Relâchez le bouton SHIFT.

Boutons et sans label sur le contrôleur

Les boutons et curseurs rotatifs situés au-dessus et en dessous des écrans de votre contrôleur MASCHINE ne portent pas de label (contrairement à tous les autres éléments du contrôleur).



Les boutons et curseurs sans label sur le contrôleur MASCHINE.

Pour mieux les reconnaître dans la documentation, nous les désignerons systématiquement à l'aide d'une majuscule et d'un numéro : ainsi, les boutons situés au-dessus des écrans sont les Boutons 1 à 8 et les curseurs situés en-dessous des écrans sont les Curseurs 1 à 8. Par exemple, lorsque vous verrez une instruction telle que : « Appuyez sur le Bouton 2 pour ouvrir la Page EDIT», vous saurez qu'il s'agit du deuxième bouton à partir de la gauche, au-dessus des écrans.

1.3 Nouvelles fonctions de MASCHINE 2.8

Les nouvelles fonctions suivantes ont été introduites dans MASCHINE :

Intégration de Sounds.com

- Naviguez sur Sounds.com, créez vos propres collections de boucles et de « one-shots » et envoyez-les directement au Browser de MASCHINE.

Améliorations dans le Browser

- Les Samples sont désormais scindés en deux onglets distincts dans le Browser : Loops et One-shots.
- La pré-écoute des boucles sélectionnées dans le Browser est lue en synchronisation avec le Project actuel. Lorsqu'une boucle est sélectionnée et la fonction Prehear active, si le Project est en cours de lecture, la boucle commence immédiatement à être lue de manière synchronisée au Project. Si la pré-écoute d'une boucle commence au milieu de la boucle, celle-ci sera lue une fois de plus en entier afin de garantir que vous l'ayez entendue une fois en entier dans le contexte de votre Project.
- Les filtres et les sélections de produits sont conservées lorsque vous changez de type de contenu ou alternez entre les bibliothèques d'usine et personnelle dans le Browser.
- Synchronisation du contenu du Browser entre plusieurs instances lancées. Lorsque vous utilisez plusieurs instances de MASCHINE, en mode autonome et/ou sous forme de plug-ins, les mises à jour de la bibliothèque sont synchronisées entre toutes les instances. Par exemple, si vous supprimez un Sample de votre bibliothèque personnelle dans une instance, le Sample ne sera plus disponible dans aucune autre instance. De même, si vous sauvegardez un preset dans une instance, ce preset sera disponible dans les autres instances.
- Les modifications apportées aux Samples des bibliothèques d'usine sont sauvegardées dans le dossier personnel par défaut (Standard User Directory).

Pour plus d'informations sur ces nouvelles fonctionnalités, voir le chapitre suivant ↑4, Navigateur.

Gestion améliorée des claviers A-Series

- Lorsque vous utilisez le Browser sur les claviers A-Series, vous pouvez désormais sauter rapidement à la liste de résultats en maintenant SHIFT et en poussant l'Encodeur 4-D sur la droite.
- Lorsque vous utilisez le Browser sur les claviers A-Series, vous pouvez faire défiler rapidement la liste de résultats en maintenant SHIFT enfoncé tout en tournant l'Encodeur 4-D.

- Appliquez le Mute et le Solo sur les Sounds et Groups depuis les claviers A-Series. Les Sounds sont passés sur Mute en mode TRACK tandis que les Groups sont passés sur Mute dans IDEAS.
- Ajustez la longueur du Pattern depuis les claviers A-Series. Appuyez sur l'Encodeur 4-D sur un Pattern dans IDEAS. Tournez l'encodeur pour des incréments d'une mesure ou maintenez SHIFT en tournant l'encodeur pour des incréments plus petits. Appuyez à nouveau pour confirmer la valeur.
- Effacez les Patterns depuis les claviers A-Series en maintenant SHIFT et en appuyant sur STOP.

1.4 Nouvelles fonctions de MASCHINE 2.7.10

Les nouvelles fonctions suivantes ont été introduites dans MASCHINE :

Prise en charge des nouveaux contrôleurs

- Prise en charge des claviers KOMPLETE KONTROL A-Series.

Améliorations du Plug-in Audio

- Ajout de l'onglet Edit au Plug-in Audio : comme dans le Plug-in Sampler, vous pouvez désormais effectuer des modifications audio destructives sur les boucles chargées dans le Plug-in Audio grâce au nouvel onglet Edit.
- Ajout d'une section Play Range (région sélectionnée pour la lecture) dans le Plug-in Audio : dans l'onglet Edit du Plug-in Audio, vous trouvez désormais des marqueurs Play Range Start et End (début et fin de la région jouable) qui peuvent servir à isoler une portion du fichier audio chargé afin de la lire en boucle. La ligne temporelle au-dessus de la forme d'onde indique désormais des unités musicales (mesures et temps) au lieu des numéros d'échantillons.

Pour plus d'informations sur l'édition audio, voir ↑8, Utiliser le Plug-in Audio.

Améliorations générales

- Les éléments peuvent désormais être glissés depuis le Browser vers des emplacements externes.

1.5 Nouvelles fonctions de MASCHINE 2.7.8

Les nouvelles fonctions suivantes ont été introduites dans MASCHINE :

Prise en charge des nouveaux contrôleurs

- Prise en charge de KOMPLETE KONTROL S88 MK2
- Prise en charge de MASCHINE MIKRO MK3

1.6 Nouvelles fonctions de MASCHINE 2.7.7

Les nouvelles fonctions suivantes ont été introduites dans MASCHINE :

Améliorations du Plug-in Audio

- Ajout d'un mode Formant au Plug-in Audio qui permet de préserver les formants d'une boucle audio lorsque vous modifiez sa hauteur tonale (son pitch). Ceci peut être très utile lorsque vous travaillez avec du matériel vocal. Pour plus d'informations, voir ↑8, Utiliser le Plug-in Audio.
- Les Engines Modes sont maintenant triés selon leur consommation de ressources processeur, du plus léger (Re-pitch) au plus lourd (Formant).
- La procédure Take Recording a été améliorée : le son de la prise précédemment jouée est coupé lorsque vous lancez un nouvel enregistrement, afin de ne pas être dérangé par l'ancienne prise. Si vous interrompez l'enregistrement, la prise précédente est rappelée.
- La procédure Pattern Recording a été améliorée : le son du Pattern précédemment joué est coupé lorsque vous lancez un nouvel enregistrement, afin de ne pas être dérangé par l'ancien Pattern. Si vous interrompez l'enregistrement, le Pattern précédent est rappelé.
- Lorsque vous glissez un fichier audio exporté depuis le Dragger du Pattern Editor vers un Sound Slot ou un Group, MASCHINE chargera désormais celui-ci dans un Plug-in Audio au lieu d'un Plug-in Sampler.

- Lorsque vous exportez le contenu d'une boucle de MASCHINE, le tempo du Project est désormais inscrit dans les fichiers. MASCHINE lit ce tempo lorsque vous chargez le fichier en question dans un Plug-in Audio.
- MASCHINE applique désormais à la fois les attributs Tempo et Loop aux enregistrements effectués en mode Loop. Le Tempo est appliqué aux enregistrements effectués en mode Sync. Ces enregistrements seront donc toujours synchronisés avec le Project lorsque vous les chargez dans un Plug-in Audio.

Pattern Editor

- Le nombre d'outils disponibles dans le logiciel pour éditer les Patterns a été réduit pour supprimer les fonctionnalités redondantes. Au lieu d'une flèche, d'un crayon et d'une gomme, il y a maintenant un unique outil crayon qui peut être activé ou désactivé. Lorsque le crayon est désactivé, la souris se comporte comme avec l'ancien outil flèche (et la souris apparaît sous la forme classique d'une flèche). Lorsque l'outil crayon est activé, le curseur de la souris apparaît sous la forme d'un crayon et la fonctionnalité de crayon/pinceau est activée. Pour plus d'informations, voir ↑11.4.1, Éditer les Events à la souris : vue d'ensemble.
- Le comportement des raccourcis clavier contrôlant l'affichage du Pattern Editor est modifié :
  - W = alterne entre les affichages Group et Keyboard.
  - S = active/désactive l'affichage Sampling.
  - E = active/désactive le Crayon/Pinceau.

Enregistrement

- Vous pouvez désormais activer le compte-à-rebours de l'enregistrement depuis le logiciel lorsque la tête de lecture se déplace via Command + Maj + Espace (macOS) ou Ctrl + Maj + Espace (Windows).

Améliorations générales

- La Bibliothèque d'usine de MASCHINE propose désormais des aperçus pour tous les Groups/Kits et tous les Sounds. Pour avoir accès à ces aperçus, vous devez d'abord installer la mise à jour 1.3.2 de la Bibliothèque d'usine (Factory Library).

- L'option « Use latest version of NI plug-ins » s'applique désormais aussi au chargement des Projects (elle était jusque là limitée au chargement des presets). Par exemple, si vous avez créé un Project utilisant REAKTOR 5 mais disposez aussi de REAKTOR 6, l'activation de cette option entraînera le chargement de REAKTOR 6 à chaque fois que vous ouvrirez le Project en question. Lorsque MASCHINE fonctionne en mode autonome, une boîte de dialogue vous indique les plug-ins qui ont été mis à jour. Cette fonction est également utilisée si vous disposez uniquement d'une version plus récente du plug-in, que l'option soit activée ou non dans les préférences, vous évitant ainsi le message d'erreur ennuyeux « Could not load 1 or more plug-ins ». Pour plus d'informations, voir ↑3.6.6, Preferences – page Plug-ins.

1.7 Nouvelles fonctions de MASCHINE 2.7.4

Les nouvelles fonctions suivantes ont été introduites dans MASCHINE :

Améliorations du Plug-in Audio

- Ajout d'un nouveau paramètre Target dans le mode d'enregistrement Loop de la page Sampling qui détermine ce qui doit être fait avec l'enregistrement une fois celui-ci achevé. Take ajoute simplement le nouvel enregistrement à l'Audio Pool du Plug-in actuel, Sound place le nouvel enregistrement dans un Plug-in Audio dans le Sound Slot vide suivant (utile pour ajouter l'enregistrement au contenu déjà existant dans le Pattern, à la manière d'une pédale de « Looper » pour guitare) et Pattern place le nouvel enregistrement dans un Plug-in Audio dans le Sound Slot vide suivant et crée en plus un nouveau Pattern dans lequel cette boucle sera lue (utile pour enregistrer différentes versions d'une partie puis les comparer en changeant de Pattern). Pour plus d'informations, voir ↑17.2, Recording Audio.
- Ajout d'une nouvelle procédure sur MASCHINE JAM automatisant l'utilisation du nouveau paramètre Target pour un sampling et un empilement en couches rapides. Ce nouveau mode d'enregistrement Loop est activé en maintenant le bouton IN 1 enfoncé (il peut s'avérer utile de verrouiller ce mode en maintenant IN 1 et en appuyant sur le bouton SONG). Lorsque ce nouveau mode d'enregistrement Loop est actif, une pression sur le bouton d'un Pattern existant déclenche l'enregistrement d'une nouvelle boucle qui sera ajoutée à un nouveau Sound dans le Pattern en question ; des pressions répétées vous permettent d'empiler rapidement vos enregistrements les uns sur les autres (« layering »). Ou alors, une pression sur le bouton d'un Pattern vide déclenche un enregistrement et le place dans un nouveau

Sound Slot et un nouveau Pattern est crée dans lequel seule cette nouvelle boucle est lue. Une pression sur le bouton IN 1 permet de sélectionner l'entrée externe 1 comme source de l'enregistrement. Une pression sur GRP (le mode d'enregistrement Loop étant actif) sélectionne le Group sous le focus comme source de l'enregistrement. Une pression sur MST sélectionne la sortie Master de MASCHINE comme source de l'enregistrement (pour resampler ce qui est en train d'être joué). Pour plus d'informations, veuillez consulter le Manuel de MASCHINE JAM accessible via le menu *Help*.

- Ajout du contrôle du Sampling depuis l'interrupteur au pied. Sur la page Sampling, ou lorsque le mode d'enregistrement Loop est activé sur MASCHINE JAM, un interrupteur au pied connecté permet de contrôler l'enregistrement. Une pression sur l'interrupteur au pied arme l'enregistrement selon les réglages actuels. Une nouvelle pression sur l'interrupteur au pied avant que l'enregistrement n'ait commencé annule l'enregistrement. Si l'enregistrement est en cours, une pression simple sur l'interrupteur au pied interrompt l'enregistrement, tandis qu'une double pression annule l'enregistrement (l'audio enregistré jusque là est alors effacé). Si l'enregistrement est achevé, Une pression maintenue plus longtemps sur l'interrupteur au pied lance la commande Undo (annuler) afin d'effectuer une nouvelle prise. Pour plus d'informations, veuillez consulter le Manuel de MASCHINE JAM disponible via le menu *Help* ou bien la section Utiliser un interrupteur au pied pour l'enregistrement audio si vous utilisez MASCHINE MK3 ou MASCHINE STUDIO.
- Amélioration de la détection automatique du tempo dans le Plug-in Audio afin que celui-ci choisisse un tempo au plus proche du tempo de votre Project. Par exemple, si le tempo de votre Project est de 170 BPM et si vous chargez une boucle qui doit avoir un tempo de 174 BPM, MASCHINE réglera le tempo source sur 174 BPM au lieu de 87 BPM auparavant.
- Ajout d'un mode de synchronisation Re-Pitch dans le Plug-in Audio qui réajuste simplement l'accordage / la hauteur tonale de la boucle (comme le ferait l'accélération ou le ralentissement d'un disque vinyle) pour l'adapter au tempo du Project. Ce mode nécessite beaucoup moins de ressources processeur que le mode par défaut, mais il ne vous permet pas de ré-accorder le boucle (les pitches programmés en mode Gate seront ignorés, seul le timing des notes programmées sera utiliser pour déclencher l'audio lu). Pour plus d'informations, voir ↑8, Utiliser le Plug-in Audio.

Améliorations de MASCHINE MK3

- Ajout de l'intégration a la STAN Ableton Live pour MASCHINE MK3 – Mixer et contrôle basique de la STAN. Accédez au Mixer d'Ableton Live depuis le contrôleur MASCHINE MK3 : volume, panoramique, états Mute/Solo/Arm sont visibles sur les écrans. Accédez également à des contrôles essentiels : Lecture / Stop / Record / Session Record, navigation dans les Clips, Launch & Record, Quantize, Undo/Redo, activation/désactivation de l'automation, Tap Tempo et activation/désactivation du bouclage. Pour plus d'informations, voir Intégration dans une application hôte.

Améliorations générales

- Amélioration du système de gestion des prises (précédemment appelé « Recording History ») pour les Plug-ins Sampler et Audio : les prises (« Takes ») sont désormais sauvegardées et rappelées avec le Project.
- Amélioration de l'enregistrement d'audio externe grâce à l'implémentation d'une compensation basique de la latence d'enregistrement. Cette compensation entre en action lors de l'enregistrement d'une source externe et lorsque le paramètre Monitoring est désactivé. Le système prend actuellement en compte la latence globale telle qu'indiquée par l'interface audio sélectionnée.
- Suppression de la fonction clic droit pour supprimer les Events dans le Pattern Editor. À la place, le clic droit ouvre le menu contextuel. Les Events peuvent toujours être supprimés via le double-click ainsi que via les outils Paint et Erase. Pour plus d'informations, voir ↑11.4.5, Supprimer des Events/Notes.
- Modification du comportement du clic droit dans l'Arranger. Celui-ci ne retire plus les Patterns des Scenes. À la place, il ouvre un menu contextuel avec plusieurs options utiles pour l'arrangement. Pour plus d'informations sur le menu contextuel du Pattern dans l'affichage Song, veuillez consulter ↑16.3.13, Utiliser les Patterns dans l'affichage Song.
- Amélioration du comportement et des icônes du curseur pour redimensionner les Events dans le Pattern Editor. La zone active permettant de redimensionner les Events est étendue.

1.8 Nouvelles fonctions de MASCHINE 2.7.3

Les nouvelles fonctions suivantes ont été introduites dans MASCHINE :

Améliorations du Plug-in Audio

- Ajout de la possibilité d'activer et désactiver la lecture du Plug-in Audio par Pattern en mode Loop. Un double-clic sur la forme d'onde active/désactive la lecture pour le Pattern sélectionné. Autrement, les boucles peuvent être activées ou désactivées via la page STEP des contrôleurs matériels. Pour plus de détails, voir la section ↑8.3, Utiliser le mode Loop.
- Ajout d'un mode d'enregistrement Loop dans l'onglet Record, et l'onglet Record est désormais disponible à la fois pour le Plug-in Sampler et pour le Plug-in Audio. Lorsque vous choisissez le nouveau mode Loop, le début de l'enregistrement est quantifié sur le début du Pattern. En outre, lorsque l'enregistrement est achevé, la boucle est automatiquement chargée dans un Plug-in Audio et sa lecture est lancée. Pour plus de détails, voir la section ↑17.2, Recording Audio.

Améliorations du contrôleur MASCHINE

- Ajout de l'affichage Ideas sur MASCHINE MK3 et MASCHINE STUDIO. Accédez à l'affichage Ideas depuis le contrôleur MASCHINE MK3. Pour plus de détails, voir la section ↑16.2, Utiliser l'affichage Ideas.
- Ajout de l'édition des Events sur MASCHINE MK3 via l'encodeur 4-D multidirectionnel. Sélectionnez, décalez les notes, modifiez leur hauteur tonale et leur durée en utilisant l'encodeur 4-D dans la fenêtre des événements (sur les écrans du contrôleur). Pour plus de détails, voir la section ↑11.4, Éditer des Events.
- Ajout de l'intégration à la STAN Apple Logic pour MASCHINE MK3 – Mixer et contrôle basique de la STAN.
    - Accédez au Mixer de Logic depuis le contrôleur MASCHINE MK3 : volume, panoramique, états Mute/Solo sont visibles sur les écrans.
    - Accédez aux contrôles essentiels : Lecture/Stop/Record/Quantize, Undo/Redo, activation/désactivation de l'automation, Tap Tempo et activation/désactivation du bouclage.

Améliorations générales

- Ajout dans MASCHINE de gammes supplémentaires issues de KOMPLETE KONTROL. Pour plus de détails, voir la section ↑6.4.2, Choisir une gamme et créer des accords.
- Ajout du chargement de Perform FX à la fin de la Plug-in Chain d'un Group.
- Résolution d'un problème empêchant le bon fonctionnement de la fonction Pattern Duplicate sur MASCHINE MIKRO.
- Résolution d'un problème concernant le bouclage du transport dans MASCHINE qui influençait la lecture dans l'affichage Ideas lorsque MASCHINE était hébergé dans une STAN (station de travail audionumérique).
- Résolution d'un plantage qui pouvait survenir lorsque l'on grossissait horizontalement l'affichage de l'Arranger avec des noms des Scenes contenant des caractères spéciaux.
- Résolution de quelques problèmes avec le renommage des Scenes et des Sections.
- Suppression des versions 32-bit de l'application autonome et du plug-in.
- Ajout de courbes de vélocités dans le Controller Editor pour MASCHINE MK3.
- Suppression de la boîte de dialogue au démarrage suggérant de télécharger les fichiers d'aperçu des Sounds via Native Access. Les fichiers d'aperçu sont toujours disponibles à l'installation via Native Access.

2 Référence Rapide

Ce chapitre vous présentera les zones et concepts principaux de MASCHINE. Dans les sections suivantes, vous trouverez :

- Des informations qui vous seront utiles au jour le jour pour l'utilisation de votre contrôleur (↑2.1, Utiliser votre contrôleur).
- Une vue d'ensemble d'un Project MASCHINE, avec une description de sa structure et de son contenu (↑2.2, Vue d'ensemble d'un Project MASCHINE).
- Une référence basique de votre contrôleur matériel, contenant le nom et une description rapide de chacun des éléments de contrôle (↑2.3, Vue d'ensemble du contrôleur MASCHINE).
- Une référence basique du logiciel MASCHINE (↑2.4, Logiciel MASCHINE : vue d'ensemble).

Pour une description exhaustive de toutes les fonctions et réglages, veuillez vous reporter au Manuel.

2.1 Utiliser votre contrôleur

Cette section propose des informations utiles pour votre utilisation du contrôleur MASCHINE au jour le jour.

Pour une liste complète de tous les raccourcis offerts par votre contrôleur, veuillez consulter le Manuel.

2.1.1 Modes du contrôleur et verrouillage des modes

Le contrôleur propose divers modes de fonctionnement.

En plus du mode Control (dans lequel les pads déclenchent vos Sounds), de nombreux autres modes permettent d'accomplir diverses tâches. Ces modes peuvent être activés grâce à des boutons dédiés de votre contrôleur (tels que SCENE, BROWSE, GRID, etc.).

Pour certains de ces modes, il est nécessaire de maintenir le bouton correspondant enfoncé pour que le mode demeure actif. Par exemple, lorsque vous appuyez sur le bouton PAD MODE, les écrans affichent des options concernant spécifiquement les pads ; relâchez le bouton, et le contrôleur repasse immédiatement en mode Control.

Les boutons qu'il est ainsi nécessaire de maintenir enfoncés se trouvent dans la colonne centrale de votre contrôleur (juste à gauche des pads), aux côtés des boutons NOTE REPEAT, GRID, AUTO WRITE et REC :



Chacun de ces boutons doit être maintenu enfoncé pour pouvoir utiliser le mode correspondant.

Verrouiller les modes du contrôleur

Vous pouvez également verrouiller les modes du contrôleur afin que ce dernier ne revienne pas au mode de contrôle standard lorsque vous relâchez le bouton :

1. Maintenez enfoncé un bouton de mode du contrôleur (par exemple le bouton GRID).
2. Appuyez sur le Bouton 1 au-dessus de l'écran gauche.

→ Vous pouvez relâcher le bouton GRID : le contrôleur restera en mode Grid jusqu'à ce que vous appuyiez à nouveau sur le bouton GRID.



Une fois qu'un mode a été verrouillé, votre contrôleur verrouillera à nouveau ce mode dès qu'il sera rappelé.

Vous pouvez déverrouiller n'importe quel mode en appuyant simultanément sur son bouton et sur le Bouton 1.

2.1.2 Contrôler les affichages du logiciel depuis le contrôleur

Votre contrôleur possède de nombreux raccourcis permettant de modifier l'affichage dans la fenêtre du logiciel MASCHINE, sans avoir besoin de toucher la souris.

Pour contrôler les affichages du logiciel depuis le contrôleur :

► Maintenez le bouton NAVIGATE enfoncé pour passer en mode Navigate. Vous pouvez aussi appuyer sur NAVIGATE + Bouton 1 pour verrouiller le mode Navigate ; ainsi, vous pourrez relâcher le bouton NAVIGATE et rester malgré tout en mode Navigate (voir ↑2.1.1, Modes du contrôleur et verrouillage des modes).

→ L'écran Navigate apparaît.

Piloter le logiciel

Utilisez les boutons au dessus des écrans pour naviguer parmi les affichages :

Navigation générale

Action	Raccourci
Sélectionne l'affichage Ideas	Bouton 2
Sélectionne l'affichage Song	Bouton 3
Affichage Mixer	Bouton 4
Browser	Bouton 5
Mixer compact / complet (affichage Mixer uniquement)	Bouton 6

Action	Raccourci
Modulation Lane	Bouton 7
Follow	Bouton 8

Utiliser les curseurs pour naviguer dans l'écran du logiciel.

Action	Raccourci
Arranger : zoom avant/arrière (affichage Song uniquement)	Curseur 1
Défilement horizontal dans l'Arranger (affichage Song uniquement)	Curseur 2
Pattern Editor : zoom avant/arrière	Curseur 5
Pattern Editor : défilement vers la gauche / vers la droite	Curseur 6

Utiliser les pads pour piloter le logiciel

Action	Raccourci
Pattern Editor : défilement vers la gauche	Appuyez sur le pad 1
Pattern Editor : défilement vers la droite	Appuyez sur le pad 3
Pattern Editor : zoom arrière	Appuyez sur le pad 2
Pattern Editor : zoom avant	Appuyez sur le pad 6
Défilement vers la gauche dans l'Arranger (affichage Song uniquement)	Appuyez sur le pad 9
Défilement vers la droite dans l'Arranger (affichage Song uniquement)	Appuyez sur le pad 11

Action	Raccourci
Zoom avant dans l'Arranger (affichage Song uniquement)	Appuyez sur le pad 14
Zoom arrière dans l'Arranger (affichage Song uniquement)	Appuyez sur le pad 10

Navigation parmi les pages

Action	Raccourci
Sélectionne la navigation parmi les pages	SHIFT + Bouton 2
Mode Channel	
Sélectionner les Channel Properties (Input, Output, Groove ou Macro)	Boutons 5 et 6
Sélectionner une Page Bank	Boutons 7 et 8
Mode plug-in	
Sélectionner un Plug-in	Boutons 5 et 6
Sélectionner une Page Bank	Boutons 7 et 8

2.2 Vue d'ensemble d'un Project MASCHINE

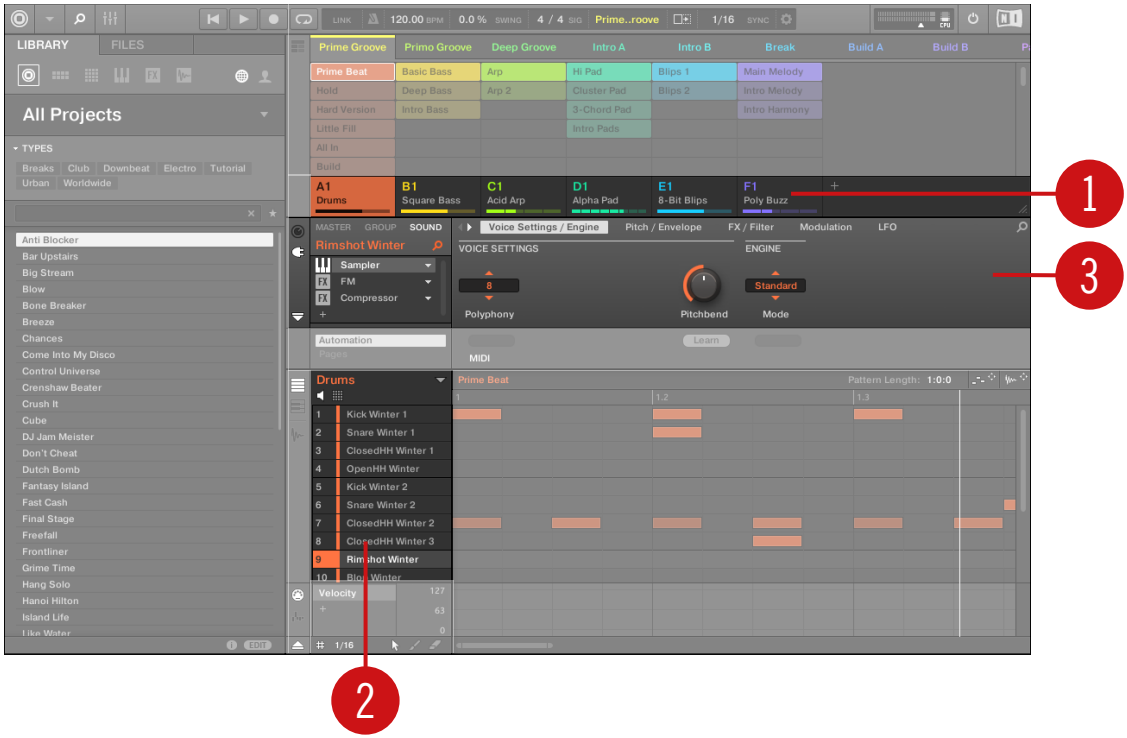
Un Project MASCHINE contient toutes les informations stockées avec un morceau de musique produit via MASCHINE.

- Le Project référence tous les **contenus sonores** : les instruments, les sons et les samples, ainsi que tous les effets que vous leur avez appliqués.
- Le Project contient également l'**arrangement** de votre morceau : la manière dont les Patterns sont construits à partir des Events qui déclenchent des Sounds, et la manière dont ils sont organisés pour structurer le morceau à l'aide des Scenes et des Sections.

La section suivante détaille chacun de ces deux aspects.

2.2.1 Contenu sonore

Le contenu sonore d'un Project MASCHINE comprend tous les instruments et effets inclus dans votre fichier Project ainsi que la manière dont ils sont organisés.



Le contenu sonore d'un Project MASCHINE avec l'affichage Ideas sélectionné.

- Les Groups (**1**) sont organisés en Banks. Chaque Bank contient huit Groups (A–H), et chaque Group contient seize Sound Slots (1–16) (**2**). Chaque Sound Slot peut contenir des samples ou des plug-ins.
- Vous pouvez modifier le son sur chacun de ces trois Channels : le Channel du Project (ou Master), le Channel du Group et le Channel du Sound. Les contrôles correspondants sont regroupés dans la Control Area (**3**), qui donne accès aux paramètres des Plug-ins et aux Channel Properties.

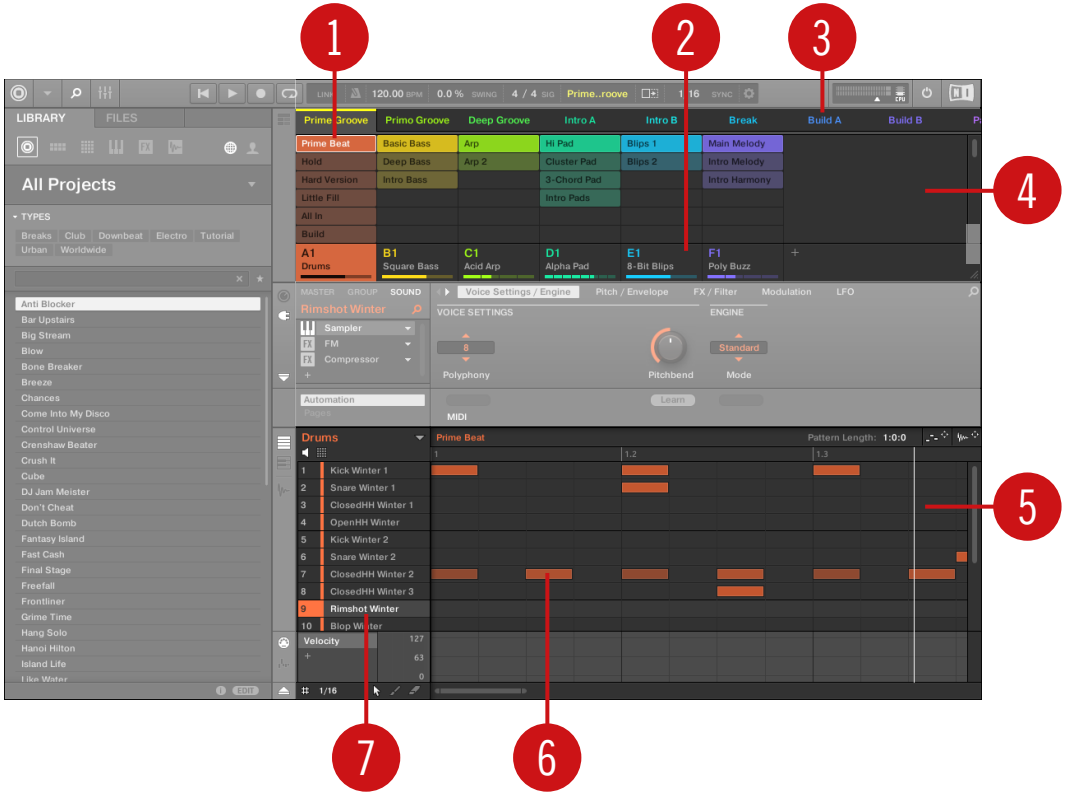
- La Control Area possède trois sections correspondant aux trois canaux, accessibles grâce aux onglets MASTER, GROUP et SOUND.
  - Les contrôles de la section SOUND affectent le son du Sound actuellement sélectionné (1–16).
  - Les contrôles de la section GROUP affectent le son du Group actuellement sélectionné (A–H), c'est à dire le son de tous les Sound Slots de ce Group.
  - Les contrôles de la section MASTER affectent le son des sorties principales de MASCHINE, c'est-à-dire le son de tous les Groups et de tous les Sounds.

2.2.2 Arrangement

Un Project de MASCHINE a pour objet de construire des motifs puis à placer ces motifs dans des boucles ou à les structurer en morceau. Dans MASCHINE, le processus de création d'idées est distinct du processus d'arrangement, ce qui permet une approche créative plus flexible. Ces processus distincts sont reflétés par les deux affichages Ideas et Song disponibles dans l'Arrangement Area, entre lesquels vous pouvez facilement alterner depuis votre contrôleur. Les deux affichages proposent le même contenu, mais présenté différemment.

Affichage Ideas

L'affichage Ideas est là pour vous aider à concevoir vos Patterns et vos Scenes. Ici, vous créez et enregistrez vos Patterns puis les combinez les uns avec les autres en les assignant à des Scenes. Une fois que vous avez créé plusieurs Scenes prêtes à être arrangées, vous pouvez les ajouter à l'affichage Song.



L'affichage Ideas d'un Project de MASCHINE est optimisé pour créer des Patterns et construire des Scenes.

Le processus de création d'idées musicales dans MASCHINE peut être décrit comme ceci :

- Chargez des samples ou des plug-ins dans les Sound Slots (**7**) du Group sélectionné (**2**).
- Enregistrez des instances de vos Sounds en jouant sur les pads (1–16). Une instance enregistrée d'un Sound est appelée un Event (événement) (**6**).
- L'assemblage des Events constitue un Pattern (**1**) pour le Group sélectionné.
- Tout ceci se déroule dans le Pattern Editor (**5**), où vous pouvez créer de nombreux Patterns pour chacun de vos Groups.

- Dans la moitié supérieure du logiciel, l'affichage Ideas (**4**) vous permet de combiner vos Patterns issus de chacun des Groups.
- Vous pouvez y combiner vos Patterns (**1**) pour former des Scenes (**3**).

Affichage Song

Dans l'affichage Song, les Scenes sont assignées à des Sections et placées sur la Timeline (ligne temporelle) de l'Arranger, sur laquelle vous pouvez les déplacer et créer un arrangement.



L'affichage Song d'un Project de MASCHINE.

La construction d'un arrangement dans MASCHINE peut être décrit comme ceci :

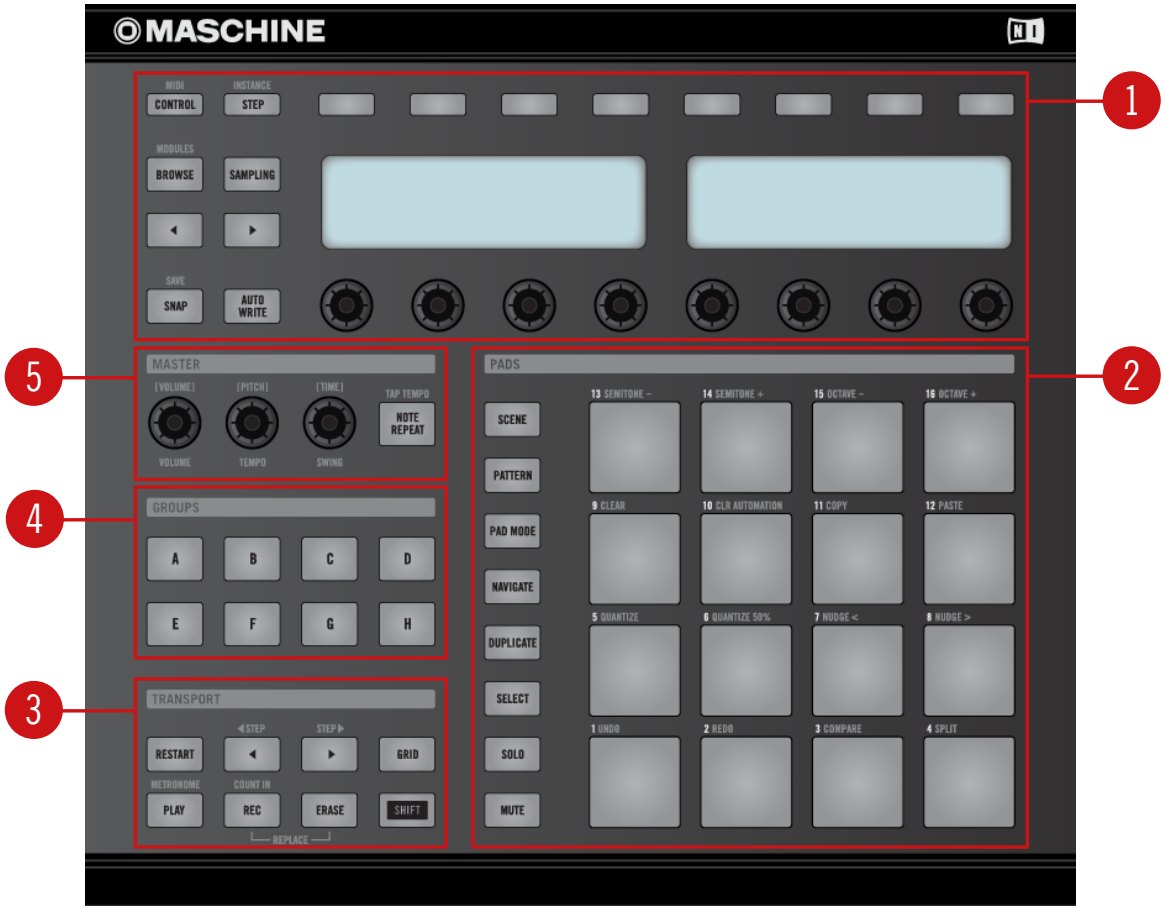
- Créez des Sections sur la Timeline de l'Arranger (**1**).
- Assignez chaque Scene à une Section (**2**).

- Changez la position d'une Section en glissant le Section Slot.

2.3 Vue d'ensemble du contrôleur MASCHINE

2.3.1 Vue d'ensemble du contrôleur MASCHINE

Cette section décrit brièvement les zones et les éléments de contrôle constituant votre contrôleur matériel.



Vue d'ensemble du contrôleur matériel MASCHINE.

(**1**) **Section CONTROL** : utilisez cette section multi-usages pour accéder à tous les paramètres du mode de contrôleur actuellement sélectionné. Vous avez également à votre disposition des boutons dédiés pour accéder au Browser, au mode Step et au Sample Editor. Pour plus d'informations sur cette section, voir ↑2.3.1.1, Section CONTROL.

(**2**) **Section PADS** : accédez aux différents modes du contrôleur grâce à la colonne des boutons de mode, située juste à gauche de cette section. En plus de vous permettre de jouer les Sounds du Group sélectionné, les 16 pads donnent accès à de nombreuses fonctions d'édition et de sélection, en fonction du mode de contrôleur utilisé. Pour plus d'informations sur cette section, voir ↑2.3.1.5, Section PADS.

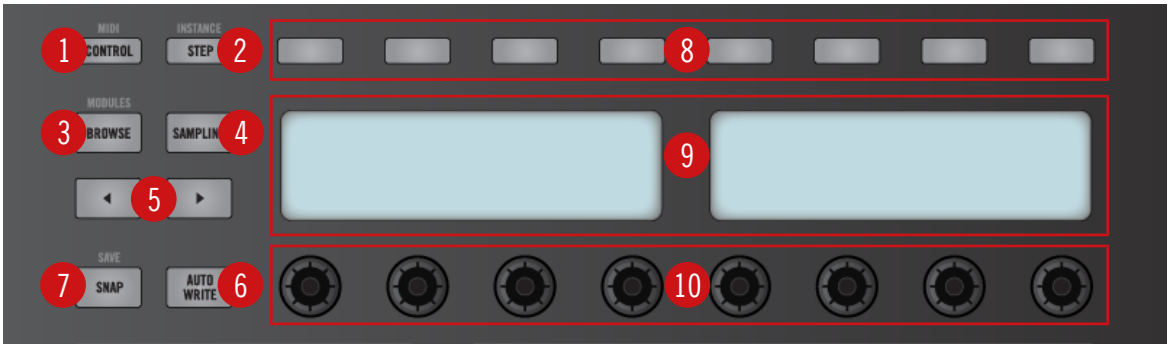
(**3**) **Section TRANSPORT** : lancez, interrompez et relancez la lecture, activez l'enregistrement ou sautez des mesures en cours de lecture grâce aux boutons dédiés de cette zone. Utilisez SHIFT pour accéder aux fonctions secondaires de votre contrôleur. Pour plus d'informations sur cette section, voir ↑2.3.1.4, Section TRANSPORT.

(**4**) **Section GROUPS** : les boutons Group dédiés permettent d'accéder instantanément à chacun des Groups de Sounds. Pour plus d'informations sur cette section, voir ↑2.3.1.3, Section GROUPS.

(**5**) **Section MASTER** : contient des curseurs dédiés contrôlant le Volume, le Tempo et le Swing. Le bouton NOTE REPEAT se trouve aussi ici, à votre disposition lors du processus de création des beats. Pour plus d'informations sur cette section, voir ↑2.3.1.2, Section MASTER.

2.3.1.1 Section CONTROL

Cette section fournit une vue d'ensemble de la section CONTROL.



Vue d'ensemble de la section CONTROL.

(**1**) Bouton **CONTROL** : appuyez sur CONTROL pour revenir à tout moment au mode Control — le mode par défaut du contrôleur. Dans ce mode, les pads représentent les Sounds du Group sélectionné. En même temps, le mode Control fournit un accès immédiat à tous les paramètres des Sounds, des Groups et du Master, à l'aide des huit Boutons et des huit Curseurs situés au-

dessus et au-dessous des écrans. Vous pouvez également utiliser le bouton CONTROL pour passer au mode MIDI en appuyant sur SHIFT + CONTROL. Ce mode permet d'utiliser MASCHINE comme contrôleur MIDI (veuillez consulter le Manuel du Controller Editor pour plus d'informations à ce sujet).

(**2**) Bouton **STEP** : c'est le pendant du mode Control ; le **mode Step** transforme votre contrôleur en séquenceur à pas équipé de multiples fonctions. Dans ce mode, chaque pad représente un pas dont la taille correspond à la résolution choisie pour la Step Grid. Durant la lecture, une lumière mobile indique la position actuelle dans la séquence. En appuyant sur les pads, vous créez ou supprimez des notes sur les pas correspondants (les pads s'allument ou s'éteignent en fonction). Si votre Pattern possède plus de 16 pas, utilisez les Boutons 7/8 pour passer aux 16 pas précédents/suivants de votre Pattern. Appuyez sur SHIFT + STEP pour passer en **mode Instance**. Dans ce mode, vous pouvez sélectionner l'instance du Plug-in MASCHINE que vous souhaitez commander à l'aide de votre contrôleur matériel, dans le cas où plus d'une instance du Plug-in est ouverte dans votre logiciel/station audionumérique.

(**3**) Bouton **BROWSE** : appuyez sur le bouton BROWSE pour accéder au Browser. Appuyez sur SHIFT + BROWSE pour accéder au menu Plug-in (sélection des Plug-ins de type Internal, Native Instruments ou External, mais aussi des Instruments et des Effets) du Plug-in Slot sélectionné.

(**4**) Bouton **SAMPLING** : appuyez sur le bouton SAMPLING pour accéder au Sample Editor.

(**5**) Boutons **Page** : quasiment toutes les fonctions de MASCHINE sont accessibles depuis le contrôleur matériel. Afin de présenter les informations de manière simple et claire sur les écrans du contrôleur, les paramètres sont regroupés par pages ; pour sélectionner ces dernières, utilisez les boutons **Page**.

(**6**) Bouton **SNAP** : le bouton SNAP tout seul n'a pas de fonctionnalité propre. En revanche, vous pouvez utiliser le bouton SNAP pour sauvegarder votre Project, en appuyant sur SHIFT + SNAP.

(**7**) Bouton **AUTO WRITE** : dans MASCHINE, l'automatisation de presque tous les paramètres des niveaux Sound et Group s'effectue en une seule action. Appuyez sur ce bouton et maintenez-le enfoncé tout en tournant l'un des huit Curseurs (ou une combinaison quelconque de ces Curseurs) situés sous les écrans, afin d'enregistrer l'automatisation du ou des paramètres correspondants.

Il est possible de verrouiller le mode Auto-Write : appuyez sur SHIFT + AUTO WRITE pour verrouiller/déverrouiller le mode Auto. Voir ↑2.1.1, Modes du contrôleur et verrouillage des modes pour plus d'informations.

(**8**) **Boutons 1–8** : à peu près un quart du contrôleur est occupé par la zone de contrôle multifonction (Control Area) ; celle-ci constitue le cœur du concept « sans souris » de MASCHINE. Les huit boutons situés au-dessus des écrans voient leur fonction s'adapter automatiquement au contexte du moment et permettent un accès direct aux sous-sections et fonctions les plus importantes. Leurs actions respectives s'affichent au-dessous de chacun d'eux, sur les écrans.

(**9**) **Écrans** : les écrans sont organisés de manière à vous présenter toutes les informations importantes – plus besoin de regarder l'écran de l'ordinateur.

(**10**) **Curseurs 1–8** : chaque Curseur contrôle le paramètre affiché au-dessus de lui sur l'écran. Lorsque le bouton AUTO WRITE (**7**) est enfoncé, les modifications apportées en cours de lecture aux divers paramètres sont automatiquement enregistrées dans une piste d'automatisation.

Sehen Sie dazu auch

Enregistrer des Patterns à l'aide du Step Sequencer [→ 511]

2.3.1.2 Section MASTER

Cette section fournit une vue d'ensemble de la section MASTER.



Vue d'ensemble de la section MASTER.

(**1**–**3**) Curseurs **VOLUME**, **TEMPO** et **SWING** : contrôlez le volume global, le tempo et le swing de votre Project grâce à ces trois curseurs dédiés. Maintenez l'un des pads enfoncé puis tournez le curseur VOLUME, TEMPO (Pitch) ou SWING pour modifier le volume, le pitch ou le swing

du Sound en question. Maintenez l'un des boutons Group enfoncé puis tournez le curseur VOLUME, TEMPO (Pitch) ou SWING pour modifier le volume, le pitch ou le swing du Group en question.

(**4**) Bouton **NOTE REPEAT** : le Note Repeat est un moyen très pratique pour jouer et enregistrer des beats : le Sound sélectionné est automatiquement répété à un tempo donné. Tout en maintenant le bouton NOTE REPEAT enfoncé, maintenez enfoncé le pad que vous souhaitez jouer : les notes seront jouées de manière répétée à la vitesse indiquée sur l'écran droit. Les Boutons 4–6 permettent de sélectionner différents réglages de vitesse de répétition durant votre jeu. Vous pouvez sélectionner de nouvelles valeurs de vitesse de répétition pour chacun de ces boutons en tournant les Curseurs 5-8. En outre, vous pouvez régler le tempo de votre Project à l'aide de ce bouton : appuyez sur SHIFT puis tapotez régulièrement le bouton NOTE REPEAT au tempo souhaité.



Il est possible de verrouiller le mode Note Repeat : appuyez sur NOTE REPEAT + Bouton 1 pour verrouiller/déverrouiller le mode Note Repeat. Voir ↑2.1.1, Modes du contrôleur et verrouillage des modes pour plus d'informations.

2.3.1.3 Section GROUPS

Cette section fournit une vue d'ensemble de la section GROUPS.



Vue d'ensemble de la section GROUPS.

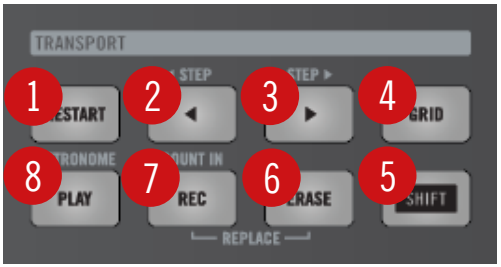
Boutons **Group** : appuyez sur l'un des huit boutons Group A–H dédiés pour sélectionner le Group sur lequel vous souhaitez travailler. Ces boutons permettent également de passer chacun des Groupes en Solo ou en Mute à la volée, lorsque les boutons SOLO ou MUTE sont maintenus enfoncés – ceci est très pratique pour improviser en live sur votre projet ! Maintenez l'un des boutons Group enfoncé, puis tournez le curseur VOLUME, TEMPO (Pitch) ou SWING pour modifier le volume, le pitch ou le swing pour le Group en question.



Appuyez sur SHIFT + bouton Group A–H pour sélectionner une Group Bank. Pour plus d'informations concernant les Group Banks, veuillez consulter le Manuel.

2.3.1.4 Section TRANSPORT

Cette section fournit une vue d'ensemble de la section TRANSPORT.



Vue d'ensemble de la section TRANSPORT.

Lancez, interrompez et relancez la lecture, activez l'enregistrement ou sautez des mesures en cours de lecture grâce aux boutons dédiés de la section transport du contrôleur. Utilisez le bouton SHIFT pour appeler les commandes secondaires (par exemple le Métronome, le Count-in (compte à rebours) ou encore le Pas vers l'Avant ou vers l'Arrière par petits incréments).

(**1**) Bouton **RESTART** : appuyez sur le bouton RESTART à tout moment pour relancer la lecture à partir du début de la boucle actuelle. Le raccourci SHIFT + RESTART + encodeur permet de déplacer la Boucle. Le raccourci SHIFT + RESTART + encodeur Control + boutons Saut arrière/avant permet de déplacer le Début/Fin de la Boucle.

(**2**) Bouton **Saut Arrière** : déplacez-vous en arrière au sein de la Boucle, en faisant des sauts de la taille définie par la Pattern Grid (Appuyez sur GRID + F2). Appuyez sur SHIFT + Saut Arrière pour effectuer des sauts en arrière, un pas à la fois.

(**3**) **Bouton Saut Avant** : déplacez-vous en avant au sein de la Boucle, en faisant des sauts de la taille définie par la Pattern Grid (Appuyez sur GRID + F2). Appuyez sur SHIFT + Saut Avant pour effectuer des sauts en avant, un pas à la fois.

(**4**) Bouton **GRID** : permet de passer en mode Grid. Le mode Grid permet de modifier la résolution de la Step Grid (utilisée pour la quantification), de modifier les Pattern Lengths (Longueurs de Pattern) et de régler les transitions entre Scenes. Appuyez sur SHIFT + GRID pour passer en MODE REC. Ceci vous permet de régler les paramètres du Métronome (Volume, Signature Rythmique, durée du Count-in) et du mode Quantize automatique.



Il est possible de verrouiller le mode Grid appuyez sur GRID + Bouton 1 pour verrouiller/déverrouiller le mode Grid. Voir ↑2.1.1, Modes du contrôleur et verrouillage des modes pour plus d'informations.

(**5**) Bouton **SHIFT** : les fonctions les plus importantes sont directement accessibles via des boutons dédiés, mais de nombreux raccourcis sont aussi disponibles en maintenant le bouton SHIFT enfoncé et en appuyant sur les pads 1–16 ou sur d'autres boutons. Vous pouvez également utiliser le bouton SHIFT pour modifier les paramètres plus finement lorsque vous tournez les Curseurs correspondants. Vous pouvez également utiliser le bouton SHIFT pour ajuster les paramètres de manière plus précise lorsque vous tournez les Curseurs correspondants ; vous pouvez aussi l'utiliser pour mettre en Bypass, supprimer ou déplacer les Plug-ins au sein de la Liste de Plug-ins.

(**6**) Bouton **ERASE** : lorsque vous composez, la suppression doit être aussi simple et rapide que l'enregistrement – ce bouton lui est spécifiquement dédié ! Pendant la lecture, maintenez ERASE enfoncé et maintenez enfoncés autant de pads que vous le souhaitez pour supprimer les Events des Sounds correspondants à la volée au fur et à mesure que la lecture avance. Utilisez le raccourci ERASE + SELECT + pad pour rapidement supprimer tous les Events déclenchés par ce pad dans votre Pattern. Si vous avez automatisé un paramètre, maintenez ERASE enfoncé et tournez le Curseur correspondant (en dessous des écrans) pour supprimer l'automatisation de ce paramètre.

(**7**) Bouton **REC** : pendant la lecture, appuyez sur REC pour démarrer l'enregistrement. Si la lecture est arrêtée, appuyez sur SHIFT + REC pour démarrer l'enregistrement avec le Count-in (compte à rebours). Appuyez à nouveau sur REC pour interrompre l'enregistrement. Maintenez le bouton REC enfoncé pour passer en mode Pattern Preset ; ce mode vous permettra de choisir un Preset de Longueur de Pattern avant l'enregistrement.

(**8**) Bouton **PLAY** : appuyez sur le bouton PLAY pour lancer la lecture. Appuyez à nouveau sur PLAY pour interrompre la lecture. Appuyez sur SHIFT + PLAY pour activer/désactiver le Métronome.

Tous les raccourcis du contrôleur MASCHINE sont détaillés dans le Manuel Hardware Control Reference, disponible dans le menu Help du logiciel MASCHINE.

2.3.1.5 Section PADS

Cette section fournit une vue d'ensemble de la section PADS.



Vue d'ensemble de la section PADS.

Il est possible de verrouiller tous les boutons qui suivent : il vous suffit d'appuyer sur le bouton désiré + Bouton 1 (au-dessus de l'écran gauche) pour verrouiller/déverrouiller le mode correspondant. Voir ↑2.1.1, Modes du contrôleur et verrouillage des modes pour plus d'informations.

(**1**) Bouton **SCENE** : permet de passer en mode **Scene** dans l'affichage Ideas et en mode **Section** dans l'affichage Song. Utilisez le mode Scene pour accéder à vos Scenes et le mode Section pour travailler sur l'arrangement de votre morceau.

- Utilisez le mode Scene pour créer, sélectionner et organiser vos Scenes afin de les préparer à être assignées aux Sections dans l'Arranger. Pendant la lecture, vous pouvez sauter rapidement d'une Scene à une autre pour créer des arrangements à la volée en appuyant sur les pads : les pads faiblement éclairés indiquent les Scenes disponibles, tandis que les pads pleinement éclairés indiquent la ou les Scene(s) sélectionnée(s). Lorsque vous êtes satisfaite d'une Scene, vous pouvez ajouter à la fin de votre arrangement dans l'Arranger.
- Utilisez le mode Section pour créer, sélectionner et organiser vos Sections afin de créer un arrangement. Là, vous pouvez créer des Sections, assigner une Scene à chaque Section, placer les Sections sur la Timeline (ligne temporelle) et ajuster la longueur des Sections.



Utilisez SHIFT + SCENE pour basculer rapidement entre les affichages Ideas et Song.

(**2**) Bouton **PATTERN** : permet de passer en mode Pattern. Le mode Pattern permet de créer divers Patterns pour le Group sélectionné, de sauter d'un Pattern à un autre, ou même de créer un nouveau Pattern durant la lecture, etc. Les pads faiblement éclairés indiquent les Patterns existants, tandis que le pad complètement allumé indique le Pattern actuellement sélectionné.

(**3**) Bouton **PAD MODE** : active le mode Pad Mode. Ce mode permet de sélectionner un mode d'utilisation différent pour vos pads. Vous pourrez grâce à cela utiliser vos pads pour jouer des mélodies ou même des accords ! Les modes de pads disponibles sont les suivants :

- Avec l'assignation standard, chaque pad représente un Sound du Group, et la vélocité du Sound est directement contrôlée par la pression appliquée sur le pad.
- En **mode Keyboard**, les pads représentent 16 degrés chromatiques ascendants à partir de la note de base, joués exclusivement avec le Sound sélectionné ; ceci vous permet de jouer le Sound sélectionné comme s'il s'agissait d'un instrument mélodique. Vous pouvez en outre utiliser les Boutons 5 et 8 pour modifier la Base Key (tessiture) de vos pads. Appuyez sur SHIFT + PAD MODE pour passer rapidement en mode Keyboard.
- En **mode 16 Velocities**, les pads représentent 16 niveaux de vélocité pour le Sound sélectionné, de la plus faible à la plus forte ; ceci est très pratique pour construire des grooves dynamiques.

- En **mode Fixed Velocities**, chaque pad représente un Sound du Group, et tous les Sounds ont la même vélocité prédéfinie, quelle que soit la pression exercée sur les pads.



Le mode Pad permet également de modifier les réglages Choke et Link. Pour plus d'informations concernant ces fonctionnalités, veuillez consulter le Manuel.

(**4**) Bouton **NAVIGATE** : permet de passer en mode Navigate. Si vous travaillez sur de gros Projects, il vous sera parfois nécessaire de jeter un œil à l'écran d'ordinateur. Grâce au mode Navigate, vous pouvez vous passer de la souris, des barres de défilement et autres loupes ! Utilisez simplement les pads et la section CONTROL pour grossir ou rétrécir l'affichage ou pour faire défiler les Patterns et les Scenes. Voir ↑2.1.2, Contrôler les affichages du logiciel depuis le contrôleur pour plus d'informations. En outre, en mode NAVIGATE, les Boutons situés au-dessus des écrans permettent de parcourir rapidement toutes les Parameter Pages de Channel et de Plug-in.

(**5**) Bouton **DUPLICATE** : active le mode Duplicate. Utilisez le mode Duplicate pour créer rapidement une autre instance d'un Sound, d'un Pattern, d'un Group ou d'une Scene quelconque. Ceci peut être utile pour créer des variations ou faire des essais tout en préservant l'état actuel de votre travail.

(**6**) Bouton **SELECT** : permet de passer en mode Select. Ce mode permet de sélectionner un Sound sans qu'il soit lu, ou bien de sélectionner certains Events d'un Sound particulier, ce qui permet de limiter la quantification, décaler les notes et effectuer d'autres opérations uniquement sur les Events sélectionnés. Utilisez le raccourci SHIFT + SELECT + pad pour rapidement sélectionner tous les Events déclenchés par ce pad dans votre Pattern, ou bien tous les Events joués à ce pitch (hauteur tonale) si vous êtes en mode Keyboard. Utilisez le raccourci ERASE + SELECT + pad pour rapidement supprimer tous les Events déclenchés par ce pad dans votre Pattern, ou bien tous les Events joués à ce pitch (hauteur tonale) si vous êtes en mode Keyboard.

(**7**) Bouton **SOLO** : permet de passer en mode Solo. Grâce à ce mode, vous pouvez passer instantanément n'importe quels Sound ou Group en mode Solo (autrement dit, tous les autres Sounds/Groups passent en mode Mute, leur son est coupé) en appuyant sur le pad ou sur le bouton Group correspondant ; c'est particulièrement utile pour modifier le Sound ou pour la performance live. Le pad du Sound ou du Group en Solo est alors complètement allumé, tandis que les autres pads (correspondant aux Sounds et Groups en mode Mute) ne sont que faiblement éclairés.

(**8**) Bouton **MUTE** : permet de passer en mode Mute. Grâce à ce mode, vous pouvez passer instantanément n'importe quels Sounds ou Groups en mode Mute (leur son est coupé), en appuyant sur les pads et/ou boutons Group correspondants ; ceci est très utile pour garder une vue d'ensemble de votre production lorsque de nombreux Sounds sont joués simultanément, ou encore lors d'une performance live. Les Sounds/Groups en mode Mute sont indiqués par des pads faiblement éclairés, tandis que les Sounds/Groups audibles sont signalés par des pads complètement allumés.

(**9**) **Pads 1–16** : outre le déclenchement et la sélection des Sounds, les pads possèdent de nombreuses fonctions dépendant du mode de contrôleur activé. De plus, utilisés en conjonction avec SHIFT, les pads permettent de déclencher de nombreuses commandes :

- Appuyez sur SHIFT + pad 1/2 pour annuler/rétablir votre dernière action.
- Appuyez sur SHIFT + pad 3-16 pour accéder aux diverses fonctions d'édition pour le Pattern sélectionné.



Pour une description détaillée de chaque fonction, veuillez consulter le Manuel.

2.4 Logiciel MASCHINE : vue d'ensemble



Le logiciel MASCHINE.

(**1**) **Header** : le Header (« en-tête ») contient les principaux contrôles du logiciel MASCHINE, dont la Display Area, les Transport Controls et la tirette Master Volume. Vous pouvez également vous servir de cette zone pour afficher/masquer le Browser et le Mixer, connecter votre contrôleur matériel et contrôler l'utilisation du processeur de votre ordinateur.

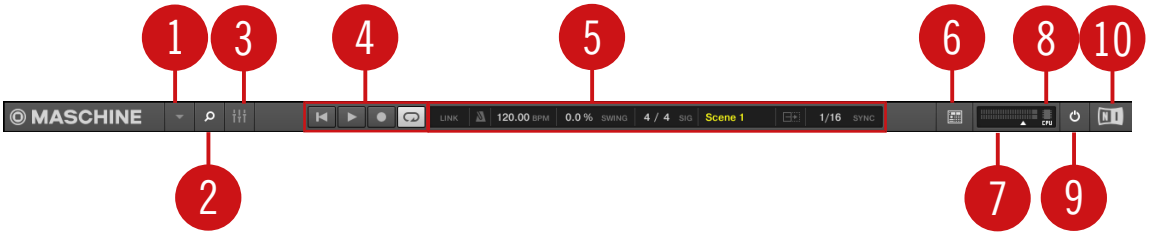
(**2**) **Browser** : le Browser (« navigateur ») vous permet de gérer, trouver, étiqueter et catégoriser les Projects, Groups, Sounds, Instruments, Effets et Samples. Grâce à ses fonctions de recherche, vous pouvez rapidement trouver les objets et pré-écouter les Samples (fonction Prehear).

(**3**) **Arranger** : cette zone propose deux affichages : Ideas et Song. L'affichage Ideas permet de créer et de tester des idées musicales indépendamment de la ligne temporelle. L'affichage Song permet d'organiser vos idées musicales sur la ligne temporelle afin de construire un morceau.

(**4**) **Control Area** : la Control Area (« zone de contrôle ») permet de contrôler les paramètres et les réglages de chaque Plug-in Slot, à tous les niveaux du Project (Sound, Group et Master). Cette zone peut contenir des réglages pour les Groups, les Sounds, les Plug-ins (internes ou VST/AU), le MIDI et le routage.

(**5**) **Pattern Editor** : le Pattern Editor permet à la fois la programmation pas à pas et l'enregistrement en temps réel ; il constitue la base de chaque Pattern. Vous pouvez créer ici des Patterns pour chaque Group puis les assigner à des Scenes dans l'Arranger. Le Pattern Editor permet aussi d'éditer les modulations pour les paramètres des Sounds, des Groups et des Plug-ins (Internes ou Externes).

2.4.1 En-tête



Le Header.

(**1**) **Menu MASCHINE** : cliquez sur le menu MASCHINE pour accéder aux menus du logiciel. Ce menu est particulièrement utile en mode Plein Écran, et lorsque MASCHINE est utilisé comme Plug-in dans une application hôte.

(**2**) **Bouton Browser** : utilisez le bouton Browser pour afficher/masquer le Browser. Le Browser est l'outil qui vos permet de gérer, trouver, attribuer des tags et catégoriser vos Projects, Groups, Instruments, Effets et Samples. Depuis le Browser, vous pouvez aussi effectuer des recherches sur votre ordinateur ou sur un disque externe afin d'ajouter de nouveaux fichiers. Vous pouvez également pré-écouter directement les Samples depuis le Browser et leur appliquer de nouveaux attributs (tags).

(**3**) **Bouton Mix View** : cliquez sur le bouton Mix View pour passer en Affichage Mix. L'Affichage Mix offre un accès rapide aux paramètres de volume et de routage de tous vos Sounds et Groups ainsi que du niveau Master. En outre, il possède une interface particulièrement intuitive pour le réglage des paramètres de tous vos Plug-ins.

(**4**) **Transport Controls** : les Transport Controls contiennent des boutons tels que Play, Restart, Record et Loop.

(**5**) **Display Area** : la Display Area offre des contrôles pour Ableton Link, la signature rythmique, le tempo, le swing global, la fonction Follow et la Perform Grid (ainsi que le réglage Retrigger).

(**6**) **Icône du contrôleur** : cette zone affiche une icône pour chaque contrôleur MASCHINE connecté à votre ordinateur.

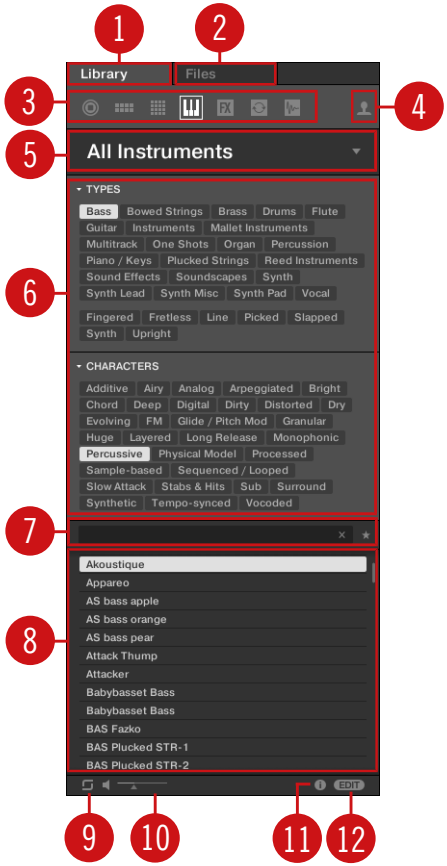
(**7**) **Tirette Master Volume** : affiche et permet de régler le niveau de la sortie audio de MASCHINE.

(**8**) **Indicateur CPU** : l'indicateur CPU affiche la puissance processeur utilisée ; elle est mesurée en permanence – ne la laissez pas dépasser 70 % pour éviter les craquements et les ruptures de son. Vous pouvez économiser des ressources processeur en échantillonnant la sortie audio de MASCHINE si nécessaire en l'exportant (pour plus d'informations, veuillez consulter le Manuel).

(**9**) **Bouton Audio Engine** : cliquez sur le bouton Audio Engine pour désactiver complètement tout traitement audio effectué par MASCHINE.

(**10**) **Logo NI** : le logo NI ainsi que le logo MASCHINE permettent d'ouvrir l'écran About affichant le numéro de version et l'édition de votre logiciel MASCHINE.

2.4.2 Navigateur



Le Browser.

(**1**) **Onglet Library** : utilisez l'onglet Library pour accéder au disques durs de votre ordinateur avec les sélecteurs et les filtres de MASCHINE.

(**2**) **Onglet Files** : utilisez l'onglet Files pour accéder aux disques durs de votre ordinateur.

(**3**) **File Type Selector** (sélecteur de type de fichier) : ce sélecteur contient sept icônes représentant les différents types de fichiers de MASCHINE. De gauche à droite, ces types de fichiers sont : **Projects**, **Groups**, **Sounds**, **Instruments**, **Effects**, **Loops** (boucles) et **One-shots**. Si vous cliquez sur un de ces boutons, seuls les fichiers du type correspondant seront affichés dans la Liste des résultats.

(**4**) **Content Selector** : utilisez le Content Selector (sélecteur de contenu) pour alterner entre le contenu d'usine (bouton éteint) et le contenu personnel (bouton allumé).

(**5**) **Product Selector** (sélecteur de produit) : le Product Selector permet de naviguer et de choisir tout contenu du type défini par le File Type Selector décrit ci-dessus.

(**6**) **Tag Filter** (filtre d'attributs) : le Tag Filter permet de chercher des fichiers selon leurs tags (attributs). Vous pouvez retrouver rapidement vos fichiers en cliquant sur les tags dans les catégories Types et Characters.

(**7**) **Search Field** (champ de recherche) : utilisez le Search Field pour trouver rapidement des fichiers en fonction de leur nom ou du nom de leurs attributs (tags). Sélectionnez dans le File Type Selector le type de fichier que vous recherchez, puis saisissez le nom ou la catégorie du fichier dans le Search Field pour lancer la recherche. Les résultats de votre recherche sont affichés dans la liste Results au dessous.

(**8**) **Liste Results** : la liste Results affiche tous les fichiers correspondant à votre requête.

(**9**) **Autoload** : ce bouton vous permet de charger automatiquement la boucle ou le One-shot sélectionné(e) dans la liste de résultats afin de l'écouter dans le contexte et au tempo de votre Project lorsque celui-ci est en cours de lecture.

(**10**) Le bouton Prehear (avec l'icône de haut-parleur) vous permet de pré-écouter directement l'élément sélectionné dans la liste de résultats, pourvu que les fichiers Preview aient été préalablement téléchargés et installés via Native Access. Le volume du fichier en pré-écoute peut être ajusté via la tirette.



La tirette ajustant le volume de pré-écoute.

Lorsque vous naviguez parmi les **Groups**, les boutons +PATTERNS et +ROUTING apparaissent dans la Control Bar du Browser.



Les boutons +PATTERNS et +ROUTING dans la Control Bar du Browser.

Utilisez le bouton +ROUTING pour charger les routages audio et MIDI sauvegardés dans le Group (écrasant potentiellement les routages précédents dans le Group sélectionné). Lorsque le bouton +ROUTING est désactivé, les réglages audio et MIDI sauvegardés avec le Group ne seront pas rappelés avec celui-ci, préservant ainsi les routages existants dans votre Project pour ce Group.

Utilisez le bouton +PATTERNS pour charger un Group avec son Pattern sauvegardé. Lorsque +PATTERNS est sélectionné, les Sounds et les Patterns du Group sélectionnés sont chargés. Lorsque +PATTERNS est désélectionné, seuls les Sounds du Group sélectionné sont chargés, ce qui permet de les jouer avec le Pattern actuel.

(**11**) **Information** : cliquez sur l'icône Information pour afficher les détails du fichier sélectionné.

(**12**) **Tag Editor** : utilisez le Tag Editor pour éditer les tags (les attributs) appliqués aux fichiers et pour ajouter des tags aux nouveaux fichiers. Le contenu de Native Instruments ne peut être édité, en revanche vous pouvez éditer les propriétés Types et Characters pour les fichiers du contenu personnel. Vous pouvez afficher ou masquer le Tag Editor en cliquant sur le bouton EDIT en bas à droite.

2.4.3 Arranger

L'Arranger propose deux affichages : l'**affichage Ideas** et l'**affichage Song**. Chaque affichage a une fonction spécifique dans le processus de création d'un morceau, mais les deux représentent fondamentalement le même contenu. L'affichage Ideas vous permet d'expérimenter avec vos idées musicales sans être lié-e à une ligne temporelle ou un arrangement. Vous pouvez y créer des Patterns pour chaque Group et les combiner en Scenes. L'affichage Song vous permet de structurer votre morceau en assignant les Scenes que vous avez créées dans l'affichage Ideas à des Sections et d'organiser celles-ci afin de créer rapidement une structure musicale plus large.

Basculer entre les affichages Ideas et Song



Le bouton Arranger View.

► Cliquez sur le bouton Arranger View pour alterner entre les affichages Ideas et Song.

→ Lorsque le bouton est éteint, l'affichage Ideas est actif ; lorsque le bouton est allumé, l'affichage Song est actif.

L'affichage Ideas



L'affichage Ideas permet de créer et de tester des idées musicales indépendamment de la ligne temporelle.

(**1**) **Scenes** : cette zone affiche toutes les Scenes actuellement dans votre Project. Après avoir créé une Scene en cliquant sur le symbole +, vous pouvez la remplir en sélectionnant un Pattern pour chacun des Groups. En cliquant sur le nom d'une Scene (Scene Slot), vous pouvez changer de Scene et voir comment vos idées musicales fonctionnent les unes avec les autres.

Avec votre souris, vous pouvez effectuer un clic droit sur le Scene Slot et sélectionner *Append to Arrangement* dans le menu contextuel puis organiser votre morceau dans l'affichage Song. Vous pouvez également utiliser le menu contextuel pour effacer (*Clear*), dupliquer (*Duplicate*) ou supprimer (*Delete*) des Scenes, ou encore organiser vos Scenes via les commandes *Rename* (« renommer ») et *Color* (« couleur ») du menu.

(**2**) **Pattern Area** : tous les Patterns de votre morceau sont affichés ici. Vous pouvez double-cliquer sur un emplacement vide pour créer un nouveau Pattern ou cliquer sur un Pattern existant pour l'assigner à la Scene sélectionnée. Une fois assigné, un Pattern s'éclaire ; cliquez à nouveau sur ce Pattern pour le retirer de la Scene sélectionnée. Avec votre souris, vous pouvez effectuer un clic droit sur le nom d'un Pattern pour l'effacer (*Clear*), le dupliquer (*Duplicate*) ou le supprimer (*Delete*). Vous pouvez également organiser vos Patterns via les commandes *Rename* (« renommer ») et *Color* (« couleur ») du menu.

(**3**) **Groups** : chaque Group Slot peut contenir un Group. Sélectionnez le Slot désiré pour y charger un Group, afficher son contenu (Sounds, Patterns…) dans le Pattern Editor (voir ↑2.4.5, Pattern Editor) et ses Channel Properties et paramètres de Plug-ins dans la Control Area (voir ↑2.4.4, Control Area). Pour passer un Group en Mute, cliquez sur la lettre du Group (par exemple A1) ; pour passer le Group en Solo, effectuez un clic droit sur la lettre du Group. Avec votre souris, vous pouvez également effectuer un clic droit sur le nom d'un Group pour accéder à diverses fonctions de gestion des Groups.

L'affichage Song



L'affichage Song permet d'organiser vos idées musicales sur la ligne temporelle afin de construire un morceau.

(**1**) **Groups** : chaque Group Slot peut contenir un Group. Sélectionnez le Slot désiré pour y charger un Group, afficher son contenu (Sounds, Patterns…) dans le Pattern Editor (voir ↑2.4.5, Pattern Editor) et ses Channel Properties et paramètres de Plug-ins dans la Control Area (voir ↑2.4.4, Control Area).

(**2**) **Arranger Timeline** (ligne temporelle de l'Arranger) : cette zone affiche la position actuelle dans le morceau et vous permet de définir la Région de Bouclage (Loop Range).

(**3**) **Section Slots** : cette zone affiche les Section Slots. Une Section est un conteneur de Scene placé sur la Timeline. Une Section peut être déplacée librement en cliquant sur son nom puis en le glissant vers l'endroit souhaité. Vous pouvez modifier la longueur d'une Section en glissant le marqueur de fin de Section vers la gauche (pour la rétrécir) ou vers la droite (pour l'allonger). Avec votre souris, vous pouvez effectuer un clic droit sur une Section et sélectionner *Select* dans le menu pour assigner une Scene à cette Section. Vous pouvez également utiliser

ce menu pour insérer (*Insert*), dupliquer (*Duplicate*), supprimer(*Delete*), effacer (*Clear*) ou retirer (*Remove*) des Sections, ou encore les renommer (*Rename*) ou leur attribuer une couleur (*Color*).

(**4**) **Pattern Area** : dans chaque Section de l'arrangement, vous pouvez voir le nom de la Scene assignée à la Section ainsi que les Patterns de la Scene empilés verticalement pour chaque Group de votre Project. Les Patterns affichés ici sont les mêmes que ceux visibles lorsque vous observez la même Scene dans l'affichage Ideas.

2.4.4 Control Area



La Control Area.

(**1**) **Icône Plug-in** : cliquez sur l'icône Plug-in pour accéder aux Plug-ins et à leurs paramètres.

(**2**) **Icône Channel** : cliquez sur l'icône Channel pour accéder aux Channel Properties qui vous permettent d'afficher et d'ajuster dans la Parameter Area diverses propriétés du Channel du Sound, Group ou Master actuellement sélectionné.

(**3**) **Onglet MASTER** : cliquez sur l'onglet MASTER pour régler le son aux sorties principales de MASCHINE (affecte tous les Groups et tous les Sounds).

(**4**) **Onglet GROUP** : cliquez sur l'onglet GROUP pour accéder aux Plug-ins et aux Channel Properties du Group chargé dans le Group Slot sélectionné (A–H).

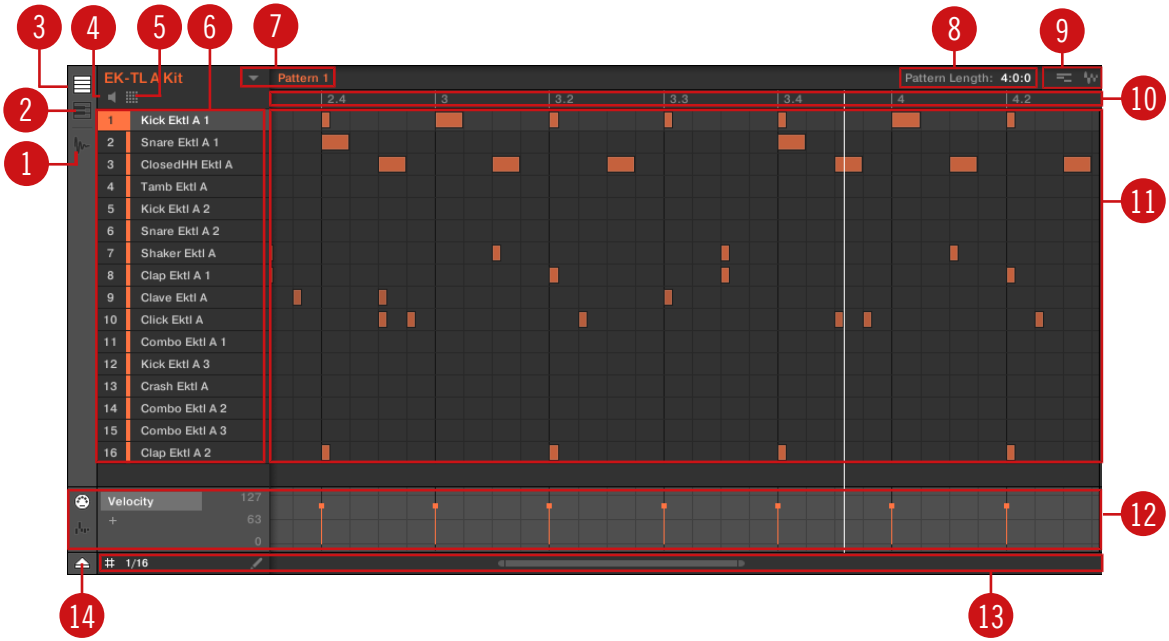
(**5**) **Onglet SOUND** : cliquez sur l'onglet SOUND pour accéder aux Plug-ins et aux Channel Properties du Sound chargé dans le Sound Slot sélectionné (1–16).

(**6**) **Parameter Area** (zone de paramètres) : affiche les paramètres du Plug-in ou des Channel Properties sélectionné(es). Suivant le nombre de paramètres à afficher, l'affichage peut être réparti sur plusieurs pages. Dans ce cas de figure, cliquez sur le nom d'une Parameter Page pour l'afficher.

(**7**) **Icône Quick Browse** : utilisez l'icône Quick Browse pour rappeler la requête que vous avez effectuée pour trouver le fichier/Preset actuellement chargé.

(**8**) **Liste de Plug-ins** : vous trouvez des Plug-in Slots à tous les niveaux du Project (Sound, Group et Master). Chacun d'entre eux peut contenir un Plug-in d'Effet. Au niveau Sound, le premier Plug-in Slot peut également contenir un Plug-in d'Instrument. Cliquez sur le Plug-in de votre choix pour afficher ses paramètres dans la Parameter Area.

2.4.5 Pattern Editor



Le Pattern Editor.

(**1**) Bouton **Sample Editor** : cliquez sur ce bouton pour ouvrir/fermer le Sample Editor.

(**2**) Bouton **Keyboard View** : cliquez sur ce bouton pour activer l'affichage Keyboard.

(**3**) Bouton **Group View** : cliquez sur ce bouton pour activer l'affichage Group.

(**4**) Bouton **Audition** : cliquez sur ce bouton pour entendre un Sound lorsque vous le sélectionnez parmi les Sound Slots (**6**).

(**5**) Icône des **Sound Properties** : cliquez sur cette icône pour accéder rapidement aux réglages Key, Choke et Link pour le Sound sélectionné.

(**6**) **Sound Slots** : liste des Sound Slots 1–16 du Group sélectionné. Cliquez sur un Sound Slot pour le sélectionner et afficher ses Plug-ins et ses Channel Properties dans la Control Area (voir ↑2.4.4, Control Area). En affichage Keyboard (**2**), cliquez sur un Sound Slot pour afficher ses Events dans la Step Grid (**11**).

(**7**) **Pattern Slots** : chaque Group peut contenir un nombre illimité de Patterns. Chaque Pattern Slot peut contenir un Pattern. Un Pattern contient des Events qui constituent un groove ou une phrase musicale pour le Group sélectionné. Cliquez sur la flèche pointant vers le bas pour ouvrir le Pattern Manager, sélectionner un Pattern Slot à afficher et éditer le Pattern qu'il contient. Au moment de sa sélection, le Pattern est référencé pour ce Group dans la Scene actuellement sélectionnée dans l'Arranger (voir ↑2.4.3, Arranger). Sélectionnez différents Patterns pour chaque Group afin de créer un arrangement.

(**8**) Contrôles **Pattern Length** (longueur du Pattern) : les contrôles Pattern Length permettent de choisir l'unité de réglage du Pattern et d'ajuster la longueur du Pattern affiché en fonction de l'unité sélectionnée.

(**9**) **Icônes** Dragger : les icônes Dragger vous permet de glisser et déposer des motifs audio ou MIDI depuis vos Patterns vers votre bureau ou votre logiciel hôte.

(**10**) **Pattern Timeline** : la ligne temporelle située en haut de la Step Grid (**11**) affiche les unités de durées musicales (mesures et temps). Cliquez sur la Timeline pour mettre l'affichage à l'échelle du Pattern sélectionné.

(**11**) **Step Grid** : affiche le contenu du Pattern Slot sélectionné (**7**). Les Events enregistrés sont figurés ici par des blocs rectangulaires. En Affichage Group (**3**), ceux-ci représentent les Sounds de votre Group. En Affichage Keyboard (**2**), ils représentent les notes de musique jouées par le Sound sélectionné. Les Events peuvent être modifiés à la souris ; ils peuvent être glissés sur de nouvelles positions, rallongés, raccourcis ou supprimés.

(**12**) **Control Lane** : la Control Lane fournit une vue d'ensemble des modulations de chaque paramètre et de chaque MIDI control change (MIDI CC), ainsi que des outils permettant de les éditer.

(**13**) Contrôles **Edit** : utilisez le menu Step pour modifier la taille des pas permettant de déplacer/redimensionner les Events, et cliquez sur l'icône de crayon pour activer/désactiver le mode Pencil.

(**14**) Bouton **Control Lane** : le bouton Control Lane permet d'afficher/masquer la Control Lane (**12**).



Pour une description détaillée de chaque section, veuillez consulter le Manuel de MASCHINE.

3 Concepts de base

Ce chapitre vous rappellera les principaux éléments de MASCHINE, la terminologie utilisée, ainsi que leurs liens mutuels. Vous y apprendrez également comment connecter et configurer votre interface audio et vos périphériques MIDI.



Avant de lire ce chapitre, il est fortement recommandé de lire le Manuel Getting Started de MASCHINE.

3.1 Noms et concepts importants

Commençons avec une liste alphabétique des concepts et des noms les plus importants.

Arranger

L'Arranger est la grande zone située en haut de la fenêtre de MASCHINE, juste sous le Header. L'Arranger propose deux affichages différents : l'affichage Ideas et l'affichage Song. L'affichage Ideas vous permet de développer vos idées indépendamment de la ligne temporelle. L'affichage Song vous permet de combiner des Sections (références aux Scenes) pour créer un arrangement de morceau.

Navigateur

Le Browser (en français « navigateur ») est l'interface permettant d'accéder à tous les éléments de vos Projects MASCHINE : Projects, Groups, Sounds, Presets d'Instruments et d'effets, et Samples. Chacun de ces éléments peut être enregistré et étiqueté via des « tags » (attributs) qui permettront de le retrouver rapidement. La Bibliothèque d'usine de MASCHINE est d'ores et déjà intégralement étiquetée, ainsi que les Bibliothèques d'usine de tous les produits Native Instruments installés sur votre ordinateur. Vous pouvez par ailleurs importer vos propres fichiers dans la Bibliothèque et les étiqueter. Pour en savoir plus sur le Browser, veuillez lire le chapitre ↑4, Navigateur.

Effet

MASCHINE est livré avec un grand nombre d'effets, sous la forme de Plug-ins Internes. Vous pouvez également utiliser des Plug-ins d'effet Native Instruments ou des Plug-ins d'effet VST/AU d'autres fabricants. Chaque Sound, chaque Group, ainsi que le Master, peut contenir un nombre illimité d'effets ; ces effets sont appliqués sous forme d'inserts. Le système de routage particulièrement flexible vous permet également de créer des effets send, des multi-effets et des Side-Chains. Pour plus de détails concernant l'utilisation des effets dans MASCHINE, veuillez consulter le chapitre ↑14, Utiliser les effets. Vous trouverez une description complète de tous les effets internes de MASCHINE au chapitre ↑15, Référence des effets.

Event

Les Events sont les sons percussifs ou les notes qui composent un Pattern. Dans le Pattern Editor, les Events sont représentés par des rectangles au sein de l'Event Area. Suivant le mode d'affichage, le Pattern Editor affiche les Events de tous les Sound Slots (Affichage Group), ou bien uniquement ceux du Sound Slot sélectionné (Affichage Keyboard). Les Events sont décrits plus en détail au chapitre ↑11, Utilisation des Patterns.

Group

Un Group contient 16 Sound Slots. En plus des Plug-ins d'Effet appliqués individuellement à chaque Sound, un Group peut avoir ses propres effets en insert. Ces effets s'appliquent alors à tous les Sounds du Group. Un Group peut par ailleurs contenir un nombre illimité de Patterns (regroupés en Banks de 16 Patterns chacune). Pour plus d'informations concernant les Groups, veuillez consulter le chapitre ↑5, Gestion de vos Sounds, Groups et Projects.

Affichage Ideas

L'affichage Ideas vous permet d'expérimenter avec vos idées musicales sans être lié-e à une ligne temporelle ou un arrangement. Vous pouvez créer des Patterns pour chaque Group et les combiner en Scenes. Ces Scenes peuvent ensuite être ajoutées aux Sections dans l'affichage Song pour créer des structures musicales plus grandes.

Master

Le Master est l'endroit où tous les signaux audio provenant de chacun des Groups et des Sounds se rejoignent et sont mixés. Le Master Channel peut lui-même héberger un nombre illimité d'effets en insert ; ces effets s'appliquent à tous les Groups et à tous leurs Sounds. Vous trouverez plus d'informations concernant le Master au chapitre ↑5, Gestion de vos Sounds, Groups et Projects.

Pattern

Un Pattern (en français un « motif ») est une séquence qui joue des Sounds d'un Group. Le Pattern appartient à ce Group, et sera sauvegardé avec lui. Dans chaque Scene, vous pouvez définir le Pattern qui doit être joué pour chaque Group. Vous trouverez plus d'informations sur les Patterns au chapitre ↑11, Utilisation des Patterns.

Plug-in

Chaque Channel (Sound, Group ou Master), peut contenir un nombre illimité de Plug-ins. Les Plug-ins peuvent être des Instruments ou des Effets ; ils peuvent être Internes (inclus dans MASCHINE), provenir d'autres Produits Native Instruments (Instruments ou Effets), ou être Externes (Plug-ins VST/AU d'autres fabricants). Les Plug-ins d'Instrument et d'Effet peuvent être chargés dans le premier Plug-in Slot d'un Sound. Les autres Plug-in Slots des Sounds, ainsi que tous les Plug-in Slots des Groups et du Master, ne peuvent contenir que des Plug-ins d'Effet. À chaque niveau (Sound, Group et Master), les Plug-ins traitent le signal audio en série, dans l'ordre dans lequel ils sont insérés. Pour plus d'informations, veuillez consulter le chapitre ↑7, Utiliser des Plug-ins.

Project

Un Project contient toutes les données constituant un morceau : les Groups avec leurs Patterns, toutes les Scenes et leurs réglages, modulations, effets, routages, Sounds et Samples. C'est une sorte d'instantané complet de l'état global de MASCHINE. Pour une vue d'ensemble de la structure d'un Project MASCHINE, veuillez consulter le Manuel MASCHINE Getting Started.

Scene

Une Scene est une combinaison de Patterns pour chacun des Groups. Les Scenes permettent de combiner les Patterns afin d'assembler vos idées musicales. Les Scenes sont créées dans l'affichage Ideas puis ajoutées aux Sections dans l'affichage Song pour créer un arrangement. Pour plus d'informations concernant les Scenes, veuillez consulter le chapitre ↑16.3, Utiliser l'affichage Song.

Section

Une Section est une référence à une Scene particulière sur la Timeline (ligne temporelle) de l'affichage Song. Les Sections permettent de combiner les Scenes pour former des structures musicales plus grandes. L'intérêt d'utiliser des Sections est que toute modification apportée à une Scene sera directement reproduite dans toute Section qui fait référence à cette Scene, rendant ainsi rapide et facile la modification des parties d'un morceau.

Affichage Song

L'affichage Song vous permet de combiner des Sections (références aux Scenes) pour créer un arrangement de morceau dans l'Arranger.

Sound

Les Sounds sont les briques de base de tout le contenu sonore de MASCHINE. Un Sound est constitué d'autant de Plug-ins que vous le souhaitez. Chaque Sound du Group sélectionné est assigné à l'un des 16 pads du contrôleur matériel ; vous pouvez déclencher les Sounds en appuyant sur les pads. Pour plus d'informations concernant les Sounds, veuillez consulter la chapitre ↑5, Gestion de vos Sounds, Groups et Projects.



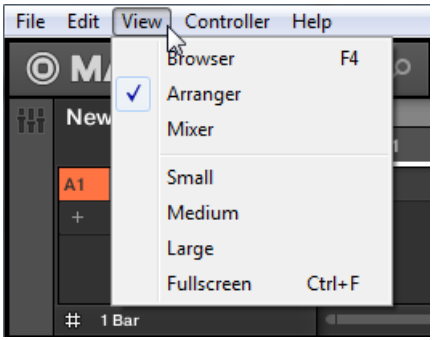
Pour plus de définitions, veuillez consulter le chapitre ↑20, Glossaire situé à la fin de ce manuel.

3.2 Modifier l'interface d'utilisation de MASCHINE

L'interface d'utilisation de MASCHINE est particulièrement flexible. Vous pouvez choisir ce qui est affiché et ce qui ne l'est pas, de sorte à vous concentrer sur votre style de travail personnel. Cette section vous montre comment adapter l'interface d'utilisation de MASCHINE à vos besoins.

3.2.1 Modifier la taille de l'interface

Dans le menu View de la Barre de Menu de l'Application, ou dans le sous-menu View du menu MASCHINE, vous pouvez choisir parmi quatre tailles d'affichage pour l'interface graphique du logiciel MASCHINE :



Le menu View situé dans la Barre de Menu de l'Application (version Windows).

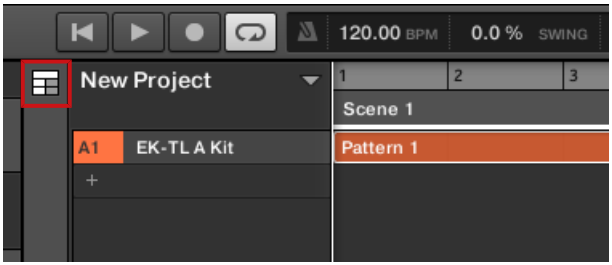


Le sous-menu View du menu MASCHINE.

L'affichage plein écran est également accessible depuis votre clavier via [Ctrl]+[F] (macOS : [Cmd]+[F]).

3.2.2 Basculer entre l'affichage Ideas et l'affichage Song

Vous pouvez à tout moment basculer rapidement entre les affichages Ideas et Song grâce au bouton Arranger View.



Le bouton Arranger View dans le coin supérieur gauche.

► Cliquez sur le bouton Arranger View pour basculer entre les affichages Ideas et Song.

→ La zone Arrangement passe de l'affichage Ideas (affichage par défaut) à l'affichage Song.

Pour plus d'informations sur l'affichage Ideas et l'affichage Song, voir ↑16, Travailler avec l'Arranger.

Basculer entre l'affichage Ideas et l'affichage Song depuis le contrôleur

Sur votre contrôleur :

1. Appuyez sur NAVIGATE + Bouton 2 IDEAS pour accéder à l'affichage Ideas.
2. Appuyez sur NAVIGATE + Bouton 3 SONG pour accéder à l'affichage Song.

→ La zone Arrangement du logiciel passe à l'affichage Ideas ou Song selon l'affichage sélectionné.



Vous pouvez également appuyer sur SHIFT + SCENE pour basculer rapidement entre les affichages Ideas et Song.

3.2.3 Afficher/masquer le Browser

► Cliquez sur le bouton Browser (affichant une loupe) dans le Header pour afficher et masquer le Browser. Vous pouvez également sélectionner *Browser* dans le menu View de la Barre de Menu de l'Application ou dans le sous-menu *View* du menu MASCHINE.



Le bouton Browser dans le Header.

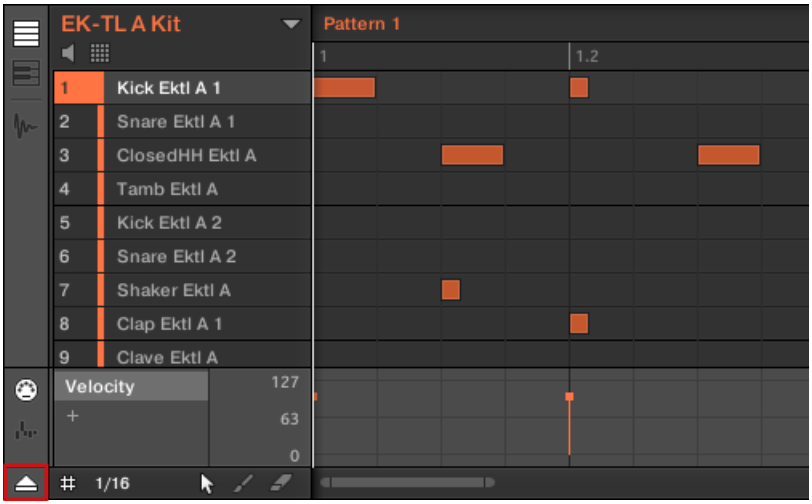


Vous pouvez également afficher/masquer le Browser depuis votre clavier d'ordinateur en appuyant sur [F4].

3.2.4 Afficher/masquer la Control Lane

Lorsque MASCHINE est en Affichage Arrange, vous pouvez afficher/masquer la Control Lane sous le Pattern Editor :

- ► Cliquez sur le bouton flèche situé en bas à gauche du Pattern Editor pour afficher/masquer la Control Lane.



Cliquez sur le bouton flèche situé en bas à gauche du Pattern Editor pour afficher/masquer la Control Lane.

3.3 Opérations de base

Les chapitres qui suivent présentent quelques manipulations classiques de MASCHINE que vous serez souvent amené(e) à réaliser.

3.3.1 Verrouiller un mode

En plus du mode Control standard, votre contrôleur propose divers autres modes de fonctionnement, activés via leurs boutons dédiés. Suivant leur usage et leur intégration aux méthodes de travail, ces boutons sont de deux types différents :

- Les **modes temporaires** ne restent actifs que tant que vous maintenez enfoncé le bouton correspondant sur le contrôleur. Lorsque vous relâchez le bouton, votre contrôleur revient en mode Control. C'est par exemple le cas du bouton MUTE.
- Les **modes permanents** restent actifs même lorsque leur bouton est relâché. Pour les désactiver, il faut appuyer une nouvelle fois sur leur bouton. C'est par exemple le cas du bouton BROWSE.

Cependant, dans certaines situations, il peut être nécessaire de relâcher le bouton d'un mode temporaire sans pour autant quitter le mode en question : par exemple pour libérer votre main afin de pouvoir manipuler d'autres éléments de contrôle. C'est pourquoi MASCHINE permet de verrouiller les modes temporaires, afin de les rendre persistants comme les modes permanents.

▶ Vous pouvez verrouiller un mode de votre contrôleur, appuyez sur le bouton du mode souhaité (SCENE, PATTERN, etc.) + Bouton 1 (au-dessus de l'écran gauche).

→ Dorénavant, le mode sera verrouillé à chaque fois que vous l'activerez.

▶ Pour déverrouiller un mode (c-à-d pour le rendre temporaire à nouveau), appuyez à nouveau sur le bouton du mode + Bouton 1.

→ Le mode ne sera plus actif que tant que vous maintiendrez son bouton enfoncé.

Voici une liste de tous les boutons de votre contrôleur que vous pouvez verrouiller en appuyant dessus simultanément au Bouton 1 :

- Tous les boutons de la colonne située à gauche des pads (SCENE, PATTERN, ..., SOLO, MUTE)
- Bouton GRID
- Bouton NOTE REPEAT
- Bouton AUTO WRITE (F2 sur les contrôleurs plus anciens) : Plutôt que d'utiliser le Bouton 1, appuyez sur SHIFT + AUTO WRITE pour verrouiller le mode AUTO WRITE. En outre, lorsque vous quittez ce mode, il est automatiquement déverrouillé – ce sera à nouveau un mode temporaire la prochaine fois que vous appuierez sur AUTO WRITE.

3.3.2 Régler le volume, le swing et le tempo

À tout moment, vous pouvez ajuster rapidement le volume, le swing et le tempo global de votre Project en utilisant les boutons Quick Edit.

3.3.2.1 Régler le volume, le swing et le tempo dans le logiciel

Régler le Volume

Les contrôles suivants sont à votre disposition pour régler les divers niveaux de volume du logiciel :

- Pour régler le niveau général de sortie, faites glisser la tirette Master Volume sur la droite du Header, tout en haut de la fenêtre.

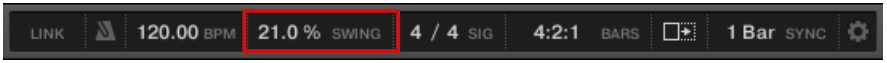


Utilisez la tirette Master Volume du Header pour régler le volume général de MASCHINE.

Vous pouvez aussi utiliser l'Affichage Mix pour régler les volumes de vos Sounds et de vos Groups. L'Affichage Mix offre un accès rapide aux paramètres de Volume et de Routage de tous vos Sounds et Groups, ainsi que du niveau Master. En outre, il possède une interface particulièrement intuitive pour le réglage des paramètres de tous vos Plug-ins. Vous trouverez plus de renseignements à ce sujet dans la section L'Affichage Mix.

Régler le Swing

Pour ajuster le swing global de votre morceau, vous pouvez utiliser l'affichage du Header, situé tout en haut de la fenêtre de MASCHINE :



Le contrôle SWING, dans le Header.

- Pour régler la valeur du Swing pour votre Project, cliquez sur la valeur SWING, maintenez le bouton de la souris enfoncé, et faites glisser la souris verticalement.

Régler le tempo

Pour ajuster le Tempo global de votre morceau, vous pouvez utiliser l'affichage du Header, situé tout en haut de la fenêtre de MASCHINE :



Le contrôle BPM, dans le Header.

► Pour régler le Tempo (Beats Par Minute) de votre Project, cliquez sur la valeur BPM, maintenez le bouton de la souris enfoncé, et faites glisser la souris verticalement.

3.3.2.2 Ajuster le volume, le swing, le tempo et l'accordage sur votre contrôleur

Régler le Volume

1. Pour régler le volume général, tournez le Curseur VOLUME. Maintenez SHIFT enfoncé et tournez le curseur VOLUME pour régler le volume de manière plus précise.
2. Pour ajuster le volume d'un Group en particulier, maintenez le bouton Group correspondant (A-H) enfoncé, et tournez le Curseur VOLUME. De plus, vous pouvez maintenir SHIFT enfoncé pour effectuer un réglage plus précis.
3. Pour régler le volume d'un Sound en particulier, maintenez le pad correspondant enfoncé, et tournez le Curseur VOLUME. De plus, vous pouvez maintenir SHIFT enfoncé pour effectuer un réglage plus précis.

Lorsque vous réglez un volume, l'écran gauche indique sa valeur actuelle.



Nous vous recommandons de tester ce réglage tandis que votre Pattern est en cours de lecture : vous entendrez ainsi immédiatement le résultat de vos actions.

Régler le Tempo/Pitch (Tune)

1. Tournez le curseur TEMPO pour régler le tempo global de votre Project.
2. Pour ajuster le Pitch (**Tune**) d'un Group en particulier, maintenez le bouton Group correspondant (A-H) enfoncé, et tournez le Curseur TEMPO. De plus, vous pouvez maintenir SHIFT enfoncé pour effectuer un réglage plus précis.

3. Pour régler le Pitch (**Tune)** d'un Sound en particulier, maintenez le pad correspondant enfoncé, et tournez le Curseur TEMPO. De plus, vous pouvez maintenir SHIFT enfoncé pour effectuer un réglage plus précis.

Régler le Swing

Ajustez maintenant le **swing** global de votre Project. La fonction Swing décale le positionnement rythmique de certaines des notes jouées, conférant ainsi un certain « groove » à votre Pattern. La procédure à suivre est similaire à celle décrite ci-dessus pour les réglages de volume :

1. Tournez le Curseur SWING pour régler le Swing pour l'ensemble de votre Project.
2. Pour régler le Swing d'un Sound en particulier, maintenez le pad correspondant enfoncé, et tournez le Curseur SWING. De plus, vous pouvez maintenir SHIFT enfoncé pour effectuer un réglage plus précis.

3.3.3 Undo/Redo

Annuler (Undo) et rétablir (Redo) vos dernières actions peut s'avérer fort utile pour annuler des opérations que vous avez effectuées ou pour comparer deux versions, avant et après une modification. Vous pouvez annuler quasiment toute action réalisée après le chargement ou la création de votre Project.



Remarque : si vous sauvegardez votre Project, vous ne pourrez plus appliquer d'Undo ni de Redo sur ce que vous avez fait avant votre sauvegarde !

MASCHINE possède deux types de fonctions Undo/Redo, adaptées à des situations bien distinctes :

- **Step Undo** permet d'annuler votre dernière action élémentaire.
- **Take Undo** permet d'annuler votre dernier groupe d'actions.

Step Undo (Annulation élémentaire)

Step Undo/Redo est une fonction Annuler/Rétablir classique, telle que celle présente dans la plupart des applications. Elle permet d'annuler ou de rétablir chaque action élémentaire que vous avez effectuée.

Dans le logiciel, utilisez les raccourcis clavier suivants pour les fonctions Step Undo et Step Redo :

- Pour annuler votre dernière action (Step Undo), appuyez sur [Ctrl]+[Shift]+[Z] ([Cmd]+ [Shift]+[Z] sous macOS). Pour rétablir votre dernière action (Step Redo), appuyez sur [Ctrl]+[Shift]+[Y] ([Cmd]+ [Shift]+ [Y] sous macOS). Vous pouvez également sélectionner *Undo Step* et *Redo Step* dans le menu Edit de la Barre de Menu de l'Application ou dans le sous-menu *Edit* du menu MASCHINE.



Les commandes du menu Edit indiquent en outre quelle action sera annulée/rétablie !

Take Undo (Annulation de groupe)

Supposons que vous venez d'enregistrer un beat de charley à la double croche sur quatre mesures, et que vous désirez l'annuler. En temps normal, il vous faudrait annuler une par une les 64 notes enregistrées, et donc faire appel 64 fois d'affilée à la fonction Undo. C'est le type de situation pour laquelle la fonction Take Undo a été créée !

Take Undo/Redo est une fonction Annuler/Rétablir étendue (disponible pendant l'enregistrement) permettant d'annuler ou de rétablir tout un groupe d'actions en un seul coup.

Take Undo/Redo est la fonction Annuler/Rétablir par défaut de MASCHINE. Dans le logiciel, utilisez les raccourcis clavier classiques pour les fonctions Annuler et Rétablir :

- Pour annuler votre dernier groupe d'actions (Take Undo), appuyez sur [Ctrl]+[Z] ([Cmd]+ [Z] sous macOS). Pour rétablir votre dernier groupe d'actions (Take Redo), appuyez sur [Ctrl]+[Y] ([Cmd]+[Y] sous macOS). Vous pouvez également sélectionner *Undo* et *Redo* dans le menu Edit de la Barre de Menu de l'Application ou dans le sous-menu *Edit* du menu MASCHINE.



Les commandes du menu Edit indiquent en outre quelle action sera annulée/rétablie !

Annuler/rétablir depuis le contrôleur

Les fonctions Take Undo et Step Undo sont disponibles depuis votre contrôleur :

1. Pour annuler une action, appuyez sur SHIFT + pad 1 (UNDO).

2. Pour rétablir une action, appuyez sur SHIFT + pad 2 (REDO).
3. Pour annuler un pas, appuyez sur SHIFT + pad 3 (STEP UNDO).
4. Pour rétablir un pas, appuyez sur SHIFT + pad 4 (STEP UNDO).

Take Undo est disponible dans les situations suivantes :

- Enregistrement en mode Control
- Enregistrement en mode Step
- Enregistrement de modulation



En dehors de ces trois situations, Take Undo a le même fonctionnement que Step Undo.

3.3.4 Établir le focus sur un Group ou un Sound

Pour afficher le contenu et les paramètres d'un Sound ou d'un Group, il vous faut tout d'abord établir le focus sur celui-ci.

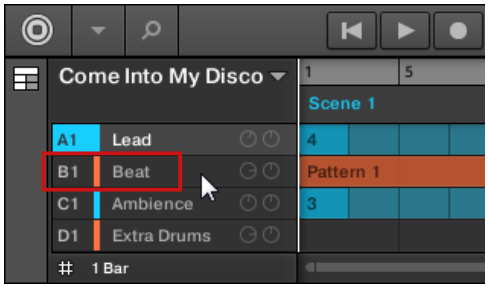
Il y a une légère différence entre établir le focus sur un Sound ou sur un Group et le sélectionner : le focus permet de définir ce qui doit être affiché ; la sélection permet quant à elle de définir les éléments qui seront affectés par vos opérations d'édition. Veuillez remarquer qu'un Sound/Group sur lequel le focus est établi est toujours sélectionné. Cette distinction est tout à fait pertinente car il est possible de sélectionner plusieurs Sounds ou Groups à la fois pour les éditer tous ensemble ! Pour plus d'informations à ce sujet, veuillez consulter la section ↑5.1.3, Sélectionner plusieurs Sounds ou Groups.



Nous allons vous montrer ici comment établir le focus sur un Sound ou sur un Group lorsque le logiciel MASCHINE est en Affichage Arrange (affichage par défaut). Pour des instructions permettant d'établir le focus sur un Sound ou sur un Group en Affichage Mix, veuillez consulter le chapitre ↑13.2.3, Sélectionner les Channel Strips.

Établir le focus sur un Group

► Pour établir le focus sur un Group, cliquez sur ce Group dans la Group List, au sein de l'Arranger :



→ Le Group en focus apparaît en surbrillance. Le Pattern Editor affiche les Sounds et les Patterns de ce Group.



Le Group en focus apparaît en surbrillance et le Pattern Editor affiche son contenu.

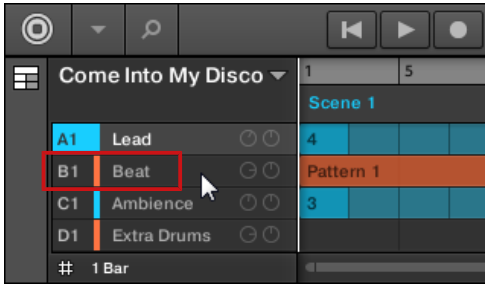
Si le Group que vous cherchez n'apparaît pas dans la Group List, utilisez la barre de défilement située tout à droite de l'Arranger ou bien utilisez la molette de votre souris (avec le curseur au-dessus de l'Arranger) pour faire apparaître les Groups masqués. Vous pouvez également agrandir l'Arranger en faisant glisser verticalement son coin inférieur droit à l'aide de votre souris.

Vous pouvez également sélectionner plusieurs Groups à la fois, de sorte à effectuer des modifications simultanées sur tous ces Groups. Voir section ↑5.1.3, Sélectionner plusieurs Sounds ou Groups pour plus d'informations.

Établir le focus sur un Sound

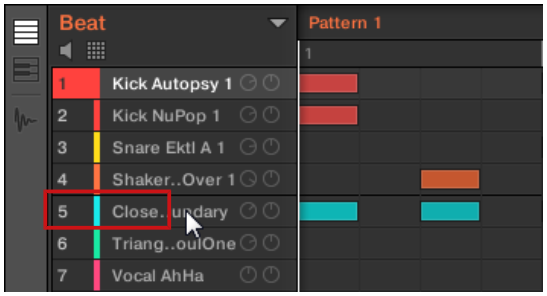
Pour établir le focus sur un Sound :

1. Établissez le focus sur le Group contenant le Sound désiré, en cliquant dessus dans la Group List (sur la gauche de l'Arranger, voir ci-dessus).

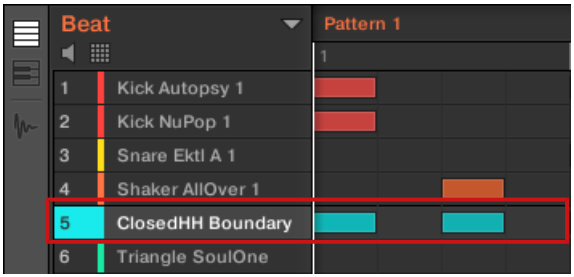


   Le Group en focus apparaît en surbrillance. Le Pattern Editor affiche les Sounds et les Patterns de ce Group.

2. Cliquez sur le Sound Slot désiré dans la Sound List du Pattern Editor :



→ Le Sound Slot en focus apparaît en surbrillance.



Le Sound Slot en focus apparaît en surbrillance.

Si le Sound que vous cherchez n'apparaît pas dans la Sound List, utilisez la barre de défilement située tout à droite du Pattern Editor ou bien utilisez la molette de votre souris (avec le curseur au-dessus du Pattern Editor) pour faire apparaître les Sounds masqués.

Vous pouvez également sélectionner plusieurs Sounds à la fois, de sorte à effectuer des modifications simultanées sur tous ces Sounds. Voir section ↑5.1.3, Sélectionner plusieurs Sounds ou Groups pour plus d'informations.

Établir le focus sur un Group depuis le contrôleur

1. Si nécessaire, appuyez sur SHIFT + bouton Group A-H pour sélectionner la Group Bank contenant le Group désiré.
2. Appuyez sur le bouton Group A-H désiré.

→ Le Group correspondant est maintenant en focus.

Une fois le focus établi sur le Group de votre choix, vous pouvez utiliser les Boutons 1-3 (au-dessus de l'écran gauche) pour rapidement passer du Master au Group en focus ou au Sound lui-même en focus au sein de ce Group ! Voir section ↑3.3.5, Basculer entre les niveaux Master, Group et Sound pour plus d'informations.

Établir le focus sur un Sound depuis le contrôleur

1. Si vous désirez établir le focus sur un Sound contenu dans un autre Group, commencez par mettre le bon Group en focus, comme expliqué ci-dessus.
2. Maintenez SELECT enfoncé.
3. Tout en maintenant SELECT enfoncé, assurez-vous que le Bouton 2 (EVENTS) est désactivé – s'il est activé, appuyez dessus pour le désactiver.
4. Tout en maintenant SELECT enfoncé, appuyez sur le pad correspondant au Sound désiré.

→ Le Sound correspondant est maintenant en focus.

Si les pads de votre contrôleur sont en mode Pad, appuyez simplement sur le pad correspondant au Sound désiré pour établir le focus sur ce Sound !

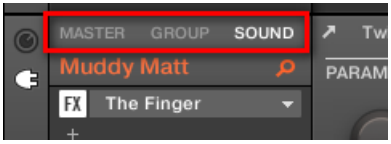
Une fois le focus établi sur le Sound de votre choix, vous pouvez utiliser les Boutons 1-3 (au-dessus de l'écran gauche) pour rapidement passer du Master au Group contenant votre Sound ou au Sound en focus ! Voir section ↑3.3.5, Basculer entre les niveaux Master, Group et Sound pour plus d'informations.



Vous pouvez également sélectionner plusieurs Sounds à la fois, de sorte à effectuer des modifications simultanées sur tous ces Sounds. Voir section ↑5.1.3, Sélectionner plusieurs Sounds ou Groups pour plus d'informations.

3.3.5 Basculer entre les niveaux Master, Group et Sound

Vous pouvez à tout moment afficher dans la Control Area les paramètres associés au Master, au Group en focus ou au Sound en focus.



Cliquez sur l'onglet de votre choix pour sélectionner l'affichage de la Control Area.

► Cliquez sur l'onglet MASTER, GROUP ou SOUND (en haut à gauche de la Control Area) pour afficher les paramètres de Plug-in ou les Channel Properties respectivement associés au Master, au Group en focus ou au Sound en focus.

→ L'onglet sélectionné s'illumine. Le nom de votre Project, du Group en focus ou du Sound en focus apparaît sous l'onglet MASTER, GROUP ou SOUND correspondant (le Sound Muddy Matt dans l'image ci-dessus), et le reste de la Control Area affiche les paramètres de Plug-in et les Channel Properties respectivement associés au Master, au Group en focus ou au Sound en focus.

Basculer entre les niveaux Master, Group et Sound depuis le contrôleur

Sur votre contrôleur :

1. Appuyez sur le bouton CHANNEL ou PLUG-IN pour passer en mode Control.

2. Appuyez sur le Bouton 1 (MASTER), Bouton 2 (GROUP) ou Bouton 3 (SOUND) (au-dessus de l'écran gauche) pour afficher les paramètres de Plug-in ou les Channel Properties respectivement associés au Master, au Group en focus ou au Sound en focus.

→ L'onglet sélectionné s'illumine. Le nom de votre Project, du Group en focus ou du Sound en focus apparaît sur l'écran gauche (sous les onglet MASTER, GROUP et SOUND), et les écrans affichent les paramètres de Plug-in et les Channel Properties respectivement associés au Master, au Group en focus ou au Sound en focus.

3.3.6 Naviguer au sein des Channel Properties, Plug-ins et Parameter Pages de la Control Area

Nous allons ici vous décrire comment afficher/éditer les paramètres de Plug-in et les Channel Properties associés à tout Sound, Group, ou au Master.

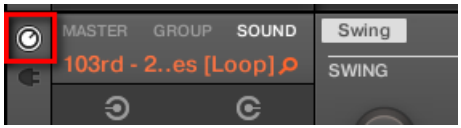
Pour sélectionner un Plug-in ou un ensemble de Channel Properties de votre choix, il vous faut tout d'abord afficher les paramètres du Master ou du Group/Sound désiré.

1. Pour afficher les paramètres d'un Group ou d'un Sound particulier, établissez le focus sur ce dernier en cliquant dessus dans la Group List ou dans la Sound List (voir section ↑3.3.4, Établir le focus sur un Group ou un Sound).
2. En haut à gauche de la Control Area, cliquez sur l'onglet MASTER, GROUP ou SOUND pour afficher les paramètres respectivement associés au Master, au Group en focus ou au Sound en focus.

→ La Control Area affiche maintenant les paramètres de Plug-in et les Channel Properties du Sound ou Group de votre choix, ou bien ceux du Master.

Sélection des Channel Properties

1. Tout à gauche de la Control Area, cliquez sur l'**icône de Channel** (un petit curseur) pour afficher les Channel Properties :



Le bouton s'allume. Le **Channel Property Selector** apparaît alors sur la gauche de la Control

Area ; c'est un carré regroupant quatre boutons qui correspondent aux divers jeux de Channel Properties disponibles pour le Sound, le Group ou le Master (suivant votre sélection) :

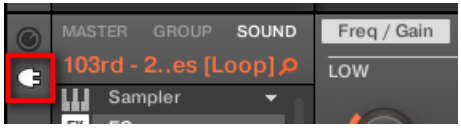


2. Dans le Channel Property Selector, cliquez sur le bouton de votre choix (Input, Output, Groove ou Macro) pour sélectionner le jeu de Channel Properties correspondant.

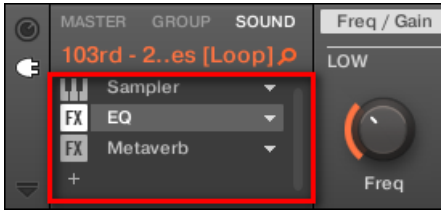
→ Le bouton sélectionné s'illumine et les paramètres Channel Properties correspondants apparaissent dans la **Parameter Area** (la zone la plus grande de la Control Area, située à droite).

Sélectionner un Plug-in

1. Tout à gauche de la Control Area, cliquez sur la petite **icône de prise** pour afficher les Plug-ins :



L'icône s'allume. La **Plug-in List** (Liste de Plug-ins) apparaît sur la gauche de la Control Area ; elle présente tous les Plug-ins chargés dans le Sound, le Group ou le Master (suivant votre sélection) :



2. Dans la Plug-in List, cliquez sur le Plug-in Slot de votre choix pour sélectionner le Plug-in correspondant.

→ Les paramètres du Plug-in sélectionné apparaissent alors dans la **Parameter Area** (la zone la plus grande de la Control Area, située à droite).

Si la Plug-in List n'affiche qu'un symbole « + », cela signifie qu'aucun Plug-in n'est chargé dans ce Sound, Group ou dans le Master. Cliquez sur ce symbole « + » pour charger un nouveau Plug-in : voir section ↑7.1.3, Charger, retirer et remplacer un Plug-in pour plus d'informations à ce sujet.

Naviguer au sein des Parameter Pages

Dans certaines situations, il se peut que le Plug-in ou le Channel sélectionné possède plus de paramètres que ne peut en afficher l'écran/les écrans de votre contrôleur ou la Parameter Area du logiciel. En guise d'exemple, citons les paramètres Output Properties des Groups ou des Sounds ou encore les paramètres du Plug-in « Sampler ». Dans de tels cas, les paramètres sont répartis sur plusieurs **Parameter Pages** que vous pouvez parcourir aisément depuis le contrôleur comme depuis le logiciel.

Dans le logiciel, les noms des Pages disponibles sont affichés en haut de la Parameter Area. Le nom de la page actuellement affichée apparaît en surbrillance.

► Cliquez sur le nom de la page désirée (en haut de la Parameter Area) pour afficher la Parameter Page correspondante.



Les Parameter Pages « Output Properties » d'un Sound : Audio (affiché à l'écran), Aux et MIDI.

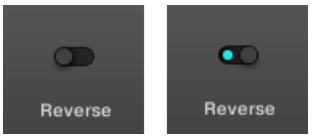
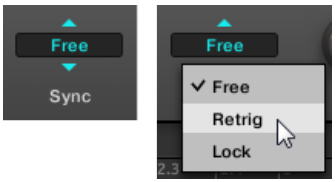
Si tous les noms des Pages en peuvent être affichés simultanément en haut de la Parameter Area, deux petites flèches permettant de faire défiler les Pages apparaissent sur la gauche :



► Cliquez sur la Flèche Gauche ou droite pour accéder aux Pages supplémentaires.

Réglage des Paramètres

Dans la Parameter Area, chaque paramètre possède un élément de contrôle et un label. Voici les divers types d'éléments de contrôle :

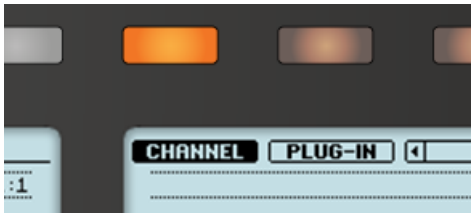
Élément	Action
	**Curseur** : Cliquez sur un curseur et faites glisser la souris verticalement pour modifier la valeur du paramètre. Maintenez [Shift] enfoncé sur votre clavier d'ordinateur et faites glisser la souris pour ajuster la valeur de manière plus fine.
	**Bouton** : Cliquez sur un bouton pour changer son état. Lorsqu'un bouton est activé, il présente une petite diode colorée.
	**Sélecteur** : Cliquez sur la valeur affichée pour ouvrir une liste déroulante ; cliquez sur une autre valeur de la liste pour la sélectionner.

Naviguer au sein des Channel Properties, Plug-ins et Parameter Pages depuis le contrôleur

Sur le contrôleur MASCHINE en mode control, procédez comme ceci :

1. Établissez le focus sur le Sound ou Group de votre choix, ou sur le Master (voir section ↑3.3.4, Établir le focus sur un Group ou un Sound).
2. Appuyez sur le Bouton 1 (MASTER), Bouton 2 (GROUP) ou Bouton 3 (SOUND) pour afficher les paramètres de Plug-in ou les Channel Properties respectivement associés au Master, au Group en focus ou au Sound en focus.

3. Appuyez sur le Bouton 5 (CHANNEL) pour afficher les Channel Properties, ou sur le Bouton 6 (PLUG-IN) pour afficher les Plug-in Slots du Sound, Group ou Master (suivant le Channel sélectionné).

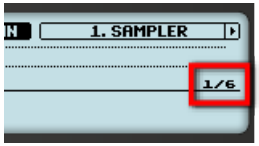


4. Appuyez sur les Boutons 7/8 pour naviguer au sein des Channel Properties ou des Plug-ins (le nom des Channel Properties ou du Plug-in sélectionné(es) apparaît entre les flèches gauche et droite, sous les Boutons 7 et 8).
Une fois votre sélection faite, les paramètres des Channel Properties ou du Plug-in sélectionné(es) apparaissent sur les écrans de votre contrôleur.

5. Utilisez les **boutons Page** pour naviguer au sein des Parameter Pages des Channel Properties ou du Plug-in sélectionné(es).



La présence de plusieurs pages est indiquée du côté droit de l'écran droit de la manière suivante :



En outre, si une autre page est disponible à gauche ou à droite de la page actuelle, le bouton Page correspondant s'allume en demie teinte sur votre contrôleur.

6. Utilisez les Curseurs 1–8 situés sous les écrans pour modifier la valeur des paramètres disponibles sur la page sélectionnée. Pour les paramètres continus, maintenez SHIFT enfoncé en tournant le Curseur pour effectuer un réglage plus fin.

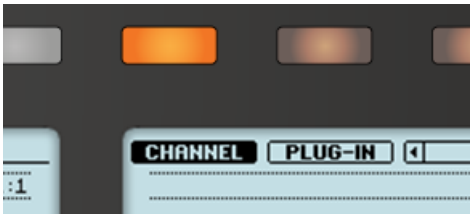


Les écrans affichant la page AUDIO des Output Properties du Group (onglet OUT).

Utiliser le mode Navigate

Vous pouvez également naviguer au sein des Channel Properties et des Plug-ins (et leurs Parameter Pages) à l'aide du **mode Navigate** de votre contrôleur.

1. Pour passer en mode Navigate, maintenez NAVIGATE enfoncé (ou verrouillez le mode en appuyant sur NAVIGATE + Bouton 1).
2. Appuyez sur SHIFT puis sur le Bouton 2 (PAGE NAV).
3. Appuyez sur le Bouton 5 (CHANNEL) pour afficher les Channel Properties, ou sur le Bouton 6 (PLUG-IN) pour afficher les Plug-in Slots du Sound, Group ou Master (suivant le Channel sélectionné).



4. Appuyez sur les Boutons 3/4 pour naviguer au sein des Channel Properties ou des Plug-ins (le nom des Channel Properties ou du Plug-in sélectionné(es) apparaît entre les flèches gauche et droite, sous les Boutons 3 et 4).
5. Appuyez sur les pads faiblement éclairés pour sélectionner la Parameter Page de votre choix. Les noms abrégés des Parameter Pages disponibles sont affichés sur l'écran droit, avec les pads correspondants.
6. Lors de la sélection, le pad correspondant s'allume complètement et le nom de la page apparaît en surbrillance sur l'écran droit.

7. Le cas échéant, appuyez sur les Boutons 7/8 pour passer respectivement aux 16 Pages précédentes/suivantes.
8. Relâchez le bouton NAVIGATE pour revenir au mode Control (ou appuyez à nouveau sur NAVIGATE si vous avez verrouillé le mode Navigate).

→ La Parameter Page sélectionnée apparaît maintenant sur les écrans.

3.3.6.1 Mode Navigate étendu sur votre contrôleur

Le mode Navigate de votre contrôleur permet de naviguer dans les Parameter Pages des Channel Properties et des Plug-ins et d'ajuster l'affichage de zones spécifiques dans l'interface du logiciel.

► Maintenez NAVIGATE enfoncé pour passer en mode Navigate. Vous pouvez également verrouiller le mode Navigate en appuyant sur NAVIGATE + Bouton 1 au dessus de l'écran gauche afin que votre contrôleur reste en mode Navigate lorsque vous relâchez NAVIGATE – voir section ↑3.3.1, Verrouiller un mode.

Le mode Navigate comporte deux sous-modes distincts :

- Le **mode Software Navigation** (mode par défaut) vous permet d'ajuster l'apparence de l'interface du logiciel : Vous pouvez afficher/masquer certains éléments et modifier les réglages de zoom/défilement.
- Le **mode Page Navigation** vous permet de naviguer au sein des Channel Properties et des Plug-ins et de leurs Parameter Pages respectives.

Vous pouvez passer à tout moment du mode Software Navigation au mode Page Navigation et vice versa :

► Lorsque votre contrôleur est en mode Navigate, appuyez sur SHIFT + Bouton 2 (PAGE NAV) pour alterner entre le mode Software Navigation et le mode Page Navigation.

→ Lorsque PAGE NAV est désactivé (réglage par défaut), votre contrôleur se trouve en mode Software Navigation. Lorsque PAGE NAV est activé, votre contrôleur se trouve en mode Page Navigation.

Le mode Software Navigation vous permet de personnaliser l'interface d'utilisation du logiciel MASCHINE en affichant ou masquant certaines parties de cette interface et en modifiant les réglages de zoom et de défilement des affichages Ideas et Song et du Pattern Editor.

Action	Raccourci
Accéder à l'affichage Ideas	Bouton 2 (IDEAS)
Accéder à l'affichage Song	Bouton 3 (ARRANGER)
Maximiser/minimiser le Mixer	Bouton 4 (MIXER)
Afficher/masquer le Browser	Bouton 5 (BROWSER)
Afficher/masquer la Control Lane	Bouton 7 (MOD)
Suivre le morceau	Bouton 8 (FOLLOW)
Zoom avant/arrière sur la Timeline (affichage Song uniquement)	Curseur 1 ou pads 14/10
Faire défiler la Timeline vers la gauche / vers la droite (affichage Song uniquement)	Curseur 2 ou pads 9/11
Zoom avant/arrière dans le Pattern Editor	Curseur 5 ou pads 6/2
Défilement vers la gauche/droite dans le Pattern Editor	Curseur 6 ou pads 1/3
Hauteur de la Sound Lane (mode Pad uniquement)	Curseur 7
Défilement vertical dans le Pattern Editor (sauf mode Pad)	Curseur 8 ou pads 8/4

Le mode Page Navigation vous permet de naviguer dans les Parameter Pages des Channel Properties et Plug-ins des différents Channels (Sounds, Groups et Master) de votre Project.

► Pour accéder au mode Page Navigation, appuyez sur NAVIGATE + SHIFT + Bouton 2.

→ Lorsque le mode Page Navigation est activé, votre contrôleur affiche le mode Page Navigation :

L'écran gauche affiche une vue d'ensemble des Channels ou Plug-ins sélectionnés pour le Sound actuel.

► Pour accéder à chacun des Channels ou Plug-ins du Sound actuel, appuyez sur les Boutons 5 et 6.

→ Une fois un Plug-in sélectionné, les pages disponibles apparaissent dans le logiciel et sur l'écran droit de votre contrôleur.

L'écran droit affiche une vue d'ensemble des pages disponibles pour le Channel ou Plug-in sélectionné.

► Pour accéder à chacune des pages du Channel ou Plug-in sélectionné, appuyez sur les pads 1 à 16.

→ Après avoir appuyé sur un pad, la page sélectionnée est affichée dans le logiciel ainsi que sur le contrôleur lorsque vous sortez du mode Navigation en appuyant sur le bouton NAVIGATE.

Lorsqu'un Channel ou un Plug-in propose plus de seize pages, il vous faut utiliser les Page Banks.

► Pour accéder à une autre page dans la Page Bank, appuyez sur les Boutons 7 et 8.

Les pages de la Bank sélectionnée sont affichées dans le logiciel et sur le contrôleur.

► Pour accéder au mode Page Navigation, appuyez sur NAVIGATE + SHIFT + Bouton 2.

→ Lorsque le mode Page Navigate est activé, votre contrôleur affiche le mode Page Navigation :

L'écran gauche affiche une vue d'ensemble du Channel ou Plug-in sélectionné pour le Sound actuel.

► Pour accéder à chacun des Channels ou Plug-ins du Sound actuel, appuyez sur les Boutons 3 et 4.

→ Une fois un Channel ou un Plug-in sélectionné, les pages disponibles apparaissent dans le logiciel et sur l'écran droit de votre contrôleur.

L'écran droit affiche une vue d'ensemble des pages disponibles pour le Channel ou Plug-in sélectionné.

► Pour accéder à chacune des pages du Channel ou Plug-in sélectionné, appuyez sur les pads 1 à 16.

→ Après avoir appuyé sur un pad, la page sélectionnée est affichée dans le logiciel ainsi que sur le contrôleur lorsque vous sortez du mode Navigation en appuyant sur le bouton NAVIGATE.

Lorsqu'un Channel ou un Plug-in propose plus de seize pages, il vous faut utiliser les Page Banks.

► Pour accéder à une autre page dans la Page Bank, appuyez sur les Boutons 7 et 8.

→ Les pages des Banks sélectionnées sont affichées dans le logiciel et sur le contrôleur.

3.3.7 Naviguer dans le logiciel depuis le contrôleur

Vous pouvez utiliser le contrôleur pour ajuster la position et le grossissement dans le logiciel.

Pour accéder au mode Navigation :

► Appuyez sur SHIFT + VARIATION (Navigate).

Naviguer dans le Pattern Editor

Pour contrôler la position et le grossissement dans le Pattern Editor depuis votre contrôleur :

Action	Raccourci
Pattern Editor : défilement vers la gauche	Appuyez sur le pad 1
Pattern Editor : défilement vers la droite	Appuyez sur le pad 3
Pattern Editor : zoom avant	Appuyez sur le pad 6
Pattern Editor : zoom arrière	Appuyez sur le pad 2

Naviguer dans l'affichage Song

Pour contrôler la position et le grossissement dans l'affichage Song depuis votre contrôleur :

Action	Raccourci
Faire défiler l'Arranger vers la gauche	Appuyez sur le pad 9
Faire défiler l'Arranger vers la droite	Appuyez sur le pad 11
Zoom avant (Arranger)	Appuyez sur le pad 14
Zoom arrière (Arranger)	Appuyez sur le pad 10

3.3.8 Utiliser deux contrôleurs matériels ou plus

Lorsque deux contrôleurs (ou plus) MASCHINE de différents types sont connectés à votre ordinateur, un seul contrôleur peut contrôler le logiciel MASCHINE à la fois.



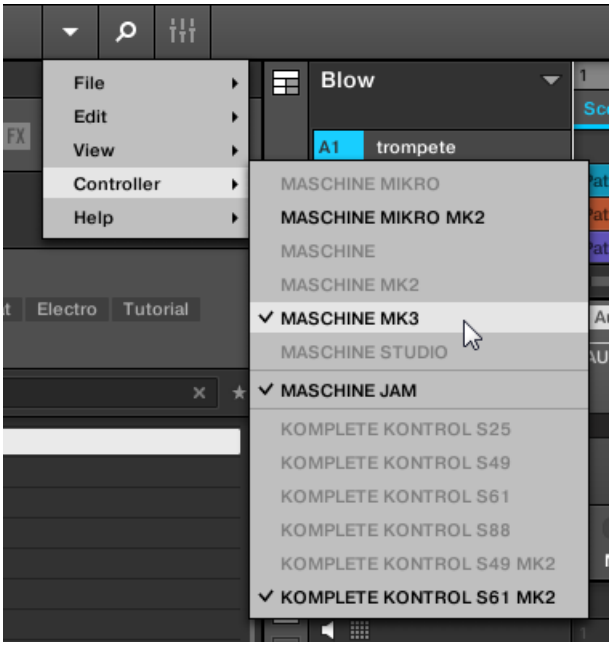
Si plusieurs instances du logiciel MASCHINE tournent simultanément sur votre ordinateur, chacune peut être contrôlée à partir d'un contrôleur différent. Voir ↑3.5.3, Contrôler plusieurs instances à l'aide de plusieurs contrôleurs pour plus d'informations.



Un contrôleur qui n'est connecté à aucune instance du logiciel MASCHINE peut être utilisé en mode MIDI (c'est-à-dire en tant que contrôleur MIDI) simultanément à l'autre ou aux autres contrôleur(s). Pour plus d'informations concernant le mode MIDI, veuillez consulter le Manuel du Controller Editor.

Vous pouvez choisir le contrôleur que vous souhaitez utiliser avec le logiciel MASCHINE. Ce choix peut être fait depuis votre contrôleur ou bien depuis le logiciel.

Vous pouvez sélectionner le contrôleur désiré à l'aide du menu Controller de la Barre de Menu de l'Application, ou dans le sous-menu *Controller* du menu MASCHINE.



Cliquez sur le menu MASCHINE et sélectionnez le contrôleur que vous souhaitez utiliser.

Contrôleur

Sur le contrôleur que vous souhaitez utiliser avec le logiciel MASCHINE, procédez comme suit :

- Contrôleur MASCHINE (MK3) : appuyez sur SHIFT + PLUG-IN, tournez l'encodeur 4-D pour sélectionner l'instance désirée puis appuyez sur l'encodeur 4-D ou sur le Bouton 4 pour la charger.
- Contrôleur MASCHINE STUDIO : Appuyez sur SHIFT + PLUG-IN, tournez la molette jog pour sélectionner l'instance désirée, puis appuyez sur la molette jog ou le Bouton 8 pour la charger.
- Contrôleur MASCHINE (MK1 & MK2) : Appuyez sur SHIFT + STEP, tournez le Curseur 8 (ou appuyez sur les Boutons 5/6) pour sélectionner l'instance désirée, puis appuyez sur le Bouton 8 pour la charger.

- Contrôleur MASCHINE MIKRO (MK1 & MK2) : appuyez sur SHIFT + F2, tournez l'encodeur Control pour sélectionner l'instance désirée, puis appuyez sur l'encodeur Control pour la charger.
- Contrôleur MASCHINE JAM : appuyez sur SHIFT + H (INSTANCE), tournez l'encodeur Control pour sélectionner l'instance désirée, puis appuyez sur l'encodeur Control pour la charger.
- Clavier KOMPLETE KONTROL MK1 : appuyez sur INSTANCE et tournez l'encodeur Control pour sélectionner l'instance désirée, puis appuyez sur l'encodeur Control pour la charger.
- Clavier KOMPLETE KONTROL MK2 : appuyez sur INSTANCE et tournez l'encodeur 4-D pour sélectionner l'instance désirée, puis appuyez sur l'encodeur 4-D pour la charger.

3.4 Native Kontrol Standard

Native Kontrol Standard (NKS) est un format d'instrument permettant aux développeurs tiers de proposer le même niveau d'intégration que les Instruments KOMPLETE avec le matériel et les logiciels MASCHINE et KOMPLETE KONTROL.

Le format Native Kontrol Standard comprend :

- une intégration parfaite dans le Browser de MASCHINE et de KOMPLETE KONTROL pour une expérience de navigation homogène
- L'assignation intégrale des paramètres à des éléments de contrôle pour une prise en main immédiate.
- la prise en charge des fonctionnalités des KOMPLETE KONTROL S-Series telles que Light Guide.

Les instruments NKS apparaissent dans le Browser de MASCHINE aux côtés de vos Instruments KOMPLETE. Tous leurs presets sont intégralement étiquetés ; ainsi, les filtrages opérés dans le Browser vous donneront des résultats mêlant instruments KOMPLETE et instruments NKS (voir section ↑4.2.6, Sélectionner les attributs Type et Character). Et lorsque vous chargez un Preset d'un instrument NKS, ses paramètres seront assignés aux éléments de contrôle de votre clavier KOMPLETE KONTROL S-Series de manière cohérente, comme avec n'importe quel autre Preset d'instrument KOMPLETE.

Les instruments NKS sont automatiquement ajoutés à votre Librairie lors du premier démarrage de MASCHINE ou KOMPLETE KONTROL après installation de l'instrument (à l'exception des instruments KONTAKT avec prise en charge NKS, voir ci-dessous). Les dossiers contenant les fichiers de Preset pour la prise en charge NKS peuvent être gérés dans le panneau Factory de la page Library des Préférences (voir section ↑3.6.5, Preferences – Page Library).

Installer des instruments KONTAKT avec prise en charge NKS

Les développeurs tiers d'instruments KONTAKT vous fournissent un répertoire contenant tous les fichiers des instruments, presets et samples compris. Il n'est pas nécessaire d'utiliser un installeur : ce dossier doit simplement être sauvegardé sur votre disque dur. L'instrument pourra alors être activé via Native Access, ce qui l'ajoutera également aux Librairies de MASCHINE et de KOMPLETE KONTROL. Si vous utilisez KONTAKT, l'instrument sera également intégré automatiquement dans le Browser de KONTAKT.

Pour activer votre instrument KONTAKT avec gestion NKS et l'ajouter à la Librairie de MASCHINE, procédez comme suit :

1. Lancez la version autonome du logiciel MASCHINE.
2. Dans le menu File, cliquez sur *Manage Products...*.
3. Cliquez sur Add a serial dans le coin supérieur gauche de Native Access.
4. Saisissez le numéro de série de l'instrument et cliquez sur ADD SERIAL.
5. Cliquez sur BROWSE et ouvrez dans la boîte de dialogue le dossier contenant les fichiers de l'instrument.
6. Cliquez sur INSTALL pour ajouter l'instrument à votre Librairie de MASCHINE.

→ L'instrument est installé. MASCHINE analyse automatiquement le nouveau contenu et l'intègre à son Browser.



Les Librairies de MASCHINE et de KOMPLETE KONTROL ainsi que le Browser de KONTAKT répertorient tous les fichiers d'instruments contenus dans le dossier. Nous vous recommandons de ne pas supprimer ou déplacer le dossier par la suite, sans quoi MASCHINE, KOMPLETE KONTROL et KONTAKT risqueraient de ne plus trouver les fichiers d'instrument. Si un instrument est introuvable, utilisez la fonction Rescan de la page Library des Préférences pour mettre à jour la Librairie avec l'emplacement correct de son dossier (voir section ↑3.6.5, Preferences – Page Library).

3.5 Mode autonome et mode plug-in

Vous pouvez faire fonctionner le logiciel MASCHINE en application autonome ou bien l'intégrer à votre application hôte préférée sous la forme d'un plug-in. Le logiciel MASCHINE est disponible dans les formats de plug-ins VST, Audio Unit et AAX. Pour plus d'informations sur la compatibilité des plug-ins et pour une description détaillée de leur utilisation dans votre séquenceur hôte, veuillez vous référer à la documentation de ce dernier.

3.5.1 Différences entre le mode Stand-alone et le mode Plug-in

Fonctions Transport

La différence la plus notable entre les modes Stand-alone et Plug-in de MASCHINE réside dans l'interaction avec le séquenceur de MASCHINE. En effet, lorsque MASCHINE est utilisé en tant que Plug-in au sein d'un logiciel hôte (par ex. Cubase ou Pro Tools), le séquenceur de MASCHINE est exclusivement contrôlé par le logiciel hôte : il est par exemple impossible de lancer, d'arrêter ou de redémarrer la lecture depuis MASCHINE, ni de modifier le tempo ou la signature rythmique du Project depuis le Plug-in MASCHINE lui-même – ces paramètres sont synchronisés aux fonctions Transport et aux réglages de tempo du logiciel hôte. En conséquence, lorsque MASCHINE est utilisé en tant que Plug-in, les boutons Play et Restart, ainsi que les champs Tempo et Time Signature (signature rythmique) sont grisés et inactifs dans le Header de MASCHINE. Il n'est évidemment pas non plus possible de contrôler la lecture et les paramètres de tempo de MASCHINE depuis votre contrôleur MASCHINE.



Cependant, les fonctions de Transport de votre logiciel hôte peuvent être directement contrôlées depuis votre contrôleur. Voir section [MST] Contrôler les fonctions de transport de l'hôte dans le mode plug-in pour plus d'informations.

Configuration audio et MIDI

Lorsque MASCHINE est utilisé en mode Stand-alone (autonome), le logiciel communique directement avec votre interface audio et MIDI. Vous pouvez choisir les ports physiques audio/MIDI à utiliser sur votre interface, et configurer des réglages audio cruciaux tels que la fréquence d'échantillonnage. Tout ceci se fait depuis le panneau Audio and MIDI Settings (pour plus d'informations, voir ↑3.7, Intégrer MASCHINE à une configuration MIDI).

À l'opposé, lorsque MASCHINE est utilisé en tant que plug-in au sein d'une application hôte, la communication avec vos interfaces audio et MIDI est gérée par le logiciel hôte – le plug-in MASCHINE ne communique qu'avec l'hôte. La Base de Connaissances en Ligne de Native Instruments contient des guides qui vous aideront à configurer le routage du Plug-in MASCHINE vers de multiples pistes/sorties au sein des logiciels hôtes les plus répandus :

- Comment effectuer le routage de MASCHINE vers des sorties multiples dans Ableton Live : http://www.native-instruments.com/knowledge/questions/1705
- Comment effectuer le routage de MASCHINE vers des sorties multiples dans Cubase : http://www.native-instruments.com/knowledge/questions/1707
- Comment effectuer le routage de MASCHINE vers des sorties multiples dans Pro Tools : http://www.native-instruments.com/knowledge/questions/1709
- Comment effectuer le routage de MASCHINE vers des sorties multiples dans Logic Pro : http://www.native-instruments.com/knowledge/questions/1711



Pour tous les détails concernant la configuration audio et MIDI de votre logiciel hôte, veuillez consulter sa documentation propre.

Multiples instances du plug-in

Lorsque vous utilisez MASCHINE en tant que plug-in dans une application hôte, vous pouvez ouvrir plusieurs instances de MASCHINE. En fait, la seule limite au nombre d'instances de MASCHINE que vous pouvez charger est la puissance de votre processeur et les capacités de gestion de votre application hôte. Contrairement à l'application autonome, les instances du plug-in sont en permanence synchronisées à l'hôte. En mode Plug-in, vous pouvez également envoyer des messages MIDI Program Change depuis votre hôte pour changer de Scene ou de patches pour les Plug-ins chargés dans MASCHINE, ou encore pour enregistrer des automatisations pour les paramètres de MASCHINE. Pour en savoir plus, jetez un œil au chapitre ↑16.5, Déclencher les Sections ou les Scenes via MIDI ainsi qu'à la section ↑12.2, Utiliser les contrôles MIDI et l'automatisation.

3.5.2 Basculer d'une instance à une autre

Lorsque plusieurs instances du logiciel MASCHINE tournent en même temps (par ex. en tant que Plug-ins sur différentes pistes de votre système audionumérique hôte), il vous faut choisir l'instance qui est pilotée à l'aide de votre contrôleur matériel. Ce choix peut être fait depuis votre contrôleur ou bien depuis le logiciel.

► Vous pouvez sélectionner le contrôleur depuis l'une des instances de MASCHINE en cliquant sur le bouton Connect situé dans le Header de cette instance.



Cliquez sur le bouton Connect pour connecter le contrôleur à cette instance.

Changer d'instance depuis le contrôleur

Pour passer d'une instance de MASCHINE à une autre :

- Appuyez sur SHIFT + STEP.
- Tournez le Curseur 5 (ou appuyez sur les Boutons 5/6) pour sélectionner l'instance désirée.
- Appuyez sur le Bouton 8 pour charger cette instance.

3.5.3 Contrôler plusieurs instances à l'aide de plusieurs contrôleurs

Vous pouvez utiliser deux contrôleurs MASCHINE (ou plus !) de différents types (MASCHINE STUDIO, MASCHINE MK3, MASCHINE MK2, MASCHINE MIKRO MK2, MASCHINE et MASCHINE MIKRO), simultanément avec différentes instances du logiciel MASCHINE (et éventuellement avec une instance en mode Stand-alone). Dans ce type de configuration, tenez compte des points suivants :

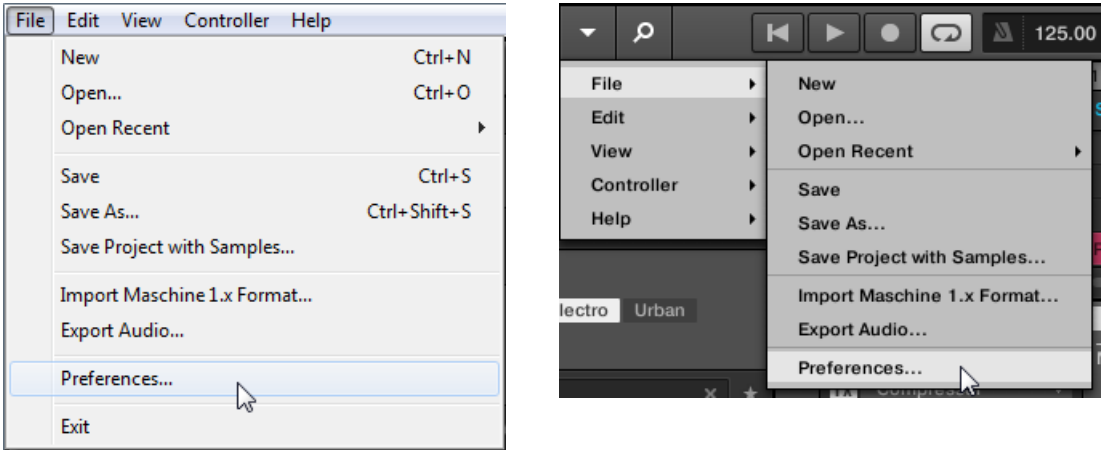
- À tout moment, un seul contrôleur MASCHINE (quel que soit le type de contrôleur) peut être connecté à une instance donnée. Vous pouvez choisir quelle instance est contrôlée par chacun des contrôleurs de la manière décrite en ↑3.5.2, Basculer d'une instance à une autre.
- Lorsque vous lancez une nouvelle instance du logiciel MASCHINE, celle-ci se connecte à l'un des contrôleurs MASCHINE en suivant les règles suivantes :

- Règle n° 1 : Les contrôleurs MASCHINE STUDIO obtiennent le focus en priorité sur les contrôleurs MK3, qui sont eux-mêmes prioritaires sur tous les contrôleurs plus anciens (MASCHINE MK2, MASCHINE MIKRO MK2, MASCHINE et MASCHINE MIKRO).
- Règle n° 2 : Les contrôleurs MASCHINE (MK3 et plus anciens) obtiennent le focus en priorité sur les contrôleurs MASCHINE MIKRO.
- La Règle n° 1 a priorité sur la Règle n° 2.

3.6 Préférences

Le panneau Preferences permet de définir de nombreux réglages de MASCHINE.

► Pour ouvrir le panneau Preferences, cliquez sur *Preferences...* dans le menu Maschine (macOS) ou le menu File (Windows), dans la Barre de Menu de l'Application, ou encore dans le sous-menu *File* du menu MASCHINE :



L'entrée Preferences... dans le menu File de la Barre de Menus de l'Application (version Windows) et dans le sous-menu File du menu MASCHINE.

Le panneau Preferences contient les pages suivantes :

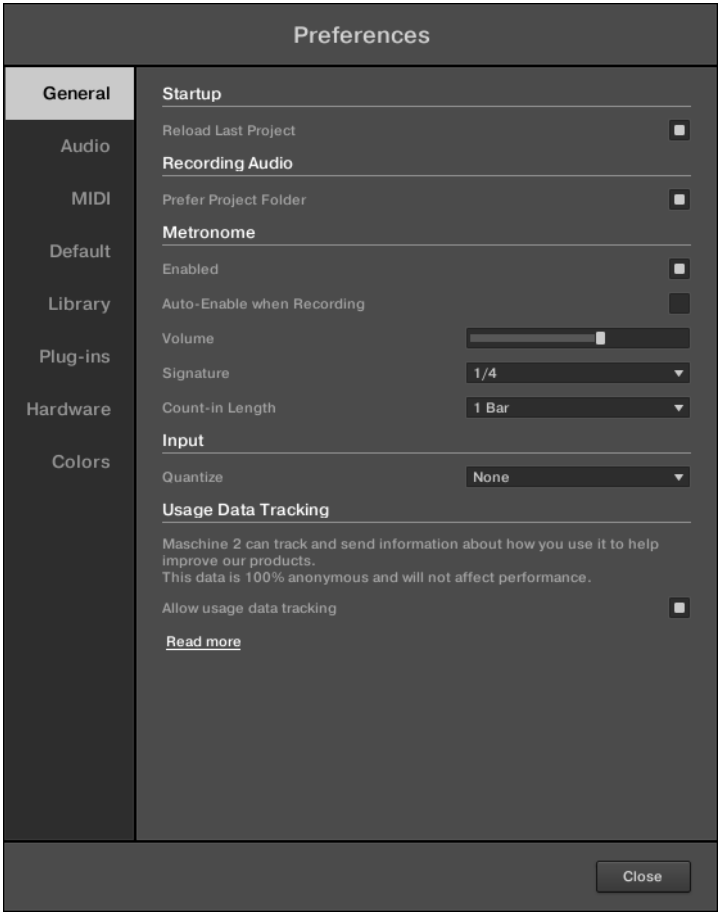
- **General** : voir ↑3.6.1, Preferences – page General.

- **Audio** : voir ↑3.6.2, Preferences – page Audio.
- **MIDI** : voir ↑3.6.3, Preferences – page MIDI.
- **Default** : Voir ↑3.6.4, Preferences – page Default.
- **Library** : voir ↑3.6.5, Preferences – Page Library.
- **Plug-ins** : voir ↑3.6.6, Preferences – page Plug-ins.
- **Hardware** : voir ↑3.6.7, Preferences – page Hardware.
- **Colors** : Voir ↑3.6.8, Preferences – page Colors.

3.6.1 Preferences – page General

La page General contient les réglages globaux de MASCHINE.

► Pour afficher la page General, cliquez sur l'onglet General situé sur la gauche du panneau Preferences.



Le panneau Preferences — page General.

Paramètre	Description
Startup	
Reload Last Project	Cliquez cette case pour recharger automatiquement le dernier Project au démarrage.
Recording Audio	

Paramètre	Description
Prefer Project Folder	Si cette option est cochée, les Samples que vous enregistrez seront placés dans un sous-répertoire du dossier dans lequel votre Project est sauvegardé. Dans le cas contraire, vos enregistrements seront placés dans le dossier Recordings générique situé dans votre répertoire utilisateur standard (voir section ↑3.6.4, Preferences – page Default).
Metronome	
Enabled	Cochez cette case pour activer le Métronome. Vous pouvez également activer le Métronome en cliquant sur le bouton Metronome situé dans le Header de MASCHINE ; pour plus d'informations, voir section ↑11.2.3, Utiliser le Métronome.
Auto-Enable when Recording	Cliquez sur la case pour activer l'option Auto-Enable. Celle-ci active automatiquement le Métronome lorsque vous lancez l'enregistrement d'un Pattern. Lorsque vous lancez l'enregistrement d'un Pattern (p. ex. en appuyant sur REC sur votre contrôleur), le Métronome est automatiquement activé. Lorsque vous arrêtez l'enregistrement (p. ex. en appuyant sur le bouton REC allumé), le Métronome revient à son état précédant l'enregistrement (activé ou désactivé). L'option Auto-Enable peut être activée/désactivée dans le logiciel et depuis votre contrôleur. L'option Auto-Enable n'affecte pas le Count-in : même si Auto-Enable est désactivée, le Métronome s'allume lorsque vous appuyez sur SHIFT + REC pour lancer le Count-in. Pour plus d'informations sur la configuration du Count-in, veuillez consulter le chapitre ↑11.2.4, Enregistrer avec le Count-in (compte à rebours).
Volume	Cliquez sur la tirette pour ajuster le volume du Métronome.

Paramètre	Description
Signature	Sélectionne la durée musicale entre chaque tic du Métronome. Par défaut, le Métronome marque les temps (les noires, ou « quarter notes », soit 1/4). Vous pouvez sélectionner ici une autre durée musicale.
Count-in Length	Sélectionne la durée du Count-in (compte à rebours), c'est-à-dire le temps pendant lequel le Métronome bat la mesure avant que l'enregistrement ne commence effectivement.
Link	
Enabled	Cliquez sur la case pour activer le protocole Link par défaut. Les applications gérant Ableton Link peuvent rejoindre une session Link lorsqu'elles sont connectées au même réseau. Pour plus d'informations sur Link, veuillez consulter la section ↑3.8, Synchroniser MASCHINE via Ableton Link.
Input	

Paramètre	Description
Quantize	La quantification en entrée quantifie automatiquement votre jeu au moment où vous l'enregistrez dans MASCHINE. Sélectionnez l'un des modes de quantification en entrée suivants : None : la Quantification en Entrée est désactivée. Les notes que vous jouez ou enregistrez sur les pads ne sont pas quantifiées. Record : la Quantification en Entrée est appliquée uniquement lorsque vous enregistrez votre jeu sur les pads. Play/Rec : la Quantification en Entrée est appliquée à la fois lorsque vous jouez sur les pads et lorsque vous les enregistrez. En mode Play/Rec, la quantification appliquée lors du jeu est légèrement différente de celle appliquée lors de l'enregistrement des pads : lors de l'enregistrement, tous les Events sont quantifiés sur les Steps les plus proches – le Step le plus proche pouvant être situé avant l'Event. En revanche, lorsque vous jouez, les Events se produisant dans la première moitié des Steps ne sont pas déplacés (puisqu'il est difficile d'avancer les Events avant que vous ne les jouiez !) tandis que les Events se produisant dans la seconde moitié des Steps sont quantifiés sur le Step suivant.

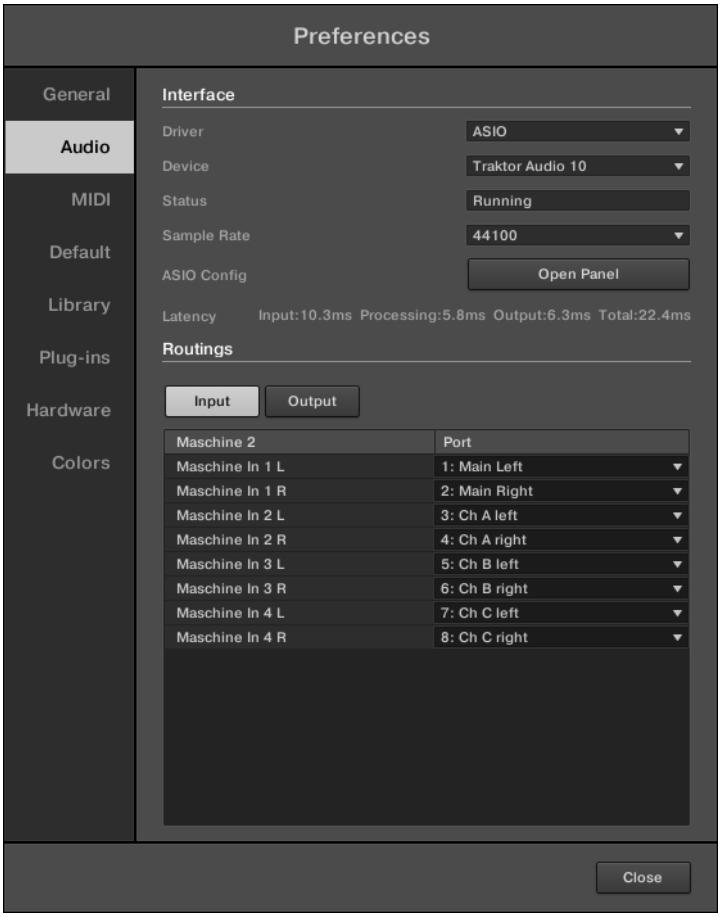
Paramètre	Description
Usage Data Tracking	
Allow usage data tracking	Ici, vous pouvez choisir d'activer ou de désactiver la collecte des données d'utilisation. La technologie de suivi des données d'utilisation permet à MASCHINE de collecter automatiquement des données anonymes d'utilisation que vous pouvez choisir de partager avec nous. Nous vous encourageons à laisser le suivi des données activé car il constitue un outil précieux nous permettant de mieux analyser les performances des applications Native Instruments dans des situations réelles. Les données envoyées à Native Instruments sont entièrement anonymes et ne grèvent en rien les performances. Pour des informations détaillées sur la collecte des données d'utilisation, veuillez consulter l'article suivant de la Base de Connaissances sur le site web de Native Instruments : https://support.native-instruments.com/hc/en-us/articles/209545029

3.6.2 Preferences – page Audio

La page Audio contient les réglages liés à votre interface audio.

La section Routings vous permet de configurer les connexions entre les entrées/sorties virtuelles de MASCHINE et les entrées/sorties physiques de votre interface audio.

► Pour afficher la page Audio, cliquez sur l'onglet Audio situé sur la gauche du panneau Preferences.



Preferences – page Audio.

Paramètre	Description
Interface	
Driver	Sélectionne votre pilote audio dans le menu déroulant.
Device	Sélectionne l'une des interfaces audio disponibles si plusieurs sont connectées.

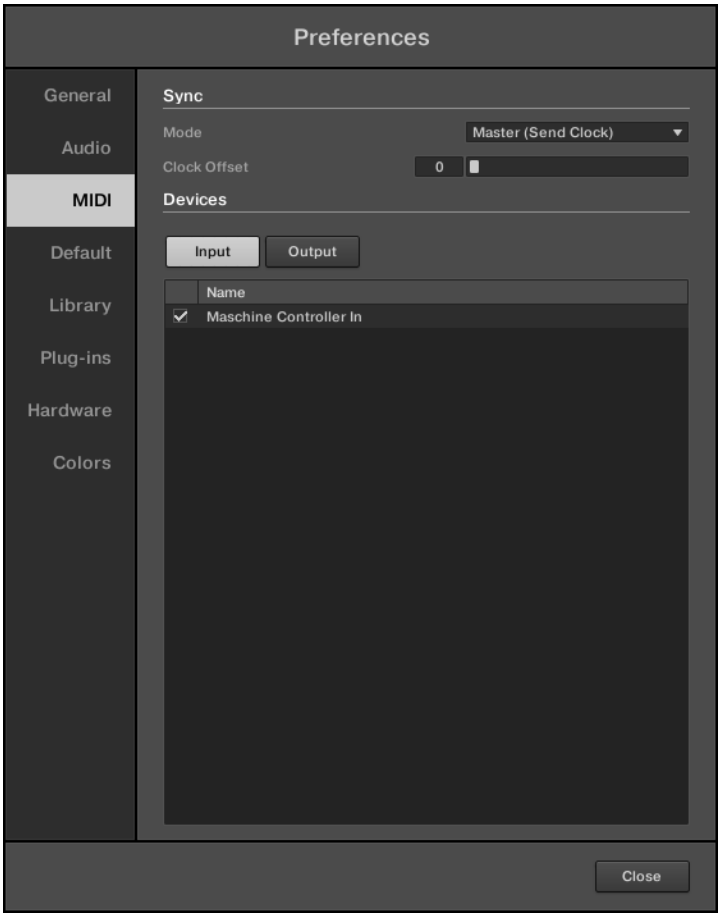
Paramètre	Description
Status	Indique si votre interface audio est actuellement en fonctionnement.
Sample Rate	Ce champ affiche la fréquence d'échantillonnage sélectionnée pour votre interface audio. Veuillez relancer MASCHINE après avoir modifié la fréquence d'échantillonnage.
ASIO Config (Windows uniquement)	Cliquez sur Open Panel pour accéder aux contrôles propres à votre interface audio. Pour plus d'informations, veuillez consulter la documentation livrée avec votre interface audio.
Latency	**macOS** : Cette tirette permet d'ajuster la latence de votre interface audio, en échantillons (samples). Les valeurs faibles permettent une réponse plus rapide à votre jeu, mais elles impliquent une charge de calcul plus grande pour votre processeur et votre pilote audio, risquant d'entraîner des craquements et des ruptures de son. Les valeurs plus élevées sont moins exigeantes pour le processeur mais elles introduisent une latence plus grande (autrement dit, un léger délai peut apparaître entre l'instant où vous frappez sur un pad et l'instant où vous entendez le son résultant). Vous devrez donc faire des essais avec ce paramètre afin de trouver la latence la plus faible possible sans surcharger votre processeur ni introduire aucun artefacts audio. **Windows** : Si vous utilisez un pilote ASIO, le panneau Audio and MIDI Settings affiche un bouton ASIO Config à la place de la tirette Latency. Cliquez sur ce bouton pour ouvrir la fenêtre des réglages du pilote ASIO sélectionné.
Routings	

Paramètre	Description
Input	Cliquez sur Input pour afficher le routage des entrées. Là, vous pouvez choisir les entrées de votre interface audio à utiliser pour les quatre entrées stéréo de MASCHINE. Sélectionnez les entrées de votre interface audio dans la colonne de droite en cliquant sur les champs : un menu déroulant présentant toutes les entrées disponibles apparaît. Les choix effectués ici déterminent par exemple les entrées qui seront utilisées pour échantillonner des sources externes.
Output	Cliquez sur Output pour afficher le routage des sorties. Là, vous voyez la liste des 16 sorties stéréo de MASCHINE ; dans la colonne de droite, vous pouvez les assigner aux sorties de votre interface audio. Cliquez sur les champs de la colonne de droite pour sélectionner les sorties désirées dans les menus déroulants.

3.6.3 Preferences – page MIDI

La page MIDI permet de configurer les ports d'entrée et de sortie MIDI que vous souhaitez utiliser avec MASCHINE.

► Pour afficher la page MIDI, cliquez sur l'onglet MIDI sur la gauche du panneau Preferences.



Le panneau Preferences : page MIDI.

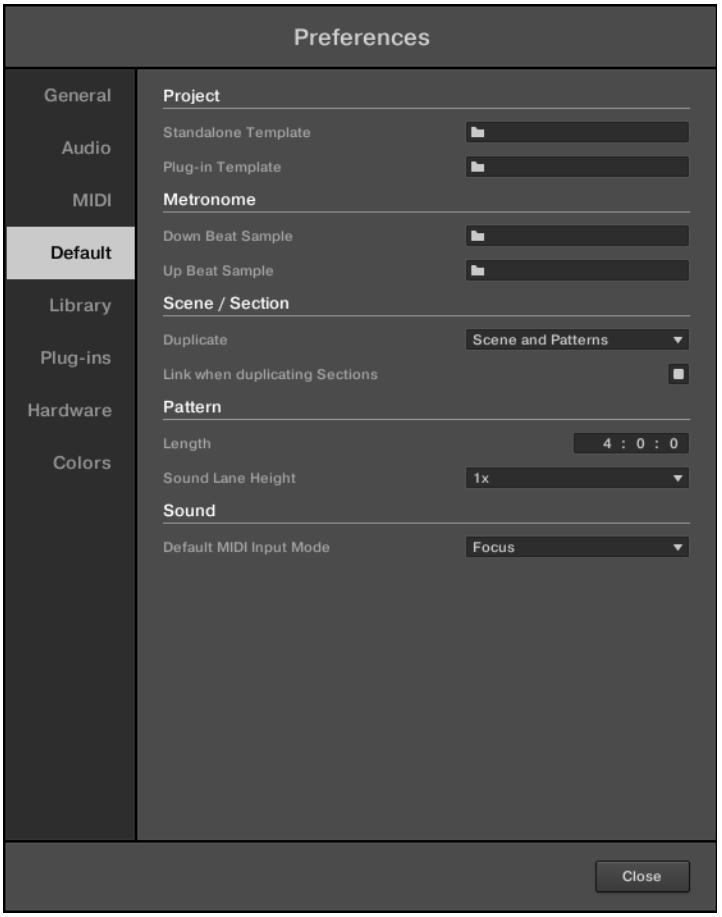
Paramètre	Description
Sync	
Mode	Cliquez sur le menu déroulant pour choisir le mode de synchronisation MIDI de MASCHINE : Off : aucun mode de synchronisation MIDI n'est sélectionné. Master (Send Clock) : lorsque MASCHINE fonctionne en mode Stand-alone, il peut émettre un signal MIDI Clock vers n'importe quel appareil capable de recevoir les messages MIDI Clock. Il peut s'agir d'un appareil tel qu'une boîte à rythme, une groovebox ou encore un autre séquenceur logiciel. Slave (Receive Clock) : lorsque MASCHINE fonctionne en mode Stand-alone, il peut être contrôlé via MIDI Clock par n'importe quel appareil capable d'envoyer des messages MIDI Clock. Il peut s'agir d'un appareil tel qu'une boîte à rythme, une groovebox, un séquenceur ou encore un autre séquenceur logiciel. Veuillez noter que l'option Slave (Receive Clock) n'est pas disponible lorsque LINK est actif. Pour plus d'informations sur Link, voir ↑3.8, Synchroniser MASCHINE via Ableton Link.
Clock Offset (apparaît lorsque Mode est réglé sur *Slave*)	Cliquez et déplacez la tirette Clock Offset pour compenser le délai éventuellement introduit par la transmission MIDI. Si les données d'horloge MIDI sont affectées d'un délai, les appareils externes réagissent en retard et votre piste sonore n'est plus synchronisée. Le paramètre Clock Offset vous permet d'introduire une certaine compensation de la latence (en millisecondes). MASCHINE envoie alors les données d'horloge MIDI en avance par rapport au temps normalement défini.
Devices	
Inputs	Cliquez sur Input pour afficher une liste de toutes les entrées MIDI disponibles sur votre système. Vous pouvez activer/désactiver chacune des entrées en cliquant sur les champs de la colonne Status, qui affichent l'état actuel des ports correspondants.

Paramètre	Description
Outputs	Cliquez sur Output pour afficher une liste de toutes les sorties MIDI disponibles sur votre système. Vous pouvez activer/désactiver chacune des sorties en cliquant sur les champs de la colonne Status, qui affichent l'état actuel des ports correspondants.

3.6.4 Preferences – page Default

La page Default vous permet de définir les réglages par défaut qui seront utilisés pour tout nouveau Project.

► Pour afficher la page Default, cliquez sur l'onglet Default situé sur la gauche du panneau Preferences.



Le panneau Preferences — page Default.

Paramètre	Description
Project	
Standalone	Vous pouvez sélectionner ici un Project à charger automatiquement lorsque vous commencez un nouveau Project dans MASCHINE en mode Stand-alone (application autonome). Le champ affiche l'emplacement du Modèle de Project (Template Project) actuellement sélectionné. Cliquez sur l'icône pour sélectionner un autre Modèle de Project. Tout fichier Project peut servir de modèle, qu'il provienne de la Librairie de MASCHINE ou que vous l'ayez créé vous-même (par exemple avec vos instruments et effets préférés déjà chargés dans les Plug-in Slots). Si vous avez déjà défini un Modèle de Project, vous pouvez cliquer sur l'icône en forme de croix pour annuler cette option, et choisir de démarrer vos nouveaux Projects à partir de zéro.
Plug-in	Vous pouvez sélectionner ici un Project à charger automatiquement lorsque MASCHINE est utilisé en tant que Plug-in au sein d'une station de travail audionumérique. Le champ affiche l'emplacement du Modèle de Project (Template Project) actuellement sélectionné. Cliquez sur l'icône pour sélectionner un autre Modèle de Project. Tout fichier Project peut servir de modèle, qu'il provienne de la Librairie de MASCHINE ou que vous l'ayez créé vous-même (par exemple avec vos instruments et effets préférés déjà chargés dans les Plug-in Slots). Si vous avez déjà défini un Modèle de Project, vous pouvez cliquer sur l'icône en forme de croix pour annuler cette option, et choisir de démarrer vos nouveaux Projects à partir de zéro.
Metronome Settings	

Paramètre	Description
Down Beat Sample et Up Beat Sample	Vous pouvez ici choisir les fichiers audio à utiliser, respectivement sur les temps forts et sur les temps faibles joués par le Métronome. Les champs affichent les emplacements des fichiers audio actuellement utilisés. Cliquez sur les champs pour sélectionner d'autres fichiers audio. Cliquez sur les petites croix situées à droite des champs pour retirer les fichiers audio personnalisés et utiliser les sons par défaut du Métronome.
Scene / Section	
Duplicate	Sélectionnez dans le menu déroulant la manière dont la fonction Duplicate doit dupliquer les Scenes. *Scene Only* Seule la Scene est dupliquée. Le résultat est une nouvelle Scene non liée qui référence les mêmes Patterns. *Scene and Patterns* La Scene ainsi que tous les Patterns sont dupliqués. La nouvelle Scene et les nouveaux Patterns sont indépendants de la Scene et des Patterns originaux.
Link when duplicating Sections	Cliquez le case pour activer une copie liée d'une Section lorsque vous utilisez la fonction Duplicate. Par défaut, cette fonction est désactivée. Lorsque cette option est activée, la fonction *Duplicate* crée une copie liée de la Section. Une copie liée est mise à jour automatiquement dès qu'une autre instance de la Section en question est modifiée. Ainsi, vous n'avez pas besoin de retrouver la Section « originale » parmi toutes ses copies.
Pattern	

Paramètre	Description
Length	Choisissez ici la longueur par défaut des nouveaux Patterns. Cette longueur est mesurée en mesures, temps et doubles croches. Pour modifier cette longueur, cliquez sur le nombre désiré (mesures, temps ou doubles croches) et faites glisser votre souris verticalement. Pour plus d'informations sur la Pattern Length, voir ↑11.1.6, Régler l'Arrange Grid et la Pattern Length (Longueur de Pattern).
Sound Lane Height	Choisissez la hauteur par défaut des pistes des Sounds dans le Pattern Editor en sélectionnant la hauteur normale *1x* ou le grossissement *2x* dans le menu. *1x* affiche les seize Sounds, tandis que *2x* affiche les huit premiers Sounds du Group, ce qui facilite l'édition des Events.
Sound	
Default MIDI Input Mode	MASCHINE vous permet de jouer vos Sounds à l'aide de notes MIDI, par exemple depuis un clavier MIDI. Par défaut, et sans configuration particulière, les notes MIDI entrantes (sur n'importe quel port MIDI et n'importe quel canal MIDI) déclenchent le Sound en focus à diverses hauteurs tonales (pitches). En outre, vous pouvez décider qu'un Sound ne reçoive aucune entrée MIDI et choisir le réglage d'entrée MIDI par défaut via le réglage Default MIDI Input Mode. Sélectionnez l'une des options d'entrée MIDI suivantes dans le menu déroulant : Focus : l'entrée MIDI de n'importe quel contrôleur connecté peut être utilisée pour piloter le Sound Slot sous le focus. None : le Sound sélectionné ne reçoit aucune donnée MIDI.

3.6.5 Preferences – Page Library

La page Library permet d'éditer les emplacements de tous les fichiers de la Librairie de MASCHINE (fichiers d'usine et fichiers utilisateur) qui apparaissent dans le panneau LIBRARY du Browser.



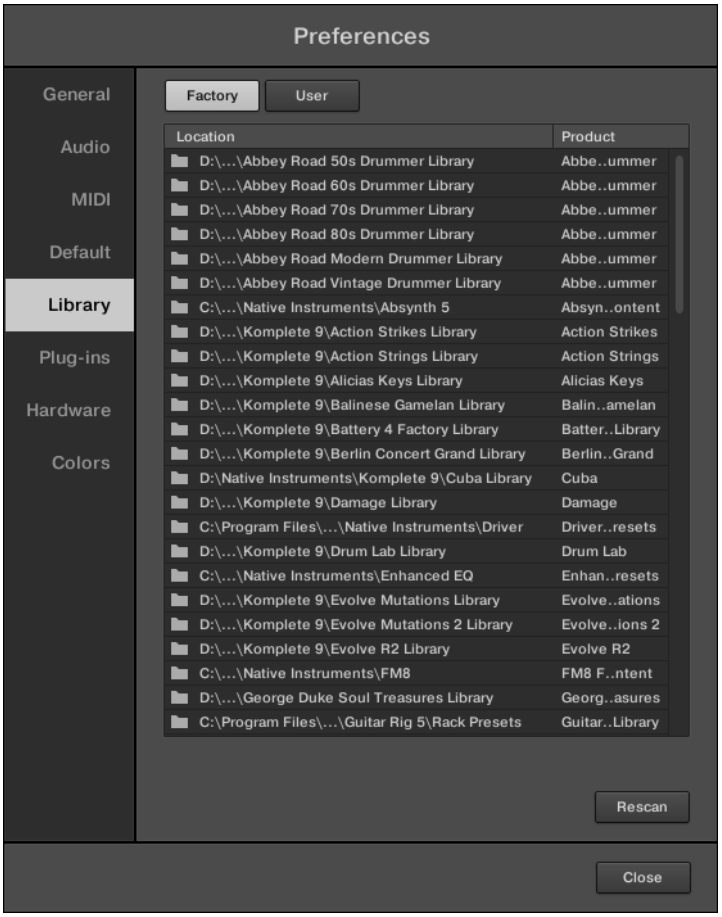
Le panneau LIBRARY du Browser est décrit à la section ↑4.2, Rechercher et charger des fichiers depuis la Bibliothèque.

► Pour afficher la page Library, cliquez sur l'onglet Library situé sur la gauche du panneau Preferences.

En haut de la page, les boutons Factory et User permettent d'afficher le volet Factory ou le volet User.

Volet Factory

► Pour ouvrir le volet Factory, cliquez sur le bouton Factory situé en haut de la page Library.



Le panneau Preferences — le volet Factory de la page Library.

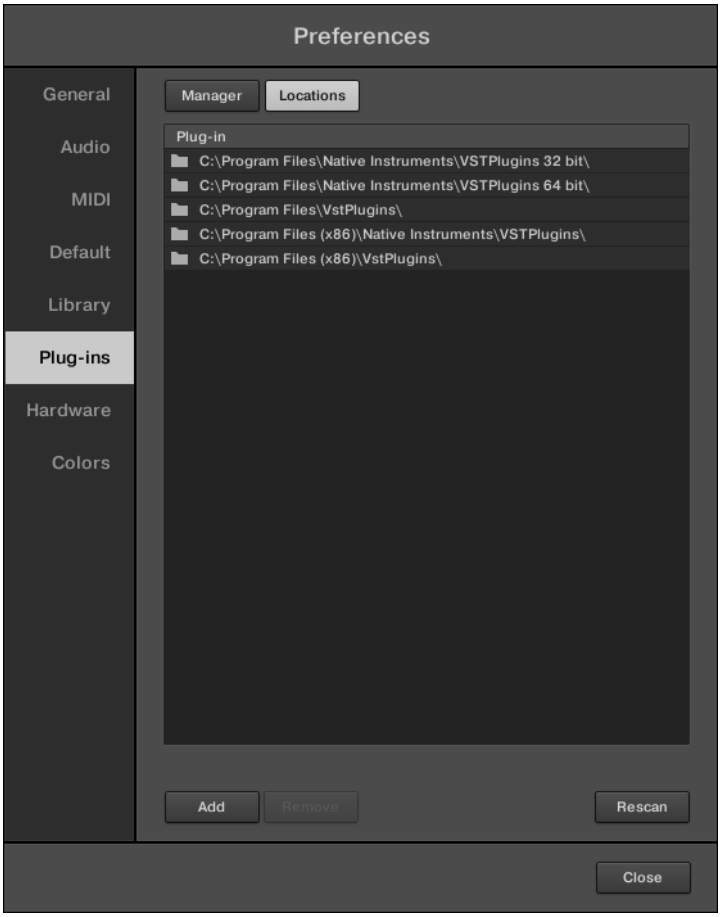
Le volet Factory affiche toutes les bibliothèques d'usine disponibles. Cela comprend la bibliothèque d'usine de MASCHINE, les bibliothèques importées depuis d'autres produits NI ainsi que les MASCHINE EXPANSIONS installées sur votre ordinateur.

Ces Bibliothèques apparaîtront dans l'Affichage Factory du panneau Library du Browser.

Élément	Description
Colonne Location	Affiche le chemin d'accès à chaque bibliothèque. Si vous avez déplacé une Bibliothèque à un nouvel emplacement sur votre ordinateur, cliquez sur l'icône de dossier située à gauche de cette Bibliothèque pour sélectionner le nouveau chemin d'accès.
Colonne Product	Affiche le nom de chaque produit. Affiche le nom de chaque produit. Ces noms ne peuvent pas être modifiés.
Bouton Rescan	Si vous avez apporté une modification à une Bibliothèque (par exemple si vous l'avez déplacée), sélectionnez-la dans la liste et cliquez sur le bouton Rescan pour lancer un nouveau scan de cette Bibliothèque.

Volet User

► Pour afficher le volet User, cliquez sur le bouton User situé en haut de la page Library.



Le panneau Preferences — le volet User de la page Library.

Le volet User affiche toutes les bibliothèques actuellement utilisées. Ceci inclut le répertoire personnel MASCHINE par défaut ainsi que tout autre répertoire personnel que vous auriez défini. Ces Bibliothèques apparaîtront dans l'affichage User du panneau Library du Browser.

Élément	Description
Colonne Location	Affiche le chemin d'accès à chaque bibliothèque. Si vous avez déplacé une Bibliothèque à un nouvel emplacement sur votre ordinateur, cliquez sur l'icône de dossier située à gauche de cette Bibliothèque pour sélectionner le nouveau chemin d'accès.
Colonne Alias	Affiche l'alias enregistré pour chaque bibliothèque. Cliquez sur un alias pour le modifier. Il n'est pas indispensable de définir des alias pour vos dossiers utilisateur, mais cela peut se révéler bien utile si vous travaillez sur plusieurs ordinateurs (voir description ci-dessous). Après avoir ajouté un nouvel emplacement (voir Add ci-dessous), cliquez sur le champ situé à l'intersection de la nouvelle rangée et de la colonne Alias pour définir un alias du nouveau chemin d'accès. L'alias du dossier personnel par défaut, Standard User Directory, ne peut pas être modifié – c'est l'emplacement auquel tous vos fichiers utilisateur seront enregistrés par défaut.
Bouton Add	Cliquez sur Add pour ajouter manuellement des répertoires à la Bibliothèque personnelle. Voir ci-dessous pour plus de détails.
Bouton Remove	Cliquez sur Remove pour retirer la Bibliothèque personnelle sélectionnée. Les fichiers seront uniquement retirés du Browser de MASCHINE, ils ne seront pas effacés de votre disque dur.
Bouton Rescan	Si vous avez apporté une modification à une Bibliothèque (par exemple si vous avez ajouté/ôté des fichiers), sélectionnez-la dans la liste et cliquez sur le bouton Rescan pour lancer un nouveau scan de cette Bibliothèque.
Case à cocher Scan user content for changes at start-up	Cochez cette case pour permettre à MASCHINE de détecter au démarrage toute modification des dossiers de contenu utilisateur.



Vous pouvez modifier la taille du panneau Preferences à votre convenance, de la manière habituelle sous votre système d'exploitation. En outre, chaque colonne peut être redimensionnée : cliquez sur la frontière entre les en-têtes de deux colonnes et glissez la souris.

Dossier User Content inclus dans les dossiers utilisateurs de MASCHINE

Les produits Native Instruments stockent le contenu utilisateur dans un dossier User Content centralisé. Dans MASCHINE, ce dossier User Content est automatiquement ajouté à la liste des répertoires utilisateur située dans le panneau User de la page Library du panneau Preferences, et par conséquent ses fichiers sont disponibles dans le Browser de MASCHINE.

Le dossier User Content ne peut ni être renommé ni retiré de la liste. Vous pouvez modifier son chemin d'accès dans la colonne Location.

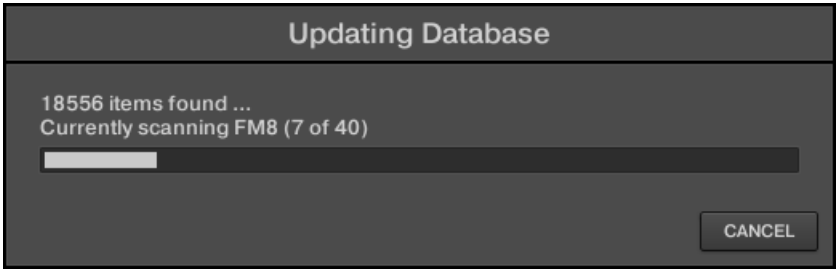
Le « Standard User Directory » ne peut pas être supprimé

Le Standard User Directory ne peut être ni renommé, ni retiré de la liste définie dans le panneau User de la page Library du panneau Preferences. Vous pouvez modifier son chemin d'accès dans la colonne Location.

Annuler un nouveau scan de la Librairie

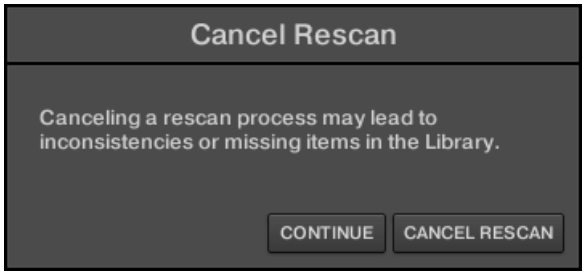
Sur la page Library du panneau Preferences, le bouton Rescan vous permet de relancer un scan de la bibliothèque sélectionnée (ou de toutes les bibliothèques si aucune n'est sélectionnée), afin que le Browser de MASCHINE reflète les éventuelles modifications apportées aux fichiers. Un clic sur ce boutonRescan lance le scan et une boîte de dialogue Updating Database affiche la progression du scan.

La boîte de dialogue Updating Database inclut un bouton CANCEL vous permettant d'interrompre le scan sans endommager la base de données de manière permanente :



La boîte de dialogue Updating Database inclut désormais un bouton Cancel.

► Pour interrompre le scan, cliquez sur CANCEL dans la boîte de dialogue Updating Database.
Une boîte de dialogue Cancel Rescan apparaît et vous demande de confirmer que vous souhaitez annuler le scan :



Le message vous avertit que l'annulation du scan peut entraîner des incohérences ou des éléments manquants dans votre MASCHINE Library.

- Si vous souhaitez quand même annuler le scan, cliquez sur CANCEL RESCAN en bas à droite, et le scan sera annulé.
- Si vous préférez plutôt ne *pas* annuler le scan, cliquez sur CONTINUE ou appuyez sur la touche [Esc] de votre clavier d'ordinateur, et le scan se poursuivra.

Si vous avez annulé le scan, les éventuels problèmes (incohérences ou éléments manquants) de votre bibliothèque MASCHINE seront résolus lorsque vous relancerez le scan des mêmes dossiers (via le bouton Rescan mentionné ci-dessus).



Contrairement au processus de scan décrit ici, vous ne pouvez pas annuler l'importation de fichiers dans la MASCHINE Library (via le panneau FILES du Browser ou via la page Library du panneau Preferences) ni la sauvegarde des modifications apportées aux tags et aux propriétés des fichiers (via l'Attribute Editor dans le Browser).

Utiliser des alias

Le alias de la colonne Alias sont des références aux chemins d'accès indiqués dans la colonne Location. Lorsque vous sauvegardez un Project, les données sauvegardées comprennent à la fois les chemins d'accès et les alias, pour chaque fichier utilisé dans le Project. Ceci vous permettra d'utiliser un même Project sur différents ordinateurs, même si les fichiers utilisés dans le Project (par ex. les Samples) sont enregistrés à des emplacements différents sur chaque ordinateur : il suffit de définir le même alias pour ces différents emplacements ; MASCHINE

remplacera le chemin d'accès sauvegardé sur le premier ordinateur par le chemin d'accès associé au même alias sur le deuxième ordinateur, afin d'y retrouver les fichiers nécessaires – cela vous évitera d'être confronté à une situation où des Samples sont manquants.

Ajouter des dossiers à la Bibliothèque personnelle

Dans le volet User de la page Library, vous pouvez ajouter des dossiers au contenu utilisateur de votre Librairie MASCHINE. Pour ce faire :

1. Cliquez sur Add en bas du panneau.
   Une fenêtre de dialogue permettant de sélectionner un dossier s'ouvre alors.
2. Dans cette fenêtre, naviguez jusqu'au dossier désiré, puis cliquez sur OK (Choose sous macOS).

→ Tous les fichiers compatibles avec MASCHINE se trouvant dans le dossier sélectionné seront ajoutés à votre contenu utilisateur dans MASCHINE.

En outre, les fichiers importés verront leurs attributs (tags Produit/Banque/Sous-Banque/Type/Sous-Type/Mode, ainsi que les propriétés) établis comme suit :

- Pour tous les types de fichiers, tout attribut déjà présent dans le fichier est conservé.
- Pour les Samples, si les attributs Produit/Banque/Sous-Banque sont vides, ils seront établis à partir des dossiers dans lesquels les Samples sont enregistrés :
  - L'attribut « Produit » sera défini d'après le dossier que vous avez sélectionné.
  - Si les Samples sont enregistrés dans un sous-dossier de ce dossier, le nom du sous-dossier sera utilisé pour définir l'attribut « Banque ».
  - Si les Samples sont enregistrés dans un sous-dossier de ce sous-dossier, le nom du sous-dossier le plus bas hiérarchiquement sera utilisé pour définir l'attribut « Sous-Banque ».

Lorsque vous ajoutez un dossier au contenu utilisateur de votre Librairie MASCHINE, vous rendez les fichiers qu'il contient accessibles depuis le panneau LIBRARY du Browser – bien utile pour des recherches et des chargements efficaces ! Pour plus d'informations concernant l'utilisation du panneau LIBRARY du Browser, veuillez consulter la section ↑4.2, Rechercher et charger des fichiers depuis la Bibliothèque.



Les chemins d'accès aux dossiers ajoutés à l'aide du bouton IMPORT (situé dans le panneau FILES du Browser) apparaîtront aussi ici. La seule différence entre l'ajout de dossiers via le bouton Add (panneau Preferences) décrit ici et via le bouton IMPORT (panneau FILES du Browser) est que cette dernière méthode permet de définir les Attributs des fichiers lors de leur importation. Voir section ↑4.6.5, Utiliser la liste de résultats pour plus d'informations concernant l'importation de dossiers via le panneau FILES.

Veuillez remarquer que le dossier sélectionné ne peut pas contenir ni être contenu dans un dossier déjà présent dans la liste du panneau User ou Factory. Si MASCHINE détecte un tel dossier lorsque vous cliquez sur OK (Choose sous macOS) dans la fenêtre de sélection de dossier, un message Duplicate Location apparaîtra : cliquez sur OK pour revenir à la fenêtre de sélection de dossier et choisir un autre dossier de votre ordinateur.

Retirer des dossiers de la Bibliothèque personnelle

Vous pouvez également retirer tout dossier utilisateur de votre bibliothèque, à l'exception du dossier utilisateur par défaut.

3.6.6 Preferences – page Plug-ins

La page Plug-ins permet de gérer les Plug-ins Native Instruments et Externes que vous souhaitez utiliser dans MASCHINE.

► Pour afficher la page Plug-ins, cliquez sur l'onglet Plug-ins situé sur la gauche du panneau Preferences.

En haut de la page, les boutons Manager et Locations permettent d'afficher le volet Manager ou le volet Locations.

Volet Manager

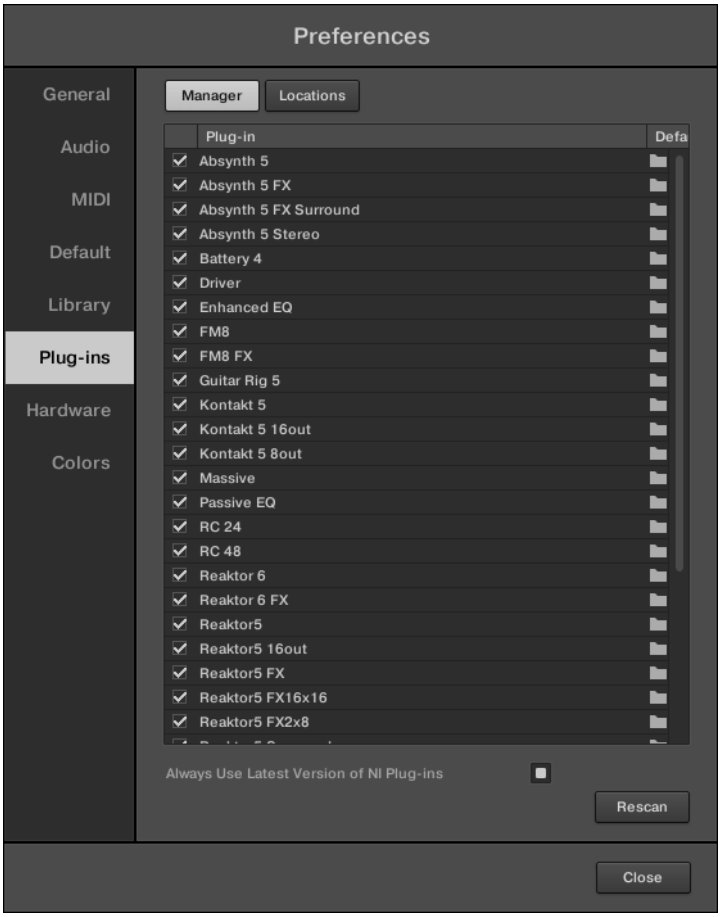
► Pour ouvrir le volet Manager, cliquez sur le bouton Manager situé en haut de la page Plug-ins.

Le volet Manager de la page Plug-ins permet d'activer/désactiver les Plug-ins VST/AU, de relancer le scan de leurs répertoires et de choisir des presets par défaut pour vos Plug-ins Native Instruments et Externes.

Lorsqu'un Plug-in Native Instruments ou Externe est désactivé, il n'est plus possible de le charger (depuis les divers menus Plug-in du logiciel ou depuis le Plug-in Browser de votre contrôleur). Si par exemple vous n'utilisez pas certains Plug-ins VST dans MASCHINE, il peut être utile de les désactiver, de sorte à ce qu'ils n'encombrent pas inutilement la liste des Plug-ins disponibles.



Pour plus d'informations concernant les Plug-ins Native Instruments, les Plug-ins Externes et les autres Plug-ins de MASCHINE, veuillez consulter le chapitre ↑7, Utiliser des Plug-ins.



Le panneau Preferences — le panneau Manager de la page Plug-ins.

Élément	Description
Colonne Plug-in	Affiche la liste de tous les Plug-ins VST/AU se trouvant dans les répertoires définis dans le panneau Locations (voir ci-dessous). Ceci inclut tous les Plug-ins 32-bit VST/AU activés ou désactivés lorsque MASCHINE fonctionne en mode 32-bit, ou bien tous les Plug-ins VST/AU 64-bit activés ou désactivés lorsque MASCHINE fonctionne en mode 64-bit. À gauche de chaque Plug-in de la liste, une case permet d'activer/désactiver le Plug-in correspondant dans MASCHINE. Lorsqu'un Plug-in est désactivé, il n'est plus possible de le charger dans MASCHINE.
Colonne Default Config	Pour chaque Plug-in, vous pouvez créer un Preset par défaut qui sera chargé avec ce Plug-in lorsque vous le chargerez dans un Plug-in Slot. Cliquez sur l'icône de dossier située à gauche pour sélectionner un Preset de Plug-in par défaut. Vous pouvez également sauvegarder un Preset en tant que Preset par défaut : sélectionnez *Save As Default…* dans le menu Plug-in. Si aucun Preset par défaut n'est défini ici, les paramètres du plug-in seront automatiquement assignés lors de son chargement dans un Plug-in Slot. Pour supprimer un Preset de Plug-in par défaut, cliquez sur la petite croix située à droite.

Élément	Description
Case à cocher Always Use Latest Version of NI Plug-ins	Si un Project a été enregistré avec des versions antérieures de plug-ins, par exemple des versions antérieures de REAKTOR ou KONTAKT, les versions les plus récentes installées seront utilisées lors du chargement du Project si cette option est activée. Si l'option est désactivée, MASCHINE tentera de charger le Project avec les versions originales utilisées lors de la création du Project. En outre, si seules les versions les plus récentes des plug-ins sont disponibles sur l'ordinateur, celles-ci seront utilisées même si l'option est désactivée.
Bouton Rescan	Si vous avez modifié le contenu d'un répertoire défini dans le panneau Locations (voir ci-dessous), il est conseillé de relancer le scan (balayage) de vos répertoires de Plug-ins afin de garder à jour la liste des Plug-ins Externes disponibles. Cliquez sur Rescan pour vérifier l'intégrité de vos Plug-ins et détecter automatiquement les Plug-ins ajoutés ou supprimés, ou encore pour désélectionner des Plug-ins qui ne fonctionnent pas correctement, quelle qu'en soit la raison. Veuillez remarquer que le scan ne tiendra pas compte des Plug-ins qui sont désactivés dans la liste située au-dessus.

Volet Manager : Case « Use NI Audio Units » (macOS uniquement)

Sous macOS, le panneau Manager contient une case additionnelle Use NI Audio Units. Cochez cette case pour inclure les versions Audio Units (AU) de vos Plug-ins Native Instruments dans les menus Plug-ins du logiciel, ainsi que dans le Plug-in Browser du contrôleur :

- Si cette case est désactivée (réglage par défaut), les versions AU de vos Plug-ins Native Instruments apparaissent toujours dans la liste située au-dessus, mais ils sont désactivés (cas non cochée) : ces plug-ins n'apparaîtront pas dans le sous-menu *Native Instruments* des menus Plug-in (logiciel) ni dans le Plug-in Browser (contrôleur). En outre, les autres entrées correspondant à des plug-ins Native Instruments (tous VST) ne porteront pas la mention (VST) à côté de leur nom.

- Si vous activez la case Use NI Audio Units, tous les Plug-ins AU Native Instruments seront activés dans la liste située au-dessus ; ils seront donc disponibles au chargement dans MASCHINE. Pour les distinguer des versions VST, les noms de plug-ins apparaissant dans le sous-menu *Native Instruments* des menus Plug-in ou dans le Plug-in Browser porteront la mention (VST) ou (AU).

Il est aussi possible d'activer ou de désactiver séparément les Plug-ins AU Native Instruments de la liste, en cochant/décochant les cases décrites ci-dessus – dès que vous activez l'un de ces Plug-ins, l'option Use NI Audio Units est automatiquement activée.



L'option Use NI Audio Units ne concerne que les Plug-ins AU de Native Instruments. Les Plug-ins AU d'autres fabricants ne sont pas affectés par ce réglage.

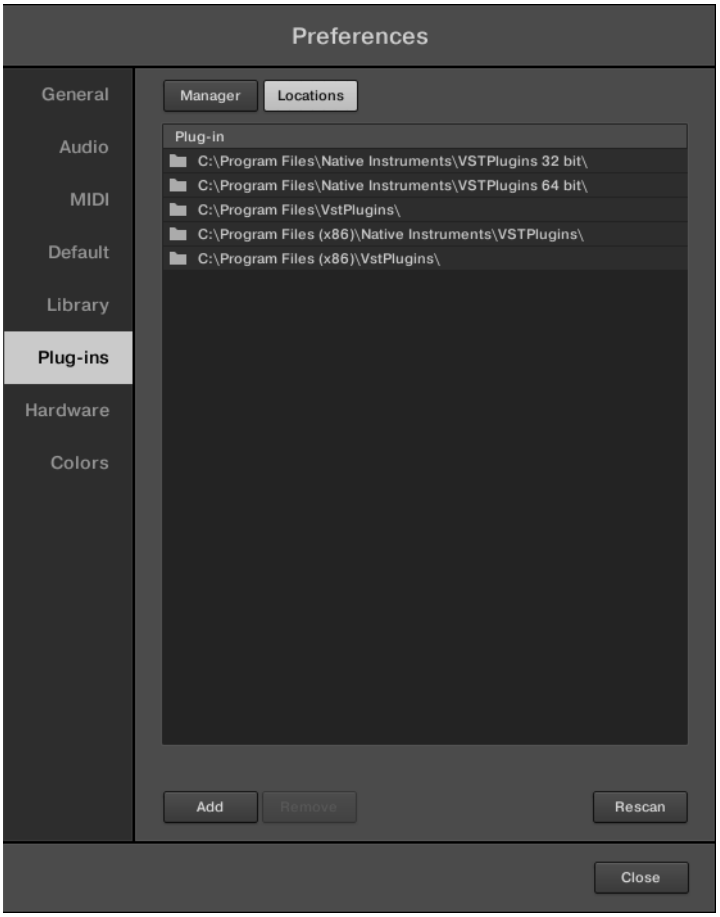


Si l'option Use NI Audio Units est désactivée ou si la version AU d'un Plug-in Native Instruments est désactivée, il est quand même possible de charger les Projects utilisant ce Plug-in AU.

Panneau Locations

► Pour ouvrir le panneau Locations, cliquez sur le bouton Locations situé en haut de la page Plug-ins.

Dans la section Locations de la page Plug-ins, vous pouvez gérer les divers répertoires de Plug-ins que vous souhaitez utiliser avec MASCHINE.



Le panneau Preferences — le panneau Locations de la page Plug-ins.

Le panneau Locations offre les contrôles suivants :

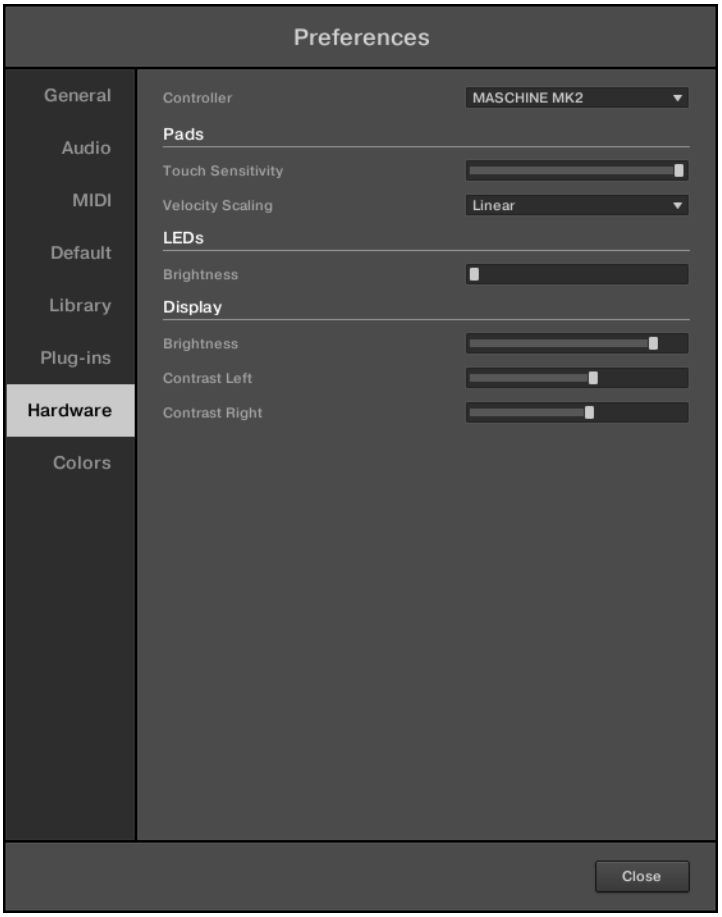
Élément	Description
Colonne Plug-in	Liste de tous les répertoires de Plug-ins utilisés par MASCHINE. Cliquez sur l'icône de dossier située à gauche de l'une des entrées pour modifier le chemin d'accès du répertoire de Plug-ins correspondant.
Bouton Add	Cliquez sur Add pour ajouter des répertoires de Plug-ins.
Bouton Remove	Cliquez sur Remove pour supprimer le répertoire sélectionné.
Bouton Rescan	Si vous avez modifié le contenu d'un répertoire (par exemple en installant ou en désinstallant un Plug-in), vous devez relancer le scan (balayage) de vos répertoires de Plug-ins afin de garder à jour la liste des Plug-ins disponibles. Cliquez sur Rescan pour vérifier l'intégrité de vos Plug-ins et détecter automatiquement les Plug-ins ajoutés ou supprimés, ou encore pour désactiver des Plug-ins qui ne fonctionnent pas correctement, quelle qu'en soit la raison.

3.6.7 Preferences – page Hardware

La page Hardware vous permettra de personnaliser la manière dont les pads réagissent à votre jeu et de régler la luminosité des écrans du contrôleur.

► Pour afficher la page Hardware, cliquez sur l'onglet Hardware situé sur la gauche du panneau Preferences.

→ Les réglages des contrôleurs Native Instruments connectés peuvent être sélectionnés et ajustés.



Le panneau Preferences – page Hardware.

Paramètre	Description
Controller	Le *Controller Menu* permet de sélectionner un appareil connecté et de modifier ses réglages. Vous pouvez piloter la même instance de MASCHINE depuis deux appareils simultanément : un contrôleur de la famille MASCHINE et un clavier KOMPLETE KONTROL S-Series. Une fois un nouvel appareil sélectionné dans le *Controller Menu*, la page Hardware affiche toutes les options disponibles.
Pads	
Sensitivity	Utilisez la tirette Sensitivity pour ajuster la sensibilité avec laquelle les pads répondent à votre toucher. Ce paramètre fixe le seuil minimal à partir duquel le contrôleur MASCHINE enregistre une « frappe » sur les pads.
Velocity Scaling	Velocity Scaling (réponse en vélocité) définit la manière dont votre jeu est traduit en valeurs de vélocités : les réglages possibles vont de *Soft 3* (une frappe légère suffit à générer une vélocité élevée) à *Hard 3* (vous devez vraiment frapper fort sur le pad pour obtenir une vélocité élevée), en passant par *Linear* (comportement neutre).
Display	
Brightness	La tirette Brightness vous permet d'ajuster la luminosité des écrans gauche et droit de votre contrôleur MASCHINE.
Contrast Left et Contrast Right	Ces tirettes permettent d'ajuster séparément le contraste des écrans gauche et droit.

Ajuster les réglages depuis le contrôleur

Vous avez également accès aux réglages Sensitivity, Brightness, Contrast Left et Contrast Right depuis votre contrôleur. Pour modifier ces réglages, vous devez d'abord passer en mode MIDI :

1. Appuyez sur SHIFT + CONTROL (MIDI) pour passer votre contrôleur en mode MIDI.
2. Appuyez sur SHIFT + Bouton 4 (SETTINGS) pour passer en mode d'Affichage Settings.

- Tournez le Curseur 1 (BRIGHT.) pour régler le paramètre Brightness décrit ci-dessus.
- Tournez le Curseur 2 (PADSENS) pour régler le paramètre Sensitivity décrit ci-dessus.
- Tournez les Curseur 4 (CNTR.L) et 5 (CNTR.R) pour régler respectivement les paramètres Contrast Left et Contrast Right décrits ci-dessus.

► Lorsque vous avez fini, appuyez à nouveau sur SHIFT + CONTROL (MIDI) pour quitter le mode MIDI et revenir au mode MASCHINE.

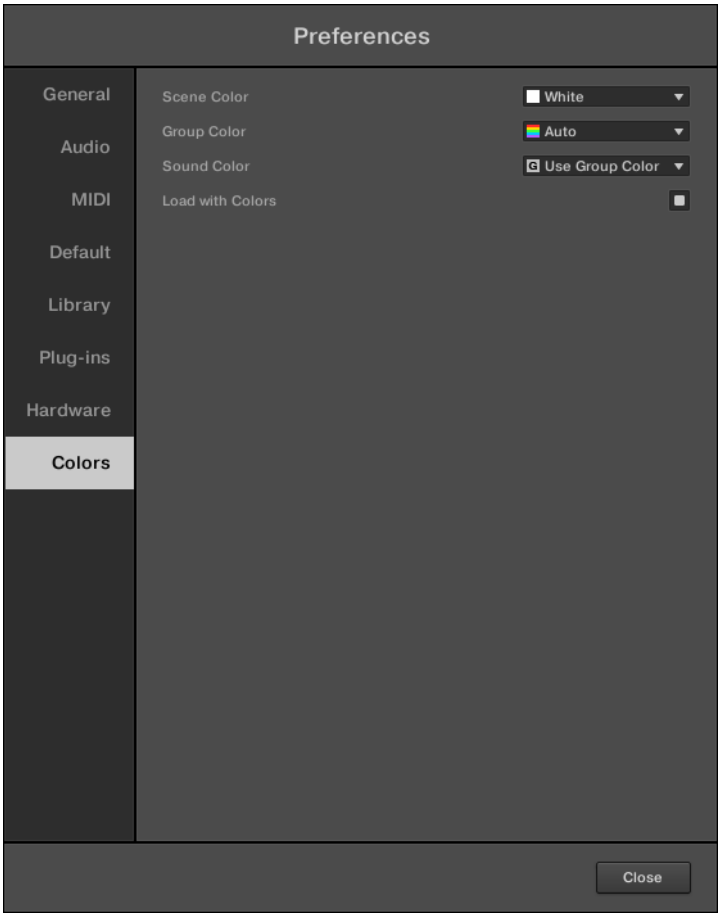


Pour plus d'informations concernant le mode MIDI, veuillez consulter le Manuel du Controller Editor.

3.6.8 Preferences – page Colors

La page Colors permet de choisir les couleurs par défaut de vos Scenes, Groups et Sounds.

► Pour afficher la page Colors, cliquez sur l'onglet Colors situé sur la gauche du panneau Preferences.



Le panneau Preferences – page Colors.

Paramètre	Description
Scene Default	Sélectionne la couleur par défaut pour vos Scenes. Dans le menu, vous pouvez choisir la couleur désirée parmi une palette de 16 couleurs, ou *White* (blanc ; réglage par défaut). La couleur définie par défaut apparaît en surbrillance dans le menu. Si vous sélectionnez *Auto* chaque Scene se verra attribuer par défaut une couleur différente.
Group Default	Sélectionne la couleur par défaut pour vos Groups. Dans le menu, vous pouvez choisir la couleur désirée parmi une palette de 16 couleurs. La couleur définie par défaut apparaît en surbrillance dans le menu. Si vous sélectionnez *Auto* (réglage par défaut), chaque Group se verra attribuer par défaut une couleur différente.
Sound Default	Sélectionne la couleur par défaut pour vos Sounds. Dans le menu, vous pouvez choisir la couleur désirée parmi une palette de 16 couleurs. La couleur définie par défaut apparaît en surbrillance dans le menu. Si vous sélectionnez *Auto* (réglage par défaut), chaque Sound se verra attribuer par défaut une couleur différente. Si vous sélectionnez *Use Group Color*, (réglage par défaut), les Sounds adopteront par défaut la couleur du Group auquel ils appartiennent.
Load with Colors	Cliquez la case pour enregistrer vos réglages de couleur avec vos fichiers MASCHINE (Projects, Groups, Sounds, etc.). Si vous décochez Load with Colors (cochée par défaut), les couleurs sauvegardées ne seront pas utilisées la prochaine fois que vous chargerez vos fichiers. À la place, les fichiers chargés utiliseront les couleurs par défaut définies dans la page Colors.



Veuillez noter que les réglages dans cette page Colors définissent des couleurs *par défaut* : ces couleurs seront utilisées lors de la création d'un nouveau Project, lors de la réinitialisation d'un Group/Sound, ou lorsque l'option Load with Colors est décochée (voir ci-dessus). Pour modifier la couleur d'un objet donné (Sounds, Groups, Patterns et Scenes) dans votre Project, utilisez le sous-menu *Color* du menu contextuel de l'objet en question, dans le logiciel. Pour plus d'informations, voir respectivement ↑5.2.4, Modifier la couleur des Sounds, ↑5.3.4, Modifier la couleur des Groups, ↑11.7.7, Modifier la couleur du Pattern et ↑16.2.13, Changer la couleur d'une Scene.



Tant qu'un objet (Scene, Group, Sound ou Pattern) est de la couleur définie par défaut, cette couleur n'est pas attachée à l'objet mais plutôt à sa « position » dans sa liste respective : en particulier, si vous déplacez l'objet à une autre position, sa couleur par défaut ne le suivra pas – l'objet prendra la couleur associée par défaut à sa nouvelle position.

3.7 Intégrer MASCHINE à une configuration MIDI

MASCHINE peut être intégré à une configuration MIDI de manière très rapide.

Il existe de nombreuses manière d'utiliser le MIDI dans MASCHINE. Notamment :

- Il est possible de synchroniser un signal MIDI Clock entre MASCHINE et d'autres appareils MIDI : ↑3.7.2, Synchronisation à une MIDI Clock externe (Sync to External MIDI Clock) et ↑3.7.3, Émettre un signal MIDI Clock (Send MIDI Clock).
- Si vous branchez un clavier MIDI au port MIDI IN, vous pouvez directement jouer le Sound sélectionné depuis votre clavier, sans avoir à configurer quoi que ce soit.
- Il est possible de configurer des Sounds ou des Groups particuliers, de sorte à ce qu'ils réagissent aux données MIDI entrantes et qu'ils envoient des données MIDI vers un port spécifique. Vous trouverez plus de renseignements à ce sujet dans la section ↑12.2, Utiliser les contrôles MIDI et l'automatisation.
- Vous pouvez également changer de Scene à distance en envoyant à MASCHINE des Notes MIDI ou des messages MIDI Program Change. Vous trouverez plus de renseignements à ce sujet dans la section ↑16.5, Déclencher les Sections ou les Scenes via MIDI.

3.7.1 Connecter un appareil MIDI externe



Les ports MIDI situés à l'arrière du contrôleur MASCHINE.

Pour connecter votre équipement MIDI externe :

1. Branchez-le au port MIDI IN ou MIDI OUT du contrôleur MASCHINE, tous deux situés sur le panneau arrière du boîtier.
2. Si MASCHINE fonctionne en mode Stand-alone, activez l'entrée et/ou la sortie MIDI correspondante(s) de votre contrôleur MASCHINE STUDIO dans la page MIDI du panneau Preferences (voir ↑3.6.3, Preferences – page MIDI).
3. Si MASCHINE fonctionne en tant que Plug-in au sein d'un logiciel hôte, sa configuration MIDI est gérée par l'hôte (voir section ↑3.5, Mode autonome et mode plug-in). Pour en savoir plus sur la configuration MIDI de votre logiciel hôte, veuillez vous référer à sa documentation propre.

3.7.2 Synchronisation à une MIDI Clock externe (Sync to External MIDI Clock)

Lorsque MASCHINE fonctionne en mode Stand-alone (application autonome), elle peut être contrôlée via MIDI Clock depuis n'importe quel appareil capable d'envoyer des messages MIDI Clock. Il peut s'agir d'un appareil tel qu'une boîte à rythme, une groovebox ou un séquenceur, ou bien d'un autre séquenceur logiciel.



Si vous utilisez MASCHINE en tant que Plug-in, il est automatiquement synchronisé à l'application hôte ; vous n'avez donc pas à activer la synchronisation MIDI externe ! Pour plus d'informations concernant l'utilisation de MASCHINE en tant que plug-in, veuillez consulter la section ↑3.5, Mode autonome et mode plug-in.

Pour faire en sorte que MASCHINE reçoive un signal MIDI Clock provenant d'un appareil externe :

1. Sélectionnez *Preferences* dans le menu File.
2. Sélectionnez la page MIDI.
3. Dans la section Sync, sélectionnez *Slave (Receive Clock)* dans le menu.
4. Sélectionnez le bouton Input pour voir une liste des appareils connectés.
5. Cochez le nom de l'appareil envoyant le signal MIDI Clock (l'appareil avec lequel vous souhaitez synchroniser MASCHINE).

→ MASCHINE peut dorénavant recevoir un signal MIDI Clock provenant d'un appareil externe.



Pour activer la synchronisation de MASCHINE, vous devez définir au moins un périphérique d'entrée MIDI dans la section Devices de la page MIDI.

Lorsque *Slave (Receive Clock)* est sélectionné, le bouton Play du Header de MASCHINE et le bouton PLAY du contrôleur sont désactivés.



Si vous souhaitez que MASCHINE réagisse à d'autres messages MIDI que les messages MIDI Clock, en particulier si vous souhaitez contrôler les notes et les paramètres de MASCHINE via MIDI, veuillez consulter la section ↑12.2, Utiliser les contrôles MIDI et l'automatisation qui décrit ces opérations en détail.

3.7.3 Émettre un signal MIDI Clock (Send MIDI Clock)

Lorsque MASCHINE fonctionne en mode Stand-alone (application autonome), elle peut émettre un signal MIDI Clock vers n'importe quel appareil capable de recevoir les messages MIDI Clock. Il peut s'agir d'un appareil tel qu'une boîte à rythme, une groovebox ou encore un autre séquenceur logiciel.



Si vous utilisez MASCHINE en tant que plug-in, il lui est impossible d'émettre un signal MIDI Clock. Pour plus d'informations concernant l'utilisation de MASCHINE en tant que plug-in, veuillez consulter la section ↑3.5, Mode autonome et mode plug-in.

Pour faire en sorte que MASCHINE reçoive un signal MIDI Clock provenant d'un appareil externe :

1. Sélectionnez *Preferences* dans le menu File.
2. Sélectionnez la page MIDI.
3. Dans la section Sync, sélectionnez *Master (Send Clock)* dans le menu.

→ MASCHINE enverra un signal MIDI Clock à n'importe quel appareil connecté capable de recevoir les messages MIDI Clock.



Vous pouvez régler le délai de la MIDI Clock dans la page MIDI du panneau Preferences. Voir ↑3.6.3, Preferences – page MIDI pour plus d'informations.



Si vous souhaitez que MASCHINE émette d'autres messages MIDI que les messages MIDI Clock, en particulier si vous souhaitez contrôler d'autres appareils MIDI à l'aide des notes jouées par MASCHINE, veuillez consulter la section ↑12.2.5, Émettre du MIDI depuis les Sounds qui décrit ces opérations en détail.

3.8 Synchroniser MASCHINE via Ableton Link

Ableton Link est un protocole permettant de synchroniser les beats, la phase et le tempo des applications avec Link actif, sur un même ordinateur ou sur un réseau. Ceci vous permet notamment de synchroniser facilement des applications tournant sur différents appareils ou encore de rejoindre une jam avec d'autres musiciens. En connectant des applications via Link, vous pouvez les synchroniser à une ligne temporelle commune et changer le tempo globalement depuis n'importe quelle application connectée.

3.8.1 Se connecter à un réseau

Les applications gérant Ableton Link peuvent rejoindre une session Link lorsqu'elles sont connectées au même réseau. Pour activer Link dans MASCHINE, assurez-vous simplement que l'ordinateur sur lequel fonctionne MASCHINE est connecté au même réseau local que les autres applications que vous souhaitez relier. Il peut s'agir d'une connexion au réseau local ou d'une connexion ad-hoc (ordinateur à ordinateur).

Pour garantir une sécurité et une stabilité optimales lors de l'utilisation de Link, voici quelques points à prendre en considération :

- Pour la stabilité, connectez votre ordinateur au routeur du réseau local via un câble Ethernet.
- Si vous utilisez un réseau Wifi, assurez-vous d'utiliser un mot de passe afin d'empêcher tout utilisateur non invité de rejoindre votre session.
- Pour une stabilité et une sécurité maximales, créez une session Link utilisant une connexion directe entre deux ordinateurs via un câble Thunderbolt ou Ethernet.

Pour des informations génériques sur la mise en place et l'utilisation de Link, veuillez vous référer aux FAQs de Link sur le site web d'Ableton :

https://help.ableton.com/hc/en-us/articles/209776125-Link-FAQs.

3.8.2 Rejoindre et quitter une session Link

Vous pouvez rejoindre une session Link à tout moment en cliquant sur le bouton LINK. Lorsqu'une autre application gérant Link est connectée, une barre mobile apparaît dans le bouton LINK même si la lecture dans MASCHINE est interrompue. Cette barre représente la phase globale de Link sur laquelle se calent toutes les applications participantes.

Après avoir cliqué sur le bouton Lecture, la lecture reprend sur le premier temps lorsque la barre de progression du bouton LINK est pleine. Le premier participant à rejoindre la session définit le tempo initial ; par la suite, chaque participant peut modifier ce tempo dans sa propre application. Si plusieurs participants modifient le tempo simultanément, le dernier changement de tempo prend le pas sur les autres.

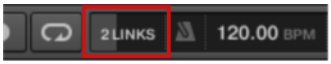
Pour commencer ou rejoindre une session Link, faites comme suit :

1. Cliquez sur le bouton LINK situé dans le Header.



2. Lancez la lecture dans MASCHINE en cliquant sur le bouton de lecture.
3. Pour arrêter d'utiliser Link et quitter la session, cliquez à nouveau sur LINK.

Lorsque la connexion est établie, le bouton LINK affiche le nombres d'autres applications connectées via Link. Dans l'exemple ci-dessous, deux autres applications sont connectées.



Une session Link active avec deux autres instances connectées.

Lorsque Link est actif, vous ne pouvez pas synchroniser MASCHINE à un signal MIDI Clock entrant. Link a la priorité. Vous pouvez en revanche envoyer un signal MIDI Clock depuis MASCHINE.

4 Navigateur

Le Browser vous permet d'organiser et de catégoriser tous vos Projects, Groups, Sounds, presets de Plug-ins et Samples. Cette catégorisation s'effectue en étiquetant tous ces éléments avec des mots-clés (attributs ou « tags »). Dans ce cas précis, le logiciel MASCHINE dispose d'avantages certains sur le contrôleur matériel (comme par exemple d'un écran très grand et d'un clavier AZERTY) ; nous allons donc commencer par le logiciel.

4.1 Principes élémentaires du Browser

Cette section décrit quelques concepts généraux concernant le Browser.

4.1.1 La Librairie de MASCHINE

Pour vous aider à organiser, trouver, retrouver et accéder à des milliers de fichiers prêts à être chargés à tout moment, MASCHINE utilise une **Librairie**. La Librairie de MASCHINE contient non seulement le contenu d'usine inclus avec MASCHINE, mais aussi d'autres contenus d'usine (provenant par ex. d'EXPANSIONS MASCHINE ou d'autres produits Native Instruments), ainsi que votre propre contenu utilisateur.

Pour vous aider à trouver rapidement le fichier qui vous convient, la Bibliothèque met à votre disposition diverses méthodes qui vont bien plus loin que l'habituelle structure hiérarchique des répertoires de votre explorateur système. Par exemple, chaque fichier contenu dans la Bibliothèque peut être décrit par les caractéristiques suivantes :

- Le **Type de fichier** : Project, Group, Sound, etc.
- Le **Type de contenu du fichier** : provient-il de la Bibliothèque d'usine d'un Produit ou a-t-il été créé par une utilisatrice ou un utilisateur ?
- Le **Produit** dont provient le fichier – ceci peut inclure, par exemple, une structure hiérarchique avec une Catégorie de produits, un Produit particulier, et peut-être même une Banque et une Sous-Banque du Produit en question.

- Un nombre variable de **tags** (attributs) sont utilisés pour décrire diverses caractéristiques du fichier ; par exemple le type d'effet, son caractère sonore, le contexte dans lequel il est utilisé – pour faire court, tout ce qui peut vous aider à trouver le fichier.



Veuillez remarquer que la Bibliothèque est le seul autre moyen d'accéder à vos fichiers : vous pouvez sinon naviguer parmi vos fichiers à l'aide de votre explorateur système. La différence (de taille) est que la Bibliothèque organise vos fichiers de manière *musicalement pertinente*.

Quels fichiers contient la Librairie de MASCHINE ?

La Librairie de MASCHINE contient tous les fichiers ayant trait à MASCHINE se trouvant dans les dossiers dont la liste est établie dans la page Library du panneau Preferences. Pour plus d'informations concernant la gestion des dossiers de la Bibliothèque, voir la section ↑3.6.4, Preferences – page Default.

4.1.2 Naviguer dans la Bibliothèque vs. parcourir vos disques durs

Le **Browser** est l'interface vous donnant accès à la Librairie de MASCHINE. Il offre tous les outils permettant de rechercher les fichiers dont vous pouvez avoir besoin – il vous suggérera même d'autres fichiers auxquels vous n'auriez autrement pas pensé. En outre, le Browser permet aussi de parcourir votre système de répertoires de manière plus classique. Ces deux approches sont décrites dans la section suivante.

Le Browser propose deux mode de fonctionnement, chacun doté de ses outils propres :

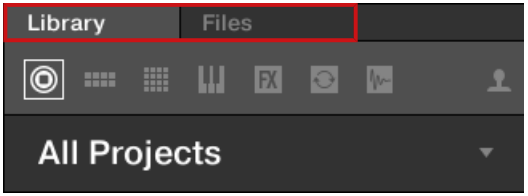
- Le panneau Library permet de parcourir la Librairie de MASCHINE. C'est le moyen idéal pour chercher des fichiers répondant à des critères musicaux précis. Ce panneau vous permettra aussi d'étiqueter (définir des « tags », ou attributs) à votre convenance vos propres fichiers.
- Le panneau Files permet de parcourir vos disques durs via la structure hiérarchique des répertoires de votre système d'exploitation. Vous pouvez par exemple l'utiliser pour parcourir les fichiers qui n'ont pas été importés dans la Librairie de MASCHINE – et les importer à partir de là !



Contrairement à son pendant logiciel, le Browser de votre contrôleur ne permet de charger que des fichiers qui ont déjà été importés dans la Librairie. Le Browser du contrôleur ne permet pas d'accéder directement aux répertoires de vos disques durs. C'est pourquoi il faut toujours commencer par importer et étiqueter tous vos fichiers dans la Librairie à l'aide du logiciel.

Basculer entre le panneau Library et le panneau Files

► Pour afficher le panneau Library ou le panneau Files du Browser, cliquez sur l'onglet correspondant en haut du Browser.



Cliquez sur l'onglet de votre choix pour afficher le panneau correspondant dans le Browser.

Le panneau Library est décrit à la section ↑4.2, Rechercher et charger des fichiers depuis la Bibliothèque ; le panneau Files est lui décrit à la section ↑4.6, Charger et importer des fichiers depuis votre système de fichiers.

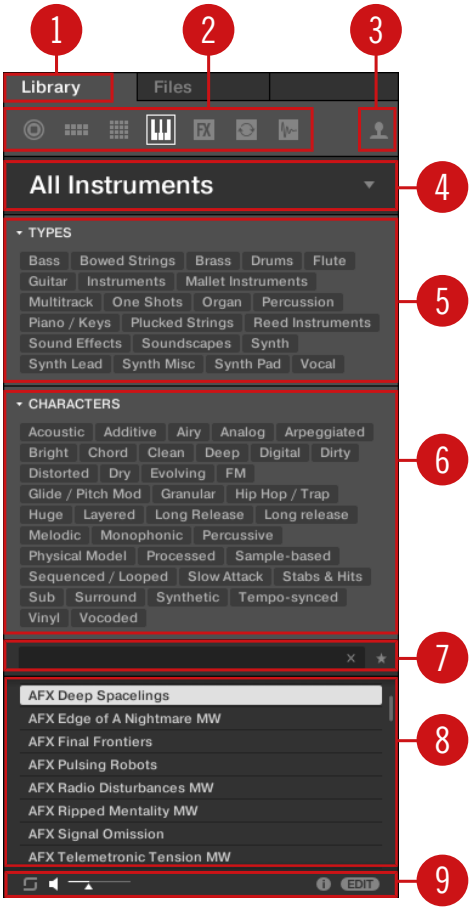
4.2 Rechercher et charger des fichiers depuis la Bibliothèque

Le panneau Library du Browser permet de rechercher tout type de fichier au sein de la bibliothèque de MASCHINE.

► Pour afficher le panneau Library, cliquez sur l'onglet Library situé en haut à gauche du Browser.

4.2.1 Vue d'ensemble du panneau Library

Le panneau Library contient les éléments suivants :



Les éléments du panneau Library.

(**1**) **Onglet Library** : cliquez sur l'onglet Library pour ouvrir le panneau Library décrit ici.

(**2**) **File Type Selector** (Sélecteur de Type de fichier) : ce sélecteur contient sept icônes représentant les différents types de fichiers de MASCHINE. De gauche à droite, les types de fichiers sont les suivants : Project, Group, Sound, preset d'Instrument, preset d'Effet, Loop et One-Shot. Seuls les fichiers correspondant au type de fichier sélectionné apparaîtront dans la liste de résultats (**8**). Voir section ↑4.2.4, Sélectionner un Type de fichier.

(**3**) **Content Selector** : sélectionnez l'icône d'utilisatrice pour afficher le contenu personnel. Lorsque l'icône d'utilisatrice est allumée, seul le contenu personnel apparaît dans la liste de résultats. Lorsque l'icône d'utilisatrice est éteinte, seul le contenu d'usine est affiché dans la liste de résultats. (**8**). Voir section ↑4.2.5, Choisir le contenu d'usine ou le contenu personnel.

(**4**) **Product Selector** (sélecteur de Produit) : dans le menu déroulant, vous pouvez sélectionner un Produit, une Catégorie de produits et, le cas échéant, une Banque et une Sous-Banque pour le Produit sélectionné. Encore une fois, seuls les fichiers correspondant à votre sélection seront affichés dans la liste de résultats (**8**). Voir section ↑4.2.3, Choisir une Catégorie de produits, un Produit, une Banque et une Sous-Banque.

(**5**) **Filtre TYPES** : permet de rechercher des fichiers en fonction de leurs tags (attributs) « Type » et « Sub-Type ». Voir section ↑4.2.6, Sélectionner les attributs Type et Character.

(**6**) **Filtre CHARACTER** (presets d'Instrument/Effet uniquement) : permet rechercher des fichiers en fonction de leurs tags (attributs) « Character ». Voir section ↑4.2.6, Sélectionner les attributs Type et Character.

(**7**) **Champ de recherche** : saisissez n'importe quelle chaîne de caractères dans le champ de recherche pour limiter les résultats de la recherche aux seuls fichiers contenant cette chaîne de caractères. Voir section ↑4.2.7, Effectuer une recherche textuelle.

(**8**) **Liste de résultats** : affiche tous les fichiers correspondant à votre recherche telle que spécifiée à l'aide des divers outils présentés ci-dessus. Voir section ↑4.2.8, Charger un fichier depuis la liste de résultats.

(**9**) **Control Bar** : en bas du Browser, la Control Bar offre quelques outils bien utiles lorsque vous naviguez au sein de la Librairie de MASCHINE ; certains d'entre eux dépendent de votre sélection dans le File Type Selector (**2**) :

- Pour tous les types de fichiers à l'exception des Projects, cliquez sur le bouton **Autoload** situé tout à gauche de la Control Bar pour charger automatiquement tout fichier sélectionné et l'entendre en contexte, pendant la lecture de votre Project. Voir section ↑4.3.1, Charger automatiquement les fichiers sélectionnés.
- Pour les Presets d'Instrument et les Samples, activez le **bouton Prehear** et réglez la tirette de volume située à côté pour pré-écouter les éléments sélectionnés directement depuis le Browser, afin d'opérer une sélection rapide. Voir sections ↑4.3.3, Pré-écouter des Samples et ↑4.3.2, Pré-écouter les presets d'Instrument.

- Pour les Groups, cochez la case Load Patterns pour charger les Patterns d'un Group en même temps que ce Group. Voir section ↑4.3.4, Charger des Groups avec leurs Patterns.
- Pour tous les types de fichiers, cliquez sur le **bouton Information** (comportant un petit « i ») situé à côté du bouton EDIT pour afficher plus d'informations concernant le(s) fichier(s) sélectionné(s). Voir section ↑4.3.6, Afficher les informations des fichiers.
- Pour tous les types de fichiers, cliquez sur le bouton EDIT situé tout à droite de la Control Bar pour ouvrir l'**Attribute Editor** (Éditeur d'Attributs) et modifier les tags et les propriétés associés au(x) fichier(s) sélectionné(s). Voir section ↑4.5, Édition des tags et des propriétés des fichiers.

Vue d'ensemble du processus de recherche dans le panneau Library

Lorsque vous recherchez des fichiers à l'aide du panneau Library, affinez progressivement votre recherche en allant de haut en bas.

Les deux premières étapes sont obligatoires :

1. Choisissez un Type de fichier dans le File Type Selector (**2**).
2. Choisissez entre le contenu d'usine et le contenu utilisateur à l'aide du Content Selector (**3**).

Les étapes suivantes sont optionnelles. Elles peuvent s'avérer utiles pour affiner votre recherche et limiter raisonnablement la quantité de résultats :

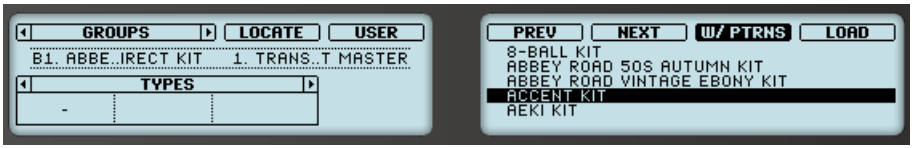
1. Choisissez une Catégorie de produits ou un Produit dans le Product Selector (**4**). Si vous avez sélectionné un Produit, il est aussi possible de choisir une Banque et une Sous-Banque du Produit, dans le cas où il en existe.
2. Dans le filtre TYPES (**5**), sélectionnez les tags décrivant ce que vous cherchez – utilisez aussi le filtre CHARACTERS (**6**) pour les presets d'Instrument et d'Effet.

À tout moment de cette procédure, vous pouvez utiliser le Champ de recherche (**7**) pour effectuer une recherche textuelle rapide parmi les entrées de la liste de résultats (**8**).

Les étapes ci-dessus sont décrites en détail dans les sections suivantes.

4.2.1.1 Parcourir la bibliothèque avec le contrôleur

► Appuyez sur BROWSE pour activer ou quitter le Browser.



Le Browser sur votre contrôleur.

Sur les écrans de votre contrôleur, le Browser est organisé comme suit :

- L'écran gauche et les boutons et curseurs situés de part et d'autre permettent d'affiner votre recherche en sélectionnant un Type de fichier, un Type de contenu (fichiers d'usine ou fichiers utilisateur), un Produit/Banque/Sous-Banque, ainsi que les attributs Type (et éventuellement Character) désirés.
- L'écran droit affiche la liste des résultats correspondants. Il vous permet de sélectionner et de charger le fichier de votre choix. Tournez l'encodeur Control ou le Curseur 8 pour sélectionner un élément de la liste, et appuyez sur l'encodeur Control ou sur le Bouton 8 (LOAD) pour charger le fichier.

Les étapes ci-dessus sont décrites en détail dans les sections suivantes. En outre, votre contrôleur donne accès à la plupart des aides à la navigation disponibles dans le logiciel, comme décrit dans la section ↑4.3, Outils de navigation supplémentaires.

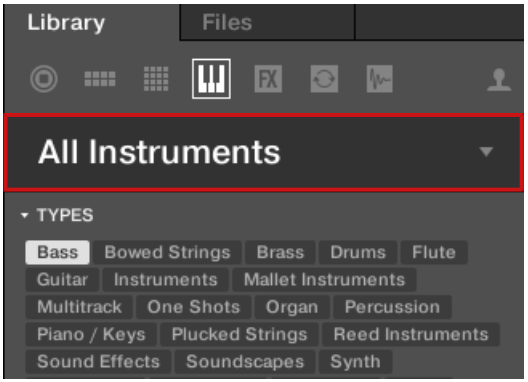


Ajoutez des tags à tous les fichiers que vous utilisez régulièrement, ils seront plus faciles à trouver depuis le contrôleur.

4.2.2 Sélectionner ou charger un Produit et choisir une Banque dans le Browser

Le Product Selector permet de restreindre votre recherche à une certaine Catégorie de produits, à un produit en particulier, ou à une Banque spécifique du produit en question. Vous pouvez également charger un produit avec son fichier de Preset par défaut, directement depuis le Product Selector (voir ci-dessous).

Par défaut le Product Selector ne présente aucune sélection particulière et affiche All Instruments :

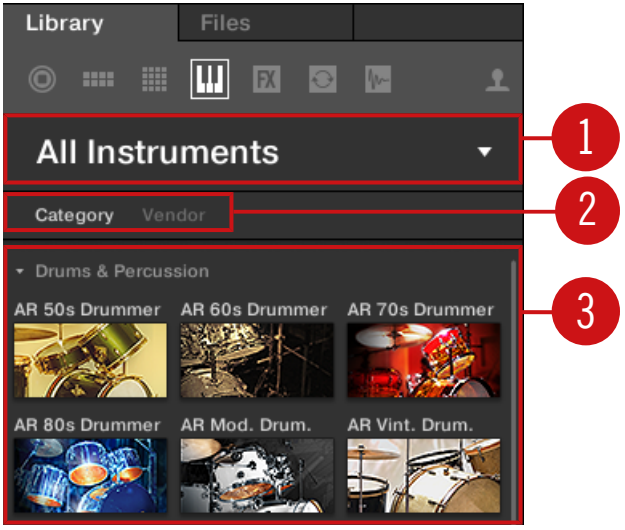


Le Header du Product Selector fermé.

Choisir une Catégorie de produits

► Cliquez sur le Header du Product Selector pour l'ouvrir.

→ Le Product Selector s'ouvre et affiche tous les Produits disponibles dans votre Librairie MASCHINE.



Le Product Selector ouvert.

(**1**) **En-tête du Product Selector** : l'en-tête affiche le produit sélectionné. Si rien n'a été sélectionné, un label générique (All Instruments) s'affiche. Cliquez sur l'en-tête pour fermer le Product Selector.

(**2**) Sélecteur **Category/Vendor** : permet de trier la liste des Produits selon leur Catégorie (Category) ou leur Éditeur (Vendor).

(**3**) **Product List**: tous les Produits disponibles dans votre Librairie MASCHINE sont affichés ici.

Si Category est sélectionné dans le sélecteur **Category/Vendor**, la Product List est triée selon les catégories suivantes :

- Drums & Percussion
- Sampled Instruments
- Synthesizers
- Other / Sounds.com

Si Vendor est sélectionné dans le sélecteur Category/Vendor, la Product List est triée selon le nom des différents éditeurs.

► Pour sélectionner un Produit et n'afficher que les fichiers de presets qui lui sont associés, cliquez simplement sur le produit dans la liste.

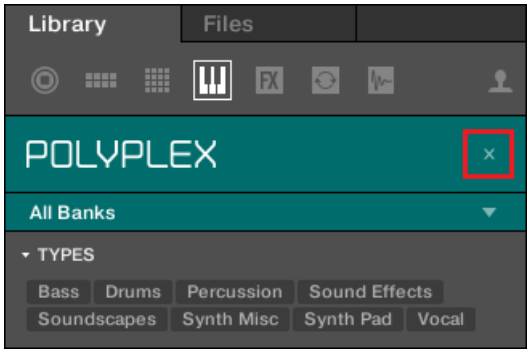
→ Une fois votre sélection effectuée, le Product Selector se ferme automatiquement, le nom et l'icône du Produit apparaissent dans le Header et le Tag Filter ainsi que la liste de résultats sont filtrés en conséquence.



Les produits n'apparaissent dans le Product Selector que si la Bibliothèque contient des fichiers qui leur sont associés. Si un Produit spécifique n'apparaît pas dans la liste, assurez-vous de bien avoir installé sa dernière mise à jour via Native Access.

Réinitialiser votre sélection de Produit

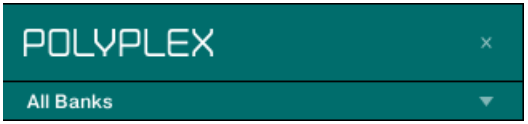
► Pour réinitialiser votre sélection de produit effectuée dans le Product Selector, cliquez sur la petite croix située à droite du nom du produit sélectionné :



→ La sélection de produit est annulée. Le Product Selector affiche le label générique **All Instruments**. Le Tag Filter et la liste de résultats situés sous le Product Selector prennent à nouveau en compte les fichiers correspondant à tous les produits.

Sélectionner une Banque

Lorsque vous sélectionnez des produits spécifiques dans la Product List (voir ci-dessus), un **menu Bank** supplémentaire apparaît en dessous du Product Selector fermé.

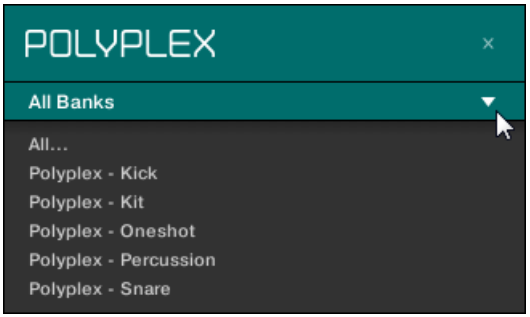


Le menu Bank affichant All Banks pour le POLYPLEX.

Le menu Bank permet de sélectionner une Banque de fichiers spécifique pour le produit sélectionné (POLYPLEX, dans l'image ci-dessus).

Les Banques peuvent être des bibliothèques supplémentaires (par exemple des MASSIVE Expansions), différentes versions de la bibliothèque d'usine originale (par exemple FM7 Legacy et FM8 Factory Library), ou tout autre catégorie de contenu spécifique à un produit particulier (par exemple différents ensembles de sons de batterie pour le POLYPLEX).

► Pour sélectionner une Banque particulière pour le produit sélectionné, cliquez sur le menu Bank situé sous l'icône du produit et choisissez une Banque parmi les entrées disponibles.



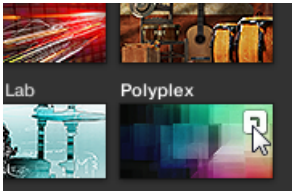
→ Effectuez votre sélection : le menu Bank se referme et affiche la Banque sélectionnée. Le contenu du Tag Filter et celui de la liste de résultats situés en dessous sont réduits en conséquence.

► Comme décrit pour la sélection de produit, vous pouvez réinitialiser le choix de Banque en cliquant sur la petite croix située à côté du nom de la Banque affiché sur le menu fermé.

Charger un produit depuis le Product Selector

Si vous souhaitez non seulement filtrer la liste de résultats en sélectionnant un Produit, mais également charger le produit avec son fichier de Preset par défaut, il est possible de le faire directement depuis le Product Selector.

► Pour charger un Produit avec son fichier de Preset par défaut, amenez le curseur de la souris au-dessus du nom du Produit dans le Product Selector, et cliquez sur la petite flèche apparue en haut à droite du nom du Produit.

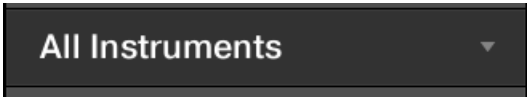


→ Le Produit et son premier Preset dans la liste de résultats sont alors chargés, et la liste de résultats n'affiche plus que les fichiers de Preset associés à ce Produit.

4.2.3 Choisir une Catégorie de produits, un Produit, une Banque et une Sous-Banque

Le Product Selector (sélecteur de Produit) permet de restreindre votre recherche à une certaine Catégorie de produits, à un Produit en particulier, à une Banque spécifique du Produit en question, et même à une Sous-Banque de cette première Banque.

Par défaut, rien n'est sélectionné dans le Product Selector : vous pouvez y lire All Projects, All Groups, All Sounds, All Instruments, All Effects ou All Samples, en fonction du Type de fichier sélectionné dans le File Type Selector situé au-dessus (voir section ↑4.2.4, Sélectionner un Type de fichier) :

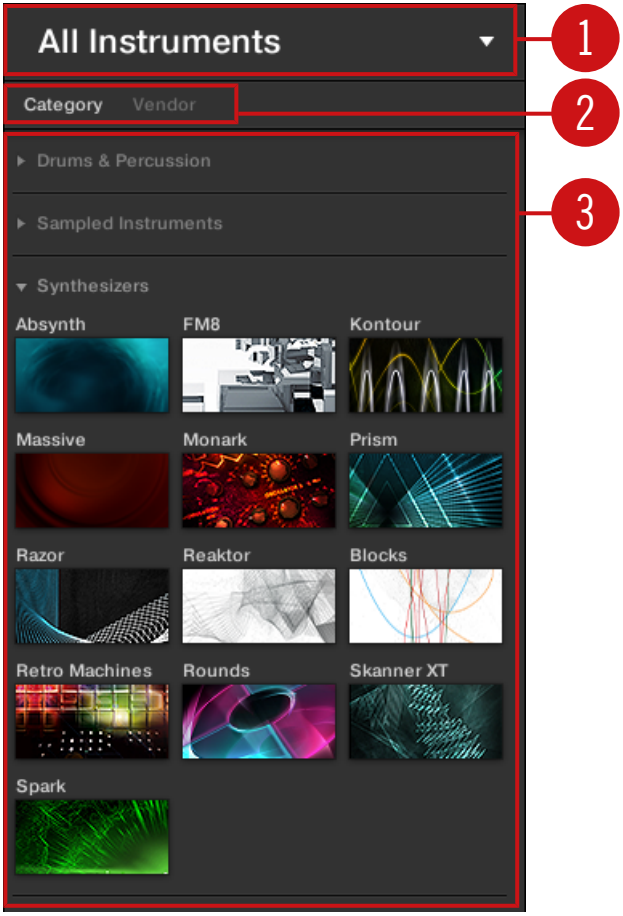


Le Product Selector fermé, sans aucun Instrument sélectionné.

Choisir un Produit ou une Catégorie de produits

► Cliquez sur le Product Selector pour l'ouvrir.

→ Le Product Selector s'ouvre et affiche ceci :



Le Product Selector ouvert (pour les presets d'Instrument).

(**1**) **Header du Product Selector** : Le Header indique le Produit ou la Catégorie de produits sélectionné – si rien n'est sélectionné, il affiche un label générique (All Instruments dans l'image ci-dessus) correspondant au Type de fichier sélectionné dans le File Type Selector situé au-dessus. Cliquez sur le Header pour fermer le Product Selector.

(**2**) **Filtre Product Category** : Affiche les Catégories de produits dont des fichiers sont disponibles dans la Librairie de MASCHINE. Cliquez sur une Catégorie de produits pour la sélectionner/désélectionner. La sélection d'une catégorie restreint le nombre de Produits affichés dans la

Product List (**3**) située en-dessous. Il n'est possible de sélectionner qu'une catégorie à la fois. Vous pouvez sélectionner une catégorie et refermer le Product Selector en cliquant à nouveau sur son Header (**1**) : Le Header (**1**) affichera la catégorie sélectionnée, et le filtre TYPES (et le filtre CHARACTERS s'il est présent) ainsi que la liste de résultats seront alors filtrés par cette catégorie.

(**3**) **Product List** : Affiche les Produits dont des fichiers sont disponibles dans la Librairie de MASCHINE. Cliquez sur le Produit désiré dans la liste. Au moment de votre sélection, le Product Selector se fermera automatiquement, le nom du Produit et l'icône associée apparaîtront dans son Header, et le Tag Filter et la liste de résultats seront filtrés en conséquence.



Le Product Selector fermé, avec un Instrument sélectionné.

Les Catégories de produits et les Produits n'apparaissent dans le Product Selector que si la Librairie de MASCHINE contient des fichiers qui leur sont associés. Par exemple, si un effet Native Instruments de la famille KOMPLETE est installé sur votre ordinateur, mais que vous n'avez sauvegardé pour celui-ci aucun Preset utilisateur dans MASCHINE, son icône Produit n'apparaîtra pas dans le Product Selector si le Content Selector est réglé sur « User » (Utilisateur). De la même manière, si un effet/instrument Native Instruments n'a pas été mis à jour, il se peut que l'icône de ce Produit n'apparaisse pas dans le Product Selector lorsque le Content Selector est réglé sur « NI » (contenu d'usine) – pour éviter cela, assurez-vous que tous vos produits Native Instruments sont correctement mis à jour.

Réinitialiser votre sélection de Produit

► Pour réinitialiser votre sélection de produit effectuée dans le Product Selector, cliquez sur la petite croix située à droite du nom du produit sélectionné :



→ La sélection de produit est annulée. Le Product Selector affiche alors le label générique correspondant au Type de fichier sélectionné (Project, Group, Sound, Preset d'Instrument, Preset d'Effet ou Sample). Le Tag Filter et la liste de résultats situés sous le Product Selector prennent à nouveau en compte les fichiers correspondant à tous les Produits.

Sélectionner une Banque et une Sous-Banque

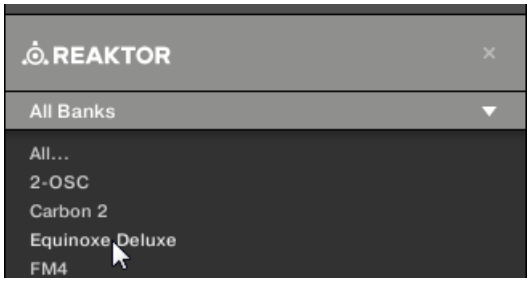
Lorsque vous sélectionnez des produits spécifiques dans la Product List (voir ci-dessus), un **menu Bank** supplémentaire apparaît en dessous du Product Selector fermé.



Le menu Bank affichant All Banks pour les Effets Reaktor.

Ce menu Bank permet de sélectionner une Banque de fichiers spécifique pour le Produit sélectionné (MASCHINE dans l'image ci-dessus).

► Pour sélectionner une Banque particulière pour le produit sélectionné, cliquez sur le menu Bank situé sous l'icône du produit et choisissez une Banque parmi les entrées disponibles.



→ Effectuez votre sélection : le menu Bank se referme et affiche la Banque sélectionnée. Le contenu du Tag Filter et de la liste de résultats situés en dessous est réduit en conséquence.



Les Banques peuvent être, par exemple, des Bibliothèques supplémentaires (par ex. des MASSIVE EXPANSIONS), différentes versions de la Bibliothèque d'usine originale (par ex. FM7 Legacy et FM8 Factory Library), ou encore tout autre catégorie de contenu spécifique à un produit particulier.

De la même manière, certaines Banques sont divisées en plusieurs Sous-Banques. Dans ce cas, un menu Sub-Bank apparaît en dessous du menu Bank, vous permettant de choisir la Sous-Banque souhaitée. Comme décrit pour la sélection de Produit ci-dessus, vous pouvez réinitialiser les choix de Banque et de Sous-Banque en cliquant sur la petite croix située à droite du nom de Banque ou de Sous-Banque affiché sur le menu fermé.

Produits et Banques pour le contenu utilisateur

Lorsque vous sauvegardez vos propres fichiers MASCHINE, ils sont automatiquement associés à des Produits, Banques et Sous-Banques de la manière suivante :

- Lorsque vous sauvegardez des Projects, des Groups ou des Sounds, ils sont automatiquement associés au Produit Maschine.
- Lorsque vous sauvegardez des presets d'Effet ou d'Instrument :
  - Presets pour les Plug-ins Internes : Le Produit associé au moment de la sauvegarde est Maschine, et la Banque associée est le Plug-in Interne spécifique pour lequel le Preset est sauvegardé (par exemple Sampler, Kick, Flanger, etc.).
  - Presets des Plug-ins Native Instruments : Le Produit associé est l'Effet ou l'Instrument Native Instruments spécifique. La Banque et la Sous-Banque peuvent varier en fonction du Produit Native Instruments.
  - Presets pour les Plug-ins Externes : Le Produit associé est le nom du fabricant du Plug-in VST/AU, et la Banque associée est le Plug-in VST/AU spécifique pour lequel le Preset est sauvegardé. Aucune Sous-Banque n'est associée à ce type de Preset. En outre, le Preset est assigné à la Catégorie de produits External Plug-ins.

4.2.3.1 Sélectionner une catégorie de produits, un produit, une banque, une sous-banque depuis le contrôleur

Sur votre contrôleur en mode Browse :

► Appuyez sur l'un ou l'autre des boutons Page (situés à gauche des écrans) jusqu'à ce que l'en-tête situé au-dessus des champs des Curseurs 1-3 affiche PRODUCT.



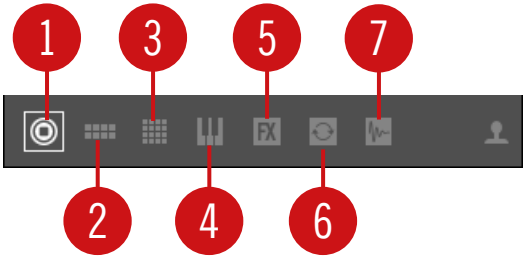
Choisir un Produit, une Banque et une Sous-Banque avec votre contrôleur.

Vous pouvez alors utiliser les Curseurs 1–3 de la manière suivante :

1. Tournez le Curseur 1 pour sélectionner un Produit. Tournez le Curseur complètement à gauche pour annuler votre sélection (autrement dit pour sélectionner tous les Produits).
2. Lorsqu'un Produit est sélectionné, tournez le Curseur 2 pour choisir une Banque du Produit sélectionné (s'il en existe). Tournez le Curseur complètement à gauche pour annuler votre sélection (autrement dit pour sélectionner toutes les Banques du Produit sélectionné).
3. Lorsqu'une Banque est sélectionnée, tournez le Curseur 3 pour choisir une Sous-Banque de la Banque sélectionnée (s'il en existe). Tournez le Curseur complètement à gauche pour annuler votre sélection (autrement dit pour sélectionner toutes les Sous-Banques de la Banque sélectionnée).

4.2.4 Sélectionner un Type de fichier

Le File Type Selector comporte six icônes représentant les différents types de fichiers utilisés par MASCHINE :



Le File Type Selector.

(**1**) **Project** : (.mxprj)

(**2**) **Groups** : (.mxgrp)

(**3**) **Sounds** : (.mxsnd)

(**4**) **Presets de Plug-ins d'Instruments** : (.mxinst)

(**5**) **Presets de Plug-ins d'Effets** : (.mxfx)

(**6**) **Loops** : (.wav, .aiff)

(**7**) **One-Shots** : (.wav, .aiff)

► Dans le File Type Selector, cliquez sur l'icône de votre choix pour que la liste de résultats n'affiche que les fichiers du type correspondant.

→ L'icône sélectionnée apparaît alors en surbrillance et les fichiers sont filtrés en conséquence.

Sélectionner un Type de fichier avec le contrôleur MASCHINE

Sur votre contrôleur en mode Browse :

► En haut à gauche de l'écran gauche, appuyez sur le Bouton 1 ou 2 pour sélectionner le Type de fichier désiré : PROJECTS, GROUPS, SOUNDS, INSTRUMENTS, EFFECTS, LOOPS ou ONE-SHOTS.

4.2.5 Choisir le contenu d'usine ou le contenu personnel

Le Content Selector représente le contenu d'usine et le contenu personnel :



Le Content Selector.

► Cliquez sur le Content Selector (icône allumée) pour naviguer uniquement dans votre contenu personnel, ou cliquez à nouveau sur le Content Selector (icône éteinte) pour naviguer uniquement dans le contenu d'usine.

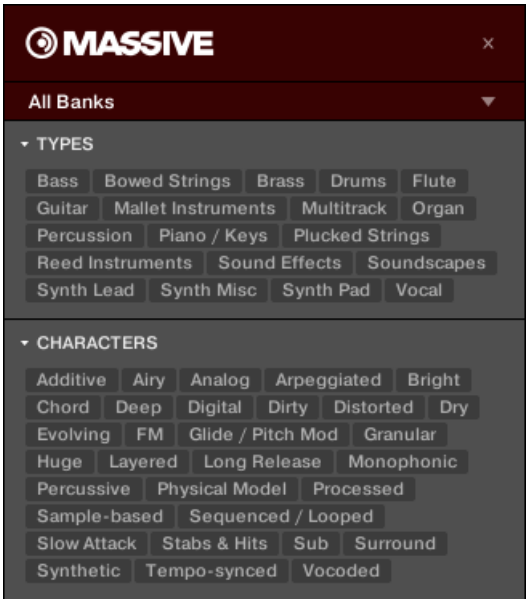
Choisir le contenu d'usine ou le contenu utilisateur depuis le contrôleur

Sur votre contrôleur en mode Browse :

► En haut à droite de l'écran gauche, appuyez sur le Bouton 4 (USER) pour parcourir le contenu utilisateur (Bouton allumé et label USER surligné) ou le contenu d'usine (Bouton éteint et label USER non surligné).

4.2.6 Sélectionner les attributs Type et Character

Le Tag Filter (« filtre d'attributs ») qui apparaît en-dessous du Product Selector permet d'effectuer des recherches parmi vos fichiers suivant des caractéristiques spécifiques : type d'effet, caractère sonore, etc.



Les filtres TYPES et CHARACTERS pour le Plug-in MASSIVE.

► Cliquez sur les tags pour filtrer les fichiers en fonction des tags de type et de caractère sélectionnés. Cliquez à nouveau sur les tags sélectionnés pour les désélectionner et élargir les critères de la recherche.

Tags (attributs) pour les Projects, les Groups et les Sounds : les 3 niveaux de Type

Pour les Projects, les Groups et les Sounds, les tags sont structurés en trois niveaux hiérarchiques globalement appelés Types. Vous pouvez les sélectionner à l'aide du filtre TYPES :

- Initialement, le filtre TYPES n'affiche que les tags du niveau hiérarchique le plus élevé.
- Dès que vous sélectionnez un tag au premier niveau hiérarchique, le second niveau apparaît (en dessous), avec les sous-tags du premier attribut sélectionné.
- La structure hiérarchique implique que les jeux de sous-tags apparaissant au deuxième niveau dépendent spécifiquement du tag choisi au niveau supérieur.

Exemple : imaginez que vous soyez à la recherche d'un synthé de basse

- Vous avez déjà sélectionné le Produit Maschine dans le Product Selector, et la Banque Maschine 2.0 Library de ce Produit (pour plus d'informations à ce sujet, voir section ↑4.2.3, Choisir une Catégorie de produits, un Produit, une Banque et une Sous-Banque). Pour l'instant, le filtre TYPES n'affiche que les tags du plus haut niveau.
- Pour trouver une basse, commencez par sélectionner le Type Instruments dans le filtre TYPES.
- Dans le deuxième niveau, sélectionnez le Sous-Type Bass.
- Le troisième niveau apparaît alors, proposant des Sous-Types tels qu'Acoustic, Electric, etc.
- Sélectionnez l'un de ces tags (par exemple Electric) pour restreindre votre recherche à ce Sous-Type particulier de basses :

Ceci vous permet de trouver divers Samples (y compris d'instruments différents) possédant des caractéristiques similaires – dans notre exemple, un son acoustique.

Tags (attributs) pour les presets d'Instruments, d'Effets et de Samples : 2 niveaux Type et 1 niveau Character

Pour les presets d'Instruments et d'Effets et pour les Samples, il existe deux types de tags : Type et Character. Vous pouvez les sélectionner à l'aide des filtres correspondants TYPES et CHARACTERS :

- Le filtre TYPES fonctionne de la manière décrite ci-dessus pour tous les autres fichiers, à ceci près qu'il ne dispose que de deux niveaux hiérarchiques. Voir ci-dessus pour une description détaillée.
- Le filtre CHARACTERS fournit un niveau supplémentaire de tags, indépendant des niveaux « Type ».

- En général, les tags Character font plutôt référence à des termes techniques (par exemple Arpeggiated, Percussive, Synthetic, etc.).
- Le filtre CHARACTERS est toujours visible. Vous pouvez commencer votre recherche avec le filtre CHARACTERS avant d'utiliser le filtre TYPES (ou même sans l'utiliser du tout).
- Cependant, la liste des tags disponibles dans le filtre CHARACTERS varie en fonction des tags sélectionnés dans le filtre TYPES. Si aucun fichier n'est associé à la combinaison de tags Type et Character sélectionnés, les tags Type ont priorité ; dans un tel cas, les tags Character seront dé-sélectionnés.



Si vous ne sélectionnez aucun tag dans les filtres TYPES ou CHARACTERS, la liste de résultats inclura tous les fichiers, quels que soient leurs tags.

Sélectionner plusieurs tags (attributs) du même niveau

Dans les filtres TYPES et CHARACTERS, il est possible de sélectionner **plusieurs tags** du même niveau hiérarchique :

1. Maintenez [Shift] enfoncé sur votre clavier d'ordinateur, et cliquez sur deux tags d'un même niveau hiérarchique pour les sélectionner tous deux, ainsi que tous les tags se trouvant entre eux.
2. Maintenez [Ctrl] ([Cmd] sous macOS) enfoncé sur votre clavier d'ordinateur et cliquez sur autant de tags que souhaité à un niveau donné pour tous les sélectionner simultanément.

→ La liste de résultats inclura tous les fichiers associés à au moins un tag de ce niveau hiérarchique.

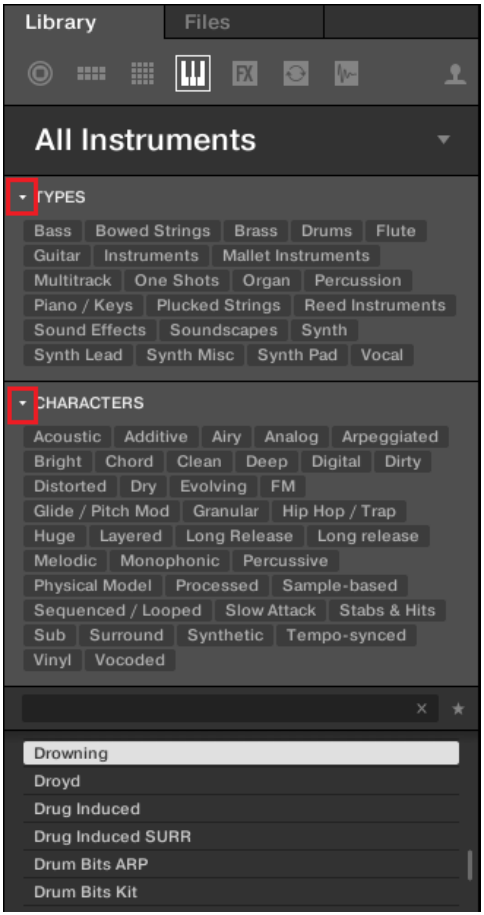
Ouvrir et replier les sections d'attributs

Les sections d'attributs (TYPES et CHARACTERS) du Browser peuvent désormais être réduites afin de laisser plus de place à la liste des résultats sur les écrans à faible résolution.

Pour réduire les sections d'Attributs :

► Cliquez sur le petit triangle à gauche des Attributs (TYPES ou CHARACTERS).

→ Les sections d'Attributs se réduisent et les résultats apparaissent en fonction de l'espace rendu disponible. Cliquez à nouveau sur le triangle pour ré-ouvrir les sections.



Le triangle surligné près des attributs (TYPES et CHARACTERS).

4.2.6.1 Sélectionner les tags Type et Character sur le contrôleur

Sur votre contrôleur en mode Browse :

► Appuyez sur l'un ou l'autre des boutons Page (situés à gauche des écrans) jusqu'à ce que l'en-tête situé au-dessus des champs des Curseurs 1–3 affiche TYPES ou TYPES / CHARACTERS.



Sélection des tags « Type » sur votre contrôleur (ici pour les Sounds).

Sélectionner des tags (attributs) pour les Projects, Groups, Sounds et Samples

Lorsque vous recherchez des Projects, des Groups, des Sounds ou des Samples, l'en-tête situé au-dessus des trois champs indique TYPES. Vous pouvez alors utiliser les Curseurs 1–3 de la manière suivante :

1. Tournez le Curseur 1 pour sélectionner un Type. Tournez le Curseur complètement à gauche pour annuler votre sélection (autrement dit pour sélectionner tous les Types).
2. Lorsqu'un Type est sélectionné, tournez le Curseur 2 pour choisir un Sous-Type du Type sélectionné (s'il en existe). Tournez le Curseur complètement à gauche pour annuler votre sélection (autrement dit pour sélectionner tous les Sous-Types du Type sélectionné).
3. Lorsqu'un Sous-Type est sélectionné, tournez le Curseur 3 pour choisir un Sous-Type du Sous-Type sélectionné (s'il en existe). Tournez le Curseur complètement à gauche pour annuler votre sélection (autrement dit pour sélectionner tous les Sous-Types du Sous-Type déjà sélectionné).

Sélectionner des tags (attributs) pour les presets d'Instrument et d'Effet

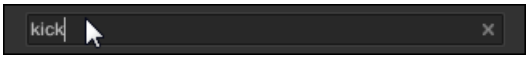
Lorsque vous recherchez des presets d'Instrument ou d'Effet, l'en-tête situé au-dessus des trois champs indique TYPES / CHARACTERS. Vous pouvez alors utiliser les Curseurs 1–3 de la manière suivante :

1. Tournez le Curseur 1 pour sélectionner un Type. Tournez le Curseur complètement à gauche pour annuler votre sélection (autrement dit pour sélectionner tous les Types).
2. Lorsqu'un Type est sélectionné, tournez le Curseur 2 pour choisir un Sous-Type du Type sélectionné (s'il en existe). Tournez le Curseur complètement à gauche pour annuler votre sélection (autrement dit pour sélectionner tous les Sous-Types du Type sélectionné).

3. Tournez le Curseur 3 pour sélectionner un Mode, s'il y en a. Tournez le Curseur complètement à gauche pour annuler votre sélection (autrement dit pour sélectionner tous les Characters).

4.2.7 Effectuer une recherche textuelle

Le champ de recherche vous permet de saisir une chaîne de caractères à rechercher.



Le Search Field.

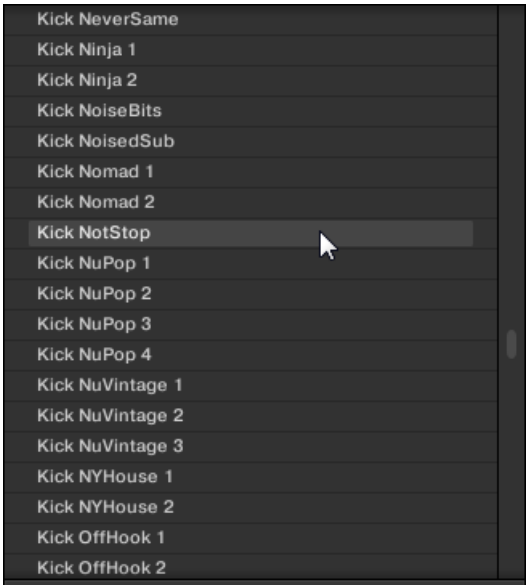
► Cliquez dans le Search Field et saisissez le texte recherché afin de restreindre les résultats aux seuls fichiers contenant ce texte.

La recherche est effectuée sur les chemins d'accès aux fichiers, les noms des fichiers, leurs Produit/Banque/Sous-Banque, leurs tags et leurs propriétés, tout cela instantanément lors de votre saisie. Si vous souhaitez rechercher une combinaison de deux mots (par exemple « bass » et « analog »), saisissez tout simplement les deux mots dans le Search Field, séparés par un espace. Dès que vous commencez à taper la chaîne de caractère, la liste des fichiers correspondants se réduit progressivement dans la liste de résultats située en dessous.

Cliquez sur le **bouton Reset** situé à droite du Search Field (et comportant une petite croix) pour réinitialiser à la fois la recherche textuelle et la recherche par tags. La sélection du Produit ne sera pas affectée.

4.2.8 Charger un fichier depuis la liste de résultats

La liste de résultats affiche tous les fichiers correspondant à votre recherche :



La Result List affichant les Kicks de la Librairie de MASCHINE.

Si la liste est trop longue pour être intégralement affichée, utilisez la molette de votre souris ou la barre de défilement située sur la droite pour faire apparaître le reste des entrées.

La liste de résultats permet de :

- Sélectionner le(s) fichier(s) désiré(s).
- Charger le(s) fichier(s) désiré(s) dans votre Project (ou bien charger un autre Project).
- Supprimer le(s) fichier(s) sélectionné(s) de votre disque dur et de la Bibliothèque.
- Naviguer jusqu'au(x) fichier(s) désiré(s) au sein de votre système d'exploitation.
- Afficher et même éditer les attributs du/des fichier(s) sélectionné(s), en cliquant sur le bouton EDIT situé en bas à droite du Browser. Pour plus d'informations à ce sujet, voir la section ↑4.5, Édition des tags et des propriétés des fichiers.

Sélectionner des fichiers dans la liste de résultats

► Pour sélectionner un seul fichier au sein de la liste de résultats, cliquez simplement sur son nom.

Vous pouvez aussi sélectionner plusieurs fichiers à la fois dans la liste de résultats, afin de les traiter simultanément.

Pour sélectionner des fichiers adjacents, procédez comme suit :

► Maintenez [Shift] enfoncé sur votre clavier d'ordinateur et cliquez sur deux fichiers de la liste de résultats pour les sélectionner tous les deux ainsi que tous les fichiers se trouvant entre eux.

Pour sélectionner des fichiers qui ne sont pas adjacents au sein de la liste de résultats, procédez comme suit :

► Maintenez [Ctrl] enfoncé ([Cmd] sous macOS) et cliquez sur tous les fichiers que vous souhaitez sélectionner.

Charger les fichiers d'un double-clic

Un double-clic sur l'un d'eux charge le fichier correspondant. En fonction du Type de fichier sélectionné, le fichier sera chargé en différents endroits de MASCHINE :

- S'il s'agit d'un Project, tous ses fichiers associés seront chargés, remplaçant tous les fichiers actuellement en mémoire. Si votre Project actuel contient des modifications non sauvegardées, une fenêtre de dialogue apparaîtra pour vous demander si vous souhaitez les enregistrer. Ceci vous évitera de perdre vos modifications en chargeant par accident un nouveau Project sans avoir enregistré le précédent.
- S'il s'agit d'un Group, il sera chargé dans le Group actuellement en focus.
- S'il s'agit d'un Sound, il sera chargé dans le Sound Slot actuellement en focus.
- S'il s'agit d'un Preset d'Instrument, il sera chargé dans le premier Plug-in Slot du Sound Slot actuellement en focus.
- S'il s'agit d'un Preset d'Effet, il sera chargé dans le Plug-in Slot sélectionné.
- S'il s'agit d'un Sample, il sera chargé dans le Sound Slot actuellement en focus. Dans ce cas, le Plug-in Sampler sera automatiquement chargé dans le premier Plug-in Slot afin de pouvoir jouer le Sample. Le Sample sera déployé sur les intervalle entiers de vélocités et de notes.



Le cas échéant, le fichier chargé remplacera l'objet précédemment présent à cet emplacement/dans ce Slot ! Si besoin est, vous pouvez annuler/rétablir votre action à l'aide des raccourcis [Ctrl] + [Z]/[Y] (Windows) ou [Cmd] + [Z]/[Y] (macOS).

Charger les fichiers par glisser-déposer

À l'exception des Projects, les fichiers peuvent être chargés à l'aide d'un glisser-déposer de la souris, depuis la liste de résultats vers l'emplacement désiré. Cela présente notamment les avantages suivants :

- Vous pouvez charger le fichier dans un Group ou un Sound Slot qui n'est pas en focus, ou bien dans un Plug-in Slot qui n'est pas sélectionné.
- Vous pouvez charger un Sample dans sa propre Zone, dans la page Zone du Sample Editor : une nouvelle Zone sera alors créée pour ce Sample. Voir section ↑17.5.7, Ajouter des Samples à la Sample Map pour plus d'informations.



Le glisser-déposer des Groups et de Sounds ne peut être réalisé qu'en Affichage Arrange.

Charger plusieurs fichiers simultanément par glisser-déposer

Si vous avez sélectionné plusieurs fichiers au sein de la liste de résultats (voir description ci-dessus), il est possible de les charger par glisser-déposer dans les emplacements appropriés. Lorsque vous faites cela, gardez à l'esprit les points suivants :

- Si vous effectuez un glisser-déposer de **plusieurs Groups** vers la Group List, les options suivantes sont à votre disposition :
  - Si vous déposez les Groups entre deux Groups existants (une ligne d'insertion apparaît), les Groups déposés seront insérés entre ces deux Groups.
  - Si vous déposez les Groups sur un Group existant, les Groups déposés remplaceront ce Group ainsi que les suivants.
  - Si vous déposez les Groups sur l'icône « + » située à la fin de la Group List, les Groups seront ajoutés à la suite des Groups déjà présents dans la Group List.
- Si vous effectuez un glisser-déposer de **plusieurs Sounds**, les options suivantes sont à votre disposition :
  - Si vous déposez les Sounds sur un Group existant, ils seront chargés dans des Sound Slots vides de ce Group – s'il n'y a pas assez de Sound Slots vides dans ce Group, les Sounds seront chargés dans les premiers Sound Slots, remplaçant ainsi le Sounds qui y étaient précédemment chargés.

  - Si vous déposez les Sounds sur l'icône « + » située à la fin de la Group List, les Sounds seront chargés dans un nouveau Group qui sera lui-même ajouté à la suite des Groups déjà présents dans la Group List.
  - Si vous déposez les Sounds sur la Sound List, ils seront chargés dans des Slots adjacents, en commençant par le Slot sur lequel vous les avez déposés.

- Lorsque vous effectuez un glisser-déposer de **plusieurs presets d'Instrument**, il s'offre à vous les mêmes options que lorsque vous effectuez un glisser-déposer de plusieurs Sounds (voir ci-dessus). Chaque Preset d'Instrument sera chargé dans son propre Sound, et chaque Sound prendra le nom du Preset correspondant.
- Si vous glissez-déposez **plusieurs presets d'Effets**, les options suivantes sont à votre disposition :
  - Si vous déposez les presets d'effet sur un Group de la Group List ou sur un Sound de la Sound List, ils seront ajoutés à la suite des Plug-ins déjà présents dans la Plug-in List du Group ou du Sound en question.
  - Si vous déposez les presets d'Effet entre deux Plug-ins chargés dans la Plug-in List (de n'importe quel Channel), les presets déposés seront insérés entre ces deux Plug-ins.
  - Si vous déposez les presets d'Effet sur un Plug-in chargé dans la Plug-in List (de n'importe quel Channel), les presets déposés remplaceront ce Plug-in ainsi que les suivants.
- Si vous effectuez un glisser-déposer de **plusieurs Samples**, les options suivantes sont à votre disposition :
  - Si vous déposez les Samples sur un Group existant, sur le « + » situé à la fin de la Group List ou encore sur la Sound List, vous disposerez des mêmes options que lorsque vous déposez plusieurs Sounds simultanément (voir ci-dessus). Chaque Sample sera chargé dans son propre Sound avec un Plug-in Sampler chargé dans le premier Plug-in Slot (pour la lecture du Sample). Le Sample sera déployé sur les intervalle entiers de vélocités et de notes.
  - Vous pouvez également déposer les Samples sur la page Zone du Sample Editor. Dans ce cas, tous les Samples seront chargés dans le Sound en focus, et une Zone sera créée pour chaque Sample. Pour plus de détails, voir la section ↑17.5.7, Ajouter des Samples à la Sample Map.

Il n'est pas possible de charger plusieurs Projects simultanément.

Le glisser-déposer des Groups et de Sounds ne peut être réalisé qu'en Affichage Arrange.

Supprimer des fichiers depuis la liste de résultats

Vous pouvez supprimer des fichiers utilisateur directement depuis la liste de résultats :

1. Effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le fichier utilisateur de votre choix et sélectionnez *Delete* dans le menu contextuel. Si vous souhaitez supprimer plusieurs fichiers simultanément, procédez à une sélection multiple de la manière décrite ci-dessus, puis effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur n'importe lequel des fichiers sélectionnés.
   Une fenêtre de dialogue s'ouvre pour vous prévenir que le fichier sera non seulement supprimé de votre Librairie MASCHINE mais également effacé de votre disque dur.
2. Cliquez sur OK pour confirmer la suppression (ou sur Cancel pour annuler l'opération et conserver le fichier).

→ Le fichier est supprimé de la Librairie de MASCHINE et effacé de votre disque dur.

L'entrée *Delete* n'est pas disponible dans le menu contextuel associé au contenu d'usine.

Naviguer jusqu'aux fichiers dans votre système d'exploitation

Si vous souhaitez trouver l'emplacement d'un fichier spécifique apparaissant dans la liste de résultats, procédez comme suit :

► Effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur n'importe quel fichier de la liste de résultats, et choisissez *Find in Explorer* (*Find in Finder* sous macOS) dans le menu contextuel pour ouvrir le dossier contenant ce fichier dans une fenêtre de l'Explorateur / du Finder de votre système d'exploitation.

4.2.8.1 Charger un fichier depuis la liste de résultats avec le contrôleur

L'écran droit affiche la liste des résultats correspondants. Il vous permet de sélectionner et de charger le fichier de votre choix.



L'écran droit affichant la liste de résultats, avec le Sound MARKADELLIC sélectionné.

Avant de charger un fichier depuis le Browser, assurez-vous que le Group ou le Sound Slot désiré est bien en focus et/ou que le Plug-in Slot désiré est bien sélectionné, afin d'éviter de charger un fichier à un mauvais emplacement ! Pour établir le focus sur un Group ou sur un Sound Slot, vous pouvez utiliser les boutons Group A-H et les pads, sans avoir à quitter le mode Browse (pour découvrir comment faire, veuillez consulter la section ↑3.3.4, Établir le focus sur un Group ou un Sound). Pour sélectionner un Plug-in Slot spécifique, il vous faudra quitter temporairement le mode Browse et sélectionner le Slot souhaité (voir section ↑3.3.5, Basculer entre les niveaux Master, Group et Sound et ↑3.3.6, Naviguer au sein des Channel Properties, Plug-ins et Parameter Pages de la Control Area pour plus d'informations à ce sujet). Dans tous les cas, n'hésitez pas à utiliser les raccourcis SHIFT + pad 1 / SHIFT + pad 2 pour annuler/rétablir vos actions.

- Le fichier est alors chargé dans le Group en focus, dans le Sound en focus ou dans le Sound Slot sélectionné (s'il s'agit d'un Plug-in d'Instrument, il sera chargé dans le premier Plug-in Slot du Sound en focus).

Si vous chargez un Project, celui-ci remplacera le Project actuellement ouvert. Si votre Project actuel contient des modifications non sauvegardées, une fenêtre de dialogue apparaîtra sur les écrans pour vous demander si vous souhaitez les enregistrer. Appuyez sur le Bouton 8 (SAVE) pour confirmer, sur le Bouton 7 (DISCARD) pour fermer le Project actuel sans sauvegarder ses modifications, ou bien sur le Bouton 5 (CANCEL) pour annuler le chargement et revenir au Project actuel.

4.3 Outils de navigation supplémentaires

En bas du Browser, la Control Bar fournit de nombreux outils bien utiles ; ils vous permettront de trouver et de contrôler rapidement les fichiers dont vous avez besoin.



La Control Bar, en bas du Browser.

Certains de ces outils ne sont disponibles que pour des types de fichiers spécifiques. Les sections qui suivent décrivent chacun de ces outils.

Le bouton EDIT (panneau Library) ou le bouton IMPORT (panneau Files) situés à l'extrémité droite de la Control Bar permettent d'éditer les attributs (« tags ») des fichiers sélectionnés dans la liste de résultats au-dessus (dans le panneau Files, ce sont des fichiers destinés à être importés dans la Bibliothèque ; dans le panneau Library, ce sont des fichiers appartenant déjà à la Bibliothèque). Pour plus d'informations, voir le chapitre ↑4.5, Édition des tags et des propriétés des fichiers.

4.3.1 Charger automatiquement les fichiers sélectionnés

► Cliquez sur le bouton Autoload pour activer/désactiver la fonction Autoload.



Le bouton Autoload.

Lorsque la fonction Autoload est activée, tout élément sélectionné dans la liste de résultats des panneaux Library ou Files est automatiquement chargé dans le Group en focus, dans le Sound Slot en focus, ou dans le Plug-in Slot sélectionné ; il remplace tout contenu s'y trouvant précédemment. Ceci vous permettra d'écouter l'item sélectionné dans le contexte, avec tout le reste du Project en lecture.

La fonction Autoload n'est pas disponible pour le chargement des Projects.

La fonction Autoload n'est pas disponible quand vous parcourez les Samples avec la fonction Prehear (Pré-écoute) activée – voir section ↑4.3.3, Pré-écouter des Samples.

La fonction Autoload est non seulement utile pour rechercher un Sound, Group, Preset de Plug-in ou Sample approprié ; elle peut également constituer une grande source d'inspiration : avec un Pattern en cours de lecture, parcourez votre Librairie avec Autoload activé et écoutez des Sounds et des Samples que vous n'utiliseriez habituellement pas dans un tel contexte.

Chargement automatique depuis le contrôleur

Sur votre contrôleur en mode Browse :

► Appuyez sur les Boutons 5 (PREV) et 6 (NEXT) situés au-dessus de l'écran droit pour charger automatiquement le fichier précédent/suivant de la liste de résultats.

La fonction Autoload n'est pas disponible pour le chargement des Projects.

La fonction Autoload n'est pas disponible quand vous parcourez les Samples avec la fonction Prehear (Pré-écoute) activée – voir section ↑4.3.3, Pré-écouter des Samples. Lorsque la fonction Prehear est activée, les Boutons 5 et 6 permettent de choisir le Sample précédent/suivant dans la liste de résultats sans qu'il ne soit chargé automatiquement.

4.3.2 Pré-écouter les presets d'Instrument

Lorsque vous parcourez les presets d'Instrument, un bouton Prehear et une tirette Prehear Volume apparaissent à côté du bouton Autoload.



Les contrôles Prehear.

► Cliquez sur le bouton Prehear (comportant une petite icône en forme de haut-parleur) pour activer/désactiver la fonction Prehear.

Lorsque la fonction Prehear est activée, vous pouvez directement écouter les presets d'Instrument lorsque vous les sélectionnez dans la liste de résultats des panneaux Library ou Files.

► Utilisez la tirette de Volume Prehear située juste à côté du bouton Prehear pour ajuster le volume des presets d'Instrument que vous pré-écoutez.

Le signal Prehear est envoyé sur le bus de Pré-écoute (Cue) de MASCHINE. Ceci vous permettra de pré-écouter vos presets d'Instrument sur une sortie stéréo séparée (par exemple au casque) sans que cela n'affecte les sorties principales (Main) de MASCHINE. Pour plus d'informations concernant le bus de Pré-écoute (Cue), voir section ↑13.2.6, Utiliser le bus de Pré-écoute (Cue).

Pré-écouter vos presets d'Instrument à l'aide du contrôleur

Lorsque vous parcourez les presets d'Instrument sur votre contrôleur :

► Appuyez sur SHIFT + Bouton 6 (PREHEAR) pour activer/désactiver la fonction Prehear.

Lorsque la fonction Prehear est activée :

- Tournez le Curseur 4 pour ajuster le Volume de pré-écoute.
- Le Preset d'Instrument actuellement sélectionné dans la liste de résultats peut être déclenché à l'aide du pad correspondant au Sound en focus, sans pour autant être chargé dans le Sound correspondant.
- Appuyez sur n'importe quel autre pad pour déclencher le Sound correspondant sans changer le focus. Pour établir le focus sur un autre Sound, il vous faut appuyer sur SELECT + le pad correspondant ou bien désactiver la fonction Prehear.
- Tournez l'encodeur Control ou le Curseur 8 pour sélectionner le Preset d'Instrument précédent/suivant au sein de la liste de résultats. La sélection d'un nouveau Preset d'Instrument déclenche sa lecture et interrompt celle du Preset d'Instrument précédent.
- Lorsque vous utilisez les Boutons 5 (PREV) et 6 (NEXT) pour sélectionner un Preset d'Instrument, celui-ci n'est pas chargé automatiquement comme cela se passe d'habitude (voir section ↑4.3.1, Charger automatiquement les fichiers sélectionnés) ; sa lecture est par contre déclenchée.
- Pour charger le Preset d'Instrument, appuyez sur l'encodeur Control ou le Bouton 8 (LOAD).

Si vous désactivez la fonction Prehear, la lecture de tout Preset d'Instrument en pré-écoute sera interrompue.



Le signal Prehear est envoyé sur le bus de Pré-écoute (Cue) de MASCHINE. Pour plus d'informations concernant le bus de Pré-écoute (Cue), voir section ↑13.2.6, Utiliser le bus de Pré-écoute (Cue).

4.3.3 Pré-écouter des Samples

Lorsque vous parcourez une liste de Samples, un bouton Prehear et une tirette Prehear Volume apparaissent à côté du bouton Autoload.



Les contrôles Prehear.

► Cliquez sur le bouton Prehear (comportant une petite icône en forme de haut-parleur) pour activer/désactiver la fonction Prehear.

Lorsque la fonction Prehear est activée, vous pouvez directement écouter les fichiers de Preset lorsque vous les sélectionnez dans la liste de résultats des panneaux Library ou Files.

► Utilisez la tirette de Volume Prehear située juste à côté du bouton Prehear pour ajuster le volume des Samples que vous pré-écoutez.

Le signal Prehear est envoyé sur le bus de Pré-écoute (Cue) de MASCHINE. Ceci vous permettra de pré-écouter vos Samples sur une sortie stéréo séparée (par exemple au casque) sans que cela n'affecte les sorties principales (Main) de MASCHINE. Pour plus d'informations concernant le bus de Pré-écoute (Cue), voir section ↑13.2.6, Utiliser le bus de Pré-écoute (Cue).

Prehear et Autoload sont mutuellement exclusifs : seule une de ces fonctions peut être activée à la fois. Voir section ↑4.3.1, Charger automatiquement les fichiers sélectionnés pour plus d'informations concernant la fonction Autoload.

Auditionner des Samples à l'aide du contrôleur

Lorsque vous parcourez vos Samples sur votre contrôleur :

► Appuyez sur SHIFT + Bouton 6 (PREHEAR) pour activer/désactiver la fonction Prehear.

Lorsque la fonction Prehear est activée :

- Tournez le Curseur 4 pour ajuster le Volume de pré-écoute.
- Le Sample sélectionné dans la liste de résultats peut être déclenché à l'aide du pad correspondant au Sound en focus, sans pour autant être chargé dans le Sound correspondant.
- Appuyez sur n'importe quel autre pad pour déclencher le Sound correspondant sans changer le focus. Pour établir le focus sur un autre Sound, il vous faut appuyer sur SELECT + le pad correspondant ou bien désactiver la fonction Prehear.
- Tournez l'encodeur Control ou le Curseur 8 pour sélectionner le Sample précédent/suivant au sein de la liste de résultats. La sélection d'un nouveau Sample déclenche sa lecture et interrompt celle du Sample précédent.

- Lorsque vous utilisez les Boutons 5 (PREV) et 6 (NEXT) pour sélectionner un Sample, celui-ci n'est pas chargé automatiquement comme cela se passe d'habitude (voir section ↑4.3.1, Charger automatiquement les fichiers sélectionnés) ; sa lecture est par contre déclenchée.
- Pour charger le Sample sélectionné, appuyez sur l'encodeur Control ou sur le Bouton 8 (LOAD).

Si vous désactivez la fonction Prehear, la lecture de tout Sample en pré-écoute sera interrompue.

Le signal Prehear est envoyé sur le bus de Pré-écoute (Cue) de MASCHINE. Pour plus d'informations concernant le bus de Pré-écoute (Cue), voir section ↑13.2.6, Utiliser le bus de Pré-écoute (Cue).

4.3.4 Charger des Groups avec leurs Patterns

Chaque Group de la Librairie d'usine inclut un ensemble de Patterns illustrant des usages possibles du Group. De la même manière, lorsque vous sauvegardez un de vos Groups dans la Librairie pour pouvoir le réutiliser plus tard, tous les Patterns que vous avez créés pour ce Group sont sauvegardés avec lui.

Lorsque vous parcourez les Groups, vous pouvez choisir de les charger avec ou sans leurs Patterns. Cette option est activée en cliquant sur le bouton + PATTERNS situé en bas du Browser :

- Bouton + PATTERNS activé : les Groups sont chargés avec leurs Patterns. Ceci vous permettra d'utiliser les Patterns que vous avez sauvegardés avec leurs Groups. Au chargement, tous les Patterns du Group en focus seront remplacés, et un Clip faisant référence au premier Pattern sera créé dans la Scene sélectionnée.
- Bouton + PATTERNS désactivé : les Groups sont chargés sans leurs Patterns. Ceci vous permettra de charger un nouveau jeu de Sounds tout en gardant les Patterns actuels. C'est particulièrement intéressant pour tester un autre kit de batterie sur les mêmes Patterns !

+ PATTERNS est uniquement disponible lorsque vous parcourez les Groups.

Charger les Groups avec leurs Patterns depuis le contrôleur

Lorsque vous parcourez vos Groups à l'aide de votre contrôleur :

► Appuyez sur SHIFT + Bouton 4 (+ PAT) pour inclure ou exclure les Patterns lors du chargement des Groups.

→ Lorsque cette option est activée (Bouton 4 allumé et + PAT en surbrillance), les Groups sont chargés avec leurs Patterns.

4.3.5 Charger des Groups avec leur routage

Lorsque le type de fichiers Groups est sélectionné, le bouton +ROUTING est disponible dans la Control Bar du Browser. Lorsque le bouton +ROUTING est activé, les routages audio et MIDI sauvegardés dans le Group seront chargés avec lui (écrasant éventuellement tout routage déjà configuré pour le Group sélectionné). Lorsque le bouton +ROUTING est désactivé, les réglages audio et MIDI sauvegardés avec le Group ne seront pas rappelés, préservant ainsi les routages existants dans votre Project pour ce Group.

Charger les Groups avec leur routage depuis le contrôleur

► Appuyez sur SHIFT + Bouton 3 (+ ROUTING) pour inclure ou exclure le routage lors du chargement des Groups.

→ Lorsque cette option est activée (Bouton 3 allumé et + ROUTING en surbrillance), les Groups sont chargés avec leurs routages audio et MIDI.

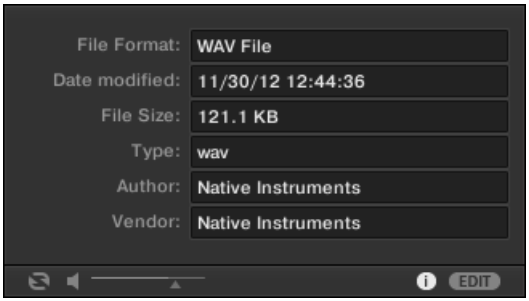
4.3.6 Afficher les informations des fichiers



Le bouton Information.

► Cliquez sur le bouton Information (montrant un petit « i ») situé à côté du bouton EDIT (sur la droite de la Control Bar) pour afficher les informations concernant le(s) fichier(s) sélectionné(s) dans la liste de résultats.

→ Au-dessus apparaît une zone contenant diverses informations sur le(s) fichier(s) sélectionné(s) : File Format, Date modified, File Size, Type, ainsi que les propriétés Author et Vendor, le cas échéant (voir section ↑4.5, Édition des tags et des propriétés des fichiers).



Le cadre Information fournit diverses informations concernant le(s) fichier(s) sélectionné(s).

Si les fichiers sélectionnés possèdent des caractéristiques différentes, les champs correspondants du cadre Information afficheront multi.

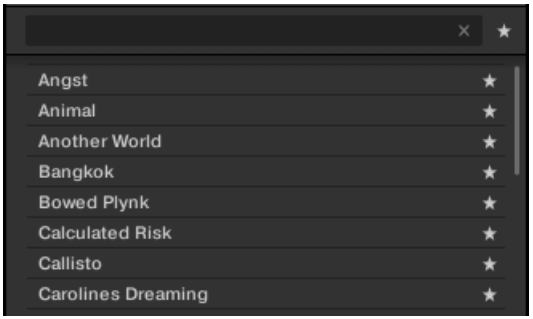
4.4 Utiliser les Favoris dans le Browser

Dans le Browser de MASCHINE, les Favoris permettent d'afficher et de parcourir en un clin d'œil les éléments que vous utilisez le plus fréquemment. Cela recouvre vos Projets, vos Groups, vos Sounds, vos presets d'Instruments, vos presets d'Effets, vos Loops et vos One-shots. Tous ces éléments peuvent être ajoutés à vos Favoris. Les Favoris sont un critère de recherche supplémentaire au sein du Browser. Lorsque le filtre Favoris est activé, la liste de résultats n'affiche que les éléments classés parmi vos Favoris, et qui satisfont également tous les autres filtres sélectionnés (ceci comprend les termes saisis dans le champ de recherche). Les Favoris peuvent être utilisés aussi bien avec le contenu d'usine qu'avec le contenu utilisateur.

Voici quelques remarques importantes concernant l'utilisation des Favoris :

- Sur un même ordinateur, les bases de données des Browsers de MASCHINE et de KOMPLETE KONTROL sont automatiquement partagées.
- Les Favoris sont indépendants de l'emplacement des fichiers ; si un fichier est déplacé, il conservera son tag « Favori ».

- Les Favoris sont persistants : si vous re-scannez un emplacement de fichiers, ou si vous le supprimez de la base de données avant de l'importer à nouveau, tous les fichiers auront conservé leurs tags « Favori ».



Le Browser de MASCHINE affichant tous les instruments des Favoris étiquetés avec le Type « Bass ».

Pour activer le filtre Favoris :

1. Cliquez sur le bouton Filtre Favoris situé à côté du champ de recherche, afin de filtrer les résultats suivant les Favoris :

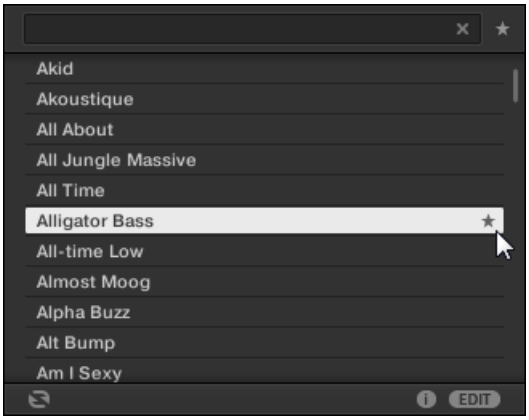


2. Le bouton du Filtre Favoris est maintenant allumé, et la liste de résultats affiche tous les Favoris correspondant aux critères de recherche sélectionnés.

Ajouter un élément aux Favoris

Suivez les instructions ci-dessous pour ajouter un élément à vos Favoris :

1. Amenez le curseur de la souris sur un élément de la liste de résultats pour afficher l'icône Définir Favori.



2. Cliquez sur l'icône Définir Favori pour ajouter l'élément correspondant à vos Favoris.

→ L'élément fait maintenant partie de vos Favoris, comme l'indique l'icône Définir Favori allumée à côté de son nom :



Tout élément se trouvant dans la liste de résultats peut être ajouté aux Favoris, qu'il soit sélectionné ou non. L'icône Définir Favori apparaît dès que le curseur de la souris survole un élément de la liste.

Retirer un élément des Favoris

Pour retirer un élément de vos Favoris, suivez les instructions ci-dessous :

► Cliquez sur l'icône Définir Favori allumée pour supprimer de vos Favoris l'élément correspondant.



→ L'élément est alors retiré de vos Favoris ; l'icône Définir Favori n'apparaît plus à côté de son nom. La prochaine fois que vous activerez le Filtre Favoris, cet élément n'apparaîtra pas dans la liste de résultats.

Utiliser les Favoris depuis le contrôleur

Vous pouvez afficher et ajouter des Favoris directement depuis les contrôleurs MASCHINE MK1 et MK2. Cela vous permettra d'accéder aux éléments que vous utilisez le plus souvent sans même avoir à toucher la souris ou le clavier de votre ordinateur.

Activer les Favoris

Pour activer le filtre Favoris depuis votre contrôleur :

1. Appuyez sur le bouton BROWSE.
2. Appuyez sur le Bouton 7 pour activer le Filtre Favoris.
3. Utilisez les curseurs 5 à 8 pour filtrer la liste des Favoris.
4. Le Filtre Favoris est maintenant activé, et la liste de résultats affiche tous les Favoris correspondant aux critères de recherche.

Ajouter un élément aux Favoris

Pour ajouter un preset à la liste de Favoris :

1. Appuyez sur le bouton BROWSE.
2. Sélectionnez l'élément que vous souhaitez ajouter aux Favoris en tournant l'encodeur Control.
3. Appuyez sur SHIFT + encodeur Control ou Bouton 5 pour ajouter l'élément sélectionné aux Favoris.

→ L'élément fait maintenant partie de vos Favoris, comme l'indique l'icône Définir Favori près de son nom :

Retirer un élément des Favoris

Pour retirer un élément de vos Favoris, suivez les instructions ci-dessous :

1. Appuyez sur le bouton BROWSE.
2. Sélectionnez l'élément que vous souhaitez retirer des Favoris en tournant l'encodeur Control.
3. Appuyez sur SHIFT + encodeur Control ou sur le Bouton 5 pour retirer des Favoris l'élément sélectionné.

→ L'élément est alors retiré de la liste des Favoris.

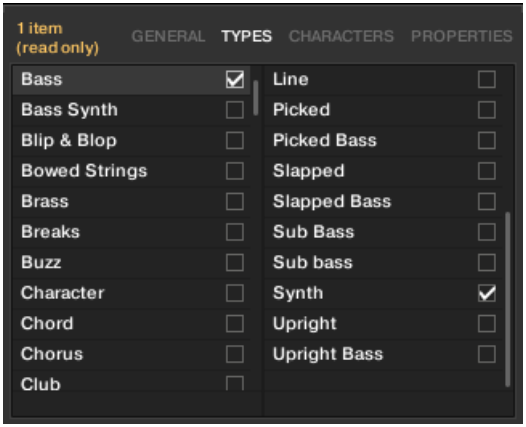
4.5 Édition des tags et des propriétés des fichiers

L'Attribute Editor permet d'assigner et de modifier les « tags » (attributs) et les propriétés de vos fichiers MASCHINE afin de les retrouver plus facilement lorsque vous parcourrez la Librairie de MASCHINE dans le panneau Library (voir section ↑4.2, Rechercher et charger des fichiers depuis la Bibliothèque).

4.5.1 Principes élémentaires de l'Attribute Editor

L'Attribute Editor est utilisé dans les situations suivantes :

- Vous pouvez à tout moment éditer les tags et les propriétés des fichiers utilisateurs de la Librairie, en les sélectionnant dans la liste de résultats (dans le panneau Library), puis en cliquant sur le bouton EDIT situé en bas à droite du Browser. Une fois votre édition terminée, cliquez sur APPLY pour valider les modifications apportées aux fichiers sélectionnés, ou cliquez à nouveau sur le bouton EDIT allumé pour annuler vos modifications et revenir à l'Attribute Editor. Veuillez consulter la section ↑4.2, Rechercher et charger des fichiers depuis la Bibliothèque pour plus d'informations sur le panneau Library.
- Lorsque vous importez des dossiers dans la Librairie de MASCHINE à l'aide du panneau Files, un clic sur IMPORT (en bas à droite du Browser) ouvre automatiquement l'Attribute Editor afin d'étiqueter les fichiers en cours d'importation. Une fois l'étiquetage achevé, cliquez sur le bouton OK pour importer les fichiers dans la Bibliothèque et leur appliquer les tags sélectionnés, ou cliquez sur CANCEL pour annuler l'importation. Veuillez consulter la section ↑4.6, Charger et importer des fichiers depuis votre système de fichiers pour plus d'informations sur le panneau Files.



L'Attribute Editor (affichant ici la page TYPES).

L'Attribute Editor affecte tous les fichiers sélectionnés dans la liste de résultats du panneau Library (voir section ↑4.2.8, Charger un fichier depuis la liste de résultats) ou bien tous les fichiers contenus dans les dossiers sélectionnés pour l'importation dans le panneau Files (voir section ↑4.6, Charger et importer des fichiers depuis votre système de fichiers).

L'Attribute Editor comporte diverses pages :

- Dans le panneau Library du Browser, toutes les Pages sont disponibles : BANK, TYPES, CHARACTERS (presets d'Instruments et d'Effets uniquement) et PROPERTIES.
- Dans le panneau Files du Browser, seules les Pages TYPES et CHARACTERS sont disponibles.

► Pour afficher la page de votre choix, cliquez sur l'onglet correspondant en haut à droite de l'Attribute Editor.



Vous pouvez modifier la hauteur de la fenêtre de l'Attribute Editor en glissant son bord supérieur.

Le nombre d'éléments sélectionnés est indiqué en jaune, en haut à gauche de l'Attribute Editor.

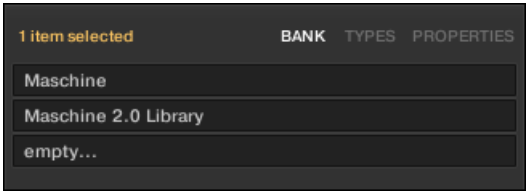
Afficher les tags des fichiers d'usine

Lorsque vous naviguez à l'aide du panneau Library, si les fichiers sélectionnés dans la liste de résultats sont des fichiers d'usine (autrement dit des fichiers provenant du contenu d'usine d'un Produit), ils sont signalés par un label jaune item (read only).

L'Attribute Editor permet d'afficher les divers attributs (« tags ») associés à de tels fichiers, mais il vous sera impossible de les modifier.

4.5.2 La page Bank

La page BANK n'est disponible que si vous ouvrez l'Attribute Editor depuis le panneau Library.



La page BANK de l'Attribute Editor.

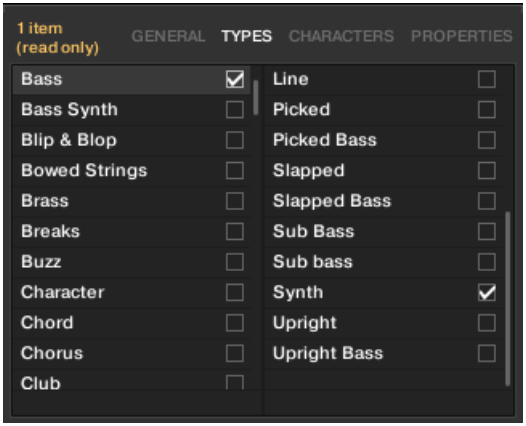
La page Bank comporte (de haut en bas) le Produit, la Banque et la/les Sous-Banque(s) associés au(x) fichier(s) sélectionné(s). Si l'un de ces attributs n'est pas défini, le champ correspondant indique empty….

Vous ne pouvez pas modifier les attributs affichés sur la page Bank – ils sont automatiquement assignés par MASCHINE.

4.5.3 Les pages Types et Characters

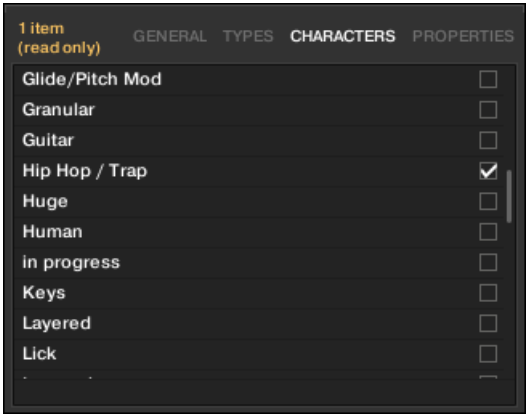
Les pages TYPES et CHARACTERS affichent et permettent de modifier les tags associés au(x) fichier(s) sélectionné(s) dans la liste de résultats se trouvant au-dessus.

- La page TYPES est disponible pour tous les types de fichiers lorsque vous ouvrez l'Attribute Editor, que ce soit depuis le panneau Library ou depuis le panneau Files. Les colonnes affichées varient avec le type de fichiers sélectionné (voir section ↑4.2.6, Sélectionner les attributs Type et Character) :



- La page CHARACTERS est disponible lorsque vous ouvrez l'Attribute Editor depuis le panneau Library pour éditer les tags de presets d'Instrument et d'Effet. Lorsque vous ouvrez l'Attribute Editor depuis le panneau Files pour importer de nouveaux fichiers, la page CHARACTERS est toujours disponible ; cependant, elle ne sera prise en compte que si vous im-

portez des presets d'Instruments ou d'Effets. La page CHARACTERS ne comporte qu'une seule colonne :



Afficher les tags

- Sur les pages TYPES et CHARACTERS, les tags associés aux fichiers sélectionnés sont cochés, juste à droite de leur nom :
- Sur la page TYPES, cliquez sur un tag pour le sélectionner et afficher les Sous-Types correspondants dans la colonne se trouvant juste à sa droite. Il n'est possible de sélectionner qu'un seul tag par colonne.

Assigner des tags

► Cliquez sur la case à cocher vide se trouvant juste à droite du tag de votre choix pour l'associer aux fichiers sélectionnés.

→ Une encoche apparaît alors sur la case.

En outre, lorsque vous cochez un tag sur la page TYPES :

- Si une autre colonne est disponible sur la droite, le tag coché est automatiquement sélectionné et ses Sous-Types apparaissent dans la colonne suivante, afin de vous permettre d'affiner directement votre description en cochant les Sous-Types de votre choix.
- Si vous cochez un tag « Sous-Type » dont le tag « parent » n'était pas coché (colonne se trouvant à gauche), ce tag « parent » sera coché automatiquement.

Soyez aussi précis(e) que possible dans l'étiquetage vos fichiers : vous les retrouverez d'autant plus facilement par la suite.

Retirer des tags

► Cliquez sur la case cochée se trouvant juste à droite du tag de votre choix pour annuler son association aux fichiers sélectionnés.

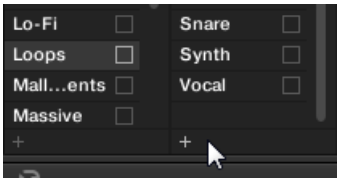
→ L'encoche disparaît alors.

Dans la page TYPES, si vous annulez l'assignation d'un tag pour lequel des tags « Sous-Type » étaient sélectionnés (colonnes se trouvant sur la droite), les assignations de ces derniers seront automatiquement annulées simultanément à celle de leur tag « parent ».

Créer de nouveaux tags

Vous pouvez également créer vos propres tags, sur la page TYPES comme sur la page CHARACTERS :

► Pour créer un nouveau tag (dans n'importe quelle colonne), cliquez sur le symbole « + » situé en bas de la colonne, saisissez le nom désiré à l'aide de votre clavier d'ordinateur et appuyez sur [Entrée].



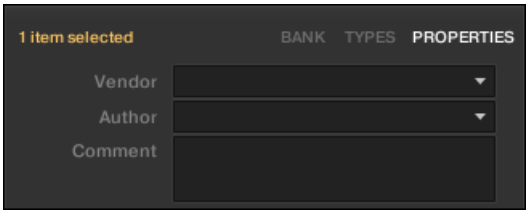
Ajout d'un nouveau Sous-Type pour le Type Loops.

Supprimer des tags

Les tags présents dans les pages TYPES et CHARACTERS ne peuvent pas être supprimés manuellement. Cependant, si un tag n'est plus associé à aucun fichier, il sera automatiquement retiré de sa colonne.

4.5.4 La page Properties

La page PROPERTIES n'est disponible que si vous ouvrez l'Attribute Editor depuis le panneau Library.



La page PROPERTIES de l'Attribute Editor.

La page PROPERTIES affiche trois attributs supplémentaires pour les fichiers sélectionnés :

- Vendor : utilisez ce champ pour spécifier le fabricant des fichiers sélectionnés. Cliquez sur la flèche descendante (sur la droite) pour effectuer votre choix rapidement, parmi les attributs Vendor déjà associés à d'autre fichiers de votre Bibliothèque.
- Author : utilisez ce champ pour spécifier l'auteur des fichiers sélectionnés. Cliquez sur la flèche descendante (sur la droite) pour effectuer votre choix rapidement, parmi les attributs Author déjà associés à d'autre fichiers de votre Bibliothèque.
- Comment : utilisez ce champ pour spécifier toute autre information concernant le fichier sélectionné.

Comme pour les autres pages de l'Attribute Editor, les champs de la page PROPERTIES ne peuvent être modifiés que si vous avez sélectionné des fichiers utilisateur dans la liste de résultats. Les attributs des fichiers d'usine ne peuvent pas être modifiés.

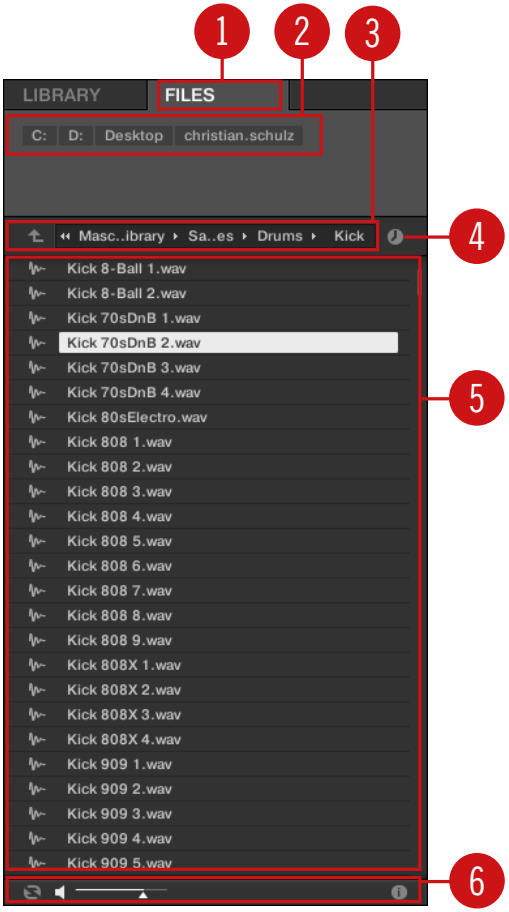
4.6 Charger et importer des fichiers depuis votre système de fichiers

Le panneau FILES du Browser permet de parcourir votre répertoire et d'importer les dossiers désirés dans la Librairie MASCHINE.

► Pour afficher le panneau FILES, cliquez sur l'onglet FILES situé en haut à gauche du Browser.

4.6.1 Vue d'ensemble du panneau FILES

Le panneau FILES contient les éléments suivants :



Les éléments du panneau FILES.

(**1**) **Onglet FILES** : Cliquez sur l'onglet FILES pour ouvrir le panneau FILES décrit ici.

(**2**) **Favorite Bar** : affiche tous vos Favoris. Cliquez sur n'importe quel Favori pour ouvrir directement le chemin d'accès correspondant et afficher son contenu dans la liste de résultats (**5**). Voir section ↑4.6.2, Utiliser les Favoris.

(**3**) **Location Bar** : affiche le chemin d'accès sélectionné. La Location Bar offre divers outils afin de parcourir rapidement votre système de fichiers. Voir section ↑4.6.3, Utiliser la Location Bar.

(**4**) **Bouton Recent Locations** : cliquez sur ce bouton pour afficher une liste des derniers emplacements visités et les ouvrir rapidement. Voir section ↑4.6.4, Naviguer vers les emplacements récents.

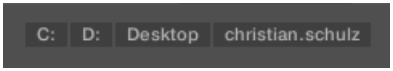
(**5**) **Liste de résultats** : affiche le contenu (fichiers et dossiers) du dossier chargé dans la Location Bar (**3**). Seuls les fichiers compatibles avec MASCHINE sont affichés. Voir section ↑4.6.5, Utiliser la liste de résultats.

(**6**) **Control Bar** : En bas du Browser, la Control Bar fournit quelques outils bien utiles pour parcourir votre système de fichiers ; certains d'entre eux dépendent du type de fichiers sélectionnés dans la liste de résultats :

- Pour tous les types de fichiers à l'exception des Projects, cliquez sur le bouton **Autoload** situé tout à gauche de la Control Bar pour charger automatiquement tout fichier sélectionné et l'entendre en contexte, pendant la lecture de votre Project. Voir section ↑4.3.1, Charger automatiquement les fichiers sélectionnés.
- Pour les Samples, activez le **bouton Prehear** et réglez la tirette de volume située à côté pour pré-écouter les Samples sélectionnés directement depuis le Browser, afin d'opérer une sélection rapide. Voir section ↑4.3.3, Pré-écouter des Samples.
- Pour les Groups, cochez la case Load Patterns pour charger les Patterns d'un Group en même temps que ce Group. Voir section ↑4.3.4, Charger des Groups avec leurs Patterns.
- Pour tous les types de fichiers, cliquez sur le **bouton Information** (comportant un petit « i ») situé à côté du bouton EDIT pour afficher plus d'informations concernant le(s) fichier(s) sélectionné(s). Voir section ↑4.3.6, Afficher les informations des fichiers.
- Lorsqu'un dossier est sélectionné, cliquez sur le bouton IMPORT situé tout à droite de la Control Bar pour importer le dossier dans la Librairie de MASCHINE. Un clic sur le bouton IMPORT déclenche l'ouverture de l'**Attribute Editor** qui permet d'assigner des tags aux fichiers sélectionnés pour l'importation. Voir section ↑4.5, Édition des tags et des propriétés des fichiers.

4.6.2 Utiliser les Favoris

Située tout en haut du panneau FILES, la Favorite Bar affiche tous vos Favoris.



La Favorite Bar, tout en haut du panneau FILES.

Les **Favoris** sont des raccourcis pointant vers des emplacement spécifiques de votre répertoire.

► Cliquez sur n'importe quel Favori de la Favorite Bar pour ouvrir immédiatement l'emplacement correspondant.

→ L'emplacement sélectionné est chargé dans la Location Bar, et son contenu apparaît dans la liste de résultats.

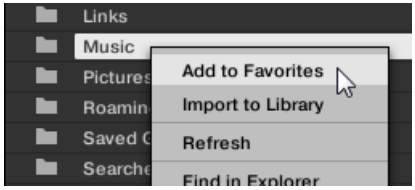
Les Favoris peuvent s'avérer bien utiles si vous retournez souvent au même emplacement lorsque vous parcourez votre répertoire via le panneau FILES : dans un tel cas, sauvegardez l'emplacement en question en tant que Favori ; dorénavant, vous ne serez à tout moment qu'à un clic de cet emplacement !

Les Favoris par défaut sont les racines de chacun de vos disques durs, le dossier Bureau et votre dossier Utilisateur.

Ajouter et retirer des Favoris

Vous pouvez ajouter vos propres Favoris à la Favorite Bar. Ceci s'effectue depuis la liste de résultats :

1. Naviguez jusqu'au dossier parent contenant le dossier dont vous voulez faire un Favori, de sorte que ce dossier apparaisse dans la liste de résultats.
2. Dans la liste de résultats, effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le dossier de votre choix et sélectionnez *Add to Favorites* dans le menu contextuel.

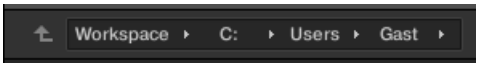


Vous pouvez également retirer n'importe quel Favori de la Favorite Bar :

► Pour retirer un Favori, effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) dessus dans la Favorite Bar et sélectionnez *Remove from Favorites*.

4.6.3 Utiliser la Location Bar

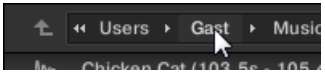
La Location Bar affiche le chemin d'accès sélectionné et permet de le modifier. La liste de résultats affiche à tout moment le contenu du dossier dont le chemin d'accès est spécifié ici.



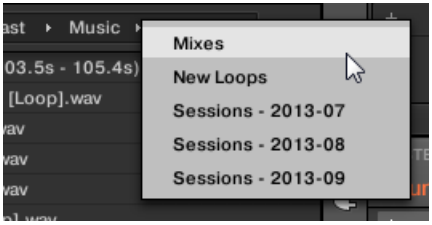
La Location Bar.

La Location Bar offre les outils suivants :

- **Flèche vers le haut** : cliquez sur la flèche vers le haut pour remonter d'un niveau dans la hiérarchie de votre système de fichiers.
- **Chemin d'accès sélectionné** : vous pouvez, directement sur le chemin affiché :
  - Cliquer sur n'importe quel **nom de dossier** pour ouvrir ce dossier spécifique :

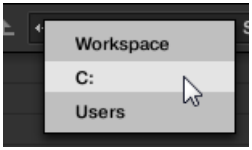
    

  - Cliquer sur une **flèche vers la droite** située après un nom de dossier pour ouvrir une liste de tous ses sous-dossiers et sélectionner l'entrée de votre choix au sein de cette liste, afin d'ouvrir directement le sous-dossier correspondant :

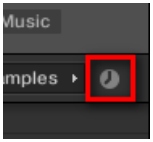
  - Si tous les niveaux du chemin d'accès ne peuvent être affichés simultanément, cliquez sur la double flèche vers la gauche (à gauche du chemin d'accès) pour afficher les niveaux supérieurs restants (remontant jusqu'à l'espace de travail, qui représente

le plus haut niveau hiérarchique de votre système de fichiers) ; sélectionnez n'importe quel élément de la liste pour directement ouvrir le dossier correspondant :



4.6.4 Naviguer vers les emplacements récents

Le bouton Recent Locations comporte une icône d'horloge ; il est situé sur la droite de la Location Bar :



Le bouton Recent Locations.

Les 10 derniers emplacements que vous avez visités sont sauvegardés par MASCHINE, et disponibles ici :

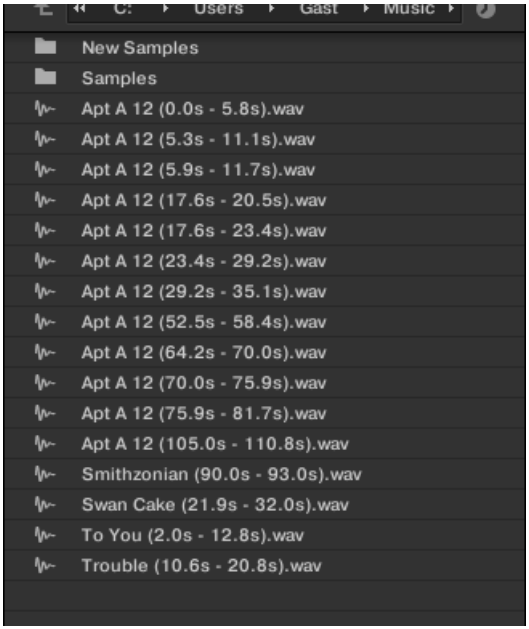
► Cliquez sur le bouton Recent Locations et sélectionnez un emplacement récemment visité dans la liste.

→ Cet emplacement est chargé dans la Location Bar, et son contenu affiché dans la liste de résultats.

4.6.5 Utiliser la liste de résultats

La liste de résultats du panneau FILES affiche les fichiers et dossiers se trouvant à l'emplacement spécifié dans la Location Bar au-dessus (voir section ↑4.6.3, Utiliser la Location Bar).

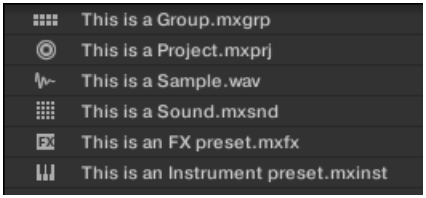
Seuls les fichiers compatibles avec MASCHINE sont affichés dans la liste de résultats.



La Result List dans le panneau FILES.

Si la liste est trop longue pour être intégralement affichée, utilisez la molette de votre souris ou la barre de défilement située sur la droite pour faire apparaître le reste des entrées.

En face de chaque fichier, une icône indique le type du fichier.



Icônes pour divers types de fichiers.

Parcourir votre système de fichiers dans la liste de résultats

Vous pouvez poursuivre la navigation au sein de votre répertoire directement dans la liste de résultats, en ouvrant l'un des dossiers affichés.

► Double-cliquez sur un dossier pour afficher son contenu.

Pour revenir au dossier précédent ou pour sélectionner un dossier se trouvant à l'extérieur du dossier actuel, utilisez les divers outils situés au-dessus de la liste de résultats.

- Favoris : ↑4.6.2, Utiliser les Favoris.
- Location Bar : ↑4.6.3, Utiliser la Location Bar.
- Bouton Recent Locations : ↑4.6.4, Naviguer vers les emplacements récents.

Sélectionner des fichiers et des dossiers dans la liste de résultats

► Pour sélectionner un unique fichier ou dossier au sein de la liste de résultats, cliquez sur son nom.

Il est aussi possible de sélectionner plusieurs fichiers ou dossiers à la fois dans la liste de résultats, afin de les traiter simultanément.

Pour sélectionner des fichiers adjacents, procédez comme suit :

► Maintenez [Shift] enfoncé sur votre clavier d'ordinateur et cliquez sur deux fichiers de la liste de résultats pour les sélectionner tous les deux ainsi que tous les fichiers se trouvant entre eux.

Pour sélectionner des fichiers qui ne sont pas adjacents au sein de la liste de résultats, procédez comme suit :

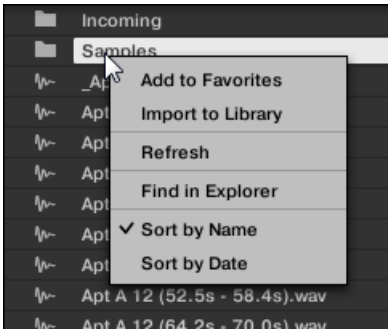
► Maintenez [Ctrl] enfoncé ([Cmd] sous macOS) et cliquez sur tous les fichiers que vous souhaitez sélectionner.

Charger des fichiers depuis la liste de résultats

Vous pouvez charger des fichiers depuis la liste de résultats par les mêmes méthodes que pour la liste de résultats du panneau LIBRARY : double-clic ou glisser-déposer. Pour tous les détails, voir la section ↑4.2.8, Charger un fichier depuis la liste de résultats.

Fonctions additionnelles de la liste de résultats

► Effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur n'importe quel élément de la liste de résultats pour ouvrir un menu contextuel contenant des commandes additionnelles.



Le menu contextuel dans la liste de résultats du panneau FILES (version Windows).

Les commandes suivantes sont disponibles :

Commande	Description
Add to Favorites (dossiers uniquement)	Ajoute le dossier sélectionné à vos Favoris. Voir section ↑4.6.2, Utiliser les Favoris pour plus d'informations.
Import to Library (dossiers uniquement)	Importe le(s) dossier(s) sélectionné(s) dans la Bibliothèque. Voir section ↑4.6.5, Utiliser la liste de résultats pour plus d'informations.
Refresh	Rafraîchit l'affichage de la liste, au cas où des éléments de ce dossier ont été modifiés.
Find in Explorer / *Find in Finder*	Ouvre une fenêtre de l'Explorateur / du Finder pointant sur le dossier sélectionné.
Sort by Name	Trie la liste de Résultats suivant les noms des éléments.
Sort by Date	Trie la liste de Résultats suivant les dates des éléments.

4.6.6 Importer des fichiers dans la Librairie de MASCHINE

En plus de l'imposante librairie d'usine de MASCHINE, vous désirerez peut-être utiliser vos propres échantillons ou des fichiers MASCHINE créés par d'autres utilisateurs. Comme décrit précédemment, il est possible de les charger directement depuis le panneau FILES. Si cette fonctionnalité peut s'avérer pratique (par ex. pour contrôler rapidement des fichiers que vous avez reçus, dans le contexte de MASCHINE), cela reste néanmoins fastidieux si vous utilisez

les fichiers de manière régulière. En outre, vous ne pourrez pas les trouver et les charger depuis votre contrôleur, ni depuis le panneau LIBRARY (voir section ↑4.2, Rechercher et charger des fichiers depuis la Bibliothèque).

Pour cela, il vous faut d'abord importer les fichiers dans la Bibliothèque. L'importation des fichiers ne signifie pas qu'ils seront déplacés du répertoire dans lequel ils se trouvent actuellement, mais simplement qu'ils seront référencés par le Browser. En conséquence, dès que vous déplacez vos fichiers, pensez bien à mettre à jour les chemins d'accès à leurs répertoires respectifs dans la page Library du panneau Preferences, comme nous l'avons décrit dans la section ↑3.6.4, Preferences – page Default.



Cette section explique comment importer des fichiers dans la Librairie de MASCHINE. Lorsque vous travaillez sur un Project, vous pouvez toujours sauvegarder individuellement des objets (Project, Groups, Sounds, presets de Plug-ins ou Samples) du Project dans la Librairie pour pouvoir les utiliser ultérieurement. Ceci sera décrit dans les sections traitant spécifiquement de chaque type d'objet, plus loin dans ce Manuel.



MASCHINE prend en charge les formats de Samples WAVE (.wav) et AIFF (.aiff) avec une fréquence d'échantillonnage de 44,1 kHz ou plus et une résolution numérique de 16 bits, 24 bits ou 32 bits virgule flottante.

Le panneau FILES permet d'importer des dossiers entiers de Samples. Tous les fichiers compatibles avec MASCHINE se trouvant dans le(s) dossier(s) sélectionné(s) seront importés.

Pour importer un dossier, procédez ainsi :

1. Cliquez sur l'onglet FILES situé en haut du Browser pour ouvrir le panneau FILES,
2. Dans le panneau FILES, naviguez jusqu'au dossier contenant le dossier que vous souhaitez importer. Pour ce faire, utilisez les divers outils décrits dans les sections précédentes.
3. Sélectionnez le dossier souhaité de la manière décrite ci-dessus.
4. Cliquez sur le bouton IMPORT situé en bas à droite du Browser.
   Vous verrez alors apparaître l'Attribute Editor.
5. Dans l'Attribute Editor, associez des tags (attributs) aux fichiers que vous êtes sur le point d'importer dans la Bibliothèque en suivant la procédure décrite dans la section ↑4.5, Édition des tags et des propriétés des fichiers.

6. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur OK (en bas à droite du Browser) pour importer les fichiers dans la Bibliothèque.

→ Tous les fichiers compatibles avec MASCHINE se trouvant dans le(s) dossier(s) sélectionné(s) sont alors importés dans votre Librairie. Ils y sont ajoutés en tant que contenu utilisateur (icône Utilisateur sélectionnée dans le Content Selector du panneau LIBRARY, voir section ↑4.2.5, Choisir le contenu d'usine ou le contenu personnel). En outre, les chemins d'accès des dossiers importés sont ajoutés à la liste des Librairies utilisateur, dans le volet User de la page Library (panneau Preferences) – voir section ↑3.6.4, Preferences – page Default pour plus d'informations à ce sujet.



Si le(s) dossier(s) que vous importez contiennent différents types de fichiers (par ex. des Samples, des Sounds et des Groups), les divers fichiers importés seront disponibles en sélectionnant les types de fichiers correspondants dans le File Type Selector (voir section ↑4.2.4, Sélectionner un Type de fichier).



Vous pouvez également attribuer/supprimer des tags à tout moment après l'importation. Cependant, il est recommandé d'attribuer les tags dès l'importation ; ainsi, vous pourrez retrouver les fichiers plus facilement.

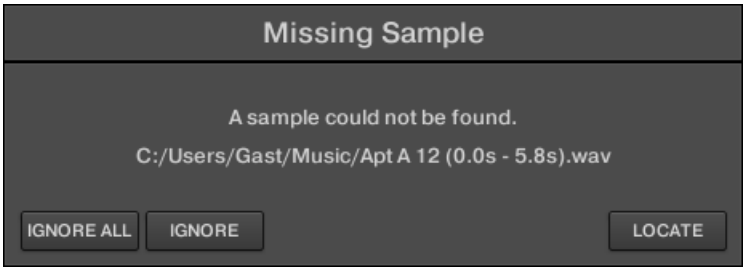
Autres attributs définis au cours de l'importation

En complément des tags « Type » et (éventuellement) « Mode » que vous pouvez assigner manuellement aux fichiers importés (voir ci-dessus), d'autres attributs sont automatiquement définis ainsi :

- Pour tous les types de fichiers, tout attribut déjà assigné au fichier est conservé.
- Pour les Samples, si les attributs Produit/Banque/Sous-Banque sont vides, ils seront établis à partir des dossiers dans lesquels les Samples sont enregistrés :
  - L'attribut « Produit » sera défini d'après le dossier que vous avez sélectionné.
  - Si les Samples sont enregistrés dans un sous-dossier de ce dossier, le nom du sous-dossier sera utilisé pour définir l'attribut « Banque ».
  - Si les Samples sont enregistrés dans un sous-dossier de ce sous-dossier, le nom du sous-dossier le plus bas hiérarchiquement sera utilisé pour définir l'attribut « Sous-Banque ».

4.7 Retrouver les Samples manquants

Lorsque vous chargez un Project MASCHINE, si un ou des Samples référencés sont introuvables, une boîte de dialogue apparaît et vous permet de localiser les Samples manquants.



La boîte de dialogue Missing Sample permet de retrouver les Samples manquants.

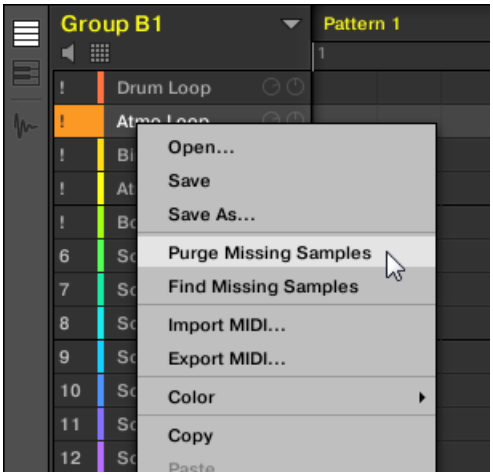
Les Sounds faisant référence à ces Samples manquants sont indiqués par un point d'exclamation. En outre, leurs Groups sont eux aussi indiqués par un point d'exclamation lors de leur sélection.

La boîte de dialogue Missing Sample indique les Samples manquants. Trois boutons situés en bas de la fenêtre permettent de choisir parmi les trois actions suivantes :

- IGNORE : cliquez sur ce bouton pour continuer à charger votre Project sans localiser le Sample manquant. Vous pourrez le localiser ultérieurement (voir ci-dessous).
- IGNORE ALL : cliquez sur ce bouton pour ignorer le Sample manquant, ainsi que tous les autres Samples manquants, le cas échéant. Vous pourrez les localiser ultérieurement (voir ci-dessous).
- LOCATE : un clic sur ce bouton ouvre une boîte de dialogue Locate avec laquelle vous pouvez localiser manuellement le Sample manquant. Naviguez dans votre répertoire jusqu'au Sample désiré, puis cliquez sur Open. Par conséquent, votre Project utilise dorénavant le Sample que vous venez de sélectionner à la place de celui qui manquait. Si d'autres Samples sont manquants, MASCHINE tente alors de retrouver leur chemin d'accès à partir du chemin que vous venez de sélectionner.

Retrouver ou purger les Samples manquants ultérieurement

Lorsque certains Samples sont manquants, deux entrées *Purge Missing Samples* et *Find Missing Samples* apparaissent dans le menu contextuel du/des Sound(s) affecté(s), au sein de la Sound List.



Les entrées Purge Missing Samples et Find Missing Samples, dans le menu contextuel d'un Sound dont le Sample est manquant.

1. Dans le menu contextuel du Sound, sélectionnez *Purge missing Samples* pour supprimer de ce Sound la référence au Sample manquant.
2. Dans le menu contextuel du Sound, sélectionnez *Find Missing Samples* pour ouvrir à nouveau la boîte de dialogue Missing Sample, afin de localiser les Samples manquants de ce Sound.

Les mêmes commandes apparaissent dans le menu contextuel du Group « parent » (dans la Group List), ainsi que dans le sous-menu *File* du menu MASCHINE (situé dans le Header de MASCHINE) :

- Dans le menu contextuel du Group « parent », ces commandes affecteront tous les Sounds du Group contenant des Samples manquants.
- Dans le sous-menu *File* du menu MASCHINE, ces commandes affecteront tous les Sounds du Project contenant des Samples manquants.

4.8 Utilisation de la fonction Quick Browse

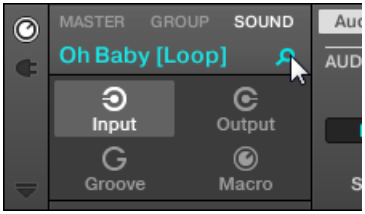
Quick Browse est une fonction qui vous permettra de rappeler rapidement une recherche déjà effectuée pour accéder à un fichier donné. Mettons que vous ayez chargé un Sample de kick après avoir navigué dans la Librairie, puis chargé un Sample de caisse claire dans un autre Sound Slot, et que maintenant, vous vous rendez compte que le Sample de kick ne vous plaît pas ; mais vous aviez entendu un Sample de kick somme toute assez sympathique juste avant d'avoir choisi celui-là. Normalement, vous devriez tenter de vous rappeler du nom des tags que vous aviez utilisés pour tomber dessus, ou bien parcourir tous les Samples de kick – sachant que la Librairie de MASCHINE en contient plusieurs centaines, vous risqueriez d'y passer un certain temps. Avec la fonction Quick Browse, vous pouvez rappeler ces termes de recherche en un seul clic.

Quick Browse est disponible pour les Samples, les presets de Plug-in (Instruments et Effets), les Sounds et les Groups. Suivant le type de fichier que vous cherchez, la fonction Quick Browse s'active en cliquant sur le la petite loupe située à l'un ou l'autre des emplacements suivants :

- **Fonction Quick Browse pour les Projects, les Groups et les Sounds** : Cliquez sur la petite loupe située à droite du nom de fichier coloré (en haut à gauche de la Control Area) pour rappeler les termes de recherche précédemment utilisés pour trouver le fichier. Ce fichier sera :
  - le Group en focus si l'onglet GROUP est sélectionné au-dessus :



- le Sound en focus si l'onglet SOUND est sélectionné au-dessus :



- **Fonction Quick Browse pour les presets d'Instrument/d'Effet et pour les Samples** : Cliquez sur la petite loupe située en haut à droite de la Control Area pour rappeler les termes de recherche précédemment utilisés pour trouver le Plug-in du Slot sélectionné :
  - Si un Plug-in « Sampler » est sélectionné, le rappel s'effectuera sur les termes de recherche utilisés pour trouver le Sample chargé dans ce Sampler. Si plusieurs Samples sont chargés dans le Sampler, le rappel s'effectuera sur les termes de recherche utilisés pour trouver le Sample correspondant à la Zone sélectionnée au sein de la Zone List.



  - Si tout autre Plug-in d'Instrument ou d'Effet est sélectionné, le rappel s'effectuera sur les termes de recherche utilisés pour trouver le Preset de Plug-in chargé dans le Plug-in (le nom du Preset est affiché à côté de la petite loupe) :



Lorsque vous cliquerez sur la petite loupe, les termes de recherche associés au fichier correspondant seront restaurés dans le panneau LIBRARY ou dans le panneau FILES du Browser (suivant le panneau initialement utilisé pour trouver le fichier). Le fichier apparaîtra dans la liste de résultats – si nécessaire, la Liste défilera de sorte à afficher le fichier. Vous pourrez alors choisir dans la liste de résultats d'autres fichiers correspondant aux mêmes termes de recherche que le fichier initial.



La fonction Quick Browse est aussi accessible depuis votre contrôleur ! Voir les sections suivantes pour plus d'informations à ce sujet.

Si aucune recherche n'a été effectuée pour trouver ce fichier…

Si un fichier de votre Project n'a pas été chargé après une recherche dans le Browser, il n'y a évidemment aucun terme de recherche à rappeler ! Cependant, la fonction Quick Browse mettra en œuvre diverses méthodes afin de trouver « d'où vient ce fichier ». Par exemple, si vous avez chargé un fichier en effectuant un glisser-déposer depuis le bureau de votre ordinateur (ou depuis tout autre emplacement de vos disques durs), la fonction Quick Browse ouvrira l'emplacement correspondant dans le panneau FILES.

Utiliser la fonction Quick Browse depuis le contrôleur

La fonction Quick Browse est aussi accessible depuis votre contrôleur. Pour l'utiliser, il vous faut tout d'abord sélectionner le fichier de votre choix au sein de votre Project :

1. Appuyez sur CONTROL pour passer en mode Control.
2. Si vous souhaitez utiliser la fonction Quick Browse avec un Group ou un Sound, établissez le focus sur le Group ou le Sound en question – voir section ↑3.3.4, Établir le focus sur un Group ou un Sound.
3. Si vous souhaitez utiliser la fonction Quick Browse avec un Sample ou un Preset de Plug-in, sélectionnez en outre le Slot du Plug-in en question (pour un Sample, il s'agit du « Sampler ») – voir sections ↑3.3.5, Basculer entre les niveaux Master, Group et Sound et ↑3.3.6, Naviguer au sein des Channel Properties, Plug-ins et Parameter Pages de la Control Area.

Une fois le fichier de votre choix en focus/sélectionné, utilisez le Browser de votre contrôleur :

1. Appuyez sur BROWSE pour afficher le Browser.
2. Appuyez sur les Boutons 1 et 2 pour sélectionner le type de fichier correspondant au fichier mis en focus/sélectionné à l'étape précédente.
3. Appuyez sur le Bouton 3 (LOCATE) pour déclencher la fonction Quick Browse.

→ Le Browser de votre contrôleur rappelle automatiquement les termes de recherche précédemment utilisés pour trouver (et charger) le fichier.

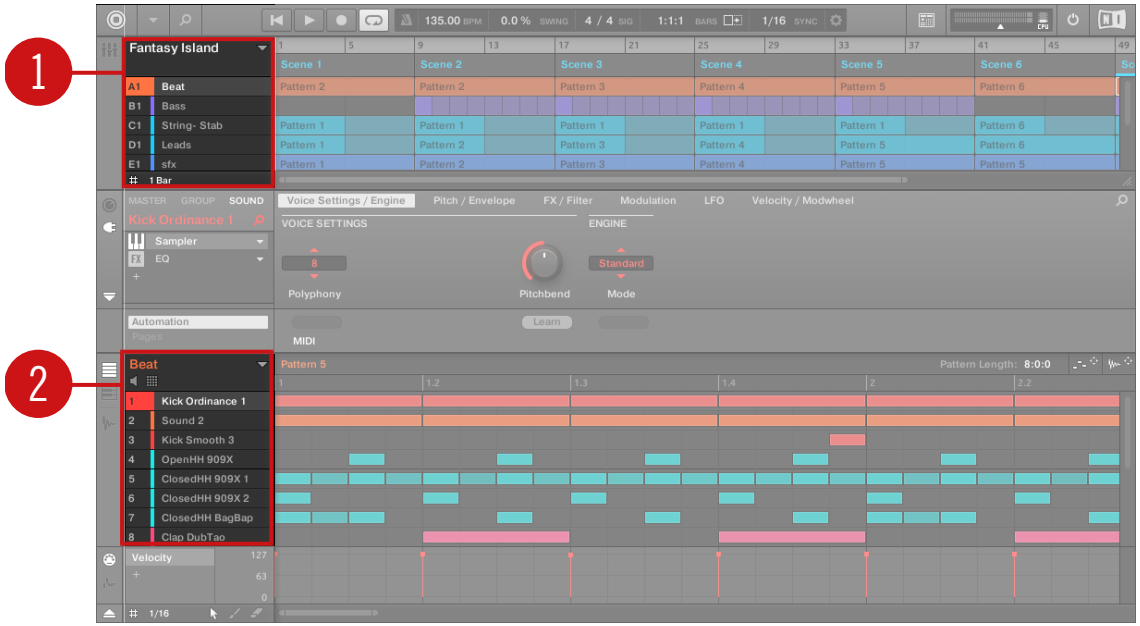
5 Gestion de vos Sounds, Groups et Projects

Ce chapitre décrit comment manipuler les divers objets qui constituent tout Project dans MASCHINE : les Sounds, les Groups et le Master.

5.1 Vue d'ensemble des Sounds, des Groups et du Master

Dans un Project MASCHINE, les divers objets sont organisés en trois niveaux hiérarchiques ; du plus bas au plus haut :

- Les **Sounds** sont déclenchés par les pads. Ils sont chargés dans des Sound Slots. Dans le logiciel, en Affichage Arrange, les Sound Slots sont affichés dans la colonne sur la gauche du Pattern Editor : la **Sound List** (**1**). Chaque Sound du Group sélectionné est assigné par défaut à l'un des 16 pads du contrôleur MASCHINE ; vous pouvez déclencher tous les Sounds d'un Group en appuyant sur les pads. Les Sounds sont constitués d'autant de Plug-ins que souhaité ; ces Plug-ins traitent le signal audio en série. Les Sounds sont les seuls objets de MASCHINE qui peuvent accueillir des Plug-ins d'Instrument – le premier Plug-in Slot est leur emplacement dédié. Le type de Plug-in (Instrument ou Effet) chargé dans ce premier Plug-in Slot définit le rôle du Sound (respectivement source audio ou point de routage). Pour plus d'informations concernant les Plug-ins et la manière dont ils définissent le rôle d'un Sound, veuillez consulter la section ↑7.1, Vue d'ensemble des Plug-ins.
- Les **Groups** contiennent 16 Sound Slots, chacun avec ses paramètres. Les 16 pads de votre contrôleur permettent de jouer l'ensemble des Sounds d'un Group donné. Dans le logiciel, en Affichage Arrange, les Groups sont affichés dans la colonne sur la gauche de l'Arranger : la **Group List** (**2**). Un Project MASCHINE peut avoir autant de Groups que vous le désirez ; ceux-ci sont organisés en Banks de huit Groups chacune. Chaque Group peut avoir autant d'effets en insert que désiré, qui s'appliquent à tous les Sounds contenus dans le Group ; chaque Group peut aussi avoir autant de Patterns que désiré ; ceux-ci sont organisés en Banks de 16 Patterns chacune. Vous trouverez plus d'informations concernant les Patterns au chapitre ↑11, Utilisation des Patterns.
- Le **Master** est l'endroit où tous les signaux des Groups sont mixés. Comme les Groups et les Sounds, le Master peut accueillir autant d'effets en insert que souhaité.



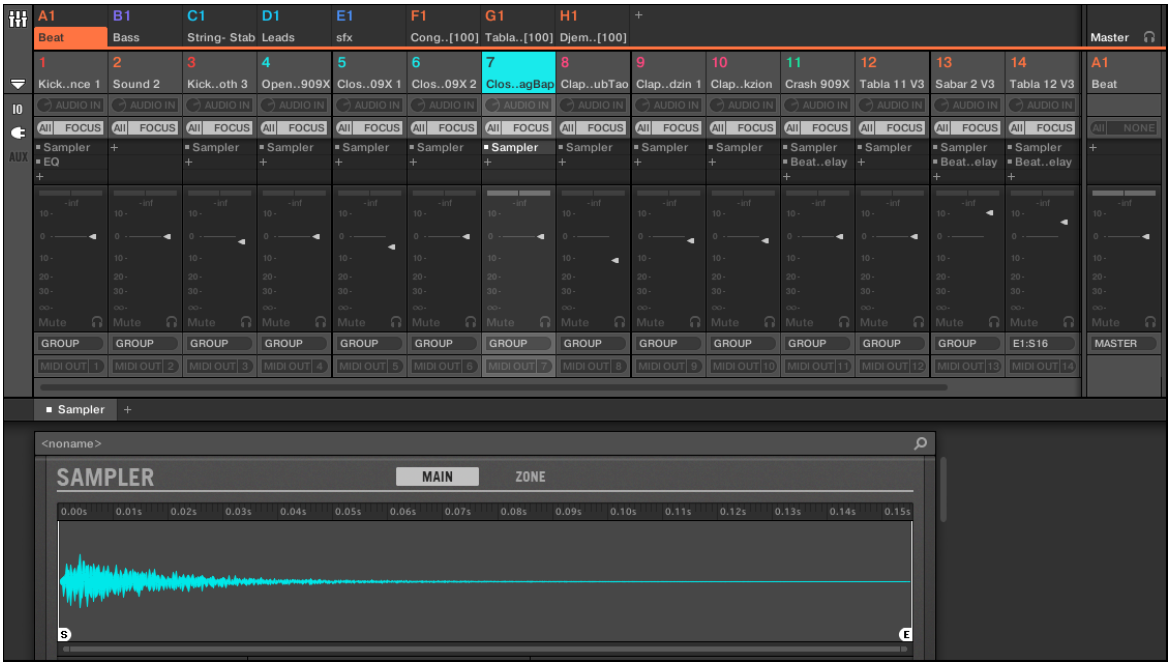
La Group List (1) et la Sound List (2) dans l'Affichage Arrange du logiciel.

5.1.1 Les Channels : Sound, Group et Master

Du point de vue du routage, chaque Sound, chaque Group et le Master sont des **Channels** distincts dans MASCHINE. Les Channels des 16 Sounds d'un Group sont mixés ensemble puis envoyés sur le Channel du Group où ils seront traités par les Plug-ins du Group (le cas échéant). De la même manière, les Channels de tous les Groups de votre Project sont mixés ensemble puis envoyés sur le Channel du Master où ils seront traités par les Plug-ins du Master (le cas échéant). Le signal résultant est ensuite envoyé vers les sorties de MASCHINE.

Chaque Channel possède divers jeux de Channel Properties permettant de régler l'entrée, la sortie, le groove et les Macro Controls pour le Sound ou le Group spécifique, ou pour le Master ; ces réglages sont indépendants des Plug-ins du Channel. Pour plus de détails à ce sujet, veuillez consulter le chapitre ↑12, Routage audio, contrôle à distance et Macro Controls et la section ↑6.3.3, Groove.

Lorsque le logiciel est en Affichage Mix, les Sounds, les Groups et le Master sont représentés par des Channel Strips dans le Mixer. Cet affichage offre un contrôle intuitif du routage audio et MIDI de tous les Sounds et Groups, ainsi que du Master. Pour plus d'informations à ce sujet, veuillez consulter la section ↑13.2, Le Mixer.



Le Mixer, affichant les Channel Strips de tous les Sounds d'un Group.

5.1.2 Similarités et différences dans la gestion des Sounds et des Groups

La gestion des Sounds et celle des Groups présentent de nombreux points communs – pour plus de détails, veuillez consulter les sections ↑5.2, Gérer les Sounds et ↑5.3, Gestion des Groups. Voici une liste de leurs principales différences :

- Chaque Group possède **un nombre fixé de Sound Slots** – 16, en l'occurence. Certains de ces Sound Slots peuvent rester vides, et il peut même y avoir des trous entre les Slots (c--à-d des Sound Slots vides situés entre des Slots contenant des Sounds) ; cela dépend de la

manière dont vous aimez jouer les Sounds à l'aide des pads. Il n'est pas possible de créer des Sound Slots ; vous pouvez par contre charger/retirer des Sounds dans/des 16 Sound Slots existant au sein de chaque Group.

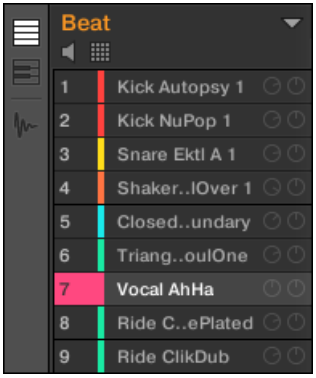
- Votre Project peut comporter **autant de Groups que vous le souhaitez**. Créez, remplissez et supprimez des Groups comme bon vous semble. Si vous supprimez un Group, tous les Groups suivants remonteront au sein de la Group List, de sorte à ne pas laisser d'espace vide. Si vous utilisez plus de huit Groups, une nouvelle Group Bank sera automatiquement créée.

5.1.3 Sélectionner plusieurs Sounds ou Groups

Il est possible dans MASCHINE de **sélectionner plusieurs Sounds ou plusieurs Groups simultanément**. Ceci vous permettra notamment de modifier la valeur d'un paramètre pour tous les Sounds/Groups sélectionnés simultanément.

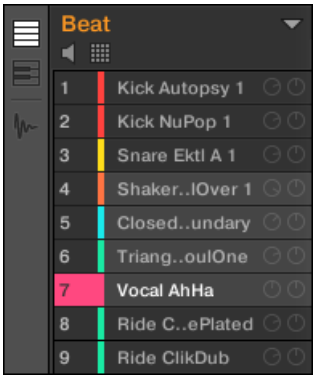
Pour cela, MASCHINE établit une distinction entre le « focus » et la « sélection ».

- Le **focus** détermine ce qui est affiché dans la Control Area et sur votre contrôleur. Par exemple, en cliquant sur un Sound au sein de la Sound List, vous établissez le focus sur ce Sound ; la Control Area et votre contrôleur afficheront alors ses paramètres (Channel Properties, Plug-ins, etc.). Pour le focus, la règle suivante s'applique :
  À chaque niveau (Sound et Group), le focus est toujours établi sur un objet, et un seul.
  L'objet en focus apparaît en surbrillance dans la Sound/Group List et l'arrière-plan de son initiale et/ou de son numéro est de la couleur de l'objet lui-même.



Le Sound Vocal AhHa est en focus (et sélectionné).

- D'autre part, la **sélection** détermine ce qui sera affecté par vos actions (par ex. le réglage d'un paramètre). Par exemple, un Sound en focus (par ex. celui sur lequel vous avez cliqué dans la Sound List) est implicitement sélectionné – rien d'étonnant là-dedans : cela signifie que ce Sound dont les paramètres sont affichés sera effectivement affecté si vous modifiez ces paramètres. Mais vous pouvez également sélectionner des objets supplémentaires en plus de l'objet en focus, afin d'élargir votre sélection. Les objets sélectionnés apparaissent en surbrillance dans la Sound/Group List, mais leur initiale et/ou leur numéro reste gris.



D'autres Sounds ont été ajoutés à la sélection (mais ils ne sont pas en focus).

Plus précisément, si un Group ou un Sound est en focus, il est possible d'ajouter (respectivement) d'autres Groups ou d'autres Sounds à la sélection. Ces objets supplémentaires seront affectés par les actions d'édition que vous effectuerez sur le Group ou le Sound en focus.


Il n'est pas possible de sélectionner simultanément des Groups ET des Sounds.

Chaque Group mémorise la sélection et le focus établis sur ses propres Sounds.

Lorsque vous établissez le focus sur un nouveau Sound ou sur un nouveau Group, les règles suivantes s'appliquent :

- Si vous établissez le focus sur un Sound ou sur un Group qui n'est pas sélectionné, le focus ET la sélection seront déplacés sur ce nouveau Sound ou Group.

- Si vous établissez le focus sur un Sound ou Group qui fait déjà partie de la sélection actuelle, le focus sera déplacé sur ce nouveau Sound ou Group, mais la sélection restera inchangée. Ceci vous permettra notamment de contrôler les paramètres de n'importe lequel des Sounds ou Groups sélectionnés, tout en gardant la possibilité de modifier des paramètres pour tous les objets de la sélection simultanément.

Qu'est-ce qui est affecté par les sélections multiples, et de quelle manière ?

Lorsque plusieurs Sounds ou plusieurs Groups sont sélectionnés, toute modification des réglages suivants sur le Sound/Group en focus se répercutera sur les autres Sounds/Groups de la sélection.

- **Channel Properties** : La modification de tout paramètre dans n'importe quel jeu de Channel Properties s'applique à tous les Sounds/Groups sélectionnés. Pour plus d'informations concernant les Channel Properties, veuillez consulter le chapitre ↑12, Routage audio, contrôle à distance et Macro Controls.
- **Plug-ins** : La modification d'un paramètre s'applique à tous les Sounds/Groups sélectionnés dont le même Plug-in Slot contient le même Plug-in. Pour plus d'informations concernant les Plug-ins, veuillez consulter le chapitre ↑7, Utiliser des Plug-ins.
- **Affichage Pad** : Les réglages Base Key, Choke Group et Link Group s'appliquent à tous les Sounds sélectionnés. Pour plus d'informations concernant ces réglages, veuillez consulter la section ↑6.1, Régler les pads.
- Il est possible de **déplacer** plusieurs Sound Slots ou plusieurs Groups simultanément. Veuillez consulter les sections ↑5.2.7, Déplacer des Sounds et ↑5.3.7, Réordonner les Groups pour plus d'informations à ce sujet.
- Il est possible de **réinitialiser** plusieurs Sound Slots et de **supprimer** plusieurs Groups simultanément. Veuillez consulter les sections ↑5.2.8, Réinitialiser les Sound Slots et ↑5.3.8, Supprimer des Groups pour plus d'informations à ce sujet.



Les réglages effectués dans l'Assignment Area ne sont jamais reproduits dans les autres Sounds/Groups sélectionnés.

De surcroît, l'effet exact du paramètre équivalent dans les autres Sounds/Groups affectés par un réglage dépend du type de paramètre :

- Paramètres continus (curseurs) : Les valeurs des paramètres correspondants dans tous les autres Sounds/Groups sélectionnés augmentent/diminuent autant que la valeur réglée dans le Sound/Group en focus. Les valeurs restent bloquées au maximum/minimum si elles atteignent cette limite.
- Paramètres discrets (bouton ou sélecteur) : Les valeurs des paramètres correspondants dans tous les autres Sounds/Groups sélectionnés prennent la valeur sélectionnée dans le Sound/Group en focus.

Sélectionner plusieurs Sounds/Groups dans le logiciel

Pour sélectionner plusieurs Sounds ou plusieurs Groups dans le logiciel MASCHINE, utilisez simplement les raccourcis claviers classiques de votre système d'exploitation : au sein de la Sound List ou en Affichage Pad pour les Sounds, et au sein de la Group List pour les Groups. Les actions suivantes sont disponibles :

Action	Fonction
Sélection d'objets (Sounds ou Groups)	
Clic sur un objet non sélectionné	Sélectionne l'objet et établit le focus sur lui
Clic sur un objet sélectionné	Établit le focus sur cet objet et conserve sa sélection
[Ctrl]+clic ([Cmd]-clic sous macOS) sur un objet non sélectionné	Ajoute l'objet à la sélection
[Ctrl]+clic ([Cmd]-clic sous macOS) sur un objet sélectionné	Retire l'objet de la sélection – à l'exception de l'objet en focus qui ne peut pas être désélectionné
[Shift]-clic sur un objet	Sélectionne tous les objets se trouvant entre l'objet en focus et l'objet [Shift]-cliqué
[Ctrl] + [A] ([Cmd] + [A] sous macOS) lorsque certains objets ne sont pas sélectionnés	Sélectionne tous les objets de la Liste
[Ctrl] + [A] ([Cmd] + [A] on macOS) lorsque tous les objets de la Liste sont sélectionnés	Retire tous les objets de la sélection, à l'exception de l'objet en focus qui ne peut pas être désélectionné

Les raccourcis fournis dans le tableau ci-dessus fonctionnent dans les zones suivantes de MASCHINE :

- Pour sélectionner plusieurs Groups, utilisez ces raccourcis au sein de la Group List.
- Pour sélectionner plusieurs Sounds, utilisez ces raccourcis au sein de la Sound List ou bien dans l'Affichage Pad (voir section ↑6.1.1, L'Affichage Pad dans le logiciel).

Sélectionner plusieurs Sounds/Groups depuis le contrôleur

Grâce au mode Select, il est possible de sélectionner plusieurs Sounds ou plusieurs Groups avec votre contrôleur :

1. Maintenez SELECT enfoncé pour passer en mode Select. Vous pouvez également appuyer sur SELECT + Bouton 1 pour verrouiller ce mode et le rendre permanent.
2. Assurez-vous que EVENTS (Bouton 2) est désactivé – s'il est activé, appuyez sur le Bouton 2 pour le désactiver.

→ Vous êtes maintenant prêt(e) à sélectionner plusieurs Sounds ou plusieurs Groups.



Sélection de Sounds ou de Groups à l'aide du mode Select.

Les outils de sélection suivants sont à votre disposition :

Outil de sélection	Description
Pads	Appuyez sur n'importe quel pad pour établir le focus sur le Sound Slot correspondant. Le pad s'allume afin d'indiquer que le Sound Slot est en focus (et sélectionné). Les pads éteints indiquent les Sound Slots non sélectionnés et vides ; les pads faiblement éclairés indiquent les Sounds non sélectionnés. Le comportement à la sélection dépend du réglage de l'option MULTI (Bouton 8, voir ci-dessous).
Boutons Group A-H	Appuyez sur n'importe quel bouton Group pour établir le focus sur le Group correspondant, au sein de la Group Bank actuelle. Le bouton s'allume afin d'indiquer que le Group est en focus (et sélectionné). Les boutons Group éteints n'ont aucun effet (ils ne correspondent à aucun Group existant) ; les boutons Group faiblement éclairés indiquent les Groups non sélectionnés. Le comportement à la sélection dépend du réglage de l'option MULTI (Bouton 8, voir ci-dessous).
Button 3/4 (PREV/ NEXT)	Sélectionne respectivement la Group Bank précédente/suivante.
Button 5 (ALL)	Sélectionne tous les Sounds du Group actuel, sans modifier le focus.
Button 6 (NONE)	Retire tous les Sounds du Group actuel de la sélection, à l'exception du Sound en focus.
Button 8 (MULTI)	Active/désactive le mode de sélection multiple. Cette option ne modifie en rien le focus ou la sélection actuels, mais elle change le mode de sélection des objets – voir ci-dessous.

L'option MULTI (Bouton 8) permet de basculer entre le mode de sélection simple et le mode de sélection multiple.

- Lorsque MULTI est désactivé (Bouton 8 éteint) :
  - Appuyez sur le bouton Group / pad d'un Group/Sound **non sélectionné** pour établir le focus sur ce Group/Sound et réinitialiser la sélection de Groups/Sounds actuelle (seul le Group/Sound en focus est alors sélectionné). Le bouton Group / pad s'allume.
  - Appuyez sur le bouton Group / pad d'un Group/Sound **sélectionné** pour établir le focus sur ce Group/Sound sans modifier la sélection actuelle de Groups/Sounds. Le bouton Group / pad reste complètement allumé.

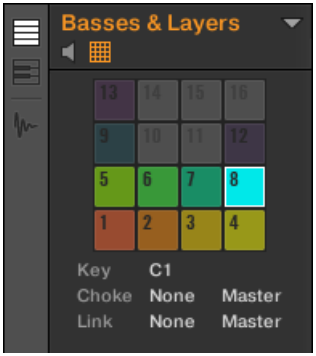
- Lorsque MULTI est activé (Bouton 8 allumé) :
  - Appuyez sur le bouton Group / pad d'un Group/Sound **non sélectionné** pour ajouter le Group/Sound à la sélection sans modifier le focus actuel. Le bouton Group / pad s'allume.
  - Appuyez sur le bouton Group / pad d'un Group/Sound **sélectionné** pour le retirer de la sélection (sauf s'il s'agit du Group/Sound en focus). L'éclairage du bouton Group devient faible ; l'éclairage du pad devient faible (s'il contient un Sound) ou bien le pad s'éteint (s'il est vide).

5.2 Gérer les Sounds

Cette section décrit les fonctions d'édition globales disponibles pour les Sounds et les Sound Slots.

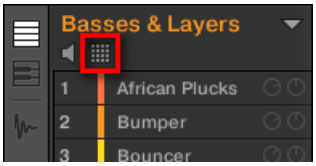
Sounds : Sound List ou Affichage Pad

À l'exception de la modification des noms des Sound Slots, toutes les procédures décrites dans les sections suivantes sont disponibles à la fois depuis la Sound List et en Affichage Pad. L'**Affichage Pad** offre une représentation alternative de vos Sound Slots qui met en avant leur lien avec les pads de votre contrôleur.



L'Affichage Pad.

L'Affichage Pad peut être activé à l'aide du bouton Pad View situé au-dessus de la Sound List :



Le bouton Pad View.

► Cliquez sur le bouton Pad View pour révéler/masquer l'Affichage Pad.

→ L'Affichage Pad remplace la Sound List, sur la gauche du Pattern Editor.

En Affichage Pad, chaque cellule représente un pad de votre contrôleur et correspond à un Sound Slot du Group actuel. Vous pouvez indifféremment sélectionner les Sound Slots depuis la Sound List ou dans l'Affichage Pad ; faites comme il vous convient, ces deux modes de sélection sont strictement équivalents.



En complément des fonctionnalités de gestion des Sounds décrites dans les sections qui suivent, l'Affichage Pad offre quelques réglages supplémentaires permettant de modifier le comportement de vos pads. Voir section ↑6.1, Régler les pads pour plus d'informations.

5.2.1 Charger des Sounds

Vous pouvez charger un Sound préexistant depuis le Browser ou bien directement depuis votre système d'exploitation. Le Sound peut provenir de la Librairie de MASCHINE ou d'un EXPANSION PACK ; cela peut aussi être un Sound créé par vos soins et sauvegardé pour un usage ultérieur.

De nombreuses méthodes sont à votre disposition pour charger un Sound :

- **Glisser-déposer** : Sélectionnez le Sound désiré dans le Browser ou directement dans votre système d'exploitation, et faites-le glisser sur le Sound Slot souhaité, au sein de la Sound List (ou bien sur la cellule correspondante, dans l'Affichage Pad) pour le charger dans le Sound Slot. Tout Sound se trouvant précédemment dans ce Slot est remplacé.
- **Double-clic** : Effectuez un double-clic sur le Sound, dans le Browser ou bien directement dans votre système d'exploitation, pour remplacer le Sound en focus au sein de la Sound List.

- **Menu contextuel** : Effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le Sound Slot souhaité dans la Sound List ou sur la cellule correspondante dans l'Affichage Pad et sélectionnez *Open...* dans le menu contextuel. Dans la fenêtre Load Sound qui s'ouvre alors, naviguez jusqu'au fichier du Sound désiré, et cliquez sur Open pour le charger. Ce Sound remplacera alors le Sound précédemment chargé dans le Sound Slot.



Vous pouvez également rappeler les termes de recherche utilisés pour trouver le Sound actuellement chargé dans le Sound Slot en focus. Voir section ↑4.8, Utilisation de la fonction Quick Browse pour plus d'informations.



Dans votre système d'exploitation, les fichiers Sound possèdent l'extension « .mxsnd » (MASCHINE 2) ou « .msnd » (MASCHINE 1.x).



Pour plus d'informations concernant le Browser, veuillez consulter le chapitre ↑4, Navigateur.

Charger des Sounds avec votre contrôleur

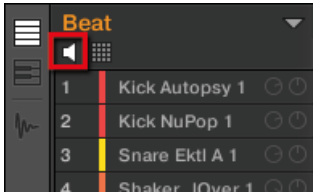
Sur votre contrôleur, utilisez le Browser pour charger des Sounds :

- Vous pouvez parcourir la Librairie de MASCHINE pour trouver le Sound idéal. Pour plus d'informations sur la manière de procéder, veuillez consulter la section ↑4.2, Rechercher et charger des fichiers depuis la Bibliothèque.
- Vous pouvez également rappeler les termes de recherche utilisés pour trouver le Sound actuellement chargé dans le Sound Slot en focus. Voir section ↑4.8, Utilisation de la fonction Quick Browse pour plus d'informations.

5.2.2 Pré-écouter les Sounds

Il est possible de pré-écouter des Sounds du Group en focus ; cette fonctionnalité permet de les déclencher lorsque vous établissez le focus sur eux, dans le logiciel. Pour ce faire :

▶ Cliquez sur le bouton Haut-Parleur situé au-dessus de la Sound List (ou de l'Affichage Pad) pour activer/désactiver la pré-écoute des Sounds au sein du Group en focus :



→ Lorsque le bouton Haut-Parleur est activé, à chaque fois que vous établirez le focus sur un Sound (en cliquant dessus dans la Sound List ou dans l'Affichage Pad), ce Sound sera joué. Cela s'avère bien pratique pour contrôler rapidement les différents Sounds chargés dans le Group.



Les Sounds ne peuvent être déplacés dans la Sound List lorsque le bouton Haut-Parleur est activé.

Pré-écouter les Sounds depuis le contrôleur

Sur votre contrôleur, la pré-écoute des Sounds est en fait le mode de fonctionnement par défaut : en mode Control, lorsque vous appuyez sur un pad, cela déclenche le Sound correspondant et établit simultanément le focus sur ce Sound. Il n'y a donc rien à activer ; la pré-écoute des Sounds du Group en focus ne nécessite aucune configuration.

Établir le focus sur des Sounds sans les déclencher

Il est par ailleurs possible d'établir le focus sur un Sound du Group actuel sans pour autant le déclencher. Ceci peut s'avérer bien pratique pour des situations de live dans lesquelles vous ne voulez pas déclencher tous les Sounds que vous sélectionnez. Pour cela, utilisez le mode Select :

1. Maintenez le bouton SELECT enfoncé.
2. Assurez-vous que le Bouton 2 (EVENTS) est *désactivé* – si nécessaire, appuyez dessus pour le désactiver.
3. Appuyez sur le pad contenant le Sound désiré.

→ Le focus est alors établi sur ce Sound sans pour autant qu'il ne soit déclenché.

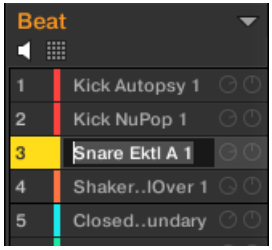
5.2.3 Renommer les Sound Slots

Par défaut, les Sound Slots sont nommés Sound 1–16. Si vous chargez un Sound, un Preset de Plug-in ou un Sample (par ex. à l'aide du Browser) dans le Sound Slot, celui-ci prend alors le nom du Sound, du Preset ou du Sample chargé.

Vous pouvez également renommer les Sound Slots manuellement. La modification des noms est uniquement possible dans le logiciel – mais toutes vos modifications apparaîtront bien entendu également sur le contrôleur.

Pour renommer un Sound Slot :

1. Double-cliquez sur le nom du Sound Slot souhaité, ou effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le Sound Slot et choisissez *Rename* dans le menu contextuel.
   Le nom du Sound Slot apparaît alors en surbrillance et il est éditable.



2. Modifiez le nom du Sound Slot à l'aide de votre clavier d'ordinateur. Appuyez sur [Entrée] sur votre clavier d'ordinateur pour confirmer.

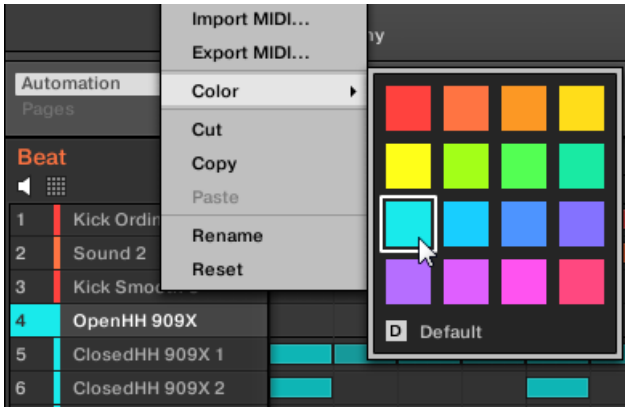


Si vous utilisez MASCHINE en tant que Plug-in, certaines applications hôtes utilisent la touche [Entrée] – celle-ci pouvant être assignée à une fonction dans le logiciel l'hôte. Dans ce cas, cliquez n'importe où ailleurs dans la fenêtre du Plug-in MASCHINE pour confirmer le nom que vous venez de saisir.

5.2.4 Modifier la couleur des Sounds

Vous pouvez modifier la couleur associée à chacun des Sounds dans le logiciel. Pour ce faire :

1. Effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le Sound Slot souhaité (dans la Sound List ou dans l'Affichage Pad) et sélectionnez *Color* dans le menu contextuel.
   Une palette de couleurs apparaît. Dans la palette, la couleur actuelle du Sound apparaît en surbrillance.



2. Sélectionnez la couleur désirée au sein de la palette. Vous pouvez également choisir de revenir à la couleur par défaut du Sound (qui correspond à la position du Sound au sein de la liste) : pour cela, sélectionnez *Default* dans la Palette de couleurs.

→ Les pads des contrôleurs MASCHINE STUDIO, MASCHINE MK3, MASCHINE MK2 et MASCHINE MIKRO MK2 reproduisent les couleurs que vous avez sélectionnées pour vos Sounds.

Modifier plusieurs Sounds

Vous pouvez appliquer les commandes suivantes à plusieurs Sounds à la fois :

- **Sounds** :
  - Changer la couleur des Sounds sélectionnés.
  - Couper, copier et coller les Sounds sélectionnés.
  - Réinitialiser les Sounds sélectionnés.

Ces commandes sont disponibles dans le menu contextuel des Sounds.

Remarques sur le changement de la couleur de plusieurs Sounds

Lorsque vous ouvrez la palette de couleurs (afin de sélectionner une nouvelle couleur pour les Sounds sélectionnés) :

- Si les Sounds sélectionnés ont tous la même couleur (une couleur particulière ou la couleur par défaut), cette couleur est surlignée dans la palette.
- Si les Sounds sélectionnés ont des couleurs différentes, aucune couleur n'est surlignée dans la palette.

Lorsque vous sélectionnez une nouvelle couleur dans la palette, celle-ci est appliquée à tous les Sounds sélectionnés.



Par défaut, les Sounds héritent de la couleur de leur Group. Cependant, vous pouvez choisir une autre couleur par défaut pour vos Sounds dans *Preferences > Colors > Sound Default*. Voir section ↑3.6.8, Preferences – page Colors pour plus d'informations.



Une fois une couleur personnalisée définie pour un Sound de la manière décrite ci-dessus, le Sound conservera sa couleur si vous le déplacez au sein de la Sound List ; par ailleurs, la couleur sera enregistrée avec le Sound si vous le sauvegardez pour une utilisation ultérieure. Veuillez remarquer qu'il est possible de choisir la même couleur que celle définie par défaut : dans ce cas, la couleur (inchangée) sera considérée comme personnalisée et accompagnera le Sound si vous le déplacez.

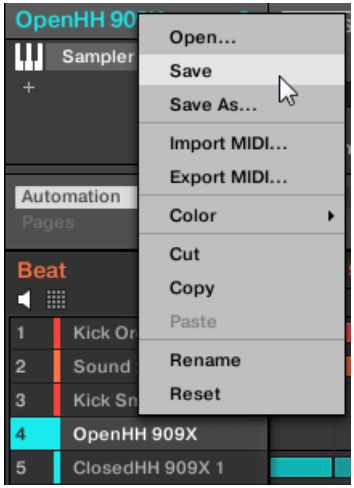
5.2.5 Sauvegarder les Sounds

Vous pouvez sauvegarder vos Sounds dans des fichiers individuels (dont l'extension est « .mxsnd »). Ceci ne peut être effectué que dans le logiciel.

Sauvegarder vos modifications dans le fichier Sound original

Voici comment sauvegarder les modifications apportées à un Sound de votre Project :

► Effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le Sound Slot (dans la Sound List ou dans l'Affichage Pad) et sélectionnez *Save* dans le menu contextuel :



→ Vos modifications sont alors sauvegardées dans le fichier Group.

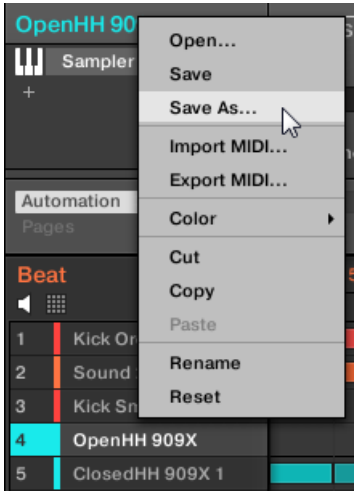
Même si vous ne sauvegardez pas un Sound individuellement, ses réglages seront sauvegardés avec le Project. Cependant, une fois le Sound sauvegardé et étiqueté, il sera disponible dans le Browser et pourra être ré-utilisé dans d'autres Groups et Projects.

Il n'est pas possible de sauvegarder des modifications directement dans les fichiers d'usine – ces fichiers sont en lecture seule. Une commande *Save* effectuée sur un fichier d'usine se transformera automatiquement en une commande *Save As...* : une fenêtre de dialogue Save Sound s'ouvrira alors et vous permettra de sauvegarder votre Sound dans votre Librairie utilisateur. Voir le paragraphe suivant pour plus de détails. Cela se passera de la même manière pour les Sounds que vous aurez créés de toutes pièces.

Sauvegarder un Sound modifié en tant que nouveau Sound

Si vous souhaitez sauvegarder des modifications apportées à un Sound provenant de la Librairie d'usine, ou bien si vous ne souhaitez pas écraser le Sound original avec votre version modifiée, ou encore s'il n'existe pas de version originale de votre Sound (dans le cas où vous l'avez créé de toutes pièces), voici comment le sauvegarder en tant que nouveau fichier Sound :

► Effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le Sound Slot (dans la Sound List ou dans l'Affichage Pad) et sélectionnez *Save As...* dans le menu contextuel :



Une boîte de dialogue Save Sound apparaît. Par défaut, le fichier Sound hérite du nom de son Sound Slot et il est sauvegardé dans votre Standard User Directory (tel que défini dans *Preferences* > *Library* > *User* ; voir section ↑3.6.4, Preferences – page Default pour plus d'informations).

1. Si vous le souhaitez, vous pouvez choisir un autre chemin d'accès et/ou saisir un autre nom à l'aide de votre clavier d'ordinateur.
2. Appuyez sur [Entrée] pour confirmer et fermer la fenêtre Save Sound.

→ Votre Sound est maintenant sauvegardé.

Le Sound sera ajouté à la Librairie utilisateur, prêt à être étiqueté dans le Browser – voir section ↑4.5, Édition des tags et des propriétés des fichiers pour plus d'informations à ce sujet.



Même si vous ne sauvegardez pas un Sound individuellement, ses réglages seront sauvegardés avec le Project. Cependant, une fois le Sound sauvegardé et étiqueté, il sera disponible dans le Browser et pourra être ré-utilisé dans d'autres Groups et Projects.

5.2.6 Copier et coller les Sounds

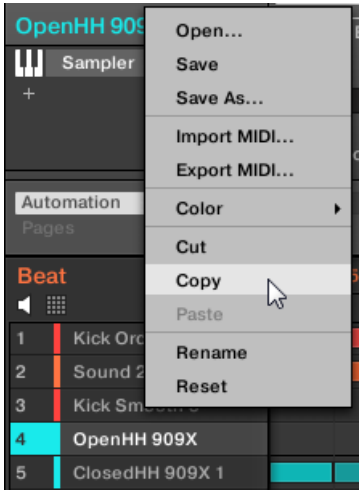
Vous pouvez copier et coller les Sounds d'un Sound Slot à un autre (donc d'un pad à un autre) et d'un Group à un autre au sein de votre Project.



Dans le logiciel, les Sounds sont copiés sans les Notes qui leur correspondent au sein du Pattern. Pour inclure les Notes associées à un Sound dans l'opération de copie, utilisez la fonction DUPLICATE de votre contrôleur (voir ci-dessous) !

Pour copier et coller des Sounds dans le logiciel :

1. Effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le Sound Slot (dans la Sound List ou dans l'Affichage Pad) contenant le Sound que vous désirez copier.
2. Dans le menu contextuel, sélectionnez *Copy* pour copier le Sound.



3. Pour coller le Sound, effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur un autre Sound Slot (qui peut par ailleurs se trouver dans un autre Group ; dans ce cas, cliquez d'abord sur le Group désiré dans la Group List ou dans l'Arranger), et sélectionnez *Paste* dans le menu contextuel.

→ Tous les paramètres du Sound seront copiés sauf le contenu du Pattern d'origine. Le Sound se trouvant précédemment dans ce Sound Slot est remplacé.

Couper, copier et coller plusieurs Sounds

La **procédure du couper** pour plusieurs Sounds ou Groups est la suivante :

- Lorsque vous coupez une sélection de Sounds, ceux-ci sont placés dans le presse-papier et retirés de la Sound List. Leurs Sound Slots sont réinitialisés à leur état par défaut.

La **procédure de copie** pour plusieurs Sounds est la suivante :

Lorsque vous copiez une sélection de Sounds, ceux-ci sont à la fois placés dans le presse-papier et maintenus en place dans la Sound List.

La **procédure de collage** pour plusieurs Sounds est la suivante :

- Lorsque vous collez une sélection de Sounds sur un Sound Slot, les Sounds collés remplacent le Sound actuellement dans ce Slot et les Sounds dans les Slots suivants – si le dernier Sound Slot est atteint, les Sounds copiés restants ne seront pas collés. Notez que ceci reste inchangé par une éventuelle sélection multiple effectuée lors du collage. **Exemple** : si vous collez les Sounds 1, 2, 4 et 7 sur le Sound Slot 14, les copies des Sounds 1, 2 et 4 remplaceront les Sounds éventuellement présents dans les Slots 14, 15 et 16, tandis que le Sound 7 ne sera pas collé du tout.



Si vous souhaitez copier un Sound plusieurs fois, utilisez à nouveau l'entrée *Paste* dans le menu contextuel d'autres Sound Slots : le Sound d'origine est toujours disponible dans le presse-papier !

Lorsque vous copiez/collez des Sounds dans le logiciel, leur contenu entier est dupliqué, y compris leurs Events. Notamment, si vous collez un Sound dans un Sound Slot appartenant à un autre Group, les Patterns nécessaires seront automatiquement créés s'ils n'existent pas déjà, et les Events de ce Sound Slot seront remplacés dans les Patterns existants.



Dans la phrase ci-dessus, « Patterns existants » signifie les Patterns ayant la même ID (la même position dans la Pattern List) que dans le Group source. **Exemple** : si le Sound source contient des Events dans les Patterns 1, 2 et 3 de son Group, et si vous copiez ce Sound dans un autre Group contenant seulement les Patterns 1 et 4, les Patterns 2 et 3 seront automatiquement créés pour héberger les Events du Sound collé.

Dupliquer des Sounds avec votre contrôleur

Avec votre contrôleur en mode control, voici comment copier un Sound d'un pad à un autre :

1. Maintenez DUPLICATE enfoncé.

2. Si vous souhaitez dupliquer un Sound avec le contenu du Pattern d'origine, activez l'option +EVENTS (Bouton 5).
3. Appuyez sur le pad associé au Sound que vous souhaitez copier.
   Le pad associé au Sound se met à clignoter.
4. Appuyez sur le pad correspondant au Sound Slot cible (il peut se trouver dans un autre Group ; dans ce cas, appuyez d'abord sur le bouton Group désiré).

→ Tous les paramètres du Sound seront copiés (y compris le contenu du Pattern d'origine, si vous avez activé l'option +EVENTS). Le Sound copié remplace tout Sound précédemment chargé dans le Sound Slot cible.

Vous remarquerez qu'une fois le Sound copié, le pad cible se met lui aussi à clignoter, indiquant ainsi que le Sound est prêt à être collé à nouveau dans un autre Sound Slot : ainsi, pour dupliquer un Sound plusieurs fois, une fois le pad source appuyé, il vous suffit d'appuyer à la suite sur tous les pads cibles.



Au lieu de maintenir DUPLICATE enfoncé, vous pouvez verrouiller le mode Duplicate en appuyant sur DUPLICATE + Bouton 1. Relâchez ensuite DUPLICATE : votre contrôleur reste en mode Duplicate jusqu'à ce que vous appuyiez à nouveau sur DUPLICATE. Voir section ↑3.3.1, Verrouiller un mode pour plus d'informations.

5.2.7 Déplacer des Sounds

Dans le logiciel, vous pouvez réorganiser vos Sounds à l'aide de simples glisser-déposer. Réorganiser vos Sounds d'une manière plus pratique peut s'avérer bien utile. En particulier, vous pouvez déplacer vos Sounds sur d'autres pads, afin de créer un Group plus facile à jouer à l'aide pads.

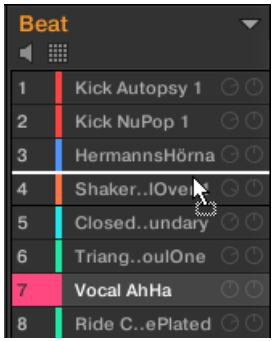


Vous pouvez sélectionner plusieurs Sounds à la fois, de sorte à les déplacer simultanément ! Voir ↑5.1.3, Sélectionner plusieurs Sounds ou Groups pour plus d'informations.

Pour déplacer un ou plusieurs Sounds :

1. Cliquez sur le(s) Sound Slot(s) désiré(s) au sein de la Sound List ou dans l'Affichage Pad, et maintenez le bouton de la souris enfoncé.

2. Tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, faites glisser la souris jusqu'à l'emplacement désiré au sein la Sound List ou dans l'Affichage Pad.
   Tandis que le curseur de la souris se déplace, une ligne d'insertion apparaît aux emplacements où vous pouvez déposer le(s) Sound(s).



3. Lorsque la ligne d'insertion apparaît à l'emplacement désiré (dans la Sound List ou dans l'Affichage Pad), relâchez le bouton de la souris.

→ Chaque Sound prend alors sa nouvelle place au sein du Group. Sur votre contrôleur, les Sounds seront déclenché par les pads dont le numéro apparaît sur la gauche des Sounds Slots de la Sound List ou sur les cellules de l'Affichage Pad.

Vous pouvez également déposer vos Sounds sur un autre Group de la Group List de l'Arranger : les Sounds seront alors insérés dans les premiers Sound Slots vides du Group, et le focus sera automatiquement établi sur ce Group. Cependant, si vous opérez de cette manière, le contenu du Pattern d'origine correspondant aux Sounds ne sera pas déplacé avec les Sounds.

Les Sounds ne peuvent être déplacés dans la Sound List lorsque le bouton Haut-Parleur est activé.

Si vous déposez le(s) Sound(s) sur le « + » situé à la fin de la Group List, un nouveau Group sera automatiquement créé et votre/vos Sound(s) seront déplacés dans les premiers Sound Slots de ce Group.

5.2.8 Réinitialiser les Sound Slots

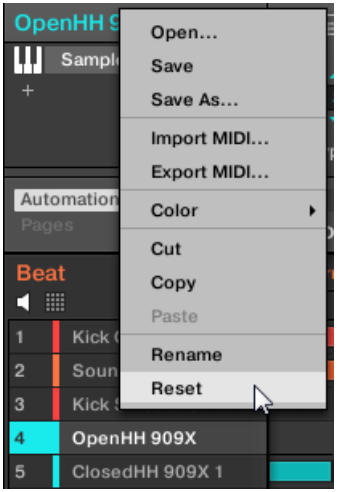
Réinitialiser un Sound Slot consiste à retirer le Sound qu'il contient, et à ramener tous ses réglages (Channel Properties, nom, couleur…) à leurs valeurs par défaut.



Vous pouvez sélectionner plusieurs Sound Slots à la fois, de sorte à les réinitialiser simultanément ! Voir ↑5.1.3, Sélectionner plusieurs Sounds ou Groups pour plus d'informations.

▶ Pour réinitialiser un Sound Slot; sélectionnez-le dans la Sound List ou dans l'Affichage Pad et appuyez sur [Retour arrière] sur votre clavier, ou bien effectuez un clic droit ([Ctrl] +clic sous macOS) sur le Sound Slot et sélectionnez *Reset* dans le menu contextuel.

→ Le contenu du Sound Slot est alors supprimé, et le Sound Slot reprend ses réglages et son nom par défaut.



Réinitialisation d'un Sound Slot.

Réinitialiser un Sound Slot avec votre contrôleur

▶ Pour réinitialiser un Sound Slot, maintenez SHIFT + ERASE enfoncés et appuyez sur le pad correspondant au Sound Slot à réinitialiser.

→ Le Sound est supprimé du pad et le pad s'éteint.

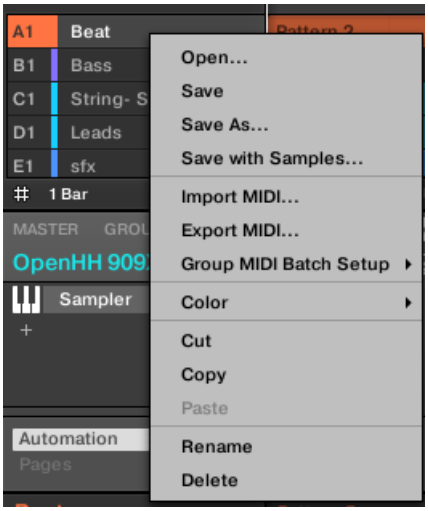
5.3 Gestion des Groups

Cette section décrit les fonctions d'édition globales disponibles pour les Groups.

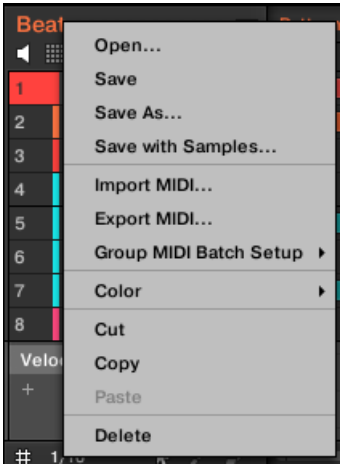
Menu Group

Une grande partie des fonctions décrites dans les prochaines sections sont disponibles dans les deux **menus contextuels** suivants :

- le menu contextuel des Groups au sein de la Group List, ouvert à l'aide d'un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le Group désiré :



- le menu contextuel du Group en focus au sein du Pattern Editor, ouvert à l'aide d'un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le nom du Group, en haut à gauche du Pattern Editor :

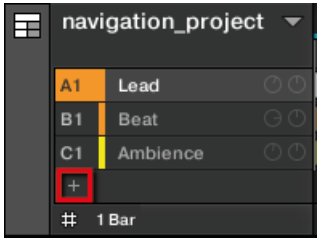


Ces deux menus contextuels sont équivalents : utilisez celui qui vous convient le mieux.

5.3.1 Créer des Groups

Créer un Group consiste à ajouter un nouveau Group vide à la fin de la Group List. Vous pourrez ensuite remplir ce Group avec les Sounds de votre choix.

► Pour créer un Group, cliquez sur le « + » se trouvant à la fin de la Group List.



→ Un nouveau Group vide est alors créé à la fin de la Group List, avec le nom et la couleur définis par défaut.

Créer des Groups avec votre contrôleur

Sur votre contrôleur, les Groups existants sont signalés par les boutons Group A-H allumés.

- Le Group en focus est indiqué par son bouton Group complètement allumé.
- Les autres Groups de votre Project sont indiqués par les boutons Group faiblement éclairés ; chaque bouton Group reproduit la couleur du Group associé.
- Dans la dernière Group Bank, si le dernier bouton Group faiblement éclairé est blanc : il ne correspond dans ce cas à aucun Group existant, mais vous permet de créer un nouveau Group dans votre Project.

Pour créer un nouveau Group :

1. Maintenez SHIFT enfoncé et appuyez sur le dernier bouton Group éclairé pour sélectionner la dernière Group Bank.
2. Relâchez le bouton SHIFT.
3. Appuyez sur le bouton Group blanc faiblement éclairé situé à la suite de tous les autres boutons Group allumés.

→ Un nouveau Group vide est alors créé à la suite des Groups existants ; il possède le nom et la couleur définis par défaut.



Si la dernière Group Bank contient déjà huit Groups, le fait d'appuyer sur SHIFT + le dernier bouton Group éclairé (première étape de l'opération) a pour effet de créer un nouveau Group vide au sein d'une nouvelle Group Bank !

Gestion automatique des Group Banks

Dans MASCHINE, les Group Banks sont gérées automatiquement, de sorte à ce que vous n'ayez pas à les créer ou à les supprimer manuellement. Les Groups sont toujours adjacents au sein de la Group List : il ne peut pas y avoir de « trou » dans la Group List – ni dans une Group Bank. Voici ce qui se passe lorsque vous créez un nouveau Group :

- Si la dernière Group Bank contient moins de huit Groups, le nouveau Group est créé dans cette Bank.

- Si la dernière Bank contient huit Groups, une nouvelle Group Bank est automatiquement créée à la suite de la/des Bank(s) existante(s), et le nouveau Group est créé dans cette nouvelle Bank.

Sehen Sie dazu auch

Verrouiller un mode [→ 79]

5.3.2 Charger des Groups

Vous pouvez charger un Group préexistant depuis le Browser ou bien directement depuis votre système d'exploitation. Le Group peut provenir de la Librairie de MASCHINE ou d'un EXPANSION PACK ; cela peut aussi être un Group créé par vos soins et sauvegardé pour un usage ultérieur.

De nombreuses méthodes sont à votre disposition pour charger un Group, dans l'affichage Ideas comme dans l'affichage Song :

- **Glisser-déposer** : Sélectionnez le Group désiré dans le Browser ou le fichier Group directement dans votre système d'exploitation, et faites-le glisser sur la Group List :
  - Déposez-le sur un Group existant pour remplacer ce Group au sein de la Group List.
  - Déposez-le entre deux Groups existants pour l'y insérer.
  - Déposez-le sur le « + » se trouvant à la fin de la Group List pour l'ajouter à la suite des Groups existants.
- **Double-clic** : Effectuez un double-clic sur le Group (dans le Browser) ou sur le fichier Group (directement dans votre système d'exploitation), pour remplacer le Group en focus au sein de la Group List.
- **Menu contextuel** : Effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le Group de votre choix dans la Group List, ou sur le nom du Group affiché en haut à gauche du Pattern Editor, puis sélectionnez *Open…* dans le menu contextuel. Dans la fenêtre Load Group qui s'ouvre alors, naviguez jusqu'au fichier du Group désiré et cliquez sur Open pour le charger. Ce Group remplacera alors le Group précédemment chargé dans la Group List.



Vous pouvez également rappeler les termes de recherche utilisés pour trouver le Group actuellement chargé dans le Group Slot en focus. Voir section ↑4.8, Utilisation de la fonction Quick Browse pour plus d'informations.

Dans votre système d'exploitation, les fichiers Group possèdent l'extension « .mxgrp » (MASCHINE 2) ou « .mgrp » (MASCHINE 1.x).

Pour en savoir plus sur le Browser, voir ↑4, Navigateur.

Charger des Groups avec votre contrôleur

Sur votre contrôleur, utilisez le Browser pour charger des Groups :

- Vous pouvez parcourir la Librairie de MASCHINE pour trouver le Group idéal. Pour plus d'informations sur la manière de procéder, veuillez consulter la section ↑4.2, Rechercher et charger des fichiers depuis la Bibliothèque.
- Vous pouvez également rappeler les termes de recherche utilisés pour trouver le Group actuellement chargé dans le Group Slot en focus. Voir section ↑4.8, Utilisation de la fonction Quick Browse pour plus d'informations.

5.3.3 Renommer les Groups

Par défaut, les nouveaux Groups sont nommés Group Ax–Hx, où « x » est le numéro de la Bank (Group A1–H1, Group A2–H2, etc.).

Vous pouvez renommer les Groups comme bon vous semble. La modification des noms est uniquement possible dans le logiciel – mais toutes vos modifications apparaîtront bien entendu également sur le contrôleur.

Renommer un Group s'effectue de la même manière que renommer un Sound :

1. Double-cliquez sur le nom du Group de votre choix dans la Group List, ou effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le Group et choisissez *Rename* dans le menu contextuel.
   Le nom du Group apparaît alors en surbrillance et il est éditable.



2. Modifiez le nom du Group. Appuyez sur [Entrée] sur votre clavier d'ordinateur pour confirmer.

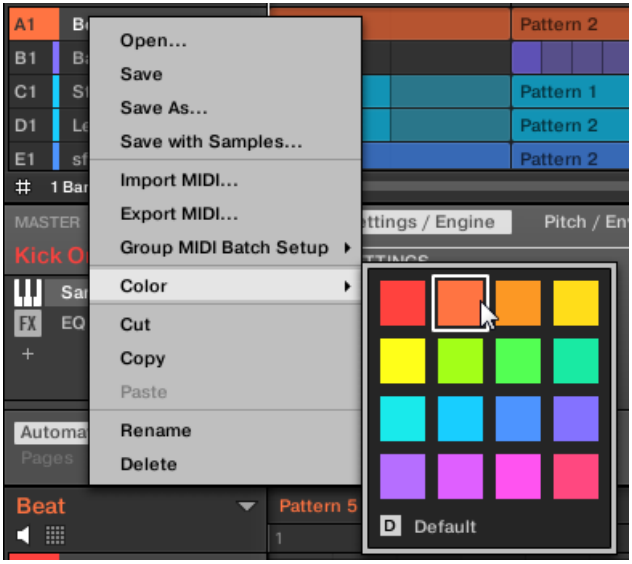
Si vous utilisez MASCHINE en tant que Plug-in, certaines applications hôtes utilisent la touche [Entrée] – celle-ci pouvant être assignée à une fonction dans le logiciel l'hôte. Dans ce cas, cliquez n'importe où ailleurs dans la fenêtre du Plug-in MASCHINE pour confirmer le nom que vous venez de saisir.

5.3.4 Modifier la couleur des Groups

Vous pouvez modifier la couleur associée à chacun des Groups dans le logiciel. Pour ce faire :

1. Effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le Group de votre choix dans la Group List, ou sur le nom du Group affiché en haut à gauche du Pattern Editor, puis sélectionnez *Color* dans le menu contextuel.

Une palette de couleurs apparaît. Dans la palette, la couleur actuelle du Group apparaît en surbrillance.



2. Sélectionnez la couleur désirée au sein de la palette. Vous pouvez également choisir de revenir à la couleur par défaut du Group (qui correspond à la position du Group au sein de la liste) : pour cela, sélectionnez *Default* dans la Palette de couleurs.

→ Les boutons Group des contrôleurs MASCHINE MK3, MASCHINE STUDIO et MASCHINE MK2, ainsi que les pads des contrôleurs MASCHINE MIKRO MK3 et MASCHINE MIKRO MK2 (lorsque GROUP est maintenu enfoncé) reproduisent les couleurs que vous avez sélectionnées pour vos Groups.

Par défaut, chaque Group possède une couleur différente. Cependant, vous pouvez définir une couleur par défaut commune pour tous vos Groups dans *Preferences* > *Colors* > *Group Default*. Voir section ↑3.6.8, Preferences – page Colors pour plus d'informations.

Une fois une couleur personnalisée définie pour un Group de la manière décrite ci-dessus, le Group conservera sa couleur si vous le déplacez au sein de la Group List ; par ailleurs, la couleur sera enregistrée avec le Group si vous le sauvegardez pour une utilisation ultérieure. Veuillez remarquer qu'il est possible de choisir la même couleur que celle définie par défaut : dans ce cas, la couleur (inchangée) sera considérée comme personnalisée et accompagnera le Group si vous le déplacez.

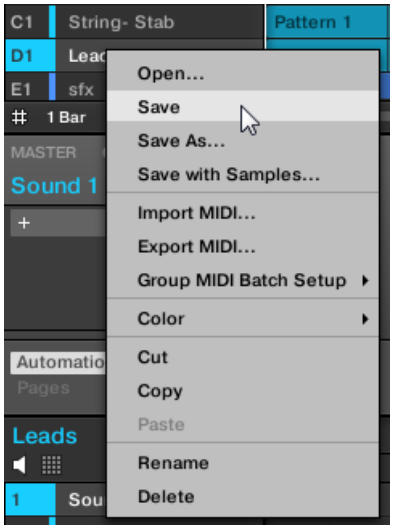
5.3.5 Sauvegarder les Groups

Vous pouvez sauvegarder vos Groups dans des fichiers individuels (dont l'extension est « .mxgrp »). Ceci ne peut être effectué que dans le logiciel.

Sauvegarder vos modifications dans le fichier Group original

Voici comment sauvegarder les modifications apportées à un Group de votre Project :

► Effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le Group de votre choix dans la Group List, ou sur le nom du Group affiché en haut à gauche du Pattern Editor, puis sélectionnez *Save* dans le menu contextuel :



→ Vos modifications sont alors sauvegardées dans le fichier Group.

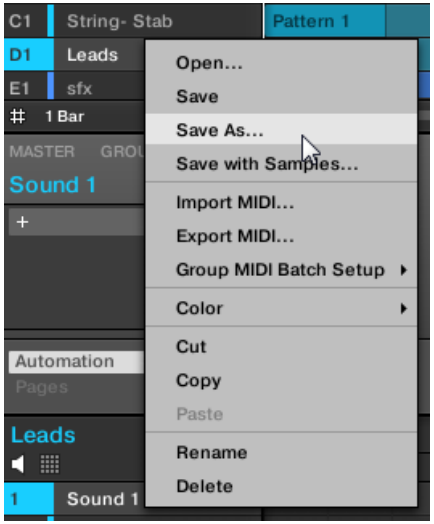
Même si vous ne sauvegardez pas un Group individuellement, ses réglages sont sauvegardés avec le Project. Cependant, une fois le Group sauvegardé et étiqueté, il est disponible dans le Browser et pourra être ré-utilisé dans d'autres Projects.

Il n'est pas possible de sauvegarder des modifications directement dans les fichiers d'usine – ces fichiers sont en lecture seule. Une commande *Save* effectuée sur un fichier d'usine se transformera automatiquement en une commande *Save As...* : une fenêtre de dialogue Save Group s'ouvrira alors et vous permettra de sauvegarder votre Group dans votre Librairie utilisateur. Voir le paragraphe suivant pour plus de détails. Cela se passera de la même manière pour les Groups que vous aurez créés de toutes pièces.

Sauvegarder un Group modifié en tant que nouveau Group

Si vous souhaitez sauvegarder des modifications apportées à un Group provenant de la Librairie d'usine, ou bien si vous ne souhaitez pas écraser le Group original avec votre version modifiée, ou encore s'il n'existe pas de version originale de votre Group (dans le cas où vous l'avez créé de toutes pièces), voici comment le sauvegarder en tant que nouveau fichier Group :

1. Effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le Group de votre choix dans la Group List, ou sur le nom du Group affiché en haut à gauche du Pattern Editor, puis sélectionnez *Save As...* dans le menu contextuel :



Une boîte de dialogue Save Group apparaît. Par défaut, le fichier Group est sauvegardé dans votre Standard User Directory (tel que défini dans *Preferences* > *Library* > *User* ; voir section ↑3.6.4, Preferences – page Default pour plus d'informations).

2. Si vous le souhaitez, vous pouvez choisir un autre chemin d'accès et/ou saisir un autre nom à l'aide de votre clavier d'ordinateur.
3. Appuyez sur [Entrée] pour confirmer et fermer la fenêtre Save Group.

→ Votre Group est maintenant sauvegardé.

Le Group sera ajouté à la Librairie, prêt à être étiqueté dans le Browser – voir section ↑4.5, Édition des tags et des propriétés des fichiers pour plus d'informations à ce sujet.



Vous pouvez également sauvegarder un Group avec tous les Samples qu'il utilise. Cela peut s'avérer bien pratique, par ex. pour utiliser un kit de batterie sur un autre ordinateur, ou pour le partager avec d'autres utilisateurs. Voir section ↑5.4.1, Sauvegarder un Group avec ses Samples pour plus d'informations.

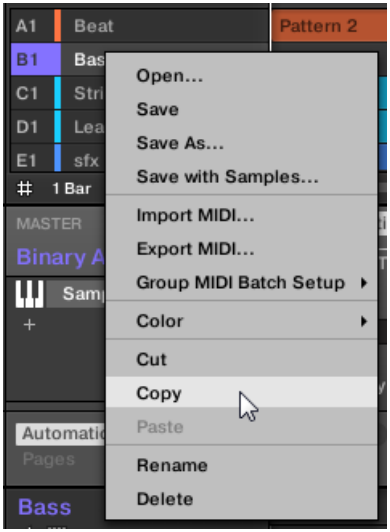
5.3.6 Copier et coller les Groups

Vous pouvez copier et coller les Groups au sein de votre Project.

Pour copier et coller des Groups dans le logiciel :

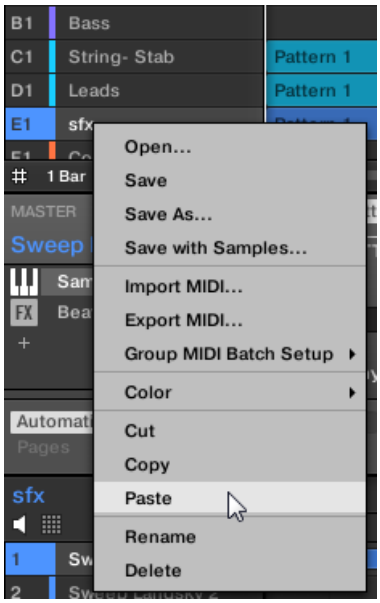
1. Effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le Group que vous souhaitez copier (dans la Group List), ou sur le nom du Group affiché en haut à gauche du Pattern Editor.

2. Dans le menu contextuel, sélectionnez *Copy* pour copier le Group.



3. Effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur n'importe quel autre Group de la Group List et sélectionnez *Paste* dans le menu contextuel pour remplacer ce Group par celui copié précédemment. Si vous souhaitez coller le Group copié sans pour autant toucher aux Groups existants, commencez par cliquer sur le symbole « + » situé sous le der-

nier Group pour créer un nouveau Group vide ; collez-y ensuite le Group copié précédemment.



→ Tous les paramètres du Group seront copiés. Le Group se trouvant précédemment à cette position au sein de la Group List est remplacé.

Logique du couper-copier-coller pour plusieurs Groups

La **procédure du couper** pour plusieurs Sounds ou Groups est la suivante :

- Lorsque vous coupez une sélection de Groups, ceux-ci sont placés dans le presse-papier et retirés de la Group List. Tous les Groups suivants dans la liste sont décalés vers le haut pour remplir le vide.

La **procédure de copie** pour plusieurs Groups est la suivante :

Lorsque vous copiez une sélection de Groups, ceux-ci sont à la fois placés dans le presse-papier et maintenus en place dans la Group List.

La **procédure de collage** pour plusieurs Groups est la suivante :

- Lorsque vous collez une sélection de Groups sur un Group existant, les Groups collés remplacent ce Group et les Groups suivants. **Exemple** : si vous collez les Groups A1 et B1 sur le Group E2, les copies de A1 et B1 remplaceront les Groups E2 et F2 (si F2 n'existe pas il est automatiquement créé).

Si vous souhaitez dupliquer un Group plusieurs fois, utilisez à nouveau l'entrée *Paste* dans le menu contextuel d'autres Groups : le Group d'origine est toujours disponible dans le presse-papier !

Lorsque vous copiez/collez des Sounds ou des Groups dans le logiciel, leur contenu entier est dupliqué, y compris leurs Events et leurs Patterns. Notamment, si vous collez un Sound dans un Sound Slot appartenant à un autre Group, les Patterns nécessaires seront automatiquement créés s'ils n'existent pas déjà, et les Events de ce Sound Slot seront remplacés dans les Patterns existants.

Dans la phrase ci-dessus, « Patterns existants » signifie les Patterns ayant la même ID (la même position dans la Pattern List) que dans le Group source. **Exemple** : si le Sound source contient des Events dans les Patterns 1, 2 et 3 de son Group, et si vous copiez ce Sound dans un autre Group contenant seulement les Patterns 1 et 4, les Patterns 2 et 3 seront automatiquement créés pour héberger les Events du Sound collé.

Vous pouvez également dupliquer un Group dans l'affichage Ideas et dans l'affichage Song en cliquant sur le Group Slot tout en maintenant la touche [Alt] ([Ctrl] sur PC) et en glissant le Group avec la souris. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, une copie du Group est créée.

Dupliquer des Groups avec votre contrôleur

Avec votre contrôleur en mode control, voici comment copier un Group d'un bouton Group à un autre :

1. Maintenez DUPLICATE enfoncé.
2. Si vous souhaitez dupliquer un Group avec ses Patterns, activez l'option +EVENT (Bouton 5).
3. Appuyez sur le bouton Group correspondant au Group que vous souhaitez copier.
   Le bouton Group se met à clignoter.

4. Appuyez sur le bouton Group correspondant à votre Group cible (il peut se trouver dans une autre Group Bank ; dans ce cas, appuyez d'abord sur les Boutons 3/4 pour sélectionner la Group Bank désirée). Si vous souhaitez coller le Group copié sans pour autant toucher aux Groups existants, commencez par appuyer sur le bouton Group blanc faiblement éclairé (situé après le dernier bouton Group coloré) pour créer un nouveau Group vide et y coller automatiquement le Group copié précédemment.

→ Tous les paramètres du Group (dont les Sounds, les Effets du Group et les Channel Properties du Group) seront copiés (avec ses Patterns dans l'Arranger si vous avez activé l'option + EVENT). Le Group copié remplacera le Group se trouvant précédemment à cette position au sein de la Group List.

Vous remarquerez qu'une fois le Group copié, le bouton Group cible se met lui aussi à clignoter, indiquant ainsi que le Group est prêt à être collé à nouveau : ainsi, pour dupliquer un Group plusieurs fois, une fois le bouton Group source appuyé, il vous suffit d'appuyer à la suite sur tous les boutons Group cibles.



Au lieu de maintenir DUPLICATE enfoncé, vous pouvez verrouiller le mode Duplicate en appuyant sur DUPLICATE + Bouton 1. Relâchez ensuite DUPLICATE : votre contrôleur reste en mode Duplicate jusqu'à ce que vous appuyiez à nouveau sur DUPLICATE. Voir ↑3.3.1, Verrouiller un mode pour plus d'informations.

5.3.7 Réordonner les Groups

Dans le logiciel, vous pouvez réorganiser vos Groups par simple glisser-déposer dans l'affichage Ideas ou l'affichage Song du logiciel. Réorganiser vos Groups d'une manière plus judicieuse peut s'avérer bien utile.



Vous pouvez sélectionner plusieurs Groups à la fois de sorte à les réordonner tous simultanément ! Voir ↑5.1.3, Sélectionner plusieurs Sounds ou Groups pour plus d'informations.

La réorganisation des Groups s'effectue comme celle des Sounds :

1. Cliquez sur un Group et maintenez le bouton de la souris enfoncé.
2. Tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, glissez votre souris horizontalement dans l'affichage Ideas ou verticalement dans l'affichage Song vers la position souhaitée dans la Group List.

⇨ Tandis que le curseur de la souris se déplace, une ligne d'insertion apparaît aux emplacements où vous pouvez déposer le Group.

3. Lorsque la ligne d'insertion apparaît à l'emplacement désiré, relâchez le bouton de la souris.

→ Le Group prend alors sa nouvelle place au sein de la Group List. Cette nouvelle organisation est reflétée par les pads de votre contrôleur.

5.3.8 Supprimer des Groups

Supprimer un Group permet de le retirer de la Group List.



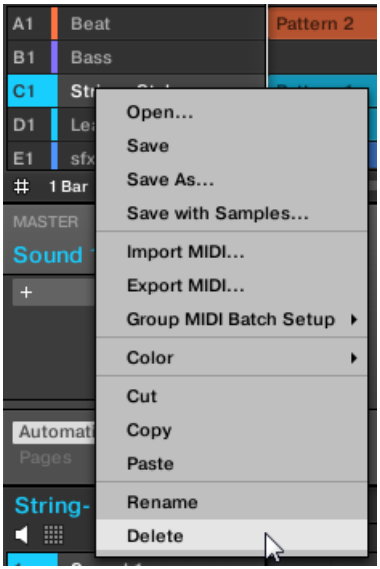
Vous ne pouvez pas avoir de Project ne contenant aucun Group ; si vous tentez de supprimer le dernier Group restant dans un Project, le Group sera simplement réinitialisé au Group par défaut.



Vous pouvez sélectionner plusieurs Groups à la fois, de sorte à les supprimer simultanément ! Voir ↑5.1.3, Sélectionner plusieurs Sounds ou Groups pour plus d'informations.

▶ Pour supprimer un Group, sélectionnez-le dans la Group List et appuyez sur [Retour Arrière] sur votre clavier d'ordinateur. Vous pouvez aussi effectuer un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le Group de votre choix dans la Group List, ou sur le nom du Group affiché en haut à gauche du Pattern Editor, puis sélectionner *Delete* dans le menu contextuel.

→ Le Group est alors retiré de la liste. Tous les Groups suivants remontent au sein de la Group List, de sorte à ne pas laisser d'espace vide. Si la dernière Group Bank se retrouve vide après le décalage des Groups, elle sera supprimée elle aussi.



Suppression d'un Group.

Supprimer un Group avec votre contrôleur

Avec votre contrôleur en mode control, voici comment supprimer un Group :

► Pour supprimer un Group, maintenez SHIFT + ERASE enfoncés puis appuyez sur le Group Button du Group que vous souhaitez supprimer.

→ Le Group est alors retiré de la liste. Tous les Groups suivants sont décalés vers la gauche, de sorte à ne pas laisser d'espace vide.

5.4 Exporter des objets MASCHINE et de l'audio

Cette section décrit comment sauvegarder des Groups isolés ou des Projects entiers pour pouvoir les réutiliser sur un autre système MASCHINE, et comment exporter de l'audio provenant de diverses source au sein de votre Project.



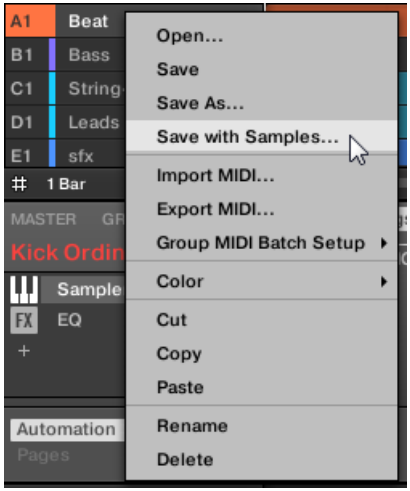
Vous pouvez également exporter vos Patterns sous forme de fichiers audio ou MIDI à l'aide d'un simple glisser-déposer. Ceci est décrit dans la section ↑11.8.1, Exporter des fichiers audio depuis les Patterns and ↑11.8.2, Exporter des fichiers MIDI depuis les Patterns.

5.4.1 Sauvegarder un Group avec ses Samples

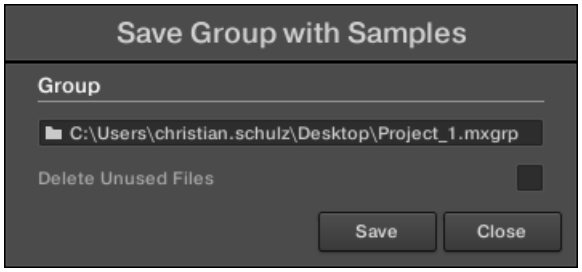
Parfois, il peut être utile de pouvoir sauvegarder un Group avec ses Samples en dehors de la Librairie de MASCHINE. Si vous voulez emporter un Group dans un autre studio, ou bien si vous souhaitez effectuer une sauvegarde ou partager un kit de batterie personnalisé avec tous ses fichiers associés, cette fonction s'avérera bien pratique.

Pour sauvegarder un Group avec ses Samples :

1. Effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le Group (dans la Group List située à gauche de l'Arranger) et sélectionnez *Save with Samples...* dans le menu contextuel :



La fenêtre Save Group with Samples s'ouvre devant vous :



2. Dans cette fenêtre, ajustez les réglages (voir tableau ci-dessous) et cliquez sur Save pour confirmer ou sur Close pour annuler l'opération.

Contrôles	Description
Group	Affiche le nom et l'emplacement du fichier Group à créer. Les Samples seront enregistrés au même emplacement, dans un dossier portant le même nom. Par défaut, le fichier Group hérite du nom de son Group (au sein du Project) et il est sauvegardé dans le sous-dossier « Groups » de votre Standard User Directory (tel que défini dans *Preferences* > *Library* > *User*, voir section ↑3.6.4, Preferences – page Default pour plus d'informations). Cliquez sur l'icône de dossier située à droite pour modifier le nom et/ou le chemin d'accès.
Delete Unused Files	Cliquez sur cette case pour supprimer les fichiers inutilisés, afin de minimiser la quantité de données audio à exporter.



Cette commande est également disponible dans le menu Group ; ouvrez-le en effectuant un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le nom du Group situé au-dessus de la Sound List, en haut à gauche du Pattern Editor.

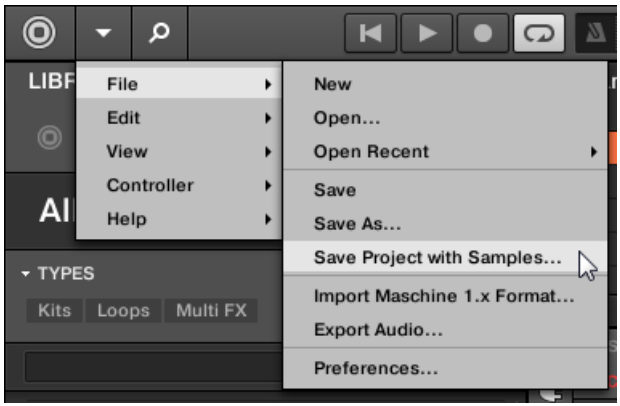


Vous pouvez également sauvegarder votre Project avec ses Samples. Voir section ↑5.4.2, Sauvegarder un Project avec ses Samples.

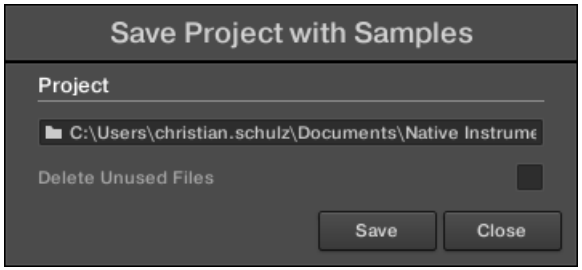
5.4.2 Sauvegarder un Project avec ses Samples

Parfois, il peut être utile de pouvoir sauvegarder tous les Samples utilisés dans votre Project en dehors de la Librairie de MASCHINE. Si vous voulez emporter votre Project dans un autre studio ou si vous souhaitez effectuer une sauvegarde d'une production incluant tous les fichiers concernés, cette fonction s'avère bien pratique.

1. Choisissez *Save Project with Samples...* dans le menu File ou dans le sous-menu *File* du menu MASCHINE :



La fenêtre Save Project with Samples s'ouvre devant vous :



2. Dans cette fenêtre, ajustez les réglages (voir tableau ci-dessous) et cliquez sur Save pour confirmer ou sur Close pour annuler l'opération.

Élément	Description
Project	Affiche le nom et l'emplacement du fichier Project à créer. Les Samples seront enregistrés au même emplacement, dans un dossier portant le même nom. Par défaut, le fichier Project hérite du nom du Project et il est sauvegardé dans le sous-dossier « Projects » de votre Standard User Directory (tel que défini dans *Preferences > Library > User*, voir section ↑3.6.4, Preferences – page Default pour plus d'informations). Cliquez sur l'icône de dossier située à droite pour modifier le nom et/ou le chemin d'accès.
Delete Unused Files	Cliquez sur cette case pour supprimer les fichiers inutilisés, afin de minimiser la quantité de données audio à exporter.



Vous pouvez également sauvegarder individuellement des Groups avec leurs Samples. Voir ↑5.4.1, Sauvegarder un Group avec ses Samples.

5.4.3 Exportation audio

Utilisez le panneau Export Audio dans le logiciel pour exporter votre arrangement entier vers un fichier audio depuis l'affichage Song, ou bien pour exporter des Scenes ou Sections individuelles vers des fichiers audio dans l'affichage Ideas.



Vous pouvez également exporter l'audio de vos Patterns à l'aide d'un simple glisser-déposer. L'audio sera exporté suivant les réglages décrits ici, à l'exception de la région d'exportation, du Sound/Group spécifiquement exporté et du nom du fichier audio exporté. Voir section ↑11.8.1, Exporter des fichiers audio depuis les Patterns pour plus d'informations.

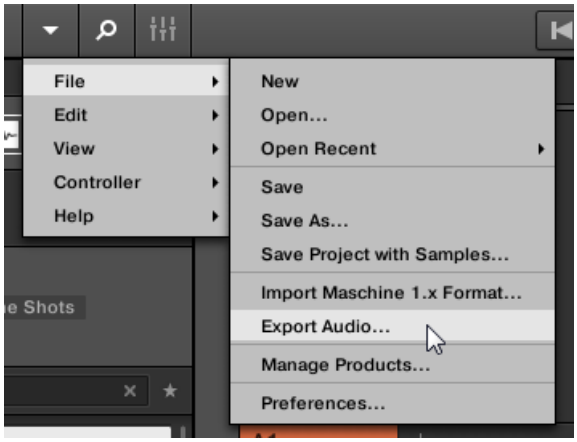
Le panneau Export Audio est disponible à la fois dans l'affichage Ideas et dans l'Affichage Arrangement. Dans l'affichage Ideas, le panneau Export Audio permet d'exporter des Scenes individuelles ou toutes les Scenes à la fois.

Dans l'affichage Song, le panneau Export Audio permet d'exporter l'arrangement de votre Project entier ou des Sections individuelles de l'arrangement selon la position de la Région de Bouclage. La durée exacte du fichier audio exporté dépend du réglage Loop Optimize de la section Option (voir description ci-dessous).

Le panneau Export Audio contient également des options vous permettant de choisir la source (Master, Groups ou Sounds) que vous souhaitez exporter.

Pour exporter de l'audio depuis MASCHINE :

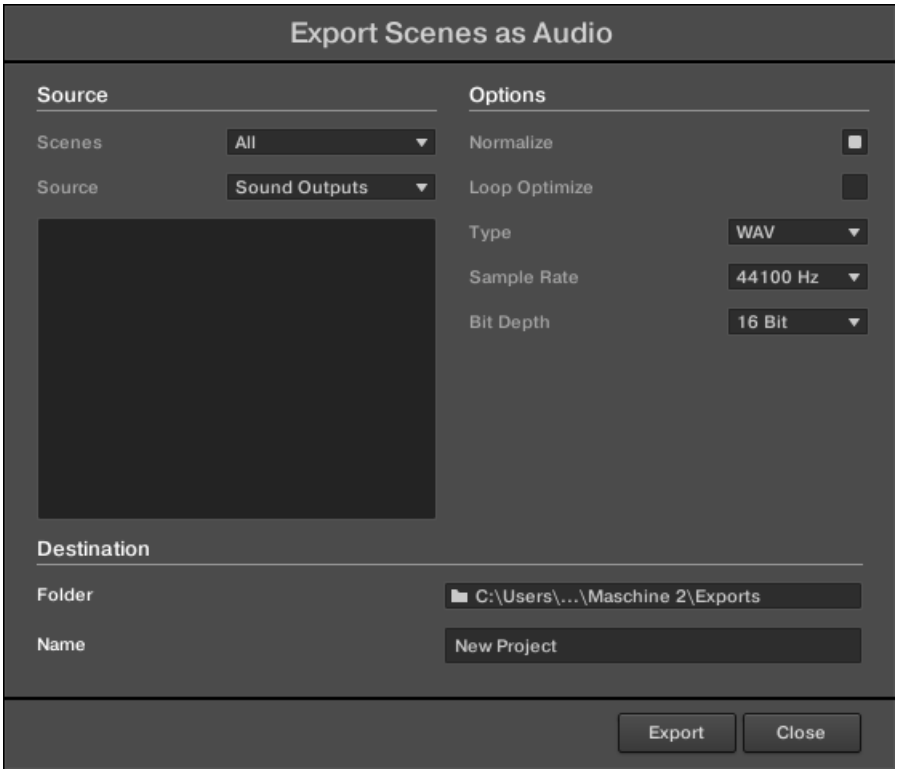
1. Réglez le Loop Range sur la région que vous souhaitez exporter.
2. Choisissez *Export Audio...* dans le menu File ou dans le sous-menu *File* du menu MASCHINE.



   Le panneau Export Scenes as Audio s'ouvre alors (voir image ci-dessous).
3. Sélectionnez les réglages Range et Source puis la destination (voir description plus bas).
4. Si vous le souhaitez, réglez les options d'exportation disponibles dans la section Options (voir description ci-dessous).
5. En bas du panneau, cliquez sur Export pour lancer l'exportation, ou sur Close pour annuler l'opération et fermer le panneau sans exporter quoi que ce soit.

Panneau Export Scenes/Arrangement as Audio

Le panneau Export Audio vous permet de choisir la source et la destination et d'effectuer divers réglages pour l'audio que vous souhaitez exporter depuis l'affichage Ideas ou l'Affichage Arrangement.



Le panneau Export Scenes as Audio.

Le panneau Export Audio contient les paramètres suivants, répartis en trois sections : Source, Options et Destination.

Section Source

La section Source vous permet de définir précisément ce qui doit être exporté.

Élément	Description
Range	Choisissez l'intervalle de l'audio que vous souhaitez exporter. Les options disponibles dépendent de l'affichage actif (Ideas ou Song). En affichage Ideas, les options suivantes sont disponibles : *All* : sélectionnez cette option pour exporter l'audio de toutes les Scenes. *Selected* : sélectionnez cette option pour exporter l'audio de la Scene sélectionnée. En affichage Song, les options suivantes sont disponibles : *All* : sélectionnez cette option pour exporter l'audio de toutes les Sections de l'arrangement. *Loop* : Sélectionnez cette option pour exporter l'audio de la Section sélectionnée dans l'arrangement.
Source	Sélectionnez ce que vous souhaitez exporter. Le contenu de la liste des sorties (située sous le menu) dépend de votre sélection dans le menu : *Master Output* : Sélectionnez cette option pour exporter le signal de sortie Master (tous les Groups, tous les Sounds et leurs effets) dans un fichier audio. La liste Output située en dessous ne contient qu'un élément : Master Output. Cet élément est coché et grisé (vous ne pouvez pas le désélectionner). *Group Outputs* : Sélectionnez cette option pour exporter les signaux de sortie de Groups spécifiques dans des fichiers audio séparés. La liste Output située en dessous affiche tous les Groups disponibles pour l'exportation. Les Groups vides (c-à-d les Groups ne contenant que des Sound Slots vides) n'apparaissent pas dans cette liste. Cliquez sur les cases à cocher désirées au sein de cette liste pour inclure/exclure les Groups correspondants. Seuls les Groups cochés seront exportés. *Sound Outputs* : Sélectionnez cette option pour exporter les signaux de sortie de Sounds spécifiques dans des fichiers audio séparés. Lorsque cette option est sélectionnée, la liste Output située en dessous affiche tous les Sounds disponibles pour l'exportation. Les Sound Slots vides

Élément	Description
	n'apparaissent pas dans cette liste. Les éléments de la liste sont organisés en arborescence, avec les Groups comme racines et tous les Sounds contenus dans chaque Group. Par défaut, les nœuds de tous les Groups sont réduits, et tous les Groups et Sounds sont cochés. Cliquez sur la petite flèche située à gauche d'un Group pour afficher/masquer ses Sounds. Cliquez sur les cases à cocher désirées au sein de cette liste pour inclure/exclure les Sounds correspondants. Seuls les Sounds cochés seront exportés. La case à cocher associée à un Group permet de cocher/décocher tous les Sounds de ce Group simultanément. Si seulement certains des Sounds d'un Group sont cochés, le Group est « grisé et coché »

Section Options

La section Option vous permet d'effectuer quelques réglages concernant la qualité de l'audio exporté.

Élément	Description
Options	
Normalize	Cochez cette option pour normaliser l'audio lors de l'exportation : l'audio exporté sera amplifié au niveau le plus élevé possible sans toutefois saturer (0 dB FS).
Loop Optimize	Optimise le fichier audio pour une utilisation comme boucle : Cochez Loop Optimize pour exporter l'audio sur la durée exacte de la Région de Bouclage. Toute « queue » due à une effet sera recopiée au début du fichier. En outre, les métadonnées du fichier incluront son tempo (en BPM) et sa longueur (en mesures). Décochez Loop Optimize pour prolonger le fichier audio exporté afin, par exemple, de conserver la queue d'une réverbération. La fin de l'audio exporté correspond toujours à une division de la mesure.

Élément	Description
Split By Section	Cochez cette option pour exporter l'audio entre les limites de la boucle. Si la boucle s'étend sur plusieurs Sections, des fichiers audio individuels seront créés pour chaque Section dans l'intervalle sélectionné. Veuillez noter que si vous sélectionnez une seule Section pour l'exportation, cette option ne vous apportera rien.
Type	Sélectionnez le format audio souhaité : *WAV* ou *AIFF* non compressé. Le format audio sélectionné ici sera également utilisé pour l'exportation audio via l'icône de l'Audio Dragger dans le Pattern Editor.
Sample Rate	Choisissez le taux d'échantillonnage du ou des fichier(s) audio exporté(s) parmi cinq valeurs : *44100 Hz* (taux d'échantillonnage du format CD audio), *48000 Hz*, *88200 Hz*, *96000 Hz* ou *192000 Hz*.
Bit Depth	Sélectionnez la résolution numérique du ou des fichier(s) audio exporté(s) parmi trois valeurs : *16 Bit* est la résolution numérique du format CD audio. *24 Bit* est bien adapté au mastering. *32 Bit float* est la résolution numérique utilisée par le moteur de traitement audio interne de MASCHINE. Choisissez ce réglage si vous prévoyez d'appliquer d'autres traitements à l'audio exporté à l'aide d'appareils audio numériques haut de gamme ou de logiciels prenant en charge cette résolution numérique. Ce réglage vous donnera une plus grande marge de manœuvre, au prix toutefois de fichiers plus volumineux.

Section Destination

La section Destination vous permet de choisir l'emplacement et le nom des fichiers audio qui seront exportés.

Élément	Description
Options	
Folder	Affiche le dossier de votre disque dur dans lequel le(s) fichiers(s) audio exportés sont/seront sauvegardé(s). Pour modifier le dossier de destination, cliquez sur ce champ et sélectionnez le dossier souhaité à l'aide de la fenêtre de dialogue apparaissant alors.
Nom	Affiche le nom du fichier audio de destination, qui reprend par défaut le nom du Project. Cliquez sur le champ si vous souhaitez renommer le fichier de destination.

Noms des fichiers audio exportés

Les fichiers audio exportés sont nommés suivant les règles que voici :

- Si *Master Output* est sélectionné dans le menu Output, le fichier audio sera nommé comme ceci :
  [Nom du Project] - [Tempo].wav/aiff
- Si *Group Outputs* est sélectionné dans le menu Output, les fichiers audio seront nommés comme ceci :
  [Nom du Project] - [Numéro d'apparition du Group] [Index du Group (lettre + nombre)] [Nom du Group] - [Tempo].wav/aiff
  Le « numéro d'apparition du Group » est un nombre à deux chiffres indiquant l'ordre d'apparition du Group dans la Group List. Ceci garantit qu'un classement alphabétique des fichiers exportés reproduira la structure du Project.
- Si *Sound Outputs* est sélectionné dans le menu Output, les fichiers audio seront nommés comme ceci :
  [Nom du Project] - [Nom du Sound] - [Tempo].wav/aiff



En outre, si le nom d'un fichier en train d'être importé est déjà utilisé dans le dossier de destination, un trait d'union suivi par un numéro d'index sera ajouté au nom (par ex. « - 1 », « - 2 », « - 3 »), de sorte qu'aucun fichier ne soit écrasé.

5.5 Importer des fichiers au format d'autres fabricants

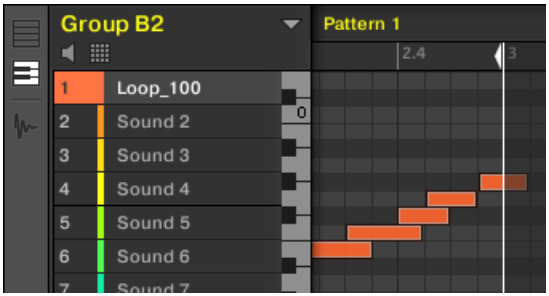
5.5.1 Charger des fichiers REX dans les Sound Slots

MASCHINE permet de charger les fichiers REX (ReCycle). Les fichiers REX sont des boucles déjà découpées en tranches et assignées à des notes MIDI.



Seuls les fichiers REX2 sont actuellement pris en charge.

- Les Samples sont alors chargés dans le Sound Slot. Un nouveau Pattern est créé dans ce Group, et directement chargé dans le Pattern Editor (passez le Pattern Editor en Affichage Keyboard pour mieux voir le Pattern – voir section ↑11.1.5, Affichage Group et Affichage Keyboard). Ce Pattern contient les données de séquence du fichier REX. Pour chaque fichier REX importé, un Pattern supplémentaire sera créé.



Un fichier REX chargé dans le premier Sound Slot.

5.5.2 Importer des programmes MPC dans les Groups

MASCHINE vous permet d'importer dans ses Groups les fichiers Drum Program (.PGM et .AKP) de la série MPC d'Akai. Les modèles pris en charge sont les suivants : MPC 4000, MPC 3000, MPC 2000, MPC 500, MPC 1000 et MPC 2500.

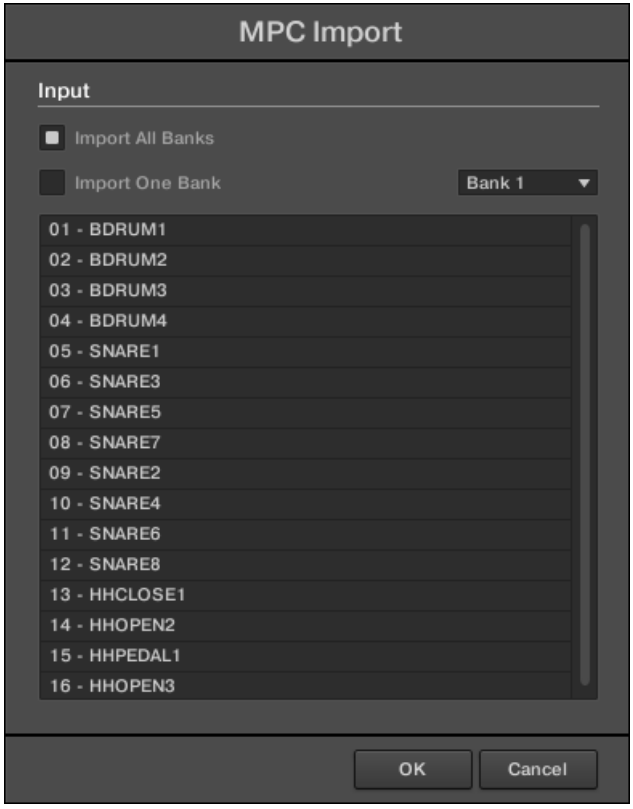
Paramètres des programmes MPC pris en charge

MASCHINE ayant une approche différente pour gérer et nommer ses paramètres, veuillez vous référer à cette liste pour savoir comment les réglages des programmes MPC sont traduits en réglages de MASCHINE.

Paramètre MPC	MPC500, 1000, 2500	MPC4000	MPC2000 (XL)	MPC3000	Paramètre de MASCHINE
Nom du Sample	x	x	x	x	Nom du Sample
Play Mode	x	x	–	–	Playback Type (ADSR, One-shot, AHD)
Sample Level	x	x	–	–	Zone Level
Sample Pan	–	x	–	–	Zone Pan
Range Lower/Higher	x	x	–	–	High/Low Key
Tuning	x	x	x	x	Tune
Attack	x	x	x	x	Attack
Decay	x	x	x	x	Decay
Voice Overlap	x	–	x	x	Polyphony
Filter1 Type	x	–	–	–	Filter Type
Filter1 Frequency	x	–	x	x	Filter Cutoff
Filter1 Resonance	x	–	x	x	Filter Resonance
Filter1 Velocity to Frequency	x	–	–	–	Velocity Cutoff
Mixer Level	x	x	x	x	Track Level
Mixer Pan	x	–	x	x	Track Pan
Velocity to Level	x	–	–	–	Velocity to Volume
Mute Group	x	–	–	–	Choke Group

Importer les fichiers MPC Program

1. Pour importer un fichier MPC Program, ouvrez le Browser dans le logiciel MASCHINE et cliquez sur l'onglet FILES.
2. Naviguez jusqu'au fichier MPC Program que vous souhaitez importer et double-cliquez dessus.
   La fenêtre MPC Import apparaît alors :



3. Dans la section Input de cette fenêtre, sélectionnez l'une des options d'importation (voir tableau ci-dessous).
4. Cliquez sur OK pour lancer l'importation (ou sur Cancel pour fermer la fenêtre sans rien importer).

Contrôle	Description
Import All Banks	Sélectionnez cette option pour importer toutes les Banks du fichier MPC Program. Chaque Bank sera chargée dans un Group distinct.
Import One Bank	Choisissez cette option si vous ne souhaitez importer qu'une seule Bank. Utilisez le menu déroulant sur la droite pour choisir la Bank que vous souhaitez importer. La liste située en dessous affiche un aperçu des sons contenus dans la Bank MPC sélectionnée.

6 Jouer avec le contrôleur

Ce chapitre décrit les nombreuses fonctionnalités de MASCHINE permettant de régler et d'améliorer votre expérience de jeu, aussi bien pour les performances live que pour enregistrer des Patterns.

6.1 Régler les pads

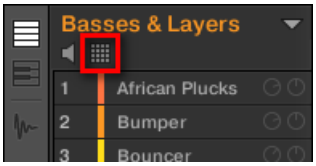
Vous pouvez optimiser et affiner la manière dont les pads de votre contrôleur réagissent à votre jeu :

- Choisissez le **Mode de Pads** qui correspond le mieux à votre style de jeu : ↑6.1.1, L'Affichage Pad dans le logiciel.
- Modifiez la **Base Key** pour régler la hauteur tonale (le « pitch ») des notes jouées avec vos pads : Réglage de la Base Key.
- Définissez des **Choke Groups** pour couper des Sounds de manière sélective lorsque certains autres Sounds sont déclenchés : ↑6.1.4, Utilisation des Choke Groups.
- Créez des **Link Groups** pour déclencher plusieurs Sounds simultanément en appuyant sur un seul pad : ↑6.1.5, Utilisation des Link Groups.

La plupart des réglages dédiés aux pads sont disponibles à la fois dans le logiciel (en Affichage Pad, voir ↑6.1.1, L'Affichage Pad dans le logiciel) et depuis votre contrôleur (grâce aux Mode Pad, voir ↑6.1.2, Choix d'un mode d'entrée des pads).

6.1.1 L'Affichage Pad dans le logiciel

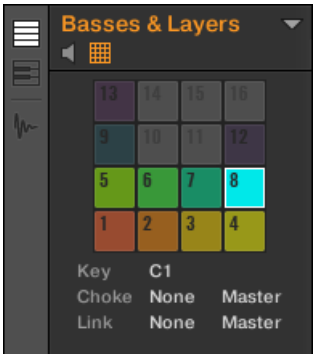
Dans le logiciel, les réglages dédiés aux pads sont disponibles dans l'**Affichage Pad**, qui peut être activé grâce au bouton Pad View situé au-dessus de la Sound List, dans le Pattern Editor :



Le bouton Pad View.

► Cliquez sur le bouton Pad View pour révéler/masquer l'Affichage Pad.

Lorsque le bouton Pad View est activé, l'Affichage Pad remplace la Sound List située en-dessous :



L'Affichage Pad remplace la Sound List.

En haut de l'Affichage Pad, la **Grille des Pads** donne accès à tous les Sound Slots du Group actuel. Le pad en focus est complètement allumé ; les autres pads contenant un Sound sont faiblement éclairés ; les pads ne contenant pas de Sound sont éteints. Voici les actions disponibles dans la Grille :

- Cliquez sur n'importe quel pad pour sélectionner le Sound Slot correspondant. Cette sélection entraîne la modification en conséquence des paramètres situés en dessous ainsi que de la Control Area située au-dessus.
- Effectuez un glisser-déposer d'un pad pour le déplacer à un autre emplacement de la Grille. Cette opération est strictement équivalente au déplacement des Sound Slots au sein de la Sound List (voir section ↑5.2.7, Déplacer des Sounds).

- Effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur un pad pour ouvrir son menu contextuel, de la même manière que dans la Sound List – les commandes disponibles dans ce menu sont décrites à la section ↑5.2, Gérer les Sounds.



De la même manière que dans la Sound List, il est possible de sélectionner plusieurs pads simultanément au sein de la Grille des Pads, de sorte à modifier simultanément leurs paramètres dans l'Affichage Pad ou dans la Control Area. Pour plus d'informations concernant la sélection multiple, veuillez consulter la section ↑5.1.3, Sélectionner plusieurs Sounds ou Groups.

Sous la Grille des Pads se trouvent les paramètres suivants :

Paramètre	Description
Key (tonalité)	Permet de régler la Base Key du Pad sélectionné. Voir section Réglage de la Base Key ci-après.
Choke	Permet de configurer le Choke Group du Pad sélectionné. Voir section ↑6.1.4, Utilisation des Choke Groups ci-après.
Link	Permet de configurer le Pad Link pour le pad sélectionné. Voir section ↑6.1.5, Utilisation des Link Groups ci-après.

6.1.2 Choix d'un mode d'entrée des pads

Par défaut, vos pads déclenchent tous les Sounds du Group sélectionné – c'est ce que nous appelons le **Mode Group contrôleurmode Pad**. En outre, ils sont sensibles à la vélocité de la frappe, c'est-à-dire qu'ils produiront un son plus fort si vous appuyez dessus plus fort. Vous pouvez modifier ce comportement, et sélectionner un autre Mode de Pads afin d'adapter vos pads à diverses situations.

Pour modifier le comportement des pads, il vous faut passer en mode Pad :

► Pour passer en mode Pad, maintenez PAD MODE enfoncé. Vous pouvez aussi appuyer sur PAD MODE + Bouton 1 pour verrouiller ce mode et le rendre permanent.



Le mode Pad sur le contrôleur.

Si votre contrôleur est en mode Pad (mode par défaut), l'écran droit affiche le nom du Sound joué par chaque pad.

Le Mode Pad possède deux Parameter Pages utilisant les Curseurs 1-4 situés sous l'écran gauche. Comme d'habitude, vous pouvez utiliser les boutons Page situés à gauche des écrans pour sélectionner une Parameter Page.

Paramètre	Description
KEYBOARD (Bouton 2)	Active/désactive le **mode Keyboard**. Dans ce mode, vos pads permettent de jouer le Sound en focus à seize hauteurs différentes. Ceci est particulièrement adapté aux instruments mélodiques. L'écran droit indique la hauteur tonale (le « pitch ») jouée par chaque pad. Voir le paragraphe suivant pour une description détaillée de ce mode. Veuillez remarquer que le mode Keyboard n'est pas compatible avec le mode 16 Velocities (voir ci-dessous).
16 VEL (Bouton 3)	Active/désactive le mode **16 Velocities**. Dans ce mode, vos pads jouent tous la même note du Sound en focus, mais avec seize valeurs de vélocité différentes. Ceci peut être très utile pour jouer ou pour programmer des breaks de batterie complexes. L'écran droit indique la valeur de vélocité correspondant à chaque pad. La hauteur de la note jouée (le « pitch ») est définie par le paramètre Base Key (voir section Réglage de la Base Key). Veuillez remarquer que le mode 16 Velocities n'est pas compatible avec le mode Keyboard (voir ci-dessus), ni avec l'option Fixed Velocity (voir ci-dessous).

Paramètre	Description
FIX VEL (Bouton 4)	Active/désactive l'option **Fixed Velocity**. Cette option est disponible lorsque vos pads sont en mode Pad (le mode par défaut) ou en mode Keyboard. Lorsque cette option est activée, vos pads jouent tous au même volume, quelle que soit la force utilisée pour appuyer dessus. Cette option n'est évidemment pas compatible avec le mode 16 Velocities décrit ci-dessus : par conséquent, leurs deux boutons sont mutuellement exclusifs.
OCT-, OCT+, SEMI-, et SEMI+ (Boutons 5–8)	Permet de régler la Base Key du Pad sélectionné. Voir section Réglage de la Base Key ci-après.
Page 1	
Section CHOKE (Curseurs 1 et 2)	Permet de configurer le Choke Group du Pad sélectionné. Voir section ↑6.1.4, Utilisation des Choke Groups pour plus d'informations.
Section LINK (Curseurs 3 et 4)	Permet de configurer le Link Group du Pad sélectionné. Voir section ↑6.1.5, Utilisation des Link Groups pour plus d'informations.
Page 2	
FIX VEL (Curseur 1)	Vous pouvez ajuster ici la valeur précise de la vélocité utilisée en mode Fixed Velocity (voir ci-dessus).

Utiliser le mode Keyboard

1. Sélectionnez un Sound en appuyant sur le pad auquel il est assigné.
2. Passez maintenant en mode Pad, en maintenant PAD MODE enfoncé, et verrouillez ce mode en appuyant sur le Bouton 1 (vous pouvez alors relâcher PAD MODE).
3. Appuyez sur le Bouton 2 pour passer en mode Keyboard.

→ Si vous frappez maintenant sur les pads, vous entendrez qu'ils jouent tous le même Sound, mais à différentes hauteurs tonales (« pitches »). Lorsque vous quittez le mode Pad, le bouton PAD MODE demeure faiblement éclairé afin d'indiquer que le mode Keyboard est toujours activé.

De manière alternative, vous pouvez utiliser le raccourci suivant :

► Quel que soit le mode en cours, appuyez sur SHIFT + PAD MODE pour rapidement basculer vos pads du mode Keyboard au mode Pad.

Les notes disponibles sont réparties en demi-tons, le pad 1 jouant la note la plus grave et le pad 16 la note la plus aiguë. La gamme (tessiture) actuelle est indiquée sur l'écran droit :



Le mode Keyboard sélectionné, sur les écrans du contrôleur en mode Pad.



Le panneau arrière du contrôleur MASCHINE avec ses ports MIDI IN et MIDI OUT.

Sehen Sie dazu auch

Preferences – page MIDI [→ 117]

6.1.3 Réglage de la Base Key

En mode Pad, la **Base Key** définit la hauteur tonale (autrement dit le pitch ou la note) à laquelle le Sound sélectionné est joué lorsqu'on appuie sur le pad correspondant. En mode Keyboard, il définit la note jouée par le pad 1 de votre contrôleur ; les pads 2–16 joueront alors des notes allant de [Base Key + 1 demi-ton] à [Base Key + 15 demi-tons].

Le paramètre Base Key affecte aussi la hauteur tonale des Events créés à l'aide du Step Sequencer. Voir section ↑11.3.1, Principes élémentaires du mode Step pour plus d'informations à ce sujet.

Le réglage de la Base Key n'affecte que les notes jouées à l'aide des pads de votre contrôleur. Cela n'affecte pas les notes préalablement enregistrées dans vos Patterns. Pour modifier la hauteur tonale des notes contenues dans vos Patterns, veuillez consulter la section ↑5.1.3, Sélectionner plusieurs Sounds ou Groups.

Vous pouvez sélectionner plusieurs pads à la fois et simultanément modifier tous leurs paramètres Base Key ! Voir section ↑11.4, Éditer des Events pour découvrir comment procéder.

Ajuster la Base Key dans le logiciel

Par défaut, la Base Key de tous les Sound Slots est C3 (c-à-d le Do central d'après les conventions de MASCHINE). Pour modifier la Base Key du/des pad(s)/Sound Slot(s) sélectionné(s) dans le logiciel :

1. Cliquez sur le bouton Pad View situé au-dessus de la Sound List (dans le Pattern Editor) pour faire apparaître l'Affichage Pad du Group en focus.
2. Cliquez sur la valeur Key et faites glisser la souris verticalement, ou double-cliquez dessus avant de saisir une nouvelle valeur à l'aide de votre clavier d'ordinateur et d'appuyer sur [Entrée] pour valider.

Modifier la Base Key avec votre contrôleur

Pour modifier la Base Key du/des pad(s)/Sound Slot(s) sélectionné(s) avec votre contrôleur :

1. Maintenez le bouton PAD MODE enfoncé pour passer en mode Pad Mode.
   Sur l'écran droit, la note indiquée pour le pad 1 (dans le coin inférieur gauche) est la Base Key actuelle.
2. Appuyez sur les Boutons 5 (OCT-) / 6 (OCT+) pour modifier la Base Key par octaves, ou sur les Boutons 7 (SEMI-) / 8 (SEMI+) pour modifier la Base Key par demi-tons.
   Les nouvelles valeurs correspondant à tous les pads apparaissent sur l'écran droit.
3. Relâchez le bouton PAD MODE (ou appuyez dessus à nouveau pour déverrouiller le mode).

6.1.4 Utilisation des Choke Groups

Lorsque vos pads sont en mode Pad, les **Choke Groups** permettent de d'établir des jeux de pads « mutuellement exclusifs » : au sein d'un Choke Group, chaque Sound déclenché force l'arrêt des autres Sounds en cours lecture – en d'autres termes, ces Sounds ne joueront jamais simultanément, puisque le Sound le plus récent « tue » automatiquement le signal audio de tout Sound joué précédemment. On peut trouver cette fonctionnalité sur les anciennes boîtes à rythme (une utilisation typique est d'« étouffer » le son de charley ouverte lorsque le son de charley fermée est joué), mais également sur les synthétiseurs monophoniques, qui ne peuvent jouer qu'une note à la fois.

Au sein d'un Group, chaque pad peut être assigné à l'un des huit Choke Groups. Lorsque vous assignez un pad à un Choke Group, ce pad peut être défini comme Master (Maître) ou Slave (Esclave) au sein du Choke Group.

- Si le pad est défini comme **Master** (réglage par défaut) il coupera les Sounds des autres pads de son Choke Group.
- Si le pad est défini comme **Slave**, il ne coupera pas les Sounds des autres pads du Choke Group – mais son Sound sera bien coupé par les pads Master de son Choke Group.

Vous pouvez définir plusieurs Pads comme Master ou Slave au sein du même groupe.



Les Choke Groups ont non seulement un effet sur les notes que vous pouvez jouer à l'aide des pads ou qui sont déclenchées par les Patterns, mais aussi sur les notes MIDI qui contrôlent vos Sounds.



Vous pouvez sélectionner plusieurs Sounds à la fois et simultanément les assigner à un Choke Group spécifique !

Pour assigner le(s) Sound Slot(s) sélectionné(s) à un Choke Group et définir son/leur mode Choke (Master ou Slave), procédez comme ceci :

1. Cliquez sur le bouton Pad View situé au-dessus de la Sound List (dans le Pattern Editor) pour faire apparaître l'Affichage Pad du Group en focus.
2. Dans la section Choke, cliquez sur la valeur Group et sélectionnez le Group *1–8* souhaité dans la liste, ou bien choisissez *None* (réglage par défaut) pour retirer le Sound de son Choke Group actuel.

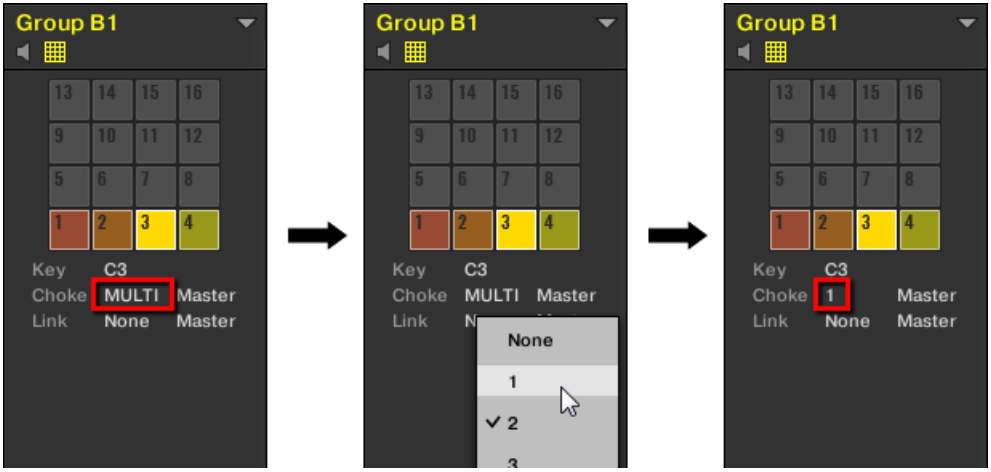
3. Dans cette même section Choke, cliquez sur la valeur Mode (Master ou Slave) pour définir le mode Choke du Sound : mode Master (réglage par défaut) ou mode Slave.
4. Répétez les étapes décrites ci-dessus pour assigner d'autres pads au même Choke Group.



Le Charley (« Hi-hat ») est un candidat idéal pour l'utilisation des Choke Groups ! Pour plus de détails, veuillez consulter la section ↑9.4.3, Hi-hat – Memory !

Ajuster le paramètre Choke pour plusieurs Sounds avec des valeurs Choke différentes

- Cliquez sur le label MULTI près de Choke et sélectionnez la valeur souhaitée dans la liste afin d'assigner tous les Sounds sélectionnés à ce Choke Group particulier. Ceci s'applique également au réglage Master/Slave à côté.



Les Sound Slots 1 à 4 sont sélectionnés. S'ils ont des valeurs Choke différentes, un label MULTI apparaît (à gauche). Lorsque vous cliquez dessus et sélectionnez un nouveau Choke Group dans la liste (au milieu), tous les Sounds sélectionnés sont assignés à ce nouveau Choke Group.

Ceci s'applique également lorsque vous ajustez le paramètre depuis votre contrôleur.

Pour assigner le(s) pad(s) / Sound Slot(s) sélectionné(s) à un Choke Group et définir son/leur mode Choke avec votre contrôleur :

1. Maintenez le bouton PAD MODE enfoncé pour passer en mode Pad Mode.

2. Si nécessaire, appuyez sur le bouton Page de gauche pour afficher la première Parameter Page du mode Pad.
3. Tournez le Curseur 1 (CHOKE GROUP) pour sélectionner le Choke Group 1–8 souhaité pour ce pad, ou bien choisissez NONE (réglage par défaut) pour retirer le pad de son Choke Group actuel.
4. Tournez le Curseur 2 (CHOKE MODE) pour sélectionner le mode Choke pour ce pad : MASTER (réglage par défaut) ou SLAVE.
5. Relâchez le bouton PAD MODE (ou appuyez dessus à nouveau pour déverrouiller le mode).

6.1.5 Utilisation des Link Groups

Lorsque vos pads sont en mode Pad, les **Link Groups** permettent de lier plusieurs pads entre eux : cela vous permettra de déclencher plusieurs Sounds en appuyant sur un seul pad. Au sein d'un Group, chaque pad peut être assigné à l'un des huit Link Groups. Un pad peut être défini comme Master (Maître) ou Slave (Esclave) au sein du Link Group :

- Si le pad est défini comme **Master** (réglage par défaut) il déclenchera les Sounds des autres pads de son Link Group.
- Un pad défini comme **Slave** déclenchera uniquement son propre Sound, même s'il fait partie d'un Link Group – il sera en revanche déclenché par les autres pads du Link Group définis comme Master.

Vous pouvez définir plusieurs Pads comme Master ou Slave au sein du même groupe.



Les Link Groups ont non seulement un effet sur les notes que vous pouvez jouer à l'aide des pads ou qui sont déclenchées par les Patterns, mais aussi sur les notes MIDI qui contrôlent vos Sounds.



Les Link Group sont un outil orienté « Live » : leur effet ne concerne que le *déclenchement* des notes. En mode Record, les Link Groups n'ont pas d'effet sur les notes enregistrées dans vos Patterns –en d'autres termes, lorsque vous appuyez sur un pad pour enregistrer une note, les notes ne sont pas enregistrées pour les autres pads du même Link Group ! Ceci vous permettra notamment de modifier vos assignations de Link Groups après l'enregistrement. Si vous souhaitez, au sein d'un Pattern, copier les notes d'un Sound vers un autre Sound, veuillez consulter la section ↑11.4, Éditer des Events.



Vous pouvez sélectionner plusieurs Sound Slots à la fois et simultanément les assigner à un Link Group spécifique !

Pour assigner le(s) Sound(s) sélectionné(s) à un Link Group et définir son/leur mode Link (Master ou Slave), procédez comme ceci :

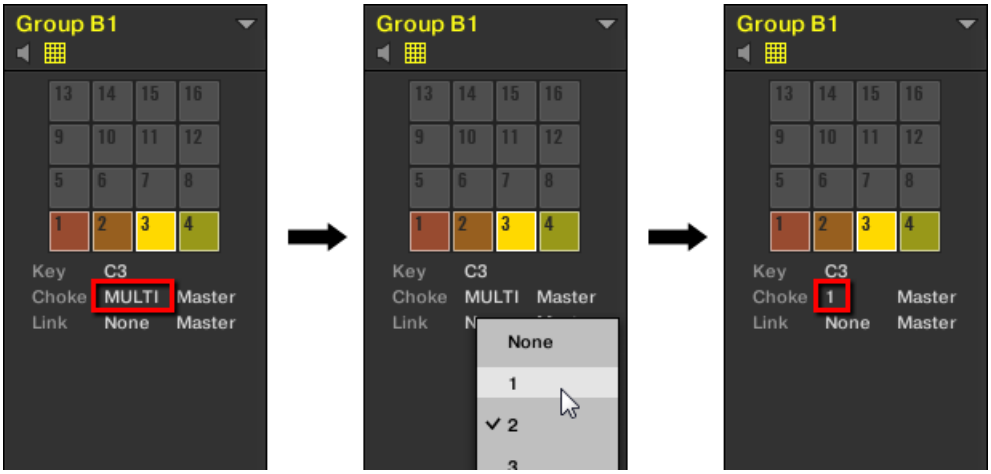
1. Cliquez sur le bouton Pad View situé au-dessus de la Sound List (dans le Pattern Editor) pour faire apparaître l'Affichage Pad du Group en focus.
2. Dans la section Link, cliquez sur la valeur Group et sélectionnez le Group *1–8* souhaité dans la liste, ou bien choisissez *None* (réglage par défaut) pour retirer le Sound de son Link Group actuel.
3. Dans cette même section Link, cliquez sur la valeur Mode (Master ou Slave) pour définir le mode Link du Sound : mode Master (réglage par défaut) ou mode Slave.



Un Link Group n'a de sens que si plusieurs pads / Sounds lui sont assignés !

Ajuster le paramètre Link pour plusieurs Sounds avec des valeurs Link différentes

- Cliquez sur le label MULTI près de Link et sélectionnez la valeur souhaitée dans la liste afin d'assigner tous les Sounds sélectionnés à ce Link Group particulier. Ceci s'applique également au réglage Master/Slave à côté.



Les Sound Slots 1 à 4 sont sélectionnés. S'ils ont des valeurs Choke différentes, un label MULTI apparaît (à gauche). Lorsque vous cliquez dessus et sélectionnez un nouveau Choke Group ou Link Group dans la liste (au milieu), tous les Sounds sélectionnés sont assignés à ce nouveau groupe.

Ceci s'applique également lorsque vous ajustez le paramètre depuis votre contrôleur.

Pour assigner le(s) pad(s) / Sound Slot(s) sélectionné(s) à un Link Group et définir son/leur mode Link avec votre contrôleur :

1. Maintenez le bouton PAD MODE enfoncé pour passer en mode Pad (ou appuyez sur PAD MODE + Bouton 1 pour verrouiller le mode Pad).
2. Si nécessaire, appuyez sur le bouton Page de gauche pour afficher la première Parameter Page du mode Pad.
3. Tournez le Curseur 3 (LINK GROUP) pour sélectionner le Link Group 1–8 souhaité pour ce pad, ou bien choisissez NONE (réglage par défaut) pour retirer le pad de son Link Group actuel.
4. Tournez le Curseur 4 (LINK MODE) pour sélectionner le mode Link pour ce pad : MASTER (réglage par défaut) ou SLAVE.
5. Relâchez le bouton PAD MODE (ou appuyez dessus à nouveau pour déverrouiller le mode).

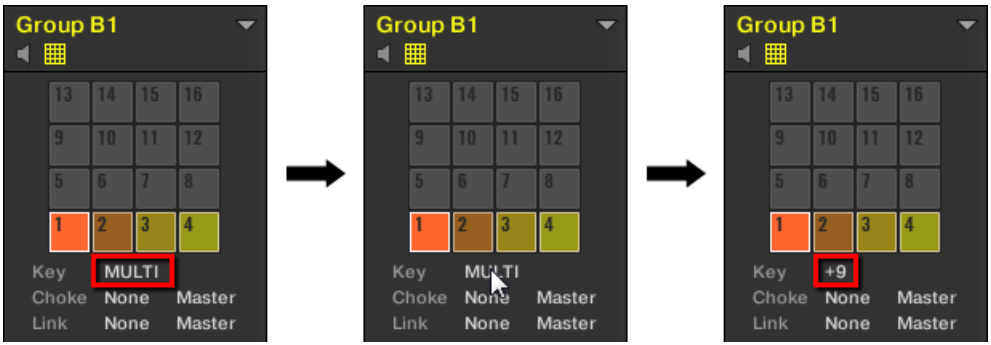
6.2 Ajuster les paramètres Key, Choke et Link pour plusieurs Sounds

Désormais, si vous sélectionnez plusieurs Sounds avec des valeurs Key, Choke et/ou Link différentes, les paramètres correspondants de l'Affichage Pad dans le logiciel affichent MULTI. Sur votre contrôleur en mode Pad Mode, les paramètres correspondants affichent (MULTI).

En outre, vous pouvez ajuster ces paramètres pour les Sounds sélectionnés tel que décrit ci-dessous.

Ajuster le paramètre Key pour plusieurs Sounds avec des valeurs Key différentes

- Cliquez et glissez le label MULTI affiché près de Key pour transposer la note de base de tous les Sounds sélectionnés. Alors que vous glissez la souris, le champ affiche une valeur +/-x indiquant la transposition qui sera appliquée à tous les Sounds lorsque vous relâcherez le bouton de la souris.

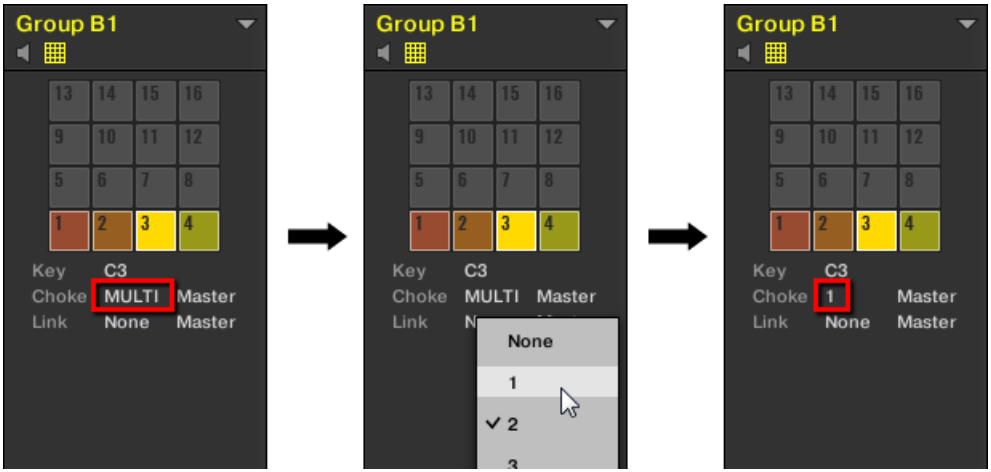


Les Sound Slots 1 à 4 sont sélectionnés. S'ils ont des valeurs Key différentes, un label MULTI apparaît (à gauche). Lorsque vous le glissez (au milieu), une valeur de transposition apparaît (à droite) – celle-ci sera appliquée à tous les Sounds sélectionnés lorsque vous relâcherez le bouton de la souris.

Ceci s'applique également lorsque vous ajustez le paramètre depuis votre contrôleur.

Ajuster le paramètre Choke ou Link pour plusieurs Sounds avec des valeurs Choke ou Link différentes

► Cliquez sur le label MULTI près de Choke ou de Link et sélectionnez la valeur souhaitée dans la liste afin d'assigner tous les Sounds sélectionnés à ce Choke Group ou Link Group particulier. Ceci s'applique également au réglage Master/Slave à côté.



Les Sound Slots 1 à 4 sont sélectionnés. S'ils ont des valeurs Choke différentes, un label MULTI apparaît (à gauche). Lorsque vous cliquez dessus et sélectionnez un nouveau Choke Group ou Link Group dans la liste (au milieu), tous les Sounds sélectionnés sont assignés à ce nouveau groupe.

6.3 Outils de jeu

En complément des divers réglages des pads décrits dans la section précédente (voir ↑6.1, Régler les pads), MASCHINE possède une collection d'outils de jeu intuitifs, qui s'avéreront particulièrement pratiques en situation de live :

- **Mute** et **Solo** permettent respectivement de couper un Sound/Group ou bien de couper tous les autres Sounds/Group, de manière sélective : ↑6.3.1, Mute et Solo.
- **Choke All Notes** permet de couper tout signal audio en train d'être joué : ↑6.3.2, Choke All Notes.

- **Groove** permet d'accentuer le côté ternaire du rythme de vos Sounds/Groups individuels, ou bien de l'ensemble du Project : ↑6.3.3, Groove.
- Les **Raccourcis Matériel** offrent un accès rapide aux plus importants paramètres de chaque Channel (Sounds, Groups et Master) : ↑6.3.4, Raccourcis pour le volume, le tempo, l'accordage et le groove sur votre contrôleur.

6.3.1 Mute et Solo

Le « Mute » permet de couper (littéralement « mettre en sourdine ») le son d'un Sound ou d'un Group, tandis que le « Solo » est à peu près l'opposé : passer un Sound (ou un Group) en Solo coupe tous les autres Sounds du Group (ou tous les autres Groups) afin d'entendre uniquement le Sound (ou le Group) sélectionné. La combinaison de ces deux fonctions constitue un outil puissant pour le jeu en live, ainsi que pour tester différentes séquences lues ensemble.

Appliqué sur des Sounds, le Solo n'a d'effet que sur le Group sélectionné : les Sounds des autres Groups ne sont pas affectés.



Nous décrivons ici comment mettre des Groups et des Sounds en Mute/Solo dans l'Affichage Arrange du logiciel, mais vous pouvez aussi faire cela dans l'Affichage Mix, à l'aide du bouton Mute apparaissant sur chaque Channel Strip du Mixer ! Voir section ↑13.2.5, Ajuster les réglages des Channel Strips pour plus d'informations.

Audio Mute et Event Mute

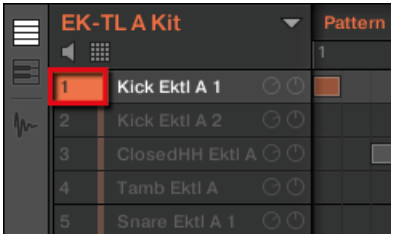
Au niveau Group, la fonction Mute est une « **coupure audio** » (« Audio Mute ») : toute la sortie audio du Group passé en Mute est court-circuitée. Au niveau Sound, la fonction Mute est, par défaut, un « **arrêt des déclenchements** » (Mute des Events) : les Events (autrement dit le contenu du Pattern) du Sound passé en Mute ne sont plus déclenchés – cependant, tout signal audio découlant d'Events déclenchés précédemment continuera à se faire entendre, jusqu'à son extinction naturelle. Vous pouvez modifier ce comportement en activant le bouton Audio Mute dans la page Audio des Output Properties du Sound (voir section ↑12.1.2, Configurer les sorties principales des Sounds et des Groups), ou bien en mode Solo ou Mute sur votre contrôleur : la fonction Audio Mute garantit que tous les Events associés à votre Sound sont coupés, ainsi que tout signal audio résiduel d'un Event passé.

Pour couper temporairement l'audio de tous les Sounds et de tous les Groups simultanément, veuillez consulter la section ↑6.3.2, Choke All Notes.

Mute et Solo dans le logiciel

Passer un Sound en Solo

1. Pour passer un Sound en Solo, effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le numéro situé à gauche du Sound Slot, dans le Pattern Editor.

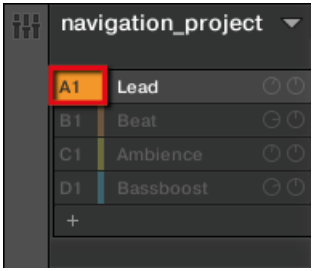


Passer le Sound du premier Kick en solo.

2. Pour désactiver le solo sur le Sound, effectuez à nouveau un clic droit (macOS : [Ctrl] +clic) sur le numéro.

Passer un Group en solo

1. Pour passer un Group en Solo, effectuez un clic droit (macOS : [Ctrl]+clic) sur l'index du Group (lettre + numéro) situé à gauche du Group, dans l'Arranger :

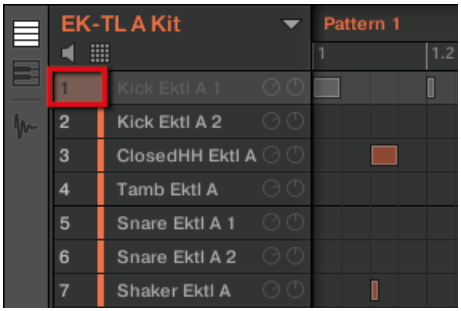


Passer un Group en solo.

2. Pour désactiver le Solo, effectuez à nouveau un clic droit (macOS : [Ctrl]+clic) sur l'index du Group.

Passer un Sound en Mute

1. Pour passer un Sound en Mute, cliquez sur le numéro situé à gauche du Sound Slot, dans le Pattern Editor.



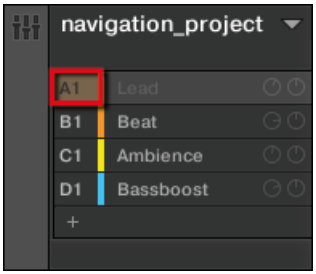
Passer un Sound en Mute.

2. Pour réactiver le Sound, cliquez à nouveau sur son numéro.

Par défaut, passer un Sound en Mute équivaut à couper tous ses Events : autrement dit, les Events d'un Sound en Mute ne sont pas déclenchés – cependant, les sons générés par les Events précédant le Mute peuvent encore être audible (queue d'une réverb, etc.). Il est possible d'activer le Mute audio pour les Sounds, de sorte à désactiver les Events et à couper le son résiduel – voir le début de ce chapitre pour plus d'informations.

Passer un Group en Mute

1. Pour passer un Group en Mute, cliquez sur l'index du Group (lettre + numéro) situé à gauche du Group, dans l'Arranger :



Passer un Group en Mute.

2. Pour réactiver le Group, cliquez à nouveau sur son index.

Mute et Solo avec votre contrôleur

Pour passer votre contrôleur en mode Solo :



Le mode Solo sur le contrôleur.

1. Maintenez SOLO enfoncé pour passer en mode Solo. Vous pouvez également appuyer sur SOLO + Bouton 1 pour verrouiller ce mode et le rendre permanent.
2. Passez maintenant les Sounds en Solo en appuyant sur les pads correspondants, ainsi que les Groups de la Group Bank actuelle en appuyant sur les boutons Group correspondants. Appuyez sur les Boutons 3 et 4 pour passer respectivement à la Group Bank précédente/suivante.

Pour passer votre contrôleur en mode Mute :



Le mode Mute sur le contrôleur.

1. Maintenez MUTE enfoncé pour passer en mode Mute. Vous pouvez également appuyer sur MUTE + Bouton 1 pour verrouiller ce mode et le rendre permanent.
2. Passez maintenant les Sounds en Mute en appuyant sur les pads correspondants, ainsi que les Groups de la Group Bank actuelle en appuyant sur les boutons Group correspondants. Appuyez sur les Boutons 3 et 4 pour passer respectivement à la Group Bank précédente/suivante.

En mode Solo ou Mute, vous constaterez les choses suivantes :

- Sur votre contrôleur, les pads et les boutons Group qui ne sont pas en Mute sont complètement allumés ; ceux qui sont en Mute sont faiblement éclairés (et ceux qui sont vides sont éteints).
- Sur les écrans, les Sounds et Groups qui ne sont pas en Mute apparaissent en surbrillance ; ceux qui sont en Mute ne sont pas surlignés (et ceux qui sont vides sont… vides).

Dans les deux modes, les écrans offrent encore quelques autres fonctionnalités :

- ALL ON (Bouton 5) réactive tous les Sounds du Group sélectionné.
- NONE (Bouton 6) coupe tous les Sounds dans le Group sélectionné.
- Si vous maintenez le Bouton 8 (AUDIO) enfoncé, vous pourrez voir sur les pads quels Sounds ont la fonction Audio Mute activée (voir ci-dessus) : les Sounds avec Audio Mute activé sont complètement allumés, tandis que les Sounds qui n'utilisent que le Mute simple (Mute des Events) sont faiblement éclairés. Ceci apparaît aussi sur l'écran droit (les Sounds en Audio Mute apparaissent en surbrillance). Tout en maintenant le Bouton 8 (AUDIO) enfoncé, appuyez sur n'importe quel pad pour activer/désactiver la fonction Audio Mute pour le Sound correspondant.



Activer/désactiver la fonction Audio Mute pour un Sound n'a pas pour effet de passer le Sound en Mute ou de le réactiver ! Cela permet simplement de configurer la coupure simultanée des Events du Sound et de son signal audio rémanent lorsque vous le passez en Mute de la manière habituelle (en appuyant sur MUTE + le pad correspondant).



Puisque le Solo coupe tous les Sounds sauf un, le bouton MUTE peut être utilisé pour « réactiver » les Sounds qui ont été coupés. Vous pouvez utiliser cette technique pour créer un break : passez un Sound donné en Solo, par exemple une grosse caisse (kick), puis reconstruisez progressivement le morceau en réinsérant un à un tous les Sounds (en maintenant le bouton MUTE enfoncé et en appuyant sur les pads).

6.3.2 Choke All Notes

La fonction Choke All Notes permet de couper tous les notes et les Events en train de produire du son dans votre Project. Cette fonction affecte les signaux audio provenant de tous les Plug-ins (Internes, Native Instruments ou Externes).

La fonction Choke All Notes n'est disponible que depuis le contrôleur :

► Appuyez sur SHIFT + MUTE pour couper toutes les notes en train d'être jouées.

La fonction Choke All Notes peut être utile dans de nombreuses situations :

- comme outil créatif pour une performance live, par exemple pour créer des breaks bégayants,
- comme outil de travail, afin de couper les Samples one-shot dont le son dure trop longtemps après que vous avez arrêté le séquenceur,
- comme un premier bouton Panic, dans le cas où vous ne savez pas d'où provient un son particulier au sein de votre Project, et que vous désirez vous en débarrasser.



Contrairement à la fonction Mute, la fonction Choke All Notes ne modifie pas l'état des Groups/Sounds. Elle se contente de couper toutes les voix audio en train d'être jouées. Les voix ainsi coupées ne peuvent pas être réactivées, et sont donc libérées pour les notes suivantes (en fonction du réglage Polyphony). Les voix déclenchées par les notes suivantes seront jouées normalement.

6.3.3 Groove

Le groove contrôle la relation rythmique entre les Events du Channel sélectionné (Sound, Group ou Master). En décalant légèrement certains Events, vous pouvez par exemple donner un côté ternaire au rythme de vos Patterns.

Le Groove peut être réglé individuellement pour chaque Channel, à l'aide de ses **Groove Properties**.

La configuration du Groove d'un Channel affecte tous les Channels qu'il contient :

- Au niveau Sound, le réglage des Groove Properties d'un Sound n'affecte que le Sound concerné.

- Au niveau Group, le réglage des Groove Properties d'un Group affecte tous les Sounds de ce Group. Le Swing défini pour le Group vient s'additionner au réglage de Groove individuel de chaque Sound (défini dans ses propres Groove Properties).
- Au niveau Master, le réglage des Groove Properties affecte tous les Sounds de tous les Groups. Le swing défini pour le Master vient s'ajouter au Groove individuel de chaque Group et de chaque Sound (défini dans leurs propres Groove Properties).

Les Groove Properties n'offrent qu'une seule Parameter Page : **Swing**.



Les Groove Properties d'un Sound, dans le logiciel.



Les Groove Properties d'un Sound, sur le contrôleur.

Contrôles	Description
Section SWING	
Amount	Permet de régler la quantité de swing, c-à-d le décalage de certains des Events. À 0 %, les Events ne sont pas décalés. Augmentez la valeur Amount pour accentuer le swing (le côté ternaire du rythme).

Contrôles	Description
Cycle	Détermine la résolution musicale à laquelle le Groove est appliqué. Ceci influe directement sur la sélection des Events à décaler. Les valeurs disponibles sont mesurées en fractions de ronde (quatre temps).
Invert	Permet d'inverser la fonction Groove ; les Events concernés seront déclenchés en avance plutôt qu'en retard.

Comment le Groove affecte-t-il le rythme ? Un exemple

Considérons un rythme simple et régulier sur une mesure, avec un coup sur chaque croche. Réglons le paramètre Cycle sur la durée musicale *1/2*, c'est-à-dire la blanche (deux temps).

L'image qui suit illustre la manière dont le rythme *sonnerait* avec les réglages suivants :

- En haut : Amount à 0.0 % (pas de Groove).
- Au milieu : Groove à 100.0 % et Invert désactivé.
- En bas : Groove à 100.0 % et Invert activé.



Voici comment un même rythme sonnerait avec différents réglages de Groove.

L'image ci-dessus n'illustre que la manière dont la fonction Groove affecte le *son* – le réglage des Groove Properties ne déplace pas réellement les Events au sein des Patterns affichés par le Pattern Editor !

6.3.4 Raccourcis pour le volume, le tempo, l'accordage et le groove sur votre contrôleur

Votre contrôleur offre des raccourcis supplémentaires dédiés à divers paramètres importants. La plupart de ces paramètres sont déjà disponibles dans le Channel Properties des Sounds, des Groups ou du Master. Les raccourcis proposés ici fournissent un accès rapide supplémentaire à ces paramètres – cela peut s'avérer bien pratique en situation de live.

Vous pouvez rapidement modifier le niveau de sortie, le tempo et le Groove du Master, ainsi que le niveau de sortie, l'accordage et le Groove de n'importe quel Group ou Sound, à l'aide de la section MASTER de votre contrôleur.



La section MASTER de votre contrôleur.

Raccourcis pour le Volume

1. Pour modifier le niveau de sortie du Master (c-à-d le niveau de sortie général de MASCHINE), tournez simplement le curseur VOLUME.
2. Pour modifier le niveau de sortie d'un Group, maintenez le bouton Group correspondant enfoncé (si nécessaire, commencez par naviguer jusqu'à sa Group Bank), puis tournez le curseur VOLUME.
3. Pour modifier le niveau de sortie d'un Sound spécifique, maintenez le pad correspondant enfoncé (ou appuyez sur SELECT + le pad si vos pads sont en mode Keyboard), puis tournez le curseur VOLUME. En mode Keyboard, vous pouvez aussi appuyer sur SELECT + le pad correspondant au Sound souhaité, puis maintenir enfoncé le pad de votre choix (c-à-d dire une des notes de ce Sound), et tourner le curseur VOLUME.

→ Le niveau de sortie modifié apparaît brièvement sur l'écran gauche.



Pour régler cette valeur de manière plus précise, maintenez SHIFT enfoncé lorsque vous tournez le curseur.

Ces raccourcis contrôlent le paramètre LEVEL de la page AUDIO des Output Properties du Master, du Group ou du Sound, respectivement. Voir --- MISSING LINK --- et --- MISSING LINK --- pour une description détaillée de ces Properties.

Dans le logiciel, vous pouvez aussi régler le niveau de sortie du Master à l'aide de la tirette Master Volume située dans le Header :



La tirette Master Volume, dans le Header du logiciel.

Pour réinitialiser le niveau de sortie du Master à 0 dB, double-cliquez sur la tirette Master Volume.

Raccourcis pour le Groove

1. Pour modifier le Groove du Master, tournez simplement le curseur SWING.
2. Pour modifier le Groove d'un Group, maintenez le bouton Group correspondant enfoncé (si nécessaire, commencez par naviguer jusqu'à sa Group Bank), puis tournez le curseur SWING.
3. Pour modifier le Groove d'un Sound spécifique, maintenez le pad correspondant enfoncé (ou appuyez sur SELECT + le pad si vos pads sont en mode Keyboard), puis tournez le curseur SWING. En mode Keyboard, vous pouvez aussi appuyer sur SELECT + le pad correspondant au Sound souhaité, puis maintenir enfoncé le pad de votre choix (c-à-d dire une des notes de ce Sound), et tourner le curseur SWING.

→ Le niveau de Groove modifié apparaît brièvement sur l'écran gauche.

Pour régler cette valeur de manière plus précise, maintenez SHIFT enfoncé lorsque vous tournez le curseur.

Ces raccourcis contrôlent le paramètre AMOUNT de la page SWING des Groove Properties du Master, du Group ou du Sound, respectivement. Voir --- MISSING LINK --- pour une description détaillée de ces Properties.

Vous pouvez aussi modifier le Swing directement dans le logiciel, à l'aide du contrôle SWING situé dans le Header :



Le contrôle SWING, dans le Header du logiciel.

Raccourcis pour le Tempo et l'Accordage

1. Pour modifier le tempo du Master (c-à-d le tempo de votre Project), tournez simplement le curseur TEMPO.
2. Pour modifier l'accordage de tous les Sounds d'un Group, maintenez le bouton Group correspondant enfoncé (si nécessaire, commencez par naviguer jusqu'à sa Group Bank), puis tournez le curseur TEMPO.
3. Pour modifier l'accordage d'un Sound spécifique, maintenez le pad correspondant enfoncé (ou appuyez sur SELECT + le pad si vos pads sont en mode Keyboard), puis tournez le curseur TEMPO. En mode Keyboard, vous pouvez aussi appuyer sur SELECT + le pad correspondant au Sound souhaité, puis maintenir enfoncé le pad de votre choix (c-à-d dire une des notes de ce Sound), et tourner le curseur TEMPO.

→ La valeur du tempo ou de l'accordage modifié apparaît brièvement sur l'écran gauche.



Pour régler cette valeur de manière plus précise, maintenez SHIFT enfoncé lorsque vous tournez le curseur.

Au niveau Master, le raccourci contrôle le paramètre Tempo situé dans le Header.



Le paramètre Tempo, dans le Header du logiciel.

Aux niveau Group et Sound, le raccourci ne fonctionne que pour les Sounds contenant un Plug-in « Sampler » ou « Drumsynth ». Le raccourci contrôle le paramètre TUNE de la section PITCH / GATE de la page PITCH / ENVELOPE du Sampler, ou bien le paramètre TUNE de la section MAIN de la page MAIN du Drumsynth. Si vous maintenez un bouton Group enfoncé, le raccourci affectera tous les Sounds contenant un Plug-in « Sampler » ou « Drumsynth » dans le Group choisi. Pour plus de détails concernant le paramètre TUNE, veuillez consulter la section --- MISSING LINK --- pour les Samplers, et la section --- MISSING LINK --- pour les Drumsynths.

6.4 Fonctions de performance

Les fonctions Performance de MASCHINE sont inspirées des fonctions disponibles dans KOMPLETE KONTROL et sur les claviers KOMPLETE KONTROL S-Series. Cette intégration poussée permet une utilisation familière et transparente.

6.4.1 Vue d'ensemble des fonctions Perform

Les fonctions Perform comprennent les moteurs suivants :

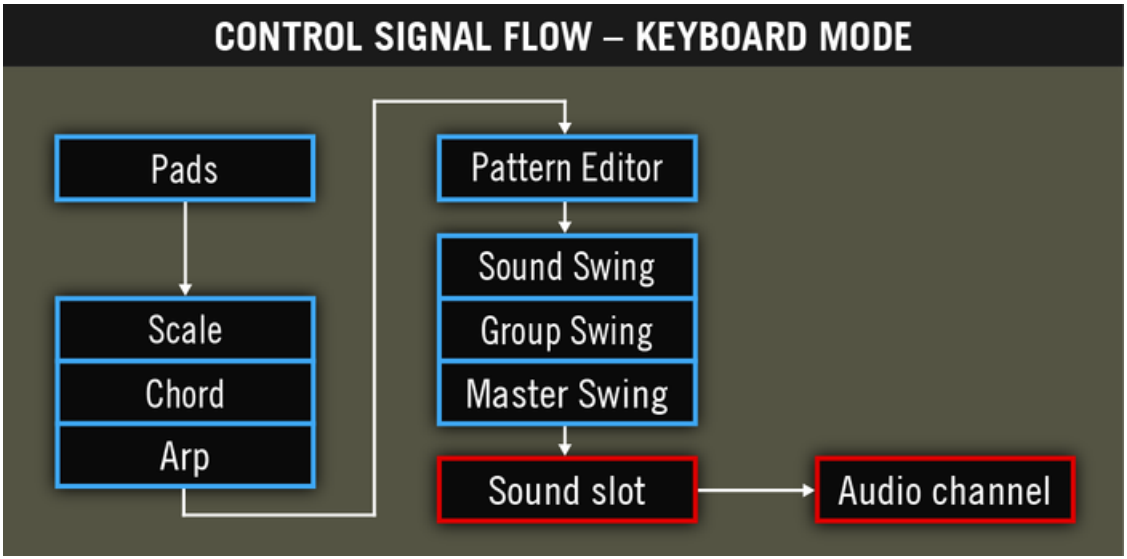
- Le **moteur Scale and Chords** vous permet d'assigner les pads à des notes appartenant à des gammes spécifiques et de jouer des accords dans la gamme sélectionnée en frappant un seul pad à chaque fois.
- Le **moteur Arp** vous permet de créer des arpèges basés sur les pads que vous enfoncez ou sur l'accord actuellement déclenché.

Conçus pour enrichir le contenu mélodique de vos Projets, ces moteurs sont disponibles lorsque vos pads sont en mode **Keyboard**. De plus, étant taillés pour le live, ils sont disponibles uniquement sur votre contrôleur matériel (comme Note Repeat).

Lorsque vos pads sont en mode Pad, vous pouvez utiliser le moteur Note Repeat, les Choke Groups et les Link Groups comme dans les versions antérieures de MASCHINE.

Le chemin du signal de contrôle – pads en mode Keyboard

Le schéma suivant illustre le chemin du signal dans MASCHINE, depuis votre frappe sur les pads en mode Keyboard jusqu'aux sons résultants :



Le chemin du signal incluant les nouvelles fonctions Perform (Scale, Chord et Arp) lorsque vos pads sont en mode Keyboard.

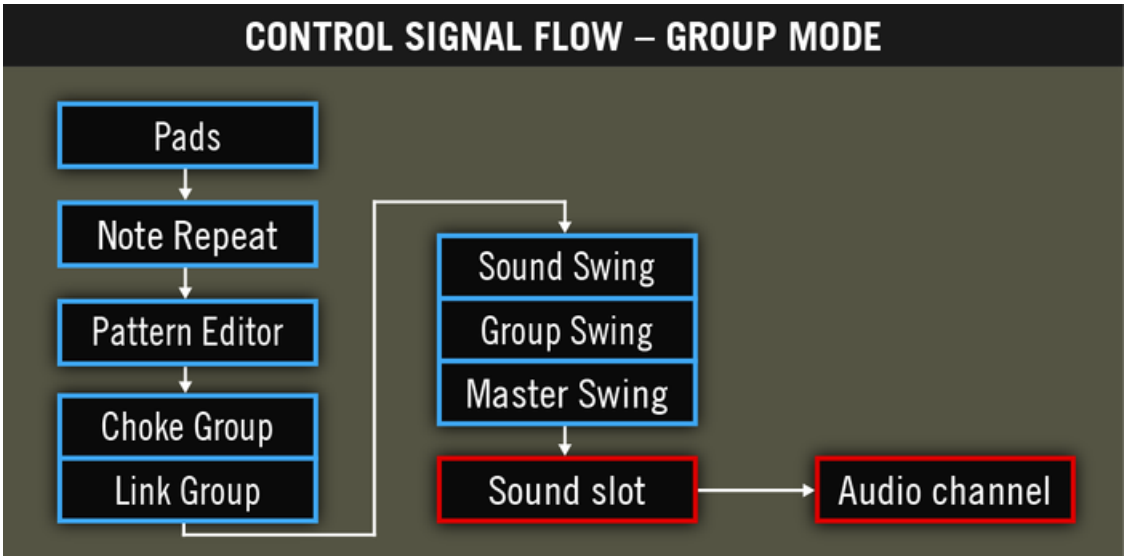
Sur ce schéma, les cellules bleues représentent les modules envoyant des signaux de « contrôle », autrement dit des messages de déclenchement (p. ex. les messages de notes envoyés par les pads lors de vos frappes), tandis que les cellules rouges représentent les modules envoyant des signaux audio (p. ex. les sons produits par l'Instrument chargé dans le Sound Slot lorsqu'il reçoit les messages de notes en question).

Sur cette image, vous remarquerez les choses suivantes :

- Les modules Scale et Chord peuvent alimenter le module Arp ; le module Scale peut aussi influencer le module Chord, comme nous verrons plus loin.
- Les notes jouées sur vos pads sont d'abord envoyées aux fonctions Perform (Scale, Chord et Arp), celle-ci envoyant les notes résultantes au Pattern Editor. Autrement dit, vous pouvez enregistrer les gammes, accords et autres arpèges dans vos Patterns. En revanche, les fonctions Perform ne s'appliquent pas au contenu de vos Patterns.

Le chemin du signal de contrôle – pads en mode Pad

Le schéma suivant illustre le chemin du signal, depuis votre frappe sur les pads en mode Pad jusqu'aux sons résultants :



Le chemin du signal incluant les fonctions Perform (Note Repeat, Choke Groups et Link Groups) lorsque vos pads sont en mode Pad.

Sur cette image, vous remarquerez les choses suivantes :

- Note Repeat prend la place des modules Scale, Chord et Arp entre l'entrée live sur les pads et le Pattern Editor. Autrement dit, le Note Repeat ne s'applique pas à vos Patterns, en revanche vous pouvez enregistrer sa sortie dans un Pattern.
- Les modules Choke Group et Link Group affectent à la fois vos frappes sur les pads *et* le contenu de vos Patterns, mais leur résultat ne peut pas être enregistré dans des Patterns.

6.4.2 Choisir une gamme et créer des accords

MASCHINE propose un grand choix de gammes et d'accords que vous pouvez sélectionner et utiliser pour jouer vos Sounds. Ceci ouvre de nombreuses possibilités de jeu sur vos instruments : par exemple vous pouvez jouer sur un piano dans la gamme pentatonique mineure sans risquer de jouer un « faux » pad (une fausse note) sur votre contrôleur, ou encore jouer des accords adaptés à l'harmonie du moment en frappant un seul pad à la fois.



Le moteur Scale and Chord est disponible uniquement lorsque vos pads sont en mode Keyboard.

Cette section propose une introduction pratique à l'utilisation des gammes et des accords depuis votre contrôleur. Les paramètres correspondants seront décrits en détail dans la section ↑6.4.3, Paramètres des gammes et accords.

Choisissons une gamme particulière, par exemple la gamme pentatonique mineure. Sur votre contrôleur, faites comme suit :

1. Placez le focus sur un Sound Slot contenant un instrument polyphonique, ou bien chargez-en un dans le Sound Slot souhaité.
2. Maintenez le bouton PAD MODE enfoncé pour passer en mode Pad (ou appuyez sur PAD MODE + Bouton 1 pour verrouiller le mode Pad).
3. Appuyez sur le Bouton 2 (KEYBOARD) pour activer le mode Keyboard.
4. Vérifiez que la première page de paramètres est sélectionnée (1/2 affiché en bas à droite de l'écran gauche) ; si ce n'est pas le cas, appuyez sur le bouton Page gauche faiblement éclairé afin de sélectionner la page en question.
5. Tournez le Curseur 1 (SCALE TYPE) pour sélectionner MIN PENT.

→ Frappez quelques pads : ils déclenchent uniquement les notes de la gamme choisie. L'écran droit indique la note particulière jouée par chacun des pads. De plus, la tonique de la gamme (C3 par défaut) et ses octaves sont surlignées et les pads correspondants sont pleinement éclairés sur votre contrôleur.

Faisons maintenant en sorte que la gamme commence sur le D3 (ré médian) plutôt que sur le C3 (do médian) :

► Appuyez deux fois sur le Bouton 8 (SEMI+).

→ Frappez quelques pads : ils déclenchent les notes de la gamme pentatonique mineure en ré. En outre, tous les pads ont été décalés de deux demi-tons vers le haut de manière à ce que le pad 1 déclenche toujours la tonique de la gamme sélectionnée.

Maintenant, nous souhaitons que les pads déclenchent des accords au lieu de simples notes. D'abord, nous voulons des accords basés sur la gamme pentatonique mineure que nous avons sélectionnée :

1. Tournez le Curseur 3 (CHORD MODE) pour sélectionner HARM.
2. Tournez le Curseur 4 (CHORD TYPE) pour sélectionner 1-3.

→ Frappez quelques pads : chaque pad déclenche un accord contenant la note originale du pad (le « 1 » dans 1-3) et la note deux pads plus haut (le « 3 » dans 1-3). Quels que soient les pads que vous frappez, tous les accords utilisent les notes de la gamme que nous avons choisie (la gamme pentatonique mineure en ré).

Enfin, essayons l'autre mode d'accord disponible :

► Tournez le Curseur 3 (CHORD MODE) pour sélectionner CHD SET.

→ Sur l'écran gauche, le paramètre SCALE TYPE (Curseur 1) disparaît et le paramètre CHORD TYPE (Curseur 4) propose des choix différents. Les pads de la rangée supérieure s'éteignent et sont désactivés. Les 12 autres pads déclenchent divers accords indiqués sur l'écran droit. Vous pouvez passer à un autre ensemble de 12 accords en tournant le Curseur 4 (CHORD TYPE). Ces accords ne sont plus liés à la gamme pentatonique mineure, toutefois ils restent liés à la tonique choisie (celle-ci est indiquée en haut à droite de l'écran gauche).



La dernière gamme sélectionnée est automatiquement assignée lorsqu'un nouveau Group est créé.

6.4.3 Paramètres des gammes et accords

Cette section décrit le moteur Scale and Chord et ses paramètres ; elle fournit également une liste de toutes les gammes et de tous les accords disponibles sur votre contrôleur.

Notes générales sur les gammes et les accords

- Les paramètres de gamme et d'accords sont les mêmes pour tous les Sound Slots d'un Group particulier ; vous pouvez avoir des paramètres de gamme et d'accords différents pour chacun de vos Groups. Les paramètres de gamme et d'accords de chacun des Groups sont sauvegardés avec le Projet. Toutefois, lorsque vous sauvegardez un Group, les paramètres de gamme et d'accords ne sont *pas* sauvegardés avec le Group.

- Le moteur Scale and Chord traite uniquement l'entrée live des pads sur votre contrôleur. L'entrée provenant d'un contrôleur MIDI tiers ainsi que les données enregistrées dans le Pattern Editor ne sont pas traitées par le moteur Scale and Chord.



Propriétaires de KOMPLETE KONTROL S-Series : l'entrée de votre clavier KOMPLETE KONTROL S-Series peut également être traitée par le moteur Scale and Chord. Ceci est décrit dans la section Using the Perform Features.

- La sortie du moteur Scale and Chord est enregistrée dans le Pattern Editor.
- Les paramètres de gamme et d'accords ne peuvent être ni modulés ni automatisés dans MASCHINE.
- Bien entendu, si un Sound Slot contient un instrument KOMPLETE qui assigne des notes de contrôle (p. ex. des Keyswitches) à certaines touches, ces notes ne seront pas déclenchées par le moteur Scale and Chord.

Gammes disponibles

Le moteur Scale est contrôlé par deux paramètres :

- **Root Note** (C3 par défaut) : définit à la fois la note fondamentale (ou « tonique ») de la gamme et la touche particulière déclenchée par le pad 1. Par conséquent, le pad 1 déclenche toujours la tonique de la gamme sélectionnée.



Le paramètre Root Note remplace le paramètre Base Key disponible dans le mode Keyboard des versions antérieures de MASCHINE – et toujours disponible en mode Pad. Bien que la Root Note soit ajustée de la même manière que la Base Key sur votre contrôleur, gardez en tête que les deux sont indépendantes l'une de l'autre. Comparée à la Base Key, la Root Note définit en plus la note de départ de la gamme sélectionnée. En outre, comme tous les paramètres de gamme et d'accords, la Root Note est commune à tous les Sound Slots du Group, alors que la Base Key est propre à chaque Sound Slot.

- **Scale Type** (Chromatic par défaut) : définit le motif de la gamme dont les notes seront assignées aux pads de votre contrôleur : la Root Note est sur le pad 1, la deuxième note du Scale Type sélectionné est sur le pad 2, et ainsi de suite. Une fois toutes les notes assignées, le pad suivant déclenche la tonique de l'octave suivante. La Root Note et ses octaves (bref, les toniques) sont indiquées par les pads pleinement éclairés, les autres pads étant faiblement éclairés.

Les types de gammes suivants sont disponibles :

Principales gammes

Scale	Bank	Type	Degrés
Chromatique	*Main*	*Chrom*	1 ♭2 2 ♭3 3 4 ♭5 5 ♭6 6 ♭7 7
Majeure	*Main*	*Major*	1 2 3 4 5 6 7
Mineure	*Main*	*Minor*	1 2 ♭3 4 5 ♭6 ♭7
Mineure harmonique	*Main*	*Mineure harmonique*	1 2 ♭3 4 5 ♭6 7
Pentatonique majeure	*Main*	*Pentatonique majeure*	1 2 3 5 6
Pentatonique mineure	*Main*	*Pentatonique mineure*	1 ♭3 4 5 ♭7
Blues	*Main*	*Blues*	1 ♭3 4 ♯4 5 ♭7
Japonaise	*Main*	*Japanese*	1 2 ♭3 5 ♭6
Phrygien dominant (mode andalou)	*Main*	*Freygish*	1 ♭2 3 4 5 ♭6 ♭7
Tzigane	*Main*	*Gypsy*	1 2 ♭3 ♯4 5 ♭6 7
Arabe	*Main*	*Arabe*	1 ♭2 3 4 5 ♭6 7
Altérée	*Main*	*Altered*	1 ♭2 ♯2 3 ♯4 ♭6 ♭7
Par tons	*Main*	*WH Tone*	1 2 3 ♯4 ♯5 ♭7
Diminuée (demi-ton/ton)	*Main*	*Diminuée (demi-ton/ton)*	1 ♭2 ♯2 3 ♯4 5 6 ♭7
Diminuée (ton/demi-ton)	*Main*	*Diminuée (ton/demi-ton)*	1 2 ♭3 4 ♯4 ♯5 6 7

Gammes modales

Scale	Bank	Type	Degrés
Ionien	*Modes*	*Ionien*	1 2 3 4 5 6 7
Dorien	*Modes*	*Dorien*	1 2 ♭3 4 5 6 ♭7
Phrygien	*Modes*	*Phrygien*	1 ♭2 ♭3 4 5 ♭6 ♭7
Lydien	*Modes*	*Lydien*	1 2 3 ♯4 5 6 7
Mixolydien	*Modes*	*Mixolyd*	1 2 3 4 5 6 ♭7
Éolien	*Modes*	*Éolien*	1 2 ♭3 4 5 ♭6 ♭7
Locrien	*Modes*	*Locrien*	1 ♭2 ♭3 4 ♭5 ♭6 ♭7
Ionien ♭2	*Modes*	*Ion b2*	1 ♭2 3 4 5 6 7
Dorien ♭5	*Modes*	*Dor b5*	1 2 ♭3 4 ♭5 6 ♭7
Phrygien harmonique	*Modes*	*Har Phry*	1 ♭2 ♭3 4 5 ♭6 7
Phrygien majeur	*Modes*	*Phry Maj*	1 ♭2 ♭3 4 5 6 7
Lydien ♭3	*Modes*	*Lyd b3*	1 2 ♭3 ♯4 5 6 7
Locrien majeur	*Modes*	*Maj Loc*	1 2 3 4 ♭5 ♭6 ♭7
Locrien mineur	*Modes*	*Min Loc*	1 2 ♭3 4 ♭5 ♭6 ♭7
Super locrien	*Modes*	*Sup Loc*	1 ♭2 ♭3 ♭4 ♭5 ♭6 ♭7

Gammes de jazz

Scale	Bank	Type	Degrés
Lydien ♭7	*Jazz*	*Lyd ♭7*	1 2 3 ♯4 5 6 ♭7
Altérée	*Jazz*	*Altered*	1 ♭2 ♯2 3 ♯4 ♭6 ♭7
Diminuée	*Jazz*	*Diminshd*	1 ♭2 ♯2 3 ♯4 5 6 ♭7
Mixolydien ♭13	*Jazz*	*Mix b13*	1 2 3 4 5 ♭6 ♭7
Mixolydien ♭9 ♭13	*Jazz*	*Mixb9b13*	1 ♭2 3 4 5 ♭6 ♭7
Lydien ♭7 ♭2	*Jazz*	*Lyd ♭7b2*	1 ♭2 3 ♯4 5 6 ♭7
Bebop	*Jazz*	*Bebop*	1 2 3 4 5 6 ♭7 7
Par tons	*Jazz*	*Whole Tn*	1 2 3 ♯4 ♯5 ♭7
Blues majeure	*Jazz*	*Blues Ma*	1 2 ♭3 3 5 6
Blues mineure	*Jazz*	*Blues Mi*	1 ♭3 4 ♯4 5 ♭7
Blues combinée	*Jazz*	*BluesCmb*	1 2 ♭3 3 4 ♯4 5 6 ♭7
Lydien ♯5	*Jazz*	*Lyd #5*	1 2 3 ♯4 ♯5 6 7
Jazz mineure	*Jazz*	*Jazz Mi*	1 2 ♭3 4 5 6 7
Demi-diminuée	*Jazz*	*Demi-diminuée*	1 2 ♭3 4 ♭5 ♭6 ♭7
Augmentée	*Jazz*	*Augmentd*	1 ♭3 3 5 ♯5 7

Gammes folkloriques

Scale	Bank	Type	Degrés
Hongroise mineure	*World*	*Hung Min*	1 2 ♭3 ♯4 5 ♭6 7
Hongroise majeure	*World*	*Hung Maj*	1 ♯2 3 ♯4 5 6 ♭7
Napolitaine	*World*	*Neapoltn*	1 ♭2 ♭3 4 5 ♭6 7
Espagnol	*World*	*Espagnol*	1 ♭2 ♭3 3 4 5 ♭6 ♭7
Grecque	*World*	*Grecque*	1 2 ♭3 ♭4 5 ♭6 ♭7
Juive 1	*World*	*Juive 1*	1 ♭2 3 4 5 ♭6 ♭7
Juive 2	*World*	*Juive 2*	1 2 ♭3 ♯4 5 6 ♭7
Indienne 1	*World*	*Indienne 1*	1 ♭2 ♭3 ♯4 5 ♭6 7
Indienne 2	*World*	*Indienne 2*	1 2 ♭3 ♯4 5 6 7
Indienne 3	*World*	*Indienne 3*	1 ♭2 2 4 5 ♭6 6
Indienne 4	*World*	*Indienne 4*	1 ♯2 3 4 5 ♯6 7
Moyen-orientale 1	*World*	*M East 1*	1 ♭2 3 4 5 ♭6 7
Moyen-orientale 2	*World*	*M East 2*	1 ♭2 3 4 ♭5 ♭6 7
Moyen-orientale 3	*World*	*M East 3*	1 ♭2 ♭3 4 ♭5 6 ♭7
Moyen-orientale 4	*World*	*M East 4*	1 ♭2 3 4 ♭5 6 ♭7

Gammes pentatoniques

Scale	Bank	Type	Degrés
Pentatonique I	*5-Tone*	*Pent I*	1 2 3 5 6
Pentatonique II	*5-Tone*	*Pent II*	1 2 4 5 ♭7
Pentatonique III	*5-Tone*	*Pent III*	1 ♭3 4 ♭6 ♭7
Pentatonique IV	*5-Tone*	*Pent IV*	1 2 4 5 6
Pentatonique V	*5-Tone*	*Pent V*	1 ♭3 4 5 ♭7
Hirajoshi	*5-Tone*	*Hira*	1 2 ♭3 5 b6
Insen	*5-Tone*	*Insen*	1 ♭2 4 5 ♭7
Kokin Joshi	*5-Tone*	*Kokin*	1 2 4 5 b6
Akebono	*5-Tone*	*Akebono*	1 2 ♭3 5 6
Ryukuan	*5-Tone*	*Ryukuan*	1 3 4 5 7
Abhogi	*5-Tone*	*Abhogi*	1 2 ♭3 4 6
Bhupkali	*5-Tone*	*Bhupkali*	1 2 3 5 b6
Hindolam	*5-Tone*	*Hindolam*	1 ♭3 4 ♭6 ♭7
Bhupalam	*5-Tone*	*Bhupalam*	1 ♭2 ♭3 5 b6
Amritavarshini	*5-Tone*	*Amrita*	1 3 ♯4 5 7

Gammes modernes

Scale	Bank	Type	Degrés
Octatonique	*Modern*	*Octatonc*	1 2 ♭3 4 ♯4 ♯5 6 7
Acoustique	*Modern*	*Acoustic*	1 2 3 ♯4 5 6 ♭7
Augmentée	*Modern*	*Augmentd*	1 ♭3 3 5 ♯5 7
Triton	*Modern*	*Triton*	1 ♭2 3 ♭5 5 ♭7
Tonique par tons	*Modern*	*Lead Wh*	1 2 3 ♯4 ♯5 ♯6 7
Énigmatique	*Modern*	*Enigmatc*	1 ♭2 3 ♯4 ♯5 ♯6 7
Scriabin	*Modern*	*Scriabin*	1 2 3 ♯4 6 ♭7
Tcherepnin	*Modern*	*Tcherepn*	1 ♯1 ♯2 3 4 5 ♯5 6 7
Messiaen I	*Modern*	*Mes I*	1 2 3 ♯4 ♯5 #6
Messiaen II	*Modern*	*Mes II*	1 ♭2 ♯2 3 ♯4 5 6 ♭7
Messiaen III	*Modern*	*Mes III*	1 2 ♭3 3 ♯4 5 ♭6 ♭7 7
Messiaen IV	*Modern*	*Mes IV*	1 ♭2 2 4 ♯4 5 ♭6 7
Messiaen V	*Modern*	*Mes V*	1 ♭2 4 ♯4 5 7
Messiaen VI	*Modern*	*Mes VI*	1 2 3 4 ♯4 ♯5 ♯6 7
Messiaen VII	*Modern*	*Mes VII*	1 ♭2 2 ♭3 4 ♯4 5 ♭6 6 7

Gammes majeures

Scale	Bank	Type	Degrés
Naturelle	*Major*	*Naturelle*	1 2 3 4 5 6 7
Lydien	*Major*	*Lydien*	1 2 3 ♯4 5 6 7
Mixolydien	*Major*	*Mixolyd*	1 2 3 4 5 6 ♭7
Majeure mineure	*Major*	*Maj Min*	1 2 3 4 5 ♭6 ♭7
Majeure harmonique	*Major*	*Har Maj*	1 2 3 4 5 ♭6 7
Majeure double harmonique	*Major*	*Dbl Maj*	1 ♭2 3 4 5 ♭6 7
Napolitaine majeure	*Major*	*Nea Maj*	1 ♭2 3 4 5 6 7
Locrien majeur	*Major*	*Maj Loc*	1 2 3 4 ♭5 ♭6 ♭7
Blues majeure	*Major*	*Blues Ma*	1 2 ♭3 3 5 6
Bebop majeure	*Major*	*Bebop Ma*	1 2 3 4 5 ♯5 6 7
Hexatonique 1	*Major*	*Hexatonique 1*	1 2 3 5 6 7
Hexatonique 2	*Major*	*Hexatonique 2*	1 2 3 4 5 6
Pentatonique 1	*Major*	*Pentatonique 1*	1 2 3 5 6
Pentatonique 2	*Major*	*Pentatonique 2*	1 3 4 5 7
Pentatonique 3	*Major*	*Pentatonique 3*	1 3 5 6 7

Gammes mineures

Scale	Bank	Type	Degrés
Naturelle	*Minor*	*Naturelle*	1 2 ♭3 4 5 ♭6 ♭7
Dorien	*Minor*	*Dorien*	1 2 ♭3 4 5 6 ♭7
Phrygien	*Minor*	*Phrygien*	1 ♭2 ♭3 4 5 ♭6 ♭7
Mineure majeure	*Minor*	*Min Maj*	1 2 ♭3 4 5 6 7
Mineure harmonique	*Minor*	*Har Min*	1 2 ♭3 4 5 ♭6 7
Mineure double harmonique	*Minor*	*Dbl Min*	1 2 ♭3 ♯4 5 ♭6 7
Napolitaine mineure	*Minor*	*Nea Min*	1 ♭2 ♭3 4 5 ♭6 7
Locrien mineur	*Minor*	*Min Loc*	1 2 ♭3 4 ♭5 ♭6 ♭7
Blues mineure	*Minor*	*Blues Mi*	1 ♭3 4 ♯4 5 ♭7
Bebop mineure	*Minor*	*Bebop Mi*	1 2 ♭3 4 5 ♭6 ♭7 7
Hexatonique 1	*Minor*	*Hexatonique 1*	1 2 ♭3 5 ♭6 ♭7
Hexatonique 2	*Minor*	*Hexatonique 2*	1 2 ♭3 4 5 b6
Pentatonique 1	*Minor*	*Pentatonique 1*	1 2 ♭3 5 b6
Pentatonique 2	*Minor*	*Pentatonique 2*	1 ♭3 4 5 ♭7
Pentatonique 3	*Minor*	*Pentatonique 3*	1 ♭3 5 ♭6 ♭7

Par défaut, la gamme chromatique (« Chromatic ») est sélectionnée – autrement dit, par défaut vos pads jouent tous les demi-tons ; toutefois, la dernière gamme sélectionnée est automatiquement assignée lorsqu'un nouveau Group est créé.



Le paramètre Scale Type n'est pas disponible si le paramètre Chord Mode est réglé sur Chord Set.

Accords disponibles

Le moteur Chord peut générer des accords automatiquement en fonction du pad que vous frappez et éventuellement de la gamme sélectionnée. Le moteur Chord est contrôlé par deux paramètres :

- **Chord Mode** (Off par défaut) : sélectionne l'un des trois modes de génération d'accords :
  - **Off** : aucun accord n'est généré. Seules les notes correspondant aux pads frappés seront jouées.
  - **Harmonizer** : génère des accords basés sur les pads que vous frappez et utilisant les notes de la gamme choisie, telle que spécifiée par les paramètres Root Note et Scale Type (voir plus haut). Utilisez le paramètre Chord Type pour choisir les notes particulières à utiliser dans l'accord (voir plus bas). Lorsque l'accord est déclenché, les pads correspondant à toutes les notes incluses s'éclairent brièvement.
  - **Chord Set** : ce mode spécial assigne un ensemble d'accords aux 12 premiers pads de votre contrôleur. Ces accords ne sont liés à aucun type de gamme particulier, ils sont uniquement influencés par la Root Note sélectionnée. Utilisez le paramètre Chord Type pour choisir un ensemble particulier d'accords à assigner aux pads (voir plus bas). Dans ce mode, seul le pad joué s'éclaire brièvement.
- **Chord Type** : choisit les accords qui seront assignés à vos pads. Les types d'accords disponibles dépendent du Chord Mode et du Scale Type sélectionnés :
  - Si Chord Mode est réglé sur Harmonizer, le paramètre Chord Type propose différents accords selon que le Scale Type est réglé sur Chromatic ou sur tout autre gamme. Tous les accords disponibles sont rassemblés dans les tableaux ci-dessous.
  - Si Chord Mode est réglé sur Chord Set, le paramètre Chord Type propose 16 ensembles distincts de 12 accords chacun (8 ensembles majeurs et 8 ensembles mineurs) ; Major 1, Major 2, …, Major 8, ainsi que Minor 1, Minor 2, …, Minor 8. Les 12 accords sont assignés aux 12 premiers pads. Les pads 13 à 16 sont inactifs.

Lorsque Chord Mode est réglé sur **Harmonizer** et Scale Type est réglé sur **Chromatic**, puisque la gamme chromatique contient tous les demi-tons, les accords peuvent utiliser toutes les notes. Chord Type propose les accords suivants :

Paramètre Chord : Type	Demis-tons ajoutés au-dessus de la note jouée
Octave	12
Perfect 4	5
Perfect 5	7
Majeure	4 et 7
Mineure	3 et 7
Suspended 4	5 et 7
Major 7	4, 7 et 11
Minor 7	3, 7 et 10
Dominant 7	4, 7 et 10
Dominant 9	4, 7, 10 et 14
Minor 7♭5	3, 6 et 10
Diminished 7	3, 6 et 9
Augmentée	4 et 8
Quartal	5, 10 et 15
Trichord	5 et 11

Lorsque Chord Mode est réglé sur **Harmonizer** et Scale Type est réglé sur **n'importe quelle gamme sauf Chromatic**, les accords utilisent les notes de la gamme choisie. Chord Type propose les accords suivants :

Paramètre Chord : Type	Notes ajoutées à la note jouée
Octave	Octave
1-3	Tierce
1-5	Quinte

Paramètre Chord : Type	Notes ajoutées à la note jouée
1-3-5	Tierce et quinte (triade)
1-4-5	Quarte et quinte
1-3-5-7	Tierce, quinte et septième
1-4-7	Quarte et septième

Gammes et accords : contrôle visuel sur les pads

Lorsque les gammes et/ou accords sont activés, les diodes des pads vous tiennent informé-e à tout moment de la configuration actuelle de gamme et d'accord. L'éclairage par défaut de vos pads est modifié par le moteur Scale and Chord de la manière suivante :

Lorsque **Chord Mode** est réglé sur **Off** ou sur **Harmonizer**, les pads des toniques sont pleinement éclairés :

Type de pad (pour la gamme sélectionnée)	Diode dans l'état par défaut	Diode lorsque le pad est déclenché
Toniques	Pleinement éclairée	Flash (bref éclair)
Autres pads	Faiblement éclairée	Flash (bref éclair)

Notez que si Chord Mode est réglé sur Harmonizer, les pads déclenchés parce qu'appartenant à l'accord s'éclairent brièvement (flash) également.

Lorsque **Chord Mode** est réglé sur **Chord Set**, le pad 1 est pleinement éclairé :

Type de pad	Diode dans l'état par défaut	Diode lorsque le pad est déclenché
Pad 1	Pleinement éclairée	Flash (bref éclair)
Pads 2–12	Faiblement éclairée	Flash (bref éclair)
Pads 13–16	Éteinte (pad inactif)	

Notation enharmonique de la tonique

Sur votre contrôleur, en fonction des Scale Type, Chord Mode et Chord Type que vous avez sélectionnés, l'écriture enharmonique de la Root Note peut varier, ceci afin d'optimiser la manière dont la gamme entière ou l'ensemble entier d'accords est écrit(e) :

Condition	Notation enharmonique											
Scale Type est réglé sur Chromatic	**Toutes les touches**	**C**	**C#**	**D**	**D#**	**E**	**F**	**F#**	**G**	**G#**	**A**	**A#**
Scale Type n'est *pas* réglé sur Chromatic	**C**	**C#**	**D**	**E♭**	**E**	**F**	**F#**	**G**	**A♭**	**A**	**B♭**	**B**
Chord Mode est réglé sur Chord Set et Chord Type est réglé sur Major 1–8	**C**	**D♭**	**D**	**E♭**	**E**	**F**	**F#**	**G**	**A♭**	**A**	**B♭**	**B**
Chord Mode est réglé sur Chord Set et Chord Type est réglé sur Minor 1–8	**C**	**C#**	**D**	**D#**	**E**	**F**	**F#**	**G**	**G#**	**A**	**B♭**	**B**

Effacement de notes

Lorsque vous **effacez des notes** depuis votre contrôleur, les notes effectivement supprimées varient en fonction du Chord Mode actuellement sélectionné :

- Si Chord Mode est réglé sur Off, les notes dont la hauteur correspond au pad enfoncé sont supprimées.
- Si Chord Mode est réglé sur Harmonizer, seules les notes dont la hauteur correspond au pad enfoncé sont supprimées. Les autres notes de l'accord déclenché ne sont *pas* supprimées.
- Si Chord Mode est réglé sur Chord Set, aucune note n'est supprimée, autrement dit la suppression est désactivée.

6.4.4 Créer des arpèges et des répétitions de notes

MASCHINE comprend un **moteur Arp** flexible et polyvalent, un arpégiateur qui vous permet de jouer vos Sounds en séquences de notes. Les arpèges créés dépendent à la fois des pads que vous maintenez et des accords issus du moteur Scale and Chord (voir section ↑6.4.2, Choisir une gamme et créer des accords).



Si vous avez activé les accords, vous pouvez même appuyer plusieurs pads pour inclure dans l'arpège les notes de tous les accords correspondants !

Tout comme le moteur Scale and Chord, le moteur Arp est **dédié au mode Keyboard**.

Le moteur Arp peut être vu comme une extension mélodique de la fonction Note Repeat : en fait, Arp remplace et étend Note Repeat dans le mode Keyboard. Au lieu de jouer de manière répétée des notes à hauteur constante, vous pouvez jouer des séquences de notes à des hauteurs variables.

Arp et Note Repeat ont des modes similaires sur votre contrôleur : selon que vos pads sont en mode Pad ou en mode Keyboard, une pression sur le bouton NOTE REPEAT de votre contrôleur passera respectivement celui-ci en mode Note Repeat ou en mode Arp. Le mode Arp ajoute simplement quelques paramètres à ceux déjà présents en mode Note Repeat.

Notes générales sur le moteur Note Repeat et Arp

- Les paramètres de Note Repeat / Arp sont communs à tous les Sound Slots de tous les Groups de votre Projet. Ces paramètres sont sauvegardés avec le Projet.
- Le moteur Note Repeat / Arp traite uniquement l'entrée live des pads sur votre contrôleur. L'entrée provenant d'un contrôleur MIDI tiers ainsi que les données enregistrées dans le Pattern Editor ne sont pas traitées par le moteur Scale and Chord.
- Le moteur Note Repeat / Arp détecte et utilise les changements dans la pression que vous appliquez sur chacun des pads (Aftertouch polyphonique). Ceci vous permet de générer des arpèges et des notes répétées avec des vélocités qui varient !
- La sortie du moteur Note Repeat / Arp est enregistrée dans le Pattern Editor.
- Les paramètres de Note Repeat / Arp ne peuvent être ni modulés ni automatisés dans MASCHINE.

- Vous pouvez utiliser Note Repeat et Arp même si la lecture est interrompue : dans ce cas, le moteur Note Repeat / Arp utilise sa propre horloge. Cette horloge est réinitialisée dès que vous lancez la lecture.

Propriétaires de KOMPLETE KONTROL S-Series : l'horloge centrale est partagée par tous les appareils connectés, ceci afin que, par exemple, les répétitions de notes déclenchées depuis votre contrôleur MASCHINE soient synchronisées avec les arpèges déclenchés depuis votre clavier KOMPLETE KONTROL S-Series, même si la lecture n'est pas lancée.

6.4.5 Swing appliqué à la sortie de Note Repeat / Arp

Les moteurs Swing (aux niveaux Master, Group et Sound) traitent les notes **venant du Pattern Editor et du moteur Arp** (pads en mode Keyboard) **ou Note Repeat** (pads en mode Pad). Autrement dit, le Swing est appliqué non seulement à vos Patterns mais aussi à toute séquence live générée par le moteur Arp ou Note Repeat.

Le swing appliqué n'est pas enregistré dans le Pattern Editor. Pour une vue d'ensemble du chemin du signal depuis vos pads, jetez un œil sur les schémas de la section ↑6.4.1, Vue d'ensemble des fonctions Perform.

Par exemple, lorsque vous jouez des beats en live sur un Pattern en cours de lecture, vous pouvez utiliser Note Repeat sans détruire le groove de votre Pattern : les notes répétées seront traitées avec le même swing que le Pattern en cours de lecture.

Lorsque la lecture est interrompue, le swing reste appliqué à la sortie du moteur Arp (mode Keyboard) ou Note Repeat (mode Pad). Si vous appuyez sur PLAY sur votre contrôleur, la lecture est lancée immédiatement et le cycle du swing est réinitialisé.

6.5 Utiliser les Lock Snapshots

La fonction Lock vous permet de créer jusqu'à soixante-quatre Snapshots (ou « instantanés ») répartis sur quatre banques de seize pads. Chaque Snapshot contient tous les paramètres modulables de votre Project, y compris les réglages Solo et Mute. Une fois des Snapshots créés, vous pouvez utiliser l'Extended Lock pour passer directement d'un Snapshot à l'autre ou effec-

tuer un fondu entre eux de manière synchronisée au tempo de votre Project. Les Snapshots sont un puissant outil pour créer de multiples modulations ; ils s'avèrent aussi très utiles pour comparer deux mixes ou pour sauter d'un instantané à l'autre pendant une performance live.

Le bouton Lock permet de créer et de rappeler un Snapshot particulier ; en conjonction avec Extended Lock, vous pouvez gérer vos Snapshots : les mettre à jour, effacer ceux dont vous n'avez plus besoin, bref les organiser comme bon vous semble.

6.5.1 Créer un Snapshot

Utilisez le bouton Lock pour enregistrer, mettre à jour ou rappeler un Snapshot particulier.

Pour créer un Lock Snapshot :

1. Appuyez sur le bouton CONTROL pour passer en mode Control.
2. Appuyez sur le Bouton 4 LOCK pour enregistrer un Snapshot.

⇨ Le bouton LOCK s'allume pour indiquer qu'un Snapshot individuel a été créé. Vous pouvez maintenant modifier les paramètres et autres réglages de Solo et Mute comme bon vous semble, vous pourrez toujours rappeler le Snapshot si besoin.

3. Appuyez sur le Bouton 4 LOCK pour rappeler le Snapshot.

→ Le Snapshot est rappelé et LOCK s'éteint. Vous pouvez accéder à votre Snapshot via le mode Extended Lock. Pour plus d'informations sur l'Extended Lock, voir ↑6.5.2, Utiliser l'Extended Lock. Si vous trouvez de meilleurs réglages, appuyez à nouveau sur LOCK pour mettre à jour le Snapshot.

▶ Appuyez sur SHIFT + ALL (SAVE) pour sauvegarder votre Project.



Vous devez sauvegarder votre Project pour pouvoir stocker de manière permanente vos Snapshots.

Sehen Sie dazu auch

Utiliser l'Extended Lock [→ 314]

6.5.2 Utiliser l'Extended Lock

L'Extended Lock présente une vue d'ensemble de tous vos Snapshots. Là, vous pouvez rappeler, mettre à jour ou effacer vos Snapshots. Vous pouvez également régler des options affectant les fondus entre deux Snapshots.

Pour passer en affichage Lock :

1. Appuyez sur le bouton CONTROL pour passer en mode Control.
2. Appuyez sur SHIFT + Bouton 4 (EXT LOCK).

→ Les pads changent pour afficher une vue d'ensemble de tous vos Snapshots. Les pads faiblement éclairés représentent les Snapshots que vous avez enregistrés. Le pad fortement éclairé représente le Snapshot sélectionné.

6.5.3 Mettre à jour un Snapshot

Si vous avez créé un Snapshot puis trouvez de meilleurs réglages, vous pouvez mettre à jour le Snapshot. Deux moyens sont à votre disposition : vous pouvez utiliser l'option Lock ou l'option Update directement dans l'Extended Lock. Veuillez noter que les deux méthodes remplacent le Snapshot sélectionné dans l'Extended Lock.

Pour mettre à jour un Snapshot enregistré :

1. Appuyez sur le bouton CONTROL pour passer en mode Control.
2. Appuyez sur SHIFT + Bouton 4 EXT LOCK.
3. Sélectionnez le pad contenant le Snapshot que vous souhaitez mettre à jour. Si nécessaire, appuyez sur le Bouton 7 ou 8 pour accéder à une autre banque de Snapshots.
4. Appuyez sur SHIFT + Bouton 4 (EXT LOCK) pour sortir de l'Extended Lock.
5. Ajustez les réglages sur votre contrôleur jusqu'à ce que tout soit prêt pour mettre à jour le Snapshot. Vous pouvez utiliser les Boutons 5 et 6 pour pour alterner entre les paramètres de Channel et de Plug-in.
6. Appuyez sur SHIFT + Bouton 4 EXT LOCK pour revenir à l'Extended Lock.
7. Appuyez sur le Bouton 5 UPDATE pour mettre à jour le Snapshot.

8. Répétez l'opération pour mettre à jour d'autre Snapshots.

6.5.4 Rappeler un Snapshot

Dans l'Extended Lock, vous pouvez rappeler un Snapshot enregistré.

Pour rappeler un Snapshot :

1. Appuyez sur le bouton CONTROL pour passer en mode Control.
2. Appuyez sur SHIFT + Bouton 4 EXT LOCK.
3. Sélectionnez le Snapshot que vous souhaitez rappeler en appuyant sur le pad correspondant. Si nécessaire, appuyez sur le Bouton 7 ou 8 pour accéder à une autre banque de Snapshots.

→ Le Snapshot est rappelé et les paramètres reprennent leurs valeurs enregistrées. Vous pouvez également effectuer un fondu des réglages grâce à l'écran en surimpression.

6.5.5 Fondu entre Snapshots

Lorsque vous passez d'un Snapshot à un autre, vous pouvez effectuer un fondu entre eux pour ajouter du mouvement et de la tension à un morceau. Dans l'Extended Lock, vous pouvez activer le fondu et ajuster ses paramètres temporels et de synchronisation.

Pour effectuer un fondu entre vos Snapshots :

1. Appuyez sur le bouton CONTROL pour passer en mode Control.
2. Appuyez sur SHIFT + Bouton 4 EXT LOCK.
3. Tournez le Curseur 1 pour activer le réglage MORPH.
4. Ajuster le mode et la durée des fondus selon vos besoins. Les modes disponibles sont décrits dans le tableau ci-dessous.

→ Lorsque vous passez à un autre Snapshot, une transition progressive passe d'un Snapshot à l'autre selon la durée spécifiée.

Élément	Description
MORPHING	
MORPH	Active (ON) ou désactive (OFF) le fondu.
MODE	TRAVEL effectue un fondu entre Snapshots qui n'est pas synchronisé à la grille. Le fondu commence instantanément au lieu d'attendre la mesure suivante. La durée du fondu est définie par le paramètre TIME. TARGET effectue un fondu synchronisé sur le premier temps (réglage sur *Bar*) ou sur la valeur de grille sélectionnée.
TIME/GRID	En mode TRAVEL, la durée du fondu est égale au nombre de mesures spécifié ici. En mode TARGET, la durée du fondu est ajustée en fonction de la valeur de grille spécifiée ici.

6.5.6 Supprimer un Snapshot

Dans l'Extended Lock, vous pouvez supprimer un Snapshot enregistré.

Pour supprimer un Lock Snapshot :

1. Appuyez sur le bouton CONTROL pour passer en mode Control.
2. Appuyez sur SHIFT + Bouton 4 EXT LOCK.
3. Appuyez sur le pad contenant le Snapshot que vous souhaitez supprimer. Si nécessaire, appuyez sur le Bouton 7 ou 8 pour accéder à une autre banque de Snapshots.
4. Appuyez sur le Bouton 6 DELETE pour supprimer un Snapshot.
5. Appuyez sur le pad contenant le Snapshot que vous souhaitez effacer.

→ Le Snapshot est effacé.

6.5.7 Déclencher les Snapshots via MIDI

Si MASCHINE fonctionne en tant que Plug-in dans un logiciel hôte, vous pouvez rappeler vos Snapshots et changer de Snapshot à l'aide de notes MIDI ou de messages MIDI Program Change envoyés par le logiciel hôte au plug-in MASCHINE.

Lorsque cette fonction est activée, les messages de notes MIDI ou les messages MIDI Program Change sont assignés aux emplacements de Snapshots de MASCHINE, qu'ils contiennent effectivement un Snapshot ou non :

Bouton de la matrice / Snapshot	Numéro de Note MIDI	Numéro de Program Change
1	0 (C-2)	1
2	1 (C#-2)	2
3	2 (D-2)	3
…	…	…
64	63 (D#3)	64

Le principal intérêt de pouvoir déclencher les Snapshots via MIDI est lorsque vous utilisez MASCHINE en mode plug-in. Toutefois, vous pouvez également utiliser un appareil MIDI externe tel qu'un clavier maître pour déclencher un Snapshot.



Numéros de Note MIDI : Les applications hôtes ont recours à diverses conventions pour nommer les notes MIDI. Par exemple, dans MASCHINE, la note MIDI numéro 0 est appelée « Do-2 », et la note MIDI numéro 60 (Do central) est appelée « Do3 ». Veuillez consulter la documentation de votre logiciel hôte pour déterminer la convention qu'il utilise.



Numéros de Program Change : Pour certaines applications hôte, les Program Change ont un numéro compris dans [0-127] au lieu de [1-128]. Dans un tel cas, le PC numéro 0 déclenchera l'emplacement de Snapshot 1, le PC 1 déclenchera le l'emplacement de Snapshot 2, etc. Veuillez consulter la documentation de votre logiciel hôte pour savoir l'intervalle de numéros de PC qu'il utilise.

Activer le changement de Snapshot via MIDI

Pour activer ou désactiver la fonction de changement de Snapshot via MIDI, procédez comme suit :

1. Cliquez sur *Edit* > *MIDI Change*.
2. Dans le sous-menu qui s'ouvre alors, sélectionnez la source que vous souhaitez utiliser pour changer les messages MIDI Program Change. La liste des noms des contrôleurs connectés s'affiche dans le menu déroulant ; vous pouvez également choisir None pour désactiver la fonctionnalité.
3. Sélectionnez ensuite MIDI Note pour déclencher vos Lock Snapshots à l'aide de notes MIDI ou Program Change pour les déclencher à l'aide de messages MIDI Program Change.
4. Si nécessaire, ouvrez à nouveau ce même menu, et sélectionnez le canal MIDI sur lequel les Lock Snapshots doivent recevoir les messages MIDI (canal 1 par défaut).



Le changement de Scene via MIDI a priorité sur le changement de Snapshot. Si vous sélectionnez la même source et le même canal MIDI pour les changements de Snapshots et pour les changements de Scenes, seules les Scenes seront déclenchées par les événements correspondants venant de cette source MIDI. Les Snapshots correspondants ne seront pas rappelés.

Pour plus d'informations sur le rappel des Snapshots depuis votre STAN (Station de travail audio-numérique), veuillez consulter la Base de Connaissances sur le site web de Native Instruments.

7 Utiliser des Plug-ins

Les Plug-ins sont les briques de base permettant de construire tous les sons de MASCHINE. Ils peuvent être utilisés à n'importe lequel des trois niveaux du système de routage interne de MASCHINE : dans les Sounds, dans les Groups et dans le Master.

Ce chapitre aborde de nombreux sujets, généraux ou spécifiques, relatifs aux Plug-ins :

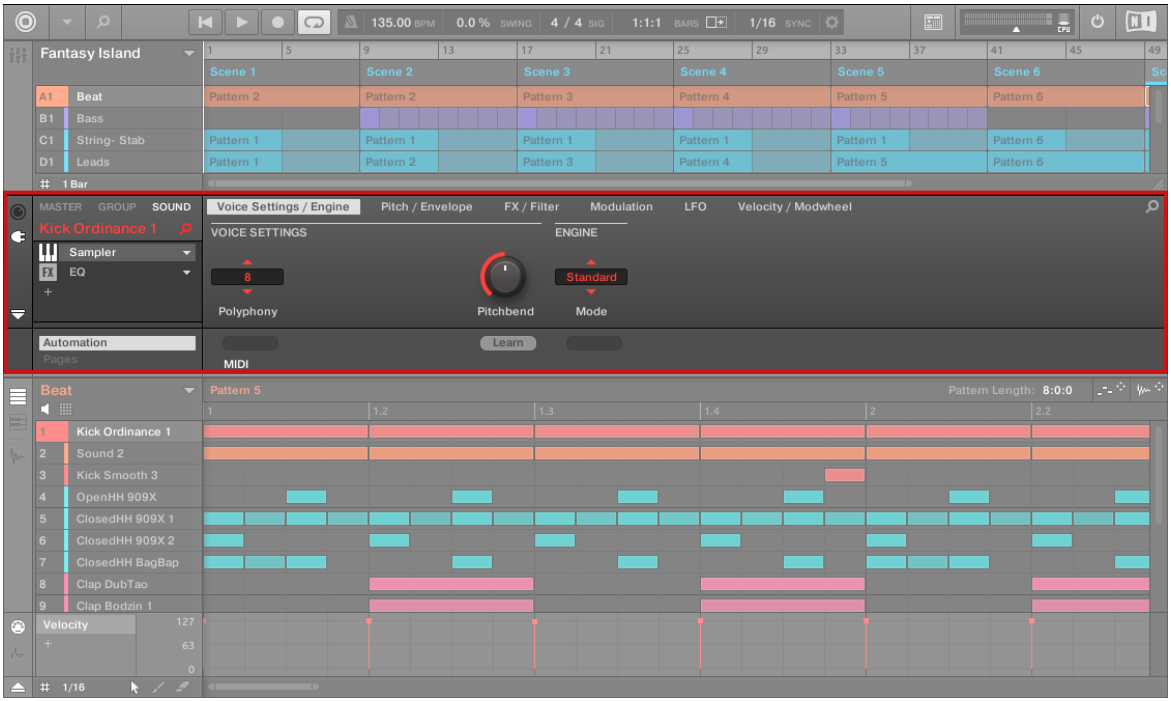
- Une vue d'ensemble des Plug-ins et de leur manipulation (↑7.1, Vue d'ensemble des Plug-ins).
- Une description exhaustive du Plug-in d'Instrument Interne essentiel à la lecture des Samples dans MASCHINE ; le Sampler (↑7.2, Le Plug-in « Sampler »).
- Des informations spécifiques concernant les Plug-ins Native Instruments et les Plug-ins Externes (↑7.3, Utiliser des Plug-ins Native Instruments et des Plug-ins Externes).

7.1 Vue d'ensemble des Plug-ins

Cette section décrit les Plug-ins de manière générale : où les trouver, où régler leurs paramètres et comment les gérer.

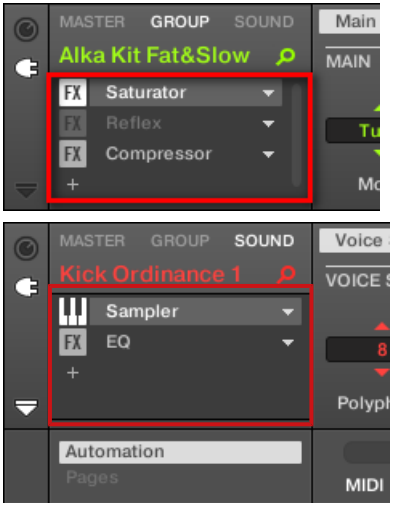
7.1.1 Principes élémentaires des Plug-ins

Dans l'Affichage Arrange, le contenu et les réglages du Sound/Group en focus ou du Master sont affichés dans la **Control Area** (située au milieu de la fenêtre du logiciel) :

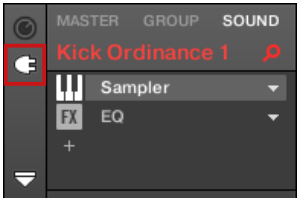


La Control Area affiche le contenu du Sound Kick Ordinance, correspondant au Sound Slot 1 sélectionné.

Les Sounds, les Groups, ainsi que le Master, peuvent tous contenir un nombre illimité de Plug-ins. Ceux-ci sont affichés dans la **Plug-in List** située sur la gauche de la Control Area.



► Pour afficher la Plug-in List, cliquez sur la petite **icône de Plug-in** située tout à gauche de la Control Area.



Au sein de la Plug-in List, l'ordre de traitement est toujours du haut vers le bas.

En plus de leurs Plug-ins, chaque Sound, chaque Group, ainsi que le Master possèdent un jeu de réglages globaux nommés Channel Properties. Ceux-ci sont décrits dans la section ↑6.3.3, Groove et au chapitre ↑12, Routage audio, contrôle à distance et Macro Controls.

Différents types de Plug-ins

Les Plug-ins peuvent être de différents types :

	Plug-ins d'Instrument	Plug-ins d'Effet
Plug-ins Internes	Audio, Sampler, Drumsynth, Bass Synth	Effets internes de MASCHINE
Plug-ins Native Instruments	Plug-ins d'Instrument VST/AU de la gamme de produits de Native Instruments	Plug-ins d'Effet VST/AU de la gamme de produits de Native Instruments
Plug-ins Externes	Plug-ins d'Instrument VST/AU d'autres fabricants	Plug-ins d'Effet VST/AU d'autres fabricants

- **Instruments** : Ces Plug-ins génèrent du son. Les Plug-ins d'Instrument ne peuvent être chargés que dans le premier Plug-in Slot d'un Sound. Les Plug-ins suivants sont disponibles :
  - **Audio** : inclus dans MASCHINE, le Plug-in Audio permet de lire des boucles audio en rythme avec le tempo de votre Project. Lorsque vous chargez de l'audio avec l'attribut Loops sur un Sound Slot depuis le Browser, le Plug-in Audio est automatiquement chargé dans le premier Plug-in Slot du Sound. Voir ↑8, Utiliser le Plug-in Audio pour plus de détails.
  - **Sampler** : Inclus dans MASCHINE, le Plug-in Sampler permet au Sound sélectionné de lire des Samples. L'ajout d'un Sample dans un Sound Slot charge automatiquement le Sampler dans le premier Plug-in Slot du Sound. Voir ↑7.2, Le Plug-in « Sampler » pour plus de détails.
  - **Drumsynths** : Inclus dans MASCHINE, ces Plug-ins sont des mini-synthétiseurs spécialisés permettent de générer des sons de batterie. Voir chapitre ↑9, Utiliser les Drumsynths pour plus de détails.
  - **Bass Synth** : inclus dans MASCHINE, ce Plug-in est un synthétiseur monophonique spécialisé dans la génération de sons de basse. Voir chapitre ↑10, Utiliser le Bass Synth pour plus de détails.
  - **Native Instruments** : Vous pouvez utiliser tous les Instruments Native Instruments KOMPLETE installés sur votre ordinateur sous leur version Plug-in VST/AU (par ex. MASSIVE, qui est inclus avec MASCHINE). Les produits Native Instruments jouissent d'une intégration poussée avec MASCHINE.
  - **Externes** : Vous pouvez aussi utiliser des Plug-ins d'Instrument VST/AU d'autres fabricants.

- **Effets** : ces Plug-ins modifient le signal audio provenant du Plug-in Slot précédent (ou le signal audio entrant si l'Effet est chargé dans le premier Plug-in Slot d'un Sound). Les Plug-ins d'Effet peuvent être chargés dans n'importe quel Plug-in Slot. Les Plug-ins suivants sont disponibles :
  - **Effets Internes** : Ce sont les Plug-ins d'Effet inclus avec MASCHINE. Pour découvrir tous les détails concernant chacun des Effets Internes de MASCHINE et comment les utiliser, veuillez consulter les chapitres ↑12, Routage audio, contrôle à distance et Macro Controls et ↑15, Référence des effets.
  - **Native Instruments** : Vous pouvez utiliser tous les Effets Native Instruments KOMPLETE installés sur votre ordinateur sous leur version Plug-in VST/AU. Les produits Native Instruments jouissent d'une intégration poussée avec MASCHINE.
  - **Externes** : Vous pouvez aussi utiliser des Plug-ins d'Effet VST/AU d'autres fabricants.

Que charger, et où ?

Le type de Plug-in que vous pouvez charger dépend du niveau auquel vous souhaitez le charger (Sound, Group ou Master) et du Plug-in Slot choisi :

- Les Plug-ins d'Effet (internes comme externes) peuvent être chargés dans n'importe quel Plug-in Slot, et à n'importe quel niveau (Sound, Group, Master).
- Les Plug-ins d'Instrument (internes comme externes) ne peuvent être chargés que dans le premier Plug-in Slot d'un Sound.

7.1.2 Premier Plug-in Slot des Sounds : choisir le rôle du Sound

Le Plug-in chargé dans le **premier Plug-in Slot d'un Sound** détermine le rôle général du Sound :

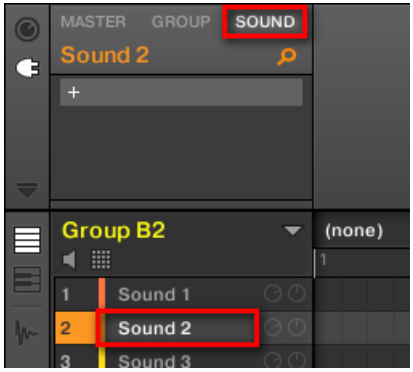
- Si le premier Plug-in Slot contient un **Plug-in d'Instrument** (Sampler, Drumsynth, Instrument Externe ou Native Instruments, voir ci-dessus), le Sound générera son propre signal audio.
- Si le premier Plug-in Slot contient un **Plug-in d'Effet** (Interne, Native Instruments ou Externe), le Sound sera disponible en tant que point de routage pour les autres signaux audio (provenant de MASCHINE ou même du monde extérieur). Notamment, ceci permet de mettre en place des effets Send ou d'appliquer des effets aux signaux audio externes. Voir section ↑14.3.1, Étape 1 : Configurer un Sound ou un Group en Effet Send pour plus d'informations.

Vous pouvez aussi sampler directement dans un Sound Slot. Ceci a pour effet de charger automatiquement le Sampler dans le premier Plug-in Slot. Veuillez lire le chapitre ↑15, Référence des effets pour plus de détails.

7.1.3 Charger, retirer et remplacer un Plug-in

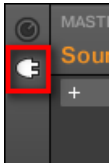
La procédure de chargement d'un Plug-in avec ses réglages par défaut est la même à tous les niveaux (Sound, Group et Master) et pour tous les types de Plug-ins (Internes, Native Instruments ou Externes, ainsi qu'Instrument ou Effet) :

1. Établissez le focus sur le Sound ou Group de votre choix, ou sur le Master, en fonction de l'emplacement où vous souhaitez charger le Plug-in (voir section ↑3.3.4, Établir le focus sur un Group ou un Sound). Dans la capture d'écran ci-dessous, nous cliquons sur un Sound Slot vide, au sein de la Sound List du Pattern Editor, et nous cliquons sur l'onglet SOUND dans la Control Area située juste au-dessus.

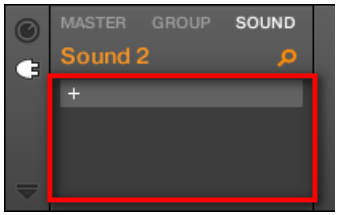


   La Control Area affiche maintenant le contenu (Channel Properties ou Plug-ins) du Sound que nous avons sélectionné.

2. Tout à gauche de la Control Area, cliquez sur la petite icône en forme de prise afin d'afficher les Plug-ins.



Ceci affiche la Liste de Plug-ins sur la gauche de la Control Area :



La Liste de Plug-ins est pour l'instant vide car nous avons sélectionné un Sound Slot vide. Le seul élément visible dans la liste est l'icône « + » en haut à gauche.

3. Cliquez sur l'emplacement contenant l'icône « + », en haut de la Plug-in List.
   Ceci ouvre le **menu Plug-in** dans lequel vous pourrez choisir le Plug-in à charger (voir ci-dessous pour une description détaillée des entrées de ce menu).



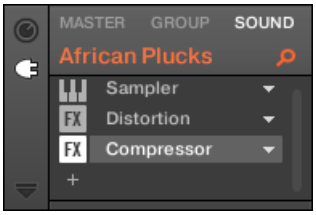
→ Sélectionnez un Plug-in ; le Plug-in sélectionné apparaît alors en haut de la Plug-in List, dans le premier Plug-in Slot du Sound (dans notre exemple). En outre, certains Plug-ins Native Instruments et Plug-ins Externes déploient automatiquement une fenêtre flottante au moment de leur chargement (voir section ↑7.3.1, Ouvrir/fermer les fenêtres des Plug-ins pour plus d'informations à ce sujet).

Vous pouvez remarquer que l'icône « + » s'est déplacée sur l'emplacement suivant. Cliquez dessus pour charger un Plug-in dans le Plug-in Slot suivant, et ainsi de suite.

Plutôt que d'utiliser le menu Plug-in pour charger un Plug-in avec son réglage par défaut, vous pouvez aussi utiliser le Browser pour charger un Plug-in avec un Preset spécifique. Ceci peut notamment s'avérer bien pratique si vous souhaitez insérer un Plug-in entre deux Plug-ins déjà présent dans la Plug-in List. Pour plus d'informations, veuillez consulter le chapitre ↑4.2, Rechercher et charger des fichiers depuis la Bibliothèque.

Retirer et remplacer un Plug-in

Une fois que vous avez chargé un Plug-in dans un Plug-in Slot, le Slot affiche le nom du Plug-in qu'il contient, précédé d'une icône signalant le type du Plug-in (Instrument ou Effet), et suivi d'une petite flèche descendante :



Quelques Plug-ins chargés.

Cette flèche descendante permet d'ouvrir le menu Plug-in des Slots contenant déjà un Plug-in.

- Dans la Plug-in List, cliquez sur la flèche descendante située à droite du nom d'un Plug-in pour ouvrir le menu Plug-in du Slot correspondant. Vous pouvez aussi effectuer un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) dans le Slot, sur le nom du Plug-in.

Ceci vous permettra notamment de **retirer le Plug-in chargé** dans le Slot :

- Pour retirer le Plug-in chargé dans un Slot, ouvrez le menu Plug-in correspondant et sélectionnez *None*, tout en haut du menu.



→ Le Plug-in est alors retiré du Slot. Tous les Plug-ins suivants seront décalés vers le haut, de sorte à ne pas laisser d'espace vide.

En outre, le menu Plug-in permet aussi de **remplacer le Plug-in chargé** par un autre Plug-in :

► Pour remplacer le Plug-in chargé dans un Slot, ouvrez le menu Plug-in correspondant et sélectionnez-y un autre Plug-in.

→ Le Plug-in original est alors remplacé par le nouveau Plug-in sélectionné. Le reste de la Plug-in List n'est pas affecté.



Vous pouvez également rappeler les termes de recherche utilisés pour trouver le Preset du Plug-in actuellement chargé dans le Plug-in Slot (voir section ↑4.8, Utilisation de la fonction Quick Browse pour plus d'informations).

Contenu du menu Plug-in

Les entrées du menu Plug-in peuvent différer suivant le Plug-in Slot depuis lequel le menu a été invoqué :

- Le **premier Plug-in Slot des Sounds** peut accueillir des Plug-ins d'Effet comme des Plug-ins d'Instrument. Le tableau suivant récapitule les entrées disponibles dans un tel menu Plug-in.
- **Tous les autres Plug-in Slots** des niveaux Sound, Group et Master ne peuvent accueillir que des Plug-ins d'Effet. Par conséquent, leur menus Plug-in (ainsi que les sous-menus) disposent des mêmes entrées, à l'exception de celles concernant les Plug-ins d'Instrument.

Les menus Plug-ins peuvent avoir les entrées suivantes, de haut en bas :

Entrée du menu Plug-in	Description
Plug-ins	
Sous-menu *Presets* (uniquement lorsqu'un Plug-in Native Instruments ou un Plug-in Externe est chargé).	Fournit la liste de tous les presets VST/AU disponibles dans MASCHINE pour le Plug-in. Ceci vous permettra d'utiliser vos presets de Plug-ins VST/AU favoris directement dans MASCHINE. Voir section ↑7.3.4, Utiliser des presets de plug-ins VST/AU pour plus d'informations.
None	Sélectionnez *None* pour retirer le Plug-in actuellement chargé (voir paragraphe précédent).

Entrée du menu Plug-in	Description
Sous-menu *Native Instruments*.	Fournit la liste de tous les Instruments (premier Plug-in Slot des Sounds uniquement) et Effets Native Instruments. Dans le cas des produits fonctionnant aussi bien en tant qu'Instrument qu'en tant qu'Effet, le nom du Plug-in d'Effet est suivi de la mention *FX*. Si nécessaire, chaque entrée peut être suivie par le type du Plug-in entre parenthèses : *(VST)* ou *(AU)*. Voir section ↑7.3, Utiliser des Plug-ins Native Instruments et des Plug-ins Externes pour plus d'informations.
Sous-menu *External*	Fournit la liste de tous les Plug-ins Externes, c-à-d tous les Plug-ins d'Instrument (premier plug-in Slot des Sounds uniquement) et d'Effet VST/AU d'autres fabricants. Chaque entrée est suivie par le type du Plug-in entre parenthèses : *(VST)* ou *(AU)*. Voir section ↑7.3, Utiliser des Plug-ins Native Instruments et des Plug-ins Externes pour plus d'informations.
Sampler (premier plug-in Slot des Sounds uniquement)	Le Sampler est le Plug-in d'Instrument Interne permettant la lecture des Samples dans MASCHINE – ce Plug-in essentiel est décrit en détail dans la section ↑7.2, Le Plug-in « Sampler ».
Sous-menu *Drumsynth* (premier Plug-in Slot des Sounds uniquement)	Fournit la liste de tous les Drumsynths disponibles : *Kick*, *Snare*, *Hi-hat*, *Tom*, et *Percussion*. Inclus avec MASCHINE, ces Plug-ins d'Instrument sont des synthétiseurs spécialisés dans la génération de sons de batterie – pour plus de détails, veuillez consulter le chapitre ↑9, Utiliser les Drumsynths.
Tous les Effets Internes de MASCHINE	Plug-ins d'Effet inclus avec MASCHINE. Leurs entrées sont réparties dans différentes catégories (dynamique, filtrage, modulation, réverbération, etc.). Pour plus de détails concernant leur utilisation, veuillez consulter le chapitre ↑9.6.3, Percussion – Shaker, ainsi que le chapitre ↑15, Référence des effets pour une description exhaustive de chaque Plug-in d'Effet Interne de MASCHINE.
Commandes d'édition	

Entrée du menu Plug-in	Description
Cut	Retire le Plug-in actuel de son Slot ; le Plug-in est conservé avec tous ses réglages dans le presse-papier pour une utilisation ultérieure.
Copy	Copie de Plug-in et tous ses réglages dans le presse-papier, pour une utilisation ultérieure.
Paste	Charge dans le Slot le Plug-in (et tous ses réglages) précédemment coupé ou copié depuis un autre Slot. Ceci vous permettra notamment d'utiliser un Plug-in à divers emplacements (Sounds, Groups, Master) avec les mêmes réglages.
Gestion des presets	
Open...	Permet de charger un Preset de Plug-in précédemment sauvegardé.
Save As...	Permet de sauvegarder les réglages actuels du Plug-in sous la forme d'un Preset, pour une utilisation ultérieure. Ce Preset apparaîtra dans le Browser.
Save As Default... (uniquement lorsqu'un Plug-in Native Instruments ou un Plug-in Externe est chargé)	Permet de sauvegarder les réglages actuels du Plug-in en tant que Preset par défaut. Ce Preset par défaut sera chargé chaque fois que vous chargerez le Plug-in depuis le menu Plug-in.

Veuillez remarquer que les deux premiers sous-menus *Native Instruments* et *External* n'affichent que les Plug-ins activés dans la page Plug-ins du panneau Preferences. Voir section ↑3.6.6, Preferences – page Plug-ins pour plus d'informations à ce sujet.

Les commandes d'édition (*Cut*, *Copy*, et *Paste*) et les commandes de gestion des presets (*Open*, *Save As...*, et *Save As Default...*) disponibles en bas du menu Plug-in sont respectivement décrites dans les sections ↑7.1.7, Déplacer les Plug-ins et ↑7.1.9, Sauvegarder et charger des presets de Plug-in.

7.1.3.1 Sélection du Plug-in Slot depuis le Browser

Le bouton SHIFT vous permet de sélectionner un Plug-in Slot directement depuis le Browser. Le bouton SHIFT propose un accès temporaire au mode Plug-in, ce qui vous permet de choisir un Plug-in Slot dans la Plug-in List. Ceci peut être effectué depuis le Browser lorsque vous chargez du contenu à l'un des trois niveaux du système de routage de MASCHINE : dans les Sounds, dans les Groups et dans le Master.

Pour passer le focus sur un autre Plug-in Slot depuis le Browser :

1. Appuyez sur le bouton BROWSE.
2. Appuyez sur SHIFT, puis appuyez sur le Bouton 7 ou 8 pour sélectionner un Plug-in Slot.

L'emplacement sous le focus peut être sélectionné depuis le Browser.

Pour passer le focus sur un autre Plug-in Slot depuis le Browser :

1. Appuyez sur le bouton BROWSE.
2. Appuyez sur SHIFT, puis appuyez sur le Bouton 7 ou 8 pour sélectionner un Plug-in Slot.

→ L'emplacement sous le focus peut être sélectionné depuis le Browser.

7.1.3.2 Charger, retirer et remplacer un Plug-in depuis votre contrôleur

Sur le contrôleur MASCHINE, procédez comme ceci :

1. Appuyez sur CONTROL pour passer en mode Control.
2. Sélectionnez le Sound, Group ou le Master dans lequel vous souhaitez charger, retirer ou remplacer un Plug-in (voir section ↑3.3.4, Établir le focus sur un Group ou un Sound).
3. Appuyez sur le Bouton 6 (PLUG-IN) pour afficher les Plug-in Slots du Sound, Group ou Master (suivant sélection).
4. Appuyez sur les Boutons 7/8 pour naviguer jusqu'au Plug-in Slot souhaité.
   Le nom du Plug-in sélectionné apparaît dans le champ sous les Boutons 7 et 8, entre les flèches gauche et droite. Si le Channel sélectionné ne contient aucun Plug-in, ce champ affiche (NONE).

→ Vous êtes maintenant prêt(e) à charger, insérer, retirer ou remplacer un Plug-in, de la manière décrite dans les paragraphes qui suivent.

Charger un Plug-in dans le Slot

Pour charger un Plug-in dans le Plug-in Slot sélectionné, procédez comme ceci :

1. Appuyez sur SHIFT + BROWSE pour ouvrir le Plug-in Browser afin de parcourir les Plug-ins disponibles.
2. Sur l'écran gauche, tournez le Curseur 1 pour sélectionner le TYPE de Plug-in : INTERNAL, NI ou EXTERNAL.
   Suivant votre choix, l'écran droit affiche la liste de tous les Plug-ins Internes, Native Instruments ou Externes.
3. Si vous avez sélectionné le premier Plug-in Slot d'un Sound, tournez le Curseur 2 pour sélectionner le SUBTYPE : INSTR (Instrument) ou EFFECT (Effet).
   Si vous avez sélectionné tout autre Plug-in Slot, le champ SUBTYPE ne sera pas disponible – seuls les Plug-ins d'Effet apparaîtront sur l'écran droit.
4. Tournez le Curseur 5 pour parcourir les Plug-ins correspondant au TYPE choisi (et au SUBTYPE choisi, le cas échéant).
5. Lorsque vous avez trouvé le Plug-in que vous souhaitez utiliser, appuyez sur le Bouton 8 pour le charger.



Si le Plug-in Slot sélectionné n'était pas vide, le Plug-in précédent sera remplacé par le nouveau Plug-in choisi !



Plutôt que d'utiliser le Plug-in Browser, vous pouvez aussi utiliser le Browser classique pour charger un Plug-in avec un Preset spécifique. Pour plus d'informations à ce sujet, veuillez consulter la section ↑4.2, Rechercher et charger des fichiers depuis la Bibliothèque.

Insérer un Plug-in

Pour insérer un Plug-in directement après le Plug-in Slot sélectionné, procédez comme ceci :

1. Appuyez sur SHIFT + Bouton 4 (INSERT).
   Ceci a pour effet d'ouvrir automatiquement le Browser de votre contrôleur, et de verrouiller le Type de fichier sur EFFECT (les Boutons 1 et 2, habituellement utilisés dans le Browser pour sélectionner le Type de fichier, sont désactivés).

2. Choisissez et chargez le Preset de Plug-in souhaité de la manière habituelle avec le Browser (voir section ↑3.3.4, Établir le focus sur un Group ou un Sound).

→ Lorsque vous finalisez la manœuvre en appuyant sur le Bouton 8 (LOAD), votre contrôleur retourne automatiquement en mode Control, et le nouveau Plug-in se retrouve chargé dans le Plug-in Slot suivant. Tous les Plug-ins suivants sont décalés d'un Slot vers le bas, afin de faire de la place au nouveau Plug-in.

Retirer un Plug-in

Pour retirer un Plug-in de son Slot, procédez comme ceci :

► Appuyez sur SHIFT + Bouton 6 (REMOVE).

→ Le Plug-in est alors retiré du Slot. Tous les Plug-ins suivants seront décalés vers le haut, de sorte à ne pas laisser d'espace vide.



Vous pouvez aussi appuyer sur SHIFT + BROWSE, tourner le Curseur 5 pour sélectionner (NONE) en haut de la liste affichée sur l'écran droit, puis appuyer sur le Bouton 8 (LOAD).

Remplacer un Plug-in

► Pour remplacer un Plug-in, il vous suffit de sélectionner son Slot et d'y charger un nouveau Plug-in, de la manière décrite ci-dessus.



Vous pouvez également rappeler les termes de recherche utilisés pour trouver le Preset du Plug-in actuellement chargé dans le Plug-in Slot (voir section ↑4.8, Utilisation de la fonction Quick Browse pour plus d'informations).

7.1.4 Réglage des paramètres des Plug-ins

La procédure de réglage des paramètres des Plug-ins est la même pour tous les types de Plug-ins, ainsi que pour tous les jeux de Channel Properties. Celle-ci est décrite à la section ↑3.3.6, Naviguer au sein des Channel Properties, Plug-ins et Parameter Pages de la Control Area.



Plug-ins Native Instruments et Plug-ins Externes uniquement : vous pouvez régler les paramètres des Plug-ins en utilisant la propre interface d'utilisation des Plug-ins VST/AU ! Plus de détails à ce sujet à la section ↑7.3, Utiliser des Plug-ins Native Instruments et des Plug-ins Externes.

7.1.5 Mettre les Plug-ins Slots en Bypass

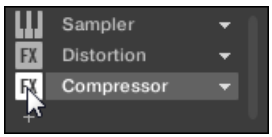
Vous pouvez couper (mettre en « bypass ») n'importe quel Plug-in Slot. Lorsqu'un Plug-in Slot est mis en Bypass, le Plug-in qu'il contient est temporairement soustrait du flux du signal et ne traite plus le signal audio traversant le Slot. Au lieu de cela, le signal audio entrant est directement envoyé au Plug-in Slot suivant pour continuer le traitement audio (ou envoyé en sortie du Channel si vous mettez en Bypass le dernier Plug-in Slot).

Il peut s'avérer bien utile de mettre des Plug-in Slots en Bypass ; par exemple pour :

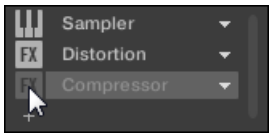
- Mettre en Bypass et réactiver un effet, au cours d'une performance live.
- Comparer un son avec et sans effet.
- Diagnostiquer des problèmes survenant avec des chaînes d'effet ou des routages complexes (« Mais d'où vient cette étrange queue de réverb ? »).

Pour mettre un Plug-in en Bypass, procédez comme ceci :

1. Si vous désirez mettre en Bypass un Plug-in du niveau Master, cliquez sur l'onglet MASTER situé en haut à gauche de la Control Area.
2. Si vous désirez mettre en Bypass un Plug-in d'un Group, cliquez sur le Group souhaité (sur la gauche de l'Arranger), puis cliquez sur l'onglet GROUP situé en haut à gauche de la Control Area.
3. Si vous désirez mettre en Bypass un Plug-in d'un Sound, cliquez sur le Group contenant ce Sound (dans l'Arranger), cliquez sur le Sound Slot souhaité sur la gauche du Pattern Editor, puis cliquez sur l'onglet SOUND situé en haut à gauche de la Control Area.
4. Dans la Plug-in List, cliquez sur la petite icône située à gauche du nom du Plug-in (des touches de piano pour les Plug-ins d'Instrument, ou les lettres FX pour les Plug-ins d'Effet) pour mettre le Plug-in correspondant en Bypass.



Le Plug-in n'a alors plus d'effet sur le son. L'icône est grisée pour indiquer que le Slot est en Bypass.



Utilisez la même méthode pour réactiver le Plug-in :

► Pour réactiver le Slot mis en Bypass, cliquez sur son icône grisée.

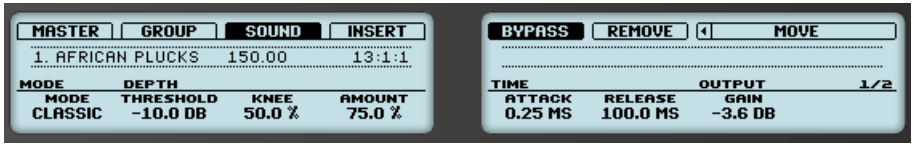
Dans la plupart des cas, le premier Plug-in Slot d'un Sound contient un Plug-in d'Instrument (par ex. un Sampler). Attention : dans un tel cas, mettre le Slot en Bypass coupera intégralement le son produit par le Sound !

Mettre un Plug-in Slot en Bypass depuis le contrôleur

1. Appuyez sur le bouton CONTROL pour passer en mode Control.
2. Si vous désirez mettre en Bypass un Plug-in du niveau Master, appuyez sur le Bouton 1 pour sélectionner l'onglet MASTER.
3. Si vous désirez mettre en Bypass un Plug-in d'un Group, appuyez sur le Bouton 2 pour sélectionner l'onglet GROUP, et appuyez sur le bouton Group A-H correspondant au Group souhaité. Si nécessaire, appuyez sur SHIFT + bouton Group A-H pour sélectionner la Group Bank contenant le Group souhaité.
4. Si vous désirez mettre en Bypass un Plug-in d'un Sound, appuyez sur le Bouton 3 pour sélectionner l'onglet SOUND ; sélectionnez le Group contenant le Sound souhaité de la manière décrite à l'étape précédente, puis appuyez sur SELECT + le pad correspondant au Sound souhaité (ou bien appuyez simplement sur son pad si les pads sont en mode Pad).
5. Assurez-vous que PLUG-IN (Bouton 6) est activé, de sorte à afficher les Plug-in Slots.
6. Appuyez sur les Boutons 7/8 pour sélectionner le Plug-in Slot souhaité.
   Le nom du Plug-in sélectionné apparaît dans le champ sous les Boutons 7 et 8, entre les flèches gauche et droite. Si le Channel sélectionné ne contient aucun Plug-in, ce champ affiche (NONE).

7. Appuyez sur SHIFT + Bouton 5 (BYPASS) (au-dessus de l'écran droit) pour mettre le Plug-in Slot sélectionné en Bypass.

→ Le Plug-in est maintenant court-circuité et ne traitera plus le signal audio. Lorsque vous maintenez SHIFT enfoncé, le Bouton 5 s'illumine complètement, et le label BYPASS situé sur l'écran droit apparaît en surbrillance, afin d'indiquer que ce Plug-in Slot est maintenant en Bypass :



Utilisez la même méthode pour réactiver l'effet :

▶ Pour réactiver l'effet, appuyez sur SHIFT + Bouton 5 (BYPASS) allumé.

Dans la plupart des cas, le premier Plug-in Slot d'un Sound contient un Plug-in d'Instrument (par ex. un Sampler). Attention : dans un tel cas, mettre le Slot en Bypass coupera intégralement le son produit par le Sound !

7.1.6 Utilisation des Side-Chains

Certains Plug-ins disposent d'une fonctionnalité « Side-Chain ». Ceci vous permettra de contrôler leur effet sur le signal audio à l'aide d'un autre signal reçu sur leur entrée secondaire (entrée « Side-Chain »). Cette fonctionnalité de routage avancé est décrite en détail à la section ↑14.1.3, Utiliser l'entrée Side-Chain.

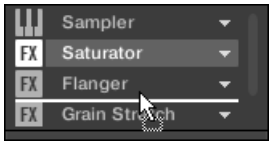
7.1.7 Déplacer les Plug-ins

Dans MASCHINE, vous pouvez déplacer les Plug-ins au sein de la Liste de Plug-ins ainsi qu'entre Groups et Sounds.

Déplacer des Plug-ins au sein de la Plug-in List

▶ Pour déplacer un Plug-in au sein de la Plug-in List, cliquez sur son nom (maintenez le bouton de la souris enfoncé) et faites glisser la souris verticalement. Tant que vous maintenez le bouton de la souris enfoncé, une ligne d'insertion indique, dans la Plug-in List,

l'emplacement où le Plug-in sera déplacé si vous relâchez le bouton. Faites glisser votre souris jusqu'à ce que la ligne d'insertion soit à l'emplacement souhaité, puis relâchez le bouton de la souris pour déposer le Plug-in à son nouvel emplacement.



→ Le Plug-in adopte son nouvel emplacement, entre les autres Plug-ins, et conserve tous ses réglages antérieurs. Tous les autres Plug-ins se trouvant entre l'ancien et le nouvel emplacement sont décalés d'un Slot vers le haut/bas, de sorte à ne laisser aucun espace vide.



Il peut être très utile de glisser-déposer les Plug-ins si vous souhaitez rapidement modifier l'ordre de traitement des effets d'un Channel.

Déplacer des Plug-ins entre les Sounds et les Groups

Le déplacement des Plug-ins est non seulement possible au sein du même Sound, mais aussi d'un Sound à un autre, d'un Group à un autre, d'un niveau à un autre (c'est-à-dire d'un Sound à un Group), ou d'un Sound à un autre se trouvant dans un autre Group !

Pour déplacer un Plug-in vers un autre Sound, un autre Group, ou vers le Master, procédez comme ceci :

1. Cliquez sur la flèche descendante du Slot contenant le Plug-in que vous souhaitez déplacer.
2. Dans le menu Plug-in qui s'ouvre alors, sélectionnez *Cut*.
3. Sélectionnez le Sound, Group ou le Master où vous souhaitez déplacer le Plug-in (voir section ↑3.3.4, Établir le focus sur un Group ou un Sound).
4. Cliquez sur la flèche descendante du Slot cible (le Slot dans lequel vous souhaitez déplacer le Plug-in).
5. Dans le menu Plug-in qui s'ouvre alors, sélectionnez *Paste*.

→ Le Plug-in vient d'être déplacé, de son emplacement d'origine vers son emplacement cible, avec tous ses réglages de paramètres.

Dupliquer des Plug-ins entre les Sounds et les Groups

Au lieu de sélectionner *Cut* dans le menu Plug-in du Slot d'origine (voir ci-dessus), sélectionnez simplement *Copy* si vous souhaitez dupliquer le Plug-in dans un autre Slot !

Déplacer un Plug-in depuis le contrôleur

Avec votre contrôleur en mode Control, vous pouvez déplacer un Plug-in dans un autre Slot, au sein du même Sound, du même Group ou du Master. Pour ce faire :

1. Sélectionnez le Plug-in souhaité (voir section ↑3.3.6, Naviguer au sein des Channel Properties, Plug-ins et Parameter Pages de la Control Area).
2. Appuyez sur SHIFT + Bouton 7/8 pour déplacer ce Plug-in dans le Slot précédent/suivant, respectivement.

→ Le Plug-in adopte son nouvel emplacement, entre les autres Plug-ins, et conserve tous ses réglages antérieurs. Tous les autres Plug-ins se trouvant entre l'ancien et le nouvel emplacement sont décalés d'un Slot vers le haut/bas, de sorte à ne laisser aucun espace vide.

7.1.8 Alternative : le Plug-in Strip

Vous pouvez aussi manipuler vos Plug-ins à l'aide de le Plug-in Strip, dans l'Affichage View de MASCHINE. Vous trouverez tous les détails concernant cette fonctionnalité à la section ↑13.4, Le Plug-in Strip.

7.1.9 Sauvegarder et charger des presets de Plug-in

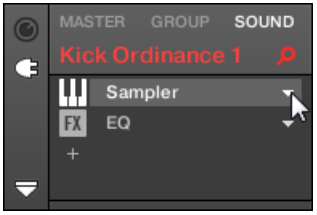
Tous les réglages et toutes les assignations d'un Plug-in peuvent être sauvegardés sous la forme de Presets de Plug-in. Une fois sauvegardés, les presets de Plug-in sont accessibles depuis le Browser, tant dans le logiciel que depuis votre contrôleur (voir section ↑4.2, Rechercher et charger des fichiers depuis la Bibliothèque). C'est un moyen rapide et pratique de charger des Plug-ins avec leurs paramètres déjà réglés sur des valeurs spécifiques. En outre, un Preset de Plug-in peut être défini comme Preset par défaut pour ce Plug-in afin que ce Preset soit automatiquement chargé lorsque que vous ouvrez le Plug-in.

Le format de fichier utilisé par MASCHINE pour les Plug-ins Native Instruments vous permet de sauvegarder un Preset dans le format natif du plug-in et d'échanger librement les fichiers entre le plug-in en mode autonome, MASCHINE et KOMPLETE KONTROL.

Pour utiliser cette fonctionnalité vous devez vous assurer que tous les plug-ins Native Instruments installés sont à jour. Veuillez lancer le Service Center ou bien vous connecter à votre compte Native Instruments pour trouver les dernières mises à jour.

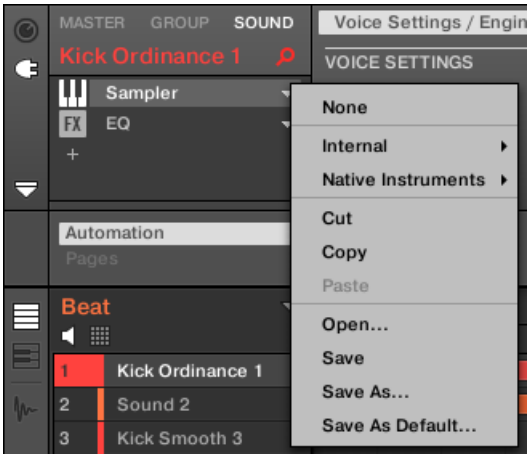
7.1.9.1 Sauvegarder des presets de Plug-in

Il n'est possible de sauvegarder des presets de Plug-in que dans le logiciel, via le menu Plug-in. Pour accéder au menu Plug-in, cliquez sur la flèche descendante située sur la droite du Plug-in Slot, au sein de la Plug-in List :



Ouverture du menu Plug-in.

Les commandes permettant de sauvegarder les presets de Plug-in se trouvent tout en bas du menu Plug-in.



Les commandes permettant de sauvegarder et de charger les presets de Plug-in, dans le menu Plug-in.

Entrée du menu Plug-in	Description
Save	Sauvegarde les modifications apportées au Preset actuellement chargé.
Save As...	Sauvegarde les réglages actuels des paramètres du Plug-in dans un nouveau Preset sur votre disque dur.
Save As Default...	Sauvegarde les réglages et assignations actuels comme Preset de Plug-in par défaut pour le Plug-in. Ce Preset par défaut sera chargé dans le Plug-in la prochaine fois que vous l'ouvrirez.
Remove Default Preset	Supprime le Preset par défaut pour le Plug-in en question. Cet élément du menu est visible uniquement si vous avez sauvegardé un Preset via la commande *Save As Default...* dans le menu.



Les commandes *Save As...* et *Save As Default...* vous permettront notamment d'importer dans la Librairie de MASCHINE vos presets utilisateur d'Instruments/Effets Native Instruments, ainsi que les presets d'usine et les presets utilisateur d'Instruments/effets d'autres fabricants ! Pour plus d'informations à ce sujet, veuillez consulter la section ↑7.3.4, Utiliser des presets de plug-ins VST/AU.

7.1.9.2 Charger des presets de Plug-in

Tous les presets de Plug-in sauvegardés via le menu Plug-in sont par la suite disponibles dans le Browser, dans le logiciel comme sur votre contrôleur. Chaque Preset de Plug-in est automatiquement placé dans la catégorie « Instrument » ou « Effect » correspondante du File Type Selector, dans le panneau LIBRARY du Browser. En outre, vous pouvez retrouver vos presets utilisateur en sélectionnant le contenu utilisateur à l'aide du Content Selector dans le panneau LIBRARY du Browser.



Pour plus d'informations concernant le chargement des presets de Plug-in à l'aide du Browser et l'assignation d'attributs aux presets de Plug-in que vous avez enregistrés, veuillez consulter le chapitre ↑4, Navigateur.

En outre, la Librairie de MASCHINE contient déjà une collection de presets de Plug-in pour les Plug-ins Internes de MASCHINE. De plus, tout produit Native Instruments installé sur votre ordinateur voit sa propre Librairie d'usine automatiquement importée dans le Browser de MASCHINE, afin que vous puissiez parcourir et charger ses presets d'usine directement depuis MASCHINE.



Vous pouvez assigner des attributs (« tags ») aux presets de Plug-in que vous sauvegardez. Ceci se fait depuis le Browser, dans le logiciel MASCHINE. Pour plus d'informations, veuillez consulter la section ↑4.5, Édition des tags et des propriétés des fichiers.



Les produits des gammes KOMPLETE et MASCHINE EXPANSIONS doivent être mis à jour pour que leur intégration totale à la Librairie de MASCHINE puisse être garantie. Pour mettre à jour tout produit Native Instruments installé sur votre ordinateur, lancez le Service Center.

Vous pouvez aussi charger un Preset de Plug-in à l'aide du menu Plug-in, en sélectionnant la commande *Open...*, puis en naviguant dans votre répertoire jusqu'au fichier de Preset désiré (extension « .mxinst » pour les Presets de Plug-in d'Instrument, « .mxfx » pour les Presets de Plug-in d'Effet, ou « .mfxp » pour les Presets des Modules MASCHINE 1.x).

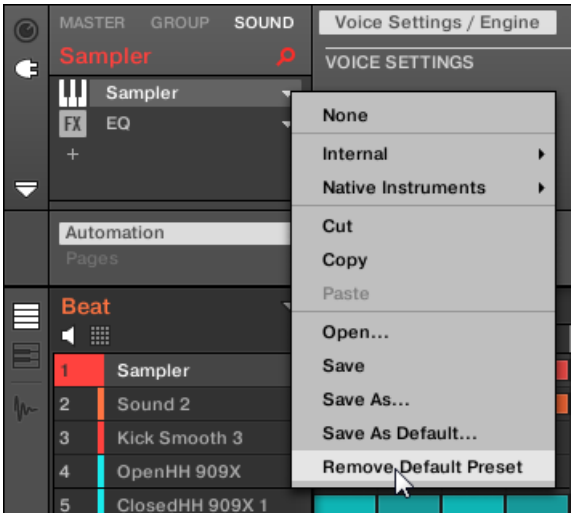
7.1.9.3 Supprimer un Preset de Plug-in par défaut

Pour chaque Plug-in, vous pouvez créer un Preset par défaut qui est automatiquement chargé à chaque fois que vous ouvrez le Plug-in. Si vous n'avez plus besoin de Preset par défaut pour un Plug-in, utilisez le menu Plug-in pour supprimer le Preset par défaut enregistré.

Pour supprimer le Preset par défaut d'un Plug-in via le menu Plug-in :

1. Cliquez sur le Sound contenant le Plug-in.
2. Cliquez sur le menu déroulant Plug-in.

3. Dans le menu, cliquez sur *Remove Default Preset* pour retirer le Preset par défaut.



→ Le Preset par défaut du Plug-in est retiré et le Plug-in aura ses réglages initiaux la prochaine fois que vous l'ouvrirez.

Vous pouvez également utiliser le Plug-in Manager dans le panneau Preferences pour avoir une vue d'ensemble de vos presets de Plug-in par défaut, et les supprimer si besoin.



La suppression des presets de Plug-in par défaut est uniquement possible dans le logiciel.

7.2 Le Plug-in « Sampler »

Le Plug-in « Sampler » permet de lire n'importe quel Sample dans MASCHINE – tous les Groups, Sounds et Samples de la Librairie d'usine en dépendent donc directement. Le Sampler possède un ensemble exhaustif de paramètres permettant de modeler individuellement chacun de vos Sounds de diverses manières. Vous pouvez les accorder, modifier leur dynamique de base et leur appliquer des effets ainsi que différentes modulations.

Un grand nombre de ces paramètres peuvent être modulés et automatisés ! Pour plus d'informations, voir respectivement les sections ↑11.5, Enregistrer et éditer une modulation et ↑12.2.3, Contrôler des paramètres via MIDI et automatisation par l'hôte.

Si MASCHINE ne peut pas trouver le(s) Sample(s) chargé(s) dans un Plug-in Sampler, une fenêtre Missing Sample s'ouvrira afin de vous aider à localiser le(s) Sample(s) manquant(s). Pour plus d'informations à ce sujet, veuillez consulter la section ↑4.7, Retrouver les Samples manquants.

La présente section décrit les paramètres spécifiques du Sampler. Pour une description générale des fonctionnalités et caractéristiques des Plug-ins (Sampler y compris), veuillez consulter la section ↑7.1, Vue d'ensemble des Plug-ins.

Nous présentons ici les paramètres du Sampler tels qu'ils apparaissent dans la Control Area de l'Affichage Arrange. Le Sampler possède aussi un panneau « personnalisé », dans le Plug-in Strip de l'Affichage View. Ce panneau est décrit à la section ↑13.4.3, Panneau du Sampler.

Les paramètres du Sampler sont organisés en 6 pages :

- page 1 : Voice Settings / Engine : ↑7.2.1, page 1 : Voice Settings / Engine.
- page 2 : Pitch / Envelope : ↑7.2.2, page 2 : Pitch / Envelope.
- page 3 : FX / Filter : ↑7.2.3, page 3 : FX / Filter.
- page 4 : Modulation : ↑7.2.4, page 4 : Modulation.
- page 5 : LFO : ↑7.2.5, page 5 : LFO.
- page 6 : Velocity / Modwheel : ↑7.2.6, page 6 : Velocity / Modwheel.

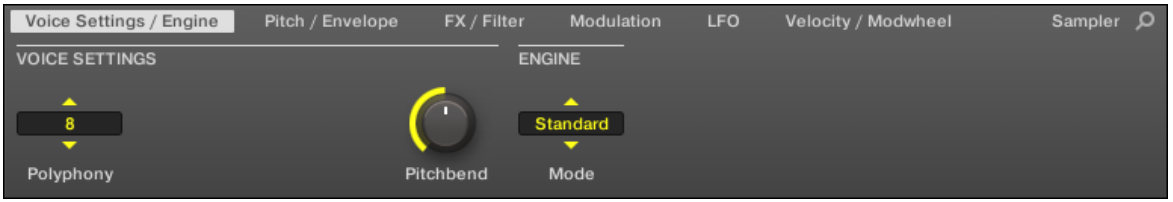
Ces Parameter Pages peuvent être sélectionnées pour l'affichage/l'édition de la manière habituelle décrite à la section ↑3.3.6, Naviguer au sein des Channel Properties, Plug-ins et Parameter Pages de la Control Area. Par exemple :

► Pour afficher une Parameter Page spécifique dans le logiciel, cliquez sur le label correspondant, en haut de la Control Area.

7.2.1 page 1 : Voice Settings / Engine



Paramètres du Sampler – page 1 sur 6 : VOICE SETTINGS et ENGINE sur le contrôleur.



Paramètres du Sampler – page 1 sur 6 : VOICE SETTINGS et ENGINE dans le logiciel.

Paramètre	Description
VOICE SETTINGS	
Polyphony	Vous pouvez définir ici un nombre limite de voix pour le Sound, c'est-à-dire le nombre maximal de voix (de notes) que le Sampler peut jouer simultanément. Une fois cette limite de polyphonie atteinte, le déclenchement de toute nouvelle note tue la « plus vieille » note encore en train d'être jouée (autrement dit la première note jouée parmi les notes actuelles). Les valeurs disponibles sont *1*, *2*, *4*, *8* (par défaut), *16*, *32*, et *64*. Vous pouvez aussi choisir la valeur *Legato* – dans ce cas, la polyphonie est réglée sur 1, et le Sampler produit un ton continu effectuant des transitions entre les notes consécutives.
Glide	Si le paramètre *Polyphony* est réglé sur Legato, ce réglage permet d'ajuster la durée des transitions entre les notes consécutives.
Pitchbend	Vous pouvez ici ajuster la manière dont le Sound réagit aux messages MIDI Pitchbend issus d'un contrôleur MIDI externe ou de votre application hôte. Voir ↑12.2.1, Déclencher des Sounds à l'aide de notes MIDI pour plus d'informations sur la configuration de vos Sounds pour la réception de données MIDI.
ENGINE	
Mode	Ce paramètre permet de sélectionner différents modèles de moteurs de sampling. Outre le modèle *Standard* sélectionné par défaut, les autres options *MP60* et *S1200* reproduisent le son de deux Samplers de légende, fréquemment utilisés en Hip-Hop et dans d'autres styles de musique similaires. La dernière option possède même diverses versions correspondant à différents types de filtrage : *S1200* (pas de filtrage), *S1200 L* (pour « Low », c-à-d filtre passe-bas), *S1200 LM* (pour « Low-Mid », c-à-d filtre passe-bas-médium), *S1200 HM* (pour « High-Mid », c-à-d filtre passe-haut-médium), et *S1200 High* (pour « High », c-à-d filtre passe-haut).

7.2.2 page 2 : Pitch / Envelope



Paramètres du Sampler — page 2 sur 6 : PITCH / GATE et AMPLITUDE ENVELOPE sur le contrôleur.

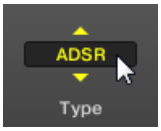


Paramètres du Sampler — page 2 sur 6 : PITCH / GATE et AMPLITUDE ENVELOPE dans le logiciel.

Paramètre	Description
PITCH / GATE	
Tune	Définit la hauteur tonale (ou pitch) de base de votre Sample : tournez le curseur vers la droite pour augmenter la hauteur, et dans l'autre sens pour la baisser.
Start	Détermine le point de départ du Sample. Ce paramètre peut également être modulé par le contrôle Vélocité, voir ↑7.2.5, page 5 : LFO.
Reverse	Si Reverse est activé, le Sample est lu à l'envers.
Type	Permet de sélectionner une enveloppe d'amplitude parmi trois enveloppes différentes. Voir les sections suivantes pour plus d'informations à ce sujet.

AMPLITUDE ENVELOPE

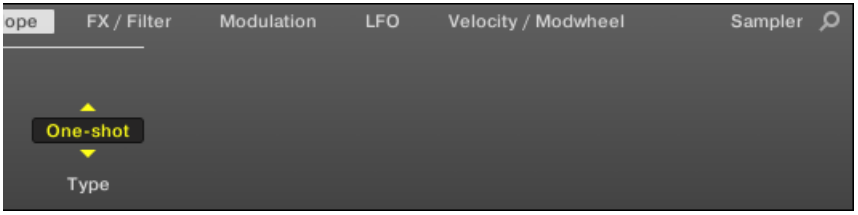
La section AMPLITUDE ENVELOPE permet d'ajuster finement l'évolution du volume de votre Sample dans le temps.



Le sélecteur Type.

Le sélecteur Type permet de choisir parmi trois différents types d'Enveloppes d'Amplitude. Suivant le type sélectionné, différents paramètres sont disponibles dans la section AMPLITUDE ENVELOPE (voir tableau ci-dessous) :

- *Oneshot* : C'est le comportement typique des boîtes à rythme vintage ; le sample est lu dans son intégralité, du début à la fin et sans enveloppe. Lorsque *Oneshot* est sélectionné, la section AMPLITUDE ENVELOPE n'affiche aucun paramètre.



- *AHD* : Le mode AHD désactive les contrôles Sustain et Release de l'enveloppe ADSR, et les remplace par le paramètre Hold. Le mode AHD est idéal pour le comportement de type « fire and forget », avec lequel vous voulez que le son soit lancé pour un temps donné, quelle que soit la durée pendant laquelle vous maintenez le pad enfoncé.



- *ADSR* : l'enveloppe ADSR permet de jouer des Samples longs et tenus qui nécessitent un contrôle de dynamique plus complexe.



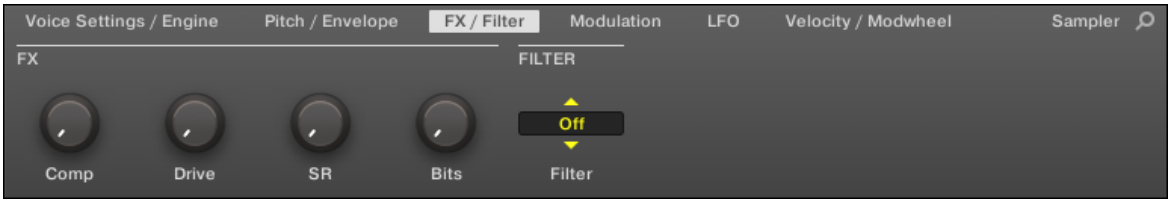
Contrairement à de nombreux autres contrôleurs, les pads de MASCHINE sont non seulement sensibles à la frappe mais également à la pression maintenue après la frappe – en utilisant l'enveloppe ADSR, vous pouvez faire en sorte que les pads se comportent comme un clavier MIDI et fassent tenir une note tant qu'ils sont maintenus enfoncés.

Paramètre	Description
AMPLITUDE ENVELOPE	
Attack (AHD et ADSR)	Attack détermine la vitesse à laquelle le Sound atteint son volume maximal une fois déclenché.
Hold (AHD uniquement)	Hold détermine la durée pendant laquelle l'enveloppe reste à son niveau maximum.
Decay (AHD et ADSR)	Decay détermine la vitesse à laquelle l'enveloppe retombe au niveau Sustain (en mode ADSR) ; en mode AHD, ce paramètre détermine la vitesse à laquelle le Sound s'éteint complètement. Ce paramètre peut également être modulé par le contrôle Vélocité, voir ↑7.2.5, page 5 : LFO.
Sustain (ADSR uniquement)	Sustain détermine le niveau constant maintenu par l'enveloppe après sa décroissance (Decay), jusqu'à ce que la note s'achève. Ce paramètre peut également être piloté par un contrôleur ou clavier MIDI externe grâce au MIDI Control Change 64.
Release (ADSR uniquement)	Release détermine la durée mise par le son pour s'éteindre une fois la note relâchée.

7.2.3 page 3 : FX / Filter



Paramètres du Sampler – page 3 sur 6 : FX et FILTER sur le contrôleur.



Paramètres du Sampler – page 3 sur 6 : FX et FILTER dans le logiciel.

FX

Vous trouvez ici une petite sélection d'effets de base, à ne pas confondre avec la collection de Plug-ins d'Effet détaillée dans le chapitre ↑15, Référence des effets.

Paramètre	Description
FX	
Comp	Compresseur basique permettant de donner plus de densité à un Sound.
Drive	Détermine la quantité de saturation appliquée au Sound.
SR	SR signifie « sample rate » (en français « taux d'échantillonnage ») ; vous pouvez vous en servir pour diminuer le taux d'échantillonnage original afin de donner au Sound une touche lo-fi.
Bits	Permet de diminuer la résolution numérique originale du Sound, ce qui produit un effet lo-fi plus brutal et numérique.

FILTER

Le sélecteur Filter de la section FILTER vous donne accès à divers filtres. À l'aide des flèches ou en cliquant sur le type actuellement affiché, vous pouvez choisir parmi différents types de filtres : *Off*, *LP2*, *BP2*, *HP2* et *EQ*. Chaque type de filtre possède ses propres paramètres affichés à sa droite :

Modes Filter	Description
Éteint	Pas de filtre.
LP2	LP2 est un filtre passe-bas avec paramètres Cutoff (fréquence de coupure) et Resonance. Le paramètre Cutoff peut être modulé par la Vélocité, la Modulation Envelope, le LFO ou la molette de modulation MIDI.
BP2	BP2 est un filtre passe-bande avec un paramètre Cutoff. Le paramètre Cutoff peut être modulé par la Vélocité, la Modulation Envelope, le LFO ou la molette de modulation MIDI.
HP2	HP2 est un filtre passe-haut avec paramètres Cutoff (fréquence de coupure) et Resonance. Le paramètre Cutoff peut être modulé par la Vélocité, la Modulation Envelope, le LFO ou la molette de modulation MIDI.
EQ	L'EQ est un égaliseur avec les paramètres Frequency, Bandwidth (largeur de bande) et Gain.

7.2.4 page 4 : Modulation



Paramètres du Sampler – page 4 sur 6 : MODULATION ENVELOPE et DESTINATION sur le contrôleur.



Paramètres du Sampler – page 4 sur 6 : MODULATION ENVELOPE et DESTINATION dans le logiciel.

MODULATION ENVELOPE

La section MODULATION ENVELOPE offre une enveloppe supplémentaire permettant la modification (ou « modulation ») de certains paramètres spécifiques du Sampler en fonction de la manière dont vous jouez sur les pads. Ses paramètres sont les mêmes que ceux de la section AMPLITUDE ENVELOPE de la page 2 (voir ↑7.2.1, page 1 : Voice Settings / Engine) ; vous pouvez donc utiliser soit une enveloppe ADSR (Attack, Decay, Sustain, Release), soit une enveloppe AHD (Attack, Hold, Decay) pour moduler vos paramètres. Si vous choisissez le mode One-shot, seule l'enveloppe AHD (voir l'image) sera disponible pour la modulation.

Contrôles de l'Enveloppe	Description
Attack	Temps mis par l'enveloppe pour atteindre son niveau maximal.
Hold	Durée pendant laquelle l'enveloppe reste à son niveau maximum.
Decay	Le contrôle Decay détermine la vitesse à laquelle l'enveloppe retombe au niveau Sustain (en mode ADSR) ou à zéro (en mode AHD).
Sustain	Niveau de l'enveloppe qui est maintenu tant que la note est tenue.
Release	Temps mis par l'enveloppe pour redescendre à zéro une fois la note relâchée.

DESTINATION

C'est ici que vous pouvez définir les cibles de la modulation par la Modulation Envelope, c'est-à-dire les paramètres que vous désirez voir contrôlés par cette enveloppe. Les curseurs permettent de régler la quantité de modulation pour les cibles suivantes :

Paramètre	Destination de Modulation
Pitch	Paramètre Tune de la section PITCH / GATE de la page Pitch / Envelope (page 2).
Cutoff	Paramètre Cutoff de la section FILTER (exclusivement pour les types de filtre *LP2*, *HP2* et *BP2*) de la page FX / Filter (page 3).
Drive	Paramètre Drive de la section FX de la page FX / Filter (page 3).
Pan	Paramètre Pan de la page Audio des Output Properties du Sound (voir ↑12.1.2, Configurer les sorties principales des Sounds et des Groups pour plus d'informations).

7.2.5 page 5 : LFO



Paramètres du Sampler – page 5 sur 6 : LFO et DESTINATION sur le contrôleur.



Paramètres du Sampler – page 5 sur 6 : LFO et DESTINATION dans le logiciel.

LFO

Le LFO (Low Frequency Oscillator, ou « oscillateur basse fréquence » en français) est une autre source de modulation, basée celle-ci sur différentes formes d'onde.

Section LFO	Description
Type	Vous pouvez ici choisir le type de forme d'onde du LFO. Les formes disponibles sont *Sine* (sinusoïde), *Tri* (triangle), *Rect* (rectangle), *Saw* (dent de scie) et *Random* (aléatoire).
Speed	Contrôle la fréquence du LFO, mesurée en hertz (Hz). Si vous choisissez de synchroniser la vitesse (Speed) du LFO en activant Sync, des durées musicales seront utilisées à la place des valeurs en Hertz.
Phase	Définit la phase initiale de l'onde du LFO, entre *-0.50* et *0.50*.
Sync	Le sélecteur Sync permet de synchroniser le LFO avec le tempo de votre Project. Si *Free* est sélectionné, la fréquence du LFO est indépendante du tempo du Project. Si *Retrig* ou *Lock* est activé, les valeurs du paramètres Speed ne sont plus exprimées en Hertz mais en valeurs rythmiques synchronisées au tempo du Project, allant de 16/1 (un cycle de modulation sur 16 mesures) à 1/32 (un cycle de modulation sur une triple croche). *Retrig* permet de redémarrer le LFO à chaque note jouée (à chaque note correspond donc sa propre phase du LFO) ; *Lock* permet de conserver l'alignement global de la phase du LFO avec votre morceau, pour toutes les notes jouées.

DESTINATION

C'est ici que vous pouvez définir les cibles de la modulation par le LFO, c'est-à-dire les paramètres que vous désirez voir contrôlés par le LFO. Les curseurs permettent de régler la quantité de modulation pour les cibles suivantes :

Paramètre	Destination de Modulation
Pitch	Paramètre Tune de la section PITCH / GATE de la page Pitch / Envelope (page 2).
Cutoff	Paramètre Cutoff de la section FILTER (exclusivement pour les types de filtre *LP2*, *HP2* et *BP2*) de la page FX / Filter (page 3).

Paramètre	Destination de Modulation
Drive	Paramètre Drive de la section FX de la page FX / Filter (page 3).
Pan	Paramètre Pan de la page Audio des Output Properties du Sound (voir ↑12.1.2, Configurer les sorties principales des Sounds et des Groups pour plus d'informations).

7.2.6 page 6 : Velocity / Modwheel



Paramètres du Sampler – page 6 sur 6 : VELOCITY DESTINATION et MODWHEEL DESTINATION sur le contrôleur.



Paramètres du Sampler – page 6 sur 6 : VELOCITY DESTINATION et MODWHEEL DESTINATION dans le logiciel.

VELOCITY DESTINATION

Cette section permet d'utiliser la vélocité du jeu aux pads pour moduler divers paramètres.

Paramètre	Destination de Modulation
Start	Paramètre Start de la section PITCH / GATE de la page Pitch / Envelope (page 2). Les valeurs positives reculent le point de début de lecture au sein du Sample d'autant plus que vous jouez fort, et les valeurs négatives rapprochent cette position du début du Sample d'autant plus que vous jouez fort. Astuce : un exemple typique d'utilisation de ce paramètre consiste à le régler de manière à ce que la transitoire de l'attaque initiale d'une caisse claire soit entendue uniquement aux vélocités élevées. Ceci rend le son plus « claquant » lorsque vous jouez fort, et un peu plus « étouffé », voire sourd, lorsque vous jouez doucement.
Decay	Paramètre Decay de la section AMPLITUDE ENVELOPE de la page Pitch / Envelope (page 2).
Cutoff	Paramètre Cutoff de la section FILTER (exclusivement pour les types de filtre *LP2*, *HP2* et *BP2*) de la page FX / Filter (page 3).
Volume	Ceci permet de moduler le volume, ce qui est généralement l'objet premier de la vélocité.

MODWHEEL DESTINATION

Vous pouvez ici déterminer comment les données MIDI provenant de la molette de modulation influent sur divers paramètres

Paramètre	Destination de Modulation
Start	Paramètre Start de la section PITCH / GATE de la page Pitch / Envelope (page 2).
Cutoff	Paramètre Cutoff de la section FILTER (exclusivement pour les types de filtre *LP2*, *HP2* et *BP2*) de la page FX / Filter (page 3).

Paramètre	Destination de Modulation
LFO Depth	Utilisez ce curseur pour régler l'influence de la Molette de Modulation sur l'amplitude d'oscillation de la modulation LFO (pour toutes ses cibles) définie à la page LFO (page 5).
Pan	Paramètre Pan de la page Audio des Output Properties du Sound (voir ↑12.1.2, Configurer les sorties principales des Sounds et des Groups pour plus d'informations).

7.3 Utiliser des Plug-ins Native Instruments et des Plug-ins Externes

Vous pouvez charger dans MASCHINE des plug-ins VST/AU fabriqués par Native Instruments (les « Plug-ins Native Instruments ») ou par tout autre éditeur (les « Plug-ins Externes ») et les utiliser de la même manière que les Plug-ins Internes de MASCHINE.

Comme pour les Plug-ins Internes, les règles suivantes s'appliquent au chargement des Plug-ins Native Instruments et des Plug-ins Externes :

- Un Plug-in d'Instrument ne peut être chargé que dans le premier Plug-in Slot d'un Sound.
- Un Plug-in d'Effet peut être chargé dans l'importe quel Plug-in Slot du niveau Sound ou Group, ou du Master.

Les sections qui suivent décrivent les fonctionnalités supplémentaires et les opérations spécifiques liées aux Plug-ins Native Instruments et/ou Externes, par rapport aux Plug-ins Internes. En ce qui concerne toutes les autres opérations (par ex. le chargement, le réglage des paramètres, etc.), veuillez consulter la section ↑7.1, Vue d'ensemble des Plug-ins.

7.3.1 Ouvrir/fermer les fenêtres des Plug-ins

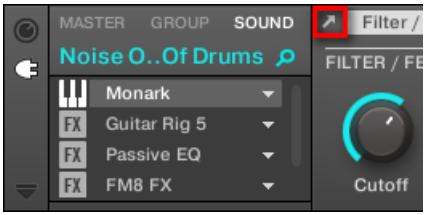
Lorsque vous chargez un Plug-in Native Instruments ou un Plug-in Externe, il est possible d'ouvrir une fenêtre flottante contenant l'interface d'utilisation cet l'Instrument/Effet (Native Instruments ou d'une autre origine).

Si vous chargez un Plug-in d'un produit plateforme Native Instruments (REAKTOR, KONTAKT, GUITAR RIG) depuis le menu Plug-in, celui-ci s'ouvrira automatiquement dans une fenêtre flottante. Tous les autres Plug-ins Native Instruments ainsi que les Plug-ins Externes ne s'ouvrent pas par défaut dans une fenêtre flottante – cependant, ils gardent en mémoire leur dernier état : si un tel Plug-in a précédemment été ouvert dans sa fenêtre flottante, toute nouvelle instance du même Plug-in s'ouvrira dans une fenêtre flottante lors de son chargement.



MASCHINE, avec les interfaces utilisateur de quelques Plug-ins Native Instruments (MONARK, PASSIVE EQ, GUITAR RIG et FM8).

Lorsqu'un Plug-in Native Instruments ou un Plug-in Externe est chargé dans un Plug-in Slot, une petite flèche en diagonale apparaît à gauche des onglets des Parameter Pages (en haut de la Control Area) :



La petite flèche en diagonale située à côté des onglets des Parameter Pages.

► Pour ouvrir ou fermer la fenêtre flottante d'un Plug-in Native Instruments ou Externe, sélectionnez le Plug-in en question et cliquez sur la petite flèche en diagonale située à gauche des onglets des Parameter Pages (en haut de la Control Area). Vous pouvez aussi double-cliquer sur le nom du Plug-in, au sein de la Plug-in List.

Il est toujours possible de fermer une fenêtre flottante à l'aide du bouton habituel fourni par votre système d'exploitation, en haut à gauche ou à droite de la fenêtre.

MASCHINE affiche toujours les fenêtre flottantes ouvertes correspondant au Channel en focus (Sound, Group ou Master). Si vous établissez le focus sur un autre Sound ou Group, ou sur le Master, toutes les fenêtres flottantes ouvertes disparaîtront ; elles seront peut-être remplacées par des fenêtres flottantes associées à des Plug-ins Native Instruments et/ou Externes chargés dans le nouveau Sound/Group/Master en focus.

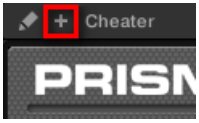
L'opération de sélection des Plug-ins est décrite à la section ↑3.3.6, Naviguer au sein des Channel Properties, Plug-ins et Parameter Pages de la Control Area.

Plug-ins Native Instruments : Affichage par Défaut, Affichage Complémentaire, Affichage Édition

Les fenêtres flottantes des Plug-ins Native Instruments donnent accès à des fonctionnalités supplémentaires :

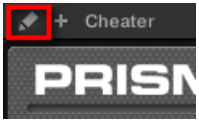
- **Header du Plug-in** : Similaire au Header du panneau du Plug-in se trouvant dans le Plug-in Strip (logiciel en Affichage Mix), avec un bouton Edit supplémentaire (description ci-dessous). Pour plus d'informations, veuillez consulter la section ↑13.4.4, Panneaux personnalisés des Plug-ins Native Instruments.

- **Affichage par Défaut** et **Affichage Complémentaire** : Les Plug-ins Native Instruments peuvent proposer un ou deux Affichages personnalisés offrant des jeux de paramètres réduits. L'Affichage par Défaut est disponible pour tous les Plug-ins Native Instruments, tandis que l'Affichage Complémentaire n'est disponible que pour certains Plug-ins Native Instruments spécifiques. Si un Plug-in Native Instruments propose un Affichage Complémentaire, vous pourrez passer de l'Affichage par Défaut à l'Affichage Complémentaire en cliquant sur le bouton « + » situé dans le Header du Plug-in :

  Ces affichages sont aussi disponibles dans le panneau du Plug-in situé dans le Plug-in Strip (Affichage Mix dans le logiciel). Pour plus d'informations, veuillez consulter la section ↑13.4.4, Panneaux personnalisés des Plug-ins Native Instruments.

- **Affichage Édition** : l'Affichage Édition fournit une vue complète de l'interface d'utilisation du produit Native Instruments original. Vous pouvez afficher/masquer l'Affichage Édition en cliquant sur le bouton Edit (l'icône en forme de crayon) situé dans le Header du Plug-in :

Ouvrir/fermer les fenêtres des Plug-ins depuis le contrôleur

Pour ouvrir/fermer la fenêtre flottante d'un Plug-in Native Instruments ou d'un Plug-in Externe avec le contrôleur MASCHINE, procédez comme ceci :

1. Sélectionnez le Plug-in Native Instruments ou le Plug-in Externe souhaité (voir section ↑3.3.6, Naviguer au sein des Channel Properties, Plug-ins et Parameter Pages de la Control Area).
2. Appuyez sur le Bouton 6 (PLUG-IN) allumé pour ouvrir l'interface d'utilisation du Plug-in dans une fenêtre flottante séparée. Appuyez à nouveau sur le Bouton 6 pour fermer la fenêtre flottante.

7.3.2 Utiliser les paramètres des Plug-ins VST/AU

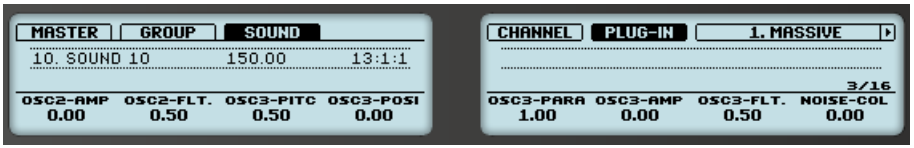
Les paramètres des Plug-ins Native Instruments et Externes offrent diverses manières de modeler individuellement le son de chaque Instrument/Effet. Vous pouvez bien sûr régler ces paramètres à l'aide de l'interface d'utilisation propre à chaque Plug-in (voir section ↑7.3.1, Ouvrir/fermer les fenêtres des Plug-ins ci-dessus). Cependant, MASCHINE offre un accès pratique et rapide aux paramètres des Plug-ins Native Instruments ou Externes : lors du chargement, ces paramètres sont **automatiquement assignés** et organisés en Parameter Pages apparaissant à la fois dans la Control Area du logiciel est sur votre contrôleur en mode Control – exactement comme les Plug-ins Internes.

L'accès aux paramètres des Plug-ins sur des Parameter pages de MASCHINE offre les avantages suivants :

- Vous pouvez parcourir les Parameter Pages et modifier chaque paramètre à l'aide de votre contrôleur, de la manière habituelle, et ce directement après avoir chargé un Plug-in Native Instruments ou Externe (voir section ↑3.3.6, Naviguer au sein des Channel Properties, Plug-ins et Parameter Pages de la Control Area).
- Ces paramètres de Plug-in peuvent être automatisés de la même manière que n'importe quel autre paramètre (voir section ↑11.5, Enregistrer et éditer une modulation).
- Le réglage actuel des paramètres du Plug-in peut être sauvegardé dans le Browser sous la forme d'un Preset, afin de pouvoir rappeler ultérieurement le Plug-in avec l'intégralité de ses réglages (voir section ↑7.1.9, Sauvegarder et charger des presets de Plug-in pour plus d'informations à ce sujet).



Une Parameter Page automatiquement assignée pour le Plug-in Massive, dans le logiciel.



Une Parameter Page automatiquement assignée pour le Plug-in MASSIVE, sur le contrôleur.

En outre, avec les Plug-ins Native Instruments, ces paramètres sont regroupés en Parameter Pages de manière intelligente, de sorte à respecter le fonctionnement spécifique de chaque Plug-in. Par exemple, avec le Plug-in MASSIVE, les huit Macro controls de MASSIVE sont regroupés sur une même Parameter Page ; les paramètres principaux de l'Oscillateur 1 sont regroupés sur une autre Parameter Page ; etc.

7.3.3 Configurer vos propres Parameter Pages

Comme avec n'importe quel Plug-in, les paramètres d'un Plug-in Native Instruments ou Externe sont regroupés par Pages. Chaque Plug-in peut avoir un nombre illimité de Pages ; chacune contient 8 curseurs pouvant être assignés aux paramètres de l'Instrument ou de l'Effet VST/AU.

Les Parameter Pages peuvent être créées automatiquement grâce à la fonction d'**assignation automatique** (voir section ↑7.3.2, Utiliser les paramètres des Plug-ins VST/AU ci-dessus), ou bien configurées individuellement à l'aide du **mode Learn**. Le mode Learn vous permettra de créer des Pages personnalisées ne contenant que les paramètres souhaités, organisés de la manière correspondant le mieux à votre méthode de travail. En outre, il est possible de définir des sections de paramètres au sein de chaque page personnalisée, ainsi que de nommer les paramètres, les sections et les Parameter Pages elles-mêmes.

Veuillez remarquer que les paramètres des Plug-ins Native Instruments et Externes sont systématiquement assignés à des curseurs (et non à des interrupteurs ou à des sélecteurs) dans MASCHINE – c'est aussi le cas dans le logiciel MASCHINE.

Un paramètre de Plug-in Native Instruments ou Externe ne peut être assigné qu'à un seul curseur !

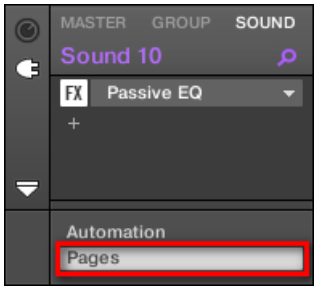
Pour commencer à assigner les paramètres, procédez comme ceci :

1. Sélectionnez le Plug-in dont vous souhaitez personnaliser les assignations de paramètres.

2. Cliquez sur la flèche basse (en bas à gauche de la Control Area) pour afficher l'**Assignment Area** juste en dessous :



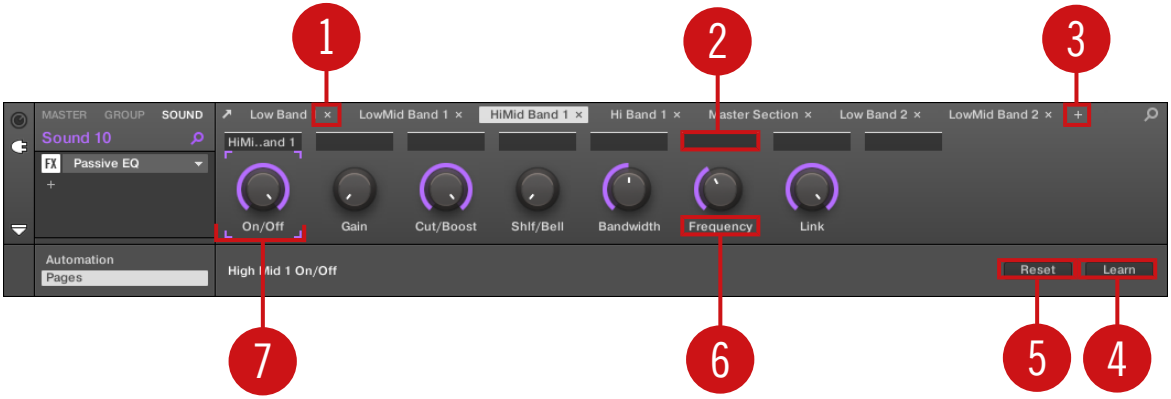
3. Cliquez sur l'onglet Pages situé dans la partie gauche de l'Assignment Area :



→ L'onglet Pages s'illumine et le panneau Pages apparaît alors à sa droite. Vous êtes maintenant prêt(e) à assigner des paramètres aux Parameter Pages.

L'onglet Pages n'est accessible que pour les Plug-ins Native Instruments, les Plug-ins Externes et les Macro Properties. Vous ne pouvez pas éditer les paramètres et les Parameter Pages des autres Plug-ins et Channel Properties ; dans ce cas, l'onglet Pages est grisé et désactivé. Pour plus d'informations concernant les Macro Properties et la configuration des Macro Controls, veuillez consulter la section ↑12.3, Créer des de jeux paramètres personnalisés à l'aide des Macro Controls.

Lorsque le panneau Pages de l'Assignment Area est ouvert, vous remarquerez que la Control Area (située au-dessus) subit quelques changements :



La Control Area, avec le panneau Pages activé dans l'Assignment Area située en dessous.

(**1**) **Bouton Supprimer la page (symbole « x »)** : Cliquez sur le « x » situé à la suite du nom d'une page pour supprimer la Parameter Page correspondante.

(**2**) **Champs Section Label** : Ces champs permettent de définir des sections de paramètres au sein de la page affichée. Double-cliquez sur le champ situé au-dessus du premier paramètre que vous voulez inclure dans la section, saisissez le nom de votre choix pour la section et appuyez sur [Entrée] pour confirmer. La nouvelle section comprendra tous les paramètres allant jusqu'au début de la section suivante (cela n'est visible qu'après avoir fermé l'Assignment Area). En outre, la Parameter Page prendra le nom de sa (ou ses) section(s) – s'il y a plusieurs sections, le nom de la page regroupera tous leurs noms séparés par des barres obliques.

(**3**) **Bouton Nouvelle Page (symbole « + »)** : Cliquez sur le « + » situé après le nom de la dernière page pour créer une nouvelle page. Par défaut, les pages sont nommées « page 1 », « page 2 », etc. Vous pouvez modifier les noms des Pages en définissant des sections au sein de vos Pages, à l'aide des champs Section Label (**2**) – voir ci-dessus.

(**4**) **Cadre de focus** : Indique le curseur en cours d'assignation. Cliquez sur n'importe quel curseur pour éditer son assignation.

(**5**) **Champs Parameter Label** : Double-cliquez sur ces champs pour saisir des noms pour vos paramètres (appuyez sur [Entrée] pour confirmer). Ces noms seront reproduits sur les paramètres correspondants, partout dans MASCHINE.

(**6**) **Bouton Reset** : Cliquez sur Reset pour supprimer l'assignation du curseur sélectionné.

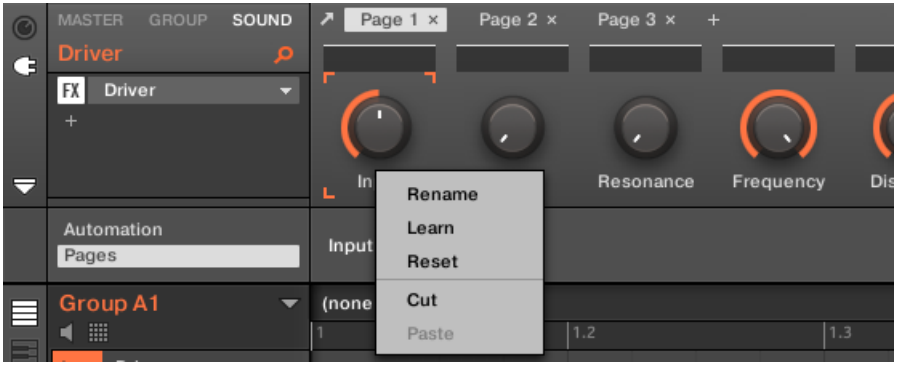
(**7**) **Bouton Learn** : Cliquez sur Learn pour passer en mode Learn. Le mode Learn est un processus intuitif permettant d'assigner rapidement tous les paramètres de Plug-in souhaités aux huit curseurs de la Parameter Page actuelle. Lorsque le mode Learn est activé, tous les curseurs de la page passent successivement en focus, en commençant par le curseur sélectionné pour l'édition – signalé par le cadre de focus (**4**). Le prochain paramètre manipulé dans l'interface d'utilisation du Plug-in (voir section ↑7.3.1, Ouvrir/fermer les fenêtres des Plug-ins) sera assigné au curseur sélectionné. Dès qu'un curseur est assigné, le curseur suivant (sur sa droite) est automatiquement sélectionné, et ceci jusqu'à ce que le dernier curseur ait été assigné. Une fois les huit curseurs assignés, le mode Learn est automatiquement désactivé. Cependant, vous pouvez à tout moment cliquer à nouveau sur Learn, si jamais vous souhaitez interrompre l'assignation des paramètres. Lorsque le mode Learn est activé, vous pouvez sélectionner manuellement le curseur à assigner, en cliquant sur ce curseur dans la Parameter Area.



Une fois les paramètres des plug-ins regroupés dans des Parameter Pages, vous pouvez aussi utiliser les Macro Controls de MASCHINE pour piloter les paramètres les plus souvent utilisés, notamment pour les performances live. Pour plus d'informations concernant les Macro Controls, veuillez vous reporter à la section ↑12.3, Créer des de jeux paramètres personnalisés à l'aide des Macro Controls.

Emplacements de paramètres – menu contextuel

Lorsque l'Assignment Area est ouverte et l'onglet Pages sélectionné, un clic droit sur le label d'un emplacement de paramètre (assigné ou non) permet d'ouvrir un menu contextuel.



Le menu contextuel des emplacements de paramètres.

Le menu contextuel contient les éléments suivants :

Élément du menu	Description	Raccourcis clavier
Rename	Renomme le paramètre.	Ctrl + R / Cmd + R
Learn	Active le mode Learn.	
Reset	Réinitialise le paramètre.	
Cut	Coupe le paramètre pour le coller à une autre position.	Ctrl + X / Cmd + X
Copy	Copie le paramètre.	Ctrl + C / Cmd + C
Paste	Colle la Macro précédemment coupée ou copiée à une nouvelle position. La fonction Paste est uniquement disponible lorsque le presse-papier contient un paramètre pouvant être collé : le paramètre doit être issu du même plug-in (éventuellement situé à un autre endroit).	Ctrl + V / Cmd + V

Noms des pages – menu contextuel

Lorsque l'Assignment Area est ouverte et l'onglet Pages sélectionné, un clic droit sur le nom d'une page en haut de la Parameter Area permet d'ouvrir un menu contextuel.



Le menu contextuel des pages de paramètres.

Le menu contextuel contient les éléments suivants :

Élément du menu	Description	Raccourcis clavier
Supprimer	Supprime la Page actuelle et toutes ses assignations.	
Clear All	Supprime toutes les assignations et toutes les Pages.	

7.3.4 Utiliser des presets de plug-ins VST/AU

Pour certains de vos plug-ins VST/AU (de Native Instruments ou d'autres éditeurs), il se peut que vous ayez déjà une collection de Presets (ou patches, programmes, etc.) d'usine ou personnels que vous souhaitiez utiliser. MASCHINE vous permet de charger ces presets directement et de les sauvegarder en tant que presets de Plug-in MASCHINE. Sauvegarder vos presets VST/AU sous forme de presets de Plug-in MASCHINE vous permet notamment d'accéder à ces presets depuis le Browser de MASCHINE, dans le logiciel aussi bien que depuis votre contrôleur !



Il n'est possible de sauvegarder des presets que depuis le logiciel MASCHINE.

Accéder aux presets d'usine des Instruments/effets Native Instruments

Il est très simple d'accéder aux presets d'usine de vos Instruments et Effets Native Instruments : les presets d'usine des Instruments/Effets Native Instruments installés sur votre ordinateur sont d'ores et déjà intégrés à la Librairie de MASCHINE ! Vous les trouverez directement dans le Browser, en sélectionnant le Type de fichier approprié (Instrument ou Effet) dans le File Type Selector, puis en sélectionnant le contenu d'usine (cliquez sur le logo NI situé à droite), et en choisissant le produit NI souhaité dans le menu déroulant situé en dessous – vous trouverez évidemment tous ces presets au même emplacement avec le Browser de votre contrôleur.

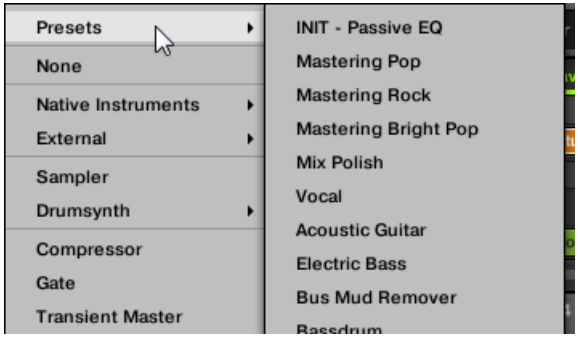


Vous pouvez aussi ajouter à la Librairie de MASCHINE les presets Utilisateurs que vous avez créés vous-même pour les produits Native Instruments installés sur votre ordinateur. Pour ce faire, ajoutez simplement le(s) chemin(s) d'accès correspondant(s) à la liste se trouvant dans le volet User de la page Library, du panneau Preferences. Voir section ↑3.6.4, Preferences – page Default pour plus de détails à ce sujet.

Accéder aux autres presets VST/AU

Pour avoir accès aux presets utilisateur de vos Instruments/Effets Native Instruments, ainsi qu'aux presets d'usine/utilisateur de vos Plug-ins VST/AU d'autres fabricants, il vous faut tout d'abord charger le Plug-in Native Instruments ou Externe correspondant dans un Plug-in Slot.

1. Chargez le Plug-in Native Instruments ou le Plug-in Externe dans un Plug-in Slot (voir section ↑7.1.3, Charger, retirer et remplacer un Plug-in).
2. Ouvrez le menu Plug-in en cliquant sur la petite flèche située sur la droite du Plug-in Slot.
   Le menu Plug-in contient maintenant un sous-menu *Presets* supplémentaire à la suite des sous-menus *Native Instruments* et *External* :



   Ce sous-menu fournit la liste de tous les presets de votre plug-in VST/AU exposés au logiciel hôte – ici le logiciel MASCHINE.
3. Dans ce sous-menu, choisissez le Preset désiré.

→ Le Preset est alors chargé dans le Plug-in.

Chaque Plug-in d'Instrument/Effet VST/AU prend en charge ses presets (ou patches, programmes…) d'une manière différente. Pour savoir comment rendre disponibles ses presets (ou un ensemble particulier de presets) au logiciel hôte, veuillez consulter la documentation de votre Plug-in.



Par exemple, dans MASSIVE, ABSYNTH 5 et FM8, il vous faut activer la Program List, et la remplir avec les patches désirés, afin de rendre ceux-ci disponibles à l'hôte et de les faire apparaître dans le sous-menu *Presets* des menus Plug-in de MASCHINE.



Certains Plug-ins VST/AU peuvent fonctionner à la fois comme Plug-in d'Instrument et comme Plug-in d'Effet. Lorsque vous chargez un Preset pour un tel Plug-in, assurez-vous que le Preset peut effectivement être chargé dans le Plug-in Slot sélectionné – en particulier, prenez garde à ne charger des Presets d'Instrument que dans le premier Plug-in Slot des Sound ! Pour éviter toute erreur, une solution consiste à nommer vos presets VST/AU de manière explicite (par ex. en ajoutant le suffixe « [FX] » à tous les presets d'Effet).

Dans MASCHINE, il est possible de changer le Preset d'un Plug-in VST/AU (Native Instruments ou autre fabricant) à l'aide de messages MIDI Program Change. Pour plus d'informations, voir la section ↑12.2.3, Contrôler des paramètres via MIDI et automatisation par l'hôte.

Sauvegarder des presets VST/AU en tant que presets de Plug-in MASCHINE

Lorsqu'un Preset VST/AU a été chargé (Preset utilisateur d'un Instrument/Effet Native Instruments ou bien tout Preset d'un Instrument/Effet d'un autre fabricant) de la manière décrite précédemment, il est possible de le sauvegarder en tant que Preset de Plug-in MASCHINE à l'aide des commandes *Save As…* ou *Save As Default…* du menu Plug-in (voir section ↑7.1.9, Sauvegarder et charger des presets de Plug-in). Cela fait, votre Preset sera disponible en tant que Preset utilisateur dans le Browser de MASCHINE, dans la catégorie Instrument ou Effet.

7.3.5 Plug-ins à sorties multiples et Plug-ins multitimbraux

MASCHINE prend totalement en charge les Plug-ins à sorties multiples, ainsi que les Plug-ins multitimbraux.

Plug-ins à sorties multiples

Les Plug-ins à sorties multiples sont des Plug-ins disposant de plus d'une sortie audio stéréo.

Lorsqu'un Plug-in à sorties multiples est chargé dans un Sound, voici comment MASCHINE dispose des sorties disponibles :

- La première paire de sorties du Plug-in est insérée dans la chaîne de signal habituelle : cette paire de sorties alimente l'entrée du Plug-in Slot suivant (ou elle est envoyée en sortie du Channel si le Plug-in se trouve en dernière position de la Plug-in List).
- Les sorties supplémentaires du Plug-in sont mises à la disposition des autres Sounds du même Group, en tant que sources audio (elles apparaissent dans le menu Sources de la page Audio des Input Properties de ces Sounds). Elles peuvent ainsi être utilisées pour

mettre en place des configurations de routage avancées dans MASCHINE. Pour plus d'informations concernant la configuration des entrées audio des Sounds, veuillez consulter la section ↑12.1.1, Envoyer des signaux audio externes vers les Sounds.

Plug-ins multitimbraux

Les Plug-ins multitimbraux sont des Plug-ins qui peuvent, recevoir des signaux MIDI en plus du contrôle par le logiciel hôte.

Lorsqu'un Plug-in multitimbral est chargé dans un Sound, les autres Sounds du même Group peuvent lui envoyer des données MIDI : le Plug-in apparaît comme un port supplémentaire au sein du menu Dest. de la page MIDI des Output Properties des autres Sounds. Pour plus d'informations concernant la configuration des sorties MIDI des Sounds, veuillez consulter la section ↑12.2.5, Émettre du MIDI depuis les Sounds.

8 Utiliser le Plug-in Audio

Le Plug-in Audio peut lire de l'audio (batterie, percussions, lignes de basse, riffs de guitare, etc.) en synchronisation avec le tempo de votre Project. Il dispose de deux modes : le mode **Loop** et le mode **Gate**.

- Le mode **Loop** est est le mode par défaut : la boucle chargée est lue sans interruption dès qu'un Pattern est actif pour le Group. Vous pouvez voir la forme d'onde du Sample dans le Pattern Editor et comprendre comment il s'aligne sur le Pattern.
- Le mode **Gate** ressemble au mode Loop dans lequel la boucle chargée est lue en permanence. Toutefois, la boucle n'est audible qu'aux endroits où vous avez placé des notes dans le Pattern. En outre, lorsque vous utilisez le mode Stretch, la hauteur tonale (le pitch) de la boucle est transposée en fonction de la hauteur de la note : par exemple, la note C3 (do3) joue le Sample à sa hauteur originale tandis que la note C4 (do4) joue le Sample une octave plus haut.

Le Plug-in Audio est le spécialiste de la lecture des boucles audio en synchronisation avec votre Project, et ceci sans affecter la hauteur tonale de la boucle. En outre, vous pouvez transposer la boucle en cours de lecture pour l'adapter à la tonalité de votre morceau.

Vous pouvez pré-écouter rapidement vos Samples dans le Browser puis les glisser-déposer directement sur un Sound. Si vous glissez sur un Sound vide un Sample comportant l'attribut Loops, le Plug-in Audio est automatiquement chargé.

Une fois la boucle chargée, elle apparaît dans le Pattern Editor comme une forme d'onde du Sample, vous permettant d'éditer le Sample en ajustant la Pattern Length, l'accordage global, le tempo original et la durée originale du Sample, ou d'ajouter des événements MIDI dans certaines régions de la boucle pour les rendre audibles et contrôler leur hauteur tonale de manière sélective. Vous pouvez ajuster les événements plus finement en activant la vue rapprochée dans le Pattern Editor.

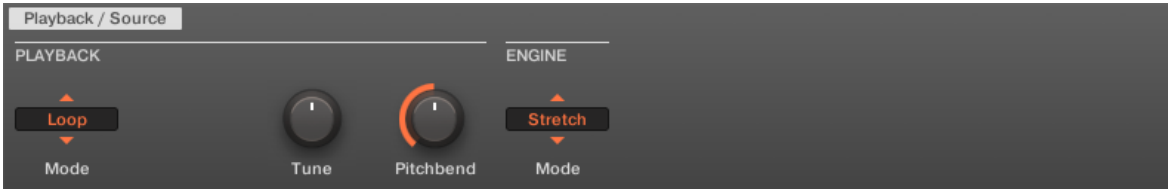


Pour plus d'informations sur l'enregistrement de vos propres boucles, veuillez consulter le chapitre ↑17, Sampling et assignation des Samples.

Charger le Plug-in Audio

Le Plug-in Audio peut être chargé sur n'importe quel Sound du Group. En tant que Plug-in de MASCHINE, il gère toutes les procédures usuelles des Plug-ins. Aussi, pour découvrir comment charger, supprimer, remplacer, insérer, déplacer, copier/coller un Plug-in Audio, régler les paramètres du Plug-in Audio et charger/sauvegarder des presets par défaut, veuillez consulter la section ↑7, Utiliser des Plug-ins.

Une fois le Plug-in Audio chargé, il apparaît dans le logiciel et sur le contrôleur.



Le Plug-in Audio de MASCHINE.

Voici une vue d'ensemble des paramètres du Plug-in Audio :

Élément	Description
Section PLAYBACK	
Mode	Sélectionnez le mode de lecture audio Loop ou Gate. Loop : mode de lecture par défaut ; dans ce mode, le Sample est lu avec le Pattern (comme avec n'importe quel événement MIDI) sans avoir à le déclencher explicitement. Dans ce mode, les paramètres de lecture et de source peuvent être ajustés (Tune, Pitchbend, Tempo et Length). Gate : Lorsque le mode Gate est sélectionné, le Sample n'est audible qu'une fois déclenché par un événement (une note) MIDI. Le Sample est audible pendant la durée de la note MIDI et celle-ci détermine aussi la hauteur tonale (le pitch) du Sample, permettant un effet mélodique.

Élément	Description
Fade (mode Gate uniquement)	Insère un fondu entrant/sortant afin d'éviter les clics et autre craquements éventuels lorsque vous utilisez le mode Gate. Pour augmenter le fondu du mode Gate, tournez le curseur Fade dans le sens horaire en cliquant dessus puis en glissant la souris vers le haut. Pour diminuer le fondu, tournez le curseur Fade dans le sens anti-horaire en cliquant dessus puis en glissant la souris vers le bas. Maintenez la touche [Maj] enfoncée sur votre clavier d'ordinateur lorsque vous tournez le curseur pour ajuster le fondu plus finement.
Tune	Transpose l'accordage (intervalle de -36 à +36 demi-tons) du Plug-in Audio. Vous pouvez utiliser ce curseur pour définir la hauteur tonale de la boucle jouée sur le Do ; la boucle sera ensuite jouée à la hauteur correspondant aux notes programmées dans le Pattern. Pour réhausser l'accordage du Sample par demi-tons, tournez le curseur Tune dans le sens horaire en cliquant dessus puis en glissant la souris vers le haut. Pour abaisser l'accordage du Sample par demi-tons, tournez le curseur Fade dans le sens anti-horaire en cliquant dessus puis en glissant la souris vers le bas. Maintenez la touche [Maj] enfoncée sur votre clavier d'ordinateur lorsque vous tournez le curseur pour ajuster l'accordage plus finement (cents).
Pitchbend	Définit l'intervalle de Pitchbend (-12 à +12 demi-tons) du Plug-in Audio par rapport à la valeur de Tune. Ce paramètre contrôle l'influence de la molette ou tirette de Pitchbend sur votre contrôleur MIDI. Pour augmenter l'intervalle de Pitchbend, tournez le curseur Pitchbend dans le sens horaire en cliquant dessus puis en glissant la souris vers le haut. Pour diminuer l'intervalle de Pitchbend, tournez le curseur Pitchbend dans le sens anti-horaire en cliquant dessus puis en glissant la souris vers le bas. Maintenez la touche [Maj] enfoncée sur votre clavier d'ordinateur lorsque vous tournez le curseur pour ajuster l'intervalle de Pitchbend plus finement.
Section ENGINE	

Élément	Description
Re-pitch	Ce moteur de lecture adapte simplement le tempo de la boucle à celui du Project en modifiant la vitesse de lecture de la boucle, cette modification entraînant un changement de la hauteur tonale de la boucle. Comme avec un disque vinyle, l'accélération de la lecture entraîne une augmentation de la hauteur tonale (vers les aigus), tandis que son ralentissement entraîne une diminution de la hauteur tonale (vers les graves). Ce mode est donc adapté au matériel sonore non mélodique, comme par exemple les batteries et autres percussions ; il a l'avantage de préserver les transitoires des sons et nécessite beaucoup moins de ressources processeur que les autres modes. Comme ce moteur ne permet pas d'ajuster le tempo et la hauteur tonale indépendamment l'un de l'autre, l'automatisation de la hauteur que vous aurez éventuellement enregistrée en mode Gate sera ignorée, seul le rythme des Events étant pris en compte pour contrôler la boucle.
Stretch	Ce moteur de lecture permet de gérer le tempo et la hauteur tonale (le pitch) de manière totalement indépendante. Avec ce moteur, vous pouvez modifier le tempo d'une boucle sans changer sa hauteur, modifier sa hauteur sans affecter son tempo, ou encore modifier les deux simultanément. Ce mode vous permet même d'automatiser les changements de hauteur en créant des Events dans le Pattern Editor en utilisant le mode Gate. Puisque ce mode propose une indépendance totale du tempo et de la hauteur tonale et qu'il fonctionne aussi sur du matériel polyphonique, il nécessite plus de ressources processeur que les autres moteurs.
Formant	Ce moteur de lecture est idéal pour l'audio tonal car il préserve les formants du son. En préservant les formants, il permet de conserver le caractère intrinsèque du son et évite les effets « dessin animé » sur les voix dont le pitch est modifié.
Section SOURCE	

Élément	Description
Tempo	Définit le tempo original de votre Sample afin que le Plug-in Audio puisse le synchroniser avec précision, quel que soit le tempo de votre Project. Ceci est utile au cas où MASCHINE s'est trompé dans l'estimation du tempo lors de l'importation du Sample. Toutefois, gardez à l'esprit que la modification du paramètre Tempo pendant la lecture peut perturber la synchronisation de votre Sample. Pour augmenter la valeur de Tempo, cliquez sur le curseur et glissez la souris vers le haut. Pour diminuer la valeur de Tempo, cliquez sur le curseur et glissez la souris vers le bas. Maintenez la touche [Maj] enfoncée sur votre clavier d'ordinateur lorsque vous glissez la souris pour régler la valeur plus finement.
Length	Définit la longueur originale de votre Sample afin que le Plug-in Audio puisse le synchroniser avec précision, quel que soit le tempo de votre Project. Ceci est utile au cas où MASCHINE s'est trompé dans l'estimation de la durée lors de l'importation du Sample. Toutefois, ayez à l'esprit que la modification du paramètre Length pendant la lecture peut perturber la synchronisation de votre Sample. Pour augmenter la valeur de Length, cliquez sur le curseur et glissez la souris vers le haut. Pour diminuer la valeur de Length, cliquez sur le curseur et glissez la souris vers le bas. Maintenez la touche [Maj] enfoncée sur votre clavier d'ordinateur lorsque vous glissez la souris pour régler la valeur plus finement.

8.1 Charger une boucle dans le Plug-in Audio

Vous pouvez utiliser le Plug-in Sampler pour enregistrer un son directement depuis un microphone ou un instrument électrique (par exemple, une guitare électrique) connecté à votre carte son et créer vos propres boucles. Vous pouvez aussi pré-écouter rapidement les boucles dans la Bibliothèque de MASCHINE en utilisant l'attribut Loops dans le Browser pour trouver la boucle qui vous convient. Pour savoir comment filtrer les boucles dans le Browser, veuillez consulter la section ↑4.2.6, Sélectionner les attributs Type et Character.

Vous pouvez charger un Sample étiqueté comme Loops depuis le Browser en le glissant sur un Sound vide, ce qui place le Sample dans le Pattern. Alors que le Sample est chargé dans le Pattern, sa forme d'onde apparaît, MASCHINE détermine directement le tempo et la durée du Sample puis étire automatiquement ce dernier pour le faire correspondre au tempo de votre Project. Vous pouvez lancer immédiatement la lecture une fois l'audio chargé.



Le Pattern Editor avec le Plug-in Audio en mode Loop chargé dans le Sound 4.

Par défaut, le Plug-in Audio est en mode Loop, ce qui signifie que le Sample est répété sur la durée du Pattern, quelle que soit la durée du Sample lui-même. Si vous souhaitez couper l'audio en morceaux et contrôler sa hauteur tonale (son pitch), passez en mode Gate. Pour plus d'informations sur le mode Gate, veuillez consulter la section ↑8.3, Utiliser le mode Loop.

Si vous utilisez un Sample avec le Plug-in Sampler et décidez finalement de l'utiliser avec le Plug-in Audio, vous pouvez rapidement passer d'un Plug-in à l'autre depuis le contrôleur. Ceci peut être pratique si vous tentez de charger une boucle qui n'est pas étiquetée avec l'attribut Loops : les fichiers sans l'attribut Loops étant automatiquement chargés dans le Plug-in Sampler, ce sera aussi le cas pour cette boucle. Pour plus d'informations sur la sélection des Plug-ins, veuillez consulter la section ↑7.1.3.1, Sélection du Plug-in Slot depuis le Browser.

8.2 Éditer l'audio dans le Plug-in Audio

Le Plug-in Audio contient un onglet Edit qui, une fois ouvert, donne accès aux fonctions d'édition du Plug-in Audio. Là, vous pouvez modifier la région devant être lue (« Play Range ») mais aussi effectuer des modifications audio destructives sur les boucles chargées dans le Plug-in Audio.

Pour accéder à l'éditeur du Plug-in Audio dans le logiciel, faites comme suit :

1. Dans la Sound List située sur la gauche du Pattern Editor, cliquez sur le Sound de votre choix pour établir le focus sur ce Sound. Pour savoir comment placer le focus sur un Sound, veuillez consulter la section ↑3.3.4, Établir le focus sur un Group ou un Sound.
2. Sur la gauche du Pattern Editor, cliquez sur le bouton du Sample Editor pour l'afficher.

   Le Sample Editor apparaît alors, et affiche les Samples contenus dans le Sound en focus.
3. En haut du Sample Editor, cliquez sur l'onglet de votre choix pour accéder à la page correspondante :

   - La page Record permet d'enregistrer de l'audio : ↑17.2, Recording Audio.
   - La page Edit permet d'appliquer des opérations d'édition destructives à tout audio existant : ↑17.3, Éditer un Sample.

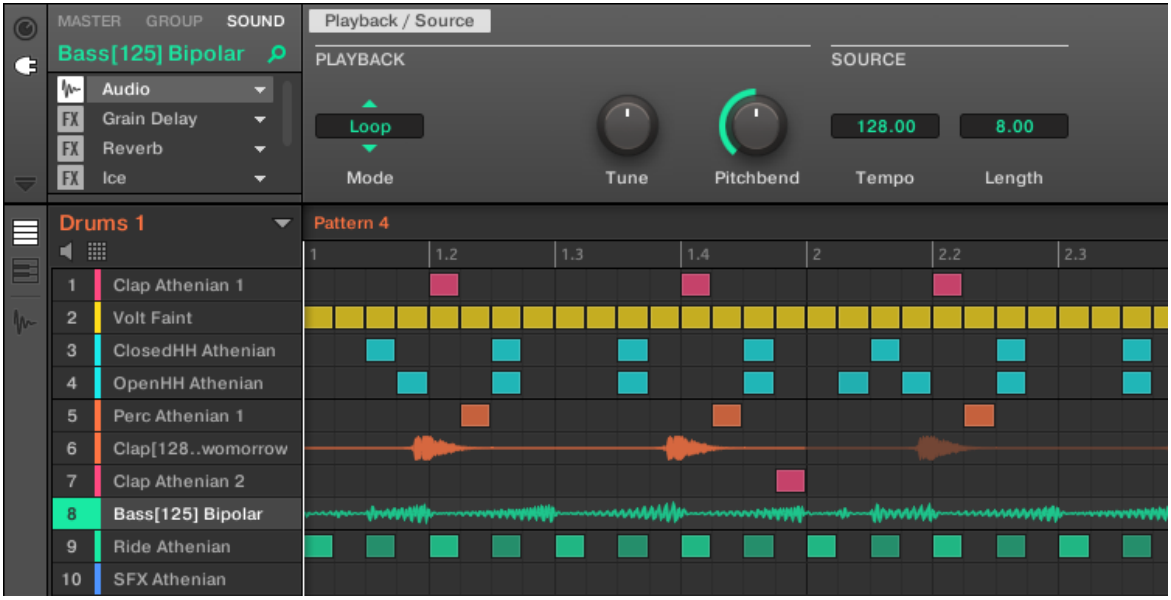
Les fonctions d'édition audio destructive disponibles ici sont les mêmes que celles du Sample Editor ; pour plus d'informations sur l'utilisation des fonctions d'édition audio destructive, voir ↑17.3, Éditer un Sample.

8.3 Utiliser le mode Loop

Le mode Loop est le mode par défaut du Plug-in Audio ; il sert à lire un fichier audio en synchronisation avec votre Project. Lorsqu'il est chargé dans un Sound, l'audio apparaît comme forme d'onde dans le Pattern Editor et il est répété pendant toute la durée du Pattern. Une vue détaillée de la forme d'onde est visible dans l'affichage Keyboard.

Si le Pattern est raccourci et devient plus court que l'audio, la lecture du Pattern sera bouclée avant que l'audio entier ne soit lu ; la longueur du Pattern doit être au moins aussi grande que la durée de l'audio afin d'entendre celui-ci dans son entièreté. Si le Pattern est allongé au-delà de la durée de l'audio, celui-ci est automatiquement bouclé pour remplir la durée du Pattern ; ces répétitions sont représentées par des versions plus sombres de la forme d'onde. Pour plus d'informations sur la modification de la longueur du Pattern, veuillez consulter la section ↑11.1.6, Régler l'Arrange Grid et la Pattern Length (Longueur de Pattern).

Le mode Loop s'utilise comme suit : chargez un fichier audio dans un Sound, puis sélectionnez le mode Loop dans les paramètres du Plug-in Audio.



Le Plug-in Audio avec un enregistrement de basse en mode Loop.

Activer et désactiver l'audio du Pattern

Lorsque vous utilisez le mode Loop du Plug-in Audio, vous pouvez activer et désactiver l'audio dans le Pattern actuel dans le Pattern Editor. Par défaut, lorsque de l'audio est enregistré via le Plug-in Audio ou lorsque qu'il est étiqueté comme boucle et chargé depuis le Browser, il est activé dans le Pattern et lu lorsque vous lancez la lecture.

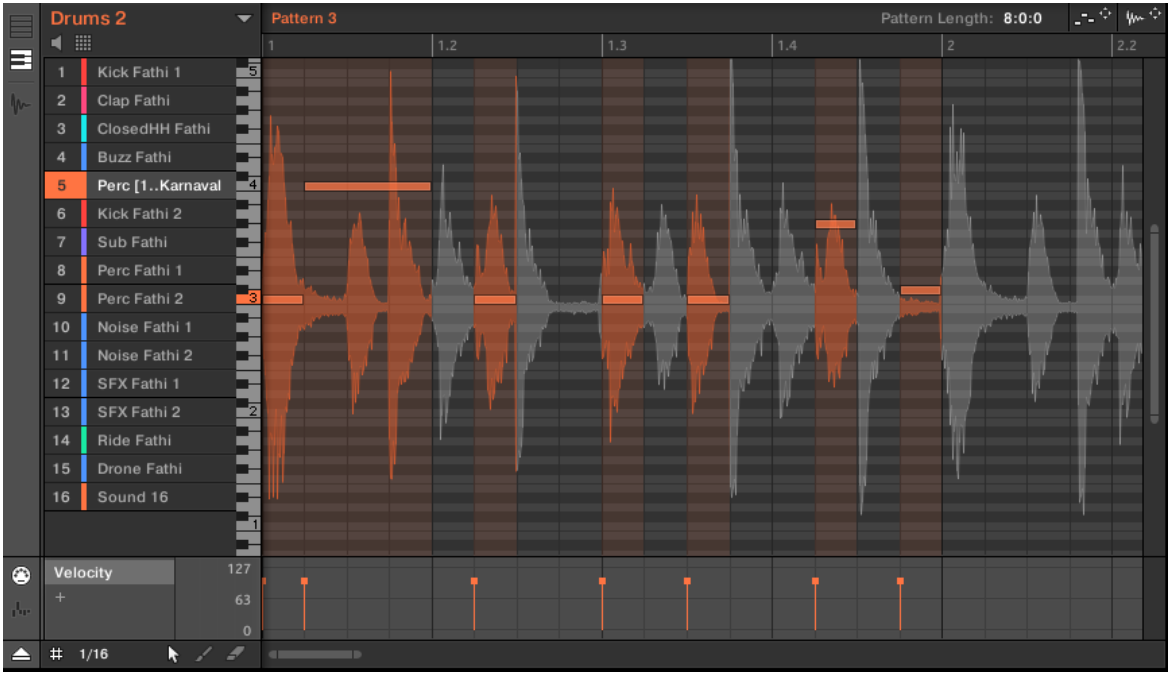
Pour désactiver l'audio et le retirer temporairement du Pattern, double-cliquez sur la forme d'onde. Cliquez à nouveau dessus pour réactiver l'audio pour ce Pattern.

8.4 Utiliser le mode Gate

Le mode Gate permet de découper votre Sample et de modifier sa hauteur tonale au moyen de notes MIDI situées dans le Pattern Editor en affichage Keyboard ou que vous enregistrez depuis votre contrôleur. Chaque note déclenche puis interrompt le Sample ; la longueur des no-

tes détermine la durée de lecture et leur position sur l'échelle tonale détermine la hauteur (le pitch) appliquée à l'audio. En découpant la boucle et en modifiant sa hauteur, vous pouvez créer des mélodies, voire des effets sur les percussions.

An affichage Keyboard, les notes MIDI sont visibles en surimpression sur la forme d'onde du Sample et peuvent être modifiées ou supprimées à tout moment, et plus important encore, vous pouvez modifier le Sample à tout moment tout en conservant les notes MIDI dans le Pattern, ce qui vous permet d'utiliser le même phrasé et la même mélodie sur différents Samples.



Le mode Gate dans le Pattern Editor avec un Sample et des événements MIDI.

Le mode Gate s'utilise comme suit : chargez une boucle dans un Sound, sélectionnez le mode Gate dans les paramètres du Plug-in Audio, puis ajoutez des notes MIDI aux endroits du Pattern auxquels vous souhaitez découper le Sample et modifier sa hauteur, ou bien lancez la lecture sur votre contrôleur et utilisez les pads pour décaler la hauteur du Sample. Pour plus d'informations sur l'enregistrement et la modification des notes MIDI, veuillez consulter le chapitre ↑11, Utilisation des Patterns.



Pour grossir l'affichage du Pattern, double-cliquez sur la barre de défilement vertical à droite du Pattern Editor.

9 Utiliser les Drumsynths

Les Drumsynths sont un puissant ensemble de Plug-ins d'Instruments monophoniques Internes (c-à-d dire des Plug-ins d'Instrument fournis avec MASCHINE) qui vous permettront de générer et de raffiner individuellement des sons de batterie dédiés à vos productions musicales. Comme tous les autres Plug-ins d'Instrument, il n'est possible de les charger que dans le premier Plug-in Slot des Sounds.

Les Drumsynth ont été conçus dans un souci de jouabilité ultime, que ce soit à l'aide des pads haute qualité de votre contrôleur MASCHINE ou depuis n'importe quel clavier MIDI sensible à la vélocité. Ils permettent de concevoir rapidement des sons de batterie personnalisés, et vous fourniront un contrôle total sur les caractéristiques des divers éléments percussifs – n'hésitez pas à triturer leurs contrôles pendant vos performances live, ou à les automatiser, à la manière de tout autre Plug-in !



Veuillez consulter la section ↑11.5, Enregistrer et éditer une modulation pour plus d'informations concernant l'automatisation.

Dans ce chapitre, vous trouverez :

- Une vue d'ensemble des Drumsynths et une présentation de leurs **fonctionnalités communes** : ↑9.1, Drumsynths – utilisation générale.
- Une description détaillée de chaque Drumsynth spécifique :
  - Le Plug-in Kick : ↑9.2, Les grosses caisses.
  - Le Plug-in Snare : ↑9.3, Les caisses claires.
  - Le Plug-in Hi-hat : ↑9.4, Les charleys.
  - Le Plug-in Tom : ↑9.5, Les toms.
  - Le Plug-in Percussion : ↑9.6, Les percussions.



Nous décrivons ici le maniement et les paramètres spécifiques aux Drumsynths. Pour une description générale des fonctionnalités et caractéristiques des Plug-ins (Drumsynths y compris), veuillez consulter la section ↑7.1, Vue d'ensemble des Plug-ins.

9.1 Drumsynths – utilisation générale

Cette section décrit l'utilisation et les fonctionnalités générales des Drumsynths.

Gestion des Drumsynths

Les Drumsynths sont des Plug-ins MASCHINE ; par conséquent, on peut leur appliquer toutes les opérations et procédures habituelles aux Plug-ins. Aussi, pour découvrir comment charger, supprimer, remplacer, insérer, déplacer, copier/coller les Drumsynths, ainsi que régler les paramètres des Drumsynths et charger/sauvegarder des presets, veuillez consulter la section ↑7.1, Vue d'ensemble des Plug-ins où ces opérations sont décrites en détail.

9.1.1 Moteurs audio : De nombreux sons de batterie pour chaque Drumsynth

Chacun des Drumsynths mis à votre disposition (Kick, Snare, Hi-hat, Tom, and Percussion) donne accès à de nombreux sons différents : en effet, vous pouvez choisir le **moteur audio** spécifique utilisé par chaque Drumsynth pour générer ses sons percussifs. Dans un même Drumsynth, chaque moteur possède son propre algorithme, ainsi que ses propres paramètres et caractéristiques sonores – il s'agit en fait de sons de batterie totalement différents. Par exemple, le Kick propose huit moteurs audio différents ! Certains moteurs audio permettent de créer des sons de batterie acoustique, tandis que d'autres sont plus résolument orientés vers les sons électroniques.

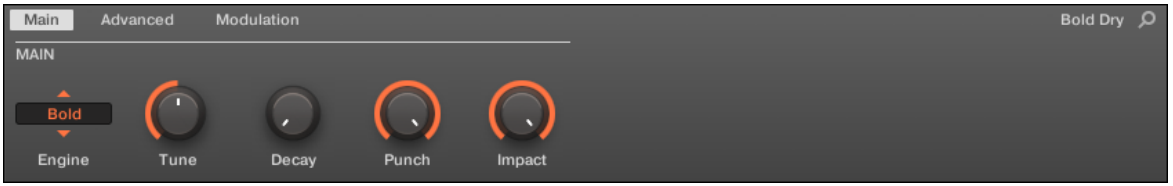
Dans chaque Drumsynth, le premier paramètre (Engine) vous permettra de sélectionner le moteur audio de votre choix. La plupart des autres paramètres dépendront du moteur sélectionné.

9.1.2 Organisation commune des paramètres

Les paramètres de tous les Drumsynths sont organisés de manière similaire, que ce soit dans la Control Area de l'Affichage Arrange ou dans le Plug-in Strip de l'Affichage Mix.

Parameter Pages communes dans la Control Area (Affichage Arrange)

En Affichage Arrange, les paramètres de tous les Drumsynths sont regroupés de manière similaire dans la Control Area :



Les paramètres de tous les Drumsynths sont organisés de manière similaire dans la Control Area.

- Leurs paramètres sont regroupés sur trois Parameter Pages :
  - La **page Main** regroupe les plus importants paramètres pour chaque type de son percussif. Vous pouvez y sélectionner le moteur audio à utiliser, l'accordage, le decay, etc.
  - La **page Advanced** donne accès à des réglages plus complexes et fins pour les sons de batterie.
  - La **page Modulation** permet d'ajuster la jouabilité des sons de batterie, en procédant au réglage de leur réponse en vélocité.
- La page Main débute toujours par une **section MAIN**. Les autres sections de la page diffèrent en fonction du Drumsynth et du moteur audio choisis.

Apparence commune au sein du Plug-in Strip (Affichage Mix)

En Affichage Mix, les panneaux de Plug-in de tous les Drumsynths ont la même apparence au sein du Plug-in Strip :



Dans le Plug-in Strip, tous les Drumsynths ont la même apparence générale.

- Dans la partie supérieure du panneau, vous pouvez régler le paramètre Tune, sélectionner le moteur audio de votre choix, régler la réponse en vélocité, et ajuster le paramètre Decay (ou le paramètre Filter, dans le cas du moteur audio Shaker du Plug-in Percussion).
- Dans la partie basse du panneau, vous trouverez les autres paramètres permettant de régler le son du moteur audio sélectionné.

Pour plus d'informations concernant les panneaux de Plug-in du Plug-in Strip, veuillez consulter la section ↑13.4, Le Plug-in Strip.

9.1.3 Paramètres communs

Au sein de chaque Drumsynth, certains paramètres sont **communs** à **plusieurs moteurs audio** (par ex. le paramètre Tune). Les paramètres communs présentent l'avantage de **conserver leur position** si vous sélectionnez un autre moteur audio pour le Drumsynth. Ceci vous permettra de comparer plus aisément les sons des différents moteurs audio.



La plage de réglage de certains paramètres communs peut varier d'un moteur audio à un autre. C'est par exemple le cas du paramètre Tune : si vous changez de moteur audio, il peut se produire que l'accordage (« tuning ») varie, bien que la position du curseur n'ait pas changé.

Il est facile de déterminer les paramètres communs aux divers moteurs audio : si vous trouvez un paramètre apparaissant avec plusieurs moteurs audio, le paramètre est effectivement commun aux moteurs en question.



Si vous changez de Drumsynth (par ex. si vous remplacez le Plug-in Kick se trouvant dans un Plug-in Slot par un Plug-in Hi-hat), les positions des paramètres ne seront pas conservées !

9.1.4 Diverses réponses en vélocité

Chaque moteur de chaque Drumsynth possède un réponse différente vis-à-vis de la vélocité des notes jouées. Globalement, les moteurs audio peuvent être regroupés en deux grandes catégories :

- Les moteurs aux **sonorités acoustiques** dépendent particulièrement de la vélocité : la vélocité affecte de nombreuses caractéristiques des sons générés, ce qui permet de jouer ces sons de batterie avec beaucoup d'expressivité.
- Les moteurs aux **sonorités électroniques** dépendent généralement moins de la vélocité. La plupart de ces moteurs utilisent la vélocité pour moduler le volume de sortie du Sound.

La sensibilité globale à la vélocité (aussi bien pour les moteurs de type acoustique que pour ceux de type électronique) peut être réglée grâce au contrôle Velocity de la page Modulation.

9.1.5 Tessiture, accordage et notes MIDI

Tous les Drumsynths peuvent être joués de manière chromatique : la hauteur tonale (le « pitch ») des sons sera affecté par les notes que vous jouez à l'aide de votre clavier MIDI (ou avec vos pads en mode Keyboard).

Pour tous les moteurs audio, le paramètre **Tune** permet de définir le pitch joué lorsque vous appuyez sur le pad correspondant au Sound (lorsque vos pads sont en mode Pad) ou lorsque vous jouez le Do central (note de référence : note MIDI 60).



Dans la convention de MASCHINE, la note MIDI 60 est appelée « C3 ».

Les moteurs audio possèdent des tessitures variées :

- La plupart des moteurs possèdent une **tessiture limitée** : par exemple, pour le Snare, le moteur audio Chrome permet de jouer les pitches compris entre les notes MIDI 60 et 84, tandis que le moteur audio Iron peut jouer les pitches compris entre les notes MIDI 46 et 70. Si le pitch d'une note MIDI entrante est en-dehors de la tessiture du moteur audio, la note jouée sera ramenée dans la tessiture du moteur.
- Certains moteurs audio possèdent une **tessiture illimitée** : par exemple, le moteur Sub du Drumsynth Kick, les moteurs Fractal et Tronic du Drumsynth Tom et le moteur Fractal du Drumsynth Percussion.

Dans le cas de certains moteurs audio, il est impossible de définir un accordage précis (en notes MIDI). Pour ces moteurs, le paramètre Tune est exprimé sous la forme d'un pourcentage (de 0 % à 100 %).

9.2 Les grosses caisses

Le Drumsynth Kick permet de générer une myriade de sons de grosse caisse.



Le Kick dans la Control Area (page Main affichée).



Le panneau du Kick dans le Plug-in Strip.

Comme pour tout Drumsynth, le moteur audio peut être sélectionné à l'aide du sélecteur Engine de la page Main. Chaque moteur audio possède des caractéristiques et des paramètres différents, détaillés dans les sections qui suivent.

Le Kick propose les moteurs audio suivants :

- **Sub** (par défaut) : ↑9.2.1, Kick – Sub.
- **Tronic** : ↑9.2.2, Kick – Tronic.
- **Dusty** : ↑9.2.3, Kick – Dusty.
- **Rasper** : ↑9.2.5, Kick – Rasper.
- **Snappy** : ↑9.2.6, Kick – Snappy.
- **Bold** : ↑9.2.7, Kick – Bold.
- **Maple** : ↑9.2.8, Kick – Maple.
- **Push** : ↑9.2.9, Kick – Push.

Pour plus d'information au sujet des moteurs audio, voir ↑9.1.1, Moteurs audio : De nombreux sons de batterie pour chaque Drumsynth. Pour des informations générales concernant le Kick et les autres Drumsynths, veuillez consulter la section ↑9.1, Drumsynths – utilisation générale.

9.2.1 Kick – Sub

Le moteur Sub est le moteur audio par défaut du Kick.

Inspiré du kick d'une boîte à rythme analogique classique, le Sub est un son de grosse caisse propre, profond et basé sur une onde sinusoïdale : il peut être malmené et utilisé pour créer une basse sub, un tom ou même un lead électronique si vous l'accordez et le jouez avec un clavier.

Les paramètres décrits ci-dessous sont présentés de la manière dont ils apparaissent dans la Control Area (Affichage Arrange). Les mêmes paramètres sont disponibles dans le panneau du Plug-in situé dans le Plug-in Strip (Affichage Mix). Pour plus d'informations à ce sujet, voir la section ↑13.4, Le Plug-in Strip.

page Main

Élément	Description
Section MAIN	
Engine	Sélectionne le moteur audio utilisé pour le Plug-in Kick. Si vous modifiez ce réglage, veuillez consulter la section ↑9.2, Les grosses caisses.
Tune	Ajuste la hauteur tonale (le « pitch ») jouée par le Do central du clavier ; cette valeur est exprimée sous la forme d'un numéro de note MIDI et de centièmes de note. Les valeurs disponibles vont de 31,00 à 55,00. La valeur par défaut est 43,00. Pour plus de détails, voir la section ↑9.1.5, Tessiture, accordage et notes MIDI.
Decay	Ajuste la durée de retombée du son, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Bend	Permet d'ajuster l'amplitude de l'enveloppe de pitch appliquée sur la durée du son (punch), exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 6,8 %). À zéro, le son reste à son pitch de départ pendant toute la durée de la phase de retombée. Si vous augmentez la valeur de Bend, cela a pour effet d'augmenter l'amplitude de l'enveloppe de pitch appliquée au son. Cela signifie que le son percussif attaque à un pitch plus élevé, et que ce pitch revient ensuite progressivement à sa valeur originale pendant la retombée du son. Plus la valeur de Bend est élevée, plus le pitch de départ est haut.

Élément	Description
Time	Permet d'ajuster le temps de retombée de l'enveloppe de pitch, exprimé sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 30 %). Veuillez remarquer que si la valeur de Time est trop élevée par rapport à la valeur de Decay, vous n'entendrez pas entièrement l'effet de retombée du pitch, mais seulement son début – c-à-d que le son aura simplement un pitch plus élevé que celui défini par le paramètre Tune.
Section ATTACK	
Mode	Permet de sélectionner le style d'attaque : *Thin* correspond à un claquement assez fin, *Thick* correspond à un claquement plus rond avec adjonction de bruit, et *Noise* utilise une salve de bruit pour générer une attaque moins claquante.
Color	Uniquement disponible si *Thick* ou *Noise* est sélectionné dans le sélecteur Mode. Permet de définir la couleur de l'attaque, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %). Pour les valeurs basses, l'attaque est peu définie. Augmentez la valeur de Color pour obtenir une attaque plus définie.
Amount	Permet d'ajuster le niveau de l'attaque. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % (attaque douce) à 100.0 % (attaque maximale). La valeur par défaut est 50.0 %.

Page Advanced

Pour ce moteur audio, la page Advanced ne contient aucun paramètre.

Page Modulation

Comme pour tous les autres moteurs audio et tous les autres Drumsynths, la page Modulation ne contient qu'un seul paramètre : Velocity.

Élément	Description
Section SCALE	
Velocity	Ajuste la réponse en vélocité du son percussif. Les valeurs disponibles vont de -100,0 % à 100,0 % (valeur par défaut). À zéro (mi-course), le fût est joué à pleine vélocité, quelle que soit la force avec laquelle vous frappez les touches (ou les pads). À partir de cette position centrale, tournez le curseur vers la droite pour augmenter la réponse positive en vélocité, et ainsi rendre le son percussif de plus en sensible à la vélocité avec laquelle vous frappez les touches/pads. À partir de la position centrale, tournez le curseur vers la gauche pour obtenir l'effet inverse : plus vous frapperez fort sur vos touches/pads, plus le son percussif résultant sera doux.

9.2.2 Kick – Tronic

Puissant, chaud et épais ; le Kick Tronic est inspiré d'un autre son de grosse caisse analogique qui est à la base d'innombrables morceaux dance et électro de ces 30 dernières années. Le Kick Tronic pousse ce son classique encore un peu plus loin, avec des plages de paramètres et une tessiture étendues ; il intègre en outre une section de distorsion spécialement conçue pour offrir une vaste gamme de textures allant de la rondeur la plus délicate à des sons franchement agressifs de type « gabber ».



Les paramètres décrits ci-dessous sont présentés de la manière dont ils apparaissent dans la Control Area (Affichage Arrange). Les mêmes paramètres sont disponibles dans le panneau du Plug-in situé dans le Plug-in Strip (Affichage Mix). Pour plus d'informations à ce sujet, voir la section ↑13.4, Le Plug-in Strip.

page Main

Élément	Description
Section MAIN	
Engine	Sélectionne le moteur audio utilisé pour le Plug-in Kick. Si vous modifiez ce réglage, veuillez consulter la section ↑9.2, Les grosses caisses.
Tune	Ajuste la hauteur tonale (le « pitch ») jouée par le Do central du clavier ; cette valeur est exprimée sous la forme d'un numéro de note MIDI et de centièmes de note. Les valeurs disponibles vont de 31,00 à 55,00. La valeur par défaut est 43,00. Pour plus de détails, voir la section ↑9.1.5, Tessiture, accordage et notes MIDI.
Decay	Ajuste la durée de retombée du son, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Bend	Permet d'ajuster la quantité d'enveloppe de pitch appliquée sur la durée du son, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 6.8 %). Les valeurs peu élevées permettent d'obtenir un son plus délicat. Augmentez le Bend pour donner plus de punch au Kick ; pour les valeurs les plus élevées, l'enveloppe de pitch a un effet « pitch bend » clairement audible.
Impact	Permet de d'ajuster la quantité d'attaque. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % (attaque douce) à 100 % (attaque maximale). La valeur par défaut est 75.0 %.

Page Advanced

La page Advanced contient les contrôles dédiés à la distorsion.

Élément	Description
Section DISTORTION	
Gain	Permet de régler le gain de la distorsion, exprimé sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 70,0 %). Augmentez le Gain pour obtenir un son percussif avec plus de distorsion.
Tone	Permet de définir la couleur de la distorsion, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 25.0 %).
Bias	Permet d'ajuster le timbre de la distorsion, exprimé sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %). À zéro, la distorsion est symétrique, et ajoute principalement au signal des harmoniques de rang impair. Avec l'augmentation de la valeur de Bias, la distorsion devient de plus en plus asymétrique, et de plus en plus d'harmoniques de rang pair sont ajoutées au signal ; cela crée une tonalité différente, en particulier pour les réglages de Gain les plus subtils.
Mix	Permet d'ajuster le mélange du signal clair et du signal distordu, exprimé sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %). À zéro, vous n'entendrez aucune distorsion appliquée au son percussif. À 100.0 %, vous n'entendrez que le son percussif avec distorsion.



Les modifications apportées aux paramètres de distorsion ne sont audibles que si le paramètre Mix est réglé à une valeur supérieure à 0 %.

Page Modulation

Comme pour tous les autres moteurs audio et tous les autres Drumsynths, la page Modulation ne contient qu'un seul paramètre : Velocity.

Élément	Description
Section SCALE	
Velocity	Ajuste la réponse en vélocité du son percussif. Les valeurs disponibles vont de -100,0 % à 100,0 % (valeur par défaut). À zéro (mi-course), le fût est joué à pleine vélocité, quelle que soit la force avec laquelle vous frappez les touches (ou les pads). À partir de cette position centrale, tournez le curseur vers la droite pour augmenter la réponse positive en vélocité, et ainsi rendre le son percussif de plus en sensible à la vélocité avec laquelle vous frappez les touches/pads. À partir de la position centrale, tournez le curseur vers la gauche pour obtenir l'effet inverse : plus vous frapperez fort sur vos touches/pads, plus le son percussif résultant sera doux.

9.2.3 Kick – Dusty

Le Kick Dusty est un son de grosse caisse électronique possédant un rendu organique. Il permet de créer des sons abîmés et poussiéreux, mais peut aussi développer des fracas particulièrement retentissants.



Les paramètres décrits ci-dessous sont présentés de la manière dont ils apparaissent dans la Control Area (Affichage Arrange). Les mêmes paramètres sont disponibles dans le panneau du Plug-in situé dans le Plug-in Strip (Affichage Mix). Pour plus d'informations à ce sujet, voir la section ↑13.4, Le Plug-in Strip.

page Main

Élément	Description
Section MAIN	
Engine	Sélectionne le moteur audio utilisé pour le Plug-in Kick. Si vous modifiez ce réglage, veuillez consulter la section ↑9.2, Les grosses caisses.

Élément	Description
Tune	Permet de régler la hauteur tonale (le « pitch ») jouée par le Do central du clavier, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %). Pour plus de détails, voir la section ↑9.1.5, Tessiture, accordage et notes MIDI.
Decay	Ajuste la durée de retombée du son, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Impact	Permet de définir la quantité d'attaque et de claquement, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % (attaque douce) à 100.0 % (attaque maximale). La valeur par défaut est 75.0 %.
Section CHARACTER	
Filter	Permet d'ajuster le timbre du son percussif, exprimé sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 40.0 %). Augmentez la valeur de ce paramètre pour enrichir les hautes fréquences.
Noise	Permet d'ajuster la quantité de bruit, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 10.0 %).

Page Advanced

Pour ce moteur audio, la page Advanced ne contient aucun paramètre.

Page Modulation

Comme pour tous les autres moteurs audio et tous les autres Drumsynths, la page Modulation ne contient qu'un seul paramètre : Velocity.

Élément	Description
Section SCALE	
Velocity	Ajuste la réponse en vélocité du son percussif. Les valeurs disponibles vont de -100,0 % à 100,0 % (valeur par défaut). À zéro (mi-course), le fût est joué à pleine vélocité, quelle que soit la force avec laquelle vous frappez les touches (ou les pads). À partir de cette position centrale, tournez le curseur vers la droite pour augmenter la réponse positive en vélocité, et ainsi rendre le son percussif de plus en sensible à la vélocité avec laquelle vous frappez les touches/pads. À partir de la position centrale, tournez le curseur vers la gauche pour obtenir l'effet inverse : plus vous frapperez fort sur vos touches/pads, plus le son percussif résultant sera doux.

9.2.4 Kick – Grit

Le grosse caisse Grit est une grosse caisse moderne adaptée à de nombreux styles musicaux. Cette grosse caisse est assez flexible : avec une longue décroissance, elle génère une tonalité profonde, pleine et volumineuse ; en revanche, plus resserrée, elle peut faire preuve d'une frappe très efficace. Pour les accordages élevés, en particulier pour les valeurs extrêmes d' « Aero Grind » et « Aero Amount », elle prend une tournure granuleuse tendant vers le 8-bit – un son parfait pour l'IDM et l'électro.



Les paramètres décrits ci-dessous sont présentés de la manière dont ils apparaissent dans la Control Area (Affichage Arrange). Les mêmes paramètres sont disponibles dans le panneau du Plug-in dans le Plug-in Strip (Affichage Mix) – pour plus d'infos veuillez consulter la section 9.4 « Le Plug-in Strip » dans le manuel de MASCHINE 2.0.

page Main

Élément	Description
Section MAIN	
Engine	Sélectionne le moteur audio utilisé pour le Plug-in Kick. Si vous modifiez ce réglage, veuillez consulter la section 10.2 « Les Kicks » dans le manuel de MASCHINE 2.0.
Tune	Ajuste la hauteur tonale (le « pitch ») jouée par le Do central du clavier ; cette valeur est exprimée sous la forme d'un numéro de note MIDI et de centièmes de note. Les valeurs disponibles vont de 31,00 à 55,00. La valeur par défaut est 43,00.
Decay	Ajuste la durée de retombée du son, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Bend	Ajuste la proportion d'enveloppe de pitch appliquée à la grosse caisse, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 6.8 %).
Impact	Ajuste la quantité de claquement dans l'attaque initiale, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 75.0 %).
Gate	Si cette option est activée, la retombée du son du fût sera interrompue par la fin de la note. Si cette option est désactivée (réglage par défaut), le fût aura un comportement de type « One-shot » : les sons seront joués intégralement jusqu'à leur retombée complète, indifféremment du moment où la note s'achève ; la durée du son dépend cependant toujours du paramètre Decay (voir ci-dessus). En activant Gate et en réglant le paramètre Decay à une valeur élevée tout en jouant des notes courtes, vous pouvez obtenir un son plus pêchu et plus agressif qu'en utilisant simplement une faible valeur de Decay et un Gate désactivé.
Section AERO	

Élément	Description
Grind	Ajuste la rugosité de la composante « aérienne » du son, mesurée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 45.0 %). Les valeurs faibles génèrent une réverbération volumineuse. Les valeurs élevées propulsent un souffle écrasé et digital dans le son du fût. Notez que ce paramètre n'a d'effet que si Amount est réglé sur une valeur non nulle (cf. ci-dessous).
Amount	Contrôle la quantité d'air ou de grain dans le son de grosse caisse, mesurée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 20.0 %).

Page Advanced

Pour ce moteur audio, la page Advanced ne contient aucun paramètre.

Page Modulation

Comme pour tous les autres moteurs audio et tous les autres Drumsynths, la page Modulation ne contient qu'un seul paramètre : Velocity.

Élément	Description
Section SCALE	
Velocity	Ajuste la réponse en vélocité du son percussif. Les valeurs disponibles vont de -100.0 à 100.0 % (valeur par défaut). À zéro (mi-course), le fût est joué à pleine vélocité, quelle que soit la force avec laquelle vous frappez les touches (ou les pads). À partir de cette position centrale, tournez le curseur vers la droite pour augmenter la réponse positive en vélocité et ainsi rendre le son percussif de plus en sensible à la vélocité avec laquelle vous frappez les touches/pads. À partir de la position centrale, tournez le curseur vers la gauche pour obtenir l'effet inverse : plus vous frapperez fort sur vos touches/pads, plus le son percussif résultant sera doux.

9.2.5 Kick – Rasper

Le Kick Rasper est une émulation de grosse caisse possédant un son unique et organique facilement adaptable aux productions de type Drum'n'Bass ou Dubstep. Ses deux modes de « claquant » donnent accès à un vaste éventail de sons de grosse caisse.



Les paramètres décrits ci-dessous sont présentés de la manière dont ils apparaissent dans la Control Area (Affichage Arrange). Les mêmes paramètres sont disponibles dans le panneau du Plug-in situé dans le Plug-in Strip (Affichage Mix). Pour plus d'informations à ce sujet, voir la section ↑13.4, Le Plug-in Strip.

page Main

Élément	Description
Section MAIN	
Engine	Sélectionne le moteur audio utilisé pour le Plug-in Kick. Si vous modifiez ce réglage, veuillez consulter la section ↑9.2, Les grosses caisses.
Tune	Ajuste la hauteur tonale (le « pitch ») jouée par le Do central du clavier ; cette valeur est exprimée sous la forme d'un numéro de note MIDI et de centièmes de note. Les valeurs disponibles vont de 38.00 à 62.00. La valeur par défaut est 50.00. Pour plus de détails, voir la section ↑9.1.5, Tessiture, accordage et notes MIDI.
Decay	Ajuste la durée de retombée du son, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Punch	Permet d'ajuster simultanément la quantité d'enveloppe de pitch et la quantité de bruit de l'attaque. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut).
Impact	Permet de définir la force avec laquelle l'élément de batterie est frappé. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % (frappe la plus douce) à 100.0 % (frappe la plus forte). La valeur par défaut est 75.0 %.

Élément	Description
Section CRISPNESS	
Mode	Permet de sélectionner deux modes de « claquant » différents : Sélectionnez *A* (sélection par défaut) pour un son de type tambourin, et *B* pour un son de type caisse claire.
Decay	Permet d'ajuster la durée de l'effet de « claquant », exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 34.0 %).
Amount	Permet d'ajuster la quantité de « claquant », exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).

Page Advanced

Pour ce moteur audio, la page Advanced ne contient aucun paramètre.

Page Modulation

Comme pour tous les autres moteurs audio et tous les autres Drumsynths, la page Modulation ne contient qu'un seul paramètre : Velocity.

Élément	Description
Section SCALE	
Velocity	Ajuste la réponse en vélocité du son percussif. Les valeurs disponibles vont de -100,0 % à 100,0 % (valeur par défaut). À zéro (mi-course), le fût est joué à pleine vélocité, quelle que soit la force avec laquelle vous frappez les touches (ou les pads). À partir de cette position centrale, tournez le curseur vers la droite pour augmenter la réponse positive en vélocité, et ainsi rendre le son percussif de plus en sensible à la vélocité avec laquelle vous frappez les touches/pads. À partir de la position centrale, tournez le curseur vers la gauche pour obtenir l'effet inverse : plus vous frapperez fort sur vos touches/pads, plus le son percussif résultant sera doux.

9.2.6 Kick – Snappy

Le Kick Snappy est une émulation de grosse caisse acoustique qui fournit un contrôle sur les oscillations captées par le micro avant la frappe, grâce à son contrôle Snap. Il permet créer des sons de grosse caisse aux médiums prononcés, qui peuvent être triturés à l'aide des paramètres de la section Punch.



Les paramètres décrits ci-dessous sont présentés de la manière dont ils apparaissent dans la Control Area (Affichage Arrange). Les mêmes paramètres sont disponibles dans le panneau du Plug-in situé dans le Plug-in Strip (Affichage Mix). Pour plus d'informations à ce sujet, voir la section ↑13.4, Le Plug-in Strip.

Élément	Description
Section MAIN	
Engine	Sélectionne le moteur audio utilisé pour le Plug-in Kick. Si vous modifiez ce réglage, veuillez consulter la section ↑9.2, Les grosses caisses.
Tune	Ajuste la hauteur tonale (le « pitch ») jouée par le Do central du clavier ; cette valeur est exprimée sous la forme d'un numéro de note MIDI et de centièmes de note. Les valeurs disponibles vont de 36.00 à 60.00. La valeur par défaut est 48.00. Pour plus de détails, voir la section ↑9.1.5, Tessiture, accordage et notes MIDI.
Decay	Ajuste la durée de retombée du son, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Snap	Permet d'émuler le mouvement de l'air créé par la batte avant la frappe proprement dite. La longueur du claquement ainsi créé dans la forme d'onde est contrôlée par ce paramètre. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Impact	Permet de régler la force de la frappe sur l'instrument percussif, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % (frappe la plus douce) à 100.0 % (frappe la plus forte). La valeur par défaut est 75.0 %.

Élément	Description
Section PUNCH	
Mode	Permet de sélectionner l'un des deux modes de frappe (« punch ») : *A* (par défaut) et *B*.
Decay	Permet de définir la durée de la frappe (« punch »), exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Amount	Permet d'ajuster la quantité de son de frappe (« punch »), exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut).

Page Advanced

Pour ce moteur audio, la page Advanced ne contient aucun paramètre.

Page Modulation

Comme pour tous les autres moteurs audio et tous les autres Drumsynths, la page Modulation ne contient qu'un seul paramètre : Velocity.

Élément	Description
Section SCALE	
Velocity	Ajuste la réponse en vélocité du son percussif. Les valeurs disponibles vont de -100,0 % à 100,0 % (valeur par défaut). À zéro (mi-course), le fût est joué à pleine vélocité, quelle que soit la force avec laquelle vous frappez les touches (ou les pads). À partir de cette position centrale, tournez le curseur vers la droite pour augmenter la réponse positive en vélocité, et ainsi rendre le son percussif de plus en sensible à la vélocité avec laquelle vous frappez les touches/pads. À partir de la position centrale, tournez le curseur vers la gauche pour obtenir l'effet inverse : plus vous frapperez fort sur vos touches/pads, plus le son percussif résultant sera doux.

9.2.7 Kick – Bold

Le Kick Bold est une émulation de grosse caisse acoustique dont le caractère agressif est appuyé par un son puissant et sale. Il permet de produire un large éventail de sons, allant des kicks les plus rock à des subs claquants et précis.



Les paramètres décrits ci-dessous sont présentés de la manière dont ils apparaissent dans la Control Area (Affichage Arrange). Les mêmes paramètres sont disponibles dans le panneau du Plug-in situé dans le Plug-in Strip (Affichage Mix). Pour plus d'informations à ce sujet, voir la section ↑9.1.5, Tessiture, accordage et notes MIDI.

page Main

Élément	Description
Section MAIN	
Engine	Sélectionne le moteur audio utilisé pour le Plug-in Kick. Si vous modifiez ce réglage, veuillez consulter la section ↑9.2, Les grosses caisses.
Tune	Permet de régler la hauteur tonale (le « pitch ») jouée par le Do central du clavier, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %). Pour plus de détails, voir la section ↑9.1.5, Tessiture, accordage et notes MIDI.
Decay	Ajuste la durée de retombée du son, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Punch	Permet d'ajuster simultanément l'amplitude et le temps de retombée du bruit de l'attaque. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut).
Impact	Permet de régler la force de la frappe sur l'instrument percussif, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % (frappe la plus douce) à 100.0 % (frappe la plus forte). La valeur par défaut est 75.0 %.

Page Advanced

Pour ce moteur audio, la page Advanced ne contient aucun paramètre.

Page Modulation

Comme pour tous les autres moteurs audio et tous les autres Drumsynths, la page Modulation ne contient qu'un seul paramètre : Velocity.

Élément	Description
Section SCALE	
Velocity	Ajuste la réponse en vélocité du son percussif. Les valeurs disponibles vont de -100,0 % à 100,0 % (valeur par défaut). À zéro (mi-course), le fût est joué à pleine vélocité, quelle que soit la force avec laquelle vous frappez les touches (ou les pads). À partir de cette position centrale, tournez le curseur vers la droite pour augmenter la réponse positive en vélocité, et ainsi rendre le son percussif de plus en sensible à la vélocité avec laquelle vous frappez les touches/pads. À partir de la position centrale, tournez le curseur vers la gauche pour obtenir l'effet inverse : plus vous frapperez fort sur vos touches/pads, plus le son percussif résultant sera doux.

9.2.8 Kick – Maple

Le Kick Maple est une émulation de grosse caisse acoustique au son réaliste et organique. Il fera des merveilles dans toute production nécessitant une solide fondation acoustique. Il se mêle parfaitement aux instruments acoustiques, et ses paramètres « Room » permettront son intégration parfaite au sein de tous vos mixes.



Les paramètres décrits ci-dessous sont présentés de la manière dont ils apparaissent dans la Control Area (Affichage Arrange). Les mêmes paramètres sont disponibles dans le panneau du Plug-in situé dans le Plug-in Strip (Affichage Mix). Pour plus d'informations à ce sujet, voir la section ↑9.1.5, Tessiture, accordage et notes MIDI.

page Main

Élément	Description
Section MAIN	
Engine	Sélectionne le moteur audio utilisé pour le Plug-in Kick. Si vous modifiez ce réglage, veuillez consulter la section ↑9.2, Les grosses caisses.
Tune	Ajuste la hauteur tonale (le « pitch ») jouée par le Do central du clavier ; cette valeur est exprimée sous la forme d'un numéro de note MIDI et de centièmes de note. Les valeurs disponibles vont de 42.00 à 54.00. La valeur par défaut est 48.00. Pour plus de détails, voir la section ↑9.1.5, Tessiture, accordage et notes MIDI.
Decay	Ajuste la durée de retombée du son, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Skin Tune	Permet de régler l'accordage fin de la peau de frappe, exprimé sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Impact	Permet de régler la force de la frappe sur l'instrument percussif, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % (frappe la plus douce) à 100.0 % (frappe la plus forte). La valeur par défaut est 75.0 %.
Section ROOM	
Mode	Permet de choisir entre deux types de bruit servant à simuler la résonance de la pièce dans laquelle l'instrument percussif est joué. Les modes disponibles sont *A* (par défaut) et *B*.

Élément	Description
Size	Permet de définir la taille de la pièce, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Amount	Permet d'ajuster la quantité d'effet de résonance de la pièce ajoutée au son percussif, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 75.0 %).

Page Advanced

Pour ce moteur audio, la page Advanced ne contient aucun paramètre.

Page Modulation

Comme pour tous les autres moteurs audio et tous les autres Drumsynths, la page Modulation ne contient qu'un seul paramètre : Velocity.

Élément	Description
Section SCALE	
Velocity	Ajuste la réponse en vélocité du son percussif. Les valeurs disponibles vont de -100,0 % à 100,0 % (valeur par défaut). À zéro (mi-course), le fût est joué à pleine vélocité, quelle que soit la force avec laquelle vous frappez les touches (ou les pads). À partir de cette position centrale, tournez le curseur vers la droite pour augmenter la réponse positive en vélocité, et ainsi rendre le son percussif de plus en sensible à la vélocité avec laquelle vous frappez les touches/pads. À partir de la position centrale, tournez le curseur vers la gauche pour obtenir l'effet inverse : plus vous frapperez fort sur vos touches/pads, plus le son percussif résultant sera doux.

9.2.9 Kick – Push

Le Kick Push est une émulation de grosse caisse acoustique qui offre un son brutal et agressif. C'est un outil incontournable pour les mixes nécessitant un kick sale, précis et puissant. Sa versatilité peut également vous emmener sur le terrain des kicks bruitistes et claquants.



Les paramètres décrits ci-dessous sont présentés de la manière dont ils apparaissent dans la Control Area (Affichage Arrange). Les mêmes paramètres sont disponibles dans le panneau du Plug-in situé dans le Plug-in Strip (Affichage Mix). Pour plus d'informations à ce sujet, voir la section ↑13.4, Le Plug-in Strip.

page Main

Élément	Description
Section MAIN	
Engine	Sélectionne le moteur audio utilisé pour le Plug-in Kick. Si vous modifiez ce réglage, veuillez consulter la section ↑9.2, Les grosses caisses.
Tune	Permet de régler la hauteur tonale (le « pitch ») jouée par le Do central du clavier, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %). Pour plus de détails, voir la section ↑9.1.5, Tessiture, accordage et notes MIDI.
Decay	Ajuste la durée de retombée du son, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Punch	Permet d'ajuster simultanément la quantité d'enveloppe de pitch et la quantité de bruit de l'attaque. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut).
Impact	Permet de définir la force avec laquelle l'élément de batterie est frappé. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % (frappe la plus douce) à 100.0 % (frappe la plus forte). La valeur par défaut est 75.0 %.

Page Advanced

Pour ce moteur audio, la page Advanced ne contient aucun paramètre.

Page Modulation

Comme pour tous les autres moteurs audio et tous les autres Drumsynths, la page Modulation ne contient qu'un seul paramètre : Velocity.

Élément	Description
Section SCALE	
Velocity	Ajuste la réponse en vélocité du son percussif. Les valeurs disponibles vont de -100,0 % à 100,0 % (valeur par défaut). À zéro (mi-course), le fût est joué à pleine vélocité, quelle que soit la force avec laquelle vous frappez les touches (ou les pads). À partir de cette position centrale, tournez le curseur vers la droite pour augmenter la réponse positive en vélocité, et ainsi rendre le son percussif de plus en sensible à la vélocité avec laquelle vous frappez les touches/pads. À partir de la position centrale, tournez le curseur vers la gauche pour obtenir l'effet inverse : plus vous frapperez fort sur vos touches/pads, plus le son percussif résultant sera doux.

9.3 Les caisses claires

Le Drumsynth Snare permet de générer une multitude de sons de caisse claire.



Le Snare dans la Control Area (page Main affichée).



Le panneau du Snare dans le Plug-in Strip.

Comme avec tout Drumsynth, le moteur audio peut être sélectionné à l'aide du sélecteur Engine de la page Main. Chaque moteur audio possède des caractéristiques et des paramètres différents, détaillés dans les sections qui suivent.

Le Snare propose les moteurs audio suivants :

- **Volt** (par défaut) : ↑9.3.1, Snare – Volt
- **Bit** : ↑9.3.2, Snare – Bit
- **Pow** : ↑9.3.3, Snare – Pow
- **Sharp** : ↑9.3.4, Snare – Sharp
- **Airy** : ↑9.3.5, Snare – Airy

- **Vintage** : ↑9.3.6, Snare – Vintage
- **Chrome** : ↑9.3.7, Snare – Chrome
- **Iron** : ↑9.3.8, Snare – Iron
- **Clap** : ↑9.3.9, Snare – Clap

Pour plus d'information au sujet des moteurs audio, voir ↑9.1.1, Moteurs audio : De nombreux sons de batterie pour chaque Drumsynth. Pour des informations générales concernant le Plug-in Percussion et les autres Drumsynths, veuillez consulter la section ↑9.1, Drumsynths – utilisation générale.

9.3.1 Snare – Volt

Le Volt est le moteur audio par défaut du Snare.

Le Snare Volt est une caisse claire électronique inspirée d'une famille de sons analogiques classiques.

Les paramètres décrits ci-dessous sont présentés de la manière dont ils apparaissent dans la Control Area (Affichage Arrange). Les mêmes paramètres sont disponibles dans le panneau du Plug-in situé dans le Plug-in Strip (Affichage Mix). Pour plus d'informations à ce sujet, voir la section ↑13.4, Le Plug-in Strip.

page Main

Élément	Description
Section MAIN	
Engine	Permet de sélectionner le moteur audio utilisé pour le Plug-in Snare. Si vous modifiez ce réglage, veuillez consulter la section ↑9.3, Les caisses claires.
Tune	Ajuste la hauteur tonale (le « pitch ») jouée par le Do central du clavier ; cette valeur est exprimée sous la forme d'un numéro de note MIDI et de centièmes de note. Les valeurs disponibles vont de 53.00 à 77.00. La valeur par défaut est 65.00. Pour plus de détails, voir la section ↑9.1.5, Tessiture, accordage et notes MIDI.

Élément	Description
Decay	Ajuste la durée de retombée du son, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Gate	Si cette option est activée, la retombée du son sera interrompue par la fin de la note MIDI. Si cette option est désactivée (réglage par défaut), le son aura un comportement de type « One-shot », c-à-d que les sons seront joués intégralement jusqu'à leur retombée complète, indifféremment du moment où la note MIDI est relâchée.
Osc Mode	Permet de sélectionner le mode de configuration des oscillateurs : si vous sélectionnez *Tonal* (sélection par défaut), le moteur audio utilisera deux oscillateurs fonctionnant en parallèle ; l'oscillateur de plus haute fréquence est extra-sensible à la vélocité, pour plus d'expressivité. Si vous sélectionnez *Punchy*, le moteur audio utilise un seul oscillateur muni d'une enveloppe de pitch.
Osc Mix	Uniquement disponible si *Tonal* est sélectionné dans le sélecteur Osc Mode (voir ci-dessus). Permet d'ajuster le mélange des sons des deux oscillateurs, exprimé sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Punch	Uniquement disponible si *Punchy* est sélectionné dans le sélecteur Osc Mode (voir ci-dessus). Permet de régler l'amplitude de l'enveloppe de pitch (le « punch »), exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 25.0 %).
Section NOISE	
Color	Permet d'ajuster la tonalité de la partie « timbrée » du son, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Amount	Permet de régler le niveau de la partie « timbrée » du son, exprimé sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 25.0 %).

Page Advanced

Pour ce moteur audio, la page Advanced ne contient aucun paramètre.

Page Modulation

Comme pour tous les autres moteurs audio et tous les autres Drumsynths, la page Modulation ne contient qu'un seul paramètre : Velocity.

Élément	Description
Section SCALE	
Velocity	Ajuste la réponse en vélocité du son percussif. Les valeurs disponibles vont de -100,0 % à 100,0 % (valeur par défaut). À zéro (mi-course), le fût est joué à pleine vélocité, quelle que soit la force avec laquelle vous frappez les touches (ou les pads). À partir de cette position centrale, tournez le curseur vers la droite pour augmenter la réponse positive en vélocité, et ainsi rendre le son percussif de plus en sensible à la vélocité avec laquelle vous frappez les touches/pads. À partir de la position centrale, tournez le curseur vers la gauche pour obtenir l'effet inverse : plus vous frapperez fort sur vos touches/pads, plus le son percussif résultant sera doux.

9.3.2 Snare – Bit

Le Snare Bit est une caisse claire fine et mordante aux sonorités numériques.



Les paramètres décrits ci-dessous sont présentés de la manière dont ils apparaissent dans la Control Area (Affichage Arrange). Les mêmes paramètres sont disponibles dans le panneau du Plug-in situé dans le Plug-in Strip (Affichage Mix). Pour plus d'informations à ce sujet, voir la section ↑13.4, Le Plug-in Strip.

page Main

Élément	Description
Section MAIN	
Engine	Permet de sélectionner le moteur audio utilisé pour le Plug-in Snare. Si vous modifiez ce réglage, veuillez consulter la section ↑9.3, Les caisses claires.
Tune	Permet de régler la hauteur tonale (le « pitch ») jouée par le Do central du clavier, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 50.0 %). Pour plus de détails, voir la section ↑9.1.5, Tessiture, accordage et notes MIDI.
Decay	Permet d'ajuster la durée de retombée du son, exprimée sous la forme d'un pourcentage (réglage par défaut : 50.0 %).
Gate	Si cette option est activée, la retombée du son sera interrompue par la fin de la note MIDI. Si cette option est désactivée (réglage par défaut), le son aura un comportement de type « One-shot », c-à-d que les sons seront joués intégralement jusqu'à leur retombée complète, indifféremment du moment où la note MIDI est relâchée.
Grit	Permet de régler l'intensité de la saturation numérique, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 30 %).
Section NOISE	
Color	Permet d'ajuster la tonalité du bruit numérique, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Amount	Permet de régler le niveau du bruit numérique, exprimé sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 25.0 %).

Page Advanced

Pour ce moteur audio, la page Advanced ne contient aucun paramètre.

Page Modulation

Comme pour tous les autres moteurs audio et tous les autres Drumsynths, la page Modulation ne contient qu'un seul paramètre : Velocity.

Élément	Description
Section SCALE	
Velocity	Ajuste la réponse en vélocité du son percussif. Les valeurs disponibles vont de -100,0 % à 100,0 % (valeur par défaut). À zéro (mi-course), le fût est joué à pleine vélocité, quelle que soit la force avec laquelle vous frappez les touches (ou les pads). À partir de cette position centrale, tournez le curseur vers la droite pour augmenter la réponse positive en vélocité, et ainsi rendre le son percussif de plus en sensible à la vélocité avec laquelle vous frappez les touches/pads. À partir de la position centrale, tournez le curseur vers la gauche pour obtenir l'effet inverse : plus vous frapperez fort sur vos touches/pads, plus le son percussif résultant sera doux.

9.3.3 Snare – Pow

Le Snare Pow se compose de salves de bruit filtré ; elle est fort utile comme caisse claire électro, mais peut aussi être utilisée en guise d'effet ou dans une superposition de sons de caisse claire.



Les paramètres décrits ci-dessous sont présentés de la manière dont ils apparaissent dans la Control Area (Affichage Arrange). Les mêmes paramètres sont disponibles dans le panneau du Plug-in situé dans le Plug-in Strip (Affichage Mix). Pour plus d'informations à ce sujet, voir la section ↑13.4, Le Plug-in Strip.

page Main

Élément	Description
Section MAIN	
Engine	Permet de sélectionner le moteur audio utilisé pour le Plug-in Snare. Si vous modifiez ce réglage, veuillez consulter la section ↑9.3, Les caisses claires.
Tune	Permet de régler la hauteur tonale (le « pitch ») jouée par le Do central du clavier, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 50.0 %). Pour plus de détails, voir la section ↑9.1.5, Tessiture, accordage et notes MIDI.
Decay	Permet d'ajuster la durée de retombée du son, exprimée sous la forme d'un pourcentage (réglage par défaut : 50.0 %).
Bend	Permet de régler l'effet de balayage de pitch (le « pitch bend) appliqué au son, exprimé sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de -100.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 0.0 %).
Focus	Permet de régler l'attaque du son ainsi que la vitesse et la forme de l'enveloppe de pitch, de sorte à offrir diverses qualités d'attaque et de nervosité. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100 % (valeur par défaut : 50.0 %).

Page Advanced

Pour ce moteur audio, la page Advanced ne contient aucun paramètre.

Page Modulation

Comme pour tous les autres moteurs audio et tous les autres Drumsynths, la page Modulation ne contient qu'un seul paramètre : Velocity.

Élément	Description
Section SCALE	
Velocity	Ajuste la réponse en vélocité du son percussif. Les valeurs disponibles vont de -100,0 % à 100,0 % (valeur par défaut). À zéro (mi-course), le fût est joué à pleine vélocité, quelle que soit la force avec laquelle vous frappez les touches (ou les pads). À partir de cette position centrale, tournez le curseur vers la droite pour augmenter la réponse positive en vélocité, et ainsi rendre le son percussif de plus en sensible à la vélocité avec laquelle vous frappez les touches/pads. À partir de la position centrale, tournez le curseur vers la gauche pour obtenir l'effet inverse : plus vous frapperez fort sur vos touches/pads, plus le son percussif résultant sera doux.

9.3.4 Snare – Sharp

Le Snare Sharp est une émulation de caisse claire acoustique inspirée du son des rythmes disco des années 70.



Les paramètres décrits ci-dessous sont présentés de la manière dont ils apparaissent dans la Control Area (Affichage Arrange). Les mêmes paramètres sont disponibles dans le panneau du Plug-in situé dans le Plug-in Strip (Affichage Mix). Pour plus d'informations à ce sujet, voir la section ↑13.4, Le Plug-in Strip.

page Main

Élément	Description
Section MAIN	
Engine	Permet de sélectionner le moteur audio utilisé pour le Plug-in Snare. Si vous modifiez ce réglage, veuillez consulter la section ↑9.3, Les caisses claires.

Élément	Description
Tune	Permet de régler la hauteur tonale (le « pitch ») jouée par le Do central du clavier, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 50.0 %). Pour plus de détails, voir la section ↑9.1.5, Tessiture, accordage et notes MIDI.
Decay	Ajuste la durée de retombée du son, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 50.0 %).
Skin Tune	Permet de régler l'accordage fin de la peau de frappe, exprimé sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Impact	Permet de régler la force de la frappe sur l'instrument percussif, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % (frappe la plus douce) à 100.0 % (frappe la plus forte). La valeur par défaut est 75.0 %.
Body	Permet de régler le volume du corps de la caisse claire, indépendamment du volume du timbre qui peut être ajusté par le paramètre Noise (voir ci-dessous). Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 75.0 %).
Noise	Permet d'ajuster le niveau et la durée du son du timbre dans le son global de la caisse, exprimés sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 40.0 %).

Page Advanced

Pour ce moteur audio, la page Advanced ne contient aucun paramètre.

Page Modulation

Comme pour tous les autres moteurs audio et tous les autres Drumsynths, la page Modulation ne contient qu'un seul paramètre : Velocity.

Élément	Description
Section SCALE	
Velocity	Ajuste la réponse en vélocité du son percussif. Les valeurs disponibles vont de -100,0 % à 100,0 % (valeur par défaut). À zéro (mi-course), le fût est joué à pleine vélocité, quelle que soit la force avec laquelle vous frappez les touches (ou les pads). À partir de cette position centrale, tournez le curseur vers la droite pour augmenter la réponse positive en vélocité, et ainsi rendre le son percussif de plus en sensible à la vélocité avec laquelle vous frappez les touches/pads. À partir de la position centrale, tournez le curseur vers la gauche pour obtenir l'effet inverse : plus vous frapperez fort sur vos touches/pads, plus le son percussif résultant sera doux.

9.3.5 Snare – Airy

Le Snare Airy est une modélisation de caisse claire acoustique fournissant un son métallique particulièrement réaliste. Les deux modes disponibles dans sa page Advanced correspondent à deux types de tension du timbre, ce qui offre un large éventail de sons de caisse claire qui perceront parfaitement à travers n'importe quel mix.



Les paramètres décrits ci-dessous sont présentés de la manière dont ils apparaissent dans la Control Area (Affichage Arrange). Les mêmes paramètres sont disponibles dans le panneau du Plug-in situé dans le Plug-in Strip (Affichage Mix). Pour plus d'informations à ce sujet, voir la section ↑13.4, Le Plug-in Strip.

page Main

Élément	Description
Section MAIN	
Engine	Permet de sélectionner le moteur audio utilisé pour le Plug-in Snare. Si vous modifiez ce réglage, veuillez consulter la section ↑9.3, Les caisses claires.

Élément	Description
Tune	Ajuste la hauteur tonale (le « pitch ») jouée par le Do central du clavier ; cette valeur est exprimée sous la forme d'un numéro de note MIDI et de centièmes de note. Les valeurs disponibles vont de 52.00 à 76.00. La valeur par défaut est 64.00. Pour plus de détails, voir la section ↑9.1.5, Tessiture, accordage et notes MIDI.
Decay	Ajuste la durée de retombée du son, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Skin Tune	Permet de régler l'accordage fin de la peau de frappe, exprimé sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Impact	Permet de régler la force de la frappe sur l'instrument percussif, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % (frappe la plus douce) à 100 % (frappe la plus forte). La valeur par défaut est 75.0 %.

Page Advanced

La page Advanced contient des paramètres permettant de contrôler le son du timbre de la caisse.

Élément	Description
Section SPECTRA	
Mode	Permet de choisir entre deux types de bruit servant à simuler le timbre de la caisse. Les modes disponibles sont *A* (par défaut) et *B*.
Tune	Permet un accordage indépendant du timbre de la caisse claire. Ce paramètre représente la tension du timbre sur une vraie caisse claire. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).

Élément	Description
Decay	Permet de régler la durée du son du timbre, indépendamment du paramètre principal Decay de la page Main. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 40.0 %).
Amount	Permet d'ajuster la quantité de son du timbre intégré au son de la caisse, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 75.0 %).

Page Modulation

Comme pour tous les autres moteurs audio et tous les autres Drumsynths, la page Modulation ne contient qu'un seul paramètre : Velocity.

Élément	Description
Section SCALE	
Velocity	Ajuste la réponse en vélocité du son percussif. Les valeurs disponibles vont de -100,0 % à 100,0 % (valeur par défaut). À zéro (mi-course), le fût est joué à pleine vélocité, quelle que soit la force avec laquelle vous frappez les touches (ou les pads). À partir de cette position centrale, tournez le curseur vers la droite pour augmenter la réponse positive en vélocité, et ainsi rendre le son percussif de plus en sensible à la vélocité avec laquelle vous frappez les touches/pads. À partir de la position centrale, tournez le curseur vers la gauche pour obtenir l'effet inverse : plus vous frapperez fort sur vos touches/pads, plus le son percussif résultant sera doux.

9.3.6 Snare – Vintage

Le Snare Vintage est une émulation de caisse claire acoustique inspirée du son des vieilles caisses claires en bois. Le caractère de ce son est lié à son large spectre ; un utilisation subtile des paramètres Tune vous permettra de créer un large éventail de sons de caisses claire.

Les paramètres décrits ci-dessous sont présentés de la manière dont ils apparaissent dans la Control Area (Affichage Arrange). Les mêmes paramètres sont disponibles dans le panneau du Plug-in situé dans le Plug-in Strip (Affichage Mix). Pour plus d'informations à ce sujet, voir la section ↑13.4, Le Plug-in Strip.

page Main

Élément	Description
Section MAIN	
Engine	Permet de sélectionner le moteur audio utilisé pour le Plug-in Snare. Si vous modifiez ce réglage, veuillez consulter la section ↑9.3, Les caisses claires.
Tune	Ajuste la hauteur tonale (le « pitch ») jouée par le Do central du clavier ; cette valeur est exprimée sous la forme d'un numéro de note MIDI et de centièmes de note. Les valeurs disponibles vont de 61.00 à 79.00. La valeur par défaut est 70.00. Pour plus de détails, voir la section ↑9.1.5, Tessiture, accordage et notes MIDI.
Decay	Ajuste la durée de retombée du son, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Skin Tune	Permet de régler l'accordage fin de la peau de frappe, exprimé sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Impact	Permet de régler la force de la frappe sur l'instrument percussif, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % (frappe la plus douce) à 100.0 % (frappe la plus forte). La valeur par défaut est 75.0 %.

Page Advanced

La page Advanced contient des paramètres permettant de contrôler le son du timbre de la caisse.

Élément	Description
Section SPECTRA	
Mode	Permet de choisir entre deux types de bruit servant à simuler le timbre de la caisse. Les modes disponibles sont *A* (par défaut) et *B*.
Tune	Permet un accordage indépendant du timbre de la caisse claire. Ce paramètre représente la tension du timbre sur une vraie caisse claire. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Decay	Permet de régler la durée du son du timbre, indépendamment du paramètre principal Decay de la page Main. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 40.0 %).
Amount	Permet d'ajuster la quantité de son du timbre intégré au son de la caisse, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 75.0 %).

Page Modulation

Comme pour tous les autres moteurs audio et tous les autres Drumsynths, la page Modulation ne contient qu'un seul paramètre : Velocity.

Élément	Description
Section SCALE	
Velocity	Ajuste la réponse en vélocité du son percussif. Les valeurs disponibles vont de -100,0 % à 100,0 % (valeur par défaut). À zéro (mi-course), le fût est joué à pleine vélocité, quelle que soit la force avec laquelle vous frappez les touches (ou les pads). À partir de cette position centrale, tournez le curseur vers la droite pour augmenter la réponse positive en vélocité, et ainsi rendre le son percussif de plus en sensible à la vélocité avec laquelle vous frappez les touches/pads. À partir de la position centrale, tournez le curseur vers la gauche pour obtenir l'effet inverse : plus vous frapperez fort sur vos touches/pads, plus le son percussif résultant sera doux.

9.3.7 Snare – Chrome

Le Snare Chrome est une émulation de caisse claire acoustique au son brillant. Les deux modes fournis sur sa page Advanced correspondent à différentes caractéristiques du timbre : bruyant (« noisy ») ou claquant (« crispy »).



Les paramètres décrits ci-dessous sont présentés de la manière dont ils apparaissent dans la Control Area (Affichage Arrange). Les mêmes paramètres sont disponibles dans le panneau du Plug-in situé dans le Plug-in Strip (Affichage Mix). Pour plus d'informations à ce sujet, voir la section ↑13.4, Le Plug-in Strip.

page Main

Élément	Description
Section MAIN	
Engine	Permet de sélectionner le moteur audio utilisé pour le Plug-in Snare. Si vous modifiez ce réglage, veuillez consulter la section ↑9.3, Les caisses claires.
Tune	Ajuste la hauteur tonale (le « pitch ») jouée par le Do central du clavier ; cette valeur est exprimée sous la forme d'un numéro de note MIDI et de centièmes de note. Les valeurs disponibles vont de 60.00 à 84.00. La valeur par défaut est 72.00. Pour plus de détails, voir la section ↑9.1.5, Tessiture, accordage et notes MIDI.
Decay	Ajuste la durée de retombée du son, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Skin Tune	Permet de régler l'accordage fin de la peau de frappe, exprimé sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Impact	Permet de définir la force avec laquelle l'élément de batterie est frappé. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % (frappe la plus douce) à 100.0 % (frappe la plus forte). La valeur par défaut est 75.0 %.

Page Advanced

La page Advanced contient des paramètres permettant de contrôler le son du timbre de la caisse.

Élément	Description
Section SPECTRA	
Mode	Permet de choisir entre deux types de bruit servant à simuler le timbre de la caisse. Les modes disponibles sont *A* (par défaut) et *B*.
Tune	Permet un accordage indépendant du timbre de la caisse claire. Ce paramètre représente la tension du timbre sur une vraie caisse claire. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Decay	Permet de régler la durée du son du timbre, indépendamment du paramètre principal Decay de la page Main. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 40.0 %).
Amount	Permet d'ajuster la quantité de son du timbre intégré au son de la caisse, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 75.0 %).

Page Modulation

Comme pour tous les autres moteurs audio et tous les autres Drumsynths, la page Modulation ne contient qu'un seul paramètre : Velocity.

Élément	Description
Section SCALE	
Velocity	Ajuste la réponse en vélocité du son percussif. Les valeurs disponibles vont de -100,0 % à 100,0 % (valeur par défaut). À zéro (mi-course), le fût est joué à pleine vélocité, quelle que soit la force avec laquelle vous frappez les touches (ou les pads). À partir de cette position centrale, tournez le curseur vers la droite pour augmenter la réponse positive en vélocité, et ainsi rendre le son percussif de plus en sensible à la vélocité avec laquelle vous frappez les touches/pads. À partir de la position centrale, tournez le curseur vers la gauche pour obtenir l'effet inverse : plus vous frapperez fort sur vos touches/pads, plus le son percussif résultant sera doux.

9.3.8 Snare – Iron

Le Snare Iron est un modélisation de caisse claire acoustique offrant un son clair et métallique. Les deux modes fournis sur sa page Advanced correspondent à deux types de caractéristiques du timbre.



Les paramètres décrits ci-dessous sont présentés de la manière dont ils apparaissent dans la Control Area (Affichage Arrange). Les mêmes paramètres sont disponibles dans le panneau du Plug-in situé dans le Plug-in Strip (Affichage Mix). Pour plus d'informations à ce sujet, voir la section ↑13.4, Le Plug-in Strip.

page Main

Élément	Description
Section MAIN	
Engine	Permet de sélectionner le moteur audio utilisé pour le Plug-in Snare. Si vous modifiez ce réglage, veuillez consulter la section ↑9.3, Les caisses claires.

Élément	Description
Tune	Ajuste la hauteur tonale (le « pitch ») jouée par le Do central du clavier ; cette valeur est exprimée sous la forme d'un numéro de note MIDI et de centièmes de note. Les valeurs disponibles vont de 46.00 à 70.00. La valeur par défaut est 58.00. Pour plus de détails, voir la section ↑9.1.5, Tessiture, accordage et notes MIDI.
Decay	Ajuste la durée de retombée du son, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Skin Tune	Permet de régler l'accordage fin de la peau de frappe, exprimé sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Impact	Permet de régler la force de la frappe sur l'instrument percussif, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % (frappe la plus douce) à 100.0 % (frappe la plus forte). La valeur par défaut est 75.0 %.
Body	Permet de régler le volume du corps de la caisse claire, indépendamment du volume du timbre qui peut être ajusté dans la page Advanced (voir ci-dessous). Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 75.0 %).

Page Advanced

La page Advanced contient des paramètres permettant de contrôler le son du timbre de la caisse.

Élément	Description
Section SPECTRA	
Mode	Permet de choisir entre deux types de bruit servant à simuler le timbre de la caisse. Les modes disponibles sont *A* (par défaut) et *B*.

Élément	Description
Decay	Permet de régler la durée du son du timbre, indépendamment du paramètre principal Decay de la page Main. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 40.0 %).
Amount	Permet d'ajuster la quantité de son du timbre intégré au son de la caisse, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 75.0 %).

Page Modulation

Comme pour tous les autres moteurs audio et tous les autres Drumsynths, la page Modulation ne contient qu'un seul paramètre : Velocity.

Élément	Description
Section SCALE	
Velocity	Ajuste la réponse en vélocité du son percussif. Les valeurs disponibles vont de -100,0 % à 100,0 % (valeur par défaut). À zéro (mi-course), le fût est joué à pleine vélocité, quelle que soit la force avec laquelle vous frappez les touches (ou les pads). À partir de cette position centrale, tournez le curseur vers la droite pour augmenter la réponse positive en vélocité, et ainsi rendre le son percussif de plus en sensible à la vélocité avec laquelle vous frappez les touches/pads. À partir de la position centrale, tournez le curseur vers la gauche pour obtenir l'effet inverse : plus vous frapperez fort sur vos touches/pads, plus le son percussif résultant sera doux.

9.3.9 Snare – Clap

Véritable pilier de la musique électronique, ce « clap » analogique classique n'a jamais vraiment sonné comme un groupe de gens claquant dans leurs mains – cela ne le rend que plus emblématique !

Les paramètres décrits ci-dessous sont présentés de la manière dont ils apparaissent dans la Control Area (Affichage Arrange). Les mêmes paramètres sont disponibles dans le panneau du Plug-in situé dans le Plug-in Strip (Affichage Mix). Pour plus d'informations à ce sujet, voir la section ↑13.4, Le Plug-in Strip.

page Main

Élément	Description
Section MAIN	
Engine	Permet de sélectionner le moteur audio utilisé pour le Plug-in Snare. Si vous modifiez ce réglage, veuillez consulter la section ↑9.3, Les caisses claires.
Tune	Permet de régler la hauteur tonale (le « pitch ») jouée par le Do central du clavier, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 50.0 %). Pour plus de détails, voir la section ↑9.1.5, Tessiture, accordage et notes MIDI.
Decay	Permet d'ajuster la durée de retombée du son, ainsi que la « dispersion » des claquements de mains individuels, le tout étant exprimé sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Room	Permet d'ajuster le mix entre le son « sec » – les claquements de mains à proprement parler – et l'effet de résonance de la pièce, mesuré sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %). Les valeurs les plus hautes créent un effet d'« air » dans le son.
Focus	Permet d'ajuster la netteté de chaque claquement de main, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %). À 0.0 %, le son est très doux ; à 100.0 %, les claquements sonnent de manière très nette et staccato.

Page Advanced

Pour ce moteur audio, la page Advanced ne contient aucun paramètre.

Page Modulation

Comme pour tous les autres moteurs audio et tous les autres Drumsynths, la page Modulation ne contient qu'un seul paramètre : Velocity.

Élément	Description
Section SCALE	
Velocity	Ajuste la réponse en vélocité du son percussif. Les valeurs disponibles vont de -100,0 % à 100,0 % (valeur par défaut). À zéro (mi-course), le fût est joué à pleine vélocité, quelle que soit la force avec laquelle vous frappez les touches (ou les pads). À partir de cette position centrale, tournez le curseur vers la droite pour augmenter la réponse positive en vélocité, et ainsi rendre le son percussif de plus en sensible à la vélocité avec laquelle vous frappez les touches/pads. À partir de la position centrale, tournez le curseur vers la gauche pour obtenir l'effet inverse : plus vous frapperez fort sur vos touches/pads, plus le son percussif résultant sera doux.

9.3.10 Snare – Breaker

La caisse claire Breaker est une caisse claire acoustique dont la hauteur tonale (pitch) a été surélevée afin d'asseoir idéalement sa présence dans un mix contenant beaucoup de basses. L'ajustement du spectre du timbre permet d'obtenir toute une variété de sons. Cette caisse claire fonctionne très bien avec le Kick Rasper.



Les paramètres décrits ci-dessous sont présentés de la manière dont ils apparaissent dans la Control Area (Affichage Arrange). Les mêmes paramètres sont disponibles dans le panneau du Plug-in situé dans le Plug-in Strip (Affichage Mix). Pour plus d'informations à ce sujet, voir la section ↑13.4, Le Plug-in Strip.

page Main

Élément	Description
Section MAIN	
Engine	Sélectionne le moteur audio utilisé pour le Plug-in Snare. Pour plus d'informations sur les moteurs disponibles, veuillez consulter la section ↑9.3, Les caisses claires.
Tune	Ajuste la hauteur tonale (le « pitch ») jouée par le Do central du clavier ; cette valeur est exprimée sous la forme d'un numéro de note MIDI et de centièmes de note. Les valeurs disponibles vont de 61,00 (NOTE C#3) à 85,00 (NOTE C#5). La valeur par défaut est 73,00 (NOTE C#4).
Decay	Ajuste la durée de retombée du son, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Skin Tune	Permet de régler l'accordage fin de la peau de frappe, exprimé sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Impact	Ajuste la quantité de claquement dans l'attaque initiale, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 75.0 %).

Page Advanced

Pour ce moteur audio, la page Advanced ne contient aucun paramètre.

Élément	Description
Section SPECTRA	
Mode	Permet de choisir entre deux types de bruit servant à simuler le timbre de la caisse. Les modes disponibles sont A (par défaut) et B.

Élément	Description
Tune	Permet un accordage indépendant du timbre de la caisse claire. Ce paramètre représente la tension du timbre sur une vraie caisse claire. Les valeurs disponibles vont de 0,0 à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Decay	Permet de régler la durée du son du timbre, indépendamment du paramètre principal Decay de la page Main. Les valeurs disponibles vont de 0,0 à 100,0 % (valeur par défaut : 40,0 %).
Amount	Permet d'ajuster la quantité de son du timbre intégré au son de la caisse, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 75.0 %).

Page Modulation

Comme pour tous les autres moteurs audio et tous les autres Drumsynths, la page Modulation ne contient qu'un seul paramètre : Velocity.

Élément	Description
Section SCALE	
Velocity	Ajuste la réponse en vélocité du son percussif. Les valeurs disponibles vont de -100.0 à 100.0 % (valeur par défaut). À zéro (mi-course), le fût est joué à pleine vélocité, quelle que soit la force avec laquelle vous frappez les touches (ou les pads). À partir de cette position centrale, tournez le curseur vers la droite pour augmenter la réponse positive en vélocité et ainsi rendre le son percussif de plus en sensible à la vélocité avec laquelle vous frappez les touches/pads. À partir de la position centrale, tournez le curseur vers la gauche pour obtenir l'effet inverse : plus vous frapperez fort sur vos touches/pads, plus le son percussif résultant sera doux.

9.4 Les charleys

Le Drumsynth Hi-hat permet de générer toute une gamme de sons de charleston.



Le Hi-hat dans la Control Area (page Main affichée).



Le panneau du Hi-hat dans le Plug-in Strip.

Comme pour tout Drumsynth, le moteur audio peut être sélectionné à l'aide du sélecteur Engine de la page Main. Chaque moteur audio possède des caractéristiques et des paramètres différents, détaillés dans les sections qui suivent.

Le Hi-hat propose les moteurs audio suivants :

- **Silver** (par défaut) : ↑9.4.1, Hi-hat – Silver.
- **Circuit** : ↑9.4.2, Hi-hat – Circuit.
- **Memory** : ↑9.4.3, Hi-hat – Memory.

En outre, nous développerons la manière d'utiliser les Choke Groups avec les Plug-in Hi-hat, afin de créer une configuration de sons de charleston ouvert/fermé : ↑9.4.5, Créer un Pattern avec des charleys fermés et ouverts.



Pour plus d'information au sujet des moteurs audio, voir ↑9.1.1, Moteurs audio : De nombreux sons de batterie pour chaque Drumsynth. Pour des informations générales concernant le Plug-in Percussion et les autres Drumsynths, veuillez consulter la section ↑9.1, Drumsynths – utilisation générale.

9.4.1 Hi-hat – Silver

Le moteur Silver est le moteur audio par défaut du Hi-hat.

Il s'agit d'un son de charley analogique classique, qui peut aussi bien être utilisé sur un mode percussif que comme effet sonore.



Les paramètres décrits ci-dessous sont présentés de la manière dont ils apparaissent dans la Control Area (Affichage Arrange). Les mêmes paramètres sont disponibles dans le panneau du Plug-in situé dans le Plug-in Strip (Affichage Mix). Pour plus d'informations à ce sujet, voir la section ↑13.4, Le Plug-in Strip.

page Main

Élément	Description
Section MAIN	
Engine	Permet de sélectionner le moteur audio utilisé pour le Plug-in Hi-hat. Si vous modifiez ce réglage, veuillez consulter la section ↑9.4, Les charleys.

Élément	Description
Tune	Permet de régler la hauteur tonale (le « pitch ») de la cymbale jouée par le Do central du clavier, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 50.0 %). Pour plus de détails, voir la section ↑9.1.5, Tessiture, accordage et notes MIDI.
Decay	Permet de définir la durée du son, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Une faible valeur de Decay produit un son de charley fermé ; une valeur plus élevée produit un son de charley ouvert ou de cymbale. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 65.0 %).
Gate	Si cette option est activée, la retombée du son de la cymbale sera interrompue par la fin de la note. Si cette option est désactivée (réglage par défaut), la cymbale aura un comportement de type « One-shot », c-à-d que les sons seront joués intégralement jusqu'à leur retombée complète, indifféremment du moment où la note s'achève ; la durée du son dépend cependant toujours du paramètre Decay (voir ci-dessus).
Section TONE	
Color	Permet d'ajuster la fréquence centrale du filtre appliqué au son, exprimée en Hertz. Les valeurs disponibles vont de 932.3 Hz à 16.7 kHz (valeur par défaut : 7.4 kHz). Le réglage par défaut fournit un son analogique standard de charley métallique. Avec un faible réglage de Color, le son sera plutôt mélodique et dans une gamme de fréquences médiums, idéal pour les percussions ou les effets. D'un certain point de vue, ce paramètre a plus d'effet sur l'accordage que le paramètre Tune lui-même. Veuillez remarquer que, tout comme le paramètre Tune, le paramètre Color est lié aux notes jouées (c-à-d aux touches/pads que vous frappez), dans la plage de réglage du paramètre.

Élément	Description
Saturate	Permet d'ajuster la quantité de saturation de type analogique appliquée au son afin de l'épaissir, mesurée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 19.0 %).
Noise	Permet d'ajuster le mélange des signaux-source respectivement issus d'une banque d'oscillateurs et d'un bruit blanc, exprimé sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % (banque d'oscillateurs uniquement) à 100.0 % (bruit blanc uniquement). La valeur par défaut est 10.0 %.

Page Advanced

Pour ce moteur audio, la page Advanced ne contient aucun paramètre.

Page Modulation

Comme pour tous les autres moteurs audio et tous les autres Drumsynths, la page Modulation ne contient qu'un seul paramètre : Velocity.

Élément	Description
Section SCALE	
Velocity	Ajuste la réponse en vélocité du son percussif. Les valeurs disponibles vont de -100,0 % à 100,0 % (valeur par défaut). À zéro (mi-course), le fût est joué à pleine vélocité, quelle que soit la force avec laquelle vous frappez les touches (ou les pads). À partir de cette position centrale, tournez le curseur vers la droite pour augmenter la réponse positive en vélocité, et ainsi rendre le son percussif de plus en sensible à la vélocité avec laquelle vous frappez les touches/pads. À partir de la position centrale, tournez le curseur vers la gauche pour obtenir l'effet inverse : plus vous frapperez fort sur vos touches/pads, plus le son percussif résultant sera doux.

9.4.2 Hi-hat – Circuit

Similaire au Hi-hat Silver, le Hi-hat Circuit est basé sur un système d'oscillateur plus complexe et produit un son plus numérique et robotique.



Les paramètres décrits ci-dessous sont présentés de la manière dont ils apparaissent dans la Control Area (Affichage Arrange). Les mêmes paramètres sont disponibles dans le panneau du Plug-in situé dans le Plug-in Strip (Affichage Mix). Pour plus d'informations à ce sujet, voir la section ↑13.4, Le Plug-in Strip.

page Main

Élément	Description
Section MAIN	
Engine	Permet de sélectionner le moteur audio utilisé pour le Plug-in Hi-hat. Si vous modifiez ce réglage, veuillez consulter la section ↑9.4, Les charleys.
Tune	Permet de régler la hauteur tonale (le « pitch ») de la cymbale jouée par le Do central du clavier, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 50.0 %). Pour plus de détails, voir la section ↑9.1.5, Tessiture, accordage et notes MIDI.
Decay	Permet de définir la durée du son, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Une faible valeur de Decay produit un son de charley fermé ; une valeur plus élevée produit un son de charley ouvert ou de cymbale. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 65.0 %).
Gate	Si cette option est activée, la retombée du son de la cymbale sera interrompue par la fin de la note. Si cette option est désactivée (réglage par défaut), la cymbale aura un comportement de type « One-shot », c-à-d que les sons seront joués intégralement jusqu'à leur retombée complète, indifféremment du moment où la note s'achève ; la durée du son dépend cependant toujours du paramètre Decay (voir ci-dessus).

Élément	Description
Section TONE	
Color	Permet d'ajuster la fréquence centrale du filtre appliqué au son, exprimée en Hertz. Les valeurs disponibles vont de 932.3 Hz à 16.7 kHz (valeur par défaut : 7.4 kHz). Le réglage par défaut fournit un son analogique standard de charley métallique. Avec un faible réglage de Color, le son sera plutôt mélodique et dans une gamme de fréquences médiums, idéal pour les percussions ou les effets. D'un certain point de vue, ce paramètre a plus d'effet sur l'accordage que le paramètre Tune lui-même. Veuillez remarquer que, tout comme le paramètre Tune, le paramètre Color est lié aux notes jouées (c-à-d aux touches/pads que vous frappez), dans la plage de réglage du paramètre.
Saturate	Permet d'ajuster la quantité de saturation de type analogique appliquée au son afin de l'épaissir, mesurée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 19.0 %).
Seed	Permet de sélectionner une séquence aléatoire destinée à contrôler la forme d'onde produite par l'oscillateur. Chacune des 31 valeurs de ce paramètre fournit un jeu de pitches et d'harmoniques différent.
Dissonance	Ce paramètre affecte l'aspect aléatoire du contrôle de l'oscillateur ; il est mesuré sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 25.0 %). Les valeurs les plus hautes entraînent un aspect aléatoire plus prononcé, et produisent un son plus bruitiste. Les valeurs les plus basses produisent un son plus mélodique de type « oscillateur ».

Page Advanced

Pour ce moteur audio, la page Advanced ne contient aucun paramètre.

Page Modulation

Comme pour tous les autres moteurs audio et tous les autres Drumsynths, la page Modulation ne contient qu'un seul paramètre : Velocity.

Élément	Description
Section SCALE	
Velocity	Ajuste la réponse en vélocité du son percussif. Les valeurs disponibles vont de -100,0 % à 100,0 % (valeur par défaut). À zéro (mi-course), le fût est joué à pleine vélocité, quelle que soit la force avec laquelle vous frappez les touches (ou les pads). À partir de cette position centrale, tournez le curseur vers la droite pour augmenter la réponse positive en vélocité, et ainsi rendre le son percussif de plus en sensible à la vélocité avec laquelle vous frappez les touches/pads. À partir de la position centrale, tournez le curseur vers la gauche pour obtenir l'effet inverse : plus vous frapperez fort sur vos touches/pads, plus le son percussif résultant sera doux.

9.4.3 Hi-hat – Memory

Le Hi-hat Memory ressemble à une cymbale échantillonnée typique, mais avec une touche moderne ; en effet, il utilise des timbres analysés et re-synthétisés plutôt que de simples samples enregistrés.



Les paramètres décrits ci-dessous sont présentés de la manière dont ils apparaissent dans la Control Area (Affichage Arrange). Les mêmes paramètres sont disponibles dans le panneau du Plug-in situé dans le Plug-in Strip (Affichage Mix). Pour plus d'informations à ce sujet, voir la section ↑13.4, Le Plug-in Strip.

page Main

Élément	Description
Section MAIN	
Engine	Permet de sélectionner le moteur audio utilisé pour le Plug-in Hi-hat. Si vous modifiez ce réglage, veuillez consulter la section ↑9.4, Les charleys.
Tune	Permet de régler la hauteur tonale (le « pitch ») de la cymbale jouée par le Do central du clavier, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 50.0 %). Pour plus de détails, voir la section ↑9.1.5, Tessiture, accordage et notes MIDI.
Decay	Permet de définir la durée du son, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 65.0 %). Une faible valeur de Decay produit un son de charley fermé ; une valeur plus élevée produit un son de charley ouvert ou de cymbale.
Gate	Si cette option est activée, la retombée du son de la cymbale sera interrompue par la fin de la note. Si cette option est désactivée (réglage par défaut), la cymbale aura un comportement de type « One-shot », c-à-d que les sons seront joués intégralement jusqu'à leur retombée complète, indifféremment du moment où la note s'achève ; la durée du son dépend cependant toujours du paramètre Decay (voir ci-dessus).
Source	Permet de sélectionner l'un des timbres analysés comme source du son. Six modes sont disponibles – *A* (par défaut), *B*, *C*, *D*, *E* et *F* – chacun correspond à une cymbale différente.
Section TONE	

Élément	Description
Color	Permet d'ajuster la courbe de fréquence du son, mesurée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 71.5 %). Les réglages les plus élevés produisent un son plus clair ; les réglages les plus bas produisent un son plus « renfermé ».
Strike	Permet d'ajuster l'attaque de la cymbale, mesurée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 75.0 %).
Distress	Permet d'ajouter encore plus de grain, de rugosité et de distorsion lo-fi. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % (valeur par défaut) à 100.0 %.

Page Advanced

Pour ce moteur audio, la page Advanced ne contient aucun paramètre.

Page Modulation

Comme pour tous les autres moteurs audio et tous les autres Drumsynths, la page Modulation ne contient qu'un seul paramètre : Velocity.

Élément	Description
Section SCALE	
Velocity	Ajuste la réponse en vélocité du son percussif. Les valeurs disponibles vont de -100,0 % à 100,0 % (valeur par défaut). À zéro (mi-course), le fût est joué à pleine vélocité, quelle que soit la force avec laquelle vous frappez les touches (ou les pads). À partir de cette position centrale, tournez le curseur vers la droite pour augmenter la réponse positive en vélocité, et ainsi rendre le son percussif de plus en sensible à la vélocité avec laquelle vous frappez les touches/pads. À partir de la position centrale, tournez le curseur vers la gauche pour obtenir l'effet inverse : plus vous frapperez fort sur vos touches/pads, plus le son percussif résultant sera doux.

9.4.4 Hi-hat – Hybrid

La charley Hybrid est une émulation acoustique particulière à la jonction entre des sonorités acoustiques et des sonorités électroniques. Elle propose des fonctionnalités purement acoustiques telles que le grésillement, disponible via le paramètre Rattle, et des caractéristiques électroniques via le paramètre Metallic. En automatisant ces paramètres, vous pouvez créer de superbes formes de charley.



Les paramètres décrits ci-dessous sont présentés de la manière dont ils apparaissent dans la Control Area (Affichage Arrange). Les mêmes paramètres sont disponibles dans le panneau du Plug-in dans le Plug-in Strip (Affichage Mix) – pour plus d'infos veuillez consulter la section ↑13.4, Le Plug-in Strip.

page Main

Élément	Description
Section MAIN	
Engine	Sélectionne le moteur audio utilisé pour le Plug-in Hybrid. Pour plus d'informations sur les moteurs disponibles, veuillez consulter la section ↑9.4, Les charleys.

Élément	Description
Tune	Permet de régler la hauteur tonale (le « pitch ») de la cymbale jouée par le Do central du clavier, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Decay	Ajuste la durée de retombée du son, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 65.0 %).
Section TONE	
Color	Ajuste la fréquence de coupure de plusieurs filtres passe-bas afin d'obtenir le timbre souhaité. Les valeurs disponibles vont de 0,0 à 100 % (valeur par défaut : 71,5 %).
Metallic	Ajuste un caractère métallique enharmonique, mesuré sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 0.0 %).
Strike	Ajuste la quantité de claquement dans l'attaque initiale, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 80.0 %).
Caractère	Permet de choisir parmi un vaste éventail de timbres allant d'un timbre bruitiste à un timbre métallique. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 25.0 %).

Page Advanced

Élément	Description
Section HYBRID	
Bend	Ajuste la quantité d'enveloppe de pitch (hauteur tonale) pour le design sonore. Le contrôle est bipolaire et ses valeurs vont de -100,0 à 100,0 % (0,0 % par défaut).
Rattle	Ajuste le grésillement de la charley. Son effet est plus audible avec les longues décroissances. Les valeurs disponibles vont de 0,0 à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).

Page Modulation

Comme pour tous les autres moteurs audio et tous les autres Drumsynths, la page Modulation ne contient qu'un seul paramètre : Velocity.

Élément	Description
Section SCALE	
Velocity	Ajuste la réponse en vélocité du son percussif. Les valeurs disponibles vont de -100.0 à 100.0 % (valeur par défaut). À zéro (mi-course), le fût est joué à pleine vélocité, quelle que soit la force avec laquelle vous frappez les touches (ou les pads). À partir de cette position centrale, tournez le curseur vers la droite pour augmenter la réponse positive en vélocité et ainsi rendre le son percussif de plus en sensible à la vélocité avec laquelle vous frappez les touches/pads. À partir de la position centrale, tournez le curseur vers la gauche pour obtenir l'effet inverse : plus vous frapperez fort sur vos touches/pads, plus le son percussif résultant sera doux.

9.4.5 Créer un Pattern avec des charleys fermés et ouverts

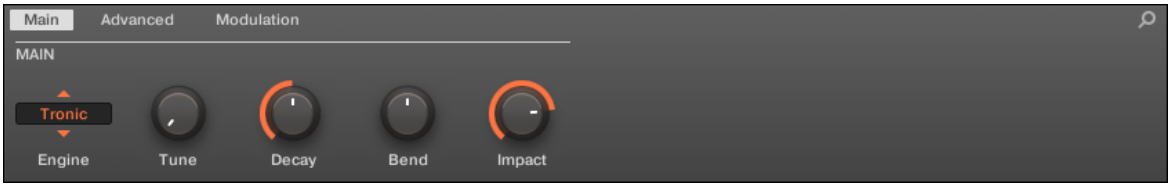
N'hésitez pas à utiliser plusieurs Plug-ins Hi-hat au sein d'un **Choke Group** ! En effet, si vous chargez deux Plug-ins Hi-hat avec différents réglages dans deux Sounds différents (l'un pour le son de charley fermé, l'autre pour le son de charley ouvert), puis que vous assignez ces deux Sounds à un même Choke Group en les laissant tous deux « Master » au sein du Group, vous pouvez créer un jeu de sons de charley exclusifs, qui s'annulent l'un l'autre quand ils sont déclenchés, comme sur une vraie batterie. Soit dit en passant, rien ne vous oblige à vous limiter à deux sons de charley – vous pourriez par exemple ajouter au même Choke Group un troisième Sound correspondant au charley entrouvert. Pour découvrir comment procéder, veuillez consulter la section ↑6.1.4, Utilisation des Choke Groups dans laquelle les Choke Groups sont décrits en détail.



Vous pouvez également recréer le comportement d'un charley ouvert/fermé avec un unique Plug-in Hi-hat, en désactivant la fonction Gate, et en modulant le paramètre Decay au cours de votre Pattern. Ce type d'opération avancée vous fournira encore plus de contrôle sur la durée des divers sons de charley ; cela participera à conférer à votre piste de charleston un rendu plus « humain ». En outre, puisque cette méthode n'utilise qu'un seul Sound, vous pourrez rapidement modifier les autres paramètres du Plug-in Hi-hat – vos modifications s'appliqueront directement à tous les sons de charley !

9.5 Les toms

Le Drumsynth Tom permet de générer toute une gamme de sons de toms.



Le Tom dans la Control Area (page Main affichée).



Le panneau du Tom dans le Plug-in Strip.

Comme pour tout Drumsynth, le moteur audio peut être sélectionné à l'aide du sélecteur Engine de la page Main. Chaque moteur audio possède des caractéristiques et des paramètres différents, détaillés dans les sections qui suivent.

Le Tom propose les moteurs audio suivants :

- **Tronic** (par défaut) : ↑9.5.1, Tom – Tronic.
- **Fractal** : ↑9.5.2, Tom – Fractal.
- **Floor** : ↑9.5.3, Tom – Floor.

Pour plus d'information au sujet des moteurs audio, voir ↑9.1.1, Moteurs audio : De nombreux sons de batterie pour chaque Drumsynth. Pour des informations générales concernant le Plug-in Percussion et les autres Drumsynths, veuillez consulter la section ↑9.1, Drumsynths – utilisation générale.

9.5.1 Tom – Tronic

Le moteur Tronic est le moteur audio par défaut du Tom.

Il s'agit d'un tom au son épais de type analogique, disposant de deux oscillateurs réglables et d'un oscillateur FM réglable.

Les paramètres décrits ci-dessous sont présentés de la manière dont ils apparaissent dans la Control Area (Affichage Arrange). Les mêmes paramètres sont disponibles dans le panneau du Plug-in situé dans le Plug-in Strip (Affichage Mix). Pour plus d'informations à ce sujet, voir la section ↑13.4, Le Plug-in Strip.

page Main

Élément	Description
Section MAIN	
Engine	Permet de sélectionner le moteur audio utilisé pour le Plug-in Tom. Si vous modifiez ce réglage, veuillez consulter la section ↑9.5, Les toms.
Tune	Ajuste la hauteur tonale (le « pitch ») jouée par le Do central du clavier ; cette valeur est exprimée sous la forme d'un numéro de note MIDI et de centièmes de note. Les valeurs disponibles vont de 36.00 à 60.00. La valeur par défaut est 36.00. Pour plus de détails, voir la section ↑9.1.5, Tessiture, accordage et notes MIDI.
Decay	Ajuste la durée de retombée du son, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).

Élément	Description
Bend	Permet de régler l'effet de balayage de pitch (le « pitch bend) appliqué au son, exprimé sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de -100.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 0.0 %). À zéro, le son reste à son pitch de départ pendant toute la durée de la phase de retombée. Pour des valeurs plus élevées du paramètre, le pitch augmente. Pour des valeurs plus faibles du paramètre, le pitch diminue.
Impact	Permet d'ajuster la quantité d'attaque, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % (attaque douce) à 100.0 % (attaque maximale). La valeur par défaut est 80.0 %.

Page Advanced

La page Advanced contient des paramètres permettant de contrôler individuellement les oscillateurs.

Élément	Description
Section HARMONICS	
Interval	Permet d'ajuster l'intervalle entre les fréquences des deux oscillateurs, exprimé en demi-tons et en cents. Les valeurs disponibles vont de -0.50 à 13.50 (valeur par défaut : 6.50). Pour les faibles valeurs du paramètre, les oscillateurs sont presque à la même fréquence, ce qui produit un son désaccordé qui peut être utilisé pour des lignes de basse.
FM Freq	Permet de définir la fréquence de l'oscillateur FM, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).

Élément	Description
FM Decay	Permet de régler la retombée de l'oscillateur FM, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 35,0 %). Les faibles valeurs de Decay permettent de souligner l'attaque ou l'impact sur le tom. Les valeurs élevées de Decay permettent d'embellir la tonalité ou le timbre du tom, en particulier lorsque cet effet est utilisé de manière subtile (voir FM Amount ci-dessous).
FM Amount	Permet d'ajuster la quantité de modulation de fréquence appliquée par l'oscillateur FM, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 10.0 %). À 0.0 %, il ne se produit aucune modulation de fréquence : les contrôles FM (FM Freq et FM Decay) n'ont alors aucun effet.

Page Modulation

Comme pour tous les autres moteurs audio et tous les autres Drumsynths, la page Modulation ne contient qu'un seul paramètre : Velocity.

Élément	Description
Section SCALE	
Velocity	Ajuste la réponse en vélocité du son percussif. Les valeurs disponibles vont de -100,0 % à 100,0 % (valeur par défaut). À zéro (mi-course), le fût est joué à pleine vélocité, quelle que soit la force avec laquelle vous frappez les touches (ou les pads). À partir de cette position centrale, tournez le curseur vers la droite pour augmenter la réponse positive en vélocité, et ainsi rendre le son percussif de plus en sensible à la vélocité avec laquelle vous frappez les touches/pads. À partir de la position centrale, tournez le curseur vers la gauche pour obtenir l'effet inverse : plus vous frapperez fort sur vos touches/pads, plus le son percussif résultant sera doux.

9.5.2 Tom – Fractal

Le Tom Fractal est un tom électronique moderne aux larges possibilités sonores ; il vous permettra de produire de purs sons analogiques, des sonorités organiques et percussives, des sons de cloches, et même des sons semblant provenir d'un autre monde. Il utilise un oscillateur de tonalité et une banque d'oscillateurs à réinjection de signal (similaire à celle utilisée par le moteur Fractal du Plug-in Percussion, voir ↑9.6.1, Percussion – Fractal), dont le mélange est contrôlé par le paramètre Mix de la page Advanced. Pris isolément, l'oscillateur de tonalité produit un simple tom de type « bip » analogique. L'ajout d'une banque d'oscillateurs à réinjection de signal permet d'obtenir une gamme de sons bien plus étendue.



Les paramètres décrits ci-dessous sont présentés de la manière dont ils apparaissent dans la Control Area (Affichage Arrange). Les mêmes paramètres sont disponibles dans le panneau du Plug-in situé dans le Plug-in Strip (Affichage Mix). Pour plus d'informations à ce sujet, voir la section ↑13.4, Le Plug-in Strip.

page Main

Élément	Description
Section MAIN	
Engine	Permet de sélectionner le moteur audio utilisé pour le Plug-in Tom. Si vous modifiez ce réglage, veuillez consulter la section ↑9.5, Les toms.
Tune	Ajuste la hauteur tonale (le « pitch ») jouée par le Do central du clavier ; cette valeur est exprimée sous la forme d'un numéro de note MIDI et de centièmes de note. Les valeurs disponibles vont de 48.00 à 72.00. La valeur par défaut est 48.00. Pour plus de détails, voir ↑9.1.5, Tessiture, accordage et notes MIDI. Veuillez remarquer que le pitch de cet instrument dépend fortement des réglages de la page Advanced (voir ci-dessous).
Decay	Ajuste la durée de retombée du son, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).

Élément	Description
Bend	Permet de régler l'effet de balayage de pitch (le « pitch bend) appliqué au son, exprimé sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de -100.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 0.0 %). À zéro, le son reste à son pitch de départ pendant toute la durée de la phase de retombée. Pour des valeurs plus élevées du paramètre, le pitch augmente. Pour des valeurs plus faibles du paramètre, le pitch diminue.
Impact	Permet d'ajuster la quantité d'attaque, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % (attaque douce) à 100.0 % (attaque maximale). La valeur par défaut est 80.0 %.
Color	Permet de régler un filtre simple jouant sur la clarté du son. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Glide	L'accordage du Tom Fractal est verrouillé pour chaque note jouée ; en d'autres mots, tout changement d'accordage ne prend effet que lorsqu'une nouvelle note est reçue. Si le paramètre Glide est supérieur à zéro, le pitch glisse alors en douceur vers la nouvelle note. Le paramètre Glide définit dans ce cas la durée de cette transition, mesurée en millisecondes : augmentez la valeur de Glide pour que le glissement devienne plus lent et se fasse plus audible. Ceci s'applique également si le Tom est joué sur les touches d'un clavier. Les valeurs disponibles vont de None (pas de glissement) à 350.0 ms (transition la plus lente). La valeur par défaut est 5.5 ms.

Page Advanced

La page Advanced contient des paramètres permettant de contrôler individuellement les oscillateurs.

Élément	Description
Section HARMONICS	
KTr. Mode (Key Tracking Mode, mode de suivi de hauteur)	Permet de choisir entre deux modes de key tracking (suivi des notes) : *Harmonic* (par défaut) et *Dissonant*. En mode *Harmonic*, tous les oscillateurs suivent de manière régulière le paramètre Tune (de la page Main, voir ci-dessus) ainsi que les notes jouées sur votre clavier. Par conséquent, l'instrument percussif reste accordé par rapport à lui-même lorsque le paramètre Tune est modifié, et il peut être joué de manière chromatique avec votre clavier. En mode *Dissonant*, les oscillateurs suivent le paramètre Tune de votre clavier/vos pads de manière irrégulière. Par conséquent, l'instrument percussif produit des harmoniques dissonantes et désaccordées lorsque vous modifiez le paramètre Tune ou lorsque vous jouez différentes notes.
Mix	Permet d'ajuster le mélange entre l'oscillateur de tonalité et la banque d'oscillateurs à réinjection de signal, exprimé sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % (oscillateur de tonalité) à 100.0 % (banque d'oscillateurs à réinjection de signal). La valeur par défaut est 5.0 %.
Transpose	Permet d'ajuster la transposition tonale, uniquement pour la banque d'oscillateurs à réinjection de signal, exprimée en demi-tons et en cents. Ce paramètre s'avère bien pratique pour accorder la banque à l'oscillateur de tonalité. Les valeurs disponibles vont de -12.00 à 12.00 demi-tons (valeur par défaut : 0.00).
Freq A	Permet de régler le pitch de l'oscillateur A de la banque d'oscillateurs à réinjection de signal, exprimé sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut).

Élément	Description
Freq B	Permet de régler le pitch de l'oscillateur B de la banque d'oscillateurs à réinjection de signal, exprimé sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 75.0 %). Veuillez remarquer que ce contrôle n'a aucun effet lorsque FM et AM sont réglés à zéro (voir ci-dessous).
FM	Permet d'ajuster la quantité de modulation de fréquence au sein de la banque d'oscillateurs à réinjection de signal, exprimée sous la forme d'un pourcentage. La modulation de fréquence a tendance à conférer aux sons des harmoniques chantantes de type « cloche ». Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
AM	Permet d'ajuster la quantité de modulation d'amplitude au sein de la banque d'oscillateurs à réinjection de signal, exprimée sous la forme d'un pourcentage. La modulation d'amplitude a tendance à conférer aux sons des harmoniques claires et surprenantes. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).

Page Modulation

Comme pour tous les autres moteurs audio et tous les autres Drumsynths, la page Modulation ne contient qu'un seul paramètre : Velocity.

Élément	Description
Section SCALE	
Velocity	Ajuste la réponse en vélocité du son percussif. Les valeurs disponibles vont de -100,0 % à 100,0 % (valeur par défaut). À zéro (mi-course), le fût est joué à pleine vélocité, quelle que soit la force avec laquelle vous frappez les touches (ou les pads). À partir de cette position centrale, tournez le curseur vers la droite pour augmenter la réponse positive en vélocité, et ainsi rendre le son percussif de plus en sensible à la vélocité avec laquelle vous frappez les touches/pads. À partir de la position centrale, tournez le curseur vers la gauche pour obtenir l'effet inverse : plus vous frapperez fort sur vos touches/pads, plus le son percussif résultant sera doux.

9.5.3 Tom – Floor

Le Tom Floor donne accès à l'émulation d'un set complet de toms acoustiques. Bien qu'il convienne mieux aux toms les plus graves, il peut également produire d'intéressants toms médiums et aigus. En outre, le contrôle du pitch bend et les paramètres de Mute vous permettront de créer un vaste éventail de sons.



Les paramètres décrits ci-dessous sont présentés de la manière dont ils apparaissent dans la Control Area (Affichage Arrange). Les mêmes paramètres sont disponibles dans le panneau du Plug-in situé dans le Plug-in Strip (Affichage Mix). Pour plus d'informations à ce sujet, voir la section ↑13.4, Le Plug-in Strip.

page Main

Élément	Description
Section MAIN	
Engine	Permet de sélectionner le moteur audio utilisé pour le Plug-in Tom. Si vous modifiez ce réglage, veuillez consulter la section ↑9.5, Les toms.

Élément	Description
Tune	Ajuste la hauteur tonale (le « pitch ») jouée par le Do central du clavier ; cette valeur est exprimée sous la forme d'un numéro de note MIDI et de centièmes de note. Les valeurs disponibles vont de 48.00 à 62.00. La valeur par défaut est 48.00. Pour plus de détails, voir la section ↑9.1.5, Tessiture, accordage et notes MIDI.
Decay	Ajuste la durée de retombée du son, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Tension	Ajuste la tension de la peau de frappe, exprimée sous la forme d'un pourcentage ; ce réglage permet l'apparition d'un pitch bend plus long et plus présent. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut).
Impact	Permet de régler la force de la frappe sur l'instrument percussif, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % (frappe la plus douce) à 100.0 % (frappe la plus forte). La valeur par défaut est 80.0 %.
Flex	Permet de définir l'élasticité de la peau, exprimée sous la forme d'un pourcentage ; ce réglage permet l'apparition d'un pitch bend plus fort lors de la frappe. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 30.0 %).
Section MUTE	
Skin	Permet de régler l'assourdissement de la peau de frappe, exprimé sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % (valeur par défaut) à 100.0 %.
Air	Permet de régler l'assourdissement de l'air, exprimé sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).

Page Advanced

Pour ce moteur audio, la page Advanced ne contient aucun paramètre.

Page Modulation

Comme pour tous les autres moteurs audio et tous les autres Drumsynths, la page Modulation ne contient qu'un seul paramètre : Velocity.

Élément	Description
Section SCALE	
Velocity	Ajuste la réponse en vélocité du son percussif. Les valeurs disponibles vont de -100,0 % à 100,0 % (valeur par défaut). À zéro (mi-course), le fût est joué à pleine vélocité, quelle que soit la force avec laquelle vous frappez les touches (ou les pads). À partir de cette position centrale, tournez le curseur vers la droite pour augmenter la réponse positive en vélocité, et ainsi rendre le son percussif de plus en sensible à la vélocité avec laquelle vous frappez les touches/pads. À partir de la position centrale, tournez le curseur vers la gauche pour obtenir l'effet inverse : plus vous frapperez fort sur vos touches/pads, plus le son percussif résultant sera doux.

9.5.4 Tom – High

Le Tom High est un tome acoustique complémentaire du Tom Floor. Avec un nombre réduit de paramètres, il fournit un large éventail de roulements et fills de tome.



Les paramètres décrits ci-dessous sont présentés de la manière dont ils apparaissent dans la Control Area (Affichage Arrange). Les mêmes paramètres sont disponibles dans le panneau du Plug-in situé dans le Plug-in Strip (Affichage Mix). Pour plus d'informations à ce sujet, voir la section ↑13.4, Le Plug-in Strip.

page Main

Élément	Description
Section MAIN	
Engine	Sélectionne le moteur audio utilisé pour le Plug-in Tom. Pour plus d'informations sur les moteurs disponibles, veuillez consulter la section ↑9.5, Les toms.
Tune	Ajuste la hauteur tonale (le « pitch ») jouée par le Do central du clavier ; cette valeur est exprimée sous la forme d'un numéro de note MIDI et de centièmes de note. Les valeurs disponibles vont de 57.00 (NOTE A2) à 71.00 (NOTE B3). La valeur par défaut est 57.00.
Decay	Ajuste la durée de retombée du son, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Tension	Ajuste la tension de la peau de frappe, exprimée sous la forme d'un pourcentage ; ce réglage permet l'apparition d'un pitch bend plus long et plus présent. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 50.0 %).
Impact	Ajuste la quantité de claquement dans l'attaque initiale, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 80.0 %).

Page Advanced

Pour ce moteur audio, la page Advanced ne contient aucun paramètre.

Page Modulation

Comme pour tous les autres moteurs audio et tous les autres Drumsynths, la page Modulation ne contient qu'un seul paramètre : Velocity.

Élément	Description
Section SCALE	
Velocity	Ajuste la réponse en vélocité du son percussif. Les valeurs disponibles vont de -100.0 à 100.0 % (valeur par défaut). À zéro (mi-course), le fût est joué à pleine vélocité, quelle que soit la force avec laquelle vous frappez les touches (ou les pads). À partir de cette position centrale, tournez le curseur vers la droite pour augmenter la réponse positive en vélocité et ainsi rendre le son percussif de plus en sensible à la vélocité avec laquelle vous frappez les touches/pads. À partir de la position centrale, tournez le curseur vers la gauche pour obtenir l'effet inverse : plus vous frapperez fort sur vos touches/pads, plus le son percussif résultant sera doux.

9.6 Les percussions

Le Drumsynth Percussion permet de générer toute une gamme de sons de percussions.



Le Plug-in Percussion dans la Control Area (page Main affichée).



Le panneau du Percussion dans le Plug-in Strip.

Comme pour tout Drumsynth, le moteur audio peut être sélectionné à l'aide du sélecteur Engine de la page Main. Chaque moteur audio possède des caractéristiques et des paramètres différents, détaillés dans les sections qui suivent.

Le Plug-in Percussion propose les moteurs audio suivants :

- **Fractal** (par défaut) : ↑9.6.1, Percussion – Fractal.
- **Kettle** : ↑9.6.2, Percussion – Kettle.
- **Shaker** : ↑9.6.3, Percussion – Shaker.

Pour plus d'information au sujet des moteurs audio, voir ↑9.1.1, Moteurs audio : De nombreux sons de batterie pour chaque Drumsynth. Pour des informations générales concernant le Plug-in Percussion et les autres Drumsynths, veuillez consulter la section ↑9.1, Drumsynths – utilisation générale.

9.6.1 Percussion – Fractal

Le moteur Fractal est le moteur audio par défaut du Plug-in Percussion.

Le mode Fractal du Plug-in Percussion est basé sur la banque d'oscillateurs à réinjection de signal du Tom Fractal (voir ↑9.5.2, Tom – Fractal). Il permet de créer une vaste gamme de sons : cloches, cymbales, subs, sonorités métalliques, mélodiques, bizarres et tordues… Il est conçu pour être joué à l'aide d'un clavier.

Les paramètres décrits ci-dessous sont présentés de la manière dont ils apparaissent dans la Control Area (Affichage Arrange). Les mêmes paramètres sont disponibles dans le panneau du Plug-in situé dans le Plug-in Strip (Affichage Mix). Pour plus d'informations à ce sujet, voir la section ↑13.4, Le Plug-in Strip.

page Main

Élément	Description
Section MAIN	
Engine	Permet de sélectionner le moteur audio utilisé pour le Plug-in Percussion. Si vous modifiez ce réglage, veuillez consulter la section ↑9.6, Les percussions.
Tune	Ajuste la hauteur tonale (le « pitch ») jouée par le Do central du clavier ; cette valeur est exprimée sous la forme d'un numéro de note MIDI et de centièmes de note. Les valeurs disponibles vont de 60.00 à 108.00. La valeur par défaut est 84.00. Pour plus de détails, voir la section ↑9.1.5, Tessiture, accordage et notes MIDI. Veuillez remarquer que le pitch de cet instrument dépend fortement des réglages de la page Advanced (voir ci-dessous).

Élément	Description
Decay	Ajuste la durée de retombée du son, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Tune Hold	Si Tune Hold est activé, le comportement du Plug-in vis-à-vis de l'accordage est similaire à celui du Tom Fractal : son accordage est fixé jusqu'à la prochaine note reçue (voir ↑9.5.1, Tom – Tronic). Ceci vous permettra de créer des motifs arpégés, en modifiant le paramètre Tune tandis qu'une séquence de notes est en train d'être lue. Si Tune Hold est désactivé (réglage par défaut), le comportement du Plug-in vis-à-vis de l'accordage est le même que pour les autres Plug-ins : l'accordage réagit immédiatement lorsque vous modifiez le paramètre Tune.
Glide	Permet de régler l'effet de glissement vers le pitch des nouvelles notes, exprimé en millisecondes. Si le paramètre Glide est supérieur à zéro, le pitch glisse alors en douceur vers la nouvelle note. Le paramètre Glide correspond alors à la durée de cette transition. Les valeurs disponibles vont de None (pas de glissement, réglage par défaut) à 762.8 ms.
Impact	Permet d'ajuster la quantité d'attaque, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % (attaque douce) à 100.0 % (attaque maximale). La valeur par défaut est 60.0 %.

Page Advanced

La page Advanced contient des paramètres permettant de contrôler individuellement les oscillateurs.

Élément	Description
Section HARMONICS	
KTr. Mode (Key Tracking Mode, mode de suivi de hauteur)	Permet de choisir entre deux modes de key tracking (suivi des notes) : *Harmonic* (par défaut) et *Dissonant*. En mode *Harmonic*, tous les oscillateurs suivent de manière régulière le paramètre Tune (de la page Main, voir ci-dessus) ainsi que les notes jouées sur votre clavier. Par conséquent, l'instrument percussif reste accordé par rapport à lui-même lorsque le paramètre Tune est modifié, et il peut être joué de manière chromatique avec votre clavier ou avec vos pads. En mode *Dissonant*, les oscillateurs suivent le paramètre Tune de votre clavier/vos pads de manière irrégulière. Par conséquent, l'instrument percussif produit des harmoniques dissonantes et désaccordées lorsque vous modifiez le paramètre Tune ou lorsque vous jouez différentes notes à l'aide de votre clavier ou de vos pads.
Freq A	Permet de régler le pitch de l'oscillateur A de la banque d'oscillateurs à réinjection de signal, exprimé sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Freq B	Permet de régler le pitch de l'oscillateur B de la banque d'oscillateurs à réinjection de signal, exprimé sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %). Veuillez remarquer que ce paramètre n'a aucun effet lorsque FM et AM sont réglés à zéro (voir ci-dessous).
Freq C	Permet de régler le pitch de l'oscillateur C de la banque d'oscillateurs à réinjection de signal, exprimé sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 29.1 %). Veuillez remarquer que ce paramètre n'a aucun effet lorsque FM et AM sont réglés à zéro (voir ci-dessous).

Élément	Description
FM	Permet d'ajuster la quantité de modulation de fréquence au sein de la banque d'oscillateurs à réinjection de signal, exprimée sous la forme d'un pourcentage. La modulation de fréquence a tendance à conférer aux sons des harmoniques chantantes de type « cloche ». Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 34.4 %).
AM	Permet d'ajuster la quantité de modulation d'amplitude au sein de la banque d'oscillateurs à réinjection de signal, exprimée sous la forme d'un pourcentage. La modulation d'amplitude a tendance à conférer aux sons des harmoniques claires et surprenantes. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 18.6 %).

Page Modulation

Comme pour tous les autres moteurs audio et tous les autres Drumsynths, la page Modulation ne contient qu'un seul paramètre : Velocity.

Élément	Description
Section SCALE	
Velocity	Ajuste la réponse en vélocité du son percussif. Les valeurs disponibles vont de -100,0 % à 100,0 % (valeur par défaut). À zéro (mi-course), le fût est joué à pleine vélocité, quelle que soit la force avec laquelle vous frappez les touches (ou les pads). À partir de cette position centrale, tournez le curseur vers la droite pour augmenter la réponse positive en vélocité, et ainsi rendre le son percussif de plus en sensible à la vélocité avec laquelle vous frappez les touches/pads. À partir de la position centrale, tournez le curseur vers la gauche pour obtenir l'effet inverse : plus vous frapperez fort sur vos touches/pads, plus le son percussif résultant sera doux.

9.6.2 Percussion – Kettle

Le mode Kettle du Plug-in Percussion est une émulation de timbale acoustique offrant un son riche et orchestral.



Les paramètres décrits ci-dessous sont présentés de la manière dont ils apparaissent dans la Control Area (Affichage Arrange). Les mêmes paramètres sont disponibles dans le panneau du Plug-in situé dans le Plug-in Strip (Affichage Mix). Pour plus d'informations à ce sujet, voir la section ↑13.4, Le Plug-in Strip.

page Main

Élément	Description
Section MAIN	
Engine	Permet de sélectionner le moteur audio utilisé pour le Plug-in Percussion. Si vous modifiez ce réglage, veuillez consulter la section ↑9.6, Les percussions.
Tune	Ajuste la hauteur tonale (le « pitch ») jouée par le Do central du clavier ; cette valeur est exprimée sous la forme d'un numéro de note MIDI et de centièmes de note. Les valeurs disponibles vont de 33.00 à 57.00. La valeur par défaut est 45.00. Pour plus de détails, voir la section ↑9.1.5, Tessiture, accordage et notes MIDI.
Decay	Ajuste la durée de retombée du son, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Puff	Permet de régler la quantité de bruit de réinjection appliquée au son percussif, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 25.0 %).

Élément	Description
Damp	Permet de régler l'assourdissement du son, exprimé sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % (valeur par défaut) à 100.0 %.
Impact	Permet de d'ajuster la quantité d'attaque. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % (attaque douce) à 100.0 % (attaque maximale). La valeur par défaut est 60.0 %.

Page Advanced

Pour ce moteur audio, la page Advanced ne contient aucun paramètre.

Page Modulation

Comme pour tous les autres moteurs audio et tous les autres Drumsynths, la page Modulation ne contient qu'un seul paramètre : Velocity.

Élément	Description
Section SCALE	
Velocity	Ajuste la réponse en vélocité du son percussif. Les valeurs disponibles vont de -100,0 % à 100,0 % (valeur par défaut). À zéro (mi-course), le fût est joué à pleine vélocité, quelle que soit la force avec laquelle vous frappez les touches (ou les pads). À partir de cette position centrale, tournez le curseur vers la droite pour augmenter la réponse positive en vélocité, et ainsi rendre le son percussif de plus en sensible à la vélocité avec laquelle vous frappez les touches/pads. À partir de la position centrale, tournez le curseur vers la gauche pour obtenir l'effet inverse : plus vous frapperez fort sur vos touches/pads, plus le son percussif résultant sera doux.

9.6.3 Percussion – Shaker

Le mode Shaker du Plug-in Percussion est un moteur audio versatile dédié aux shakers/maracas.

Les paramètres décrits ci-dessous sont présentés de la manière dont ils apparaissent dans la Control Area (Affichage Arrange). Les mêmes paramètres sont disponibles dans le panneau du Plug-in situé dans le Plug-in Strip (Affichage Mix). Pour plus d'informations à ce sujet, voir la section ↑13.4, Le Plug-in Strip.

page Main

Élément	Description
Section MAIN	
Engine	Permet de sélectionner le moteur audio utilisé pour le Plug-in Percussion. Si vous modifiez ce réglage, veuillez consulter la section ↑9.6, Les percussions.
Tune	Permet d'ajuster la fréquence centrale du filtre qui, appliqué à la source de bruit, définit le pitch du son joué par le Do central, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 50.0 %). Pour plus de détails, voir la section ↑9.1.5, Tessiture, accordage et notes MIDI.
Filter	Permet d'ajuster la largeur de bande du filtre appliqué à la source de bruit, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs les plus élevées correspondent à un filtre large. Les valeurs les plus faibles correspondent à un filtre plus étroit. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 70,0 %).
Grain	Permet d'ajuster le timbre de la source de bruit, exprimé sous la forme d'un pourcentage. Les réglages les plus élevés permettent de reproduire le son granuleux d'un véritable shaker. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %). En outre, le paramètre Grain est lié à la vélocité : les notes de faible vélocité sont plus « granuleuses ».
Section ENVELOPE	

Élément	Description
Mode	Permet de choisir entre deux modes d'enveloppe : *Realistic* (sélection par défaut) et *Machine*. En mode *Realistic*, l'enveloppe est dotée de phases d'attaque et de relâchement courbes, afin d'obtenir un son plus naturel. En mode *Machine*, l'enveloppe est dotée de phases d'attaque, de maintien et de relâchement linéaires, afin d'obtenir un son plus statique et un rendu de type « machine ». En mode *Performer*, au lieu de produire un son unique comme la plupart des percussions, le shaker joue un motif rythmique comme un véritable shaker. Dans ce mode, maintenez simplement la note aussi longtemps que vous souhaitez entendre le motif.
Attack	Permet d'ajuster la durée de la phase d'attaque de l'enveloppe, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % à 100.0 % (valeur par défaut : 40.0 %).
Hold (mode Machine uniquement)	Permet d'ajuster la durée de la phase de maintien de l'enveloppe (c-à-d le temps durant lequel l'enveloppe reste à son point le plus haut), exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 % (valeur par défaut) à 100.0 %.
Accent (mode Performer uniquement)	Contrôle l'accentuation de certaines notes du motif du shaker, mesurée sous la forme d'un pourcentage. Pour les valeurs faibles, le groove est statique et les notes sont plutôt calmes, comme si le shaker était secoué de manière douce et uniforme. Plus vous augmentez la valeur de ce paramètre, plus les notes-clés du motif sont accentuées, ce qui crée un groove classique de shaker. Les valeurs élevées simulent un shaker secoué par quelqu'un en pleine transe ! Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 70.0 %).

Élément	Description
Fill (mode Performer uniquement)	Le paramètre Fill est conçu pour être réglé au départ sur *None* puis modifié manuellement pendant la performance ou automatisé dans le séquenceur. Par défaut, le shaker joue un motif qui dépend du paramètre Rate sur la page Advanced (cf. plus bas). Lorsque le paramètre Fill est réglé sur *Double*, la vitesse du motif est doublée. Lorsqu'il est réglé sur *Triple*, le shaker joue de rapides triolets. Utilisez ce paramètre pour insérer des fills improvisés dans votre partition de shaker afin d'y ajouter des variations intéressantes.
Release	Permet d'ajuster la durée de la phase de relâchement de l'enveloppe, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 % à 100,0 % (valeur par défaut : 35,0 %).

Page Advanced

La page Advanced contient des paramètres uniquement si le moteur Shaker est en mode Performer (cf. le paramètre Mode décrit plus haut). Ces paramètres permettent d'affiner l'enveloppe.

Section ENVELOPE	

Élément	Description
Sync	Le paramètre Sync propose deux options : *Lock* et *Retrig*. En mode *Lock*, le motif du shaker est synchronisé à la position dans le morceau ; autrement dit, le motif sera toujours dans le temps, quel que soit le moment auquel la note est jouée. En mode *Retrig*, le motif du shaker (y compris ses accents) est relancé à chaque nouvelle note, sans quantification sur le temps le plus proche. Dans les deux cas, le tempo du motif reste correct pour le morceau.
Rate	Définit la figure de note utilisée comme base par le motif du shaker. Par exemple, pour la valeur 1/16 (valeur par défaut) le motif de shaker joue des doubles-croches (« 1/16th » dans la notation anglo-saxonne), et ainsi de suite.
Length	Ajuste la longueur du motif accentué par le paramètre Accent de la page Main (cf. plus haut). Par défaut, Length est réglé sur 4, le motif se répétera donc toutes les 4 « secousses » (la longueur de ces secousses étant définie par le paramètre Rate décrit plus haut). Vous pouvez créer des motifs syncopés en choisissant une valeur autre que 4 ou 8 (ou autre que 3 ou 6 si Rate est réglé sur une durée de note en triolet).
Offset	Ajuste le décalage temporel du motif du shaker. Un ajustement fin permet de décaler subtilement le motif d'une durée inférieure à la figure de note choisie, ce qui a pour effet de modifier la perception du motif du shaker (son « feel ») par rapport au rythme de votre morceau. Un ajustement plus grossier peut décaler le motif sur plusieurs figures de note, ce qui vous permet d'introduire rapidement des variations syncopées dans le motif du shaker lors d'une performance ou via une automatisation. Les valeurs disponibles vont de -4,00 à 4,00 (valeur par défaut : 0,00).

Élément	Description
	Sur votre contrôleur, tournez le curseur pour ajuster le paramètre grossièrement (par incréments d'une durée de note). Maintenez SHIFT enfoncé et tournez le curseur pour ajuster le paramètre plus finement.
Swing	Ajuste la quantité de swing (ou shuffle) dans le motif du shaker. Les valeurs élevées entraînent un motif avec plus de swing. Notez que le Swing seul génère un son plutôt mécanique – pour un caractère plus humain, nous vous recommandons d'ajouter également du Twist (cf. ci-dessous). Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 0.0 %).
Twist	Le paramètre Twist « tord » le groove du motif du shaker. Utilisé seul, avec le paramètre Swing à zéro, il peut sonner bizarrement, voire « de travers ». En revanche, utilisé avec parcimonie et conjointement avec Swing, le paramètre Twist confère au motif un groove fluide et naturel, comme si une véritable personne jouait avec le shaker. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 0.0 %).

Page Modulation

Comme pour tous les autres moteurs audio et tous les autres Drumsynths, la page Modulation ne contient qu'un seul paramètre : Velocity.

Élément	Description
Section SCALE	
Velocity	Ajuste la réponse en vélocité du son percussif. Les valeurs disponibles vont de -100,0 % à 100,0 % (valeur par défaut). À zéro (mi-course), le fût est joué à pleine vélocité, quelle que soit la force avec laquelle vous frappez les touches (ou les pads). À partir de cette position centrale, tournez le curseur vers la droite pour augmenter la réponse positive en vélocité, et ainsi rendre le son percussif de plus en sensible à la vélocité avec laquelle vous frappez les touches/pads. À partir de la position centrale, tournez le curseur vers la gauche pour obtenir l'effet inverse : plus vous frapperez fort sur vos touches/pads, plus le son percussif résultant sera doux.

9.7 Les cymbales

Le Drumsynth Cymbal permet de générer toute une gamme de sons de cymbales.



Le moteur audio Crash sélectionné dans la Cymbal dans la Control Area (page Main affichée).



Le moteur audio Crash sélectionné dans le panneau Cymbal dans le Plug-in Strip.

Comme pour tout Drumsynth, le moteur audio peut être sélectionné à l'aide du sélecteur Engine de la page Main. Chaque moteur audio possède des caractéristiques et des paramètres différents, détaillés dans les sections qui suivent.

Le Cymbal propose les moteurs audio suivants :

- **Crash** (par défaut) : ↑9.7.1, Cymbal – Crash.
- **Ride** : ↑9.7.2, Cymbal – Ride.

Pour plus d'information au sujet des moteurs audio, voir ↑9.1.1, Moteurs audio : De nombreux sons de batterie pour chaque Drumsynth. Pour des informations générales concernant le Cymbal et les autres Drumsynths, voir ↑9.1, Drumsynths – utilisation générale.

9.7.1 Cymbal – Crash

Le moteur audio Crash crée un large éventail de cymbales allant d'une crash de 909 typique à des sonorités plus acoustiques. Ses paramètres permettent de multiples expressions et autres variations spectrales.



Les paramètres décrits ci-dessous sont présentés de la manière dont ils apparaissent dans la Control Area (Affichage Arrange). Les mêmes paramètres sont disponibles dans le panneau du Plug-in dans le Plug-in Strip (Affichage Mix) – pour plus d'infos veuillez consulter la section ↑13.4, Le Plug-in Strip.

page Main

Élément	Description
Section MAIN	
Engine	Sélectionne le moteur audio utilisé pour le Plug-in Cymbal. Les moteurs disponibles sont Crash et Ride.
Tune	Ajuste la hauteur tonale (le « pitch ») jouée par le Do central du clavier ; cette valeur est exprimée sous la forme d'un numéro de note MIDI et de centièmes de note. Les valeurs disponibles vont de 0,00 à 100,0 % (valeur par défaut : 30,0 %).
Decay	Ajuste la durée de retombée du son, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 70.0 %).
Impact	Ajuste la quantité de claquement dans l'attaque initiale, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 70.0 %).
Width	Ajuste l'image stéréo perçue, mesurée sous la forme d'un pourcentage. À zéro, le son est mono, à 100,0 % le son a une image stéréo large, reproduisant l'effet d'un enregistrement avec les micros stéréo en overhead. Les valeurs disponibles vont de 0,0 à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Section COLOR	

Élément	Description
Density	Ajuste la complexité croissante du son, mesurée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 100.0 %).
Tone	Ajuste la balance du contenu spectral, mesurée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Mode	Sélectionne l'un des trois modes Metallic (par défaut), Normal ou Soft.

Page Advanced

Pour ce moteur audio, la page Advanced ne contient aucun paramètre.

Page Modulation

Comme pour tous les autres moteurs audio et tous les autres Drumsynths, la page Modulation ne contient qu'un seul paramètre : Velocity.

Élément	Description
Section SCALE	
Velocity	Ajuste la réponse en vélocité du son percussif. Les valeurs disponibles vont de -100.0 à 100.0 % (valeur par défaut). À zéro (mi-course), le fût est joué à pleine vélocité, quelle que soit la force avec laquelle vous frappez les touches (ou les pads). À partir de cette position centrale, tournez le curseur vers la droite pour augmenter la réponse positive en vélocité et ainsi rendre le son percussif de plus en sensible à la vélocité avec laquelle vous frappez les touches/pads. À partir de la position centrale, tournez le curseur vers la gauche pour obtenir l'effet inverse : plus vous frapperez fort sur vos touches/pads, plus le son percussif résultant sera doux.

9.7.2 Cymbal – Ride

Le moteur audio Ride est une émulation acoustique qui permet à la cymbale d'être frappée de nombreuses manières différentes via l'utilisation des paramètres Edge et Bell. La palette de sonorités s'étend de la ride douce et jazzy à des cymbales plus bruitistes.



Les paramètres décrits ci-dessous sont présentés de la manière dont ils apparaissent dans la Control Area (Affichage Arrange). Les mêmes paramètres sont disponibles dans le panneau du Plug-in dans le Plug-in Strip (Affichage Mix) – pour plus d'infos veuillez consulter la section ↑13.4, Le Plug-in Strip.

page Main

Élément	Description
Section MAIN	
Engine	Sélectionne le moteur audio utilisé pour le Plug-in Cymbal. Les moteurs disponibles sont Crash et Ride.
Tune	Ajuste la hauteur tonale (le « pitch ») jouée par le Do central du clavier ; cette valeur est exprimée sous la forme d'un numéro de note MIDI et de centièmes de note. Les valeurs disponibles vont de 0.00 à 1.00. La valeur par défaut est 0.30.
Decay	Ajuste la durée de retombée du son, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 70.0 %).
Impact	Ajuste la quantité de claquement dans l'attaque initiale, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 70.0 %).
Width	Ajuste l'image stéréo perçue, mesurée sous la forme d'un pourcentage. À zéro, le son est mono, à 100,0 % le son a une image stéréo large, reproduisant l'effet d'un enregistrement avec les micros stéréo en overhead. Les valeurs disponibles vont de 0,0 à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Section STRIKE	

Élément	Description
Edge	Ajuste le point auquel la cymbale est frappée, mesuré sous la forme d'un pourcentage. Une frappe sur le bord de la cymbale (100 %) crée un son plus chaotique, tandis qu'une frappe près du centre (0,0 %) crée un son plus aigu. Les valeurs disponibles vont de 0,0 à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Bell	Ajuste les hautes fréquences sur une bande étroite, mesurées sous la forme d'un pourcentage. (valeur par défaut : 0,0 %)

Page Advanced

Élément	Description
Section HYBRID	
Caractère	Permet de choisir parmi un vaste éventail de timbres allant d'un timbre bruitiste à un timbre métallique. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 20.0 %).
Tail	Ajuste la longueur de la traînée du son au moyen d'une enveloppe. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 100.0 %).

Page Modulation

Comme pour tous les autres moteurs audio et tous les autres Drumsynths, la page Modulation ne contient qu'un seul paramètre : Velocity.

Élément	Description
Section SCALE	
Velocity	Ajuste la réponse en vélocité du son percussif. Les valeurs disponibles vont de -100.0 à 100.0 % (valeur par défaut). À zéro (mi-course), le fût est joué à pleine vélocité, quelle que soit la force avec laquelle vous frappez les touches (ou les pads). À partir de cette position centrale, tournez le curseur vers la droite pour augmenter la réponse positive en vélocité et ainsi rendre le son percussif de plus en sensible à la vélocité avec laquelle vous frappez les touches/pads. À partir de la position centrale, tournez le curseur vers la gauche pour obtenir l'effet inverse : plus vous frapperez fort sur vos touches/pads, plus le son percussif résultant sera doux.

10 Utiliser le Bass Synth

Le Bass Synth est un synthétiseur monophonique simple à utiliser et amusant qui vous permet de créer rapidement des lignes de basse expressives. Comme tout Plug-in Instrument, chargez-le dans le premier emplacement de Plug-in d'un Sound puis contrôlez ses paramètres dans le Control Panel ou directement sur votre contrôleur. Créez des basses aux sonorités riches et programmez des lignes acides en toute simplicité.

Vous pouvez enrichir encore le son du Bass Synth en ajoutant des effets internes, en modifiant ses paramètres pendant un live ou encore en les automatisant comme ceux de n'importe quel autre Plug-in.

Voici les principales caractéristiques du Bass Synth :

- un oscillateur (monophonique)
- fondu transparent entre les formes d'onde sinus, dent de scie et carrée
- commutateur d'octave
- filtre, enveloppe de modulation, décroissance, saturation (distorsion bipolaire), et durée de glissement
- intégration avec MASCHINE JAM : programmez vos lignes de basse en jouant les notes et les glissements directement sur la matrice de 8x8 boutons de MASCHINE JAM. Pour plus d'informations sur le séquençage du Bass Synth avec MASCHINE JAM, veuillez lire le Manuel de MASCHINE JAM accessible depuis le menu *Help* ainsi que sur le site web de Native Instruments.



Veuillez consulter la section ↑11.5, Enregistrer et éditer une modulation pour plus d'informations concernant l'automatisation.

Dans ce chapitre, vous trouverez :

- un aperçu du Bass Synth : ↑10.1, Bass Synth – utilisation générale,
- une description des paramètres du Bass Synth : ↑10.1.2, Paramètres du Bass Synth.

Nous décrivons dans ce chapitre le maniement et les paramètres spécifiques aux Drumsynths. Pour une description générale des fonctionnalités et des caractéristiques des Plug-ins (Bass Synth inclus), veuillez consulter la section ↑7.1, Vue d'ensemble des Plug-ins.

10.1 Bass Synth – utilisation générale

Cette section décrit l'utilisation et les fonctionnalités générales du Bass Synth.

Manipuler le Bass Synth

Le Bass Synth est un Plug-in de MASCHINE et, en tant que tel, gère les actions et procédures usuelles des Plug-ins. Aussi, pour découvrir comment charger, supprimer, remplacer, insérer, déplacer, copier/coller un Bass Synth, régler les paramètres du Bass Synth et charger/sauvegarder des presets, veuillez consulter la section ↑7.1, Vue d'ensemble des Plug-ins où ces opérations sont décrites en détail.

Les presets du Bass Synth peuvent être chargés depuis le Browser en sélectionnant SOUNDS, MASCHINE, BASS SYNTH.

10.1.1 Organisation des paramètre

Les paramètres du Bass Synth sont organisés de manière similaire dans la Control Area de l'Affichage Arrange et dans le Plug-in Strip de l'Affichage Mix.

Parameter Pages dans la Control Area (Affichage Arrange)

Dans l'Affichage Arrange (affichage Ideas ou Song), les paramètres du Bass Synth sont organisés en groupes dans la Control Area :



L'agencement des paramètres du Bass Synth dans la Control Area.

- Les paramètres sont regroupés sur deux Parameter Pages :
  - La **page Main** regroupe les principaux paramètres. Là, vous pouvez ajuster la forme d'onde (Shape) de l'oscillateur, la fréquence de coupure (Cutoff) et la résonance (Resonance) du filtre, l'enveloppe de modulation (Mod. Amt.) ou encore la quantité de décroissance (Decay), la quantité de distorsion (Drive) ainsi que le temps de glissement (Glide Time).
  - La **page Advanced** donne accès au paramètre d'activation/désactivation du glissement (Glide).

Apparence commune au sein du Plug-in Strip (Affichage Mix)

Dans l'Affichage Mix, le panneau du Plug-in Bass Synth dans le Plug-in Strip fournit un accès aisé aux paramètre ainsi qu'une visualisation de la forme d'onde de l'oscillateur :



L'agencement du Bass Synth dans le Plug-in Strip.

- Dans la rangée supérieure du panneau, vous trouverez les paramètres d'enveloppe (Mod. Amt., quantité de modulation) et de décroissance (Decay), suivis du contrôle Shape principal (forme d'onde de l'oscillateur), de l'intervalle Octave et des paramètres Drive.
- Dans la rangée inférieure du panneau, vous trouverez les paramètres du filtre Cutoff et Resonance ainsi que Glide Time.



Pour plus d'informations concernant les panneaux de Plug-in du Plug-in Strip, veuillez consulter la section ↑13.4, Le Plug-in Strip.

10.1.2 Paramètres du Bass Synth

Disponibles à la fois dans la Control Area de l'Affichage Arrange et dans le Plug-in Strip de l'Affichage Mix, les paramètres sont les suivants :



Les paramètres décrits sont présentés tels qu'ils apparaissent dans la Control Area (Affichage Arrange). Les mêmes paramètres sont disponibles dans le panneau du Plug-in situé dans le Plug-in Strip (Affichage Mix). Pour plus d'informations à ce sujet, voir la section ↑13.4, Le Plug-in Strip.

page Main

Élément	Description
Section OSC	
Shape	Ajuste la forme de l'onde de manière continue entre une onde sinusoïdale et une onde carrée. Pour ajuster la forme de l'onde, tournez le curseur Shape en cliquant dessus puis en glissant la souris verticalement. La forme de l'onde est visible dans le Plug-in Strip de l'Affichage Mix.
Octave	Transpose la note de base du Bass Synth (intervalle : -3 à 3). Pour transposer la note de base, tournez le curseur Octave en cliquant dessus puis en glissant la souris verticalement.
Filter Section	

Élément	Description
Cutoff	Ajuste la fréquence de coupure du filtre passe-bas (intervalle : 14,6 Hz – 23,7 Hz). Pour ajuster la fréquence de coupure, tournez le curseur Cutoff en cliquant dessus puis en glissant la souris verticalement.
Resonance	Ajuste l'amplification autour de la fréquence de coupure (intervalle : 0.0 % – 120 %) ; la résonance peut commencer à s'auto-entretenir lorsque vous augmentez l'amplification au-delà de 100.0 %. Pour ajuster la quantité de résonance, tournez le curseur Resonance en cliquant dessus puis en glissant la souris verticalement.
Section Envelope	
Mod. Amt.	Ajuste la quantité d'enveloppe appliquée à la fréquence de coupure (intervalle : 0.0 % – 100 %). Pour augmenter la quantité de modulation appliquée au paramètre Cutoff (la fréquence de coupure), tournez le curseur Mod. Amt. dans le sens horaire en cliquant dessus puis en glissant la souris vers le haut.
Decay	Ajuste la vitesse à laquelle le son disparaît (intervalle : 0.0 % – 100 %). Pour augmenter la décroissance, tournez le curseur Decay dans le sens horaire en cliquant dessus puis en glissant la souris vers le haut.
Section Tone	
Drive	Ajuste la quantité de saturation (intervalle : -100 % – 100 %) ; -100 % augmente le niveau à l'entrée du filtre, conduisant à une saturation interne du signal, et 100 % contrôle le niveau de saturation en sortie. Pour ajuster la quantité de saturation, tournez le curseur Drive en cliquant dessus puis en glissant la souris verticalement.

Élément	Description
Section Note	
Glide Time	Ajuste le temps mis pour glisser d'une hauteur tonale à la suivante (intervalle : 10 ms – 1000 ms). Pour ajuster la durée de glissement, tournez le curseur Glide Time en cliquant dessus puis en glissant la souris verticalement.

Page Advanced

Pour ce module, la page Advanced contient un seul paramètre.

Élément	Description
Section Note	
Glide	Active globalement le paramètre de glissement. Une fois activé, la note sonne continûment de manière monophonique.

11 Utilisation des Patterns

La création d'un Pattern est le véritable début des festivités, car le séquenceur constitue à proprement parler le cœur de MASCHINE. Votre contrôleur ainsi que le logiciel offrent de nombreuses et puissantes fonctionnalités permettant de créer et d'éditer vos propres beats.

Voici comment le présent chapitre est organisé :

- Généralités concernant les Patterns et le Pattern Editor : ↑11.1, Principes élémentaires des Patterns.
- Comment enregistrer des Patterns en temps réel avec votre contrôleur : ↑11.2, Enregistrer des Patterns en temps réel.
- Comment enregistrer des Patterns à l'aide du Step Sequencer de votre contrôleur : ↑11.3, Enregistrer des Patterns à l'aide du Step Sequencer.
- Comment créer et modifier les Events/notes de vos Patterns : ↑11.4, Éditer des Events.
- Comment créer et modifier des modulations au sein de vos Patterns : ↑11.5, Enregistrer et éditer une modulation.
- Comment créer des pistes MIDI au sein de vos Patterns : ↑11.6, Créer des pistes MIDI en partant de zéro dans MASCHINE.
- Comment organiser vos Patterns au sein de votre Project : ↑11.7, Gestion des Patterns.
- Comment importer/exporter du MIDI vers/depuis vos Patterns, et comment exporter de l'audio depuis vos Patterns : ↑11.8, Import/export de fichiers audio et MIDI dans/depuis les Patterns.

11.1 Principes élémentaires des Patterns

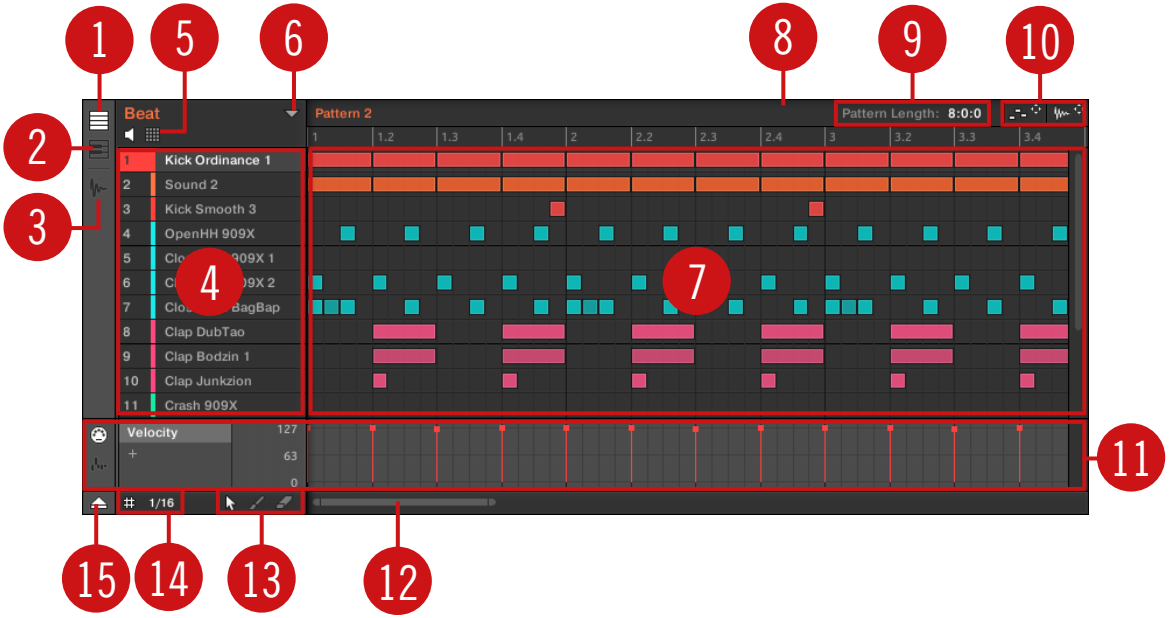
Un Pattern contient des Events (également appelés « notes ») qui constituent un groove ou une phrase musicale, à l'aide des Sounds contenus dans le Group sélectionné. Il contient aussi les données de modulation (le cas échéant) modifiant la valeur de certains paramètres du

Group en question ou de certains de ses Sounds. Le Pattern appartient à ce Group ; il est sauvegardé avec lui. Chaque Group peut contenir un nombre illimité de Patterns. Le Patterns sont regroupés en Pattern Banks pouvant chacune contenir jusqu'à 16 Patterns.

11.1.1 Vue d'ensemble du Pattern Editor

Le Pattern Editor est la boîte à outils dédiée à l'édition des Patterns dans le logiciel MASCHINE.

Cette vue d'ensemble du Pattern Editor vous en présentera les zones et éléments de contrôle principaux.



Le Pattern Editor (ici en Affichage Group).

(**1**) **Bouton Group View** (Affichage Group) : Cliquez sur ce bouton pour passer en Affichage Group. Voir section ↑11.1.5, Affichage Group et Affichage Keyboard.

(**2**) **Bouton Keyboard View** (Affichage Keyboard) : cliquez sur ce bouton pour passer en Affichage Keyboard. Voir section ↑11.1.5, Affichage Group et Affichage Keyboard.

(**3**) **Bouton Sample Editor** : Cliquez sur ce bouton pour basculer entre le Pattern Editor et le Sample Editor. Le Sample Editor est détaillé au chapitre ↑17, Sampling et assignation des Samples.

(**4**) **Sound List** : La liste des Sound Slots 1–16 du Group sélectionné apparaît ici. En Affichage Keyboard (**2**), cliquez sur un Sound Slot pour afficher ses Events dans l'Event Area (**7**).

(**5**) **Bouton Pad View** (Affichage Pad) : Cliquez sur ce bouton pour basculer entre la Sound List (**4**) et l'Affichage Pad. L'Affichage Pad fournit une organisation visuelle alternative de vos Sound Slots, basée sur les pads de votre contrôleur. En Affichage Pad, vous pouvez modifier la manière dont les Sounds sont déclenchés par vos pads. Voir section ↑6.1.1, L'Affichage Pad dans le logiciel.

(**6**) **Bouton Pattern Manager** : Ouvre/ferme le Pattern Manager. Le Pattern Manager donne accès aux diverses fonctions de gestion dédiées aux Patterns. En particulier, il permet de sélectionner le Pattern que vous souhaitez éditer dans le Pattern Editor et utiliser dans la Scene sélectionnée dans l'Arranger. Il fournit aussi diverses fonctions de gestion des Patterns (voir section ↑11.7.1, Le Pattern Manager et le mode Pattern).

(**7**) **Event Area** : Affiche le contenu du Pattern sélectionné. Les Events enregistrés sont figurés ici par des blocs rectangulaires. En Affichage Group (**1**), ceux-ci représentent les Sounds de votre Group. En Affichage Keyboard (**2**), ils représentent les notes de musique jouées par le Sound sélectionné. La longueur de chaque bloc représente la durée de l'Event correspondant ; la transparence des blocs représente la vélocité des Events correspondants (plus le coup est léger, plus l'Event est transparent). Il est possible d'éditer les Events à l'aide de la souris ; faites-les glisser à un nouvel emplacement, allongez-les ou raccourcissez-les, créez-les et éditez-les grâce aux nombreux modes d'Édition (**13**). L'Event Area affiche par ailleurs les divisions de la Step Grid, un ensemble de lignes verticales régulièrement espacées qui définissent la résolution de vos actions d'édition. Vous pouvez faire « coller » toutes vos actions d'édition à la Step Grid de votre choix, grâce aux réglages de la Step Grid (**14**).

(**8**) **Pattern Timeline** : La ligne temporelle située en haut de l'Event Area (**7**) affiche les unités de durée musicale (mesures et temps). Cliquez n'importe où sur la Timeline pour déplacer la Tête de lecture à la position correspondante (voir section ↑11.1.4, Sauter à une autre position de lecture au sein du Pattern). Faites glisser horizontalement le marqueur blanc de la Pattern Length pour ajuster la longueur du Pattern (ceci peut également être fait à l'aide des contrôles Pattern Length (**9**), voir section ↑11.1.6, Régler l'Arrange Grid et la Pattern Length (Longueur de Pattern)).

(**9**) **Contrôles Pattern Length** (Longueur du Pattern) : Les contrôles Pattern Length permettent de choisir l'incrément de réglage de la longueur du Pattern, ainsi que d'ajuster la longueur du Pattern affiché suivant l'incrément sélectionné. Voir section ↑11.1.6, Régler l'Arrange Grid et la Pattern Length (Longueur de Pattern).

(**10**) **MIDI Dragger et Audio Dragger** : Les icônes MIDI Dragger et Audio Dragger permettent respectivement de glisser-déposer des motifs MIDI ou audio depuis vos Patterns vers votre bureau ou votre logiciel hôte. Veuillez consulter les sections ↑11.8.1, Exporter des fichiers audio depuis les Patterns et ↑11.8.2, Exporter des fichiers MIDI depuis les Patterns pour plus d'informations à ce sujet.

(**11**) **Control Lane** : La Control Lane fournit une vue d'ensemble des modulations et des automatisations MIDI/hôte de chaque paramètre, ainsi que des outils permettant de les éditer. Veuillez consulter les sections ↑11.5, Enregistrer et éditer une modulation et ↑12.2, Utiliser les contrôles MIDI et l'automatisation pour plus d'informations à ce sujet.

(**12**) **Barre horizontale de défilement et de zoom** : Cliquez sur la partie principale de la barre de défilement et faites glisser votre souris horizontalement pour faire défiler l'Event Area horizontalement (suivant l'axe temporel) ; faites glisser la souris verticalement pour grossir/rétrécir l'affichage (zoom) suivant l'axe temporel. Vous pouvez aussi cliquer sur la poignée gauche ou droite de la barre de défilement et la faire glisser horizontalement pour zoomer/dézoomer tout en maintenant l'extrémité opposée fixe au sein du Pattern. Double-cliquez sur la partie principale de la barre pour réinitialiser le zoom et afficher l'intégralité du Pattern. En Affichage Keyboard (**2**), vous trouverez une **barre verticale de défilement et de zoom** possédant les mêmes fonctionnalités (sur la droite du Pattern Editor). Voir section ↑11.1.2, Navigation au sein de l'Event Area pour plus d'informations.

(**13**) **Sélecteur Edit Mode** : Le sélecteur Edit Mode permet de choisir l'un des trois modes d'édition pour le contenu des Patterns : le choix est constitué des modes Select, Paint et Erase. Voir ↑11.4.1, Éditer les Events à la souris : vue d'ensemble pour plus d'informations.

(**14**) **Réglages de la Step Grid** : Utilisez le bouton Step Grid pour activer/désactiver la Step Grid ; utilisez le menu Step Grid pour modifier la résolution de la Step Grid. Voir section ↑11.1.7, Régler la Step Grid et la Nudge Grid pour plus d'informations.

(**15**) **Bouton Control Lane** : Cliquez sur le bouton Control Lane pour afficher/masquer la Control Lane (**11**).

11.1.1.1 Patterns

Votre contrôleur dispose de divers modes permettant de travailler sur vos Patterns.

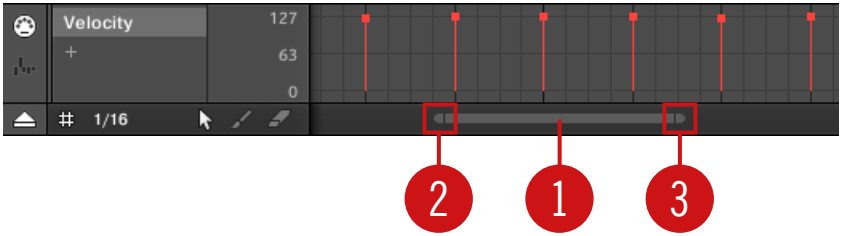
- Le mode Pattern permet de sélectionner et de gérer vos Patterns : ↑11.7, Gestion des Patterns.
- Le mode Control (mode par défaut de votre contrôleur) permet d'enregistrer des Patterns en temps réel, grâce à divers modes d'enregistrement : ↑11.2, Enregistrer des Patterns en temps réel.
- Le mode Step permet d'enregistrer des Patterns à l'aide du Step Sequencer : ↑11.3, Enregistrer des Patterns à l'aide du Step Sequencer.
- Le mode Select permet de sélectionner et d'éditer les Events de votre choix : ↑11.4.3, Sélectionner des Events/notes et ↑11.4.4, Éditer les Events/notes sélectionné(e)s.
- Le mode Grid permet de régler la Step Grid : ↑11.1.7, Régler la Step Grid et la Nudge Grid.

11.1.2 Navigation au sein de l'Event Area

Vous pouvez, en fonction de vos besoins, faire défiler ou zoomer sur l'Event Area du Pattern Editor.

Naviguer horizontalement au sein du Pattern Editor (axe temporel)

Une **barre de défilement et de zoom** se trouve en bas du Pattern Editor. Cet outil vous permettra à la fois de zoomer horizontalement sur l'Arranger et de le faire défiler suivant son axe temporel :



La barre de défilement et de zoom située en bas du Pattern Editor.

Utilisez la barre de défilement et de zoom de la manière suivante :

- Cliquez sur la **partie principale** (**1**) de la barre de défilement et maintenez le bouton de la souris enfoncé, puis :
  - Faites glisser votre souris horizontalement pour faire défiler l'Event Area suivant l'axe temporel (comportement de barre de défilement classique).
  - Faites glisser votre souris verticalement pour zoomer ou dézoomer sur l'Event Area, suivant l'axe temporel. Le point central du zoom correspondra exactement au point où se trouvait le curseur de votre souris lorsque vous avez cliqué.
- Cliquez sur la **poignée gauche** (**2**) de la barre de défilement, maintenez le bouton enfoncé et faites glisser la souris horizontalement pour zoomer/dézoomer sur l'Event Area tout en maintenant l'extrémité droite de l'affichage fixe au sein du Pattern.
- De la même manière, cliquez sur la **poignée droite** (**3**) de la barre de défilement, maintenez le bouton enfoncé et faites glisser la souris horizontalement pour zoomer/dézoomer sur l'Event Area tout en maintenant l'extrémité gauche de l'affichage fixe au sein du Pattern.
- Double-cliquez sur la **partie principale** (**1**) de la barre pour réinitialiser le zoom et afficher l'intégralité du Pattern.



L'Event Area et la Control Lane (si elle est visible) restent toujours synchronisées suivant l'axe temporel. Pour plus d'informations concernant la Control Lane, voir section ↑11.5.3, Créer et éditer une modulation depuis la Control Lane.

Naviguer verticalement au sein du Pattern Editor (Sounds ou pitches)

Lorsque le Pattern Editor est en Affichage Group, une barre de défilement classique est disponible sur sa droite. Celle-ci vous permettra de faire apparaître les Sound Slots masqués, dans le cas où tous ne peuvent être affichés simultanément dans le Pattern Editor.

Lorsque le Pattern Editor est en Affichage Keyboard, un une barre verticale de défilement et de zoom est disponible sur sa droite ; elle vous permettra de contrôler le défilement et le zoom suivant l'axe des hauteurs tonales (ou « pitches »). Celle-ci fonctionne de la même manière que la barre horizontale décrite ci-dessus.



Pour plus d'informations concernant les Affichages Group et Keyboard, veuillez consulter la section ↑11.1.5, Affichage Group et Affichage Keyboard.

En outre, vous pouvez ajuster la hauteur du Pattern Editor de sorte à ce qu'il affiche plus ou moins de Sounds Slots simultanément ; pour cela, redimensionnez l'Arranger situé au-dessus – voir section ↑16.1.1, Naviguer dans l'affichage Song.

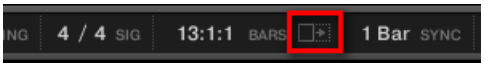
Naviguer dans l'Event Area depuis le contrôleur

Vous pouvez aussi contrôler la position et le facteur de zoom dans l'Event Area à l'aide de votre contrôleur :

1. Maintenez NAVIGATE enfoncé pour passer en mode Navigate.
2. Appuyez sur le Bouton 2 IDEAS pour passer en affichage Ideas (si nécessaire).
3. Tournez le Bouton 5 (Pattern Zoom) pour zoomer ou dézoomer sur l'Event Area.
4. Tournez le Bouton 6 (Pattern Scroll) pour faire défiler l'Event Area.

11.1.3 Suivre la position de lecture au sein du Pattern

Pour que l'affichage Song de l'Arranger et le Pattern Editor affichent la position dans le morceau et défilent automatiquement, activez le bouton Follow.



Activez le bouton Follow pour suivre la tête de lecture.

► Pour suivre la position de la Tête de lecture pendant la lecture, cliquez sur le bouton Follow situé dans le Header de MASCHINE.

→ Dans le Header de MASCHINE, le bouton Follow s'allume. L'affichage Song et le Pattern Editor afficheront désormais la position actuelle.

> La fonction Follow se désactive automatiquement dès que vous effectuez un défilement manuel au sein de l'Arranger ou de la Pattern Area (dans le logiciel ou depuis votre contrôleur).

La fonction Follow affecte simultanément le Pattern Editor et l'affichage Song de l'Arranger (pour plus d'informations concernant la fonction Follow dans l'affichage Song, voir section ↑16.1.2, Suivre la position de lecture au sein de votre Project).

Suivre la position de lecture sur le contrôleur

Pour suivre la position de la Tête de lecture au sein de l'Event Area pendant la lecture :

1. Appuyez sur NAVIGATE pour passer en mode Navigate.
2. Appuyez sur le Bouton 8 (FOLLOW).

→ Le Bouton 8 et le label FOLLOW s'allument. Le logiciel suit la position de lecture dans le morceau.



La fonction Follow se désactive automatiquement dès que vous effectuez un défilement manuel vers une autre position dans le morceau.

La fonction Follow affecte simultanément divers affichages du logiciel et du contrôleur :

- Dans le logiciel, la fonction Follow affecte à la fois le Pattern Editor et l'Arranger.
- Sur votre contrôleur, la fonction Follow affecte les écrans en mode Scene, lorsque le sous-mode Arrange est activé. En outre, en mode Step, la fonction Follow affecte les pads : lorsque Follow est activé, une fois que la Tête de lecture a parcouru les 16 Steps correspondant aux pads du contrôleur, les pads passent aux 16 Steps suivants du Pattern (s'il y a lieu). Pour plus d'informations concernant le mode Step, veuillez consulter la section ↑11.3, Enregistrer des Patterns à l'aide du Step Sequencer.

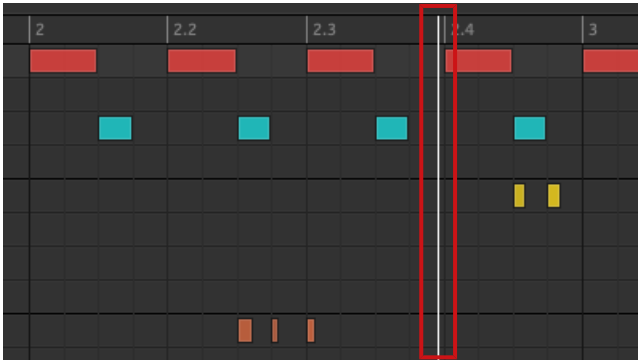


La fonction de suivi ne fonctionne pas si la position de lecture est en dehors du Pattern sélectionné.

11.1.4 Sauter à une autre position de lecture au sein du Pattern

Vous pouvez utiliser la Timeline située au-dessus de l'Event Area pour placer la Tête de lecture à la position de votre choix. Ceci peut par exemple se révéler utile pour vérifier une transition particulière entre des Events de votre Pattern, sans avoir à attendre que la Boucle complète du Pattern ait été rejouée.

Dans la Timeline située au-dessus de l'Event Area, la Tête de lecture (la petite ligne verticale blanche) indique la position de lecture actuelle au sein du Pattern.



La Tête de lecture indique la position de lecture actuelle au sein de la Timeline.

Vous pouvez à tout moment sauter à une autre position au sein du Pattern :

► Cliquez n'importe où sur la Timeline de l'Event Area pour déplacer la Tête de lecture à la position correspondante du Pattern.

Si vous déplacez la Tête de lecture à une autre position dans la Timeline du Pattern Editor, la Tête de lecture de l'Arranger sera automatiquement déplacée à la position correspondante. Cependant, la Timeline du Pattern Editor ne permet pas de déplacer la Tête de lecture hors du Pattern affiché. Pour cela, il vous faudra utiliser la Timeline de l'Arranger (voir ↑16.4.1, Sauter à une autre position de lecture dans votre Project) ou utiliser votre contrôleur.

Suivant l'état de lecture, voici ce qui se passe alors :

- Si la lecture est désactivée, la Tête de lecture saute au Step le plus proche situé avant le curseur de votre souris (défini par les réglages de la Step Grid). Si la Step Grid est désactivée, la Tête de lecture saute exactement à la position sur laquelle vous avez cliqué.

Pour plus d'informations concernant la Step Grid, veuillez consulter la section ↑11.1.7, Régler la Step Grid et la Nudge Grid.

- Si la lecture est activée, la Tête de lecture saute à la position la plus proche de votre curseur de souris, tout en conservant sa position relative par rapport aux divisions de la Pattern Grid. Ceci permet d'effectuer en toute transparence des sauts qui ne cassent pas le rythme de votre musique. Si la Pattern Grid est réglée sur Off (désactivée) ou sur Quick, la position de la Tête de lecture est conservée relativement à la mesure en cours.



Pour plus d'informations concernant la Pattern Grid, veuillez consulter la section ↑11.1.6, Régler l'Arrange Grid et la Pattern Length (Longueur de Pattern).

Exemple avec la lecture activée : Supposons que votre Pattern fasse quatre mesures, et que la résolution de la Pattern Grid soit d'une mesure (1 bar) ; si vous cliquez vers la marque 1.4 (4ème temps de la 1ère mesure) de la Timeline alors que la Tête de lecture approche de la marque 3.3 (3ème temps de la 3ème mesure), la Tête de lecture sautera du marqueur 3.3 au marqueur 1.3 (3ème temps de la 1ère mesure) et continuera à partir de ce point.

Contrôler la position de lecture au sein du Pattern avec le contrôleur

Vous pouvez aussi contrôler la position de lecture depuis votre contrôleur à l'aide des boutons Locate, comme décrit dans la section ↑16.4.1, Sauter à une autre position de lecture dans votre Project. En guise de rappel :

- Au sein de la section TRANSPORT, appuyez sur les boutons Locate (comportant des flèches gauche/droite) pour sauter à la division précédente/suivante de la Pattern Grid. Maintenez SHIFT enfoncé pendant que vous appuyez sur les boutons Locate pour sauter au Step précédent/suivant.

Si la lecture est activée, le saut conservera la position relative de la Tête de lecture par rapport à la résolution de la Grid (Pattern Grid si SHIFT n'est pas enfoncé, Step Grid si SHIFT est enfoncé).



Il est possible d'effectuer un saut hors du Pattern actuel à l'aide de votre contrôleur. Pour plus de détails, veuillez consulter la section ↑16.4.1, Sauter à une autre position de lecture dans votre Project.

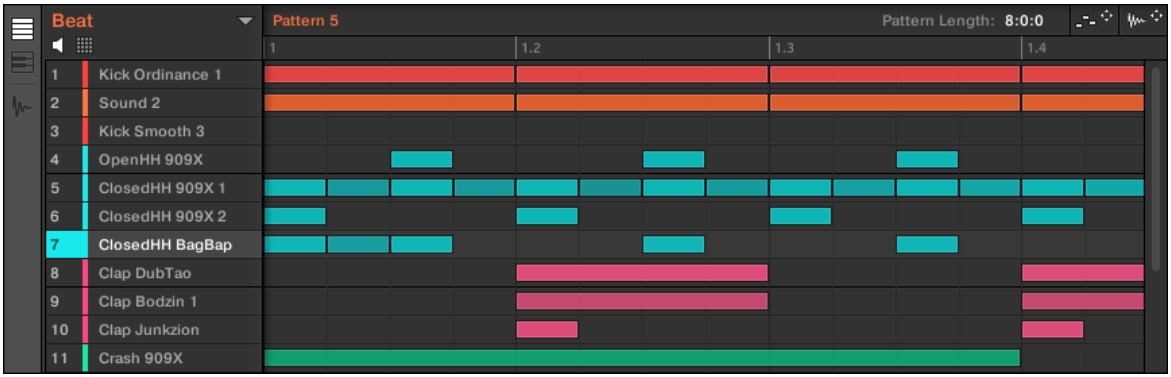
11.1.5 Affichage Group et Affichage Keyboard

Le Pattern Editor permet d'éditer les Events des 16 Sound Slots du Group sélectionné : nous appelons cela l'**Affichage Group**.

► Sur la gauche du Pattern Editor, cliquez sur le bouton Group View (représentant des petites rangées empilées) pour passer le Pattern Editor en Affichage Group :



En Affichage Group, chaque rangée de l'Event Area représente un Sound Slot différent.



En Affichage Group, le Pattern Editor affiche les Events associés à tous les Sounds du Group.

Cet affichage convient bien aux instruments rythmiques (par ex. un kit de batterie) puisqu'il permet de visualiser et d'éditer les Events de tous les Sounds, sans se soucier du pitch (ou « hauteur tonale ») des Events créés ou édités.

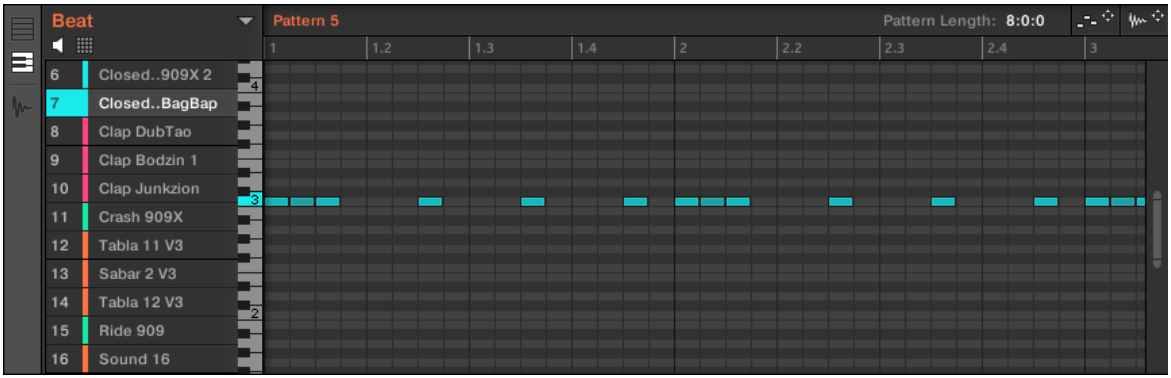
L'Affichage Keyboard

Par ailleurs, vous pouvez passer le Pattern Editor en **Affichage Keyboard**.

► Sur la gauche du Pattern Editor, cliquez sur le bouton Keyboard View (représentant un petit clavier de piano) pour passer le Pattern Editor en Affichage Keyboard :



→ L'Event Area n'affiche alors plus que les notes associées au Sound sélectionné. Lorsque vous ajoutez ou éditez des notes, vous pouvez choisir leur pitch (par demi-tons) selon l'endroit auquel vous les placez (axe vertical), la note la plus basse étant représentée par la rangée la plus basse de l'Affichage Keyboard.



En Affichage Keyboard, le Pattern Editor affiche les notes correspondant à un Sound spécifique.

Si vous sélectionnez un autre Sound Slot (dans la Sound List située à gauche), l'Event Area affichera les notes correspondant à ce nouveau Sound.

Sur la gauche de l'Event Area, un clavier de piano vertical indique la note correspondant à chaque rangée de l'Event Area. Les octaves sont indiquées par un numéro sur chacune des touches « Do » : par ex., le Do central (Do3 d'après les conventions de MASCHINE) est indiqué par un « 3 ». Cliquez sur n'importe quelle touche du clavier de piano pour déclencher le Sound sélectionné au pitch correspondant.

Cet affichage convient particulièrement aux instruments mélodiques (par ex. aux pianos) puisqu'il permet de se concentrer sur un seul Sound à la fois, et d'éditer ses notes à toutes les hauteurs tonales.

Basculer entre l'Affichage Group et l'Affichage Keyboard avec le contrôleur

L'Affichage Group/Keyboard du logiciel est toujours synchronisé au mode Group/Keyboard des pads de votre contrôleur : si vous passez de l'Affichage Group à l'Affichage Keyboard dans le logiciel, votre contrôleur passera automatiquement du mode Pad au mode Keyboard (et inversement).

Par conséquent, pour faire basculer le Pattern Editor entre les Affichages Group et Keyboard, il vous suffit de faire basculer vos pads entre les modes Group et Keyboard :

► Sur votre contrôleur, appuyez sur SHIFT + PAD MODE pour faire basculer le Pattern Editor entre les Affichages Group et Keyboard.

Voir ↑6.1.1, L'Affichage Pad dans le logiciel pour plus de détails concernant les divers modes disponibles pour les pads de votre contrôleur.

11.1.6 Régler l'Arrange Grid et la Pattern Length (Longueur de Pattern)

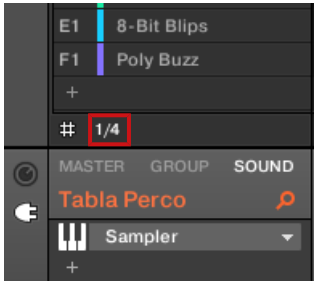
L'**Arrange Grid** définit des repères temporels régulièrement espacés, utiles en particulier dans les situations suivantes :

- Réglage de la Pattern Length (Longueur de Pattern, voir ci-dessous).
- Réglage de la longueur des Sections.

Régler l'Arrange Grid

Pour ajuster l'Arrange Grid :

► Pour régler la résolution de l'Arrange Grid, cliquez sur la valeur affichée sous les Groups dans l'Affichage Arrange et sélectionnez le réglage souhaité dans le menu (voir ci-dessus pour les réglages disponibles).



→ Les divisions de l'Arrange Grid font maintenant la taille que vous avez sélectionné.

Voici les résolutions disponibles pour l'Arrange Grid :

- **1 Bar**, **1/2 note**, …, **1/16th note** : Chacun de ces réglages permet de définir la résolution de réglage de la Pattern Length.

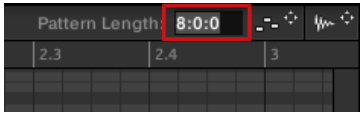
- **Off** : l'Arrange Grid est désactivée. Ce réglage permet notamment de définir librement la valeur de la Pattern Length (Longueur de Pattern), ou de placer la position de lecture à n'importe quel point de votre choix.
- **Quick** (par défaut) : Avec ce réglage, les longueurs disponibles pour votre Pattern sont : 1 mesure, 2 mesures, 4 mesures, 8 mesures, 12 mesures, 16 mesures, etc. (incrément de + 4 mesures à partir de 4 mesures). Ce mode bien pratique vous permettra de rapidement définir les longueurs de Pattern les plus classiques. Pour les autres usages de l'Arrange Grid (placement de la position de lecture, réglage de la Région de Bouclage), des divisions d'une mesure sont utilisées.

Régler la Pattern Length (Longueur de Pattern)

Vous pouvez ajuster la longueur de vos Patterns suivant vos besoins. La Pattern Length s'exprime en mesures et en temps ; les Patterns peuvent faire jusqu'à 256 mesures. Lorsque vous créez un nouveau Pattern vide (voir ↑11.7.3, Créer des Patterns), ce Pattern fait la longueur par défaut définie dans la page Default du panneau Preferences (voir ↑3.6.1, Preferences – page General).

Vous pouvez modifier la longueur du Pattern de deux manières :

► Pour modifier la Pattern Length (longueur du Pattern), cliquez sur le champ Pattern Length, maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser la souris verticalement (vers le haut pour allonger le Pattern et vers le bas pour le raccourcir). Vous pouvez aussi effectuer un double-clic sur la valeur affichée, saisir une nouvelle valeur à l'aide de votre clavier d'ordinateur, puis valider en appuyant sur [Entrée].



ou

► Pour modifier la Pattern Length, faites glisser le marqueur de fin du Pattern (flèche blanche) dans la Timeline :



Quelle que soit la méthode utilisée, les longueurs disponibles dépendront de la résolution de Pattern Grid sélectionnée (voir ci-dessus).

Si vous réduisez la longueur d'un Pattern, il se peut que vous en excluiez les derniers Events. Cependant, ces Events ne sont pas supprimés : ils apparaissent assombris dans l'Event Area, et seront réintégrés au Pattern si vous le rallongez.

Les Events situés hors du Pattern peuvent être édités dans le logiciel. Il n'est par contre pas possible de les éditer depuis le contrôleur. Pour plus d'informations concernant l'édition des Events, veuillez consulter la section ↑11.4, Éditer des Events.

Régler la Pattern Length (Longueur de Pattern) et l'Arrange Grid depuis le contrôleur

Sur votre contrôleur, vous pouvez modifier la longueur du Pattern sélectionné et la résolution de l'Arrange Grid (utilisée pour ajuster cette longueur) depuis divers modes : le mode Pattern, le mode Pattern Arrange, le mode Grid ou mode le Record Prepare. Choisissez la méthode la mieux adaptée à votre action du moment.

Régler la Pattern Length (Longueur de Pattern) sur le contrôleur

En mode Pattern, vous pouvez modifier la longueur du Pattern actuel :

1. Maintenez PATTERN enfoncé pour passer en mode Pattern. Vous pouvez aussi appuyer sur PATTERN + Bouton 1 pour verrouiller le mode Pattern, de sorte à pouvoir relâcher le bouton PATTERN (voir ↑3.3.1, Verrouiller un mode).
2. Tournez le Curseur 1 (LENGTH) pour modifier la longueur du Pattern suivant la résolution actuelle de la Pattern Grid.
3. Tournez le Curseur 4 (LENGTH) pour modifier la longueur du Pattern suivant la résolution actuelle de la Pattern Grid.

Régler la Grid depuis le contrôleur

Le mode Grid permet d'ajuster les diverses Grids utilisées dans MASCHINE, et en particulier la résolution de l'Arrange Grid. L'Arrange Grid change la taille des pas avec lesquels la longueur des Patterns et des Sections peut être ajustée.

1. Maintenez GRID enfoncé pour passer en mode Grid. Vous pouvez aussi appuyer simultanément sur le Bouton 1 pour verrouiller le mode Grid, de sorte à pouvoir relâcher le bouton GRID (voir ↑3.3.1, Verrouiller un mode).

2. Appuyez sur le Bouton 3 (ARRANGE) pour accéder aux réglages de l'Arrange Grid. L'écran droit indique la résolution associée à chaque pad.
3. Choisissez une résolution en appuyant sur le pad correspondant. Autrement, vous pouvez appuyer sur les Boutons 5, 6 ou 8 pour sélectionner successivement chaque résolution de la colonne correspondante.

→ La valeur sélectionnée apparaît en surbrillance sur l'écran droit, et le pad correspondant s'allume complètement.

Pour désactiver la Perform Grid, sélectionnez simplement la valeur OFF située en haut à droite :

► Pour désactiver la Pattern Grid, maintenez enfoncé GRID, appuyez sur le Bouton 3 (ARRANGE) puis appuyez sur le pad 16 (OFF).



Il n'est pas nécessaire d'activer explicitement la Pattern Grid depuis votre contrôleur : celle-ci est activée dès que vous sélectionnez une résolution différente de OFF (pad 16).

Ajuster la Grid depuis le mode Record Prepare

Cette méthode complémentaire est utile si vous êtes sur le point de commencer un nouvel enregistrement. En effet, le mode Record Prepare (accessible en appuyant sur le bouton REC éteint et en le maintenant enfoncé) est étroitement intégré au processus d'enregistrement du mode Control. Pour tous les détails, veuillez consulter la section ↑11.2.2, Le mode Record Prepare.

11.1.7 Régler la Step Grid et la Nudge Grid

La **Step Grid** définit les instants temporels régulièrement espacés (les « Steps », « pas » en français) auxquels vos Events/notes peuvent être créés, déplacés, etc. La résolution de la Step Grid correspond à la taille des Steps ; elle a un impact direct sur la précision de toutes les opérations d'édition des Patterns, quantification comprise (pour plus d'informations sur la quantification, voir la section ↑11.4.7, Quantifier les Events/notes).



La Step Grid affecte aussi le Step Sequencer de votre contrôleur : augmenter la résolution de la Step Grid (c'est-à-dire diminuer la taille des pas) rend disponibles de plus nombreux pas permettant de placer des Events au sein de votre Pattern. Pour plus d'informations concernant le Step Sequencer, veuillez consulter la section ↑11.4.2, Créer des Events/notes.

Dans le Pattern Editor, la Step Grid est indiquée par des lignes verticales grises dans l'Event Area :



Les lignes verticales représentent la Step Grid dans l'Event Area.

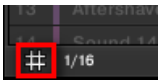
Par défaut, la Step Grid est active, et la taille des pas est 1/16th (ce qui correspond aux double croches). Cependant, vous pouvez utiliser une autre taille de pas, ou même complètement désactiver la Step Grid, de la manière décrite ci-dessous :

Suivant le facteur de zoom actuel et la résolution de la Step Grid, si les lignes verticales de la Step Grid sont trop proches les unes des autres, elles seront automatiquement cachées, de sorte à ne pas complètement brouiller l'affichage de l'écran. Ce pourrait être la cas si vous affichez par exemple 6 ou 8 mesures, et que vous choisissez une résolution de Step Grid de 1/64th (quadruple croches).

Quelle que soit la résolution actuelle de la Step Grid, on voit toujours des lignes grises sur les beats (noires) et des lignes noires marquant les mesures (rondes) dans l'Event Area,

Activer et désactiver la Step Grid

► Pour activer ou désactiver la Step Grid, cliquez sur le bouton Step Grid (comportant une petite icône de grille) situé en bas à gauche du Pattern Editor.



La Step Grid est activée.

Ajuster la Step Grid

La résolution de la Step Grid peut être réglée à l'aide du menu Step Size, qui indique une valeur juste à côté de l'icône de grille (en bas à gauche du Pattern Editor) :



Vous pouvez régler la résolution de la Step Grid dans le menu Step Size.

- Pour sélectionner la taille des Steps qui sera utilisée pour toutes vos opérations d'édition, cliquez sur la valeur affichée à côté de l'icône de grille(en bas à gauche du Pattern Editor) et sélectionnez la taille désirée dans le menu déroulant. Les valeurs disponibles vont de *1 Bar* (1 mesure) à *1/128* (quintuple croche), et comprennent aussi les valeurs de triolets. La valeur par défaut est 1/16th (double-croche).

La Nudge Grid

En plus de la Step Grid décrite ci-dessus, une Grid secondaire permet de contrôler spécifiquement le timing auquel les Events/notes du Pattern peuvent être décalés : la **Nudge Grid**.

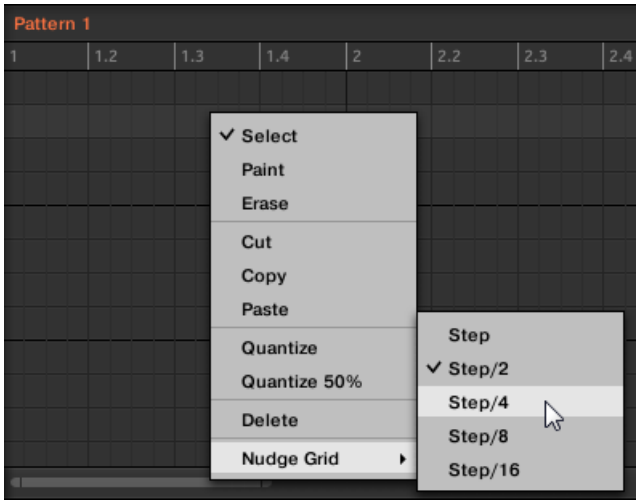
Le « Nudging » consiste à décaler légèrement les Events, en avant ou en arrière de leur position actuelle. Voir ↑11.4.4, Éditer les Events/notes sélectionné(e)s pour plus d'informations.

La Nudge Grid est basée sur la Step Grid :

- La Nudge Grid est active lorsque la Step Grid est active. Si la Step Grid est désactivée, le nudging des Events les décalera à la résolution maximale du séquenceur.
- Par défaut, la résolution de la Nudge Grid est d'un demi Step ; cela signifie que les Events pourront être décalés d'un demi Step à la fois.
- Si vous définissez la résolution de la Nudge Grid à un Step entier, la Nudge Grid reproduira exactement la Step Grid, et vous pourrez alors décaler vos Events avec la même résolution que lors de leur création ou de leur quantification.
- Vous pouvez aussi définir une résolution de Nudge Grid plus petite que la résolution de la Step Grid. Ceci vous permettra de décaler vos Events de manière encore plus précise.

La résolution de la Nudge Grid peut être modifiée depuis le menu contextuel de l'Event Area :

► Pour régler la Nudge Grid, effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) dans l'arrière-plan de l'Event Area, sélectionnez *Nudge Grid* dans le menu et choisissez une résolution parmi les valeurs disponibles dans le sous-menu : *Step*, *Step/2*, *Step/4*, *Step/8* et *Step/16* :



La Nudge Grid n'est pas visible dans l'Event Area du Pattern Editor.

Régler la Step Grid et la Nudge Grid avec votre contrôleur

Vous pouvez activer/désactiver la Step Grid et modifier la résolution de la Step Grid et de la Nudge Grid depuis votre contrôleur.

Activer/désactiver et régler la Step Grid

Pour modifier la résolution de la Step Grid :

1. Maintenez GRID enfoncé pour passer en mode Grid.

2. Appuyez sur le Bouton 4 (STEP) pour accéder aux réglages Step Grid et Nudge Grid. L'écran droit indique les pads correspondant aux différentes résolutions :



3. Sélectionnez une taille de Step (« Step Size ») en appuyant sur le pad correspondant. Autrement, vous pouvez appuyer plusieurs fois sur les Boutons 5-8 pour sélectionner successivement chaque résolution de la colonne correspondante.

→ La valeur sélectionnée apparaît en surbrillance sur l'écran droit, et le pad correspondant s'allume complètement.

Pour désactiver la Step Grid, sélectionnez simplement la valeur OFF située en haut à droite :

► Pour désactiver la Step Grid, maintenez GRID enfoncé, appuyez sur le Bouton 4 (STEP) puis appuyez sur le pad 16 (OFF).



Il n'est pas nécessaire d'activer explicitement la Step Grid depuis votre contrôleur : celle-ci est activée dès que vous sélectionnez une taille de Step (« Step Size) différente de OFF (pad 16).

Réglage de la Nudge Grid

Pour modifier la résolution de la Nudge Grid :

1. Maintenez GRID enfoncé pour passer en mode Grid.
2. Appuyez sur le Bouton 4 (STEP) pour accéder aux réglages Step Grid et Nudge Grid.
3. Tournez le Curseur 4 (NUDGE) pour sélectionner la résolution de Nudge Grid souhaitée.

La nouvelle résolution de la Nudge Grid prend immédiatement effet – si la Step Grid est activée (voir ci-dessus).

11.2 Enregistrer des Patterns en temps réel

Cette section décrit les diverses manières d'enregistrer des Patterns joués en temps réel avec votre contrôleur, ainsi que les fonctions et les aides dédiées à cela.

- La méthode la plus classique est appelée enregistrement « overdub ». Vous pouvez alternativement utiliser l'enregistrement « replace ». Ces deux méthodes sont décrites dans la section ↑11.2.1, Enregistrer vos Patterns en live.
- Juste avant d'enregistrer un nouveau Pattern, vous pouvez rapidement passer en mode Record Prepare pour y ajuster quelques réglages importants concernant votre Pattern : ↑11.2.2, Le mode Record Prepare.
- Vous pouvez à tout moment activer et personnaliser le métronome : ↑11.2.3, Utiliser le Métronome.
- Vous pouvez aussi utiliser un compte à rebours pour lancer l'enregistrement : ↑11.2.4, Enregistrer avec le Count-in (compte à rebours).
- Pendant l'enregistrement, vous pouvez laisser MASCHINE quantifier automatiquement ce que vous jouez sur les pads : ↑11.2.5, Quantification pendant l'enregistrement.

11.2.1 Enregistrer vos Patterns en live

En mode Control, votre contrôleur dispose de nombreux outils pour enregistrer des Patterns en live pour le Group en focus.



Prenez votre temps pour configurer la sensibilité et la réponse en vélocité des pads selon vos préférences – vous prendrez d'autant plus de plaisir à jouer et à enregistrer avec votre contrôleur ! Ces réglages se trouvent dans *Preferences* > *Hardware* > *Pads*. Voir ↑3.6.6, Preferences – page Plug-ins pour plus d'informations.

Mode Overdub

Le mode Overdub est le mode d'enregistrement le plus classique. Dans ce mode, chacune des frappes effectuées sur les pads est enregistrée sous la forme d'un Event ou d'une note, même si le Pattern contient déjà des Events.



Enregistrer un Pattern : appuyez sur PLAY puis sur REC et jouez avec les pads !

1. Appuyez sur PLAY pour démarrer le séquenceur.
   Le bouton PLAY s'allume.
2. Appuyez sur REC pour démarrer l'enregistrement.
   Le bouton REC s'allume.
3. Frappez maintenant sur les pads que vous souhaitez enregistrer, puis écoutez le résultat.
   Chaque frappe crée un Event dans le Pattern Editor ; la longueur de l'Event dépend de la durée pendant laquelle vous maintenez le pad enfoncé. Les Events continuent à être ajoutés au Pattern, même lorsque le Pattern boucle.
4. Lorsque vous avez fini, appuyez à nouveau sur REC pour arrêter l'enregistrement des pads.
   Le bouton REC s'éteint. Le séquenceur continue à jouer jusqu'à ce que vous appuyiez à nouveau sur PLAY.

Mode Replace

Lorsque vous enregistrez en mode Replace, les Events correspondant au(x) Sound(s) sélectionné(s) sont remplacés par ce que vous jouez.

1. Sélectionnez le(s) Sound(s) dont vous souhaitez remplacer les Events : en mode Pad, vous pouvez sélectionner plusieurs Sounds (voir section ↑5.1.3, Sélectionner plusieurs Sounds ou Groups) ; en mode Keyboard, seuls les Events du Sound en focus (le Sound joué par vos pads) seront remplacés.
2. Appuyez sur PLAY pour démarrer le séquenceur.
   Le bouton PLAY s'allume.
3. Appuyez sur ERASE + REC pour démarrer l'enregistrement en mode Replace.
   Les boutons ERASE et REC s'allument.

4. Frappez sur les pads que vous souhaitez enregistrer.
   Chaque frappe crée un Event dans le Pattern Editor ; la longueur de l'Event dépend de la durée pendant laquelle vous maintenez le pad enfoncé. Les Events préexistants du/des Sound(s) sélectionné(s) sont effacés au moment où la Tête de lecture atteint leur niveau.
5. Lorsque vous avez fini, appuyez à nouveau sur REC pour arrêter l'enregistrement des pads.
   Les boutons ERASE et REC s'éteignent. Le séquenceur continue à jouer jusqu'à ce que vous appuyiez à nouveau sur PLAY.

Pour vous empêcher d'effacer accidentellement des Events, dans les situations qui suivent, le mode Replace est **automatiquement désactivé** (ERASE s'éteint) et l'enregistrement continue en mode Overdub :

- Lorsque la lecture se met à boucler (que ce soit à la fin de la Région de Bouclage ou à la fin de votre Project).
- Lorsque vous arrêtez le séquenceur (en appuyant sur le bouton PLAY allumé).
- Si vous sautez directement à un autre emplacement du Project (voir section ↑11.1.4, Sauter à une autre position de lecture au sein du Pattern).
- Lorsque vous changez le mode de votre contrôleur (par ex. en appuyant sur SCENE, PATTERN, etc.).
- Si vous établissez le focus sur un autre Group.

Vous pouvez aussi **désactiver manuellement** le mode Replace et basculer en mode Overdub :

► Lorsque vous enregistrez en mode Replace, appuyez sur le bouton ERASE allumé pour désactiver le mode Replace.

→ L'enregistrement continue alors en mode Overdub (voir description ci-dessus).



Vous pouvez aussi effacer des Events sans lancer d'enregistrement : si pendant la lecture (ou l'enregistrement) vous maintenez ERASE enfoncé et que vous appuyez sur un pad, tous les Events correspondant à ce pad et se trouvant à la position de la Tête de lecture seront effacés (voir section ↑11.4.5, Supprimer des Events/Notes).

Où sont enregistrés les Events ?

Lorsque vous commencez à enregistrer avec les pads, voici comment les Events sont enregistrés :

- Si un Pattern est déjà sélectionné (c-à-d chargé dans le Pattern Editor), le Events seront enregistrés dans ce Pattern. C'est également le cas si la Tête de lecture de l'Arranger se trouve au sein d'une des répétitions automatiques du Pattern.
- Si aucun Pattern n'est sélectionné, un Pattern vide de la longueur de Pattern par défaut sera automatiquement créé lorsque vous lancerez l'enregistrement (en mode Overdub, ou Remplace). Le nouveau Pattern est utilisé au début de la Scene actuelle et répété tout le long de celle-ci.



Il est possible de modifier la longueur de Pattern par défaut dans la page Defaults du panneau Preferences. Voir section ↑3.6.1, Preferences – page General pour plus d'informations.

Lorsque vous vous préparez à enregistrer, vous pouvez aussi utiliser le mode Record Prepare de votre contrôleur pour rapidement créer un nouveau Pattern de la longueur souhaitée, et directement lancer l'enregistrement ! Pour plus d'informations à ce sujet, veuillez consulter la section ↑11.2.2, Le mode Record Prepare.

11.2.2 Le mode Record Prepare

Le mode Record Prepare peut s'avérer bien utile lorsque vous êtes sur le point de démarrer un nouvel enregistrement. En effet, il vous permettra d'ajuster la Pattern Length (longueur de Pattern) et la résolution de la Pattern Grid avant de commencer l'enregistrement. Ainsi, vous pourrez rapidement créer un nouveau Pattern de la longueur souhaitée et directement y débuter l'enregistrement d'Events !



Il est aussi possible d'utiliser le mode Record Prepare pour ajuster la longueur d'un Pattern préexistant.

Le mode Record Prepare avec votre contrôleur

1. Avec REC désactivé, maintenez REC enfoncé pour passer en mode Record Prepare. Au bout d'une seconde, les écrans suivants apparaissent :



2. Pour régler la Pattern Length (longueur de Pattern) du Pattern que vous êtes sur le point d'enregistrer, tout en maintenant REC enfoncé, tournez le Curseur 4 (LENGTH) ou appuyez sur les Boutons 5-8 pour directement sélectionner l'une des quatre longueurs disponibles en Preset : 2, 4, 8 ou 16 mesures.
3. Relâchez le bouton REC.

→ Le mode Record est alors activé (REC est allumé) et le Pattern a adopté la longueur que vous avez définie. Appuyez sur PLAY pour démarrer le séquenceur (si ce n'est pas déjà fait) et jouez avec les pads pour commencer à enregistrer ! Veuillez consulter la section ↑11.2, Enregistrer des Patterns en temps réel pour plus d'informations concernant l'enregistrement des Patterns.



En mode Record Prepare, vous pouvez aussi activer/désactiver le Métronome à l'aide du Bouton 2. Pour plus d'informations concernant le Métronome, voir section ↑11.2.3, Utiliser le Métronome.

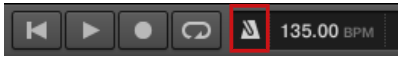


Vous pouvez aussi passer en mode Record Prepare pour lancer un enregistrement en mode Replace (voir ↑11.2.1, Enregistrer vos Patterns en live) : appuyez simplement sur ERASE + REC et maintenez REC enfoncé jusqu'à ce que votre contrôleur passe en mode Record Prepare. Ceci fonctionne aussi en utilisant le Count-in (compte à rebours, voir ↑11.2.4, Enregistrer avec le Count-in (compte à rebours)).

11.2.3 Utiliser le Métronome

Le Métronome peut vous aider à garder le rythme lorsque vous enregistrez en temps réel.

► Pour activer/désactiver le Métronome, cliquez sur son icône dans le Header de MASCHINE :





Le Métronome n'est audible que lorsque le séquenceur est en lecture.

Le signal du Métronome est envoyé sur le bus de Pré-écoute (Cue). Pour découvrir comment utiliser le bus de Pré-écoute (Cue), veuillez consulter la section ↑13.2.6, Utiliser le bus de Pré-écoute (Cue).

Le panneau Preferences propose diverses options pour personnaliser le Métronome :

- Vous pouvez définir le volume et la signature rythmique du Métronome dans la page General du panneau Preferences (pour plus de détails, veuillez consulter la section ↑3.6.1, Preferences – page General).
- Vous pouvez sélectionner des sons personnalisés pour les temps forts et les temps faibles du Métronome dans la page Default du panneau Preferences (voir section ↑3.6.4, Preferences – page Default pour plus de détails à ce sujet).



Il est possible de définir pour le Métronome une signature rythmique différente de celle de votre Project. Ceci peut être utile si vous cherchez à enregistrer des rythmes inhabituels dans un Pattern. Rappel : la signature rythmique de votre Project est définie dans le Header de MASCHINE (mode Stand-alone de MASCHINE) ou bien au sein de l'application hôte (MASCHINE fonctionnant en tant que Plug-in).

Sur le contrôleur :

► Appuyez sur SHIFT + PLAY pour activer ou désactiver le Métronome.

Régler le volume et la signature rythmique du Métronome

Vous pouvez régler le volume et la signature rythmique du Métronome depuis votre contrôleur :

1. Appuyez sur SHIFT + GRID pour afficher les paramètres d'enregistrement.



2. Tournez le Curseur 1 (METRONOME LEVEL) pour régler le volume du Métronome.
3. Tournez le Curseur 2 (METRONOME TIME) pour sélectionner une signature rythmique.

Pendant que vous ajustez ses réglages, vous pouvez activer/désactiver le Métronome à l'aide du Bouton 2 (METRO). Ceci est strictement équivalent à appuyer sur SHIFT + PLAY comme évoqué précédemment.

11.2.4 Enregistrer avec le Count-in (compte à rebours)

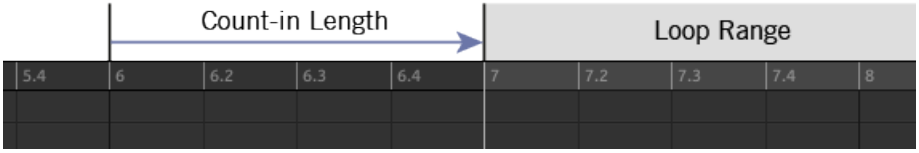
Le Count-in (compte à rebours) permet de lancer le Métronome avant que ne démarrent le séquenceur et l'enregistrement. C'est notamment bien pratique pour commencer à enregistrer votre Pattern directement sur le premier temps.

Voici ce qui se passe lorsque vous démarrez un enregistrement avec le Count-in :

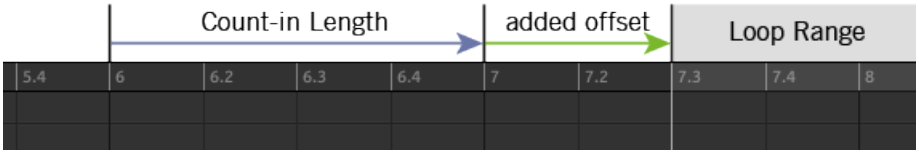
- La Tête de lecture saute au début de la Région de Bouclage.
- Vous entendez le Métronome seul pendant la phase de compte à rebours (1, 2 ou 4 mesures).
- Après la phase de compte à rebours, l'enregistrement démarre en mode Overdub (voir ↑11.2.1, Enregistrer vos Patterns en live). Le Métronome s'arrête s'il était éteint avant le compte à rebours ; dans le cas inverse, il reste allumé.

Vous pouvez modifier le volume, la signature rythmique et les sons associés aux temps forts/faibles du métronome. Voir section ↑11.2.3, Utiliser le Métronome pour plus d'informations.

Si la Région de Bouclage actuelle ne commence au début d'une mesure (c-à-d sur un temps fort), la phase de compte à rebours démarrera sur un temps fort, durera la durée sélectionnée (1, 2 ou 4 mesures), puis ajoutera le temps nécessaire entre le début de la mesure de départ et le début effectif de la Région de Bouclage :



Count-in lorsque la Région de Bouclage commence au début d'une mesure…



… et lorsque la Région de Bouclage ne commence pas au début d'une mesure.

Vous pouvez aussi utiliser le Count-in pour démarrer un enregistrement en mode Replace.

Régler la durée du Count-in (compte à rebours)

Vous pouvez définir la durée pendant laquelle le Métronome effectue son décompte avant que l'enregistrement ne commence véritablement. Dans le logiciel, il s'agit du réglage Count-in Length de la page General du panneau Preferences. Les valeurs disponibles sont : 1 mesure, 2 mesures et 4 mesures. Voir section ↑3.6.1, Preferences – page General pour plus de détails concernant le Count-in et les réglages du Métronome contenus dans le panneau Preferences.

Sur votre contrôleur :

- Appuyez sur SHIFT + REC pour démarrer le compte à rebours et enregistrer en mode Overdub.

ou

- Appuyez sur SHIFT + ERASE + REC pour démarrer le compte à rebours et enregistrer en mode Replace (voir section ↑11.2.1, Enregistrer vos Patterns en live pour plus d'informations concernant le mode Replace).

Régler la durée du Count-in (compte à rebours)

Les réglages d'enregistrement permettent de régler la durée du Count-in :

1. Appuyez sur SHIFT + GRID pour afficher les paramètres d'enregistrement.



2. Tournez le Curseur 4 (LENGTH) pour sélectionner une durée pour le Count-in.

11.2.5 Quantification pendant l'enregistrement

Vous pouvez choisir de quantifier automatiquement les notes dès que vous les enregistrez. Ceci s'appelle la **Quantification en entrée**.



Vous pouvez également quantifier les notes enregistrées à tout autre moment. Voir section ↑11.4.7, Quantifier les Events/notes pour plus d'informations.

Utiliser la Quantification en Entrée avec votre contrôleur

1. Appuyez sur SHIFT + GRID pour afficher les paramètres d'enregistrement.



2. Tournez le Curseur 5 (QUANTIZE MODE) pour activer (ON) ou désactiver (OFF) la Quantification en Entrée.

→ Lorsque la Quantification en Entrée est activée, lorsque que vous enregistrez à l'aide des pads, vos notes seront quantifiées en fonction de la Step Size (autrement dit en fonction de la résolution de la Step Grid) sélectionnée. Si vous désactivez la Step Grid, aucune quantification ne sera appliquée. Pour plus d'informations concernant la Step Grid et la Step Size, veuillez consulter la section ↑11.1.7, Régler la Step Grid et la Nudge Grid.

11.3 Enregistrer des Patterns à l'aide du Step Sequencer

Si les boîtes à rythmes et autres « drum machines » classiques vous sont familières, vous souhaiterez peut-être programmer votre Pattern en utilisant le Step Sequencer (séquenceur à pas).

11.3.1 Principes élémentaires du mode Step

Depuis votre contrôleur, le Step Sequencer (séquenceur à pas) est accessible grâce au **mode Step**. Le mode Step permet de programmer les Steps joués par le Sound en focus au sein du Group actuel.

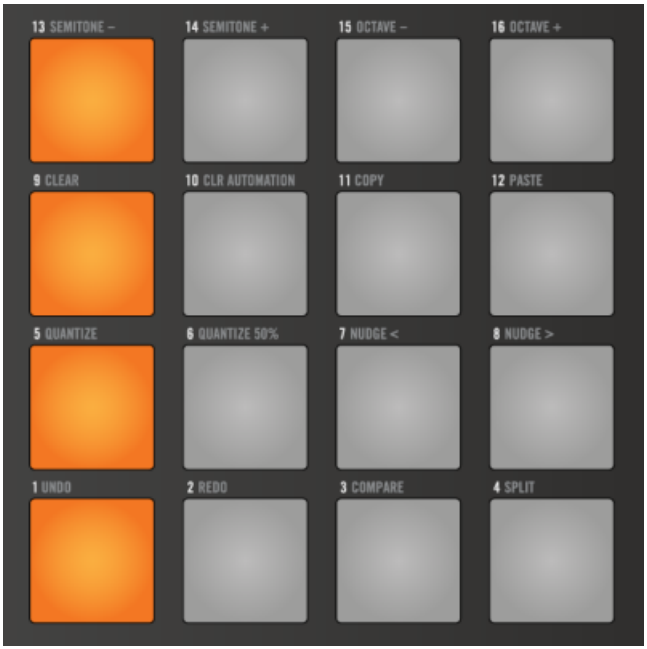
► Appuyez sur STEP, en haut à gauche de votre contrôleur, pour passer votre contrôleur en mode Step.

En mode Step, chaque pad de votre contrôleur représente un Step (un « pas ») au sein d'une séquence de 16 Steps pour le Sound en focus. La taille des Steps dépend des réglages actuels de la Step Grid. Les pads allumés indiquent la présence d'Events dans les Steps correspondants.



Pour plus d'informations concernant la Step Grid, veuillez consulter la section ↑11.1.7, Régler la Step Grid et la Nudge Grid.

Il est très facile de mettre en place une rythmique de batterie de cette manière.

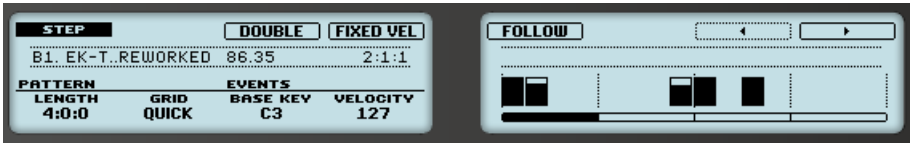


Une ligne typique en 4/4 en mode Step.

En mode Step, les Events sont créés avec les réglages suivants :

- Le **pitch** de l'Event est défini par la Base Key du Sound. Pour découvrir comment modifier la Base Key de vos Sounds, veuillez consulter la section Réglage de la Base Key.
- La **vélocité** de l'Event est définie par la force de votre frappe sur le pad correspondant, à moins que vous n'ayez activé l'option Fixed Velocity (voir ci-dessous).
- La **longueur** de l'Event est égale à un Step (elle dépend donc des réglages actuels de la Step Grid).
- Et bien évidemment, la **position** de l'Event est définie par le pad que vous avez frappé.

Examiner votre séquence (écran droit)



Le mode Step sur les écrans du contrôleur : la première mesure d'un Pattern à quatre mesures.

L'écran droit de votre contrôleur fournit des informations sur la séquence :

- Les Events individuels y sont représentés par des blocs rectangulaires. Ceux-ci reproduisent toujours la configuration de Steps affichée par vos pads. Les vélocités correspondant aux Events sont indiquées par des barres verticales au sein des blocs (plus la barre est grande, plus la vélocité est élevée).
- La position de lecture au sein du Pattern est indiquée par une Tête de lecture parcourant le Pattern de gauche à droite.
- Une grille apparaît en arrière-plan, avec un marqueur tous les quatre Steps (tous les trois Steps si la résolution de la Step Grid est configurée en triolets).
- Une barre de défilement située sous les Steps indique la partie du Pattern affichée sur l'écran et sur les pads. Par défaut, ce sont les 16 premiers Steps qui sont affichés.

Deux possibilités s'offrent à vous pour faire passer l'écran droit ainsi que vos pads à une autre partie de la séquence :

► Appuyez sur le Bouton 5 (FOLLOW) pour activer/désactiver la fonction Follow.

→ Lorsque la fonction Follow est activée, l'écran droit ainsi que les pads basculent automatiquement sur les 16 Steps suivants dès que la position de lecture atteint la fin de la portion du Pattern affichée.

La fonction Follow est toujours synchronisée avec la fonction Follow du logiciel. Voir ↑11.1.3, Suivre la position de lecture au sein du Pattern pour plus d'informations.

Si vous maintenez enfoncé un pad spécifique (par ex. pour éditer rapidement les paramètres du Step correspondant, voir ↑11.3.2, Édition des Events en mode Step), la fonction Follow se désactive temporairement – elle se réactivera automatiquement lorsque vous relâcherez le pad. Voir ci-dessous pour plus d'informations concernant l'enregistrement de modulations en mode Step.

Vous pouvez également faire passer manuellement l'affichage aux Steps précédents/suivants :

► Si le Bouton 5 (FOLLOW) est désactivé, utilisez les Boutons 7 et 8 pour passer manuellement aux 16 Steps précédents/suivants, sur vos pads et sur l'écran droit.

Réglage de votre Pattern (écran gauche)

L'écran gauche de votre contrôleur permet d'ajuster certains réglages de votre Pattern.

Dans la section PATTERN, vous pouvez modifier la longueur du Pattern, ainsi que la résolution de la Pattern Grid :

► Tournez le Curseur 1 (LENGTH) pour modifier la longueur du Pattern, et le Curseur 2 (GRID) pour modifier la résolution de la Pattern Grid.



Voir section ↑11.1.6, Régler l'Arrange Grid et la Pattern Length (Longueur de Pattern) pour plus d'informations à ce sujet.

Il est aussi possible de rapidement dédoubler le contenu du Pattern :

► Appuyez sur le Bouton 3 (DOUBLE) pour dédoubler le contenu Pattern.

→ La longueur du Pattern est alors doublée. Tous les Events du Pattern d'origine sont dupliqués dans la deuxième moitié du Pattern allongé. Tout Event qui se trouvait après la fin du Pattern d'origine sera déplacé après la fin du Pattern allongé.



Vous pouvez également dédoubler vos Patterns à l'aide du mode Pattern – voir section ↑11.4.9, Dédoubler un Pattern pour plus d'informations.

Préparer les prochains Events (écran gauche)

L'écran gauche de votre contrôleur permet aussi de définir le pitch et la vélocité des prochains Events que vous allez créer à l'aide pads. Cela s'effectue dans la section EVENTS :

► Tournez le Curseur 3 (PITCH) pour définir le pitch des prochains Events qui seront créés.

La vélocité associée aux Events que vous créez dépend du réglage de l'option Fixed Velocity :

► Appuyez sur le Bouton 4 (FIXED VEL) pour activer/désactiver l'option Fixed Velocity.

- Si l'option Fixed Velocity est activée, tous les Events que vous créerez auront la même vélocité, définie à l'aide du Curseur 4 (VELOCITY).
- Si l'option Fixed Velocity est désactivée, la vélocité associée à chaque Event dépendra de la force de votre frappe sur le pad correspondant, au moment ou vous créez l'Event en question.



Ces paramètres n'affecteront que vos prochaines frappes sur les pads : ils ne modifieront pas le pitch/la vélocité des Events préexistants, même si ceux-ci sont sélectionnés ! Pour rapidement modifier le pitch, la vélocité ou la position des Events déjà créés, utilisez les raccourcis Quick Edit décrits à la section ↑11.3.2, Édition des Events en mode Step.

11.3.2 Édition des Events en mode Step

En mode Step, vous pouvez rapidement modifier les paramètres des Events correspondant aux Steps de votre choix.

Éditer les Events sur le contrôleur en mode Step

Vous pouvez éditer rapidement la vélocité, le pitch et la position de tout Event à l'aide des raccourcis Quick Edit de votre contrôleur :



Pour accéder aux raccourcis Quick Edit, utilisez les curseurs VOLUME, SWING, TEMPO.

1. Maintenez enfoncé(s) le(s) pad(s) correspondant au(x) Step(s) que vous souhaitez éditer. Si vous voulez effectuer des réglages concernant le dernier Step que vous avez créé, sautez cette étape : le dernier Event créé est automatiquement sélectionné. Vous pouvez également utiliser les boutons Page (situés à gauche des écrans) pour rapidement sélectionner des Events spécifiques.
2. Tournez le curseur VOLUME pour modifier la vélocité de l'Event.
   La valeur modifiée apparaît sur l'écran gauche.

3. Tournez le curseur TEMPO pour modifier le pitch de l'Event.
   La valeur modifiée apparaît sur l'écran gauche.
4. Tournez le curseur SWING pour ajuster précisément la position de l'Event.
   La valeur modifiée apparaît sur l'écran gauche.
5. Lorsque vous avez fini, relâchez le(s) pad(s).



La position des Events est ajustée indépendamment de la Step Grid : il s'agit d'un réglage fin au sein du Step.

Vous pouvez également utiliser les contrôles de la section EDIT de votre contrôleur pour éditer les Events sélectionnés – voir section ↑11.4.4, Éditer les Events/notes sélectionné(e)s, ↑11.4.5, Supprimer des Events/Notes, ↑11.4.6, Couper, copier et coller des Events/Notes et ↑11.4.7, Quantifier les Events/notes pour plus d'informations sur les commandes disponibles.

11.3.3 Enregistrer une modulation en mode Step

Vous pouvez également enregistrer une modulation en mode Step. Cela peut s'avérer bien pratique lorsque vous souhaitez définir des changements de paramètres à des positions précises au sein d'un Pattern.



Pour tous les détails concernant la modulation, veuillez consulter la section ↑11.5, Enregistrer et éditer une modulation.

1. Maintenez enfoncé le(s) pad(s) correspondant au(x) Step(s) que vous désirez moduler (il vous faudra peut-être utiliser les Boutons 7 et 8 pour préalablement naviguer jusqu'à la zone du Pattern désirée).
   Les écrans passent alors dans un mode proche du mode Control affichant les valeurs des paramètres.
2. Comme en mode Control, utilisez les Boutons 2 ou 3 pour respectivement sélectionner le niveau Group ou Sound, appuyez sur les Boutons 5 ou 6 pour afficher les Plug-ins ou les Channel Properties correspondant au niveau sélectionné, utilisez les Boutons 7 et 8 pour sélectionner le Plug-in Slot ou le jeu de Channel Properties souhaité ; pour finir, utilisez

les boutons Page (situés à gauche des écrans) pour sélectionner la Parameter Page contenant le paramètre pour lequel vous souhaitez enregistrer une modulation.
En bas des écrans n'apparaîtront que les paramètres modulables.

3. Tout en maintenant le(s) pad(s) enfoncé(s), tournez un des Curseurs 1–8 situés sous les écrans pour éditer la modulation du paramètre correspondant, pour ce Step.

→ Les valeur de modulation sont ainsi enregistrées pour ce Step.



Une valeur de modulation définie pour un Step n'est valide que pour ce Step. Si vous souhaitez que la modulation affecte plusieurs Steps du Pattern, maintenez enfoncés tous les pads correspondants lorsque vous réglez la valeur de modulation.

11.4 Éditer des Events

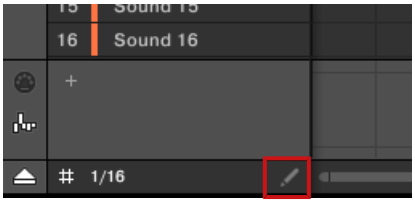
De nombreuses fonctions de création et d'édition des Events/notes sont accessibles directement à la souris dans l'Event Area du Pattern Editor. Elles sont appliquées en fonction de la résolution de Step Grid sélectionnée (voir ↑11.1.7, Régler la Step Grid et la Nudge Grid). En Affichage Group, le Sound sélectionné change en fonction de la rangée sur laquelle vous cliquez. Les notes sélectionnés apparaissent en surbrillance.

Events et notes

Fondamentalement, les Events et les notes sont une seule et même chose : un déclencheur pour un Sound, associé à des paramètres de vélocité, pitch, longueur, etc. S'il nous arrive de privilégier le mot « note » lorsqu'il s'agit d'instruments mélodiques et le mot « Event » lorsqu'il s'agit de kits de batterie, gardez néanmoins en tête que les deux mots ont la même signification dans le contexte de MASCHINE.

11.4.1 Éditer les Events à la souris : vue d'ensemble

Le logiciel vous propose deux modes : Select et Pencil. Chacun offre différentes fonctionnalités accessibles à la souris dans l'Event Area.



Le sélecteur Edit Mode.

► Pour alterner entre les modes Select et Pencil, cliquez sur l'icône de crayon en bas à gauche du Pattern Editor. Vous pouvez également sélectionner ces modes depuis le menu *Edit* ou en appuyant sur la touche E de votre clavier d'ordinateur.

- **Mode Select** : Ce mode offre une sélection exhaustive de fonctions de création, de sélection et d'édition dédiées aux Events/notes.
- **Mode Pencil** : Ce mode dispose de fonctions rapides pour la création, le redimensionnement et la suppression des Events/notes.

Vous trouverez ici une liste de toutes les fonctions accessibles dans les modes d'Édition à la souris. Pour plus de détails concernant ces fonction, veuillez consulter les autres sections dans ↑11.4, Éditer des Events.

Souris en mode Select

Le tableau suivant donne une vue d'ensemble des fonctions accessibles à la souris en mode Select (aussi bien en Affichage Group qu'en Affichage Keyboard, voir ↑11.1.5, Affichage Group et Affichage Keyboard).

Action	Fonction
Créer des notes (voir ↑11.4.2, Créer des Events/notes pour plus de détails)	
Double-clic sur l'arrière-plan de l'Event Area.	Crée une note.
Supprimer des notes (voir ↑11.4.5, Supprimer des Events/Notes pour plus de détails)	

Action	Fonction
Double-cliquer sur la note	Supprime les notes sélectionnées.
Clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) et sélectionner *Delete* dans le menu contextuel.	Supprime les notes sélectionnées.
Sélection des notes (voir ↑11.4.3, Sélectionner des Events/notes pour plus de détails)	
Cliquer sur une note non sélectionnée	Sélectionne une note.
[Shift] + cliquer sur une note non sélectionnée	Ajoute la note à la sélection actuelle.
[Shift] + cliquer sur une note sélectionnée	Retire la note de la sélection.
Cliquer-glisser sur l'arrière-plan de l'Event Area	Sélection multiple (cadre de sélection).
Cliquer sur l'arrière-plan de l'Event Area	Désélectionne toutes les notes.
Édition des notes sélectionnées* (voir ↑11.4.4, Éditer les Events/notes sélectionné(e)s pour plus de détails)	
Faire glisser la note horizontalement	Décale les notes sélectionnées le long de l'axe temporel, suivant la résolution de la Step Grid.
[Ctrl] + faire glisser la note horizontalement (macOS: [Cmd] + faire glisser la note)	Décale librement les notes sélectionnées le long de l'axe temporel (sans contrainte de quantification de la Step Grid).
[Alt] + faire glisser la note	Duplique les notes sélectionnées. Lorsque vous faites glisser la souris horizontalement, les copies des notes se décalent suivant l'axe temporel, avec la contrainte de quantification de la Step Grid.

Action	Fonction
Faire glisser la limite gauche/droite d'une note	Décale le début/la fin des notes sélectionnées suivant la Step Grid ; cela permet de redimensionner les notes.
[Ctrl] + faire glisser la limite gauche/droite d'une note (macOS : [Cmd] + faire glisser la limite gauche/droite d'une note)	Décale librement le début/la fin des notes sélectionnées (sans contrainte de quantification de la Step Grid) ; cela permet de redimensionner les notes.
Faire glisser la note verticalement	Affichage Group : Déplace les notes sélectionnées dans un autre Sound du Group Affichage Keyboard : Transpose les notes sélectionnées

* Pour les opérations d'édition, les actions à la souris peuvent être effectuées sur n'importe laquelle des notes sélectionnées – la fonction correspondante sera appliquée à l'ensemble des notes sélectionnées.

Souris en mode Pencil

Lorsque le mode Pencil est actif, vous pouvez utiliser la souris pour dessiner des Events ou des notes :

- Cliquez sur l'arrière-plan de l'Event Area et faites glisser la souris (en gardant le bouton enfoncé) pour créer des notes partout où passe le curseur. Des notes sont créées pour le Sound sélectionné.

Inversement :

- Cliquez sur une note et faites glisser la souris (en gardant le bouton enfoncé) pour supprimer toute les notes sur lesquelles passe le curseur. Seules les notes correspondant au Sound sélectionné seront effacées.

11.4.2 Créer des Events/notes

Dans le logiciel, vous pouvez créer de nouveaux Events où vous le souhaitez au sein de l'Event Area, à l'aide de la souris. La procédure à suivre dépend du mode d'édition à la souris sélectionné (mode Select ou Pencil).

Chaque Event créé sera placé au début du Step dans lequel se trouve le curseur de votre souris, suivant les réglages de la Step Grid. Si la Step Grid est désactivée, l'Event sera créé à l'emplacement exact du curseur de la souris.

En Affichage Group, vous pouvez créer des Events (utilisant la Base Key comme réglage de pitch) pour tous les Sounds du Group, quel que soit le Sound en focus. En Affichage Keyboard, vous pouvez créer des Events à toutes les hauteurs tonales (« pitches ») pour le Sound en focus – il vous faudra établir le focus sur un autre Sound si vous voulez créer des Events pour ce Sound.

Souris en mode Select

- Pour créer un nouvel Event en mode Select, double-cliquez à l'emplacement désiré, sur l'arrière-plan de l'Event Area.

Souris en mode Pencil

- Pour créer un nouvel Event en mode Pencil, cliquez simplement à l'emplacement désiré. Cliquez, maintenez le bouton de la souris enfoncé et déplacez le curseur horizontalement pour rapidement créer une série d'Events.

Créer des Events placés après la fin du Pattern

Si vous créez un Event placé après la fin du Pattern (dans l'Event Area), le Pattern sera automatiquement allongé jusqu'à la division de la Pattern Grid située après le nouvel Event, afin d'incorporer le nouvel Event au Pattern.

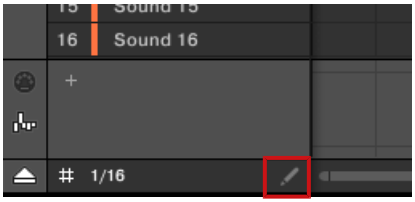


Pour plus d'informations concernant la longueur du Pattern et la Pattern Grid, veuillez consulter la section ↑11.1.6, Régler l'Arrange Grid et la Pattern Length (Longueur de Pattern).

Votre contrôleur permet de créer des Events de diverses manières – avec le contrôleur, nous appelons cela « enregistrer des Patterns ». Pour plus de détails à ce sujet, veuillez consulter les sections ↑11.2, Enregistrer des Patterns en temps réel et ↑11.3, Enregistrer des Patterns à l'aide du Step Sequencer.

11.4.3 Sélectionner des Events/notes

Utilisez le mode Select pour sélectionner les Events/notes dans votre Pattern. Le mode Select est le mode par défaut (indiqué par l'icône de crayon inactive). Notamment, le mode Select vous permet de choisir les événements auxquels vos modifications seront appliquées.



Le mode Select est indiqué par l'icône de crayon inactive.

Action	Fonction
Sélectionner des Events	
Cliquer sur un Event non sélectionné	Sélectionne l'Event
[Shift] + cliquer sur un Event non sélectionné	Ajoute l'Event à la sélection actuelle
[Shift] + cliquer sur un Event sélectionné	Retire l'Event de la sélection
Cliquer-glisser sur l'arrière-plan de l'Event Area	sélection multiple (cadre de sélection)
Cliquer sur l'arrière-plan de l'Event Area	Désélectionne tous les Events

Sélectionner tous les Events

Vous pouvez sélectionner tous les Events affichés dans l'Event Area à l'aide du raccourci clavier habituel de votre système d'exploitation :

► Pour sélectionner tous les Events affichés, cliquez n'importe où dans l'Event Area, puis appuyez sur [Ctrl] + [A] ([Cmd] + [A] sous macOS) sur votre clavier d'ordinateur.

→ Si le Pattern Editor est en Affichage Group, cette opération sélectionnera tous les Events associés à tous les Sounds de votre Pattern. Si le Pattern Editor est en Affichage Keyboard, cette opération sélectionnera tous les Events du Sound en focus, à toutes les hauteurs tonales (pitches).

Sélectionner des Events/notes depuis le contrôleur

Sur votre contrôleur, vous pouvez sélectionner des Events spécifiques dans le Pattern actuel. Cela vous permettra de les éditer sans affecter les autres Events.

Sélection rapide des Events et des Notes

Voici le moyen le plus rapide et le plus simple de sélectionner des Events :

► Appuyez sur SHIFT + SELECT + pad faiblement éclairé pour sélectionner tous les Events associés à ce Sound (si les pads sont en mode Pad) ou bien pour sélectionner toutes les notes jouées à ce pitch pour le Sound en focus (si les pads sont en mode Keyboard).

→ Le pad sélectionné s'allume complètement, et tous ses Events sont sélectionnés. Tout en maintenant SHIFT + SELECT enfoncés, vous pouvez appuyer sur d'autres pads faiblement éclairés pour ajouter leurs Events à votre sélection, ou bien appuyer sur un pad complètement allumé pour retirer ses Events de la sélection (le pad redevient alors faiblement éclairé).

Les pads éteints signalent des Sounds (en mode Pad) ou des pitches (en mode Keyboard) ne correspondant à aucun Event dans le Pattern. Par conséquent, rien ne se passe si vous appuyez dessus.



Cela peut être bien utile en mode Pad, pour quantifier rapidement certains instruments percussifs de votre kit, sans affecter le reste : Appuyez sur SHIFT + SELECT + les pads des percussions de votre choix, puis appuyez sur SHIFT + pad 5 (QUANTIZE) ; c'est fini !

Sélectionner des Events et des notes à l'aide du mode Select

Pour réaliser des sélections plus complexes, votre contrôleur possède un puissant outil : le mode Select.

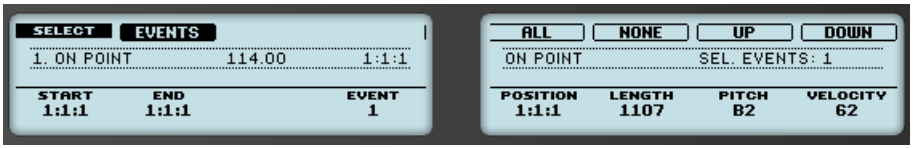
Pour sélectionner des Events de votre Pattern :

1. Maintenez SELECT enfoncé pour passer en mode Select – ou bien appuyez sur SELECT + Bouton 1 pour verrouiller le mode Select.
2. Appuyez sur le Bouton 2 (EVENTS).
   Le Bouton 2 s'allume et EVENTS apparaît en surbrillance sur l'écran gauche.

Vous pouvez maintenant sélectionner des notes et des Events à l'aide de divers outils : à l'aide des pads, des Boutons 5-8, des Curseurs 1-4 ou encore des boutons Page (situés à gauche des écrans). Suivant le mode de pads sélectionné (mode Pad ou mode Keyboard, voir ↑6.1.1, L'Affichage Pad dans le logiciel), ces outils vous permettront de sélectionner les Events de différentes manières, comme décrit dans les paragraphes qui suivent.

Mode Select : sélectionner des Events (pads en mode Pad)

En mode Pad (le mode par défaut des pads), chaque pad correspond à un Sound particulier du Group en focus.



Sélection des Events sur le contrôleur avec les pads en mode Pad.

Les outils de sélection suivants sont à votre disposition :

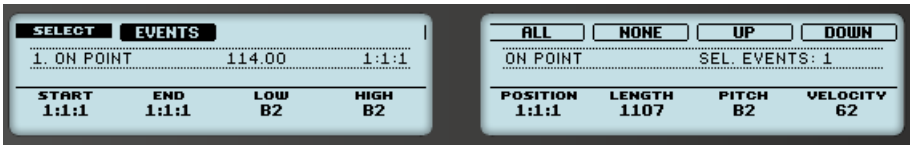
Outil de sélection	Description
Pads	Les **pads éteints** signalent des Sounds ne correspondant à aucun Event dans le Pattern. Rien ne se passe si vous appuyez dessus. Les **pads faiblement éclairés** signalent les Sounds dont des Events peuvent être sélectionnés : appuyez sur un pad faiblement éclairé pour ajouter tous les Events correspondant à ce Sound à la sélection. Le pad s'allume alors complètement, afin d'indiquer que tous ses Events sont sélectionnés. Vous pouvez appuyer sur tout autre pad faiblement éclairé pour ajouter les Events correspondants à la sélection. En outre, lorsque vous appuyez sur un pad faiblement éclairé, cela a aussi pour effet d'établir le focus sur le Sound correspondant. Les **pads complètement allumés** signalent les Sounds dont tous les Events sont sélectionnés : appuyez sur un pad complètement allumé pour retirer tous ses Events de la sélection (le pad redevient alors faiblement éclairé).
Bouton 7/8 (ALL/ NONE)	Sélectionne/désélectionne tous les Events pour tous les Sounds – autrement dit, tous les Events du Pattern.
Bouton 5/6 (UP/ DOWN)	Établit le focus sur le Sound précédent/suivant, de sorte à pouvoir ajouter ou retirer certains de ses Events à/de la sélection (à l'aide des Curseurs 1, 2 et 4 et des boutons Page, voir ci-dessous). Le nom du Sound sélectionné apparaît au milieu de la partie gauche de l'écran droit.
Curseur 1/2 (START/ END)	Définit sur l'axe temporel les points de début et de fin de la sélection, pour le Sound en focus. Tous les Events contenus dans cet intervalle temporel sont inclus dans la sélection.
Boutons Page	Abandonne la sélection actuelle et sélectionne individuellement l'Event précédent/suivant correspondant au Sound en focus.
Curseur 4 (EVENT)	Sélectionne individuellement des Events associés au Sound en focus, à l'aide des numéros d'index des Events (leur « ordre d'apparition » dans le Pattern). Si la sélection contient plus d'un Event, le champ EVENT indique (MULTI).

En combinant l'utilisation de tous ces outils, vous pouvez précisément définir la sélection d'Events que vous désirez éditer.

Le nombre total d'Events inclus dans la sélection actuelle est indiqué au milieu de la partie droite de l'écran droit.

Mode Select : sélectionner des notes (pads en mode Keyboard)

En mode Keyboard, chaque pad correspond à une note particulière du Sound en focus.



Sélection des Events sur le contrôleur avec les pads en mode Keyboard.

Les outils de sélection suivants sont à votre disposition :

Outil de sélection	Description
Pads	Les **pads éteints** signalent les pitches ne correspondant à aucune note dans le Pattern. Rien ne se passe si vous appuyez dessus. Les **pads faiblement éclairés** signalent les pitches auxquels des notes peuvent être sélectionnées : appuyez sur un pad faiblement éclairé pour ajouter toutes les notes correspondant à ce pitch à la sélection. Le pad s'allume alors complètement, afin d'indiquer que toutes les notes correspondantes sont sélectionnées. Vous pouvez appuyer sur tout autre pad faiblement éclairé pour ajouter les notes correspondantes à la sélection. Les **pads complètement allumés** signalent les pitches auxquels toutes les notes sont sélectionnées : appuyez sur un pad complètement allumé pour retirer toutes les notes correspondantes de la sélection (le pad redevient alors faiblement éclairé).
Bouton 7/8 (ALL/ NONE)	Sélectionne/désélectionne toutes les notes jouées à tous les pitches pour le Sound sélectionné – autrement dit, tous les Events de ce Sound.

Outil de sélection	Description
Bouton 5/6 (UP/DOWN)	Établit le focus sur le Sound précédent/suivant, afin d'ajouter ou de retirer certaines de ses notes à/de la sélection. Le nom du Sound en focus apparaît au milieu de la partie gauche de l'écran droit.
Curseur 1/2 (START/END)	Définit sur l'axe temporel les points de début et de fin de la sélection, pour le Sound en focus. Toutes les notes situées dans cet intervalle temporel et dans l'intervalle de hauteurs défini par LOW et HIGH (voir ci-dessous) sont inclues dans la sélection.
Curseur 3/4 (LOW/HIGH)	Définit le pitch (hauteur tonale) le plus bas et le pitch le plus haut de la sélection, pour le Sound en focus. Toutes les notes situées dans cet intervalle de hauteurs tonales et dans l'intervalle temporel défini par START et END (voir ci-dessus) sont inclues dans la sélection.
Boutons Page	Abandonne la sélection actuelle et sélectionne individuellement l'Event précédent/suivant correspondant au Sound en focus.

En combinant l'utilisation de tous ces outils, vous pouvez précisément définir la sélection de notes que vous désirez éditer.

Le nombre total de notes/Events inclus dans la sélection actuelle est indiqué sur l'écran droit.

Sélectionner des Events/notes depuis le contrôleur

Sur votre contrôleur, vous pouvez sélectionner des Events spécifiques dans le Pattern sélectionné. Cela vous permettra de les éditer sans affecter les autres Events.



Cela peut être bien utile en mode Pad, pour quantifier rapidement certains instruments percussifs de votre kit, sans affecter le reste : Appuyez sur SHIFT + SELECT + les pads des percussions de votre choix, puis appuyez sur SHIFT + pad 5 (QUANTIZE) ; c'est fini !

Vous pouvez sélectionner des notes et des Events à l'aide des pads. Suivant le mode de pads sélectionné (mode Pad ou mode Keyboard, voir ↑6.1.1, L'Affichage Pad dans le logiciel), la sélection des Events s'effectue de différentes manières :

- En **mode Pad** (le mode par défaut des pads), chaque pad correspond à un Sound particulier :

  - Les **pads éteints** signalent des Sounds ne correspondant à aucun Event dans le Pattern. Rien ne se passe si vous appuyez dessus.
  - Les **pads faiblement éclairés** signalent les Sounds dont des Events peuvent être sélectionnés : appuyez sur un pad faiblement éclairé pour ajouter tous les Events correspondant à ce Sound à la sélection. Le pad s'allume alors complètement, afin d'indiquer que tous ses Events sont sélectionnés. Vous pouvez appuyer sur tout autre pad faiblement éclairé pour ajouter les Events correspondants à la sélection. En outre, lorsque vous appuyez sur un pad faiblement éclairé, cela a aussi pour effet d'établir le focus sur le Sound correspondant.
  - Les **pads complètement allumés** signalent les Sounds dont tous les Events sont sélectionnés : appuyez sur un pad complètement allumé pour retirer tous ses Events de la sélection (le pad redevient alors faiblement éclairé).

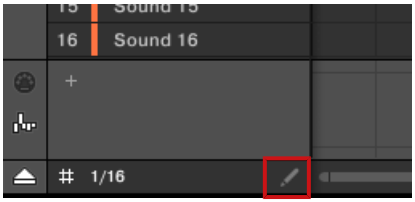
- En **mode Keyboard**, chaque pad correspond à une note particulière :
  - Les **pads éteints** signalent les pitches ne correspondant à aucune note dans le Pattern. Rien ne se passe si vous appuyez dessus.
  - Les **pads faiblement éclairés** signalent les pitches auxquels des notes peuvent être sélectionnées : appuyez sur un pad faiblement éclairé pour ajouter toutes les notes correspondant à ce pitch à la sélection. Le pad s'allume alors complètement, afin d'indiquer que toutes les notes correspondantes sont sélectionnées. Vous pouvez appuyer sur tout autre pad faiblement éclairé pour ajouter les notes correspondantes à la sélection.

Les **pads complètement allumés** signalent les pitches auxquels toutes les notes sont sélectionnées : appuyez sur un pad complètement allumé pour retirer toutes les notes correspondantes de la sélection (le pad redevient alors faiblement éclairé).

11.4.4 Éditer les Events/notes sélectionné(e)s

Une fois que vous avez sélectionné des Events particuliers, vous pouvez les modifier de diverses manières.

Dans le logiciel, vous ne pouvez éditer des Events à l'aide de la souris que si le **mode Select** est sélectionné dans sélecteur Edit mode. Le mode Select est le mode par défaut (indiqué par l'icône de crayon inactive) :



Le mode Select est indiqué par l'icône de crayon inactive.

Action	Fonction
Éditer les notes sélectionnées	
Faire glisser la note horizontalement	Décale les notes sélectionnées le long de l'axe temporel, avec la contrainte de quantification de la Step Grid (voir les règles de quantification ci-dessous).
[Ctrl] + faire glisser la note horizontalement (macOS: [Cmd] + faire glisser la note)	Décale librement les notes sélectionnées le long de l'axe temporel (sans contrainte de quantification de la Step Grid).
[Alt] + faire glisser la note	Duplique les notes sélectionnées. Lorsque vous faites glisser la souris horizontalement, les copies des notes se décalent suivant l'axe temporel, avec la contrainte de quantification de la Step Grid (voir les règles de quantification ci-dessous)
Faire glisser la limite gauche/droite d'une note	Décale le début/la fin des notes sélectionnées avec la contrainte de quantification de la Step Grid ; cela permet de redimensionner les notes (voir les règles de quantification ci-dessous).
[Ctrl] + faire glisser la limite gauche/droite d'une note (macOS : [Cmd] + faire glisser la limite gauche/droite d'une note)	Décale librement le début/la fin des notes sélectionnées (sans contrainte de quantification de la Step Grid) ; cela permet de redimensionner les notes.

Action	Fonction
Faire glisser la note verticalement	Affichage Group : Déplace les notes sélectionnées dans un autre Sound du Group Affichage Keyboard : transpose les notes sélectionnées.
Double-cliquer sur la note	Supprime les notes sélectionnées.
Clic droit (macOS : [Ctrl]+clic)	Supprime les notes sélectionnées.

Si plusieurs notes sont sélectionnées simultanément, les actions à la souris peuvent être effectuées sur n'importe laquelle des notes sélectionnées – la fonction correspondante sera appliquée à l'ensemble des notes sélectionnées.

Si vous effectuez une des actions décrites ci-dessus sur une note ne faisant pas partie de la sélection, la sélection sera abandonnée, et la note que vous éditez sera la seule affectée.

Quantification lors de l'édition d'un seul Event/note

Par défaut, toutes les actions impliquant un glissement le long de l'axe temporel sont quantifiées par la Step Grid :

- Lorsque vous faites glisser une note (ou sa copie) horizontalement, son décalage initial par rapport à la Step Grid est conservé, à moins que vous ne l'approchiez spécifiquement d'une ligne de la grille – dans ce cas-là, la note se verrouillera sur la grille.
- Lorsque vous redimensionnez une note en faisant glisser son extrémité gauche/droite, la nouvelle extrémité gauche/droite se verrouillera sur la Step Grid.



Pour désactiver la contrainte de quantification et ajuster librement la position ou la taille de la note, maintenez [Ctrl] enfoncé ([Cmd] sous macOS) lorsque vous effectuez le glissement !

Quantification lors de l'édition de plusieurs Events/notes à la fois

Lorsque vous faites glisser plusieurs notes à la fois (ou leurs copies) le long de l'axe temporel, ou que vous les redimensionnez (suivant la Step Grid), voici comment les notes de la sélection sont affectées :

- La note sur laquelle vous avez cliqué est déplacée ou redimensionnée de la manière spécifiée par les règles de quantification énoncées ci-dessus.

- Toutes les autres notes de la sélection sont déplacées ou redimensionnées de manière identique (les règles de quantification ne s'appliquent pas spécifiquement à elles). Lors d'un redimensionnement, si les notes possèdent des longueurs différentes, les différences de longueurs seront conservées tant qu'aucun Event n'atteint une taille plus petite qu'un Step.



Par exemple, si vous avez un roulement de tambour, un fla ou toute autre séquence personnalisée placée juste avant un temps, cela vous permettra de déplacer la séquence entière vers un autre beat avec un timing parfait et sans dénaturer la figure rythmique.

Glisser vs. Nudge

Il y a une différence entre faire glisser les notes à l'aide de la souris et utiliser la commande Nudge sur votre contrôleur :

- Le déplacement des notes par glissement repose sur la Step Grid ; la commande Nudge repose elle sur la Nudge Grid (voir section ↑11.1.7, Régler la Step Grid et la Nudge Grid).
- Alors qu'il est possible de faire glisser des notes hors du Pattern, si vous utilisez la fonction Nudge, les notes atteignant la fin du Pattern seront automatiquement renvoyées au début du Pattern.
- Si une note n'est pas placée sur une division de la Step Grid, le déplacement par glissement (suivant la Step Grid) permettra de placer la note sur une division de la Step Grid ou bien sur à position préservant son décalage original avec la Step Grid (voir les règles de quantification ci-dessus).

Dans le logiciel, la fonction Nudge n'est pas accessible à la souris, mais elle dispose d'un raccourci clavier :

► Appuyez sur [Alt] + flèche gauche/droite sur votre clavier d'ordinateur pour décaler les notes sélectionnées d'un incrément le long de la Nudge Grid. Si aucun Event n'est sélectionné, tous les Events du Pattern seront affectés.

Pour plus d'informations concernant la commande Nudge, veuillez consulter la section dédiée au matériel, plus loin dans le présent manuel.

Votre contrôleur propose diverses fonctions pour éditer les Events que vous avez sélectionnés.

Éditer des Events et des notes à l'aide du mode Select

Le mode Select donne accès à quelques fonctions d'édition essentielles. Ces fonctions s'appliquent à la sélection d'Events actuelle.

1. Maintenez SELECT enfoncé pour passer en mode Select – ou bien appuyez sur SELECT + Bouton 1 pour verrouiller le mode Select.
2. Appuyez sur le Bouton 2 (EVENTS).
   Le Bouton 2 s'allume et EVENTS apparaît en surbrillance sur l'écran.

Outil d'édition	Description
Curseur 5 (POSITION)	Décale les Events sélectionnés dans la Timeline selon la Nudge Grid (les écarts des Events par rapport à la Nudge Grid sont conservés). Maintenez SHIFT enfoncé lorsque vous tournez le Curseur pour désactiver temporairement la quantification de la Nudge Grid et effectuer des décalages très fins. Pour plus d'informations sur la Nudge Grid, voir la section ↑11.1.7, Régler la Step Grid et la Nudge Grid. Si un seul Event est sélectionné, sa position apparaît sous la mention POSITION. Si plusieurs Events sont sélectionnés, ce champ affiche (MULTI). Voir aussi la méthode alternative décrite ci-dessous.
Curseur 6 (LENGTH)	Décale la fin des Events sélectionnés selon la Step Grid (les décalages de la fin des Events par rapport à la Step Grid sont conservés). Maintenez SHIFT enfoncé lorsque vous tournez le Curseur pour désactiver temporairement la quantification de la Step Grid et effectuer des ajustements de longueur très fins. Si les Events possèdent des longueurs différentes, les différences de longueurs sont conservées tant qu'aucun Event n'atteint une taille plus petite qu'un pas. Si un seul Event est sélectionné, sa longueur apparaît sous la mention LENGTH. Si plusieurs Events sont sélectionnés, ce champ affiche (MULTI).

Outil d'édition	Description
Curseur 7 (PITCH)	Transpose tous les Events sélectionnés par demi-tons. Si un seul Event est sélectionné, son pitch (hauteur tonale) apparaît sous la mention PITCH. Si plusieurs Events sont sélectionnés, ce champ affiche (MULTI). Voir aussi la méthode alternative décrite ci-dessous.
Curseur 8 (VELOCITY)	Ajuste la vélocité des Events sélectionnés. Si les Events ont des vélocités différentes, les différences de vélocité sont conservées tant que les limites (0 et 127) ne sont pas atteintes. Si un seul Event est sélectionné, sa vélocité apparaît sous la mention VELOCITY. Si plusieurs Events sont sélectionnés, ce champ affiche (MULTI).

Vous pouvez aussi utiliser ces fonctions d'édition pour créer rapidement des variations autour de votre Pattern en situation de performance live !

Les paragraphes qui suivent vous présenteront des fonctions d'édition alternatives accessibles depuis vos pads. Ces fonctions sont également utilisables en-dehors du mode Select.

Décaler (nudging) des Events et des notes

Le « nudging » permet de décaler les Events sélectionnés selon la résolution de la Nudge Grid (les écarts des Events par rapport à la Nudge Grid sont conservés).

La Nudge Grid est construite à partir de la Step Grid ; elle permet de définir des divisions encore plus petites que celles de la Step Grid, afin de décaler les Events de manière encore plus précise. Voir section ↑11.1.7, Régler la Step Grid et la Nudge Grid pour plus de détails à ce sujet.

- Appuyez sur SHIFT + pad 7 (NUDGE <) pour décaler les Events sélectionnés vers la gauche, ou sur SHIFT + pad 8 (NUDGE >) pour les décaler vers la droite. Si rien n'est sélectionné, tous les Events/notes du Pattern seront affectés.

Si vous désactivez la Step Grid, la fonction Nudge décalera les notes par un très petit incrément. Ceci peut servir à ajouter du groove à votre Pattern – par exemple, en décalant la caisse claire afin qu'elle soit toujours légèrement en retard (« in the pocket », dans le jargon – les batteurs de funk le font tout naturellement !).

Transposer des Events et des notes

Vous pouvez transposer les Events sélectionnés par demi-tons ou par octaves pour leur donner le pitch souhaité.

1. Pour transposer les Events sélectionnés par demi-tons, appuyez sur SHIFT + pad 13 (SEMITONE -) pour une transposition vers le bas et SHIFT + pad 14 (SEMITONE +) pour une transposition vers le haut. Si rien n'est sélectionné, tous les Events/notes du Pattern seront affectés.
2. Pour transposer les Events sélectionnés par octaves, appuyez sur SHIFT + pad 15 (OCTAVE -) pour une transposition vers le bas et SHIFT + pad 16 (OCTAVE +) pour une transposition vers le haut. Si aucun Event n'est sélectionné, tous les Events du Pattern seront affectés.

11.4.5 Supprimer des Events/Notes

Dans le logiciel, vous pouvez supprimer des Events dans l'Event Area avec la souris. La procédure à suivre dépend du mode d'édition à la souris sélectionné (mode Select ou Pencil).

Souris en mode Select

- Pour supprimer des événements dans un Pattern, double-cliquez dessus, ou effectuez clic droit (macOS : [Ctrl]+clic) et sélectionnez *Delete* dans le menu. Ceci fonctionne également lorsque plusieurs événements sont sélectionnés.

Si des Events sont sélectionnés, vous pouvez aussi utiliser les touches [Suppr] ou [Retour arrière] de votre clavier d'ordinateur pour tous les supprimer. Pour découvrir comment sélectionner des Events, veuillez consulter la section ↑11.4.3, Sélectionner des Events/notes.

Souris en mode Pencil

- Pour supprimer un Event, cliquez simplement dessus. Cliquez sur un Event, maintenez le bouton de la souris enfoncé et déplacez le curseur de la souris pour supprimer rapidement une série d'Events.

Supprimer des Events/notes depuis le contrôleur

Votre contrôleur propose plusieurs outils pour supprimer des Events/notes du Pattern actuel.

Suppression rapide des Events et des Notes

Voici le moyen le plus rapide et le plus simple de supprimer des Events :

► Appuyez sur SELECT + ERASE + les pads désirés pour supprimer du Pattern tous les Events correspondants à ces pads.

Dès que vous maintenez SELECT + ERASE enfoncés, certains pads s'éclairent, indiquant ainsi qu'ils contiennent quelque chose qui peut être supprimé :

- Si vos pads sont en mode Pad, les pads éclairés indiquent les Sounds pour lesquels le Pattern contient des Events.
- Si vos pads sont en mode Keyboard et que EVENTS (Bouton 2) est **activé** sur l'écran gauche, les pads éclairés indiquent les pitches (pour le Sound en focus) pour lesquels le Pattern contient des Events.
- Si vos pads sont en mode Keyboard et que EVENTS (Bouton 2) est **désactivé** sur l'écran gauche, les pads éclairés indiquent les Sounds pour lesquels le Pattern contient des Events (comme en mode Pad).



Pour plus d'informations concernant les modes de Pads, veuillez consulter la section ↑6.1.1, L'Affichage Pad dans le logiciel.

En d'autres termes, lorsque vous maintenez SELECT + ERASE enfoncés, il ne sert à rien d'appuyer sur un pad éteint, puisque celui-ci ne contient rien à supprimer.



Si le mode Select est verrouillé, vous pouvez relâcher SELECT et vous contenter de maintenir ERASE enfoncé lorsque vous appuyez sur les pads pour supprimer les Events de votre choix. Veuillez consulter la section ↑3.3.1, Verrouiller un mode pour plus d'informations au sujet du verrouillage des modes.



Si vous supprimez des Events de façon accidentelle, appuyez sur SHIFT + pad 1 pour annuler l'action !

Supprimer les Events ou Notes sélectionnés

Une fois que vous avez sélectionné certains Events de votre choix (voir ↑11.4.3, Sélectionner des Events/notes pour plus d'informations à ce sujet), vous pouvez les supprimer de votre Pattern :

- ► Appuyez sur SHIFT + pad 9 (CLEAR) pour supprimer les Events sélectionnés. Si rien n'est sélectionné, tous les Events/notes du Pattern seront affectés.

Supprimer des Events ou des notes tout en jouant

Si le séquenceur est en cours de lecture, vous pouvez sélectivement supprimer les Events situés à la position de lecture :

- ► Tandis que le Pattern est en cours de lecture, maintenez ERASE + le pad désiré enfoncés pour supprimer progressivement du Pattern tous les Events associés à ce Sound (si les pads sont en mode Pad) ou bien toutes les notes du Sound en focus jouées à cette hauteur tonale (si les pads sont en mode Keyboard), au fur et à mesure que la Tête de lecture les atteint.

- → Tant que vous maintenez le pad enfoncé, les Events concernés sont supprimés lorsque la Tête de lecture les atteint.

Vous pouvez utiliser cette fonctionnalité pour supprimer sélectivement des notes se trouvant à un point particulier de votre Pattern.



Il faut un certain temps pour s'habituer à ce mode opératoire, en particulier lorsque le tempo est très rapide, mais vous pouvez toujours utiliser les fonctions annuler/rétablir (SHIFT + pad 1, SHIFT + pad 2) pour revenir à la situation antérieure.

Supprimer les Events pour le Group entier à la position de lecture

- ► Lorsque le Pattern est en cours de lecture, maintenez ERASE + GROUP + le pad 9–16 désiré enfoncés pour supprimer progressivement du Pattern tous les Events de tous les Sounds du Group au fur et à mesure que la tête de lecture les atteint.

Supprimer des Events ou des notes à l'aide des fonctions de Transport

Si le séquenceur n'est pas en cours de lecture, vous pouvez supprimer des Events se trouvant de part et d'autre de la Tête de lecture en déplaçant celle-ci manuellement :

► La lecture étant arrêtée, maintenez ERASE enfoncé et appuyez sur les boutons Locate (situés dans la section TRANSPORT) pour sauter au Step précédent/suivant et supprimer tous les Events se trouvant sur le passage (pour le(s) Sound(s) sélectionné(s)).

Veuillez remarquer les choses suivantes :

- Si plusieurs Sounds sont sélectionnés, ils seront tous affectés par cette opération. Voir section ↑5.1.3, Sélectionner plusieurs Sounds ou Groups pour plus d'informations.
- Les sauts sont définis par la Step Size, qui est un des réglages de la Step Grid. Voir section ↑11.1.7, Régler la Step Grid et la Nudge Grid pour plus d'informations.
- Cette fonction a le même effet, que vos pads soient en mode Pad ou en mode Keyboard.

11.4.6 Couper, copier et coller des Events/Notes

Vous pouvez également couper, copier et coller les Events sélectionnés à un autre emplacement du même Pattern ou dans un Pattern différent, pour le même Sound ou pour un autre (même s'il est dans un autre Group).

Pour couper, copier et coller les Events/notes sélectionnés dans le logiciel, procédez comme ceci :

1. Pour couper ou copier les Events sélectionnés, appuyez respectivement sur [Ctrl] + [X] ou [Ctrl] + [C] ([Cmd] + [X] ou [Cmd] + [C] sous macOS). Vous pouvez aussi effectuer un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur l'arrière-plan de l'Event Area, et sélectionner *Cut* ou *Copy* dans le menu contextuel.
   Les Events sélectionnés sont placés dans le presse-papier, prêts à être collés. Si vous avez sélectionné la commande *Cut*, ils sont en outre retirés de leur emplacement original.
2. Si vous souhaitez coller les Events dans un autre Pattern, ouvrez le Pattern Manager, et double-cliquez sur le Pattern dans lequel vous souhaitez coller les Events (voir section ↑11.7.1, Le Pattern Manager et le mode Pattern pour plus d'informations concernant le Pattern Manager).
3. Cliquez n'importe où dans l'Event Area du Pattern nouvellement sélectionné.
4. Pour coller les Events, appuyez sur [Ctrl] + [V] ([Cmd] + [V] sous macOS). Vous pouvez également effectuer un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) à l'emplacement désiré sur l'arrière-plan de l'Event Area, et sélectionner *Paste* dans le menu contextuel.

→ Les Events seront alors collés, en respectant les règles décrites ci-dessous. Si aucun Event n'est sélectionné, tous les Events affichés seront affectés : en mode Keyboard, cela signifie tous les Events du Sound en focus ; en mode Group, cela signifie tous les Events de tous les Sounds contenus dans le Group (voir section ↑11.1.5, Affichage Group et Affichage Keyboard pour plus d'informations concernant l'Affichage Group et l'Affichage Keyboard).



Si vous avez procédé à la copie d'Events provenant de différents Sounds (Pattern Editor en Affichage Group) et que vous passez en mode Keyboard avant de coller les Events, seuls les Events copiés dans le Sound précédemment en focus seront collés dans le nouveau Sound en focus.

Règles pour la commande « Coller »

L'emplacement auquel les Events coupés ou copiés seront collés dépend des points suivants :

- Dans tous les cas, le premier Event collé sera quantifié par la Step Grid, et les Events suivants conserveront leur décalage par rapport à ce premier Event.
- Si vous collez les Events à l'aide de la commande *Paste* du menu contextuel de l'arrière-plan de l'Event Area :
  - Le premier Event copié sera collé sur le Step le plus proche du curseur de la souris (suivant l'axe temporel).
  - En Affichage Group, les Events copiés correspondant au Sound le plus haut de la sélection (dans la Sound List) seront collés dans le Sound en focus. En Affichage Keyboard, les Events copiés correspondant au plus haut pitch de la sélection seront collés au pitch sur la rangée duquel se trouve le curseur de la souris.
  - Tous les Events copiés conservent leurs positions relatives (les uns par rapport aux autres), suivant l'axe temporel et suivant l'axe vertical (Sound List en Affichage Group, pitches en Affichage Keyboard).
  - Si certains des Events collés dépassent la fin du Pattern, le Pattern sera automatiquement allongé jusqu'à la division de la Pattern Grid située après le dernier Event collé.
- Si vous utilisez le raccourci clavier pour coller un Event **pendant la lecture du séquenceur** :
  - Si vous n'avez pas changé le Sound en focus, les Events seront collés un Step après les Events originaux.

- Si vous avez changé le Sound en focus, les Events seront collés au même timing que les Events originaux. En Affichage Group, les Events copiés correspondant au Sound le plus haut de la sélection (dans la Sound List) seront collés dans le Sound en focus ; les autres Events conserveront leur position verticale relativement à ces Events les plus hauts.

- Si vous utilisez le raccourci clavier pour coller un Event **alors que le séquenceur est arrêté** :
  - Si vous n'avez pas changé le Sound en focus ou la position de la Tête de lecture, les Events seront collés un Step après les Events originaux.
  - Si vous n'avez pas changé le Sound en focus, mais que vous avez changé la position de la Tête de lecture, les Events seront collés avec le premier Event démarrant à la position de la Tête de lecture. Tous les Events suivants conserveront leur position relativement au premier Event.
  - Si vous avez changé le Sound en focus, mais pas la position de la Tête de lecture, les Events seront placés au même timing que les Events originaux. En Affichage Group, les Events copiés correspondant au Sound le plus haut de la sélection (dans la Sound List) seront collés dans le Sound en focus ; les autres Events conserveront leur position verticale relativement à ces Events les plus hauts.
  - Si vous avez changé à la fois le Sound en focus et la position de la Tête de lecture (par exemple en cliquant sur la Timeline au-dessus de l'Event Area, voir section ↑11.1.4, Sauter à une autre position de lecture au sein du Pattern), les Events seront collés avec le premier Event démarrant à la position de la Tête de lecture. En Affichage Group, les Events copiés correspondant au Sound le plus haut de la sélection (dans la Sound List) seront collés dans le Sound en focus ; tous les Events copiés conservent leurs positions relatives (les uns par rapport aux autres), suivant l'axe temporel et suivant l'axe vertical (Sound List en Affichage Group, pitches en Affichage Keyboard).

Couper, copier et coller des Events/notes avec votre contrôleur

Pour copier et coller les Events sélectionnés à l'aide de votre contrôleur :

1. Pour copier les Events sélectionnés, appuyez sur SHIFT + pad 11 (COPY).
2. Si vous souhaitez supprimer les éléments sélectionnés avant de les coller ailleurs, appuyez sur SHIFT + pad 9 (CLEAR) pour supprimer les Events originaux.
3. Pour les coller, appuyez sur SHIFT + pad 12 (PASTE).

→ Les Events seront collés en respectant les mêmes règles que lorsque vous utilisez les raccourcis clavier du logiciel (voir ci-dessus). Si aucun Event n'est sélectionné, tous les Events affichés seront affectés : en mode Keyboard, cela signifie tous les Events du Sound en focus ; en mode Group, cela signifie tous les Events de tous les Sounds contenus dans le Group (voir section ↑11.1.5, Affichage Group et Affichage Keyboard pour plus d'informations concernant l'Affichage Group et l'Affichage Keyboard).



Vous pouvez également copier des Events d'un Pattern à l'autre : pour ce faire, copiez les Events sélectionnés, sélectionnez ensuite le Pattern dans lequel vous souhaitez les insérer et collez-les.

11.4.7 Quantifier les Events/notes

La quantification est l'opération consistant à déplacer les Events sur les Steps les plus proches. Vous pouvez quantifier vos notes à tout moment et quelle que soit la manière dont elles ont été enregistrées. Elles seront quantifiées en fonction de la taille des pas (autrement dit la résolution de la Step Grid) sélectionnée. Si vous désactivez la Step Grid, aucune quantification ne sera appliquée. Voir la section ↑11.1.7, Régler la Step Grid et la Nudge Grid ci-dessus pour plus d'informations sur la Step Grid et la taille des pas.

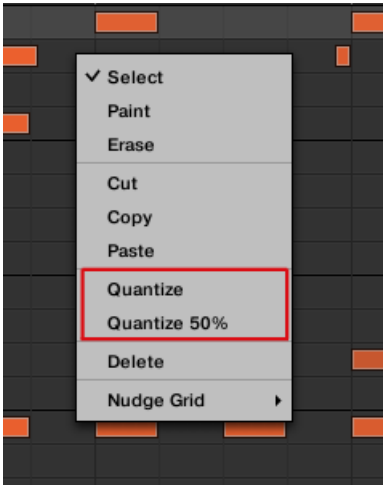
Il existe deux types de quantification :

- **Quantification complète** : déplace chaque Event directement sur son Step le plus proche dans Step Grid en cours. Ceci garantit un rythme parfaitement régulier.
- **Demi-quantification (50 %)** : déplace chaque Event à mi-distance de son Step le plus proche dans la Step Grid en cours. Ceci permet de rendre le rythme plus carré tout en lui conservant un aspect humain.

En outre, si vous enregistrez des notes depuis un clavier MIDI ou à l'aide des pads, et que vous créez des doubles notes non souhaitées ; MASCHINE les détectera automatiquement et les retirera lors de la quantification.

Quantifier les événements depuis le menu contextuel du Pattern Editor

Les commandes *Quantize* et *Quantize 50%* sont disponibles dans le menu contextuel du Pattern Editor. Ce menu propose les mêmes commandes qu'en appuyant sur les boutons QUANTIZE et QUANTIZE 50% sur le contrôleur MASCHINE.



Quantize et *Quantize 50%* dans le menu contextuel du Pattern Editor.

Pour appliquer une quantification partielle ou totale via le logiciel MASCHINE :

1. Sélectionnez les événements que vous souhaitez quantifier dans le Pattern Editor. Si rien n'est sélectionné, le Pattern entier sera quantifié.
2. Pour appliquer une quantification totale aux événements sélectionnés, effectuez un clic droit et sélectionnez *Quantize* dans le menu contextuel.
3. Pour appliquer seulement une quantification partielle et conserver le groove que vous avez créé en enregistrant votre Pattern, effectuez un clic droit et sélectionnez *Quantize 50%* dans le menu contextuel.
4. Pour rétablir ou annuler la fonction Quantize, utilisez les raccourcis Ctrl+Z/Ctrl+Y (Cmd +Z/Cmd+Y sous macOS).

Utiliser la quantification depuis le contrôleur

Vous pouvez quantifier vos notes à tout moment et quelle que soit la manière dont elles ont été enregistrées. Elles seront quantifiées en fonction de la taille des pas (autrement dit la résolution de la Step Grid) sélectionnée. Si vous désactivez la Step Grid, aucune quantification ne sera appliquée. Pour plus d'informations concernant la Step Grid et la Step Size, veuillez consulter la section ↑11.1.7, Régler la Step Grid et la Nudge Grid.



Vous pouvez également choisir de quantifier automatiquement les notes au moment où vous les enregistrez avec les pads ! Voir section ↑11.2.5, Quantification pendant l'enregistrement pour plus d'informations.

Pour appliquer une quantification complète ou une demi-quantification :

1. Sélectionnez les Events que vous souhaitez quantifier. Si aucun Event n'est sélectionné, tout le contenu du Pattern sera affecté. Pour découvrir comment sélectionner des Events, veuillez consulter la section ↑11.4.3, Sélectionner des Events/notes.
2. Pour appliquer une quantification totale aux Events sélectionnés, appuyez sur SHIFT + pad 5 (QUANTIZE).
3. Si vous souhaitez appliquer seulement un peu de quantification, afin de conserver le groove de vos notes enregistrées en live, appuyez sur SHIFT + pad 6 (QUANTIZE 50%).



Vous pouvez appliquer plusieurs fois de suite QUANTIZE 50%, jusqu'à ce que le résultat vous plaise ; par exemple, vous pourriez l'appliquer jusqu'à ce que les notes soient assez proches de la Step Grid, mais encore suffisamment éloignées de celle-ci pour garder un certain « feeling ». Si la quantification est trop prononcée à votre goût, appuyez simplement sur SHIFT + pad 1 pour annuler la dernière opération.

11.4.8 Quantification pendant le jeu

Le mode de Quantification en Entrée (« Input Quantization »)vous permet de quantifier les notes également *lorsque vous les jouez* sur les pads.

Les réglages de Quantification en Entrée précédemment disponibles ont été renommés pour inclure ce nouveau mode ; désormais, la Quantification en Entrée peut être réglée sur les modes suivants dans les Preferences :

- **None** : la Quantification en Entrée est désactivée. Les notes que vous jouez ou enregistrez sur les pads ne sont pas quantifiées.
- **Record** : la Quantification en Entrée est appliquée uniquement lorsque vous enregistrez votre jeu sur les pads.
- **Play/Rec** : la Quantification en Entrée est appliquée à la fois lorsque vous jouez sur les pads et lorsque vous les enregistrez.

En mode Play/Rec, la quantification appliquée lors du jeu est légèrement différente de celle appliquée lors de l'enregistrement des pads : lors de l'enregistrement, tous les Events sont quantifiés sur les Steps les plus proches – le Step le plus proche pouvant être situé avant l'Event. En revanche, lorsque vous jouez, les Events se produisant dans la première moitié des Steps ne sont pas déplacés (puisqu'il est difficile d'avancer les Events avant que vous ne les jouiez !) tandis que les Events se produisant dans la seconde moitié des Steps sont quantifiés sur le Step suivant.

Choisir un mode de Quantification en Entrée

Dans le logiciel, la Quantification en Entrée peut être configurée via le réglage Quantize disponible dans la section Input en bas de la page General du panneau Preferences.

- ► Cliquez sur le menu Quantize et sélectionnez le mode de Quantification en Entrée souhaité parmi les trois modes disponibles (cf. description ci-dessus).

Choisir un mode de Quantification en Entrée sur votre contrôleur

Sur votre contrôleur, la Quantification en Entrée peut être configurée dans les paramètres d'enregistrement :

1. Appuyez sur SHIFT + GRID pour afficher les paramètres d'enregistrement.
2. Tournez le Curseur 5 (Quantize MODE) pour sélectionner le mode de Quantification en Entrée souhaité parmi les trois modes disponibles (cf. description ci-dessus).

11.4.9 Dédoubler un Pattern

Votre contrôleur dispose d'un raccourci bien pratique permettant de dédoubler la longueur et le contenu du Pattern actuel. Dans le logiciel, vous pouvez par exemple faire cela en copiant tous les Events, puis en plaçant la Tête de lecture à la fin du Pattern, et enfin en collant tous les Events copiés (la longueur du Pattern sera automatiquement doublée).

Pour doubler la longueur et le contenu d'un Pattern :

1. Maintenez PATTERN enfoncé pour passer en mode Pattern.
2. Sélectionnez le Pattern souhaité en appuyant sur le pad correspondant.
3. Appuyez sur le Bouton 3 (DOUBLE).

→ Le Pattern est alors dédoublé.

Gardez à l'esprit que deux dédoublements consécutifs d'un Pattern créent un Pattern quatre fois plus long.

11.4.10 Ajouter des variations aux Patterns

Appliquées à votre méthode de travail, les variations peuvent générer de nouvelles inspirations, voire même d'« heureux accidents ». Le moteur de variations propose deux modes :

- **Humanize** : ce mode ajoute des fluctuations rythmiques naturelles à vos séquences programmées.
- **Random** : ce mode propose des Patterns ou des variations de vos beats et mélodies générées aléatoirement en fonction de paramètres personnalisables.

Les variations sont disponibles tant en mode Pad qu'en mode Keyboard et peuvent être appliquées à un Sound. En mode Keyboard le mode de variations Random contient des paramètres supplémentaires vous permettant d'ajouter divers contenus mélodiques.

Lorsque vous ajoutez une variation à vos Patterns, ayez à l'esprit que le mode Random se conforme à la gamme sélectionnée.

Pour accéder au mode Variation :

1. Sélectionnez le Group (A–H) contenant le Sound auquel vous souhaitez appliquer la variation.
2. Appuyez sur SELECT + Sound (1–16).
3. Appuyez sur SHIFT + PATTERN pour accéder aux contrôles du mode Variation.
4. Appuyez sur le Bouton 1 pour verrouiller la page Variation.

Selon que votre contrôleur est en mode Pad ou en mode Keyboard, les écrans affichent les paramètres suivants :

Élément	Description
HUMANIZE	Ce mode insère des fluctuations rythmiques naturelles dans vos séquences programmées en fonction des valeurs des paramètres du mode.
RANDOM	Ce mode crée des adaptations aléatoires de vos rythmes et mélodies basées sur les valeurs des paramètres du mode.
APPLY	Applique les réglages actuels au Sound sélectionné.

Paramètres du mode Humanize

Élément	Description
Apply	Applique les réglages actuels au Sound sélectionné.
VELOCITY RANGE	
Velocity Lo	Ajuste les notes avec une vélocité au-dessus de la valeur définie ici.
Velocity Hi	Ajuste les notes avec une vélocité en-deçà de la valeur définie ici.
TIME SHIFT	
Pas (Step)	Ajuste le décalage temporel de chaque pas. La valeur est appliquée à toutes les notes ; celles-ci seront décalées vers l'avant ou vers l'arrière de manière aléatoire d'après le pourcentage défini ici. Le pas peut être modifié de +/- 0–50 % par incréments de 5 %. Maintenez SHIFT enfoncé pour modifier la valeur par incréments plus fins (1 %).

Paramètres du mode Random

Élément	Description
PROBABILITY (mode Keyboard)	
Probability	Ajuste la probabilité avec laquelle une note est créée. À 50 %, une note a une chance sur deux d'être créée à chaque pas. À 100 %, une note est créée à chaque pas. La probabilité peut être réglée entre 10 et 100 % (par incréments de 10 %). Maintenez SHIFT enfoncé pour modifier la valeur par incréments de 1 %.
NOTE RANGE (mode Keyboard)	
Note Lo	Les notes créées seront au-dessus de la valeur définie ici.
Note Hi	Les notes créées seront en-deçà de la valeur définie ici.
VELOCITY RANGE	
Velocity Lo	Les notes créées auront une vélocité au-dessus de la valeur définie ici.
Velocity Hi	Les notes créées auront une vélocité en-deçà de la valeur définie ici.
CHORDS (mode Keyboard)	
Note Count	Règle le nombre de notes disponibles pour créer un accord pour chaque pas. Ce paramètre est également lié au paramètre Note Count défini dans la section DISTRIBUTIONS. L'intervalle de Note Count va de 1 à 6.
NOTE LENGTH	
Steps	Ajuste la longueur d'une note (mesurée en pas).

Élément	Description
	Les valeurs disponibles vont de 1 à 6 pas pour une note. Maintenez SHIFT enfoncé pour modifier la valeur plus finement.
TIME SHIFT	
Pas (Step)	Ajuste le décalage temporel de chaque pas. La valeur est appliquée à toutes les notes ; celles-ci seront décalées vers l'avant ou vers l'arrière de manière aléatoire d'après le pourcentage défini ici. Le décalage temporel peut être modifié de +/- 0–50 % par incréments de 5 %. Maintenez SHIFT enfoncé pour modifier la valeur par incréments plus fins (1 %).
DISTRIBUTIONS	
Note Count (mode Keyboard)	Fixed : le nombre de notes est fixe. La valeur du paramètre Note Count de la section CHORD prend le pas sur la valeur définie ici. Equal : les notes sont réparties régulièrement le long de l'intervalle de notes NOTE RANGE. Gauss : les notes ont plus de chances d'être dans la partie médiane de l'intervalle de notes NOTE RANGE. ½ Gauss : les notes ont un peu plus de chances d'être dans la partie médiane et dans la partie basse de l'intervalle de notes NOTE RANGE.
Notes (mode Keyboard)	Equal : les notes sont réparties régulièrement le long du Pattern en respectant la Step Grid. Gauss : les notes ont plus de chances d'être dans la partie médiane de l'intervalle de notes. ½ Gauss : les notes ont un peu plus de chances d'être dans la partie médiane ou dans la partie inférieure du Pattern tout en respectant la Step Grid.
Note Length	Fixed : les notes auront la même longueur tout au long du Pattern. Equal : les longueurs de notes seront distribuées régulièrement tout au long du Pattern.

Élément	Description
	Gauss : les longueurs de notes dans la partie médiane du Pattern ont plus de chances d'être courtes. ½ Gauss : les longueurs de notes dans les parties médiane et inférieure du Pattern ont plus de chances d'être courtes.

11.5 Enregistrer et éditer une modulation

Une autre des excellentes fonctionnalités de MASCHINE est sa capacité de modulation de quasiment tous les paramètres, depuis le contrôleur comme depuis le logiciel, et ce de façon très simple.

Dans MASCHINE, le terme « **modulation** » fait référence au changement automatique des paramètres de MASCHINE contrôlé par une **source interne** (par ex. changements manuels enregistrés via Auto-write…). Les changements de valeur des paramètres sont :

- **Temporaires** : La valeur modifiée n'est prise en compte que jusqu'à la fin du Clip : lorsque la Scene est bouclée, ou la lecture relancée, la valeur du paramètre est réinitialisée à sa valeur non modulée.
- **Relatifs** (curseurs uniquement) : Pour les paramètres continus (paramètres contrôlés par des curseurs circulaires dans le logiciel), la valeur modulée du paramètre est calculée par décalage relatif à sa valeur réelle. Veuillez noter que, pour les sélecteurs et les boutons, les modulations définissent au contraire des valeurs absolues.

Modulation et Automatisation

Bien qu'il s'agisse dans les deux cas de changements automatiques des paramètres de MASCHINE, il est nécessaire de distinguer la *modulation* de l'*automatisation*. Le tableau suivant récapitule les principales différences entre ces concepts :

	Modulation	Automatisation
Source du contrôle	Interne (par ex. changements enregistrés via Auto-write)	Externe (par ex. un séquenceur MIDI externe ou une piste d'automatisation dans votre logiciel hôte)
Durée du changement de valeur du paramètre	Temporaire (jusqu'à la fin du Clip)	Permanent
Paramètres cibles	Aux niveaux Sound et Group uniquement (voir ci-dessous)	À tous les niveaux (Sound, Group et Master)
Nature du changement (paramètres continus uniquement)	Relatif (définit un décalage par rapport à la valeur non modulée du paramètre)	Absolu (définit une nouvelle valeur, indépendamment de la valeur non automatisée du paramètre)

Cette section décrit l'utilisation de la modulation dans MASCHINE – pour plus d'informations concernant l'automatisation, veuillez consulter la section ↑12.2.3, Contrôler des paramètres via MIDI et automatisation par l'hôte.

Veuillez remarquer que la modulation et l'automatisation ne sont pas mutuellement exclusives : vous pouvez moduler un paramètre dans MASCHINE *et* l'automatiser (c-à-d depuis votre logiciel hôte) simultanément ! Dans un tel cas, la valeur du paramètre sera calculée comme un décalage (induit par la modulation) par rapport à une valeur variable définie par l'automatisation.

Exemple : supposons que vous ayez enregistré une modulation pour le paramètre Cutoff d'un Plug-in Filter, afin de créer un filtre balayant. Puisque la modulation est définie relativement à la valeur non modulée du paramètre, en modifiant manuellement le paramètre Cutoff, vous pouvez décaler le balayage global sur n'importe quelle partie du spectre fréquentiel. Si vous assignez ce paramètre Cutoff à un contrôle MIDI ou à une ID d'automatisation (voir section ↑12.2.3, Contrôler des paramètres via MIDI et automatisation par l'hôte pour découvrir comment faire cela), vous pouvez créer un filtre balayant qui se déplace globalement sur tout le spectre fréquentiel !

11.5.1 Quels paramètres sont modulables ?

Tous les paramètres modulables se trouvent dans les Plug-ins ou dans les Channel Properties (par exemple, il n'est pas possible de moduler la longueur du Pattern ni la résolution de la Step Grid). Cela signifie que tous les paramètres modulables se trouvent dans une Parameter Page de la Control Area (lorsque le logiciel est en Affichage Arrange).

Pour être modulables, les paramètres des Plug-ins et des Channel Properties doivent répondre aux critères suivants :

- Le paramètre doit être contrôlé **par un curseur ou par un bouton** dans le logiciel. La plupart des paramètres contrôlés par des sélecteurs (par ex. la sélection d'un mode de fonctionnement ou d'un type de filtre) ne peuvent pas être modulés – il y a cependant quelques exceptions.
- Le paramètre doit se trouver **au niveau Group ou au niveau Sound**. Les paramètres du niveau Master ne peuvent pas être modulés.



Cette deuxième règle est également vraie pour les Plug-ins : si un Plug-in est chargé au niveau Master, ses paramètres ne seront pas modulables – mais si ce même Plug-in est chargé au niveau Group ou Sound, ses paramètres pourront être modulés.

La plupart des paramètres répondant à ces critères sont modulables, à quelques exceptions près :

- Plug-ins :
  - Saturator : En mode Tube, le bouton Bass Overload (section MAIN) et le bouton Bypass (section EQ).
  - Percussion (Drumsynth) : En mode Fractal, le bouton Tune Hold de la page Main.
- Channel Properties :
  - Output Properties des Sounds et de Groups : Le bouton Cue de la page Audio.
  - Input Properties des Groups : Le curseur Root Note de la page MIDI.



Aux niveaux Group et Sound, ces mêmes paramètres sont à la fois modulables et automatisables. Pour plus d'informations concernant l'automatisation, veuillez consulter la section ↑12.2.3, Contrôler des paramètres via MIDI et automatisation par l'hôte.

Veuillez également remarquer que vos Macro Controls sont modulables si, et seulement si, leurs paramètres cibles sont eux-mêmes modulables. Pour plus d'informations concernant les Macro Controls, veuillez consulter la section ↑12.3, Créer des de jeux paramètres personnalisés à l'aide des Macro Controls.

11.5.2 Enregistrer une modulation

Si vous regardez d'un peu plus près les curseurs sur les Parameter Pages de la Control Area dans le logiciel, vous noterez qu'ils disposent d'un anneau externe qui devient gris clair lorsque vous le survolez avec la souris.



Pour enregistrer une modulation, effectuez un cliquer-glisser sur le cerclage extérieur des curseurs.

► Pour enregistrer en temps réel une modulation pour un curseur, cliquez sur son cerclage extérieur, puis faites glisser la souris vers le haut ou vers le bas pendant la lecture.

→ Vos mouvements sont alors enregistrés dans le Pattern ; ils seront reproduits lorsque la lecture bouclera.

Voici ce qui se produit dès que vous créez une modulation pour un paramètre :

- Sur le cerclage extérieur du curseur, la section colorée (qui indique généralement la valeur actuelle du paramètre) est remplacée par un **petit segment** indiquant l'évolution de la valeur modulée. Pendant la lecture, ce petit segment reproduit le mouvement que vous venez d'enregistrer. La valeur non modulée du paramètre est toujours indiquée par le petit segment blanc situé sur le curseur lui-même. Puisque les modulations sont définies de manière relative à la valeur non modulée, vous pouvez tourner le curseur pour modifier la valeur de référence à partir de laquelle la valeur de modulation est calculée.
- Une piste de modulation est créée pour ce paramètre, dans le panneau Modulation de la Control Area (en bas du Pattern Editor) ; celle-ci contient les points de modulation que vous venez d'enregistrer. Vous pourrez continuer en y éditant la piste de modulation – voir section ↑11.5.3, Créer et éditer une modulation depuis la Control Lane.

Supprimer une modulation

Vous pouvez également utiliser le cerclage extérieur pour supprimer l'intégralité de la modulation du curseur :

► Pour supprimer l'intégralité de la modulation d'un curseur, effectuez un simple clic droit ([Ctrl] + clic sous macOS) sur son cerclage extérieur.



Il est également possible de créer et d'éditer les pistes de modulation directement depuis la Control Lane. Voir section ↑11.2.2, Le mode Record Prepare pour plus d'informations.

Pour moduler un paramètre à l'aide de votre contrôleur :

1. Assurez-vous tout d'abord que votre morceau est en cours de lecture (PLAY doit être allumé) et votre contrôleur en mode Control (CONTROL doit être allumé ; si ce n'est pas le cas, veuillez appuyer dessus).
2. Naviguez jusqu'au paramètre que vous souhaitez moduler. Pour cela, établissez le focus sur le Sound ou le Group souhaité (voir ↑3.3.4, Établir le focus sur un Group ou un Sound), naviguez jusqu'au Plug-in ou au jeu de Channel Properties souhaité, puis jusqu'à la Parameter Page contenant le paramètre de votre choix (voir ↑3.3.6, Naviguer au sein des Channel Properties, Plug-ins et Parameter Pages de la Control Area).
3. Maintenez AUTO WRITE (F2 sur les modèles les plus anciens) enfoncé pour passer en mode Auto-write.
   En bas des écrans, les paramètres non modulables disparaissent. Parmi les paramètres restants (tous modulables, donc), la valeur de chaque paramètre continu est remplacée par un pourcentage.
4. Tout en maintenant AUTO WRITE (F2 sur les modèles les plus anciens) enfoncé, tournez le Curseur 1–8 de votre choix (sous les écrans) pour régler en temps réel la déviation de la valeur du paramètre.

→ Votre modulation est alors enregistrée. Chaque mouvement du Curseur est enregistré dans votre Pattern en tant qu'événement de modulation. Il sera reproduit automatiquement avec votre Pattern lors de son prochain cycle.



Vous pouvez verrouiller le mode Auto-write en appuyant sur SHIFT + AUTO WRITE (F2 sur les modèles les plus anciens). Ceci vous permettra d'avoir les deux mains libres pour triturer les Boutons 1–8 afin d'enregistrer des modulations pour plusieurs paramètres simultanément ! Lorsque vous en avez fini, appuyez à nouveau sur AUTO WRITE (F2 sur les modèles les plus anciens) pour stopper l'enregistrement des modulations.

Si vous voulez supprimer la modulation que vous venez d'enregistrer et recommencer :

- Maintenez ERASE enfoncé et tournez à nouveau le Curseur utilisé pour enregistrer la modulation : cela a pour effet de supprimer tous les événements de modulation associés à ce paramètre.

Vous pouvez aussi supprimer simultanément tous les événements de modulation associés à tous les paramètres du Channel :

- Appuyez sur SHIFT + pad 10 (CLR AUTOMATION) pour supprimer toutes les modulations de tous les paramètres du Sound ou du Group en focus.



Il est aussi possible d'enregistrer des modulations à l'aide du Step Sequencer ! Voir ↑11.3.3, Enregistrer une modulation en mode Step pour plus d'informations.

11.5.3 Créer et éditer une modulation depuis la Control Lane

Vous pouvez également créer, sélectionner et éditer des points de modulation spécifiques dans le **panneau Modulation** de la **Control Lane**.

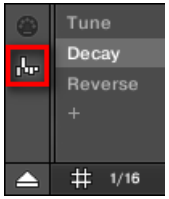
Afficher le panneau Modulation de la Control Lane

1. Pour visualiser et éditer les modulations des paramètres d'un Sound, cliquez sur le Sound souhaité dans la Sound List (à gauche du Pattern Editor) et cliquez sur l'onglet SOUND dans la Control Area.
2. Pour visualiser et éditer les modulations des paramètres d'un Group, cliquez sur le Group souhaité dans la Group List (à gauche de l'Arranger) et cliquez sur l'onglet GROUP dans la Control Area.

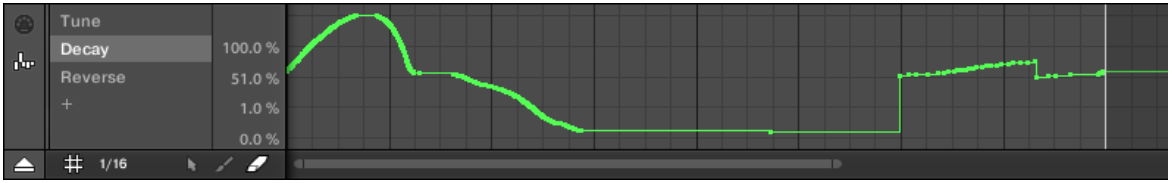
3. Si la Control Lane n'est pas visible en bas du Pattern Editor, cliquez sur la flèche pointant vers le haut située en bas à gauche du Pattern Editor pour la faire apparaître.



4. Cliquez sur l'icône en forme d'histogramme (petites barres) située à gauche de la Control Lane pour afficher le panneau Modulation.



→ Le panneau Modulation apparaît alors.



Le panneau Modulation affichant une piste de modulation pour le paramètre Decay (affiché sur la gauche).

Le panneau Modulation contient les éléments suivants :

- Sa partie gauche affiche la **Modulator List**, qui dresse la liste de tous les paramètres actuellement modulés dans le Sound ou Group en focus. Cliquez sur n'importe quel item de cette liste pour afficher sur la droite la piste de modulation associée au paramètre correspondant. Cliquez sur le symbole « + » situé en fin de liste pour ajouter une piste de modulation destinée à un autre paramètre (voir ci-dessous). Si le panneau est trop petit pour afficher simultanément tous les éléments de la liste, une barre de défilement verticale apparaîtra sur sa droite pour vous permettre de parcourir la liste.
- Sur la droite, la zone la plus grande contient la **piste de modulation** associée au paramètre spécifique sélectionné dans la Modulator List (à gauche) :
  - Chaque piste de modulation contient un nombre variable de **points de modulation** ; chacun d'entre eux définit une nouvelle valeur pour le paramètre.

- Suivant l'axe horizontal, le facteur de zoom et la position de défilement de la piste de modulation sont toujours synchronisés à ceux de l'Event Area située juste au-dessus.
- Sur la gauche de la piste de modulation, une échelle verticale permet de visualiser l'amplitude des valeurs sur lesquelles le paramètre est modulé. Dans la piste de modulation, vous pouvez créer, éditer et supprimer les points de modulation (voir ci-dessous).



L'amplitude verticale de l'échelle des valeurs de modulation du paramètre (sur la gauche de la piste de modulation) dépend de la valeur réelle, non modulée du paramètre associé. Puisque les points de modulation définissent une nouvelle valeur *relativement* à la valeur non modulée du paramètre, cette échelle permet à tout moment de visualiser les valeurs engendrées par la modulation du paramètre.

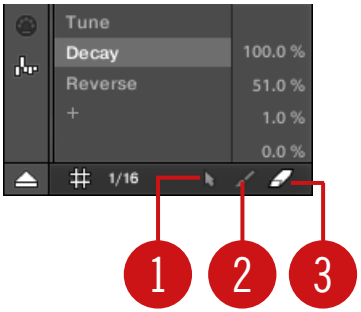


Vous pouvez modifier la hauteur de la Control Lane en faisant glisser son bord supérieur à l'aide de la souris.

Dès que la modulation d'un paramètre commence à être enregistrée dans un Pattern du Group, le Modulator correspondant et sa piste de modulation **apparaissent dans tous les Patterns** du Group. La piste restera vide pour les Patterns dans lesquels vous n'avez pas encore enregistré de modulation pour le paramètre. De même, si vous supprimez ce Modulator de la Modulator List et sa piste de modulation du Pattern (voir ci-dessous pour découvrir comment procéder), alors le Modulator sera également **supprimé dans tous les autres Patterns** du Group.

Éditer des points de modulation

À l'aide de votre souris, vous pouvez créer, éditer et supprimer les points de modulation affichés dans la piste de modulation. Comme pour l'Event Area située juste au-dessus, le comportement de la souris dans la Control Lane dépend du mode d'Édition à la souris sélectionné dans le sélecteur Mouse Edit situé en bas à gauche du Pattern Editor :



Le sélecteur Edit Mode.

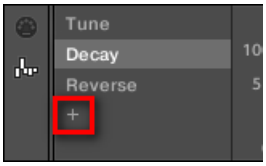
Toutes les actions effectuées dans la Control Lane sont quantifiées par la Step Grid. Pour plus d'informations concernant la Step Grid, veuillez consulter la section ↑11.1.7, Régler la Step Grid et la Nudge Grid.

Mode Mouse Edit (Édition à la souris)	Actions accessibles à la souris
(**1**) **Mode Select**	Pour créer des points de modulation, effectuez un double-clic dans la Control Lane – Les autres points contenus dans le même Step seront ajustés à la même valeur. Pour supprimer un point de modulation, effectuez un double-clic sur le point souhaité ([Ctrl]+clic sous macOS). Pour éditer un point de modulation existant, faites-le glisser verticalement (vous pouvez également faire glisser verticalement le segment horizontal suivant ce point). Lorsque vous faites passer le curseur de la souris au-dessus d'un point de modulation, le valeur du paramètre à ce point apparaît. La valeur affichée est mise à jour au fur et à mesure que vous faites glisser la souris verticalement. Dans la Control Lane, vous pouvez sélectionner plusieurs points de modulation à la fois en cliquant puis en faisant glisser la souris de sorte à tirer un rectangle de sélection ; vous pourrez alors les éditer simultanément en les faisant glisser verticalement – ils conserveront leurs écarts relatifs jusqu'à ce que l'un d'eux atteigne la valeur minimale ou maximale.
(**2**) **Mode Paint**	Cliquez et faites glisser la souris pour définir des points de modulation sur le passage du curseur.
(**3**) **Mode Erase**	Cliquez et faites glisser la souris pour supprimer les points de modulation situés sur le passage du curseur.

Ajouter une piste de modulation

Dès que vous enregistrez une modulation pour un nouveau paramètre dans le logiciel ou depuis votre contrôleur, une nouvelle piste de modulation est créée ; elle contient un enregistrement de vos mouvements sous la forme de points de modulation. Cependant, vous pouvez également créer une nouvelle piste de modulation vide dans la Control Lane. Voici comment procéder.

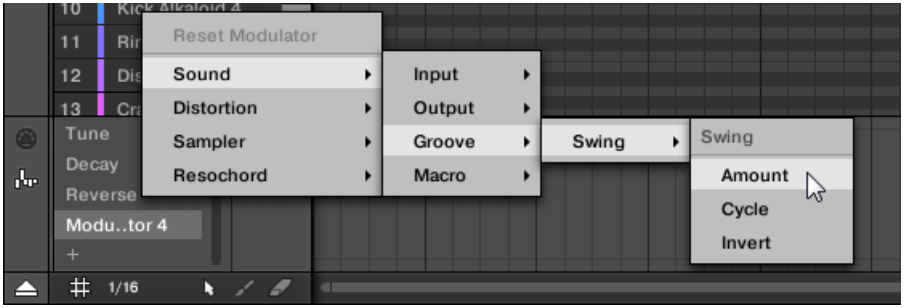
Tout en bas de la Modulator List (dans la partie gauche de la Control Lane), utilisez le symbole « + » pour créer une nouvelle piste de modulation.



Cliquez sur le symbole « + » pour ajouter une nouvelle piste de modulation.

Pour créer une nouvelle piste de modulation :

1. Pour créer une nouvelle piste de modulation pour un paramètre d'un Sound, cliquez sur le Sound souhaité dans la Sound List (à gauche du Pattern Editor), puis cliquez sur l'onglet SOUND dans la Control Area.
2. Pour créer une nouvelle piste de modulation pour un paramètre d'un Group, cliquez sur le Group souhaité dans la Group List (à gauche de l'Arranger), puis cliquez sur l'onglet GROUP dans la Control Area.
3. Dans le panneau Modulation, cliquez sur le symbole « + » situé tout en bas de la Modulator List pour créer une nouvelle piste de modulation vide.
   Une nouvelle entrée Modulator X apparaît à la fin de la liste (X étant le numéro de rang au sein de la liste) et elle est automatiquement sélectionnée. La piste de modulation correspondante est pour l'instant vide. En outre, vous ne pouvez pas encore créer de points de modulation dans cette piste ; il vous faut tout d'abord l'assigner au paramètre de votre choix.
4. Effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le label Modulator X pour ouvrir un menu structuré contenant tous les paramètres modulables du Channel.
5. Naviguez dans ce menu jusqu'au paramètre souhaité : pour un paramètre faisant partie des Channel Properties, sélectionnez *Sound > [Jeu de Channel Properties] > [Parameter Page] > [paramètre]*. Pour un paramètre situé dans un Plug-in, sélectionnez *[Nom du Plug-in] > [Parameter Page] > [paramètre]*.



Une fois un paramètre choisi dans ce menu, le nom du paramètre apparaît à la place du nom générique Modulator X dans la Modulator List ; la piste de modulation située sur la droite est maintenant éditable.

→ Dans la piste de modulation, vous pouvez maintenant créer et éditer des points de modulation pour le paramètre sélectionné, de la manière décrite ci-dessus. La piste de modulation est ajoutée à tous les Patterns du Group ; vous pouvez définir différents points de modulation dans les pistes de modulation associées aux autres Patterns.

Si vous chargez un Plug-in dans un Channel (Sound ou Group), les paramètres modulables apparaîtront automatiquement dans le menu des paramètres disponibles à la modulation si ce Channel est en focus.

Réinitialiser une piste de modulation

► Pour réinitialiser la piste de modulation d'un paramètre, effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur l'entrée souhaitée dans la Modulator List, et sélectionnez *Reset Modulator*, tout en haut du menu.

→ Tous les points de modulation seront supprimés (dans tous les Patterns du Group) et vous pourrez définir une nouvelle modulation pour ce paramètre en repartant de zéro.

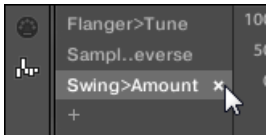
Ré-assigner une piste de modulation

► Pour changer le paramètre assigné à une piste de modulation, effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur l'entrée désirée dans la Modulator List, et sélectionnez un autre paramètre dans le menu hiérarchique décrit ci-dessus.

→ Lors de votre sélection, tous les points de modulation seront supprimés, et la piste sera assignée au nouveau paramètre. L'ancien paramètre ne sera plus modulé.

Supprimer une piste de modulation

► Pour supprimer une piste de modulation, faites passer le curseur de la souris sur l'entrée correspondante au sein de la Modulator List, et cliquez sur la petite croix apparaissant sur sa droite.



→ La piste de modulation et l'entrée correspondante au sein de la Modulator List sont alors retirés du panneau Modulation, pour tous les Patterns. Le paramètre ne sera plus modulé.

11.6 Créer des pistes MIDI en partant de zéro dans MASCHINE

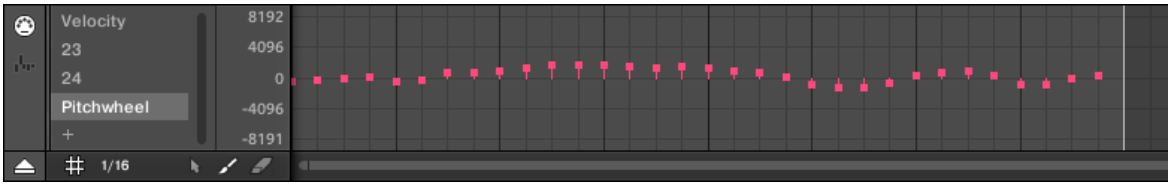
Dans MASCHINE, vous pouvez créer des pistes MIDI en partant de zéro, pour n'importe quel Sound de votre Project. Les pistes d'automatisation MIDI de MASCHINE peuvent avoir deux fonctions :

- En cours de lecture, le contenu de ces pistes est envoyé en temps réel sous forme de données MIDI, via la sortie MIDI du Sound (si elle est activée). La configuration de la sortie MIDI des Sounds s'effectue dans la page MIDI des Output Properties du Sound – pour plus d'informations, voir section ↑12.2.5, Émettre du MIDI depuis les Sounds.
- Lorsque vous exportez votre Pattern sous forme de fichier MIDI afin de l'utiliser dans un autre environnement, les pistes d'automatisation MIDI seront inclues dans le fichier MIDI exporté. Voir section ↑11.8.2, Exporter des fichiers MIDI depuis les Patterns pour plus d'informations.



Il n'est pas possible de créer de pistes MIDI pour les Groups ni pour le Master.

La création et l'édition des pistes MIDI s'effectue dans le **panneau MIDI** de la Control Lane.



Créez des pistes MIDI dans le panneau MIDI de la Control Lane.

1. Cliquez sur le Sound souhaité au sein de la Sound List (à gauche du Pattern Editor).
2. Si la Control Lane n'est pas visible en bas du Pattern Editor, cliquez sur la flèche pointant vers le haut située en bas à gauche du Pattern Editor pour la faire apparaître.



3. Cliquez sur l'icône en forme de prise MIDI située à gauche de la Control Lane pour afficher le panneau MIDI.



4. Tout en bas de la liste des contrôles MIDI, cliquez sur le « + » permettant de créer une nouvelle piste MIDI.



   Une nouvelle entrée nommée Not assigned apparaît à la fin de la liste.
5. Effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur cet entrée Not assigned, et sélectionnez le contrôle MIDI de votre choix dans le menu contextuel.
6. Ajoutez et modifiez des Events au sein de la nouvelle piste MIDI, à l'aide des mêmes outils d'édition que pour les pistes de modulation (voir ↑11.5.3, Créer et éditer une modulation depuis la Control Lane).

→ Vous venez de créer une nouvelle piste MIDI !

Vous remarquerez qu'il y a une piste MIDI qui est toujours présente dans le panneau MIDI : la piste Velocity. Cette piste contient les vélocités associées à tous les Events du Pattern pour le Sound en focus. Il n'est pas possible de supprimer cette piste Velocity.

Supprimer une piste MIDI

► Pour supprimer une piste MIDI, faites passer le curseur de la souris sur l'entrée correspondante au sein de la liste des contrôles MIDI (sur la gauche), et cliquez sur la petite croix apparaissant sur sa droite.



→ La piste MIDI et l'entrée correspondante au sein de la liste des contrôles MIDI sont alors retirés du panneau MIDI.

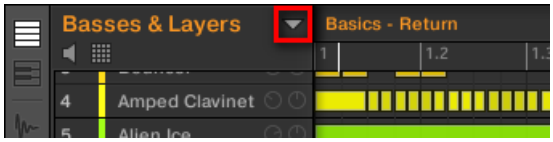
11.7 Gestion des Patterns

Cette section décrit la manière d'organiser vos Patterns, vos Pattern Slots et vos Pattern Banks.

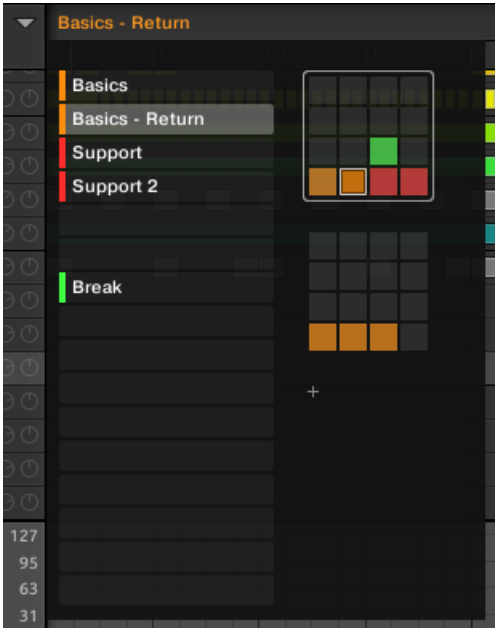
11.7.1 Le Pattern Manager et le mode Pattern

Dans le logiciel, toutes les opérations de gestion des Patterns se déroulent dans le **Pattern Manager** :

► Pour ouvrir le Pattern Manager, cliquez sur le bouton comportant une flèche pointant vers le bas, à gauche du nom du Pattern sélectionné.



→ Le Pattern Manager apparaît juste en dessous.



Utilisez le Pattern Manager pour la gestion de vos Patterns.

- Sur la gauche, vous pouvez voir une liste des 16 Pattern Slots de la Pattern Bank sélectionnée. Les Slots contenant un Pattern comportent une barre colorée sur leur gauche, suivie du nom du Pattern. Les autres Slots ne contiennent pas de Pattern. Le Pattern sélectionné apparaît en surbrillance (le Pattern Basics - Return, dans l'image ci-dessus).
- Sur la droite, diverses Pattern Banks apparaissent sous la forme de Pad Grids – une Pad Grid est un carré de 4x4 cellules représentant les pads de votre contrôleur. Dans chaque Pattern Bank, les cellules colorées indiquent les Pattern Slots contenant un Pattern, tandis que les cellules éteintes indiquent les Pattern Slots vides. La Pattern Bank sélectionnée est entourée en blanc (la première Bank, dans l'image ci-dessus). S'il y a trop de Pattern Banks pour toutes les afficher simultanément dans le Pattern Manager, utilisez la molette de votre souris pour afficher les Banks masquées.

- Les Pattern Slots (situés à gauche) et les cellules de la Pad Grid sélectionnée (à droite) sont strictement équivalents : vous pouvez indifféremment utiliser les Slots ou leurs cellules correspondantes pour exécuter les commandes de gestion décrites dans les sections qui suivent.

Fermer le Pattern Manager

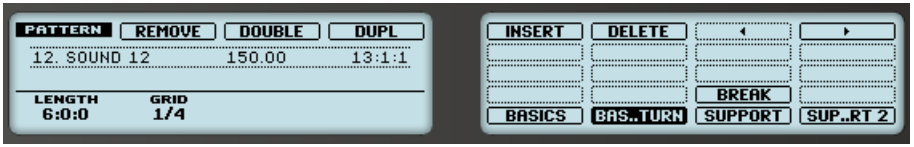
► Cliquez n'importe où en-dehors du Pattern Manager pour fermer celui-ci.

Le mode Pattern sur votre contrôleur

Le **mode Pattern** est le mode permettant de sélectionner et de gérer vos Patterns.

► Pour passer en mode Pattern sur votre contrôleur, maintenez le bouton PATTERN enfoncé (vous pouvez le verrouiller en appuyant sur le Bouton 1).

→ Votre contrôleur passe alors en mode Pattern. Ceci est indiqué par le bouton PATTERN éclairé.



Les écrans du contrôleur en mode Pattern.

Sur l'écran droit, une grille composée de 4x4 cellules représente tous les Pattern Slots disponibles dans la Pattern Bank sélectionnée :

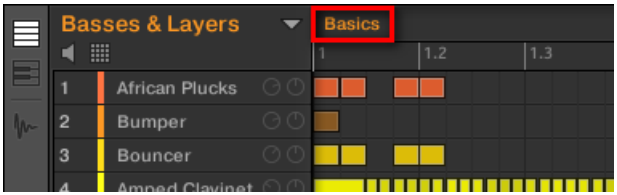
- La cellule en surbrillance indique le Pattern Slot sélectionné.
- Les cellules comportant un nom indiquent les Pattern Slots contenant un Pattern.
- Les cellules vides représentent des Pattern Slots vides.

Les cellules du tableau correspondent aux pads de votre contrôleur :

- Le pad complètement allumé indique le Pattern Slot sélectionné.
- Les pads faiblement éclairés indiquent les Pattern Slots contenant un Pattern.
- Les pads éteints représentent des Pattern Slots vides.

11.7.2 Sélectionner les Patterns et les Pattern Banks

Le nom du Pattern sélectionné apparaît sur la ligne située tout en haut du Pattern Editor :



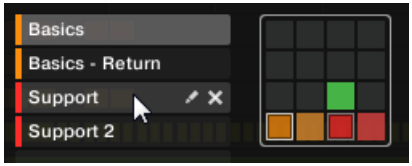
Le Pattern sélectionné est nommé Basics.

Sélectionner un Pattern :

1. Ouvrez le Pattern Manager (voir ↑11.7.1, Le Pattern Manager et le mode Pattern).
2. Si ce n'est pas encore le cas, sélectionnez la Pattern Bank contenant le Pattern souhaité en cliquant sur sa Pad Grid (sur la droite).

   La Pattern Bank sélectionnée est entourée en blanc, et les Patterns Slots de cette Bank s'affichent dans la partie gauche du Pattern Manager.
3. Sélectionnez le Pattern de votre choix en cliquant sur son nom dans la liste située sur la gauche, ou en cliquant sur la cellule correspondante au sein de la Pad Grid sélectionnée sur la droite.

→ Le Pattern sélectionné est chargé dans le Pattern Editor et ses Events apparaissent dans l'Event Area. En outre, ce Pattern est référencé par un Clip pour le Group sélectionné, dans la Scene actuelle au sein de l'Arranger. Ce Clip remplace tout clip préexistant pour ce Group dans cette Scene (voir chapitre ↑16.3, Utiliser l'affichage Song pour plus d'informations à ce sujet).

Sélectionner des Patterns et des Pattern Banks depuis le contrôleur

Pour sélectionner un Pattern situé dans une Pattern Bank différente de celle sélectionnée, il vous faut commencer par sélectionner la bonne Pattern Bank :

► Appuyez sur PATTERN + Bouton 7 ou 8 pour respectivement sélectionner la Pattern Bank précédente ou suivante.



Si la dernière Pattern Bank est sélectionnée et non vide, vous pourrez voir un « + » affiché en dessous du Bouton 8 : appuyer sur le Bouton 8 aura pour effet de créer une nouvelle Pattern Bank vide – voir section ↑11.7.5, Créer et supprimer des Pattern Banks pour plus d'informations à ce sujet.

Sélectionner un Pattern

► Pour sélectionner un Pattern au sein de la Pattern Bank actuelle, appuyez sur PATTERN + le pad faiblement éclairé correspondant à la cellule du Pattern souhaité sur l'écran droit.

→ La sélection d'un Pattern a les répercussions suivantes :

- Ce Pattern apparaît dans le Pattern Editor du logiciel. Dès lors, vous pouvez le modifier, aussi bien depuis votre contrôleur que dans le logiciel.
- Ce Pattern est référencé par un Clip pour le Group sélectionné dans la Scene actuelle. Ce Clip remplace tout clip préexistant pour ce Group dans cette Scene (voir chapitre ↑16.3, Utiliser l'affichage Song pour plus d'informations à ce sujet).

11.7.3 Créer des Patterns

Tout d'abord, il n'est pas nécessaire de créer explicitement un nouveau Pattern vide avant de commencer à y créer des Events :

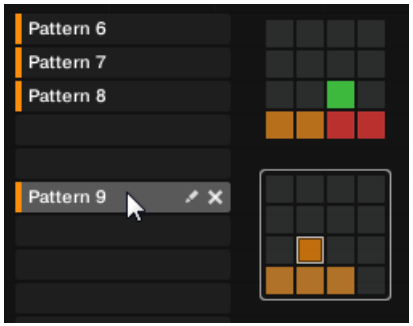
- Si aucun Pattern n'est sélectionné, dès que vous créez un Event (dans l'Event Area vide dans le logiciel, ou en enregistrant avec les pads de votre contrôleur), un nouveau Pattern sera créé ! Pour plus d'informations concernant la création d'Events, veuillez consulter la section ↑11.4.2, Créer des Events/notes.
- Si vous double-cliquez sur une cellule de l'Arranger, un Clip référençant un nouveau Pattern vide y sera créé pour le Group correspondant, à l'emplacement choisi dans l'arrangement (voir section ↑16.2.3, Assigner et retirer des Patterns).

Il reste possible de créer un nouveau Pattern vide dans le logiciel :

1. Ouvrez le Pattern Manager (voir ↑11.7.1, Le Pattern Manager et le mode Pattern).
2. Si ce n'est pas encore le cas, cliquez sur la Pad Grid souhaitée (sur la droite) pour sélectionner la Pattern Bank dans laquelle vous souhaitez créer un Pattern.



   La Pattern Bank sélectionnée est entourée en blanc, et les Patterns Slots de cette Bank s'affichent dans la partie gauche du Pattern Manager.
3. Cliquez sur un Pattern Slot vide dans la liste située à gauche, ou cliquez sur n'importe quelle cellule éteinte au sein de la Pad Grid sélectionnée (à droite) pour y créer un nouveau Pattern vide.



→ Un nouveau Pattern vide est créé dans le Pattern Slot sélectionné. Le nouveau Pattern est chargé dans le Pattern Editor : l'Event Area est vide. En outre, ce Pattern est référencé par un Clip pour le Group sélectionné, dans la Scene actuelle au sein de l'Arranger. Ce Clip remplace tout clip préexistant pour ce Group dans cette Scene (voir chapitre ↑16.3, Utiliser l'affichage Song pour plus d'informations à ce sujet).

11.7.3.1 Créer un nouveau Pattern avec votre contrôleur

► Pour créer un nouveau Pattern vide dans la Pattern Bank actuelle, appuyez sur PATTERN + un pad éteint.

→ Un nouveau Pattern vide est créé à cet emplacement, au sein de la Pattern Bank actuelle. En outre :

- Le nouveau Pattern est sélectionné et apparaît dans le Pattern Editor du logiciel. Dès lors, vous pouvez le modifier, aussi bien depuis votre contrôleur que dans le logiciel.
- Le nouveau Pattern est référencé par un Clip pour le Group sélectionné, dans la Scene actuelle. Ce Clip remplace tout clip préexistant pour ce Group dans cette Scene (voir chapitre ↑16.3, Utiliser l'affichage Song pour plus d'informations à ce sujet).



Tout d'abord, il n'est pas nécessaire de créer explicitement un nouveau Pattern vide avant de commencer à y créer des Events : si aucun Pattern n'est sélectionné, dès que vous commencez à enregistrer des Events, un nouveau Pattern sera créé ! Pour plus d'informations concernant la création d'Events, veuillez consulter la section ↑11.4.2, Créer des Events/notes.

11.7.3.2 Insérer un nouveau Pattern à la suite du Pattern actuel avec votre contrôleur

Vous pouvez également insérer un nouveau Pattern à la suite d'un Pattern spécifique :

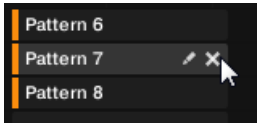
1. Maintenez PATTERN enfoncé pour passer en mode Pattern.
2. Appuyez sur les Boutons 7 et 8 pour sélectionner la Pattern Bank souhaitée.
3. Appuyez sur le pad correspondant au Pattern à la suite duquel vous souhaitez insérer un nouveau Pattern.
4. Appuyez sur le Bouton 5 (CREATE).

→ Un nouveau Pattern vide est alors inséré à la suite du Pattern sélectionné. Tous les Pattern suivants sont en conséquence décalés d'un Slot.

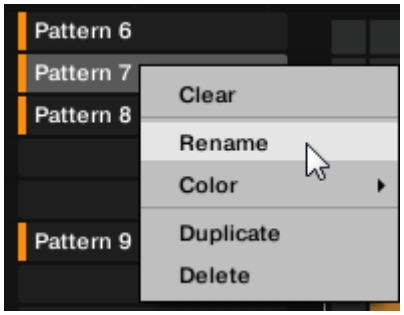
11.7.4 Supprimer des Patterns

Pour supprimer un Pattern :

1. Ouvrez le Pattern Manager (voir ↑11.7.1, Le Pattern Manager et le mode Pattern).
2. Si nécessaire, sélectionnez la Pattern Bank contenant le Pattern souhaité en cliquant sur sa Pad Grid (sur la droite).
   La Pattern Bank sélectionnée est entourée en blanc et ses Patterns apparaissent dans la liste affichée à gauche.
3. À droite du Pattern Slot, cliquez sur la petite icône en croix :

   Vous pouvez également effectuer un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le Pattern Slot souhaité ou sur la cellule correspondante au sein de la Pad Grid, et sélectionner *Delete* dans le menu contextuel :

→ Le Pattern est alors supprimé.



Si ce Pattern était référencé par des Clips au sein de l'Arranger, ces Clips seront eux aussi supprimés !

Supprimer des Patterns avec le contrôleur

Pour supprimer un Pattern depuis votre contrôleur :

1. Maintenez PATTERN enfoncé pour passer en mode Pattern.
2. Appuyez sur les Boutons 7 et 8 pour sélectionner la Pattern Bank souhaitée.
3. Appuyez sur le pad correspondant au Pattern que vous souhaitez supprimer.
4. Appuyez sur le Bouton 6 (DELETE).

→ Le Pattern est alors supprimé.

Méthode alternative

1. Maintenez PATTERN enfoncé pour passer en mode Pattern.
2. Appuyez sur les Boutons 7 et 8 pour sélectionner la Pattern Bank souhaitée.
3. Appuyez sur ERASE + le pad correspondant au Pattern que vous souhaitez supprimer.

→ Le Pattern est alors supprimé.



Si la Pattern Bank désirée est déjà sélectionnée (ou bien s'il n'existe qu'une seule Pattern Bank), cette méthode alternative peut encore être simplifiée : appuyez sur ERASE + PATTERN + pad pour supprimer le Pattern correspondant !



Si un Pattern référencé dans l'Arranger est supprimé, il est alors également supprimé de l'arrangement.

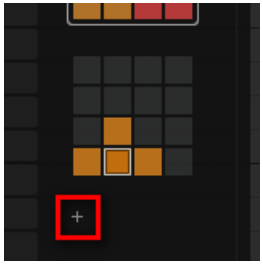
11.7.5 Créer et supprimer des Pattern Banks

Vous pouvez créer et supprimer des Pattern Banks de sorte à organiser vos Patterns à votre convenance.

Créer une Pattern Bank

Si la dernière Pattern Bank contient au moins un Pattern (même vide), il est possible de créer une nouvelle Pattern Bank à la suite de celle-ci. Pour ce faire :

1. Ouvrez le Pattern Manager (voir ↑11.7.1, Le Pattern Manager et le mode Pattern).
2. Cliquez sur le symbole « + » situé sous la dernière Pad Grid (sur la droite) pour créer une nouvelle Pattern Bank.



→ Une nouvelle Pattern Bank vide est créée ; sa Pad Grid apparaît là où se trouvait le symbole « + ».

Si la dernière Pattern Bank est vide, le symbole « + » n'apparaît pas en dessous de sa Pad Grid, et il est impossible de créer une nouvelle Pattern Bank.

Supprimer une Pattern Bank

Pour supprimer une Pattern Bank :

1. Ouvrez le Pattern Manager (voir ↑11.7.1, Le Pattern Manager et le mode Pattern).
2. Faites passer le curseur de la souris au-dessus de la Pad Grid correspondant à la Pattern Bank de votre choix.
   Une petite croix apparaît en haut à droite de la Pad Grid.



3. Cliquez sur la petite croix pour supprimer cette Pattern Bank.

→ La Pattern Bank est alors supprimée, ainsi que tous ses Patterns le cas échéant. Les Banks suivantes sont décalées vers le haut pour combler le vide.

Si les Patterns de la Pattern Bank supprimée étaient référencés par des Clips au sein de l'Arranger, ces Clips seront eux aussi supprimés !

Créer une Pattern Bank depuis votre contrôleur

Si la dernière Pattern Bank contient au moins un Pattern (même vide), il est possible de créer une nouvelle Pattern Bank à la suite de celle-ci. Pour ce faire :

1. Maintenez PATTERN enfoncé pour passer en mode Pattern.
2. Appuyez plusieurs fois sur le Bouton 8 jusqu'à sélectionner la dernière Pattern Bank. Si cette dernière Bank contient au moins un Pattern, un symbole « + » apparaît sous le Bouton 8.
3. Appuyez sur le Bouton 8 encore une fois pour créer une nouvelle Pattern Bank.

→ Une nouvelle Pattern Bank vide est alors créée, et son contenu apparaît sur la droite.

Si la dernière Pattern Bank est vide, le symbole « + » n'apparaît pas en dessous du Bouton 8, et il est impossible de créer une nouvelle Pattern Bank.

Supprimer une Pattern Bank depuis votre contrôleur

Pour supprimer une Pattern Bank :

1. Maintenez PATTERN enfoncé pour passer en mode Pattern.
2. Appuyez sur les Boutons 7 et 8 pour sélectionner la Pattern Bank souhaitée.
3. Appuyez sur SHIFT + Bouton 6 (DELETE) pour supprimer la Pattern Bank sélectionnée.

→ La Pattern Bank est alors supprimée, ainsi que tous ses Patterns le cas échéant. Les Banks suivantes sont décalées vers le haut pour combler le vide.

Si les Patterns de la Pattern Bank supprimée étaient référencés par des Clips au sein de l'Arranger, ces Clips seront eux aussi supprimés !

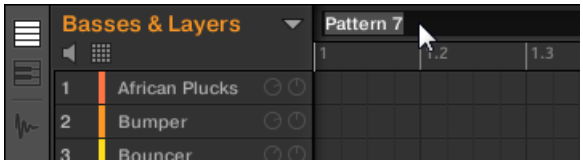
11.7.6 Renommer des Patterns

Vous pouvez remplacer le nom par défaut des Patterns par vos propres noms personnalisés. Ceci peut être fait dans le Pattern Editor, dans le Pattern Manager ou encore dans l'Arranger.

Renommer des Patterns dans le Pattern Editor

Pour renommer le Pattern sélectionné dans le Pattern Editor :

1. Double-cliquez sur le nom du Pattern inscrit en haut à gauche du Pattern Editor :



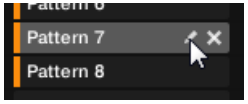
2. Saisissez un nom et appuyez sur [Entrée] sur votre clavier d'ordinateur pour confirmer (ou bien appuyez sur [Échap] pour annuler votre modification).

→ Le Pattern est alors renommé. Dans l'Arranger, tous les Clips référençant ce Pattern adopteront son nouveau nom.

Renommer des Patterns dans le Pattern Manager

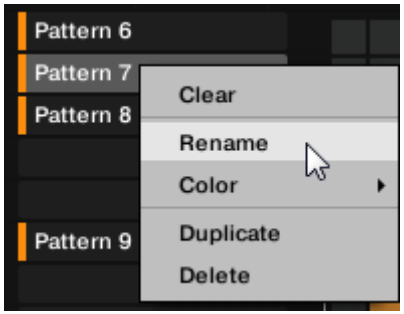
Pour renommer tout Pattern, même s'il n'est pas sélectionné :

1. Ouvrez le Pattern Manager (voir ↑11.7.1, Le Pattern Manager et le mode Pattern).
2. Si nécessaire, sélectionnez la Pattern Bank contenant le Pattern souhaité en cliquant sur sa Pad Grid (sur la droite).
   La Pattern Bank sélectionnée est entourée en blanc et ses Patterns apparaissent dans la liste affichée à gauche.
3. À droite du Pattern Slot, cliquez sur la petite icône de crayon :



   Vous pouvez également effectuer un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le Pattern Slot souhaité ou sur la cellule correspondante au sein de la Pad Grid, et sélectionner *Rename*

dans le menu contextuel :



Le nom du Pattern apparaît alors en surbrillance et il est éditable.

4. Saisissez un nom et appuyez sur [Entrée] sur votre clavier d'ordinateur pour confirmer (ou bien appuyez sur [Échap] pour annuler votre modification).

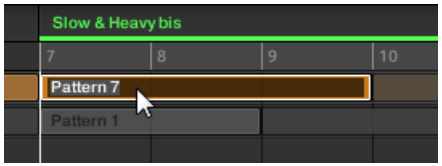
→ Le Pattern est alors renommé. Dans l'Arranger, tous les Clips référençant ce Pattern adopteront son nouveau nom.

Si vous utilisez MASCHINE en tant que Plug-in, certaines applications hôtes utilisent la touche [Entrée] – celle-ci pouvant être assignée à une fonction dans le logiciel l'hôte. Dans ce cas, cliquez n'importe où ailleurs dans la fenêtre du Plug-in MASCHINE pour confirmer le nom que vous venez de saisir.

Renommer des Patterns dans l'Arranger

Vous pouvez aussi renommer un Pattern dans l'Arranger, grâce à n'importe quel Clip référençant le Pattern en question :

1. Effectuez un double-clic sur n'importe quel Clip référençant le Pattern que vous souhaitez renommer.
Le Clip devient un champ de texte attendant votre saisie.



2. Saisissez un nom et appuyez sur [Entrée] sur votre clavier d'ordinateur pour confirmer.

→ Le Pattern est alors renommé. Tous les Clips référençant ce Pattern adoptent son nouveau nom.



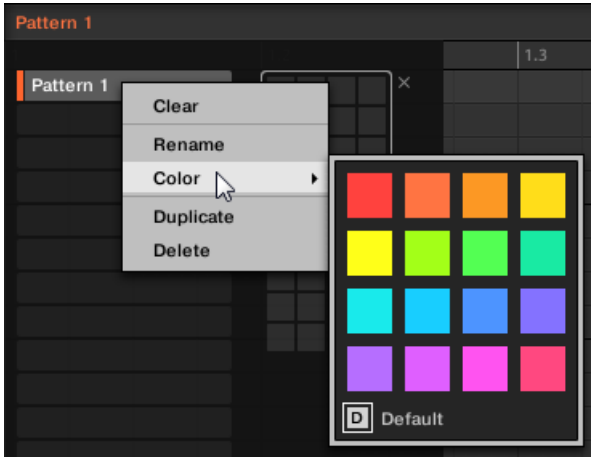
Si vous utilisez MASCHINE en tant que Plug-in, certaines applications hôtes utilisent la touche [Entrée] – celle-ci pouvant être assignée à une fonction dans le logiciel l'hôte. Dans ce cas, cliquez n'importe où ailleurs dans la fenêtre du Plug-in MASCHINE pour confirmer le nom que vous venez de saisir.

11.7.7 Modifier la couleur du Pattern

Par défaut, les Patterns héritent de la couleur du Group auquel ils appartiennent. Mais vous pouvez aussi modifier la couleur de chacun de vos Patterns suivant vos besoins. Pour ce faire :

1. Ouvrez le Pattern Manager (voir ↑11.7.1, Le Pattern Manager et le mode Pattern).
2. Si nécessaire, sélectionnez la Pattern Bank contenant le Pattern souhaité en cliquant sur sa Pad Grid (sur la droite).
   La Pattern Bank sélectionnée est entourée en blanc et ses Patterns apparaissent dans la liste affichée à gauche.
3. Effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le Pattern Slot souhaité ou sur la cellule correspondante au sein de la Pad Grid, et sélectionnez *Color* dans le menu contextuel.

Une palette de couleurs apparaît. Dans la palette, la couleur actuelle du Pattern est surlignée.



4. Sélectionnez la couleur désirée au sein de la palette. Vous pouvez aussi choisir d'utiliser la couleur par défaut du Pattern : pour cela, sélectionnez *Default* en bas de la palette de couleurs.

→ Le Pattern Slot adopte la couleur sélectionnée. Dans l'Arranger, tous les Clips référençant ce Pattern adoptent la couleur sélectionnée.

Par défaut, les Patterns héritent de la couleur de leur Group.

11.7.8 Dupliquer, copier et coller des Patterns

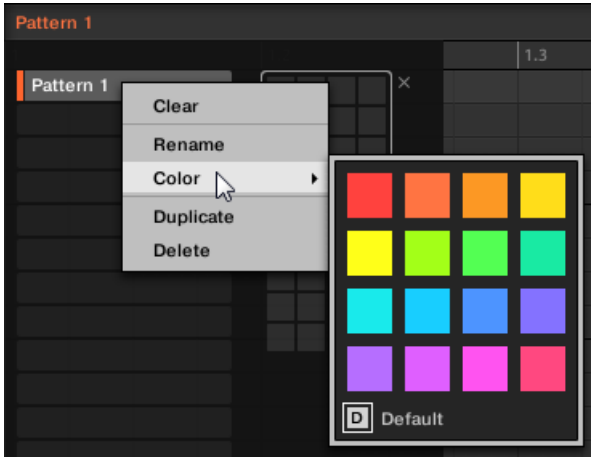
MASCHINE offre diverses méthodes permettant de copier/coller les Patterns.

Dupliquer un Pattern

Pour dupliquer un Pattern :

1. Ouvrez le Pattern Manager (voir ↑11.7.1, Le Pattern Manager et le mode Pattern).

2. Si nécessaire, sélectionnez la Pattern Bank contenant le Pattern souhaité en cliquant sur sa Pad Grid (sur la droite).
   La Pattern Bank sélectionnée est entourée en blanc et ses Patterns apparaissent dans la liste affichée à gauche.
3. Effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le Pattern Slot ou sur la cellule correspondante de la Pad Grid et sélectionnez *Duplicate* dans le menu contextuel :



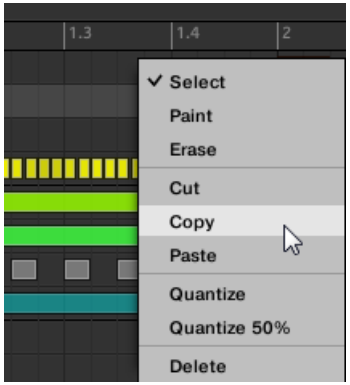
→ Une copie du Pattern est alors insérée à la suite du Pattern original, au sein de la Pattern Bank – tous les Patterns suivants sont en conséquence décalés d'un Slot.

Copier et coller un Pattern

Pour couper ou copier le contenu d'un Pattern et le coller dans un autre Pattern, procédez comme ceci :

1. Cliquez sur l'arrière-plan de l'Event Area pour désélectionner tout Event qui pourrait être sélectionné (votre souris doit être en mode Select).

2. Effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur l'arrière-plan de l'Event Area et sélectionnez *Copy* dans le menu contextuel du Slot :



3. Sélectionnez le Group dans lequel vous souhaitez coller le contenu du Pattern.
4. Ouvrez le Pattern Manager, sélectionnez (ou créez) un Pattern vide, puis refermez le Pattern Manager.
   Le Pattern sélectionné (ou créé) apparaît dans le Pattern Editor.
5. Pour coller le contenu du Pattern, effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur l'arrière-plan de l'Event Area, et sélectionnez *Paste* dans le menu contextuel.



Si des Events sont sélectionnés dans le Pattern de départ, l'opération de copier/coller s'appliquera exclusivement à ces Events ! Voir ↑11.7.1, Le Pattern Manager et le mode Pattern pour plus d'informations à ce sujet.

Dupliquer, copier et coller des Patterns avec votre contrôleur

La méthode de duplication décrite ci-dessus a l'avantage d'être la plus rapide ; cependant, vous pouvez aussi copier un Pattern dans le Pattern Slot de votre choix à l'aide du bouton DUPLICATE de votre contrôleur :

1. Maintenez PATTERN enfoncé pour passer en mode Pattern (vous pouvez verrouiller ce mode en appuyant sur le Bouton 1).
2. Maintenez DUPLICATE enfoncé (vous pouvez également le verrouiller en appuyant sur le Bouton 1).

3. Appuyez sur le pad correspondant au Pattern que vous souhaitez copier.
   Le pad se met à clignoter.
4. Appuyez sur le pad cible destiné à recevoir la copie.

→ Le Pattern est alors copié dans le pad cible. Le pad cible se met alors à clignoter, et vous pouvez continuer vos opérations de copier/coller avec d'autres Slots !

Cette méthode présente les avantages suivants :

- Vous pouvez coller la copie dans le Pattern Slot de votre choix – qu'il soit vide ou non. Si le Pattern Slot cible contient déjà un Pattern, celui-ci sera remplacé par le Pattern copié.
- Vous pouvez choisir un Slot cible dans une Pattern Bank différente : après avoir sélectionné le Pattern source, choisissez la Pattern Bank désirée à l'aide des Boutons 7 et 8, avant de sélectionner le Pattern Slot cible.
- Last but not least, cette commande est aussi disponible en-dehors du mode Pattern : maintenez simplement DUPLICATE + PATTERN enfoncés (au lieu de DUPLICATE seul lorsque vous êtes en mode Pattern) avant de sélectionner les Pattern Slots source et cible !



Veuillez noter que les fonctions de copier-coller décrites ici affectent les Patterns dans leur ensemble. Vous pouvez aussi copier-coller des Events spécifiques au sein d'un Pattern ou bien d'un Pattern à un autre. Voir ↑11.4.4, Éditer les Events/notes sélectionné(e)s pour plus d'informations à ce sujet.

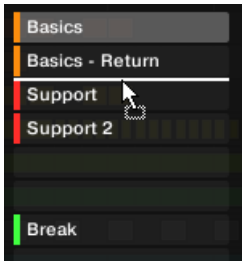
11.7.9 Déplacer des Patterns

Dans le logiciel, vous pouvez réorganiser vos Patterns à l'aide de simples glisser-déposer. La réorganisation de vos Patterns peut s'avérer bien utile (par exemple pour regrouper différentes variations autour d'un même rythme).

Pour déplacer des Patterns :

1. Ouvrez le Pattern Manager (voir ↑11.7.1, Le Pattern Manager et le mode Pattern).
2. Si nécessaire, sélectionnez la Pattern Bank contenant le Pattern souhaité en cliquant sur sa Pad Grid (sur la droite).
   La Pattern Bank sélectionnée est entourée en blanc et ses Patterns apparaissent dans la liste affichée à gauche.

3. Cliquez sur le Pattern Slot souhaité ou sur la cellule correspondante au sein de la Pad Grid, et maintenez le bouton de la souris enfoncé.
4. Tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, faites glisser la souris jusqu'à la position désirée.
   Tandis que le curseur de la souris se déplace, les Slots cibles potentiels apparaissent en surbrillance, ou bien une ligne d'insertion apparaît entre les Slots, aux emplacements où vous pouvez déposer le Pattern.



5. Lorsque le Slot cible souhaité apparaît en surbrillance, ou lorsque la ligne d'insertion apparaît à l'emplacement souhaité, relâchez le bouton de la souris.

→ Le Pattern adopte alors son nouvel emplacement. Si vous déposez le Pattern sur un Slot, le Pattern contenu dans ce Slot sera remplacé (s'il y en avait un). Les Clips qui référençaient cet ancien Pattern référenceront maintenant le Pattern qui vient d'être déplacé.

Bien entendu, tous les Clips référençant le Pattern déplacé le référenceront encore après le déplacement.



Vous pouvez aussi faire glisser un Pattern depuis la Pad Grid vers la Pad List, et inversement !

11.7.10 Ajuster finement la Longueur du Pattern

La longueur des Patterns peut être ajustée finement afin de créer des longueurs de Patterns irrégulières ; pour ce faire, appuyez sur la touche [Maj] de votre clavier d'ordinateur ou sur SHIFT sur le contrôleur MASCHINE lorsque vous ajustez la longueur du Pattern. La taille des petits incréments est définie par la Step Grid.

1. Appuyez sur GRID puis sur le Bouton 4 pour accéder à STEP.

2. Utilisez les Boutons 5 à 8 ou appuyez sur le pad correspondant pour sélectionner la taille de Step Grid souhaitée.
3. Appuyez sur PATTERN pour accéder à la page des Patterns, et si besoin verrouillez-la en appuyant sur le Bouton 1.
4. Appuyez sur le pad correspondant pour sélectionner le Pattern que vous souhaitez modifier.
5. Maintenez SHIFT enfoncé et tournez le Curseur 4 LENGTH pour ajuster finement la longueur du Pattern.

→ La longueur du Pattern peut maintenant être ajustée par incréments plus petits définis par la Step Grid.

11.8 Import/export de fichiers audio et MIDI dans/depuis les Patterns

Dans le Pattern Editor, il est possible de rapidement exporter du MIDI ou de l'audio depuis les Patterns, et d'importer du MIDI dans les Patterns, à l'aide de simples opérations de glisser-déposer.

11.8.1 Exporter des fichiers audio depuis les Patterns

La fonction Audio Drag-and-Drop (glisser-déposer Audio) permet d'exporter l'audio du Pattern sélectionné vers votre bureau ou vers votre logiciel hôte, en faisant simplement glisser le Pattern vers l'emplacement ou l'application cible. Cette fonction est disponible uniquement dans le logiciel.

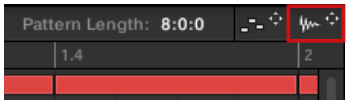
L'audio sera exporté sous forme de fichier WAV, avec les réglages paramétrés dans le panneau Export Audio (voir section ↑5.4.3, Exportation audio pour plus d'informations concernant ces réglages), avec les exceptions suivantes :

- La région exportée sera calquée sur le Pattern sélectionné, quelle que soit la Région de Bouclage (Loop Range) sélectionnée. Veuillez cependant noter que le réglage Loop Optimize sera respecté.
- L'audio exporté n'inclut que le Group en focus (en Affichage Group) ou le Sound en focus (en Affichage Keyboard) – en d'autres mots, il inclut ce que vous voyez dans l'Event Area.

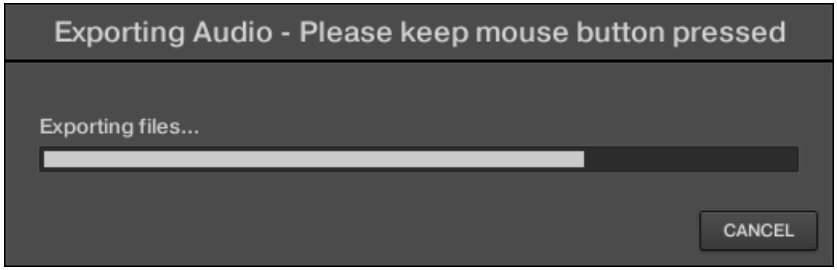
- Le fichier audio sera nommé comme ceci :
  - Exportation en Affichage Group : [Nom du Group] - [Nom du Pattern] - [BPM].wav
  - Exportation en Affichage Keyboard : [Nom du Group] - [Nom du Pattern] [Nom du Sound] - [BPM].wav

Pour exporter des Patterns vers des fichiers audio, procédez comme suit :

1. Sélectionnez le Pattern dont vous souhaitez exporter l'audio (voir section ↑11.7.2, Sélectionner les Patterns et les Pattern Banks).
2. Si vous souhaitez exporter l'audio de plusieurs Sounds du Group, passez le Pattern Editor en Affichage Group, mettez en Mute les Sounds que vous souhaitez exclure du fichier audio exporté (voir section ↑6.3.1, Mute et Solo), et assurez-vous que le Group lui-même n'est pas en Mute – auquel cas le fichier audio exporté ne contiendrait que du silence !
3. Si vous souhaitez exporter l'audio d'un unique Sound du Group, vous pouvez passer le Pattern Editor en Affichage Keyboard, établir le focus sur le Sound de votre choix, et vous assurer que ce Sound n'est pas en Mute (voir section ↑6.3.1, Mute et Solo) – auquel cas le fichier audio exporté ne contiendrait que du silence ! Vous pouvez également laisser le Pattern Editor en Affichage Group et mettre le Sound souhaité en Solo !
4. Cliquez sur l'**icône Audio Dragger** située dans le coin supérieur droit du Pattern Editor et maintenez le bouton de la souris enfoncé :



5. Tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, faites glisser la souris pour commencer l'exportation.
   Un message apparaît et vous informe de l'avancement de l'exportation.



Dès que l'écriture du fichier est achevée, le curseur de la souris affiche le nom du Pattern que vous êtes en train de faire glisser.

→ Vous pouvez maintenant faire glisser le fichier audio exporté vers votre bureau, vers un canal audio de votre application hôte, ou même vers un autre Sound ou Group de MASCHINE !



Si vous déposez le fichier audio sur un Group, le fichier sera chargé dans le premier Sound Slot vide de ce Group.

11.8.2 Exporter des fichiers MIDI depuis les Patterns

Vous pouvez exporter des fichiers MIDI depuis les Patterns sélectionnés. Ceci est pratique si vous souhaitez utiliser ou éditer les séquences MIDI dans une autre application. Cette fonction est disponible uniquement dans le logiciel.

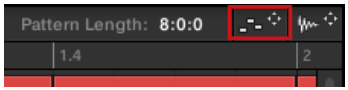
Le fichier MIDI sera exporté suivant les réglages Channel et Transpose de la page MIDI des Output Properties de chacun des Sounds exportés – voir section ↑12.2.5, Émettre du MIDI depuis les Sounds pour plus d'informations concernant ces paramètres.

Deux méthodes vous permettront d'exporter des fichiers MIDI : le glisser-déposer ou les menus contextuels des Groups/Sounds.

Exporter des fichiers MIDI grâce au glisser-déposer

Pour transcrire le Pattern sélectionné dans un fichier MIDI, il vous suffit d'effectuer un simple glisser-déposer vers l'emplacement de votre choix, dans votre système d'exploitation ou directement dans un canal MIDI de votre logiciel hôte :

1. Sélectionnez le Pattern dont vous souhaitez exporter le contenu en MIDI (voir section ↑11.7.2, Sélectionner les Patterns et les Pattern Banks).
2. Si vous souhaitez exporter en MIDI le contenu d'un Group entier, passez le Pattern Editor en Affichage Group. Si par contre vous ne souhaitez exporter en MIDI que le contenu du Sound en focus, passez le Pattern Editor en Affichage Keyboard. Voir section ↑11.1.5, Affichage Group et Affichage Keyboard pour découvrir comment procéder.
3. Cliquez sur l'**icône MIDI Dragger** située dans le coin supérieur droit du Pattern Editor et maintenez le bouton de la souris enfoncé :



Lorsque vous commencez à glisser l'icône, le curseur de la souris affiche le nom du Pattern que vous vous apprêtez à exporter :



4. Déposez l'icône sur votre bureau ou sur un canal MIDI de votre application hôte.

→ Le fichier MIDI est alors exporté vers l'emplacement sélectionné.

Vous pouvez également déposer l'icône du MIDI Dragger sur un autre Sound ou Group de MASCHINE ! Dans un tel cas, le fichier MIDI sera directement importé dans un Pattern du Group sélectionné, en suivant les règles décrites à la section ↑11.8.3, Importer des fichiers MIDI dans les Patterns.

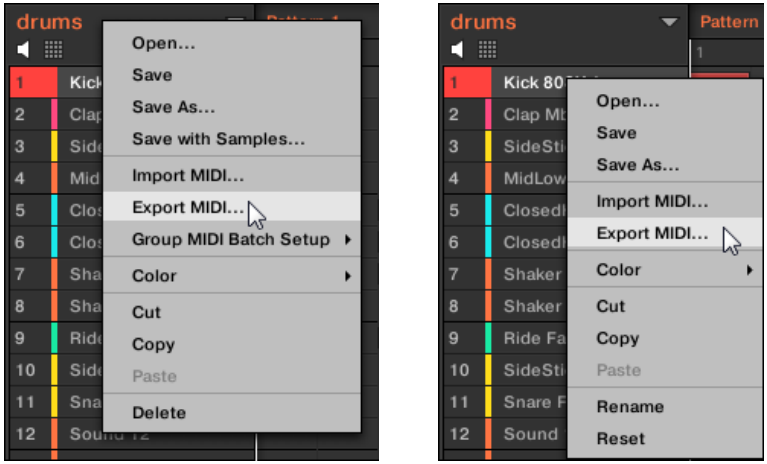
Exporter un fichier MIDI grâce au menu contextuel

Vous pouvez aussi exporter sur votre disque dur le Pattern sélectionné sous forme d'un fichier MIDI, à l'aide de l'entrée Export MIDI… du menu contextuel du Sound ou du Group.

1. Sélectionnez le Pattern dont vous souhaitez exporter le contenu en MIDI (voir section ↑11.7.2, Sélectionner les Patterns et les Pattern Banks).
2. Pour exporter le MIDI d'un Group entier, passez le Pattern Editor en Affichage Group et effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le Group souhaité au sein de la Group List (à gauche de l'Arranger) pour ouvrir son menu contextuel. Vous pouvez aussi effectuer un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le nom du Group affiché au-dessus de la

Sound List.
Pour exporter le MIDI d'un Sound spécifique, effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le Sound Slot souhaité au sein de la Sound List (à gauche du Pattern Editor) pour ouvrir son menu contextuel.

3. Sélectionnez *Export MIDI...* dans le menu contextuel (l'image ci-dessous montre le menu contextuel d'un Sound).



4. Dans la fenêtre de dialogue Export MIDI qui s'ouvre alors, naviguez jusqu'à l'emplacement souhaité sur votre ordinateur, saisissez un nom pour votre fichier MIDI et cliquez sur Save pour confirmer votre choix.

→ Le fichier MIDI est alors exporté vers l'emplacement sélectionné.

Les Sounds ne contenant aucune note dans le Pattern d'un Group sont exportés sous la forme de pistes MIDI vides. Ainsi, si vous exportez plusieurs Patterns pour lesquels seuls certains Sounds contiennent des notes, les notes resteront assignées aux mêmes pistes MIDI dans tous les Patterns exportés. De même, lorsque vous exportez puis ré-importez un Pattern dans MASCHINE, les notes restent assignées aux bons Sounds.

11.8.3 Importer des fichiers MIDI dans les Patterns

Vous pouvez importer des fichiers MIDI (extension « .mid ») dans vos Patterns. Ceci vous permet d'utiliser dans MASCHINE des fichiers MIDI préparés dans une autre application. Cette fonction est disponible uniquement dans le logiciel.



L'importation de données MIDI dans un Pattern a pour effet de remplacer les données préexistantes du Pattern (notes, pistes de modulation et pistes MIDI). Comme d'habitude, cette opération peut être annulée, dans le logiciel comme depuis votre contrôleur (voir section ↑3.3.3, Undo/Redo).

Il est possible d'importer des fichiers MIDI dans des Groups ou dans des Sounds individuels. Cette opération peut être réalisée de trois manières différentes : à l'aide du menu contextuel du Group/Sound, à l'aide d'un glisser-déposer, ou à l'aide du panneau FILES du Browser. Il est même possible d'importer plusieurs fichiers MIDI simultanément. Les paragraphes qui suivent couvrent chacune de ces situations.

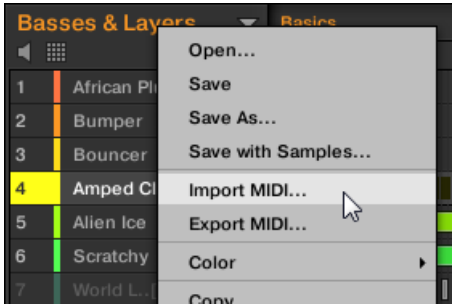
Importer un fichier MIDI dans un Group

Vous pouvez importer un fichier MIDI dans l'ensemble d'un Group. En particulier, ceci vous permettra d'importer une tourne de batterie répartie sur l'ensemble d'un kit de batterie. Vous pouvez faire cela grâce au menu contextuel du Group ou à l'aide d'un glisser-déposer.

Méthode 1 : À l'aide du **menu contextuel du Group**

1. Dans la Group List (à gauche de l'Arranger), cliquez sur le Group dans lequel vous souhaitez importer le fichier MIDI.
   Ceci a pour effet d'établir le focus sur le Group et d'afficher ses Patterns dans le Pattern Editor situé en dessous.
2. Sélectionnez le Pattern dans lequel vous souhaitez importer le fichier MIDI.

3. Dans la Group List, effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le Group souhaité, et sélectionnez *Import MIDI…* dans le menu contextuel.



   Vous pouvez également effectuer un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le nom du Group affiché dans le Header situé au-dessus de la Sound List, et sélectionner cette même entrée dans le menu.

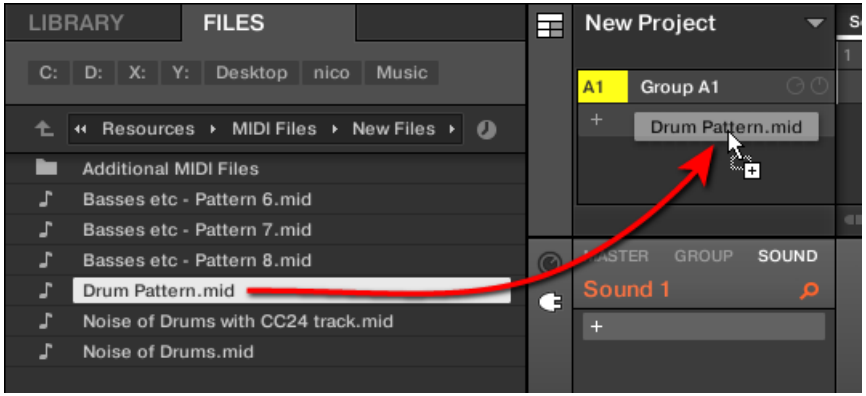
4. Dans la fenêtre Import MIDI qui s'ouvre alors, naviguez jusqu'au fichier MIDI désiré sur votre ordinateur, et cliquez sur Open pour confirmer votre choix.

→ Le fichier MIDI sera importé dans le Pattern sélectionné au sein du Group, en suivant les règles décrites ci-dessous.

Méthode 2 : À l'aide d'un **glisser-déposer**

1. Dans la Group List (à gauche de l'Arranger), cliquez sur le Group dans lequel vous souhaitez importer le fichier MIDI.
   Ceci a pour effet d'établir le focus sur le Group et d'afficher ses Patterns dans le Pattern Editor situé en dessous.
2. Sélectionnez le Pattern dans lequel vous souhaitez importer le fichier MIDI.
3. Naviguez jusqu'au fichier MIDI souhaité à l'aide de l'Explorateur/du Finder de votre système d'exploitation, ou dans le panneau FILES du Browser de MASCHINE.

4. Faites glisser le fichier MIDI sur le Group souhaité, au sein de la Group List située à gauche de l'Arranger.



→ Le fichier MIDI sera importé dans le Pattern sélectionné au sein du Group, en suivant les règles décrites ci-dessous.



Si le Pattern Editor est en Affichage Group, vous pouvez aussi directement déposer le fichier MIDI sur l'Event Area pour l'importer dans le Group !

MIDI vers Group – règles d'importation : Lorsque vous importez un fichier MIDI dans un Group, MASCHINE présuppose que le fichier MIDI contient des données destinées à plusieurs instruments (par ex. un kit de batterie) ; l'importation est régie en conséquence. Votre fichier MIDI sera importé comme suit :

- Les données MIDI importées remplaceront les données préexistantes (notes, pistes MIDI et pistes de modulation) dans le Pattern sélectionné.
- Si le fichier MIDI ne contient de données que sur un **unique canal MIDI** : les notes MIDI seront importées dans les divers Sounds de votre Group en fonction de leur pitch :
  - La donnée « MIDI note » sera assignée aux divers Sounds de votre Group, en fonction du paramètre Root Note de la page MIDI des Input Properties du Group – voir section ↑12.2.1, Déclencher des Sounds à l'aide de notes MIDI. Ce paramètre définit la note la plus grave dans le Group, correspondant au Sound Slot 1.
    Exemple : Si Root Note est réglé sur C1 (Do 1, ce qui correspond au numéro de note MIDI 36 dans la convention MASCHINE), toutes les notes du fichier MIDI possédant

le numéro de note MIDI 36 seront importées dans le premier Sound (dans le Sound Slot 1) ; toutes les notes possédant le numéro de note MIDI 37 seront importées dans le deuxième Sound (dans le Sound Slot 2) ; etc.

- Pour chaque Sound, les notes MIDI seront importées à la hauteur par défaut C3 (Do 3) – cela garantit que toutes les données MIDI importées seront à même de déclencher tous les kits d'usine de MASCHINE.
- Les données MIDI CC seront copiées dans tous les Sounds dans lesquels des notes MIDI auront été importées.

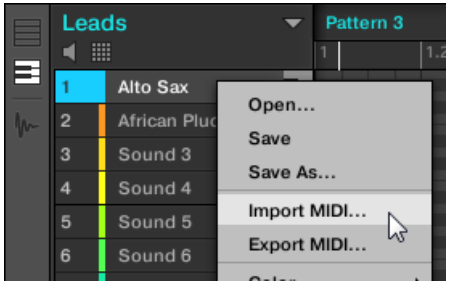
- Si le fichier MIDI contient des données sur **plusieurs canaux MIDI**, chaque canal verra ses données importées dans un Sound spécifique :
  - Si l'un des canaux du fichier MIDI correspond au canal MIDI Input d'un des Sounds du Group, les données de ce canal seront importées dans ce Sound. Le canal MIDI Input de chaque Sound est défini dans les paramètres Channel de la page MIDI des Input Properties du Sound – voir section ↑12.2.1, Déclencher des Sounds à l'aide de notes MIDI.
  - Pour tous les autres canaux du fichier MIDI (c-à-d les canaux qui ne correspondent au canal MIDI Input d'aucun Sound de votre Group), chaque canal verra ses données importées dans un Sound n'ayant pas encore reçu de données au cours de cette importation : le canal avec le plus petit numéro sera importé dans le Sound avec le plus petit numéro de Slot, et ainsi de suite.
    Exemple : Si le fichier MIDI contient des données sur les canaux 2, 3 et 5, et que le canal MIDI Input n'est défini pour aucun des Sounds de votre Group, le Sound Slot 1 recevra les données du canal 2, le Sound Slot 2 celles du canal 3 et le Sound Slot 3 celles du canal 5.

Importer un fichier MIDI dans un Sound

Vous pouvez importer un fichier MIDI dans un simple Sound. Ceci peut par exemple s'avérer utile pour importer une ligne mélodique destinée à un seul instrument. Cette opération peut être réalisée à l'aide du menu contextuel du Sound, à l'aide d'un glisser-déposer, ou à l'aide du panneau FILES du Browser.

Méthode 1 : À l'aide du **menu contextuel du Sound**

1. Dans la Group List (à gauche de l'Arranger), cliquez sur le Group contenant le Sound dans lequel vous souhaitez importer le fichier MIDI.
   Ceci a pour effet d'établir le focus sur le Group, et d'afficher ses Sounds et ses Patterns dans le Pattern Editor situé en dessous.
2. Sélectionnez le Pattern dans lequel vous souhaitez importer le fichier MIDI.
3. Dans la Sound List, effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le Sound souhaité, et sélectionnez *Import MIDI…* dans le menu contextuel.



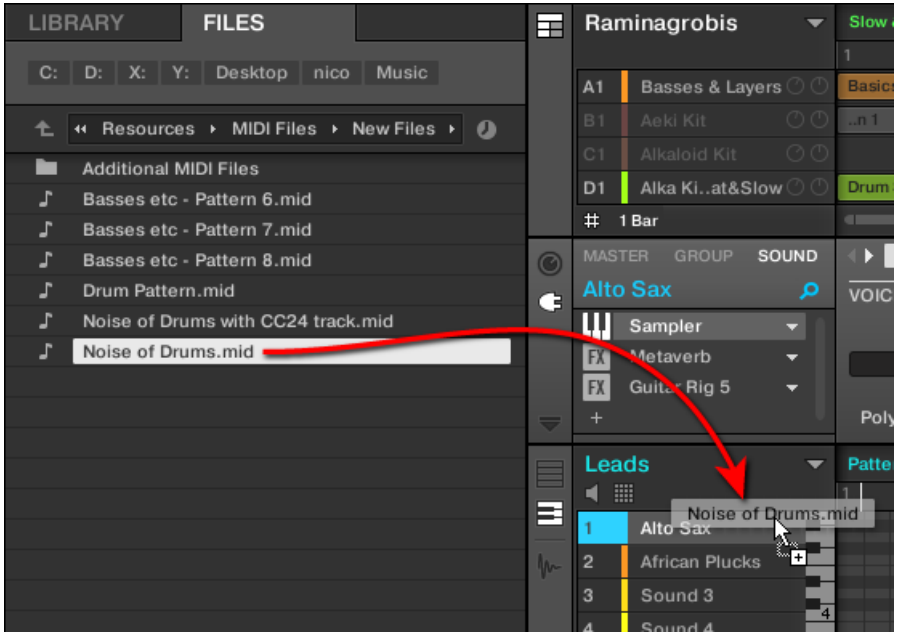
4. Dans la fenêtre Import MIDI qui s'ouvre alors, naviguez jusqu'au fichier MIDI désiré sur votre ordinateur, et cliquez sur Open pour confirmer votre choix.

→ Le fichier MIDI sera importé dans le Pattern sélectionné pour ce Sound, en suivant les règles décrites ci-dessous.

Méthode 2 : À l'aide d'un **glisser-déposer**

1. Dans la Group List (à gauche de l'Arranger), cliquez sur le Group contenant le Sound dans lequel vous souhaitez importer le fichier MIDI.
   Ceci a pour effet d'établir le focus sur le Group, et d'afficher ses Sounds et ses Patterns dans le Pattern Editor situé en dessous.
2. Sélectionnez le Pattern dans lequel vous souhaitez importer le fichier MIDI.
3. Naviguez jusqu'au fichier MIDI souhaité à l'aide de l'Explorateur/du Finder de votre système d'exploitation, ou dans le panneau FILES du Browser de MASCHINE.

4. Faites glisser le fichier MIDI sur le Sound souhaité, au sein de la Sound List située à gauche du Pattern Editor.



→ Le fichier MIDI sera importé dans le Pattern sélectionné pour ce Sound, en suivant les règles décrites ci-dessous.



Si le Pattern Editor est en Affichage Keyboard, vous pouvez aussi directement déposer le fichier MIDI sur l'Event Area pour l'importer dans le Sound en focus !

Méthode 3 : À l'aide du **panneau FILES du Browser**

1. Dans la Group List (à gauche de l'Arranger), cliquez sur le Group contenant le Sound dans lequel vous souhaitez importer le fichier MIDI.
   Ceci a pour effet d'établir le focus sur le Group, et d'afficher ses Sounds et ses Patterns dans le Pattern Editor situé en dessous.
2. Sélectionnez le Pattern dans lequel vous souhaitez importer le fichier MIDI.

3. Établissez le focus sur le Sound souhaité, en cliquant dessus dans la Sound List (à gauche du Pattern Editor).
4. Ouvrez le panneau FILES du Browser et naviguez jusqu'au fichier MIDI souhaité (voir section ↑4.6, Charger et importer des fichiers depuis votre système de fichiers pour découvrir comment utiliser le panneau FILES).
5. Double-cliquez sur le fichier MIDI, ou bien cliquez dessus et appuyez sur [Entrée] sur votre clavier d'ordinateur.

→ Le fichier MIDI sera importé dans le Pattern sélectionné pour le Sound en focus, en suivant les règles décrites ci-dessous.

MIDI vers Sound – règles d'importation : Lorsque vous importez un fichier MIDI dans un Sound à l'aide de son menu contextuel, MASCHINE présuppose que le fichier MIDI ne contient de données que pour un unique instrument (par ex. une basse, ou un synthé lead) ; l'importation est régie en conséquence. Votre fichier MIDI sera importé comme suit :

- Les données MIDI importées remplaceront les données préexistantes (notes, pistes MIDI et pistes de modulation) de ce Sound dans le Pattern sélectionné. Pour les autres Sounds, le contenu du Pattern ne sera pas affecté.
- Dans le fichier MIDI, aucune information de canal ne sera prise en compte. Toutes les notes apparaîtront dans le même Pattern pour le Sound choisi. Si les mêmes numéros de note MIDI et numéros MIDI CC sont utilisés dans différents canaux du fichier MIDI, les notes et les données d'automation seront fusionnées. Voici comment les conflits sont résolus :
  - Notes doublons : seule la plus longue note est conservée.
  - Pour les Modificateurs (Molette de modulation, Pitch Bend, etc.), la Vélocité et les messages MIDI CC, les plus hautes valeurs sont conservées.

Importer simultanément plusieurs fichiers MIDI dans un Sound ou un Group

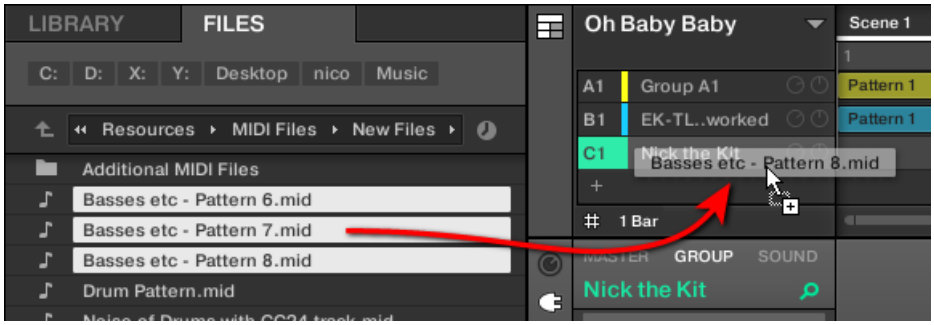
Il est également possible de sélectionner plusieurs fichiers MIDI et de les importer simultanément dans un Sound ou dans un Group !

Contrairement au processus décrit ci-dessus consistant à importer des fichiers MIDI un par un, l'importation de fichiers multiples n'a pas pour effet de remplacer le contenu du Pattern sélectionné – au lieu de cela, pour chaque fichier MIDI de la sélection, un nouveau Pattern sera créé.

Par conséquent, lorsque vous importez plusieurs fichiers MIDI à la fois, il n'est pas nécessaire de sélectionner préalablement un Pattern spécifique.

Pour importer **plusieurs fichiers MIDI dans un Group** :

1. Sélectionnez plusieurs fichiers MIDI dans votre système d'exploitation ou dans le panneau FILES du Browser.
2. Faites glisser la sélection multiple sur le Group souhaité, au sein de la Group List.

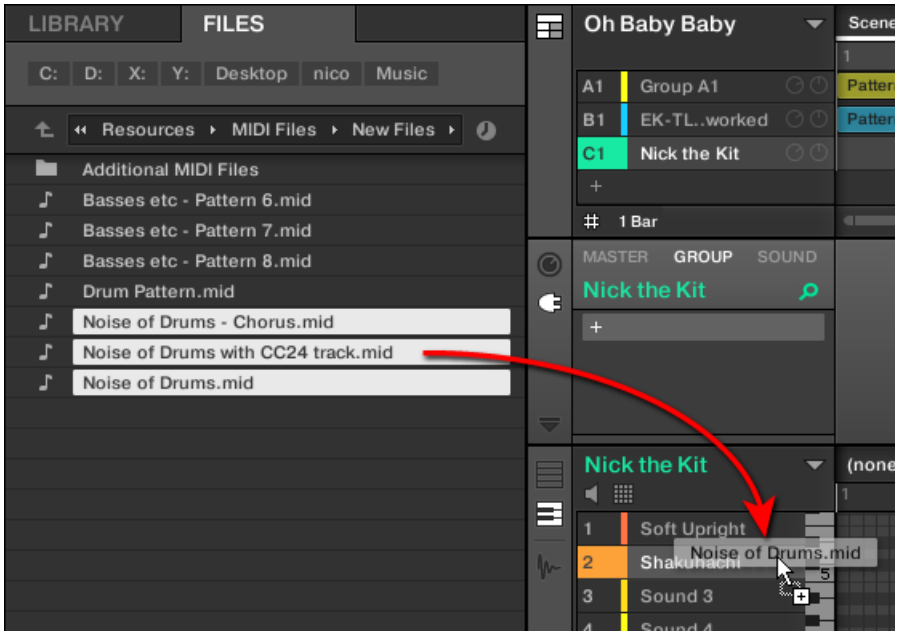


→ De nouveaux Patterns seront créés pour ce Group. En dehors de cela, chaque nouveau Pattern recevra les données provenant de l'un des fichiers MIDI. En dehors de cela, chaque fichier MIDI sera importé à la manière d'un fichier MIDI unique dans ce Group – voir ci-dessus pour une description détaillée.

Pour importer **plusieurs fichiers MIDI dans un Sound** :

1. Sélectionnez plusieurs fichiers MIDI dans votre système d'exploitation ou dans le panneau FILES du Browser.

2. Faites glisser la sélection multiple sur le Sound souhaité, au sein de la Sound List.



→ De nouveaux Patterns seront créés pour ce Sound dans le Group ; chaque nouveau Pattern recevra les données de l'un des fichiers MIDI. Dans ces nouveaux Patterns, seul le Sound ciblé contiendra des notes. En dehors de cela, chaque fichier MIDI sera importé à la manière d'un fichier MIDI unique dans ce Sound – voir ci-dessus pour une description détaillée.



De manière alternative, une fois sélectionnés les fichiers dans le panneau FILES du Browser, il vous suffit d'appuyer sur la touche [Entrée] de votre clavier d'ordinateur pour importer la sélection multiple dans le Sound en focus !

12 Routage audio, contrôle à distance et Macro Controls

Ce chapitre couvre quelques fonctionnalités et sujets importants concernant le système de routage et d'assignation de MASCHINE. Leur compréhension vous sera d'une grande aide dans de nombreux cas de figure d'utilisation de MASCHINE :

- Nous vous expliquerons la manière dont le routage audio fonctionne dans MASCHINE, et comment tirer parti de sa flexibilité : ↑12.1, Routage audio dans MASCHINE.
- Nous décrirons comment configurer le routage des signaux MIDI entrant et sortant de vos Sounds et Groups, ainsi que la manière de contrôler les paramètres de MASCHINE à l'aide des automatisations MIDI et hôte : ↑12.2, Utiliser les contrôles MIDI et l'automatisation.
- Nous vous montrerons comment utiliser les puissants Macro Controls pour considérablement améliorer votre expérience live, en disposant les paramètres qui vous sont utiles à portée de vos doigts : ↑12.3, Créer des de jeux paramètres personnalisés à l'aide des Macro Controls.

Les Channel Properties

La plupart des fonctionnalités décrites ici sont accessibles depuis les **Channel Properties**. Les Channel Properties sont des réglages globaux s'appliquant à un Sound ou un à Group spécifique, ou bien au Master, indépendamment des Plug-ins chargés dans ses Plug-in Slots.

Les Channel Properties sont organisées en quatre jeux. Tous les Channels (Sounds, Groups, Master) disposent de jeux de Properties similaires : **Input Properties** (non disponible pour le Master), **Output Properties**, **Groove Properties**, et **Macro Properties**.

Vous pouvez accéder aux Channel Properties et à leurs paramètres de la même manière que pour les Plug-ins, tant dans le logiciel que depuis votre contrôleur. Pour une description détaillée, veuillez lire la section ↑3.3.6, Naviguer au sein des Channel Properties, Plug-ins et Parameter Pages de la Control Area.

Les sections qui suivent couvrent les Input Properties, les Output Properties et les Macro Properties. Pour plus d'informations concernant les Groove Properties, veuillez consulter la section ↑6.3.3, Groove.

12.1 Routage audio dans MASCHINE

MASCHINE dispose d'un puissant système de routage audio, que vous pouvez précisément adapter à vos besoins spécifiques.

Pour faire court, par défaut les divers Channels de MASCHINE sont structurés d'une manière simple et hiérarchique :

- Au niveau le plus bas, chaque Sound dispose de son propre Channel. La sortie du Channel d'un Sound est transmise à son Group parent.
- Au niveau intermédiaire, chaque Group dispose de son propre Channel ; chacun effectue la somme des Channels des Sounds qu'il contient. Les sorties des Channels des Groups sont envoyées au Master.
- Au niveau le plus haut, le Master dispose de son propre Channel, qui effectue la somme des Channels de tous les Groups et constitue in fine la sortie audio principale de MASCHINE. La sortie du Channel Master est envoyée vers votre système d'amplification (en mode Stand-alone) ou vers l'application hôte (en mode Plug-in).

Cette configuration de base par défaut peut être personnalisée de diverses manières. Les réglages audio accessibles dans les Input et Output Properties, aux niveaux Sound, Group et Master, vous permettront de configurer des routages complexes couvrant un vaste éventail de situations, comme vous le montreront les sections qui suivent :

- Recevez des signaux audio externes en entrée de vos Sounds : ↑12.1.1, Envoyer des signaux audio externes vers les Sounds.
- Réglez le niveau de sortie de vos Sounds et de vos Groups, et effectuez le routage de ces sorties vers diverses destinations : ↑12.1.2, Configurer les sorties principales des Sounds et des Groups.
- Envoyez des sorties auxiliaires de vos Sounds et de vos Groups vers d'autres destinations : ↑12.1.3, Configurer les sorties auxiliaires pour les Sounds et les Groups.
- Choisissez la destination et définissez les réglages de la sortie Master (la sortie principale de MASCHINE) ainsi que du bus dédié à la pré-écoute (Cue) : ↑12.1.4, Configurer les sorties Master et Cue (Pré-écoute) de MASCHINE.

Affichage Mix ou Affichage Arrange ?

Lorsqu'il s'agit de régler les routages audio et MIDI, l'Affichage Mix peut parfois s'avérer le plus efficace : sa disposition classique de type « console de mixage » permet de rapidement retrouver les paramètres recherchés, et de modifier le routage à la volée. Aussi, dans les sections qui suivent, décrirons-nous les procédures à suivre à la fois en mode Arrange et en mode Mix. Pour plus de détails concernant l'Affichage Mix, veuillez consulter le chapitre ↑13, Contrôler votre mix.

Vous trouverez également au chapitre ↑14, Utiliser les effets des exemples utiles des diverses configurations de routage décrites ici.

Configurer le routage audio depuis votre contrôleur

Toutes les procédures décrites dans les sections qui suivent utilisent les Channel Properties. Par conséquent, elles peuvent également être effectuées depuis le contrôleur ! Pour cela, passez votre contrôleur en mode Control et naviguez jusqu'aux Channel Properties souhaitées de la manière décrite à la section ↑3.3.6, Naviguer au sein des Channel Properties, Plug-ins et Parameter Pages de la Control Area.

12.1.1 Envoyer des signaux audio externes vers les Sounds

Chaque Sound peut être configuré de sorte à recevoir des signaux audio externes. Ces signaux audio peuvent provenir des sources suivantes :

- Extérieur de MASCHINE (en provenance de votre interface audio si MASCHINE est utilisé en mode Stand-alone, ou en provenance de votre logiciel hôte si MASCHINE est utilisé en mode Plug-in).
- Sorties supplémentaires des Plug-ins à sorties multiples chargés ailleurs dans votre Project.

Chaque Sound dispose d'une entrée stéréo externe. Un même signal externe peut être envoyé vers autant de Sounds que souhaité.

Par exemple, ceci vous permettra de traiter tout signal externe à l'aide des Plug-ins chargés dans ce Sound, et, de manière plus générale, d'injecter des signaux audio externes dans le système de routage et de traitement audio de MASCHINE. Voir également la section ↑14.2, Appliquer des effets à des signaux audio externes pour un exemple d'utilisation et des instructions étape par étape.

La configuration des entrées audio externes d'un Sound s'effectue dans la page Audio des Input Properties du Sound.

La page Audio des Input Properties n'est disponible que pour les Sounds.

Utilisateurs de MASCHINE 1.x : la page Audio des Input Properties des Sounds remplace et élargit les fonctionnalités du Module Input disponible dans les versions précédentes de MASCHINE.



La page Audio des Input Properties d'un Sound dans le logiciel.



La page AUDIO des Input Properties d'un Sound sur le contrôleur.

Veuillez consulter la section ↑3.3.6, Naviguer au sein des Channel Properties, Plug-ins et Parameter Pages de la Control Area pour savoir comment accéder à la page Audio des Input Properties dans le logiciel et depuis votre contrôleur.

Contrôles	Description
Section AUDIO	
Source	Permet de sélectionner l'entrée audio externe dont vous souhaitez configurer le routage vers ce Sound. Les options disponibles sont *None* (pas d'entrée externe) et les quatre entrées stéréo *Ext. 1–4*, ainsi que toute(s) sortie(s) supplémentaire(s) de Plug-ins à sorties multiples chargés dans d'autres Sounds du même Group. Utilisez la page Routing du panneau Audio and MIDI Settings pour effectuer le routage des entrées physiques de votre interface audio vers les entrées audio virtuelles de MASCHINE.
Gain	Permet de régler le gain du signal entrant.



Lorsque MASCHINE fonctionne en tant que Plug-in, les entrées stéréo externes *Ext. 1-4* disponibles dans le sélecteur Source de la section MAIN correspondent aux entrées virtuelles de votre hôte. Ceci vous permet par exemple d'envoyer le signal des canaux de la console de votre hôte vers des Sounds individuels de MASCHINE. Veuillez vous reporter à la documentation de votre logiciel hôte pour savoir comment effectuer le routage des signaux vers les entrées audio virtuelles du Plug-in MASCHINE.



Comme toutes les autres pages de n'importe quelles Channel Properties ou de n'importe quel Plug-in, cette page est également accessible depuis votre contrôleur. Pour y accéder et modifier ses paramètres, suivez la démarche décrite à la section ↑3.3.6, Naviguer au sein des Channel Properties, Plug-ins et Parameter Pages de la Control Area. En outre, vous trouverez un exemple détaillé pas à pas dans la section ↑14.2, Appliquer des effets à des signaux audio externes.

Configurer les entrées externes des Sounds en Affichage Mix

Vous pouvez également envoyer des signaux audio externes vers des Sounds depuis le Mixer de MASCHINE :

1. Cliquez sur le bouton Mix View situé à gauche de l'Arranger pour passer de l'Affichage Arrange à l'Affichage Mix :



2. Ouvrez l'affichage développé du Mixer en cliquant sur la flèche pointant vers le bas située à gauche du Mixer :



3. Assurez-vous que le bouton IO situé à gauche du Mixer est activé – si ce n'est pas le cas, cliquez dessus pour l'activer et afficher les réglages d'entrée/sortie de chaque Channel Strip.

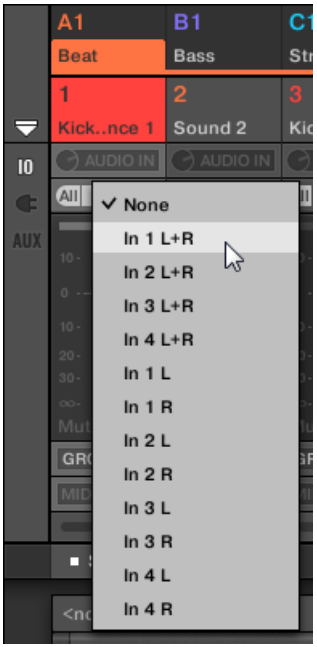


4. Si le Mixer affiche actuellement les canaux correspondant aux Groups, double-cliquez sur le Header du Group (dans la rangée la plus haute) contenant le Sound que vous souhaitez configurer. Si le Mixer affiche actuellement les canaux correspondant aux Sounds, cliquez simplement sur le Header du Group souhaité.



Le Mixer affiche les Channel Strips de tous les Sounds du Group sélectionné.

5. Tout en haut du Channel Strip du Sound que vous souhaitez configurer, cliquez sur le premier champ situé en dessous du nom du Sound, et sélectionnez l'entrée externe désirée dans le menu.



Cette opération est équivalente au réglage du paramètre Source décrit précédemment.

6. Tournez le petit curseur situé sur la gauche pour régler le gain d'entrée.



Ce réglage est équivalent à celui du paramètre Gain décrit précédemment.

12.1.2 Configurer les sorties principales des Sounds et des Groups

Par défaut, toutes les sorties de tous les Sounds d'un Group sont envoyées vers le Group lui-même, dans lequel elles sont mixées et traitées par les Plug-ins chargés dans le Group (le cas échéant). De la même manière, par défaut, toutes les sorties de tous les Groups sont envoyées vers le Master, où elles sont mixées et traitées par les Plug-ins chargés dans le Master (le cas échéant).

Vous pouvez adapter à vos besoins cette configuration par défaut : réglez le niveau et la position panoramique des sorties des Channels, ou envoyez-les vers le bus de Pré-écoute (Cue) dédié. En outre, vous pouvez envoyer les sorties de Sounds individuels ou de Groups entiers vers des paires de sorties de votre interface audio, afin de pouvoir les traiter de manière séparée. Pour les Sounds et les Groups, la configuration du routage de sortie s'effectue dans la page Audio des Output Properties.



Nous ne décrirons ici que la page Audio des Output Properties des Sounds et des Groups. La page équivalente pour le Master sera couverte dans la section ↑12.1.4, Configurer les sorties Master et Cue (Pré-écoute) de MASCHINE.



La page Audio des Output Properties (ici pour un Sound) dans le logiciel.



La page AUDIO des Output Properties (ici pour un Sound) sur le contrôleur.

Veuillez consulter la section ↑3.3.6, Naviguer au sein des Channel Properties, Plug-ins et Parameter Pages de la Control Area pour découvrir comment accéder à la page Audio des Output Properties dans le logiciel et depuis votre contrôleur.

Contrôles	Description
Section AUDIO	
Dest.	Sélectionne la destination vers laquelle vous souhaitez envoyer la sortie audio principale de votre Channel. Pour les Sounds, les options disponibles sont *None* (pas de sortie), *Master*, *Group* (le Group parent, réglage par défaut), tout Group ou tout autre Sound pouvant servir de point de routage (c-à-d contenant un Plug-in d'Effet dans son premier Plug-in Slot), ainsi que les 16 sorties stéréo externes *Ext. 1–16*. Pour les Groups, les options disponibles sont *None* (pas de sortie), *Master* (réglage par défaut), tout autre Group pouvant servir de point de routage (c.-à-d. contenant un Plug-in d'Effet dans son premier Plug-in Slot), tout Sound pouvant servir de point de routage au sein de tout autre Group, ainsi que les 16 sorties stéréo externes *Ext. 1–16*. Les points de routage disponibles sont nommés de la manière décrite ci-dessous.
Cue	Lorsque Cue est activé, la sortie principale du Channel est envoyée vers le bus de Pré-écoute (Cue) plutôt que vers sa cible normale (définie par le sélecteur Dest., voir ci-dessus.). Ceci peut par exemple s'avérer très pratique pour pré-écouter un Channel avant de l'intégrer à votre mix. Voir également la section ↑13.2.6, Utiliser le bus de Pré-écoute (Cue) pour plus d'informations. Veuillez remarquer que, lorsque Cue est activé, les sorties Aux 1 et Aux 2 du Channel sont elles aussi coupées – mais elles ne sont pas envoyées vers le bus de Pré-écoute pour autant (voir ↑12.1.3, Configurer les sorties auxiliaires pour les Sounds et les Groups ci-dessous).
Level	Règle le volume général du Channel.

Contrôles	Description
Pan	Définit la position panoramique du Channel au sein du champ stéréo.
Audio Mute (uniquement pour les Sounds)	Si vous activez Audio Mute, le Mute ne coupera pas seulement le son produit par les Events du Sound ; il coupera directement sa sortie audio, et par conséquent tous les sons de traîne issus de notes déjà jouées. Voir section ↑6.3.1, Mute et Solo pour plus d'informations.



Lorsque MASCHINE fonctionne en tant que Plug-in, les sorties stéréo externes *Ext. 1-16* disponibles dans le sélecteur Dest. de la section MAIN correspondent aux sorties virtuelles de votre logiciel hôte. Ceci vous permettra par exemple d'envoyer le signal de Sounds ou de Groups spécifiques de MASCHINE vers leurs propres canaux dans la console du logiciel hôte.

Noms des points de routage dans le sélecteur Dest.

Les divers points de routage disponibles dans le sélecteur Dest. (décrit dans le tableau ci-dessus) apparaissent sous des noms différents dans le menu déroulant et sur l'affichage du sélecteur :

- Voici comment ils sont nommés dans le menu déroulant :
  - Pour les Groups : **[Nom du Group]** (Par ex. *Drums*).
  - Pour les Sounds : **[Nom du Group]: [Nom du Sound]-[Numéro de l'entrée]** (par ex. *Drums: Kick-1*).
- Voici comment ils sont nommés sur l'affichage du sélecteur :
  - Pour les Groups : **[Lettre + Numéro du Group]** (par ex. A2).
  - Pour les Sounds : **[Lettre + Numéro du Group]:S[Numéro du Sound]-[Numéro de l'entrée]** (par ex. A2:S4-1 pour la première entrée du Sound 4 du Group A2).



Sur votre contrôleur, les points de routage disponibles (paramètre DEST.) sont nommés comme décrit ci-dessus pour l'affichage du sélecteur.

Raccourcis pour le volume et le panoramique des Sounds et des Groups

Les paramètres Level et Pan décrits ci-dessus sont aisément accessibles grâce aux petits curseurs disponibles dans la Sound List et dans la Group List, respectivement sur la gauche du Pattern Editor ou de l'Arranger : pour chaque Channel (Sound ou Group), le curseur de gauche permet de régler le volume, et le curseur de droite permet de régler la position panoramique.



Les deux curseurs de chaque Sound/Group permettent de rapidement régler le volume et la position panoramique du Channel.

Pour les Sound Slots, les curseurs ne sont visibles que lorsque le Pattern Editor est en mode Pad. En mode Keyboard, les curseurs ne sont pas visibles.

Configurer les sorties principales des Sounds et des Groups en Affichage Mix

Il est également très simple de configurer les sorties de vos Sounds et de vos Groups dans le Mixer de MASCHINE :

1. Cliquez sur le bouton Mix View situé à gauche de l'Arranger pour passer de l'Affichage Arrange à l'Affichage Mix :

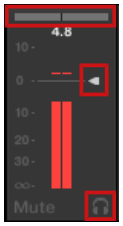


2. Ouvrez l'affichage développé du Mixer en cliquant sur la flèche pointant vers le bas située à gauche du Mixer :



   Naviguez jusqu'au Channel dont vous souhaitez configurer la sortie : pour un Sound, cliquez sur le Header de son Group parent (ou double-cliquez dessus si le Mixer affiche actuellement les Channel Strips des Groups), et pour un Group, assurez-vous simplement que son Channel Strip est visible (double-cliquez sur le Header du Group si le Mixer affiche actuellement les Channel Strips des Sounds).

3. Pour régler le volume, la position panoramique ou l'activation de la pré-écoute d'un Channel, utilisez respectivement la tirette du canal, le contrôle de balance panoramique (au-dessus de la tirette) ou le bouton casque (sous la tirette).



   Ces réglages sont respectivement équivalents à ceux des paramètres Level, Pan et Cue décrits ci-dessus.

4. Pour sélectionner une autre destination pour la sortie du Channel, cliquez sur le premier champ situé sous l'indicateur de niveau, et sélectionnez la destination désirée dans le menu.



Ce réglage est équivalent à celui du paramètre Dest. décrit précédemment.

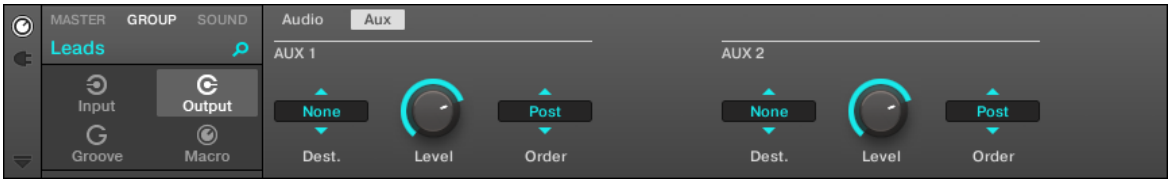
12.1.3 Configurer les sorties auxiliaires pour les Sounds et les Groups

Chaque Sound ou Group ainsi que le Project disposent de deux sorties auxiliaires qui peuvent être routées vers des cibles supplémentaires. Vous pouvez par exemple envoyer une partie de la sortie audio d'un Channel vers d'autres Channels, pour des traitements supplémentaires. Ceci permet notamment de configurer des effets Send – voir section ↑14.3, Créer un Effet Send pour découvrir comment configurer un Effet Send classique.

La configuration des sorties auxiliaires d'un Sound/Group s'effectue dans la page Aux des Output Properties.



Il n'y a pas de page Aux dans les Output Properties du Master.



La page Aux des Output Properties (ici pour un Group) dans le logiciel.



La page AUX des Output Properties (ici pour un Group) sur le contrôleur.

Veuillez consulter la section ↑3.3.6, Naviguer au sein des Channel Properties, Plug-ins et Parameter Pages de la Control Area pour découvrir comment accéder à la page Aux des Output Properties dans le logiciel et depuis votre contrôleur.

Contrôles	Description
Sections AUX 1 / AUX 2	
Dest.	Permet de sélectionner où vous souhaitez envoyer les sorties Aux 1 et Aux 2 de votre Channel. Les options disponibles sont les mêmes que pour le sélecteur Dest. de la page Audio (voir ↑12.1.2, Configurer les sorties principales des Sounds et des Groups), à l'exception de la destination par défaut des auxiliaires Aux 1 et Aux 2, qui est *None* – en d'autres termes, aucun Send auxiliaire n'est défini par défaut.
Level	Permet de régler le niveau du signal envoyé sur les sorties Aux 1 et Aux 2.
Order	Si Order est réglé sur *Pre*, les auxiliaires Aux 1 et Aux 2 prendront leur source *avant* l'application des réglages Level et Pan de la section MAIN (page Audio). Si Order est réglé sur *Post* (réglage par défaut), les réglages Level et Pan de la sortie principale affecteront aussi le signal envoyé sur les sorties auxiliaires.

Lorsque MASCHINE fonctionne en tant que Plug-in, les sorties stéréo externes *Ext. 1-16* disponibles dans les sélecteurs Dest. des sections AUX 1 et AUX 2 correspondent aux sorties virtuelles de votre logiciel hôte. Ceci vous permettra par exemple d'envoyer des sorties auxiliaires de Sounds ou de Groups spécifiques de MASCHINE vers leurs propres canaux dans la console du logiciel hôte.

Configurer les sorties auxiliaires pour les Sounds et les Groups en Affichage Mix

Vous pouvez aussi configurer aisément les sorties auxiliaires de vos Sounds et de vos Groups depuis le Mixer de MASCHINE :

1. Cliquez sur le bouton Mix View situé à gauche de l'Arranger pour passer de l'Affichage Arrange à l'Affichage Mix :
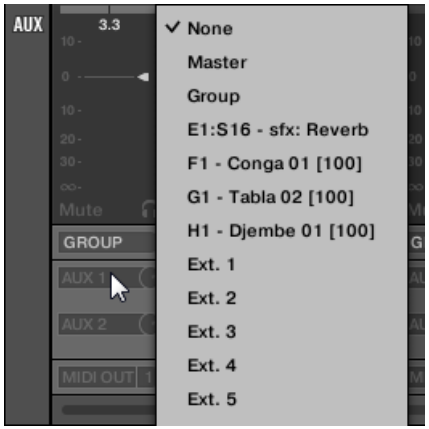


2. Ouvrez l'affichage développé du Mixer en cliquant sur la flèche pointant vers le bas située à gauche du Mixer :



3. Assurez-vous que le bouton AUX situé à gauche du Mixer est activé – si ce n'est pas le cas, cliquez dessus pour l'activer et afficher les réglages des sorties auxiliaires de chaque Channel Strip.



4. Naviguez jusqu'au Channel pour lequel vous souhaitez configurer une sortie auxiliaire : pour un Sound, cliquez sur le Header de son Group parent (ou double-cliquez dessus si le Mixer affiche actuellement les Channel Strips des Groups), et pour un Group, assurez-vous simplement que son Channel Strip est visible (double-cliquez sur le Header du Group si le Mixer affiche actuellement les Channel Strips des Sounds).
5. En bas du Channel Strip du Sound ou du Group souhaité, cliquez sur le label AUX 1 ou AUX 2 (noms par défaut), et sélectionnez la destination de votre choix dans le menu.



Ce réglage est équivalent à celui du paramètre Dest. décrit précédemment.

6. Réglez le niveau de cette sortie auxiliaire à l'aide du petit curseur situé à droite du menu.



Ce réglage est équivalent à celui du paramètre Level décrit précédemment.

7. Définissez l'état Pre/Post de la sortie auxiliaire en cliquant sur le label Post (ou Pre) situé juste en dessous du menu.



Ce réglage est équivalent à celui du paramètre Order décrit précédemment.

12.1.4 Configurer les sorties Master et Cue (Pré-écoute) de MASCHINE

Tous les Channels qui sont routés vers le Master y sont mixés et traités par les Plug-ins chargés dans le Master (le cas échéant). Le signal résultant est envoyé en sortie du Master (c'est-à-dire vers la sortie principale de MASCHINE).

En outre, tous les Channels routés vers le bus de Pré-écoute (Cue) sont mixés et envoyés vers la sortie Cue.

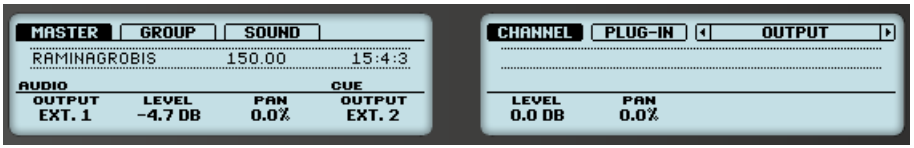


Pour plus d'informations concernant l'utilisation du bus de Pré-écoute (Cue), voir section ↑13.2.6, Utiliser le bus de Pré-écoute (Cue).

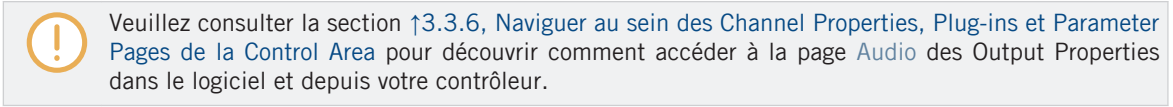
Vous pouvez choisir les sorties (sur votre interface audio ou dans votre logiciel hôte) assignées aux sorties Master et Cue et régler leur volumes et positions panoramiques. Ceci s'effectue sur la page Audio des Output Properties du Master.



La page Audio des Output Properties du Master dans le logiciel.



La page AUDIO des Output Properties du Master sur le contrôleur.



Veuillez consulter la section ↑3.3.6, Naviguer au sein des Channel Properties, Plug-ins et Parameter Pages de la Control Area pour découvrir comment accéder à la page Audio des Output Properties dans le logiciel et depuis votre contrôleur.

Contrôles	Description
Section AUDIO	
Output	Permet de définir où vous voulez envoyer la sortie audio Master de votre Project MASCHINE. Les options disponibles sont les 16 sorties stéréo externes *Ext. 1–16*.
Level	Règle le volume général de la sortie Master. Ce contrôle est le même que la tirette Master Volume située dans le Header, tout en haut à droite de la fenêtre de MASCHINE.
Pan	Définit la position panoramique de votre sortie Master dans le champ stéréo.
Section CUE	
Output	Permet de définir où vous voulez envoyer le bus de Pré-écoute (Cue) de votre Project MASCHINE. Les options disponibles sont les 16 sorties stéréo externes *Ext. 1–16*. Sélectionnez une sortie différente de celle utilisée pour la sortie stéréo principale, afin d'effectivement utiliser cette sortie supplémentaire pour la pré-écoute (par ex. au casque) des Channels envoyés sur le bus de Pré-écoute. Pour envoyer un Channel sur le bus de Pré-écoute (Cue), activez l'interrupteur Cue dans la page Audio des Output Properties (voir section ↑12.1.2, Configurer les sorties principales des Sounds et des Groups).
Level	Ajuste le niveau de sortie de Pré-écoute.
Pan	Définit la position panoramique de votre sortie de Pré-écoute dans le champ stéréo.



Lorsque MASCHINE fonctionne en tant que Plug-in, les sorties stéréo externes *Ext. 1-16* disponibles dans le sélecteur Output des sections MAIN et CUE correspondent aux sorties virtuelles de votre logiciel hôte.

Configurer les sorties Master et Cue (Pré-écoute) en Affichage Mix

Il est également très simple de configurer les sorties Master et Cue de MASCHINE dans le Mixer : Ces deux sorties partagent un même Channel Strip situé tout à droite du Mixer.

Pour afficher le Channel Strip Master/Cue, procédez ainsi :

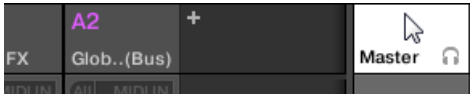
1. Cliquez sur le bouton Mix View situé à gauche de l'Arranger pour passer de l'Affichage Arrange à l'Affichage Mix :



2. Ouvrez l'affichage développé du Mixer en cliquant sur la flèche pointant vers le bas située à gauche du Mixer :



3. En haut à droite du Mixer, cliquez sur l'arrière-plan du dernier Header.



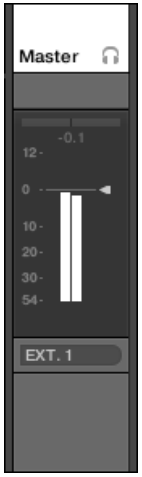
Le Channel Strip Master/Cue apparaît juste en dessous.

Dans ce Channel Strip Master/Cue, voici comment procéder pour configurer la sortie du **Channel Master** :

1. Dans le Header du Strip, cliquez sur Master pour afficher les contrôles du Channel Master.



2. Pour régler le volume et la position panoramique de la sortie principale, utilisez respectivement la tirette du canal et le contrôle de balance panoramique (au-dessus de la tirette).



Ces réglages sont respectivement équivalents à ceux des paramètres Level et Pan de la section MAIN (voir ci-dessus).

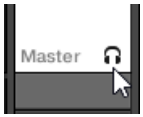
3. Pour sélectionner une autre destination pour la sortie Master, cliquez sur le premier champ situé sous l'indicateur de niveau, et sélectionnez la destination désirée dans le menu.



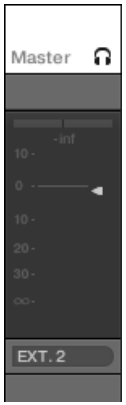
Ce réglage est équivalent à celui du paramètre Output de la section MAIN (voir ci-dessus).

Dans ce Channel Strip Master/Cue, voici comment procéder pour configurer la sortie du **Channel Cue** (canal de Pré-écoute) :

1. Dans le Header du Strip, cliquez sur l'icône en forme de casque pour afficher les contrôles du Channel Cue.



2. Pour régler le volume et la position panoramique de la sortie Cue (Pré-écoute), utilisez respectivement la tirette du canal et le contrôle de balance panoramique (au-dessus de la tirette).



Ces réglages sont respectivement équivalents à ceux des paramètres Level et Pan de la section CUE (voir ci-dessus).

3. Pour sélectionner une autre destination pour la sortie Cue (Pré-écoute), cliquez sur le premier champ situé sous l'indicateur de niveau, et sélectionnez la destination désirée dans le menu.



Ce réglage est équivalent à celui du paramètre Output de la section MAIN (voir ci-dessus).

12.1.5 Entrées audio mono

Chaque Sound peut être configuré pour recevoir des signaux audio externes mono ou stéréo. Vous pouvez utiliser des signaux audio extérieurs à MASCHINE (en provenance de votre interface audio si MASCHINE est utilisé en mode Stand-alone, ou en provenance de votre logiciel hôte si MASCHINE est utilisé en mode Plug-in).

MASCHINE propose quatre entrées stéréo ou huit entrées mono afin que chaque Sound puisse utiliser une entrée mono ou stéréo. Un même signal externe peut être envoyé vers autant de Sounds que souhaité.

Par exemple, ceci vous permettra de traiter tout signal externe à l'aide des plug-ins chargés dans un Sound et, de manière plus générale, d'injecter des signaux audio externes dans le système de routage et de traitement audio de MASCHINE.

Les entrées audio externes d'un Sound peuvent être configurées dans la page Audio des Input Properties du Sound.



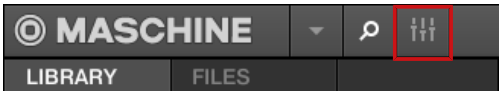
Configuration des entrées audio externes dans les Input Properties.

Pour plus d'informations sur le routage audio et l'envoi d'audio externe vers les Sounds, veuillez consulter le chapitre 8 du Manuel de MASCHINE.

12.1.5.1 Configurer les entrées externes des Sounds en Affichage Mix

Vous pouvez également envoyer des signaux audio externes stéréo ou mono vers des Sounds depuis le Mixer de MASCHINE :

1. Cliquez sur le bouton Mix View situé à gauche de l'Arranger pour passer de l'Affichage Arrange à l'Affichage Mix :



2. Ouvrez l'affichage développé du Mixer en cliquant sur la flèche pointant vers le bas située à gauche du Mixer :

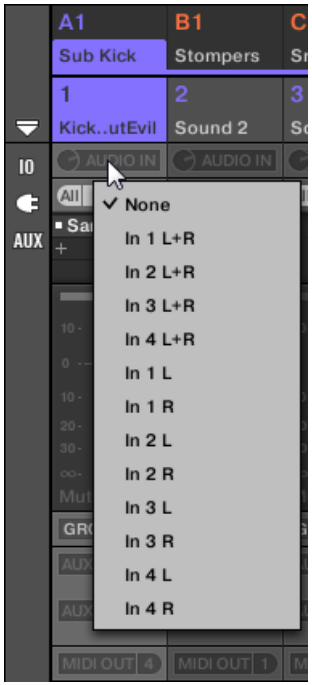


3. Assurez-vous que le bouton IO situé à gauche du Mixer est activé – si ce n'est pas le cas, cliquez dessus pour l'activer et afficher les réglages d'entrée/sortie de chaque Channel Strip.



4. Si le Mixer affiche actuellement les canaux correspondant aux Groups, double-cliquez sur le Header du Group (dans la rangée la plus haute) contenant le Sound que vous souhaitez configurer. Si le Mixer affiche actuellement les canaux correspondant aux Sounds, cliquez simplement sur le Header du Group souhaité.

5. Tout en haut du Channel Strip du Sound que vous souhaitez configurer, cliquez sur le premier champ situé en dessous du nom du Sound, et sélectionnez l'entrée externe désirée dans le menu.



6. Tournez le petit curseur situé sur la gauche pour régler le gain d'entrée.



12.1.5.2 Configurer les entrées externes des Sounds

Tous les canaux d'entrée, y compris les canaux mono individuels L et R, sont accessibles en bas des menus de sélection des entrées. Le niveau des entrées mono est affiché en double mono.

Pour configurer une entrée externe pour un Sound :

1. Sélectionnez le Group et le Sound vers lequel envoyer l'entrée audio externe.
2. Appuyez sur le bouton CONTROL.
3. Appuyez sur le Bouton 3 SOUND.
4. Appuyez sur le Bouton 5 CHANNEL.
5. Appuyez plusieurs fois sur le Bouton 7 jusqu'à ce qu'INPUT soit sélectionné.
6. Tournez le Curseur 1 pour sélectionner la source d'entrée.



→ Les entrées stéréo et mono sont prêtes à être sélectionnées.

12.2 Utiliser les contrôles MIDI et l'automatisation

MASCHINE possède des fonctionnalités de contrôle MIDI à distance et d'automatisation par le logiciel hôte qui peuvent s'adapter à de nombreuses situations.

MIDI entrant et automatisation par l'hôte

Le Master, les Groups et les Sounds de MASCHINE peuvent être contrôlés par MIDI ou par le logiciel hôte (lorsque MASCHINE est utilisé en tant que Plug-in), dans leur ensemble ou bien individuellement :

- Par défaut, toutes les données MIDI entrantes sur le(s) port(s) MIDI activé(s) sont reçues par le Sound en focus du Group en focus. Voir ↑3.6.3, Preferences – page MIDI pour savoir comment activer/désactiver les ports d'entrée MIDI dans MASCHINE.

- **Déclencher des Sounds à l'aide de notes MIDI** : Par défaut, les notes MIDI entrantes déclenchent le Sound en focus. Vous pouvez modifier ce comportement par défaut et configurer une assignation différente des notes MIDI entrantes, afin d'adapter MASCHINE à vos besoins. Les réglages MIDI appropriés peuvent être configurés dans la page MIDI des Input Properties, pour chaque Sound spécifique comme pour les Groups entiers. Ces réglages sont décrits dans la section ↑12.2.1, Déclencher des Sounds à l'aide de notes MIDI.
- **Contrôler des paramètres à l'aide de messages MIDI et d'automatisations par l'hôte** : Vous pouvez contrôler les paramètres des Channel Properties et des Plug-ins de vos divers Channels (Sounds, Group et Master) à l'aide de messages MIDI et d'automatisations par l'hôte (dans le cas où MASCHINE fonctionne en tant que Plug-in). Ceci est décrit dans la section ↑12.2.3, Contrôler des paramètres via MIDI et automatisation par l'hôte.
- **Changer de patch de Plug-in à l'aide de messages MIDI Program Change** : Vous pouvez utiliser des messages MIDI Program Change pour invoquer des patches (ou programmes, ou presets, etc.) spécifiques pour vos Plug-ins Native Instruments ou Externes chargés au niveau Sound. Ceci est décrit dans la section ↑12.2.4, Sélectionner des presets de Plug-in VST/AU via MIDI Program Change.



Si MASCHINE fonctionne en tant que Plug-in dans un logiciel hôte, vous pouvez aussi déclencher vos Scenes à l'aide de Notes MIDI ou de messages MIDI Program Change. Pour plus d'informations à ce sujet, veuillez consulter la section ↑16.5, Déclencher les Sections ou les Scenes via MIDI.

MIDI sortant

Il est également possible d'**émettre des données MIDI depuis les Sounds**. Par exemple, si MASCHINE fonctionne en tant que Plug-in dans un logiciel hôte, cela vous permettra d'enregistrer votre performance aux pads en MIDI dans le logiciel hôte. Ceci est décrit dans la section ↑12.2.5, Émettre du MIDI depuis les Sounds.

12.2.1 Déclencher des Sounds à l'aide de notes MIDI

MASCHINE vous permet de jouer vos Sounds via MIDI (par exemple à l'aide d'un clavier MIDI).

Par défaut, et sans configuration particulière, les notes MIDI entrantes (sur n'importe quel port MIDI et n'importe quel canal MIDI) déclenchent le Sound Slot en focus à diverses hauteurs tonales (pitches).

Pour jouer un ou plusieurs Sounds avec des notes MIDI indépendamment du Sound actuellement en focus, vous devez configurer les réglages d'entrée MIDI de votre/vos Sound(s) ou de son/leur Group, c.-à-d. définir comment le(s) Sound(s) ou le Group doit/doivent réagir aux notes MIDI entrantes. Cette configuration s'effectue dans la page MIDI des Input Properties des Sounds ou du Group.



Il n'y a pas de page MIDI dans les Input Properties du Master.

Lorsque vous configurez ces entrées MIDI, gardez à l'esprit les points suivants :

- **Les réglages MIDI d'un Group** affectent tous les Sounds contenus dans le Group :chaque Sound sera déclenché par une note MIDI différente. Ceci permet typiquement de rapidement configurer un contrôle à distance MIDI pour un kit de batterie entier.
- **Les réglages MIDI d'un Sound** n'affectent que le Sound en question : les notes MIDI entrantes déclencheront ce Sound à diverses hauteurs tonales (pitches). Ceci permet typiquement de contrôler un instrument mélodique via MIDI. Plus précisément, les notes MIDI entrantes seront routées vers le premier Plug-in Slot du Sound.

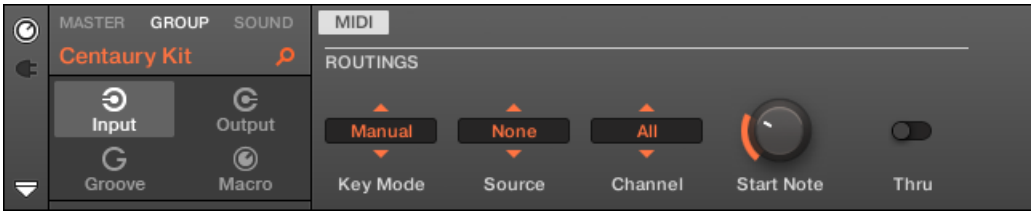


Si le Sound ne possède pas de Plug-ins, les notes MIDI entrantes seront transférées vers la sortie MIDI du Sound, si celle-ci est activée (voir section ↑12.2.5, Émettre du MIDI depuis les Sounds).

- Les réglages d'entrée MIDI d'un Sound et de son Group parent sont couplés : par exemple, si vous configurez un Group pour qu'il réagisse aux notes entrant sur le canal MIDI 1, et l'un de ses Sounds pour qu'il réagisse aux notes entrant sur le canal MIDI 2, ce Sound réagira au final à une note particulière sur le canal MIDI 1 et à toutes les notes entrant sur le canal MIDI 2 (d'après les deux règles énoncées précédemment).
- Les réglages d'entrée MIDI décrits ici affectent également d'autres fonctionnalités de MASCHINE :
  - La sélection de presets via MIDI Program Change pour les Plug-ins Native Instruments et Externes. Voir section ↑12.2.4, Sélectionner des presets de Plug-in VST/AU via MIDI Program Change pour plus d'informations.
  - La manière dont les fichiers MIDI sont importés dans les Sounds et dans les Groups. Voir section ↑11.8.3, Importer des fichiers MIDI dans les Patterns pour plus d'informations.

- La manière dont le MIDI Dragger (dans le Pattern Editor) place les Sounds lorsqu'ils sont glissés sur le logiciel hôte.

- L'automatisation MIDI (c-à-d le contrôle des paramètres de MASCHINE via MIDI) n'est pas affectée par les réglages décrits ici. Pour plus d'informations concernant l'automatisation MIDI, veuillez consulter la section ↑12.2.3, Contrôler des paramètres via MIDI et automatisation par l'hôte.



La page MIDI des Input Properties (ici pour un Group) dans le logiciel.



La page MIDI des Input Properties (ici pour un Group) sur le contrôleur.

Veuillez consulter la section ↑3.3.6, Naviguer au sein des Channel Properties, Plug-ins et Parameter Pages de la Control Area pour savoir comment accéder à la page MIDI des Input Properties dans le logiciel et depuis votre contrôleur.

Voici les paramètres permettant le réglage des entrées MIDI des Sounds et des Groups :

Contrôles	Description
Section MIDI ROUTING	
Key Mode (mode Pad uniquement)	Permet d'activer l'entrée des notes MIDI pour le Group sélectionné (désactivée par défaut). Pour découvrir comment configurer le routage des signaux MIDI vers le Plug-in MASCHINE, veuillez vous référer à la documentation de votre logiciel hôte. Key Mode propose les options suivantes : *Off* : sélectionnez cette option pour désactiver l'entrée de note MIDI pour le Group sélectionné. *Drumkit* : sélectionnez cette option pour configurer facilement l'entrée de note MIDI pour le Group sélectionné et placer chaque Sound sur une touche spécifique de la gamme chromatique croissante en partant du Do2 (C2). Si rien n'est chargé dans un Sound, rien ne peut être déclenché, et si vous utilisez un clavier KOMPLETE KONTROL S-Series de Native Instruments, le Light Guide reste blanc pour indiquer que rien n'est chargé. En outre, les claviers KOMPLETE KONTROL S-Series disposent d'un bouton KEY MODE dédié pour activer rapidement l'option *Drumkit* pour le Group sélectionné dans MASCHINE. En sélectionnant *Drumkit*, vous affectez également la manière dont le MIDI est exporté de MASCHINE vers un autre séquenceur hôte lorsque vous utilisez le Dragger MIDI dans le Pattern Editor ; pour plus d'informations sur comment glisser-déposer le MIDI depuis vos Patterns vers votre bureau ou un logiciel hôte, voir ↑11.8, Import/export de fichiers audio et MIDI dans/depuis les Patterns. *Manual* : cette option vous permet de configurer l'entrée de note MIDI basée sur vos propres préférences, comprenant les réglages *Source*, *Channel*, *Start Note* et *Thru*.

Contrôles	Description
Source (mode autonome et Manual uniquement)	Permet de sélectionner le port MIDI sur lequel le Sound ou le Group recevra les notes MIDI. Les entrées disponibles sont *None* (entrée des notes MIDI désactivée, réglage par défaut), *All* (notes MIDI reçues sur tous les ports d'entrée activés), ainsi que tous les ports d'entrée MIDI activés. Vous pouvez activer à votre guise les ports d'entrée MIDI de vos interfaces MIDI dans la page MIDI du panneau Audio and MIDI Settings (voir section ↑3.6.3, Preferences – page MIDI). Veuillez remarquer que lorsque *None* est sélectionné à la fois pour un Sound et pour son Group parent, si le Sound est en focus, il recevra les notes MIDI entrant sur tous les ports MIDI et tous les canaux MIDI.
Channel (mode Manual uniquement)	Permet de sélectionner le canal MIDI sur lequel le Sound ou le Group recevra les notes MIDI. Si vous sélectionnez *All* (réglage par défaut), le Sound ou le Group recevra les notes MIDI sur tous les canaux MIDI. Le paramètre Channel d'un Sound intervient également lorsque vous importez un fichier MIDI multi-canal dans son Group parent – voir section ↑11.8.3, Importer des fichiers MIDI dans les Patterns pour plus d'informations à ce sujet.

Contrôles	Description
Start Note (mode Manual uniquement)	Définit la Root Note MIDI pour ce Group (C1 par défaut, soit Do 1). La Root Note MIDI et les 15 notes MIDI suivantes (de [Root Note] à [Root Note + 15]) déclencheront respectivement la note par défaut des Sound Slots 1–16. Les notes MIDI extérieures à cet intervalle seront ignorées par le Group. Le paramètre Start Note sert également lors de l'importation d'un fichier MIDI monocanal vers le Group – voir ↑11.8.3, Importer des fichiers MIDI dans les Patterns pour plus d'informations.
Thru (mode Manual uniquement)	Activez ce paramètre pour envoyer les événements MIDI entrants vers les sorties MIDI. Ceci peut être utile pour enregistrer des notes jouées depuis MASCHINE dans votre séquenceur hôte puis les re-jouer depuis l'hôte en utilisant MASCHINE comme source sonore. Désactivez ce paramètre pour que les événements entrants ne soient plus transmis aux sorties MIDI.



Certains de ces paramètres affectent également le processus d'importation de fichiers MIDI : le paramètre Channel d'un Sound sera utilisé lors de l'importation d'un fichier MIDI multicanal dans son Group parent ; le paramètre Root Note servira quant à lui lors de l'importation d'un fichier MIDI monocanal dans le Group. Pour plus d'informations concernant l'importation de fichiers MIDI, veuillez consulter la section ↑11.8.3, Importer des fichiers MIDI dans les Patterns.

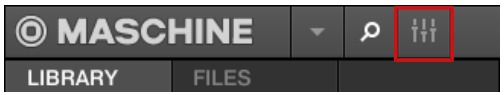


Si MASCHINE fonctionne en tant que Plug-in dans un logiciel hôte et que vous avez configuré vos Scenes pour un déclenchement à l'aide de notes MIDI : sur un même canal, le déclenchement des Scenes est prioritaire sur le déclenchement des Sounds. Pour configurer un contrôle des Scenes via MIDI, veuillez consulter la section ↑16.5, Déclencher les Sections ou les Scenes via MIDI.

Configurer les entrées de notes MIDI pour les Sounds et les Groups en Affichage Mix

Il est également très simple de configurer les entrées de notes MIDI pour vos Sounds et vos Groups dans le Mixer de MASCHINE :

1. Cliquez sur le bouton Mix View situé à gauche de l'Arranger pour passer de l'Affichage Arrange à l'Affichage Mix :



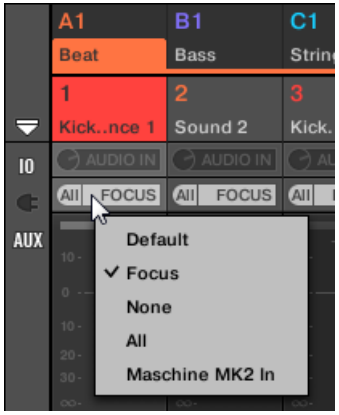
2. Ouvrez l'affichage développé du Mixer en cliquant sur la flèche pointant vers le bas située à gauche du Mixer :



3. Assurez-vous que le bouton IO situé à gauche du Mixer est activé – si ce n'est pas le cas, cliquez dessus pour l'activer et afficher les réglages d'entrée/sortie de chaque Channel Strip.



4. Dans le Channel Strip du Sound ou du Group que vous souhaitez configurer, juste au-dessus des tirettes, cliquez sur le champ le plus large (champ situé sur la droite, et indiquant MIDI IN par défaut), et sélectionnez le port MIDI de votre choix dans le menu.



Cette opération est équivalente au réglage du paramètre Source décrit précédemment.
Si MASCHINE fonctionne en tant que Plug-in, ce champ est remplacé par un bouton MIDI IN. Cliquez dessus pour activer les entrées de signaux MIDI provenant du logiciel hôte.



Cette opération est équivalente à l'activation du bouton Active décrit précédemment.

5. Cliquez sur le champ plus petit situé sur la gauche pour sélectionner un canal MIDI.



Ce réglage est équivalent à celui du paramètre Channel décrit précédemment.

12.2.2 Déclencher les Scenes via MIDI

Le mode SCENE du contrôleur MASCHINE peut être configuré pour envoyer des données MIDI (Notes / Program Change) pouvant servir à déclencher les Scenes. Lorsque MASCHINE fonctionne en plug-in, ces données MIDI sont envoyées à l'application hôte. Lorsque MASCHINE fonctionne en application autonome, ces données MIDI sont envoyées à tous les appareils MIDI activés.

Les messages MIDI Program Change de changement de Scene peuvent servir à enregistrer les changements de Scenes dans l'application hôte, et tous les changements de Scenes enregistrés peuvent ensuite être sauvegardés dans votre application hôte puis renvoyés vers MASCHINE pour déclencher les Scenes dans l'ordre enregistré.

Envoyer des messages MIDI de changement de Scene

Pour activer ou désactiver la fonction de changement de Scene via MIDI, procédez comme suit :

1. Cliquez sur *Edit* > *MIDI Change*.
2. Dans le sous-menu qui s'ouvre alors, sélectionnez la source que vous souhaitez utiliser pour changer les messages MIDI Program Change. La liste des noms des contrôleurs connectés s'affiche dans le menu déroulant ; vous pouvez également choisir None pour désactiver la fonctionnalité.
3. Sélectionnez ensuite MIDI Note dans le menu déroulant pour déclencher vos Scenes à l'aide de notes MIDI ou Program Change pour les déclencher à l'aide de messages MIDI Program Change.
4. Si nécessaire, ouvrez à nouveau ce même sous-menu, et sélectionnez le canal MIDI sur lequel les changements de Scene doivent recevoir les messages MIDI (canal 1 par défaut).



Le changement de Scene via MIDI a priorité sur le changement de Snapshot. Si vous sélectionnez la même source et le même canal MIDI pour les changements de Snapshots et pour les changements de Scenes, seules les Scenes seront déclenchées par les événements correspondants venant de cette source MIDI. Les Snapshots correspondants ne seront pas rappelés.

5. Pour plus d'informations sur les changements de Lock Snapshot via MIDI, voir ↑6.5.7, Déclencher les Snapshots via MIDI.

12.2.3 Contrôler des paramètres via MIDI et automatisation par l'hôte

Vous pouvez assigner de nombreux paramètres des Channel Properties et des Plug-ins situés dans les divers Channels (Sounds, Groups, Master) de votre Project à des messages MIDI afin de les contrôler et de les automatiser via MIDI.

En outre, si MASCHINE fonctionne en tant que Plug-in, vous pouvez assigner ces paramètres à des ID d'automation, afin de les contrôler et de les automatiser à l'aide des pistes d'automatisation de votre logiciel hôte.



La configuration des automatisations MIDI et des automatisations par l'hôte ne peut s'effectuer que dans le logiciel.

Dans MASCHINE, l'**automatisation** est le contrôle de paramètres de MASCHINE par une **source externe** (MIDI ou application hôte). Les changements de valeur des paramètres sont :

- **Permanents** : La nouvelle valeur du paramètre est valide jusqu'à ce qu'une nouvelle valeur soit définie (via MIDI/hôte, ou bien manuellement), même si la lecture effectue un bouclage ou si vous la relancez.
- **Absolus** : La nouvelle valeur du paramètre est définie sans tenir compte de sa valeur du moment.

Automatisation et Modulation

Bien qu'il s'agisse dans les deux cas de changements automatiques des paramètres de MASCHINE, il est nécessaire de distinguer l'*automatisation* de la *modulation*. Le tableau suivant récapitule les principales différences entre ces concepts :

	Modulation	Automatisation
Source du contrôle	Interne (par ex. changements enregistrés via Auto-write)	Externe (par ex. un séquenceur MIDI externe ou une piste d'automatisation dans votre logiciel hôte)
Durée du changement de valeur du paramètre	Temporaire (jusqu'à la fin du Clip)	Permanent
Paramètres cibles	Aux niveaux Sound et Group uniquement	À tous les niveaux (Sound, Group et Master)
Nature du changement (paramètres continus uniquement)	Relatif (définit un décalage par rapport à la valeur non modulée du paramètre)	Absolu (définit une nouvelle valeur, indépendamment de la valeur non automatisée du paramètre)

Cette section décrit l'utilisation de l'automatisation dans MASCHINE – pour plus d'informations concernant la modulation, veuillez consulter la section ↑11.5, Enregistrer et éditer une modulation.

Veuillez remarquer que la modulation et l'automatisation ne sont pas mutuellement exclusives : vous pouvez moduler un paramètre dans MASCHINE *et* l'automatiser (c-à-d depuis votre logiciel hôte) simultanément ! Dans un tel cas, la valeur du paramètre sera calculée comme un décalage (induit par la modulation) par rapport à une valeur variable définie par l'automatisation.

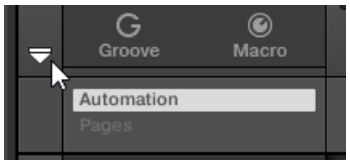
Utiliser le panneau Automation de l'Assignment Area

Les automatisations MIDI/hôte peuvent être configurées dans le **panneau Automation** de l'**Assignment Area** :



Le panneau Automation de l'Assignment Area.

1. Cliquez sur la flèche basse (en bas à gauche de la Control Area) pour afficher l'**Assignment Area** juste en dessous :



2. Sur la gauche de l'Assignment Area, cliquez sur l'onglet Automation :



→ L'onglet Automation s'illumine, et le panneau Automation apparaît sur sa droite. Vous êtes maintenant prêt(e) à configurer des automations MIDI/hôte pour les paramètres de la Parameter Page affichée.



Une fois l'Assignment Area ouverte, si vous passez à une autre Parameter Page, l'Assignment Area accompagne votre sélection : elle affiche en permanence les assignations de la page affichée au-dessus.



Utilisateurs de MASCHINE 1.x : Dans les versions précédentes de MASCHINE, l'automatisation MIDI/hôte n'était possible que par l'intermédiaire des Macro Controls. Dorénavant, l'automatisation MIDI/hôte et les Macro Controls sont indépendants : les automatisations MIDI/hôte peuvent être configurées directement sur les paramètres, indépendamment des assignations des Macro Controls. Les Macro Controls ont maintenant spécifiquement vocation à servir de raccourcis (ou d'« alias ») pour les paramètres – voir section ↑12.3, Créer des de jeux paramètres personnalisés à l'aide des Macro Controls pour plus d'informations.

Le panneau Automation possède deux onglets :

- **Onglet MIDI** : Cliquez sur l'onglet MIDI pour assigner des messages MIDI aux paramètres automatisables. Il vous sera alors possible de contrôler à distance et d'automatiser les paramètres de MASCHINE depuis tout logiciel ou appareil MIDI. Les messages MIDI utilisables sont : Pitch wheel, Program Change, et MIDI CC 0–127.

- **Onglet Host** : Cliquez sur l'onglet Host pour assigner des ID d'automatisation aux paramètres automatisables, dans le cas où MASCHINE fonctionne en tant que Plug-in. Il vous sera alors possible de contrôler à distance et d'automatiser les paramètres de MASCHINE depuis votre logiciel hôte.

En-dessous de chaque paramètre automatisable de la Parameter Page affichée, le panneau Automation dispose d'un **champ d'Assignation** indiquant l'assignation actuelle (s'il y en a une). Si le paramètre ne possède pas encore d'assignation, le champ d'Assignation indique Learn (onglet MIDI) ou Enable (onglet Host). Si le paramètre ne peut pas être automatisé, le champ d'Assignation est grisé et inactif (voir ci-dessous pour découvrir quels paramètres sont automatisables).



Une assignation MIDI CC pour la Parameter Page actuelle.



Quelques automatisations par l'hôte pour la Parameter Page actuelle.

Les paragraphes qui suivent décrivent de manière plus détaillée l'assignation des contrôles MIDI et des ID d'automatisation hôte aux paramètres de MASCHINE.

Quels paramètres de MASCHINE sont automatisables ?

Tous les paramètres automatisables se trouvent dans les Plug-ins ou dans les Channel Properties (par exemple, il n'est pas possible d'automatiser la Pattern Length (Longueur de Pattern) ni la couleur d'une Scene). Cela signifie que, lorsque le logiciel est en Affichage Mix, tous les paramètres automatisables se trouvent dans les Parameter Pages de la Control Area.

Pour être automatisables, les paramètres des Plug-ins et des Channel Properties doivent satisfaire à un unique critère :

- Pour être automatisable, un paramètre doit être **contrôlé par un curseur ou par un bouton** dans le logiciel – la plupart des paramètres contrôlés par des sélecteurs (permettant par exemple de choisir un mode d'opération ou un type de filtre) ne peuvent pas être automatisés.

La plupart des paramètres répondant à ce critère sont automatisables, à quelques exceptions près :

- Plug-ins :
  - Saturator : En mode Tube, le bouton Bass Overload (section MAIN) et le bouton Bypass (section EQ).
  - Percussion (Drumsynth) : En mode Fractal, le bouton Tune Hold de la page Main.
- Channel Properties :
  - Output Properties des Sounds et de Groups : Le bouton Cue de la page Audio.
  - Input Properties des Groups : Le curseur Root Note de la page MIDI.
  - Groove Properties du Master : Le curseur Amount et l'interrupteur Invert de la page Swing.

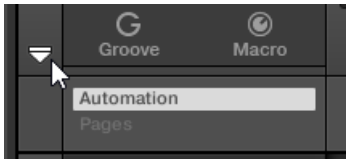


Vous noterez que les règles pour les paramètres automatisables sont les mêmes que celles pour les paramètres modulables, si ce n'est que les paramètres modulables ne se trouvent que dans les Sounds et Groups (pas dans le Master). Autrement dit, aux niveaux Group et Sound, les mêmes paramètres sont à la fois modulables et automatisables. Pour plus d'informations sur la modulation, veuillez consulter la section ↑11.5, Enregistrer et éditer une modulation.

Veuillez par ailleurs remarquer que vos Macro Controls seront automatisables si, et seulement si, les paramètres qu'ils contrôlent sont-eux-mêmes automatisables. Pour plus d'informations concernant les Macro Controls, veuillez consulter la section ↑12.3, Créer des de jeux paramètres personnalisés à l'aide des Macro Controls.

Assigner des ID d'automatisation hôte aux paramètres (MASCHINE en tant que Plug-in)

1. Cliquez sur la flèche descendante (en bas à gauche de la Control Area) pour ouvrir l'Assignment Area juste en dessous.



2. Sur la gauche de l'Assignment Area, cliquez sur l'onglet Automation pour afficher le panneau Automation ; dans ce panneau, cliquez sur l'onglet Host.



3. Cliquez sur le label Enable dans le champ d'Assignation situé sous le paramètre de votre choix pour assigner automatiquement la prochaine ID d'automatisation libre à ce paramètre.



→ Le champ d'Assignation affiche l'ID d'automatisation assignée à ce paramètre. Le paramètre est prêt à être contrôlé depuis votre logiciel hôte.



La suppression d'une assignation d'ID d'automatisation est tout aussi simple :

► Cliquez sur le champ d'Assignation (non vide) situé sous le paramètre assigné de votre choix pour supprimer son assignation actuelle à une ID d'automatisation.

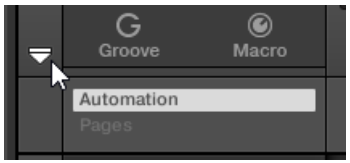
→ L'ID d'automatisation est alors retirée du champ d'Assignation ; le paramètre ne sera plus disponible à l'automatisation par l'hôte.

Pour plus d'informations concernant l'automatisation des paramètres de Plug-ins VST/AU depuis votre logiciel hôte, veuillez consulter la documentation du logiciel hôte.

Assigner des contrôles MIDI aux paramètres

Dans MASCHINE, l'assignation d'un contrôle MIDI à un paramètre s'effectue de manière intuitive grâce au **mode Learn** :

1. Cliquez sur la flèche descendante (en bas à gauche de la Control Area) pour ouvrir l'Assignment Area juste en dessous.



2. Sur la gauche de l'Assignment Area, cliquez sur l'onglet Automation pour afficher le panneau Automation ; dans ce panneau, cliquez ensuite sur l'onglet MIDI.



Dans cet onglet, les champs d'Assignation des paramètres automatisables affichent Learn.

3. Dans le champ d'Assignation d'un paramètre, cliquez sur Learn pour passer en mode Learn pour ce paramètre.
Dans le champ d'Assignation, la mention Learning clignote.



4. Actionnez l'élément de contrôle souhaité (curseur, bouton, etc.) sur votre contrôleur MIDI.

→ Le champ d'Assignation affiche automatiquement le type de message MIDI reçu (numéro de CC, PC pour un Program Change, ou PW pour un Pitchbend). Le paramètre est prêt à être contrôlé via MIDI.

Veuillez remarquer que les assignations que vous créez recevront les messages MIDI émis sur tous les canaux, et entrant sur tous les ports MIDI activés.

Pour le bon fonctionnement du mode Learn et du contrôle MIDI qui en résulte, le MIDI doit être correctement configuré dans MASCHINE. Si MASCHINE fonctionne en mode Stand-alone, cette configuration s'effectue depuis la page MIDI du panneau Preferences – pour plus de détails, veuillez consulter la section ↑3.6.3, Preferences – page MIDI. Si MASCHINE fonctionne en tant que Plug-in au sein d'un logiciel hôte, la configuration MIDI doit être effectuée dans l'hôte – voir section ↑3.5, Mode autonome et mode plug-in.

S'il existe déjà une assignation MIDI pour le paramètre, elle sera remplacée par la nouvelle assignation MIDI. Si vous changez d'avis et ne souhaitez plus assigner de nouveau contrôle MIDI, pendant que Learn clignote, cliquez à nouveau sur le champ d'Assignation ou appuyez sur [Échap] sur votre clavier d'ordinateur.

Un même contrôle MIDI ne peut pas être assigné à plusieurs paramètres de MASCHINE : si un contrôle MIDI est déjà assigné à un paramètre, cette assignation sera automatiquement supprimée si vous l'assignez à un autre paramètre.

Si vous souhaitez simplement supprimer une assignation MIDI sans en enregistrer de nouvelle, procédez ainsi :

► Pour supprimer l'assignation MIDI d'un paramètre, effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le champ d'Assignation (non vide) situé sous le paramètre et sélectionnez *Unlearn* dans le menu.



→ L'assignation MIDI disparaît alors du champ d'Assignation ; le paramètre ne sera plus contrôlable via MIDI.

Bien entendu, cette procédure fonctionne également pour les Plug-ins Native Instruments et les Plug-ins Externes chargés dans MASCHINE.

12.2.4 Sélectionner des presets de Plug-in VST/AU via MIDI Program Change

Si un Plug-in Native Instruments ou un Plug-in VST/AU d'un autre fabricant est chargé dans un de vos Sounds, il est possible de changer son Preset (ou patch ou programme, etc.) à distance grâce à des messages MIDI Program Change.

Pour rendre cela possible, le Plug-in doit « exposer », autrement dit rendre disponibles, ses presets (ou tout au moins un ensemble de presets) au logiciel hôte. Chaque Plug-in d'Instrument/Effet VST/AU prend en charge ses presets (ou patches, programmes…) d'une manière différente. Veuillez consulter la documentation du plug-in pour savoir comment exposer ses presets au logiciel hôte.



Par exemple, dans MASSIVE, ABSYNTH 5 et FM8, il faut activer la Program List et la remplir avec les patches souhaités afin que ceux-ci soient accessibles à MASCHINE et puissent ainsi être appelés par des messages MIDI Program Change.

Le Plug-in Native Instruments ou VST/AU (autre fabricant) recevra les messages Program Change, suivant les réglages Source et Channel définis dans la page MIDI des Input Properties du Sound correspondant –cette page est décrite en détail dans la section ↑12.2.1, Déclencher des Sounds à l'aide de notes MIDI ci-dessus.

12.2.5 Émettre du MIDI depuis les Sounds

Vos Sounds peuvent émettre des notes MIDI et des données d'automatisation vers le monde extérieur ; cela vous permet de contrôler toute application compatible MIDI et/ou appareil MIDI externe depuis le séquenceur de MASCHINE.

Si sa sortie MIDI est activée, un Sound émettra :

- Des notes MIDI correspondant aux notes jouées par ce Sound au sein du Pattern actuel.
- Des notes MIDI correspondant à vos frappes sur les pads.
- Tous les événements se trouvant sur les pistes MIDI créées dans le panneau Automation (dans la Control Lane, en dessous du Pattern Editor). Pour plus d'informations à ce sujet, veuillez consulter la section ↑11.6, Créer des pistes MIDI en partant de zéro dans MASCHINE.

Un Sound dans lequel aucun Plug-in n'est chargé peut quand même émettre les données MIDI dont la liste est fournie ci-dessus ! En outre, si aucun Plug-in n'est chargé dans le Sound, il transmettra directement toutes les notes MIDI reçues à sa sortie MIDI. Pour découvrir comment configurer l'entrée des notes MIDI pour les Sounds, veuillez consulter la section ↑12.2.1, Déclencher des Sounds à l'aide de notes MIDI.

La sortie MIDI des Sounds se configure dans la page MIDI des Output Properties de chaque Sound.

La page MIDI des Output Properties n'est disponible que pour les Sounds.

Utilisateurs de MASCHINE 1.x : la page MIDI des Output Properties des Sounds remplace et élargit les fonctionnalités du Module MIDI Out disponible dans les versions précédentes de MASCHINE.



La page MIDI des Output Properties d'un Sound dans le logiciel.



La page MIDI des Output Properties d'un Sound sur le contrôleur.

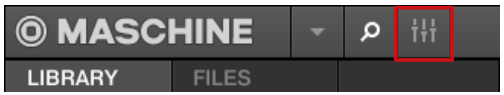
Veuillez consulter la section ↑3.3.6, Naviguer au sein des Channel Properties, Plug-ins et Parameter Pages de la Control Area pour savoir comment accéder à la page MIDI des Output Properties dans le logiciel et depuis votre contrôleur.

Contrôle	Description
Section MIDI	
Dest.	Permet de sélectionner le port MIDI sur lequel le Sound émettra les données MIDI. Si MASCHINE fonctionne en **mode Stand-alone**, les choix de port de sortie MIDI disponibles sont *None* (sortie MIDI désactivée, réglage par défaut), tous les ports MIDI activés, ainsi que tous les Sounds du même Group contenant un Plug-in à même de recevoir du MIDI (Plug-ins multitimbraux). Rendez-vous dans la page MIDI du panneau Preferences pour activer les ports de sortie MIDI souhaités sur vos interfaces MIDI (voir ↑3.6.3, Preferences – page MIDI). Si MASCHINE fonctionne en **tant que Plug-in** au sein d'un logiciel hôte, les choix de port de sortie MIDI disponibles sont *None* (sortie MIDI désactivée, réglage par défaut) et *Host*. Si *Host* est sélectionné, MASCHINE enverra à l'application hôte les données MIDI émises par le Sound. Ceci vous permettra notamment d'enregistrer dans votre logiciel hôte ce que vous jouez avec les pads, sous la forme d'un fichier MIDI – par ex. pour éditer ces notes ou pour contrôler d'autres instruments, etc.
Channel	Permet de sélectionner le canal MIDI sur lequel le Sound émettra les données MIDI. Par défaut, le Sound Slot 1 émet ses données MIDI sur le canal 1, le Sound Slot 2 émet sur le canal 2, etc.
Transpose	Décale les numéros des notes MIDI avant leur envoi. Le décalage appliqué peut aller de -48 (transposition dans les graves de 48 demi-tons, soit quatre octaves) à +48 (transposition dans les aigus de 48 demi-tons, soit quatre octaves). La valeur par défaut est 0.

Configurer les sorties MIDI des Sounds en Affichage Mix

Il est également très simple de configurer les sorties MIDI de vos Sounds dans le Mixer de MASCHINE :

1. Cliquez sur le bouton Mix View situé à gauche de l'Arranger pour passer de l'Affichage Arrange à l'Affichage Mix :



2. Ouvrez l'affichage développé du Mixer en cliquant sur la flèche pointant vers le bas située à gauche du Mixer :



3. Assurez-vous que le bouton IO situé à gauche du Mixer est activé – si ce n'est pas le cas, cliquez dessus pour l'activer et afficher les réglages d'entrée/sortie de chaque Channel Strip.



4. Si le Mixer affiche actuellement les canaux correspondant aux Groups, double-cliquez sur le Header du Group (dans la rangée la plus haute) contenant le Sound que vous souhaitez configurer. Si le Mixer affiche actuellement les canaux correspondant aux Sounds, cliquez simplement sur le Header du Group souhaité.



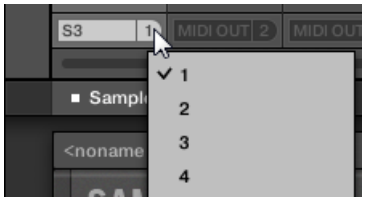
Le Mixer affiche les Channel Strips de tous les Sounds du Group sélectionné.

5. Tout en bas du Channel Strip du Sound que vous souhaitez configurer, cliquez sur le champ le plus large (champ situé à gauche), et sélectionnez le port MIDI désiré dans le menu.



Ce réglage est équivalent à celui du paramètre Dest. décrit précédemment.

6. Cliquez sur le champ plus petit situé sur la droite pour sélectionner un canal MIDI.



Ce réglage est équivalent à celui du paramètre Channel décrit précédemment.

12.3 Créer des de jeux paramètres personnalisés à l'aide des Macro Controls

Les Macro Controls vous permettent de contrôler en un seul endroit des paramètres issus de diverses sources. Disponibles sur tous les canaux (Sounds, Groups et Master), les Macro Controls sont très pratiques pour jouer en live puisque vous pouvez définir un jeu de paramètres provenant de diverses sources qui seront manipulables sur un seul et même écran sans avoir à changer d'écran en permanence.

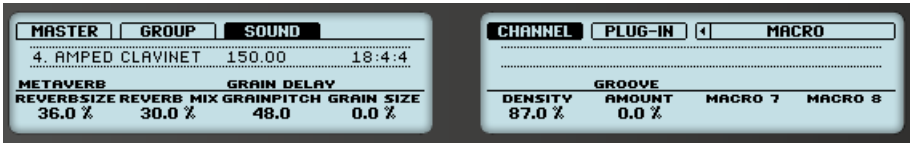


Utilisateurs de MASCHINE 1.x : Dans MASCHINE 1.x, les Macro Controls servaient en outre à automatiser les paramètres de MASCHINE via MIDI ou automatisation par l'hôte. Ce n'est plus le cas avec MASCHINE 2.0 : les automatisations et les Macro Controls sont désormais totalement indépendants. Dorénavant, les paramètres de MASCHINE peuvent directement être assignés à des contrôles MIDI ou à des ID d'automatisation hôte (comme décrit dans la section ↑12.1.4, Configurer les sorties Master et Cue (Pré-écoute) de MASCHINE), et les Macro Controls sont de simples raccourcis attribués aux paramètres de votre choix, à tous les niveaux de MASCHINE et sans limitation de nombre.

Les Macro Controls sont disponibles dans les **Macro Properties**.



Les Macro Properties (ici pour un Sound) dans le logiciel.



Les Macro Properties (ici pour un Sound) sur le contrôleur.

Pour découvrir comment accéder aux Macro Properties dans le logiciel et depuis votre contrôleur, veuillez consulter la section ↑3.3.6, Naviguer au sein des Channel Properties, Plug-ins et Parameter Pages de la Control Area.

12.3.1 Vue d'ensemble des Macro Controls

Chaque Macro Control peut être assigné à une destination (un paramètre), sur l'intervalle complet du paramètre en question. D'autre part, un même paramètre peut être la destination de plusieurs Macro Controls à la fois.

Pour déterminer les paramètres pouvant être assignés à un Macro Control, gardez à l'esprit cette règle simple :

Un Macro Control défini sur un Channel (Sound, Group ou Master) peut contrôler n'importe quel paramètre situé dans les Properties ou dans les Plug-ins de ce Channel ou d'un Channel subordonné. En d'autres mots :

- Pour les Sounds : Vous pouvez assigner les Macro Controls d'un Sound à n'importe quel paramètre de ses Properties ou de ses Plug-ins. Vous pouvez également assigner aux Macro Controls des messages MIDI Control Change, Pitchbend et Program Change afin de piloter des appareils externes.
- Pour les Groups : Vous pouvez assigner les Macro Controls d'un Group à n'importe quel paramètre de ses Properties ou de ses Plug-ins, ainsi qu'à n'importe quel paramètres des Sounds qu'il contient.
- Pour le Master : Vous pouvez assigner les Macro Controls du Master à n'importe quel paramètre des Properties ou des Plug-ins de n'importe quel Channel (Sound, Group, Master) de votre Project.

Évidemment, les Macro Properties elles-mêmes (y compris d'un autre Channel) ne peuvent pas être définies comme cibles d'un Macro Control.

Il peut être utile d'assigner le même paramètre à plusieurs Macro Controls ; si par exemple le paramètre d'un Sound est particulièrement important, vous pouvez assigner ce paramètre à un même curseur de Macro Control à la fois au niveau Sound, dans Group parent et au niveau Master. De cette manière, le paramètre sera toujours disponible sur le même curseur de Macro Control, au niveau Sound, Group ou Master (mais pas si vous passez sur un autre Sound ou Group, bien entendu).

12.3.2 Assigner les Macro Controls dans le logiciel

Les Macro Controls peuvent être assignés via deux méthodes. La méthode la plus simple et la plus rapide est de créer un Macro Control directement depuis un paramètre. L'autre méthode, plus élaborée, consiste à utiliser le panneau Pages dans l'Assignment Area.

Les Macro Controls ne peuvent être assignés que depuis le logiciel.

Assigner des Macro Controls depuis les paramètres

Assigner un paramètre à un Macro Control depuis les Channel Properties ou les Plug-in Properties est simple et rapide. Il vous suffit d'effectuer un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le nom du paramètre et de sélectionner le niveau Macro auquel vous souhaitez assigner le paramètre.

Pour assigner un Macro Control directement depuis un paramètre :

1. Sélectionnez l'icône Channel ou l'icône Plug-in selon l'endroit où se trouve le paramètre que vous souhaitez assigner.
2. Sélectionnez le niveau auquel le paramètre se trouve (niveau MASTER, GROUP ou SOUND).
3. Effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le nom du paramètre souhaité (le texte situé sous le curseur, interrupteur ou bouton) et sélectionnez soit Create Master Macro, soit Create Group Macro, soit Create Sound Macro en fonction du niveau auquel vous souhaitez assigner le paramètre à un Macro Control.

⇨ Le paramètre est assigné à un Macro Control et vous pouvez voir vos assignations en sélectionnant Macro dans les Channel Properties puis en sélectionnant le niveau Macro (MASTER, GROUP ou SOUND) auquel vous avez assigné le Macro Control.

4. Pour retirer un Macro Control, effectuez à nouveau un clic droit sur le paramètre et sélectionnez Remove Macro.

→ Le Macro Control sélectionné est retiré.

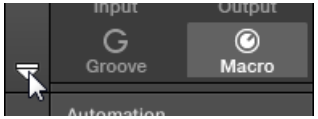
Assigner les Macro Controls depuis le panneau Pages

Lorsque les Macro Properties sont sélectionnées, l'assignation des Macro Controls s'effectue dans le panneau Pages de l'Assignment Area. La procédure est similaire à celle utilisée pour assigner les paramètres des Plug-ins VST/AU aux Parameter Pages de MASCHINE (voir section ↑7.3.3, Configurer vos propres Parameter Pages).

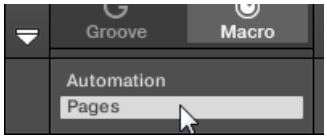
Ouvrir le panneau Pages dans l'Assignment Area

Il vous faut tout d'abord ouvrir le panneau Pages de l'Assignment Area des Macro Properties. Pour ce faire :

1. Sélectionnez les Macro Properties du Channel désiré (Sound, Group ou Master), comme décrit dans la section ↑3.3.6, Naviguer au sein des Channel Properties, Plug-ins et Parameter Pages de la Control Area.
2. Cliquez sur la flèche basse (en bas à gauche de la Control Area) pour afficher l'**Assignment Area** juste en dessous :



3. Cliquez sur l'onglet Pages situé dans la partie gauche de l'Assignment Area :



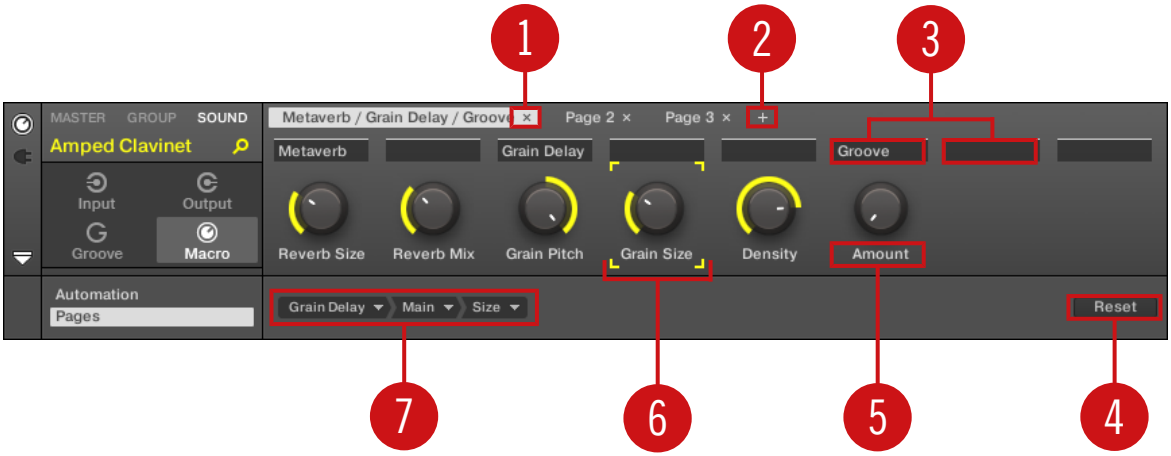
→ L'onglet Pages s'illumine et le panneau Pages apparaît alors à sa droite. Vous êtes maintenant prêt(e) à assigner les Macro Controls à des paramètres.



Une fois l'Assignment Area ouverte, si vous passez à une autre Parameter Page, l'Assignment Area accompagne votre sélection : elle affiche en permanence les assignations de la page affichée au-dessus.

L'onglet Pages n'est accessible que pour les Plug-ins, les assignations Control Change vers des appareils MIDI externes et les Macro Properties. Vous ne pouvez pas éditer les paramètres et les Parameter Pages des autres Plug-ins et Channel Properties ; dans ce cas, l'onglet Pages est grisé et désactivé. Pour plus d'informations concernant l'assignation des paramètres des Plug-ins Native Instruments ou des Plug-ins Externes aux Parameter Pages, veuillez consulter la section ↑7.3.3, Configurer vos propres Parameter Pages.

Lorsque le panneau Pages de l'Assignment Area est ouvert, vous remarquerez que la Control Area (située au-dessus) subit quelques changements.



La Control Area, avec les Macro Properties affichées et le panneau Pages activé dans l'Assignment Area située en dessous.

(**1**) **Bouton Supprimer la page (symbole « x »)** : Cliquez sur le « x » situé à la suite du nom d'une page pour supprimer la Parameter Page correspondante.

(**2**) **Bouton Nouvelle Page (symbole « + »)** : Cliquez sur le « + » situé après le nom de la dernière page pour créer une nouvelle page. Par défaut, les pages sont nommées « page 1 », « page 2 », etc. Vous pouvez modifier les noms des Pages en définissant des sections au sein de vos Pages, à l'aide des champs Section Label (**3**).

(**3**) **Champs Section Label** : Ces champs permettent de définir des sections de paramètres au sein de la page affichée. Double-cliquez sur le champ situé au-dessus du premier paramètre que vous voulez inclure dans la section, saisissez le nom de votre choix pour la section et appuyez sur [Entrée] pour confirmer. La nouvelle section comprendra tous les paramètres allant

jusqu'au début de la section suivante (cela n'est visible qu'après avoir fermé l'Assignment Area). En outre, la Parameter Page prendra le(s) nom(s) de sa ou ses section(s) – s'il y a plusieurs sections, le nom de la page les regroupera tous, séparés par des barres obliques.

(**4**) **Bouton Reset** : Cliquez sur Reset pour supprimer l'assignation Macro Control du curseur sélectionné.

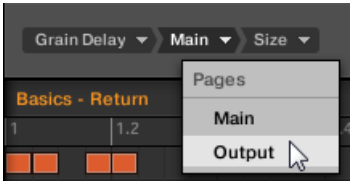
(**5**) **Champs Parameter Label** : Double-cliquez sur ces champs pour saisir des noms pour vos paramètres (appuyez sur [Entrée] pour confirmer). Ces noms seront reproduits sur les paramètres correspondants, partout dans MASCHINE.

(**6**) **Cadre de focus** : indique le Macro Control en cours d'assignation. Cliquez sur n'importe quel Macro Control pour afficher et éditer son assignation dans le Sélecteur de Cible situé en dessous (**4**).

(**7**) **Sélecteur de Cible** : Affiche et permet la sélection du paramètre-cible pour le Macro control sélectionné (signalé par le cadre de focus, (**5**)). Ce menu déroulant multi-niveaux permet une navigation rapide au sein de la structure du Channel sélectionné, jusqu'au paramètre désiré. Sa procédure d'utilisation détaillée est décrite dans le paragraphe suivant.

Sélectionner un paramètre dans le Sélecteur de Cible

Le Sélecteur de Cible (voir image ci-dessus) permet de choisir l'assignation d'un Macro control parmi tous les paramètres disponibles.



Le Sélecteur de Cible permet de choisir rapidement le paramètre désiré.

Cet outil fonctionne comme un menu à niveaux multiples, à ceci près que toutes les sections intermédiaires restent visibles pour une exploration plus rapide.

Pour assigner un nouveau Macro Control (sans assignation), procédez comme ceci :

1. Cliquez sur le menu Select (pour l'instant le seul menu du Sélecteur de Cible)
   Ce menu est organisé en sous-catégories : *Settings* (liste des Propriétés du Channel sélectionné), *Slots* (liste des Plug-ins chargés dans le Channel sélectionné) et éventuellement

une troisième catégorie fournissant la liste des Channels du niveau hiérarchique inférieur : si vous éditez les Macro Properties du Master, vous voyez la sous-catégorie *Groups* (liste de tous les Groups de votre Project) ; si vous éditez les Macro Properties d'un Group, vous voyez la sous-catégorie *Sounds* (liste de tous les Sounds de votre Group), et si vous éditez les Macro Properties d'un Sound, vous voyez le menu *MIDI* (liste de tous les messages Control Change pouvant être assignés à un Macro Control).



L'élément *Select* > *MIDI* du menu des Macro Controls comprend l'intégralité des messages MIDI Control Change (de 0 à 127) pouvant être assignés individuellement à un Macro Control afin de piloter les paramètres d'un appareil MIDI externe. Si vous n'êtes pas certain(e) des messages MIDI Control Change pouvant servir à piloter un paramètre particulier, veuillez consulter la documentation de votre appareil MIDI.

2. Lorsque vous effectuez une sélection dans le menu, celui-ci prend le nom de votre sélection et un autre menu peut apparaître à sa droite pour affiner votre recherche (par exemple, en fournissant une liste de toutes les Parameter Pages des Channel Properties ou du Plug-in sélectionné). Cette cascade continue jusqu'à ce que vous atteigniez un paramètre et que vous le sélectionniez.

→ Sélectionnez un paramètre pour lui assigner le Macro Control.

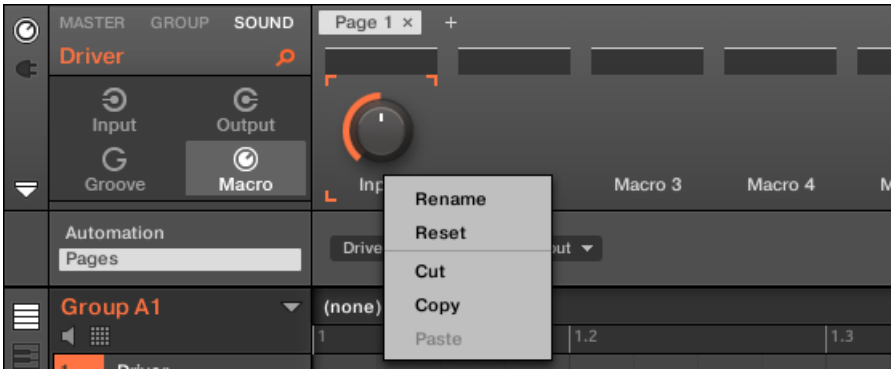
Vous remarquerez que l'intégralité du chemin de ce paramètre reste visible dans le Sélecteur de Cible : cela vous permettra de modifier votre choix sans avoir à réitérer tout le processus de sélection :

► Pour modifier une des sélections affichées par le Sélecteur de Cible, cliquez dessus et faites un nouveau choix pour le niveau correspondant.

→ Les éléments situés sur la gauche de la sélection (donc à un niveau hiérarchique supérieur) ne seront pas affectés ; les éléments situés sur la droite (donc à un niveau hiérarchique inférieur) seront réinitialisés.

Assignation des Macros : le menu contextuel

Lorsque l'Assignment Area est ouverte et l'onglet Pages sélectionné, effectuez un clic droit sur un emplacement de Macro assigné ou non pour ouvrir le menu contextuel.



Le menu contextuel des Macro Properties.

Le menu contextuel contient les éléments suivants :

Élément du menu	Description	Raccourcis clavier
Rename	Renomme la Macro.	Ctrl + R / Cmd + R
Reset	Réinitialise la Macro.	
Cut	Coupe la Macro pour la coller à une autre position.	Ctrl + X / Cmd + X
Copy	Copie la Macro.	Ctrl + C / Cmd + C
Paste	Colle la Macro précédemment coupée ou copiée à une nouvelle position.	Ctrl + V / Cmd + V

Pages de l'Assignment Area – menu contextuel

Lorsque l'Assignment Area est ouverte et l'onglet Pages sélectionné, effectuez un clic droit sur une page pour ouvrir un menu contextuel.



Le menu contextuel des pages d'assignations dans la Control Area.

Le menu contextuel contient les éléments suivants :

Élément du menu	Description	Raccourcis clavier
Supprimer	Supprime la Page actuelle et toutes ses assignations.	
Clear All	Supprime toutes les assignations et toutes les Pages.	

13 Contrôler votre mix

L'affichage par défaut de MASCHINE est l'Affichage Arrange, qui est composé de l'Arranger (en haut), de la Control Area (au milieu) et du Pattern Editor / Sampler Editor (en bas). L'Affichage Arrange convient bien à l'organisation temporelle de vos mélodies et de vos rythmes : il vous permettra par exemple de ciseler les Patterns de chacun de vos Groups dans le Pattern Editor, et de les agencer sous forme de Clips au sein de l'Arranger afin de constituer un morceau complet.

L'**Affichage Mix** est l'autre affichage principal de MASCHINE. Laissant de côté les aspects liés au placement temporel des divers éléments de votre Project, l'Affichage Mix offre un accès rapide aux paramètres de volume et de routage de tous vos Sounds et Groups, ainsi que du Master. En outre, il possède une interface particulièrement intuitive pour le réglage des paramètres de tous vos Plug-ins.

L'Affichage Mix peut s'avérer utile à différentes étapes de votre travail ; par exemple lorsque vous assemblez des kits de batterie personnalisés, lorsque vous mettez en place des effets Send, créez des configurations de routage avancées ou encore, last but not least, durant vos performances live.

13.1 Principes élémentaires de l'Affichage Mix

Cette section décrit le fonctionnement de base de l'Affichage Mix.

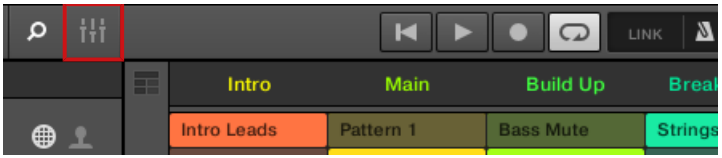
Affichage Mix vs. Affichage Arranger

Il est important de remarquer que l'Affichage Mix ne donne accès à aucun réglage additionnel qui ne serait pas accessible dans l'Affichage Arrange. En d'autres termes, toute opération effectuée dans l'Affichage Mix peut aussi l'être dans les affichages de l'Arranger (Ideas et Song). La finalité de l'Affichage Mix consiste plutôt à proposer une organisation différente des informations et des réglages, mieux adaptée à certaines méthode de travail, en particulier celles mettant en jeu les volumes et les routages.

Dans le reste du chapitre, pour chaque procédure décrite en Affichage Mix, nous mentionnerons brièvement la procédure équivalente en Affichage Arrange ou nous vous renverrons à la description correspondante ailleurs dans ce manuel.

13.1.1 Basculer entre l'Affichage Arrange et l'Affichage Mix

Dans le logiciel MASCHINE, vous pouvez à tout moment alterner entre les affichages de l'Arranger (Ideas et Song) et l'Affichage Mix :



Le bouton Mix View.

- Pour basculer entre les affichages de l'Arranger et l'Affichage Mix, cliquez sur le bouton Mix View situé en haut à gauche de l'Arranger.
- Appuyez sur SHIFT + NAVIGATE pour basculer de l'Affichage Arrange à l'Affichage Mix dans le logiciel MASCHINE.

13.1.2 Éléments de l'Affichage Mix

Lorsque vous passez le logiciel MASCHINE en Affichage Mix, l'Arranger, la Control Area et le Pattern Editor disparaissent et sont remplacés par les trois éléments suivants :



L'Affichage Mix, avec le Mixer (1) en haut, la Plug-in Chain (2) au milieu et le Plug-in Strip (3) en bas.

(**1**) **Le Mixer (table de mixage)** : Situé tout en haut, le Mixer permet de contrôler en un simple coup d'œil les réglages de volume et de routage de tous les Sounds du Group en focus, ou bien de tous les Groups de votre Project. Vous pouvez modifier ces réglages à la volée, sélectionner ou établir le focus sur n'importe quel Channel, etc. À l'extrémité droite, vous pouvez contrôler les réglages du Channel parent – le Channel du Group parent si le Mixer affiche les Channels des Sounds, ou le Channel Master/Cue si le Mixer affiche les Channels des Groups. Voir section ↑13.2, Le Mixer pour une description détaillée.

(**2**) **La Plug-in Chain** : Située au milieu de l'écran, la Plug-in Chain fournit la liste de tous les Plug-ins chargés dans le Channel en focus (Sound, Group ou Master). Voir section ↑13.3, La Plug-in Chain pour une description détaillée.

(**3**) **Le Plug-in Strip** : Situé en bas, le Plug-in Strip affiche la série des Plug-ins chargés dans le Channel en focus (Sound, Group ou Master). Vous pouvez directement régler les paramètres de chacun des Plug-ins dans sa propre interface. Voir section ↑13.4, Le Plug-in Strip pour une description détaillée.

13.2 Le Mixer

Le Mixer trône tout en haut de l'Affichage Mix ; il est idéal pour visualiser rapidement et régler les volumes et les paramètres de routage des différents Channels.



Le Mixer dans le logiciel MASCHINE.

Le Mixer a l'aspect d'une table de mixage classique possédant un certain nombre de tranches : les **Channel Strips**. Les Channel Strips affichés dans le Mixer et leur agencement dépendent des points suivants :

- Quel niveau (Sound ou Group) est sélectionné pour l'affichage : ↑13.2.1, Afficher les Groups ou afficher les Sounds.
- L'affichage du Mixer est-il minimisé ou pas – et pour quelles sections l'affichage est-il activé : ↑13.2.2, Modifier l'affichage du Mixer.

13.2.1 Afficher les Groups ou afficher les Sounds

Le Mixer possède deux modes d'affichage, qui offrent un choix de visualisation adaptable au contexte du moment :

- **Niveau Group** : Le Mixer affiche les Channel Strips pour tous les Groups de votre Project.
- **Niveau Sound** : Le Mixer affiche les Channel Strips pour tous les Sound Slots du Group en focus.

Ces deux modes d'affichage sont décrits dans les paragraphes qui suivent.

Si la fenêtre de MASCHINE est trop petite pour afficher tous les Channel Strips simultanément, une barre de défilement horizontale apparaît en bas du Mixer pour vous permettre d'afficher les Channels masqués.



Si nécessaire, utilisez la barre de défilement pour afficher les Channels masqués.

Que la barre de défilement apparaisse ou non, le Strip de sortie situé à l'extrémité droite du Mixer est toujours visible.

Affichage du niveau Group dans le Mixer

Le Mixer peut afficher **tous les Groups simultanément** :



Dans ce mode, les Strips d'entrée (**1**) de la console représentent tous les Groups de votre Project, tandis que le Strip de sortie (**2**) situé à l'extrémité droite représente le Channel Master/Cue. Tout en haut du Mixer, vous pouvez voir les Headers correspondant à tous vos Groups, ainsi qu'au Channel Master/Cue (**3**). Le Channel en focus apparaît en surbrillance.

Affichage du niveau Sound dans le Mixer

Alternativement, le Mixer peut afficher **les Sound Slots d'un Group spécifique** :



Dans ce mode, les Strips d'entrée (**1**) de la console représentent tous les Sounds du Group en focus, tandis que le Strip de sortie (**2**) situé à l'extrémité droite représente le Group en focus. Deux rangées apparaissent tout en haut du Mixer :

- La première rangée (**3**) contient les Headers de tous vos Groups, ainsi que du Channel Master/Cue. Le Header du Group en focus (ou du Channel Master/Cue, à l'extrémité droite) apparaît en surbrillance.

- La deuxième rangée (**4**) contient les Headers des Sound Slots du Group en focus. Le Header du Sound Slot en focus (ou celui du Group parent, à l'extrémité droite) apparaît en surbrillance.

Basculer le Mixer entre le niveau Group et le niveau Sound

Vous pouvez à tout moment basculer d'un mode d'affichage à l'autre :

► Pour faire basculer l'affichage du Mixer entre « tous les Groups de votre Project » et « tous les Sound Slots d'un Group spécifique », double-cliquez sur l'arrière-plan de n'importe quel Header de Group, en haut du Mixer.

→ Si le Mixer affichait auparavant des Sound Strips, il affichera à la place tous les Groups Strips, et le focus s'établira sur le Group sur lequel vous venez de double-cliquer. Si le Mixer affichait auparavant les Group Strips, il affichera à la place tous les Sound Strips du Group sur lequel vous venez de double-cliquer. Le focus s'établira sur le dernier Sound Slot ayant été en focus dans ce Group.



Assurez-vous de bien double-cliquer sur l'arrière-plan du Header, et non sur son numéro ou lettre +numéro situé en haut à gauche – au lieu de faire basculer le Mixer entre ses deux modes d'affichage, cela aurait pour effet d'activer/désactiver le Mute pour le Channel du Group correspondant !

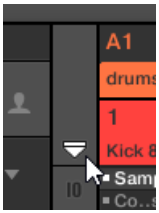
13.2.2 Modifier l'affichage du Mixer

Quel que soit le niveau actuellement affiché par le Mixer (Group ou Sound), son affichage peut être modifié de la manière décrite ci-dessous, afin de l'adapter à votre utilisation du moment.

Développer/minimiser le Mixer

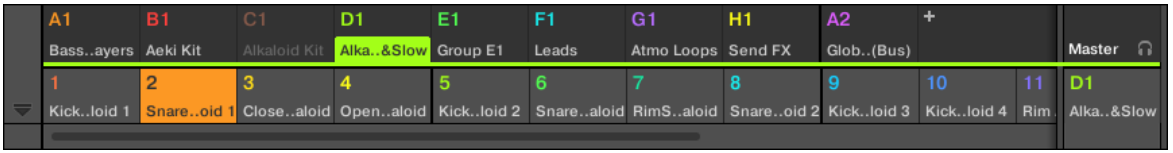
Vous pouvez développer/minimiser le Mixer afin qu'il n'affiche que les Headers des Groups ou des Sounds, ou bien les Channel Strips en entier :

► Cliquez sur le bouton flèche situé en bas à gauche du Mixer pour afficher/masquer le détail des Channels dans le Mixer.



Minimiser/développer le Mixer.

Lorsque le Mixer est minimisé, les Channel Strips sont réduits à leurs Headers :



Un Channel Strip dans le Mixer minimisé.

Afficher/masquer des sections spécifiques des Strips

Que vous affichiez tous les Group Channels ou tous les Sound Channels d'un Group particulier, le Mixer vous permet de choisir les sections à afficher dans les Strips actuelles. Pour cela, utilisez les trois boutons à gauche du Mixer, sous le bouton flèche d'expansion du Mixer :



Choix des sections des Channel Strips à afficher :

De haut en bas :

- **Bouton IO** : Cliquez sur ce bouton pour afficher/masquer les réglages d'entrée et de sortie (MIDI et audio) des Channel Strips.
- **Icône Plug-in** : Cliquez sur cette icône pour afficher/masquer les Plug-in Lists des Channel Strips.
- **Bouton AUX** : Cliquez sur ce bouton pour afficher/masquer les réglages des sorties auxiliaires des Channel Strips.

Les réglages concernant la sortie audio principale demeurent toujours visibles, même lorsque le bouton IO est désactivé.

Pour une description détaillée des réglages disponibles dans les Channel Strips, veuillez consulter la section ↑13.2.5, Ajuster les réglages des Channel Strips ci-après.

13.2.3 Sélectionner les Channel Strips

Puisque l'Affichage Mix est simplement un autre mode d'affichage et d'accès aux Channels de MASCHINE, la sélection et le focus fonctionnent de manière similaire au sein du Mixer et en Affichage Arrange :

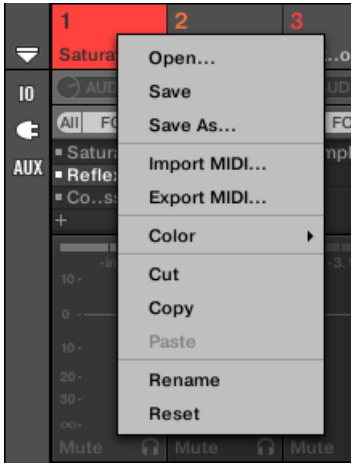
- Pour établir le focus sur un Channel spécifique (Sound ou Group), cliquez sur l'arrière-plan de son Header dans les deux rangées situées tout en haut du Mixer (rangée du haut pour les Groups et le Master/Cue, rangée du bas pour les Sounds, si elle est visible) ou utilisez les commandes habituelles de votre contrôleur (voir section ↑3.3.4, Établir le focus sur un Group ou un Sound). Le Header du Channel en focus apparaît en surbrillance.
- Établir le focus sur un Channel Strip spécifique dans le Mixer a pour effet d'automatiquement établir le focus sur le Channel (Sound, Group ou Master) correspondant dans l'Affichage Arrange, et inversement.
- Lorsque le Mixer affiche les Sound Strips d'un Group, si vous cliquez sur le Header d'un autre Group (rangée du haut), le Mixer reste au niveau Sound et affiche directement les Sound Strips de cet autre Group.
- Il est possible de sélectionner plusieurs Channel Strips parmi ceux affichés. Le Channel Strip en focus est toujours sélectionné. La sélection multiple suit les mêmes règles qu'en Affichage Arrange (voir section ↑5.1.3, Sélectionner plusieurs Sounds ou Groups).

Quel que soit le Channel Strip en focus, le Plug-in Strip situé en bas de l'Affichage Mix présente les Plug-ins chargés dans ce Channel spécifique (voir section ↑13.4, Le Plug-in Strip).

13.2.4 Gestion de vos Channels dans le Mixer

Le Mixer donne accès aux mêmes commandes de gestion dédiées aux Sounds et aux Groups que l'Affichage Arrange, avec des procédures similaires. La plupart de ces commandes sont accessibles par les menus contextuels des Channels :

- Pour ouvrir le menu contextuel d'un Channel, effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur l'arrière-plan du Header du Channel :



L'ouverture du menu contextuel d'un Channel établit automatiquement le focus sur ce Channel.

Le menu contextuel des Channels possède exactement les mêmes entrées qu'en Affichage Arrange.

Les commandes de gestion suivantes sont disponibles dans le Mixer :

Commande de gestion	Action
Renommer les Channels	Double-cliquez sur le nom du Channel situé dans le Header, saisissez le nom souhaité à l'aide de votre clavier d'ordinateur, puis appuyez sur [Entrée] pour confirmer (ou sur [Échap] pour annuler). Vous pouvez également ouvrir le menu contextuel du Channel et sélectionner *Rename*. Voir sections ↑5.2.3, Renommer les Sound Slots et ↑5.3.3, Renommer les Groups.
Changer la couleur du Channel	Ouvrez le menu contextuel du Channel et sélectionnez *Color*. Voir sections ↑5.2.4, Modifier la couleur des Sounds et ↑5.3.4, Modifier la couleur des Groups.
Copier/coller les Channels	Ouvrez le menu contextuel du Channel et sélectionnez *Copy* ou *Paste*. Voir sections ↑5.2.6, Copier et coller les Sounds et ↑5.3.6, Copier et coller les Groups.
Réinitialiser des Sound Channels	Ouvrez le menu contextuel du Sound Channel et sélectionnez *Reset*. Voir section ↑5.2.8, Réinitialiser les Sound Slots.
Supprimer des Group Channels	Ouvrez le menu contextuel du Group Channel et sélectionnez *Delete*. Voir section ↑5.3.8, Supprimer des Groups.
Sauvegarder des Channels	Ouvrez le menu contextuel du Channel et sélectionnez *Save As…*. Voir sections ↑5.2.5, Sauvegarder les Sounds et ↑5.3.5, Sauvegarder les Groups.



Dans le Mixer, il n'est pas possible de glisser-déposer les Sounds et les Groups pour les déplacer. Ceci n'est possible qu'en Affichage Arrange – voir sections ↑5.2.7, Déplacer des Sounds et ↑5.3.7, Réordonner les Groups pour plus de détails.

13.2.5 Ajuster les réglages des Channel Strips

La disposition des Sound Strips et des Groups Strips s'approche de celle d'une console de mixage classique. Le signal traverse la tranche de haut en bas : partant des réglages de routage d'entrée (en haut), il passe ensuite à travers les divers Plug-ins chargés dans le Channel, puis traverse les contrôles de panoramique et de volume, pour finalement arriver aux réglages de routage de sortie (en bas).

Les réglages disponibles dans chaque Channel Strip reprennent la plupart des paramètres se trouvant dans les Channel Properties qui apparaissent dans la Control Area de l'Affichage Arrange ; l'Affichage Mix permet de régler ces paramètres de manière plus intuitive et visuelle (voir la liste de tous les paramètres disponibles à la fin de cette section).

Ajuster les réglages à la volée

Le Mixer possède une intéressante fonctionnalité dont ne dispose pas l'Affichage Arrange : vous pouvez rapidement modifier les réglages de n'importe quel Channel Strip affiché sans avoir besoin d'établir préalablement le focus sur le Channel en question : pour modifier un réglage au sein des Channel Strips affichés, cliquez simplement sur le réglage souhaité – la sélection et le focus demeureront inchangés.

Astuce : utilisez le Strip du Channel parent situé à l'extrémité droite

Dans les deux modes d'affichage du Mixer, le Channel Strip situé le plus à droite (le Strip de « sortie » de la console de mixage) représente le Channel parent.

- Si le Mixer affiche actuellement tous les Groups, le Strip situé le plus à droite représente le Channel Master (ou Cue).
- Si le Mixer affiche actuellement tous les Sounds du Group en focus, le Strip situé le plus à droite représente le Group en question.

En particulier, au niveau Sound, ceci vous permettra de rapidement contrôler le volume et ajuster les réglages du Group parent, sans avoir à passer l'affichage du Mixer au niveau Group.

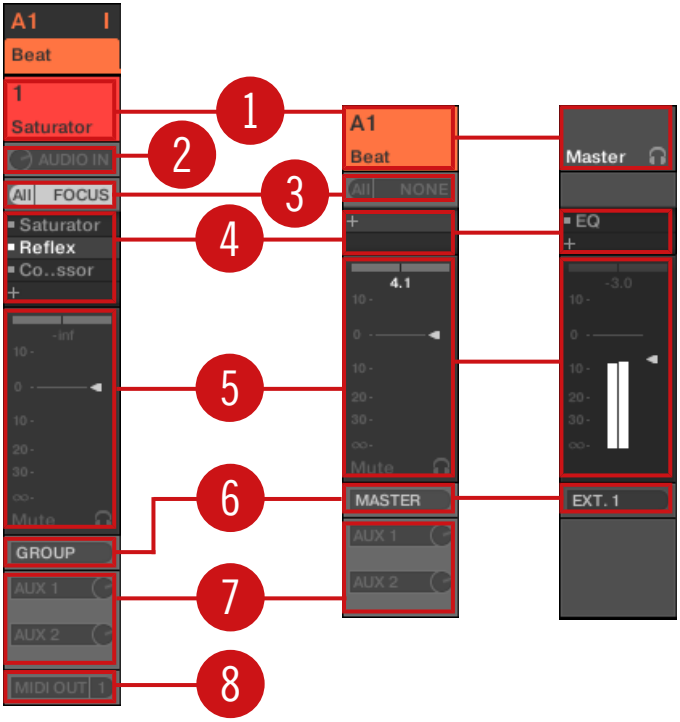


Par exemple, si une grosse caisse est trop forte dans un kit de batterie : baissez son volume et contrôlez simultanément (tout à droite) l'effet de votre réglage sur le volume global du Group – vous pouvez rapidement ajuster le niveau du Group, si besoin est.

Réglages disponibles dans les Channel Strips des Sound/Group

Voici une liste de tous les éléments disponibles dans un Channel Strip complet. Pour chaque élément, nous indiquons le fonctionnement de base et le paramètre correspondant dans l'Affichage Arrange.

> Si certains des réglages ne sont pas visibles, assurez-vous que le Mixer n'est pas minimisé et que le bouton correspondant (à gauche du Mixer) est bien activé – pour plus d'informations, voir section ↑13.2.2, Modifier l'affichage du Mixer.



Un Channel Strip complet au sein du Mixer (Sound à gauche, Group et Master à droite).

(**1**) **Header** : affiche le nom et l'index (lettre + numéro) du Group ou le numéro du Sound. Les Headers de la rangée du haut correspondent aux Groups ; les Headers de la deuxième rangée (niveau Sound uniquement) correspondent aux Sounds. Si le reste du Channel Strip n'est actuellement pas visible, le Header affiche en outre un mini indicateur de niveau, dans le coin en haut à droite. Les actions suivantes sont disponibles :

- Basculer le mode d'affichage du Mixer entre les Sounds et les Groups (voir section ↑13.2.1, Afficher les Groups ou afficher les Sounds).
- Établir le focus sur/sélectionner des Channels spécifiques (voir section ↑13.2.3, Sélectionner les Channel Strips).
- Renommer le Channel : Double-cliquez sur le nom actuel du Channel, saisissez un nouveau nom à l'aide de votre clavier d'ordinateur, puis appuyez sur [Entrée] pour confirmer (ou sur [Échap] pour annuler). Vous pouvez également utiliser l'entrée *Rename* du menu contextuel du Channel.
- Autres commandes de gestion : Pour ouvrir le menu contextuel d'un Channel, effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur l'arrière-plan du Header du Channel (voir section ↑13.2.4, Gestion de vos Channels dans le Mixer).

(**2**) **Réglages d'entrée audio** (Sound Strips uniquement) : permet de configurer le routage de l'entrée audio. Visible uniquement si le bouton IO est activé, à gauche du Mixer. Cliquez sur le label AUDIO IN pour sélectionner une entrée audio, et réglez son niveau à l'aide du petit curseur situé à droite. Ces contrôles sont équivalents aux paramètres Source et Gain de la page Audio des Input Properties du Sound correspondant. Voir section ↑12.1.1, Envoyer des signaux audio externes vers les Sounds pour plus d'informations.

(**3**) **Réglages d'entrée MIDI** : permet de configurer le routage de l'entrée MIDI. Visible uniquement si le bouton IO est activé, à gauche du Mixer. Cliquez sur le label MIDI IN pour sélectionner un port d'entrée MIDI, puis sélectionnez un canal MIDI à l'aide du petit menu situé à droite. Ces contrôles sont équivalents aux sélecteurs Source et Channel de la page MIDI des Input Properties des Sound et des Groups (respectivement). Voir section ↑12.2.1, Déclencher des Sounds à l'aide de notes MIDI pour plus d'informations.

(**4**) **Plug-in List** : affiche les Plug-ins chargés dans le Channel. Visible uniquement si l'icône Plug-in est activée, à gauche du Mixer. Les actions suivantes sont disponibles :

- Cliquez sur le petit symbole « + » pour ouvrir le menu Plug-in et charger un nouveau Plug-in en fin de liste.

- Effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur un Plug-in existant pour le remplacer par un autre Plug-in ou le supprimer (pour cela, sélectionnez *None* dans le menu).
- Cliquez sur le nom d'un Plug-in pour le sélectionner. Si ce Plug-in est actuellement masqué au sein du Plug-in Strip (en dessous du Mixer), celui-ci se décalera automatiquement de sorte à afficher l'interface du Plug-in (voir section ↑13.4, Le Plug-in Strip).
- Cliquez sur le petit carré situé à gauche d'un Plug-in pour mettre celui-ci en Bypass (le Plug-in en Bypass apparaît grisé) ou pour le réactiver au sein de la chaîne du signal.
- Glissez-déposez les Plug-ins pour les déplacer au sein de la liste.

Cette Plug-in List est en tous points équivalente à la Plug-in Liste de la Control Area de l'Affichage Arrange. Pour tous les détails, veuillez consulter la section ↑7.1, Vue d'ensemble des Plug-ins.

(**5**) **Section des tirettes** : permet de régler le volume et la position panoramique du Channel, ainsi que ses états Mute et Cue. Les actions suivantes sont disponibles :

- Faites glisser la **tirette** verticale pour ajuster le volume du Channel. Ce contrôle est équivalent au paramètre Level de la page Audio des Output Properties du Channel (voir ↑12.1.2, Configurer les sorties principales des Sounds et des Groups). En outre, l'**indicateur de niveau** du Channel indique à tout moment le volume du Channel. La **valeur de crête** apparaît en gris au-dessus de l'indicateur de niveau et de la tirette. Si cette valeur de crête dépasse zéro, l'affichage devient blanc pour indiquer une saturation ; cliquez sur la valeur pour la réinitialiser.
- Faites glisser la tirette horizontale située en haut pour régler la **position panoramique** du Channel au sein du champ stéréo. Ce contrôle est équivalent au paramètre Pan de la page Audio des Output Properties du Channel (voir ↑12.1.2, Configurer les sorties principales des Sounds et des Groups).
- Cliquez sur le **bouton Mute** pour passer le Channel en Mute, ou effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) dessus pour passer en Mute tous les autres Channels (fonction « Solo »). Voir section ↑6.3.1, Mute et Solo pour plus d'informations.
- Cliquez sur le petit **bouton casque** pour envoyer le Channel sur / retirer le Channel du bus de Pré-écoute (Cue). Ce contrôle est équivalent au paramètre Cue de la page Audio des Output Properties du Channel. Voir section ↑13.2.6, Utiliser le bus de Pré-écoute (Cue) pour plus d'informations.

(**6**) **Menu de sortie audio principale** : permet de sélectionner une destination pour la sortie audio du Channel. Par défaut, la sortie des Sound Channels est envoyée à leur Group parent, la sortie des Groups est envoyée au Master, et la sortie du Master est envoyée sur la première paire de sortie stéréo. Cliquez sur ce label pour sélectionner une autre destination. Ce contrôle est équivalent au sélecteur Dest. de la page Audio des Output Properties, pour les Sounds, les Groups (voir ↑12.1.2, Configurer les sorties principales des Sounds et des Groups) et le Master (voir ↑12.1.4, Configurer les sorties Master et Cue (Pré-écoute) de MASCHINE).

(**7**) **Réglage de routage des auxiliaires** : permet de régler le routage des deux sorties auxiliaires. Visible uniquement si le bouton AUX est activé, à gauche du Mixer. Cliquez sur le label AUX 1 ou AUX 2 pour sélectionner une destination pour la sortie auxiliaire correspondante ; réglez son volume à l'aide du petit curseur situé à droite et choisissez le point de prélèvement du signal en cliquant sur le label Post ou Pre. Ces contrôles sont respectivement équivalents aux sélecteurs Dest., Level et Order de la page Aux des Output Properties des Sound et des Groups (voir ↑12.1.3, Configurer les sorties auxiliaires pour les Sounds et les Groups).

(**8**) **Réglage de sortie MIDI** (Sound Strips uniquement) : permet de sélectionner une sortie MIDI. Visible uniquement si le bouton IO est activé, à gauche du Mixer. Cliquez sur le label MIDI OUT pour sélectionner un port de sortie MIDI, puis sélectionnez un canal MIDI à l'aide du petit menu situé à droite. Ces contrôles sont équivalents aux sélecteurs Dest. et Channel de la page MIDI des Output Properties des Sound (voir ↑12.2.5, Émettre du MIDI depuis les Sounds).



La modulation des paramètres n'est pas visible dans le Mixer. Par conséquent, la valeur des paramètres modulés peut être modifiée même si les éléments de contrôle correspondants restent en position fixe dans le Mixer. Par exemple, si la tirette d'un Channel Strip est complètement baissée mais que le volume de ce Channel est modulé, dans la pratique, le niveau du Channel pourra parfois excéder la position de la tirette, et amener le signal à être audible (ainsi que provoquer une activité sur l'indicateur de niveau !) bien que la tirette demeure complètement baissée. En Affichage Arrange, la modulation des paramètres continus est signalée dans la Control Area par le cerclage externe des curseurs. Pour plus d'informations concernant la modulation des paramètres, veuillez consulter la section ↑11.5, Enregistrer et éditer une modulation.

Réglages disponibles dans les Channel Strips Master/Cue

Les Channel Strips Master/Cue sont similaires aux Channel Strips Sound/Group décrits précédemment, à l'exception des éléments suivants (les numéros font référence à l'image du paragraphe précédent) :

- Le bouton Mute de la section des tirettes (**5**) n'est pas disponible.
- Les réglages d'entrée audio (**2**) et d'entrée MIDI (**3**) ne sont pas disponibles.
- Les réglages de routage des auxiliaires (**7**) et de sortie MIDI (**8**) ne sont pas disponibles.
- Il n'y a pas de Plug-in List (**4**) dans le Channel Strip Cue (tranche du Channel de Pré-écoute).

13.2.6 Utiliser le bus de Pré-écoute (Cue)

MASCHINE dispose d'un bus dédié à la pré-écoute (bus Cue). Le bus de Pré-écoute (Cue) permet le routage de n'importe quel Channel (Sound ou Group) sur une sortie séparée sans modifier la sortie principale de MASCHINE. Vous pouvez par exemple l'utiliser pour préparer un Sound ou un Group au casque pendant une session live : commencez par router le Channel vide vers le bus Cue, puis chargez le Sound ou le Group souhaité depuis le Browser (ou créez-en un de toutes pièces), ajoutez des Plug-ins, réglez les paramètres de votre choix sur le Channel, enregistrez à votre guise des Patterns pour ce Group, et, une fois que vous êtes prêt(e), intégrez le Channel à votre performance !

Le bus Cue sert également à la mise en œuvre des fonctionnalités suivantes :

- Pré-écoute des Samples dans le Browser (voir section ↑4.3.3, Pré-écouter des Samples).
- Métronome (voir section ↑11.2.3, Utiliser le Métronome).
- Fonctions de pré-écoute dans le Sample Editor lorsque vous enregistrez (voir section ↑17.2.2, Sélectionner la Source audio et le mode d'enregistrement) ou découpez des Samples (« Slicing » ; voir section ↑17.4, Découper un Sample en Slices).

Envoyer des Channels (Sounds et Groups) sur le bus de Pré-écoute (Cue)

► Dans n'importe que Channel Strip, cliquez sur le petit bouton casque pour envoyer le Channel sur le bus de Pré-écoute (Cue).

→ Le bouton casque s'allume. Le Channel n'est plus envoyé vers sa destination prévue mais sur le bus Cue.

Pour retirer le Channel du bus Cue et le renvoyer vers la destination définie dans ses réglages de sortie, cliquez à nouveau sur le bouton casque.

Vous pouvez envoyer simultanément sur le bus Cue autant de Channels (Sounds et Groups) que souhaité.

En Affichage Arrange, l'équivalent du bouton casque est l'interrupteur Cue situé dans la page Audio des Output Properties des Sounds et des Groups (voir section ↑12.1.2, Configurer les sorties principales des Sounds et des Groups).

Les fonctions Mute et Solo ne s'appliquent pas aux Channels envoyés sur le bus Cue : ce qui est envoyé sur le bus Cue est toujours joué par le Channel Cue, que le Channel original soit en Mute ou non.

Régler le Channel Cue dans le Mixer

Tous les signaux du bus Cue passent par le Channel Strip Cue (tranche du Channel de Pré-écoute). Voici comment afficher le Channel Strip Cue dans le Mixer :

1. Cliquez sur le Header du Strip Master/Cue situé en haut à droite du Mixer.

   Si le Mixer affichait précédemment les Sound Channels, il passe au niveau Group. Le Channel Strip Master/Cue apparaît et passe en focus.

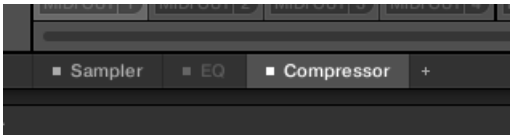
2. Cliquez sur l'icône en forme de casque dans le Header du Master.

→ Le Channel Strip Master devient alors le Channel Strip Cue. Vous pouvez y régler le niveau et la position panoramique du Channel Cue, ainsi que la destination vers laquelle vous souhaitez envoyer le signal de Pré-écoute. Pour la destination, choisissons par exemple une autre paire de sorties sur lesquelles nous aurons branché notre casque. Ces réglages sont décrits à la section ↑12.1.4, Configurer les sorties Master et Cue (Pré-écoute) de MASCHINE.

13.3 La Plug-in Chain

Au milieu de l'Affichage Mix, juste en dessous du Mixer, une barre horizontale affiche la liste de tous les Plug-ins chargés dans le Channel en focus : il s'agit de la **Plug-in Chain**. Les Plug-ins sont disposés en une série horizontale au sein de la Plug-in Chain ; le signal audio traverse les Plug-ins du Channel de la gauche vers la droite.



Une Plug-in Chain, avec le Compressor sélectionné, et l'EQ en Bypass.

Bien qu'elle soit disposée horizontalement, la Plug-in Chain a la même fonctionnalité que la Plug-in List située dans les Channel Strips du Mixer (au-dessus) – en l'occurence : l'organisation des Plug-ins du Channel.

- Cliquez sur le nom d'un Plug-in pour le sélectionner. Si ce Plug-in est actuellement masqué au sein du Plug-in Strip (situé en dessous), celui-ci se décale automatiquement de sorte à afficher l'interface du Plug-in.
- Cliquez sur la petite icône « + » située à la fin de la chaîne et sélectionnez un Plug-in dans le menu pour le charger en bout de chaîne ; vous pouvez également effectuer un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le nom d'un Plug-in pour le remplacer par un autre Plug-in. Voir section ↑7.1.3, Charger, retirer et remplacer un Plug-in pour plus d'informations.
- Cliquez sur le petit carré situé à gauche du nom d'un Plug-in pour mettre le Plug-in Slot en Bypass (les Slots en Bypass sont grisés). Cliquez sur le petit carré à nouveau pour réactiver le Plug-in Slot et réinsérer le Plug-in dans la chaîne de traitement du signal. Voir section ↑7.1.5, Mettre les Plug-ins Slots en Bypass pour plus d'informations.
- Pour gérer vos presets de Plug-ins, effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le nom d'un Plug-in et utilisez les commandes *Open...*, *Save As...* et *Save As Default...* (Plug-ins Native Instruments et Plug-ins Externes uniquement). Veuillez consulter les sections ↑7.1.9, Sauvegarder et charger des presets de Plug-in et ↑7.3.4, Utiliser des presets de plug-ins VST/AU pour plus d'informations à ce sujet.

Il n'est pas possible de déplacer les Plug-ins au sein de la Plug-in Chain. Pour cela, utilisez par exemple la Plug-in List située dans les Channels du Mixer situé juste au-dessus (voir la description de la Plug-in List à la section ↑13.2.5, Ajuster les réglages des Channel Strips).

13.4 Le Plug-in Strip

Dans la partie inférieure de la fenêtre de MASCHINE, l'Affichage Mix fournit une représentation intuitive de tous les Plug-ins chargés dans le Channel (Sound, Group ou Master) actuellement en focus : il s'agit du **Plug-in Strip**). Le Plug-in Strip affiche les Plug-ins chargés sous la forme d'une série de **panneaux de Plug-ins**, chaque Plug-in possédant son propre panneau.

Comme dans la Plug-in Chain située juste au-dessus, les Plug-ins sont disposés ici en une série horizontale ; le signal audio traverse les Plug-ins du Channel de la gauche vers la droite.



Le Plug-in Strip d'un Channel, avec une interface dédiée pour chaque Plug-in.

Le Plug-in Strip peut être composé de divers types de panneaux, suivant le type des Plug-ins (Internes, Native Instruments ou Externes) :

- Pour tous les types de Plug-ins, un **Header de Plug-in** est situé tout en haut du panneau : ↑13.4.1, Le Header des Plug-ins.
- **Les Effets Internes et les Drumsynths** possèdent leurs propres panneaux personnalisés : ↑13.4.2, Panneaux pour les Drumsynths et les Effets Internes.
- Le Plug-in **Sampler** possède un panneau spécial plus développé : ↑13.4.3, Panneau du Sampler.
- Les **Plug-ins Native Instruments** possèdent des panneaux dédiés inspirés des interfaces utilisateur de chaque produit Native Instruments spécifique : ↑13.4.4, Panneaux personnalisés des Plug-ins Native Instruments.

- Les Plug-ins Native Instruments et les Plug-ins Externes peuvent également être **détachés** et ouverts dans une fenêtre flottante : ↑13.4.5, Détacher un panneau de Plug-in (Plug-ins Native Instruments et Externes uniquement).

Naviguer au sein du Plug-in Strip

Si la fenêtre de MASCHINE n'est pas assez large pour que tous les panneaux de Plug-in soient intégralement affichés dans le Plug-in Strip, cliquez sur le nom du Plug-in de votre choix dans la Plug-in Chain (juste au-dessus) pour faire défiler le Plug-in Strip jusqu'au panneau correspondant :



Cliquez sur un Plug-in de la Plug-in Chain pour afficher son panneau dans le Plug-in Strip situé juste en dessous.

Si la fenêtre de MASCHINE est trop étroite pour que tous les panneaux de Plug-in soient affichés simultanément, une barre de défilement horizontale apparaît en bas du Plug-in Strip pour vous permettre d'afficher les panneaux masqués.



Utilisez la barre de défilement horizontale pour afficher les autres panneaux de Plug-in.

Si la fenêtre de MASCHINE n'est pas assez haute pour qu'un des panneaux de Plug-in soit affiché intégralement, une barre de défilement verticale apparaît sur la droite du panneau pour permettre l'affichage de sa partie masquée :



Utilisez la barre de défilement verticale pour afficher le reste du Plug-in.

13.4.1 Le Header des Plug-ins

Tous les types de Plug-ins (Internes, Native Instruments et Externes) disposent d'un **Header de Plug-in** affiché en haut du panneau des Plug-ins :



Le Header des Plug-ins situé en haut du panneau des Plug-ins.

Le Header des Plug-ins peut contenir les éléments suivants, de gauche à droite :

(**1**) **Bouton Ouvrir la fenêtre du Plug-in** (Plug-ins Native Instruments et Plug-ins Externes uniquement) : Cliquez sur la petite flèche pour ouvrir/fermer l'interface du Plug-in dans une fenêtre séparée. Pour plus d'informations à ce sujet, veuillez consulter la section ↑13.4.4, Panneaux personnalisés des Plug-ins Native Instruments.

(**2**) **Bouton Affichage complémentaire** (Plug-ins Native Instruments spécifiques) : Certains Plug-ins Native Instruments disposent de deux affichages différents pour leur interface. Cliquez sur le petit « + » pour basculer entre l'Affichage par défaut et l'Affichage complémentaire. Pour plus d'informations à ce sujet, veuillez consulter la section ↑13.4.4, Panneaux personnalisés des Plug-ins Native Instruments.

(**3**) **Nom du Preset** : Affiche le nom du Preset chargé, s'il y en a un.

(**4**) **Bouton Quick Browse** : Cliquez sur la petite loupe pour lancer la fonction Quick Browse et rappeler dans le Browser les termes de recherche que vous avez utilisés pour trouver le Preset actuel.

13.4.2 Panneaux pour les Drumsynths et les Effets Internes

Pour les Drumsynths et les Effets Internes, les panneaux du Plug-in Strip fournissent une représentation visuelle intuitive des Plug-ins et de leurs paramètres.



Les panneaux de Plug-in d'un Drumsynth et de deux Effets Internes.

Comme pour tous les autres Plug-ins, les panneaux des Drumsynths et des Effets Internes possèdent un Header situé tout en haut. Ce Header contient le nom du Preset actuel ainsi que l'icône Quick Browse – voir section ↑13.4.1, Le Header des Plug-ins pour plus de détails.

Bien que les paramètres soient ici organisés différemment que dans les Parameter Pages de l'Affichage Arrange, les panneaux des Drumsynths et des Effets Internes contiennent exactement les mêmes paramètres que les Parameter Pages de l'Affichage Arrange.

Les seules exceptions sont le Compressor, le Gate et le Limiter : leurs panneaux contiennent en effet un indicateur de niveau supplémentaire qui n'est pas disponible dans la Control Area (il affiche la réduction de gain pour le Compressor, et le niveau d'entrée pour le Gate et le Limiter).

Pour une description exhaustive de tous les paramètres disponibles dans chaque panneau, veuillez consulter le chapitre ↑9, Utiliser les Drumsynths pour les Drumsynths et le chapitre ↑15, Référence des effets pour les Effets Internes.

La modulation des paramètres n'est pas visible dans les panneaux des Plug-ins Internes. Par conséquent, la valeur des paramètres modulés peut être modifiée même si les éléments de contrôle correspondants ne bougent pas au sein du panneau. Pour plus d'informations concernant la modulation des paramètres, veuillez consulter la section ↑11.5, Enregistrer et éditer une modulation.

13.4.3 Panneau du Sampler

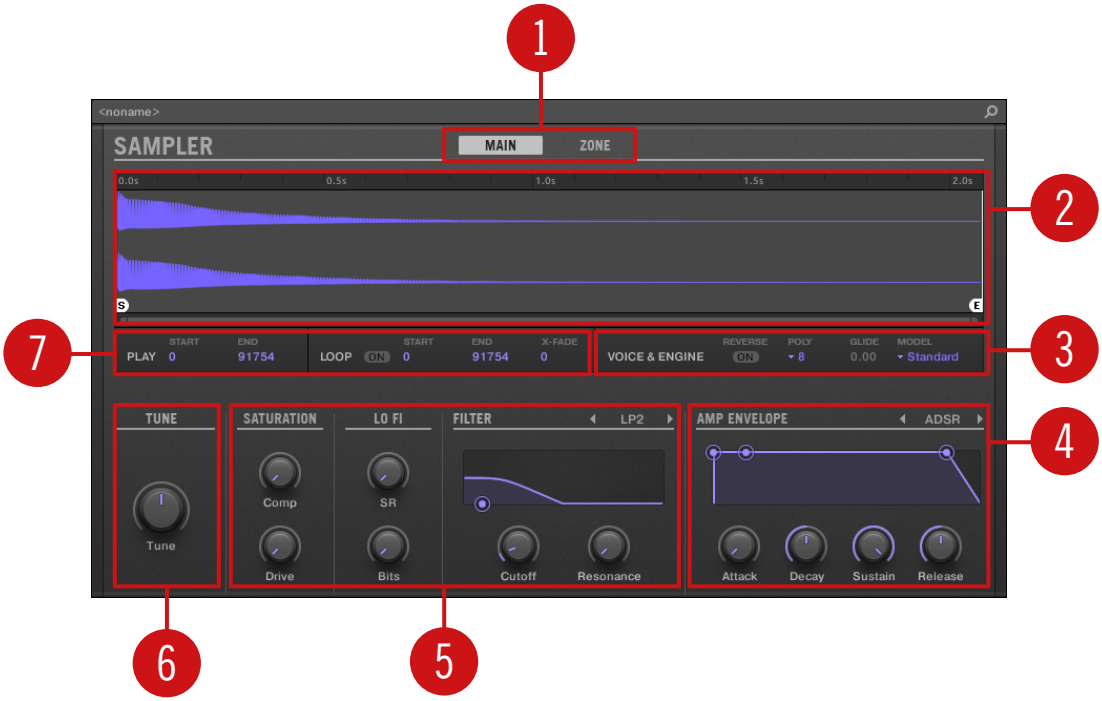
Pour le Sampler, le Plug-in Strip possède un panneau personnalisé qui donne accès à un judicieux mélange de paramètres disponibles dans les trois premières pages de la Control Area, ainsi que de paramètres disponibles dans la page Zone du Sample Editor.

Comme pour tous les autres Plug-ins, le panneau du Sampler possède un Header situé tout en haut. Ce Header contient le nom du Preset actuel ainsi que l'icône Quick Browse – voir section ↑13.4.1, Le Header des Plug-ins pour plus de détails.

Le panneau du Sampler contient deux volets distincts : MAIN et ZONE. Ceux-ci peuvent respectivement être affichés en cliquant sur les boutons MAIN et ZONE du sélecteur situé en haut de l'interface du Sampler.

La modulation des paramètres n'est pas visible dans les panneaux des Plug-ins Internes. Par conséquent, la valeur des paramètres modulés peut être modifiée même si les éléments de contrôle correspondants ne bougent pas au sein du panneau. Pour plus d'informations concernant la modulation des paramètres, veuillez consulter la section ↑11.5, Enregistrer et éditer une modulation.

Sampler – Volet MAIN



Le Sampler au sein du Plug-in Strip.

(**1**) **Sélecteur de volet** : Cliquez sur MAIN ou ZONE pour afficher le volet correspondant du Plug-in.

(**2**) **Forme d'onde du Sample** : Affiche la forme d'onde du Sample utilisé dans la Zone sélectionnée. Cet affichage offre les mêmes fonctionnalités que celui de l'Affichage Sample de la page Zone, dans le Sample Editor : marqueurs de début et de fin, zoom, etc. Pour plus de détails, voir la section ↑17, Sampling et assignation des Samples.

(**3**) **Section VOICE & ENGINE** : Permet d'ajuster les paramètres Polyphony, Glide et Mode de la page Voice Settings / Engine de la Control Area, et le bouton Reverse de la page Pitch/Envelope de la Control Area. Pour plus de détails, voir respectivement les sections ↑7.2.1, page 1 : Voice Settings / Engine et ↑7.2.2, page 2 : Pitch / Envelope.

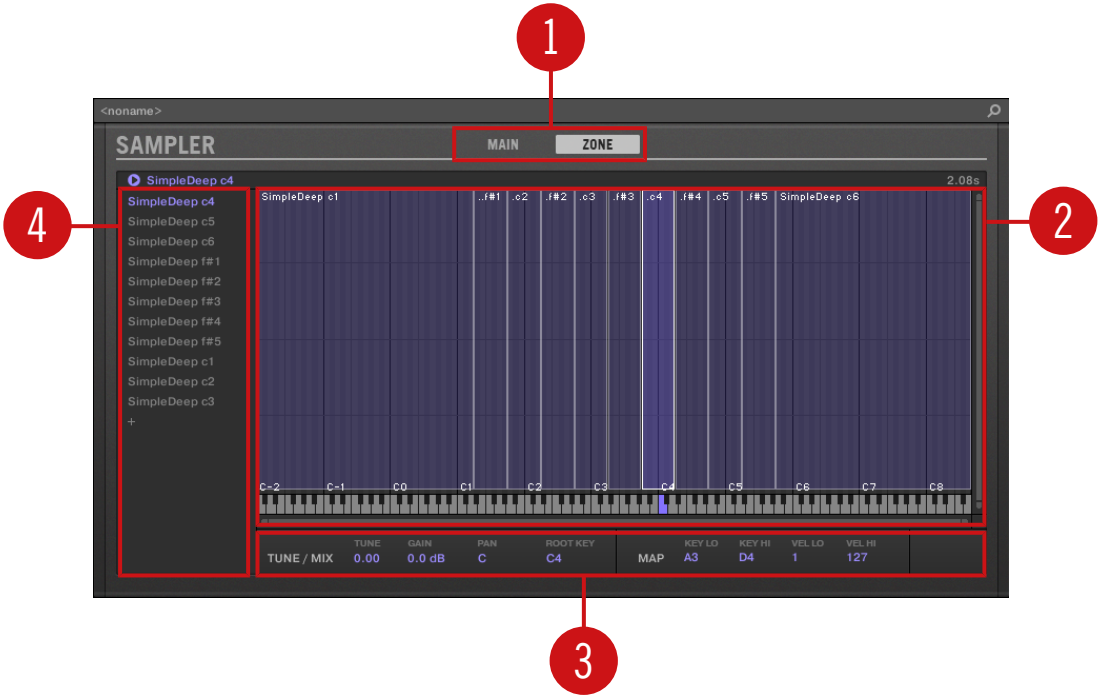
(**4**) **Section AMP ENVELOPE** : Permet de régler le paramètre Type et les paramètres d'enveloppe de la page Pitch/Envelope de la Control Area. Pour plus de détails, voir la section ↑7.2.2, page 2 : Pitch / Envelope.

(**5**) **Sections SATURATION, LO FI et FILTER** : Permettent de régler les paramètres de la page FX/Filter de la Control Area. Pour plus de détails, voir la section ↑7.2.3, page 3 : FX / Filter.

(**6**) **Section TUNE** : Permet de régler le paramètre Tune de la page Pitch/Envelope de la Control Area. Pour plus de détails, voir la section ↑7.2.2, page 2 : Pitch / Envelope.

(**7**) **Sections PLAY et LOOP** : Permettent respectivement d'ajuster la région de lecture du Sample et les paramètres de bouclage de la zone sélectionnée. Ces sections offrent les mêmes paramètres que les sections PLAY RANGE et LOOP se trouvant dans la page Zone du Sample Editor. Pour plus de détails, voir la section ↑17, Sampling et assignation des Samples.

Sampler – Volet ZONE



Le Sampler au sein du Plug-in Strip.

(**1**) **Sélecteur de volet** : Cliquez sur MAIN ou ZONE pour afficher le volet correspondant du Plug-in.

(**2**) **Sample Map** : Permet de régler la tessiture et l'amplitude de vélocité de vos Zones. Cette Sample Map est identique à l'Affichage Map de la page Zone du Sample Editor. Pour plus de détails, voir la section ↑17, Sampling et assignation des Samples.

(**3**) **Sections TUNE / MIX et MAP** : Permettent de régler les paramètres d'accordage et de gain, ainsi que les tessitures et les amplitudes de vélocité de vos Zones. Ces sections sont les mêmes que les sections TUNE et MAP de la page Zone du Sample Editor. Pour plus de détails, voir la section ↑17.5.6, Régler les paramètres de Zone.

(**4**) **Zone List** : Permet la gestion de vos Zones. Cette liste est la même que la Zone List disponible dans la page Zone du Sample Editor. Pour plus de détails, voir la section ↑17, Sampling et assignation des Samples.



Comme pour les Plug-ins Internes, la modulation des paramètres n'est pas visible dans le panneau du Sampler. Par conséquent, la valeur des paramètres modulés peut être modifiée même si les éléments de contrôle correspondants ne bougent pas au sein du panneau. Pour plus d'informations concernant la modulation des paramètres, veuillez consulter la section ↑11.5, Enregistrer et éditer une modulation.

13.4.4 Panneaux personnalisés des Plug-ins Native Instruments

Les panneaux des Plug-ins Native Instruments disposent d'une fonctionnalité supplémentaire : un ou deux **affichages personnalisés** qui regroupent les paramètres les plus importants du Plug-in dans des interfaces claires et concises, tout en conservant l'aspect général de chacun des produits Native Instruments :

- L'**Affichage par défaut** est disponible pour tous les Plug-ins Native Instruments.
- Un **Affichage complémentaire**, uniquement disponible pour certains Plug-ins Native Instruments, fournit un jeu de contrôles alternatif pour le Plug-in.

Par exemple :

- L'Affichage par défaut d'ABSYNTH 5 est composé des éléments principaux de la fenêtre Perform d'ABSYNTH 5 :



- L'Affichage par défaut de MASSIVE est un assemblage de certaines parties spécifiques de l'Affichage Synth (les huit Macro Controls en haut et les Pages Modulation en dessous) :



- L'Affichage par défaut de GUITAR RIG est constitué d'un mini Rack surmonté d'une version réduite du Header Global :



Comme avec les autres Plug-ins, le panneau des Plug-ins Native Instruments est surmonté du Header de Plug-in contenant un bouton pour l'ouverture du Plug-in dans une fenêtre flottante, le nom du Preset actuel et l'icône Quick Browse – voir la section ↑13.4.1, Le Header des Plug-ins pour plus de détails.

Dans le cas des Plug-ins Native Instruments disposant d'un Affichage complémentaire, le Header contient également un **bouton Affichage complémentaire** (un petit symbole « + ») permettant de basculer entre l'Affichage par défaut et l'Affichage complémentaire.



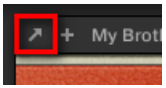
Cliquez sur le petit « + » situé dans le Header pour basculer entre l'Affichage par défaut et l'Affichage complémentaire.

Utilisateurs de macOS : le Plug-in VST d'un produit Native Instruments doit être installé pour que l'Affichage par défaut (et l'Affichage complémentaire, s'il y en a un) de ce produit apparaisse dans le Plug-in Strip. Si vous utilisez habituellement la version AU d'un produit Native Instruments, assurez-vous que sa version VST est également installée sur votre ordinateur, de sorte à garantir une parfaite intégration de ce Plug-in dans MASCHINE. Vous pouvez afficher/masquer les versions AU de vos Plug-ins Native Instruments au sein du menu Plug-in (logiciel) et du Plug-in Browser (contrôleur), grâce à l'option Use NI Audio Units de la page Plug-ins du panneau Preferences – voir section ↑3.6.6, Preferences – page Plug-ins pour plus d'informations.

Tout Plug-in Native Instruments peut également être détaché et ouvert dans une fenêtre flottante séparée. Dans cette fenêtre flottante, il est notamment possible de basculer entre l'Affichage par défaut et l'interface d'utilisation complète du produit Native Instruments original – voir section ↑13.4.5, Détacher un panneau de Plug-in (Plug-ins Native Instruments et Externes uniquement) pour plus d'informations.

13.4.5 Détacher un panneau de Plug-in (Plug-ins Native Instruments et Externes uniquement)

Tout Plug-in Native Instruments ou Externe peut être détaché et ouvert dans sa propre fenêtre flottante ; cliquez pour cela sur la petite flèche diagonale située dans le Header du Plug-in :



Cliquez sur la petite flèche diagonale pour ouvrir le Plug-in dans une fenêtre flottante.

► Pour détacher un Plug-in Native Instruments ou Externe et l'ouvrir dans sa fenêtre flottante dédiée, cliquez sur la petite flèche diagonale située sur la gauche du Header du Plug-in.

→ Le Plug-in apparaît alors dans sa propre fenêtre dédiée.



Lorsque vous détachez un Plug-in Native Instruments, son panneau est remplacé par un fin intercalaire indiquant la position du Plug-in au sein du Plug-in Strip (voir ci-dessous).



Si vous chargez un Plug-in d'un produit plateforme Native Instruments (REAKTOR, KONTAKT, GUITAR RIG) depuis le menu Plug-in, celui-ci s'ouvrira automatiquement dans une fenêtre flottante.

MASCHINE affiche toujours les fenêtre flottantes ouvertes correspondant au Channel en focus (Sound, Group ou Master). Dans ce Channel, vous pouvez ouvrir autant de fenêtres flottantes que vous le souhaitez. Si vous établissez le focus sur un autre Channel, toutes les fenêtres flottantes ouvertes disparaîtront ; elles seront peut-être remplacées par des fenêtres flottantes associées à des Plug-ins Native Instruments et/ou Externes chargés dans le nouveau Channel (Sound, Group, Master) en focus.



La fenêtre flottante des Plug-ins est la même qu'en Affichage Arrange – voir section ↑7.3.1, Ouvrir/fermer les fenêtres des Plug-ins pour plus d'informations à ce sujet.

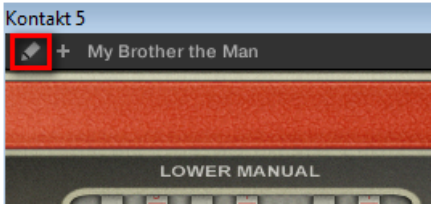
Détacher un Plug-in Native Instruments

Voici les événements entraînés par l'ouverture d'un Plug-in Native Instruments dans sa propre fenêtre flottante :

- Au sein du Plug-in Strip, le panneau du Plug-in est remplacé par un **intercalaire indiquant la position du Plug-in**, qui contient uniquement la petite flèche diagonale – celle-ci vous permettra de réintégrer le Plug-in au Plug-in Strip (voir ci-dessous).



- Le Header du Plug-in apparaît en haut de la fenêtre flottante. En plus des éléments décrits dans la section ↑13.4.4, Panneaux personnalisés des Plug-ins Native Instruments, ce Header contient un **bouton Edit** (une icône en forme de crayon) permettant de basculer sur l'Affichage Edit qui fournit l'interface d'utilisation complète du produit Native Instruments original :



Fermer la fenêtre flottante du Plug-in

► Pour réintégrer un Plug-in Native Instruments ou Externe au Plug-in Strip et fermer sa fenêtre flottante, au sein du Plug-in Strip, cliquez sur la petite flèche diagonale située sur l'intercalaire du Plug-in (Plug-ins Native Instruments) ou sur le Header du panneau de Plug-in générique (Plug-ins Externes).

Il est toujours possible de fermer une fenêtre flottante à l'aide du bouton habituel fourni par votre système d'exploitation, en haut à gauche ou à droite de la fenêtre. Le Plug-in sera réintégré au Plug-in Strip.

13.5 Contrôler votre mix depuis le contrôleur

Votre contrôleur propose un mode Mix dédié. Le mode Mix vous permet de voir et ajuster les paramètres Level et Pan pour tous les Groups et Sounds.

► Appuyez sur SHIFT + SAMPLING pour accéder au mode Mix ou pour le quitter.

Lorsque le mode Mix est activé, le bouton SAMPLING est allumé.



Pour quitter le mode Mix, vous pouvez aussi appuyer simplement sur le bouton SAMPLING allumé.



Le mode Mix de votre contrôleur et l'Affichage Mix du logiciel sont indépendants l'un de l'autre : basculer d'un affichage à l'autre dans le logiciel n'entraîne pas de changement de mode sur votre contrôleur, et inversement – vous pouvez par exemple utiliser votre contrôleur en mode Mix tout en profitant de l'Affichage Arrange du logiciel. Pour plus d'infos sur l'Affichage Mix dans le logiciel, veuillez consulter le chapitre ↑13, Contrôler votre mix.

Basculer les écrans entre les paramètres des Groups et ceux des Sounds

Comme le Mixer du logiciel, le mode Mix vous permet de choisir d'afficher les paramètres des Channels au **niveau Group** (c.-à-d. tous vos Groups) ou au **niveau Sound** (c.-à-d. tous les Sound Slots du Group en focus).

► Pour afficher les paramètres des Groups, appuyez le Bouton 2 (GROUP) au-dessus de l'écran gauche.

→ Vous pouvez maintenant contrôler les paramètres Level et Pan de tous vos Groups (cf. description plus bas).

► Pour afficher les paramètres des Sounds, appuyez le Bouton 3 (SOUND) au-dessus de l'écran gauche.

→ Vous pouvez maintenant contrôler les paramètres Level et Pan de tous les Sounds du Group en focus (cf. description plus bas).

Pour afficher les Sounds d'un autre Group, passez simplement le focus sur cet autre Group en appuyant sur son bouton Group A–H (et en utilisant SHIFT pour passer à une autre banque de Groups, si besoin est), comme vous le feriez habituellement en mode Control. Comme en mode Control, le nom du Channel en focus (Group ou Sound) est toujours affiché dans la partie gauche de la Barre d'information sur l'écran gauche.

Naviguer parmi les Groups et les Sounds

Quel que soit le niveau choisi, les Channels sont organisés par jeux de huit (quatre sur chaque écran).

- Utilisez les boutons Page situés à gauche des écrans pour afficher les huit Channels précédents/suivants (Sounds : 1–8 et 9–16 ; Groups : A1–H1, A2–H2, etc.).

Si vous établissez le focus sur un Sound ou sur un Group non affiché sur les écrans, ceux-ci passeront automatiquement au jeu de huit Channels approprié : par exemple, si les Sound Slots 1–8 sont affichés et que vous appuyez sur le pad 11, les écrans passeront automatiquement à l'affichage des Sound Slots 9–16 de sorte à afficher le Slot 11 que vous venez de sélectionner.



Le focus est strictement équivalent en mode Mix et en mode Control : le Sound ou le Group en focus en mode Mix sera aussi en focus en mode Control, et inversement.

Ajuster les paramètres Level et Pan

Une fois que vous avez les Channels souhaités sont affichés sur les écrans (cf. plus haut), faites comme suit pour ajuster le paramètre Level ou Pan des Channels :

1. Appuyez sur le Bouton 5 ou 6 pour afficher le paramètre Level ou le paramètre Pan.
   Le label (LEVEL ou PAN) sous les Boutons 5 et 6 indique le paramètre actuellement visible sur les écrans.
2. Tournez les Curseurs 1–8 de votre choix pour ajuster le paramètre affiché sur les Channels correspondants.



Comme d'habitude, vous pouvez maintenir SHIFT enfoncé pendant que vous tournez les Curseurs 1–8 pour effectuer des réglages plus fins.



Les paramètres affichés en mode Mix correspondent respectivement aux paramètres Level et Pan situés sur la page Audio des Output Properties du Channel. Pour plus d'informations, veuillez consulter la section ↑12.1.2, Configurer les sorties principales des Sounds et des Groups.

14 Utiliser les effets

À chaque niveau du Project (Sound, Group et Master), vous pouvez ajouter des effets sous la forme de Plug-ins. Chaque Sound, chaque Group, ainsi que le Master peuvent accueillir un nombre illimité d'effets en insert, chargés dans les Plug-in Slots. Dans chaque Plug-in Slot, vous pouvez charger un Plug-in d'effet de type Internal, Native Instruments ou External.

Au sein de la Plug-in List de la Control Area (en affichage Ideas ou Song) comme dans les Channel Strips du Mixer (en Affichage Mix), l'ordre de traitement est toujours du haut vers le bas. Dans le Plug-in Strip de l'Affichage Mix, l'ordre de traitement est de la gauche vers la droite.



Dans le cas des Sounds, le premier Plug-in Slot accueille souvent un Plug-in d'Instrument (Sampler, Drumsynth ou Plug-in d'Instrument Native Instruments ou Externe) – c'est ce qui permet au Sound de générer son propre signal audio. Si au lieu de cela vous chargez un Effet dans le premier Plug-in Slot d'un Sound, ce Sound se comportera comme un point de routage pour les autres Sounds et Groups ; ce Sound sera disponible dans les divers sélecteurs Dest. des Output Properties des autres Sounds et Groups. Pour plus d'informations, voir la section ↑14.1, Appliquer des effets à un Sound, un Group ou au Master ci-dessous.

La plupart des fonctionnalités utilisées dans les procédures décrites dans ce chapitre ont déjà été mentionnées au chapitre ↑7, Utiliser des Plug-ins – dans MASCHINE, les effets ne sont qu'un type de Plug-in parmi d'autres. Néanmoins, nous les illustrerons ici par de nombreux exemples dédiés aux effets. En outre, nous préférerons parfois utiliser l'Affichage Mix plutôt que l'Affichage Arrange – en effet, les fonctions intuitives de routage du Mixer sont particulièrement adaptées à la mise en œuvre de configurations de routage avancées.

14.1 Appliquer des effets à un Sound, un Group ou au Master

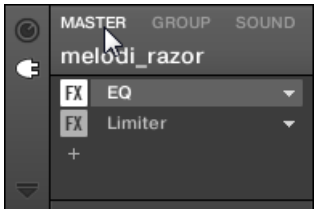
Les procédures pour appliquer un effet à un Sound, à un Group ou au Master sont très similaires.

14.1.1 Ajouter un effet

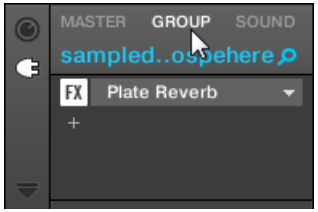
Ajoutons un Plug-in d'Effet quelque part dans notre Project. Nous décrirons tout d'abord dans le détail la procédure en Affichage Arrange, puis nous vous montrerons la procédure équivalente en Affichage Mix.

Choisir le Channel dans lequel l'effet doit être inséré

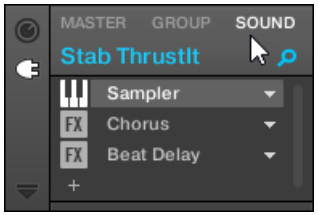
1. Si vous souhaitez appliquer l'effet au Master (pour traiter le signal audio de l'ensemble de votre Project), cliquez sur l'onglet MASTER situé en haut à gauche de la Control Area.



2. Si vous désirez appliquer l'effet à un Group (pour traiter le signal audio de l'ensemble de ce Group), cliquez sur le Group souhaité sur la gauche de l'Arranger, puis cliquez sur l'onglet GROUP situé en haut à gauche de la Control Area.

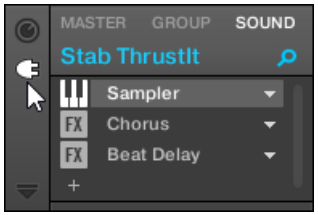


3. Si vous désirez appliquer l'effet à un Sound, cliquez sur son Group parent dans la Group List (sur la gauche de l'Arranger), puis cliquez sur le Sound Slot souhaité dans la Sound List (sur la gauche du Pattern Editor) ; enfin, cliquez sur l'onglet SOUND situé en haut à gauche de la Control Area.

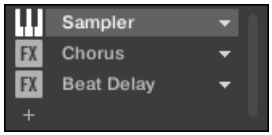


Charger l'effet dans un nouveau Slot

1. Tout à gauche de la Control Area, cliquez sur la petite icône Plug-in pour afficher les Plug-ins du Channel sélectionné :

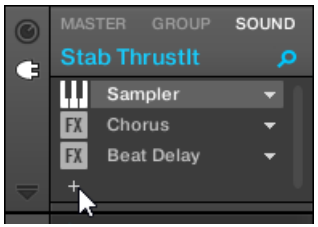


L'icône s'allume. La Plug-in List apparaît à côté ; elle représente l'ensemble des Plug-ins déjà chargés dans le Channel :

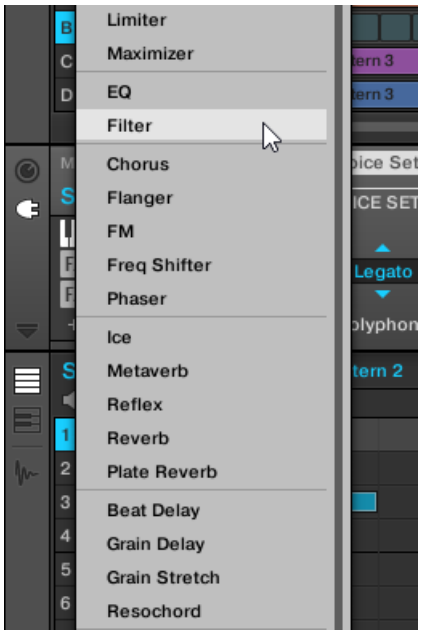


Dans la Plug-in List, chaque Plug-in dispose de son propre Slot (emplacement).

2. Cliquez sur l'icône « + » située sous le dernier Plug-in de la liste (ou située tout en haut, si la liste est encore vide).



Le menu Plug-in s'ouvre et affiche une liste de tous les Plug-ins d'Effet disponibles.



Si vous avez sélectionné un Sound dont la Plug-in List est encore vide, le menu Plug-in affiche également tous les Plug-ins d'Instrument disponibles.

3. Cliquez sur l'item souhaité au sein de la liste. Si vous des Plug-ins d'effet VST/AU sont installés sur votre ordinateur, vous pouvez aussi les charger depuis ce menu, en sélectionnant le sous-menu *Native Instruments* (pour les produits Native Instruments) ou *External* (pour les produits d'un autre fabricant) en haut de la liste.

→ À l'issue de votre sélection, l'effet sera chargé dans un nouveau Plug-in Slot situé à la fin de la liste, et commencera immédiatement à traiter le signal audio du Channel. Les paramètres de l'effet sont affichés dans la Parameter Area située sur la droite (dans l'exemple ci-dessous, nous avons sélectionné l'effet *Phaser* dans le menu Plug-in).



Remarques et astuces concernant le chargement des effets dans le logiciel

- Au lieu de cliquer sur l'icône « + » pour charger un effet dans un nouveau Slot, vous pouvez également cliquer sur la flèche pointant vers le bas située sur la droite d'un Slot existant pour ouvrir le menu Plug-in correspondant : l'effet que vous sélectionnerez dans le menu **remplacera** alors le Plug-in actuellement chargé dans ce Slot.
- Au lieu d'utiliser le menu Plug-in, vous pouvez également utiliser le **Browser** pour charger un effet avec un Preset spécifique. Ceci peut notamment s'avérer bien pratique si vous souhaitez insérer un nouvel effet entre deux Plug-ins déjà présent dans la Plug-in List. Pour plus d'informations à ce sujet, veuillez consulter la section ↑4.2, Rechercher et charger des fichiers depuis la Bibliothèque. De manière alternative, vous pouvez utiliser la fonction Quick Browse pour rappeler les termes de recherche que vous avez précédemment utilisés pour trouver un Preset de Plug-in spécifique – voir section ↑4.8, Utilisation de la fonction Quick Browse pour plus d'informations à ce sujet.
- Pour tous les détails concernant le paramètres de chacun des effets de MASCHINE, veuillez consulter le chapitre ↑15, Référence des effets.
- Pour toute information supplémentaire spécifique aux Plug-ins VST/AU, voir ↑7.3, Utiliser des Plug-ins Native Instruments et des Plug-ins Externes.
- Si vous avez créé un réglage d'effet qui vous plaît, vous pouvez le sauvegarder pour un usage ultérieur sous la forme d'un **Preset de Plug-in**. Pour plus de détails, voir ↑7.1.9, Sauvegarder et charger des presets de Plug-in.

Ajouter un effet en Affichage Mix

Vous pouvez également charger des effets en Affichage Mix. La procédure à suivre est similaire à celle décrite ci-dessus pour l'Affichage Arrange.



Rappel : Pour faire basculer l'affichage du Mixer entre « tous les Groups de votre Project » et « tous les Sound Slots d'un Group spécifique », double-cliquez sur l'arrière-plan de n'importe quel Header de Group, en haut du Mixer. Voir section ↑13.2.1, Afficher les Groups ou afficher les Sounds pour plus d'informations.

Premièrement, affichez la Plug-in List en Affichage Mix :

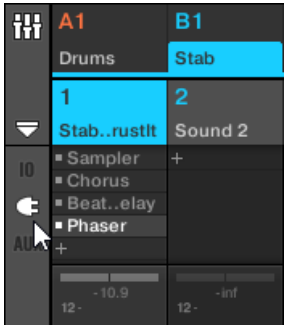
1. Cliquez sur le bouton Mix View (qui représente trois petites tirettes) situé à gauche de l'Arranger pour passer de l'Affichage Arrange à l'Affichage Mix :



2. Si ce n'est pas déjà le cas, ouvrez l'affichage développé du Mixer en cliquant sur la flèche pointant vers le bas située à gauche du Mixer :

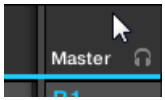


3. Assurez-vous que l'icône Plug-in située à gauche du Mixer est activée – si ce n'est pas le cas, cliquez dessus pour afficher la Plug-in List au sein chaque Channel Strip.



Ensuite, établissez le focus sur le Channel (Master, Group ou Sound) dans lequel vous souhaitez charger l'effet.

1. Pour établir le focus sur le **Channel Master** : En haut à droite du Mixer, cliquez sur l'arrière-plan entourant le label Master et l'icône de casque pour établir le focus sur le Channel Strip Master/Cue.

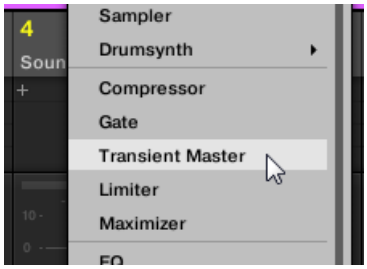
   Si nécessaire, cliquez sur le label Master au sein de ce Header, pour passer du Channel Cue (canal de Pré-écoute) au Channel Master.

2. Pour établir le focus sur un **Group Channel** : Si le Mixer affiche les Channel Strips correspondant aux Groups, cliquez sur le Header du Group souhaité, en haut du Mixer. Si le Mixer affiche les Channel Strips correspondant aux Sounds, double-cliquez sur le Header du Group souhaité, en haut du Mixer.

3. Pour établir le focus sur un **Sound Channel** : Si le Mixer affiche les Channel Strips correspondant aux Groups, dans la rangée située tout en haut du Mixer, double-cliquez sur l'arrière-plan du Header du Group contenant le Sound souhaité, puis cliquez sur le Header du Sound souhaité dans la rangée située juste en dessous. Si le Mixer affiche les Channel Strips correspondant aux Sounds, dans la rangée située tout en haut, cliquez sur l'arrière-plan du Header du Group contenant le Sound souhaité, puis cliquez sur le Header du Sound souhaité dans la rangée située juste en dessous.

Enfin, chargez l'effet dans le Channel Strip en focus :

- Dans la Plug-in List du Channel en focus, cliquez sur le petit « + » pour ajouter l'effet en fin de liste, ou effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur un Plug-in Slot existant pour remplacer le Plug-in qu'il contient ; sélectionnez l'effet souhaité dans le menu Plug-in qui s'ouvre alors.

→ L'effet est alors chargé, et commence immédiatement à traiter le signal audio du Channel. L'effet apparaît également dans le Plug-in Strip situé sous le Mixer ; vous pourrez y modifier ses paramètres.



Il n'est en réalité pas nécessaire d'établir explicitement le focus sur le Channel dans lequel vous souhaitez charger l'effet : il vous suffit de faire apparaître ce Channel dans le Mixer ! Cliquez ensuite directement sur le symbole « + » du Channel souhaité, ou effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur un Plug-in Slot existant pour charger l'effet dans le Channel correspondant. Cependant, l'établissement préalable du focus sur le Channel visé présente l'avantage d'afficher le nouvel effet dans le Plug-in Strip situé sous le Mixer, afin d'y modifier directement ses paramètres – vous pourrez toujours le faire plus tard.



Pour plus d'informations concernant le Mixer et l'Affichage Mix dans MASCHINE, veuillez consulter la section ↑13.2, Le Mixer.

Ajouter un effet depuis le contrôleur

1. Appuyez sur le bouton CONTROL pour passer en mode Control.
2. Si vous souhaitez appliquer l'effet au Master (pour traiter le signal audio de l'ensemble de votre Project), appuyez sur le Bouton 1 pour sélectionner l'onglet MASTER.
3. Si vous désirez appliquer l'effet à un Group (pour traiter le signal audio de l'ensemble de ce Group), appuyez sur le Bouton 2 pour sélectionner l'onglet GROUP, puis appuyez sur le bouton Group A–H correspondant au Group souhaité. Si le Group souhaité se trouve dans une autre Bank, il vous faut, avant de sélectionner le Group, appuyer sur SHIFT + le bouton Group A–H correspondant à la Group Bank adéquate.
4. Si vous désirez appliquer l'effet à un Sound, appuyez sur le Bouton 3 pour sélectionner l'onglet SOUND, sélectionnez le Group contenant ce Sound (voir étape précédente), puis appuyez sur SELECT + le pad correspondant au Sound souhaité (ou bien appuyez simplement le pad correspondant si les pads sont en mode Pad).
5. Appuyez sur le Bouton 6 (PLUG-IN) pour afficher les Plug-in Slots du Channel sélectionné (Sound, Group ou Master).
6. Appuyez sur les Boutons 7/8 pour naviguer jusqu'au Plug-in Slot dans lequel vous souhaitez charger l'effet (le nom du Plug-in actuellement chargé dans le Slot sélectionné apparaît entre les flèches gauche et droite, sous les Boutons 7 et 8). Si vous souhaitez ajouter

l'effet aux Plug-ins existants, appuyez plusieurs fois sur le Bouton 8, jusqu'à sélectionner (NONE).



7. Appuyez sur SHIFT + BROWSE pour ouvrir le Plug-in Browser afin de parcourir les Plug-ins d'Effet disponibles.
8. Sur l'écran gauche, tournez le Curseur 1 pour sélectionner le TYPE : Instrument ou Effect.
   L'écran droit affiche la liste des Plug-ins d'instrument ou d'effet disponibles.
9. Si vous avez sélectionné le premier Plug-in Slot d'un Sound, tournez le Curseur 2 pour sélectionner le VENDOR (éditeur) : INTERNAL ou le nom de l'éditeur, par exemple Native Instruments.
   Si vous avez sélectionné tout autre Plug-in Slot, le champ TYPE ne sera pas disponible – seuls les Plug-ins d'Effet apparaîtront sur l'écran droit.
10. Tournez le Curseur 5 pour naviguer au sein de la liste des Plug-ins d'Effet disponibles.
11. Lorsque vous avez trouvé l'effet que vous souhaitez utiliser, appuyez sur le Bouton 8 (LOAD) pour le charger. Vous pouvez également utiliser les Boutons 5 et 6 pour parcourir la liste et charger directement chaque effet.
12. Quittez le Plug-in Browser et revenez au mode Control en appuyant sur CONTROL (ou en appuyant à nouveau sur SHIFT + BROWSE).

→ L'effet est maintenant chargé dans le Plug-in Slot sélectionné, et s'affiche automatiquement sur votre contrôleur. Vous pouvez maintenant éditer les paramètres de l'effet à l'aide des Curseurs 1–8 et des boutons Page – voir section ↑3.3.6, Naviguer au sein des Channel Properties, Plug-ins et Parameter Pages de la Control Area pour plus d'informations.

Remarques et astuces concernant le chargement des effets avec votre contrôleur

- Si vous avez sélectionné un Plug-in Slot contenant déjà un Plug-in, ce Plug-in sera remplacé par le nouveau Plug-in d'Effet. Si vous avez effectué la sélection (NONE), le nouveau Plug-in d'Effet sera ajouté à la fin de la liste des Plug-ins chargés.

- Plutôt que d'utiliser le Plug-in Browser, vous pouvez aussi appuyer sur BROWSE et utiliser le Browser classique pour charger un Plug-in d'Effet avec un Preset spécifique. Pour plus d'informations à ce sujet, veuillez consulter la section ↑4.2, Rechercher et charger des fichiers depuis la Bibliothèque.
- Plutôt que de charger l'effet dans le Plug-in Slot sélectionné (et peut-être y remplacer le Plug-in qu'il contient), vous pouvez également **insérer** l'effet à la suite du Slot sélectionné (un nouveau Plug-in Slot sera automatiquement créé) : après avoir sélectionné le Plug-in Slot de votre choix (en mode Control), appuyez sur SHIFT + Bouton 4 (INSERT) et sélectionnez un Preset d'effet dans le Browser qui s'ouvre alors automatiquement. Lors du chargement du Plug-in, votre contrôleur quitte automatiquement le Browser et revient en mode Control. Pour plus d'informations concernant l'utilisation du Browser pour charger un Preset d'Effet, veuillez consulter la section ↑4.2, Rechercher et charger des fichiers depuis la Bibliothèque.
- Vous pouvez rapidement charger des effets dans plusieurs Plug-in Slots d'affilée : au lieu de quitter le Plug-in Browser comme expliqué dans la dernière étape ci-dessus, maintenez NAVIGATE enfoncé, et appuyez sur les Boutons 3/4 pour sélectionner un autre Plug-in Slot ; relâchez ensuite NAVIGATE et chargez un autre effet dans le Slot nouvellement sélectionné.
- Pour tous les détails concernant le paramètres de chacun des effets de MASCHINE, veuillez consulter le chapitre ↑15, Référence des effets.
- Pour toute information supplémentaire spécifique aux Plug-ins VST/AU, voir ↑7.3, Utiliser des Plug-ins Native Instruments et des Plug-ins Externes.
- Si vous avez créé un réglage d'effet qui vous plaît, vous pouvez le sauvegarder pour un usage ultérieur sous la forme d'un Preset de Plug-in dans le logiciel. Pour plus de détails, voir ↑7.1.9, Sauvegarder et charger des presets de Plug-in.

14.1.2 Autres opérations sur les effets

Les effets peuvent être manipulés comme n'importe quels autres Plug-ins chargés dans des Plug-in Slots. Ceci concerne notamment le réglage des paramètres d'effet, la suppression des effets, le déplacement des effets dans un autre Plug-in Slot, la sauvegarde et le chargement des presets d'effet, etc.

Voici un pense-bête regroupant toutes les opérations applicables aux effets, en Affichage Arrange comme en Affichage Mix.

En ce qui concerne les opérations décrites ci-dessous, la seule différence entre l'Affichage Arrange et l'Affichage Mix concerne la manière d'ouvrir le menu Plug-in : en Affichage Arrange, vous pouvez ouvrir ce menu en cliquant sur la flèche pointant vers le bas située dans le Plug-in Slot ; en Affichage Mix, il vous faut effectuer un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le nom du Plug-in, au sein de la Plug-in List.

Action	Procédure
Tous effets	
Insérer un effet à la suite d'un Plug-in existant	Depuis le Browser ou depuis votre système d'exploitation, glissez-déposez le Preset d'Effet souhaité entre deux Plug-in Slots existants.
Remplacer un effet	Ouvrez le menu Plug-in et sélectionnez-y un nouvel effet.
Supprimer un effet	Ouvrez le menu Plug-in et sélectionnez-y *None*.
Déplacer un effet au sein de la Plug-in List	Cliquez sur l'effet dans la Plug-in List, maintenez le bouton de la souris enfoncé, faites glisser le curseur jusqu'à l'emplacement désiré (une ligne d'insertion apparaît à l'emplacement où l'effet sera inséré), puis relâchez le bouton de la souris.
Déplacer un effet vers un autre Channel (Sound, Group ou Master)	Tout d'abord, ouvrez le menu Plug-in du Slot-source, et sélectionnez-y *Cut*. Ensuite, ouvrez le menu Plug-in du Slot souhaité au sein du Channel-cible (Sound, Group ou Master) et sélectionnez-y *Paste*.
Dupliquer un effet	Tout d'abord, ouvrez le menu Plug-in du Slot-source, et sélectionnez-y *Copy*. Ensuite, ouvrez le menu Plug-in du Slot souhaité au sein du Channel-cible (Sound, Group ou Master) et sélectionnez-y *Paste*.
Mettre un effet en Bypass	Cliquez sur l'icône FX (en Affichage Arrange) ou sur le petit carré (en Affichage Mix) situé à gauche du nom de l'effet dans la Plug-in List. Cliquez à nouveau au même endroit pour réactiver l'effet.

Action	Procédure
Sauvegarder les réglages actuels d'un effet sous la forme d'un Preset	Ouvrez le menu Plug-in et sélectionnez-y *Save As…* (en bas du menu).
Charger un Preset d'effet	Utilisez le Browser (voir chapitre ↑4, Navigateur) ou ouvrez le menu Plug-in et sélectionnez-y *Open…* (en bas du menu).
Effets Native Instruments et effets Externes	
Ouvrir/fermer la fenêtre de l'effet	Affichage Arrange : Cliquez sur la petite icône de fenêtre située en haut à gauche de la Parameter Area (sur la gauche du premier onglet de page). Affichage Mix : Dans le Plug-in Strip situé sous le Mixer, cliquez sur la petite flèche située en haut à gauche du panneau de l'effet.
Sauvegarder les réglages actuels de l'effet en tant que Preset par défaut pour cet effet	Ouvrez le menu Plug-in et sélectionnez-y *Save As Default…* (en bas du menu).

Pour des informations détaillées concernant tous ces points, veuillez consulter le chapitre ↑7.1, Vue d'ensemble des Plug-ins. Pour plus de détails concernant les opérations spécifiquement disponibles pour les effets Native Instruments et les effets Externes, voir ↑7.3, Utiliser des Plug-ins Native Instruments et des Plug-ins Externes.

Autres opérations sur les effets depuis le contrôleur

Une fois sélectionné un Plug-in d'Effet dans un Sound, un Group, ou dans le Master, les actions suivantes sont disponibles :

Action	Procédure
Insérer un effet à la suite de l'effet sélectionné	Appuyez sur SHIFT + Bouton 4. Le Browser s'ouvre automatiquement ; vous pouvez y choisir le Preset d'effet à insérer à la suite du Plug-in actuellement sélectionné.
Remplacer l'effet	Sélectionnez l'effet à remplacer et utilisez le Plug-in Browser (appuyez sur SHIFT + BROWSE) ou le Browser (BROWSE), comme décrit dans la section ↑14.1.1, Ajouter un effet ci-dessus.
Supprimer l'effet	Appuyez sur SHIFT + Bouton 6. L'effet est alors supprimé du Plug-in Slot, et tous les effets suivants sont décalés vers le haut, de sorte à ne pas laisser d'espace vide.
Déplacer l'effet	Appuyez sur SHIFT + Bouton 7/8 pour respectivement déplacer l'effet dans le Slot précédent/suivant.
Mettre l'effet en Bypass	Appuyez sur SHIFT + Bouton 5.
Charger un Preset d'effet	Utilisez le Browser (appuyez sur BROWSE) pour trouver et charger le Preset d'effet de votre choix. Pour plus d'informations à ce sujet, veuillez consulter la section ↑4.2, Rechercher et charger des fichiers depuis la Bibliothèque.
Effets Native Instruments et effets Externes	
Ouvrir/fermer la fenêtre de l'effet	Appuyez sur le Bouton 6 (PLUG-IN) allumé.

Vous trouverez plus de détails concernant la manipulation des Plug-ins dans la section ↑7.1, Vue d'ensemble des Plug-ins. Pour plus de détails concernant les opérations spécifiquement disponibles pour les effets Native Instruments et les effets Externes, voir ↑7.3, Utiliser des Plug-ins Native Instruments et des Plug-ins Externes.

14.1.3 Utiliser l'entrée Side-Chain

Pour certains Plug-ins, MASCHINE met à votre disposition une entrée Side-Chain permettant de contrôler la manière dont les effets traitent le signal audio.

Qu'est-ce qu'une entrée Side-Chain ?

Considérons un module d'effet qui traite le signal reçu sur son entrée principale ; le **Side-Chaining** utilise un signal secondaire (le « signal de Side-Chain ») reçu sur une entrée secondaire du module (l'« entrée Side-Chain ») pour contrôler certains aspects du traitement. C'est généralement l'amplitude du signal de Side-Chain qui détermine *à quel point* le signal principal est traité par le module.

Dans le cadre de la production musicale, le signal de Side-Chain est la plupart du temps une autre piste audio du même projet. Un exemple classique est l'utilisation de la piste de grosse caisse pour contrôler en Side-Chain la compression de la piste de basse : à chaque kick, la compression de la basse est poussée, de sorte à créer l'effet de pompage kick/basse typique que l'on peut entendre dans de nombreux styles de musique dance.

La Parameter Page Side-Chain

Voici les Plug-ins Internes, Native Instruments et Externes qui peuvent être utilisés en Side-Chaining :

- Plug-ins Internes : Compressor, Maximizer, Limiter, Gate, Filter.
- Plug-ins AU (Native Instruments et Externes) : Tout Plug-in AU disposant d'une entrée Side-Chain.
- Plug-ins VST (Native Instruments et Externes) : Tout Plug-in VST disposant d'entrées multiples.

Si vous chargez l'un de ces Plug-ins dans un Sound ou dans un Group, une Parameter Page Side-Chain Input apparaîtra à la fin de la liste des Pages.



Le Side-Chaining n'est pas configurable au niveau Master (c-à-d pour un Plug-in chargé dans un Plug-in Slot au niveau Master).



La page Side-Chain Input du Plug-in Compressor, dans la Control Area.



La page SIDE-CHAIN INPUT du Plug-in Compressor, sur le contrôleur.

Veuillez consulter la section ↑3.3.6, Naviguer au sein des Channel Properties, Plug-ins et Parameter Pages de la Control Area pour découvrir comment accéder aux Parameter Pages.

Les paramètres d'entrée Side-Chain ne sont pas disponibles dans le panneau du Plug-in situé dans le Plug-in Strip.

Paramètre	Description
Section INPUT	
Source	Sélectionne le signal audio que vous souhaitez utiliser comme signal de Side-Chain pour contrôler le Plug-in. Les options disponibles sont *None* (Side-Chain désactivé, réglage par défaut), les sorties de tous les (autres) Sounds, et les sorties de tous les (autres) Groups. Voici comment ces sorties sont nommées dans le menu : Pour les Groups : **[Nom du Group]** (Par ex. *Drums*) Pour les Sounds : **[Nom du Group]: [Nom du Sound]** (par ex. *Drums: Kick*) Voici comment ces sorties apparaissent sur l'affichage du sélecteur : Pour les Groups : **[Nom du Group]** (Par ex. Drums) Pour les Sounds : **[Lettre + Numéro du Group]:S[Numéro du Sound]** (par ex. A1:S4 pour le Sound 4 du Group A1).
Gain	Ajuste le niveau d'entrée du signal de Side-Chain reçu par le Plug-in.
Section FILTER	
Filter	Active un filtre sur l'entrée Side-Chain. Ce filtre peut s'avérer utile pour configurer un contrôle Side-Chain du Plug-in par une plage de fréquences spécifique du signal de Side-Chain.
Center Freq	Ajuste la fréquence centrale du filtre.
Width	Ajuste la largeur de bande du filtre.



Sur votre contrôleur, les sorties disponibles (paramètre SOURCE) sont affichées de la manière décrite ci-dessus pour l'affichage du sélecteur Source.

Veuillez remarquer que les réglages de la page Side-Chain Input seront conservés si vous remplacez le Plug-in actuel par un autre Plug-in permettant le Side-Chaining. Ceci vous permettra en particulier de tester divers compresseurs ou divers presets de compression sans perdre votre configuration de Side-Chain.

14.2 Appliquer des effets à des signaux audio externes

Les fonctionnalités de routage de MASCHINE sont particulièrement souples et permettent également d'appliquer des effets à des signaux audio externes. Ces signaux audio externes peuvent provenir des entrées de votre interface audio si MASCHINE est utilisé en mode Stand-alone (mode « autonome »), ou bien de votre logiciel hôte si MASCHINE est utilisé en tant que Plug-in.

Pour mettre en place cette configuration, nous allons choisir un Sound et utiliser la page **Audio** de ses **Input Properties**.

14.2.1 Étape 1 : Configurer les entrées audio de MASCHINE

La configuration des entrées audio de MASCHINE ne peut être réalisée que dans le logiciel. En outre, cette configuration n'est nécessaire que si vous utilisez MASCHINE en mode Stand-alone (application autonome).

Si vous utilisez MASCHINE en tant que plug-in dans une application hôte, MASCHINE peut recevoir des signaux audio provenant de l'hôte sur n'importe laquelle de ses huit entrées mono virtuelles. Pour savoir comment configurer le routage des signaux audio de votre hôte vers les entrées virtuelles du plug-in MASCHINE, veuillez consulter la documentation de votre logiciel hôte. Ceci fait, poursuivez votre lecture directement à la section ↑14.2.2, Étape 2 : Configurer un Sound pour la réception de l'entrée externe.

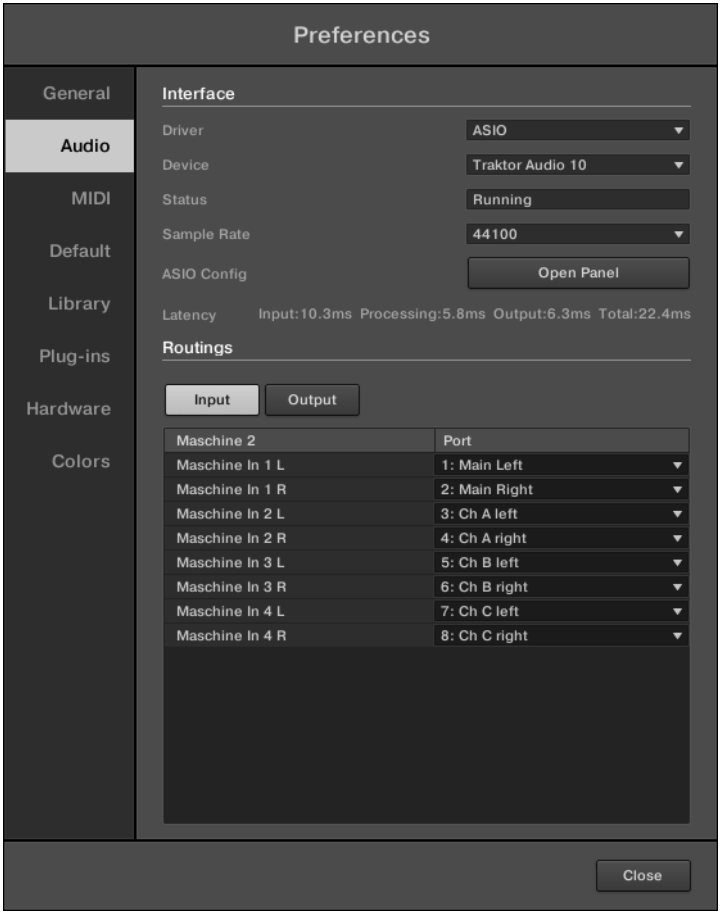
MASCHINE en mode Stand-alone

Vérifiez que vous avez bien connecté une source audio externe à votre interface audio et que les entrées de celle-ci sont activées. Pour ce faire :

1. Sélectionnez *Preferences…* dans le menu File pour ouvrir le panneau Preferences.

2. Sur la page Audio, cliquez sur le bouton Inputs, activez les entrées souhaitées en cliquant sur les champs correspondants dans la colonne Port et en sélectionnant une entrée physique dans le menu déroulant, puis cliquez sur Close.

→ Les signaux audio provenant des sources externes branchées sur les entrées sélectionnées ici seront maintenant routés vers les entrées de MASCHINE affichées dans la première colonne.





Voir la section ↑3.6.2, Preferences – page Audio pour plus d'informations sur la page Audio du panneau Preferences.

MASCHINE en mode Plug-in

Si MASCHINE fonctionne en tant que Plug-in dans un environnement hôte, le Plug-in MASCHINE ne peut recevoir de signaux audio que du logiciel hôte. Veuillez vous reporter à la documentation de votre logiciel hôte pour apprendre à effectuer le routage de ses canaux audio vers les entrées audio virtuelles du Plug-in MASCHINE.

Dans cet exemple, nous supposerons que vous avez effectué le routage de deux canaux audio de votre hôte vers la première paire d'entrées virtuelles de MASCHINE.

14.2.2 Étape 2 : Configurer un Sound pour la réception de l'entrée externe



Nous décrirons ici la procédure en Affichage Arrange. Vous pouvez aussi effectuer cette opération en Affichage Mix – voir section ↑12.1.1, Envoyer des signaux audio externes vers les Sounds.

- Le signal audio externe est maintenant routé vers votre Sound ! Vous pouvez régler le niveau du signal entrant à l'aide du curseur Gain.



Vous trouverez des références détaillées concernant la page Audio des Input Properties des Sounds dans la section ↑12.1.1, Envoyer des signaux audio externes vers les Sounds.

Sur votre contrôleur :

1. Appuyez sur le bouton CONTROL pour passer en mode Control.
2. Appuyez sur le Bouton 3 pour sélectionner l'onglet SOUND.
3. Appuyez sur le bouton Group A–H correspondant au Group contenant le Sound vide que vous souhaitez utiliser. Si le Group en question se trouve dans une autre Bank, il vous faut, avant de sélectionner le Group, appuyer sur SHIFT + le bouton Group A–H correspondant à la Group Bank adéquate.
4. Appuyez sur SELECT + le pad éteint correspondant au Sound vide que vous souhaitez utiliser (il suffit d'appuyer sur le pad éteint correspondant si les pads sont en mode Pad).

5. Appuyez sur le Bouton 5 (CHANNEL) pour afficher les Channel Properties du Sound sélectionné.
6. Appuyez plusieurs fois sur le Bouton 7, jusqu'à ce que les Input Properties soient sélectionnées (vous devez voir INPUT affiché en haut à droite de l'écran droit, sous les Boutons 7/8).
7. Appuyez sur NAVIGATE + pad 1 pour sélectionner la Parameter Page AUDIO. Vous pouvez également appuyer sur le bouton Page Gauche jusqu'à ce que celui-ci s'éteigne, puisque la page AUDIO est la première page des Input Properties.



Vous pouvez maintenant voir deux paramètres en bas de l'écran gauche : SOURCE (permet de sélectionner la source) et GAIN (permet de régler le gain de l'entrée).

8. Tournez le Curseur 1 pour régler SOURCE sur EXT. 1.



→ Le signal audio externe est maintenant routé vers votre Sound ! Vous pouvez régler le niveau du signal entrant en tournant le Curseur 2 (GAIN).

14.2.3 Étape 3 : charger un effet pour traiter un signal audio entrant



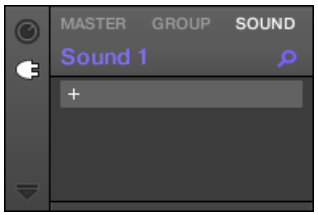
Nous décrirons ici la procédure en Affichage Arrange. Vous pouvez aussi effectuer cette opération en Affichage Mix – voir section ↑14.1.1, Ajouter un effet.

Vous pouvez maintenant insérer un Plug-in d'Effet dans ce Sound, de sorte à ce qu'il traite le signal audio entrant.

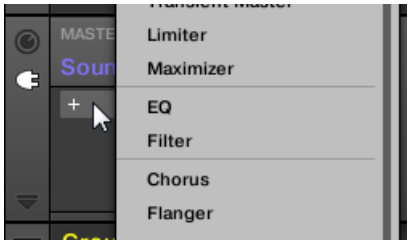
1. Tout à gauche de la Control Area, cliquez sur l'icône Plug-in pour afficher les Plug-ins du Sound :



L'icône s'allume. La Plug-in List apparaît juste à côté. Puisque nous avons choisi un Sound vide dans la section ↑14.2.2, Étape 2 : Configurer un Sound pour la réception de l'entrée externe ci-dessus, la Plug-in List devrait être vide :



2. Cliquez sur l'icône « + » située en haut de la Plug-in List.
Le menu Plug-in s'ouvre alors et affiche une liste de tous les Plug-ins d'Effet et d'Instrument disponibles.



3. Cliquez sur l'effet de votre choix au sein de cette liste. Si des Plug-ins d'effet VST/AU sont installés sur votre ordinateur, vous pouvez aussi les charger depuis ce menu, en sélectionnant le sous-menu *Native Instruments* (produits Native Instruments) ou *External* (produits d'un autre fabricant), en haut de la liste.

→ À l'issue de votre sélection, l'effet sera chargé dans un nouveau Plug-in Slot, et commencera immédiatement à traiter le signal audio externe !

Charger un effet pour traiter un signal audio entrant depuis le contrôleur

Sur votre contrôleur :

1. Appuyez sur le Bouton 6 (PLUG-IN) pour afficher les Plug-in Slots du Sound sélectionné. Puisque nous avons sélectionné un Sound vide, vous pouvez voir (NONE) affiché sous les Boutons 7/8 et ces boutons sont inactifs (autrement dit, il n'y a pour l'instant pas de Plug-ins à parcourir).
2. Appuyez sur SHIFT + BROWSE pour ouvrir le Plug-in Browser afin de parcourir les Plug-ins d'Instrument et d'Effet disponibles.
3. Sur l'écran gauche, tournez le Curseur 1 pour sélectionner le TYPE Effect.
4. Si vous avez sélectionné le premier Plug-in Slot d'un Sound, tournez le Curseur 2 pour sélectionner le VENDOR (éditeur) INTERNAL ou le nom d'un éditeur, par exemple NI (Native Instruments).
5. Tournez la molette jog ou le Curseur 5 pour parcourir les Plug-ins disponibles.
6. Lorsque vous avez trouvé l'effet que vous souhaitez utiliser, appuyez sur la molette jog ou sur le Bouton 8 pour le charger. Vous pouvez également utiliser les Boutons 5/6 pour parcourir la liste et charger directement chaque effet.

→ L'effet sélectionné est chargé dans un nouveau Plug-in Slot, et commence immédiatement à traiter le signal audio externe ! Appuyez à nouveau sur CONTROL ou sur SHIFT + BROWSE pour revenir au mode Control et régler les paramètres de l'effet.

14.3 Créer un Effet Send

Vous souhaiterez parfois disposer d'un Effet Send classique, comme par exemple une réverb pouvant être partagée par plusieurs sources sonores. Pour utiliser un Effet Send, il vous faut :

- Étape 1 : Configurer un Sound ou un Group en Effet Send Pour cela, il vous faut charger un effet dans le premier Plug-in Slot du Channel : ↑14.3.1, Étape 1 : Configurer un Sound ou un Group en Effet Send.

- Étape 2 : Configurer le routage d'une fraction des signaux audio depuis leurs Sounds et Groups d'origine vers cet Effet Send. Ceci se fait à l'aide des Output Properties des Sounds et Groups correspondants : ↑14.3.2, Étape 2 : Routage des signaux audio vers un Effet Send.

14.3.1 Étape 1 : Configurer un Sound ou un Group en Effet Send

La procédure permettant de configurer un Sound ou un Group en Effet Send est très simple : il vous suffit de charger un effet dans le premier Plug-in Slot du Channel choisi – MASCHINE s'occupe du reste, et fera de ce Channel une destination disponible pour les autres Channels du Project !



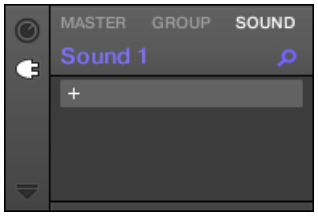
Nous décrivons ici la procédure en Affichage Arrange. Vous pouvez aussi effectuer cette opération en Affichage Mix – voir section ↑14.1.1, Ajouter un effet.

Dans cet exemple, nous utiliserons un Sound vide :

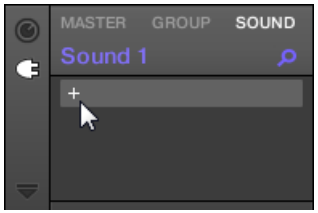
1. Choisissez le Sound vide que vous souhaitez utiliser en tant qu'Effet Send : sur la gauche de l'Arranger, cliquez sur le Group contenant ce Sound, puis cliquez sur le Sound Slot souhaité sur la gauche du Pattern Editor ; enfin, cliquez sur l'onglet SOUND situé en haut à gauche de la Control Area.
2. Tout à gauche de la Control Area, cliquez sur l'icône Plug-in pour afficher les Plug-ins du Sound :

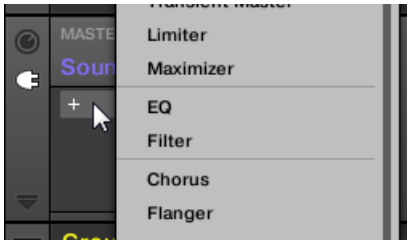
   L'icône s'allume. La Plug-in List apparaît. Puisque nous avons choisi un Sound vide, la Plug-in List doit être vide :

3. Cliquez sur l'icône « + » située en haut de la Plug-in List.



Le menu Plug-in s'ouvre alors et affiche une liste de tous les Plug-ins d'Effet et d'Instrument disponibles.



4. Cliquez sur l'effet de votre choix au sein de cette liste. Si des Plug-ins d'effet VST/AU sont installés sur votre ordinateur, vous pouvez aussi les charger depuis ce menu, en sélectionnant le sous-menu *Native Instruments* (produits Native Instruments) ou *External* (produits d'un autre fabricant), en haut de la liste.

→ Une fois sélectionné, l'effet est chargé et ses paramètres s'affichent dans la Parameter Area. Lorsque vous chargez un effet dans le premier Plug-in Slot d'un Sound, MASCHINE configure automatiquement ce Sound de manière à ce que ses entrées puissent recevoir n'importe quel(s) signal/signaux audio provenant d'autres Sounds et Groups de votre Project, et que ces signaux transitent par ses Plug-in Slots – en d'autres termes, vous disposez maintenant d'un Effet Send.



Au lieu d'utiliser le menu Plug-in, vous pouvez aussi charger un Preset d'effet depuis le Browser. Pour plus d'informations concernant le chargement des presets d'effets, voir ↑4.2, Rechercher et charger des fichiers depuis la Bibliothèque.

Maintenant que l'effet est chargé, nous vous suggérons d'attribuer le nom du Plug-in au Sound Slot : cela vous sera d'une grande aide lorsqu'il s'agira de router des signaux vers cet Effet Send (voir section ↑14.3.2, Étape 2 : Routage des signaux audio vers un Effet Send ci-dessous). Pour renommer le Sound Slot :

1. Double-cliquez sur le nom du Sound Slot au sein de la Sound List.
   Le nom apparaît en surbrillance et est prêt à être édité.
2. Saisissez le nom du Plug-in et appuyez sur [Entrée] sur votre clavier d'ordinateur pour confirmer.

→ Le Sound Slot a adopté le nom du Plug-in.

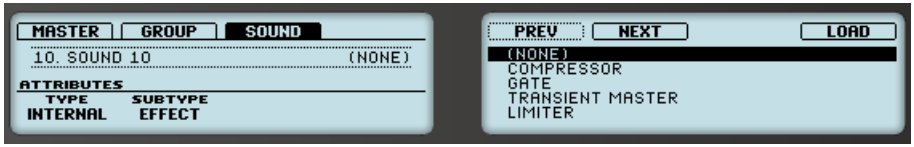
Pour plus d'informations concernant la manière de renommer les Sound Slots, veuillez consulter la section ↑5.2.3, Renommer les Sound Slots.

Configurer un Sound en Effet Send depuis le contrôleur

1. Appuyez sur le bouton CONTROL pour passer en mode Control.
2. Appuyez sur le Bouton 3 pour sélectionner l'onglet SOUND.
3. Appuyez sur le bouton Group A–H correspondant au Group contenant le Sound vide que vous souhaitez utiliser. Si le Group en question se trouve dans une autre Bank, il vous faut, avant de sélectionner le Group, appuyer sur SHIFT + le bouton Group A–H correspondant à la Group Bank adéquate.
4. Appuyez sur SELECT + le pad éteint correspondant au Sound vide que vous souhaitez utiliser (il suffit d'appuyer sur le pad éteint correspondant si les pads sont en mode Pad).
5. Appuyez sur le Bouton 6 (PLUG-IN) pour afficher les Plug-in Slots du Sound sélectionné. Puisque nous avons sélectionné un Sound vide, vous pouvez voir (NONE) affiché sous les Boutons 7/8 et ces boutons sont inactifs (autrement dit, il n'y a pour l'instant pas de Plug-ins à parcourir).



6. Appuyez sur SHIFT + BROWSE pour ouvrir le Plug-in Browser afin de parcourir les Plug-ins d'Instrument et d'Effet disponibles.
7. Tournez le Curseur 1 (TYPE) pour choisir entre les Instruments et Effets Internes de MASCHINE (INTERNAL), les Plug-ins VST/AU Native Instruments (NI) et les Plug-ins VST/AU d'autres fabricants (EXTERNAL).
8. Tournez le Curseur 2 pour réglez le champ SUBTYPE sur EFFECT.
   L'écran droit n'affiche que les Plug-ins d'Effet du type que vous avez sélectionné.



9. Tournez le Curseur 5 pour parcourir les Plug-ins disponibles.
10. Lorsque vous avez trouvé l'effet que vous souhaitez utiliser (par ex. le Compressor de MASCHINE), appuyez sur le Bouton 8 (LOAD) pour le charger. Vous pouvez également utiliser les Boutons 5/6 pour parcourir la liste et charger directement chaque effet.
11. Revenez au mode Control en appuyant à nouveau sur CONTROL (ou en appuyant à nouveau sur SHIFT + BROWSE).

→ Vous pouvez maintenant éditer les paramètres de l'effet en utilisant les Curseurs 1–8 et les boutons Page de la manière habituelle (voir ↑3.3.6, Naviguer au sein des Channel Properties, Plug-ins et Parameter Pages de la Control Area). Lorsque vous chargez un effet dans le premier Plug-in Slot d'un Sound, MASCHINE configure automatiquement ce Sound de manière à ce que ses entrées puissent recevoir n'importe quel(s) signal/signaux audio provenant d'autres Sounds et Groups de votre Project, et que ces signaux transitent par ses Plug-in Slots – en d'autres termes, vous disposez maintenant d'un Effet Send.



Au lieu d'utiliser le menu Plug-in, vous pouvez aussi charger un Preset d'effet depuis le Browser. Pour plus d'informations concernant le chargement des presets d'effets, voir ↑4.2, Rechercher et charger des fichiers depuis la Bibliothèque.

Maintenant que l'effet est chargé, nous vous suggérons d'attribuer le nom du Plug-in au Sound Slot : cela vous sera d'une grande aide lorsqu'il s'agira de router des signaux vers cet Effet Send (voir section ci-dessous). Voici comment renommer le Sound Slot dans le logiciel :

1. Double-cliquez sur le nom du Sound Slot au sein de la Sound List.
   Le nom apparaît en surbrillance, prêt à être édité.
2. Saisissez le nom du Plug-in et appuyez sur [Entrée] sur votre clavier d'ordinateur pour confirmer.

→ Le Sound Slot a adopté le nom du Plug-in.



Pour plus d'informations concernant la manière de renommer les Sound Slots, veuillez consulter la section ↑5.2.3, Renommer les Sound Slots.

14.3.2 Étape 2 : Routage des signaux audio vers un Effet Send

Une fois que vous avez configuré un Sound ou un Group en Effet Send (voir ↑14.3.1, Étape 1 : Configurer un Sound ou un Group en Effet Send), vous pouvez envoyer dans ce Sound ou ce Group le signal de sortie de n'importe quel autre Sound ou Group. Dans ce but, chaque Sound et chaque Group possède deux sorties auxiliaires supplémentaires, disponibles dans les Output Properties.



Nous décrirons ici la procédure en Affichage Arrange. Vous pouvez aussi effectuer cette opération en Affichage Mix – voir section ↑12.1.2, Configurer les sorties principales des Sounds et des Groups.

Vous pouvez répéter cette opération pour effectuer le routage d'autres Sounds/Groups vers le même Effet Send, ou bien pour effectuer le routage du même Sound/Group vers un Effet Send supplémentaire à l'aide de la sortie auxiliaire AUX 2.

Router des signaux audio vers l'Effet Send depuis le contrôleur

1. Appuyez sur le bouton CONTROL pour passer en mode Control.
2. Si vous désirez effectuer le routage de la sortie audio d'un Group vers l'Effet Send, appuyez sur le Bouton 2 pour sélectionner l'onglet GROUP ; si nécessaire, appuyez ensuite sur SHIFT + le bouton Group A-H correspondant à la Bank contenant le Group, puis appuyez sur le bouton Group A-H correspondant au Group souhaité.

3. Si vous désirez effectuer le routage de la sortie audio d'un Sound vers l'Effet Send, appuyez sur le Bouton 3 pour sélectionner l'onglet SOUND, sélectionnez le Group contenant ce Sound de la manière décrite ci-dessus, puis appuyez sur SELECT + le pad correspondant au Sound (ou bien appuyez simplement sur son pad si les pads sont en mode Pad).

4. Appuyez sur le Bouton 5 (CHANNEL) pour afficher les Channel Properties du Sound/Group sélectionné.



5. Appuyez sur les Boutons 7/8 pour sélectionner OUTPUT.
Les Output Properties s'affichent sur les écrans de votre contrôleur (l'exemple ci-dessous montre les Output Properties d'un Sound).



6. Appuyez sur NAVIGATE + pad 2 pour sélectionner la Parameter Page AUX. Vous pouvez également utiliser les boutons Page pour cela.



7. Tournez le Curseur 1 (AUX 1 DEST.) pour assigner la première sortie auxiliaire à l'Effet Send désiré. En plus des éléments habituellement disponibles, vous trouverez là tous les Sounds et Groups dont le premier Plug-in Slot contient un Plug-in d'Effet – voir ↑14.3.1, Étape 1 : Configurer un Sound ou un Group en Effet Send. Pour chaque Sound-cible, le choix disponible stipule la lettre et le numéro du Group suivi par le numéro du Sound

(dans l'exemple ci-dessous, nous avons sélectionné la cible A1:S1-1 pour la sortie AUX 1).



8. Utilisez le Curseur 2 (AUX 1 LEVEL) pour ajuster le niveau du signal envoyé à cette sortie auxiliaire.



Le signal de chaque sortie auxiliaire est, par défaut, prélevé après application du contrôle de niveau de la sortie principale. Ceci peut être changé à l'aide du Curseur 3 (AUX 1 ORDER). Veuillez consulter la section ↑12.1.3, Configurer les sorties auxiliaires pour les Sounds et les Groups pour plus d'informations.

Vous pouvez répéter cette opération pour effectuer le routage d'autres Sounds/Groups vers le même Effet Send, ou bien pour effectuer le routage du même Sound/Group vers un autre Effet Send à l'aide de la sortie auxiliaire AUX 2.

14.3.3 Quelques mots sur les Effets Send

Lorsque vous utilisez des Effets Send, garder les points suivants à l'esprit :

- Il n'est pas possible d'envoyer la sortie Master dans un Effet Send.
- Il est impossible d'envoyer la sortie d'un Effet Send dans lui-même, ni la sortie d'un Group dans un de ses propres Sounds.

Cependant, il est possible de :

- Mettre en cascade plusieurs Sounds configurés en Effets Send : il vous suffit d'envoyer la sortie d'un Effet Send vers l'entrée d'un autre Effet Send, de la manière décrite ci-dessus (voir ↑14.3.2, Étape 2 : Routage des signaux audio vers un Effet Send).
- Utiliser les Plug-ins d'Effet chargés dans un Group pour traiter simultanément les signaux de ses propres Sounds et ceux d'autres Sounds/Groups qui lui sont envoyés.

Ceci ouvre la porte à des possibilités de routage virtuellement infinies !



Prenez garde à éviter les boucles de « feedback » (réinjection) lorsque vous configurez des routages complexes !

De plus, il est bon de prendre compte les points suivants :

- **Charge CPU** : Les effets Send peuvent être d'un grand secours lorsqu'il s'agit d'économiser de la puissance CPU. Utiliser une réverb commune pour de nombreux Sounds et Groups plutôt qu'une réverb par Sound/Group peut faire une grande différence en termes de charge CPU. Il est toujours possible d'ajuster la quantité de réverb appliquée à chaque Sound/Group à l'aide des contrôles de niveau Level se trouvant dans leurs Output Properties respectives.
- **Contrôle MIDI** : Comme tous les autres Sounds, les Sounds configurés en Effet Send peuvent être contrôlés via MIDI ! C'est non seulement valable pour tous les paramètres d'effet (voir ↑12.2.3, Contrôler des paramètres via MIDI et automatisation par l'hôte), mais aussi pour tous les effets contrôlés par des notes entrantes (par exemple un vocodeur). Voir ↑12.2.1, Déclencher des Sounds à l'aide de notes MIDI pour plus d'informations.
- **Utiliser des Patterns** : Vous pouvez créer des Patterns pour vos Effets Send afin de les rendre plus vivants. Il vous suffit d'enregistrer quelques automatisation en mode Control ou en mode Step pour les paramètres désirés – ou bien d'enregistrer des notes pour les effets contrôlés par des notes entrantes (par exemple le vocodeur mentionné ci-dessus).

14.4 Créer des multi-effets

Créer un multi-effet revient à créer au sein d'un Group une série de Sounds configurés en Effets Send et à les organiser comme bon vous semble. En suivant la procédure décrite dans la section ↑14.3, Créer un Effet Send précédente, chaque Sound du Group peut être configuré en Effet Send avec autant d'effets que vous le souhaitez ; la seule limite est la puissance de votre ordinateur ! Vous pouvez alors configurer le routage des Sounds au sein de ce Group selon votre préférence : vous pouvez placer les effets en cascade, garder les effets séparés pour pouvoir les utiliser en parallèle, ou bien élaborer une combinaison des deux, etc.

Organiser vos effets dans plusieurs Sounds

Si vous envisagez de créer un multi-effet contenant plus que quelques Plug-ins d'Effet en série, plusieurs options s'offrent à vous. Puisque chaque Sound peut contenir autant de Plug-ins d'Effet que souhaité, la séquence d'effets complète peut être configurée au sein d'un seul et unique Sound. Il peut néanmoins s'avérer judicieux de répartir votre séquence d'effets sur plusieurs Sounds, avec la sortie de chacun envoyée dans l'entrée du suivant (de sorte à reconstituer une séquence d'effets équivalente). Cette approche présente plusieurs avantages, par ex. :

- La Sound List offre un meilleur aperçu de la séquence d'effets que la petite Plug-in List d'un Sound.
- Vous pouvez renommer et modifier la couleur de chaque Sound en fonction de l'effet ou des effets qu'il contient.
- Vous avez un meilleur contrôle sur la séquence d'effets depuis le contrôleur.
- Il est facile de réorganiser votre séquence en modifiant le routage configuré entre vos Sounds.

Pour utiliser plusieurs Sounds connectés en série, utilisez la procédure décrite dans la section précédente ↑14.3, Créer un Effet Send, de sorte à envoyer la sortie de chaque Sound vers l'entrée du Sound suivant (dans l'ordre de la séquence souhaitée).

Main, Aux 1, Aux 2 ; quelle sortie utiliser ?

Chaque Sound dispose de trois sorties distinctes : Main, Aux 1 et Aux 2. Si vous souhaitez configurer une série d'effets répartis sur plusieurs Sounds, chaque Sound de la série doit envoyer l'une de ses sorties vers l'entrée du Sound suivant. Pour cet usage, nous vous recommandons de préférer la *sortie principale (Main)* du Sound aux sorties auxiliaires ; en effet, la sortie Main dispose de quelques fonctionnalités supplémentaires utiles qui ne sont pas disponibles sur les sorties auxiliaires :

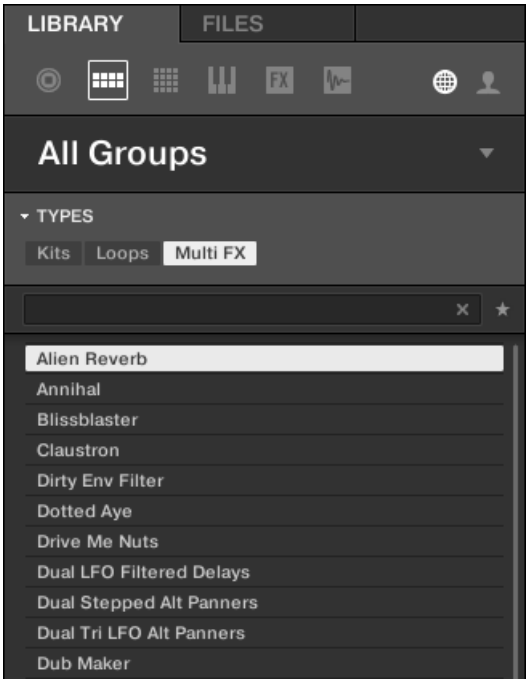
- Interrupteur Cue : La sortie Main de tout Sound peut être envoyée sur le bus Cue, qui permet la pré-écoute des Channels sur une sortie de MASCHINE distincte (votre casque, typiquement). Veuillez remarquer que l'activation de l'interrupteur Cue coupe automatiquement les sorties Aux 1 et Aux 2 ; cependant, elles ne sont pas pour autant envoyées sur le bus Cue !
- Contrôle matériel : Votre contrôleur dispose de divers raccourcis permettant un contrôle rapide et facile des sorties principales (Main) de vos Sounds.

Ces raccourcis peuvent s'avérer d'une grande aide si vous configurez des multi-effets complexes !

Sauvegarder votre multi-effet

Il est possible de sauvegarder l'ensemble du Group de multi-effet pour une utilisation ultérieure. Ceci peut être utile si vous appréciez une combinaison d'effets particulière pour votre son live ou dans votre studio. Bien que cela puisse être un peu excessif, vous pourrez par la suite ajouter encore plus d'effets au Group multi-effet lui-même – imaginez par exemple une collection d'Effets Send distincts configurés dans différents Sounds, qui seraient tous traités par le même ensemble d'effets au niveau Group.

Quoi qu'il en soit, prenez le temps de bien nommer chaque Sound de ce Group multi-effet en fonction de l'effet ou des effets qu'il contient, et assurez-vous de choisir un nom qui vous permettra de le reconnaître en tant qu'effet ; rappelez-vous que vous aurez à choisir cet effet dans la liste potentiellement longue de votre Librairie utilisateur. Dans la Library de MASCHINE, vous trouverez déjà un grand nombre de Groups multi-effets étiquetés « Multi FX » :



Groups du type Multi FX dans le panneau LIBRARY.

15 Référence des effets

MASCHINE offre une riche sélection de plus de 20 Plug-ins d'Effet qui peuvent être rapidement appliqués aux Sounds, aux Groups et au Master comme effets en Insert. Grâce au puissant système de routage de MASCHINE, il est également facile de configurer des Effets Send, de construire des chaînes d'effets complexes ou d'appliquer un effet à une source externe connectée à votre interface audio, telle qu'un instrument, une voix ou une platine vinyle. Nous vous recommandons de charger un Project de la Librairie d'usine pour vous familiariser avec l'utilisation des effets.

Ce chapitre décrit les effets et leurs paramètres. Pour plus d'informations concernant l'utilisation des effets au sein de votre Project, veuillez consulter le chapitre ↑14, Utiliser les effets.

Effets disponibles

De nombreux types d'effets sont disponibles, et quasiment tous les types d'utilisation sont représentés. Vous trouverez bien entendu des effets traditionnels tels que les delays, réverbes et distorsions, ainsi que des outils de traitement du son tels que des égaliseurs, des processeurs de dynamique et autres filtres. Mais nous vous livrons également une collection d'effets hors du commun tels que Reflex, Ice et Resochord.

Les effets sont regroupés dans les catégories suivantes :

- **Processeurs de dynamique** : Compressor, Gate, Transient Master, Limiter et Maximizer. Voir section ↑15.1, Processeurs de dynamique.
- **Effets de filtrage** : EQ et Filter. Voir section ↑15.2, Effets de filtrage.
- **Effets de modulation** : Chorus, Flanger, FM, Freq Shifter et Phaser. Voir section ↑15.3, Effets de modulation.
- **Effets de spatialisation et de réverb** : Ice, Metaverb, Reflex, Reverb et Plate Reverb. Voir section ↑15.4, Effets de spatialisation et de réverb.
- **Delays** : Beat Delay, Grain Delay, Grain Stretch et Resochord. Voir section ↑15.5, Delays.
- **Effets de distorsion** : Distortion, Lofi et Saturation. Voir section ↑15.6, Effets de distorsion.

- **Performance FX** : Conçus pour un contrôle tactile spontané durant un enregistrement ou une performance live, ces multi-effets complexes modifient les mouvements, l'espace, la dynamique pour une expressivité démultipliée. Voir section ↑15.7, Perform FX.

15.1 Processeurs de dynamique

15.1.1 Compresseur

Voici un effet de compression classique permettant de contrôler la dynamique d'un signal audio. Vous pouvez utiliser le Compressor pour épaissir vos percussions ou encore pour garder sous contrôle les signaux ayant une très grande dynamique.

Outre le mode Classic « vintage », le Compressor propose un **mode Feedback** alternatif. Lorsque cet effet est utilisé dans un Sound ou dans un Group, il dispose en outre d'une page **Side-Chain Input** (dans la Control Area et sur votre contrôleur).



Le panneau du Compressor dans le Plug-in Strip.

page Main



Le Compressor dans la Control Area : page Main.

Paramètre	Description
Section MODE	
Mode	Permet de choisir entre deux modes deux fonctionnement : *Classic* (mode par défaut) et *Feedback*. Le mode Classic fournit une compression propre et précise ; le mode Feedback apporte quant à lui une subtile variation à la forme des transitoires et à la réponse fréquentielle. La détection d'enveloppe à mémoire, ainsi que la dépendance du ratio et du gain au « knee » (arrondi du seuil de compression) confèrent à ce mode un caractère vintage authentique.
Section DEPTH	
Threshold	Cette valeur détermine le seuil au-delà duquel le Compressor entre en action.
Knee	Ce paramètre définit la manière dont le Compressor entre en action : avec un réglage faible, la transition vers la compression est douce, tandis qu'avec un réglage élevé, le Compressor s'active brusquement une fois le seuil atteint.
Amount	Il s'agit de la quantité de compression (souvent appelée « Ratio » dans les applications classiques).
Section TIME	

Paramètre	Description
Attack	Le contrôle Attack permet d'ajuster la vitesse à laquelle le Compressor réagit aux variations du signal entrant : plus vous augmentez cette valeur, plus le Compressor réagira lentement. Les temps d'attaque élevés laissent passer plus de transitoires.
Release	Temps mis par le Compressor pour arrêter la compression une fois que le signal est redescendu en dessous le seuil (Threshold). Plus le temps de relâchement est élevé, plus le temps mis à revenir à la normale (pas de compression) est long.
Section OUTPUT	
Gain	Utilisez le Gain pour ajuster le volume du signal résultant ; ce contrôle est parfois appelé « make-up gain » car il permet de compenser la réduction du niveau du signal pouvant être induite par les réglages précédents.



Le Compressor sur le contrôleur : page MAIN.

Page Side-Chain Input



Le Compressor dans la Control Area : page Side-Chain Input.

Paramètre	Description
Section INPUT	
Source	Sélectionne le signal audio que vous souhaitez utiliser comme signal de Side-Chain pour contrôler le Plug-in. Les options disponibles sont *None* (Side-Chain désactivé, réglage par défaut), les sorties de tous les (autres) Sounds, et les sorties de tous les (autres) Groups. Voici comment ces sorties sont nommées dans le menu : Pour les Groups : **[Nom du Group]** (Par ex. *Drums*) Pour les Sounds : **[Nom du Group]: [Nom du Sound]** (par ex. *Drums: Kick*) Voici comment ces sorties apparaissent sur l'affichage du sélecteur : Pour les Groups : **[Nom du Group]** (Par ex. Drums) Pour les Sounds : **[Lettre + Numéro du Group]:S[Numéro du Sound]** (par ex. A1:S4 pour le Sound 4 du Group A1).
Gain	Ajuste le niveau d'entrée du signal de Side-Chain reçu par le Plug-in.
Section FILTER	
Filter	Active un filtre sur l'entrée Side-Chain. Ce filtre peut s'avérer utile pour configurer un contrôle Side-Chain du Plug-in par une plage de fréquences spécifique du signal de Side-Chain.
Center Freq	Ajuste la fréquence centrale du filtre.
Width	Ajuste la largeur de bande du filtre.



Sur votre contrôleur, les sorties disponibles (paramètre SOURCE) sont affichées de la manière décrite ci-dessus pour l'affichage du sélecteur Source.

Pour plus d'informations concernant l'utilisation de l'entrée Side-Chain, veuillez consulter la section ↑14.1.3, Utiliser l'entrée Side-Chain.



Le Compressor sur le contrôleur : page SIDE-CHAIN INPUT.

Indicateurs de niveau sur le panneau du Compressor (Plug-in Strip)

Dans le Plug-in Strip, le panneau du Compressor dispose de quelques fonctionnalités supplémentaires qui ne sont pas accessibles depuis la Control Area :

- Les tirettes Threshold et Gain (qui correspondent aux paramètres Threshold et Gain de la page Main de la Control Area) disposent d'indicateurs de niveau permettant un contrôle visuel des niveaux d'entrée et de sortie. En particulier, en comparant le niveau d'entrée avec la position de la tirette Threshold, vous pourrez aisément visualiser les parties du signal qui seront compressées et régler la tirette Threshold en conséquence.
- Un indicateur de niveau GR supplémentaire indique à tout instant la **réduction de gain** appliquée au signal d'entrée par le Compressor.

15.1.2 Gate

Le Gate coupe tout ce qui, dans le signal entrant, se situe sous le niveau du seuil d'entrée (« Threshold »). Ceci peut servir à hacher le signal de manière rythmique, pour lui donner un effet de bégaiement ou de staccato.

Lorsque cet effet est utilisé dans un Sound ou dans un Group, il dispose en outre d'une page **Side-Chain Input** (dans la Control Area et sur votre contrôleur).



Le panneau du Gate dans le Plug-in Strip.

page Main



Le Gate dans la Control Area : page Main.

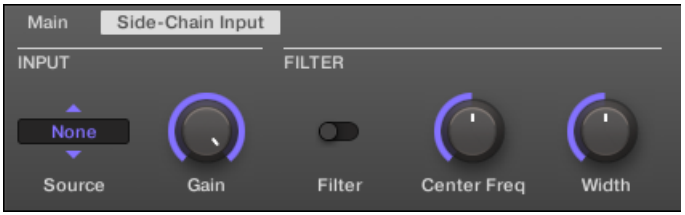
Paramètre	Description
Section DEPTH	
Threshold	Cette valeur détermine le seuil à partir duquel le Gate entre en action. Les valeurs élevées ne laisseront passer au travers du Gate que les parties les plus fortes du signal.
Section TIME	
Attack	Le contrôle Attack permet d'ajuster la vitesse à laquelle le Gate réagit aux variations du signal entrant : plus vous augmentez cette valeur, plus il réagit lentement, d'où une transition plus douce entre les parties du signal coupées et les parties intactes.

Paramètre	Description
Hold	Le paramètre Hold détermine la durée pendant laquelle le signal entrant est retenu ; les valeurs faibles entraînent un effet plus « nerveux ».
Release	Temps mis par le Gate pour laisser à nouveau passer le signal une fois que celui-ci est remonté au-dessus du seuil.
Section OUTPUT	
Mix	Mix permet d'ajuster la quantité d'effet par rapport au signal audio original non traité.



Le Gate sur le contrôleur : page MAIN.

Page Side-Chain Input



Le Gate dans la Control Area : page Side-Chain Input.

Paramètre	Description
Section INPUT	
Source	Sélectionne le signal audio que vous souhaitez utiliser comme signal de Side-Chain pour contrôler le Plug-in. Les options disponibles sont *None* (Side-Chain désactivé, réglage par défaut), les sorties de tous les (autres) Sounds, et les sorties de tous les (autres) Groups. Voici comment ces sorties sont nommées dans le menu : Pour les Groups : **[Nom du Group]** (Par ex. *Drums*) Pour les Sounds : **[Nom du Group]: [Nom du Sound]** (par ex. *Drums: Kick*) Voici comment ces sorties apparaissent sur l'affichage du sélecteur : Pour les Groups : **[Nom du Group]** (Par ex. Drums) Pour les Sounds : **[Lettre + Numéro du Group]:S[Numéro du Sound]** (par ex. A1:S4 pour le Sound 4 du Group A1).
Gain	Ajuste le niveau d'entrée du signal de Side-Chain reçu par le Plug-in.
Section FILTER	
Filter	Active un filtre sur l'entrée Side-Chain. Ce filtre peut s'avérer utile pour configurer un contrôle Side-Chain du Plug-in par une plage de fréquences spécifique du signal de Side-Chain.
Center Freq	Ajuste la fréquence centrale du filtre.
Width	Ajuste la largeur de bande du filtre.



Sur votre contrôleur, les sorties disponibles (paramètre SOURCE) sont affichées de la manière décrite ci-dessus pour l'affichage du sélecteur Source.

Pour plus d'informations concernant l'utilisation de l'entrée Side-Chain, veuillez consulter la section ↑14.1.3, Utiliser l'entrée Side-Chain.



Indicateur de niveau sur le panneau du Gate (Plug-in Strip)

Dans le Plug-in Strip, le panneau du Gate dispose d'une fonctionnalité supplémentaire qui n'est pas accessible depuis la Control Area : la tirette Threshold (qui correspond au paramètre Threshold de la page Main de la Control Area) dispose d'un indicateur de niveau permettant un contrôle visuel du niveau d'entrée. En comparant ce niveau d'entrée avec la position de la tirette Threshold, vous pourrez aisément visualiser les parties du signal que le Gate laissera passer.

15.1.3 Transient Master

L'effet Transient Master permet d'accentuer ou d'atténuer les transitoires de votre signal audio, grâce à une modification de l'enveloppe lors de chaque phase d'attaque et de sustain. Par exemple, en renforçant les attaques d'une caisse claire ou d'une grosse caisse, vous pourrez obtenir de puissants sons percussifs sans pour autant courir le risque de dénaturer le caractère original des sons. Contrairement aux autres processeurs de dynamique (compresseurs, limiteurs, etc.), l'action du Transient Master n'est pas contrôlée par le niveau de signal entrant (il ne possède pas de seuil de déclenchement) ; cet effet s'applique à l'ensemble du signal. Cela permet de préserver le caractère musical du son traité, et rend l'utilisation de l'effet simple et intuitive : réglez la quantité d'accentuation désirée pour les phases d'attaque et/ou de sustain, et le tour est joué !



Le panneau du Transient Master dans le Plug-in Strip.



Le Transient Master dans la Control Area.

Paramètre	Description
Section DEPTH	
Input Gain	Ajuste le niveau du signal entrant. Ce réglage vous permettra de rajuster le niveau général une fois l'effet désiré obtenu, afin de contrebalancer le gain ou la perte de niveau éventuellement généré(e) par l'effet.
Attack	Accentue/adoucit les phases d'attaque dans votre signal. Lorsque le curseur est en position médiane, les phases d'attaque ne sont pas altérées. À partir de cette position, tournez le curseur Attack vers la gauche pour adoucir les phases d'attaque ; tournez-le vers la droite pour les accentuer.

Paramètre	Description
Sustain	Prolonge/raccourcit les phases de sustain dans votre signal. Lorsque le curseur est en position médiane, les phases de sustain ne sont pas altérées. À partir de cette position, tournez le curseur Sustain vers la gauche pour raccourcir les phases d'attaque ; tournez-le vers la droite pour les prolonger.
Limit	Active un limiteur strict ((« hard limiter ») en sortie de l'effet, qui permet d'éviter la saturation du signal. Cela peut être utile lorsque le curseur Attack est réglé sur une valeur trop grande, ce qui peut provoquer des phases d'attaque amplifiées générant un signal trop fort.



Le Transient Master sur le contrôleur.

15.1.4 Limiter

Le Limiter faitLimiter deux choses : d'abord il vous garantit que le signal reste sous la barre du 0 dB, évitant ainsi sa saturation. Mais il permet également d'augmenter le volume global perçu si vous diminuez son seuil (« Threshold »). Il est recommandé d'utiliser le Limiter dans un emplacement de Plug-in du Master. Cependant, veuillez noter que le Limiter introduit une légère latence.

Lorsque cet effet est utilisé dans un Sound ou dans un Group, il dispose en outre d'une page **Side-Chain Input** (dans la Control Area et sur votre contrôleur).



Le panneau du Limiter dans le Plug-in Strip.

page Main



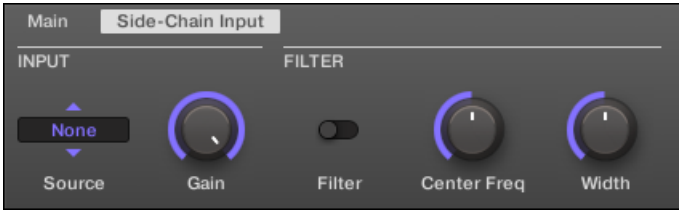
Le Limiter dans la Control Area : page Main.

Élément	Description
Section MODE	
Mode	Sélectionne l'un des deux types de limiteurs. Les modes disponibles sont **Legacy** et **Transparent**.
Section DEPTH (mode Transparent uniquement)	
Threshold	Cette valeur détermine le seuil (« Threshold ») au-delà duquel le Limiter entre en action. Si vous l'utilisez pour empêcher votre signal de saturer, laissez-le à 0 dB ; si vous voulez rendre votre signal plus fort, tournez le curseur vers la gauche. Les valeurs disponibles vont de -40,0 à 0,0 dB (valeur par défaut : 0,0 dB).
Release	Temps mis par le limiteur pour arrêter de limiter le signal une fois que celui-ci est redescendu sous le seuil. Plus le temps de relâchement est élevé, plus le temps mis à revenir à la normale (pas de compression) est long. Les valeurs disponibles peuvent être ajustées en millisecondes de 1,0 ms à 500,0 ms (1,0 ms par défaut).
Section OUTPUT	
Ceiling	Ajuste le niveau maximal de sortie, également appelé plafond. Le signal ne dépassera pas ce niveau. Les valeurs disponibles vont de -40.0 à -0.3 dB (valeur par défaut : -0.3 dB).



Le Limiter sur le contrôleur : page MAIN.

Page Side-Chain Input



Le Limiter dans la Control Area : page Side-Chain Input.

La page **Modulation** contient un paramètre : **Velocity**.

Élément	Description
Section INPUT	
Source	Sélectionne le signal audio que vous souhaitez utiliser comme signal de Side-Chain pour contrôler le Plug-in. Les options disponibles sont **None** (Side-Chain désactivé, réglage par défaut), les sorties de tous les (autres) Sounds, et les sorties de tous les (autres) Groups. Voici comment ces sorties sont nommées dans le menu : ▪ Pour les Groups : **[Nom du Group]** (par exemple, « Drums ») ▪ Pour les Sounds : **[Nom du Group]**: **[Nom du Sound]** (par exemple « Drums: Kick ») ▪ Voici comment ces sorties apparaissent sur l'affichage du sélecteur : ▪ Pour les Groups : **[Nom du Group]** (Par ex. **Drums**) ▪ Pour les Sounds : **[Lettre + Numéro du Group]:S[Numéro du Sound]** (par ex. **A1:S4** pour le Sound 4 du Group A1).
Gain	Ajuste le niveau d'entrée du signal de Side-Chain reçu par le Plug-in. Les valeurs disponibles vont de 0,00 à 1,00 (valeur par défaut : 1,00).
Section FILTER	
Filter	Active un filtre sur l'entrée Side-Chain. Ce filtre peut s'avérer utile pour configurer un contrôle Side-Chain du Plug-in par une plage de fréquences spécifique du signal de Side-Chain. Les valeurs disponibles sont On et Off (valeur par défaut).
Center Freq	Ajuste la fréquence centrale du filtre. Les valeurs disponibles vont de 20,0 Hz à 20,0 kHz (632,5 kHz par défaut).

Sur votre contrôleur, les sorties disponibles (paramètre SOURCE) sont affichées de la manière décrite ci-dessus pour l'affichage du sélecteur Source.

Pour plus d'informations concernant l'utilisation de l'entrée Side-Chain, veuillez consulter la section ↑14.1.3, Utiliser l'entrée Side-Chain.



Le Limiter sur le contrôleur : page SIDE-CHAIN INPUT.

Indicateur de niveau sur le panneau du Limiter (Plug-in Strip)

Dans le Plug-in Strip, le panneau du Limiter dispose d'une fonctionnalité supplémentaire qui n'est pas accessible depuis la Control Area : la tirette Threshold (qui correspond au paramètre Threshold de la page Main de la Control Area) dispose d'un indicateur de niveau permettant un contrôle visuel du niveau d'entrée. En comparant ce niveau d'entrée avec la position de la tirette Threshold, vous pourrez aisément visualiser les parties du signal qui seront affectées par le Limiter et régler la tirette Threshold en conséquence.

15.1.5 Maximizer

Le Maximizer réduit la dynamique du son, ce qui augmente son volume global. Il est comparable au Limiter, mais sa conception vise spécialement à augmenter le volume perçu.

Lorsque cet effet est utilisé dans un Sound ou dans un Group, il dispose en outre d'une page **Side-Chain Input** (dans la Control Area et sur votre contrôleur).



Le panneau du Maximizer dans le Plug-in Strip.

page Main



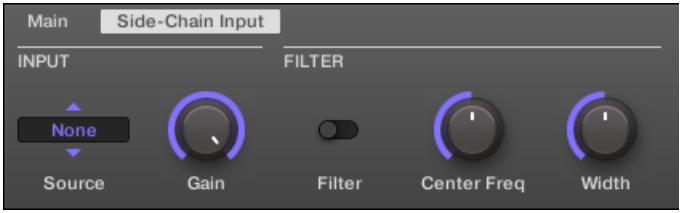
Le Maximizer dans la Control Area : page Main.

Paramètre	Description
Section DEPTH	
Amount	Ce paramètre permet d'ajuster la quantité de l'effet Maximizer. Tournez ce curseur dans le sens horaire pour augmenter le volume sonore du signal.
Curve	Contrôle l'arrondi du seuil de compression ; les valeurs élevées entraînent un contrôle du gain plus rapide et plus agressif.
Turbo	Le Turbo intensifie l'effet du Maximizer sur le signal en appliquant deux fois l'algorithme de maximisation.



Le Maximizer sur le contrôleur : page MAIN.

Page Side-Chain Input



Le Maximizer dans la Control Area : page Side-Chain Input.

Paramètre	Description
Section INPUT	
Source	Sélectionne le signal audio que vous souhaitez utiliser comme signal de Side-Chain pour contrôler le Plug-in. Les options disponibles sont *None* (Side-Chain désactivé, réglage par défaut), les sorties de tous les (autres) Sounds, et les sorties de tous les (autres) Groups. Voici comment ces sorties sont nommées dans le menu : Pour les Groups : **[Nom du Group]** (Par ex. *Drums*) Pour les Sounds : **[Nom du Group]: [Nom du Sound]** (par ex. *Drums: Kick*) Voici comment ces sorties apparaissent sur l'affichage du sélecteur : Pour les Groups : **[Nom du Group]** (Par ex. Drums) Pour les Sounds : **[Lettre + Numéro du Group]:S[Numéro du Sound]** (par ex. A1:S4 pour le Sound 4 du Group A1).
Gain	Ajuste le niveau d'entrée du signal de Side-Chain reçu par le Plug-in.
Section FILTER	

Paramètre	Description
Filter	Active un filtre sur l'entrée Side-Chain. Ce filtre peut s'avérer utile pour configurer un contrôle Side-Chain du Plug-in par une plage de fréquences spécifique du signal de Side-Chain.
Center Freq	Ajuste la fréquence centrale du filtre.
Width	Ajuste la largeur de bande du filtre.

Sur votre contrôleur, les sorties disponibles (paramètre SOURCE) sont affichées de la manière décrite ci-dessus pour l'affichage du sélecteur Source.

Pour plus d'informations concernant l'utilisation de l'entrée Side-Chain, veuillez consulter la section ↑14.1.3, Utiliser l'entrée Side-Chain.



Le Maximizer sur le contrôleur : page SIDE-CHAIN INPUT.

15.2 Effets de filtrage

15.2.1 EQ

Utilisez l'EQ pour accentuer ou atténuer des fréquences particulières dans le signal audio. L'EQ est avant tout un outil permettant de modeler le signal audio à votre goût en coupant certaines fréquences et en réhaussant d'autres fréquences, mais il peut également être utilisé comme un effet DJ de type « Cut et Boost ». Veuillez remarquer que, dans la Control Area et sur votre contrôleur, les paramètres de l'EQ sont répartis sur deux Pages.



Le panneau de l'EQ dans le Plug-in Strip.

page Freq / Gain



L'EQ dans la Control Area : page Freq / Gain.

Paramètre	Description
Section LOW	
Freq	Sélecteur de fréquence pour la bande des basses fréquences. L'intervalle va de 20 Hz à 8 kHz.
Gain	Ce paramètre permet de définir l'accentuation/atténuation appliquée à la fréquence sélectionnée.
Section LOW-MID	
Freq	Sélecteur de fréquence pour la bande des fréquences médiums. L'intervalle va de 40 Hz à 16 kHz.
Gain	Ce paramètre permet de définir l'accentuation/atténuation appliquée à la fréquence sélectionnée.

Paramètre	Description
Section HIGH-MID	
Freq	Sélecteur de fréquence pour la deuxième bande de fréquences médiums. L'intervalle va de 40 Hz à 16 kHz.
Gain	Ce paramètre permet de définir l'accentuation/atténuation appliquée à la fréquence sélectionnée.
Section HIGH	
Freq	Sélecteur de fréquence pour la bande des hautes fréquences. L'intervalle va de 50 Hz à 20 kHz.
Gain	Ce paramètre permet de définir l'accentuation/atténuation appliquée à la fréquence sélectionnée.



L'EQ sur le contrôleur : page FREQ / GAIN.

page Width / Output



L'EQ dans la Control Area : page Width / Output.

Paramètre	Description
Section LOW-MID	
Width	Contrôle la largeur de bande de la première bande de fréquences médiums.

Paramètre	Description
Section HIGH-MID	
Width	Contrôle la largeur de bande de la deuxième bande de fréquences médiums.
Section OUTPUT	
Gain	Contrôle de gain global pour l'EQ.



L'EQ sur le contrôleur : page WIDTH / OUTPUT.

15.2.2 Filter

Voici un filtre aux caractéristiques sélectionnables, qui peut être modulé par un LFO (Oscillateur Basse Fréquence) ou par une enveloppe. Un filtre peut avoir de nombreuses applications : il peut servir à simuler un synthétiseur de manière plus réaliste, à filtrer des fréquences particulières ou encore à créer des effets de balayage.

Lorsque cet effet est utilisé dans un Sound ou dans un Group, il dispose d'une page **Side-Chain Input** (dans la Control Area et sur votre contrôleur).



Le panneau Filter dans le Plug-in Strip.

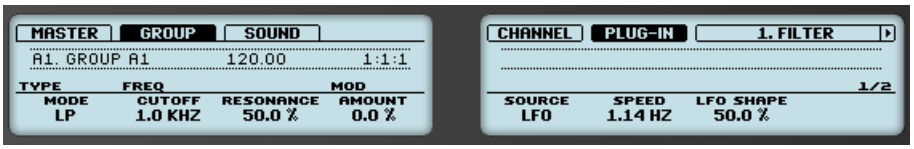
page Main



Le Filter dans la Control Area : page Main.

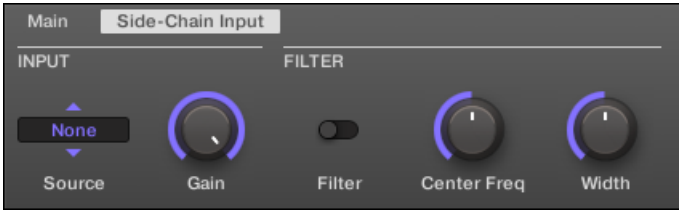
Paramètre	Description
Section TYPE	
Mode	Sélectionne l'un des quatre modes de filtrage disponibles : *LP* (passe-bas), *BP* (passe-bande), *HP* (passe-haut) et *Notch* (coupe-bande). Suivant le mode sélectionné, les paramètres ci-après varient de la manière indiquée.
Section FREQ	
Cutoff	Définit la fréquence de coupure du filtre.
Resonance	Contrôle la quantité de résonance, autrement dit la quantité d'amplification autour de la fréquence de coupure. Ce paramètre n'est pas disponible pour le mode de filtrage *Notch*.
Section MOD	
Amount	Définit la profondeur de la modulation du Filter par la source de modulation.
Source	Sélectionne l'une des trois sources de modulation : *LFO*, *LFO Sync* et *Envelope*. En fonction de la source de modulation choisie, les paramètres suivants apparaissent sur la droite :
Source : *LFO*	Alterne l'ouverture et la fermeture du filtre au moyen d'un LFO (Low Frequency Oscillator, oscillateur à basse fréquence). Utilisez ce réglage conjointement avec les paramètres Speed et LFO Shape.
Speed	Définit la vitesse de la modulation, en Hertz, de 0,03 Hz à 16 Hz.

Paramètre	Description
LFO Shape	Définit l'évolution de l'enveloppe du LFO au cours du temps.
Source : *LFO Sync*	Alterne l'ouverture et la fermeture du filtre au moyen d'un LFO (Low Frequency Oscillator, oscillateur à basse fréquence) synchronisé au tempo du Project. Utilisez ce réglage conjointement avec les paramètres Speed, LFO Shape et Phase.
Speed	Définit la vitesse de la modulation en valeurs rythmiques, de 16/1 (un cycle en 16 mesures) à 1/32 (cycles au rythme des double croches).
LFO Shape	Définit l'évolution de l'enveloppe du LFO au cours du temps.
Phase	Ajuste la phase de départ du LFO.
Source : *Envelope*	Alterne l'ouverture et la fermeture du filtre au moyen d'une enveloppe. Utilisez ce réglage conjointement avec les paramètres Decay, Smooth et Shape.
Decay	Ajuste la vitesse à laquelle l'enveloppe décroît.
Smooth	Adoucit la forme de l'enveloppe.
Shape	Modifie la forme de l'enveloppe.



Le Filter sur le contrôleur : page MAIN.

Page Side-Chain Input



Le Filter dans la Control Area : page Side-Chain Input.

Paramètre	Description
Section INPUT	
Source	Sélectionne le signal audio que vous souhaitez utiliser comme signal de Side-Chain pour contrôler le Plug-in. Les options disponibles sont *None* (Side-Chain désactivé, réglage par défaut), les sorties de tous les (autres) Sounds, et les sorties de tous les (autres) Groups. Voici comment ces sorties sont nommées dans le menu : Pour les Groups : **[Nom du Group]** (Par ex. *Drums*) Pour les Sounds : **[Nom du Group]: [Nom du Sound]** (par ex. *Drums: Kick*) Voici comment ces sorties apparaissent sur l'affichage du sélecteur : Pour les Groups : **[Nom du Group]** (Par ex. Drums) Pour les Sounds : **[Lettre + Numéro du Group]:S[Numéro du Sound]** (par ex. A1:S4 pour le Sound 4 du Group A1).
Gain	Ajuste le niveau d'entrée du signal de Side-Chain reçu par le Plug-in.
Section FILTER	

Paramètre	Description
Filter	Active un filtre sur l'entrée Side-Chain. Ce filtre peut s'avérer utile pour configurer un contrôle Side-Chain du Plug-in par une plage de fréquences spécifique du signal de Side-Chain.
Center Freq	Ajuste la fréquence centrale du filtre.
Width	Ajuste la largeur de bande du filtre.

Sur votre contrôleur, les sorties disponibles (paramètre SOURCE) sont affichées de la manière décrite ci-dessus pour l'affichage du sélecteur Source.

Pour plus d'informations concernant l'utilisation de l'entrée Side-Chain, veuillez consulter la section ↑14.1.3, Utiliser l'entrée Side-Chain.



Le Filter sur le contrôleur : page SIDE-CHAIN INPUT.

15.2.3 Cabinet

La Cabinet Emulation est une combinaison cabinet + microphone permettant un contrôle total des étapes post-amplification d'une prise de guitare. Cabinet Emulation comprend quatre types de baffles et autorise un positionnement variable de six microphones différents.



L'effet Cabinet Emulation dans le Plug-in Strip.



L'effet Cabinet Emulation dans la Control Area (page Main affichée).

page Main

Élément	Description
Section CABINET	
Cabinet	Sélectionne l'un des quatre types de baffles : ▪ American Cabinet ▪ British Cabinet ▪ Vintage Cabinet ▪ Modern Cabinet
Section MICROPHONE	

Élément	Description
Microphone	Sélectionne l'un des six types de microphones : ▪ Dynamic 57 ▪ Dynamic 421 ▪ Dynamic 441 ▪ Ribbon 121 ▪ Condenser 47 ▪ Condenser 67
Distance	Ajuste la distance entre le microphone et le baffle. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 0.0 %).
Section OUTPUT	
Mix	Ajuste le rapport entre le signal traité et le signal original. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 100.0 %).

15.3 Effets de modulation

15.3.1 Chorus

Le Chorus permet d'« épaissir » le signal et d'enrichir son contenu stéréo. Il est plus efficace sur les sons mélodiques, mais il peut également servir sur les charleys pour les rendre plus vives ou sur les samples de voix pour créer un effet de dédoublement (afin de donner l'impression qu'il y a plusieurs voix). Cet effet sépare le signal audio en deux versions et les désaccorde légèrement l'une par rapport à l'autre.



Le panneau du Chorus dans le Plug-in Strip.



Le Chorus dans la Control Area.

Paramètre	Description
Section MOD	
Rate	Le contrôle Rate définit la vitesse à laquelle est modulée la phase (et donc le pitch perçu) du signal « désaccordé ».
Amount	Quantité de l'effet de chorus.
Section OUTPUT	
Mix	Mix permet d'ajuster la quantité d'effet par rapport au signal audio original non traité.



Le Chorus sur le contrôleur.

15.3.2 Flanger

C'est un flanger classique avec des modulateurs de type LFO (Oscillateur Basse Fréquence) et enveloppe. Le Flanger sonne un peu comme le Chorus, à cela près qu'il module le signal plus rapidement, qu'il est équipé d'une boucle de réinjection (mécanisme de Feedback) et qu'il peut être synchronisé au tempo du Project.



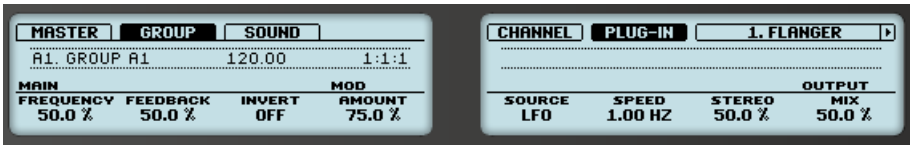
Le panneau du Flanger dans le Plug-in Strip.



Le Flanger dans la Control Area.

Paramètre	Description
Section MAIN	
Frequency	Ce paramètre définit la fréquence centrale du Flanger.
Feedback	Ajuste la quantité de signal de sortie réinjecté en entrée.
Invert	Inverse le Flanger.
Section MOD	

Paramètre	Description
Amount	Définit la profondeur de la modulation du Flanger par la source de modulation.
Source	Vous pouvez sélectionner ici la source de modulation du Flanger : les options disponibles sont *LFO*, *LFO Sync* et *Envelope*. En fonction de votre choix, le paramètre situé à droite change.
Speed (LFO)	Définit la fréquence du LFO, entre 0,03 Hz et 8 Hz.
Speed (LFO Sync)	Définit la fréquence du LFO en valeurs rythmiques, de 16/1 (un cycle en 16 mesures) à 1/16 (cycles au rythme des double croches).
Shape (Envelope)	Modifie la forme de l'enveloppe.
Stereo	Ce paramètre élargit le champ stéréo de l'effet.
Section OUTPUT	
Mix	Mix permet d'ajuster la quantité d'effet par rapport au signal audio original non traité.



Le Flanger sur le contrôleur.

15.3.3 FM

L'effet FM module la fréquence du signal audio à partir d'une synthèse FM (Modulation de Fréquence). Les réglages de fréquence élevés confèrent un grain subtil au signal d'entrée.



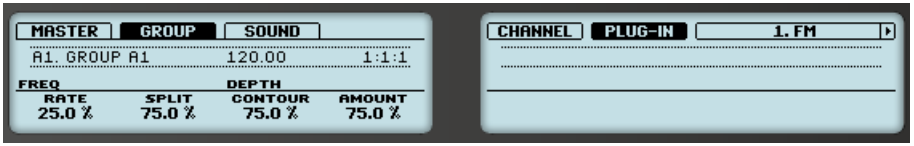
Le panneau du Plug-in FM dans le Plug-in Strip.



Le Plug-in FM dans la Control Area.

Paramètre	Description
Section FREQ	
Rate	Permet d'ajuster la vitesse de la modulation FM.
Split	Le contrôle Split contrôle l'application de l'effet FM aux hautes fréquences grâce à un filtre crossover. Tournez le curseur vers la droite pour traiter les fréquences les plus élevées. Ceci peut être utile pour éliminer les artefacts sonores créés par la FM sur les signaux contenant de très hautes fréquences. Pour les réglages de Split élevés, l'effet apporte plus de grain et devient plus grésillant.
Section DEPTH	

Paramètre	Description
Contour	Contour détermine la mesure dans laquelle le niveau d'entrée affecte l'intensité de l'effet.
Amount	Détermine la quantité d'effet FM.



L'effet FM sur le contrôleur.

15.3.4 Freq Shifter

Le Frequency Shifter permet de décaler les fréquences du signal audio d'une quantité spécifiée. Dans les fréquences élevées, cet effet sonne comme un Pitch Shifter (modulateur de hauteur tonale) ; avec les basses fréquences, il sonne plutôt comme un chorus un peu particulier.



Le panneau du Freq Shifter dans le Plug-in Strip.



Le Freq Shifter dans la Control Area.

Paramètre	Description
Section FREQ	
Coarse	Définit la fréquence de base du Freq Shifter.
Fine	Permet d'ajuster précisément la fréquence.
Section OUTPUT	
Feedback	Ajuste la quantité de signal de sortie réinjecté en entrée. L'augmentation de ce paramètre renforce l'intensité de l'effet.
Stereo	Ce paramètre élargit le champ stéréo de l'effet.
Invert	Inverse les réglages du Freq Shifter.
Mix	Mix permet d'ajuster la quantité d'effet par rapport au signal audio original non traité.



Le Freq Shifter sur le contrôleur.

15.3.5 Phaser

C'est un phaser classique disposant de modulateurs de type LFO (Oscillateur Basse Fréquence) et enveloppe.



Le panneau du Phaser dans le Plug-in Strip.



Le Phaser dans la Control Area.

Paramètre	Description
Section MAIN	
Frequency	Ce paramètre définit la fréquence centrale du Phaser.
Feedback	Ajuste la quantité de signal de sortie réinjecté en entrée.
8Pole	Si vous activez ce paramètre, le Phaser utilisera le mode 8Pole, qui produit un effet de phasing plus prononcé.
Section MOD	
Amount	Définit la profondeur de la modulation du Phaser par la source de modulation.
Source	Vous pouvez sélectionner ici la source de modulation du Phaser : les options disponibles sont *LFO*, *LFO Sync* et *Envelope*. En fonction de votre choix, le paramètre situé à droite change.

Paramètre	Description
Speed (LFO)	Définit la fréquence du LFO, entre 0,03 Hz et 8 Hz.
Speed (LFO Sync)	Définit la fréquence du LFO en valeurs rythmiques, de 16/1 (un cycle en 16 mesures) à 1/16 (cycles au rythme des double croches).
Shape (Envelope)	Modifie la forme de l'enveloppe.
Stereo	Ce paramètre élargit le champ stéréo de l'effet.
Section OUTPUT	
Mix	Mix permet d'ajuster la quantité d'effet par rapport au signal audio original non traité.



Le Phaser sur le contrôleur.

15.4 Effets de spatialisation et de réverb

15.4.1 Ice

Voici une réverb spéciale permettant d'obtenir des sons froids et métalliques. Ice possède une banque de filtres auto-oscillants produisant des effets intéressants et colorés. Dans le Project « Come Into My Disco » de la Librairie d'usine de MASCHINE, vous pouvez entendre cet effet créer de vastes paysages sonores pendant le break de la Scene 6.



Le panneau du Plug-in Ice dans le Plug-in Strip.



Le Plug-in Ice dans la Control Area.

Paramètre	Description
Section ROOM	
Color	Un réglage peu élevé permet d'assourdir le son global. Plus la valeur du paramètre Color est élevée, plus le son s'éclaircit.
Ice	Le facteur « ICE » : les valeurs élevées donnent un son plus métallique.
Size	Ajuste la taille de la salle de réverbération virtuelle.
Section OUTPUT	
Mix	Mix permet d'ajuster la quantité d'effet par rapport au signal audio original non traité.



L'effet Ice sur le contrôleur.

15.4.2 Metaverb

Comme la Reverb, la Metaverb ajoute de l'information spatiale au son. Cependant, contrairement à la Reverb, elle crée un son beaucoup plus « synthétique » particulièrement adapté aux contenus mélodiques.



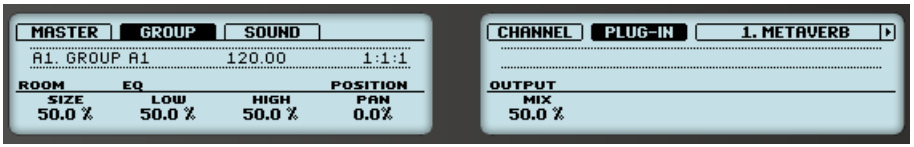
Le panneau de la Metaverb dans le Plug-in Strip.



La Metaverb dans la Control Area.

Paramètre	Description
Section ROOM	
Size	Ajuste la taille de la salle de réverbération virtuelle.

Paramètre	Description
Section EQ	
Low	Permet d'atténuer ou d'accentuer les basses fréquences.
High	Permet d'atténuer ou d'accentuer les hautes fréquences.
Section POSITION	
Pan	Permet de placer le signal non traité dans le champ stéréo. Ceci est pratique car une fois l'effet appliqué, le signal non traité ne peut pas être déplacé dans le champ stéréo sans déplacer simultanément le signal réverbéré ; cela sonnerait de manière très peu naturelle.
Section OUTPUT	
Mix	Mix permet d'ajuster la quantité d'effet par rapport au signal audio original non traité.



La Metaverb sur le contrôleur.

15.4.3 Reflex

Voici une réverb résonnante spéciale. Avec des réglages modérés, le Reflex permet de simuler des salles petites et « étroites ». Pour les réglages plus francs, cet effet peut produire d'intéressantes textures artificielles et métalliques.



L'automatisation du paramètre Color produit généralement des résultats très intéressants.



Le panneau du Reflex dans le Plug-in Strip.



Le Reflex dans la Control Area.

Paramètre	Description
Section ROOM	
Color	Pour les réglages faibles, le son global est légèrement assourdi ; plus les valeurs de ce paramètre sont élevées, plus le son s'éclaircit.
Smooth	Ce paramètre permet d'adoucir le caractère métallique du Reflex.
Size	Ajuste la taille de la salle de réverbération virtuelle.
Section OUTPUT	
Mix	Mix permet d'ajuster la quantité d'effet par rapport au signal audio original non traité.



La réverbération Reflex sur le contrôleur.

15.4.4 Reverb (Legacy)

Cette réverbération est adaptée aux applications les plus classiques. La Reverb ajoute une information spatiale au signal, le rendant plus naturel et « large ». Cet effet est particulièrement adapté aux sons de batterie, mais il est également utile pour ajouter une touche « naturelle » à toutes sortes de signaux.



Le panneau Reverb dans le Plug-in Strip.



La Reverb dans la Control Area.

Paramètre	Description
Section ROOM	
Room	Ce paramètre permet de choisir l'une des quatre caractéristiques basiques de la Reverb : *General*, *Bright*, *Guitar* et *Shatter*.
Size	Ajuste la taille de la salle de réverbération virtuelle.
Section EQ	
Low	Permet d'atténuer ou d'accentuer les basses fréquences.
High	Permet d'atténuer ou d'accentuer les hautes fréquences.
Section POSITION	
Pan	Permet de placer le signal non traité dans le champ stéréo. Ceci est pratique car une fois l'effet appliqué, le signal non traité ne peut pas être déplacé dans le champ stéréo sans déplacer simultanément le signal réverbéré ; cela sonnerait de manière très peu naturelle.
Stereo	Ce paramètre élargit le champ stéréo de l'effet.
Section OUTPUT	
Freeze	Activez Freeze pour simultanément couper le signal non traité, et figer l'état actuel de la sortie de la Reverb dans un tampon temporaire, pour le faire durer plus longtemps. C'est un outil puissant pour le jeu en live : en utilisant simultanément le curseur Mix situé juste à côté, vous pourrez créer des breaks redoutables ! Réglez généreusement les contrôles Low et High de l'EQ pour accentuer encore plus l'effet.
Mix	Mix permet d'ajuster la quantité d'effet par rapport au signal audio original non traité.



La Reverb sur le contrôleur.

15.4.5 Reverb

L'effet Reverb possède trois modes différents, décrits dans la présente section.



Le panneau de la Room Reverb dans le Plug-in Strip.

15.4.5.1 Reverb Room

Le mode Room est adapté aux sons percussifs – notamment aux caisses claires. Modulez les paramètres Room Size et Pre Delay pour créer des effets spéciaux.



L'effet Reverb dans le Plug-in Strip.



L'effet Reverb dans la Control Area (page Main affichée).

page Main

Élément	Description
Section ROOM	
Mode	Permet de choisir l'un des trois modes de base de l'effet Reverb : Room, Hall et Plate (Room par défaut).
Reverb Time	Ajuste le temps de retombée de la réverbération. Tournez ce curseur vers la droite pour allonger le temps de retombée. Les valeurs disponibles peuvent être ajustées en secondes et vont de 0,5 s à 20,2 s (1,0 s par défaut).

Élément	Description
Reverb Size	Ajuste la taille de la pièce simulée. Tournez le curseur dans le sens horaire pour augmenter la taille perçue de la pièce et les réflexions de la réverbération. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 20.0 %).
Section COLOR	
Damping	Ajuste l'atténuation des hautes fréquences dans le signal réverbéré. L'atténuation définit la vitesse à laquelle les hautes fréquences diminuent. Cet effet rend le son de plus en plus sourd et chaud. Les valeurs disponibles vont de 0,0 à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Modulation	Définit la quantité de modulation. Une valeur de 0 désactive la modulation du délai. Les valeurs disponibles vont de 0,0 à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Diffusion	Contrôle la densité des réflexions dans la pièce virtuelle. Une diffusion faible rend les réflexions plus distinctes, à la manière d'échos proches les uns des autres. Une diffusion élevée tend à rapprocher les réflexions au point qu'elles se chevauchent, les différents échos ne pouvant plus être distingués. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 80.0 %).
Pre Delays	Ajuste le délai initial entre le signal original et la première réverbération du son. Les valeurs élevées permettent aussi des usages plus créatifs. Les valeurs disponibles peuvent être ajustées en millisecondes de 0,0 ms à 250,0 ms (0,0 ms par défaut).
Section OUTPUT	
Mix	Ajuste le rapport entre le signal traité et le signal original. Les valeurs disponibles vont de 0,0 à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).

Page EQ

La page EQ contient des paramètres ajustant l'égalisation de la réverbération.

Élément	Description
Section EQ	
High Cut	Ajuste les hautes fréquences dans le signal réverbéré. Les valeurs disponibles vont de 20,0 kHz à 2,0 kHz (20,0 kHz par défaut).
Low Shelf	Ajuste le contenu en basses fréquences du signal réverbéré. Les valeurs disponibles vont de -0.0 à 12 dB (valeur par défaut : 0.0 dB).

15.4.5.2 Reverb Hall

Le mode Hall propose une réverbération spacieuse et naturelle particulièrement adaptée aux sons tonaux. Utilisée avec un temps de réverbération élevé, il fournit une réverbération luxuriante qui peut être adaptée à l'ambient et aux musiques expérimentales. Modulez les paramètres Room Size et Pre Delay pour créer des effets spéciaux.



L'effet Reverb dans le Plug-in Strip.



L'effet Reverb dans la Control Area (page Main affichée).

page Main

Élément	Description
Section ROOM	
Mode	Permet de choisir l'un des trois modes de base de l'effet Reverb : Room, Hall et Plate (Room par défaut).
Reverb Time	Ajuste le temps de retombée de la réverbération. Tournez ce curseur vers la droite pour allonger le temps de retombée. Les valeurs disponibles peuvent être ajustées en secondes et vont de 0,5 s à 20,2 s (2,2 s par défaut).
Room Size	Ajuste la taille de la pièce simulée. Tournez le curseur dans le sens horaire pour augmenter la taille perçue de la pièce et les réflexions de la réverbération. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 10.0 %).
Section COLOR	
Damping	Ajuste l'atténuation des hautes fréquences dans le signal réverbéré. L'atténuation définit la vitesse à laquelle les hautes fréquences diminuent. Cet effet rend le son de plus en plus sourd et chaud. Les valeurs disponibles vont de 0,0 à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Modulation	Définit la quantité de modulation. Une valeur de 0 désactive la modulation du délai. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 40.0 %).
Softness	Modifie la balance entre les premières réflexions et la queue de réverbération. Ce paramètre modifie également la quantité de diffusion présente. Il vous permet d'adoucir l'attaque de la réverbération et de la ramener en arrière-plan afin qu'elle ne masque pas le son original. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 90.0 %).

Élément	Description
Pre Delay	Ajuste le délai initial entre le signal original et la première réverbération du son. Les valeurs élevées permettent aussi des usages plus créatifs. Les valeurs disponibles peuvent être ajustées en millisecondes de 0,0 ms à 250,0 ms (0,0 ms par défaut).
Section OUTPUT	
Mix	Ajuste le rapport entre le signal traité et le signal original. Les valeurs disponibles vont de 0,0 à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).

Page EQ

La page EQ contient des paramètres ajustant l'égalisation de la réverbération.

Élément	Description
Section EQ	
High Cut	Ajuste les hautes fréquences dans le signal réverbéré. Les valeurs disponibles vont de 20,0 kHz à 2,0 kHz (20,0 kHz par défaut).
Low Shelf	Ajuste le contenu en basses fréquences du signal réverbéré. Les valeurs disponibles vont de -0.0 à 12 dB (valeur par défaut : 0.0 dB).

15.4.5.3 Plate Reverb

Cet effet simule un réverbérateur à plaque. Partiellement inspirée par un système de réverb à plaque de légende, cette réverb redoutable peut trouver son utilité dans de nombreuses situations. Ses contrôles en font un effet très simple à utiliser, flexible et au son unique. La Plate Reverb est le choix idéal si vous êtes à la recherche d'un son vintage et métallique. Elle fonctionne parfaitement avec les voix, et sera également appréciée dans d'autres contextes, comme par exemple avec les caisses claires.



L'effet Plate Reverb dans le Plug-in Strip.



La Plate Reverb dans la Control Area.

Paramètre	Description
Section MAIN	
Mode	Permet de choisir l'un des trois modes de base de l'effet Reverb : Room, Hall et Plate (Room par défaut).
Decay	Ajuste d'amortissement de la plaque, qui a un lien direct avec le temps de retombée de la réverb.
Section EQ	
Low Shelf	Contrôle le contenu en basses fréquences du signal réverbéré.
High Damp	Ajuste l'amortissement des hautes fréquences dans le signal réverbéré.

Paramètre	Description
Pre Delay	Définit l'intervalle de temps entre le signal original et ses premières réflexions.
Section OUTPUT	
Mix	Mix permet d'ajuster la quantité d'effet par rapport au signal audio original non traité.



La Plate Reverb sur le contrôleur.

15.5 Delays

15.5.1 Beat Delay

Effet de délai synchronisé au tempo, Le Beat Delay est un délai spécialisé dans la création de délais synchronisés au tempo. Pour vous faire une idée de sa sonorité, chargez le Project « Big Stream » de la Librairie d'usine de MASCHINE : le Beat Delay y est utilisé dans divers Groups et permet de nombreuses variations rythmiques. Veuillez remarquer que, dans la Control Area et sur votre contrôleur, les paramètres du Beat Delay sont répartis sur deux Pages.



Le panneau du Beat Delay dans le Plug-in Strip.

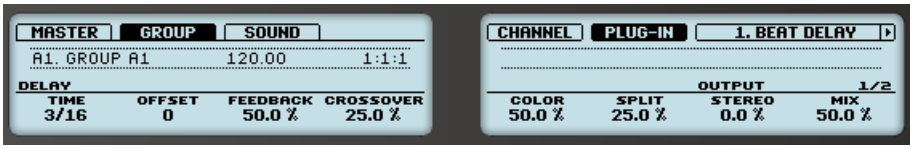
page Main



Le Beat Delay dans la Control Area : page Main.

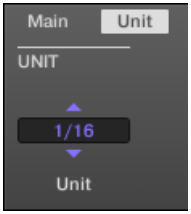
Paramètre	Description
Section DELAY	
Time	Le paramètre Time définit la durée du delay, en valeurs rythmiques. Les valeurs disponibles dépendent de l'unité définie par le paramètre Unit de la page Unit (voir ci-dessous). Ces valeurs s'étendent d'une demi-unité à 16 unités.
Offset	Ce paramètre permet de décaler le début du delay en fonction du tempo.
Feedback	Ajuste la quantité de signal de sortie réinjecté en entrée. Les valeurs élevées produisent plus de copies du signal, et induisent des décroissances plus longues.

Paramètre	Description
Crossover	Permet de déplacer le signal réinjecté de manière rythmique dans le champ stéréo.
Color	Définit la fréquence de base du circuit de réinjection : les valeurs faibles entraînent un son plus sourd, tandis que les valeurs élevées éclaircissent le son.
Split	Contrôle la différence de fréquence entre les canaux gauche et droit. Lorsqu'il est tourné complètement à gauche, ce contrôle est désactivé.
Section OUTPUT	
Stereo	Ce paramètre élargit le champ stéréo de l'effet. Les valeurs disponibles s'étendent de -100.0 % à 100.0 % — les valeurs négatives inversent le champ stéréo de l'effet.
Mix	Mix permet d'ajuster la quantité d'effet par rapport au signal audio original non traité.



Le Beat Delay sur le contrôleur : page MAIN.

page Unit



Le Beat Delay dans la Control Area : page Unit.

Paramètre	Description
Section UNIT	
Unit	Définit l'unité utilisée par les paramètres Time et Offset de la page Main.



Le Beat Delay sur le contrôleur : page UNIT.

15.5.2 Grain Delay

Le Grain Delay découpe le signal d'entrée en petits « grains » et les réarrange à la façon d'un nuage ; cela permet de créer des textures d'ambiance. Augmentez les paramètres Size, Space et Density pour transformer rapidement n'importe quel son en une texture d'ambiance évolutive. Pour comprendre cet effet expérimental assez particulier, le mieux est de l'essayer. Veuillez remarquer que, dans la Control Area et sur votre contrôleur, les paramètres du Grain Delay sont répartis sur deux Pages.



Le panneau du Grain Delay dans le Plug-in Strip.

page Main



Le Grain Delay dans la Control Area : page Main.

Paramètre	Description
Section GRAIN	
Pitch	Détermine le pitch (c-à-d la hauteur tonale) des grains : les valeurs faibles génèrent des grains graves qui se répètent lentement, tandis que les valeurs élevées accélèrent les grains et produisent un son plus vif et plus aigu.
Size	Définit la longueur des grains.
Jitter	Introduit des artefacts dans les grains.
Reverse	Active la lecture inversée des grains.
Section CLOUD	
Space	Détermine l'espacement entre les nuages de grains : plus la valeur est élevée, plus l'espace entre les nuages est grand.
Density	Crée un nuage plus « dense » : les valeurs élevées créent des effets de type réinjection (« feedback »).
Mod	Quantité de modulation introduite dans le nuage de grains.
Mix	Mix permet d'ajuster la quantité d'effet par rapport au signal audio original non traité.



Le Grain Delay sur le contrôleur : page MAIN.

page Output



Le Grain Delay dans la Control Area : page Output.

Paramètre	Description
Section OUTPUT	
Stereo	Ce paramètre élargit le champ stéréo de l'effet. Les valeurs s'étendent entre 0 % (pas de stéréo) et 100 % (stéréo complète).



Le Grain Delay sur le contrôleur : page OUTPUT.

15.5.3 Grain Stretch

L'effet Grain Stretch utilise la synthèse granulaire pour manipuler la vitesse et la hauteur tonale du signal entrant.



Le panneau du Grain Stretch dans le Plug-in Strip.



Le Grain Stretch dans la Control Area.

Paramètre	Description
Section MASTER	
Allumée	Active l'effet. À chaque activation de ce bouton, l'effet Grain Stretch met en tampon le signal audio entrant sur 32 x 1/16ème de Step.
Section TIME	
Stretch	Définit la quantité de time stretch (étirement temporel). Réglez ce paramètre sur *50.0 %* pour diviser la vitesse par deux.
Boucle	Règle une longueur de boucle, par 1/16èmes de Step.
Section PITCH	
Pitch	Définit le pitch des grains.

Paramètre	Description
Link	Lorsque ce paramètre est activé, la taille des grains est ajustée en fonction du pitch.
Size	Définit la taille des grains.
Section OUTPUT	
Mix	Mix permet d'ajuster la quantité d'effet par rapport au signal audio original non traité.



Le Grain Stretch sur le contrôleur.

15.5.4 Resochord

Le est une banque de six filtres en peigne accordés entre eux suivant l'accord sélectionné. Les résultats sont plus marquants sur les contenus non mélodiques (tels que les percussions) car le Resochord imprime son propre contenu harmonique au signal d'entrée.



Le panneau du Resochord dans le Plug-in Strip.



Le Resochord dans la Control Area.

Paramètre	Description
Section PITCH	
Mode	Vous pouvez ici sélectionner l'un des deux modes du Resochord : *Chord* ou *String*. En mode Chord, les six filtres en peigne sont accordés selon divers accords. En mode String, les six filtres en peigne sont centrés autour d'une fréquence et peuvent être étalés pour obtenir un effet intense de type chorus. En fonction de votre choix, les autres paramètres disponibles dans la Pitch Area changeront.
Spread (mode String)	Ce paramètre définit la différence d'accordage des différents filtres en peigne.
Style (mode Chord)	Vous pouvez choisir parmi différents styles d'accords tels que majeur ou mineur.
Chord (mode Chord)	Ce paramètre permet de choisir parmi différents accords celui à appliquer à votre signal audio.
Tune	Ce paramètre permet de transposer l'accordage du Resochord par demi-tons.
Section COLOR	
Brightness	Détermine la caractéristique sonore de base du Resochord : les valeurs élevées éclaircissent le son en ajoutant des hautes fréquences.
Feedback	Ajuste la quantité de signal de sortie réinjecté en entrée.

Paramètre	Description
Decay	Le Decay vous permet d'ajuster la vitesse à laquelle le Resochord s'éteint.
Section OUTPUT	
Mix	Mix permet d'ajuster la quantité d'effet par rapport au signal audio original non traité.



Le Resochord sur le contrôleur.

15.6 Effets de distorsion

15.6.1 Distortion

L'effet Distortion propose deux modes de distorsion : Mulholland et Analog.



Le panneau Distortion dans le Plug-in Strip.



La Distortion dans la Control Area.

Mode Mulholland

Le mode Mulholland combine overdrive, réinjection et modulation, produisant un puissant effet de distorsion/fuzz comparable aux pédales d'effet pour guitares. Cet effet se distingue par son système de réinjection (« feedback »).

Paramètre	Description
Section MAIN	
Mode	Sélectionne un type de distorsion : Mulholland ou Analog.
Drive	Détermine la quantité de distorsion appliquée au son.
Color	Pour les réglages faibles, le son global est légèrement assourdi ; plus les valeurs de ce paramètre sont élevées, plus le son s'éclaircit.
Feedback	Ajuste la quantité de signal de sortie réinjecté en entrée.
Tone	Caractéristique tonale globale du signal de réinjection.
Tone Mod	Modulation introduite dans le signal de réinjection.
Section OUTPUT	
Mix	Mix permet d'ajuster la quantité d'effet par rapport au signal audio original non traité.
Section GATE	

Paramètre	Description
Gate	Le bouton Gate permet d'annuler les boucles de Larsen induites par les réglages élevés du paramètre Feedback.
Release	Ce paramètre détermine la vitesse à laquelle le son distordu s'éteint lorsque le Gate est activé.

Analog Distortion

Le mode Analog ajoute du grain aux percussions, aux synthés et aux guitares.

Élément	Description
Section MODE	
Mode	Sélectionne un type de distorsion : Mulholland ou Analog.
Section DISTORTION	
Saturation	Définit la quantité de saturation appliquée au signal. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 25.0 %).
Bass	Atténue les basses fréquences de l'effet de distorsion. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 100.0 %).
Tone	Règle la fréquence du filtre passe-bas. Le filtrage du signal distordu riche en harmoniques génère un son plus doux. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 100.0 %).
Focus	Change l'intervalle de fréquences du signal traité, tirant le signal légèrement en avant dans le mix. L'effet est plus prononcé lorsque Definition est réglé sur une valeur faible.
Definition	Ajuste l'ampleur de l'effet de distorsion. Les valeurs disponibles vont de 0,0 à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Section OUTPUT	
Mix	Mix permet d'ajuster la quantité d'effet par rapport au signal audio original non traité. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 100.0 %).



La Distortion sur le contrôleur.

15.6.2 Lofi

L'effet Lofi réduit la résolution numérique et la fréquence d'échantillonnage du signal audio, ce qui lui confère un côté « vintage » intéressant pour les réglages modérés, et génère une distorsion numérique violente pour les réglages les plus extrêmes.



Le panneau du Lofi dans le Plug-in Strip.



Le Lofi dans la Control Area.

Paramètre	Description
Section RESAMPLE	
SR	SR signifie « Sample Rate » (fréquence d'échantillonnage) ; l'intervalle de ce paramètre monte jusqu'à la qualité CD (44.1 kHz) et descend jusqu'à 99.5 Hz (ce qui génère de forts crépitements).
Section BITCRUSH	
Bits	Introduit une distorsion basée sur la diminution de la résolution numérique.
Smooth	Réduit l'effet d'aliasing généré par le Plug-in Lofi.
Stereo	Élargit le champ stéréo de l'effet.
Section OUTPUT	
Mix	Mix permet d'ajuster la quantité d'effet par rapport au signal audio original non traité.



Le Lofi sur le contrôleur.

15.6.3 Saturator

Le Saturator est un outil flexible permettant d'appliquer de nombreux types de saturation à votre signal. Le Saturator possède trois modes : Classic (mode originel), Tape et Tube. Vous pouvez sélectionner le mode désiré à l'aide du sélecteur Mode. Puisque les trois modes possèdent des paramètres différents, ils sont décrits séparément ci-dessous.



Le panneau du Saturator (ici en mode Tube) dans le Plug-in Strip.

Mode Classic

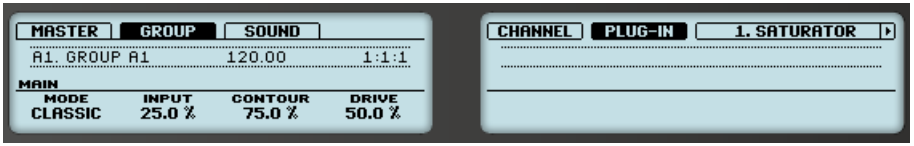
Le mode Classic est le mode originel. Il combine compression et saturation pour augmenter le volume global et ajouter des harmoniques au signal.



Le Saturator en mode Classic dans la Control Area.

Mode Classic – Paramètre	Description
Section MAIN	
Mode	Permet de choisir un mode de saturation parmi *Classic*, *Tape* et *Tube*. Tous les autres paramètres dépendent du mode sélectionné ici.
Input	Contrôle le gain d'entrée de l'effet. Augmentez Input pour augmenter le niveau de compression appliquée au signal audio.

Mode Classic – Paramètre	Description
Contour	Détermine la sensibilité du Saturator au volume d'entrée. Les valeurs élevées entraînent un son plus distordu.
Drive	Ajuste la quantité de distorsion introduite par le Saturator.



Le Saturator en mode Classic sur le contrôleur.

Mode Tape

Le mode Tape émule la compression légère et l'agréable saturation produites par l'enregistrement analogique sur bandes magnétiques. Utilisé subtilement, cet effet permet d'ajouter de la chaleur au son et à lui donner une certaine couleur ; utilisé plus franchement, il permet de lui appliquer une distorsion agressive.



Le Saturator en mode Tape dans la Control Area.

Mode Tape – Paramètre	Description
Section MAIN	
Mode	Permet de choisir un mode de saturation parmi *Classic*, *Tape* et *Tube*. Tous les autres paramètres dépendent du mode sélectionné ici.
Input	Contrôle le gain d'entrée de l'effet. Ce paramètre joue sur la quantité de distorsion de bande et de compression.

Mode Tape – Paramètre	Description
Contour	Contrôle la fréquence de coupure haute. Les fréquences situées au-dessus de cette dernière sont atténuées.
Drive	Contrôle l'amplification/atténuation des basses fréquences par l'effet.

Mode Tube

Le mode Tube émule la saturation moelleuse des amplis à lampes poussés dans leurs retranchements. Ce mode est muni d'une compression dynamique contrôlée par une boucle de réinjection, et d'une section EQ supplémentaire permettant d'affiner le contenu fréquentiel du signal à traiter.



Le Saturator en mode Tube dans la Control Area.

Mode Tube – Paramètre	Description
Section MAIN	
Mode	Permet de choisir un mode de saturation parmi *Classic*, *Tape* et *Tube*. Tous les autres paramètres dépendent du mode sélectionné ici.

Mode Tube – Paramètre	Description
Charge	En mode Tube, le Saturator possède une boucle de réinjection négative qui atténue le niveau d'entrée du Saturator en fonction du niveau des basses fréquences à sa sortie. Ce système empêche notamment les basses fréquences de « polluer » la saturation. Le paramètre Charge permet d'ajuster la quantité de signal traité réinjecté en entrée. À 0 (complètement à gauche), la boucle de feedback (réinjection) est désactivée. Augmentez la valeur du paramètre Charge pour renforcer l'effet. En outre, les valeurs élevées génèrent un effet intéressant, similaire à une compression.
Overload	Renforce les basses fréquences du signal d'entrée. Utilisé en conjonction avec le paramètre Charge (voir ci-dessus), ce paramètre fournit un outil puissant permettant de produire un son plus riche et épais.
Drive	Ajuste le niveau du signal entrant. Ce contrôle affecte directement le niveau de distorsion à lampes.
Section EQ	
Bypass	Activez ce bouton pour court-circuiter la section EQ.
Bass	Ajuste le niveau de la bande des basses fréquences.
Treble	Ajuste le niveau de la bande des fréquences aiguës.
Section OUTPUT	
Gain	Ajuste le niveau de sortie de l'effet. Utilisez ce contrôle pour compenser les variations de volume dues au gain d'entrée et à la compression du signal.

15.7 Perform FX

Conçus pour offrir un contrôle tactile spontané lors d'un enregistrement ou d'une performance live, ces huit multi-effets complexes modifient les mouvements, l'espace, la dynamique pour une expressivité démultipliée.

- **Filter** : le Filter est un filtre LP/BP/HP à modélisation analogique qui fait preuve d'un son brut ; il comporte en outre des paramètres de saturation et de résonance permettant de créer une oscillation auto-entretenue. Pour plus d'informations, voir la section ↑15.7.1, Filter.
- **Flanger** : le Flanger est un effet de filtre en peigne. Il peut se comporter comme un flanger/phaser standard, mais il peut aussi sortir des sentiers battus et se rapprocher d'un délai créatif si jamais vous poussez les durées de délai et de décroissance. Divers contrôles de modelage du son sont disponibles. Pour plus d'informations, voir la section ↑15.7.2, Flanger.
- **Brst Echo** (Burst Echo) : le Burst Echo est un écho chaud et flexible avec beaucoup de caractère. Il fonctionne à merveille comme écho de dub mais peut aussi servir à un sound design plus extrême. Pour plus d'informations, voir la section ↑15.7.3, Burst Echo.
- **Reso Echo** : le Reso Echo est un écho psychédélique délirant qui peut se raidir en résonateur pêchu. Pour plus d'informations, voir la section ↑15.7.4, Reso Echo.
- **Ring** : basé sur une banque de modulateurs en anneaux, l'effet Ring ajoute une dimension de cloche aux sources sonores mélodiques. Une réverbération à plaque additionnelle vous permet de prélever des notes individuelles avec vos doigts pour les laisser sonner pendant plusieurs secondes. Pour plus d'informations, voir la section ↑15.7.5, Ring.
- **Stutter** : Stutter est un effet de déformation/destruction des beats bienvenu pour, par exemple, ajouter des artefacts ou des roulements aux rythmes de batterie. Pour plus d'informations, voir la section ↑15.7.6, Stutter.
- **Tremolo** : Tremolo est un effet de tremolo/vibrato utile pour ajouter à la volée de l'expression et du mouvement. Pour plus d'informations, voir la section ↑15.7.7, Trémolo.
- **Scratcher** : à la base, Scratcher vous permet d'appliquer un « freinage » de platine tourne-disque au signal entrant puis de scratcher dessus, comme si le signal était sur un disque vinyle. De plus, un délai « pitch shifter » supplémentaire relié à la position de la Smart

Strip ajoute une foultitude de possibilités soniques, allant du léger épaississement jusqu'aux balayages les plus extraterrestres. Pour plus d'informations, voir la section ↑15.7.8, Scratcher.

Pour plus d'informations sur le contrôle des paramètres des Perform FX depuis la Smart Strip, voir Mode Perform.

15.7.1 Filter

Un filtre passe-haut, passe-bas ou passe-bande basé sur un modèle analogique produisant des résultats bruts et naturels utilisant une saturation et une résonance. Atténuez les aigus pour créer un voile épais et trouble, ou bien utilisez la résonance pour créer des sons se projetant dans des oscillations infinies.



Le Perform FX Filter dans le Plug-in Strip.



Le Perform FX Filter dans la Control Area.

Page Main

Paramètre	Description
Section MODE	
Mode	Sélectionne un effet.
Section TOUCHSTRIP	
Engage	Active le filtre.
Frequency	Règle la fréquence de coupure en fonction des paramètres minimal et maximal de l'intervalle.
FILTER	
Type	Choisit l'un des modes Low Pass, Band Pass et High Pass.
Resonance	Règle la résonance du filtre. Les valeurs au-delà de 100 % conduisent à l'auto-oscillation – prenez garde ! Diminuez le gain de sortie (et augmentez la saturation pour compenser) afin d'éviter des sonneries résonnantes très bruyantes. Notez que la résonance a un effet plus prononcé pour les valeurs faibles de saturation, et inversement.

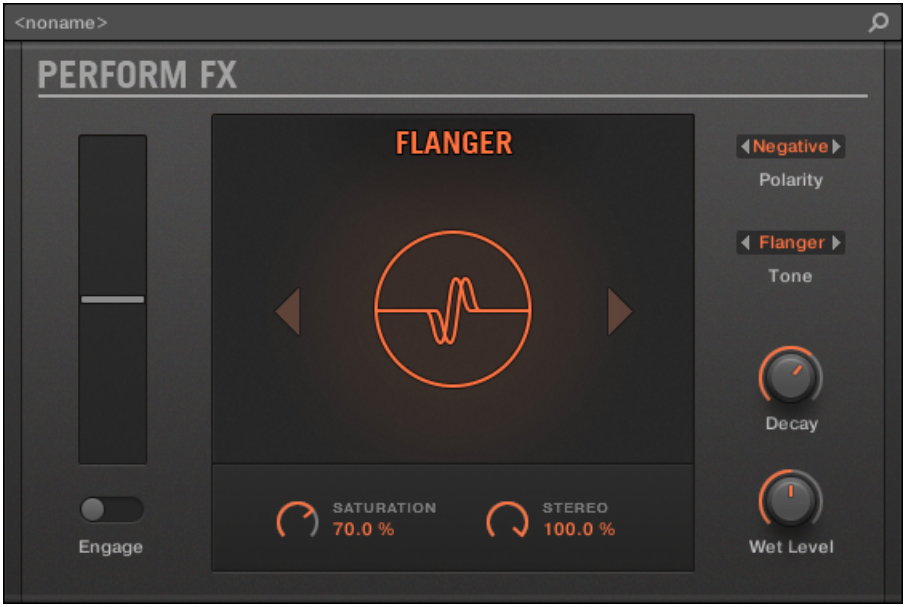
Page Setup

Paramètre	Description
Section RANGE	
Min. Freq	Règle la limite inférieure de la fréquence de coupure.

Paramètre	Description
Max. Freq	Règle la limite supérieure de la fréquence de coupure.
Section SATURATION	
Saturation	Règle le gain d'entrée du filtre.
Out Level	Règle le gain de sortie du filtre.

15.7.2 Flanger

Un effet de filtre en peigne avec plus d'un tour dans son sac. Utilisez des effets de flanging ou de phasing prêts pour le live, ou bien montrez son côté sauvage en augmentant la décroissance et la fréquence pour déclencher des effets de battements ressemblant à des délais en ping pong.



Le Perform FX Flanger dans le Plug-in Strip.



Le Perform FX Flanger dans la Control Area.

Page Main

Paramètre	Description
MODE	
Mode	Sélectionne un effet.
TOUCHSTRIP	
Engage	Active l'effet.
Frequency	Contrôle le volume du filtre en peigne.
FLANGER	
Decay	Contrôle le temps de retombée.
SATURATION	Contrôle la saturation sur le chemin de réinjection, produisant un son plus sale, plus compressé.
STEREO	Contrôle l'étalement stéréo de l'effet.

Page Setup

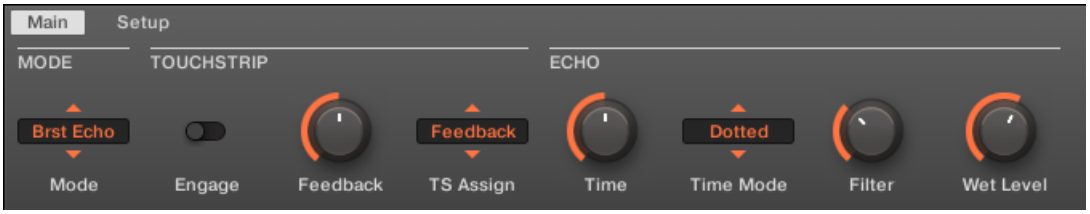
Paramètre	Description
COLOR	
Polarity	Inverse la phase du signal dans la boucle de réinjection. Une polarité négative diminue le pitch d'une octave et génère un son légèrement plus creux.
Tone	Permet de choisir entre le mode Flanger (fondamentalement, un simple filtre en peigne ou court délai, et le mode Phaser, qui décale la phase du signal dans la boucle de réinjection pour produire un son plus rond et plus creux.

15.7.3 Burst Echo

Un écho chaud et flexible avec beaucoup de caractère, conçu pour les explosions spontanées d'écho. Les attaques franches et réactives qui s'étiolent en queues vaporeuses sont parfaites pour le Dub et peuvent même être triturées pour un sound design plus extrême.



Le Perform FX Burst Echo dans le Plug-in Strip.



Le Perform FX Burst Echo dans la Control Area.

Page Main

Paramètre	Description
MODE	
Mode	Sélectionne un effet.
TOUCHSTRIP	
Engage	Active l'effet. Lorsqu'il est activé, une salve de signal est envoyée dans l'effet en fonction de la longueur définie par le paramètre Feed.
TS Assign	Assigne le contrôle à Feedback ou à Time. Feedback : ajuste la réinjection du délai lorsque l'effet est activé. La réinjection est réduite lorsque l'effet est débrayé.
ECHO	
Time	Contrôle la durée du délai, mesurée de manière continue ou quantifiée (en nombre de divisions) selon le Time Mode.
Time Mode	Sélectionne le mode rythmique du délai : sa durée est mesurée soit en divisions quantifiées (normal/pointé/libre), soit de manière continue (en millisecondes).
Filter	Ajuste le filtre passe-bas / passe-haut de la boucle de réinjection. À 0 %, le filtre est entièrement ouvert. Pour les valeurs plus élevées, la fréquence du passe-haut augmente et celle du passe-bas diminue, entraînant un filtrage plus marqué.
Wet Level	Ajuste le volume du signal retardé par le délai.

Page Setup

Paramètre	Description
ROUTING	
Mode Mix	Mix Mode spécifie le routage du signal : ▪ En mode Mix, le signal original est transmis intact et le signal traité lui est ajouté au niveau défini par le paramètre Wet Level. ▪ En mode Replace, le signal original est coupé après la première répétition, seule sa version retardée restant audible jusqu'à ce que l'effet s'achève. ▪ En mode Wet Only, le signal original est entièrement coupé, ce qui est notamment utile pour utiliser l'effet comme effet send.
Feed	Définit la longueur (la durée) de la « salve » d'audio envoyée dans l'entrée du délai lorsque celui-ci est activé. Les salves courtes (par exemple 100–150 ms) sont utiles pour piocher des notes ou des frappes particulières. Les salves plus longues (jusqu'à une seconde) peuvent servir à répéter des phrases musicales. Pour la valeur maximale (au-delà de 99 %), la réinjection est permanente (plus de salve qui tienne) et envoie le signal dans le délai dès que l'effet est actif.

15.7.4 Reso Echo

Un écho résonnant complexe avec réinjection et saturation avancées qui tend vers les horizons psychédéliques. Les échos vont du petit bourdonnement percussif aux hurlements profonds et ambigus venus d'une autre dimension.



Le Perform FX Reso Echo dans le Plug-in Strip.



Le Perform FX Reso Echo dans la Control Area.

Page Main

Paramètre	Description
MODE	
Mode	Sélectionne un effet.
TOUCHSTRIP	
Engage	Active l'effet.
Frequency	Contrôle la fréquence des filtres de la banque de filtres modifiant la couleur du signal.
ECHO	
Time	Règle la durée du délai.
Feedback	Règle la réinjection du délai.
Pump	Contrôle la quantité de compression appliquée à la boucle de réinjection.
Wet Level	Contrôle le volume du signal retardé par le délai.
Mode Mix	Spécifie le routage du signal : - En mode Mix, le signal original est transmis intact et le signal traité lui est ajouté au niveau défini par le paramètre Wet Level. - En mode Insert, le signal original est traité par un filtre et le signal retardé lui est ajouté. Le paramètre Wet Level est un contrôle de niveau de sortie pour l'effet entier lorsque celui-ci est actif. - En mode Wet Only, le signal original est entièrement coupé, ce qui est notamment utile pour utiliser l'effet comme effet send.

Page Setup

COLOUR	
Saturation	Contrôle la quantité de saturation appliquée au chemin de réinjection.
Resonance	Contrôle la résonance des filtres de la banque de filtres. Une résonance plus élevée accentue le côté « chantant » de l'effet.

15.7.5 Ring

Construit sur une banque de modulateurs en anneaux soigneusement sélectionnés, Ring ajoute une dimension de cloche aux sources sonores mélodiques. Utilisez la réverbération à plaque additionnelle, et ajustez un curseur ou une Smart Strip pour cueillir des notes individuelles et les laisser sonner dans la stratosphère.



Le Perform FX Ring dans le Plug-in Strip.



Le Perform FX Ring dans la Control Area.

Page Main

Paramètre	Description
MODE	
Mode	Sélectionne un effet.
TOUCHSTRIP	
Engage	Active l'effet.
Frequency	Définit la fréquence des modulateurs en anneaux.
OSC	
Spread	Définit l'étalement fréquentiel des modulateurs en anneaux. Pour les valeurs de Spread faibles, les modulateurs en anneaux convergent vers une fréquence de modulation unique. Pour les valeurs de Spread plus élevées, les fréquences d'oscillation deviennent plus nombreuses.
Glide	Spécifie le lissage de la position de contrôle, permettant ainsi des glissements de pitch lorsque vous activez différentes valeurs.
REVERB	
Rev Time	Contrôle la durée de décroissance de la réverbération à plaque.
Rev Mix	Contrôle le mélange entre le signal original et le signal traité par la réverbération à plaque.
MIX	
Dry/Wet	Contrôle le mélange global entre le signal original et le signal traité par l'effet.

Page Setup

Paramètre	Description
ROUTING	
Mode Mix	Mix Mode spécifie le routage du signal : ▪ En mode Mix, le signal original est transmis intact et le signal traité lui est ajouté au niveau défini par le paramètre Wet Level. ▪ En mode Wet Only, le signal original est entièrement coupé, autrement dit le silence est de mise tant que l'effet est inactif. Ceci s'avère notamment pratique pour utiliser Ring en tant qu'instrument à part entière : avec ses queues résonnantes (nappes), il peut servir de matériau de départ pour d'autres traitements.

15.7.6 Stutter

Faites monter puis redescendre la pression grâce à Stutter. Cet effet broie les beats et ajoute des ornements dynamiques et créatifs tels que glissements, roulements et autres crescendos de pitchbend à vos motifs rythmiques.



Le Perform FX Stutter dans le Plug-in Strip.



Le Perform FX Stutter dans la Control Area.

Page Main

Paramètre	Description
MODE	
Mode	Sélectionne un effet.
TOUCHSTRIP	
Engage	Contrôle un interrupteur général. Son activation lance le bouclage ; sa désactivation coupe l'effet.
Length	Peut être assigné à Length (longueur de boucle, réglage par défaut) ou Pitch (hauteur tonale relative) via TS Assign.
TS Assign	Assigne le contrôle à Length ou à Pitch.
STUTTER	
Gate	Applique à la boucle une enveloppe de volume, exagérant par là l'effet de bégaiement, en particulier pour les boucles courtes. À 100 %, l'enveloppe est désactivée ; à 0 %, les coupures sont les plus extrêmes.
Pitch	Ce paramètre contrôle le pitch de lecture (par rapport au pitch lorsque l'effet est actif) lorsque les contrôles sont assignés à Length, tandis que le paramètre Length contrôle la longueur de la boucle lorsque le contrôle est assigné à Pitch. Autrement, chacun de ces paramètres est inactif et masqué.
LOOP	
Direction.	Contrôle la direction de bouclage : Forward (toujours en avant), Reverse (toujours en arrière) ou Both (dans les deux directions). En mode Both, par défaut le bouclage va en avant lorsque vous activez l'effet et à chaque mouvement vers le haut, et en arrière à chaque mouvement vers le bas. Le paramètre Direction est disponible uniquement lorsque TS Assign est réglé sur Length.

Paramètre	Description
Quantize	Quantifie le point de départ et la longueur de la boucle sur la position dans le morceau et sur le tempo. Lorsque Quantize est désactivé, la longueur de la boucle est continûment variable et mesurée en millisecondes (aucune quantification n'a lieu). La quantification est notamment pertinente lorsque la direction est réglée sur Reverse ou Both, puisque c'est durant la lecture à l'envers qu'une boucle imparfaite se fera remarquer (elle sera complètement décalée).

15.7.7 Trémolo

Un effet de tremolo et vibrato sans chichi idéal pour introduire du mouvement et des secousses à la volée. Rendez instantanément vos sons plus expressifs via les divers modes, vitesses et profondeurs, et utilisez le curseur Stereo pour créer des effets panoramiques automatiques.



Le Perform FX Tremolo dans le Plug-in Strip.



Le Perform FX Tremolo dans la Control Area.

Page Main

Paramètre	Description
MODE	
Mode	Sélectionne un effet.
TOUCHSTRIP	
Engage	Active et désactive l'effet.
Position	Contrôle la profondeur et la vitesse du trémolo et du vibrato, dans les intervalles définis par les paramètres Min et Max se trouvant sur la seconde page.
TREMOLO	
Trem/Vibr	Contrôle la balance entre le trémolo (modulation d'amplitude) et le vibrato (modulation de la fréquence / du pitch).
Vibr Mode	Définit le mode du vibrato. Deux modes sont disponibles : Varispeed module la vitesse de lecture de l'audio, ce qui revient à déplacer le contrôle de pitch d'une platine vinyle ou cassette ; Freq Shift utilise quant à lui un décaleur de fréquence modulé. Freq Shift produit un son quelque peu désaccordé en raison de la nature du décalage en fréquence : le décalage des basses fréquences est plus audible que celui des hautes fréquences. Varispeed répartit les pitches de manière régulière sur le spectre audible, mais il introduit de petites fluctuations temporelles.
Attk/Rel	Contrôle la vitesse à laquelle l'effet se fait entendre une fois activé et disparaît une fois éteint.
Stereo	Contrôle la largeur stéréo de la modulation.

Page Setup

Paramètre	Description
DEPTH RANGE	
Depth Min	Contrôle l'amplitude de la modulation lorsque le paramètre est réglé sur 0 %.
Depth Max	Contrôle l'amplitude de la modulation lorsque le paramètre est réglé sur 100 %.
DEPTH RANGE	
Rate Min	Contrôle la vitesse de la modulation lorsque le paramètre est réglé sur 0 %.
Rate Max	Contrôle la vitesse de la modulation lorsque le paramètre est réglé sur 100 %.

15.7.8 Scratcher

Scratcher déforme vos sons avec des effets de mouvements de platine vinyle qui peuvent prendre une dimension surréelle. Appliquez un « brake » à un son puis scratchez dessus comme sur un vinyle. Ou bien utilisez le délai à décalage de hauteur pour épaissir le son et créer des balayages aux allures extraterrestres.



Le Perform FX Scratcher dans le Plug-in Strip.



Le Perform FX Scratcher dans la Control Area.

Page Main

Paramètre	Description
MODE	
Mode	Sélectionne un effet.
TOUCHSTRIP	
Engage	Active le frein de la platine, permettant le contrôle du scratch. Lorsque le frein est désactivé, l'effet est court-circuité.
Position	Contrôle la vitesse du frein (valeur élevée = frein plus lent), la position du scratch (valeur élevée = scratch vers l'avant) et la durée du délai (valeur élevée = délai plus long).
SWIRL	
Delay Time	Contrôle l'intervalle de durées du délai. Les valeurs élevées génèrent un effet de délai. Les valeurs faibles créent un effet de filtrage en peigne. Le paramètre Position influe lui aussi sur la durée de ce délai.
Feedback	Contrôle la réinjection du délai.
Freq Shift	Contrôle un décaleur de fréquences situé dans la boucle de réinjection du délai. À midi, le décaleur de fréquence est désactivé. En activant le décaleur de fréquence et en augmentant la réinjection, vous pouvez générer des sons tournoyants, extraterrestres et métalliques.
Wet Level	Contrôle le niveau du délai.

16 Travailler avec l'Arranger

L'Arranger est la grande zone située en haut de la fenêtre de MASCHINE, juste en dessous du Header.

L'Arranger de MASCHINE propose deux affichages différents, nommés « Ideas » et « Song », également reflétés sur votre contrôleur. Chaque affichage a une fonction spécifique dans le processus de création d'un morceau, mais les deux représentent fondamentalement le même contenu. L'affichage Ideas vous permet d'expérimenter avec vos idées musicales sans être lié-e à une ligne temporelle ou un arrangement. Vous pouvez y créer des Patterns pour chaque Group et les combiner en Scenes.

De son côté, l'affichage Song vous permet de structurer votre morceau en assignant les Scenes que vous avez créées dans l'affichage Ideas à des Sections dans la Timeline (ligne temporelle) et d'organiser celles-ci afin de créer rapidement une structure musicale plus large.

16.1 Principes élémentaires de l'Arranger

L'Arranger propose deux affichages différents : l'**affichage Ideas** et l'**affichage Song**. Chaque affichage a une fonction spécifique dans le processus de création d'un morceau, mais les deux représentent fondamentalement le même contenu.

Basculer entre les affichages Ideas et Song



Le bouton Arranger View.

► Cliquez sur le bouton Arranger View pour alterner entre les affichages Ideas et Song.

→ Lorsque le bouton est éteint, l'affichage Ideas est actif ; lorsque le bouton est allumé, l'affichage Song est actif.

L'affichage Ideas

L'affichage Ideas vous permet d'expérimenter avec vos idées musicales sans être lié-e à une ligne temporelle ou un arrangement. Vous pouvez y créer des Patterns pour chaque Group et les combiner en Scenes.



L'affichage Ideas permet de créer et de tester des idées musicales indépendamment de la ligne temporelle.

(**1**) **Scenes** : cette zone affiche toutes les Scenes actuellement dans votre Project. Après avoir créé une Scene en cliquant sur le symbole +, vous pouvez la remplir en sélectionnant un Pattern pour chacun des Groups. En cliquant sur le nom d'une Scene (Scene Slot), vous pouvez changer de Scene et voir comment vos idées musicales fonctionnent les unes avec les autres.

Avec votre souris, vous pouvez effectuer un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le Scene Slot et sélectionner *Append to Song* dans le menu contextuel puis organiser votre morceau dans l'affichage Song. Vous pouvez également utiliser le menu contextuel pour effacer (*Clear*), dupliquer (*Duplicate*) ou supprimer (*Delete*) des Scenes, ou encore organiser vos Scenes via les commandes *Rename* (« renommer ») et *Color* (« couleur ») du menu.

(**2**) **Pattern Area** : tous les Patterns de votre morceau sont affichés ici. Vous pouvez double-cliquer sur un emplacement vide pour créer un nouveau Pattern ou cliquer sur un Pattern existant pour l'assigner à la Scene sélectionnée. Une fois assigné, un Pattern s'éclaire ; cliquez à nouveau sur ce Pattern pour le retirer de la Scene sélectionnée. Avec votre souris, vous pouvez effectuer un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le nom d'un Pattern pour l'effacer (*Clear*), le dupliquer (*Duplicate*) ou le supprimer (*Delete*). Vous pouvez également organiser vos Patterns via les commandes *Rename* (« renommer ») et *Color* (« couleur ») du menu.

(**3**) **Groups** : chaque Group Slot peut contenir un Group. Sélectionnez le Slot désiré pour y charger un Group, afficher son contenu (Sounds, Patterns…) dans le Pattern Editor (voir ↑2.4.5, Pattern Editor) et ses Channel Properties et paramètres de Plug-ins dans la Control Area (voir ↑2.4.4, Control Area). Pour passer un Group en Mute, cliquez sur la lettre du Group (par exemple A1) ; pour passer le Group en Solo, effectuez un clic droit (macOS : [Ctrl]+clic) sur la lettre du Group. Avec votre souris, vous pouvez également effectuer un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le nom d'un Group pour accéder à diverses fonctions de gestion des Groups.

L'affichage Song

L'affichage Song vous permet de structurer votre morceau en assignant les Scenes que vous avez créées dans l'affichage Ideas à des Sections et d'organiser celles-ci afin de créer rapidement une structure musicale plus large.



L'affichage Song permet d'organiser vos idées musicales sur la ligne temporelle afin de construire un morceau.

(**1**) **Groups** : chaque Group Slot peut contenir un Group. Sélectionnez le Slot désiré pour y charger un Group, afficher son contenu (Sounds, Patterns…) dans le Pattern Editor (voir ↑2.4.5, Pattern Editor) et ses Channel Properties et paramètres de Plug-ins dans la Control Area (voir ↑2.4.4, Control Area).

(**2**) **Song Timeline** (ligne temporelle de l'Arranger) : cette zone affiche la position actuelle dans le morceau et vous permet de définir la Région de Bouclage (Loop Range).

(**3**) **Section Slots** : cette zone affiche les Section Slots. Une Section est un conteneur de Scene placé sur la Timeline. Une Section peut être déplacée en cliquant sur son nom puis en le glissant vers l'endroit souhaité. Vous pouvez modifier la longueur d'une Section en glissant le marqueur de fin de Section vers la gauche (pour la rétrécir) ou vers la droite (pour l'allonger). Avec

votre souris, vous pouvez effectuer un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur une Section et sélectionner *Select* dans le menu pour assigner une Scene à cette Section. Vous pouvez également utiliser ce menu pour insérer (*Insert*), dupliquer (*Duplicate*), supprimer(*Delete*), effacer (*Clear*) ou retirer (*Remove*) des Sections, ou encore les renommer (*Rename*) ou leur attribuer une couleur (*Color*).

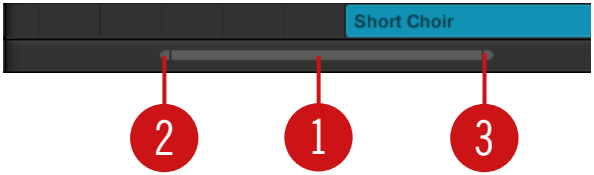
(**4**) **Pattern Area** : dans chaque Section de l'arrangement, vous pouvez voir le nom de la Scene assignée à la Section ainsi que les Patterns de la Scene empilés verticalement pour chaque Group de votre Project. Les Patterns affichés ici sont les mêmes que ceux visibles lorsque vous observez la même Scene dans l'affichage Ideas.

16.1.1 Naviguer dans l'affichage Song

Vous pouvez faire défiler ou zoomer sur l'affichage Song selon vos besoins du moment.

Naviguer horizontalement dans l'affichage Song

Une **barre de défilement et de zoom** se trouve en bas de l'affichage Song. Cet outil vous permettra à la fois de zoomer horizontalement sur l'Arranger et de le faire défiler suivant son axe temporel :



La barre de défilement et de zoom située en bas de l'affichage Song dans l'Arranger.

Utilisez la barre de défilement et de zoom de la manière suivante :

- Cliquez sur la **partie principale** (**1**) de la barre de défilement et maintenez le bouton de la souris enfoncé, puis :
  - Faites glisser votre souris horizontalement pour faire défiler l'affichage Song sur l'axe temporel (comme une barre de défilement classique).
  - Faites glisser votre souris verticalement pour zoomer ou dézoomer l'affichage Song sur l'axe temporel.

- Cliquez sur la **poignée gauche** (**2**) de la barre de défilement, maintenez le bouton enfoncé et faites glisser la souris horizontalement pour zoomer/dézoomer sur l'affichage Song tout en maintenant l'extrémité droite de l'affichage à une position fixe au sein de votre morceau.
- De la même manière, cliquez sur la **poignée droite** (**3**) de la barre de défilement, maintenez le bouton enfoncé et faites glisser la souris horizontalement pour zoomer/dézoomer sur l'affichage Song tout en maintenant l'extrémité gauche de l'affichage à une position fixe au sein de votre morceau.
- Double-cliquez sur la **partie principale** (**1**) de la barre pour réinitialiser le zoom et afficher toutes les Sections de votre arrangement.

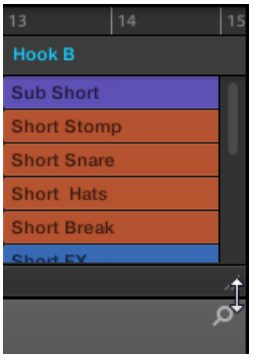
Naviguer verticalement dans l'Arranger

Une barre de défilement classique est disponible sur la droite de l'Arranger. Celle-ci vous permet de faire apparaître les Groups masqués, dans le cas où tous ne peuvent être affichés simultanément dans l'Arranger.



La barre de défilement classique, sur la droite de l'Arranger.

Vous pouvez également ajuster la hauteur de l'Arranger afin de permettre l'affichage simultané de plus ou moins de Groups, en faisant glisser verticalement son coin inférieur droit à l'aide de votre souris.



Faites glisser la poignée pour ajuster la hauteur de l'Arranger.

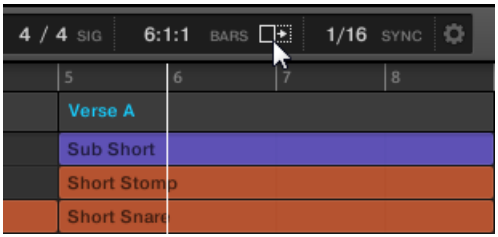
Naviguer dans l'affichage Song depuis le contrôleur

Vous pouvez aussi contrôler la position et le facteur de zoom dans l'affichage Song à l'aide de votre contrôleur :

1. Maintenez NAVIGATE enfoncé pour passer en mode Navigate.
2. Sélectionnez le Bouton 3 (SONG).
3. Tournez le Curseur 1 (ARRANGER ZOOM) pour zoomer/dézoomer au sein de l'Arranger.
4. Tournez le Curseur 2 (ARRANGER SCROLL) pour faire défiler l'Arranger.

16.1.2 Suivre la position de lecture au sein de votre Project

Si l'Arranger ne peut pas afficher l'intégralité de la Région de Bouclage sélectionnée, la Tête de lecture sortira à un moment ou un autre de la partie de votre Project affichée dans l'Arranger ; vous risquez alors de perdre de vue la position de lecture. Pour remédier à cela, vous pouvez forcer l'Arranger à suivre la Tête de lecture :



Activez le bouton Follow pour que l'affichage de l'Arranger Area suive la Tête de lecture.

▶ Pour suivre la position de la Tête de lecture au sein de l'Arranger pendant la lecture, cliquez sur le bouton Follow situé dans le Header de MASCHINE.

→ Dans le Header de MASCHINE, le bouton Follow s'allume. L'Arranger passe alors automatiquement à la portion suivante de votre Project (avec le même facteur de zoom) lorsque la Tête de lecture atteint la fin de la portion affichée. De cette manière, vous êtes toujours en mesure de voir la portion de votre Project qui est en cours de lecture.

> La fonction Follow se désactive automatiquement dès que vous effectuez un défilement manuel au sein de l'Arranger ou du Pattern Editor (dans le logiciel ou depuis votre contrôleur).

La fonction Follow affecte simultanément le Pattern Editor et l'Arranger (pour plus d'informations concernant la fonction Follow au sein du Pattern Editor, veuillez consulter la section ↑11.1.3, Suivre la position de lecture au sein du Pattern).

Suivre la position de lecture sur votre contrôleur

Pour suivre la position de la Tête de lecture pendant la lecture :

1. Appuyez sur NAVIGATE pour passer en mode Navigate.
2. Pour suivre la position de la Tête de lecture pendant la lecture, appuyez sur le Bouton 8 (FOLLOW).

→ Le Bouton 8 ainsi que le label FOLLOW situé en dessous s'illuminent. Dans le logiciel, l'Arranger passe alors automatiquement à la portion suivante de votre Project (avec le même facteur de zoom) lorsque la Tête de lecture atteint la fin de la portion affichée. Vous pouvez appuyer à nouveau sur NAVIGATE pour quitter le mode Navigate et passer à un autre mode : la fonction Follow restera active.

La fonction Follow se désactive automatiquement dès que vous effectuez un défilement manuel vers une autre portion dans l'Arranger ou le Pattern Editor.

La fonction Follow affecte simultanément divers affichages du logiciel et du contrôleur :

- Dans le logiciel, la fonction Follow affecte à la fois le Pattern Editor et l'Arranger.
- Sur votre contrôleur, la fonction Follow affecte les écrans en mode Scene, lorsque le sous-mode Arrange est activé. En outre, en mode Step, la fonction Follow affecte les pads : lorsque Follow est activé, une fois que la Tête de lecture a parcouru les 16 Steps correspondant aux pads du contrôleur, les pads passent automatiquement aux 16 Steps suivants du Pattern (s'il y a lieu). Pour plus d'informations concernant le mode Step, veuillez consulter la section ↑11.4.2, Créer des Events/notes.

16.1.3 Jouer avec les Scenes et les Sections depuis les pads

MASCHINE propose des réglages permettant d'ajuster les transitions entre les Scenes et les Sections :

- La **Perform Grid** permet de quantifier les transitions entre Sections : vous pouvez choisir le moment auquel la lecture doit quitter la Section en cours. Par exemple, vous ne voudrez peut-être pas qu'une boucle nouvellement sélectionnée démarre immédiatement – vous préférerez peut-être qu'elle attende le début de la mesure suivante. Les valeurs de quantification disponibles sont : une mesure, une blanche (deux temps), une noire (un temps), une croche (un demi temps), une double croche (un quart de temps), la Scene/Section complète, et « Off ». Si vous choisissez « Off », le changement de Scene/Section s'effectuera dès que vous sélectionnerez la boucle suivante.
- Le paramètre **Retrigger** permet de choisir le point de départ dans la prochaine boucle :
  - Si Retrigger est activé, la Section suivante (affichage Ideas) ou la Scene suivante (affichage Song) sélectionnée sera lue depuis le début. Ceci est utile si vous voulez que vos Scenes et Sections soient toujours jouées depuis le début, quoi qu'il se passe ailleurs dans votre morceau.
  - Si Retrigger est désactivé (réglage par défaut), la tête de lecture entamera sa lecture dans la prochaine Scene/Section sélectionnée à la même position (par rapport au début) que dans la Scene/Section tout juste quittée : par exemple, si vous quittez la

Section actuelle sur le troisième temps, la nouvelle Section commencera sa lecture sur le troisième temps. Ceci garantit que le groove global de votre morceau ne soit pas interrompu.

16.1.3.1 Sauter vers d'autres Scenes ou Sections dans le logiciel

Dans le logiciel, vous pouvez ajuster la Perform Grid et le réglage Retrigger dans le Header de MASCHINE.

Dans l'affichage Ideas, la Perform Grid et le réglage Retrigger contrôlent le paramétrage du saut entre **Scenes** ; dans l'affichage Song, ils contrôlent la grille pour les sauts entre **Sections**.

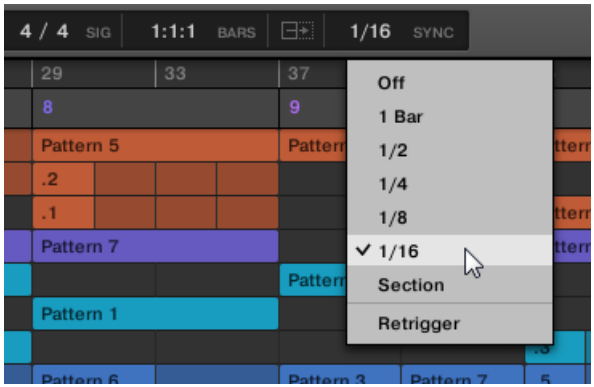
Pour ajuster la Perform Grid et le réglage Retrigger :

1. Cliquez sur le bouton Arranger View pour accéder à l'affichage Ideas (pour les Scenes) ou Song (pour les Sections).

⇨ Lorsque le bouton Arranger View est allumé, l'affichage Song est actif.

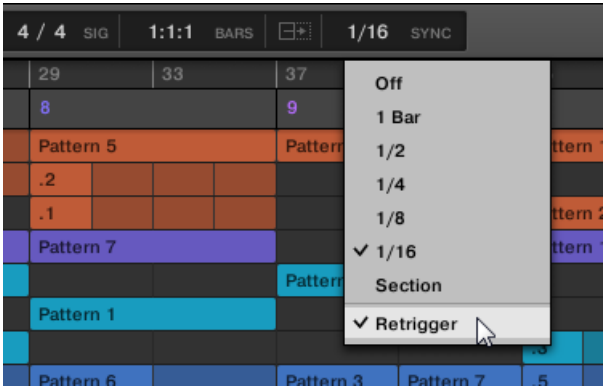


2. Pour ajuster la Perform Grid, cliquez sur le menu Performance Grid dans le Header et sélectionnez la division souhaitée dans le menu :



→ La prochaine fois que vous sélectionnerez une nouvelle Scene/Section ou un nouveau groupe de Scenes/Sections pour le bouclage, la transition se produira sur la prochaine division, suivant le réglage défini ici.

▶ Pour activer/désactiver le réglage Retrigger, cliquez sur le Performance Grid dans le Header et sélectionnez *Retrigger* dans le menu.



→ La prochaine fois que vous sélectionnerez une nouvelle Scene/Section ou un nouveau groupe de Scenes/Sections pour le bouclage, la nouvelle boucle démarrera au début de la première Scene/Section (Retrigger activé) ou bien à la position équivalente à celle où la Scene/Section précédente vient d'être quittée (Retrigger désactivé).

16.1.3.2 Sauter vers d'autres Scenes depuis le contrôleur

Dans l'affichage Ideas, la Perform Grid et le réglage Retrigger contrôlent le paramétrage du saut entre **Scenes** ; dans l'affichage Song, ils contrôlent la grille pour les sauts entre **Sections**.

Pour ajuster la Perform Grid et le réglage Retrigger :

1. Appuyez sur CONTROL.
2. Appuyez sur SCENE.
3. Appuyez sur SHIFT + SCENE pour sélectionner le mode Scene ou le mode Section.
4. Maintenez GRID appuyé pour passer en mode Grid (ou verrouillez ce mode en appuyant sur GRID + Bouton 1).

5. Appuyez sur le Bouton 2 pour sélectionner PERFORM.
6. Appuyez sur un pad pour sélectionner la valeur correspondante, par exemple le pad 9 (pour choisir 1/4, c'est-à-dire la noire, soit un temps).

→ La prochaine fois que vous sélectionnerez une nouvelle Scene/Section ou boucle, la transition se produira sur la prochaine noire.

Régler le paramètre Retrigger pour les Scenes

Pour régler le paramètre Retrigger pour les Scenes :

1. Appuyez sur CONTROL.
2. Appuyez sur SCENE.
3. Maintenez SHIFT + SCENE enfoncés pour passer en mode Scene (ou verrouillez ce mode en appuyant sur SCENE + Bouton 1).
4. En bas à gauche de l'écran gauche, vous pouvez lire la valeur actuelle du paramètre RETRIGGER (Off par défaut).
5. Tournez le Curseur 1 pour sélectionner On.

→ La prochaine fois que vous sélectionnerez une nouvelle Scene/boucle, la lecture commencera au début de celle-ci.

Régler le paramètre Retrigger pour les Sections

Pour régler le paramètre Retrigger pour les Sections :

1. Appuyez sur CONTROL.
2. Appuyez sur SCENE.
3. Maintenez SHIFT + SCENE enfoncés pour passer en mode Section (ou verrouillez ce mode en appuyant sur SCENE + Bouton 1).
4. Appuyez sur le Page Button droit pour accéder à la page 2.
5. En bas à gauche de l'écran gauche, vous pouvez lire la valeur actuelle du paramètre RETRIGGER (Off par défaut).
6. Tournez le Curseur 1 pour sélectionner On.

→ La prochaine fois que vous sélectionnerez une nouvelle Section/boucle, la lecture commencera au début de celle-ci.

16.2 Utiliser l'affichage Ideas

L'affichage Ideas vous permet d'expérimenter avec vos idées musicales sans être lié-e à une ligne temporelle ou un arrangement. Vous pouvez y créer des Patterns pour chaque Group et les combiner en Scenes.

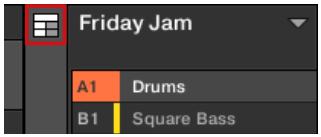
Dans l'affichage Ideas, MASCHINE propose une vue d'ensemble idéale de toutes vos Scenes, Patterns et Groups. Là, vous pouvez créer une Scene en sélectionnant un Pattern pour chaque Group, dupliquer vos Scenes, effacer une Scene et, plus important, déclencher vos Scenes afin d'entendre comment elles sonnent lorsqu'elles sont jouées dans un certain ordre.

En mode Scene, appuyez sur un pad pour déclencher une Scene et tous les Patterns qui lui sont assignés. En plus de permettre de tester vos idées, le mode Scene est fantastique pour l'improvisation lors d'une performance live.

16.2.1 Vue d'ensemble des Scenes

Dans le logiciel, toutes les Scenes peuvent être gérées depuis l'affichage Ideas :

► Pour ouvrir l'affichage Ideas, cliquez sur le bouton Arranger View sur la gauche de l'Arranger.



→ Lorsque le bouton est éteint, l'affichage Ideas est actif ; lorsque le bouton est allumé, l'affichage Song est actif.



L'affichage Ideas.

- En haut, vous voyez les Scenes Slots (emplacements de Scenes). La Scene sélectionnée apparaît en surbrillance.
- La Scene sélectionnée affiche les Patterns sélectionnés pour cette Scene.

Le mode Scene sur le contrôleur

Le **mode Scene** est le mode permettant de sélectionner et de gérer vos Scenes.

Pour passer votre contrôleur en mode Scene :

1. Appuyez sur NAVIGATE + Bouton 2 (IDEAS) pour accéder à l'affichage Ideas.
2. Maintenez SCENE enfoncé (vous pouvez verrouiller le mode en appuyant sur le Bouton 1).

→ Votre contrôleur passe alors en mode Scene. Ceci est indiqué par le bouton SCENE éclairé.

Sur l'écran droit, une grille composé de 4x4 cellules représente tous les Scene Slots disponibles dans la Scene Bank sélectionnée :

- La cellule en surbrillance indique le Scene Slot sélectionné.
- Les cellules comportant un nom indiquent les Scene Slots contenant une Scene.
- Les cellules vides représentent des Scene Slots vides.

Les cellules du tableau correspondent aux pads de votre contrôleur :

- Le pad complètement allumé indique le Scene Slot sélectionné.
- Les pads faiblement éclairés indiquent les Scene Slots contenant une Scene.

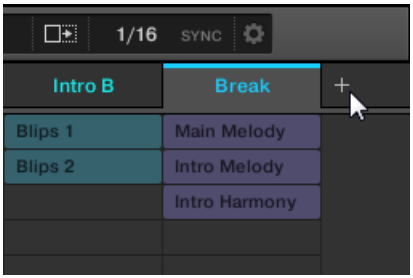
- Les pads éteints représentent des Scene Slots vides.

16.2.2 Créer des Scenes

Vous pouvez créer une nouvelle Scene directement dans l'affichage Ideas.

Créer une Scene dans l'affichage Ideas

► Pour créer une nouvelle Scene, cliquez sur le bouton « + » situé à la suite des noms des Scenes existantes, dans la rangée située en haut de l'affichage Ideas.



Cliquez sur le bouton « + » pour créer une nouvelle Scene.

- Une nouvelle Scene vide est alors créée à la suite des Scenes existantes.

Créer une nouvelle Scene sur le contrôleur

Sur le contrôleur, vous pouvez créer une nouvelle Scene dans l'affichage Ideas.

1. Appuyez sur NAVIGATE + Bouton 2 (IDEAS) pour accéder à l'affichage Ideas.
2. Appuyez sur SCENE + un pad éteint quelconque pour créer une nouvelle Scene vide dans la Scene Bank actuelle.

→ Une nouvelle Scene vide est créée. Vous pouvez alors lui assigner des Patterns depuis votre contrôleur – voir section ↑16.2.3, Assigner et retirer des Patterns.

16.2.3 Assigner et retirer des Patterns

Chaque Pattern placé dans l'Arranger (affichage Ideas ou Song) fait référence à l'un des Patterns disponibles dans le Pattern Editor pour le Group correspondant.

Dans l'affichage Ideas, chaque colonne représente un Group. Après avoir sélectionné une Scene, vous pouvez assigner et retirer des Patterns en cliquant sur les Pattern Slots.

Toute modification effectuée dans l'affichage Ideas ou Song est reflétée dans l'autre affichage.

Assigner et retirer un Pattern dans l'affichage Ideas

1. Sélectionnez un Scene Slot.



2. Puis cliquez sur le Pattern Slot que vous souhaitez assigner à la Scene ou retirer de la Scene.



→ À l'issue de votre sélection, le Pattern est inséré dans la Scene sélectionnée :

- Ce Pattern remplace tout Pattern préexistant pour ce Group dans la Scene.
- Le Pattern affiche son nom et sa couleur.
- Le Pattern correspondant sera dorénavant joué dans cette Scene.

- En outre, ce Pattern est maintenant chargé dans le Pattern Editor, prêt à être édité.



Les Patterns et le Pattern Editor sont décrits au chapitre ↑11, Utilisation des Patterns.

Créer un nouveau Pattern vide dans l'affichage Ideas

Vous pouvez également créer un nouveau Pattern vide dans l'affichage Ideas :

► Dans l'affichage Ideas, double-cliquez sur un Pattern Slot vide dans la colonne du Group souhaité.

→ Un nouveau Pattern vide est créé.

Retirer un Pattern dans l'affichage Ideas

Vous pouvez également retirer un Pattern d'une Scene dans l'affichage Ideas :

► Cliquez sur le Pattern en surbrillance pour n'importe quel Group afin de le retirer de la Scene.

→ Le Pattern est retiré de la Scene :

- Le Pattern correspondant ne sera plus joué dans cette Scene.
- Le Pattern lui-même demeure intact.

Assigner un Pattern à une Scene sur le contrôleur

L'assignation d'un Pattern s'effectue en mode Pattern.

Commencez par sélectionner la Scene à laquelle vous souhaitez assigner un Pattern :

1. Appuyez sur NAVIGATE + Bouton 2 (IDEAS) pour accéder à l'affichage Ideas.
2. Maintenez SCENE enfoncé pour passer en mode Scene.
3. Appuyez sur les Boutons 7 et 8 pour sélectionner la Scene Bank souhaitée.
4. Appuyez sur le pad correspondant à la Scene à laquelle vous souhaitez assigner un Pattern.

Créez ensuite le Pattern pour le Group souhaité :

1. Appuyez sur le bouton Group A-H désiré pour choisir le Group duquel vous désirez sélectionner un Pattern.
2. Maintenez PATTERN enfoncé.

Vos pads ainsi que l'écran droit donnent une vue d'ensemble des Patterns disponibles. Les pads faiblement éclairés signalent les Patterns disponibles. Si un Pattern est déjà assigné à la Scene sélectionnée pour ce Group, le Pattern assigné est surligné et signalé par un pad complètement allumé.

► Tout en maintenant PATTERN enfoncé, appuyez sur les Boutons 7 ou 8 pour sélectionner la Pattern Bank souhaitée, puis appuyez sur le pad de votre choix (ou appuyez sur les boutons Page) pour sélectionner le Pattern que vous souhaitez utiliser au sein de cette Scene.

→ Si vous avez appuyé sur un pad faiblement éclairé, un Pattern est inséré dans la Scene sélectionnée. Si vous avez appuyé sur un pad éteint, un nouveau Pattern vide est automatiquement créé dans la Scene sélectionnée. Dans les deux cas, tout Pattern existant précédemment pour ce Group dans la Scene sera remplacé.

En outre, les événements suivants se produisent :

- Dans l'Arranger (affichage Ideas ou Song), le Pattern affiche son nom et sa couleur.
- Le Pattern correspondant sera dorénavant joué dans cette Scene.
- En outre, ce Pattern est maintenant chargé dans le Pattern Editor, prêt à être édité.



Pour plus d'informations concernant le mode Pattern, veuillez consulter la section ↑11.7, Gestion des Patterns.

Retirer un Pattern d'une Scene sur le contrôleur

La suppression des Patterns s'effectue aussi en mode Pattern :

► Dans la Scene sélectionnée, pour supprimer le Pattern du Group sélectionné, appuyez sur PATTERN + Bouton 2 (REMOVE).

→ Le Pattern est retiré de la Scene :

- Le Pattern correspondant ne sera plus joué dans cette Scene.

- Le Pattern lui-même demeure intact.
- Si ce Pattern était le plus long de la Scene, celle-ci voit sa taille réduite à celle de son deuxième Pattern le plus long.

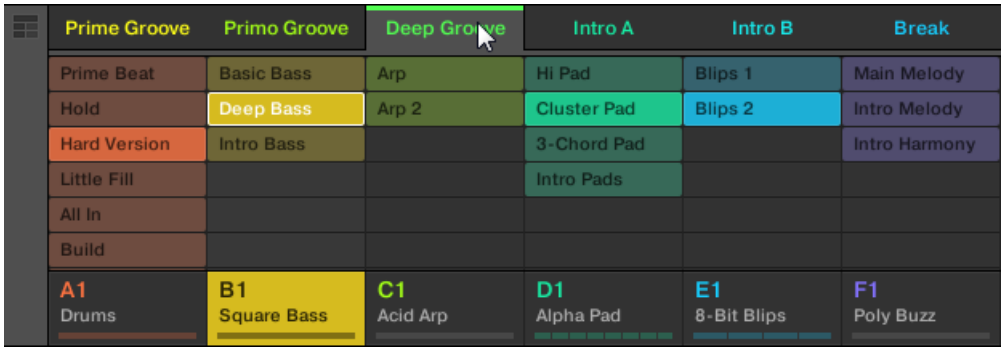
16.2.4 Sélectionner les Scenes

Vous pouvez sélectionner la Scene de votre choix dans l'affichage Ideas.

Sélectionner une Scene dans l'affichage Ideas

Pour sélectionner une Scene dans l'affichage Ideas, procédez comme ceci :

► Sélectionnez la Scene désirée en cliquant sur son nom en haut de l'affichage Ideas :



→ Le nom de la Scene est maintenant en surbrillance, indiquant que cette Scene est sélectionnée.

Une fois la Scene sélectionnée…

Une fois que vous avez sélectionné une Scene, voici ce qui se passe :

- Les Pattern Slots sélectionnés pour la Scene en question sont mis en surbrillance. Le Pattern Slot affublé d'un cadre blanc est affiché dans le Pattern Editor. Les Pattern Slots non sélectionnés sont grisés. Si aucun Pattern Slot n'est sélectionné pour la Scene en question, ou s'il n'y a aucun Pattern, le Pattern Editor est vide.

- Si la lecture est arrêtée, la Tête de lecture saute immédiatement au début de la Scene sélectionnée. Si la lecture est en cours, la Tête de lecture effectue un saut régi par les réglages de la Perform Grid.

Sélectionner des Scenes et des Scene Banks depuis le contrôleur

Sélectionner une Scene Bank

Pour sélectionner une Scene située dans une autre Scene Bank :

1. Appuyez sur NAVIGATE + Bouton 2 (IDEAS) pour accéder à l'affichage Ideas.
2. Appuyez sur SCENE + Bouton 7 ou 8 pour sélectionner la Scene Bank précédente ou suivante.

> Si la dernière Scene Bank est sélectionnée et non vide, vous pourrez voir un « + » affiché en dessous du Bouton 8 : appuyer sur le Bouton 8 aura pour effet de créer une nouvelle Scene Bank vide – voir section ↑16.2.6, Créer et supprimer des Scene Banks pour plus d'informations à ce sujet.

Sélectionner une Scene

1. Appuyez sur NAVIGATE + Bouton 2 (IDEAS) pour accéder à l'affichage Ideas.
2. Pour sélectionner une Scene au sein de la Scene Bank actuelle, appuyez sur SCENE + le pad faiblement éclairé correspondant à la cellule de la Scene souhaitée sur l'écran droit. Vous pouvez également appuyer sur SCENE + boutons Page pour sélectionner la Scene précédente/suivante.

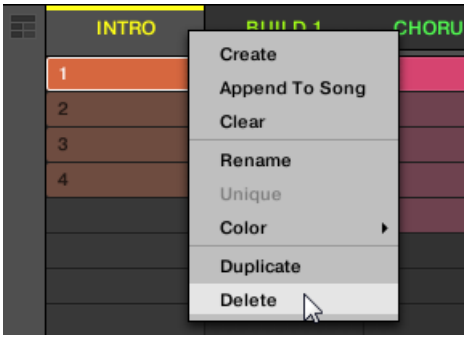
Voici ce qui se passe à l'issue de votre sélection :

- Le Pattern Editor affiche le Pattern pour le Group en focus dans cette Scene. Si la Scene que vous avez sélectionnée ne contient aucun Pattern pour le Group en focus, le Pattern Editor est vide.
- Si la lecture est arrêtée, la Tête de lecture saute immédiatement au début de la Scene sélectionnée. Si la lecture est en cours, la Tête de lecture effectue un saut régi par les réglages de la Perform Grid – voir section Transitions vers d'autres Scenes.

16.2.5 Supprimer des Scenes

Pour supprimer une Scene dans l'affichage Ideas :

▶ Dans la rangée située en haut de l'affichage Ideas, effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le nom de la Scene que vous souhaitez supprimer et sélectionnez *Delete* dans le menu contextuel :



→ La Scene est alors supprimée, ainsi que tous ses Patterns. Les Scenes à sa droite se décalent pour remplir l'espace laissé vacant.

Plutôt que de supprimer une Scene (ce qui a pour effet de la retirer complètement), vous pouvez également la vider : cela n'aura pour effet que de supprimer son contenu, la Scene vide demeurant dans votre arrangement. Pour savoir comment vider les Scenes, voir la section ↑16.2.7, Vider des Scenes.

Supprimer des Scenes depuis le contrôleur

Pour supprimer une Scene depuis votre contrôleur :

1. Appuyez sur NAVIGATE + Bouton 2 (IDEAS) pour accéder à l'affichage Ideas.
2. Maintenez SCENE enfoncé pour passer en mode Scene.
3. Appuyez sur les Boutons 7 et 8 pour sélectionner la Scene Bank souhaitée.
4. Appuyez sur le pad correspondant à la Scene que vous souhaitez supprimer. Vous pouvez également sélectionner la Scene à l'aide des boutons Page.
5. Appuyez sur le Bouton 6 (DELETE).

→ La Scene est alors supprimée, ainsi que tous ses Patterns. Les Scenes à sa droite se décalent pour remplir l'espace laissé vacant.

Méthode alternative

1. Appuyez sur NAVIGATE + Bouton 2 (IDEAS) pour accéder à l'affichage Ideas.
2. Maintenez SCENE enfoncé pour passer en mode Scene.
3. Appuyez sur les Boutons 7 et 8 pour sélectionner la Scene Bank souhaitée.
4. Appuyez sur ERASE + le pad correspondant à la Scene que vous souhaitez supprimer.

→ La Scene est alors supprimée, ainsi que tous ses Patterns. Les Scenes à sa droite se décalent pour remplir l'espace laissé vacant.



Si la Scene Bank désirée est déjà sélectionnée (ou bien s'il n'existe qu'une seule Scene Bank), cette méthode alternative peut être encore simplifiée : appuyez sur ERASE + SCENE + pad pour supprimer la Scene correspondante !

16.2.6 Créer et supprimer des Scene Banks

Une nouvelle Scene Bank est automatiquement créée dès que vous avez entièrement rempli la Scene Bank précédente.

Supprimer des Scene Banks depuis le contrôleur

Pour supprimer une Scene Bank :

1. Appuyez sur NAVIGATE + Bouton 2 (IDEAS) pour accéder à l'affichage Ideas.
2. Maintenez SCENE enfoncé pour passer en mode Scene.
3. Appuyez sur les Boutons 7 et 8 pour sélectionner la Scene Bank souhaitée.
4. Appuyez sur SHIFT + Bouton 6 (DELETE) pour supprimer la Scene Bank sélectionnée.

→ La Scene Bank est alors supprimée, ainsi que toutes ses Scenes le cas échéant. Les Banks suivantes sont décalées vers le haut pour combler le vide.

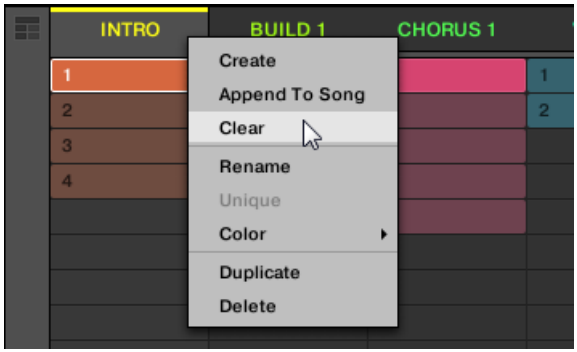
16.2.7 Vider des Scenes

Vider une Scene consiste à supprimer tous les Patterns qu'elle contient ; à la suite de cette opération, il reste une Scene vide. Il n'est possible de vider les Scenes que depuis le logiciel.

Supprimer une Scene a pour effet de la retirer complètement de votre arrangement ; vider la Scene n'a pour effet que de supprimer son contenu – la Scene vide demeurera au sein de votre arrangement. Pour savoir comment supprimer les Scenes, voir la section ↑16.2.5, Supprimer des Scenes.

Pour vider une Scene :

► Effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le nom de la Scene que vous souhaitez vider et sélectionnez *Clear* dans le menu contextuel.



→ La Scene est alors vidée de tous ses Patterns.

16.2.8 Dupliquer les Scenes

L'affichage Ideas vous permet de dupliquer une Scene. Cette fonction est liée aux réglages effectués sur la page Default des Preferences.

Elles vous permettent de :

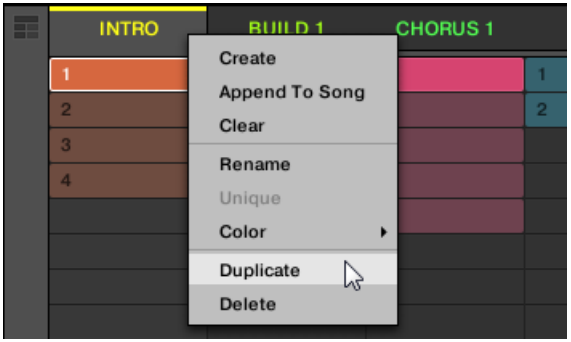
- dupliquer les Scenes,
- dupliquer les Scenes et les Patterns,
- lier les Sections lors de leur duplication.

Pour plus d'informations sur la page Default des Preferences, voir ↑3.6.4, Preferences – page Default.

Dupliquer une Scene dans le logiciel

Pour dupliquer une Scene dans le logiciel :

► Effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) et sélectionnez *Duplicate* dans le menu contextuel.



- La Scene sélectionnée est dupliquée selon les réglages de la page Default des Preferences.

Vous pouvez également dupliquer une Scene en cliquant sur l'en-tête du Scene Slot tout en maintenant la touche [Alt] ([Ctrl] sur PC) et en glissant la souris. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, une copie de la Scene est créée.

Dupliquer une Scene sur votre contrôleur

Pour dupliquer une Scene depuis votre contrôleur :

1. Appuyez sur NAVIGATE + Bouton 2 (IDEAS) pour accéder à l'affichage Ideas.
2. Appuyez sur SCENE puis sur le pad correspondant à la Scene que vous souhaitez dupliquer.
3. Appuyez sur un pad éteint quelconque pour dupliquer la Scene.

→ La Scene sélectionnée est dupliquée selon les réglages de la page Default des Preferences. Pour plus d'informations, voir ↑3.6.4, Preferences – page Default.

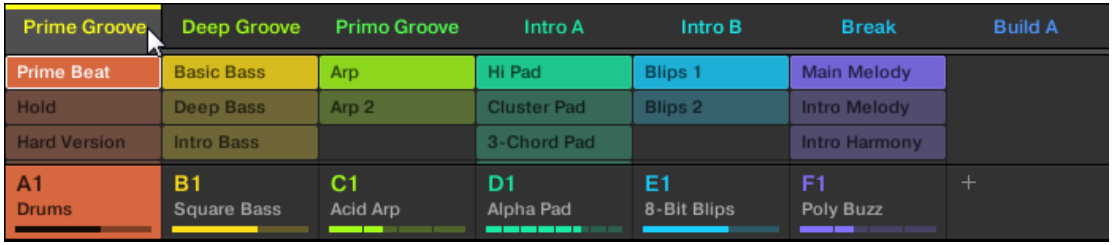
16.2.9 Réordonner les Scenes

La réorganisation des Scenes dans l'affichage Ideas vous permet d'organiser visuellement vos idées et de placer chaque idée sur un pad particulier de votre contrôleur. La réorganisation des Scenes ne modifie pas votre arrangement.

Dans le logiciel, vous pouvez réordonner les Scenes dans l'affichage Ideas.

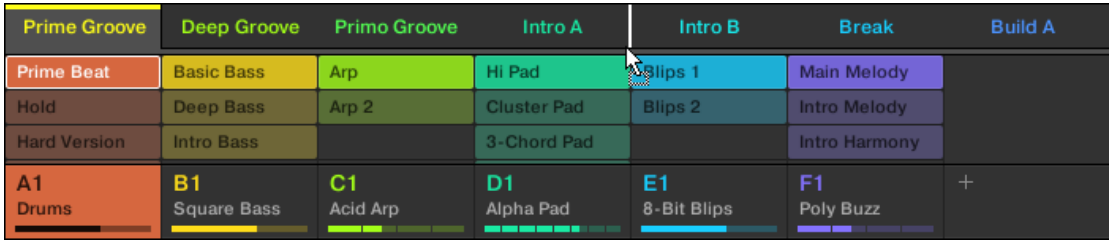
Pour réordonner les Scenes :

1. Dans l'affichage Ideas, cliquez sur le nom d'une Scene et maintenez le bouton de la souris enfoncé.

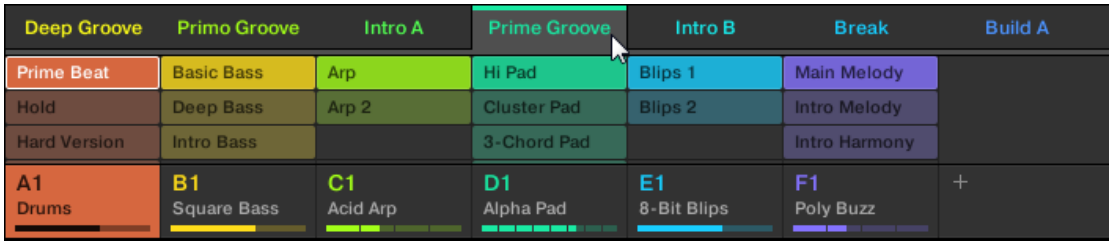


2. Tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, faites glisser la souris horizontalement jusqu'à l'emplacement désiré.
   Tandis que le curseur de la souris se déplace, une ligne d'insertion apparaît aux emplacements où vous pouvez potentiellement déposer la Scene.

3. Lorsque la ligne d'insertion apparaît à l'emplacement désiré, relâchez le bouton de la souris.



→ La Scene prend alors sa nouvelle place. Depuis votre contrôleur en mode Scene, vous pouvez maintenant sélectionner cette Scene à l'aide du pad correspondant à son nouvel emplacement.

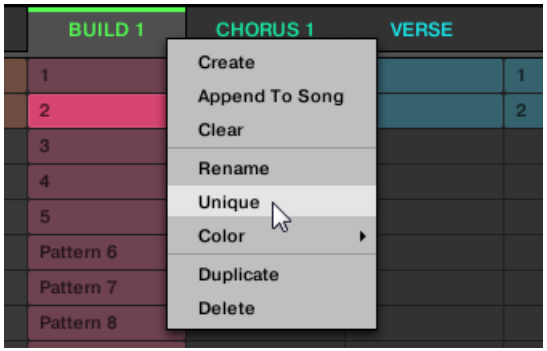


16.2.10 Rendre les Scenes uniques (délier les Scenes)

Si une Scene référence les mêmes Patterns, vous pouvez créer une copie distincte (unique) de la Scene avec ses Patterns en sélectionnant *Unique*. Ceci vous permet de travailler sur une copie isolée de la Scene avec ses Patterns, indépendante de l'originale. Utilisez *Unique* en conjointement avec la commande *Duplicate*. Pour plus d'informations sur la commande *Duplicate*, voir ↑16.2.8, Dupliquer les Scenes.

Pour rendre une Scene unique (autrement dit, la délier de la Scene originale) dans l'affichage Ideas :

► Dans la rangée située en haut de l'affichage Ideas, effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le nom de la Scene que vous souhaitez rendre unique et sélectionnez *Unique* dans le menu contextuel :



→ Une copie indépendante de la Scene avec ses Patterns est créée.

Cette option est uniquement disponible si la Scene sélectionnée référence les mêmes Patterns qu'une autre Scene.

Rendre les Scenes uniques (délier les Scenes) depuis le contrôleur

Pour rendre une Scene unique depuis votre contrôleur :

1. Appuyez sur NAVIGATE + Bouton 2 (IDEAS) pour accéder à l'affichage Ideas.
2. Maintenez SCENE enfoncé pour passer en mode Scene.
3. Appuyez sur les Boutons 7 et 8 pour sélectionner la Scene Bank souhaitée.
4. Appuyez sur le pad correspondant à la Scene que vous souhaitez rendre unique.
5. Appuyez sur le Bouton 2 (UNIQUE).

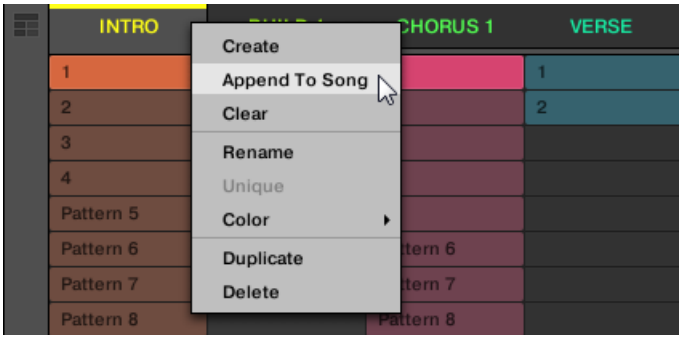
→ Une copie indépendante de la Scene avec ses Patterns est créée.

16.2.11 Ajouter des Scenes à la fin de l'arrangement

Une fois que vous êtes satisfaite d'une Scene, vous pouvez directement l'ajouter à la fin de votre arrangement dans l'affichage Song.

Ajouter une Scene à la fin de l'arrangement dans le logiciel

► Dans la rangée située en haut de l'affichage Ideas, effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le nom de la Scene que vous souhaitez ajouter à la fin de l'arrangement et sélectionnez *Append To Arrangement* dans le menu contextuel :



- Une Section contenant la Scene ajoutée est créée et ajoutée à la fin de votre arrangement. Vous pouvez alors cliquer sur le Section Slot (contenant la Scene) et le glisser vers l'endroit souhaité sur la Timeline de l'Arranger.

Ajouter une Scene à la fin de l'arrangement depuis le contrôleur

Depuis votre contrôleur, vous pouvez ajouter une Scene à la fin de l'arrangement.

1. Appuyez sur NAVIGATE + Bouton 2 (IDEAS) pour accéder à l'affichage Ideas.
2. Maintenez SCENE enfoncé pour passer en mode Scene.
3. Appuyez sur les Boutons 7 et 8 pour sélectionner la Scene Bank souhaitée.
4. Appuyez sur le Bouton 3 (APPEND).
5. Appuyez sur le pad correspondant à la Scene que vous souhaitez ajouter. Vous pouvez le faire plusieurs fois (tapotez sur une série de pads) et ajouter ainsi rapidement toutes les Scenes correspondantes dans des Sections à la fin de l'arrangement.

→ Relâchez le bouton SCENE ou désactivez APPEND lorsque vous avez fini.

16.2.12 Renommer les Scenes

Par défaut, les Scenes sont nommées Scene 1, Scene 2, Scene 3, etc. Vous pouvez renommer les Scenes pour utiliser les noms de votre choix. La modification des noms est uniquement possible dans le logiciel – mais toutes vos modifications apparaîtront bien entendu également sur le contrôleur.

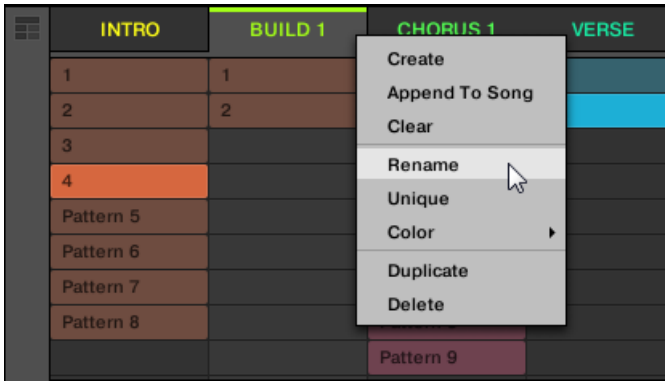
Renommer les Scenes dans l'Arranger

Pour renommer une Scene dans l'Arranger :

1. Double-cliquez sur le nom de la Scene en haut de l'Arranger :



   Vous pouvez également effectuer un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le Scene Slot souhaité ou sur la cellule correspondante au sein de la Pad Grid, et sélectionner *Rename* dans le menu contextuel :



   Le nom de la Scene apparaît alors en surbrillance et il est éditable.

2. Saisissez un nom et appuyez sur [Entrée] sur votre clavier d'ordinateur pour confirmer (ou bien appuyez sur [Échap] pour annuler votre modification).

→ La Scene adopte alors son nouveau nom.

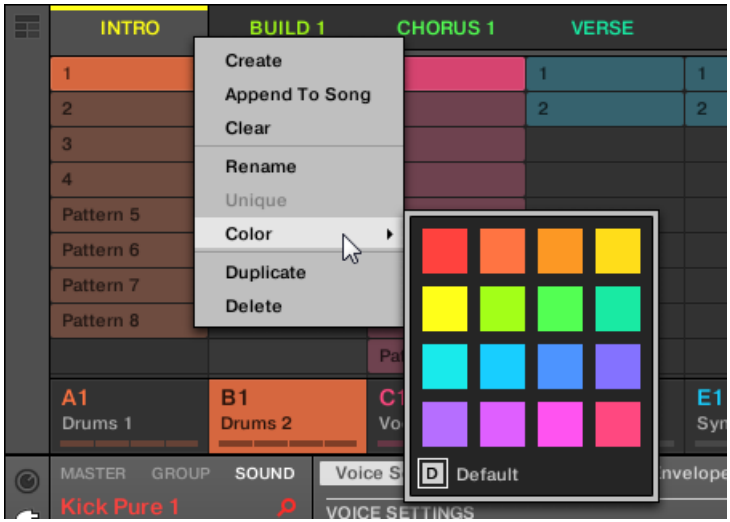


Si vous utilisez MASCHINE en tant que Plug-in, certaines applications hôtes utilisent la touche [Entrée] – celle-ci pouvant être assignée à une fonction dans le logiciel l'hôte. Dans ce cas, cliquez n'importe où ailleurs dans la fenêtre du Plug-in MASCHINE pour confirmer le nom que vous venez de saisir.

16.2.13 Changer la couleur d'une Scene

Vous pouvez modifier la couleur associée à chacune des Scenes dans le logiciel. Pour ce faire :

1. Dans l'Arranger ou dans le Scene Manager, effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le nom de la Scene de votre choix et sélectionnez *Color* dans le menu contextuel.
   Une palette de couleurs apparaît. Dans la palette, la couleur actuelle de la Scene apparaît en surbrillance.



2. Sélectionnez la couleur désirée au sein de la palette. Vous pouvez aussi choisir d'utiliser la couleur par défaut de la Scene : pour cela, sélectionnez *Default* en bas de la palette de couleurs.

→ Le Scene Slot adopte la couleur sélectionnée.

Par défaut, les Scenes sont blanches. Cependant, vous pouvez choisir une autre couleur par défaut pour vos Scenes dans *Preferences > Colors > Scene Default*. Voir section ↑3.6.8, Preferences – page Colors pour plus d'informations.



Une fois que vous avez sélectionné une couleur personnalisée pour une Scene tel que décrit ci-dessus, la Scene conservera sa couleur si vous la déplacez au sein de l'affichage Song ; cette couleur sera enregistrée avec la Scene lorsque vous sauvegarderez votre Project. Veuillez remarquer qu'il est possible de choisir la même couleur que celle définie par défaut : dans ce cas, la couleur (inchangée) sera considérée comme personnalisée et accompagnera la Scene si vous la déplacez.

16.3 Utiliser l'affichage Song

Dans MASCHINE, un morceau est composé d'un nombre variable de Scenes qui représentent les différentes parties du morceau, par exemple l'intro, un couplet, un refrain, un break, un autre couplet… En assignant les Scenes à des Sections sur la Timeline de l'affichage Song, vous pouvez commencer à organiser votre morceau.

L'affichage Song vous permet de séquencer vos Scenes afin de créer un arrangement final. Ce processus comprend la création d'une Section sur la Timeline et l'assignation d'une Scene à cette Section. Toute Scene existante dans l'affichage Ideas peut être assignée à une Section dans l'affichage Song. Vous pouvez modifier la longueur d'une Section (ce qui détermine la longueur lue dans la Scene) et ré-organiser les Sections comme bon vous semble. Vous pouvez également ré-utiliser la même Scene dans plusieurs Sections sur la Timeline, ou encore choisir de n'assigner aucune Scene à une Section particulière.

Un puissant aspect de la relation entre l'affichage Ideas et l'affichage Song est que les deux affichages présentent en fait un seul et même contenu. Ceci signifie que si vous modifiez une Scene, votre modification affectera automatiquement toutes les autres instances de cette Scene. Si vous placez une Scene dans trois Sections différentes de la Timeline puis modifiez les Patterns assignés à cette Scene, les deux autres instances de cette Scene contiendront aussi les Patterns nouvellement assignés. Il est donc très facile de modifier des Patterns et Scenes individuels même après avoir créé votre arrangement et d'entendre immédiatement le résultat dans le contexte de l'arrangement, que vous ayez effectué vos modifications dans l'affichage Ideas ou dans l'affichage Song.

16.3.1 Vue d'ensemble de la gestion des Sections

Dans le logiciel, toutes les Sections peuvent être gérées depuis l'affichage Song.

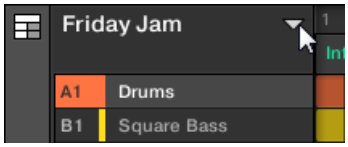
Pour ouvrir le Section Manager :

1. Pour ouvrir l'affichage Song, cliquez sur le bouton Arranger View sur la gauche de l'Arranger.

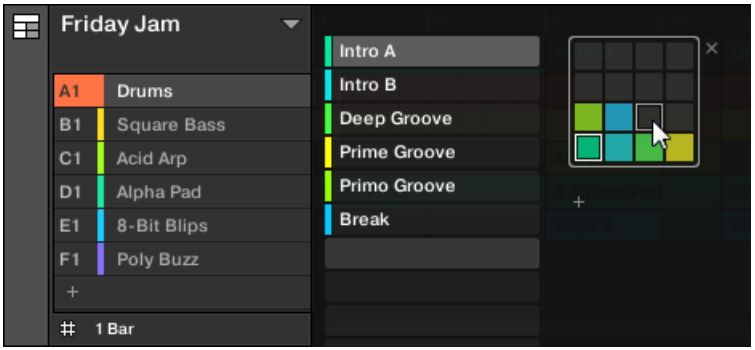


⇨ L'affichage Song apparaît sur la droite.

2. Pour ouvrir le Section Manager, cliquez sur le menu déroulant sur la gauche de l'arrangement.



→ Le Section Manager apparaît sur le droite.



Utilisez le Section Manager pour gérer vos Sections.

- Sur la gauche, vous pouvez voir une liste des 16 Section Slots de la Section Bank sélectionnée. Les Slots contenant une Section comportent une barre colorée ou blanche sur leur gauche suivie du nom de la Section. Les autres Slots ne contiennent pas de Section. La Section sélectionnée apparaît en surbrillance (Intro A dans l'image ci-dessus).
- Sur la droite, diverses Section Banks apparaissent sous la forme de Pad Grids ; une Pad Grid (« grille de pads ») est un carré de 4x4 cellules représentant les pads de votre contrôleur. Dans chaque Section Bank, les cellules colorées indiquent les Section Slots conte-

nant une Section, tandis que les cellules éteintes indiquent les Section Slots vides. La Section Bank sélectionnée est entourée en blanc (la Bank 2 dans l'image ci-dessus). S'il y a trop de Section Banks pour les afficher toutes simultanément dans le Section Manager, utilisez la molette de votre souris pour afficher les autres Banks.

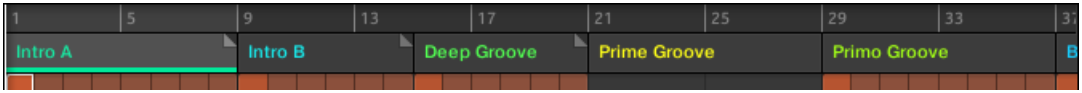
- Les Section Slots (sur la gauche) et les cellules de la Pad Grid sélectionnée (sur la droite) sont strictement équivalents : vous pouvez utiliser indifféremment les Slots ou les cellules correspondantes pour effectuer les commandes de gestion décrites dans les sections qui suivent.

Fermer le Section Manager

► Pour fermer le Section Manager, cliquez n'importe où en-dehors.

Section Manager vs. rangée supérieure de l'Arranger

Toutes les opérations sur les Sections peuvent être réalisées dans le Section Manager ; cependant, la plupart d'entre elles peuvent aussi être effectuées dans la **rangée supérieure de l'Arranger** :



La rangée supérieure de l'Arranger.

La seule différence entre le Section Manager et la rangée supérieure de l'Arranger réside dans le fait que le Section Manager permet la gestion des Section Banks, ce qui est impossible avec la rangée supérieure de l'Arranger. Ceci mis à part, les actions effectuées dans la rangée supérieure de l'Arranger et dans le Section Manager sont strictement équivalentes.

Les modes Section et Section Arrange sur le contrôleur

Le **mode Section** est le mode permettant de sélectionner et de gérer vos Sections.

► Pour passer votre contrôleur en mode Section, maintenez SCENE enfoncé (vous pouvez verrouiller ce mode en appuyant sur le Bouton 1).

→ Votre contrôleur passe en mode Section. Ceci est indiqué par le bouton SCENE éclairé.

Sur l'écran droit, une grille composé de 4x4 cellules représente tous les Section Slots disponibles dans la Section Bank sélectionnée :

- La cellule en surbrillance indique le Section Slot sélectionné.
- Les cellules comportant un nom indiquent les Section Slots contenant une Scene.
- Les cellules vides représentent des Section Slots vides.

Les cellules du tableau correspondent aux pads de votre contrôleur :

- Le pad complètement allumé indique le Section Slot sélectionné.
- Les pads faiblement éclairés indiquent les Section Slots qui référencent une Scene.
- Les pads éteints représentent des Section Slots vides.

Mode Section Arrange

► Depuis le mode Section, appuyez sur le Bouton 2 pour passer en mode Section Arrange.

Le mode Section Arrange est similaire au mode Section à ceci près que l'écran droit de votre contrôleur affiche maintenant une représentation visuelle de votre arrangement. Toutes les Sections de votre arrangement sont représentées sous la forme d'une séquence horizontale.

- La Section sélectionnée apparaît en surbrillance.
- Au-dessus des Sections, une Timeline (ligne temporelle) indique les mesures et les temps.
- La Tête de lecture et la Région de Bouclage sont également affichées.
- Tournez les Curseurs 5 et 6 pour respectivement zoomer et faire défiler l'arrangement. Vous pouvez aussi activer le Bouton 3 (FOLLOW) et laisser l'écran droit suivre le défilement de la Tête de lecture au sein de l'arrangement – voir section ↑16.1.2, Suivre la position de lecture au sein de votre Project pour plus d'informations à ce sujet.

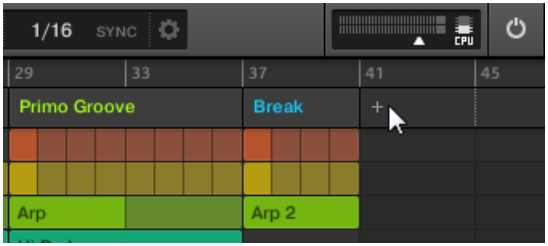
Ceci mis à part, le mode Section Arrange et le mode Section sont identiques. En particulier, le mode Section et le mode Section Arrange disposent d'outils de gestion des Sections bien utiles. Ceux-ci sont décrits dans les sections qui suivent.

16.3.2 Créer des Sections

Vous pouvez créer une nouvelle Section directement dans l'affichage Song.

Créer une Section dans le logiciel

▶ Pour créer une nouvelle Section, cliquez sur le bouton « + » situé à la suite des noms des Section existantes, dans la rangée située en haut de l'affichage Song.



Cliquez sur le bouton « + » pour créer une nouvelle Section.

- Une nouvelle Section vide est alors créée à la suite des Sections existantes. Vous pouvez alors lui assigner une Scene dans le logiciel ou depuis votre contrôleur – voir section ↑16.3.3, Assigner une Scene à une Section.

Créer une nouvelle Section sur votre contrôleur

Pour créer une nouvelle Section sur votre contrôleur :

1. Appuyez sur NAVIGATE + Bouton 3 pour accéder à l'affichage Song.
2. Appuyez sur SCENE + un pad éteint quelconque pour créer une nouvelle Section vide dans la Section Bank actuelle.

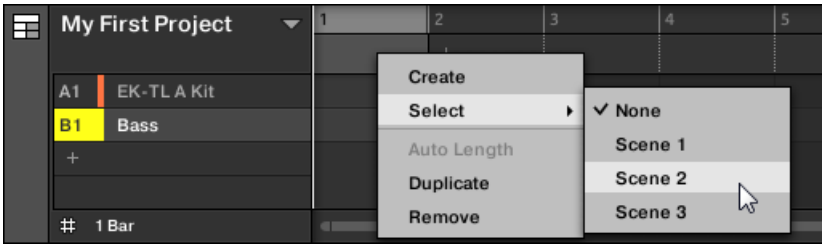
→ Une nouvelle Section vide est créée. Vous pouvez alors lui assigner une Scene dans le logiciel ou depuis votre contrôleur – voir section ↑16.3.3, Assigner une Scene à une Section.

16.3.3 Assigner une Scene à une Section

Une fois que vous avez créé une Section vide sur la ligne temporelle de l'Arranger, vous pouvez insérer dans l'Affichage Arranger une Scene issue de l'affichage Song.

Pour ajouter une Scene à une Section sur la ligne temporelle de l'Arranger :

▶ Effectuez un clic droit ([Cmd] + clic sous macOS) sur un Section Slot, sélectionnez *Append* dans le menu contextuel, puis sélectionnez (par exemple) *Scene 2* dans le sous-menu.



→ La Scene sélectionnée est ajoutée à la Section.

En répétant l'opération pour chaque nouvelle Section, vous pouvez rapidement ajouter des Scenes dans l'Arranger.

Pour ajouter une Scene à une Section de l'affichage Song depuis votre contrôleur :

1. Appuyez sur NAVIGATE + Bouton 3 pour accéder à l'affichage Song.
2. Appuyez sur SCENE puis tournez le Curseur 2 pour sélectionner la Scene que vous souhaitez assigner à la Section.

→ La Scene sélectionnée est ajoutée à la Section.

En répétant l'opération pour chaque nouvelle Section, vous pouvez rapidement ajouter des Scenes dans l'Arranger.

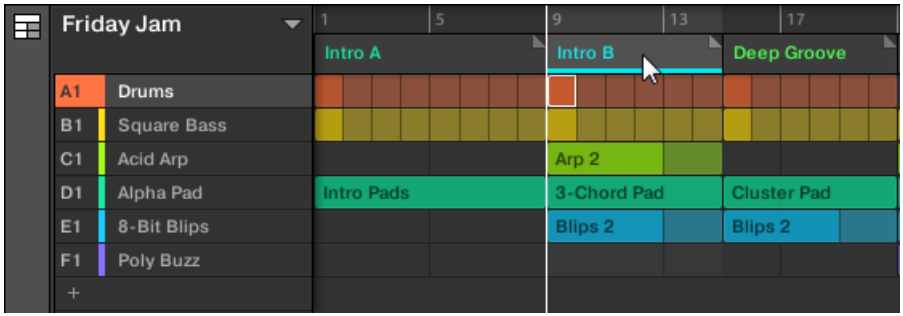
16.3.4 Sélectionner les Sections et les Section Banks

Vous pouvez sélectionner la Section de votre choix à l'aide du Section Manager ou bien directement dans l'affichage Song.

Sélectionner une Section dans l'affichage Song

Pour sélectionner une Section dans l'affichage Song, procédez comme ceci :

► Sélectionnez la Section désirée en cliquant sur son nom en haut de l'affichage Song :



→ Le nom de la Section est maintenant en surbrillance et souligné, indiquant que cette Section est sélectionnée.

Sélectionner une Section et une Section Bank dans le Section Manager

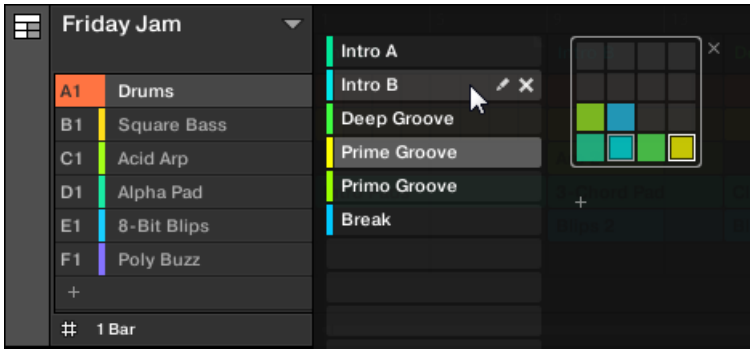
Pour sélectionner une Section dans le Section Manager, procédez comme ceci :

1. Ouvrez le Section Manager (voir ↑16.3.1, Vue d'ensemble de la gestion des Sections).
2. Si nécessaire, sélectionnez la Section Bank contenant la Section souhaitée en cliquant sur la Pad Grid correspondante (sur la droite).



La Section Bank sélectionnée est entourée en blanc et les Section Slots de cette Bank s'affichent dans la partie gauche du Section Manager.

3. Sélectionnez la Section de votre choix en cliquant sur le Slot comportant son nom dans la liste située sur la gauche, ou en cliquant sur la cellule correspondante au sein de la Pad Grid sélectionnée sur la droite.



→ Le Section Slot et sa cellule correspondante (à droite) apparaissent maintenant en surbrillance ; cela indique que la Section correspondante est sélectionnée.

Une fois la Section sélectionnée…

Une fois que vous avez sélectionné une Section à l'aide de l'une des deux méthodes décrites ci-dessus, voici ce qui se passe :

- Le Pattern Editor affiche le Pattern correspondant au Group en focus dans cette Section. Si la Section que vous avez sélectionnée ne contient aucun Pattern pour le Group en focus, le Pattern Editor est vide.
- En outre, si la Section sélectionnée est en-dehors de la Région de Bouclage actuelle :
  - La Région de Bouclage est placée sur la Section sélectionnée.
  - Si la lecture est arrêtée, la Tête de lecture saute immédiatement au début de la Section sélectionnée. Si la lecture est en cours, la Tête de lecture effectue un saut régi par les réglages de la Perform Grid.

Pour plus d'informations concernant la Région de Bouclage, veuillez consulter la section ↑16.3.1, Vue d'ensemble de la gestion des Sections. Pour plus d'informations concernant la Perform Grid, veuillez consulter la section ↑16.3.1, Vue d'ensemble de la gestion des Sections.

Sélectionner les Sections et les Section Banks sur le contrôleur

Sélectionner une Section Bank

Pour sélectionner une Section située dans une autre Section Bank :

1. Appuyez sur NAVIGATE + Bouton 3 pour accéder à l'affichage Song.
2. Appuyez sur SCENE + Bouton 7 ou 8 pour sélectionner la Section Bank précédente ou suivante.

→ La Section Bank souhaitée est sélectionnée.

Si la dernière Section Bank est sélectionnée et non vide, vous voyez un « + » sous le Bouton 8 : une pression sur le Bouton 8 crée une nouvelle Section Bank vide – voir section ↑16.3.12, Créer et supprimer des Section Banks pour plus d'informations.

Sélectionner une Section

Pour sélectionner une Section dans la Section Bank actuelle :

1. Appuyez sur NAVIGATE + Bouton 3 pour accéder à l'affichage Song.
2. Maintenez SCENE appuyé pour passer en mode Section (ou verrouillez ce mode en appuyant sur SCENE + Bouton 1).
   L'écran droit affiche les noms de vos Section Slots. De plus, le Section Slot sélectionné est surligné.
3. Appuyez sur SCENE + le pad faiblement éclairé correspondant à la cellule de la Section souhaitée sur l'écran droit.
   Vous pouvez également appuyer sur SCENE + boutons Page pour sélectionner la Section précédente/suivante.

Voici ce qui se passe à l'issue de votre sélection :

- Le Pattern Editor affiche le Pattern correspondant au Group en focus dans cette Section. Si la Section que vous avez sélectionnée ne contient aucun Pattern pour le Group en focus, le Pattern Editor est vide.
- Si vous avez sélectionné la Section en appuyant sur un pad, ou si vous avez sélectionné une Section située en-dehors de la Région de Bouclage actuelle à l'aide des boutons Page :

  - La Région de Bouclage est déplacée sur la Section sélectionnée ; voir section Sélectionner une Région de Bouclage (Loop Range).
  - Si la lecture est arrêtée, la Tête de lecture saute immédiatement au début de la Section sélectionnée. Si la lecture est en cours, la Tête de lecture effectue un saut régi par les réglages de la Perform Grid ; voir section Transitions vers d'autres Scenes.

- Si vous avez sélectionné une Section située à l'intérieur de la Région de Bouclage à l'aide des boutons Page, la Région de Bouclage et la position de lecture ne sont pas affectées.

Sélectionner les Sections et les Section Banks sur le contrôleur

Sélectionner une Section Bank

Pour sélectionner une Section située dans une autre Section Bank :

1. Appuyez sur SHIFT + SCENE pour accéder à l'affichage Song.
2. Maintenez SCENE enfoncé pour passer en mode Scene (ou verrouillez ce mode en appuyant sur SCENE + CONTROL).
3. Appuyez sur SHIFT + bouton Flèche Gauche/Droite pour sélectionner la Section Bank précédente ou suivante.



Si la dernière Section Bank est sélectionnée et non vide, une pression sur SHIFT + bouton Flèche Droite aura pour effet de créer une nouvelle Section Bank vide ; voir section ↑16.3.12, Créer et supprimer des Section Banks pour plus d'informations.

Sélectionner une Section

► Pour sélectionner une Section au sein de la Section Bank actuelle, appuyez sur SCENE + le pad faiblement éclairé correspondant à cette Section.

Voici ce qui se passe à l'issue de votre sélection :

- Le Pattern Editor affiche le Pattern pour le Group en focus dans cette Section. Si la Section que vous avez sélectionnée ne contient aucun Pattern pour le Group en focus, le Pattern Editor est vide.
- La Région de Bouclage est déplacée sur la Section sélectionnée ; voir section Sélectionner une Région de Bouclage (Loop Range).

- Si la lecture est arrêtée, la Tête de lecture saute immédiatement au début de la Section sélectionnée. Si la lecture est en cours, la Tête de lecture effectue un saut régi par les réglages de la Perform Grid ; voir section Transitions vers d'autres Scenes.

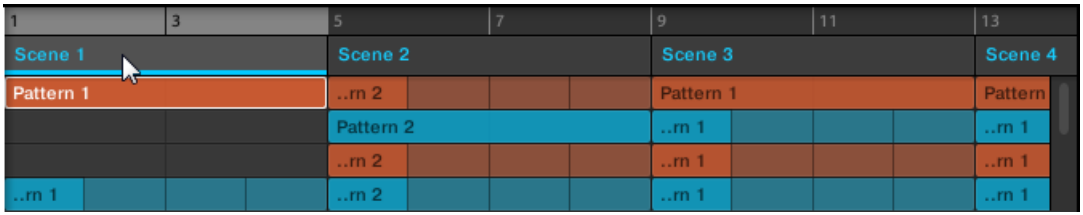
16.3.5 Réorganiser les Sections

Il est essentiel de pouvoir déplacer vos Sections afin de les organiser et d'arranger votre morceau.

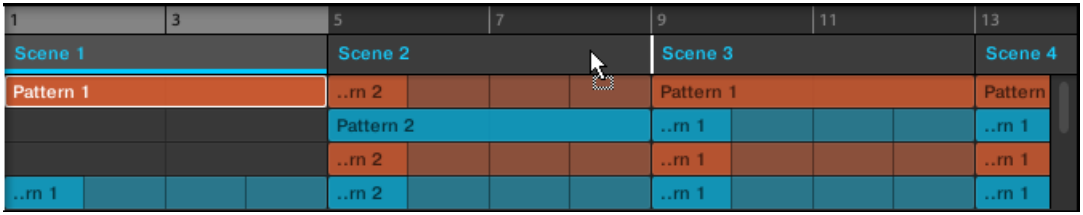
Dans le logiciel, vous pouvez réorganiser les Sections dans l'Arranger et dans le Section Manager.

Pour déplacer une Section :

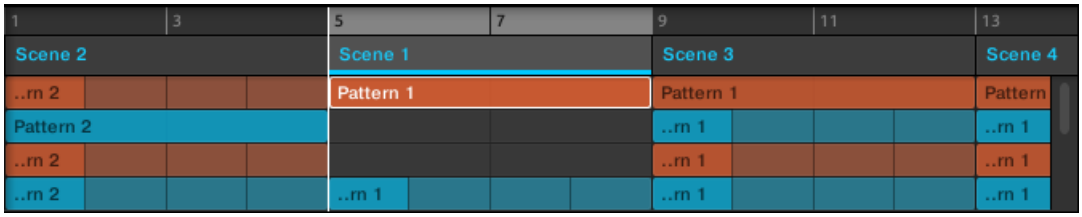
1. Cliquez sur le nom de la Section dans l'Arranger et maintenez le bouton de la souris enfoncé.



2. Tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, glissez la souris horizontalement dans l'Arranger jusqu'à l'emplacement désiré.
   Tandis que le curseur de la souris se déplace, une ligne d'insertion apparaît aux emplacements où vous pouvez déposer la Section.
3. Lorsque la ligne d'insertion apparaît à l'emplacement désiré, relâchez le bouton de la souris.



→ La Section prend sa nouvelle place. Sur votre contrôleur en mode Section, vous pouvez maintenant sélectionner cette Section à l'aide du pad correspondant à son nouvel emplacement.



Déplacer une Section avec le contrôleur

Pour déplacer une Section depuis votre contrôleur :

1. Appuyez sur NAVIGATE + Bouton 3 SONG pour accéder à l'affichage Song (s'il n'est pas déjà ouvert).
2. Maintenez SCENE enfoncé pour passer en mode Section (vous pouvez verrouiller ce mode en appuyant sur le Bouton 1).
3. Appuyez sur les Boutons 7 et 8 pour sélectionner la Section Bank contenant la Section que vous souhaitez déplacer.
4. Appuyez sur le pad correspondant à la Section que vous désirez déplacer. Vous pouvez également sélectionner la Section à l'aide des boutons Page.
5. Tournez le Curseur 1 (POSITION) pour déplacer la Section sélectionnée à un autre endroit dans votre arrangement.

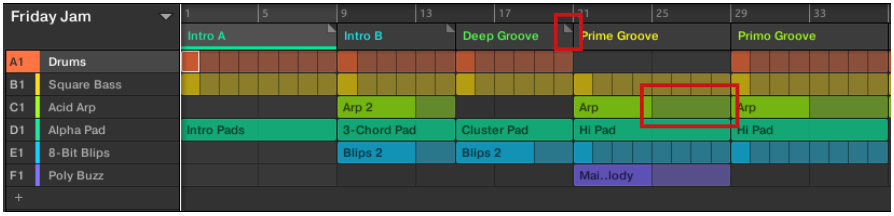
→ La Section prend sa nouvelle place. En mode Section, vous pouvez maintenant sélectionner cette Section à l'aide du pad correspondant à son nouvel emplacement.

16.3.6 Ajuster la longueur d'une Section

Voici quelques règles concernant l'affichage des Sections, Scenes et autres Patterns dans l'Arranger :

Par défaut, la longueur d'une Section est automatiquement définie par le Pattern le plus long dans la Scene référencée (**Auto Length**), à moins que la longueur de la Section n'ait été modifiée manuellement (**Manual Length**).

- **Auto Length** : par défaut, la longueur d'une Section correspond à celle du Pattern le plus long utilisé dans la Scene référencée. Si vous insérez un nouveau Pattern plus long que la Section elle-même, celle-ci est automatiquement allongée en conséquence. Si vous supprimez le Pattern le plus long d'une Section, celle-ci est automatiquement raccourcie en conséquence. Si vous allongez ou raccourcissez le Pattern le plus long d'une Section, la Section est allongée ou raccourcie en conséquence.
- **Manual Length** : la longueur d'une Section peut être réglée manuellement sur une valeur particulière. Cette longueur peut être plus petite ou plus grande que la longueur des Patterns contenus dans la Scene référencée. L'insertion ou la suppression de Patterns dans la Scene ne modifie pas la longueur de la Section ; vous pouvez en revanche modifier la longueur de la Section en glissant la souris dans la Timeline ou depuis votre contrôleur MASCHINE.
- Si un Pattern est plus court que la Section dans laquelle il est placé, il est automatiquement répété jusqu'à la fin de la Section (la dernière répétition étant éventuellement coupée). Ces répétitions sont générées automatiquement et ne peuvent pas être modifiées. Elles font référence au même Pattern placé en début de Section. Les répétitions d'un Pattern sont indiquées par des blocs plus sombres dans l'Arranger, et un marqueur Truncated Pattern (« Pattern tronqué ») apparaît sur la bordure droite de la Section pour indiquer qu'une partie du Pattern est masquée :



- Si une Section a été manuellement raccourcie, seule la partie du Pattern incluse dans la longueur de la Scene est visible et audible.
- Les Scenes commencent toujours au début de la Section.

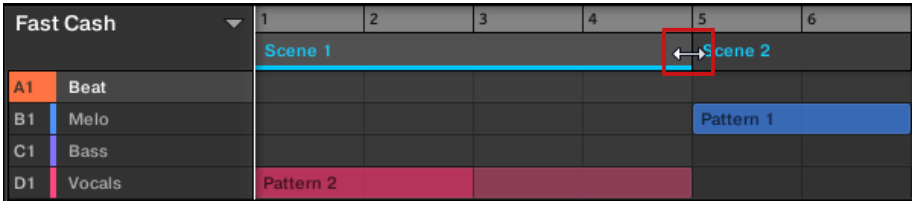
16.3.6.1 Ajuster la longueur d'une Section dans le logiciel

La longueur variable des Sections vous permet d'allonger ou de raccourcir une Scene sur la Timeline sans modifier les Patterns auxquels elle fait référence. Ceci est particulièrement utile puisque cela vous évite de créer une nouvelle version d'une Scene si vous souhaitez seulement étendre ou tronquer cette Scene afin qu'elle s'insère dans votre arrangement.

Lorsque le marqueur de fin d'une Section est déplacé au-delà de la longueur de la Scene, les Patterns référencés sont répétés. Lorsque le marqueur de fin d'une Section est déplacé en-deçà de la Scene référencée, seule la partie visible des Patterns est audible.

Pour allonger une Section :

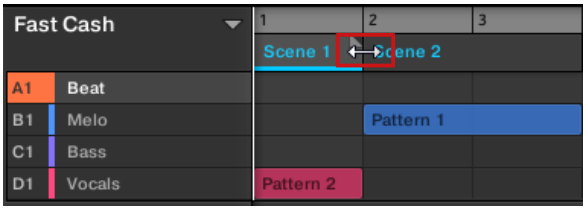
► Cliquez sur le marqueur de fin de la Section et glissez-le vers la droite.



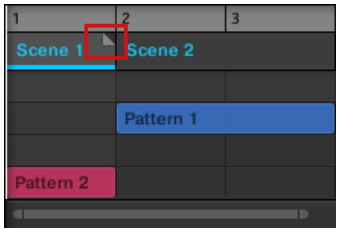
→ Si la nouvelle longueur est plus grande que la longueur du Pattern référencé, la Scene est répétée.

Pour raccourcir une Section :

► Cliquez sur le marqueur de fin de la Section et glissez-le vers la gauche.



→ La Scene est raccourcie, et si la nouvelle longueur de la Scene est plus petite que celle du Pattern référencé, un petit marqueur « Truncated Clip » apparaît sur la bordure droite de la Section pour indiquer qu'une partie de la Scene est masquée. Seule la partie visible de la Scene sera audible lors de la lecture.



Lorsque vous ajustez la taille d'une Section, les règles suivantes s'appliquent :

- L'incrément de longueur utilisé correspond à la valeur définie pour l'Arrange Grid. Pour plus d'informations sur l'Arrange Grid, voir ↑16.6, L'Arrange Grid.
- Si vous maintenez la touche [Maj] enfoncée lorsque vous modifiez la longueur de la Scene, l'incrément de longueur utilisé correspond à la valeur définie pour la Step Grid. Pour plus d'informations sur la Step Grid, voir ↑11.1.7, Régler la Step Grid et la Nudge Grid.
- La longueur minimale de déplacement du marqueur de fin de Section (sans touche modificatrice) correspond à un pas de l'Arrange Grid.
- Lorsque vous maintenez la touche [Maj] enfoncée, la longueur minimale de déplacement du marqueur de fin de Section correspond à un pas de la Step Grid.
- La longueur minimale d'une Section correspond à la longueur de Scene minimale. Ceci s'obtient uniquement en réglant l'Arrange Grid et la Step Grid sur Off.

16.3.6.2 Ajuster la longueur d'une Section depuis le contrôleur

Pour ajuster la longueur d'une Section depuis votre contrôleur :

1. Appuyez sur NAVIGATE + Bouton 3 SONG pour accéder à l'affichage Song.
2. Maintenez SCENE enfoncé pour passer en mode Section.
3. Sélectionnez le pad correspondant à la Section que vous souhaitez modifier.

4. Tournez le Curseur 4 pour ajuster la longueur de la Section. En tournant le curseur vers la gauche, vous raccourcissez la Section ; en le tournant vers la droite, vous allongez la Section.
5. Maintenez SHIFT enfoncé et tournez le Curseur 4 pour modifier la longueur de la Section de manière plus fine.

→ La longueur de la Section est ajustée en conséquence.

16.3.7 Vider un Pattern dans l'affichage Song

Vider un Pattern consiste à retirer tout son contenu, laissant ainsi un Pattern vide.

Pour vider un Pattern dans l'affichage Song :

1. Effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le nom du Pattern que vous souhaitez vider.
2. Sélectionnez *Clear* dans le menu contextuel.

→ Le Pattern est vidé de son contenu.

16.3.8 Dupliquer les Sections

L'affichage Song vous permet de dupliquer une Section. Cette fonction est liée aux réglages effectués sur la page Default des Preferences.

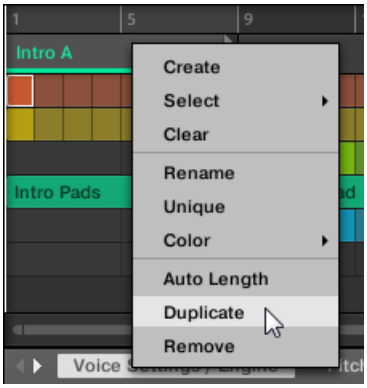
Elles vous permettent de :

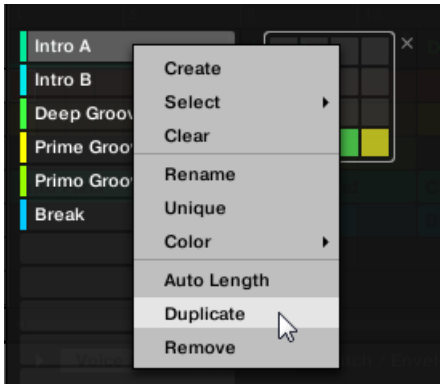
- dupliquer les Scenes,
- dupliquer les Scenes et les Patterns,
- lier les Sections lors de leur duplication.

Pour plus d'informations sur la page Default des Preferences, voir ↑3.6.4, Preferences – page Default.

Dupliquer une Section

► Effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) et sélectionnez *Duplicate* dans le menu contextuel.





- La Section sélectionnée est dupliquée selon les réglages de la section Scene / Section sur la page Default des Preferences.

Dupliquer une Section sur votre contrôleur

Pour dupliquer une Section depuis votre contrôleur :

1. Appuyez sur NAVIGATE + Bouton 3 (SONG) pour accéder à l'affichage Song.
2. Appuyez sur SCENE + DUPLICATE.
3. Appuyez sur le pad pour sélectionner la Section que vous souhaitez dupliquer.
4. Appuyez sur le pad dans lequel vous souhaitez copier la Section.

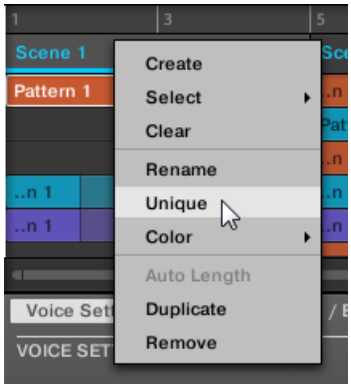
→ La Section sélectionnée est dupliquée selon les réglages de la section Scene / Section sur la page Default des Preferences. Pour plus d'informations sur la page Default, voir ↑3.6.4, Preferences – page Default.

16.3.8.1 Rendre les Sections uniques (délier les Sections)

À tout moment, vous pouvez transformer une Section liée en Section indépendante. Ce faisant, vous placez une nouvelle Section au même endroit et créez également de nouveaux Patterns. Vous pouvez alors modifier les Patterns dans la Section et le contenu de ces Patterns sans affecter la Section originale ni ses Patterns. Ceci est fort pratique lorsque vous souhaitez introduire des variations dans la structure d'un morceau que vous avez construit à partir de Sections liées.

Pour délier une Section dans le logiciel MASCHINE :

1. Dans la Timeline, effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur la Section que vous souhaitez délier. Le menu contextuel s'ouvre.
2. Cliquez sur *Unique*.



→ La Section devient indépendante des Sections auxquelles elle était liée et ses Patterns peuvent être modifiés sans incidence sur les Sections et Patterns originaux.

Délier une Section depuis le contrôleur

Pour délier une Section sur le contrôleur :

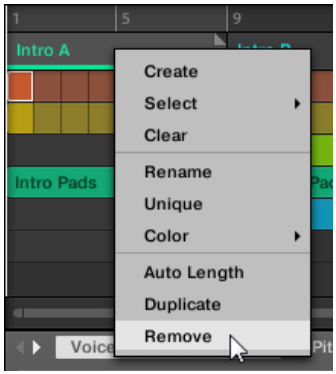
1. Appuyez sur SHIFT + SCENE.
2. Sélectionnez la Section que vous souhaitez délier en appuyant sur son pad.
3. Appuyez sur le Bouton 2 UNIQUE.

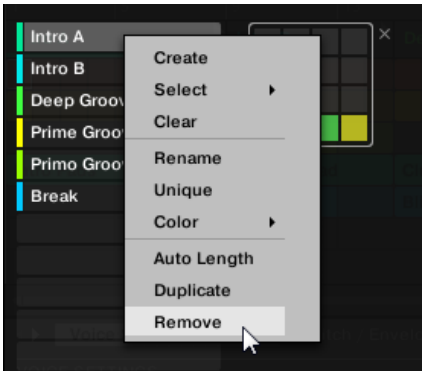
→ La Section devient indépendante des Sections auxquelles elle était liée et ses Patterns peuvent être modifiés sans incidence sur les Sections et Patterns originaux.

16.3.9 Retirer des Sections

Pour retirer une Section de l'arrangement :

▶ Dans la rangée située en haut de l'affichage Song, effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le nom de la Section que vous souhaitez retirer et sélectionnez *Remove* dans le menu contextuel :





→ La Section est retirée de l'arrangement. Les Sections suivantes se décalent pour combler l'espace vide.

Plutôt que de retirer une Section (ce qui a pour effet de la retirer complètement), vous pouvez également la vider : cela supprimera uniquement son contenu, la Section vide demeurant dans votre arrangement. Pour savoir comment vider les Sections, voir la section ↑16.3.11, Vider les Sections.

Retirer des Sections depuis le contrôleur

Pour retirer une Section depuis votre contrôleur :

1. Appuyez sur NAVIGATE + Bouton 3 (SONG) pour accéder à l'affichage Song.
2. Maintenez SCENE enfoncé pour passer en mode Section.
3. Appuyez sur les Boutons 7 et 8 pour sélectionner la Section Bank souhaitée.
4. Appuyez sur le pad correspondant à la Section que vous souhaitez retirer. Vous pouvez également sélectionner la Section à l'aide des boutons Page.
5. Appuyez sur le Bouton 6 (REMOVE).

→ La Section est retirée de l'arrangement. Les Sections suivantes se décalent pour combler l'espace vide.

Méthode alternative

1. Appuyez sur NAVIGATE + Bouton 3 (SONG) pour accéder à l'affichage Song.
2. Maintenez SCENE enfoncé pour passer en mode Section.
3. Appuyez sur les Boutons 7 et 8 pour sélectionner la Section Bank souhaitée.
4. Appuyez sur ERASE + le pad correspondant à la Section que vous souhaitez retirer.

→ La Section est retirée de l'arrangement. Les Sections suivantes se décalent pour combler l'espace vide.



Si la Section Bank désirée est déjà sélectionnée (ou bien s'il n'existe qu'une seule Section Bank), cette méthode alternative peut encore être simplifiée : appuyez sur ERASE + SCENE + pad pour supprimer la Section correspondante !

16.3.10 Renommer les Scenes

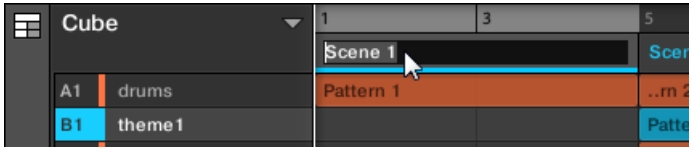
Les sections sont affichées dans le logiciel avec les noms des Scenes auxquelles elles font référence. Les Sections n'ont pas de noms distincts des Scenes qu'elles représentent. Sur le contrôleur, elles sont étiquetées d'après leur position, par exemple #4.

Pour organiser votre morceau, vous pouvez renommer les Scenes et leur attribuer des noms de votre cru. La modification des noms est uniquement possible dans le logiciel, mais toutes vos modifications apparaîtront bien entendu à la fois dans les deux affichages de l'Arranger (affichage Ideas et affichage Song) et sur votre contrôleur.

Renommer les Scenes dans l'affichage Song

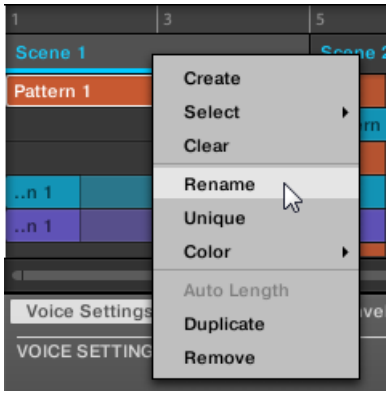
Pour renommer une Scene dans l'affichage Song :

1. Double-cliquez sur le nom de la Scene en haut de l'affichage Song :



Vous pouvez également effectuer un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le Scene Slot souhaité ou sur la cellule correspondante au sein de la Pad Grid, et sélectionner *Rename*

dans le menu contextuel.



Le nom de la Scene apparaît en surbrillance et il est éditable.

2. Saisissez un nom et appuyez sur [Entrée] sur votre clavier d'ordinateur pour confirmer (ou bien appuyez sur [Échap] pour annuler votre modification).

→ La Scene adopte alors son nouveau nom.

Si vous utilisez MASCHINE en tant que Plug-in, certaines applications hôtes utilisent la touche [Entrée] – celle-ci pouvant être assignée à une fonction dans le logiciel l'hôte. Dans ce cas, cliquez n'importe où ailleurs dans la fenêtre du Plug-in MASCHINE pour confirmer le nom que vous venez de saisir.

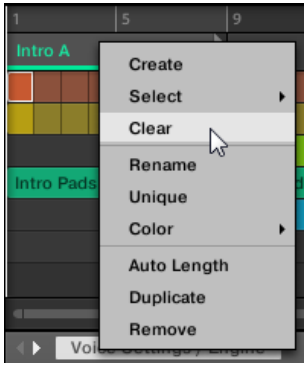
16.3.11 Vider les Sections

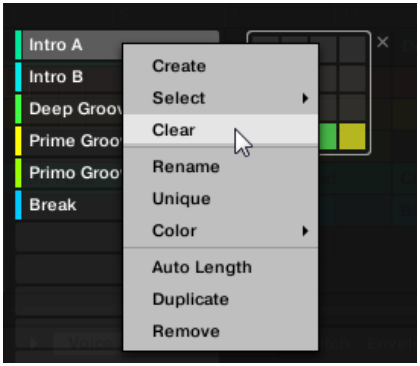
Vider une Section consiste à lui retirer la Scene qu'elle référence, laissant une Section vide. Les Sections ne peuvent être vidées que dans le logiciel.

Alors que la suppression d'une Section a pour effet de la retirer complètement de votre arrangement, le vidage de la Section n'a pour effet que de supprimer son contenu, la Section vide demeurant dans votre arrangement. Pour savoir comment supprimer les Sections, voir la section ↑16.3.9, Retirer des Sections.

Pour vider une Section :

▶ Effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le nom de la Section souhaitée dans l'affichage Song et sélectionnez *Clear* dans le menu contextuel.





→ La Section est vidée de son contenu.

16.3.12 Créer et supprimer des Section Banks

Une nouvelle Section Bank est automatiquement créée dès que vous avez entièrement rempli la Section Bank précédente.

Supprimer des Section Banks depuis le contrôleur

Pour supprimer une Section Bank :

1. Appuyez sur NAVIGATE + Bouton 3 (SONG) pour accéder à l'affichage Song.
2. Maintenez SCENE enfoncé pour passer en mode SECTION.
3. Appuyez sur les Boutons 7 et 8 pour sélectionner la Section Bank souhaitée.
4. Appuyez sur SHIFT + Bouton 6 (DELETE) pour supprimer la Section Bank sélectionnée.

→ La Section Bank est supprimée avec toutes ses Sections (le cas échéant). Les Banks suivantes sont décalées vers le haut pour combler le vide.

16.3.13 Utiliser les Patterns dans l'affichage Song

Avec un clic droit sur un Pattern dans l'affichage Song de l'Arranger, vous accéder à un menu contextuel contenant plusieurs commandes utiles pour le travail et l'interaction avec les Patterns.

16.3.13.1 Créer un Pattern dans l'affichage Song

Dans l'affichage Song, utilisez le menu contextuel (ouvert via un clic droit) pour créer un nouveau Pattern dans une Section.

Pour créer un nouveau Pattern dans l'affichage Song :

- Effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur une cellule vide de la Section dans laquelle vous souhaitez créer un nouveau Pattern, et sélectionnez *Create* dans le menu.

→ Un nouveau Pattern vide est crée dans la Section sélectionnée.

16.3.13.2 Sélectionner un Pattern dans l'affichage Song

Dans l'affichage Song, utilisez le menu contextuel (ouvert via un clic droit) pour sélectionner un autre Pattern dans une Section.

Pour sélectionner un Pattern dans l'affichage Song :

- Effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le Pattern que vous souhaitez modifier et cliquez sur *Select* dans le menu.

→ Un nouveau Pattern est sélectionné pour cette Scene et apparaîtra dans chaque Section utilisant la Scene en question.

16.3.13.3 Vider un Pattern dans l'affichage Song

Dans l'affichage Song, utilisez le menu contextuel (ouvert via un clic droit) pour vider le contenu d'un Pattern. Le vidage du contenu retire tous les événements et boucles audio du Pattern.

Pour vider le contenu d'un Pattern dans l'affichage Song :

- Effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le Pattern que vous souhaitez vider et cliquez sur *Clear* dans le menu.

→ Le contenu du Pattern sélectionné est retiré.

16.3.13.4 Renommer un Pattern dans l'affichage Song

Dans l'affichage Song, utilisez le menu contextuel (ouvert via un clic droit) pour renommer un Pattern dans une Section.

Pour renommer un Pattern dans l'affichage Song :

► Effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le nom du Pattern que vous souhaitez renommer et cliquez sur *Rename* dans le menu.

→ Le Pattern est alors renommé.

16.3.13.5 Changer la couleur d'un Pattern dans l'affichage Song

Dans l'affichage Song, utilisez le menu contextuel (ouvert via un clic droit) pour changer la couleur d'un Pattern dans une Section.

Pour changer la couleur d'un Pattern dans l'affichage Song :

1. Effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le Pattern dont vous souhaitez modifier la couleur et cliquez sur *Color* dans le menu.
2. Sélectionnez une autre couleur.

→ Le Pattern sélectionné prend sa nouvelle couleur.

16.3.13.6 Retirer un Pattern dans l'affichage Song

Dans l'affichage Song, utilisez le menu contextuel (ouvert via un clic droit) pour retirer un Pattern d'une Section.

Pour retirer un Pattern d'une Section dans l'affichage Song :

► Effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le nom du Pattern que vous souhaitez retirer et cliquez sur *Remove* dans le menu.

→ Le Pattern est retiré de la Section mais pas supprimé. Vous pouvez à nouveau insérer le Pattern dans la Scene via la commande *Select* du menu contextuel.

Pour plus d'informations sur la commande *Select*, voir ↑16.3.13.2, Sélectionner un Pattern dans l'affichage Song.

16.3.13.7 Dupliquer un Pattern dans l'affichage Song

Dans l'affichage Song, utilisez le menu contextuel (ouvert via un clic droit) pour dupliquer un Pattern dans la Scene sélectionnée.

Pour dupliquer un Pattern dans l'affichage Song :

► Effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur le Pattern que vous souhaitez dupliquer et cliquez sur *Duplicate* dans le menu.

→ Le Pattern sélectionné est dupliqué. La copie du Pattern prend la place du Pattern existant dans la Scene et apparaît dans chaque Section de votre arrangement utilisant la Scene en question.

16.3.14 Activer l'Auto Length

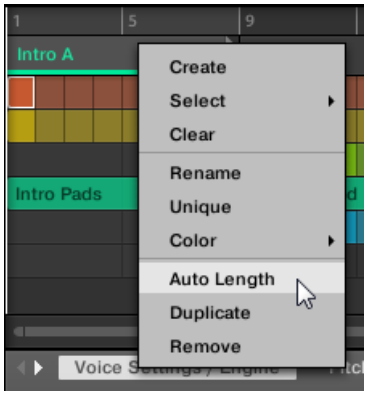
Par défaut, une Section est réglée sur Auto Length, ce qui lui permet d'adapter automatiquement sa longueur à celle de son contenu. Si la longueur de la Section est ajustée manuellement (en déplaçant le marqueur de fin de Section), le mode Auto Length est désactivé et la Section passe automatiquement en mode Manual Length.

Dans le logiciel comme sur votre contrôleur, vous pouvez ramener rapidement une Section au mode Auto Length afin de la réinitialiser et de révéler son éventuel contenu tronqué (masqué). Lorsqu'Auto Length est actif, les réglages manuels de longueur sont annulés et la Section est redimensionnée en fonction des Patterns de la Scene référencée ; sa longueur continuera à s'adapter à son contenu jusqu'à ce que vous la modifiiez à nouveau manuellement.

Pour activer le mode Auto Length pour une Section dans le logiciel :

1. Effectuez un clic droit ([Ctrl]-click sous macOS) sur la Section.

2. Cliquez sur Auto Length dans le menu.



→ Le mode Auto Length est activé et la Section sélectionnée est automatiquement redimensionnée en fonction des Patterns contenus dans la Scene référencée. Les ajustements manuels antérieurs sont annulés.

Pour activer le mode Auto Length d'une Section depuis votre contrôleur :

1. Appuyez sur SCENE pour accéder à la page Section.
2. Appuyez sur le pad correspondant pour sélectionner une Section.
3. Appuyez sur le Bouton 3 (AUTO LENGTH) pour activer le mode Auto Length.

→ Le mode Auto Length est activé et la Section sélectionnée est automatiquement redimensionnée en fonction des Patterns contenus dans la Scene référencée.

16.3.15 Lecture en boucle

L'activation d'une Boucle vous permet de lire de manière répétée une section spécifique de votre arrangement. Une fois qu'une Boucle est active, les Sections comprises dans la Région de Bouclage sont lues jusqu'à ce que le bouclage soit désactivé. Vous pouvez utiliser cette région pour jouer de manière répétée un passage particulier d'un morceau. Ceci peut être pratique pour composer, pour s'entraîner sur un passage particulier avant d'enregistrer, pour enregistrer plusieurs prises, etc. La Région de Bouclage est toujours visible (même lorsque le bouclage est désactivé) et ses position et taille peuvent être modifiées en glissant ses points de début et de fin.

16.3.15.1 Définir la Région de Bouclage dans le logiciel

Pour définir le point de début, le point de fin et la position de la boucle, utilisez la Région de Bouclage dédiée dans la Timeline. L'incrément de longueur utilisé pour la Région de Bouclage correspond au pas défini pour l'Arrange Grid.

Pour ajuster la Région de Bouclage dans le logiciel :

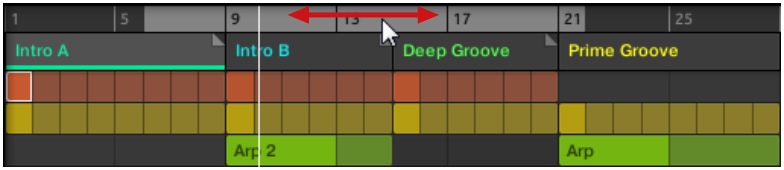
► Glissez le marqueur de début ou de fin de Boucle pour allonger cette dernière.



→ La Région de Bouclage est étendue.

Pour déplacer la boucle dans le logiciel :

► Cliquez sur la Région de Bouclage et glissez la souris vers la gauche ou vers la droite.



→ La Région de Bouclage entière est déplacée.

Activer ou désactiver une boucle dans le logiciel

Pour activer une boucle dans le logiciel :

► Cliquez sur le bouton Loop dans l'en-tête pour activer ou désactiver la boucle.



→ Lorsque la boucle est activée, les Sections comprises dans la Région de Bouclage sont répétées.

16.3.15.2 Définir la Région de Bouclage depuis le contrôleur

Pour définir le point de début, le point de fin et la position de la boucle, utilisez la page Loop dédiée.

Pour définir la région de bouclage depuis le contrôleur :

1. Maintenez SHIFT + RESTART (LOOP) pour accéder à l'écran Loop.
2. Appuyez sur le Bouton 5 LOOP pour activer le bouclage.
3. Tournez le Curseur 3 START pour définir le point de début de la boucle.
4. Tournez le Curseur 4 LENGTH pour définir la longueur de la boucle.

→ Les points de début et de fin de la boucle sont définis.

► Tournez le Curseur 1 POSITION pour déplacer la boucle entière.

→ La position de la Région de Bouclage est réglée.

► Appuyez sur le Bouton 4 ALL pour boucler le morceau entier.

→ Les points de début et de fin de la boucle sont placés sur le début et la fin du morceau.

Activer ou désactiver une boucle sur le contrôleur

Pour activer une boucle depuis le contrôleur :

► Appuyez sur SHIFT + RESTART (LOOP) pour activer ou désactiver la boucle.

Lorsque la boucle est activée, les Scenes comprises dans la Région de Bouclage sont répétées.

16.4 Jouer avec les Sections

MASCHINE met à votre disposition divers outils permettant de contrôler précisément quelle Section doit être jouée, et quand.

Morceau en studio ou performance live ?

Si vous composez un morceau studio que vous prévoyez d'exporter tel quel, vous pouvez arranger vos Sections de manière à ce que votre morceau puisse être joué en une passe, de la première à la dernière Section.



Pour plus d'informations sur l'exportation audio, veuillez consulter la section ↑5.4.3, Exportation audio.

En revanche, si vous préparez un morceau pour le jouer en live, vous aurez certainement envie de pouvoir changer de Scene à votre gré dans l'affichage Ideas pendant votre prestation.

Cela peut aussi s'avérer nécessaire si vous composez un morceau de studio dans votre séquenceur hôte et que vous désirez contrôler les Sections ou les Scenes que le plug-in MASCHINE doit jouer. C'est à cela que servent les outils de MASCHINE décrits dans les sections suivantes.

16.4.1 Sauter à une autre position de lecture dans votre Project

Vous pouvez utiliser la Timeline au dessus des Headers des Scenes dans l'affichage Song pour placer la Tête de lecture à la position voulue.

Dans la Timeline ainsi que sur toute la hauteur de l'affichage Song, la Tête de lecture (la petite ligne verticale blanche) indique la position de lecture actuelle au sein de votre Project.



La Tête de lecture indique la position de lecture actuelle.

Vous pouvez à tout moment sauter à une autre position au sein de votre Project :

- Cliquez n'importe où sur la Timeline pour déplacer la Tête de lecture à la position correspondante dans votre Project.

Suivant l'état de lecture, voici ce qui se passe alors :

- Si la lecture est désactivée, la Tête de lecture saute à la division de la Perform Grid la plus proche. Si la Perform Grid est désactivée (réglage Off), la Tête de lecture saute exactement à la position sur laquelle vous avez cliqué. Si la Perform Grid est réglée sur Quick, la Tête de lecture saute au début de la mesure dans laquelle vous avez cliqué.
- Si la lecture est activée, la Tête de lecture saute à la position la plus proche de votre curseur de souris et conserve sa position relative par rapport aux divisions de la Perform Grid. Ceci permet d'effectuer en toute transparence des sauts qui ne cassent pas le rythme de votre musique. Si la Perform Grid est réglée sur Off (désactivée) ou sur Quick, la position de la Tête de lecture est conservée relativement à la mesure en cours.



Vous pouvez aussi changer le position de la Tête de lecture en passant à une autre Scene. Le moment auquel le saut aura effectivement lieu dépend du réglage de la Performance Grid. Voir section ↑11.1.6, Régler l'Arrange Grid et la Pattern Length (Longueur de Pattern) pour plus d'informations.

Vous pouvez contrôler la position de lecture depuis votre contrôleur, et ce avec deux résolutions différentes.

Sauts régis par l'Arrange Grid

► Au sein de la section TRANSPORT, appuyez sur les boutons Locate (comportant des flèches gauche/droite) pour sauter à la division précédente/suivante de l'Arrange Grid.

→ Suivant l'état de lecture, voici ce qui se passe alors :

- Si la lecture est arrêtée, la Tête de lecture saute au début de la division précédente/suivante de l'Arrange Grid.
- Si la lecture est activée, la Tête de lecture saute au sein de la division précédente/suivante de l'Arrange Grid, à une position relative équivalente à celle précédemment occupée. Ceci permet d'effectuer en toute transparence des sauts qui ne cassent pas le rythme de votre musique.

Si l'Arrange Grid est réglée sur OFF (c-à-d désactivée) ou sur QUICK, les sauts seront régis par les divisions des mesures.



Pour plus d'informations sur l'Arrange Grid, veuillez consulter la section ↑11.1.6, Régler l'Arrange Grid et la Pattern Length (Longueur de Pattern).

Sauts régis par la Step Grid

Vous pouvez aussi effectuer des sauts de plus petite taille :

► Maintenez SHIFT enfoncé et appuyez sur les boutons Locate (comportant des flèches gauche/droite) de la section TRANSPORT pour sauter au Step précédent/suivant (ce saut dépend donc des réglages de la Step Grid).

→ Suivant l'état de lecture, voici ce qui se passe alors :

- Si la lecture est arrêtée, la Tête de lecture saute au début du Step précédent/suivant.
- Si la lecture est activée, la Tête de lecture saute au sein du Step précédent/suivant, à une position relative équivalente à celle précédemment occupée.

Si la Step Grid est désactivée (c-à-d réglée sur OFF), les sauts seront régis par les divisions des mesures.



Pour plus d'informations concernant la Step Grid, veuillez consulter la section ↑11.1.7, Régler la Step Grid et la Nudge Grid.

16.5 Déclencher les Sections ou les Scenes via MIDI

Vous pouvez déclencher vos Sections et Scenes et en changer à l'aide de notes MIDI ou de messages MIDI Program Change envoyés par le logiciel hôte au plug-in MASCHINE ou par votre contrôleur MIDI.

Lorsque cette fonction est activée, les notes MIDI ou les messages MIDI Program Change sont assignés aux 128 premiers Section Slots ou Scenes (selon vos réglages), qu'ils soient vides ou non :

Section/Scene Slot	Numéro de Note MIDI	Numéro de Program Change
1	0	1
2	1	2
3	2	3

Section/Scene Slot	Numéro de Note MIDI	Numéro de Program Change
…	…	…
128	127	128

Numéros de Note MIDI : Les applications hôtes ont recours à diverses conventions pour nommer les notes MIDI. Par exemple, dans MASCHINE, la note MIDI numéro 0 est appelée « Do-2 », et la note MIDI numéro 60 (Do central) est appelée « Do3 ». Veuillez consulter la documentation de votre logiciel hôte pour découvrir la convention qu'il utilise.

Numéros de Program Change : Pour certaines applications hôte, les Program Change ont un numéro compris dans [0-127] au lieu de [1-128]. Dans un tel cas, le PC numéro 0 déclenchera le Section/Scene Slot 1, le PC 1 déclenchera le Section/Scene Slot 2, etc. Veuillez consulter la documentation de votre logiciel hôte pour savoir l'intervalle de numéros de PC qu'il utilise.

Pour activer ou désactiver le changement de Section/Scene via MIDI, procédez comme ceci :

► Dans le menu, cliquez sur *Edit* > *MIDI Change*.

→ La boîte de dialogue MIDI Change apparaît.



Dans la boîte de dialogue MIDI Change :

1. Dans l'option Scene, cliquez sur la case Enabled pour pouvoir déclencher les Scenes dans l'affichage Ideas. Dans l'option Section, cliquez sur la case Enabled pour pouvoir déclencher les Sections dans l'affichage Song.
2. Dans le sous-menu Source, sélectionnez le nom de votre contrôleur.
3. Dans le sous-menu Trigger pour les Scenes et les Sections, sélectionnez MIDI Note pour déclencher vos Sections/Scenes à l'aide de notes MIDI, Program Change pour les déclencher à l'aide de messages MIDI Program Change, ou None (réglage par défaut) pour désactiver complètement le changement de Section/Scene via MIDI.
4. Dans le sous-menu Channel, sélectionnez le canal MIDI sur lequel les Sections ou les Scenes doivent recevoir les messages MIDI.

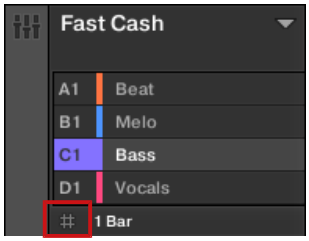
16.6 L'Arrange Grid

L'Arrange Grid permet de quantifier toutes les modifications liées à la Timeline. La valeur définie ici est utilisée par les fonctions suivantes :

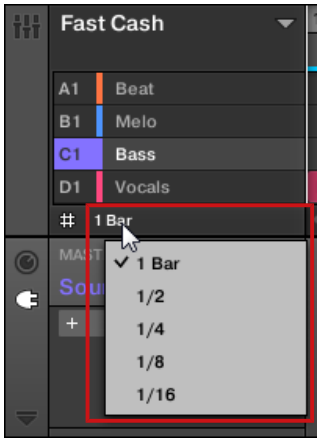
- début et fin de la boucle
- position de la boucle
- longueur de Pattern
- longueur de Scene
- début et longueur de Clip
- saut de la Tête de lecture

Le réglage de l'Arrange Grid est situé dans le coin inférieur gauche de l'Arranger et peut être activé/désactivé en cliquant sur le symbole de grille.

1. Cliquez sur le symbole de grille près de la valeur pour activer l'Arrange Grid.



2. Cliquez sur la valeur actuelle de l'Arrange Grid pour ouvrir le menu déroulant.



3. Sélectionnez une nouvelle valeur pour l'Arrange Grid.

→ La valeur sélectionnée pour l'Arrange Grid est appliquée.

Sur votre contrôleur :

1. Appuyez sur GRID pour accéder à la page Grid.
2. Appuyez sur le Bouton 3 pour sélectionner ARRANGE.
3. Appuyez sur le Bouton 5 ou sur le pad correspondant pour sélectionner une valeur pour l'Arrange Grid.

→ La valeur sélectionnée pour l'Arrange Grid est appliquée.

Pour désactiver l'Arrange Grid

► Appuyez sur le Bouton 8 ou sur le pad 16 pour sélectionner OFF.

→ L'Arrange Grid est désactivée.

16.7 Quick Grid

Le réglage Quick Grid permet de définir rapidement et simplement les longueurs de Pattern les plus communes depuis votre contrôleur.



La Quick Grid est uniquement accessible depuis votre contrôleur.

Lorsque Quick Grid est utilisée, les règles suivantes s'appliquent :

- Les longueurs de Pattern disponibles sont : 1 mesure, 2 mesures, 4 mesures, 8 mesures, 12 mesures, 16 mesures, etc. (+ 4 mesures à chaque fois à partir de 4 mesures).
- La Quick Grid est uniquement appliquée à la Pattern Length. Pour toutes les autres fonctions liées à la Grid (par exemple, ajuster la position de lecture ou la Région de Bouclage), l'Arrange Grid est utilisée.
- Le réglage Quick Grid est global et s'applique à tous les Patterns.
- Lorsque la Quick Grid est réglée sur OFF, l'Arrange Grid est utilisée à la place.

Pour activer la Quick Grid sur votre contrôleur :

1. Appuyez sur GRID pour accéder à la page Grid.
2. Appuyez sur le Bouton 3 pour sélectionner ARRANGE.
3. Tournez le Curseur 4 pour activer la QUICK Grid.

→ La Quick Grid est activée et appliquée globalement à tous les Patterns.

17 Sampling et assignation des Samples

MASCHINE vous permet de sampler des signaux audio internes et externes sans interrompre le séquenceur. Cette fonction est très utile si vous souhaitez enregistrer vos propres Samples ou réarranger les boucles que vous avez vous-même créées avec MASCHINE.

Vous pouvez appliquer divers types de traitements destructifs aux signaux audio enregistrés ou à tout Sample que vous souhaitez utiliser dans un Sound.

La fonction de Slicing – en français « découpage en tranches » – vous permettra de découper vos boucles afin de les rendre jouables à n'importe quel tempo sans modifier leur pitch ni leur rythme. Cette fonction est également utile pour extraire rapidement des Samples individuels à partir de boucles (par exemple un son de caisse claire dans une boucle de batterie) ou pour réorganiser des boucles en modifiant des tranches ou en les rendant muettes, en leur appliquant une quantification différente ou en leur ajoutant du Swing.

Last but not least, vous pouvez assigner précisément vos Samples à diverses Zones, ce qui permet de créer des Sounds multi-samples avec des vélocités, des intervalles de notes, des volumes et des balances panoramiques individuels. Ceci est utile pour émuler le comportement d'instruments classiques et de synthétiseurs, mais cela vous permettra également d'utiliser un grand nombre de Samples dans un seul Sound.

Tout ceci peut être accompli dans le Sample Editor.

Pensez à regarder les tutoriels vidéos concernant le sampling sur le site web de Native Instruments (http://www.native-instruments.com).



Avant d'enregistrer une source externe, veuillez consulter la documentation livrée avec votre interface audio, pour plus d'informations concernant la connexion des instruments et des appareils audio.

17.1 Ouvrir le Sample Editor

Pour accéder au Sample Editor dans le logiciel, procédez comme ceci :

1. Dans la Sound List située sur la gauche du Pattern Editor, cliquez sur le Sound de votre choix pour établir le focus sur ce Sound. Pour savoir comment placer le focus sur un Sound, veuillez consulter la section ↑3.3.4, Établir le focus sur un Group ou un Sound.
2. Sur la gauche du Pattern Editor, cliquez sur le bouton du Sample Editor pour l'afficher.

   Le Sample Editor apparaît alors, et affiche les Samples contenus dans le Sound en focus.
3. En haut du Sample Editor, cliquez sur l'onglet de votre choix pour accéder à la page correspondante :

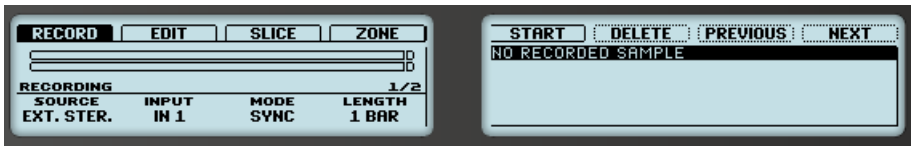
- La page Record permet d'enregistrer de l'audio : ↑17.2, Recording Audio.
- La page Edit permet d'appliquer des opérations d'édition destructives aux Samples existants : ↑17.3, Éditer un Sample.
- La page Slice permet de créer des Slices à partir de vos Samples : ↑17.4, Découper un Sample en Slices.
- La page Zone permet d'assigner vos Samples à des intervalles de notes et de vélocité spécifiques (nous appelons cela des Zones) au sein de votre Sound, et de régler divers paramètres de lecture pour chacune des Zones : ↑17.5, Assigner les Samples à des Zones.

Passer le contrôleur en mode Sampling

L'équivalent du Sample Editor sur votre contrôleur est le **mode Sampling**. Pour passer en mode Sampling, procédez comme ceci :

1. Avec votre contrôleur en mode Control, appuyez sur le pad du Sound de votre choix pour établir le focus sur ce Sound. Pour savoir comment placer le focus sur un Sound, veuillez consulter la section ↑3.3.4, Établir le focus sur un Group ou un Sound.

2. Appuyez sur SAMPLING pour passer en mode Sampling et accéder au contenu du Sound en focus :



3. Appuyez sur le Bouton 1-4 pour sélectionner la page désirée :

- La page Record permet d'enregistrer de l'audio : ↑17.2, Recording Audio.
- La page Edit permet d'appliquer des opérations d'édition destructives aux Samples existants : ↑17.3, Éditer un Sample.
- La page Slice permet de créer des Slices à partir de vos Samples : ↑17.4, Découper un Sample en Slices.
- La page Zone permet d'assigner vos Samples à des intervalles de notes et de vélocité spécifiques (nous appelons cela des Zones) au sein de votre Sound, et de régler divers paramètres de lecture pour chacune des Zones : ↑17.5, Assigner les Samples à des Zones.



Le Sample Editor du logiciel est toujours synchronisé avec le mode Sampling de votre contrôleur : accéder/quitter le mode Sampling sur votre contrôleur entraînera automatiquement l'affichage/le masquage du Sample Editor dans le logiciel, et inversement. Les Pages affichées par le Sample Editor/mode Sampling sont elles aussi synchronisées.

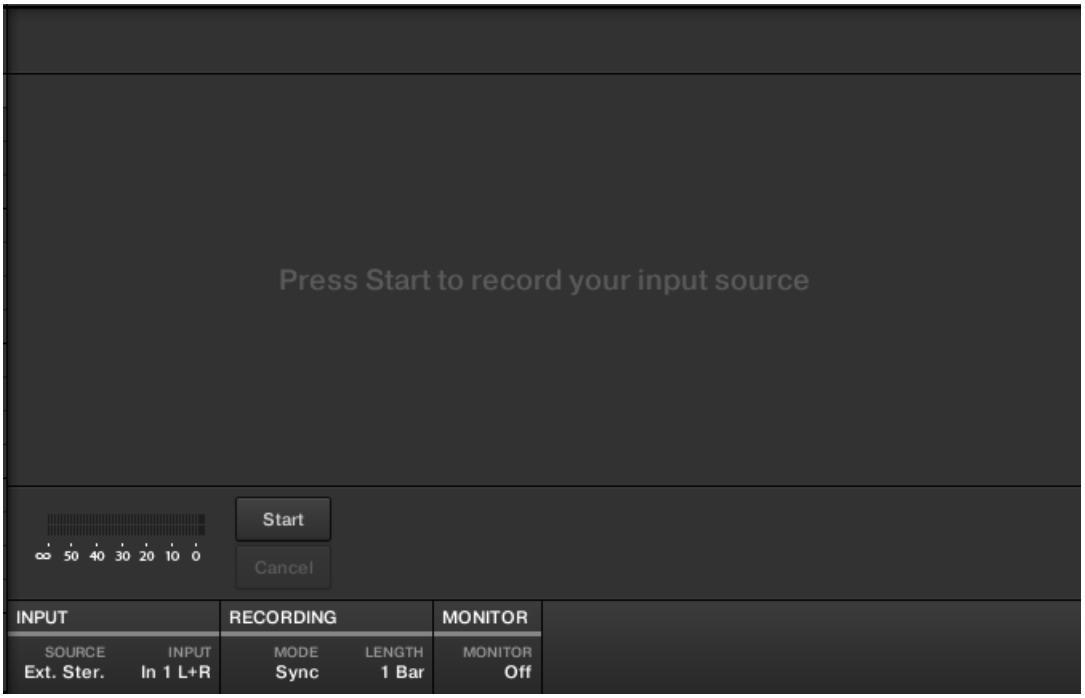
17.2 Recording Audio

MASCHINE dispose de tout le nécessaire pour enregistrer de l'audio.

17.2.1 Ouvrir la page Record

Dans le logiciel, l'enregistrement audio s'effectue dans le Sample Editor. Par défaut, le Sample Editor s'ouvre sur la page Record vide et aucun autre onglet n'est visible. L'onglet Record ainsi que d'autres onglets apparaîtront une fois de l'audio enregistré.

La page Record a l'aspect suivant :

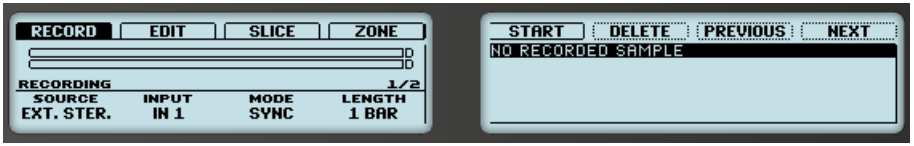


La page Record dans le logiciel.

Ouvrir la page RECORD sur votre contrôleur

► En mode Sampling, appuyez sur le Bouton 1 pour accéder à la page RECORD.

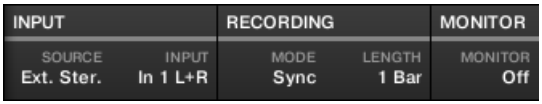
La page RECORD a l'aspect suivant :



La page RECORD sur le contrôleur.

17.2.2 Sélectionner la Source audio et le mode d'enregistrement

En bas de la page Record, les paramètres des sections INPUT et RECORDING vous permettent de choisir la source qui doit être enregistrée ainsi que la manière dont l'enregistrement doit être effectué.



Définition de la Source et réglage du mode d'enregistrement dans le logiciel.

Sélectionner la Source à enregistrer

► Cliquez sur le sélecteur SOURCE situé à gauche pour sélectionner le type de source audio que vous souhaitez enregistrer.

- Pour enregistrer des signaux audio externes à l'aide de votre interface audio, sélectionnez *Ext. Ster.* (pour les signaux stéréo) ou *Ext. Mono* (pour les signaux mono).
- Pour enregistrer des signaux audio provenant de MASCHINE lui-même, sélectionnez *Internal*.

► Cliquez sur le sélecteur INPUT pour choisir une des entrées disponibles :

- Si SOURCE est réglé sur Ext. Ster., vous pouvez choisir n'importe laquelle des quatre entrées stéréo externes *In 1-4* de MASCHINE.
- Si SOURCE est réglé sur Ext. Mono, vous pouvez sélectionner n'importe laquelle des huit entrées mono externes de MASCHINE : le canal gauche (« *L* ») ou droit (« *R* ») de chaque paire d'entrées *In 1-4*.
- Si SOURCE est réglé sur Internal, vous pouvez sélectionner la sortie de n'importe quel Group disponible ou bien celle du Master.



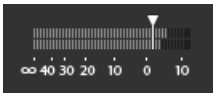
Vous pouvez aisément enregistrer la sortie d'un Sound spécifique en réglant SOURCE sur Internal, puis en mettant ce Sound en Solo et en sélectionnant son Group parent dans le sélecteur INPUT !

Vous pouvez également régler SOURCE sur Internal, puis choisir pour INPUT un Group contenant un kit de batterie, et enregistrer une de vos improvisations jouée sur les pads avec les Sounds de ce kit de batterie. Vous disposerez ainsi de vos propres improvisations enregistrées sous la forme de Samples ; vous pouvez dès lors les utiliser, les éditer, les découper, etc., comme tous les autres Samples de MASCHINE.

Choisir un mode d'enregistrement

► Cliquez sur le sélecteur MODE pour choisir l'un des trois modes d'enregistrement :

- **Detect** : choisissez le mode Detect pour que l'enregistrement démarre dès que le seuil fixé a été dépassé. Ceci est utile lorsque vous souhaitez enregistrer l'audio sans avoir de silence avant que le son entrant ne soit joué. Si le Sound Slot sous le focus ne contient pas de Plug-in Audio ni de Plug-in Sampler, l'audio enregistré sera automatiquement chargé dans un Plug-in Sampler lors de la première prise. Vous devez déclencher le Sampler via des événements MIDI (par exemple ceux d'un Pattern) pour lire l'audio.
  - Si Detect est sélectionné, vous pouvez définir un niveau seuil à l'aide du contrôle THRESHOLD situé à droite. Après que vous avez cliqué sur Start, tout signal d'entrée dont le niveau dépasse ce seuil déclenchera l'enregistrement. Vous pouvez alors interrompre l'enregistrement manuellement en cliquant sur Stop. Vous pouvez également ajuster le seuil en faisant glisser la tirette apparaissant sur les indicateurs de niveau d'entrée horizontaux situés au-dessus de la section RECORDING :

    Tout niveau d'entrée atteignant la position de la tirette déclenchera le démarrage de l'enregistrement. Double-cliquez sur la tirette pour réinitialiser le seuil à sa valeur par défaut (-12 dB).
- **Sync** : choisissez Sync pour lancer l'enregistrement audio en phase avec la Pattern Grid. Si le Sound Slot sous le focus ne contient pas de Plug-in Audio ni de Plug-in Sampler, le Sample enregistré sera automatiquement chargé dans un Plug-in Sampler lors de la première prise. Vous devez déclencher le Sampler via des événements MIDI (par exemple ceux d'un Pattern) pour lire l'audio.
  - Lorsque Sync est sélectionné, l'enregistrement démarre en synchronisation avec le séquenceur après que vous avez cliqué sur Start. L'enregistrement démarre au début de la mesure suivante. Le paramètre LENGTH sur la droite vous permet de choisir la du-

rée de l'enregistrement : 1, 2, 4, 8 ou 16 mesures, ou bien *Free* si vous ne souhaitez pas fixer de durée pour l'enregistrement. Vous pouvez à tout moment cliquer sur Stop pour interrompre l'enregistrement ; l'enregistrement s'arrêtera à la fin de la mesure.

- **Loop** : choisissez Loop pour enregistrer de l'audio que vous comptez jouer en synchronisation avec votre Project au moyen du Plug-in Audio. Ce mode enregistre l'audio comme le mode Sync, si ce n'est qu'en mode Loop un paramètre Target supplémentaire apparaît. En mode Loop, l'enregistrement est chargé dans un Plug-in Audio afin d'entendre immédiatement le résultat. Le paramètre Target indique à MASCHINE comment charger les nouveaux enregistrements dans le Plug-in Audio :
  - Take : choisissez cette option pour enregistrer chaque nouvelle prise dans le Sound Slot sous le focus. Une fois la prise enregistrée, elle est automatiquement visible dans l'Audio Pool et sélectionnée pour la lecture. Vous pouvez observer toutes vos prises dans l'Audio Pool et sélectionner l'une d'elles pour qu'elle soit lue dans le Plug-in Audio.
  - Sound : choisissez cette destination pour activer une procédure « par couches » semblable à celle des pédales pour guitare de type « Looper ». Dans ce mode, chaque enregistrement que vous effectuez est chargé dans un Sound Slot vide du Group et du Pattern actuels et sa lecture est lancée. Ainsi, chaque enregistrement effectué est joué en plus de tous les enregistrements déjà effectués dans ce Group et ce Pattern. En ajoutant chaque nouvelle prise dans un nouveau Sound, vous pouvez rapidement construire un motif entier. Vous pouvez continuer la procédure jusqu'à ce que tous les Sound Slots du Group soient utilisés, les enregistrements suivants étant alors ajoutés comme nouvelles prises dans le dernier Sound du Group contenant un Plug-in Audio (et les prises précédentes sont conservées si vous souhaitez y revenir).
  - Pattern : choisissez cette destination pour effectuer des enregistrement de manière similaire à la destination Sound décrite plus haut, si ce n'est que chaque nouvel enregistrement est également assigné à un nouveau Pattern propre. Ce mode peut être utile si vous souhaitez enregistrer différentes variations d'une partie puis comparer aisément les variations en passant d'un Pattern à l'autre. Par exemple, le premier enregistrement sera placé dans un Plug-in Audio dans le premier Sound Slot disponible dans le Group, puis un nouveau Pattern sera créé dans lequel seul cet enregistrement sera lu. Un enregistrement supplémentaire sera chargé dans un autre Sound Slot disponible et un nouveau Pattern sera créé dans lequel seul ce dernier enregistrement sera

lu. Si vous revenez au Pattern précédent, vous entendrez seulement l'enregistrement précédent (le dernier enregistrement étant automatiquement désactivé dans le Pattern précédent).

Contrôler le niveau d'entrée



Contrôle visuel du niveau d'entrée.

Les indicateurs de niveau situés au-dessus de la section RECORDING affichent à tout moment le niveau de la source audio sélectionnée. Cela peut s'avérer bien utile pour ajuster le niveau du seuil en mode Detect, par exemple. Dans ce but, en mode Detect, les indicateurs de niveau disposent d'une tirette supplémentaire permettant d'ajuster le seuil ; cette tirette est strictement équivalente au contrôle THRESHOLD décrit ci-dessus. De cette manière, vous pouvez facilement visualiser le moment où le signal d'entrée dépasse le niveau de seuil réglé (et donc le moment où l'enregistrement doit démarrer) ; vous pourrez régler le niveau de seuil en conséquence.



Contrôlons le niveau d'entrée.

En outre, si vous sélectionnez une source audio externe (SOURCE réglé sur Ext. Ster. ou Ext. Mono), une section MONITOR supplémentaire apparaît sur la droite. Dans cette section, activez le bouton MONITOR pour envoyer le signal d'entrée sur le bus Cue (bus de Pré-écoute) de MASCHINE ; cela vous permettra d'écouter sur un canal séparé (par ex. votre casque) la source audio que vous êtes sur le point d'enregistrer.



Pour plus d'informations concernant l'utilisation du bus Cue (bus de Pré-écoute), veuillez consulter la section ↑13.2.6, Utiliser le bus de Pré-écoute (Cue).

Sélectionner la Source audio et le mode d'enregistrement avec votre contrôleur

En bas de l'écran gauche, les paramètres de la section RECORDING permettent de définir la source audio à enregistrer et la manière dont l'enregistrement doit démarrer et s'interrompre.

Sélectionner la Source à enregistrer

Commencez par sélectionner la source audio que vous souhaitez enregistrer à l'aide des paramètres SOURCE et INPUT :

Paramètre	Description
SOURCE (Curseur 1)	Sélectionnez ici le type de source audio que vous souhaitez enregistrer. Pour enregistrer des signaux audio externes à l'aide de votre interface audio, sélectionnez EXT. STER. (pour les signaux stéréo) ou EXT. MONO (pour les signaux mono). Pour enregistrer des signaux audio provenant de MASCHINE lui-même, sélectionnez INTERNAL.
INPUT (Curseur 2)	Choisissez ici une des entrées disponibles. Les entrées disponibles dépendent du réglage SOURCE (voir ci-dessus). Si SOURCE est réglé sur EXT. STER., vous pouvez choisir parmi les quatre entrées stéréo externes IN 1-4 de MASCHINE. Si SOURCE est réglé sur EXT. MONO, vous pouvez sélectionner n'importe laquelle des huit entrées mono externes de MASCHINE : le canal gauche (« L ») ou droit (« R ») de chaque paire d'entrées IN 1-4. Si SOURCE est réglé sur INTERNAL, vous pouvez sélectionner la sortie de n'importe quel Group disponible ou bien celle du Master.



Vous pouvez aisément enregistrer la sortie d'un Sound spécifique en réglant SOURCE sur INTERNAL, puis en mettant ce Sound en Solo et en sélectionnant son Group parent dans le sélecteur INPUT !



Vous pouvez également régler SOURCE sur INTERNAL, puis choisir pour INPUT un Group contenant un kit de batterie, et enregistrer une de vos improvisations jouée sur les pads avec les Sounds de ce kit de batterie. Vous disposerez ainsi de vos propres improvisations enregistrées sous la forme de Samples ; vous pouvez dès lors les utiliser, les éditer, les découper, etc., comme tous les autres Samples de MASCHINE.

Choisir un mode d'enregistrement

Une fois que vous avez sélectionné la source audio souhaitée, choisissez un mode d'enregistrement :

Paramètre	Description
MODE (Curseur 3)	Permet de sélectionner l'un des trois modes d'enregistrement disponibles : Detect, Sync ou Loop. Pour plus de détails sur ces modes, voir ↑17.2.2, Sélectionner la Source audio et le mode d'enregistrement.

Contrôler le niveau d'entrée

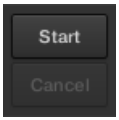
Les indicateurs de niveau situés au-dessus de la section RECORDING affichent à tout moment le niveau de la source audio sélectionnée. Cela peut s'avérer bien utile pour ajuster le niveau du seuil en mode Detect, par exemple. Dans ce but, en mode Detect, les indicateurs de niveau disposent d'une petite flèche pointant vers le bas qui indique le niveau de seuil.

En outre, si vous sélectionnez une source audio externe (SOURCE réglé sur EXT. STER. ou EXT. MONO), une section MONITOR supplémentaire est accessible en appuyant sur le bouton Page de Droite. Dans cette section, activez (ON) le paramètre MONITOR à l'aide du Curseur 1 pour envoyer le signal d'entrée sur le bus Cue (bus de Pré-écoute) de MASCHINE ; cela vous permettra d'écouter sur un canal séparé (par ex. votre casque) la source audio que vous êtes sur le point d'enregistrer.



Pour plus d'informations concernant l'utilisation du bus Cue (bus de Pré-écoute), veuillez consulter la section ↑13.2.6, Utiliser le bus de Pré-écoute (Cue).

17.2.3 Armer, démarrer et arrêter l'enregistrement



Les boutons Start et Cancel.

► Cliquez sur Start pour armer l'enregistrement.

Après l'armement de l'enregistrement, son comportement dépend du mode d'enregistrement que vous avez sélectionné (à l'aide du sélecteur MODE, voir section ↑17.2.2, Sélectionner la Source audio et le mode d'enregistrement ci-dessus) :

- Si vous enregistrez en mode **Detect** :
  - L'enregistrement commencera dès que le signal d'entrée dépassera le niveau de seuil THRESHOLD. En attendant, le bouton Start affiche la mention Waiting et le message Waiting for input… apparaît dans la Barre d'information au-dessus de l'Affichage de forme d'onde. Pendant cette phase d'attente, vous pouvez également démarrer manuellement l'enregistrement en cliquant sur le bouton Waiting, ou l'annuler en cliquant sur le bouton Cancel.
  - Une fois que l'enregistrement a démarré, cliquez sur Stop pour interrompre l'enregistrement (l'arrêt est immédiat), ou sur Cancel pour annuler l'enregistrement (le signal audio enregistré ne sera pas conservé).
- Si vous enregistrez en mode **Sync** :
  - L'enregistrement commencera au début de la prochaine mesure. Jusqu'à cet instant, l'inscription Waiting clignotera sur le bouton Start et un message Waiting for the next bar… sera visible dans la Barre d'information située au-dessus de l'Affichage de forme d'onde.
  - Une fois l'enregistrement commencé, le signal audio sera enregistré pendant la durée définie par le contrôle LENGTH (voir section ↑17.2.2, Sélectionner la Source audio et le mode d'enregistrement ci-dessus). Vous pouvez également cliquer sur Stop de manière anticipée pour interrompre l'enregistrement à la fin de la mesure, ou sur Cancel pour annuler l'enregistrement (dans ce cas, le signal audio enregistré ne sera pas conservé).
- Si vous enregistrez en mode **Loop** :
  - L'enregistrement commencera au début du Pattern. Jusqu'à cet instant, le bouton Start affichera l'inscription clignotante Waiting et un message Waiting for end of Pattern… sera visible dans la barre d'information au-dessus de l'Affichage de forme d'onde.
  - Une fois l'enregistrement commencé, le signal audio sera enregistré pendant la durée définie par le contrôle LENGTH (voir section ↑17.2.2, Sélectionner la Source audio et le mode d'enregistrement ci-dessus). Vous pouvez également cliquer sur Stop de ma-

nière anticipée pour interrompre l'enregistrement à la fin de la mesure, ou sur Cancel pour annuler l'enregistrement (dans ce cas, le signal audio enregistré ne sera pas conservé).



Si vous souhaitez lancer et interrompre l'enregistrement manuellement, vous pouvez laisser MODE réglé sur Detect, diminuer le seuil THRESHOLD jusqu'à OFF et lancer l'enregistrement en cliquant sur Start. Pour interrompre l'enregistrement, cliquez sur Stop.

Dans tous les cas, le signal audio enregistré sera stocké dans le Sound qui était en focus au moment où vous avez démarré l'enregistrement.

Une fois l'enregistrement effectué

Voici ce qui se passe une fois l'enregistrement terminé :

- Chaque prise est nommée et sauvegardée sous la forme d'un fichier sur votre disque dur (voir section ↑17.2.6, Emplacement et noms de vos Samples enregistrés).
- Sa forme d'onde apparaît dans l'Affichage de forme d'onde, et son nom apparaît dans la Barre d'information située au-dessus.
- L'enregistrement est automatiquement ajouté à l'Audio Pool du Sound et sélectionné (voir section ↑17.2.5, Contrôler vos enregistrements ci-dessous).
- Un Plug-in Sampler est automatiquement chargé dans le premier Plug-in Slot du Sound, prêt à jouer votre nouvel enregistrement. Tous les Plug-ins précédemment chargés dans ce Sound sont supprimés. Toutefois, si vous enregistrez en mode Loop, un Plug-in Audio est chargé. Si un Plug-in Sampler est déjà présent dans le Slot lorsque vous armez l'enregistrement en mode Loop, le Plug-in Sampler reste en place et vous devrez le remplacer manuellement par le Plug-in Audio si vous le souhaitez. Dans ce cas, toutes les prises enregistrées seront préservées.
- Le Sound Slot adopte le nom de votre enregistrement.
- Si vous avez utilisé le Plug-in Sampler en mode Detect ou Sync, l'enregistrement est assigné à une nouvelle Zone recouvrant l'intégralité des notes et des vélocité dans la page Zone, ce qui permet de jouer directement votre Sample depuis le pad correspondant à son Sound Slot (ou depuis tous les pads si ceux-ci sont en mode Keyboard). Toute les Zones

existantes sont remplacées. Le Sample doit alors être déclenché par des événements MIDI dans le Pattern Editor. Pour plus d'informations concernant les Zones, veuillez consulter la section ↑17.5, Assigner les Samples à des Zones.

- Si vous avez utilisé le Plug-in Audio en mode Loop, la dernière prise enregistrée est automatiquement lue avec le Pattern.



Veuillez remarquer que les Events MIDI du Sound concerné dans le Pattern actuel ne sont pas affectés. Par conséquent, il est possible que votre enregistrement commence immédiatement à être lu au pitch défini par les Events MIDI du Pattern !

17.2.4 Armer, démarrer et arrêter l'enregistrement avec votre contrôleur

► Appuyez sur le Bouton 5 (START) pour armer l'enregistrement.



Si vous souhaitez lancer et interrompre l'enregistrement manuellement, vous pouvez laisser le paramètre MODE réglé sur DETECT, diminuer le niveau de seuil THRESHOLD jusqu'à OFF et lancer l'enregistrement en appuyant sur START (Bouton 5). Pour interrompre l'enregistrement, appuyez sur STOP (Bouton 5).

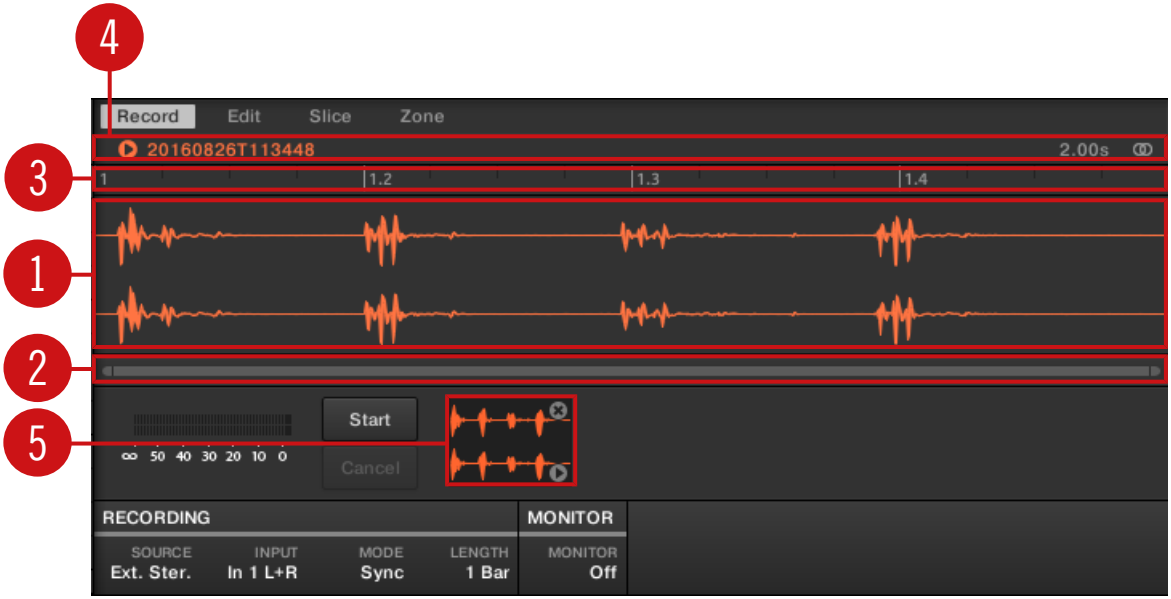
Dans tous les cas, le signal audio enregistré sera stocké dans le Sound qui était en focus au moment où vous avez démarré l'enregistrement.

Sehen Sie dazu auch

- Sélectionner la Source audio et le mode d'enregistrement [→ 882]
- Emplacement et noms de vos Samples enregistrés [→ 895]
- Contrôler vos enregistrements [→ 890]
- Assigner les Samples à des Zones [→ 932]

17.2.5 Contrôler vos enregistrements

Il est possible de visualiser les derniers enregistrements que vous avez réalisés dans le Sound actuel :



L'Affichage de forme d'onde et la Barre d'information affichent un enregistrement.

(1) Affichage de forme d'onde

Affiche la forme d'onde de l'enregistrement sélectionné dans l'Audio Pool (**5**) – par défaut, il s'agit de votre dernier enregistrement.

- Utilisez la roulette de votre souris pour zoomer/dézoomer. Vous pouvez également utiliser la barre de défilement et de zoom (**2**).
- Lorsque le Sample est lu (par ex. si vous appuyez sur le pad correspondant ou si vous cliquez sur la petite icône lecture située dans la Barre d'information (**4**)), une **Tête de lecture** (une ligne verticale blanche) affiche la position actuelle de lecture au sein de la forme d'onde.
- Effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) n'importe où dans la forme d'onde pour ouvrir un **menu contextuel** offrant les commandes suivantes :

Commande	Description
Open containing folder	Ouvre le dossier de votre disque dur contenant le Sample, ce qui vous permettra d'accéder rapidement au fichier original.
Save Sample As…	Ouvre une fenêtre Save Sample As permettant de sauvegarder le Sample enregistré sous un autre nom et/ou à un autre emplacement sur votre ordinateur.

(2) Barre de défilement et de zoom

Cliquez sur la partie principale de la barre de défilement et faites glisser votre souris horizontalement pour faire défiler la forme d'onde horizontalement (suivant l'axe temporel) ; faites glisser la souris verticalement pour zoomer/dézoomer suivant ce même axe temporel. Vous pouvez également cliquer sur la poignée gauche ou droite de la barre de défilement et la faire glisser horizontalement pour zoomer/dézoomer tout en maintenant l'extrémité opposée fixe au sein de la forme d'onde. Double-cliquez sur la partie principale de la barre pour réinitialiser le zoom et afficher l'intégralité de la forme d'onde. Vous pouvez également utiliser la roulette de votre souris pour zoomer/dézoomer lorsque le curseur est placé au-dessus de la forme d'onde (**1**).

(3) Timeline

Affiche l'échelle temporelle en mesures (mode Sync) ou en secondes (mode Detect).

(4) Barre d'information

Affiche le nom du fichier et la durée du Sample enregistré. Cliquez sur la petite icône lecture située à gauche pour écouter le Sample sur le bus Cue (voir section ↑13.2.6, Utiliser le bus de Pré-écoute (Cue) pour plus d'informations). Tout à droite, cliquez sur le petit cercle (ou sur les deux petits cercles) pour basculer entre les affichages de la forme d'onde (**1**) à un ou deux canaux.

(5) Audio Pool

Toutes les prises réalisées depuis que vous avez ouvert le Project actuel sont enregistrées dans l'Audio Pool ; ils y sont représentés par des mini formes d'onde, en dessous de l'Affichage de forme d'onde principal. Les actions suivantes sont disponibles :

- Cliquez sur une prise pour afficher l'enregistrement correspondant – vous pourrez alors éditer plus en détail cet enregistrement à l'aide des autres pages du Sample Editor. Lorsque vous sélectionnez un enregistrement, celui-ci est automatiquement assigné à une nouvelle Zone recouvrant l'intégralité des intervalles de notes et de vélocité dans la page Zone. Toute les Zones existantes sont remplacées.
- Cliquez sur la petite icône lecture située en bas à droite et maintenez le bouton de la souris enfoncé pour écouter le Sample sur le bus Cue, sans devoir le charger dans l'Affichage de forme d'onde ni dans la page Zone.
- Cliquez sur la petite croix située en haut à droite d'une mini forme d'onde pour supprimer cet enregistrement.
- Effectuez un glisser-déposer d'une mini forme d'onde vers un Sound Slot pour charger le Sample dans ce Sound.

Effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur n'importe quelle mini forme d'onde de la Audio Pool pour ouvrir un **menu contextuel** offrant les commandes suivantes :

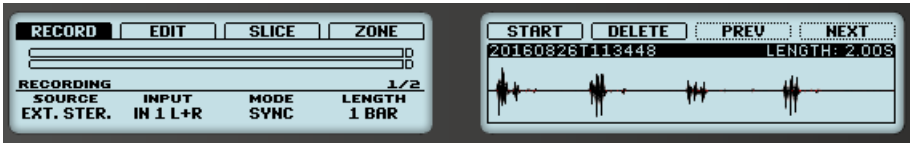
Commande	Description
Supprimer	Supprime la prise affichée de l'Audio Pool. Cette option a le même effet qu'un clic sur la petite croix située en haut à droite de la mini forme d'onde sélectionnée dans l'Audio Pool.
Remove unused recordings	Supprime de l'Audio Pool toutes les prises qui ne sont assignées à aucune Zone dans la page Zone.
Map recordings to zones	Assigne automatiquement tous les enregistrements de l'Audio Pool à des Zones dans la page Zone. Les Zones créées sont définies sur des intervalles de notes adjacents et couvrent l'intégralité de l'intervalle de vélocité. Toute les Zones existantes sont remplacées.



Tous les enregistrements (prises) dans l'Audio Pool sont sauvegardés avec le Project. Lorsque vous fermerez le Project actuel, toutes vos prises seront sauvegardées sous la forme de fichiers audio et seront disponibles pour une utilisation ultérieure dans l'Audio Pool, à moins que vous ne les supprimiez explicitement (dans le logiciel MASCHINE ou dans votre système d'exploitation).

Contrôler vos prises depuis le contrôleur

Il est possible de visualiser sur l'écran droit de votre contrôleur les derniers enregistrements que vous avez réalisés dans le Sound actuel :



Le Sample enregistré est affiché sur l'écran droit.

Le nom et la durée du Sample affiché sont indiqués au-dessus de la forme d'onde. Lorsque la lecture du Sample est lancée (par ex. en appuyant sur le pad complètement allumé), une Tête de lecture (ligne verticale) affiche la position actuelle de lecture au sein de la forme d'onde.

► Tournez le Curseur 5 pour zoomer sur la forme d'onde du Sample, et le Curseur 6 pour la faire défiler.

Utiliser l'Audio Pool

Tous les enregistrements réalisés depuis que vous avez ouvert le Project actuel sont enregistrés dans l'Audio Pool. Les actions suivantes sont disponibles :

- Pour parcourir vos divers enregistrements, appuyez sur le Bouton 7 (PREV) et sur le Bouton 8 (NEXT).
- L'enregistrement sélectionné est automatiquement chargé dans le Plug-in, prêt à être joué.
    - Si vous utilisez le Plug-in Sampler, vous pouvez éditer l'enregistrement sélectionné plus en détail à l'aide des autres pages du mode Sampling. Lorsque vous sélectionnez un enregistrement, celui-ci est automatiquement assigné à une nouvelle Zone recouvrant l'intégralité des intervalles de notes et de vélocité dans la page ZONE. Toute les Zones existantes sont remplacées.
    - Si vous utilisez le Plug-in Audio, vous pouvez choisir le mode de lecture, le moteur ainsi que le tempo et la longueur de la source dans le panneau de contrôle.
- Si vous avez utilisé le Plug-in Sampler, vous pouvez appuyer sur le pad complètement allumé (le Sound Slot en focus) pour écouter l'enregistrement affiché sur le bus Cue (bus de Pré-écoute ; voir section ↑13.2.6, Utiliser le bus de Pré-écoute (Cue) pour plus d'informations).

- Appuyez sur le Bouton 6 (DELETE) pour supprimer l'enregistrement sélectionné.

Tous les enregistrements (prises) dans l'Audio Pool sont sauvegardés avec le Project. Lorsque vous fermerez le Project actuel, toutes vos prises seront sauvegardées sous la forme de fichiers audio et seront disponibles pour une utilisation ultérieure, à moins que vous ne les supprimiez explicitement (dans le logiciel MASCHINE ou dans votre système d'exploitation).

17.2.6 Emplacement et noms de vos Samples enregistrés

Par défaut, les Samples enregistrés (prises) sont sauvegardés dans le sous-dossier Recordings de votre Standard User Directory, comme défini dans le volet User de la page Library du panneau Preferences (voir ↑3.6.4, Preferences – page Default). Si vous activez l'option Prefer Project Folder située dans page General du panneau Preferences (voir ↑3.6.1, Preferences – page General), les Samples enregistrés seront sauvegardés dans un sous-dossier Recordings du dossier de sauvegarde de votre Project.

Les Samples enregistrés sont automatiquement nommés avec le format suivant :

[AAMMJJ]T[HHMMSS].wav

Dans le nom ci-dessus, [AAMMJJ] représente la date courante (année, mois, jour, tous écrits avec deux chiffres), et [HHMMSS] représente l'heure de l'enregistrement (heures, minutes, secondes, tous écrits avec deux chiffres).

17.3 Éditer un Sample

Dans le logiciel, la page Edit du Sample Editor, et son équivalent sur votre contrôleur, la page EDIT du mode Sampling, permettent toutes deux d'ajuster les points de début et de fin d'un Sample ou d'une Slice, ainsi que d'appliquer diverses fonction de traitement audio destructif aux parties du Sample de votre choix.

L'édition des Samples est uniquement possible dans le Plug-in Sampler et non dans le Plug-in Audio. Si vous souhaitez éditer un Sample dans le Plug-in Audio, vous devez d'abord remplacer celui-ci par un Plug-in Sampler puis revenir ensuite au Plug-in Audio.

Quel Sample est affiché dans la page Edit ?

La page Edit (page EDIT sur votre contrôleur) affiche toujours le Sample correspondant à la Zone actuellement sélectionnée (voir section ↑17.5.3, Sélectionner et gérer les Zones dans la Zone List pour plus d'informations concernant la sélection des Zones), et toutes vos actions sur cette page affecteront ce Sample spécifique. Par exemple :

- Si vous venez d'enregistrer un Sample, il apparaîtra directement ici. Si vous avez enregistré plusieurs Samples, le Sample sélectionné dans la Recording History (par défaut, il s'agit du dernier Sample enregistré) apparaîtra ici ; voir section ↑17.2.5, Contrôler vos enregistrements pour plus d'informations concernant la Recording History.
- Si le Sample de ce Sound est déjà découpé en Slices, chaque Slice dispose de sa propre Zone, et la Slice correspondant à la Zone en focus apparaîtra ici. Pour plus d'informations concernant le découpage (ou « slicing ») des Samples, veuillez consulter la section ↑17.4, Découper un Sample en Slices.

17.3.1 Utilisation de la page Edit

► En haut du Sample Editor, cliquez sur l'onglet Edit pour ouvrir la page Edit.

La page Edit a l'aspect suivant :



La page Edit dans le logiciel.

(1) Affichage de forme d'onde

Affiche la forme d'onde du Sample correspondant à la Zone en focus. L'Affichage de forme d'onde offre les outils suivants :

- Déposez n'importe quel Sample sur la forme d'onde pour remplacer le Sample actuel dans la Zone en focus. Si aucun Sample n'est encore chargé, cela a pour effet de charger automatiquement un Plug-in Sampler dans le Sound, et de créer pour le Sample déposé une Zone recouvrant l'intégralité des intervalles de notes et de vélocité.
- Utilisez la roulette de votre souris pour zoomer/dézoomer. Vous pouvez également utiliser la barre de défilement et de zoom (**4**).

- **Région de lecture** : les marqueurs S et E indiquent respectivement les points de début et de fin de la Région de lecture du Sample. Faites-les glisser à l'aide de la souris pour modifier la portion du Sample qui sera jouée. Ceci peut aussi être effectué à l'aide des contrôles de la section PLAY RANGE (**5**).
- **Région de bouclage** : si une boucle a été définie au sein du Sample, elle sera également indiquée sur la forme d'onde. Vous pourrez alors ajuster la boucle en faisant glisser ses extrémités, ou déplacer la boucle entière en faisant glisser sa barre de titre. Les boucles peuvent être créées et ajustées dans la page Zone – voir section ↑17.5.4, Sélectionner et éditer les Zones en Affichage Map. Veuillez remarquer que les boucles sont toujours définies à l'intérieur de la Région de lecture. Aussi, si vous rapprochez les points de départ et de fin du Sample l'un de l'autre, gardez à l'esprit que vous risquez de rétrécir la boucle !
- **Tête de lecture** : lorsque la lecture du Sample est lancée (par ex. en appuyant sur le pad correspondant ou en cliquant sur la petite icône lecture située dans la Barre d'information (**2**)), une Tête de lecture (une ligne verticale blanche) affiche la position actuelle de lecture au sein de la forme d'onde.
- **Région sélectionnée** : cliquez, maintenez le bouton enfoncé et faites glisser la souris pour créer une Région sélectionnée. La Région sélectionnée permet de définir la portion du fichier audio à laquelle les fonctions de traitement de l'Audio Toolbar (**7**) seront appliquées. Ajustez la Région sélectionnée en faisant glisser ses extrémités, ou déplacez-la entièrement en faisant glisser sa partie supérieure. Double-cliquez n'importe où dans la forme d'onde pour établir la Région sélectionnée sur la Région de lecture (c-à-d pour sélectionner tout ce qui est compris entre les marqueurs S et E). Vous pouvez également sélectionner des régions spécifiques à l'aide du menu contextuel (voir ci-dessous) ainsi que des contrôles de la section SELECTION RANGE (**6**).
- **Menu contextuel** : effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) n'importe où dans la forme d'onde pour ouvrir un menu contextuel offrant les commandes suivantes :

Commande	Description
Deselect	Annule la Région sélectionnée actuelle.
Select All	Sélectionne l'intégralité du Sample.
Select Play Range	Sélectionne la Région de lecture, c-à-d la région comprise entre les marqueurs S et E. Cette commande est équivalente à un double-clic effectué n'importe où dans la forme d'onde.

Commande	Description
Select Loop	Sélectionne la Région de bouclage.
Open containing folder	Ouvre le dossier de votre disque dur contenant le Sample, ce qui vous permettra d'accéder rapidement au fichier original.
Save Sample As…	Ouvre une fenêtre Save Sample As permettant de sauvegarder le Sample sous un autre nom et/ou à un autre emplacement sur votre ordinateur.

(2) Barre d'information

Affiche le nom du fichier et la durée du Sample enregistré. Cliquez sur la petite icône lecture située à gauche pour écouter le Sample sur le bus Cue (voir section ↑13.2.6, Utiliser le bus de Pré-écoute (Cue) pour plus d'informations). Tout à droite, cliquez sur le petit cercle (ou sur les deux petits cercles) pour basculer entre les affichages de la forme d'onde (**1**) à un ou deux canaux.

(3) Timeline

Affiche l'échelle temporelle en secondes.

(4) Barre de défilement et de zoom

Cliquez sur la partie principale de la barre de défilement et faites glisser votre souris horizontalement pour faire défiler la forme d'onde horizontalement (suivant l'axe temporel) ; faites glisser la souris verticalement pour zoomer/dézoomer suivant ce même axe temporel. Vous pouvez également cliquer sur la poignée gauche ou droite de la barre de défilement et la faire glisser horizontalement pour zoomer/dézoomer tout en maintenant l'extrémité opposée fixe au sein de la forme d'onde. Double-cliquez sur la partie principale de la barre pour réinitialiser le zoom et afficher l'intégralité de la forme d'onde. Vous pouvez également utiliser la roulette de votre souris pour zoomer/dézoomer lorsque le curseur est placé au-dessus de la forme d'onde (**1**).

(5) Section PLAY RANGE

Permet de définir la région qui sera lue lorsque vous déclenchez une note. Ajustez les points de début et de fin au sein du Sample à l'aide des paramètres Start et End. Vous pouvez également effectuer ce réglage en faisant glisser les marqueurs S et E au sein de l'Affichage de forme d'onde (**1**) à l'aide de la souris, comme décrit précédemment.

(6) Section SELECTION RANGE

Permet de définir la région à laquelle les fonctions de traitement audio seront appliquées. Vous pouvez également sélectionner cette région en cliquant-glissant votre souris sur l'Affichage de forme d'onde (**1**), comme décrit précédemment.

(**7**) **Audio Toolbar**

Fournit un ensemble de fonctions de traitement audio destructif destinées à modifier votre Sample. Ces fonctions seront appliquées à la Région sélectionnée actuelle. Les fonctions disponibles sont décrites dans la section ↑17.3.2, Fonctions d'édition audio ci-dessous.



Il est également possible d'éditer les Régions de lecture et de bouclage dans la page Zone. Voir section ↑17.5.6, Régler les paramètres de Zone pour plus d'informations.

Utiliser la page EDIT avec votre contrôleur

► En mode Sampling, appuyez sur le Bouton 2 pour accéder à la page EDIT.



La page EDIT sur le contrôleur.

L'écran droit affiche la **forme d'onde** du Sample sélectionné.

- Tournez le Curseur 5 pour zoomer sur la forme d'onde du Sample, et le Curseur 6 pour la faire défiler.
- Au-dessus de la forme d'onde, la Barre d'information indique le nom et la durée du Sample.
- La lecture du Sample peut être lancée à tout moment, en appuyant sur le pad correspondant sur votre contrôleur. Lorsque le Sample est joué, la Tête de lecture (la ligne verticale) indique sur l'écran la position actuelle de lecture au sein de la forme d'onde.

Les paramètres disponibles en bas de l'écran gauche sont répartis sur deux Pages :

► Utilisez les boutons Page situés à gauche des écrans pour sélectionner la page souhaitée.

Page 1 – Paramètres PLAY RANGE

Les paramètres de la page PLAY RANGE permettent de définir la région qui sera lue lorsque vous déclencherez une note.



La page EDIT sur le contrôleur, page 1 sur 2 : réglage de la Région de lecture du Sample.

Paramètre	Description
START (Curseur 1)	Permet d'ajuster le point de début de la Région de lecture du Sample.
END (Curseur 2)	Permet d'ajuster le point de fin de la Région de lecture du Sample.

Maintenez SHIFT enfoncé tout en tournant les Curseurs pour régler les paramètres de manière plus fine.

Dans la forme d'onde affichée sur l'écran droit, les régions situées en-dehors de la Région de lecture sont grisées.

Si une boucle a été définie au sein du Sample, elle sera également indiquée sur la forme d'onde. Les boucles peuvent être créées et ajustées dans la page Zone – voir section ↑17.5.4, Sélectionner et éditer les Zones en Affichage Map. Veuillez remarquer que les boucles sont toujours définies à l'intérieur de la Région de lecture. Aussi, si vous rapprochez les points de départ et de fin du Sample l'un de l'autre, gardez à l'esprit que vous risquez de rétrécir la boucle !

Page 2 – Paramètres SELECTION RANGE

Les paramètres de la page SELECTION RANGE permettent de définir la région à laquelle les fonctions de traitement audio seront appliquées.



La page EDIT sur le contrôleur, page 2 sur 2 : réglage de la Région sélectionnée du Sample.

Paramètre	Description
START (Curseur 1)	Permet d'ajuster le point de début de la Région sélectionnée du Sample.
END (Curseur 2)	Permet d'ajuster le point de fin de la Région sélectionnée du Sample.

Maintenez SHIFT enfoncé tout en tournant les Curseurs pour régler les paramètres de manière plus fine.

Sur l'écran droit, la Région sélectionnée apparaît en surbrillance.

Si vous modifiez la Région de lecture, la Région sélectionnée sera automatiquement établie sur la nouvelle Région de lecture.

Édition audio

La page EDIT fournit diverses fonctions dédiées à l'édition audio permettant de traiter votre Sample. Ces fonction sont accessibles à l'aide des Boutons 5-8 situés au-dessus de l'écran droit ; elles sont décrites en détail dans la section ↑17.3.2, Fonctions d'édition audio.

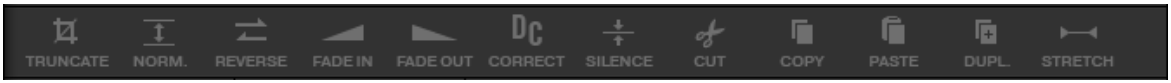
17.3.2 Fonctions d'édition audio

Dans la page Edit, l'Audio Toolbar met de nombreuses fonctions à votre disposition. Ces fonctions s'appliqueront à la région sélectionnée du Sample, définie par les paramètres Start et End de la section SELECTION RANGE (voir ↑17.3.1, Utilisation de la page Edit ci-dessus).

- Pour appliquer une fonction audio à la région sélectionnée de votre Sample, cliquez sur l'icône de votre choix dans l'Audio Toolbar.

Ces fonctions d'édition audio sont destructives, c'est-à-dire qu'elles modifient le matériau audio du Sample. Cependant, votre Sample original n'est pas modifié : lors de l'application de chaque fonction audio, une nouvelle copie séparée du Sample est sauvegardée !

Les paramètres de lecture du Sample (par ex. accordage, enveloppe d'amplitude, etc.) peuvent être ajustés dans la page Zone. Voir section ↑17.5.4, Sélectionner et éditer les Zones en Affichage Map pour plus d'informations.



L'Audio Toolbar.

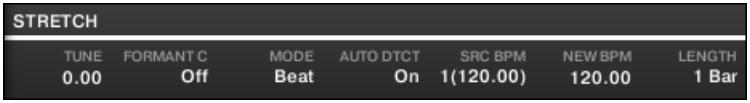
L'Audio Toolbar donne accès aux fonctions de traitement audio suivantes :

Commande	Description
TRUNCATE	Cette fonction supprime les parties du Sample se trouvant à l'extérieur de la région sélectionnée.
NORM. (Normalize)	Cette fonction augmente le volume de la région sélectionnée jusqu'à la valeur maximale possible sans saturation.
REVERSE	Cette fonction inverse la région sélectionnée du Sample.
FADE IN	Cette fonction applique un fade in (augmentation du volume à partir de zéro) à la région sélectionnée du Sample.
FADE OUT	Cette fonction applique un fade out (diminution du volume jusqu'à zéro) à la région sélectionnée du Sample.
DC CORRECT	Cette fonction supprime le DC offset. Le DC offset (« Direct Current offset », ou « décalage de composante continue ») est un décalage constant indésirable incorporé au signal, qui peut être causé par certains appareils de traitement audio. Ce décalage peut notamment gâcher une partie de la marge de niveau disponible.
SILENCE	Cette fonction réduit au silence la région sélectionnée du Sample.
CUT	Cette fonction supprime la région sélectionnée du Sample et la place dans le presse-papier pour un éventuel usage ultérieur.

Commande	Description
COPY	Cette fonction copie la région sélectionnée du Sample dans le presse-papier pour un usage ultérieur.
PASTE	Cette fonction colle la région coupée/copiée du Sample, remplaçant ainsi la région du Sample actuellement sélectionnée.
DUPL. (Duplicate)	Cette fonction duplique la région sélectionnée du Sample. La copie est placée juste après la région originale.
STRETCH	Cette fonction permet d'appliquer un time stretch (étirement temporel) et /ou un pitch shift (décalage de hauteur) à la région sélectionnée du Sample. Voir ci-dessous pour une description détaillée.

Time Stretching / Pitch Shifting

Si vous sélectionnez STRETCH dans l'Audio Toolbar, le bas de la page Edit affichera les contrôles suivants :



Les contrôles de stretch, en bas de la page Edit.

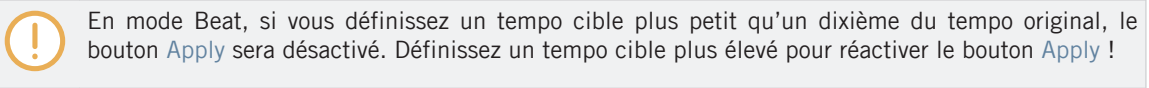
Ces contrôles vous permettront de régler les paramètres de la fonction de time stretch / pitch shift avant de l'appliquer à la région sélectionnée. Le pitch shift (décalage de hauteur) et le time stretch (étirement temporel) peuvent être appliqués indépendamment.

Les paramètres suivants sont disponibles :

Paramètre	Description
Section STRETCH	
TUNE	Ajuste le décalage de hauteur (pitch shifting) à appliquer (en demi-tons et cents). Laissez ce paramètre à 0.00 pour conserver la hauteur tonale originale intacte.

Paramètre	Description
FORMANT C (Correction de Formant)	Active/désactive la correction de formant. La correction de formant permet au signaux audio ayant subi un pitch shift de conserver autant que possible le timbre (ou « couleur ») de l'original. Cela peut s'avérer particulièrement pratique pour les instruments mélodiques.
MODE	Permet de choisir entre les modes Beat et Free : En mode Beat, le nouveau tempo est défini relativement à la signature rythmique (les beats et les mesures) du signal audio original. Ceci peut être très utile si vous avez samplé une boucle possédant un rythme clairement défini (par exemple une boucle de batterie). En mode Free, le nouveau tempo est défini indépendamment de la signature rythmique de la source. Cela convient plutôt à des Samples non rythmiques. Un seul paramètre est disponible dans ce mode : SPEED (voir ci-dessous).
AUTO DTCT (Auto Détection, mode Beat uniquement)	Lorsque cette option est activée, MASCHINE détecte automatiquement le tempo du signal audio original.
SRC BPM (Tempo de la Source, mode Beat uniquement)	Permet de définir le tempo du signal audio original (en BPM). Ce tempo se définit de diverses manières, en fonction de la valeur AUTO DTCT : Si AUTO DTCT est activé, vous pouvez définir la durée (en mesures) du signal audio original. Vous pouvez choisir entre 1/2, 1 et 2 mesures. Le nombre entre crochets indique le tempo résultant (en BPM, ou beats par minute), calculé à partir du nombre de mesures que vous avez défini et de la valeur de tempo détectée. Si AUTO DTCT est désactivé, vous pouvez définir directement le tempo du signal audio original (en BPM).
NEW BPM (mode Beat uniquement)	Définit le tempo cible pour le signal audio après le time stretch (en BPM).

Paramètre	Description
LENGTH (Longueur de Stretch, mode Beat avec Auto Détection activée uniquement)	Si AUTO DTCT est activé, vous pouvez définir la longueur désirée pour l'audio cible (en mesures). Veuillez noter que tout changement de la valeur SRC BPM (voir ci-dessus) se répercutera directement sur cette valeur LENGTH. Une fois défini le nombre de mesures dans le signal audio source, vous pouvez définir ici un autre nombre de mesures, ce qui divisera ou multipliera en conséquence le tempo de l'audio cible. Les valeurs disponibles sont 1/16, 1/8, 1/4, 1/2, 1, 2, 4, et 8, ainsi que les valeurs de triolet correspondantes.
SPEED (en mode Free uniquement)	Ajuste le nouveau tempo relativement au tempo original (en pourcentage). La valeur minimale est 10 %.



En mode Beat, si vous définissez un tempo cible plus petit qu'un dixième du tempo original, le bouton Apply sera désactivé. Définissez un tempo cible plus élevé pour réactiver le bouton Apply !

- Une fois les paramètres réglés aux valeurs désirées, cliquez sur Apply pour appliquer la fonction de pitch shift et/ou de time stretch à la région sélectionnée du Sample, ou cliquez sur Cancel pour laisser le Sample intact.

Fonctions d'édition audio sur le contrôleur

La page EDIT fournit plusieurs fonctions supplémentaires dédiées à l'édition audio afin de traiter votre Sample.



Les fonctions d'édition audio, sur l'écran droit du contrôleur.

1. Utilisez les Boutons 5 et 6 pour sélectionner la fonction audio désirée.
2. Appuyez sur le Bouton 8 pour appliquer la fonction audio sélectionnée.

→ La fonction audio s'appliquera à la région sélectionnée de votre Sample, définie par les paramètres START et END de la section SELECTION RANGE de la page 2 (voir ↑17.3.1, Utilisation de la page Edit ci-dessus).



Ces fonctions de traitement audio sont destructives, c'est-à-dire qu'elles modifient le matériau audio du Sample. Cependant, votre Sample original n'est pas modifié : lors de l'application de chaque fonction audio, une nouvelle copie séparée du Sample est sauvegardée !



Les paramètres de lecture du Sample (par ex. accordage, enveloppe d'amplitude, etc.) peuvent être ajustés dans la page ZONE. Voir section ↑17.5.4, Sélectionner et éditer les Zones en Affichage Map pour plus d'informations.

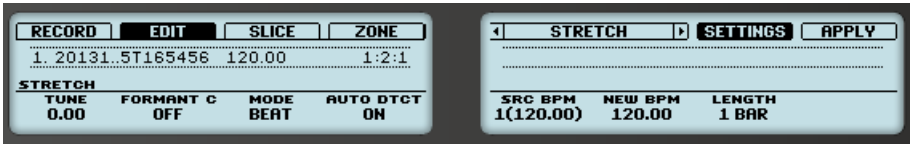
Les fonctions disponibles sont les suivantes :

Paramètre	Description
TRUNCATE	Cette fonction supprime les parties du Sample se trouvant à l'extérieur de la région sélectionnée.
NORMALIZE	Cette fonction augmente le volume de la région sélectionnée jusqu'à la valeur maximale possible sans saturation.
REVERSE	Cette fonction inverse la région sélectionnée du Sample.
FADE IN	Cette fonction applique un fade in (augmentation du volume à partir de zéro) à la région sélectionnée du Sample.
FADE OUT	Cette fonction applique un fade out (diminution du volume jusqu'à zéro) à la région sélectionnée du Sample.
FIX DC	Cette fonction supprime le DC offset. Le DC offset (« Direct Current offset », ou « décalage de composante continue ») est un décalage constant indésirable incorporé au signal, qui peut être causé par certains appareils de traitement audio. Ce décalage peut notamment gâcher une partie de la marge de niveau disponible.
SILENCE	Cette fonction réduit au silence la région sélectionnée du Sample.
CUT	Cette fonction supprime la région sélectionnée du Sample et la place dans le presse-papier pour un éventuel usage ultérieur.

Paramètre	Description
COPY	Cette fonction copie la région sélectionnée du Sample dans le presse-papier pour un usage ultérieur.
PASTE	Cette fonction colle la région coupée/copiée du Sample, remplaçant ainsi la région du Sample actuellement sélectionnée.
DUPLICATE	Cette fonction duplique la région sélectionnée du Sample. La copie est placée juste après la région originale.
STRETCH	Cette fonction permet d'appliquer un time stretch (étirement temporel) et /ou un pitch shift (décalage de hauteur) à la région sélectionnée du Sample. Voir ci-dessous pour une description détaillée.

Time Stretching / Pitch Shifting

Lorsque STRETCH est sélectionné, appuyez sur le Bouton 7 (SETTINGS) pour régler les paramètres de la fonction de time stretch / pitch shift avant de l'appliquer à la région sélectionnée. Utilisez les Curseurs 1–8 pour régler les paramètres. Le pitch shift (décalage de hauteur) et le time stretch (étirement temporel) peuvent être appliqués indépendamment.



Les paramètres de la fonction Stretch.

Les Curseurs 1–8 donnent accès aux fonctions suivantes :

Paramètre	Description
Section STRETCH	
TUNE	Ajuste le décalage de hauteur (pitch shifting) à appliquer (en demi-tons et cents). Laissez ce paramètre à 0.00 pour conserver la hauteur tonale originale intacte.

Paramètre	Description
FORMANT C (Correction de Formant)	Active/désactive la correction de formant. La correction de formant permet au signaux audio ayant subi un pitch shift de conserver autant que possible le timbre (ou « couleur ») de l'original. Cela peut s'avérer particulièrement pratique pour les instruments mélodiques.
MODE	Permet de choisir entre les deux modes de time stretch. **BEAT** : En mode Beat, le nouveau tempo est défini relativement à la signature rythmique (les beats et les mesures) du signal audio original. Ceci peut être très utile si vous avez samplé une boucle possédant un rythme clairement défini (par exemple une boucle de batterie). **FREE** : En mode Free, le nouveau tempo est défini indépendamment de la signature rythmique de la source. Cela convient plutôt à des Samples non rythmiques. Un seul paramètre est disponible dans ce mode : SPEED (voir ci-dessous).
AUTO DTCT (Auto Détection, mode Beat uniquement)	Si AUTO DTCT (Auto Détection) est activé, MASCHINE détecte automatiquement le tempo du signal audio original.
SRC BPM (Tempo de la Source, mode Beat uniquement)	SRC BPM (Tempo de la Source) permet de définir le tempo du signal audio original (en BPM). Ce tempo se définit de diverses manières, en fonction de la valeur AUTO DTCT : Si AUTO DTCT est activé, vous pouvez définir la durée (en mesures) du signal audio original. Vous pouvez choisir entre 1/2, 1 et 2 mesures. Le nombre entre crochets indique le tempo résultant (en BPM, ou beats par minute), calculé à partir du nombre de mesures que vous avez défini et de la valeur de tempo détectée. Si AUTO DTCT est désactivé, vous pouvez définir directement le tempo du signal audio original (en BPM).
NEW BPM (en mode Beat uniquement)	Définit le tempo cible pour le signal audio après le time stretch (en BPM).

Paramètre	Description
LENGTH (Longueur de Stretch, mode Beat avec Auto Détection activée uniquement)	Si AUTO DTCT est activé, vous pouvez définir la longueur désirée pour l'audio cible (en mesures). Veuillez noter que tout changement de la valeur SRC BPM (voir ci-dessus) se répercutera directement sur cette valeur LENGTH. Une fois défini le nombre de mesures dans le signal audio source, vous pouvez définir ici un autre nombre de mesures, ce qui divisera ou multipliera en conséquence le tempo de l'audio cible. Les valeurs disponibles sont 1/16, 1/8, 1/4, 1/2, 1, 2, 4, et 8, ainsi que les valeurs de triolet correspondantes.
SPEED (en mode Free uniquement)	Ajuste le nouveau tempo relativement au tempo original (en pourcentage). La valeur minimale est 10 %.



En mode Beat, si vous définissez un tempo cible (NEW BPM) plus petit qu'un dixième du tempo original (SRC BPM), le Bouton 8 (APPLY) sera grisé et désactivé. Définissez un tempo cible plus élevé pour réactiver le Bouton !

- Une fois les paramètres réglés aux valeurs désirées, appuyez sur le Bouton 8 (APPLY) pour appliquer la fonction de pitch shift et/ou de time stretch à la région sélectionnée du Sample. Si vous ne désirez pas utiliser la fonction Stretch, appuyez à nouveau sur le Bouton 7 (SETTINGS) pour revenir à la sélection des fonctions audio.

17.4 Découper un Sample en Slices

Le découpage en tranches (« slicing ») permet de hacher les boucles pour en extraire des Sounds individuels (les coups isolés d'une boucle de batterie, par exemple) ; cela s'avère également utile pour préparer une boucle pour la lire à un autre tempo sans modifier le pitch ni le placement rythmique original. Les **Slices** ainsi produites pourront ensuite être exportées dans différentes notes d'un même Sound ou bien dans différents Sounds d'un même Group.

La page Slice du Sample Editor dans le logiciel et la page SLICE équivalente du mode Sampling de votre contrôleur vous permettent de découper vos Samples de diverses manières.

Voici la méthode classique de découpage des Samples :

1. Ouvrez la page Slice (page SLICE sur le contrôleur) : ↑17.4.1, Ouvrir la page Slice.
2. Choisissez une méthode de découpage et effectuez quelques réglages dépendant de la méthode choisie : ↑17.4.2, Ajuster les réglages de Slicing.
3. Si vous le souhaitez, ajustez manuellement les Slices proposées : ↑17.4.4, Ajuster manuellement vos Slices.
4. Appliquez le découpage à votre Sample et exportez les Slices – soit sur place, soit dans un autre Sound/Group : ↑17.4.5, Procéder au découpage.

Quel Sample est affiché dans la page Slice ?

La page Slice (page SLICE sur votre contrôleur) affiche toujours le Sample correspondant à la Zone actuellement sélectionnée (voir section ↑17.5.3, Sélectionner et gérer les Zones dans la Zone List pour plus d'informations concernant la sélection des Zones), et toutes vos actions sur cette page affecteront ce Sample spécifique. Par exemple :

- Si vous venez d'enregistrer un Sample, il apparaîtra directement ici. Si vous avez enregistré plusieurs Samples, le Sample sélectionné dans la Recording History (par défaut, il s'agit du dernier Sample enregistré) apparaîtra ici – voir section ↑17.2, Recording Audio pour plus d'informations concernant l'enregistrement des Samples.
- Vous pouvez également déposer un Sample sur le Sound Slot en focus ou directement sur la page Slice depuis le Browser ou depuis votre système d'exploitation. Le Sample apparaîtra sur la page et remplacera tout Sample précédemment chargé dans ce Sound.

Sehen Sie dazu auch

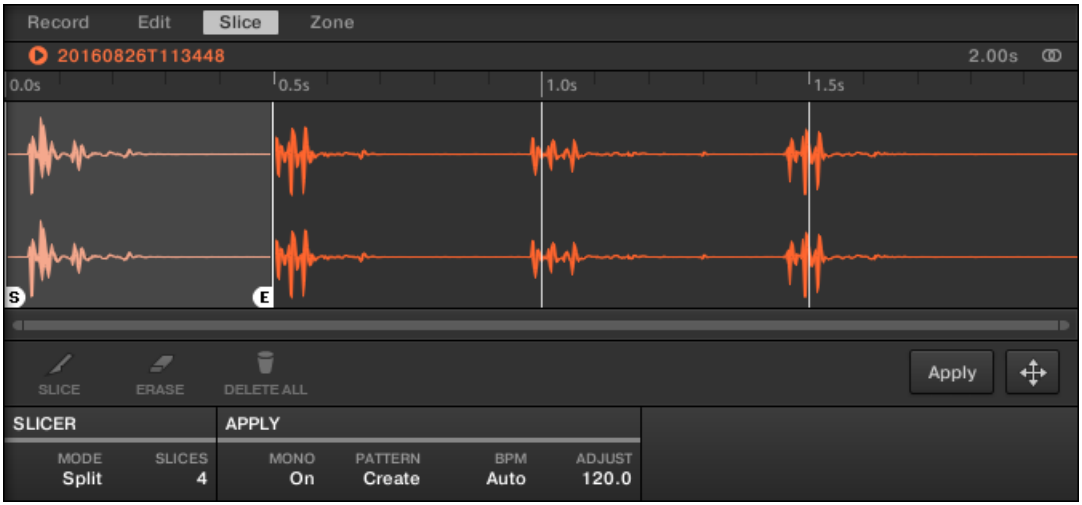
- Sélectionner et gérer les Zones dans la Zone List [→ 935]
- Recording Audio [→ 880]

17.4.1 Ouvrir la page Slice

Dans le logiciel, le découpage des Samples s'effectue sur la page Slice du Sample Editor.

► En haut du Sample Editor, cliquez sur l'onglet Slice pour ouvrir la page Slice.

La page Slice a l'aspect suivant :



La page Slice dans le logiciel.

Ouvrir la page SLICE sur votre contrôleur

► En mode Sampling, appuyez sur le Bouton 3 pour accéder à la page SLICE.

La page SLICE a l'aspect suivant :



La 1ère page SLICE sur le contrôleur.

17.4.2 Ajuster les réglages de Slicing

En bas de la page Slice, vous pouvez ajuster les réglages définissant la manière dont les Slices seront créées à partir du Sample.



Ajustez les réglages de Slicing en bas de la page Slice.

Toute modification de ces réglages affectera directement le nombre et la position des marqueurs Slice affichés sur la forme d'onde se trouvant juste au-dessus.

Vous pouvez pré-écouter à tout moment les Slices proposées sur le bus Cue (voir section ↑13.2.6, Utiliser le bus de Pré-écoute (Cue) pour plus d'informations), en appuyant sur les pads allumés ou en cliquant sur les Slices dans l'Affichage de forme d'onde.

Les paramètres suivants sont disponibles :

Paramètre	Description
Section SLICER	
MODE	Vous pouvez sélectionner ici l'un des modes suivants : *Split*, *Grid*, *Detect* ou *Manual* : **Mode Detect** : Le Sample est découpé selon les transitoires détectées. **Mode Split** : Le Sample est découpé en Slices de taille égale. **Mode Grid** : Le Sample est découpé en tranches dont la longueur est définie par une valeur rythmique. **Mode Manual** : Positionnez les Slices manuellement avec les pads de votre contrôleur ou ajustez les points de début et de fin d'une Slice.
SLICES (modes Split et Grid uniquement)	Lorsque MODE est réglé sur Split (voir ci-dessus), SLICES permet de choisir le nombre de Slices : 4, 8, 16 ou 32. Lorsque MODE est réglé sur Grid (voir ci-dessus), SLICES permet de choisir la durée des Slices, en valeurs rythmiques : 4th (noire), 8th (croche), 16th (double croche) ou 32th (triple croche).

Paramètre	Description
AUTO-SNAP (mode Manual uniquement)	Disponible dans le mode Manual du Sample Slicer, la fonction Auto-Snap aligne automatiquement les Slices (créées manuellement en appuyant sur les pads) sur les transitoires les plus proches. Vous pouvez désactiver ce comportement afin que les Slices soient placées exactement aux instants où vous les créez. Pour pouvoir utiliser la fonction Auto-Snap, vous devez attendre que le Sample sur lequel vous travaillez soit analysé – l'analyse, certes très rapide, prend plus de temps pour les fichiers audio plus longs.
SENSITIVITY (mode Detect uniquement)	Lorsque MODE est réglé sur Detect (voir ci-dessus), SENSITIVITY permet d'ajuster la sensibilité de la détection des transitoires. Les valeurs élevées entraînent la création d'un plus grand nombre de Slices car un plus grand nombre de transitoires est détecté, tandis que les valeurs faibles entraînent la création d'un plus petit nombre de Slices. Ce paramètre doit être ajusté jusqu'à ce que toutes les tranches « pertinentes » (musicalement parlant) soient détectées dans la forme d'onde.
Section APPLY	

Paramètre	Description
MONO	L'option mono du Sample Slicer vous permet de régler automatiquement les voix et Choke Group de toutes les tranches du Sample sur la valeur 1 lorsque vous exportez les tranches vers un Group. Cette fonction vous fait gagner du temps ; elle est pratique lorsque vous ne voulez pas avoir de nombreux samples déclenchés ou se répétant en même temps, par exemple lorsque vous découpez en tranches une boucle de batterie et déclenchez les coups individuels pour créer un nouveau motif. Lorsque Mono est sélectionné et les tranches exportées vers un Group, la polyphonie du Sampler est automatiquement réduite à 1 afin qu'une seule voix soit jouée à la fois. Le Choke Group est également réglé automatiquement sur 1 afin que chaque pad frappé ait la priorité sur le précédent, chaque tranche coupant ainsi automatiquement la précédente. On peut trouver cette fonctionnalité sur les anciennes boîtes à rythme (une utilisation typique est d'« étouffer » le son de charley ouverte lorsque le son de charley fermée est joué), mais également sur les synthétiseurs monophoniques, qui ne peuvent jouer qu'une note à la fois.
BPM (mode BPM)	Permet de sélectionner la manière dont le tempo est défini : si vous sélectionnez *Auto*, MASCHINE détectera le tempo automatiquement. Si vous sélectionnez *Manual*, vous pourrez saisir manuellement le tempo, en BPM.
ADJUST	Si BPM est réglé sur Auto, vous pouvez choisir entre le tempo détecté par MASCHINE, la moitié de ce tempo ou le double de ce tempo. Si BPM est réglé sur Manual, vous pouvez ajuster le tempo manuellement.

Paramètre	Description
Section ENGINE	**(mode Detect uniquement)**
ZERO-X (Zero Crossing, mode Detect uniquement)	Lorsque MODE est réglé sur Detect, activez l'option ZERO-X pour forcer les délimitation des Slices détectées à être décalées aux emplacements les plus proches où le signal audio est égal à zéro. Ceci peut s'avérer bien pratique pour éviter les craquements lors de la lecture des Slices dans un autre ordre.

Ajuster les réglages de Slicing avec le contrôleur

En bas de l'écran gauche, vous pouvez ajuster les réglages définissant la manière dont les Slices seront créées à partir du Sample.



Ajustez les réglages de Slicing à l'aide des Boutons 1-4.

Toute modification de ces réglages affectera directement le nombre et la position des marqueurs Slice affichés sur la forme d'onde visible sur les écrans.

Sélectionner et pré-écouter les Slices à l'aide des pads

Les Slices sont à tout moment accessibles à l'aide de vos pads : le pad complètement allumé signale la Slice sélectionnée, et les pads faiblement éclairés représentent les autres Slices.

- Appuyez sur un pad faiblement ou complètement éclairé pour lancer la lecture de la Slice correspondante sur le bus Cue (voir section ↑13.2.6, Utiliser le bus de Pré-écoute (Cue) pour plus d'informations).

> Pour plus d'informations concernant le Channel Cue (canal de Pré-écoute), veuillez consulter la section ↑13.2.6, Utiliser le bus de Pré-écoute (Cue).

S'il y a plus de 16 Slices, vous pouvez choisir le groupe de 16 Slices déclenchées par vos pads :

► S'il y a plus de 16 Slices, appuyez sur SHIFT + Bouton 7 ou 8 pour respectivement décaler le contrôle des pads aux 16 Slices précédentes/suivantes.



Veuillez remarquer que nous n'avons pas encore effectué le moindre découpage : pour l'instant, vos pads permettent seulement de pré-écouter comment les Slices proposées *sonneraient* une fois découpées. Le véritable découpage sera décrit dans la section ↑17.4.5, Procéder au découpage.

Paramètres de Slicing

Les paramètres suivants sont disponibles :

Paramètre	Description
Section TIME	
MODE	Vous pouvez ici choisir DETECT, SPLIT, GRID ou MANUAL : **Mode Detect** : Le Sample est découpé selon les transitoires détectées. **Mode Split** : Le Sample est découpé en Slices de taille égale. **Mode Grid** : Le Sample est découpé en tranches dont la longueur est définie par une valeur rythmique. **Mode Manual** : Positionnez les Slices manuellement avec les pads de votre contrôleur et ajustez les points de début et de fin d'une Slice.
SLICES (modes Split et Grid uniquement)	Lorsque MODE est réglé sur SPLIT (voir ci-dessus), SLICES permet de choisir le nombre de Slices : 4, 8, 16 ou 32. Lorsque MODE est réglé sur GRID (voir ci-dessus), SLICES permet de choisir la durée des Slices, en valeurs rythmiques : 4th (noire), 8th (croche), 16th (double croche) ou 32th (triple croche).
AUTO-SNAP (mode Manual uniquement)	Disponible dans le mode Manual du Sample Slicer, la fonction Auto-Snap aligne automatiquement les Slices (créées manuellement en appuyant sur les pads) sur les transitoires les plus proches. Vous pouvez désactiver ce comportement afin que les Slices soient placées exactement aux instants où vous les créez. Pour pouvoir utiliser la fonction Auto-Snap, vous devez attendre que le Sample sur lequel vous travaillez soit analysé – l'analyse, certes très rapide, prend plus de temps pour les fichiers audio plus longs.

Paramètre	Description
SENSITIVITY (mode Detect uniquement)	Lorsque MODE est réglé sur DETECT (voir ci-dessus), SENSITIVITY permet d'ajuster la sensibilité de la détection des transitoires. Les valeurs élevées entraînent la création d'un plus grand nombre de Slices car un plus grand nombre de transitoires est détecté, tandis que les valeurs faibles entraînent la création d'un plus petit nombre de Slices. Ce paramètre doit être ajusté jusqu'à ce que toutes les tranches « pertinentes » (musicalement parlant) soient détectées dans la forme d'onde.
BPM (mode BPM)	Permet de sélectionner la manière dont le tempo est défini : si vous sélectionnez AUTO, MASCHINE détectera le tempo automatiquement. Si vous sélectionnez MANUAL, vous pourrez saisir manuellement le tempo, en BPM.
ADJUST	Si BPM est réglé sur AUTO, vous pouvez choisir entre le tempo détecté par MASCHINE, la moitié de ce tempo ou le double de ce tempo. Si BPM est réglé sur MANUAL, vous pouvez ajuster le tempo manuellement.

Lorsque MODE est réglé sur DETECT, une deuxième section de paramètres est disponible en bas de l'écran gauche : la section ENGINE.

► Lorsque MODE est réglé sur DETECT, appuyez sur le bouton Page de Droite pour afficher la section ENGINE.



La section ENGINE.

Cette section ENGINE ne contient qu'un seul paramètre : ZERO-X.

Paramètre	Description
Section ENGINE	**(mode Detect uniquement)**
ZERO-X (Zero Crossing, mode Detect uniquement)	Lorsque MODE est réglé sur DETECT, activez l'option ZERO-X pour forcer les délimitation des Slices détectées à être décalées aux emplacements les plus proches où le signal audio est égal à zéro. Ceci peut s'avérer bien pratique pour éviter les craquements lors de la lecture des Slices dans un autre ordre.

17.4.3 Live Slicing

Le découpage des Samples en temps réel est un moyen rapide et intuitif de créer des tranches dans un Sample depuis les pads de votre contrôleur. Le premier pad permet de déclencher le Sample, tandis que les pads suivants permettent d'ajouter des points de découpe selon votre bon vouloir. Si nécessaire, les points de début et de fin des tranches peuvent être ajustés a posteriori via le mode Edit.



Le Live Slicing n'est disponible que sur votre contrôleur MASCHINE.

17.4.3.1 Live Slicing à l'aide du contrôleur

Pour ajouter manuellement des Slices à un Sample via les pads de votre contrôleur :

1. Appuyez sur le bouton SAMPLING pour passer en mode Sampling.
2. Appuyez sur le Bouton 3 pour sélectionner SLICE et passer en mode Slice.
3. Tournez le Curseur 1 pour sélectionner le mode Manual.
4. Appuyez sur le pad 1 pour ajouter la première Slice au Sample.
5. Appuyez sur le pad 2 pour ajouter la deuxième Slice au Sample.
6. Pour ajouter d'autres Slices, appuyez sur les pads suivants lorsqu'ils se mettent à clignoter.

→ Lorsque la lecture du Sample s'interrompt, vous pouvez ajuster plus finement les points de début et de fin de vos Slices en passant au mode EDIT.

Appuyez sur SHIFT + MUTE pour arrêter la lecture d'un long Sample.

Appuyez sur SHIFT + Bouton 7 et 8 pour accéder à chaque Banque de Slices.

17.4.3.2 Supprimer toutes les Slices

L'option DELETE ALL du mode SAMPLING (mode EDIT) est un moyen simple et pratique de supprimer d'un coup toutes les Slices d'un Sample depuis votre contrôleur.

Utilisez l'option DEL ALL pour supprimer d'un coup toutes les Slices d'un Sample.

Pour supprimer toutes les Slices d'un Sample :

1. Appuyez sur le bouton SAMPLING pour passer en mode Sampling.
2. Appuyez sur le Bouton 3 pour sélectionner SLICE et passer en mode Slice.
3. Tournez le Curseur 1 pour sélectionner le mode Manual.
4. Appuyez sur le Bouton 8 pour sélectionner DEL ALL afin de supprimer toutes les Slices.

→ Toutes les Slices sont retirées du Sample actuel.

Supprimer toutes les Slices après les avoir exportées vers le Pattern Editor

Si vous avez exporté vos Slices via l'option APPLY, vous devez retourner au mode Edit et exécuter l'option DELETE ALL pour les supprimer complètement de la Keyzone et du Pattern.

Pour supprimer toutes les Slices après les avoir exportées :

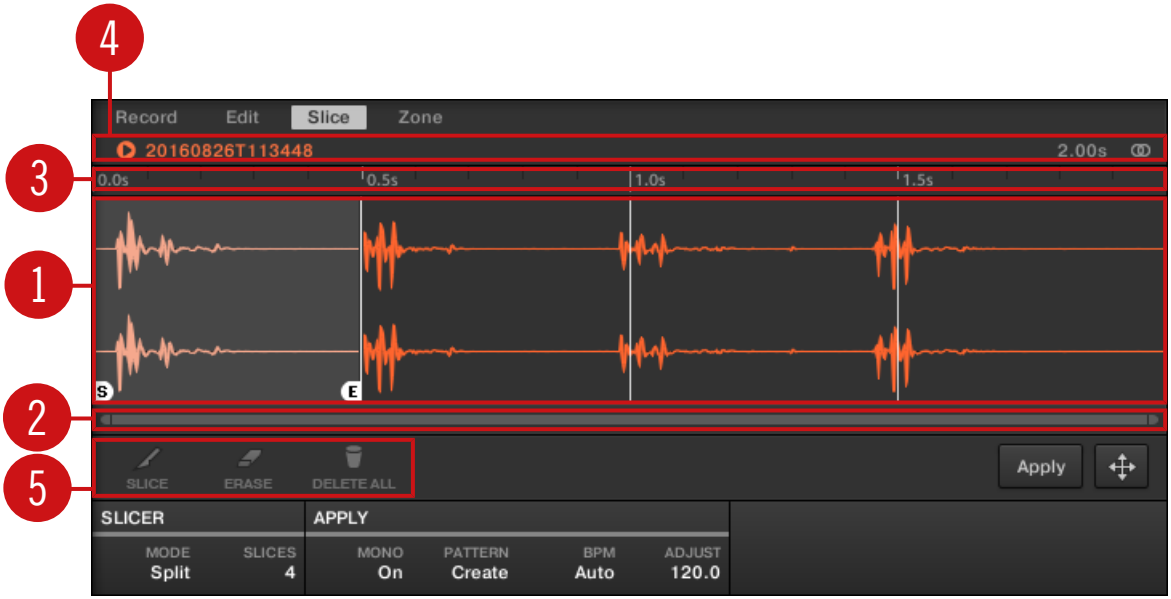
1. Appuyez sur le bouton SAMPLING pour passer en mode Sampling.
2. Appuyez sur le Bouton 4 EDIT pour revenir au mode Edit.
3. Appuyez sur le Bouton 8 pour sélectionner DELETE ALL et supprimer toutes les Slices.
4. Appuyez sur le Bouton 4 EDIT pour sortir du mode EDIT.
5. Appuyez sur APPLY pour retirer les Slices du Sound ou Group.

→ Toutes les Slices et Keyzones supplémentaires seront supprimées, laissant uniquement la première Keyzone en place.

17.4.4 Ajuster manuellement vos Slices

En complément des modes Detect, Split, Grid et Manual permettant la création automatique des Slices (voir section ↑17.4.2, Ajuster les réglages de Slicing ci-dessus), vous pouvez également ajuster manuellement vos Slices à l'aide de la souris, de l'Affichage de forme d'onde, et des divers outils d'édition mis à votre disposition.

Vous pouvez directement définir vos Slices à la main en sélectionnant *Manual* dans le sélecteur MODE, ou bien partir des Slices proposées par MASCHINE (comme décrit dans la section ↑17.4.2, Ajuster les réglages de Slicing) et les ajuster manuellement – dans ce cas, le sélecteur MODE passe automatiquement sur Manual.



Ajustement manuel des Slices.

(1) Affichage de forme d'onde

Affiche le Sample sélectionné ainsi que quelques lignes verticales réparties au sein de la forme d'onde : ce sont les marqueurs définissant les futures Slices (c-à-d les emplacements où elles seront découpées).

- Passez le curseur de la souris au-dessus d'une Slice pour la sélectionner (elle apparaît en surbrillance). De petits marqueurs « S » et « E » apparaissent au pied des frontières de la Slice ; ils indiquent respectivement les points de début et de fin de la Slice.
- Utilisez la roulette de votre souris pour zoomer/dézoomer. Vous pouvez également utiliser la barre de défilement et de zoom (**2**).
- Lorsque le Sample entier ou une Slice spécifique sont joués, une **Tête de lecture** (une ligne verticale blanche) affiche la position actuelle de lecture au sein de la forme d'onde.
- **Menu contextuel** : effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) n'importe où dans la Slice pour ouvrir un menu contextuel offrant les commandes suivantes :

Commande	Description
Open containing folder	Ouvre le dossier de votre disque dur contenant le Sample, ce qui vous permettra d'accéder rapidement au fichier original.
Save Sample As...	Ouvre une fenêtre Save Sample As permettant de sauvegarder la Slice dans un fichier distinct sur votre ordinateur.

Par défaut, vous pouvez ajuster les Slices à l'aide de votre souris de la manière suivante :

- Cliquez dans une Slice (c-à-d n'importe où entre ses frontières) pour lancer sa lecture sur le bus Cue (voir section ↑13.2.6, Utiliser le bus de Pré-écoute (Cue) pour plus d'informations).
- Faites glisser les frontières de la Slice pour les ajuster. Vous avez deux possibilités :
  - Si le point de fin d'une Slice et le point de début de la Slice suivante sont confondus, faites glisser la *ligne verticale* représentant cette frontière pour déplacer simultanément le point de fin de la Slice et le point de début de la Slice suivante ; les deux Slices restent ainsi jointes.
  - Faites glisser le petit marqueur « S » (ou « *E* ») situé en bas d'une ligne verticale pour déplacer le point de début (ou de fin) d'une Slice indépendamment du point de fin (ou de début) de la Slice précédente (ou suivante). Si vous souhaitez que cette fron-

tière soit à nouveau jointe avec celle de la Slice précédente (ou suivante), faites glisser la *ligne verticale* (au lieu du marqueur « S »/« E »)vers celle de la Slice précédente (ou suivante).



Déplacez les points de début et de fin des Slices indépendamment pour créer des Slices se chevauchant ou des Slices disjointes.

Ces actions à la souris par défaut ne sont valables que si les boutons SLICE et REMOVE sont désactivés dans les outils d'édition (**5**). L'activation de ces boutons donne accès à des contrôles à la souris alternatifs décrits ci-dessous.

(2) Barre de défilement et de zoom

Cliquez sur la partie principale de la barre de défilement et faites glisser votre souris horizontalement pour faire défiler la forme d'onde horizontalement (suivant l'axe temporel) ; faites glisser la souris verticalement pour zoomer/dézoomer suivant cet axe temporel. Vous pouvez également cliquer sur la poignée gauche ou droite de la barre de défilement et la faire glisser horizontalement pour zoomer/dézoomer tout en maintenant l'extrémité opposée fixe au sein de la forme d'onde. Double-cliquez sur la partie principale de la barre pour réinitialiser le zoom et afficher l'intégralité de la forme d'onde. Vous pouvez également utiliser la roulette de votre souris pour zoomer/dézoomer lorsque le curseur est placé au-dessus de la forme d'onde (**1**).

(3) Timeline

Affiche l'échelle temporelle en secondes.

(4) Barre d'information

Affiche le nom du fichier et la durée du Sample sélectionné. Cliquez sur la petite icône lecture située à gauche pour écouter le Sample sur le bus Cue (voir section ↑13.2.6, Utiliser le bus de Pré-écoute (Cue) pour plus d'informations). Tout à droite, cliquez sur le petit cercle (ou sur les deux petits cercles) pour basculer entre les affichages de la forme d'onde (**1**) à un ou deux canaux.

(5) Outils d'édition

Les trois boutons des outils d'édition permettent d'ajouter ou de supprimer des Slices :

- SLICE : Lorsque le bouton SLICE est activé, le comportement par défaut de la souris sur la forme d'onde est remplacé par le suivant :
  - Cliquez dans une Slice pour la séparer en deux Slices, à l'emplacement cliqué.

  - Ajustez les frontières des Slices existantes dans l'Affichage de forme d'onde (**1**) de la manière décrite ci-dessus.

- REMOVE : Lorsque le bouton REMOVE est activé, lorsque le curseur de la souris passe sur la forme d'onde, il se transforme en une icône en forme de gomme, et les actions par défaut de la souris sont remplacées par les suivantes :
  - Cliquez sur la frontière de début d'une Slice pour supprimer cette frontière et fusionner cette Slice avec la précédente.
  - Cliquez dans une Slice (c-à-d n'importe où entre ses frontières) pour supprimer la Slice entière. La partie correspondante du Sample devient grisée et ne sera pas exportée en tant que Slice.
- DELETE ALL : Cliquez sur le bouton DELETE ALL pour supprimer toutes les Slices proposées et recommencer le découpage en partant de zéro.



Les boutons SLICE et REMOVE sont mutuellement exclusifs.



Lorsque SLICE ou REMOVE est activé, il est reste possible de pré-écouter séparément les Slices en appuyant sur le pad correspondant sur votre contrôleur !

Ajuster manuellement vos Slices depuis votre contrôleur

Votre contrôleur possède un mode dédié Slice Edit permettant de sélectionner et d'ajuster précisément et individuellement chacune de vos Slices.

► Sur la page SLICE du mode Sampling, appuyez sur le Bouton 5 (EDIT) pour passer en mode Slice Edit ou pour le quitter.

→ Lorsque le mode Slice Edit est activé, le Bouton 5 est complètement allumé et le label EDIT situé juste en dessous apparaît en surbrillance.



Le mode Edit de la page SLICE.

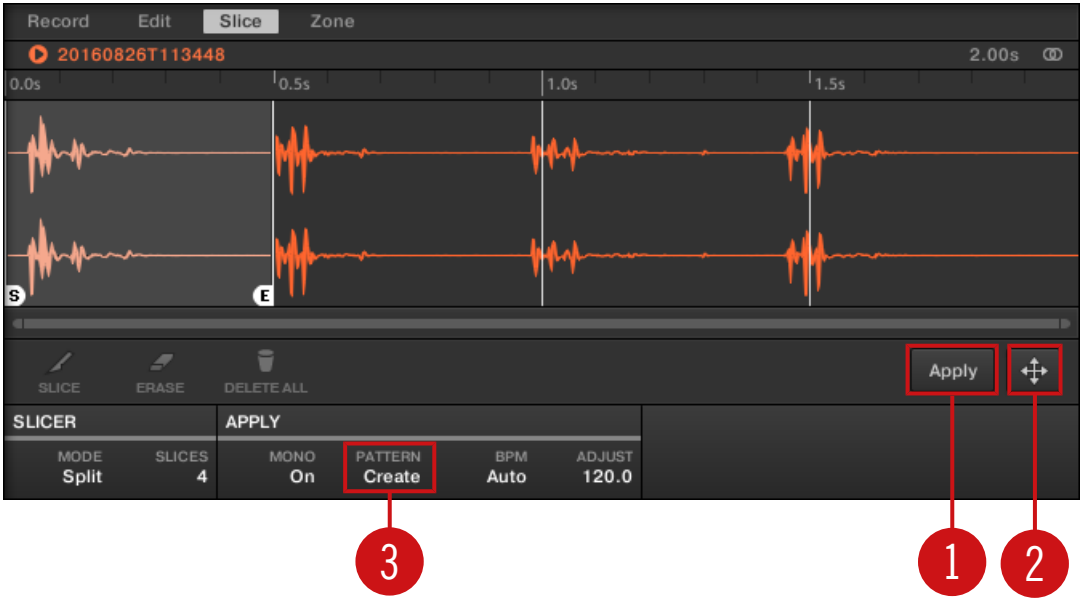
Voici les paramètres et commandes disponibles en mode Slice Edit :

Paramètre	Description
Section SELECTION	
SLICE (Curseur 1)	Permet de sélectionner la Slice à éditer. L'écran vous indiquera la Slice actuellement sélectionnée. Vous pouvez également utiliser les pads pour sélectionner les Slices, la première Slice étant assignée au pad 1.
START (Curseur 3)	Permet d'ajuster le point de début de la Slice sélectionnée. Maintenez SHIFT enfoncé tout en tournant le Curseur pour régler ce paramètre de manière plus fine. Si le point de début d'une Slice et le point de fin de la Slice précédente sont encore confondus, le point de début de la Slice et le point de fin de la Slice précédente seront déplacés simultanément ; les deux Slices resteront ainsi jointes.
END (Curseur 4)	Permet d'ajuster le point de fin de la Slice sélectionnée. Maintenez SHIFT enfoncé tout en tournant le Curseur pour régler ce paramètre de manière plus fine. Veuillez remarquer que le déplacement du point de fin d'une Slice ne déplace *pas* le point de début de la Slice suivante – contrairement au réglage du paramètre START (voir ci-dessus).
Boutons 6, 7 et 8	
SPLIT/SLICE	Coupe le Sample en deux / ajoute une Slice pendant la lecture du Sample.
REMOVE	Supprime la frontière de début de la Slice sélectionnée ; par conséquent, la Slice fusionne avec la Slice précédente.
SHIFT + DEL ALL	Retire toutes les Slices.

Après avoir effectué vos opérations d'édition sur les Slices, confirmez-les en appuyant à nouveau sur le Bouton 5 (EDIT) pour quitter le mode Slice Edit.

17.4.5 Procéder au découpage

Une fois que vous êtes satisfait(e) des Slices proposées et/ou ajustées manuellement (voir section ↑17.4.2, Ajuster les réglages de Slicing), vous pouvez procéder au découpage effectif du Sample de départ pour créer les Slices. Cela s'effectue grâce aux trois éléments situés en bas à droite de la page Slice :



Le Slicing effectif peut être réalisé de diverses manières.

(1) Bouton Apply

Permet d'exporter les Slices dans leur propre Sound. Si vous cliquez sur Apply, les Slices seront individuellement assignées à des notes du Sound, le Sample Editor sera remplacé par le Pattern Editor en Affichage Keyboard, et les pads de votre contrôleur passeront en mode Keyboard afin que vous puissiez les utiliser directement pour jouer les Slices. En outre, en fonction du réglage du sélecteur Pattern Creation (**3**), des notes peuvent être automatiquement créées pour chaque Slice (voir ci-dessous).

(2) Slice Dragger

Déposez le Slice Dragger pour exporter les Slices dans n'importe quel autre Sound ou Group :

- Si vous déposez le Dragger sur un Sound (dans la Sound List située à gauche du Pattern Editor) :
  - Les Slices seront individuellement assignées à des notes de ce Sound, en commençant par le Do le plus grave (C-2 dans la convention de MASCHINE). La Base Key du Sound sera également réglée sur ce Do grave (voir section Réglage de la Base Key pour plus d'informations sur la Base Key). Tout le contenu précédent du Sound sera remplacé.
  - Le Sample editor sera remplacé par le Pattern Editor en Affichage Keyboard.
  - Les pads de votre contrôleur passeront en mode Keyboard, de sorte à ce que vous puissiez directement jouer vos Slices à l'aide des pads.
  - Suivant le réglage du sélecteur Pattern Creation (**3**), des notes seront automatiquement créées pour chaque Slice (voir ci-dessous).



En d'autres termes, le bouton Apply (**1**) n'est rien d'autre qu'un raccourci permettant de déposer le Dragger sur le Sound en focus lui-même !

- Si vous déposez le Dragger sur un Group (dans la Group List située sur la gauche de l'Arranger) :
  - Les Slices seront individuellement assignées aux Sound Slots du Group, et remplaceront leur contenu précédent (si ces Sounds contenaient quelque chose). Seules les 16 premières Slices seront exportées.
  - Le Sample editor sera remplacé par le Pattern Editor en Affichage Group.
  - Les pads de votre contrôleur passeront en mode Group, de sorte à ce que vous puissiez directement jouer vos Slices à l'aide des pads.
  - Suivant le réglage du sélecteur Pattern Creation (**3**), des notes seront automatiquement créées pour chaque Slice (voir ci-dessous).

(**3**) **Sélecteur Pattern Creation**

Permet de choisir entre trois différents modes contrôlant la création automatique de notes au moment de l'exportation des Slices. Le mode sélectionné ici sera utilisé aussi bien si vous cliquez sur le bouton Apply (**1**) que si vous utilisez le Slice Dragger (**2**). Les options suivantes sont disponibles :

- *Create Pattern* (réglage par défaut) : Lors de l'exportation des Slices, un nouveau Pattern sera créé ; il contiendra une note par pitch (si les Slices sont exportées dans des Sounds) ou une note par Sound (si les Slices sont exportées dans un Group), organisées de manière à ce que la lecture du Pattern reproduise le Sample original (avant découpage).
- *Replace Pattern* : Lors de l'exportation des Slices, une séquence de notes sera créée dans le Pattern actuel, de sorte à ce que la lecture du Pattern reproduise le Sample original (avant découpage). Si la séquence est plus courte que le Pattern actuel, elle sera répétée de sorte à remplir le Pattern ; si la séquence est plus longue que le Pattern actuel, le Pattern sera allongé (suivant la Pattern Grid) et le contenu des autres Sounds sera répété.
  - Si les Slices sont exportées dans un Sound, la séquence de notes contiendra une note pour chaque pitch. Toutes les notes existant précédemment dans ce Sound seront remplacées. Les notes des autres Sounds du Pattern ne seront pas modifiées.
  - Si les Slices sont exportées dans un Group, la séquence de notes sera constituée d'une note pour chaque Sound contenant une Slice. Toutes les notes existant précédemment dans ces Sounds seront remplacées. Les notes des autres Sounds du Pattern ne seront pas modifiées.
- *No Pattern* : Aucun Pattern n'est créé, et le Pattern actuel n'est pas modifié.

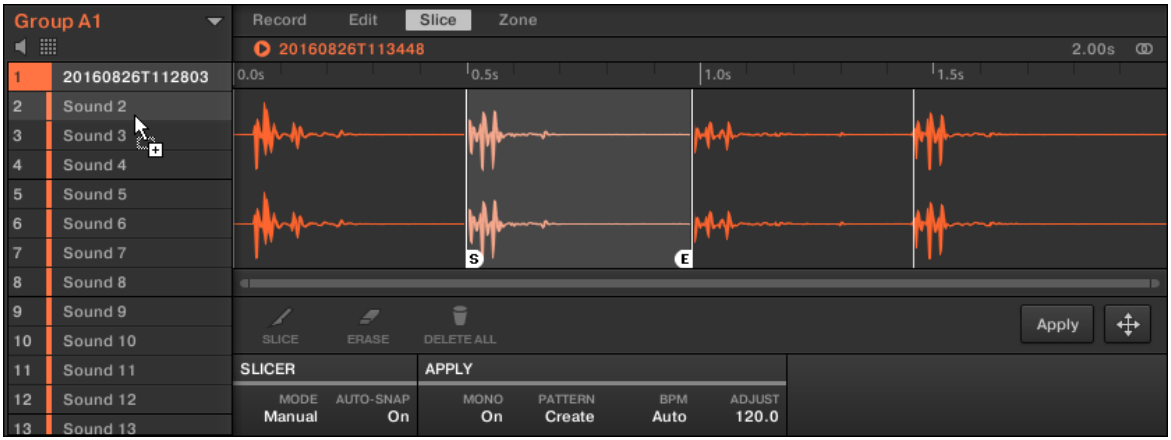


Faites quelques essais avec la fonction de Slicing, par exemple en retirant certaines de ces notes, en les quantifiant, ou même en les réordonnant complètement !

Dans l'image ci-dessus, les notes représentent les Slices ; elles les déclenchent de manière à rejouer le Sample exact (placement rythmique et hauteur tonale). Si vous modifiez le tempo de votre Project, vous entendrez que la boucle s'ajuste automatiquement au nouveau tempo.

Exporter les Slices séparément

En outre, vous pouvez aussi exporter séparément une Slice dans un autre Sound à l'aide d'un glisser-déposer :



Glissons une Slice séparée vers un autre Sound.

Exporter un Sample découpé en Slices vers un Sound

Si vous déposez une Slice sur un Group de la Group List (sur la gauche de l'Arranger), elle sera exportée dans le premier Sound Slot de ce Group. Tout Sound chargé dans ce Sound Slot sera remplacé.

Lorsque vous appliquez le découpage d'un Sample à un Sound d'un Group ne contenant rien d'autre, la note de base des Sounds de ce Group est réglée sur C-2 afin de correspondre aux Zones des tranches.

Le paramètre Root Note est partagé entre tous les Sounds du Group. Cependant, lorsque vous appliquez le découpage à un Sound, les tranches démarrent toujours à la note la plus basse possible pour laisser de la place au plus grand nombre de tranches possibles. Si vous avez déjà des Sounds dans un Group, la note de base n'est pas modifiée par le découpage appliqué afin de ne pas modifier le comportement des Sounds existants. Toutefois, ceci entraîne que les pads déclenchant les tranches ne sont pas les mêmes dans l'onglet Slice du mode Sampling et dans le Sound vers lequel le découpage est appliqué. Typiquement, la note de base C3 sera déclenchée par le pad 1, la tranche la plus basse commençant à C-2. Pour éviter cela et accéder aux tranches dans le Sound exactement comme vous les avez créées dans l'onglet Slice du mode Sampling, appliquez les tranches à un Sound dans un Group dans lequel les autres Sounds sont vides. Ceci fonctionne également lorsque vous commencez à charger un Sample dans un Sound d'un Group dans lequel vous n'avez encore rien chargé d'autre.

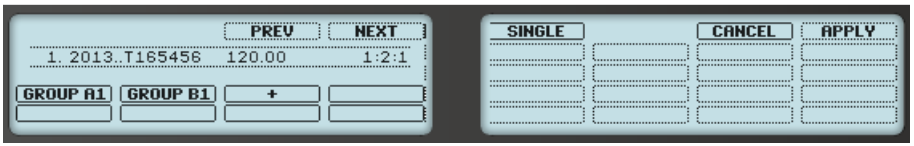
Exporter les Slices depuis le contrôleur

Une fois que vous êtes satisfaite des Slices proposées et/ou ajustées manuellement (voir section ↑17.4.2, Ajuster les réglages de Slicing), vous pouvez procéder au découpage effectif du Sample de départ pour créer les Slices. Cette opération s'effectue à l'aide des deux commandes situées en haut de l'écran droit : APPLY… (Bouton 8).

Choisir une destination pour les Slices

► Appuyez sur le Bouton 8 (APPLY…) pour exporter les Slices dans un Sound ou un Group quelconque de votre Project.

→ Les écrans basculent alors dans un mode de sélection permettant de choisir une destination pour les Slices exportées.



Sélection d'une cible pour les Slices exportées.

Dans ce mode de sélection, vous pouvez choisir d'exporter les Slices dans un Sound ou dans un Group.

Pour exporter les Slices dans un Sound :

1. Sélectionnez le Group contenant le Sound cible en appuyant sur son bouton Group A-H. Si votre Project possède plus de huit Groups, vous pouvez avant toute chose utiliser les Boutons 3 et 4 pour sélectionner la Group Bank souhaitée.
   Le bouton Group sélectionné commence à clignoter et le Group correspondant apparaît en surbrillance sur l'écran gauche. En outre, les pads représentent maintenant les Sound Slots de ce Group.
2. Sélectionnez le Sound cible en appuyant sur le pad correspondant.
   Le bouton Group s'arrête de clignoter tandis que le pad sélectionné se met à clignoter, indiquant ainsi qu'il est maintenant la cible choisie.
3. Appuyez sur le Bouton 8 (OK) pour exporter les Slices.

→ Les Slices seront individuellement assignées à des notes du Sound sélectionné, en commençant par le Do le plus grave (C-2 dans la convention de MASCHINE). La Base Key du Sound sera également réglée sur ce Do grave (voir section Réglage de la Base Key pour plus d'informations sur la Base Key). Tout le contenu précédent du Sound sera remplacé. Votre contrôleur quittera le mode Sample et reviendra au mode Control. Les pads passeront en mode Keyboard, de sorte à ce que vous puissiez directement jouer vos Slices à l'aide des pads. En outre, en fonction du réglage du sélecteur Pattern Creation de la page Slice du logiciel, des notes seront automatiquement créées pour chaque Slice (voir ci-dessus pour de plus amples informations).

Pour exporter les Slices dans un Group :

1. Sélectionnez le Group souhaité en appuyant sur son bouton Group A-H. Si votre Project possède plus de huit Groups, vous pouvez avant toute chose utiliser les Boutons 3 et 4 pour sélectionner la Group Bank souhaitée.
   Le bouton Group sélectionné commence à clignoter et le Group correspondant apparaît en surbrillance sur l'écran gauche.
2. Appuyez sur le Bouton 8 (OK) pour exporter les Slices.

→ Les Slices seront individuellement assignées aux Sound Slots du Group, et remplaceront leur contenu précédent (si ces Sounds contenaient quelque chose). Seules les 16 premières Slices seront exportées. Votre contrôleur quittera le mode Sample et reviendra au mode Control. Les pads passeront en mode Group, de sorte à ce que vous puissiez directement jouer vos Slices à l'aide des pads. En outre, en fonction du réglage du sélecteur Pattern Creation de la page Slice du logiciel, des notes seront automatiquement créées pour chaque Slice (voir ci-dessus pour de plus amples informations).



Vous pouvez à tout moment appuyer sur le Bouton 7 (CANCEL) pour annuler l'exportation et revenir à la page SLICE.

Exporter une Slice séparément

Au lieu d'exporter toutes les Slices simultanément, vous pouvez également exporter séparément la Slice sélectionnée :

1. Appuyez sur le Bouton 7 (APPLY TO).
   Le contrôleur passe en mode Selection (décrit ci-dessus).
2. Appuyez sur le Bouton 5 (SINGLE) pour exporter séparément la Slice sélectionnée.

3. Choisissez le Sound ou le Group cible de la manière décrite ci-dessus.
4. Appuyez sur le Bouton 8 (APPLY) pour exporter la Slice sélectionnée.

APPLY : Exporter les Slices dans leur propre Sound

► Sur la page SLICE, appuyez sur le Bouton 8 (APPLY) pour exporter toutes les Slices dans le Sound en focus lui-même.

→ Le Sample actuellement chargé dans ce Sound sera remplacé par ses propres Slices, chacune assignée à une note différente.

Cette opération est équivalente à appuyer sur le Bouton 7 (APPLY TO) puis à sélectionner le Sound dans lequel vous êtes déjà en train de préparer les Slices.

17.5 Assigner les Samples à des Zones

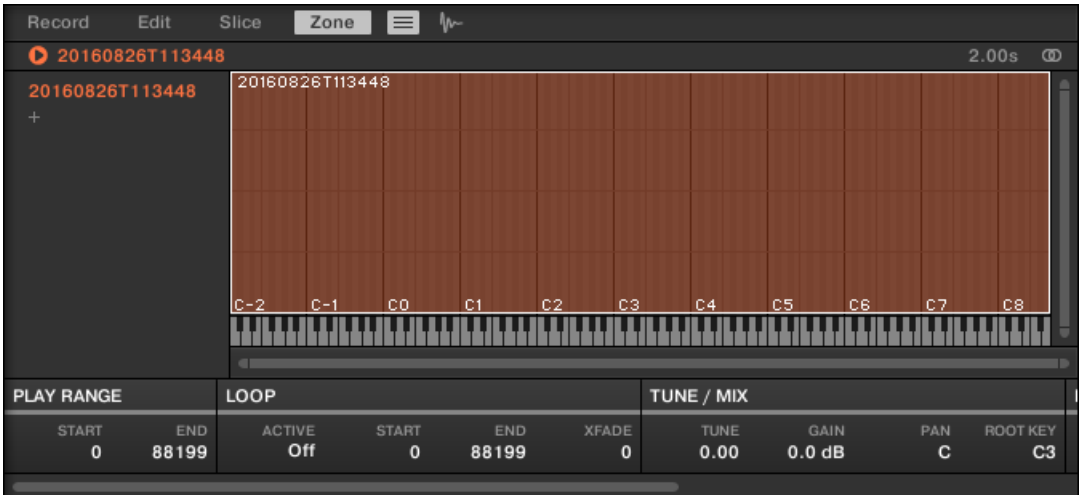
L'assignation des Samples permet de créer des Sounds utilisant plusieurs Samples sur l'ensemble du clavier MIDI, et correspondant à différentes vélocités. Vous pouvez créer et ajuster les **Zones** qui définissent les intervalles de notes (ou de « pitch ») et de vélocités assignés à chaque Sample contenu dans le Sound. En d'autres termes, un Sample sera déclenché seulement si la note jouée tombe dans l'intervalle de hauteurs tonales et dans l'intervalle de vélocités de sa Zone.

Les Zones peuvent se chevaucher, ce qui vous permettra de déclencher plusieurs Samples à la fois ou de lancer différents Samples selon la force avec laquelle vous frappez sur les pads. Vous pourrez régler séparément divers paramètres de lecture pour le Sample correspondant à chaque Zone. L'ensemble de toutes les Zones constitue la **Sample Map** (ou « **Map** », pour faire court) du Sound.

17.5.1 Ouvrir la page Zone

Les assignations s'effectuent sur la page Zone du Sample Editor.

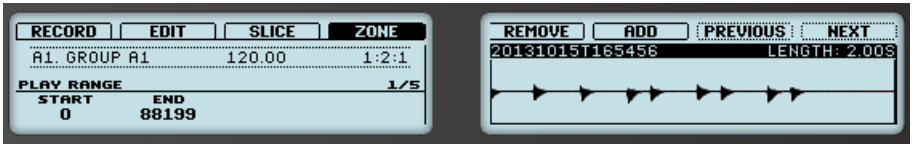
► Sélectionnez un Sound Slot, ouvrez le Sample Editor (en cliquant sur le bouton avec l'icône de forme d'onde situé à gauche du Pattern Editor), puis cliquez sur l'onglet Zone pour afficher la page Zone.



La page Zone (ici pour un Sound vide).

Ouvrir la page ZONE avec votre contrôleur

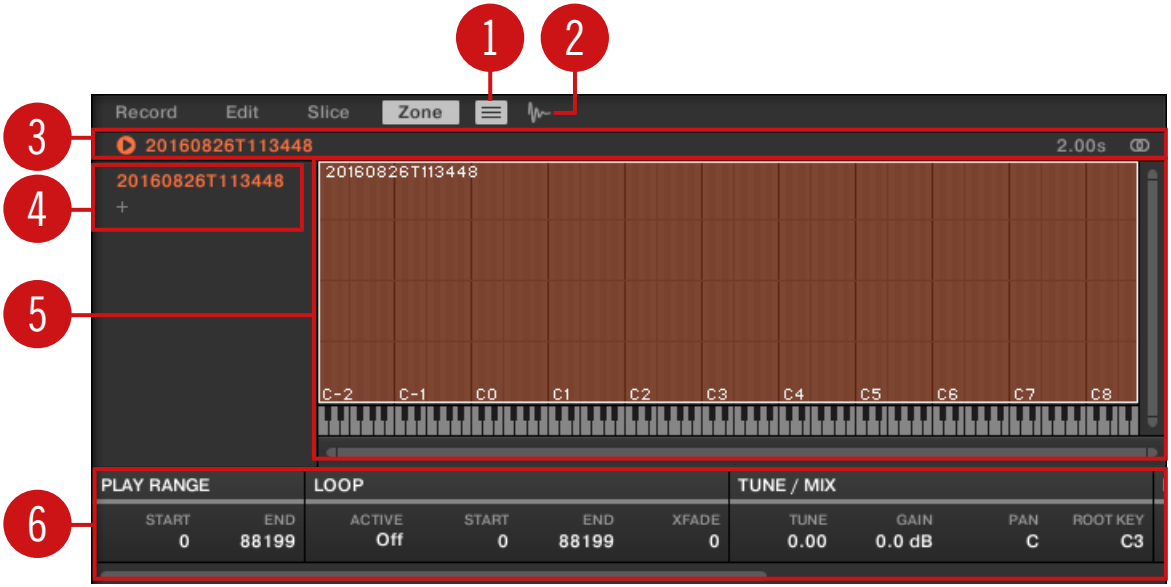
► En mode Sampling, appuyez sur le Bouton 4 pour accéder à la page ZONE.



La page ZONE sur le contrôleur.

17.5.2 Vue d'ensemble de la page Zone

La page Zone contient les éléments suivants :



La page Zone : une vue d'ensemble.

(**1**) **Bouton Zone List** : Permet d'afficher/masquer la Zone List (**4**).

(**2**) **Bouton Sample View** : Permet de basculer la page Zone entre l'Affichage Map et l'Affichage Sample (**5**).

(**3**) **Barre d'information** : Affiche le nom du fichier et la durée du Sample correspondant à la Zone en focus. Cliquez sur la petite icône lecture située à gauche pour écouter le Sample sur le bus Cue (voir section ↑13.2.6, Utiliser le bus de Pré-écoute (Cue) pour plus d'informations). Tout à droite, cliquez sur le petit cercle (ou sur les deux petits cercles) pour basculer entre les affichages de la forme d'onde (**1**) à un ou deux canaux.

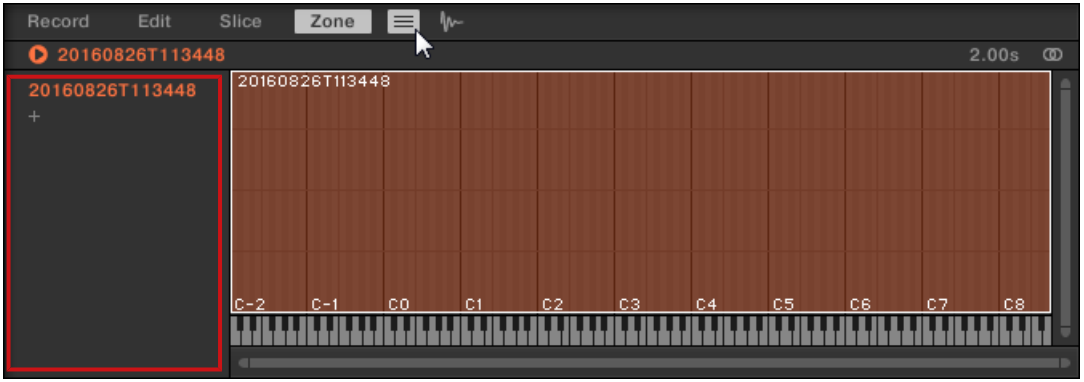
(**4**) **Zone List** : Fournit une liste de toutes les Zones. La Zone List peut être affichée/masquée à l'aide du bouton Zone List (**1**). Cliquez sur l'item souhaité au sein de la liste pour établir le focus sur la Zone correspondante. Vous pouvez aussi sélectionner plusieurs Zones simultanément, les déplacer par glisser-déposer, et ajouter/supprimer des Zones de la liste. Pour une description complète de la Zone List, veuillez consulter la section ↑17.5.3, Sélectionner et gérer les Zones dans la Zone List.

(**5**) **Affichage Map / Affichage Sample** : L'Affichage Map est l'affichage par défaut (représenté ci-dessus). Il affiche et permet l'édition de toutes les Zones contenues dans votre Sound. L'Affichage Sample présente la forme d'onde du Sample correspondant à la Zone en focus et permet l'édition de quelques-uns de ses réglages. Cliquez sur le bouton Sample View (**2**) pour basculer entre l'Affichage Map et l'Affichage Sample (l'Affichage Sample est visible lorsque le bouton Sample View est activé). L'Affichage Map et l'Affichage Sample sont respectivement détaillés dans les sections ↑17.5.4, Sélectionner et éditer les Zones en Affichage Map et ↑17.5.5, Éditer les Zones en Affichage Sample.

(**6**) **Paramètres de Zone** : Ce sont les paramètres de la Zone en focus. Voir section ↑17.5.6, Régler les paramètres de Zone pour une description détaillée des paramètres disponibles.

17.5.3 Sélectionner et gérer les Zones dans la Zone List

La Zone List affiche toutes les Zones du Sound en focus.



La Zone List dans la page Zone.

► Cliquez sur le bouton Zone List situé à côté de l'onglet Slice pour afficher/masquer la Zone List.

Dans la Zone List, vous pouvez ajouter, supprimer, remplacer, sélectionner et réorganiser vos Zones



Vous pouvez ajuster la largeur de la Zone List en faisant glisser son extrémité droite.

Ajouter une nouvelle Zone à la Zone List

Il existe deux manières d'ajouter une nouvelle Zone à la Zone List :

► Choisissez un Sample dans le panneau LIBRARY ou FILES du Browser ou bien dans votre système d'exploitation, et déposez-le sur une partie vide de la Zone List.



ou

1. Cliquez sur le « + » situé à la fin de la Zone List.

   Une fenêtre de dialogue Load Sample s'ouvre.
2. Naviguez jusqu'au fichier audio de votre choix au sein de votre système d'exploitation, et appuyez sur [Entrée] pour confirmer.

→ Une nouvelle Zone contenant le Sample déposé ou sélectionné est créée à la fin de la liste.



Vous pouvez déposer plusieurs Samples simultanément : autant de nouvelles Zones seront créées !

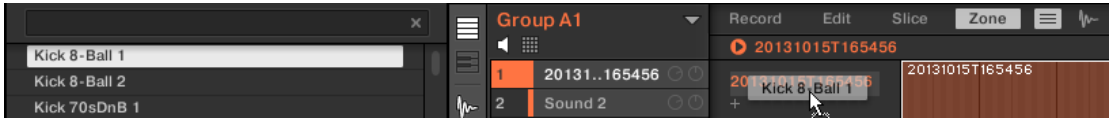


Vous pouvez également ajouter des Zones à votre Sound en déposant des Samples directement sur la Sample Map de l'Affichage Map. Pour plus d'informations à ce sujet, veuillez consulter la section ↑17.5.7, Ajouter des Samples à la Sample Map.

Remplacer le Sample d'une Zone existante

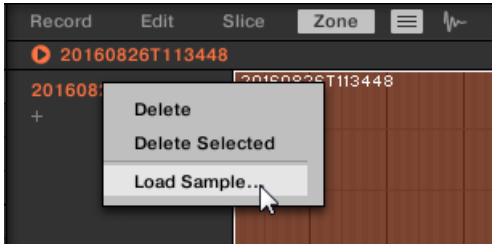
Vous pouvez également placer un nouveau Sample dans une Zone préexistante ; le nouveau Sample cela remplacera le Sample actuellement contenu dans la Zone. Encore une fois, deux méthodes s'offrent à vous :

► Choisissez un Sample dans le panneau LIBRARY ou FILES du Browser ou bien dans votre système d'exploitation, et déposez-le sur l'item souhaité au sein de la Zone List.



ou

1. Effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur l'item souhaité au sein de la Zone List, et sélectionnez *Load Sample…* dans le menu qui s'ouvre alors.



Une fenêtre de dialogue Load Sample s'ouvre.

2. Naviguez jusqu'au fichier audio de votre choix au sein de votre système d'exploitation, et appuyez sur [Entrée] pour confirmer.

→ Le Sample déposé ou sélectionné remplacera le Sample précédent au sein de la Zone cible.

Sélectionner une Zone dans la liste

► Cliquez sur un item de la Zone List pour établir le focus sur la Zone correspondante.

→ La Zone en focus apparaît alors en couleur, dans la liste et sur l'Affichage Map (si celui-ci est visible). En outre :

- La Zone en focus est affichée dans l'Affichage Sample, et les réglages correspondants apparaissent dans les paramètres de Zone, en bas de la page. Pour plus d'informations concernant ces réglages, veuillez consulter la section ↑17.5.6, Régler les paramètres de Zone.

- La Zone en focus apparaît également sur les Pages Edit et Slice, ce qui vous permettra de travailler encore plus précisément le Sample qu'elle contient. Pour plus d'informations concernant les pages Edit et Slice, veuillez vous reporter aux sections respectives ↑17.3, Éditer un Sample et ↑17.4, Découper un Sample en Slices.

Sélectionner plusieurs Zones dans la liste

Vous pouvez sélectionner plusieurs Zones simultanément au sein de la liste, à l'aide des méthodes classiques de votre système d'exploitation. Les règles de base de la sélection multiple sont les suivantes :

- La Zone en focus est automatiquement sélectionnée. Elle apparaît en surbrillance de la même couleur que le Sound ; sa forme d'onde et ses paramètres apparaissent au sein de l'Affichage Sample et des paramètres de Zone de la page Slice, ainsi que sur les pages Edit et Slice.
- Les autres Zones sélectionnées apparaissent en surbrillance en blanc. Leurs paramètres n'apparaissent nulle part ; ces Zones seront néanmoins affectées par les actions effectuées dans la Zone List ainsi que dans l'Affichage Map (voir section ↑17.5.4, Sélectionner et éditer les Zones en Affichage Map pour plus d'informations à ce sujet).

Action au clavier/à la souris	Commande
Sélection multiple	
Maintenir [Ctrl] ([Cmd] sous macOS) enfoncé et cliquer sur plusieurs éléments de la liste	Sélectionne toutes les Zones cliquées. Cliquez sur une Zone sélectionnée pour la désélectionner (c-à-d pour la retirer de la sélection).
Maintenir [Shift] enfoncé et cliquer sur deux éléments	Sélectionne les deux Zones correspondantes, ainsi que toutes les Zones se trouvant dans l'intervalle.
Appuyer sur [Ctrl]+[A] ([Cmd]+[A] sous macOS)	Sélectionne/dé-sélectionne toutes les Zones de la liste. Lors d'une dé-sélection, seule la Zone en focus demeure sélectionnée.

Supprimer des Zones de la liste

Pour supprimer une ou plusieurs Zones de la Liste :

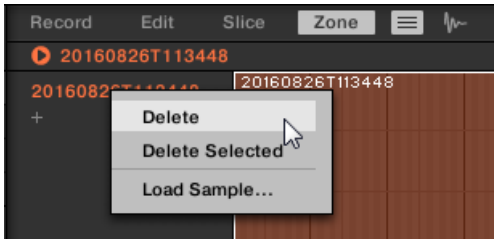
1. Sélectionnez la/les Zone(s) que vous souhaitez supprimer.

2. Appuyez sur [Suppr] ou [Retour arrière] sur votre clavier d'ordinateur.

→ Les Zones sélectionnées sont alors supprimées de la Zone List et de la Sample Map ; les Samples correspondants ne sont plus utilisés dans le Sound.

Après avoir sélectionné la/les Zone(s) que vous souhaitez supprimer, vous pouvez également utiliser le menu contextuel :

1. Sélectionnez la/les Zone(s) que vous souhaitez supprimer.
2. Effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur n'importe laquelle des Zones sélectionnées.
   Un menu s'ouvre.



3. Dans ce menu, sélectionnez *Delete* pour supprimer uniquement la Zone en focus, ou *Delete Selected* pour supprimer toutes les Zones sélectionnées.

Déplacer les Zones dans la liste

Vous pouvez déplacer vos Zones au sein de la Zone List en effectuant des glisser-déposer.

1. Sélectionnez la/les Zone(s) que vous souhaitez déplacer.
2. Maintenez le bouton enfoncé et faites glisser la souris verticalement.
   Tandis que le curseur se déplace, une ligne d'insertion apparaît aux différents emplacements situés entre les éléments de la liste.



3. Lorsque la ligne d'insertion apparaît à l'emplacement désiré, relâchez le bouton de la souris pour déposer la/les Zone(s) sélectionnée(s) à leur nouvel emplacement.



Le déplacement des Zones vous permettra de réorganiser la Zone List. Ceci peut s'avérer bien pratique avant d'utiliser la commande *Map as Drum Kit* du menu contextuel de la Sample Map ; ainsi, vos Samples seront correctement organisés au sein de leur nouvelle assignation. Voir la section ↑17.5.4, Sélectionner et éditer les Zones en Affichage Map.pour plus d'informations sur la Sample Map.

Sélectionner et gérer les Zones avec votre contrôleur

Vous pouvez sélectionner et supprimer des Zones depuis votre contrôleur.

Sélectionner une Zone

► Sur la page ZONE du mode Sampling, appuyez sur le Bouton 7 (PREVIOUS) ou 8 (NEXT) pour respectivement établir le focus sur la Zone précédente ou suivante au sein de la Zone List.

→ La forme d'onde du Sample correspondant à la Zone en focus est visible sur l'écran droit, et les paramètres de Zone apparaissent en bas de l'écran gauche.



Il n'est pas possible de sélectionner plusieurs Zones depuis le contrôleur. Par conséquent, établir le focus sur la Zone précédente/suivante a pour effet de désélectionner automatiquement toute autre Zone ; la nouvelle Zone en focus devient alors la seule Zone sélectionnée.

La lecture du Sample sur le Channel Cue peut être lancée à tout moment, en appuyant sur le pad correspondant de votre contrôleur. Lorsque le Sample est joué, la Tête de lecture (la ligne verticale) affiche la position actuelle de lecture au sein de la forme d'onde, sur l'écran.



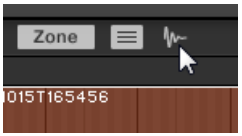
Pour plus d'informations concernant le Channel Cue (canal de Pré-écoute), veuillez consulter la section ↑13.2.6, Utiliser le bus de Pré-écoute (Cue).

Supprimer une Zone

► Sur la page ZONE du mode Sampling, appuyez sur le Bouton 5 (REMOVE) pour supprimer la Zone en focus du Sound.

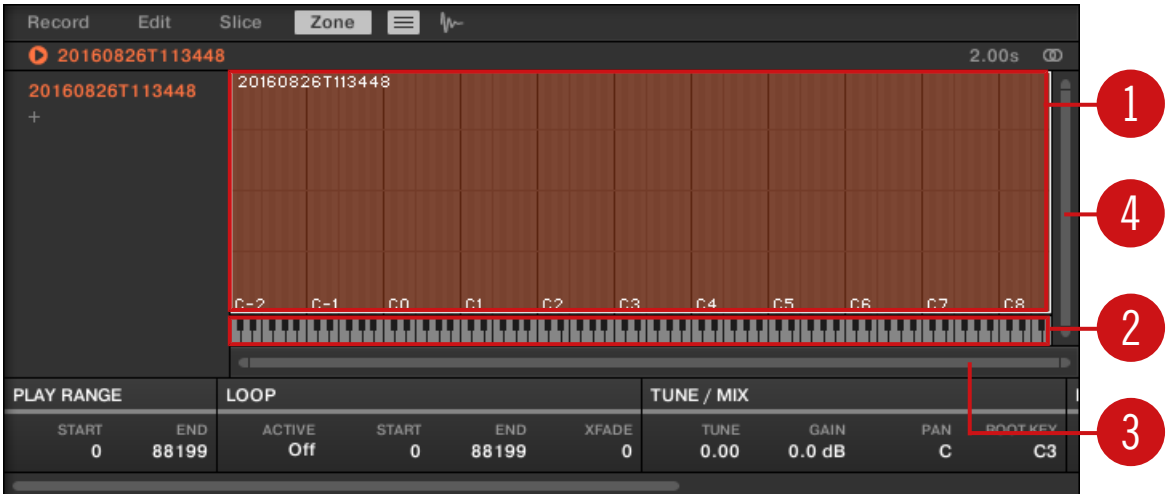
17.5.4 Sélectionner et éditer les Zones en Affichage Map

L'Affichage Map est visible lorsque le bouton Sample View (qui comporte une petite icône de forme d'onde, à droite de l'onglet Zone) est désactivé.



Désactivez le bouton Sample View pour visualiser l'Affichage Map.

L'Affichage Map contient les éléments suivants :



L'Affichage Map de la page Zone.

(1) Sample Map

La Sample Map affiche toutes les Zones contenues dans votre Sound.

- L'axe horizontal représente les hauteurs tonales (les pitches), de C-2 à G8, et l'axe vertical représente les vélocités, de 0 à 127.

- Chaque Zone apparaît sous la forme d'un rectangle définissant un intervalle de hauteurs tonales spécifique (la largeur du rectangle) et un intervalle de vélocités spécifique (la hauteur du rectangle). Toute note jouée tombant dans ces intervalles de hauteurs tonales et de vélocités déclenche le Sample correspondant à la Zone.
- Vous pouvez zoomer/dézoomer horizontalement et verticalement à l'aide des Barres de défilement et de zoom respectives (**3**) et (**4**).
- Le Header de chaque Zone affiche le nom du Sample correspondant.
- Dans la Map, cliquez sur une Zone pour établir le focus dessus. La Zone en focus apparaît en surbrillance ; les informations et paramètres correspondants sont affichés dans les paramètres de Zone situés en bas de la page Zone.
- Vous pouvez sélectionner plusieurs Zones simultanément : toutes vos actions à la souris dans l'Affichage Map (déplacement, redimensionnement, etc.) affecteront l'ensemble des Zones sélectionnées – voir le paragraphe suivant pour plus de détails concernant les commandes de sélection et d'édition disponibles dans la Map.



Vous pouvez également ajouter un Sample en le déposant directement sur la Sample Map. Voir section ↑17.5.7, Ajouter des Samples à la Sample Map pour plus d'informations.

(2) Clavier virtuel

En-dessous de l'Affichage Map, un clavier virtuel représente l'ensemble des notes disponibles. La Note de Base (« root key ») de la Zone sélectionnée est indiquée par une touche colorée. Vous pouvez faire glisser cette touche à l'aide de la souris pour modifier la Note de Base.

(3) Barre horizontale de défilement et de zoom

Cliquez sur la partie principale de la barre de défilement et faites glisser votre souris horizontalement pour faire défiler la Sample Map horizontalement (suivant l'axe des pitches) ; faites glisser la souris verticalement pour zoomer/dézoomer suivant cet axe. Vous pouvez également cliquer sur la poignée gauche ou droite de la barre de défilement et la faire glisser horizontalement pour zoomer/dézoomer tout en maintenant l'extrémité opposée fixe au sein de la Sample Map. Double-cliquez sur la partie principale de la barre pour réinitialiser le zoom et afficher l'intégralité de l'intervalle de pitch.

(4) Barre verticale de défilement et de zoom

Cliquez sur la partie principale de la barre de défilement et faites glisser votre souris verticalement pour faire défiler la Sample Map verticalement (suivant l'axe des vélocités) ; faites glisser la souris horizontalement pour zoomer/dézoomer suivant cet axe. Vous pouvez également cliquer sur la poignée située en haut ou en bas de la barre de défilement et la faire glisser verticalement pour zoomer/dézoomer tout en maintenant l'extrémité opposée fixe au sein de la Sample Map. Double-cliquez sur la partie principale de la barre pour réinitialiser le zoom et afficher l'intégralité de l'intervalle des vélocités.

Actions disponibles dans la Sample Map

Dans la Map, vous pouvez sélectionner et éditer les Zones à l'aide de votre souris et de votre clavier. Les actions suivantes sont disponibles :

Action au clavier/à la souris	Commande
Commandes de sélection	
Cliquer sur une Zone	Établit le focus sur cette Zone. La Zone en focus apparaît en surbrillance. Vous pouvez éditer la Zone en focus et les réglages de lecture de son Sample à l'aide des paramètres de Zone situés en bas de la page Zone ; vous pouvez également traiter le matériau audio du Sample dans la page Edit, et/ou découper le Sample dans la page Slice.
Maintenir [Ctrl] ([Cmd] sous macOS) enfoncé et cliquer sur plusieurs Zones.	Sélectionne toutes les Zones cliquées. Cliquez sur une Zone sélectionnée pour la désélectionner (c-à-d pour la retirer de la sélection).
Maintenir [Shift] enfoncé et cliquer sur deux Zones	Sélectionne les deux Zones correspondantes, ainsi que toutes les Zones se trouvant dans l'intervalle.
Cliquer et étirer un cadre de sélection dans la Sample Map	Sélectionne toutes les Zones dans le cadre de sélection ou recouvrant une partie du cadre de sélection.
Appuyer sur [Ctrl]+[A] ([Cmd]+[A] sous macOS)	Sélectionne/dé-sélectionne toutes les Zones. Lors d'une dé-sélection, seule la Zone en focus demeure sélectionnée.

Action au clavier/à la souris	Commande
Commandes d'édition	
Faire glisser la limite gauche/droite d'une Zone	Ajuste l'intervalle de pitch des Zones sélectionnées.
Faire glisser la limite supérieure/ inférieure d'une Zone	Ajuste l'intervalle de vélocité des Zones sélectionnées.
Faire glisser le coin d'une Zone	Ajuste simultanément la note la plus haute/basse et la vélocité la plus grande/faible de la/des Zone(s) sélectionnée(s) – en fonction du coin choisi.
Cliquer dans une Zone et faire glisser	Déplace la/les Zone(s) sélectionnée(s) dans la Sample Map. Veuillez remarquer que la Note de Base de chaque Zone est déplacée en conséquence.
Double-cliquer sur une Zone	Étend les intervalles de pitch et de vélocité de la Zone de sorte à ajuster la Zone aux intervalles de pitch et de vélocité des Zones adjacentes. Ceci peut s'avérer bien utile pour rapidement combler tout intervalle de pitch ou de vélocité non assigné entre deux Zones.
Effectuer un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur une Zone	Ouvre le menu Sample Map (voir ci-dessous).
Appuyer sur [Suppr] ou sur [Retour arrière]	Supprime la/les Zone(s) sélectionnée(s) de la Sample Map.

Vous pouvez également ajuster les intervalles de pitch et de vélocité dans les paramètres de Zone situés en bas de la page Zone. Voir ↑17.5.6, Régler les paramètres de Zone pour une description détaillée.

Pour plus d'informations concernant les pages Edit et Slice, veuillez vous reporter aux sections respectives ↑17.3, Éditer un Sample et ↑17.4, Découper un Sample en Slices.

Menu Sample Map

Le menu Sample Map donne accès à des fonctions d'édition supplémentaires.

► Effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) sur une Zone pour ouvrir le menu Sample Map.

Les commandes du menu Sample Map affecteront toutes les Zones sélectionnés. Le menu donne accès aux commandes suivantes :

Commande	Description
Supprimer	Supprime la/les Zone(s) sélectionnée(s) de la Sample Map.
Map as Drum Kit	Réduit les Zones sélectionnées à une largeur d'une note, et les étend sur l'intervalle de vélocité entier ; les Zones sont ensuite disposées côte à côte par pitches croissants à partir du Do central (C3). La note attribuée attribuée à chaque Zone dépend de la position de la Zone dans la Zone List : la Zone située le plus haut dans la liste sera assignée au Do central (C3), la deuxième Zone la plus haute sera assignée au Do#3, etc.

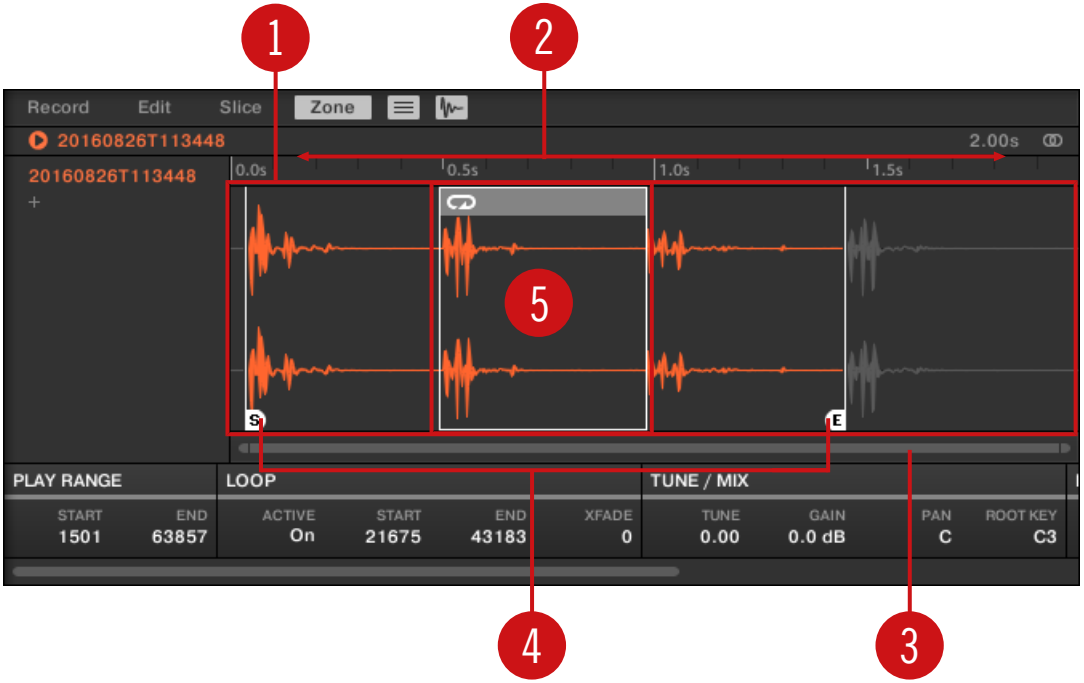
17.5.5 Éditer les Zones en Affichage Sample

L'Affichage Sample est visible lorsque le bouton Sample View (qui comporte une petite icône de forme d'onde, à droite de l'onglet Zone) est activé.



Activez le bouton Sample View pour visualiser l'Affichage Sample.

L'Affichage Sample contient les éléments suivants :



L'Affichage Sample de la page Zone.

(1) Affichage de forme d'onde

Affiche la forme d'onde du Sample correspondant à la Zone en focus. L'Affichage de forme d'onde offre les outils suivants :

- Utilisez la roulette de votre souris pour zoomer/dézoomer. Vous pouvez également utiliser la barre de défilement et de zoom (**3**).
- **Marqueurs de Région de lecture (4) et marqueurs de Boucle (5)** : Voir ci-dessous.
- **Tête de lecture** : Lorsque la lecture du Sample est lancée (par ex. en appuyant sur le pad correspondant ou en cliquant sur la petite icône lecture située au-dessus de la forme d'onde), une Tête de lecture (une ligne verticale blanche) affiche la position actuelle de lecture au sein de la forme d'onde.
- **Menu contextuel** : effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sous macOS) n'importe où dans la forme d'onde pour ouvrir un menu contextuel offrant les commandes suivantes :

Commande	Description
Open containing folder	Ouvre le dossier de votre disque dur contenant le Sample, ce qui vous permettra d'accéder rapidement au fichier original.
Save Sample As...	Ouvre une fenêtre Save Sample As permettant de sauvegarder le Sample de la Zone en focus sous un autre nom et/ou à un autre emplacement sur votre ordinateur.

(2) Timeline

Affiche l'échelle temporelle en secondes.

(3) Barre de défilement et de zoom

Cliquez sur la partie principale de la barre de défilement et faites glisser votre souris horizontalement pour faire défiler la forme d'onde horizontalement (suivant l'axe temporel) ; faites glisser la souris verticalement pour zoomer/dézoomer suivant cet axe temporel. Vous pouvez également cliquer sur la poignée gauche ou droite de la barre de défilement et la faire glisser horizontalement pour zoomer/dézoomer tout en maintenant l'extrémité opposée fixe au sein de la forme d'onde. Double-cliquez sur la partie principale de la barre pour réinitialiser le zoom et afficher l'intégralité de la forme d'onde. Vous pouvez également utiliser la roulette de votre souris pour zoomer/dézoomer lorsque le curseur est placé au-dessus de la forme d'onde (**1**).

(4) Marqueurs de Région de lecture

Les marqueurs S et E indiquent respectivement les points de début et de fin de la Région de lecture. Faites-les glisser à l'aide de la souris pour modifier la portion du Sample qui sera jouée. Cette opération peut également être effectuée dans la section PLAY RANGE des paramètres de Zone, située sous l'Affichage de forme d'onde (voir section ↑17.5.6, Régler les paramètres de Zone).

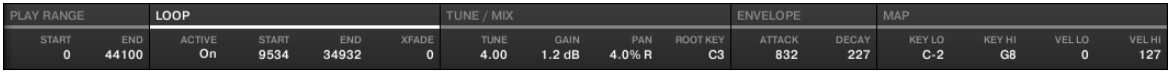
(5) Marqueurs de Boucle

Si une boucle a été définie au sein du Sample, elle sera également indiquée sur la forme d'onde. Vous pourrez alors ajuster la boucle en faisant glisser ses extrémités, ou déplacer la boucle entière en faisant glisser sa barre de titre. Les boucles peuvent être créées et ajustées dans la section LOOP des paramètres de Zone, située sous l'Affichage de forme d'onde (voir section ↑17.5.6, Régler les paramètres de Zone). Veuillez remarquer que les boucles sont toujours dé-

finies à l'intérieur de la Région de lecture. Aussi, si vous rapprochez les points de début et de fin du Sample l'un de l'autre (voir ci-dessus), gardez à l'esprit que vous risquez également de rétrécir la boucle !

17.5.6 Régler les paramètres de Zone

Les paramètres de Zone situés en bas de la page Zone permettent de définir la manière dont chaque Zone doit être jouée.



Les paramètres de Zone dans le logiciel.

Les diverses sections affichent toujours les valeurs correspondant à la Zone en focus.

> Si la fenêtre de MASCHINE n'est pas assez large pour afficher simultanément tous les paramètres de Zone, une barre de défilement horizontal apparaîtra juste en dessous pour vous permettre d'afficher les paramètres souhaités.

Les paramètres suivants sont disponibles :

(1) Section PLAY RANGE

Les paramètres de la section PLAY RANGE permettent de définir la région du Sample qui sera lue lorsque la Zone sera déclenchée.

Paramètre	Description
START	Permet d'ajuster le point de début de lecture du Sample pour la Zone en focus.
END	Permet d'ajuster le point de fin de lecture du Sample pour la Zone en focus.

(2) Section LOOP

Les paramètres de la section LOOP permettent de définir et d'ajuster la région du Sample qui sera lue en boucle tant que la note sera tenue.

Paramètre	Description
ACTIVE	Activez cette option pour définir une boucle au sein du Sample de la Zone en focus. Une fois que la position de lecture aura atteint la boucle, la lecture se fera en boucle tant que la note sera tenue. Cela peut être utile pour boucler un Sample entier ou une partie du Sample (par exemple pour simuler une tenue du son plus longue). Remarque : Cette technique requiert que vous régliez le sélecteur Type du Sampler sur *AHD* ou *ADSR*, dans la page Pitch / Envelope (voir ↑7.2.2, page 2 : Pitch / Envelope).
START	Permet d'ajuster le point de départ de la boucle.
END	Permet d'ajuster le point de fin de la boucle.
XFADE (Crossfade)	Permet de mélanger un petit peu des signaux proches du début et de la fin de la boucle, pour rendre le bouclage plus doux et moins abrupt. C'est salutaire lorsque le bouclage génère des craquements dans le signal audio.

Vous pouvez également modifier les points de début et de fin de la boucle en faisant glisser ses frontières sein de l'Affichage Sample, ou encore déplacer la boucle entière en faisant glisser sa barre de titre.



En rapprochant les points de départ et de fin de la boucle, vous pouvez réduire à la volée la Boucle à des durées très courtes, et créer ainsi de très intéressants effets bruitistes en situation de performance live.



La boucle restera toujours à l'intérieur de la Région de lecture du Sample. Aussi, si vous rapprochez les points de départ et de fin du Sample l'un de l'autre, gardez à l'esprit que vous risquez de rétrécir la boucle !

(3) Section TUNE / MIX

La section TUNE / MIX contient des paramètres permettant de contrôler des aspects de la lecture du Sample ayant trait au pitch (à la hauteur tonale) et au volume.

Paramètre	Description
TUNE	Définit l'accordage pour la Zone en focus.
GAIN	Définit le gain pour la Zone en focus.
PAN	Définit la position panoramique de la Zone en focus.
ROOT KEY	Permet de définir la **Root Key** (Note de Base) de la Zone en focus, c'est-à-dire la note déclenchant la lecture du Sample à sa hauteur tonale originale. La Note de Base est par ailleurs indiquée par une touche colorée sur le clavier virtuel ; pour la modifier, vous pouvez la faire glisser sur une autre note du clavier.

(4) Section ENVELOPE

Cette enveloppe d'amplitude peut être utilisée pour vous débarrasser des craquements induits par le Slicing (le découpage du Sample) ; vous pouvez l'appliquer soit à la Zone du Sample complet, soit aux Zones correspondant aux Slices sélectionnées.

Paramètre	Description
ATTACK	Ajuste la vitesse à laquelle le Sample/Slice atteint son volume maximal une fois déclenché(e).
DECAY	Ajuste la vitesse à laquelle le Sample/Slice s'éteint.

(5) Section MAP

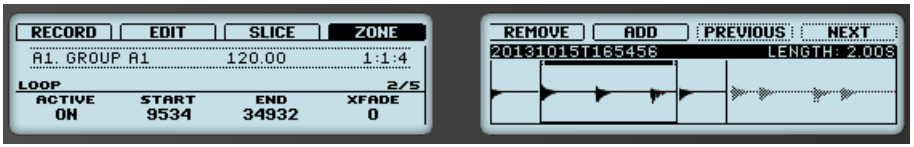
La section MAP contient les paramètres permettant de définir les intervalles de pitch et de vélocité de la Zone.

Paramètre	Description
KEY LO (Note la plus basse)	Définit la note la plus basse pour la Zone en focus. Vous pouvez également faire glisser la frontière gauche de la Zone au sein de la Map.
KEY HI (Note la plus haute)	Définit la note la plus haute pour la Zone en focus. Vous pouvez également faire glisser la frontière droite de la Zone au sein de la Map.

Paramètre	Description
VEL LO (Vélocité la plus basse)	Définit la vélocité la plus basse pour la Zone en focus. Vous pouvez également faire glisser la limite inférieure de la Zone au sein de la Map.
VEL HI (Vélocité la plus haute)	Définit la vélocité la plus haute pour la Zone en focus. Vous pouvez également faire glisser la limite supérieure de la Zone au sein de la Map.

Éditer vos Zones avec votre contrôleur

Les paramètres de Zone situés en bas de l'écran gauche permettent de définir la manière dont chaque Zone doit être jouée.



Les paramètres de Zone sur le contrôleur.

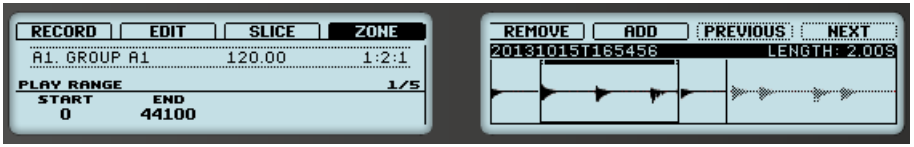
Les diverses paramètres affichent toujours les valeurs **correspondant à la Zone en focus**.

Les réglages des paramètres de Zone sont répartis sur trois Pages.

► Utilisez les boutons Page situés à gauche des écrans pour sélectionner la page souhaitée.

Page 1 – Paramètres PLAY RANGE

Les paramètres de la page PLAY RANGE permettent de définir la région du Sample qui sera lue lorsque la Zone sera déclenchée.



La page ZONE sur le contrôleur — page 1 sur 5 : paramètres PLAY RANGE.

Paramètre	Description
START (Curseur 1)	Permet d'ajuster le point de début de lecture du Sample pour la Zone en focus.
END (Curseur 2)	Permet d'ajuster le point de fin de lecture du Sample pour la Zone en focus.

► Maintenez SHIFT enfoncé tout en tournant les Curseurs pour régler les paramètres de manière plus fine.

Dans la forme d'onde affichée sur l'écran droit, les régions situées en-dehors de la Région de lecture sont grisées.

Page 2 – Paramètres LOOP

Les paramètres de la page LOOP permettent de définir et d'ajuster la région du Sample qui sera lue en boucle tant que la note sera tenue.



La page ZONE sur le contrôleur — page 2 sur 5 : paramètres LOOP.

Paramètre	Description
ACTIVE (Curseur 1)	Activez cette option pour définir une boucle au sein du Sample de la Zone en focus. Une fois que la position de lecture aura atteint la boucle, la lecture se fera en boucle tant que la note sera tenue. Cela peut être utile pour boucler un Sample entier ou une partie du Sample (par exemple pour simuler une tenue du son plus longue). Remarque : Cette technique requiert que vous régliez le sélecteur TYPE du Sampler sur AHD ou ADSR, dans la section PITCH / GATE (Parameter Page 2, voir ↑7.2.2, page 2 : Pitch / Envelope).
START (Curseur 2)	Permet d'ajuster le point de départ de la boucle.

Paramètre	Description
END (Curseur 3)	Permet d'ajuster le point de fin de la boucle.
XFADE (Curseur 4)	Permet de mélanger un petit peu des signaux proches du début et de la fin de la boucle, pour rendre le bouclage plus doux et moins abrupt. C'est salutaire lorsque le bouclage génère des craquements dans le signal audio.



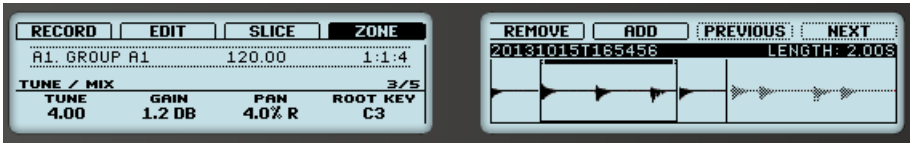
Maintenez SHIFT enfoncé tout en tournant les Curseurs pour régler les paramètres de manière plus fine.



En rapprochant les points de départ et de fin de la boucle, vous pouvez réduire à la volée la Boucle à des durées très courtes, et créer ainsi de très intéressants effets bruitistes en situation de performance live.

Page 3 – Paramètres TUNE / MIX

La page TUNE / MIX contient des paramètres permettant de contrôler des aspects de la lecture du Sample ayant trait au pitch (à la hauteur tonale) et au volume.



La page ZONE sur le contrôleur — page 3 sur 5 : paramètres TUNE / MIX.

Paramètre	Description
TUNE (Curseur 1)	Définit l'accordage pour la Zone en focus.
GAIN (Curseur 2)	Définit le gain pour la Zone en focus.
PAN (Curseur 3)	Définit la position panoramique de la Zone en focus.
ROOT KEY (Curseur 4)	Permet de définir la **Root Key** (Note de Base) de la Zone en focus, c'est-à-dire la note déclenchant la lecture du Sample à sa hauteur tonale originale.

Page 4 – Paramètres ENVELOPE

Cette enveloppe d'amplitude peut être utilisée pour vous débarrasser des craquements induits par le Slicing (le découpage du Sample) ; vous pouvez l'appliquer soit à la Zone du Sample complet, soit aux Zones correspondant aux Slices sélectionnées.



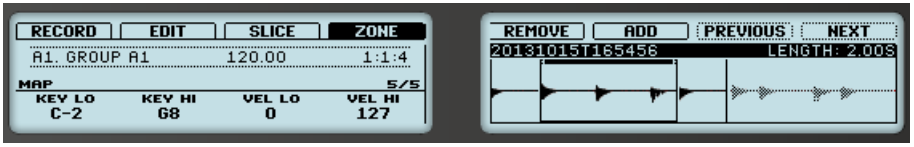
La page ZONE sur le contrôleur — page 4 sur 5 : paramètres ENVELOPE.

Paramètre	Description
ATTACK (Curseur 1)	Ajuste la vitesse à laquelle le Sample/Slice atteint son volume maximal une fois déclenché(e).
DECAY (Curseur 2)	Ajuste la vitesse à laquelle le Sample/Slice s'éteint.

Maintenez SHIFT enfoncé tout en tournant les Curseurs pour régler les paramètres de manière plus fine.

Page 5 – Paramètres MAP

La page MAP contient les paramètres permettant de définir les intervalles de pitch et de vélocité de la Zone.



La page ZONE sur le contrôleur — page 5 sur 5 : paramètres MAP.

Paramètre	Description
KEY LO (Note la plus basse, Curseur 1)	Définit la note la plus basse pour la Zone en focus.
KEY HI (Note la plus haute, Curseur 2)	Définit la note la plus haute pour la Zone en focus.
VEL LO (Vélocité la plus basse, Curseur 3)	Définit la vélocité la plus basse pour la Zone en focus.
VEL HI (Vélocité la plus haute, Curseur 4)	Définit la vélocité la plus haute pour la Zone en focus.

17.5.7 Ajouter des Samples à la Sample Map

Vous pouvez directement ajouter des Samples à l'Affichage Map de la page Zone.



Pour visualiser l'Affichage Map, assurez-vous que le bouton Sample View est désactivé ; il se trouve juste à côté de l'onglet Zone en haut du Sample Editor. Si ce n'est pas le cas, cliquez dessus pour le désactiver.

- Pour ajouter un nouveau Sample, sélectionnez-en un dans le Browser ou dans votre système d'exploitation, et déposez-le dans la Sample Map de l'Affichage Map (la plus grande partie de la page Zone, située en son milieu). Une fois que le curseur de la souris est placé au-dessus de la Sample Map, et *avant* que vous ne relâchiez le bouton de la souris :
  - Faites glisser votre souris horizontalement pour choisir la Note de Base (« root key ») de la nouvelle Zone.
  - Faites glisser votre souris verticalement pour ajuster l'intervalle de hauteurs tonales : si votre souris est dans la moitié inférieure de la Sample Map, la Zone ne contiendra que la Note de Base ; faites glisser votre souris dans la moitié supérieure de la Sample Map pour étendre l'intervalle de pitch de la Zone jusqu'à une octave au-dessus de la Note de Base ; placez votre souris tout en haut de la Sample Map pour que la Zone couvre toute l'étendue du clavier.
  - Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, la Zone est créée.

Vous pouvez ajouter d'autres Samples à ce Sound de la même manière.

Les intervalles de pitch de plusieurs Zones peuvent se chevaucher, tout comme leurs intervalles de vélocités.

Ajouter plusieurs Samples à la fois

Vous pouvez également déposer simultanément plusieurs Samples sur la Sample Map :

1. Maintenez [Ctrl] ([Cmd] sous macOS) ou [Shift] enfoncé sur votre clavier d'ordinateur, et cliquez sur les Samples de votre choix dans le Browser ou dans votre système d'exploitation.
2. Déposez les Samples sélectionnés sur la Sample Map.

→ Ceci aura pour effet de créer autant de Zones adjacentes. La largeur (c-à-d l'intervalle de hauteurs tonales) de ces Zones dépendra encore une fois de l'endroit où vous les déposerez sur la Sample Map : plus vous les déposerez haut, plus les Zones seront larges. Si vous déposez les Samples tout en haut de la Sample Map, toutes les Zones couvriront l'intégralité du clavier.

La distribution des Zones dépend de l'ordre original de sélection des Samples : le premier Sample sélectionné sera assigné à la Zone possédant l'intervalle de pitch le plus grave, le deuxième Sample sélectionné sera assigné à la Zone suivante (possédant le deuxième intervalle de pitch le plus grave), etc.

Ajouter un Sample à la Sample Map depuis le contrôleur

Pour ajouter un nouveau Sample à la Sample Map du Sound actuel :

1. Appuyez sur le bouton SAMPLING pour passer en mode Sampling, puis appuyez sur le Bouton 4 (ZONE) pour ouvrir la page ZONE.
2. Appuyez sur le Bouton 6 (ADD).
   Votre contrôleur affiche automatiquement le Browser, avec le type SAMPLE présélectionné. Les Boutons 1 et 2 sont inactifs : vous ne pouvez que sélectionner et charger des Samples.
3. Dans le Browser, sélectionnez le Sample que vous souhaitez ajouter à la Map du Sound actuel (voir ↑4.2, Rechercher et charger des fichiers depuis la Bibliothèque pour plus d'informations concernant l'utilisation du Browser depuis votre contrôleur).
4. Appuyez sur le Bouton 8 (LOAD) pour charger le Sample.

→ Une nouvelle Zone contenant le Sample ajouté est alors créée. Votre contrôleur revient alors automatiquement en mode Sampling ; la nouvelle Zone est sélectionnée et apparaît sur l'écran droit, prête à être modifiée.



Pendant que vous êtes dans le Browser, vous pouvez appuyer sur le Bouton 6 (CANCEL) pour revenir en mode Sampling sans charger de nouveau Sample.

18 Annexe : Astuces pour le jeu en live

MASCHINE est un outil très intuitif, tant pour produire de la musique que pour jouer en live. Nous avons donc rassemblé ici quelques astuces pour le jeu en live. Si vous êtes habitué(e) à jouer en live, vous n'en aurez peut-être pas besoin, mais peut-être trouverez-vous ici quelques nouvelles idées à intégrer dans votre set.

18.1 Préparatifs

18.1.1 Concentrez-vous sur le contrôleur

Lors d'un live, il n'est ni confortable, ni intuitif de basculer en permanence entre l'écran de l'ordinateur affichant le logiciel MASCHINE et le contrôleur MASCHINE.

18.1.2 Personnalisez les pads de votre contrôleur

Prenez le temps de configurer la sensibilité et la réponse en vélocité des pads suivant vos préférences personnelles (découvrez comment procéder dans la section ↑3.6.6, Preferences – page Plug-ins) – vous apprécierez d'autant mieux le jeu avec MASCHINE !

18.1.3 Vérifiez la consommation du processeur avant de jouer

La situation peut devenir très pénible si vous êtes sur scène et que votre ordinateur commence à avoir des problèmes car il n'arrive plus à gérer les nombreux effets utilisés. Bien que le logiciel MASCHINE soit programmé de manière très efficace, ceci peut se produire si votre ordinateur est un peu trop vieux. Donc avant de monter sur scène, testez avec soin votre programme musical complet en le jouant chez vous. Gardez un œil sur l'indicateur de niveau CPU dans le Header de MASCHINE et assurez-vous qu'il ne passe jamais dans le rouge. Si nécessaire, augmentez la valeur du paramètre Latency (voir ↑3.6.1, Preferences – page General).

18.1.4 Nommez et attribuez des couleurs à vos Groups, Patterns, Sounds et Scenes

Nommez proprement vos Groups, vos Patterns, vos Sounds et vos Scenes, et attribuez-leur des couleurs : vous aurez une bien meilleure vue d'ensemble de ce que vous faites. Ce n'est pas forcément très intéressant à faire, mais cela peut vous sauver dans certaines situations de live intenses.

18.1.5 Pensez à utiliser un limiteur sur votre Master

Ceci sonne peut-être un peu rabat-joie pour certains, mais si vous voulez éviter la distorsion numérique due à une surcharge de votre interface audio, c'est une mesure de sécurité utile. Cependant, si vous abusez du Limiter en lui envoyant des signaux trop forts, vous risquez d'obtenir un son quelque peu terne et écrasé. Faites des essais et voyez ce qui vous convient le mieux ! Voir ↑15.1.4, Limiter pour plus d'informations.

18.1.6 Branchez vos autres appareils et synchronisez-les via MIDI Clock

Si vous possédez un autre appareil tel qu'une boîte à rythme, un synthétiseur ou un autre séquenceur capable d'envoyer un signal , branchez-le au port MIDI IN du contrôleur MASCHINE et activez *Sync to External MIDI Clock* dans le menu File de MASCHINE afin que les deux appareils puissent jouer de manière synchronisée. MASCHINE peut également recevoir un signal MIDI Clock sur un port MIDI interne afin de se synchroniser à un autre logiciel. Vous pouvez aussi laisser MASCHINE envoyer le signal MIDI Clock en activant l'option *Send MIDI Clock* dans le panneau Preferences. Pour plus d'informations sur ces fonctionnalités, veuillez consulter la section ↑3.7, Intégrer MASCHINE à une configuration MIDI. Assurez-vous également d'avoir correctement réglé le paramètre Sync Offset Slave (voir ↑3.6.1, Preferences – page General) afin que tous vos appareils soient parfaitement synchronisés avec MASCHINE.

18.1.7 Improvisez !

Un set live qui fonctionne exactement comme prévu, c'est bien, mais cela peut parfois devenir ennuyeux – pour vous comme pour votre public. Quelque chose d'inattendu, voire même une belle erreur peut s'avérer être le déclic qui vous lancera dans des performances plus inspirées ou qui vous incitera à improviser avec vos Sounds et vos Samples !

18.2 Techniques de base

18.2.1 Utiliser Mute et Solo

Les fonctions Mute et Solo sont de bons outils pour faire monter l'ambiance dans un set live, en particulier avec le contrôleur MASCHINE, car vous pouvez passer en Mute ou en Solo des Groups et des Sounds simultanément.

Puisque le Solo coupe tous les Sounds sauf un, le bouton MUTE peut être utilisé pour « réactiver » les Sounds qui ont été coupés. Vous pouvez utiliser cette technique pour créer un break : passez un Sound donné en Solo, par exemple une grosse caisse, puis reconstruisez progressivement le morceau en réactivant un à un les Sounds encore en Mute à l'aide du bouton MUTE. Voir ↑18.2.3, Utilisez le Note Repeat pour plus d'informations à ce sujet.

18.2.2 Créez des variations de vos Patterns de batterie dans le Step Sequencer

Vous pouvez facilement créer des rythmes de batterie intéressants en ajoutant ou retirant des Steps dans le Step Sequencer. Les breaks et les montées (roulements de caisse claire ou charley à double tempo…) peuvent être créés à la volée. Pour plus d'informations concernant le Step Sequencer, veuillez consulter la section ↑11.3, Enregistrer des Patterns à l'aide du Step Sequencer.

18.2.3 Utilisez le Note Repeat

Le Note Repeat est un outil très utile pour le jeu en live : utilisez-le pour ajouter des percussions supplémentaires, insérer des sons d'effets, jouer une ligne de basse ou une mélodie. Le Note Repeat est également intéressant avec les Sounds mélodiques ; vous pouvez l'activer depuis le mode Keyboard pour créer des arpèges de type synthétiseur. Voir Note Repeat pour plus d'informations.

18.2.4 Construisez vos propres Groups de multi-effets et automatisez-les

Vous pouvez configurer des Groups de multi-effets contenant tous les effets que vous souhaitez utiliser en live. Vous trouverez de nombreux Groups de multi-effet dans le panneau LIBRARY du Browser, qui vous donneront une idée de ce que vous pouvez faire. Pour changer et moduler rapidement les réglages des effets, vous pouvez enregistrer des modulations de multi-effets sous la forme de Patterns dans le logiciel MASCHINE. En utilisant des Patterns pour un Group de multi-effets, vous pouvez par exemple déclencher un filtre à balayage ou un Beat Delay modulé de manière délirante. Voir section ↑14.4, Créer des multi-effets pour plus de détails !

18.3 Astuces spéciales

18.3.1 Changez la longueur des Patterns pour créer des variations

Essayez ceci : choisissez une résolution courte pour la Pattern Grid (par exemple une noire ou une croche) et modifiez la longueur du Pattern (Pattern Length ; voir chapitre ↑11.1.6, Régler l'Arrange Grid et la Pattern Length (Longueur de Pattern)), afin de créer des variations autour d'un même Pattern. Si vous sélectionnez une résolution encore plus petite, par exemple 1/64ème (quadruple croches), vous pouvez créer des breaks et des roulements avec un effet de bégaiement.

18.3.2 Chargez de longs fichiers audio et jouez avec le point de départ

Vous pouvez ajuster le point de départ d'un Sample dans les Parameter Pages du Sampler (voir ↑7.2.1, page 1 : Voice Settings / Engine). Si vous chargez un long fichier audio, vous pourrez créer des variations intéressantes en modifiant (ou en modulant…) ce point de départ.

19 Dépannage

Si vous avez des problèmes avec votre produit Native Instruments qui ne sont pas traités par la documentation fournie, vous avez plusieurs moyens d'obtenir de l'aide.



Avant de chercher de l'aide, assurez-vous d'avoir téléchargé la dernière version du logiciel MASCHINE via Native Access.

19.1 Base de Connaissances (Knowledge Base)

La Base de Connaissances en Ligne (« Online Knowledge Base ») rassemble de nombreuses informations utiles sur votre produit Native Instruments et peut être d'une grande aide pour résoudre les éventuels problèmes. Vous pouvez accéder à la Base de Connaissances (en anglais « Knowledge Base ») à l'adresse : www.native-instruments.com/knowledge.

19.2 Assistance technique

Si aucune entrée de la Base de Connaissances ne correspond à votre problème, ou si la ou les entrées correspondante(s) ne le résolvent pas, vous pouvez utiliser le Formulaire d'Assistance en ligne (« Online Support Form ») pour contacter l'équipe d'Assistance Technique de Native Instruments. Le Formulaire d'Assistance en ligne vous demandera de saisir des informations sur votre configuration matérielle et logicielle. Ces informations sont essentielles pour que notre équipe d'assistance puisse vous fournir une aide de qualité. Vous pouvez contacter notre Assistance en Ligne (« Online Support ») à l'adresse : www.native-instruments.com/suppform.

Lors de vos communications avec l'équipe d'assistance, ayez à l'esprit que plus vous lui fournirez d'informations sur votre matériel, votre système d'exploitation, la version du logiciel que vous utilisez et le problème que vous rencontrez, mieux elle pourra vous venir en aide.

Dans votre description, pensez à mentionner :

- Comment reproduire le problème
- Ce que vous avez déjà tenté pour y remédier

- Une description de votre configuration incluant tous les matériels et logiciels concernés ainsi que la version de votre logiciel
- La marque et les caractéristiques de votre ordinateur



Lorsque vous installez de nouveaux logiciels ou des mises à jour, un fichier Readme (Lisez-moi) contient les infos de dernière minute qui n'ont pu être incluses dans la documentation. Veuillez ouvrir et lire ce fichier Readme avant de contacter l'Assistance Technique.

19.3 Assistance à l'enregistrement

Si des problèmes surviennent lors de la procédure d'activation du produit, veuillez contacter notre Équipe d'Assistance à l'Enregistrement : www.native-instruments.com/regsuppfrm.

19.4 Forum des Utilisateurs

Sur le Forum des Utilisateurs de Native Instruments, vous pouvez discuter des fonctionnalités des produits avec d'autres utilisateurs et utilisatrices ainsi qu'avec les experts qui modèrent le forum. Veuillez noter que l'équipe d'Assistance Technique ne participe pas aux forums. Si vous rencontrez un problème que les autres utilisatrices et utilisateurs ne réussissent pas à résoudre, veuillez contacter l'équipe d'Assistance Technique de Native Instruments via l'assistance en ligne comme décrit plus haut. Le Forum des Utilisateurs se trouve à l'adresse : www.native-instruments.com/forum.

20 Glossaire

Vous trouverez dans ce glossaire de courtes définitions pour un grand nombre de termes utilisés dans le contexte de MASCHINE. Si vous avez le moindre doute concernant la signification d'un mot, c'est la section à consulter !

Arranger

L'Arranger est la grande zone située en haut de la fenêtre de MASCHINE, juste en dessous du Header. Il propose deux affichages : l'affichage Ideas et l'affichage Song.

Affichage Song

L'affichage Song vous permet de combiner des Sections (qui font référence à des Scenes) et de les assembler sur la Timeline pour créer un morceau.

Autoload

Lorsqu'Autoload est activé, tout Group, Sound, Pattern, Preset de Plug-in (instrument ou effet) ou Sample que vous sélectionnez dans le Browser est instantanément chargé dans le Group Slot, Sound Slot, Pattern Slot ou Plug-in Slot sélectionné. De cette manière, vous pouvez immédiatement écouter l'objet sélectionné dans le contexte de votre morceau.

Navigateur

Le Browser (en français « navigateur ») est l'interface permettant d'accéder à tous les objets MASCHINE : Projects, Groups, Sounds, Patterns, Presets d'instruments et de Plug-ins d'effet, et Samples. Chacun de ces objets peut être enregistré et étiqueté via des « tags », autrement dit classé dans des catégories qui permettront de le retrouver rapidement. La Factory Library (Librairie d'usine) de MASCHINE est déjà entièrement catégorisée et vous pouvez importer vos propres fichiers dans la Library et les étiqueter.

Point de routage

Un point de routage est un point du flux du signal audio qui est à même de recevoir des signaux provenant de divers endroits du système de routage audio. Dans MASCHINE, par exemple, le premier Plug-in Slot d'un Sound contient généralement une source sonore (que vous

pouvez entendre en appuyant sur le pad correspondant de votre contrôleur). Cependant, si vous chargez un Plug-in d'effet dans ce premier Plug-in Slot, le Sound ne générera pas de signal audio par lui-même, mais deviendra disponible pour traiter le signal audio provenant d'autres Sounds et Groups. Il ne vous reste alors plus qu'à configurer le ou les Sound(s) et Group(s) désiré(s), de sorte à ce qu'ils envoient leur signal audio à ce point de routage. C'est en fait la manière de configurer des effets Send dans MASCHINE !

Channel Properties

Les Channel Properties sont un ensemble de paramètres disponibles à chaque niveau du Project (c'est-à-dire pour chaque Sound, chaque Group et pour le Master) qui sont indépendants des Plug-ins chargés dans ce Sound/Group/Master. Dans le logiciel, tout comme les paramètres des Plug-ins, les Channel Properties sont affichés dans la Control Area. Par exemple, les contrôles de volume, de panoramique ou de swing sont des Properties de leur Channel (Sound/Group/Master) respectif.

Control Area

La Control Area est située au milieu de la fenêtre de MASCHINE, entre l'Arranger (au-dessus) et le Pattern Editor (en dessous). Cette zone permet de régler tous les paramètres de Plug-in et toutes les Channel Properties du Sound/Group sélectionné, ou du niveau Master : routage, effets, Macro Controls, etc.

Control Lane

Située en bas du Pattern Editor dans la fenêtre de MASCHINE, la Control Lane affiche et vous permet d'éditer les automatisations enregistrées, sous la forme de points d'automatisation pour chaque paramètre automatisé. Vous pouvez ajouter, supprimer ou manipuler les points d'automatisation existants, ainsi qu'ajouter de nouveaux paramètres à automatiser.

(Control Mode) Mode Control

Le mode Control est le mode de fonctionnement par défaut de votre contrôleur. Dans ce mode, vous pouvez jouer ou enregistrer vos actions en temps réel. Le mode Control permet par ailleurs de régler aisément n'importe quel paramètre de vos Groups et de vos Sounds, grâce à la section Control de votre contrôleur.

Effet (FX)

Un effet modifie le matériau audio qu'il reçoit. MASCHINE possède déjà un grand nombre d'effets. Vous pouvez aussi utiliser vos propres Plug-ins d'effet VST/AU. Les effets peuvent être chargés en tant que Plug-ins dans n'importe quel Plug-in Slot des niveaux Sound, Group ou Master. Le système de routage extrêmement flexible de MASCHINE vous permettra non seulement d'appliquer des effets en insert, mais aussi de créer des effets Send et des multi-effets.

Event

Les Events sont les sons percussifs ou les notes qui permettent de composer un Pattern. Dans le Pattern Editor, les Events sont représentés par des rectangles au sein de la Step Grid. Suivant le mode d'affichage, le Pattern Editor affiche les Events de tous les Sound Slots (affichage Group) ou bien ceux des Sound Slots sélectionnés seulement (affichage Keyboard).

Groove Properties

Les Groove Properties permettent de contrôler les relations rythmiques entre les Events du Group/Sound sélectionné ou au niveau Master. En décalant légèrement certains Events, vous pouvez par exemple donner un côté ternaire au rythme de vos Patterns. Le paramètre principal des Groove Properties est le contrôle Swing.

Group

Un Group contient 16 Sound Slots, chacun d'eux pouvant contenir un Sound. En plus des effets appliqués à chaque Sound, un Group peut posséder des effets en insert, directement chargés dans ses Plug-in Slots. Ces effets s'appliquent alors à tous les Sounds du Group. Un Group peut aussi contenir un nombre illimité de Patterns organisés en Pattern Banks.

Affichage Group

L'affichage Group est le mode d'affichage du Pattern Editor dans lequel les Events des 16 Sound Slots du Group sélectionné sont visibles et éditables. En affichage Group, chaque rangée de la Step Grid représente un Sound Slot différent. Ce mode est particulièrement bien adapté aux instruments rythmiques (par exemple un kit de batterie).

Affichage Ideas

L'affichage Ideas vous permet d'expérimenter avec vos idées musicales sans être lié-e à une ligne temporelle ou un arrangement. Vous pouvez créer des Patterns pour chaque Group et les combiner en Scenes. Ces Scenes peuvent ensuite être ajoutées aux Sections dans l'affichage Song pour créer des structures musicales plus grandes.

Effet en insert

Un en insert est un effet directement inséré dans le flux du signal audio à traiter.

En-tête

Le Header est la rangée de contrôles située tout en haut de la fenêtre du logiciel MASCHINE. Il contient des réglages globaux, tels que la tirette Master Volume, les contrôles de Transport, les contrôles de swing global, de tempo, de signature rythmique, etc.

Affichage Keyboard

L'affichage Keyboard est le mode d'affichage du Pattern Editor dans lequel seuls les Events du Sound sélectionné sont visibles et éditables. L'Affichage Keyboard dispose d'un clavier vertical affiché à l'écran qui spécifie le pitch associé à chaque Event (une rangée par demi-ton). Ce mode est particulièrement bien adapté aux instruments mélodiques (par exemple les synthétiseurs). L'affichage Keyboard du Pattern Editor et le mode Keyboard du contrôleur sont intimement liés : si vous activez l'affichage Keyboard dans le Pattern Editor, votre contrôleur passe automatiquement en mode Keyboard, et inversement.

Macro Control

Chaque Channel (Sound/Group/Master) possède une page comprenant huit Macro Controls auxquels peuvent être assignés quasiment n'importe quels paramètres du Channel ou d'un Channel de niveau hiérarchique inférieur. De cette manière, vous pouvez par exemple définir pour chaque Group ou Sound un jeu de huit paramètres aisément accessibles. De plus, les Macro Controls peuvent être assignés à des canaux MIDI CCs, de manière à être contrôlés par un contrôleur MIDI externe ou par une autre application. Pour finir en beauté, si vous utilisez MASCHINE en tant que Plug-in dans un logiciel hôte, les Macro Controls peuvent aussi être modulés par le logiciel hôte.

Master

Le Master est l'endroit où tous les signaux audio provenant de chacun des Groups et des Sounds se rejoignent et sont mixés. Le bus Master peut en outre héberger des effets en insert chargés dans ses Plug-in Slots. Ces Effets s'appliquent à tous les Groups et tous les Sounds qu'ils contiennent.

Modulation

La modulation permet d'enregistrer des modifications de paramètres afin de ne pas avoir à les réaliser en temps réel. Tout paramètre modulé est affiché dans la Control Lane (en bas du Pattern Editor), et apparaît aussi comme un mouvement du paramètre choisi lui-même dans la Control Area.

Mute et Solo

Le « Mute » permet de couper (littéralement « mettre en sourdine ») le signal audio d'un Sound ou d'un Group, tandis que le « Solo » est à peu près l'opposé, puisqu'il coupe tous les autres Sounds et Groups afin de ne laisser entendre que le Sound ou le Group sélectionné. La combinaison des fonctions Mute et Solo constitue un outil puissant pour le jeu en live, ainsi que pour tester différentes séquences lues ensemble.

Pad Mode (Mode de Pads)

Votre contrôleur possède divers modes de Pads vous permettant de jouer vos Sounds à l'aide des pads de différentes manières : suivant le mode de Pads sélectionné, vous pouvez soit assigner un même Sound aux 16 pads (mode Keyboard et mode 16 Velocities), ou bien déclencher chaque Sound à l'aide d'un pad différent (mode par défaut et mode Fixed Velocity). Le mode Keyboard du contrôleur et l'Affichage Keyboard du Pattern Editor dans le logiciel sont intimement liés : si vous passez en mode Keyboard sur votre contrôleur, l'Affichage Keyboard sera automatiquement activé dans le logiciel, et inversement.

Parameter Pages

Dans la fenêtre de MASCHINE, les Parameter Pages occupent la plus grande partie de la Control Area. Elles contiennent les paramètres réglables des Plug-ins, et les Channel Properties du Sound/Group sélectionné ou celles du Master.

Pattern

Un Pattern (« motif » en français) est une séquence qui joue des Sounds d'un Group. Les Patterns sont les briques de base permettant la construction des Scenes. Un Pattern de chaque Group peut être ajouté à une Scene. Vous pouvez faire référence au même Pattern dans différentes Scenes. Si vous modifiez un Pattern dans le Pattern Editor, toutes les références à ce Pattern sont mises à jour dans l'Arranger.

Pattern Editor

Situé en bas de la fenêtre de MASCHINE, le Pattern Editor permet de sélectionner les Sound Slots (sur la gauche), d'afficher et d'éditer vos Patterns, de modifier les réglages de la Step Grid et de créer/éditer les automatisations.

Plug-in

Un Plug-in est un instrument ou un module d'effet Interne ou Externe (commercialisé par Native Instruments ou par un autre fabricant) qui peut être chargé dans un Plug-in Slot afin de produire du son ou d'altérer les signaux audio. Lorsqu'un Plug-in est chargé dans un Plug-in Slot, il apparaît dans la Liste de Plug-ins (située à gauche de la Control Area).

Prehear (fonction Pré-écoute)

La fonction Prehear permet d'écouter les Samples directement depuis le Browser, sans avoir à les charger préalablement dans un Sound Slot. Ainsi, vous pouvez tranquillement choisir un Sample avant de modifier quoi que ce soit dans votre Project.

Project

Un Project contient toutes les données constituant un morceau : tous les Groups, Patterns, Sounds, Samples, Scenes, ainsi que tous leurs réglages, leurs automatisations, leurs effets, leurs routages, etc. C'est une sorte d'instantané complet de l'état global de MASCHINE.

Quantification

Quantifier un Pattern consiste à faire coïncider ses Events avec un ensemble d'emplacements rythmiques répartis de manière régulière (ce sont les « Steps »). Ceci permet de garantir que les Events sont bien en rythme. Vous pouvez laisser MASCHINE quantifier automatiquement

les Events que vous jouez ou enregistrez en live. La quantification simplifie grandement la mise en place rythmique, mais son utilisation exagérée peut rendre vos Patterns un peu raides ou dénués de vie.

Sample

Un Sample est un simple morceau de signal audio pouvant être utilisé, par exemple, pour construire un kit de batterie ou un instrument mélodique, ou encore pour créer une boucle dans votre morceau. Vous pouvez charger un ou plusieurs Samples dans chaque Sound Slot.

Sample Editor

Le Sample Editor peut être affiché à la place du Pattern Editor. Le Sample Editor est l'éditeur tout-en-un dédié aux Samples. Notamment, il permet d'enregistrer des Samples, de les éditer, de les découper en tranches et de les assigner aux diverses notes et vélocités de votre clavier.

Scene

Une Scene est une combinaison de Patterns pour chacun des Groups. Les Scenes permettent de combiner les Patterns afin d'assembler vos idées musicales. Les Scenes sont créées dans l'affichage Ideas puis ajoutées aux Sections dans l'affichage Song pour créer un arrangement.

Section

Les Sections sont des références à des Scenes particulières dans la Timeline (ligne temporelle) de l'affichage Song ; elles permettent d'arranger les Scenes pour construire des structures musicales plus étendues. L'intérêt d'utiliser des Sections est que toute modification apportée à une Scene sera directement reproduite dans toute Section qui fait référence à cette Scene, rendant ainsi rapide et facile la modification des parties d'un morceau.

Send Effect (Effet Send)

Un effet Send est un effet disponible pour les signaux audio provenant d'autres Sounds et/ou Groups. À des degrés divers, ces signaux audio peuvent être routés vers l'Effet Send afin d'y être traités. Les effets Send permettent notamment de réutiliser le même effet pour différents Sounds et/ou Groups, afin de limiter la charge CPU globale du processeur.

Séquenceur

De manière générale , un séquenceur est un appareil ou un logiciel qui permet d'organiser (« arranger ») des séquences musicales, par exemple des motifs de batterie ou des progressions d'accords. Typiquement, les séquenceurs matériels fonctionnent avec un ensemble de « Steps » pouvant être chacun rempli par du contenu musical. Les Steps sont ensuite rejoués et constituent une séquence musicale. MASCHINE possède ses propres fonctionnalités de séquençage : vous pouvez y enregistrer et y jouer des Patterns isolés, mais aussi composer des Scenes avec ces Patterns, puis des morceaux entiers à l'aide des Scenes.

Solo

Voir Mute et Solo.

Sound

Les Sounds sont les briques de base de tout le contenu sonore de MASCHINE. Ils s'organisent en Groups qui peuvent accueillir jusqu'à 16 Sounds chacun. Les Sounds peuvent être directement joués à l'aide des pads de votre contrôleur. Un Sound peut peut être chargé avec différents types de Plug-ins (sources sonores ou effets, Internes ou Externes, etc.).

Pas (Step)

Les Steps (en français « pas ») sont les blocs temporels élémentaires. Ils servent notamment à la quantification, ou bien à la création de Patterns en mode Step depuis votre contrôleur. L'ensemble des Steps constitue la Step Grid. Dans le Pattern Editor du logiciel, les Steps sont matérialisés par des lignes verticales. Vous pouvez régler la taille des pas, par exemple pour appliquer différentes quantification à différents Events, ou bien pour diviser la Step Grid en blocs plus petits afin d'éditer un Pattern plus précisément.

Step Grid

La Step Grid est un ensemble de lignes parallèles divisant le Pattern en pas (ou « Steps »). En modifiant la résolution de la Step Grid (autrement dit, en modifiant la taille des Steps), vous ajustez l'unité rythmique de quantification de votre Pattern, ainsi que le nombre de Steps disponibles sur votre contrôleur en mode Step.

Step Mode (Mode Step)

En mode Step, votre contrôleur peut être utilisé comme un séquenceur à pas traditionnel ; chacun des 16 pads représente alors un pas de la Step Grid. Comme sur les boîtes à rythme traditionnelles, une lumière représentant la séquence parcourt les pads pendant la lecture, du pad 1 au pad 16, illuminant chaque Step au moment de son déclenchement. Sélectionnez un Sound et placez des Events sur les Steps choisis dans la séquence en appuyant sur les pads correspondants. Répétez ce processus Sound après Sound pour construire un Pattern complet.

Swing

Le paramètre Swing permet de décaler le placement rythmique de certains des Events de votre Pattern afin de créer un feeling ternaire.

Index

A

Ableton Link

rejoindre une session Link [150]

se connecter à un réseau [149]

Affichage

changer [76]

Aide [962]

Annuler [83]

Application autonome [105]

Arrange Grid [494]

Arranger

alterner entre les affichages [66] [814]

définition [72] [964]

Arranger View (bouton) [66] [814]

ASIO (pilote) [116]

Assigner les Macro Controls

depuis les paramètres [646]

messages MIDI CC [647]

panneau Pages [647]

Assigner les Patterns [827]

Attribute Editor [192]

AU [355]

Audio

exporter depuis les Patterns [581]

Audio (pilote) [115]

Audio (Plug-in) [369]

charger [370]

éditeur [375]

Fade [371]

Formant [372]

Length [373]

mode [370]

mode Gate [369] [377]

mode Loop [369] [376]

paramètres [370]

Pitchbend [371]

Re-pitch [372]

Stretch [372]

Tempo [373]

Tune [371]

Audio Engine (bouton) [62]

Audio externe [597] [706]

AUTO WRITE (bouton) [552]

Autoload [182]

définition [964]

Automatisation dans l'hôte [630]

B

Base Key [273]

Beat Delay [773]

Blocage des modes [38]

Bloquer les modes du contrôleur [38]

Bloquer un mode (contrôleur) [79]

BP2 (type de filtre) [349]

BROWSE (bouton) [51]

Browser [60]

- afficher et masquer [78]
- bouton [61]
- bouton + PATTERNS [186]
- bouton +PATTERNS [64]
- bouton +ROUTING [64]
- charger avec les Patterns [186]
- dans le détail [152]
- définition [72] [964]
- File Type Selector [168]

C

Carte son [959]

- réglages [114]
- routage des entrées/sorties [114]
- sélectionner les entrées et sorties [114]

Catégories d'effets

- délais [773]
- dynamique [724]
- espace et réverbération [759]
- filtrage [742]
- modulation [751]

Changer la couleur d'un Pattern

- affichage Song [866]

Channel

- Groove Properties [287]
- Input Properties (page Audio) [597] [706]
- Macro Properties [644]
- Output Properties (page Audio) [602]
- Output Properties (page Aux) [607]

Channel (icône) [68]

Channel Properties [595]

- définition [965]
- Groove [287]
- Input [597] [706]
- Macro [644]

Output [602] [607] [611]
Channel Properties (sélecteur) [68]
CHARACTER (filtre) [156]
Charger
Plug-in [324]
un Group avec ses Patterns [186]
Choke All Notes [287]
Choke Groups [275]
Chorus [751]
Compressor [724]
Content Selector [64]
CONTROL (bouton) [50]
Control (mode)
définition [965]
CONTROL (section) [50]
Control Area [61]
définition [965]
Control Lane [553]
définition [965]
Contrôleur
section CONTROL [50]
section GROUPS [53]
section MASTER [52]
section PADS [56]
section TRANSPORT [54]
Sélectionner un mode des pads [270]
vue d'ensemble [48]
Copier/coller
contenu du Pattern (logiciel) [577]
Group [246]
Pattern (contrôleur) [578]
Sound [232]
Couleur
Group [242]
Pattern [575]
Scene [842]
Sound [227]
Count-in [509]
durée [112]
Count-in (compte à rebours) [508]
Couper (bypass)
Plug-in Slots [333]
Couper/copier/coller
Events/notes (contrôleur) [539]
Events/notes (logiciel) [537]
CPU (indicateur) [62]
Créer un Pattern
affichage Song [865]
Cue
ajuster la sortie [611]

D

Décaler (Nudge) les Events/notes (contrôleur) [532] [533]

Décaler des Events/notes (logiciel) [531]

Déclencher les Scenes via MIDI [629]

Délier les Sections [859]

Demi-tons

transposer des Events/notes par [534]

Dépannage [962]

Déplacer

Events/notes (logiciel) [528]

Group [250]

Pattern [579]

Plug-in [335]

Scene (logiciel) [837]

Section (contrôleur) [854]

Sections (logiciel) [853]

Sound [234]

Déplacer les Events/notes [532] [533]

Display Area [62]

Distorsion

éviter [959]

Distorsion numérique [785]

Distortion [782]

Analog [784]

Mulholland [783]

Drum Program (fichiers)

importer [264]

DUPLICATE (bouton) [58]

Dupliquer

délier les Sections [859]

Group [246]

Pattern (logiciel) [576]

Sound [232]

Dupliquer un Pattern

affichage Song [867]

E

Échelle de vélocités [140]

EDIT (page du contrôleur) [900]

Edit (page du logiciel) [895]

Éditer

- Events/notes (contrôleur) [531]

Effet send [711]

- définition [970]

Effets [690] [723]

- appliquer [690]
- appliquer à de l'audio externe [706]
- Beat Delay [773]
- charger [690]
- Chorus [751]
- Compressor [724]
- créer un effet send [711]
- définition [73] [966]
- définition d'un effet send [970]
- Distorsion : Analog [784]
- Distorsion : Mulholland [783]
- effet insert [967]
- effet send [711]
- EQ [742]
- Filter [745]
- Flanger [753]
- FM [754]
- Freq Shifter [756]
- Gate [728]
- Grain Delay [776]
- Grain Stretch [778]
- Ice [759]
- Limiter [734]
- Lofi [785]
- manipuler [699]
- Maximizer [739]
- Metaverb [761]
- multi-effet [719]
- Phaser [757]
- Plate Reverb [771]
- Reflex [762]
- Resochord [780]
- Reverb [764]
- Saturator [786]
- Transient Master [732]

Effets (catégories)

- distorsions [782]

Effets de délai [773]

Effets de filtrage [742]

Effets de modulation [751]

Effets de réverbération [759]

Égaliseur [742]
Enregistrer
Count-in (compte à rebours) [508]
mode Overdub [502]
mode Record Prepare (contrôleur) [505]
mode Replace [503]
quantification en entrée [510]
Entrée audio [597] [706]
Enveloppe d'amplitude (Sampler) [345]
Enveloppe de modulation (Sampler) [350]
Envoyer un signal MIDI Clock [119] [148]
EQ [742]
EQ (type de filtre) [349]
ERASE (bouton) [55]
Event
définition [73] [966]
Events
coller (contrôleur) [539]
coller (logiciel) [537]
couper/copier/coller (contrôleur) [539]
couper/copier/coller (logiciel) [537]
décaler (contrôleur) [532] [533]
décaler (logiciel) [531]
déplacer (contrôleur) [532] [533]
déplacer (logiciel) [528]
éditer (contrôleur) [531]
éditer à la souris [517]
quantifier [540]
redimensionner (contrôleur) [532]
redimensionner (logiciel) [528]
sélectionner (contrôleur) [523] [524] [527]
sélectionner rapidement (contrôleur) [523]
supprimer (contrôleur) [534]
supprimer (logiciel) [534]
transposer (contrôleur) [534]
transposer (logiciel) [530]
Events vs. notes [517]
Exporter
MIDI depuis les Patterns [583]
Exporter l'audio
depuis les Patterns [581]
Extended Lock
mettre à jour un Snapshot [314]

F

F2 (bouton) [552]
Favoris [188]
afficher [188]
ajouter [188]
retirer [188]
File Type Selector [64] [155]
Files (onglet) [63]
FILES (panneau) [198]
Filter [745]
Filtre (Sampler) [349]
Flanger [753]
FM [754]
Fondu
entre Snapshots [315]
paramètres [316]
Freq Shifter [756]

G

Gammes
de jazz [301]
folkloriques [302]
majeures [305]
mineures [306]
modales [300]
modernes [304]
pentatoniques [303]
principales [299]
Gate [728]
Gate (mode) [377]
Grain Delay [776]
Grain Stretch [778]
GRID (bouton) [55]
Groove [287]
Groove Properties [287]
définition [966]
Group [67] [816]
appliquer des effets au [690]
charger avec les Patterns [186]
coller [246]
configurer comme effet send [712]
copier et coller [246]
couleur [242]

créer [238]

déclencher les Sounds via des notes MIDI [621]

définition [73] [966]

déplacer [250]

dupliquer [246]

Groove Properties [287]

Group List [214]

Input Properties (page MIDI) [621]

introduction [214]

Macro Properties [644]

multi-effet [719] [961]

Mute et Solo [282]

nommer [241]

Output Properties (page Audio) [602]

Output Properties (page Aux) [607]

passer en solo [282]

sauvegarder [244]

sauvegarder avec ses Samples [253]

supprimer [251]

Group (affichage) [70]

définition [966]

Group (mode du contrôleur)

effacer rapidement des Events [535]

sélectionner des Events [524] [527]

sélectionner rapidement des Events [523]

GROUP (onglet) [68]

Group List [214]

GROUPS (section) [53]

H

Hasard

variations de Pattern [545]

Hauteur tonale [273]

Header [60]

bouton Audio Engine [62]

bouton Browser [61]

définition [967]

Display Area [62]

indicateur CPU [62]

logo NI [62]

menu MASCHINE [61]

tirette Master Volume [62]

Transport Controls [62]

HP2 (type de filtre) [349]

Humaniser

Variations de Pattern [545]

I

Ice [759]

Ideas (affichage)

définition [73] [967]

Groups [67] [816]

Pattern Area [66] [815]

Scenes [66] [815]

IMPORT (bouton) [207]

Importer

MIDI dans des Patterns [586]

Importer vos fichiers dans la Librairie [206]

Index du Group [283]

Input Properties

Audio (page) [597]

page Audio [706]

Insert (effet) [967]

Interface audio [959]

réglages [114]

routage des entrées/sorties [114]

sélectionner les entrées et sorties [114]

K

Keyboard (affichage)

définition [967]

Keyboard (mode du contrôleur) [272]

effacer rapidement des notes [535]

sélectionner des notes [526] [528]

sélectionner rapidement des Events [523]

Keyboard View (bouton) [70]

L

Latence [116]

Latency [958]

LFO [745] [753] [757]

Librairie [152]

- importer vos propres fichiers [206]

Library (onglet) [63]

Library (panneau) [154]

Limiter

- utiliser [959]

Link Groups [277]

Liste de résultats

- dans le panneau FILES [200] [203]
- dans le panneau Library [156] [175]

Lock

- fondu entre Snapshots [315]

Lock (affichage)

- activer [314]
- rappeler un Snapshot [315]

Lock (fonction)

- principes de base [312]
- utiliser [312]

Lock Snapshot

- créer [313]
- Supprimer [316]

Lofi [785]

Logiciel MASCHINE

- Autonome ou plug-in [105]

Loop (mode) [376]

Loop Optimize

- exportation audio [261]

LP2 (type de filtre) [349]

Luminosité des écrans [140]

M

Macro Control

définition [967]

Macro Controls [644]

MASCHINE (menu) [61]

MASCHINE Library [152]

Master

appliquer des effets au [690]

définition [74] [968]

Groove Properties [287]

introduction [214]

Macro Properties [644]

Output Properties [611]

MASTER (onglet) [68]

MASTER (section) [52]

Master Volume (tirette) [62]

Maximizer [739]

Metaverb [761]

Métronome [506]

durée musicale [112]

volume [111]

MIDI [24]

activer le changement de Scene via MIDI [629]

activer le changement de Snapshot via MIDI [318]

automatisation [630]

connecter un équipement externe [147]

contrôler les paramètres via [630]

déclencher les Sounds via des notes MIDI [621]

désactiver le changement de Scene via MIDI [629]

désactiver le changement de Snapshot via MIDI [318]

envoyer du MIDI depuis les Sounds [639]

exporter depuis les Patterns [583]

importer dans des Patterns [586]

synchronisation [119] [147] [148]

synchroniser [959]

utiliser pour changer de Snapshot [317]

utiliser pour rappeler un Snapshot [317]

MIDI Clock [119] [147] [148] [959]

Modes de pads

définition [968]

Modes des pads (contrôleur) [270]

Modes du contrôleur [38]

temporaire ou verrouillé [79]

Modulation [548]

définition [968]

dessiner à la souris [555]

enregistrer en mode Control (contrôleur) [552]
enregistrer en mode Step (contrôleur) [516]
paramètres modulables [550]
Multi-effet [719] [961]
Mute [960]
définition [968]
Plug-in Slot [333]
Sound ou Group [282]
MUTE (bouton) [59]
MUTE (contrôleur) [286]

N

Native Kontrol Standard [103]
NAVIGATE (bouton) [58]
Naviguer [100]
affichage Song [100]
Pattern Editor [100]
NI (logo) [62]
NKS [103]
Nom
Group [241]
Pattern [573]
Scene [840]
Sound Slot [227]
Normalisation
exportation audio [261]
Note Repeat [960]
NOTE REPEAT (bouton) [53]
Notes
coller (contrôleur) [539]
coller (logiciel) [537]
couper/copier/coller (contrôleur) [539]
couper/copier/coller (logiciel) [537]
décaler (contrôleur) [532] [533]
décaler (logiciel) [531]
déplacer (contrôleur) [532] [533]

déplacer (logiciel) [528]
éditer (contrôleur) [531]
éditer à la souris [517]
quantifier [540]
redimensionner (contrôleur) [532]
redimensionner (logiciel) [528]
sélectionner (contrôleur) [523] [526] [527] [528]
sélectionner rapidement (contrôleur) [523]
supprimer (contrôleur) [534]
supprimer (logiciel) [534]
transposer (contrôleur) [534]
transposer (logiciel) [530]

O

Octaves
transposer des Events/notes par [534]
Output Properties
page Audio [602] [611]
page Aux [607]
Overdub (mode du contrôleur) [502]

P

PAD MODE (bouton) [57]
Pads [59]
Choke Groups [275]
enregistrer [502]
Link Groups [277]
PADS (section) [56]
Parameter Area [69]
Parameter Page
parcourir [93]
Parameter Pages
contrôler les paramètres depuis l'hôte [630]
contrôler les paramètres via MIDI [630]
définition [968]
Paramètre
créer des instantanés via Lock [312]
Pattern [482]
ajouter des variations [544]
ajuster la longueur (contrôleur) [496]
ajuster la longueur (logiciel) [495]
charger avec le Group [186]
coller (contrôleur) [578]
coller des Events/notes (contrôleur) [539]
coller des Events/notes (logiciel) [537]
coller le contenu (logiciel) [577]

couleur [575]

couper/copier/coller des Events/notes (contrôleur) [539]

couper/copier/coller des Events/notes (logiciel) [537]

couper/copier/coller le contenu (logiciel) [577]

créer (contrôleur) [568]

créer (logiciel) [566]

décaler (Nudge) les Events/notes (contrôleur) [532] [533]

décaler des Events/notes (logiciel) [531]

définition [74] [969]

déplacer [579]

déplacer des Events/notes (logiciel) [528]

déplacer les Events/notes (contrôleur) [532] [533]

doubler (contrôleur) [543]

dupliquer (logiciel) [576]

éditer (logiciel) [483]

éditer les Events/notes (contrôleur) [531]

enregistrer en mode Control (contrôleur) [502]

enregistrer en mode Step (contrôleur) [511]

exporter en MIDI depuis [583]

exporter l'audio depuis [581]

importer du MIDI dans [586]

insérer (contrôleur) [568]

quantifier les Events/notes [540]

redimensionner des Events/notes (logiciel) [528]

redimensionner les Events/notes (contrôleur) [532]

renommer [573]

retirer [827]

sélectionner (contrôleur) [566]

sélectionner (logiciel) [565]

sélectionner des Events/notes (contrôleur) [523] [527]

séquenceur à pas (contrôleur) [511]

supprimer (contrôleur) [570]

supprimer (logiciel) [569]

supprimer des Events/notes (contrôleur) [534]

supprimer des Events/notes (logiciel) [534]

transposer des Events/notes (contrôleur) [534]

transposer les Events/notes (logiciel) [530]

Pattern

copier et coller (contrôleur) [578]

PATTERN (bouton) [57]

Pattern (mode) [564]

Pattern Bank

créer (contrôleur) [572]

créer (logiciel) [570]

sélectionner (contrôleur) [566]

supprimer (contrôleur) [572]

supprimer (logiciel) [571]

Pattern Editor [61] [483]

définition [969]

Pattern Length [495]

Pattern Manager [562]

Perform Grid [821]

Phaser [757]

Pilote

sélectionner un pilote audio [115]

Piloter des appareils MIDI externes via les Macro Controls [647]

Plate Reverb [771]

PLAY (bouton) [55]

Plug-in [105]

ajuster les paramètres [332]

bypass [333]

changer d'instance [107]

charger [324]

couper (bypass) [333]

définition [74] [969]

déplacer [335]

Externe [355]

Native Instruments [355]

sauvegarder des Presets [337]

Plug-in (icône) [68]

Plug-in Slot

bypass [333]

couper (bypass) [333]

Plug-ins Externes [355]

Plug-ins Native Instruments [355]

Point de routage [964]

Pré-écouter les presets d'Instrument [183]

Pré-écouter les Samples [184]

Preferences [108]

Audio (page) [114]

MIDI (page) [117]

page Colors [143]

page Default [120]

page General [109]

page Hardware [140]

page Library [124]

page Plug-ins [133]

Routings (section) [114]

Prehear [183] [184]

définition [969]

Preset

Plug-ins Externes [365]

Plug-ins Native Instruments [365]
sauvegarder des Presets de Plug-ins [337]
utiliser des Presets VST/AU [365]
Processeurs de dynamique [724]
Product Selector [64]
Project
définition [74] [969]
sauvegarder avec ses Samples [255]
vue d'ensemble et structure [43]
Puissance CPU [958]

Q

Quantification
définition [969]
pendant l'enregistrement (contrôleur) [510]
quantification après l'enregistrement [540]
Quantification en entrée [510]
Quick Browse [211]

R

REC (bouton) [55]
Recherche (champ) [156]
Recherche textuelle [64]
utiliser dans le Browser [175]
RECORD (page du contrôleur) [881]
Record (page du logiciel) [880]
Record Prepare (mode du contrôleur) [505]
Redimensionner
Events/notes (contrôleur) [532]
Events/notes (logiciel) [528]
Pattern (contrôleur) [496]
Pattern (logiciel) [495]
Référence rapide [38]
Reflex [762]
Réglages du contrôleur [140]
Réinitialiser
Sound Slot [236]
Relancer les Scenes [821]
Relancer les Sections [821]
Renommer un Pattern
affichage Song [866]
Replace (mode du contrôleur) [503]
Resochord [780]
Résolution numérique

exportation audio [262]
réduire (effet) [785]
RESTART (bouton) [54]
Résultats de recherche [175]
Rétablir [83]
Retirer un Pattern
affichage Song [866]
Reverb [764]
REX (fichiers)
importer dans des Sounds [264]
Root Key
réglage [950] [953]
Routage [690]

S

Sample
définition [970]
exporter avec le Group [253]
exporter avec le Project [255]
importer dans la Librairie [206]
manquant [209]
pré-écouter [183] [184]
Sample Editor [878]
définition [970]
Sampler (Plug-in) [341]
Amplitude Envelope [345]
Samples manquants [209]
Sampling
assignation (logiciel) [932]
assigner (contrôleur) [933]
découpage en tranches (logiciel) [910]
éditer (contrôleur) [900]
éditer (logiciel) [895]
enregistrer (logiciel) [880]
SAMPLING (bouton) [51]
Sampling (mode du contrôleur) [879]
Saturation à bande [788]
Saturation à tube [789]
Saturation classique [787]

Saturator [786]

Saut Arrière/Avant (boutons) [54]

Sauvegarder

- Group [244]
- Group avec ses Samples [253]
- Preset de Plug-in [337]
- Project avec ses Samples [255]
- Sound [229]

Scene

- ajouter à la fin (contrôleur) [840]
- ajouter à la fin (logiciel) [839]
- couleur [842]
- créer (contrôleur) [827]
- créer (logiciel) [827]
- définition [75] [970]
- dupliquer (contrôleur) [835] [836]
- mode [57]
- nommer [840]
- relancer [821]
- réordonner (logiciel) [837]
- sauter à une autre [821]
- sélectionner (contrôleur) [832]
- sélectionner (logiciel) [831]
- supprimer (contrôleur) [833]
- supprimer (logiciel) [832]
- transitions [821]
- unique (contrôleur) [839]
- unique (logiciel) [838]
- vider (logiciel) [834] [858]

SCENE (bouton) [57] [826] [845]

Scene (mode du contrôleur) [826]

Scene Bank

- créer (contrôleur) [834]
- créer (logiciel) [834]
- sélectionner (contrôleur) [832]
- sélectionner (logiciel) [831]
- supprimer (contrôleur) [834]

Search Field [64]

Section [843]

- ajuster la longueur (contrôleur) [857]
- ajuster la longueur (logiciel) [854] [856]
- assigner (contrôleur) [848]
- assigner (logiciel) [847]
- créer (contrôleur) [847]
- créer (logiciel) [846]
- définition [75] [970]
- déplacer (contrôleur) [854]
- déplacer (logiciel) [853]
- dupliquer (contrôleur) [858] [859]
- mode [57]

retirer (contrôleur) [861]

retirer (logiciel) [860]

sélectionner (contrôleur) [851] [852]

sélectionner (logiciel) [848]

vider (logiciel) [863]

Section (mode du contrôleur) [845]

Section Arrange (mode du contrôleur) [846]

Section Bank

créer (contrôleur) [864]

créer (logiciel) [864]

sélectionner (contrôleur) [851] [852]

sélectionner (logiciel) [848]

supprimer (contrôleur) [864]

SELECT (bouton) [58]

Select (mode du contrôleur)

éditer des Events/notes [532]

sélectionner des Events/notes [523]

Sélectionner

Events/notes (contrôleur) [523] [527]

Mode des pads (contrôleur) [270]

Sélectionner un Pattern

affichage Song [865]

Sensibilité des pads [140]

Séquenceur

définition [971]

Seuil (« Threshold ») [728]

SHIFT (bouton) [55]

Slice [910]

exporter (contrôleur) [930]

exporter (logiciel) [926]

SLICE (page du contrôleur) [912]

Slice (page du logiciel) [910] [911]

Snapshot

changer via MIDI [317]

mettre à jour dans l'Extended Lock [314]

rappeler en affichage Lock [315]

rappeler via MIDI [317]

Snapshots [312]

Solo [960]

définition [968]

Sound ou Group [282]

SOLO (bouton) [58]

SOLO (contrôleur) [285]

Song [843]

Song (affichage) [843]

changer la couleur d'un Pattern [866]

créer un Pattern [865]

définition [75] [964]

dupliquer un Pattern [867]

Groups [67] [816]

Pattern Area [68] [817]
renommer un Pattern [866]
retirer un Pattern [866]
Sections [67] [816]
sélectionner un Pattern [865]
Timeline (ligne temporelle) [67] [816]
utiliser les Patterns [865]
vider un Pattern [865]

Sound
appliquer des effets au [690]
coller [232]
configurer comme effet send [712]
copier et coller [232]
couleur [227]
déclencher via des notes MIDI [621]
définition [75] [971]
déplacer [234]
dupliquer [232]
envoyer du MIDI [639]
Groove Properties [287]
Input Properties (page Audio) [597] [706]
Input Properties (page MIDI) [621]
introduction [214]
Macro Properties [644]
Mute et Solo [282]
nommer [227]
Output Properties (page Audio) [602]
Output Properties (page Aux) [607]
Output Properties (page MIDI) [639]
passer en solo [282]
réinitialiser le Slot [236]
sauvegarder [229]
Sound List [214]

SOUND (onglet) [68]

Sound List [214]

Sound Slot
nommer [227]
numéro [283]
réinitialiser [236]

Step
définition [971]

STEP (bouton) [51]

Step (mode du contrôleur) [511]

Step (mode)
définition [972]

Step Grid [70] [497]
définition [971]

Step Sequencer (contrôleur) [511]

Step Undo/Redo [83] [85]

Supprimer

Events/notes (contrôleur) [534]

Events/notes (logiciel) [534]

Group [251]

Swing

définition [972]

SWING (curseur) [52]

Synchronisation à une horloge MIDI externe [119] [147]

T

Tag Filter [64]

utiliser [170]

Tags

assigner les Types et Sous-Types [196]

créer [197]

Take Undo/Redo [84]

Taux d'échantillonnage

exportation audio [262]

réduire (effet) [785]

sélection [116]

Template Project

mode plug-in [122]

mode stand-alone [122]

TEMPO (curseur) [52]

Tessiture [273]

Threshold [734]

Transient Master [732]

TRANSPORT (section) [50] [54]

Transport Controls [62]

Transposer

Events/notes (contrôleur) [534]

Events/notes (logiciel) [530]

Type d'audio

exportation audio [262]

Type de fichier

sélectionner dans le Browser [168]

TYPES (filtre) [156]

U

Utiliser les Patterns

affichage Song [865]

V

Variation

ajouter au Pattern [544]

Variations

accéder au mode [544]

appliquer les réglages au Sound sélectionné [545]

paramètres du mode Humanize [545]

paramètres du mode Random [546]

Variations de Pattern

accéder au mode [544]

appliquer les réglages au Sound sélectionné [545]

mode Humanize [544] [545]

mode Random [544]

mode Randomize [545]

paramètres du mode Random [546]

régler l'intervalle de notes du mode Random [546]

régler l'intervalle de vélocités du mode Humanize [545]

régler l'intervalle de vélocités du mode Random [546]

régler la longueur de note pour le mode Random [546]

régler la répartition des notes le long du Pattern pour le mode Random [547]

régler le décalage temporel du mode Humanize [545]

régler le décalage temporel du mode Random [547]

régler le nombre de notes par accord pour le mode Random [546]

Verrouillage des modes [38]

Verrouiller les modes du contrôleur [38]

Verrouiller un mode (contrôleur) [79]

Vider

Scene (logiciel) [834] [858]

Section (logiciel) [863]

Vider un Pattern

affichage Song [865]

Volume [62]

VOLUME (curseur) [52]

VST [355]

VST/AU

définition [969]

Vue d'ensemble

contrôleur matériel [48]

structure d'un Project [43]

Z'

Zone (page)

contrôleur [933]

logiciel [932]