

# **BATTERY 4**

Manuel d'utilisation



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'une Licence d'Utilisation et ne doit pas être copié sur d'autres supports. Aucune partie de ce manuel ne peut être copiée, reproduite, transférée ou enregistrée, sous quelque forme que ce soit et pour quelque usage que ce soit, sans l'accord écrit explicite de Native Instruments GmbH. Tous les noms de produits et d'entreprises sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.

“Native Instruments”, “NI” and associated logos are (registered) trademarks of Native Instruments GmbH.

Mac, Mac OS, GarageBand, Logic, iTunes and iPod are registered trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries.

Windows, Windows Vista and DirectSound are registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

VST and Cubase are registered trademarks of Steinberg Media Technologies GmbH. ASIO is a trademark of Steinberg Media Technologies GmbH.

RTAS and Pro Tools are registered trademarks of Avid Technology, Inc., or its subsidiaries or divisions.

All other trade marks are the property of their respective owners and use of them does not imply any affiliation with or endorsement by them.

Écrit par : Patryk Korman

Édité par : Brian Smith, Gustav Sto. Tomas

Traduit par : Nicolas Durand

Version du logiciel : 4.0.1 (02/2013)

Remerciements spéciaux à l'équipe de bêta-testeurs, dont l'aide nous fut précieuse non seulement pour trouver et corriger les bogues, mais aussi pour rendre ce produit encore meilleur.

---

## Germany

Native Instruments GmbH  
Schlesische Str. 29-30  
D-10997 Berlin  
Germany  
[www.native-instruments.de](http://www.native-instruments.de)

## USA

Native Instruments North America, Inc.  
6725 Sunset Boulevard  
5th Floor  
Los Angeles, CA 90028  
USA  
[www.native-instruments.com](http://www.native-instruments.com)



© Native Instruments GmbH, 2012. Tous droits réservés.

---

---

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction .....</b>	<b>7</b>
1.1	À propos de ce document .....	8
1.2	Les autres documents .....	9
1.3	Conventions dans ce document .....	9
1.4	Configuration Requisite .....	10
<b>2</b>	<b>Prise en main .....</b>	<b>11</b>
2.1	Mode autonome (Stand-alone) et Mode plug-in .....	11
2.2	Utilisation de base .....	12
2.3	Modules d'effet et routage des cellules .....	22
2.3.1	Presets d'effet .....	27
<b>3</b>	<b>Références Logiciel .....</b>	<b>29</b>
3.1	Vue d'ensemble .....	29
3.2	Barre de menu de l'Application .....	31
3.2.1	Menu File .....	31
3.2.2	Menu Cell Matrix .....	33
3.2.3	Menu Help .....	34
3.3	Header .....	35
3.4	Sidebar .....	38
3.4.1	Library Browser .....	38
3.4.2	Files Browser .....	41
3.4.3	Page Automation .....	43
3.5	Matrice de Cellules .....	46
3.5.1	À propos des états des cellules .....	48
3.5.2	Le menu contextuel des cellules .....	49
3.6	Zone Quick Access .....	51
3.7	Zone Edit .....	53

---

3.7.1	Page Main .....	54
3.7.2	Page Effects .....	62
3.7.3	La Page Modulation .....	73
3.7.4	Page Setup .....	78
3.7.5	Page Editor .....	86
3.7.6	La Page Master .....	94
3.8	La fenêtre Preferences .....	110
3.8.1	Page General .....	111
3.8.2	Page Library .....	113
3.8.3	Page Engine .....	114
3.8.4	Page Loading .....	115
3.8.5	Page Cell Rendering .....	117
3.9	Audio and MIDI Settings (Réglages Audio et MIDI) .....	118
3.9.1	Page Audio .....	118
3.9.2	Page Routing .....	120
3.9.3	Page MIDI .....	121
3.10	Fenêtre de dialogue Missing Samples (samples manquants) .....	123
<b>4</b>	<b>Tutoriels supplémentaires .....</b>	<b>125</b>
4.1	Importer des fichiers dans la Bibliothèque .....	125
4.2	Automatisation .....	127
4.3	Compression en Side-Chain .....	136
<b>5</b>	<b>Trucs et Astuces .....</b>	<b>139</b>
<b>6</b>	<b>Dépannage/Assistance .....</b>	<b>142</b>
6.1	Dépannage .....	142
6.1.1	Le logiciel BATTERY ne démarre pas .....	142
6.1.2	Problèmes de latence .....	142
6.1.3	Le logiciel BATTERY plante .....	143
6.1.4	Mises à jour .....	143

---

---

6.2	Assistance .....	144
6.2.1	Base de Connaissances (Knowledge Base) .....	144
6.2.2	Assistance technique .....	144
6.2.3	Assistance à l'enregistrement .....	145
6.2.4	Forum des Utilisateurs .....	145
<b>7</b>	<b>Appendice .....</b>	<b>146</b>
7.1	Types de fichiers pris en charge .....	146
7.2	Coloration des cellules .....	148
7.3	Un guide des Kits de la Library .....	149
	<b>Index .....</b>	<b>150</b>

# 1 Introduction

Bienvenue dans BATTERY 4 !

Au nom de toute l'équipe de Native Instruments, nous vous remercions d'avoir choisi BATTERY, le logiciel de pointe dédié à la programmation des batteries et des samples ; nous souhaitons par ailleurs vous remercier pour la confiance que vous apportez aux produits Native Instruments.

Depuis sa précédente version, BATTERY a été profondément révisé, et nous pouvons nous targuer de n'avoir laissé aucun détail de côté ; nous avons impitoyablement traqué et consolidé ses points faibles, conservé et même amélioré ce qui était bon à prendre, refondu l'interface utilisateur et incorporé un grand nombre de nouvelles fonctionnalités afin de faire de BATTERY l'outil incontournable de votre arsenal de production. Nous espérons sincèrement que vous apprécierez ce produit, et qu'il vous permettra de débrider votre créativité ! Voici une liste des fonctionnalités que vous réserve BATTERY 4 :

- Workflow à grande vitesse intégralement refondu : l'importance accrue conférée à la page principale offre un accès immédiat aux fonctions les plus utiles
- L'affichage multi-fonctions des formes d'ondes permet la navigation, l'édition, la mise en boucle, ainsi que la modulation et l'utilisation d'enveloppes
- Utilisation du glisser-déposer pour une plus grande simplicité d'utilisation : assignations de contrôleurs MIDI, routage, échange de cellules, modification de l'ordre des effets, mise en place instantanée d'une compression en side-chain
- Nouveaux effets de haute qualité : Solid G EQ, Bus Comp, Transient Master, Tape Saturator, One Knob Compressor, et nouveaux Filters
- Algorithme de timestretching amélioré (Time Machine Pro)
- Le nouveau système de bus possède une couche flexible dédiée au routage, afin de faciliter le traitement des groupes (Caisses claires, Kicks, etc.)
- Rendu instantané du traitement des cellules sous forme de nouveaux samples, pour permettre la création de nouveaux kits et de nouveaux sons

- Nouveau browser basé sur un système de balises (« tags ») : recherche par tags ou par texte, et fonctionnalité « search history » permettant de parcourir les sons se trouvant dans le dernier emplacement visité
- Design coloré de l'interface : les cellules colorées indiquent le type d'instrument utilisé, et les éléments de contrôle correspondants s'adaptent à la couleur de la cellule, afin de fournir une vue d'ensemble plus claire
- Mise à jour des Bibliothèques : 129 kits haute qualité, avec 79 nouveaux kits dédiés à la production de musique électronique

## 1.1 À propos de ce document

Ce document traite de tout ce qu'il y a à connaître à propos de BATTERY 4. Par souci de commodité, nous avons organisé son contenu comme suit :

- Le chapitre [↑2, Prise en main](#) présente les concepts de base de BATTERY. Après sa lecture, vous serez à même d'effectuer toutes les opérations de base en un rien de temps.
- Le chapitre [↑3, Références Logiciel](#) est une section de référence traitant de chacun des éléments de l'interface utilisateur de BATTERY. Ce chapitre détaille la fonction et l'utilisation de chacun des éléments de contrôle de BATTERY.
- Le chapitre [↑4, Tutoriels supplémentaires](#) contient quelques tutoriels complémentaires dédiés aux tâches les moins évidentes, telles que l'automatisation des paramètres de contrôle de BATTERY au sein d'une application hôte ou la configuration de plans de routage avancés.
- Vous trouverez ensuite les chapitres [↑5, Trucs et Astuces](#) et [↑6, Dépannage/Assistance](#).
- L'Annexe fournit des informations en [↑7.1, Types de fichiers pris en charge](#), [↑7.1, Types de fichiers pris en charge](#) et [↑7.3, Un guide des Kits de la Library](#).
- En complément à la table des matières, l'index situé à la fin du présent document vous permettra de trouver rapidement des informations spécifiques.

## 1.2 Les autres documents

Hormis le présent manuel, il existe aussi d'autres documents contenant des informations à propos de BATTERY 4 :

- Le **Guide d'Installation (Setup Guide)** : le Guide d'Installation est disponible à l'adresse [www.native-instruments.com/setup-battery](http://www.native-instruments.com/setup-battery). Il vous guidera tout au long du processus d'installation, d'enregistrement et de configuration du logiciel.
- Le **Manuel de la Bibliothèque (Library Manual)** : les Kits fournis dans la Bibliothèque d'Usine de BATTERY se prêtent à des styles de musique très variés ; cependant, chaque Kit a été préparé avec un style particulier à l'esprit. Le Manuel de la Bibliothèque de BATTERY vous fournira une vue d'ensemble des Kits fonctionnant le mieux dans chaque style musical ; vous trouverez ce Manuel sous l'entrée *Open Manual* du menu Help de l'application.

## 1.3 Conventions dans ce document

Ce document utilise des formats particuliers pour souligner certains points ou pour vous avertir de problèmes potentiels. Les icônes introduisant les notes suivantes vous permettront de distinguer immédiatement le type d'information en question :



Lorsque vous voyez cette icône de point d'exclamation, lisez attentivement la note correspondante et, le cas échéant, suivez à la lettre les instructions et conseils qu'elle contient.



Cette icône représentant une ampoule indique que la note contient des informations complémentaires utiles. Ces informations faciliteront souvent la réalisation d'une tâche donnée ; même si elles ne s'appliquent pas nécessairement à votre configuration ou à votre système d'exploitation, elles méritent toujours d'être lues.

De plus, le formatage suivant est utilisé :

- Les textes apparaissant dans des menus (tels qu'*Open...*, *Save as...*, etc.) ainsi que les chemins d'accès aux emplacements sur votre disque dur (ou sur tout autre périphérique de stockage) sont imprimés en *italique*.

- Les textes apparaissant ailleurs sur l'écran (noms des boutons, contrôles, textes près des cases à cocher, etc.) sont imprimés en **bleu clair**. Lorsque vous voyez cette mise en forme, vous pouvez être sûr(e) de trouver le même texte quelque part sur votre écran.
- 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 [Maj] + [Entrée] »).
- Les instructions uniques sont indiquées par cette flèche « bouton lecture ».
- Les résultats des actions sont indiqués par cette flèche plus petite.

## 1.4 Configuration Requisite

Pour connaître la configuration minimale requise pour votre ordinateur, veuillez consulter la section « spécifications » de la page produit de BATTERY :

<http://www.native-instruments.com/battery4specifications>

## 2 Prise en main

Ce chapitre vous permettra d'apprendre les tâches les plus simples, nécessaires à votre utilisation de BATTERY au jour le jour. Vous y apprendrez aussi en quelques étapes à utiliser les paramètres des Cellules, à ajouter des effets, à superposer des samples, et à utiliser les bus d'effet.



Ce tutoriel nécessite que vous ayez installé, enregistré et configuré BATTERY de la manière décrite dans le Guide d'Installation (Setup Guide) séparé (voir aussi [↑1.2, Les autres documents](#)).

### 2.1 Mode autonome (Stand-alone) et Mode plug-in

Avant de lancer BATTERY pour la première fois, il convient d'expliquer que le logiciel propose deux modes de fonctionnement fondamentalement différents, le **mode autonome (stand-alone)** et le **mode plug-in** :

- En **mode autonome (stand-alone)**, BATTERY fonctionne de manière indépendante, comme tout autre logiciel tournant sur votre ordinateur. Dans ce mode, vous pourrez utiliser BATTERY comme tout autre instrument logiciel ; cependant, il vous sera impossible d'enregistrer ce que vous jouez pour le séquencer de manière synchronisée à d'autres instruments logiciels, ou pour l'éditer ultérieurement.
- En **mode plug-in**, BATTERY fonctionne sous forme de plug-in intégré à l'environnement d'un logiciel hôte, qui est généralement une Station Audio-Numérique ou un séquenceur tel que Cubase, Ableton Live ou MASCHINE. Dans ce cadre, vous pouvez enregistrer et séquencer ce que vous jouez, en utilisant la synchronisation à l'horloge master du logiciel hôte — qui permet la synchronisation aux autres plug-ins — et l'éditer par la suite.

Ces modes recouvrent une importante différence technique, qui a trait à la manière dont BATTERY gère les flux audio et MIDI :

- En **mode autonome**, BATTERY traite directement avec votre matériel audio et MIDI, ce qui implique que vous spécifiez quelques détails concernant votre matériel et ses pilotes dans la fenêtre Audio and MIDI Settings (voir aussi [↑3.9, Audio and MIDI Settings \(Réglages Audio et MIDI\)](#)).

- En **mode plug-in**, les flux audio et MIDI sont gérés par l'application hôte.

Dans le présent chapitre, nous utiliserons BATTERY en **mode autonome**. Vous trouverez dans le Guide d'Installation (Setup Guide) séparé des informations au sujet de la configuration de BATTERY avec votre interface audio (voir aussi [↑1.2, Les autres documents](#)).

## 2.2 Utilisation de base

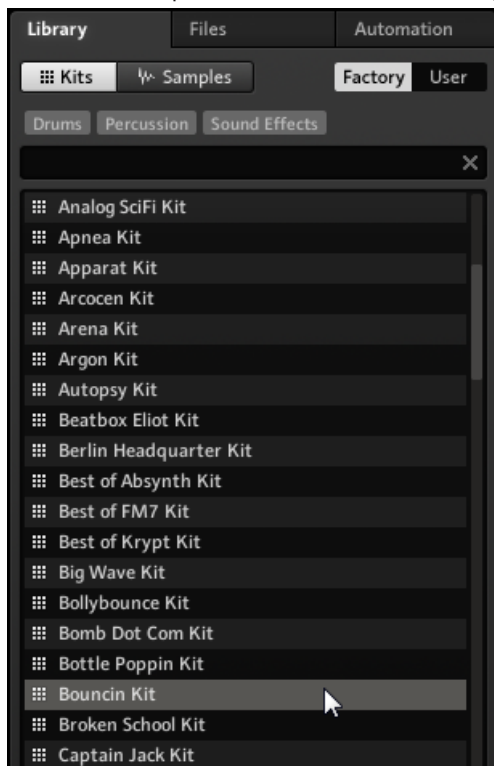
1. Localisez le dossier de l'application intitulé « BATTERY 4 » sur votre ordinateur.
2. Double-cliquez sur « BATTERY 4.exe » (Windows) ou sur « BATTERY 4.app » (Mac OS X). Vous pouvez également utiliser les raccourcis créés lors de la procédure d'installation, aux emplacements habituels sur votre système d'exploitation.



3. Dans la fenêtre Audio and MIDI Settings de BATTERY, assurez-vous que votre interface audio et vos appareils MIDI sont correctement configurés (comme décrit dans le Guide d'Installation (Setup Guide) séparé ; voir aussi [↑1.2, Les autres documents](#)).
4. Dans le Header de BATTERY, cliquez sur le bouton identifié par une petite loupe. Nous appellerons ce bouton le « bouton Sidebar », car il permet de masquer/afficher la Sidebar de BATTERY. Cliquez dessus une fois pour masquer la Sidebar ; cliquez à nouveau dessus pour afficher la Sidebar.



5. Dans la Sidebar, cliquez sur l'onglet **Library** pour ouvrir le Library Browser (Navigateur de la Bibliothèque). Cliquez sur le bouton **Kicks**, puis sur le bouton **Factory**, afin d'afficher tous les Kits d'usine. Faites défiler la liste jusqu'à l'entrée **Bouncin Kit**, et double-cliquez dessus (vous pouvez aussi effectuer un glisser-déposer sur la Matrice de Cellules).



→ Vous venez de charger le Bouncin Kit dans BATTERY ; ce sera notre Kit de démonstration tout au long de ce tutoriel.

Vous pouvez constater que les cellules possèdent différentes couleurs : les kicks sont en rouge, les caisses claires en jaune, les claps en rose, etc. Nous allons maintenant mettre en vert toutes les cellules contenant des kicks :

1. Cliquez sur l'en-tête de la première colonne de cellules, qui contient la moitié des kicks du Kit. Les cellules sélectionnées sont maintenant surlignées par un cadre supplémentaire ; cela signifie qu'elles ont été sélectionnées pour l'édition.



2. Sur votre clavier, appuyez sur [Ctrl]/[Cmd] et cliquez sur l'en-tête de la deuxième colonne de cellules, afin d'ajouter les cellules de la colonne 2 à la sélection.



3. Effectuez un clic droit ([Ctrl]-clic sous Mac OS) sur l'une des cellules surlignées pour faire apparaître le menu contextuel.

4. Dans le sous-menu *Cell Color*, cliquez sur le carré vert pour assigner cette couleur aux cellules sélectionnées.



→ Vous venez d'assigner une nouvelle couleur aux cellules sélectionnées.



Vous pouvez également sélectionner des rangées de cellules pour l'édition, en cliquant sur l'en-tête de la rangée (sa lettre) ; vous pouvez même sélectionner l'intégralité de la Matrice de Cellules, en cliquant sur la zone où se croisent les en-têtes des colonnes et ceux des rangées.



Pour une vue d'ensemble des palettes de couleurs par défaut, voir [↑7.1, Types de fichiers pris en charge](#).

Si plusieurs cellules sont sélectionnées pour l'édition, toute modification effectuée à l'aide du menu contextuel (que nous venons d'utiliser pour changer la couleur des cellules), de la zone Quick Access (la zone médiane de l'écran) ou de la zone Edit (la zone située tout en bas de

l'écran) affectera toutes les cellules sélectionnées ; cependant, l'Affichage de Forme d'onde de la zone Quick Access n'affiche que la cellule la plus récemment cliquée. Nous allons maintenant utiliser la sélection multiple et le bouton Mute pour couper le son de plusieurs cellules à la fois :

1. Sélectionnez toutes les cellules contenant des kicks, comme nous l'avons fait précédemment.
2. Dans le coin situé en bas à gauche de l'une des cellules, cliquez sur le bouton de droite. Il s'agit du bouton Mute.



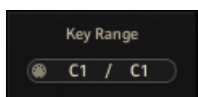
→ Vous avez coupé le son de toutes les cellules sélectionnées.

- Cliquez une nouvelle fois sur ce bouton pour rétablir le son des cellules sélectionnées.



Dans le coin situé en bas à gauche de chaque cellule, le bouton de gauche est un bouton Solo.

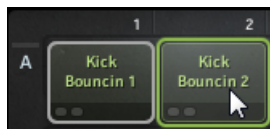
Pour voir quelle note MIDI déclenche une cellule donnée, sélectionnez la cellule en cliquant dessus, puis jetez un œil à la zone **Key Range**, sur la gauche de la zone Quick Access (la partie médiane de l'écran dans laquelle se trouve l'Affichage de Forme d'onde).



La zone Key Range indique que la cellule sélectionnée est déclenchée par la note MIDI C1.

Comme vous pouvez le constater sur la capture d'écran ci-dessus, chaque cellule est assignée à une plage de notes MIDI (MIDI key range) ; dans notre cas, cette plage s'étend de C1 à C1, ce qui signifie que la cellule en question est uniquement déclenchée par la note C1. Il est possible d'assigner plusieurs notes MIDI au déclenchement d'une même cellule (par ex. les notes allant de C1 à D1) ; et ceci fonctionne ÉGALEMENT dans l'autre sens, c'est-à-dire qu'il est possible de déclencher plusieurs cellules à l'aide d'une unique note MIDI, ce qui fournit une manière élégante de superposer des sons. Pour ce faire :

1. Sélectionnez deux cellules du Kit à l'aide du [Ctrl]/[Cmd]-clic, par ex. [Kick Bouncin 1](#) et [Kick Bouncin 2](#).



2. Dans la zone Key Range, cliquez sur le symbole MIDI. Il s'agit du bouton MIDI Learn. Le bouton s'allume.

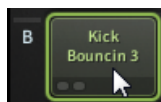


3. BATTERY est maintenant en mode MIDI Learn. Appuyez sur une touche de votre clavier MIDI (ou sur un pad de votre contrôleur MIDI), par ex. C1. Ceci définit C1 comme note la plus basse de la plage MIDI key range. Appuyez à nouveau sur cette touche ; cela définit C1 comme note la plus haute de la plage MIDI key range.

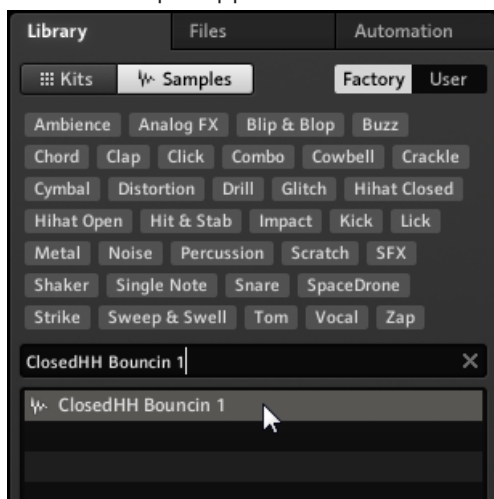
→ Le bouton MIDI Learn s'éteint alors. Les cellules A1 et A2 sont maintenant toutes les deux déclenchées par la note C1 de votre contrôleur MIDI.

Vous venez de découvrir une technique de superposition des sons dans BATTERY ; c'est une technique très pratique pour créer des sons de batterie, et pour le sound design de manière générale. Il existe cependant une autre façon de procéder : il s'agit de superposer des sons au sein d'une même cellule — c'est une des fonctionnalités incontournables de BATTERY. Pour ce faire :

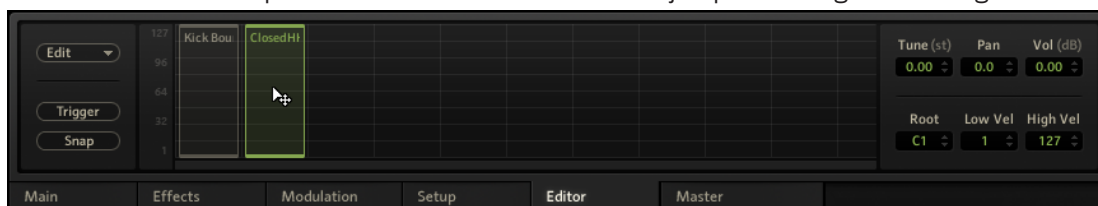
1. Cliquez sur une cellule, par ex. B1 ([Kick Bouncin 3](#)), afin de la sélectionner pour l'édition.



2. Dans la Sidebar, cliquez sur l'onglet [Library](#) pour ouvrir le Library Browser (Navigateur de la Bibliothèque). Cliquez sur le bouton [Samples](#), puis sur le bouton [Factory](#), afin d'afficher tous les samples d'usine. Saisissez [ClosedHH Bouncin 1](#) dans le champ de recherche. Le sample apparaît alors dans la fenêtre Selection/Results située juste en-dessous.

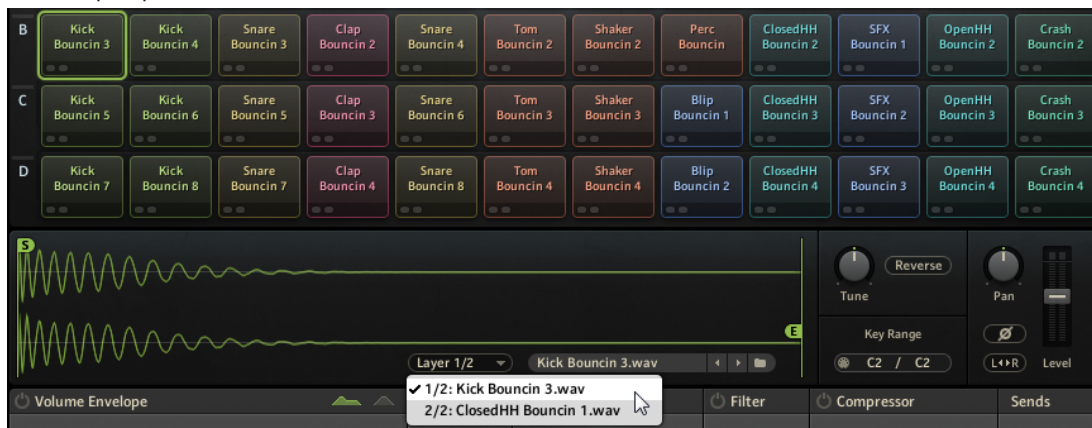


3. Dans la zone Edit, ouvrez la page [Editor](#). Effectuez un glisser-déposer du sample ClosedHH Bouncin 1 depuis la fenêtre Selection/Results jusque sur la grille d'Assignation.



- Vous venez de charger un deuxième sample (ou « deuxième couche ») dans la cellule. Si vous déclenchez maintenant la cellule B1, vous entendrez simultanément le sample de kick et le sample de charley. (Vous pouvez aussi charger des couches de samples supplémentaires directement depuis votre disque dur, grâce à l'entrée *Add Sample...* du menu contextuel d'une cellule.)

- Sélectionnez maintenant la cellule B1 pour l'édition, et repassez de la page [Editor](#) à la page [Main](#). L'Affichage de Forme d'onde de la zone Quick Access possède maintenant un menu déroulant supplémentaire permettant de sélectionner séparément chaque couche de sample pour l'édition.



Gardez à l'esprit que les modifications effectuées sur la droite de la zone Quick Access ([Tune](#), [Pan](#), [Level](#), etc.) affectent l'intégralité de la cellule. Ainsi, si vous effectuez un réglage de panoramique à l'aide du curseur [Pan](#), les deux couches de samples seront déplacées de la même manière au sein du panorama stéréo.

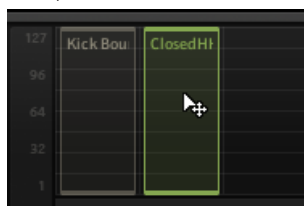
Pour effectuer des opérations d'édition avancées des couches de samples, il vous faut à nouveau ouvrir la page [Editor](#) de la zone Edit (la zone située en bas de l'écran). Depuis cette page, il est possible d'éditer les paramètres individuels de chaque couche ; vous pourrez aussi modifier le comportement de déclenchement des diverses couches de samples au sein d'une même cellule.



La page Editor, dans la zone Edit. Lorsque cette page est ouverte, la zone Quick Access située au-dessus se trouve remplacée par un Éditeur de Forme d'onde et de Boucles possédant de nombreuses fonctionnalités. En-dessous, vous trouverez l'éditeur d'Assignations permettant de définir des intervalles de vitesse correspondant à chaque couche de sample. Les contrôles situés à droite (Tune (st), Pan, etc.) affectent séparément les diverses couches de samples.

Réglons maintenant l'intervalle de vitesse de la couche correspondant au sample de charley, de sorte à ce que le sample ne soit déclenché que lorsque la touche correspondante est frappée assez fort. Pour ce faire :

1. Cliquez sur le Bloc Sample correspondant à la couche du charley dans la Grille d'Assignation, afin de sélectionner celle-ci pour l'édition.



2. Déplacez maintenant le curseur de la souris vers le bas du Bloc Sample. Le curseur change d'aspect lorsque vous passez au-dessus de la bordure inférieure du Bloc. Cliquez sur cette bordure, et faites-la glisser jusqu'à un niveau de vitesse d'environ 105 (vous pouvez

aussi voir cette valeur sur l'affichage [Low Vel](#) situé sur la droite de l'Éditeur d'Assignations).

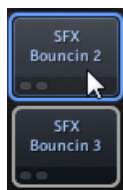


- La couche correspondant au charley ne sera dorénavant plus déclenchée que par les notes dont la vélocité est comprise entre 105 et 128. Pour toutes les valeurs de vélocité inférieures, seule la couche du kick sera déclenchée.

Il est ainsi possible de superposer plusieurs samples au sein d'une même cellule, qui seront déclenchés simultanément ou bien indépendamment, en fonction de la valeur de vélocité entrante.

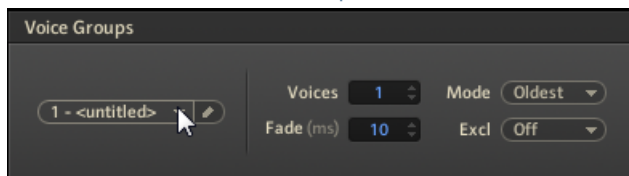
Le module [Voice Groups](#) est une autre fonctionnalité bien pratique située dans la page [Setup](#) de la zone Edit. Il est possible d'assigner plusieurs cellules à un Voice Group et de limiter le nombre maximal de voix du Voice Group, afin que les cellules correspondantes se coupent mutuellement le son. Regardons cela de plus près :

1. Déclenchez rapidement (l'une après l'autre) deux cellules contenant des samples longs, par ex. D10 ([SFX Bouncin 3](#)) et C10 ([SFX Bouncin 2](#)). Vous pouvez constater que les sons des deux cellules se recouvrent.
2. Sélectionnez maintenant ces deux cellules pour l'édition, en utilisant [Ctrl]-/[Cmd]-clic.



3. Dans la zone Edit, ouvrez la page [Setup](#).

4. Dans le module [Voice Group](#), déroulez le menu [Kit](#) et sélectionnez l'entrée *1 - <untitled>*.



- Vous venez d'assigner les deux cellules au Voice Group 1. Le réglage [Voice](#) doit par défaut se trouver sur 1 (comme sur la capture d'écran ci-dessus), ce qui signifie qu'une seule voix simultanée est autorisée pour le groupe que vous venez de créer.



Pour renommer le Voice Group, cliquez sur le symbole en forme de crayon situé à côté du menu déroulant des Voice Groups.

- Répétez maintenant l'étape 1 (déclenchez rapidement les deux cellules l'une après l'autre).
- Vous pouvez remarquer que chacune des cellules coupe le son de l'autre, avec le temps de fondu spécifié par l'affichage [Fade \(ms\)](#) du module [Voice Groups](#).

C'est une fonctionnalité particulièrement pratique, par ex. pour programmer des kits de batterie réalistes — qui ne permettent évidemment pas de jouer les sons de charley ouvert et fermé simultanément !

Félicitations ! Vous connaissez maintenant les fonctions de base de BATTERY. Le chapitre suivant vous fera découvrir en un rien de temps l'utilisation des effets et des bus d'effet.

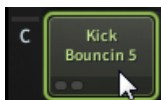
## 2.3 Modules d'effet et routage des cellules

Cette section fournit une brève introduction à l'utilisation des effets, ainsi que quelques plans de routage de base utilisant le système de bus de BATTERY.

Il existe deux types d'effets dans BATTERY : les **effets de cellule individuels**, et les **effets master globaux**. Les effets de cellule se trouvent sur la page [Main](#), ainsi que sur la page [Effects](#) de la zone Edit (la zone située en bas de l'écran). Les effets master se trouvent sur la page [Master](#), dans la zone Edit.

Pour appliquer un effet de cellule à une cellule :

1. Cliquez sur la cellule à laquelle vous souhaitez appliquer un effet ; par ex. la cellule C1 (Kick Bouncin 5).



2. Dans la page **Effects** de la zone Edit, cliquez sur le bouton marche/arrêt du module **Compressor** pour l'activer.



3. Déclenchez la cellule C1 en cliquant dessus.
- Vous pouvez maintenant entendre le module de compression à l'œuvre.



Pour assigner un effet à plusieurs cellules, il vous suffit de sélectionner simultanément ces cellules pour l'édition ([Ctrl]/[Cmd]-clic), et d'activer le module d'effet désiré.

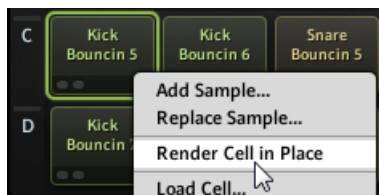


La chaîne d'effets est parcourue de gauche à droite ; ainsi, si vous utilisez sur une même cellule les modules **Filter / EQ** et **Compressor**, le signal de la cellule sera filtré avant d'être compressé. Il est toutefois possible de réordonner les effets. Pour cela, cliquez sur la poignée de l'effet (située en haut à droite du module), et effectuez un glisser-déposer où bon vous semble au sein de la chaîne d'effets.

Les effets sont des outils fantastiques pour intégrer un son dans votre mix, mais vous pouvez aussi avantageusement les utiliser pour le sound design. Supposons que vous ayez appliqué une combinaison d'effets à une cellule ; vous aimez le résultat et désirez utiliser cette cellule comme base de travail. Vous pouvez désormais effectuer le *rendu* (« *render* ») de la cellule, c'est-à-dire que vous pouvez convertir le son de cette cellule en une copie indépendante. Pour ce faire :

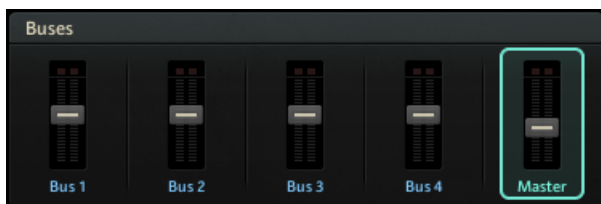
1. Effectuez un clic droit/[Ctrl]-clic sur une cellule possédant des effets, par ex. la cellule C1 (Kick Bouncin 5) à laquelle nous venons d'appliquer le module **Compressor**.

2. Sélectionnez *Render Cell...* dans le menu contextuel.



→ Le sample de la cellule est alors remplacé par une version re-échantillonnée de lui-même incluant les effets appliqués ; tous les effets précédemment appliqués sont automatiquement désactivés. Cette manipulation est non seulement utile pour le sound design, mais peut aussi s'avérer d'une grande aide lorsqu'il s'agit de réduire la charge CPU.

Jetons maintenant un œil aux effets de la page [Master](#), dans la zone Edit. Comme vous pouvez le voir sur la page [Master](#), le module [Buses](#) offre cinq bus : [Bus 1](#), [Bus 2](#), [Bus 3](#), [Bus 4](#), et le bus [Master](#).



Le module Buses de la page Master (zone Edit), avec le bus Master sélectionné pour l'édition.

Par défaut, toutes les cellules d'un Kit sont routées vers le bus [Master](#). Par conséquent, tout effet activé sur la page [Master](#) sera appliqué à toutes les cellules de votre Kit. En outre, vous pouvez dédier les quatre bus restant aux effets et aux sous-mixes. Voici comment faire :

1. Cliquez sur **Bus 1** pour le sélectionner pour l'édition.



Vous pouvez constater que l'éclairage de toutes les cellules de la Matrice s'est estompé. En effet, seules les cellules routées vers le bus actuellement sélectionné demeurent complètement éclairées.

2. Cliquez sur le bouton marche/arrêt du module **Filter / EQ** pour activer celui-ci sur le **Bus 1**. Sur le module, sélectionnez la plage de hautes fréquences (**H**), et baissez le niveau de Gain pour appliquer un filtre coupe-haut.



3. Cliquez maintenant sur l'en-tête de la rangée D pour sélectionner la dernière rangée de cellules.



4. Cliquez sur l'une des cellules sélectionnées et faites-la glisser sur le **Bus 1**.



La ligne pointillée indique que vous êtes sur le point de effectuer le routage des cellules sélectionnées vers ce bus.

- La rangée de cellules du bas est maintenant allumée, ce qui indique que ces cellules sont routées vers le **Bus 1**. Toute modification apportée aux effets activés sur ce bus affectera toutes les cellules qui sont routées vers lui.



Le chemin du signal des cellules de la rangée D est maintenant : Cellule > **Bus 1** > **Master** > Sortie paire stéréo 1/2.



Vous pouvez aussi modifier les configurations de routage des cellules et des bus directement depuis leurs menus contextuels (clic droit/[Ctrl]-clic).

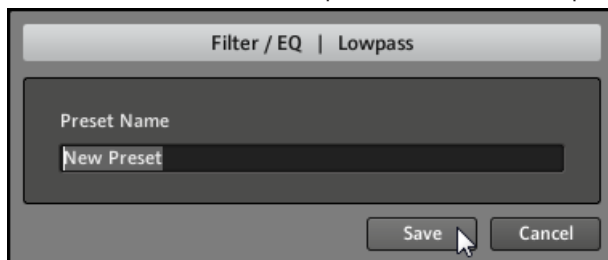
### 2.3.1 Presets d'effet

Chaque effet des pages [Effects](#) et [Master](#) dispose d'un jeu de presets disponibles dans le menu situé à droite du nom du module d'effet. Le menu Preset est composé de deux sous-menus : l'un est dédié aux presets d'usine et l'autre est destiné à accueillir vos propres presets. Pour sauvegarder le réglage actuel en tant que preset :

1. Cliquez sur la flèche afin d'ouvrir le menu déroulant.
2. Au sein du menu Preset, sélectionnez *Save Preset...* :



3. Saisissez le nom de votre preset dans le champ intitulé [Preset Name](#) :

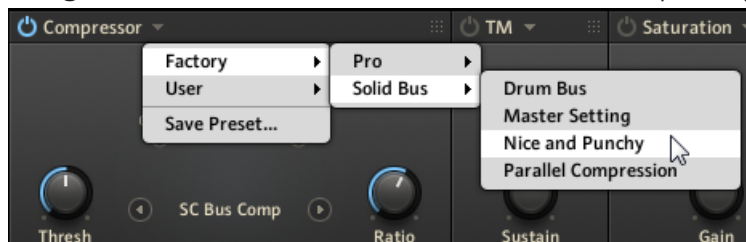


4. Cliquez sur [Save](#) pour finaliser le processus et fermer la boîte de dialogue.  
→ Les réglages actuels sont alors sauvegardés sur votre disque dur, sous la forme d'un fichier de preset utilisateur. Le preset apparaîtra dorénavant dans le sous-menu *User* du menu Preset du module d'effet en question.

Pour charger un preset depuis le menu Preset :

1. Cliquez sur la flèche afin d'ouvrir le menu déroulant.

2. Naviguez au sein des sous-menus et sélectionnez un preset pour le charger.



Vous êtes dorénavant familiarisé(e) avec les concepts de base de l'utilisation des effets et de leur routage ; cependant, nous n'avons pour l'instant fait que survoler le sujet. Il est possible de configurer des montages bien plus complexes, d'utiliser les bus d'effet tout en court-circuitant le bus [Master](#), etc. Pour plus d'informations à ce sujet, veuillez consulter la section 3.7.6.

## 3 Références Logiciel

Ce chapitre est une section de référence contenant des descriptions fonctionnelles de tous les éléments de l'interface utilisateur de BATTERY. Nous commencerons par une vue d'ensemble (section [↑3.1, Vue d'ensemble](#)), puis nous aborderons séparément chaque zone et ses éléments constitutifs, dans les chapitres [↑3.2, Barre de menu de l'Application](#) à [↑3.7, Zone Edit](#). Vous trouverez à la section [↑3.8, La fenêtre Preferences](#) une description complète de la fenêtre de préférences de BATTERY, suivie d'une vue d'ensemble du panneau Audio and MIDI Settings à la section [↑3.9, Audio and MIDI Settings \(Réglages Audio et MIDI\)](#).

### 3.1 Vue d'ensemble

BATTERY 4 possède une interface utilisateur simple et flexible, constituée de diverses zones dédiées à la programmation batterie/samples, à la navigation, à l'automatisation, à la modulation, ainsi qu'une section dévolue aux effets et au routage.



L'interface utilisateur.

L'interface utilisateur comporte les zones suivantes :

(1) Barre de menu de l'Application : c'est une barre de menu standard, offrant les options dédiées aux fichiers, à l'édition et à l'affichage. Veuillez consulter la section [↑3.2, Barre de menu de l'Application](#) pour plus d'informations.

(2) Header : la boîte à outils offrant des réglages globaux tels que le tempo ou le volume de sortie master. Veuillez consulter la section [↑3.3, Header](#) pour plus d'informations.

(3) Sidebar : c'est la zone où vous pourrez effectuer vos recherches de Kits et de samples, organiser la Bibliothèque de BATTERY et automatiser des paramètres. Veuillez consulter la section [↑3.4, Sidebar](#) pour plus d'informations.

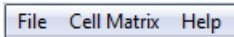
(4) Matrice de Cellules : c'est dans cette zone que se déroule l'action ! Veuillez consulter la section [↑3.5, Matrice de Cellules](#) pour plus d'informations.

(5) Zone Quick Access : ici sont réunis tous les outils les plus utiles à l'édition des cellules. Veuillez consulter la section [↑3.6, Zone Quick Access](#) pour plus d'informations.

(6) Zone Edit : cette zone donne accès aux fonctions d'édition avancée, aux effets, à la modulation, aux fonctionnalités MIDI et aux options de routage. Veuillez consulter la section [↑3.7, Zone Edit](#) pour plus d'informations.

## 3.2 Barre de menu de l'Application

La barre de menu de l'Application donne accès aux options classiques dédiées aux fichiers et à l'édition. Elle permet de configurer l'apparence de la Matrice de Cellules, ainsi que d'accéder à la documentation de BATTERY. Son aspect diffère légèrement en fonction de votre système d'exploitation (Windows ou Mac OS X).



La barre de menu de l'Application, sous Windows.



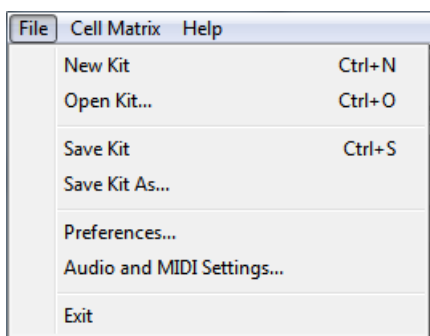
La barre de menu de l'Application n'est pas disponible en mode plug-in, c'est-à-dire lorsque vous utilisez BATTERY en tant que plug-in au sein d'une application hôte ; les réglages audio et MIDI sont alors pris en charge par l'application hôte, et tous les autres réglages sont accessibles depuis la section Header de BATTERY (voir aussi [↑3.3, Header](#)) ou les autres zones du logiciel.

La barre de menu de l'Application possède trois menus :

- Le menu [File](#) : voir [↑3.2.1, Menu File](#) pour plus d'informations.
- Le menu [Cell Matrix](#) : voir [↑3.2.2, Menu Cell Matrix](#) pour plus d'informations.
- Le menu [Help](#) : voir [↑3.2.3, Menu Help](#) pour plus d'informations.

### 3.2.1 Menu File

Le menu [File](#) donne accès aux fonctions classiques concernant les fichiers, ainsi qu'un lien vers la fenêtre de préférences de BATTERY.



Le menu File.

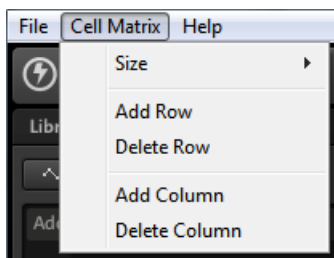
Les options suivantes sont disponibles :

- *New Kit* : ouvre un nouveau Kit. (Windows: [Ctrl]+[N] / Mac OS: [Cmd]+[N]).
- *Open Kit...* : permet d'ouvrir un fichier de Kit BATTERY depuis un emplacement particulier de votre ordinateur. (Windows: [Ctrl]+[O] / Mac OS: [Cmd]+[O]).
- *Save Kit* : sauvegarde le Kit actuel sous son nom original, à son emplacement original. (Windows: [Ctrl]+[S] / Mac OS: [Cmd]+[S]).
- *Save Kit as...* : permet de sauvegarder le Kit actuel sous un nouveau nom, à un emplacement de votre choix. (Windows: [Ctrl]+[Shift]+[S] / Mac OS: [Cmd]+ [Shift]+[S]). En outre, les options de sauvegarde suivantes sont disponibles :
  - *Patch Only* : cette option permet de sauvegarder le Kit et ses réglages de cellules, ainsi que les pointeurs indiquant où se situent les samples sur votre disque dur. Cela permet de référencer les samples sans les inclure dans le fichier, afin de réduire la taille du fichier de sauvegarde. Sélectionnez cette option si votre système de classement des fichiers n'est pas appelé à être modifié et/ou si vous êtes sûr(e) de ne pas utiliser le Kit sur un autre ordinateur.
  - *Patch and Samples* : cette option permet de sauvegarder le Kit et ses réglages de cellules, et de spécifier un dossier dans lequel les samples seront sauvegardés. C'est un choix judicieux si vous désirez obtenir un patch transportable, par exemple pour collaborer avec un autre musicien. Spécifiez un dossier pour les samples dans le menu [Sample sub-directory](#).

- **Monolith** : cette option permet de sauvegarder le Kit, ses réglages de cellules, ainsi que tous les samples dans un fichier de Kit BATTERY unique. C'est un choix judicieux si vous désirez obtenir un patch transportable, par exemple pour collaborer avec un autre musicien.
- **Preferences...** : ouvre la fenêtre de préférences de BATTERY. Pour plus d'informations concernant la fenêtre de préférences de BATTERY, veuillez consulter la section [↑3.8, La fenêtre Preferences](#).
- **Audio and MIDI Settings...** : ouvre la fenêtre de réglages Audio and MIDI Settings de BATTERY. Pour plus d'informations concernant la fenêtre de réglages Audio and MIDI Settings de BATTERY, veuillez consulter la section [↑3.9, Audio and MIDI Settings \(Réglages Audio et MIDI\)](#).
- **Exit** : permet de quitter l'application BATTERY. Avant de quitter le logiciel, il vous sera demandé si vous désirez sauvegarder le Kit actuel.

### 3.2.2 Menu Cell Matrix

Le menu **Cell Matrix** donne accès à des fonctionnalités dédiées aux cellules, telles que copier/coller des cellules. La plupart de ces fonctionnalités sont également accessibles directement via clic droit/[Ctrl]-clic sur une cellule de la Matrice.



Le menu Cell Matrix.

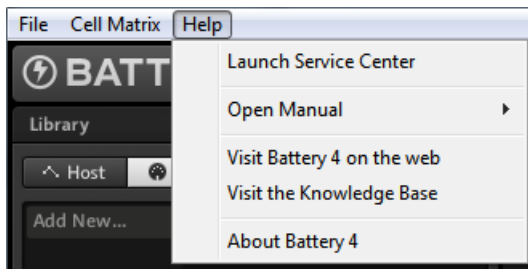
Les options suivantes sont disponibles :

- **Size** : permet de choisir un preset de dimensions pour la Matrice.
- **Add Row** : ajoute une rangée au bas de la Matrice de cellules.
- **Delete Row** : supprime la rangée du bas de la Matrice de cellules.

- *Add Column* : ajoute une colonne sur la droite de la Matrice de cellules.
- *Delete Column* : supprime la colonne située tout à droite de la Matrice de cellules.

### 3.2.3 Menu Help

Le menu [Help](#) donne accès à la documentation de BATTERY ainsi qu'à d'autres sources d'information.



Le menu Help.

Les options suivantes sont disponibles :

- *Launch Service Center* : lance l'application Service Center dans une nouvelle fenêtre. Cette application vous permettra de gérer les licences de vos logiciels NI, de télécharger des logiciels ainsi que des mises à jour de la documentation.
- *Open Manual* : ouvre un sous-menu offrant des liens vers diverses documentations.
- *Visit Battery 4 on the web* : ouvre la page produit de BATTERY 4 dans votre navigateur web par défaut.
- *Visit the Knowledge Base* : ouvre la Base de Connaissance (Knowledge Base) de Native Instruments dans votre navigateur web par défaut.
- *About...* : ouvre la fenêtre About comportant la version du logiciel et les informations relatives à sa licence. Les crédits du logiciel y sont aussi affichés. Cliquez sur la fenêtre About pour la refermer.

### 3.3 Header

Le Header est la zone de contrôle et d'outils de BATTERY dédiée aux opérations globales telles que la gestion des Kits, le réglage des niveaux Master et du tempo, ou encore la gestion de polyphonie/voicings. Il offre par ailleurs accès à des options dédiées aux fichiers, à l'édition et à l'affichage.



Le Header de BATTERY.

Les contrôles disponibles sont les suivants :

(1) Logo BATTERY : cliquez sur le logo pour faire apparaître la fenêtre About comportant la version du logiciel et les informations relatives à sa licence. Les crédits du logiciel y sont aussi affichés. Cliquez sur la fenêtre About pour la refermer.

(2) Bouton Sidebar : permet d'afficher/masquer la Sidebar. (Pour plus d'informations concernant la Sidebar, veuillez consulter la section [↑3.4, Sidebar](#)).

(3) Bouton menu de l'application : le bouton menu de l'application donne accès aux options concernant les fichiers, l'édition et l'affichage (comme la barre de menu de l'application, voir aussi [↑3.2, Barre de menu de l'Application](#)), ainsi que des liens vers les sources de documentation de BATTERY.

Les options sont :

- *File* : options standard dédiées aux fichiers, ainsi qu'une entrée donnant accès à la fenêtre de préférences.
  - *New Kit* : ouvre un nouveau Kit. (Windows: [Ctrl]+[N] / Mac OS: [Cmd]+[N]).
  - *Open Kit...* : permet d'ouvrir un fichier de Kit BATTERY depuis un emplacement particulier de votre ordinateur. (Windows: [Ctrl]+[O] / Mac OS: [Cmd]+[O]).

- *Save Kit* : sauvegarde le Kit actuel sous son nom original, à son emplacement original. (Windows: [Ctrl]+[S] / Mac OS: [Cmd]+[S]).
- *Save Kit as...* : permet de sauvegarder le Kit actuel sous un nouveau nom, à un emplacement de votre choix. (Windows: [Ctrl]+[Shift]+[S] / Mac OS: [Cmd]+ [Shift]+[S]). La fenêtre de dialogue qui apparaît alors offre des options supplémentaires concernant la sauvegarde du Kit. Veuillez consulter la section [↑3.2.1, Menu File](#) pour plus d'informations.
- *Preferences...* : ouvre la fenêtre de préférences de BATTERY. Pour plus d'informations concernant la fenêtre de préférences de BATTERY, veuillez consulter la section [↑3.8, La fenêtre Preferences](#).
- *Audio and MIDI Settings...* : ouvre la fenêtre Audio and MIDI Settings de BATTERY. Pour plus d'informations concernant la fenêtre de préférences de BATTERY, veuillez consulter la section [↑3.9, Audio and MIDI Settings \(Réglages Audio et MIDI\)](#).
- *Cell Matrix* : permet de modifier les dimensions de la Matrice de cellules ; les options sont les suivantes :
  - *Size* : permet de choisir un preset de dimensions pour la Matrice.
  - *Add Row* : ajoute une rangée au bas de la Matrice de cellules.
  - *Delete Row* : supprime la rangée du bas de la Matrice de cellules.
  - *Add Column* : ajoute une colonne sur la droite de la Matrice de cellules.
  - *Delete Column* : supprime la colonne située tout à droite de la Matrice de cellules.
- Le menu Help fournit des liens vers la documentation de BATTERY ainsi que vers d'autres sources d'information.
  - *Launch Service Center* : lance l'application Service Center dans une nouvelle fenêtre. Cette application vous permettra de gérer les licences de vos logiciels NI, de télécharger des logiciels ainsi que des mises à jour de la documentation.
  - *Open Manual* : ouvre un sous-menu offrant des liens vers diverses documentations.
  - *Visit Battery 4 on the web* : ouvre la page produit de BATTERY 4 dans votre navigateur web par défaut.
  - *Visit the Knowledge Base* : ouvre la Base de Connaissance (Knowledge Base) de Native Instruments dans votre navigateur web par défaut.

- *About...* : ouvre la fenêtre About comportant la version du logiciel et les informations relatives à sa licence. Les crédits du logiciel y sont aussi affichés. Cliquez sur la fenêtre About pour la refermer.

(4) Menu Kit : affiche le nom du Kit actuellement chargé. Les boutons flèche situés juste à côté permettent de charger rapidement d'autres Kits dans BATTERY ; ceci fonctionne de deux manières différentes :

- Dans le cas où le Kit actuel a été chargé à partir du File Browser (Navigateur de Fichiers ; voir aussi [↑3.4.2, Files Browser](#)) ou par glisser-déposer, un clic sur l'un des boutons flèche permet de charger **le Kit suivant/précédent au sein du dossier de Kits actuel**.
- Si le Kit actuel a été chargé à partir du Library Browser (Navigateur de la Bibliothèque ; voir aussi [↑3.4.1, Library Browser](#)), un clic sur l'un des boutons flèche permet de charger **le Kit suivant/précédent au sein du dossier correspondant de la Bibliothèque** ; cela prend en compte les balises (« tags ») que vous avez pu utiliser afin de réduire la sélection proposée avant de charger le Kit actuel.

(5) Affichage/contrôle du tempo et bouton Sync : le bouton [Sync](#) permet de synchroniser l'horloge interne au tempo du logiciel hôte lorsque BATTERY est utilisé en tant que plug-in. Lorsque le bouton [Sync](#) est désactivé, BATTERY suit son propre tempo ; ainsi, si vous utilisez des fichiers audio qui contiennent des données de timing (comme par exemple des boucles REX, des fichiers ACID wav ou des fichiers Apple Loop), les boucles seront lues au tempo défini par le contrôle de tempo de BATTERY. L'affichage du tempo offre trois manières de définir le tempo : cliquer et faire glisser la souris ; double-cliquer et saisir manuellement une valeur de tempo ; cliquer de manière répétée au tempo désiré sur le label [BPM](#) (ce label affiche alors la mention [TAP](#), et sert de bouton « tap tempo »).

(6) Bouton Selection Follows MIDI Input : lorsque cette option est activée, BATTERY distribue automatiquement le focus d'une cellule à l'autre, en fonction des notes MIDI reçues. En d'autres termes, lorsque vous appuyez sur une touche de votre clavier MIDI, la cellule correspondante est déclenchée, et, en outre, le focus est transféré sur cette cellule ; le contenu de la cellule est alors accessible dans la zone Quick Access (voir aussi [↑3.6, Zone Quick Access](#)).

(7) Affichage/contrôle Voice : affiche sur sa gauche le nombre de voix actuellement actives, et sur sa droite la limite du nombre de voix (le nombre maximal de voix). Cliquez sur le nombre situé du côté droit et faites glisser la souris pour modifier la limite du nombre de voix. Ce réglage sera sauvegardé avec le Kit.

(8) Indicateur de charge CPU : affiche la charge CPU utilisée par BATTERY.

(9) Bouton Panic : cliquez sur ce bouton pour redémarrer le moteur audio de BATTERY. Ceci interrompra tout signal audio en train d'être joué.

(10) Tirette/Indicateurs de niveau de Sortie : ces indicateurs affichent le niveau des sorties de BATTERY. La tirette se trouvant tout en haut contrôle le niveau global de tous les canaux de la section de sortie. Pour éviter toute saturation, tâchez d'éviter que ces indicateurs passent dans le rouge. Ce réglage n'est pas sauvegardé avec les Kits ; cependant, si vous utilisez BATTERY en tant que plug-in, il sera sauvegardé avec la session du logiciel hôte, et son niveau sera rétabli la prochaine fois que vous ouvrirez la session.

## 3.4 Sidebar

La Sidebar contient le Library Browser (Navigateur de la Bibliothèque), le File Browser (Navigateur de Fichiers) et la page d'automatisation :

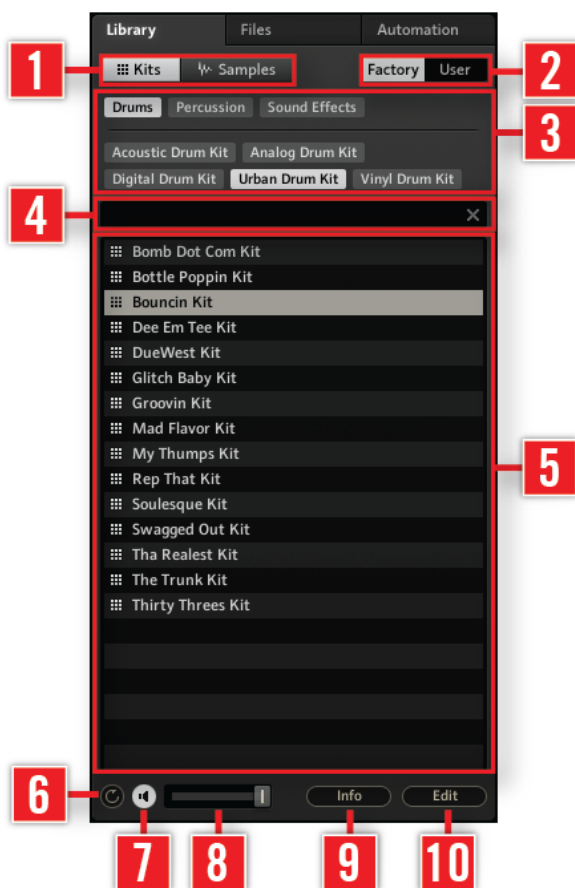
- Le [Library](#) Browser permet de rechercher des sons et des Kits au sein de la Bibliothèque de BATTERY, ainsi que de catégoriser et d'organiser vos samples et vos Kits (pour plus d'informations, veuillez consulter la section [↑3.4.1, Library Browser](#)).
- Le [Files](#) Browser permet de rechercher des fichiers audio et des Kits au sein des dossiers de votre ordinateur. Vous pouvez enregistrer vos emplacements favoris et importer des fichiers dans la Bibliothèque de BATTERY à l'aide du [Files](#) Browser (pour plus d'informations, veuillez consulter la section [↑3.4.2, Files Browser](#)).
- La page [Automation](#) permet d'assigner le contrôle de paramètres de BATTERY à des contrôleurs MIDI, ainsi que de configurer des automatisations au sein d'un logiciel hôte pour plus d'informations, veuillez consulter la section [↑3.4.3, Page Automation](#)).



Vous pouvez afficher/masquer la Sidebar à l'aide du bouton Sidebar situé dans le Header. Voir aussi [↑3.3, Header](#).

### 3.4.1 Library Browser

Le Library Browser donne accès à la vaste bibliothèque de sons de BATTERY — il vous permettra de catégoriser et d'organiser vos fichiers de sons et vos Kits.



Le Library Browser, dans la Sidebar.

Voici ses contrôles :

(1) Bouton **Kits** et bouton **Samples** :

- Le bouton **Kits** permet d'afficher une liste de tous les Kits BATTERY disponibles dans la Bibliothèque. Restreignez votre sélection à l'aide des balises proposées dans la fenêtre Category ; à l'aide des boutons **Factory** et **User**, choisissez respectivement de n'afficher que les Kits d'usine ou que vos Kits personnalisés.

- Le bouton **Samples** permet d'afficher une liste de tous les samples disponibles dans la Bibliothèque. Restreignez votre sélection à l'aide des balises proposées dans la fenêtre Category ; à l'aide des boutons **Factory** et **User**, choisissez respectivement de n'afficher que les samples d'usine ou que vos samples personnalisés.

(2) Bouton **Factory** et bouton **User** :

- Le bouton **Factory** permet de n'afficher que les éléments d'usine dans la fenêtre Selection/Result.
- Le bouton **User** permet de n'afficher que vos éléments personnalisés dans la fenêtre Selection/Result.

(3) Fenêtre Category : elle offre un système de filtre par balises (« tags ») sur deux niveaux, permettant de réduire la sélection affichée dans la fenêtre Selection/Result située juste en-dessous. Le deuxième niveau de catégories apparaît une fois qu'une balise du premier niveau a été cliquée.

(4) Champ de recherche : saisissez un terme spécifique pour réduire la sélection affichée dans la fenêtre Selection/Result située juste en-dessous.

(5) Fenêtre Selection/Result : affiche une Liste d'éléments de la Bibliothèque correspondant à votre sélection.

(6) Bouton Loop (symbole en forme de flèche circulaire) : lorsqu'il est activé, le son actuellement en pré-écoute est joué en boucle.

(7) Bouton Preview (symbole en forme de haut-parleur) : active/désactive la fonction de pré-écoute. Lorsqu'elle est active, cette fonction permet une pré-écoute du sample sélectionné dans le Browser.

(8) Indicateur de niveau de Pré-écoute / Tirette de contrôle du niveau de Pré-écoute : affiche le niveau de sortie du sample actuellement en pré-écoute dans le Browser. Utilisez la tirette se trouvant au-dessus pour régler le niveau de la sortie de pré-écoute.

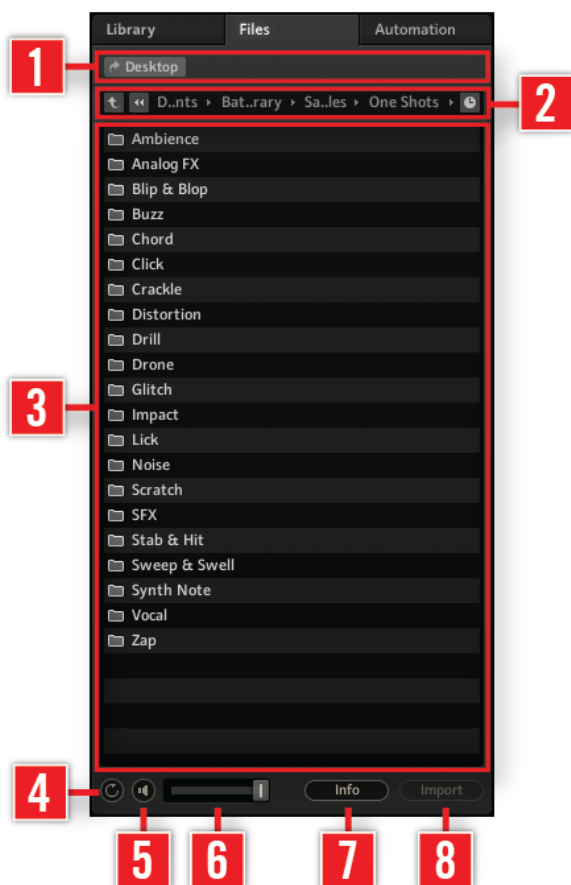
(9) Bouton **Info** : affiche des informations complémentaires concernant l'élément sélectionné dans la fenêtre Selection/Results.

(10) Bouton **Edit** : ouvre le panneau Edit grâce auquel vous pourrez éditer les balises (« tags ») de catégorie et ajouter des informations supplémentaires à l'élément sélectionné dans la fenêtre Selection/Result.

- Bouton [Category](#) : éditez les balises de catégorie de premier niveau dans la colonne de droite, les balises de catégorie de deuxième niveau dans la colonne du milieu, et les balises de catégorie de troisième niveau dans la colonne de gauche.
- Bouton [Properties](#) : ajoutez des informations supplémentaires à vos samples/Kits, et assignez une couleur à l'élément sélectionné au sein de la liste.

### 3.4.2 Files Browser

Le [Files](#) Browser permet de rechercher des samples et des Kits au sein des dossiers de votre ordinateur. Il permet par ailleurs l'enregistrement de vos emplacements favoris et l'importation des fichiers dans la Bibliothèque de BATTERY.



Le Files Browser, dans la Sidebar.

Voici ses contrôles :

(1) Barre Favorites : ajoutez des emplacements de votre disque dur à la barre Favorites en effectuant un clic droit sur un élément de la fenêtre Selection/Results, et en choisissant *Add to Favorites* dans le menu contextuel.

(2) Barre de navigation : permet de naviguer au sein du système de dossiers de votre ordinateur.

- Bouton « Remonter » (flèche pointant vers le haut) : permet de naviguer jusqu'au dossier parent du dossier actuel.
- Barre de navigation de type « Fil d'Ariane » : permet la visualisation de la hiérarchie des dossiers, jusqu'au dossier actuellement ouvert dans la fenêtre Selection/Results.
- Emplacements récemment visités (symbole d'horloge) : ouvre une liste des emplacements récemment visités. Cliquez sur l'une des entrées pour l'ouvrir dans la fenêtre Selection/Results.

(3) Fenêtre Selection/Results : affiche le contenu du dossier actuel.

(4) Bouton Loop (symbole en forme de flèche circulaire) : lorsqu'il est activé, le sample actuellement en pré-écoute est joué en boucle.

(5) Bouton Preview (symbole en forme de haut-parleur) : active/désactive la fonction de pré-écoute. Lorsqu'elle est active, cette fonction permet une pré-écoute du sample sélectionné dans le Browser.

(6) Indicateur de niveau de Pré-écoute / Tirette de contrôle du niveau de Pré-écoute : affiche le niveau de sortie du sample actuellement en pré-écoute dans le Browser. Utilisez la tirette pour régler le niveau de la sortie de pré-écoute.

(7) Bouton [Info](#) : affiche des informations complémentaires concernant l'élément actuellement sélectionné dans la fenêtre Selection/Results.

(8) Bouton [Import](#) : permet d'importer des fichiers dans la Bibliothèque depuis le système de fichiers de votre ordinateur. Vous trouverez en [↑4.1, Importer des fichiers dans la Bibliothèque](#) un tutoriel décrivant comment importer des samples depuis votre système de fichiers vers la Bibliothèque, ainsi que l'utilisation du système de balises (« tags ») de la Bibliothèque pour améliorer le classement de vos samples.

### 3.4.3 Page Automation

La page [Automation](#) permet d'assigner les paramètres de contrôle de BATTERY (par exemple le curseur de volume de sortie d'un module d'effet particulier) aux éléments de contrôle d'un contrôleur MIDI ou aux IDs d'automatisation d'une application hôte. Ces différents types d'assignations sont définis par les boutons [Host](#) et [MIDI](#) de la page [Automation](#) :

- Le bouton **Host** : il permet d'assigner les paramètres de contrôle de BATTERY aux IDs d'automatisation d'une application hôte. Vous pouvez alors configurer l'automatisation du paramètre depuis votre logiciel hôte, par ex. définir des variations de volume pour cellule particulière au cours du morceau.
- Le bouton **MIDI** : il permet d'assigner les paramètres de contrôle de BATTERY aux touches, curseurs, faders, molettes ou à tout autre élément de contrôle d'un contrôleur MIDI. Vous pouvez alors contrôler le paramètre correspondant dans BATTERY directement depuis votre contrôleur MIDI. C'est ce qui vous intéressera dans le cas où vous utilisez BATTERY en mode autonome (standalone).

Au sein d'une application hôte (c-à-d en mode plug-in), il vous sera aussi possible d'enregistrer les données MIDI sur une piste MIDI pour en faire une automatisation. Certains logiciels hôtes permettent même d'enregistrer certains N° MIDI CC (Control Change) sur une piste d'automatisation séparée plutôt que sur la piste MIDI. Dans l'ensemble, cela donne les mêmes résultats que l'automatisation des paramètres via les IDs d'automatisation de l'hôte (voir bouton **Host** ci-dessus) ; cependant, ces derniers sont par la suite plus faciles à éditer.



La page Automation, dans la Sidebar.

Voici les contrôles disponibles :

- (1) Bouton [Host](#) et bouton [MIDI](#) : ces boutons permettent de choisir entre les deux types d'automatisation des paramètres de contrôle disponibles (automatisation hôte et automatisation MIDI).
- (2) Élément d'Assignment : lorsque vous cliquez sur [Add New...](#) (5), un nouvel élément d'assignation est ajouté à la liste des assignations.
  - Dans le cas d'une **assignation hôte**, l'élément mentionnera [Drag to any Knob or Slider....](#) Vous pouvez effectuer un glisser-déposer de la mire (3) de cet élément sur un des contrôles de l'interface utilisateur. Le contrôle en question devient alors automatisable depuis l'application hôte. Pour plus de détails concernant cette procédure, veuillez consulter la documentation de votre logiciel hôte.

- Dans le cas d'une **assignation MIDI**, l'élément mentionnera tout d'abord [Use the Controller you would like to add...](#), vous invitant par là à tourner un curseur ou bouger une tirette sur votre contrôleur MIDI (pour sélectionner l'élément de contrôle en question). Cela fait, l'élément d'assignation mentionne ensuite [Drag to any Knob or Slider....](#) Vous pouvez alors effectuer un glisser-déposer de la mire **(3)** de cet élément sur un des contrôles de l'interface utilisateur. Le contrôle en question se trouve alors assigné à l'élément de contrôle choisi sur votre contrôleur MIDI.

Note : si BATTERY ne répond à aucune action sur votre contrôleur MIDI, vérifiez que le contrôleur est activé dans la section [MIDI](#) de la page Audio and MIDI Settings (voir aussi [↑3.9.2, Page Routing](#)), ou dans la fenêtre de réglages MIDI de votre application hôte.

**(3)** Mire des éléments d'assignation : effectuez un glisser-déposer de cette mire pour assigner un contrôle de BATTERY à l'un des éléments d'assignation de la liste.

**(4)** Échelle de limitation des valeurs de contrôle : utilisez ces échelles pour définir les valeurs minimales et maximales des paramètres contrôlés par un contrôleur MIDI ou par le logiciel hôte. Par exemple, cela peut être utile si vous désirez automatiser un slider de volume à l'aide d'un slider de votre clavier MIDI, sans que le volume ne dépasse un certain seuil quand vous poussez la tirette à fond.

**(5)** [Add New...](#) : voir **(2)**.

## 3.5 Matrice de Cellules

La Matrice de Cellules est au cœur du design de BATTERY ; c'est là où se déroulera l'action lors de vos performances.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
A	Kick Bouncin 1	Kick Bouncin 2	Snare Bouncin 1	Clap Bouncin 1	Snare Bouncin 2	Tom Bouncin 1	Shaker Bouncin 1	Bongo Bouncin 1	ClosedHH Bouncin 1	Impact Bouncin	OpenHH Bouncin 1	Crash Bouncin 1
B	Kick Bouncin 3	Kick Bouncin 4	Snare Bouncin 3	Clap Bouncin 2	Snare Bouncin 4	Tom Bouncin 2	Shaker Bouncin 2	Perc Bouncin	ClosedHH Bouncin 2	SFX Bouncin 1	OpenHH Bouncin 2	Crash Bouncin 2
C	Kick Bouncin 5	Kick Bouncin 6	Snare Bouncin 5	Clap Bouncin 3	Snare Bouncin 6	Tom Bouncin 3	Shaker Bouncin 3	Blip Bouncin 1	ClosedHH Bouncin 3	SFX Bouncin 2	OpenHH Bouncin 3	Crash Bouncin 3
D	Kick Bouncin 7	Kick Bouncin 8	Snare Bouncin 7	Clap Bouncin 4	Snare Bouncin 8	Tom Bouncin 4	Shaker Bouncin 4	Blip Bouncin 2	ClosedHH Bouncin 4	SFX Bouncin 3	OpenHH Bouncin 4	Crash Bouncin 4

Une Matrice de Cellules de dimension 12x4.

Voici quelques points qu'il convient de connaître à propos de la Matrice de Cellules :

- La Matrice de Cellules est composée d'un nombre ajustable de rangées et de colonnes.
- Elle peut contenir jusqu'à 128 cellules (16x8).
- Chaque cellule peut contenir jusqu'à 128 samples (oui, il est possible de charger plusieurs samples dans chaque cellule !) ; et dans une cellule possédant plusieurs couches de samples, les samples peuvent être simplement superposés (c-à-d que lorsque la cellule est déclenchée, tous les samples sont joués simultanément) ou bien configurés de manière à commuter en fonction de la vélocité (c-à-d que différents niveaux de vélocité peuvent déclencher différents samples, par ex. pour simuler des dynamiques de jeu plus réalistes ; voir aussi [↑3.7.5, Page Editor](#) pour plus d'information sur l'édition des couches).
- Vous pouvez grouper des cellules pour l'édition grâce à l'outil de multi-sélection [Ctrl]/[Cmd]-clic, ou bien en sélectionnant des rangées ou des colonnes de cellules entières à l'aide des boutons colonne (1-16) et rangée (A-H).
- Chaque cellule possède ses propres boutons Solo et Mute, mais il est aussi possible de passer en solo ou en mute des colonnes ou des rangées entières. Le bouton Solo et le bouton Mute sont situés en bas à gauche de chaque cellule. Le bouton Solo est le bouton de gauche ; il s'allume en jaune lorsqu'il est activé. Le bouton Mute est le bouton de droite ; il s'allume en rouge lorsqu'il est activé.



- Lorsque vous effectuez un clic droit sur une cellule ([Ctrl]-clic sous Mac OS), un menu contextuel offrant de nombreuses options d'édition apparaît ; vous pouvez assigner des couleurs aux cellules, effectuer le routage de leur signal vers diverses destinations, sauvegarder et charger les cellules individuellement ou par groupes, etc. Pour une vue d'ensemble du menu contextuel des cellules, veuillez consulter la section [↑3.5.2, Le menu contextuel des cellules](#).
- Dans la zone Quick Acces située en-dessous de la Matrice de Cellules, vous trouverez des outils d'édition dédiés aux samples ainsi que des contrôles fréquemment utilisés avec les cellules (pour plus d'informations, voir [↑3.6, Zone Quick Access](#)).

### 3.5.1 À propos des états des cellules

Une cellule peut se trouver dans n'importe lequel des états suivants : **En Focus**, **Sélectionnée pour l'Édition**, **Déclenchée** et **Pas de Samples Chargés**. En outre, lorsque la page [Master](#) de la zone Edit est ouverte (voir aussi [↑3.7, Zone Edit](#)), les états suivants peuvent être visualisés : **En Focus**, **Routée vers le Bus Sélectionné**, **Non Routée vers le Bus Sélectionné**, et **Routée vers la Side-Chain du Bus Sélectionné**.

Les états sont signalés de la manière suivante :

- **En Focus** : lorsque vous cliquez sur une cellule, celle-ci est surlignée par un cadre coloré (correspondant à la couleur assignée à la cellule dans son menu contextuel). La cellule est alors **En Focus** (ce qui signifie que la zone Quick Access et la zone Edit affichent des paramètres spécifiques à cette cellule) ; la cellule est aussi **Sélectionnée pour l'Édition** (ce qui signifie que toute modification de paramètre effectuée dans la zone Quick Access ou dans la zone Edit affectera la cellule — voir aussi [↑3.6, Zone Quick Access](#) et [↑3.7, Zone Edit](#), respectivement). Plusieurs cellules peuvent simultanément être **Sélectionnées pour l'Édition** (voir ci-dessous), mais une seule cellule à la fois peut être **En focus**.
- **Sélectionnée pour l'Édition** : vous pouvez sélectionner pour l'édition plusieurs cellules simultanément, en effectuant sur chacune un [Ctrl]-clic ([Cmd]-clic sous Mac OS). Dans ce cas, seule la cellule sélectionnée en dernier sera **En Focus** (comme décrit ci-dessus) ; les autres ne seront que **Sélectionnées pour l'Édition**. Les cellules qui sont uniquement **Sélectionnées pour l'Édition** sont encadrées en gris, et non pas en couleur. Toutes les cellules qui sont **Sélectionnées pour l'Édition** sont affectées par les modifications effectuées dans la zone Quick Access et dans la zone Quick Edit. (Voir aussi [↑3.6, Zone Quick Access](#) et [↑3.7, Zone Edit](#)).

- **Déclenchée** : la cellule entière s'illumine.
- **Pas de samples Chargés** : pour ces cellules, seul l'arrière-plan de la Matrice est visible.

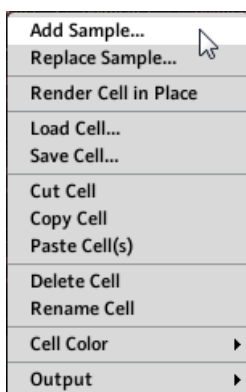
Lorsque la page [Master](#) de la zone Edit est ouverte :

- **En Focus** : lorsque la page [Master](#) de la zone Edit est ouverte, les cellules en focus sont encadrées en gris et non pas en couleur. Le cadre coloré est réservé aux cellules qui sont routées vers le bus actuellement sélectionné.
- **Routée vers le Bus Sélectionné** : si vous cliquez sur l'un des bus, toutes les cellules routées vers ce bus particulier s'entourent d'un cadre coloré (de la couleur assignée dans le menu contextuel de chaque cellule). Pour configurer le routage d'une cellule vers un bus, il vous suffit d'effectuer un glisser-déposer de la cellule sur le bus. (voir aussi la section [↑3.7.6, La Page Master](#) consacrée aux Bus).
- **Non Routée vers le Bus Sélectionné** : si vous cliquez sur l'un des bus, toutes les cellules qui ne sont pas routées vers ce bus particulier s'estompent.
- **Routée vers la Side-Chain du Bus Sélectionné** : lorsqu'une cellule est utilisée pour contrôler le module [Compressor](#) de la page [Master](#) en mode Side-Chain, cette cellule est signalée par les lettres **SC** inscrites dans son coin inférieur droit. (Pour plus d'informations, voir aussi la section [↑3.7.6, La Page Master](#) couvrant le sujet des bus et du Module Compressor).

### 3.5.2 Le menu contextuel des cellules

Le menu contextuel des cellules offre de nombreuses options d'édition dédiées aux cellules. Pour ouvrir le menu contextuel :

- Effectuez un clic droit ([Ctrl]-clic sous Mac OS) sur une cellule de la Matrice.



Le menu contextuel d'une cellule.

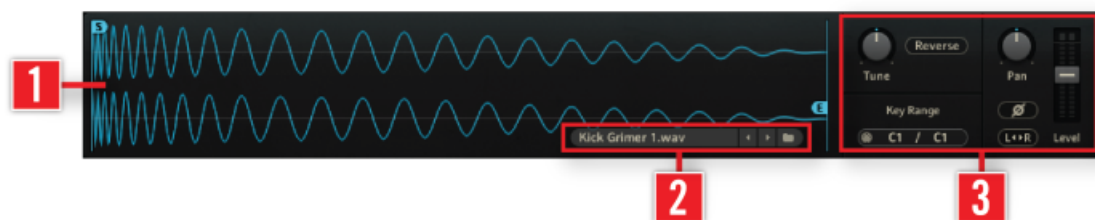
Les options du menu sont les suivantes :

- *Add Sample...* : ouvre le File Browser ; utilisez-le pour naviguer au sein du système de fichiers de votre ordinateur jusqu'à trouver un fichier à charger dans la cellule. Il est aussi possible de charger des samples dans une cellule à l'aide d'un simple glisser-déposer.
- *Replace Sample...* : ouvre le File Browser ; utilisez-le pour naviguer au sein du système de fichiers de votre ordinateur jusqu'à trouver un fichier par lequel vous souhaitez remplacer tout le contenu actuel de la cellule.
- *Render Cell in Place* : cette option permet de re-sampler le contenu de la cellule, c-à-d que le ou les samples de la cellule seront remplacés par une version re-samplée d'eux-mêmes incorporant tous les effets appliqués et les modifications apportées à leurs paramètres. C'est un outil fort pratique pour le sound design, ainsi que dans les cas où vous êtes à court de puissance CPU.
- *Load Cell...* : ouvre le File Browser ; utilisez-le pour naviguer au sein du système de fichiers de votre ordinateur jusqu'à trouver un fichier Cellule BATTERY (\*.nbcl) pour le charger dans la cellule sélectionnée.
- *Save Cell...* : ouvre le File Browser ; utilisez-le pour naviguer au sein du système de fichiers de votre ordinateur jusqu'au fichier dans lequel vous souhaitez sauvegarder la Cellule. La Cellule sera sauvegardée sous la forme d'un fichier Cellule BATTERY (\*.nbcl).
- *Cut Cell* : coupe la cellule, y compris son contenu et ses réglages.
- *Copy Cell* : copie la cellule dans le presse-papier.

- *Paste Cell(s)* : colle le contenu du presse-papier dans la/les cellule(s) sélectionnée(s).
- *Delet cell* : vide la cellule et ramène tous ses paramètres à leurs valeurs par défaut.
- *Rename Cell* : permet de renommer la cellule sélectionnée.
- *Cell Color* : ouvre un sous-menu permettant d'attribuer une couleur à la cellule.
- *Output* : sélectionnez ici une destination pour le signal sortant de la cellule. Les options disponibles sont : *Master* (la sortie principale de BATTERY), l'un des *Bus* d'effet/sous-mix 1-4, ou bien n'importe lequel des canaux *Direct Out* qui permettent de contourner complètement la sortie principale de BATTERY et, par exemple, de router le signal directement vers un canal du mixer de votre logiciel hôte.

## 3.6 Zone Quick Access

La zone Quick Access se trouve en-dessous de la Matrice de Cellules. Elle fournit un accès rapide aux outils les plus fréquemment utilisés pour l'édition des cellules. La zone Quick Access est composée de l'**Affichage de la Forme d'Onde**, du **Sample Picker** et des **contrôles Quick Access**.



La zone Quick Access, juste en-dessous de la Matrice de Cellules.

La zone Quick Acces est toujours visible, sauf lorsque les pages [Editor](#) ou [Master](#) sont ouvertes (pour plus d'informations, veuillez consulter [↑3.7.5, Page Editor](#) et [↑3.7.6, La Page Master](#)).

Voici les différents éléments et contrôles composant cette zone :

(1) Affichage de la Forme d'Onde : vous permet d'ajuster les points de Début et de Fin d'un sample, de charger rapidement des samples, et de sélectionner les différentes couches de samples pour l'édition :

- Marqueurs de Début/Fin de sample : ajustez la position des points de Début/Fin du sample en faisant respectivement glisser les marqueurs de début (S) et de fin (E).
- Calque de l'Enveloppe de Volume : n'est visible que lorsque le module [Volume Envelope](#) de la page [Main](#) est activé (pour plus d'informations concernant les réglages de l'enveloppe de volume, veuillez consulter [↑3.7.1, Page Main](#)).
- Calque de l'Enveloppe de Pitch : n'est visible que lorsque le module [Pitch Envelope](#) de la page [Main](#) est activé (pour plus d'informations concernant les réglages de l'enveloppe de pitch, veuillez consulter [↑3.7.1, Page Main](#)).
- Zoom/défilement : cliquez n'importe où sur la forme d'onde, et faites glisser la souris vers le haut/bas pour respectivement zoomer/dézoomer. Cliquez n'importe où sur la forme d'onde, et faites glisser la souris vers la gauche/la droite pour faire défiler le sample.

(2) Sample Picker : affiche le nom du sample ou de la couche de sample actuellement chargé(e). Les boutons flèche adjacents permettent de charger rapidement d'autres samples dans la cellule. Ceci marche de deux manières :

- Dans le cas où le sample actuel a été chargé à partir du Files Browser (Navigateur de Fichiers ; voir aussi [↑3.4.2, Files Browser](#)) ou par glisser-déposer, un clic sur l'un des boutons flèche permet de charger **le sample suivant/précédent au sein du dossier de samples actuel**.
- Si le sample actuel a été chargé à partir du Library Browser (Navigateur de la Bibliothèque ; voir aussi [↑3.4.1, Library Browser](#)), un clic sur l'un des boutons flèche permet de charger **le sample suivant/précédent au sein du dossier correspondant de la Bibliothèque** ; cela prend en compte les balises (« tags ») que vous avez pu utiliser afin de réduire la sélection proposée avant de charger le sample actuel.

Si la cellule sélectionnée contient plusieurs couches de samples, un menu déroulant supplémentaire apparaît à gauche du nom du sample. Ce menu permet de sélectionner la couche de sample à afficher et à éditer dans l'Affichage de la Forme d'Onde.



Gardez à l'esprit que les contrôles situés à droite de l'Affichage de la Forme d'Onde ([Tune](#), [Pan](#), etc.) affectent l'intégralité de la cellule, et non pas les couches de samples individuelles ! Vous pouvez ajuster séparément l'accordage ([Tune](#)), le panoramique ([Pan](#)) et le volume pour les couches de samples depuis la page Editor (voir aussi [↑3.7.5, Page Editor](#)).

(3) Contrôles Quick Access : cette section permet de contrôler des caractéristiques audio basiques ainsi que les assignations MIDI de la/des cellule(s) sélectionnée(s).

- Curseur **Tune** : cliquez sur ce curseur et faites glisser la souris pour modifier le pitch (accordage) de la cellule (et de toutes les couches de samples qu'elle contient). L'amplitude de réglage de l'accordage est de trois octaves vers le haut (tournez le curseur vers la droite) et de trois octaves vers le bas (tournez le curseur vers la gauche). Effectuez un [Maj]-clic + glisser pour régler ce paramètre de manière plus fine.
- Bouton **Reverse** : cliquez sur ce bouton pour inverser le sens de lecture de la cellule (et de tous les samples qu'elle contient).
- Curseur **Pan** : cliquez sur ce curseur et faites glisser la souris pour ajuster la position de la cellule dans le panorama stéréo. Effectuez un [Maj]-clic + glisser pour régler ce paramètre de manière plus fine.
- Indicateur/slider **Level** : affiche le niveau de sortie de la cellule. Cliquez sur le slider et faites-le glisser vers le haut/bas pour régler ce niveau. Effectuez un [Maj]-clic + glisser pour régler ce paramètre de manière plus fine.
- Contrôle **Key Range** : permet de définir la/les note(s) MIDI déclenchant la cellule. Par exemple, un **Key Range** réglé sur **C2 / C2** signifie que la cellule n'est déclenchée que lorsqu'une note MIDI C2 est reçue. Si vous réglez ce paramètre sur **C1 / E1**, toutes les notes de cet intervalle déclencheront la cellule, soit C1, C#1, D1, D#1, et E1.  
Vous pouvez double-cliquer sur ce champ et saisir une valeur alphanumérique, ou bien cliquer sur le bouton MIDI Learn (le bouton comportant le symbole MIDI) et appuyer sur deux touches de votre clavier MIDI l'une après l'autre. Lorsque vous utilisez la fonction MIDI Learn, assurez-vous que le bouton Selection Follows MIDI Input situé dans le Header (voir aussi [↑3.3, Header](#)) est bien désactivé ; dans le cas contraire, la cellule sélectionnée risque de changer lorsque vous appuierez sur une touche de votre clavier MIDI.
- Bouton Phase Invert : permet d'inverser la phase du signal de la cellule.
- Bouton L/R Swap : permet de permuter les canaux stéréo gauche/droite de la cellule.

## 3.7 Zone Edit

La zone Edit est dédiée au traitement avancé des cellules et de Kits : appliquez des effets et des enveloppes aux cellules, éditez le comportement au déclenchement des diverses couches de samples d'une cellule, modulez vos sons à l'aide de diverses sources, effectuez le routage

du signal des cellules vers différentes destinations (à l'aide des bus), et mettez en place des effets Master. Débridez votre créativité en manipulant vos samples à l'aide d'outils subtils ou extrêmes.



La page Main ouverte dans la zone Edit.

La zone Edit est organisée par pages thématiques, accessibles grâce aux onglets situés en bas de l'interface utilisateur. Voici les diverses pages disponibles :

- Page [Main](#) : voir [↑3.7.1, Page Main](#) pour plus d'informations.
- Page [Effects](#) : voir [↑3.7.2, Page Effects](#) pour plus d'informations.
- Page [Modulation](#) : voir [↑3.7.3, La Page Modulation](#) pour plus d'informations.
- Page [Setup](#) : voir [↑3.7.4, Page Setup](#) pour plus d'informations.
- Page [Editor](#) : voir [↑3.7.5, Page Editor](#) pour plus d'informations.
- Page [Master](#) : voir [↑3.7.6, La Page Master](#) pour plus d'informations.

### 3.7.1 Page Main

La page [Main](#) contient les outils de base permettant de trafiquer séparément le son des cellules de votre Kit ; vous y trouverez des enveloppes de pitch et de volume, des filtres de base, un choix de moteurs audio pour les samples, un compresseur à bouton unique et des contrôles send pour les effets de delay et de réverb.



La page Main, dans la zone Edit.

Les sections qui suivent décrivent individuellement les modules disponibles sur la page [Main](#).

## Module Volume Envelope

Ce module permet d'appliquer une enveloppe de volume à la cellule sélectionnée. Lorsque vous passez la souris au-dessus de ce module, la forme de l'enveloppe apparaît superposée à la forme d'onde, dans l'Affichage de Forme d'Onde (voir aussi [↑3.6, Zone Quick Access](#)).



Le module Volume Envelope.

Les contrôles disponibles sont les suivants :

- Bouton marche/arrêt : active/désactive l'enveloppe.
- Sélecteurs de mode d'enveloppe : les deux petits symboles d'enveloppes situés sur la droite du Header du module permettent de choisir entre deux types d'enveloppes de volume : AHDSR (**A**ttack, **H**old, **D**ecay, **S**ustain, **R**elease), qui est symbolisé par l'enveloppe de gauche, et AHD (**A**ttack, **H**old, **D**ecay), qui est symbolisé par l'enveloppe de droite. En général, l'enveloppe AHDSR est destinée à des samples au son soutenu, tandis que l'enveloppe AHD est plus adaptée à des samples de type "one-shot". Le mode AHD désactive les contrôles Sustain et Release.

- Curseur **Attack** : détermine le temps mis par l'enveloppe à atteindre son niveau maximal.
- Curseur **Hold** : détermine la durée pendant laquelle l'enveloppe reste à son niveau maximal. Réglez ce paramètre dans l'intervalle 10-30 ms pour donner du punch au signal.
- Curseur **Decay** : détermine le temps mis par l'enveloppe pour retomber du niveau Hold jusqu'au niveau Sustain.
- Curseur **Sustain** : détermine le niveau auquel l'enveloppe se maintient durant la phase de Sustain, autrement dit tant que la note MIDI correspondante est tenue. Le contrôle Sustain n'est pas disponible en mode AHD (voir la description des sélecteurs de mode d'enveloppe ci-dessus).
- Curseur **Release** : détermine le temps mis par l'enveloppe pour retomber au niveau zéro après réception d'une commande MIDI note-off (c-à-d lorsque la note MIDI correspondante est relâchée). Le contrôle Release n'est pas disponible en mode AHD (voir la description des sélecteurs de mode d'enveloppe ci-dessus).



Dans le cas où vous avez sélectionné plusieurs cellules avant d'activer l'enveloppe, seule la dernière cellule sélectionnée (celle entourée d'un cadre coloré) apparaît dans l'Affichage de Forme d'Onde ; cependant, toutes les cellules sélectionnées (celles possédant un cadre gris) seront affectées par les réglages d'enveloppe.

## Module Pitch Envelope

Ce module permet d'appliquer une enveloppe de pitch à la cellule sélectionnée. Lorsque vous passez la souris au-dessus de ce module, la forme de l'enveloppe apparaît superposée à la forme d'onde, dans l'Affichage de Forme d'Onde.



Le module Pitch Envelope.

Les contrôles disponibles sont :

- Bouton marche/arrêt : active/désactive l'enveloppe.

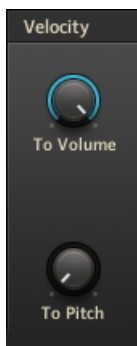
- Sélecteurs de mode d'enveloppe : les deux petits symboles d'enveloppes situés sur la droite du Header du module permettent de choisir entre deux types d'enveloppes de pitch : le mode standard (disposant des contrôles **Amount**, **Decay 1**, **Break** et **Decay 2**), qui est symbolisé par l'enveloppe de gauche, et le mode facile (ne disposant que des contrôles **Amount** et **Decay**), qui est symbolisé par l'enveloppe de droite.
- Curseur **Amount** : définit la force de l'effet de l'enveloppe sur le pitch.
- Curseur **Decay 1** : définit le temps mis par l'enveloppe pour aller de son niveau initial (défini par le contrôle **Amount**) jusqu'au niveau défini par le curseur **Break**.
- Curseur **Break** : permet de régler le niveau auquel l'enveloppe *se brise*, c'est-à-dire la valeur minimale/maximale atteinte avant de revenir à zéro (le pitch obtenu peut être plus haut ou plus bas que le pitch normal de la cellule).
- Curseur **Decay 2** : détermine le temps mis par l'enveloppe pour retomber au niveau zéro, à partir du niveau défini par le curseur **Break**.



Dans le cas où vous avez sélectionné plusieurs cellules avant d'activer l'enveloppe, seule la dernière cellule sélectionnée (celle entourée d'un cadre coloré) apparaît dans l'Affichage de Forme d'Onde ; cependant, toutes les cellules sélectionnées (celles possédant un cadre gris) seront affectées par les réglages d'enveloppe.

## Module Velocity

Ce module permet régler la mesure dans laquelle la vitesse de la note entrante affecte le volume et le pitch de la/des cellule(s) déclenchée(s).



Le module Velocity.

Les contrôles de ce module sont les suivants :

- Curseur **To Volume** : lorsque ce curseur est réglé sur **0 %**, la vélocité entrante n'affecte pas du tout le volume de la cellule déclenchée, autrement dit, quelle que soit la force utilisée pour appuyer sur la touche ou le pad MIDI, le niveau de sortie de la cellule sera toujours 100% du volume réglé sur la cellule. Tournez ce curseur complètement à droite pour transcrire la vélocité d'entrée en un pourcentage du réglage de volume de la cellule (avec une limite minimale de -inf dB).
- Curseur **To Pitch** : Curseur To Volume : lorsque ce curseur est réglé sur **0 st.**, la vélocité entrante n'affecte pas du tout le pitch de la cellule déclenchée, autrement dit, quelle que soit la force utilisée pour appuyer sur la touche ou le pad MIDI, la cellule lira toujours ses samples à leur hauteur tonale originale. Tournez ce curseur vers la droite pour transcrire la vélocité d'entrée en une transposition par demi-tons (avec une limite minimale de **0 st.** (0 demi-tons), et une limite maximale de **+12 st.** (+12 demi-tons)).

## Module Engine

Le module Engine permet de choisir entre deux modes de moteur audio pour les samples : le mode **Sampler** et le mode **Stretch**. Le premier de ces modes possède un sous-mode proposant une émulation du son de deux sampleurs matériels légendaires. Un mode supplémentaire, le mode **Beat**, est disponible pour les samples contenant des informations de timing tels que les fichiers REX, les fichiers ACID wav et les fichiers Apple Loop.



Le module Engine.

Les contrôles de ce module sont les suivants :

- **Sampler** : en mode Sampler, BATTERY stocke les données des samples dans la mémoire système, les lit à partir de cette mémoire, et applique les processus de pitch-shifting (transposition de la hauteur) en re-samplant les données audio.
  - Bouton **Standard** : active le moteur standard dédié aux samples.
  - Bouton **Vintage** : active les modes d'émulation Vintage qui reproduisent les caractéristiques sonores de deux samplers légendaires, souvent utilisés en Hip Hop et en musique électronique. Lorsque le mode Vintage est activé, vous pouvez choisir une des deux émulations de samplers proposées par le menu déroulant situé juste en-dessous.
- **Stretch** : en mode Stretch, BATTERY utilise un processus de synthèse granulaire pour modifier la vitesse des samples en préservant leur hauteur tonale originale.
  - Bouton **Standard** : active le moteur Stretch standard de BATTERY, offrant les contrôles **Grain** (détermine la taille des grains sonores utilisés pour la resynthèse), **Speed** (modifie la vitesse de lecture indépendamment du pitch ; la longueur résultante est exprimée en pourcentage de la longueur originale du sample ; par ex. 100% joue le sample à sa vitesse originale, 200% en double la vitesse de lecture, 50% divise la vitesse par deux etc. ; une valeur de 0 pour ce paramètre interrompt la lecture et « gèle » le son) et **Smooth** (permet d'ajuster le niveau d'utilisation des micro-enveloppes granulaires qui permettent de faire disparaître les artefacts indésirables, mais altèrent le caractère acoustique du processus de resynthèse ; veuillez noter que de faibles valeurs pour ce paramètre engendrent souvent un son un peu plus « bourdonnant »).
  - Bouton **Pro** : active le moteur Stretch Pro de BATTERY. Utilisez le contrôle **Speed** pour modifier la longueur du/des Sample(s). La longueur résultante est exprimée en pourcentage de la longueur originale du sample.
- **Beat** : lorsque vous chargez un sample contenant des informations de timing (comme par ex. un fichier REX, un fichier ACID wav ou un fichier Apple Loop) dans une cellule de BATTERY, le module Engine passe automatiquement en mode Beat. Suivant le réglage effectué dans le menu Sync du module, chaque tranche du sample sera lue à la vitesse déterminée par les contrôles du module, ou bien de manière synchronisée à l'horloge interne de BATTERY (ou encore à celle de l'application hôte). Voici les contrôles disponibles :
  - Bouton **Expand** : cliquez sur ce bouton pour distribuer les différentes tranches du sample sur autant de cellules de BATTERY, en commençant à la prochaine cellule vide. Il existe dans les préférences (voir aussi [↑3.8.4, Page Loading](#)) de BATTERY un réglage permettant de faire de cette fonction le comportement par défaut du logiciel.

- Menu *Sync* : sélectionnez *Sync Off* pour découpler la vitesse de lecture du sample et le tempo interne de BATTERY (ou celui de votre logiciel hôte). Sélectionnez une valeur de durée musicale pour synchroniser les tranches du sample au tempo de l'horloge interne de BATTERY (ou à celui de votre logiciel hôte).
- Curseur **Speed** : le curseur **Speed** permet de modifier la vitesse de lecture du sample sans altérer sa hauteur tonale.
- Bouton **Smooth** : permet de régler l'attaque et le relâchement des tranches individuelles afin d'éviter les craquements audio.

## Module Filter

Il s'agit d'un simple filtre passe-haut/passe-bas à appliquer à la/aux cellule(s) sélectionnée(s).



Le module Filter.

Les contrôles de ce module sont les suivants :

- Bouton marche/arrêt : active/désactive le filtre.
- Poignée **High Cut** : permet de définir la fréquence au-dessus de laquelle le signal sera atténué.
- Poignée **Low Cut** : permet de définir la fréquence en-dessous de laquelle le signal sera atténué.

## Module Compressor

Il s'agit d'un compresseur à boucle de réinjection et contrôle unique permettant de lisser le signal audio.



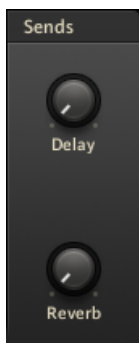
Le module Compressor.

Les contrôles de ce module sont les suivants :

- Bouton marche/arrêt : active/désactive le module.
- Indicateur de niveau : affiche le niveau de réduction de gain en temps réel.
- Curseur **Amount** : permet de régler le niveau de compression appliqué.

## Module Sends

Ce module possède deux curseurs permettant de régler la quantité de signal à envoyer vers les modules de delay et de réverb de la page Master (voir aussi [↑3.7.6, La Page Master](#)).



Le module Sends.

Les contrôles de ce module sont les suivants :

- Curseur [Delay](#) : permet de régler la quantité de signal à envoyer au module [Delay](#) de la page [Master](#).
- Curseur [Reverb](#) : permet de régler la quantité de signal à envoyer au module [Reverb](#) de la page [Master](#).



Pour plus d'instructions concernant le réglage des modules de delay et de réverb, veuillez consulter la section [↑3.7.6, La Page Master](#).

## 3.7.2 Page Effects

C'est à partir de la page [Effects](#) que vous pouvez appliquer des effets à la sortie audio d'une cellule, de sorte à en enrichir le son ou à mieux l'intégrer au mix.

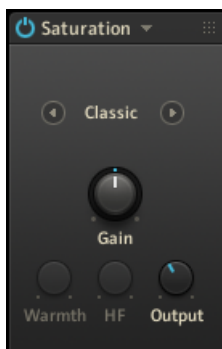


La page Effects, dans la zone Edit.

Les sections qui suivent décrivent individuellement les modules disponibles sur la page [Effects](#). Pour plus d'informations concernant les presets d'effets, veuillez consulter la section [↑2.3.1, Presets d'effet](#).

### Module Saturation

Le module [Saturation](#) permet d'appliquer des effets de d'expansion/compression/saturation à la cellule sélectionnée. Contrairement aux compresseurs/expanseurs audio standard, le module Saturation traite les samples par petits bouts, au lieu de traiter le son global. Il peut ainsi radicalement altérer le son des samples même les plus courts.



Le module Saturation.

Les contrôles de ce module sont les suivants :

- Bouton marche/arrêt : active/désactive le module.
- Menu Preset (bouton flèche) : permet d'ouvrir le menu Preset. Le module [Saturation](#) est fourni avec les presets d'usine suivants :
  - *Classic: Classic Distortion*
  - *Drums: Cranked, Dirty Kick*
  - *Tape: Aggressive Tape, Warm Tape*
- Menu de sélection du type de saturation : offre trois types de saturation de base : [Classic](#), [Drums](#) et [Tape](#).
- Curseur [Gain](#) : permet de régler le gain d'entrée de l'effet. Cela permet d'augmenter la quantité de distorsion de bande et de compression.
- Curseur [Warmth](#) : permet de régler l'amplification/atténuation des basses fréquences par l'effet. (Disponible seulement en mode de saturation [Tape](#)).
- Curseur [HF](#) : permet de régler la fréquence de coupure haute. Les fréquences situées au-dessus de cette dernière sont atténuées. (Disponible seulement en mode de saturation [Tape](#)).
- Curseur [Output](#) : permet de régler le gain de sortie de l'effet.

## Module LoFi

Le module LoFi dégrade la qualité du signal audio en en diminuant la résolution (ou taux d'échantillonnage), ainsi qu'en y ajoutant du bruit et de la coloration.



Le module LoFi.

Les contrôles de ce module sont les suivants :

- Bouton marche/arrêt : active/désactive le module.
- Menu Preset (bouton flèche) : permet d'ouvrir le menu Preset. Le module **LoFi** est fourni avec les presets d'usine suivants :
  - *8bit Lofi*
  - *Crackle*
  - *Dark Bitcrusher*
  - *Noizy*
  - *Oldschool*
- Curseur **Bits** : permet de re-quantifier le signal à une nouvelle résolution numérique. Les résolutions décimales (comme par exemple 12,4 bits) sont valides et peuvent donner au son un rendu très granuleux. Les CD audio ont par exemple une résolution numérique de 16 bits ; les vieux samplers utilisaient souvent une résolution de 8 ou 12 bits, tandis qu'une résolution de 4 bits vous rappellera avec joie le son si agréable des jouets pour enfants.

- Curseur **Hertz** : permet de ré-échantillonner le signal à un nouveau taux d'échantillonnage. Le ré-échantillonnage est effectué sans aucune forme de filtrage passe-bas (normalement indispensable), entraînant de superbes artéfacts d'aliasing. Le taux d'échantillonnage peut descendre jusqu'à 50 Hz, ce qui ne laissera pas grand chose de votre signal original.
- Curseur **Noise** : ajoute du souffle au signal original.
- Curseur **Color** : permet de régler la caractéristique fréquentielle du souffle et agit comme un filtre passe-bas.
- Curseur **Output** : permet de régler le niveau de sortie du module.

## Module Filter / EQ

Le module **Filter / EQ** permet de modifier les caractéristiques fréquentielles du signal (cellule) original de diverses manières. Pour faire simple, un filtre est un type d'amplificateur particulier qui amplifie ou atténue le gain du signal seulement à des fréquences spécifiques.



Le module Filter / EQ.

Les contrôles de ce module sont les suivants :

- Bouton marche/arrêt : active/désactive le module.
- Menu Preset (bouton flèche) : permet d'ouvrir le menu Preset. Le module **Filter / EQ** est fourni avec les presets d'usine suivants :
  - *Solid G-EQ: Solid G-EQ Loudness*
  - *3-Band EQ: 3-Band EQ Kick Fattener, 3-Band EQ Telephone Setting*

- *Lowpass: 4 Pole Lowpass*
- *Highpass: 2 Pole Highpass*
- *Bandpass: 4 Pole Bandpass*
- *Peak/Notch: Notch Filter*
- *Effect: Formant Filter*
- Menu de sélection Filter / EQ : ce menu vous permettra de choisir parmi de nombreux modes de filtrage qui affectent tous le son de manière différente.
  - **Solid G-EQ** : le Solid G-EQ est l'émulation d'un appareil analogique de toute première qualité. C'est un égaliseur paramétrique à 4 bandes.

Les bandes des filtres sont : **L** (bande de basses fréquences), **LM** (bande de fréquences bas-médiums), **HM** (bande de fréquences hauts-médiums) et **H** (bande de hautes fréquences). Ces bandes de fréquences peuvent être sélectionnées à l'aide des boutons se trouvant au-dessus des éléments de contrôle.

Les contrôles disponibles sont : **Freq** (permet de régler la fréquence centrale de la bande sur laquelle l'amplification ou l'atténuation a lieu) ; bouton **Bell** (active/désactive une forme de cloche pour la bande de fréquence — uniquement disponible pour les bandes **L** et **H**) ; **Q** (contrôle de largeur de la bande de fréquences — uniquement disponible pour les bandes **LM** et **HM**) ; **Gain** (permet de régler le niveau d'amplification/atténuation de la bande de fréquences) ; **Output** (permet de régler le niveau de sortie du module).
  - **3-band EQ** : il s'agit d'une égalisation à 3 bandes classique. Chacune des trois bandes dispose de trois curseurs de contrôle : **Freq** (permet de régler la fréquence centrale de la bande sur laquelle l'amplification ou l'atténuation a lieu), **BW** (permet de régler la largeur de la bande de fréquences sur laquelle l'amplification ou l'atténuation a lieu, d'étroite à large) et **Gain** (permet de régler le niveau d'amplification globale en sortie du filtre ; cela peut servir à compenser la baisse de niveau due au filtre ou à augmenter l'effet de saturation légère créé par le module).
  - **Lowpass** : ce mode donne accès à des filtres qui atténuent les signaux dont la fréquence est supérieure à la fréquence de coupure et laissent passer les signaux de fréquences basses — d'où le nom « passe-bas ».

Les filtres disponibles sont : **Ldr 1P** (filtre passe-bas à un pôle qui atténue les fréquences supérieures à la fréquence de coupure à raison de -6 dB/octave) ; **Ldr 2P** (filtre passe-bas à deux pôles qui atténue les fréquences supérieures à la fréquence de

coupure à raison de -12 dB/octave) ; **Ldr 4P** (filtre passe-bas à quatre pôles qui atténue les fréquences supérieures à la fréquence de coupure à raison de -24 dB/octave) ; et **Daft** (un filtre passe-bas à deux pôles d'un type plus agressif, qui atténue les fréquences supérieures à la fréquence de coupure à raison de -12 dB/octave). Ces filtres peuvent être sélectionnées à l'aide des boutons se trouvant au-dessus des éléments de contrôle.

Chaque filtre dispose des contrôles suivants : **Cutoff** (permet de régler la fréquence au-dessus de laquelle les signaux sont atténués) ; **Reso** (pour une valeur supérieure à 0, ce contrôle permet d'amplifier une petite plage de fréquences centrée sur la fréquence de coupure) ; et **Gain** (permet de régler le niveau d'amplification globale en sortie du filtre ; cela peut servir à compenser la baisse de niveau due au filtre ou à augmenter l'effet de saturation légère créé par le module).

- **Highpass** : ce mode donne accès à des filtres qui atténuent les signaux dont la fréquence est inférieure à la fréquence de coupure et laissent passer les signaux de hautes fréquences — d'où le nom « passe-haut ».

Les filtres disponibles sont : **Ldr 1P** (filtre passe-haut à un pôle qui atténue les fréquences inférieures à la fréquence de coupure à raison de -6 dB/octave) ; **Ldr 2P** (filtre passe-haut à deux pôles qui atténue les fréquences inférieures à la fréquence de coupure à raison de -12 dB/octave) ; **Ldr 4P** (filtre passe-haut à quatre pôles qui atténue les fréquences inférieures à la fréquence de coupure à raison de -24 dB/octave) ; et **Daft** (un filtre passe-haut à deux pôles d'un type plus agressif, qui atténue les fréquences inférieures à la fréquence de coupure à raison de -12 dB/octave). Ces filtres peuvent être sélectionnées à l'aide des boutons se trouvant au-dessus des éléments de contrôle.

Chaque filtre dispose des contrôles suivants : **Cutoff** (permet de régler la fréquence en-dessous de laquelle les signaux sont atténués) ; **Reso** (pour une valeur supérieure à 0, ce contrôle permet d'amplifier une petite plage de fréquences centrée sur la fréquence de coupure) ; et **Gain** (permet de régler le niveau d'amplification globale en sortie du filtre ; cela peut servir à compenser la baisse de niveau due au filtre ou à augmenter l'effet de saturation légère créé par le module).

- **Bandpass** : ce mode permet d'atténuer le signal au-dessus et en-dessous de la fréquence de coupure (ou, plus exactement, de la fréquence de résonance).

Les filtres disponibles sont : **Ldr 2P** (filtre passe-bande en échelle à deux pôles qui atténue les fréquences supérieures et inférieures à la fréquence de coupure à raison de -12 dB/octave) ; **Ldr 4P** (filtre passe-bande en échelle à quatre pôles qui atténue

les fréquences supérieures et inférieures à la fréquence de coupure à raison de -24 dB/octave) ; **SV 2P** (filtre passe-bande à deux pôles qui atténue les fréquences supérieures et inférieures à la fréquence de coupure à raison de -12 dB/octave) ; et **SV 4P** (filtre passe-bande à quatre pôles, qui atténue les fréquences supérieures et inférieures à la fréquence de coupure à raison de -24 dB/octave). Ces filtres peuvent être sélectionnées à l'aide des boutons se trouvant au-dessus des éléments de contrôle.

Chaque filtre dispose des contrôles suivants : **Cutoff** (permet de régler la fréquence en-dessous de laquelle les signaux sont atténués) ; **Reso** (pour une valeur supérieure à 0, ce contrôle permet d'amplifier une petite plage de fréquences centrée sur la fréquence de coupure) ; et **Gain** (permet de régler le niveau d'amplification globale en sortie du filtre ; cela peut servir à compenser la baisse de niveau due au filtre ou à augmenter l'effet de saturation légère créé par le module).

- **Peak/Notch** : un filtre réjecteur de bande (ou « notch », c-à-d « encoche » en anglais) retire une certaine bande de fréquences du signal original. On peut le voir comme l'inverse d'un filtre passe-bande — d'où le nom « réjecteur de bande ». Le filtre à pic (« peak filter »), quant à lui, est assez différent : il ajoute simplement un pic de résonance au signal, sans atténuer particulièrement ce dernier.

Les filtres disponibles sont : **Ldr Peak** (un filtre unique permettant d'accentuer les fréquences se trouvant autour de la fréquence de coupure) ; **Ldr Notch** (atténue deux étroites bandes de fréquences situées de part et d'autre de la fréquence de coupure) ; **SV Notch** (filtre réjecteur propre à quatre pôles qui atténue les fréquences autour de la fréquence de coupure) et **SV BR** (filtre réjecteur de bande qui atténue les fréquences autour de la fréquence de coupure). Ces filtres peuvent être sélectionnées à l'aide des boutons se trouvant au-dessus des éléments de contrôle.

Chaque filtre dispose des contrôles suivants : **Cutoff** (permet de régler la fréquence en-dessous de laquelle les signaux sont atténués) ; **Reso** (pour une valeur supérieure à 0, ce contrôle permet d'amplifier une petite plage de fréquences centrée sur la fréquence de coupure) ; et **Gain** (permet de régler le niveau d'amplification globale en sortie du filtre ; cela peut servir à compenser la baisse de niveau due au filtre ou à augmenter l'effet de saturation légère créé par le module — ce contrôle n'est disponible que pour les filtres **Ldr Peak** et **Ldr Notch**).

- **Effect** : les filtres de cette catégorie ne correspondent à aucune des caractéristiques traditionnelles des filtres ; ils sont plutôt adaptés aux effets spéciaux.

Les filtres disponibles sont : **Frm 1** (un filtre formantique conçu de manière à imiter la

réponse en fréquence du conduit vocal humain ; peut être utilisé pour émuler un effet « talk box ») ; **Frm 2** (un filtre formantique possédant des caractéristiques légèrement différentes de **Frm 1**, conçu de manière à imiter la réponse en fréquence du conduit vocal humain ; peut aussi être utilisé pour émuler un effet « talk box ») ; **Vow A** (filtre vocalique imitant la réponse en fréquence du conduit vocal humain) ; **Vow B** (filtre vocalique imitant la réponse en fréquence du conduit vocal humain ; similaire à **Vow A**, avec des caractéristiques légèrement différentes) ; et **Phaser** (crée un effet de filtre en peigne caractéristique, à l'aide d'un filtre passe-tout altérant radicalement les rapports entre les diverses phases du signal). Ces filtres peuvent être sélectionnées à l'aide des boutons se trouvant au-dessus des éléments de contrôle.

Les filtres vocaliques et le phaser disposent des contrôles suivants : **Cutoff** (permet de régler la fréquence en-dessous de laquelle les signaux sont atténués) ; et **Reso** (pour une valeur supérieure à 0, ce contrôle permet d'amplifier une petite plage de fréquences centrée sur la fréquence de coupure).

Les filtres formantiques disposent des contrôles suivants : **Talk** (permet de régler la réponse fréquentielle du filtre, de sorte à passer d'un son de voyelle à un autre) ; **Sharp** (amplifie ou atténue les pics et les creux de la réponse fréquentielle ; ce contrôle est similaire au contrôle de résonance des autres filtres) ; et **Size** (permet de régler la fréquence centrale de la réponse fréquentielle ; ce contrôle est similaire au contrôle **Cutoff** des autres filtres).



Les filtres sont gourmands en termes de puissance CPU ; assurez-vous qu'ils soient bien éteints lorsque vous n'en avez pas besoin.

## Module Compressor

Ajoutez du punch et contrôlez la dynamique de votre son à l'aide du module Compressor. La compression est une technique de traitement du signal communément utilisée pour l'enregistrement. Elle permet de réduire les pics et de remonter les niveaux trop faibles, afin de produire un signal dont le niveau moyen est au final plus élevé.



Le module Compressor.

Les contrôles disponibles sont les suivants :

- Bouton marche/arrêt : active/désactive le module.
- Menu Preset (bouton flèche) : permet d'ouvrir le menu Preset. Le module [Compressor](#) est fourni avec les presets d'usine suivants :
  - *Pro: Slammed*
  - *Solid Bus: Drum Bus, Master Setting, Nice and Punchy, Parallel Compression*
- Menu de sélection du mode de compression : permet de choisir parmi l'un des trois modes de compression disponibles : [Solid Bus Comp](#), [Classic](#), et [Pro](#).
- Curseur [Thresh](#) : définit le niveau au-dessus duquel la compression commence. Par exemple, avec un seuil de -10 dB, les signaux en-dessous de ce niveau seront relativement peu touchés, mais les signaux dont le niveau est supérieur seront atténués. Le degré d'atténuation est défini par le curseur [Ratio](#).
- Curseur [Ratio](#) : définit le rapport « niveau du signal entrant sur niveau du signal sortant » produit lorsque le niveau du signal entrant dépasse le seuil. Par exemple, un rapport de 3 : 1 signifie que, si le signal entrant dépasse le seuil, 3 dB d'augmentation du niveau en entrée, produira seulement 1 dB d'augmentation du niveau en sortie.
- Curseur [Attack](#) : permet de définir le temps nécessaire au déclenchement de la compression une fois que le signal entrant dépasse le seuil. Plus cette valeur est élevée, plus l'effet est percutant ; en contrepartie, le signal conserve alors des pics de niveau élevés. Les valeurs plus faibles produisent un son plus « plat », mais assurent une bonne réduction des pics de niveau.

- Curseur **Release** : permet de définir le temps que met le gain du compresseur pour retourner à la normale une fois que le signal d'entrée est repassé en-dessous du seuil.
- Curseur **Makeup** : le curseur **Makeup** n'est disponible qu'en mode **Solid Bus Comp.** Ce contrôle permet de compenser la réduction de gain induite par la compression. Ceci n'a d'impact que sur le signal traité par l'effet ; ainsi, si vous tournez le curseur **Mix** complètement à gauche (voir ci-dessous), vous n'entendrez aucune différence.
- Curseur **Mix** : le curseur **Mix** n'est disponible qu'en mode **Solid Bus Comp.** Il permet de régler le mix entre le signal original et le signal traité. En d'autres termes, si vous tournez ce curseur complètement à gauche, vous entendrez le signal entrant comme si le compresseur était désactivé ; cependant, le curseur **Output** (voir ci-dessous) aura toujours un effet sur le niveau général du signal de sortie. Si vous tournez le curseur complètement vers la droite, vous n'entendrez plus que le signal traité par l'effet.
- Curseur **Output** : permet de régler le niveau de sortie du module.



Augmentations mystérieuses du niveau de compression : s'il vous semble que la compression a soudainement augmenté sans que vous ayez augmenté la quantité de compression sur le module, il se peut que cela ait été causé par une augmentation du niveau du signal entrant.



La compression est un effet assez gourmand en termes de puissance CPU ; assurez-vous qu'elle soit bien désactivée lorsque vous n'en avez pas besoin.

## Module TM (Transient Master)

Le Transient Master est un compresseur simple d'emploi conçu pour contrôler l'attaque et le sustain d'un son. Au lieu de suivre l'amplitude du son comme un compresseur traditionnel, il suit son enveloppe générale et est donc moins sensible aux variations de gain en entrée. Il est particulièrement adapté aux sons possédant une attaque rapide tels que les sons de percussions, de pianos ou de guitares. Le Transient Master peut également s'avérer assez radical dans certains cas ; utilisez-le avec prudence.



Le module TM.

Les contrôles de ce module sont les suivants :

- Bouton marche/arrêt : active/désactive le module.
- Menu Preset (bouton flèche) : permet d'ouvrir le menu Preset. Le module **TM** est fourni avec les presets d'usine suivants :
  - *British Setting*
  - *No Attack*
  - *Room Remover*
  - *Snare Enhancer*
  - *Tight Kick*
- Curseur **Attack** : permet de contrôler l'amplification ou l'atténuation de la phase d'attaque de l'enveloppe de volume du signal entrant. Augmentez ce paramètre pour donner du punch aux attaques ; diminuez-le pour adoucir les attaques trop brutales.
- Curseur **Sustain** : contrôle l'amplification ou l'atténuation de la phase de sustain (maintien) de l'enveloppe de volume du signal entrant. Augmentez ce paramètre pour donner du corps au son ; diminuez-le pour réduire le sustain du son.
- Curseur **Input** : permet de régler le gain d'entrée de l'effet.
- Curseur **Output** : permet de régler le gain en sortie de l'effet. Pour les processeurs de dynamique tels que les compresseurs, ce contrôle est très important.

### 3.7.3 La Page Modulation

La page [Modulation](#) vous permettra de moduler votre son à l'aide de diverses sources : LFOs (« Oscillateurs Basse Fréquence » en français), enveloppes, aftertouch et contrôleurs MIDI externes.



La page Modulation, dans la zone Edit.

Cela permet non seulement d'ajouter de la dynamique et de la couleur à un patch, mais cela permet aussi (en conjonction avec le logiciel hôte) d'automatiser certaines fonctions afin de produire en temps réel des changements de son spectaculaires. Puisque les sources de ces modulations peuvent aussi être des contrôleurs MIDI, il est aussi possible d'utiliser les signaux provenant des faders d'appareils MIDI externes, et ainsi de manipuler le son en temps réel. Si vous enregistrez ces signaux à l'aide d'un séquenceur, vous obtiendrez le meilleur des deux mondes : improvisez et déformez le signal en temps réel, et enregistrez ce signal en tant que données d'automatisation pour rejouer la séquence ultérieurement.

Les sections qui suivent décrivent individuellement les modules disponibles sur la page [Modulation](#).

#### Modules LFO 1 et LFO 2

Les LFOs (« Oscillateurs Basse Fréquence » en français) permettent d'obtenir un effet de modulation périodique.



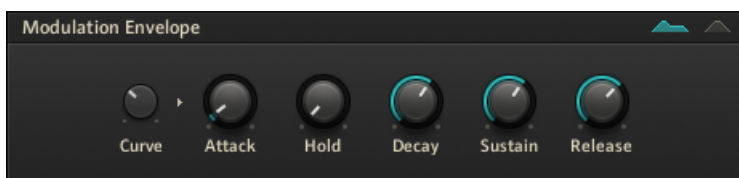
Les modules LFO.

Les contrôles de ces modules sont les suivants :

- Menu de sélection de la Forme d'onde : choisissez parmi les formes d'onde disponibles : sinusoïde, dents de scie, impulsion ou forme d'onde aléatoire.
- Menu de sélection Sync : ce menu permet de synchroniser la fréquence du LFO au tempo interne de BATTERY ou au tempo du logiciel hôte lorsque BATTERY est utilisé en tant que plug-in en mode Sync (voir aussi « Affichage/contrôle Tempo et bouton Sync » à la section [↑3.3, Header](#)). Dans ce dernier cas, le curseur de Fréquence ([Freq.](#)) indique des durées musicales plutôt que des fréquences.
- Bouton [Retrigger](#) : lorsque ce bouton est activé, le cycle du LFO est redéclenché à chaque note entrante.
- Curseur [Freq](#) : permet de faire varier la fréquence de modulation du LFO.
- Curseur [Attack](#) : permet de définir le temps mis par le signal du LFO à apparaître (fondu entrant) lorsque le LFO est activé.
- Curseur [PW](#) : ce curseur « largeur de pulsation » permet de modifier le rapport cyclique de la forme d'onde. Par exemple, il permet de faire varier continûment la largeur des créneaux d'une forme d'onde carrée.

## Module Modulation Envelope

L'enveloppe fournit un signal de modulation qui varie de façon non-périodique au cours du temps.



Le module Modulation Envelope.

Les contrôles de ce module sont les suivants :

- Menu de sélection du mode d'enveloppe : les deux symboles d'enveloppe situés sur la droite du header du module permettent de choisir entre deux types d'enveloppe :
  - AHDSR (gauche) : une enveloppe AHDSR (**A**ttack, **H**old, **D**ecay, **S**ustain, **R**elease). En règle générale, l'enveloppe AHDSR convient bien pour les samples possédant un long sustain (en particulier lorsqu'ils sont joués à l'aide d'un clavier MIDI).
  - AHD (droite): une simple enveloppe AHD (**A**ttack, **H**old, **D**ecay). Cette enveloppe convient bien à la lecture des samples « one-shot ».
- Curseur **Curve** : permet de définir la courbure de l'enveloppe, de concave à convexe en passant par linéaire (0).
- Curseur **Attack** : détermine le temps mis par l'enveloppe à atteindre son niveau maximal.
- Curseur **Hold** : détermine la durée pendant laquelle l'enveloppe reste à son niveau maximal. Réglez ce paramètre dans l'intervalle 10-30 ms pour donner du punch au signal.
- Curseur **Decay** : détermine le temps mis par l'enveloppe pour retomber du niveau Hold jusqu'au niveau Sustain.
- Curseur **Sustain** : détermine le niveau auquel l'enveloppe se maintient durant la phase de Sustain, autrement dit tant que la note MIDI correspondante est tenue. Le contrôle Sustain n'est pas disponible en mode AHD.
- Curseur **Release** : détermine le temps mis par l'enveloppe pour retomber au niveau zéro après réception d'une commande MIDI note-off (c-à-d lorsque la note MIDI correspondante est relâchée). Le contrôle Release n'est pas disponible en mode AHD.

## Module Modulation Slots

Ce module peut fournir jusqu'à huit canaux de modulation répartis sur deux pages (1 - 4 et 5 - 8), chacun pouvant être défini à l'aide du menu déroulant correspondant.



Le module Modulation Slots.

Un canal de modulation est composé d'une source de modulation et d'une cible de modulation. Une tirette permet de définir la quantité de modulation appliquée à la cible.



Veuillez remarquer que certaines sources de modulations ne peuvent pas être envoyées vers certaines cibles. Par conséquent, ces cibles ne seront pas proposées par le menu correspondant de sélection de la cible (côté droit).

Les contrôles disponibles sont :

- Menu de sélection de la Source de Modulation : permet de sélectionner une source de modulation. Les sources de modulation disponibles sont :
  - *None* (pas de modulation)
  - *Velocity*
  - *Pitchbend*
  - *Poly AfterTouch* (aftertouch polyphonique)
  - *Mono AfterTouch* (aftertouch monophonique)
  - *Key Position*
  - *MIDI CC* (contrôleurs MIDI)
  - *Random Unipolar*
  - *Random Bipolar*
  - *Constant*

- *Release Velocity*
- *LFO1*
- *LFO2*
- *Modulation Envelope*
- *Volume Envelope*
- *Pitch Envelope*
- Bouton *Inv.* : permet d'inverser la valeur définie par la tirette de Quantité de Modulation, qui devient donc négative.
- Tirette de Quantité de Modulation : permet de définir la puissance de l'effet de modulation sur la cible. La quantité de modulation est définie entre 0% et 100%. Si une combinaison de modulations dépasse un niveau de 100% d'effet, sa valeur sera limitée au maximum de 100%.
- Menu de sélection de la Cible de Modulation : permet de sélectionner une cible de modulation. Les cibles de modulation disponibles sont :
  - *None*
  - *Volume*
  - *Pan*
  - *Tune*
  - *Saturation*
  - *Lo-Fi* : *Bits, Hertz, Noise Level.*
  - *Solid G-EQ* : *L Frequency, L Gain, LM Frequency, LM Q, LM Gain, HM Frequency, HM Q, HM Gain, H Frequency, H Gain.*
  - *3-Band EQ* : *Band 1 Frequency, Band 1 Bandwidth, Band 1 Gain, Band 2 Frequency, Band 2 Bandwidth, Band 2 Gain, Band 3 Frequency, Band 3 Bandwidth, Band 3 Gain.*
  - *Filter* : *Cutoff, Resonance.*
  - *Formant Filter* : *Talk, Sharp, Size.*
  - *LFO 1* : *Frequency, Intensity Multiply, Intensity Add.*

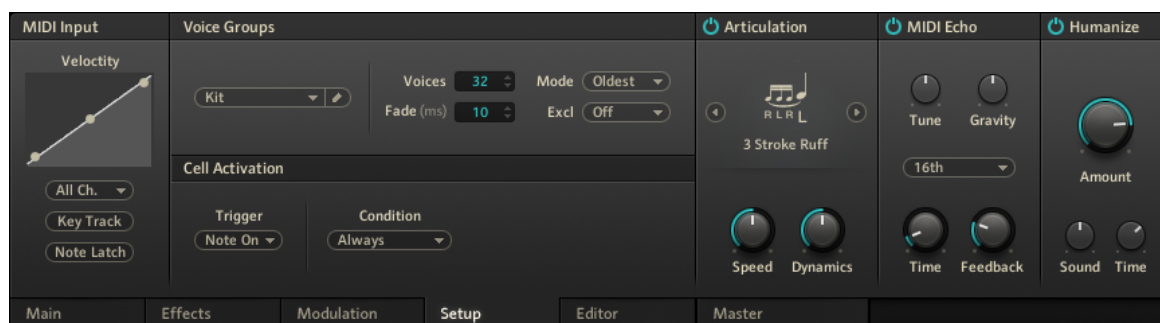
- *LFO 2 : Frequency, Intensity Multiply, Intensity Add.*
- *Modulation Envelope : Attack, Hold, Decay, Sustain, Release, Intensity Multiply, Intensity Add.*
- *Volume Envelope : Attack, Hold, Decay, Sustain, Release, Intensity Multiply, Intensity Add.*
- *Pitch Envelope : Decay 1, Break, Decay 2.*
- *Sample Start*
- *Loop Start*
- *Loop Length*



Si pour quelque raison que ce soit la quantité de modulation appliquée à une cible n'est pas suffisante, vous pouvez configurer plusieurs sources de modulation avec la même cible !

### 3.7.4 Page Setup

La page [Setup](#) donne accès à des outils spécifiquement conçus pour le jeu et la programmation rythmiques. Utilisez ces outils pour effectuer des réglages fins sur vos cellules/Kits, ou bien pour créer des sons entièrement nouveaux à partir des sons préexistants de la Bibliothèque. Tous les effets/paramètres sont appliqués au niveau cellule, ce qui signifie que chaque cellule peut avoir des réglages entièrement différents.

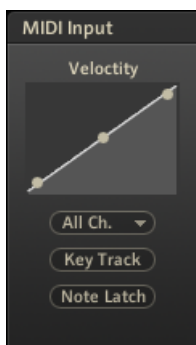


La page Setup, dans la zone Edit.

Les sections qui suivent décrivent individuellement les modules disponibles sur la page [Setup](#).

## Module MIDI Input

Le module [MIDI Input](#) permet de personnaliser le canal MIDI et la réponse à la vélocité des cellules, ainsi que de modifier leur comportement au déclenchement.



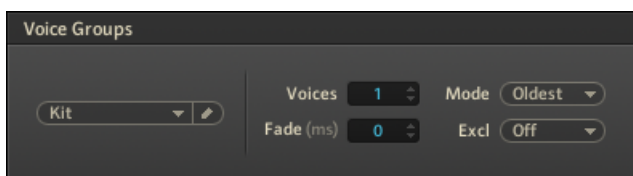
Le module MIDI Input.

Les contrôles disponibles sont :

- **Curve** : utilisez les poignées pour régler la courbe de vélocité d'une cellule.
- **Menu déroulant canal MIDI** : spécifiez à l'aide de ce menu si la cellule doit recevoir les données sur tous les canaux MIDI ou uniquement sur un canal MIDI spécifique.
- **Bouton [Key Track](#)** : lorsque ce bouton est activé (allumé) et que le Key Range de la cellule s'étend sur plus d'une note (voir aussi « Contrôle Key Range » à la section [↑3.6, Zone Quick Access](#)), tous les samples de la cellule sélectionnée changeront de pitch en fonction de la note MIDI déclenchant la cellule. Par exemple, si le Key Range est C1-D1, et que vous jouez la note D1 avec la fonction [Key Track](#) activée, le pitch du/des sample(s) joué(s) sera deux demi-tons plus haut que si vous aviez déclenché la cellule avec la note C1. Lorsque cette fonction est désactivée, le pitch de la cellule est uniquement déterminé par le pitch original (« root key ») et le curseur [Tune](#) (voir aussi [↑3.6, Zone Quick Access](#)).
- **Bouton [Note Latch](#)** : utilisez ce bouton pour activer le mode Latch ; dans ce mode, jouez une note pour déclencher le sample correspondant, et rejouez la note pour interrompre le sample.

## Module Voice Groups

Le module Voice Groups permet de créer des groupes virtuels pour lesquels le nombre de voix simultanées est limité. Ceci peut être utile, par exemple pour simuler un véritable kit de batterie : le charley ouvert ne peut pas être joué en même temps que le charley fermé. Pour s'assurer que cela ne se produise pas, il suffit d'assigner les deux cellules correspondantes à un Voice Group, et de régler le paramètre **Voices** sur 1. Une seule des cellules du groupe peut alors être jouée à la fois. Il y a beaucoup d'autres façons d'utiliser les Voice Groups de manière créative.



Le module Voice Groups.

Les contrôles de ce module sont les suivants :

- Menu de sélection Voice Group : à l'aide de ce menu, assignez une cellule à l'un des 128 Voice Group disponibles, ou bien à aucun d'entre eux (c'est le réglage **Kit** par défaut). Pour plus de clarté, vous pouvez utiliser le bouton « crayon » pour renommer un Voice Group.
- Affichage **Voices** : à l'aide de ce contrôle, définissez le nombre de voix autorisées pour un Groupe donné (entre 1 et 127).
- Menu **Mode** : sélectionnez grâce à ce menu un mode définissant quelles notes « voler » si le groupe se trouve à court de voix. Vous pouvez choisir parmi les options : *Kill Any* (n'importe quelle note est coupée) ; *Kill Oldest* (la note jouée le plus tôt parmi toutes est coupée) ; *Kill Newest* (la dernière note jouée est coupée) ; *Kill Highest* (la note jouée la plus élevée est coupée) ; ou *Kill Lowest* (la note jouée la plus basse est coupée). Par exemple, si le Voice Group autorise trois voix simultanées, et que vous jouez quatre notes d'affilée, la première note sera coupée au profit de la quatrième si vous choisissez l'option *Kill Oldest*.

- Affichage **Fade (ms)** : ce paramètre définit le temps pendant lequel deux voix se recouvrent avant que l'une ne coupe l'autre (c-à-d que la voix jouée précédemment dure encore un instant après que la nouvelle voix ait été déclenchée). Ceci vous prémunira contre les transitions trop abruptes d'une voix à une autre. Vous pouvez ajuster ce paramètre entre 0 et 999 ms.
- Menu **Excl** : il s'agit là d'une fonctionnalité de programmation avancée permettant des configurations encore plus complexes ; assignez plusieurs Voice Groups à un même Exclue Group, de manière à ce que ces Groupes se coupent mutuellement le son.



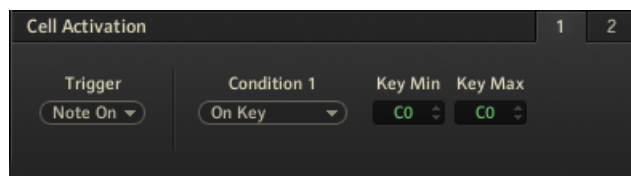
Vous pouvez attribuer un sample « silencieux » (pas de son) à un Groupe, de manière à ce que le déclenchement de cette Cellule interrompe toute boucle active, et coupe le son de la sortie.



Assignez donc quelques sons de charley à des Voice Groups Exclusifs ; par exemple le charley ouvert assigné au Voice Group 1 et le charley fermé assigné au Voice Group 2. Avec cette configuration, le son de charley ouvert peut disposer de plus de voix : cinq, par exemple. Cela vous permettra de laisser durer certaines « traînées » de son. Le Voice Group 2 peut lui être configuré sur 1 voix maximum. Assignez maintenant ces deux Groupes à l'Exclude Group 1. Avec une telle configuration, vous obtenez l'effet de traînées de son au sein d'un groupe à polyphonie contrôlée (le Voice Group 1), tout en pouvant couper tout le son de ce groupe avec le son de charley fermé (Voice Group 2).

## Module Cell Activation

Le module Cell Activation permet de définir les conditions de déclenchement d'une cellule. Une cellule est généralement déclenchée par la réception d'une note MIDI ; dans ce module, cela correspond au réglage du paramètre **Trigger** sur la valeur *Note On*, et du paramètre **Condition** sur la valeur *Always*.



Le module Cell Activation.

Les contrôles de ce module sont les suivants :

- Onglets de Pages 1 et 2 : les deux pages de menus permettent de définir des conditions imbriquées pour le déclenchement des cellules. La page 2 n'est disponible que lorsque [Condition 1](#) n'est pas réglé sur la valeur *Always*.
- Menu de sélection [Trigger](#) : une cellule peut être déclenchée par une commande *Note On* (réglage par défaut) ou *Note Off*. Si vous choisissez *Note Off*, la cellule sera déclenchée au moment où vous relâchez la touche/le pad correspondant. La vitesse et la durée associées seront les mêmes qu'avec le mode de déclenchement *Note On*, mais à partir du moment où la touche est relâchée. Ceci est un point important dans le cas où vous combinez le mode de déclenchement *Note Off* avec des fonctions du module [Articulation](#) telles que [Roll](#) ou [Geiger Counter](#).
- [Condition 1](#) et [2](#) : les menus [Condition](#) proposent les options suivantes :
  - *Always* : *Always* signifie qu'aucune condition particulière ne doit être remplie pour le déclenchement de la cellule par une note MIDI. C'est le réglage par défaut.
  - *Start on Key* : cette fonction permet d'activer/désactiver une cellule à l'aide d'une touche/pad (ou d'un intervalle de touches/pads) sur votre clavier MIDI. Lorsque cette option est sélectionnée, deux champs définissant des notes MIDI ([Key Min](#) et [Key Max](#)) apparaissent à droite du menu. Ces champs vous permettront de définir l'intervalle de notes contrôlant l'activation de la cellule par les notes MIDI entrantes. Supposons par exemple que la cellule A1 est déclenchée par la note MIDI C1 (ceci est défini par les contrôles [Key Range](#) de la zone Quick Access ; voir aussi [↑3.6, Zone Quick Access](#)), et que la condition Start On Key est réglée sur C2/C2. Vous activerez la cellule en appuyant sur la touche C2 de votre clavier MIDI, ce qui signifie qu'elle pourra alors être déclenchée en appuyant sur la touche C1. Appuyez sur la touche C2 à nouveau pour désactiver la cellule : elle ne sera alors plus déclenchée par la touche C1.
  - *Start On Controller* : cette fonction permet de définir l'activation d'une cellule en fonction de la position d'un contrôleur MIDI, par exemple la position de la molette de modulation. Choisissez le numéro du contrôleur (CC) que vous voulez utiliser pour activer/désactiver la cellule, puis choisissez les valeurs [Min](#) et [Max](#) définissant l'intervalle de valeurs dans lequel la cellule sera activée.
  - *Cycle Round Robin* : cette fonction permet de parcourir une séquence de cellules de manière cyclique, à l'aide d'une unique touche de votre clavier MIDI. Il est bon de commencer par un exemple : sélectionnez plusieurs cellules, et cliquez sur le bouton Learn (le bouton représentant le symbole MIDI) dans la zone Quick Access (voir aussi [↑3.6, Zone Quick Access](#)) ; appuyez maintenant deux fois de suite sur une touche de

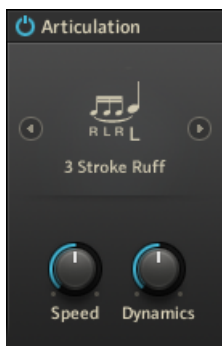
vosre clavier MIDI. Vous venez d'assigner toutes les cellules sélectionnées à la note MIDI correspondante ; revenez maintenant à la page [Setup](#), et choisissez le mode d'activation de la cellule *Cycle Round Robin*. Vous pouvez maintenant définir la [Position](#) de chacune des cellules sélectionnées au sein du cycle. Supposons que vous ayez assigné les cellules A1 à A6 à la note MIDI C1, puis que vous ayez assigné les cellules A1 à A6 aux numéros de [Position](#) 1 à 6 au sein du cycle ; dorénavant, si vous appuyez de manière répétée sur la touche C1 de votre contrôleur, les cellules se déclencheront successivement.

Une fois que vous aurez apprivoisé cette fonctionnalité, il est probable que vous ne puissiez plus vous en passer ! [Position](#) permet de définir la position de la cellule au sein du cycle ; [Cycle Nr.](#) permet de configurer davantage de cycles qui seront parcourus parallèlement au premier cycle ; [Reset CC](#) permet de définir une note MIDI servant à réinitialiser le cycle en cours à la position 1.

- *Cycle Random* : cette fonctionnalité est similaire à la fonction *Cycle Round Robin*, mais ne vous permet pas de définir l'ordre dans lequel les cellules sont jouées : cet ordre est aléatoire.

## Module Articulation

Utilisez le module [Articulation](#) pour enrichir votre performance à l'aide des presets d'articulation. Il est important de garder à l'esprit que chaque articulation sonnera différemment sur différents instruments. En outre, comme la plupart de ces presets modifient la vélocité, assurez-vous de bien vérifier le réglage du paramètre de modulation [Velocity To Volume](#) sur le module [Velocity](#) de la page [Main](#) (voir aussi [↑3.7.1, Page Main](#)).



Le module Articulation.

Les contrôles de ce module sont les suivants :

- Bouton marche/arrêt : active/désactive le module.
- Menu de sélection Articulation : ce menu donne accès à dix presets d'articulation. En fonction du choix d'articulation, les boutons situés en-dessous peuvent avoir diverses fonctions. Utilisez-les pour régler les paramètres d'articulation tels que vélocité, vitesse ou profondeur de l'effet.
  - *Alternate Stroke* : produit un son dont les caractéristiques varient légèrement.
  - *Release Stroke* : la note originale est jouée lorsque vous appuyez sur la touche MIDI correspondante, puis rejouée lorsque vous relâchez la touche MIDI.
  - *Flam* : joue deux notes en succession rapide ; la première de ces notes est une appoggiature.
  - *Drag* : un effet de type Flam exagéré.
  - *3 Stroke Ruff* : un bon effet de style tambour militaire.
  - *Roll* : un roulement de batterie continu.
  - *Buzz* : un effet de type bourdonnement.
  - *Muted* : cette option produit une version étouffée de votre son de batterie, grâce à un rapide fondu entrant puis sortant.
  - *Speed Roll* : un roulement de batterie très rapide. Par ailleurs, la durée du sample déclenché se trouve raccourcie ; ainsi, bien que cet effet produise de nombreuses notes, le nombre de voix reste raisonnable.
  - *Geiger Counter* : produit un effet aléatoire de type compteur Geiger.

## Module Echo MIDI

Le module **MIDI Echo** permet de produire de nombreux effets d'écho synchronisés au tempo.



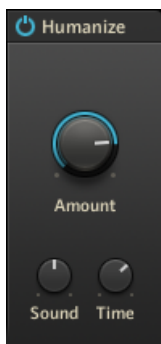
Le module MIDI Echo.

Les contrôles de ce module sont les suivants :

- Bouton marche/arrêt : active/désactive le module.
- Curseur **Tune** : utilisez ce contrôle pour régler l'accordage des échos.
- Curseur **Gravity** : utilisez ce contrôle pour régler l'inertie des échos. Tournez ce curseur vers la droite ; vous augmenterez l'inertie et les échos successifs ralentissent. Tournez-le vers la gauche : les échos successifs accélèrent.
- Menu de sélection de valeur de durée musicale : permet de définir la période de l'écho en lui attribuant une valeur relative au tempo (qui est synchronisé au tempo de BATTERY ou à celui du logiciel hôte) ou une valeur temporelle absolue (*Sync Off*), indépendamment de toute synchronisation.
- Curseur **Time** : si vous sélectionnez *Sync Off* dans le menu de sélection de valeur de durée musicale situé juste au-dessus, le curseur **Time** vous permettra de définir la valeur de la période de l'écho entre 10 et 1000 millisecondes. Lorsque la synchronisation est activée, la valeur affichée par ce contrôle correspond au numérateur de la valeur de durée musicale.
- Curseur **Feedback** : permet de définir le nombre d'échos, entre 1 et 100. Si vous avez l'impression que ce contrôle n'a aucun effet, vérifiez le réglage du paramètre de modulation **Velocity To Volume** sur le module **Velocity** de la page **Main** (voir aussi [↑3.7.1, Page Main](#)). Pour des niveaux de modulation élevés (proches de 100), il se peut que les derniers échos ne soient pas audibles.

## Module Humanize

Le module [Humanize](#) permet d'ajouter une légère touche aléatoire aux caractéristiques sonores et au timing de votre performance.



Le module Humanize.

Les contrôles de ce module sont les suivants :

- Bouton marche/arrêt : active/désactive le module.
- Curseur [Amount](#) : permet de régler le niveau de randomisation des paramètres [Sound](#) et [Time](#).
- Curseur [Sound](#) : permet d'ajouter une légère touche aléatoire aux caractéristiques sonores telles que la vitesse, l'accordage et le volume.
- Curseur [Time](#) : permet d'ajouter une légère touche aléatoire au timing des notes jouées.

### 3.7.5 Page Editor

La page Editor contient des outils d'édition audio, un éditeur de boucles ainsi qu'un éditeur de couches et d'assignations ; tous ces outils offrent des fonctionnalités d'édition extensives dédiées aux cellules, allant jusqu'à l'édition séparée des couches de samples au sein d'une cellule.



La page Editor.

Lorsque vous ouvrez la page [Editor](#) :

- La zone Quick Access (voir aussi [↑3.6, Zone Quick Access](#)) devient un imposant **Wave and Loop Editor** (Éditeur dédié à l'Audio et aux Boucles).
- La zone Edit devient le **Mapping Editor** (Éditeur d'Assignations).

Les sections qui suivent décrivent individuellement ces diverses zones.

## Wave Editor (Éditeur Audio)

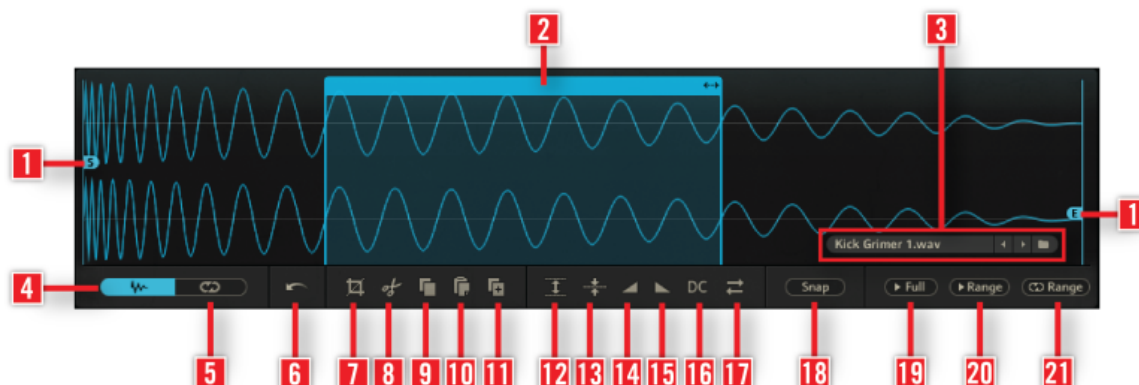
Le Wave Editor permet d'éditer de manière destructive les samples audio contenus dans une cellule. Lorsqu'une cellule contient plusieurs couches de samples, chacune de ces couches peut être éditée séparément.

Pour ouvrir le Wave Editor :

- Cliquez sur le bouton Wave Editor situé en-dessous de l'Affichage de la Forme d'Onde.



Le Wave Editor possède les contrôles suivants :



Le Wave Editor, dans la page Editor.

(1) Marqueurs de Début/Fin de sample : ajustez la position des points de Début/Fin du sample en faisant respectivement glisser les marqueurs de Début (S) et de Fin (E).

(2) Sélecteur de Région du Sample : utilisez-le pour sélectionner la région à éditer. Vous pouvez ajuster la taille de la région à éditer en faisant glisser chacun des côtés du sélecteur de Région du Sample.

(3) Sample Picker : affiche le nom du sample ou de la couche de sample actuellement chargé(e). Les boutons flèche adjacents permettent de charger rapidement d'autres samples dans la cellule. Si la cellule sélectionnée contient plusieurs couches de samples, un menu déroulant supplémentaire apparaît à gauche du nom du sample. Ce menu permet de sélectionner la couche de sample à afficher et à éditer dans l'Affichage de la Forme d'Onde. Pour plus d'informations concernant le Sample Picker, veuillez consulter la section [↑3.6, Zone Quick Access](#).

(4) Bouton Wave Editor : permet d'ouvrir le Wave Editor dans l'Affichage de la Forme d'Onde.

(5) Bouton Loop Editor : permet d'ouvrir le Loop Editor dans l'Affichage de la Forme d'Onde.

(6) Bouton Annuler : annule la dernière opération effectuée dans le Wave Editor.

(7) Bouton Crop : supprime toutes les données audio se trouvant à l'extérieur (avant et après) de la région sélectionnée.

(8) Bouton Couper : coupe la région sélectionnée au sein du sample.

(9) Bouton Copier : copie la région sélectionnée au sein du sample.

(10) Bouton Coller : colle les données audio contenues dans le presse-papiers dans la région sélectionnée du sample.

(11) Bouton Dupliquer : copie la région sélectionnée et l'ajoute à la fin du sample.

(12) Bouton Normaliser : ce bouton permet d'ajuster automatiquement le volume de la région sélectionnée à un volume standard optimal.

(13) Bouton Silence : insère du silence à la place la région sélectionnée.

(14) Bouton Fade In : utilisez ce bouton pour créer un fondu entrant sur la région sélectionnée.

(15) Bouton Fade Out : utilisez ce bouton pour créer un fondu sortant sur la région sélectionnée.

(16) Bouton DC Correct : permet d'éliminer la dérive de composante continue (DC drift) sur la région sélectionnée.

(17) Bouton Reverse : inverse le sample.

(18) Bouton Snap : lorsque cette fonction est activée, tous les marqueurs se décalent automatiquement à la prochaine position où la forme d'onde coupe l'axe zéro, ou bien sur un autre marqueur.

(19) Bouton Play Full : cliquez sur le bouton Full pour écouter le sample dans son intégralité, du début à la fin, autrement dit du marqueur de Début (S) au marqueur de Fin (E).

(20) Bouton Play Range : cliquez sur le bouton Range pour écouter l'extrait du sample défini par le sélecteur de Région du Sample.

(21) Bouton Loop Range : joue en boucle l'audio contenu dans la Région du Sample sélectionnée.

### Loop Editor (Éditeur de Boucle)

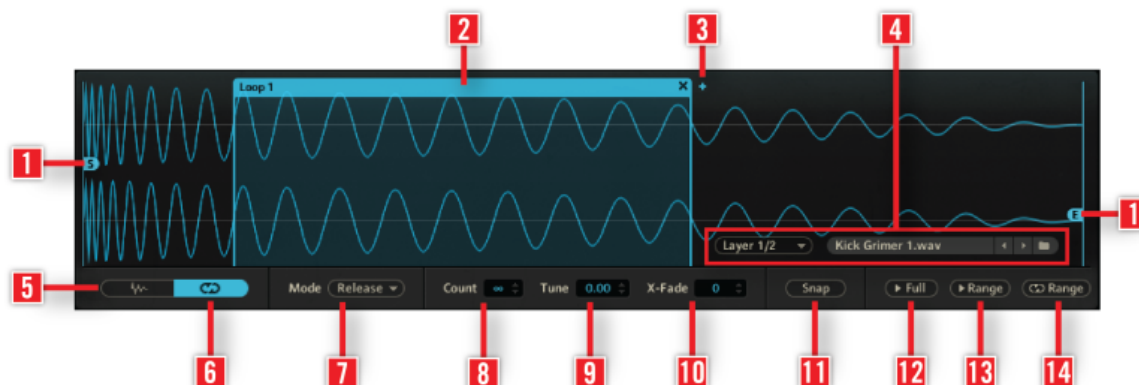
Le Loop Editor permet de créer jusqu'à quatre régions de boucle au sein d'un sample. Lorsqu'une cellule contient plusieurs couches de samples, vous pouvez créer des boucles séparément pour chacune des couches.

Pour ouvrir le Loop Editor :

- Cliquez sur le bouton Loop Editor situé en-dessous de l'Affichage de la Forme d'Onde.



Le Loop Editor possède les contrôles suivants :



Le Loop Editor, situé au-dessus du Mapping Editor.

(1) Marqueurs de Début/Fin de sample : ajustez la position des points de Début/Fin du sample en faisant respectivement glisser les marqueurs de Début (S) et de Fin (E).

(2) Sélecteur de Région de Boucle : définissez l'étendue d'une boucle en faisant glisser chaque côté du sélecteur de Région de Boucle. Cliquez sur le **x** situé en haut à droite du sélecteur pour supprimer la boucle.

(3) Bouton Ajouter une Boucle : ajoute une boucle sur votre sample. Lorsque votre sample possède plus d'une boucle, cliquez sur l'un des sélecteurs de Région de Boucle pour sélectionner et éditer la boucle correspondante.

(4) Sample Picker et Sélecteur de Couche : affiche le nom du sample ou de la couche de sample actuellement chargé(e). Les boutons flèche adjacents permettent d'effectuer le chargement rapide d'autres samples dans la cellule. Si la cellule sélectionnée contient plusieurs couches de samples, un menu déroulant supplémentaire apparaît à gauche du nom du sample. Ce menu permet de sélectionner la couche de sample à afficher et à éditer dans l'Affichage de la Forme d'Onde. Pour plus d'informations concernant le Sample Picker, veuillez consulter la section [↑3.6, Zone Quick Access](#).

(5) Bouton Wave Editor : permet d'ouvrir le Wave Editor dans l'Affichage de la Forme d'Onde.

(6) Bouton Loop Editor : permet d'ouvrir le Loop Editor dans l'Affichage de la Forme d'Onde.

(7) Menu **Mode** : ce menu permet de définir si la boucle doit être lue jusqu'à ce que l'enveloppe de volume ait atteint sa phase de relâche (*Loop until End of Envelope*) ou bien jusqu'au moment précis où la touche MIDI correspondant au sample est relâchée (*Loop until Key Release*).

(8) Affichage **Count** : ce contrôle permet de définir le nombre de lectures de la boucle avant que le reste du sample ne soit joué. Vous pouvez choisir un nombre de répétitions entre 0 et 127, ou infini. Si vous choisissez 0 répétitions, la région sera lue en boucle tant que la touche MIDI correspondante sera maintenue enfoncée.

(9) Affichage **Tune** : chaque boucle peut être accordée indépendamment, d'une octave en-dessous à une octave au-dessus.

(10) Affichage **X-Fade** : la fonction **X-Fade** (Crossfade) permet de mixer un peu du son de la fin de la boucle sur le début de la boucle, afin de rendre le bouclage encore plus transparent. Le champ affiche la durée de cette section de recouvrement (les échantillons constituent ici l'unité de longueur).

(11) Bouton **Snap** : lorsque cette fonction est activée, les points de Début et de Fin de boucle se décalent automatiquement à la plus proche position où la forme d'onde coupe l'axe zéro, afin d'éviter les artefacts audio lors des transitions ; cependant, certains sound designers préfèrent effectuer leurs bouclages sur des points d'amplitude non nulle, pour obtenir des sons plus « bourdonnants ». Faites des expériences avec la fonction Snap ; vous verrez bien ce qui vous convient le mieux. Cette fonction est globale, c'est-à-dire qu'elle a un effet simultané sur toutes les boucles du sample sélectionné.

(12) Bouton Play **Full** : cliquez sur le bouton **Full** pour écouter le sample dans son intégralité, du début à la fin, autrement dit du marqueur de Début (S) au marqueur de Fin (E).

(13) Bouton Play **Range** : cliquez sur le bouton **Range** pour écouter la boucle sélectionnée.

(14) Bouton Loop **Range** : joue en boucle l'audio contenu dans la Région de Boucle sélectionnée.

## Mapping Editor (Éditeur d'Assignations)

Le Mapping Editor permet d'éditer les couches de samples, ainsi que de définir les intervalles de vélocité associés au déclenchement des diverses couches au sein d'une cellule. En d'autres termes, lorsque vous faites glisser un sample sur une cellule, un intervalle de vélocité maximal (s'étendant de 1 à 127) est créé dans le Mapping Editor ; cela signifie que le sample sera dé-

clenché quelle que soit la force utilisée pour appuyer sur la touche MIDI (ou le pad) correspondante. Le Mapping Editor permet de restreindre le déclenchement des couches de samples à certains intervalles de vélocité.

Le Sample Block est la représentation d'un intervalle de vélocité au sein de la Mapping Grid. Il est aussi possible d'ajuster d'autres paramètres tels que le comportement de transition entre les diverses couches de samples associées à différents intervalles de vélocité. En outre, le Mapping Editor permet de définir pour chaque couche séparée d'autres propriétés telles que l'accordage et le panoramique.



Le Mapping Editor.

Voici les contrôles disponibles :

(1) Menu **Edit** : le menu Edit offre les options suivantes (gardez à l'esprit que les options dédiées aux couches (« Layers ») n'affectent que les couches sélectionnées pour l'édition au sein de la Mapping Grid) :

- *Add Layer...* : ouvre le File Browser ; utilisez-le pour naviguer au sein du système de fichiers de votre ordinateur jusqu'à trouver une couche de sample à charger dans la cellule. Vous pouvez aussi directement faire glisser des fichiers audio sur la Mapping Grid. (Veuillez cependant remarquer que si vous glissez-déposez un fichier audio sur une couche de la Grid, cela aura pour effet de remplacer la couche ; cependant, tous les réglages de couche — tels que l'accordage, le panoramique, etc. — resteront inchangés.)
- *Cut Layer(s)* : coupe la/les couche(s) actuellement sélectionnée(s) au sein de la cellule.
- *Copy Layer(s)* : copie la/les couche(s) actuellement sélectionnée(s) dans le presse-papiers.
- *Paste Layer(s)* : colle dans la cellule la/les couche(s) contenue(s) dans le presse-papiers.

- *Delete Layer(s)* : supprime la/les couche(s) actuellement sélectionnée(s) au sein de la cellule.
  - *Set Velocity Crossfades* : si l'intervalle de vitesse correspondant au déclenchement d'une couche recouvre celui d'une autre couche, il est possible de définir un crossfade (fondu croisé) entre les couches afin d'obtenir une transition plus douce. Si vous sélectionnez cette option dans le menu, une ligne pointillée apparaît sur le Sample Block afin d'indiquer les limites du crossfade de vitesse sur cette couche. Utilisez le curseur pour ajuster ces limites sur chacune des couches de samples.
  - *Remove Velocity Crossfades* : supprime tous les éventuels crossfades de vitesse des couches sélectionnées.
  - *Stack Layers* : configure automatiquement et à parts égales les couches de la cellule de sorte à ce qu'à elles toutes elles recouvrent l'intervalle de vitesse global de la cellule.
  - *Reset Stacked Layers* : réinitialise toutes les couches de sorte à ce qu'elles couvrent toutes l'intervalle de vitesse global de la cellule.
  - *Auto-Spread Layers* : configure automatiquement les couches de la cellule de sorte à ce qu'à elles toutes elles recouvrent l'intervalle de vitesse global de la cellule, et que les limites haute et basse des Sample Blocks voisins se rejoignent à mi-chemin. Dans le cas où les couches étaient préalablement superposées, les limites des blocs restent en place.
  - *Reset Overlapping Layers* : configure automatiquement les Sample Blocks se recouvrant, de sorte à ce que les limites haute et basse des Sample Blocks voisins se rejoignent à mi-chemin.
- (2) Bouton **Trigger** : lorsque cette fonction est activée, la couche de sample est jouée lorsque vous cliquez sur le Sample Block correspondant au sein de la Mapping Grid.
- (3) Bouton **Snap** : lorsque cette fonction est activée, les limites des Blocks que vous déplacez sont aimantées par les limites des Blocks voisins.
- (4) Sample Block : un Sample Block est la représentation visuelle d'une couche de sample et de l'intervalle de vitesse associé, au sein d'une cellule.
- (5) Mapping Grid : la Mapping Grid permet de sélectionner individuellement les couches de samples à éditer, en cliquant sur les Sample Blocks correspondants. Il est aussi possible d'ajuster les limites de l'intervalle de vitesse d'une couche à l'aide d'un cliquer-glisser sur la limite haute/basse de son Sample Block.

(6) Affichage **Root** : ce champ permet de définir le pitch original (note centrale), généralement égal à la hauteur tonale du sample original. Par ailleurs, la note Root sert de référence pour le pitch shifting (décalage de tonalité) ; pour chaque demi-ton d'écart entre la note jouée au clavier et la note Root, BATTERY décalera le pitch de la couche sélectionnée d'un demi-ton. Par exemple, si la note **Root** définie pour une couche est C1, et que vous déclenchez cette couche à l'aide de la touche D1 de votre clavier MIDI, le sample sera joué deux demi-tons plus haut que l'original.

(7) Affichage **Low Vel** : affiche et permet de définir la limite basse de l'intervalle de vitesse d'une couche. Ce contrôle équivaut à effectuer un cliquer-glisser sur la limite inférieure du Sample Block de la couche.

(8) Affichage **High Vel** : affiche et permet de définir la limite haute de l'intervalle de vitesse d'une couche. Ce contrôle équivaut à effectuer un cliquer-glisser sur la limite supérieure du Sample Block de la couche.

(9) Affichage **Tune (st)** : permet de modifier l'accordage d'une couche, entre -12 et +12 demi-tons

(10) Affichage **Pan** : permet de positionner la couche au sein du panorama stéréo : de -100 (complètement à gauche) à +100 (complètement à droite).

(11) Affichage **Vol (dB)** : ce contrôle permet de régler indépendamment le volume de chacune des couches.

### 3.7.6 La Page Master

La page Master fournit une large palette d'effets de haute qualité — tout comme la page **Effets**, (à l'exception du module **LoFi** de la page **Effets**, ici remplacé par le module **Limiter**) — mais ils s'appliquent ici à l'ensemble du Kit plutôt qu'aux cellules isolées : vous trouverez sur cette page les modules **Reverb**, **Delay**, **Filter / EQ**, **Compressor**, **TM** (Transient Master), **Saturation**, et **Limiter**. Cette page donne par ailleurs accès à quatre bus de sous-mix/d'effets supplémentaires ; ils vous permettront de regrouper les cellules afin de configurer des effets collectifs, avant d'envoyer leurs signaux vers les sorties principales.



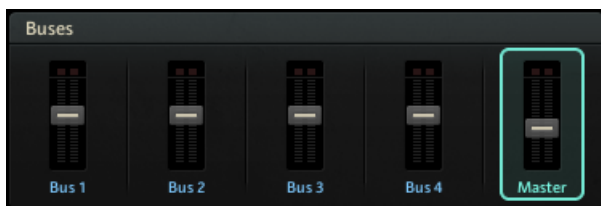
La page Master, dans la zone Edit.

Les sections qui suivent décrivent individuellement les modules disponibles sur la page [Master](#).

## Module Buses

BATTERY possède un bus d'effet/mix principal, ainsi que quatre bus d'effet/sous-mix supplémentaires permettant de traiter le son de plusieurs cellules à la fois avant d'envoyer leurs signaux vers les sorties principales (vis le bus [Master](#)) ; cela vous permettra, par exemple, d'envoyer un groupe d'instruments percussifs — disons les grosses caisses et les caisses claires — dans un compresseur sur le [Bus 1](#), et quelques charleys dans un filtre passe-haut sur le [Bus 2](#), afin de créer un sous-mix au sein de BATTERY.

En outre, il est aussi possible de configurer le routage de n'importe quelle cellule et/ou bus d'effet/sous-mix directement vers une des sorties directes supplémentaires ; celles-ci sont disponibles via les menus contextuels des cellules/bus (clic droit/[Ctrl]-clic). Par défaut, le routage de la sortie principale est configuré sur les sorties directes Stereo 1/2. Vous pouvez utiliser les autres sorties directes pour contourner le bus [Master](#) ; cela peut par exemple servir à envoyer directement certains signaux sur des canaux de la mixette de votre application hôte.



Le module Buses.

Les modules disponibles sont :

- **Bus 1 - Bus 4** : il s'agit des bus supplémentaires, dédiés au routage d'effets et au sous-mixage ; cliquez sur un bus pour le sélectionner, glissez-déposez une cellule (ou un groupe de cellules) sur un bus pour configurer son (leur) routage(s) sur ce bus. Lorsque vous sélectionnez un bus, toutes les cellules routées sur ce bus s'allument ; les cellules qui ne le sont pas restent estompées.

Les indicateurs de niveau de sortie des bus affichent le niveau général des cellules routées par ces bus. La tirette située tout en haut contrôle les niveaux. Pour éviter toute saturation, tâchez d'éviter que ces indicateurs passent dans le rouge.

Si vous effectuez un clic-droit sur un des bus, le menu contextuel qui apparaît offre deux options : *Rename FX Bus* et *Output*. La première option parle d'elle-même : cliquez dessus pour renommer le bus. L'option *Output* offre un sous-menu permettant de sélectionner une destination pour le routage du bus : vous pouvez envoyer ce bus vers le bus **Master**, ou bien contourner le moteur d'effets principal de BATTERY en sélectionnant une des sorties directes comme destination.

Les effets disponibles pour chacun de ces quatre bus sont les mêmes que les effets dont dispose le bus **Master** ; cependant, l'ordre par défaut des effets au sein de cette chaîne est légèrement différent. Vous pouvez modifier l'ordre des effets en cliquant sur le coin situé en haut à droite d'un module, et en faisant glisser le module à la position désirée au sein de la chaîne.

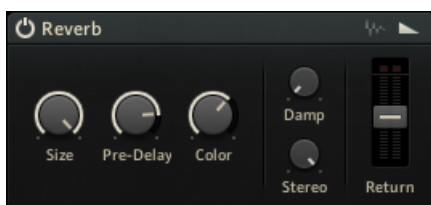


Le code utilisé pour indiquer l'état des cellules au sein de la Matrice de Cellules n'est pas le même, suivant que la zone Edit affiche la page **Master** ou une des autres pages disponibles. Pour plus d'informations à ce sujet, veuillez consulter la section [↑3.5.1, À propos des états des cellules](#).

- **Master** : il s'agit du bus d'effets principal ; toutes les cellules sont par défaut routées vers ce bus.  
L'indicateur de niveau de sortie affiche le niveau global en sortie du bus. La tirette se trouvant tout en haut contrôle le niveau global du bus. Pour éviter toute saturation, tâchez d'éviter que cet indicateur passe dans le rouge.

## Module Reverb

Le module Reverb confère à votre signal un effet d'espace acoustique (une réverb permet de simuler les réflexions complexes qui ont lieu lorsqu'un son est produit dans un véritable environnement acoustique).



Le module Reverb.

Ce module dispose de deux modes : standard (algorithmique) et réverb à convolution. Vous pouvez sélectionner ces modes à l'aide des deux symboles figurant sur la droite du Header du module ; le symbole de gauche représente la réverb à convolution, tandis que le symbole de droite permet de sélectionner le mode algorithmique.

En mode convolution, les contrôles du module sont les suivants :

- Bouton marche/arrêt : active/désactive le module.
- Curseur **Size** : permet de définir la taille de la chambre de réverbération, qui a un effet direct sur la durée de la réverb. Les valeurs élevées correspondent aux plus grandes tailles de chambres de réverbération.
- Curseur **HP** : filtre passe-haut (un filtre qui laisse passer les hautes fréquences et filtre les basses fréquences). Tournez le curseur pour définir la fréquence en-dessous de laquelle le filtrage est effectif.
- Curseur **LP** : filtre passe-bas (un filtre qui laisse passer les basses fréquences et filtre les hautes fréquences). Tournez le curseur pour définir la fréquence au-dessus de laquelle le filtrage est effectif.

- Affichage de la Convolution : cliquez sur les boutons en forme de flèche situés à côté de l'affichage pour sélectionner un des presets du module Reverb. Vous pouvez aussi glisser-déposer des samples (depuis le Library Browser), ou des fichiers .wav (depuis le bureau de votre ordinateur) directement sur cet affichage : cela vous permettra d'utiliser le fichier correspondant comme motif de réverbération pour la réverb à convolution.
- Bouton **Reverse** : lorsque cette fonction est activée, la réverb est jouée à l'envers.
- Slider **Return** : permet de définir la quantité de réverb.

En mode standard (algorithmique), les contrôles disponibles sont les suivants :

- Bouton marche/arrêt : active/désactive le module.
- Curseur **Size** : permet de définir la taille de la chambre de réverbération, qui a un effet direct sur la durée de la réverb. Les valeurs élevées correspondent aux plus grandes tailles de chambres de réverbération.
- Curseur **Pre-Delay** : ajoute un léger décalage temporel (0-180 ms) avant que la réverbération ne débute. Ceci permet de simuler l'effet de réverbération des très grandes pièces, dans le cas desquelles un bref intervalle de temps s'écoule entre la production d'un son et l'instant où celui-ci rebondit sur la première surface rencontrée.
- Curseur **Color** : permet de définir le type de matériau utilisé pour la construction de la chambre de réverbération. Les valeurs les plus faibles correspondent aux matériaux les plus tendres (par exemple le bois), tandis que les valeurs les plus élevées correspondent aux surfaces les plus dures (par exemple le béton).
- Curseur **Damp** : permet de définir le taux d'absorption typiquement causé par des rideaux, des personnes se trouvant dans la pièce, un traitement acoustique de la pièce, etc. Les valeurs élevées simulent une plus grande absorption.
- Curseur **Stereo** : les valeurs élevées de ce paramètre augmentent l'effet stéréo de la réverb. Utilisez des valeurs faibles pour simuler une scène proche, et des valeurs plus élevées pour simuler l'éloignement au fond de la salle.
- Slider **Return** : permet de définir la quantité de réverb.

## Module Delay

Il s'agit d'un effet de Delay simple et flexible, apportant de la profondeur et de la couleur à votre signal.



Le module Delay.

Les contrôles de ce module sont les suivants :

- Bouton marche/arrêt : active/désactive le module.
- Menu de sélection **Sync** : permet de synchroniser le delay au tempo de votre logiciel hôte, à la valeur de durée musicale sélectionnée.
- Curseur **Feedb** : ce contrôle permet de réinjecter une partie du signal sortant en entrée du module, de sorte à créer des échos répétés. Une valeur de 0 produit un écho unique, les valeurs supérieures entraînent des échos multiples.
- Curseur **Time** : permet de déterminer l'intervalle de temps (en millisecondes) s'écoulant entre le signal original et le premier écho du signal retardé.
- Curseur **Pan** : réglez ce paramètre sur une valeur supérieure à 0 pour créer un effet panoramique alternant les échos consécutifs entre le canal de gauche et le canal de droite. Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus l'effet stéréo est accentué ; pour une valeur de 100, les échos alternent complètement entre la gauche et la droite.
- Curseur **Damp** : permet d'étouffer les hautes fréquences dans le signal des échos. Les valeurs élevées de ce paramètre réduisent d'autant plus les hautes fréquences. Lorsque la réinjection est activée (curseur Feedb, voir ci-dessus), les hautes fréquences échos successifs sont de plus en plus étouffées.
- Slider **Return** : permet de définir la quantité de delay.

## Module Filter / EQ

Le module **Filter / EQ** permet de modifier les caractéristiques fréquentielles du signal (cellule) original de diverses manières. Pour faire simple, un filtre est un type d'amplificateur particulier qui amplifie ou atténue le gain du signal seulement à des fréquences spécifiques. Ce module

est très similaire au module [Filter / EQ](#) de la page [Effects](#) (voir aussi [↑3.7.2, Page Effects](#)) ; cependant, certains modes sont différents, et permettent de filtrer des bandes de fréquences différentes.



Le module Filter / EQ.

Les contrôles de ce module sont les suivants :

- Bouton marche/arrêt : active/désactive le module.
- Menu Preset (bouton flèche) : permet d'ouvrir le menu Preset. Le module [Filter / EQ](#) est fourni avec les presets d'usine suivants :
  - *Solid G-EQ: Solid G-EQ Loudness*
  - *3-Band EQ: 3-Band EQ Kick Fattener, 3-Band EQ Telephone Setting*
  - *Lowpass: 4 Pole Lowpass*
  - *Highpass: 2 Pole Highpass*
  - *Bandpass: 4 Pole Bandpass*
  - *Peak/Notch: Notch Filter*
  - *Effect: Formant Filter*
- Menu de sélection Filter / EQ : ce menu vous permettra de choisir parmi de nombreux modes de filtrage qui affectent tous le son de manière différente.
  - [Solid G-EQ](#) : le Solid G-EQ est l'émulation d'un appareil analogique de toute première qualité. C'est un égaliseur paramétrique à 4 bandes.  
Les bandes des filtres sont : [L](#) (bande de basses fréquences), [LM](#) (bande de fréquen-

ces bas-médiums), **HM** (bande de fréquences hauts-médiums) et **H** (bande de hautes fréquences). Ces bandes de fréquences peuvent être sélectionnées à l'aide des boutons se trouvant au-dessus des éléments de contrôle.

Les contrôles disponibles sont : **Freq** (permet de régler la fréquence centrale de la bande sur laquelle l'amplification ou l'atténuation a lieu) ; bouton **Bell** (active/désactive une forme de cloche pour la bande de fréquence — uniquement disponible pour les bandes **L** et **H**) ; **Q** (contrôle de largeur de la bande de fréquences — uniquement disponible pour les bandes **LM** et **HM**) ; **Gain** (permet de régler le niveau d'amplification/atténuation de la bande de fréquences) ; **Output** (permet de régler le niveau de sortie du module).

- **3-band EQ** : il s'agit d'une égalisation à 3 bandes classique. Chacune des trois bandes dispose de trois curseurs de contrôle : **Freq** (permet de régler la fréquence centrale de la bande sur laquelle l'amplification ou l'atténuation a lieu), **BW** (permet de régler la largeur de la bande de fréquences sur laquelle l'amplification ou l'atténuation a lieu, d'étroite à large) et **Gain** (permet de régler le niveau d'amplification globale en sortie du filtre ; cela peut servir à compenser la baisse de niveau due au filtre ou à augmenter l'effet de saturation légère créé par le module).
- **Lowpass** : ce mode contient les filtres qui atténuent les signaux dont la fréquence est supérieure à la fréquence de coupure et laissent passer les signaux de fréquences basses — d'où le nom « passe-bas ».

Les filtres disponibles sont : **Ldr 1P** (filtre passe-bas à un pôle qui atténue les fréquences supérieures à la fréquence de coupure à raison de -6 dB/octave) ; **AR 2P** (filtre passe-bas à deux pôles qui atténue les fréquences supérieures à la fréquence de coupure à raison de -12 dB/octave) ; **AR 4P** (filtre passe-bas à quatre pôles qui atténue les fréquences supérieures à la fréquence de coupure à raison de -24 dB/octave) ; et **Daft** (un filtre passe-bas à deux pôles d'un type plus agressif, qui atténue les fréquences supérieures à la fréquence de coupure à raison de -12 dB/octave). Ces filtres peuvent être sélectionnées à l'aide des boutons se trouvant au-dessus des éléments de contrôle.

Chaque filtre dispose des contrôles suivants : **Cutoff** (permet de régler la fréquence au-dessus de laquelle les signaux sont atténués) ; **Reso** (pour une valeur supérieure à 0, ce contrôle permet d'amplifier une petite plage de fréquences centrée sur la fréquence de coupure) ; et **Gain** (permet de régler le niveau d'amplification globale en

sortie du filtre ; cela peut servir à compenser la baisse de niveau due au filtre ou à augmenter l'effet de saturation légère créé par le module ; ce contrôle n'est pas disponible sur les filtres [AR](#)).

- [Highpass](#) : ce mode donne accès à des filtres qui atténuent les signaux dont la fréquence est inférieure à la fréquence de coupure et laissent passer les signaux de hautes fréquences — d'où le nom « passe-haut ».

Les filtres disponibles sont : [Ldr 1P](#) (filtre passe-haut à un pôle qui atténue les fréquences inférieures à la fréquence de coupure à raison de -6 dB/octave) ; [AR 2P](#) (filtre passe-haut à deux pôles qui atténue les fréquences inférieures à la fréquence de coupure à raison de -12 dB/octave) ; [AR 4P](#) (filtre passe-haut à quatre pôles qui atténue les fréquences inférieures à la fréquence de coupure à raison de -24 dB/octave) ; et [Daft](#) (un filtre passe-haut à deux pôles d'un type plus agressif, qui atténue les fréquences inférieures à la fréquence de coupure à raison de -12 dB/octave). Ces filtres peuvent être sélectionnées à l'aide des boutons se trouvant au-dessus des éléments de contrôle.

Chaque filtre dispose des contrôles suivants : [Cutoff](#) (permet de régler la fréquence en-dessous de laquelle les signaux sont atténués) ; [Reso](#) (pour une valeur supérieure à 0, ce contrôle permet d'amplifier une petite plage de fréquences centrée sur la fréquence de coupure) ; et Gain (permet de régler le niveau d'amplification globale en sortie du filtre ; cela peut servir à compenser la baisse de niveau due au filtre ou à augmenter l'effet de saturation légère créé par le module ; ce contrôle n'est pas disponible sur les filtres [AR](#)).

- [Bandpass](#) : ce mode permet d'atténuer le signal au-dessus et en-dessous de la fréquence de coupure (ou, plus exactement, de la fréquence de résonance).

Les filtres disponibles sont : [Ldr 2P](#) (filtre passe-bande en échelle à deux pôles qui atténue les fréquences supérieures et inférieures à la fréquence de coupure à raison de -12 dB/octave) ; [Ldr 4P](#) (filtre passe-bande en échelle à quatre pôles qui atténue les fréquences supérieures et inférieures à la fréquence de coupure à raison de -24 dB/octave) ; [AR 2P](#) (filtre passe-bande à deux pôles qui atténue les fréquences supérieures et inférieures à la fréquence de coupure à raison de -12 dB/octave) ; et [AR 4P](#) (filtre passe-bande à quatre pôles, qui atténue les fréquences supérieures et inférieures à la fréquence de coupure à raison de -24 dB/octave). Ces filtres peuvent être sélectionnées à l'aide des boutons se trouvant au-dessus des éléments de contrôle.

Chaque filtre dispose des contrôles suivants : [Cutoff](#) (permet de régler la fréquence

en-dessous de laquelle les signaux sont atténués) ; **Reso** (pour une valeur supérieure à 0, ce contrôle permet d'amplifier une petite plage de fréquences centrée sur la fréquence de coupure) ; et **Gain** (permet de régler le niveau d'amplification globale en sortie du filtre ; cela peut servir à compenser la baisse de niveau due au filtre ou à augmenter l'effet de saturation légère créé par le module ; ce contrôle n'est pas disponible sur les filtres **AR**).

- **Peak/Notch** : un filtre réjecteur de bande (ou « notch », c-à-d « encoche » en anglais) retire une certaine bande de fréquences du signal original. On peut le voir comme l'inverse d'un filtre passe-bande — d'où le nom « réjecteur de bande ». Le filtre à pic, quant à lui, est assez différent : il ajoute simplement un pic de résonance au signal, sans atténuer particulièrement ce dernier.

Les filtres disponibles sont : **Ldr Peak** (un filtre unique permettant d'accentuer les fréquences se trouvant autour de la fréquence de coupure) ; **Ldr Notch** (atténue deux étroites bandes de fréquences situées de part et d'autre de la fréquence de coupure) ; **SV Notch** (filtre réjecteur propre à quatre pôles qui atténue les fréquences autour de la fréquence de coupure) et **SV BR** (filtre réjecteur de bande qui atténue les fréquences autour de la fréquence de coupure). Ces filtres peuvent être sélectionnées à l'aide des boutons se trouvant au-dessus des éléments de contrôle.

Chaque filtre dispose des contrôles suivants : **Cutoff** (permet de régler la fréquence en-dessous de laquelle les signaux sont atténués) ; **Reso** (pour une valeur supérieure à 0, ce contrôle permet d'amplifier une petite plage de fréquences centrée sur la fréquence de coupure) ; et **Gain** (permet de régler le niveau d'amplification globale en sortie du filtre ; cela peut servir à compenser la baisse de niveau due au filtre ou à augmenter l'effet de saturation légère créé par le module — ce contrôle n'est disponible que pour les filtres **Ldr Peak** et **Ldr Notch**).

- **Effect** : les filtres de cette catégorie ne correspondent à aucune des caractéristiques traditionnelles des filtres ; ils sont plutôt adaptés aux effets spéciaux.

Les filtres disponibles sont : **Frm 1** (un filtre formantique conçu de manière à imiter la réponse en fréquence du conduit vocal humain ; peut être utilisé pour émuler un effet « talk box ») ; **Frm 2** (un filtre formantique, lui aussi conçu de manière à imiter la réponse en fréquence du conduit vocal humain ; peut aussi être utilisé pour émuler un effet « talk box ») ; **Vow A** (filtre vocalique imitant la réponse en fréquence du conduit vocal humain) ; **Vow B** (filtre vocalique imitant la réponse en fréquence du conduit vocal humain ; similaire à Vow A, avec des caractéristiques légèrement différentes) ; et **Phaser** (crée un effet de filtre en peigne caractéristique, à l'aide d'un filtre

passé-tout altérant radicalement les rapports entre les diverses phases du signal). Ces filtres peuvent être sélectionnés à l'aide des boutons se trouvant au-dessus des éléments de contrôle.

Les filtres vocaliques et le phaser disposent des contrôles suivants : **Cutoff** (permet de régler la fréquence en-dessous de laquelle les signaux sont atténués) ; et **Reso** (pour une valeur supérieure à 0, ce contrôle permet d'amplifier une petite plage de fréquences centrée sur la fréquence de coupure).

Les filtres formantiques disposent des contrôles suivants : **Talk** (permet de régler la réponse fréquentielle du filtre, de sorte à passer d'un son de voyelle à un autre) ; **Sharp** (amplifie ou atténue les pics et les creux de la réponse fréquentielle ; ce contrôle est similaire au contrôle de résonance des autres filtres) ; et **Size** (permet de régler la fréquence centrale de la réponse fréquentielle ; ce contrôle est similaire au contrôle **Cutoff** des autres filtres).

## Module Compressor

Ajoutez du punch et contrôlez la dynamique de votre son à l'aide du module Compressor. La compression est une technique de traitement du signal communément utilisée pour l'enregistrement. Elle permet de réduire les pics et de remonter les niveaux trop faibles, afin de produire un signal dont le niveau moyen est au final plus élevé.



Le module Compressor.

- Bouton marche/arrêt : active/désactive le module.
- Menu Preset (bouton flèche) : permet d'ouvrir le menu Preset. Le module **Compressor** est fourni avec les presets d'usine suivants :

- *Pro: Slammed*
- *Solid Bus: Drum Bus, Master Setting, Nice and Punchy, Parallel Compression*
- Menu de sélection du mode de compression : permet de choisir parmi l'un des quatre modes de compression disponibles : [Solid Bus Comp](#), [Classic](#), [Pro](#), et [SC Bus Comp](#).
- Curseur [Thresh](#) : définit le niveau au-dessus duquel la compression commence. Par exemple, avec un seuil de -10 dB, les signaux en-dessous de ce niveau seront relativement peu touchés, mais les signaux dont le niveau est supérieur seront atténués. Le degré d'atténuation est défini par le curseur [Ratio](#).
- Curseur [Ratio](#) : définit le rapport « niveau du signal entrant sur niveau du signal sortant » produit lorsque le niveau du signal entrant dépasse le seuil. Par exemple, un rapport de 3 : 1 signifie que, si le signal entrant dépasse le seuil, 3 dB d'augmentation du niveau en entrée, produira seulement 1 dB d'augmentation du niveau en sortie.
- Curseur [Attack](#) : permet de définir le temps nécessaire au déclenchement de la compression une fois que le signal entrant dépasse le seuil. Plus la valeur est haute, plus l'effet est percutant, avec une priorité mise sur des niveaux de Pics plus hauts. Des valeurs plus basses donnent un son plus “ écrasé ”, mais garde les pics à un minimum.
- Curseur [Release](#) : permet de définir le temps que met le gain du compresseur pour retourner à la normale une fois que le signal d'entrée est repassé en-dessous du seuil.
- Curseur [Makeup](#) : le curseur [Makeup](#) n'est disponible qu'en mode [Solid Bus Comp](#). Ce contrôle permet de compenser la réduction de gain induite par la compression. Ceci n'a d'impact que sur le signal traité par l'effet ; ainsi, si vous tournez le curseur [Mix](#) complètement à gauche (voir ci-dessous), vous n'entendrez aucune différence.
- Curseur [Mix](#) : le curseur [Mix](#) n'est disponible qu'en mode [Solid Bus Comp](#). Ce contrôle permet d'ajuster le mix du signal original et du signal traité : si vous tournez ce curseur complètement à gauche, vous entendrez le signal entrant comme si le compresseur était désactivé ; cependant, le curseur [Output](#) (voir ci-dessous) aura toujours un effet sur le niveau général du signal de sortie. Si vous tournez le curseur complètement vers la droite, vous n'entendrez plus que le signal traité par l'effet.

- Rectangle de sélection de la **Source** : uniquement disponible en mode **SC Bus Comp**. Cette fonction vous permettra de sélectionner une cellule source pour le déclenchement de la compression. Glissez-déposez une cellule dans le rectangle **SC** pour utiliser cette cellule comme déclencheur de la compression. Vous trouverez un tutoriel concernant la compression en Side-Chain à la section [↑4.3, Compression en Side-Chain](#).
- Curseur **Gain** : utilisez le curseur Gain pour compenser la diminution du niveau de crête du signal causée par la compression. Une bonne approche consiste à régler le gain de manière à ce que lorsque le compresseur est activé, les pics du signal atteignent le même niveau que lorsque le compresseur est désactivé.
- Curseur **Output** : permet de régler le niveau de sortie du module.



La compression est un effet assez gourmand en termes de puissance CPU ; assurez-vous qu'elle soit bien désactivée lorsque vous n'en avez pas besoin.

## Module TM (Transient Master)

Le Transient Master est un compresseur simple d'emploi conçu pour contrôler l'attaque et le sustain d'un son. Au lieu de suivre l'amplitude du son comme un compresseur traditionnel, il suit son enveloppe générale et est donc moins sensible aux variations de gain en entrée. Il est particulièrement adapté aux sons possédant une attaque rapide tels que les sons de percussions, de pianos ou de guitares. Le Transient Master peut également s'avérer assez radical dans certains cas ; utilisez-le avec prudence.



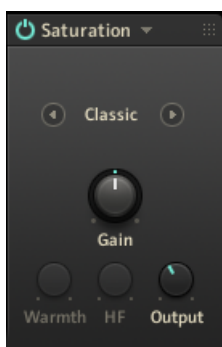
Le module TM.

Les contrôles de ce module sont les suivants :

- Bouton marche/arrêt : active/désactive le module.
- Menu Preset (bouton flèche) : permet d'ouvrir le menu Preset. Le module **TM** est fourni avec les presets d'usine suivants :
  - *British Setting*
  - *No Attack*
  - *Room Remover*
  - *Snare Enhancer*
  - *Tight Kick*
- Curseur **Attack** : permet de contrôler l'amplification ou l'atténuation de la phase d'attaque de l'enveloppe de volume du signal entrant. Augmentez ce paramètre pour donner du punch aux attaques ; diminuez-le pour adoucir les attaques trop brutales.
- Curseur **Sustain** : contrôle l'amplification ou l'atténuation de la phase de sustain (maintien) de l'enveloppe de volume du signal entrant. Augmentez ce paramètre pour donner du corps au son ; diminuez-le pour réduire le sustain du son.
- Curseur **Input** : permet de régler le gain d'entrée de l'effet.
- Curseur **Output** : permet de régler le gain en sortie de l'effet. Pour les processeurs de dynamique tels que les compresseurs, ce contrôle est très important.

## Module Saturation

Le module **Saturation** permet d'appliquer des effets de d'expansion/compression/saturation. Contrairement aux compresseurs/expanseurs audio standard, le module Saturation traite les samples par petits bouts, au lieu de traiter le son global. Il peut ainsi radicalement altérer le son des samples même les plus courts.



Le module Saturation.

Les contrôles de ce module sont les suivants :

- Bouton marche/arrêt : active/désactive le module.
- Menu Preset (bouton flèche) : permet d'ouvrir le menu Preset. Le module [Saturation](#) est fourni avec les presets d'usine suivants :
  - *Classic: Classic Distortion*
  - *Drums: Cranked, Dirty Kick*
  - *Tape: Aggressive Tape, Warm Tape*
- Menu de sélection du type de saturation : offre trois types de saturation de base : [Classic](#), [Drums](#) et [Tape](#).
- Curseur [Gain](#) : permet de régler le gain d'entrée de l'effet. Ce dernier augmente la quantité de distorsion de bande et de compression.
- Curseur [Warmth](#) : permet de régler l'amplification/atténuation des basses fréquences par l'effet. (Disponible seulement en mode de saturation [Tape](#)).
- Curseur [HF](#) : permet de régler la fréquence de coupure haute. Les fréquences situées au-dessus de cette dernière sont atténuées. (Disponible seulement en mode de saturation [Tape](#)).
- Curseur [Output](#) : permet de régler le gain de sortie de l'effet.

## Module Limiter

Le Limiter est un outil de mastering permettant de réduire la dynamique du signal de manière absolue. C'est une forme de compression extrême, qui permet de faire ressortir du mix les sons les plus discrets, tout en gardant les sons les plus forts à un niveau optimal. Ce module peut transformer le mix de batterie le plus discret en une rythmique au son assuré et travaillé.



Le module Limiter.

Les contrôles de ce module sont les suivants :

- Bouton marche/arrêt : active/désactive le module.
- Menu Preset (bouton flèche) : permet d'ouvrir le menu Preset. Le module [Limiter](#) est fourni avec les presets d'usine suivants :
  - *Basic Limiter*
  - *No Overs*
  - *The Pump*
- Curseur [In Gain](#) : il s'agit du niveau d'entrée du limiteur.
- Curseur [Release](#) : permet de définir le temps mis par le limiteur pour cesser de compresser le signal.
- Indicateur de niveau [GR](#) : l'indicateur de Réduction de Gain permet de visualiser la quantité de compression actuelle.
- Curseur [Output](#) : permet de régler le niveau de sortie du module.

## 3.8 La fenêtre Preferences

La fenêtre [Preferences](#) permet de définir de nombreux réglages par défaut pour BATTERY. Pour ouvrir la fenêtre [Preferences](#) :

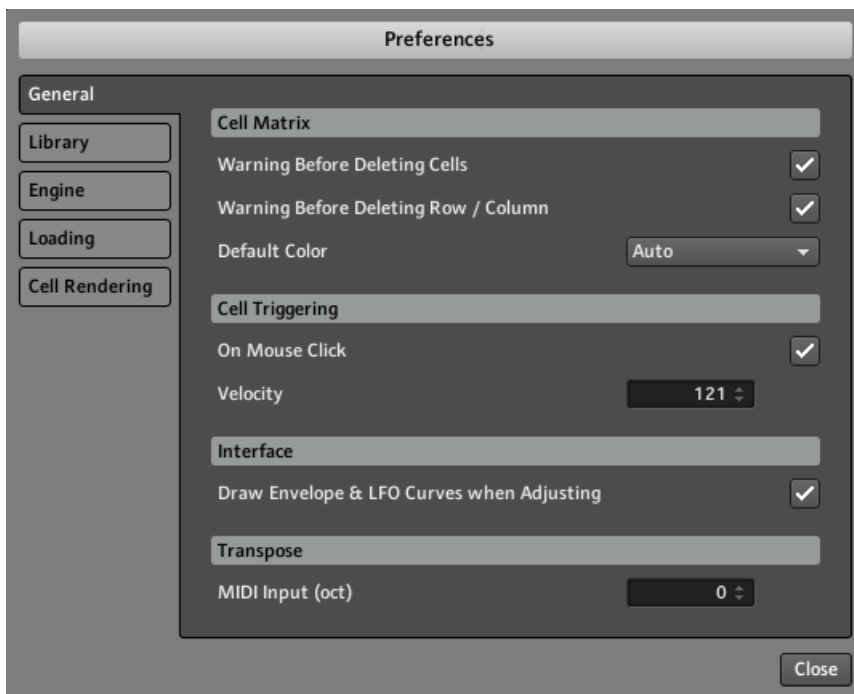
- Cliquez sur le bouton menu de l'Application situé dans le Header de BATTERY, et choisissez l'entrée *Preferences...* dans le menu *File*.



La fenêtre Preferences contient les pages suivantes :

- **General** : voir [↑3.8.1, Page General](#).
- **Library** : voir [↑3.8.2, Page Library](#).
- **Engine** : voir [↑3.8.3, Page Engine](#).
- **Loading** : voir [↑3.8.4, Page Loading](#).
- **Cell Rendering** : voir [↑3.8.5, Page Cell Rendering](#).

### 3.8.1 Page General

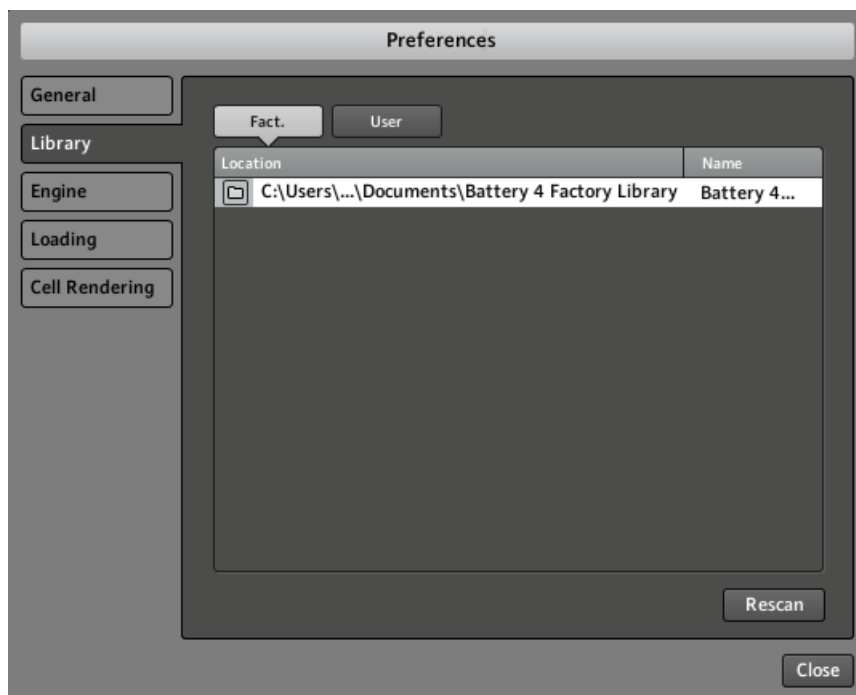


La page General de la fenêtre Preferences.

- Section **Cell Matrix** :
  - **Warning Before Deleting Cells** : cochez cette option pour qu'un avertissement apparaisse lorsque vous supprimez une ou des cellule(s) dans la Matrice de Cellules.
  - **Warning Before Deleting Row / Column** : cochez cette option pour qu'un avertissement apparaisse lorsque vous supprimez une rangée ou une colonne dans la Matrice de Cellules.
  - **Default Color** : sélectionnez la couleur par défaut pour les cellules de la Matrice de Cellules. Toutes les cellules dont le menu contextuel est réglé sur *Use Default Color* utiliseront la couleur spécifiée dans ce menu.

- Section [Cell Triggering](#) :
  - [On Mouse Click](#) : cochez cette option pour déclencher les cellules en cliquant dessus à l'aide de la souris.
  - [Velocity](#) : permet de définir le niveau de vélocité associé au déclenchement des cellules par un clic de la souris.
- Section [Interface](#) :
  - [Draw Envelope & LFO Curves when Adjusting](#) : lorsque cette option est activée, vous pouvez dessiner les courbes d'enveloppe et de LFO directement dans l'Affichage de la Forme d'Onde (voir aussi [↑3.6, Zone Quick Access](#)).
- Section [Transpose](#) :
  - [MIDI Input \(oct\)](#) : permet de transposer les données MIDI entrantes par sauts d'octave. Cette option peut être bien pratique lorsque vous utilisez des claviers MIDI disposant d'un petit nombre de touches.

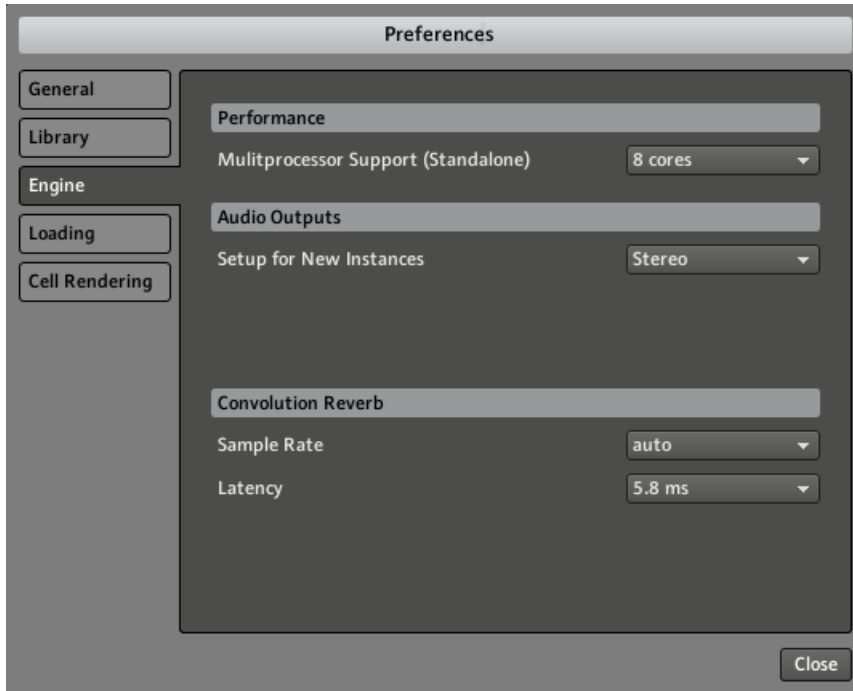
### 3.8.2 Page Library



La page Library de la fenêtre Preferences.

- Bouton [Fact.](#) : permet de spécifier l'emplacement de la Bibliothèque d'Usine de BATTERY.
- Bouton [User](#) : permet de spécifier les emplacements de vos Bibliothèques Utilisateur supplémentaires. Utilisez les boutons [Add](#) (Ajouter) et [Remove](#) (Supprimer) pour ajouter ou supprimer des emplacements de la liste.
- Bouton [Rescan](#) : permet de re-scanner le dossier de Bibliothèque sélectionné dans la liste.

### 3.8.3 Page Engine



La page Engine de la fenêtre Preferences.

- Section **Performance** :
  - **Multiprocessor Support (Standalone)** : permet de sélectionner le nombre de processeurs que BATTERY utilisera en mode autonome (stand-alone). Si vous utilisez BATTERY en mode plug-in, la gestion multiprocesseur sera prise en charge par votre logiciel hôte.
- Section **Audio Outputs** :
  - **Setup for New Instances** : sélectionnez ici le type et le nombre de sorties avec lesquelles chaque nouvelle instance de BATTERY sera configurée au démarrage. Le réglage par défaut est une configuration sortie stéréo à 16 canaux.

- Section [Convolution Reverb](#) :
  - [Sample Rate](#) : sélectionnez ici la fréquence d'échantillonnage du mode Convolution pour le module [Reverb](#) de la page [Master](#). Testez différents réglages pour trouver celui qui vous convient le mieux.
  - [Latency](#) : sélectionnez ici la latence associée au mode Convolution, pour le module [Reverb](#) de la page [Master](#). Testez différents réglages pour trouver celui qui vous convient le mieux.

### 3.8.4 Page Loading

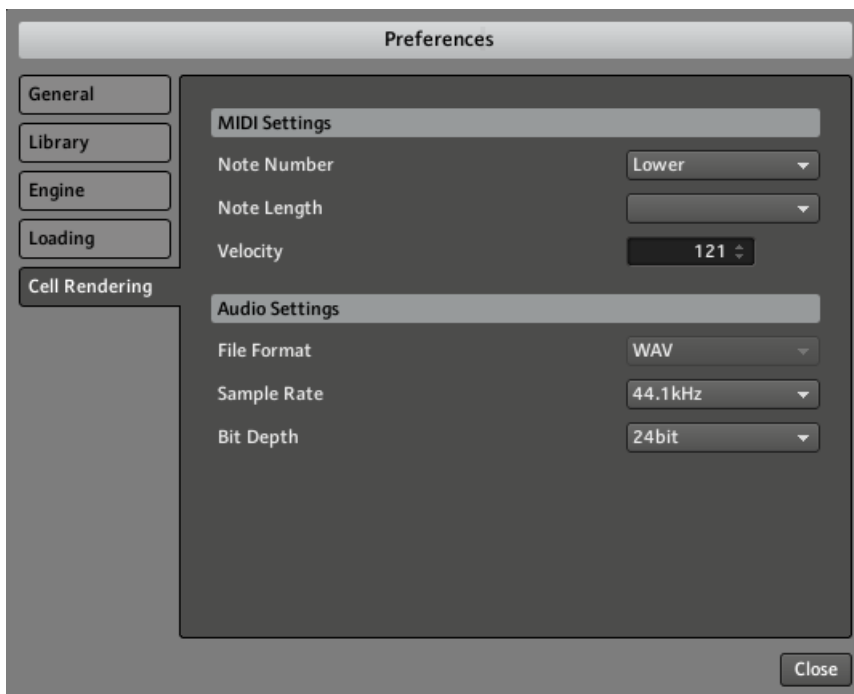


La page Loading de la fenêtre Preferences.

- Section [Kits](#) :

- [Template Kit](#) : choisissez un Kit qui sera chargé par défaut à chaque démarrage d'une instance de BATTERY. Vous pouvez choisir comme Kit par défaut le Kit *Factory Default*, ou bien le Kit actuellement chargé dans BATTERY.
- Section Samples :
  - [When Loading Multiple Samples](#) : choisissez ici le comportement au chargement simultané de plusieurs samples : ces samples peuvent être distribués sur plusieurs couches au sein d'une même cellule (voir aussi [↑3.7.5, Page Editor](#)), ou bien répartis sur plusieurs cellules de la Matrice.
  - [Expand Loop Slices to Individual Cells](#) : certains types de fichiers (tels que les fichiers REX, les fichiers ACID wav et les fichiers Apple Loop) contiennent des informations concernant les diverses régions de bouclage (« tranches ») de leur contenu audio. Cochez cette option pour importer chaque région de bouclage (« tranche ») dans une cellule séparée lors du chargement d'un tel fichier.
  - [Load Files Ignoring Original Loop Points](#) : certains types de fichiers (tels que les fichiers REX, les fichiers ACID wav et les fichiers Apple Loop) contiennent des informations concernant les diverses régions de bouclage (« tranches ») de leur contenu audio. Cochez cette option pour ignorer ces points de bouclage lors du chargement d'un tel fichier. Ces fichiers se comporteront alors comme des fichiers audio ordinaires, et leur lecture ne sera pas affectée par le tempo de BATTERY ou par celui du logiciel hôte.

### 3.8.5 Page Cell Rendering



La page Cell Rendering de la fenêtre Preferences.

- Section [MIDI Setting](#) : cette section permet de déterminer certaines caractéristiques de la cellule produite par le rendering (« rendu »), en fonction des réglages de la cellule de départ au moment de la conversion.
  - [Note Number](#) : si le [Key Range](#) d'une cellule est plus large qu'une seule note (voir [↑3.6, Zone Quick Access](#)), et que la fonction [Key Track](#) est activée dans la page [Setup](#) du module [MIDI Input](#) (voir [↑3.7.4, Page Setup](#)), la cellule résultant du rendering sera accordée suivant le réglage [Note Number](#) ; par exemple, si vous avez un sample de basse pouvant jouer toutes les notes entre C1 et C2, et que le paramètre [Note Number](#) est réglé sur *Upper* (choix de la note « supérieure » de l'intervalle), le rendering produira une cellule accordée en C2.

- **Note Length** : permet de définir la longueur de la cellule produite par le rendering, qui dépend du réglage de tempo de BATTERY au moment de la conversion.
- **Velocity** : permet de définir le niveau de la cellule produite par le rendering, en fonction de la vitesse de la cellule de départ au moment de la conversion.
- Section **Audio Settings** :
  - **File Format** : sélectionnez ici le format de votre choix pour le rendering des cellules.
  - **Sample Rate** : sélectionnez ici la fréquence d'échantillonnage de votre choix pour le rendering des cellules.
  - **Bit Depth** : sélectionnez ici la résolution numérique de votre choix pour le rendering des cellules.

Vous trouverez un tutoriel concernant le rendering des cellules à la section [↑2.2, Utilisation de base](#).

## 3.9 Audio and MIDI Settings (Réglages Audio et MIDI)

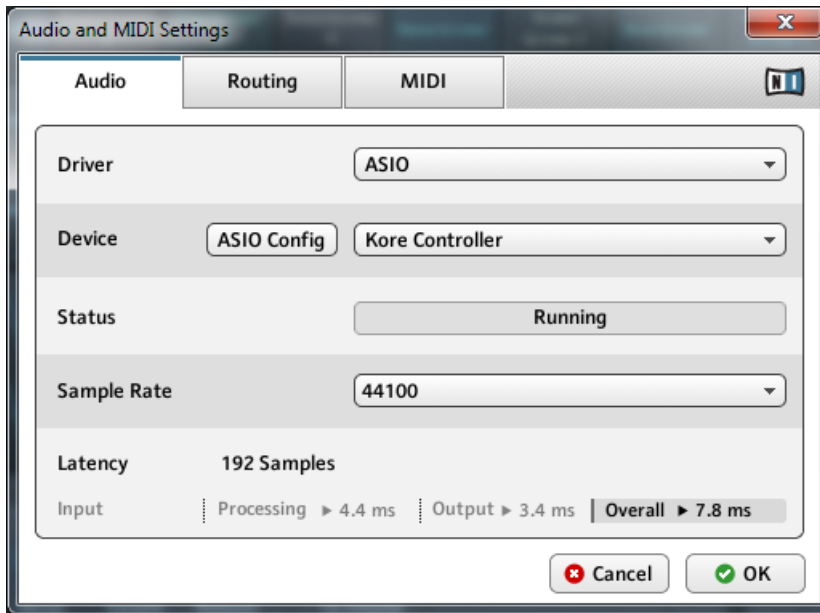
La fenêtre Audio and MIDI Settings (Réglages Audio et MIDI) permet de configurer le matériel audio et MIDI utilisé avec BATTERY, ainsi que le routage audio entre votre interface audio et BATTERY.

- Pour ouvrir la fenêtre Audio and MIDI Settings, sélectionnez l'entrée *Audio and MIDI Settings...* dans le menu **File** (dans la barre de menu de l'Application, ou via le bouton menu de l'Application situé dans le Header).

La fenêtre Audio and MIDI Settings contient trois pages. Chacune de ces pages peut être affichée en cliquant sur l'onglet correspondant, tout en haut de la fenêtre.

### 3.9.1 Page Audio

La page **Audio** contient les réglages concernant votre interface audio.



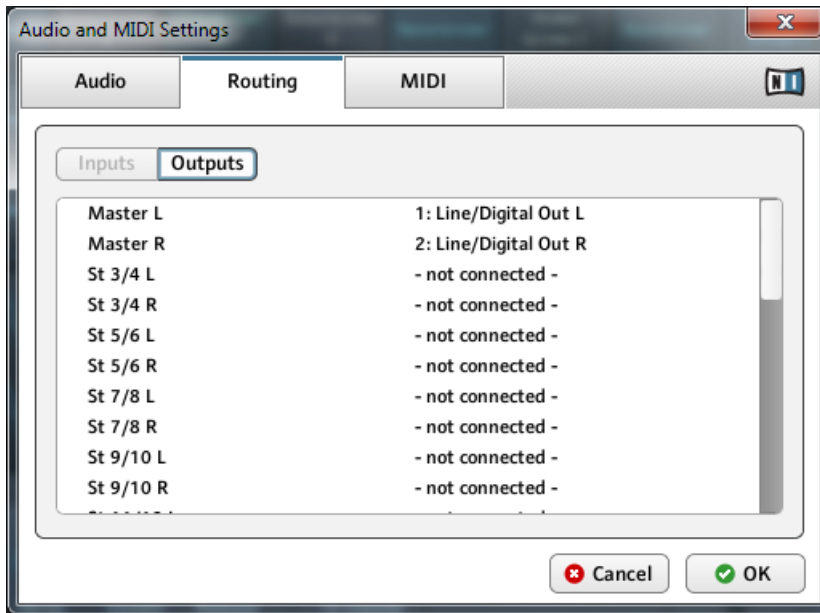
La page Audio de la fenêtre Audio and MIDI Settings.

Réglage	Description
Driver	Sélectionnez ici votre pilote audio.
Device	Ce menu vous permet de choisir l'une des interfaces audio disponibles si plusieurs sont connectées.
Status	Ce champ indique si votre interface audio est actuellement en fonctionnement.

Réglage	Description
Sample Rate	Il s'agit de la fréquence d'échantillonnage actuellement sélectionnée pour votre interface audio. Veuillez relancer BATTERY après avoir modifié la fréquence d'échantillonnage.
Latency	<p><b>Mac OS X</b> : cette tirette permet d'ajuster la latence de votre interface audio, en échantillons (samples). Les valeurs faibles entraînent 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.</p> <p><b>Windows</b> : si vous utilisez un pilote ASIO, la fenêtre Audio and MIDI Settings affiche un bouton <a href="#">ASIO Config</a> à la place de la tirette <a href="#">Latency</a>. Un clic sur ce bouton ouvre la fenêtre de réglages du pilote ASIO sélectionné.</p>

### 3.9.2 Page Routing

La page [Routing](#) permet de configurer les connections entre les sorties virtuelles de BATTERY et les sorties physiques de votre interface audio.

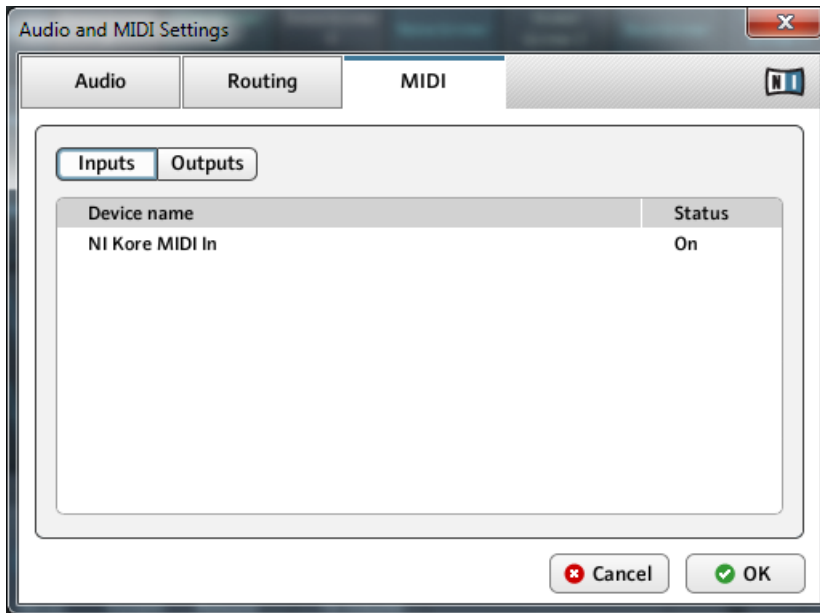


La page Routing de la fenêtre Audio and MIDI Settings.

Élément	Description
<a href="#">Outputs</a>	Dans la colonne de droite, vous pouvez assigner les sorties de BATTERY aux sorties physiques de votre interface audio. Cliquez sur les champs de la colonne de droite pour sélectionner les sorties désirées dans les menus déroulants.

### 3.9.3 Page MIDI

La page [MIDI](#) permet de configurer les ports d'entrée et de sortie MIDI que vous souhaitez utiliser avec BATTERY.

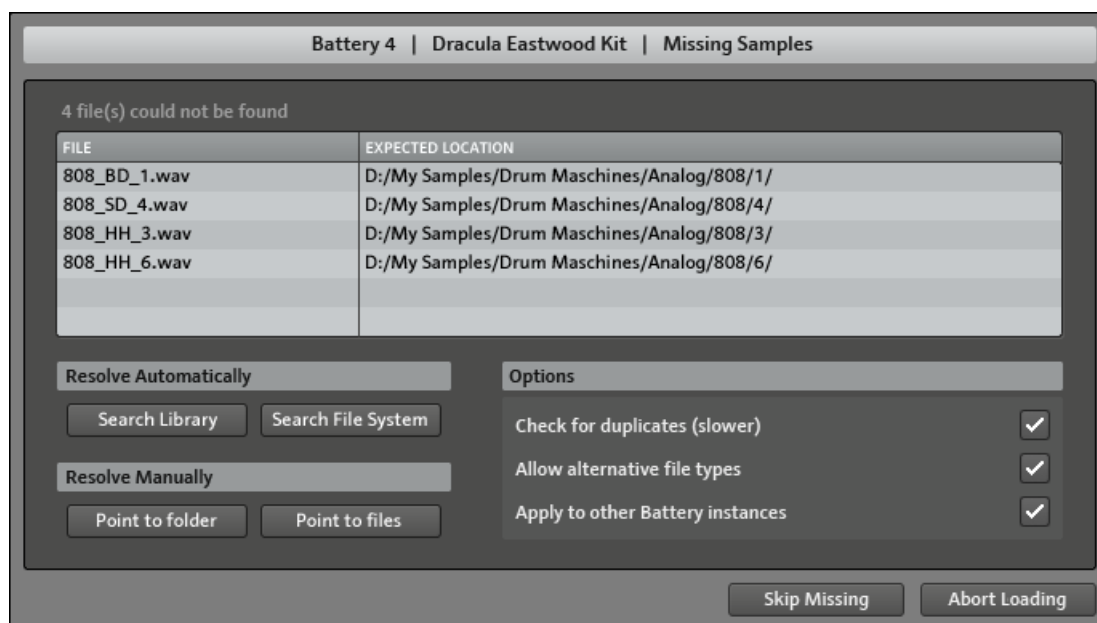


La page MIDI de la fenêtre Audio and MIDI Settings (les entrées peuvent varier selon votre configuration).

Élément	Description
Inputs	Cliquez sur <a href="#">Inputs</a> 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 <a href="#">Status</a> , qui affichent l'état actuel des ports correspondants.
Outputs	Cliquez sur <a href="#">Outputs</a> 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 <a href="#">Status</a> , qui affichent l'état actuel des ports correspondants.

### 3.10 Fenêtre de dialogue Missing Samples (samples manquants)

La fenêtre de dialogue Missing Samples permet de résoudre les situations dans lesquelles des samples sont manquants au moment du chargement d'un Kit. Ceci peut arriver si vous déplacez des fichiers ou des dossiers en-dehors de BATTERY. Dans une telle situation impliquant des samples manquants, la fenêtre de dialogue suivante se présentera à vous :



La fenêtre de dialogue Missing Samples vous informe que des samples sont manquants, et stipule l'emplacement où BATTERY aurait dû les trouver.

Les options suivantes s'offrent à vous :

- Section [Resolve Automatically](#) :
  - Bouton [Search Library](#) : effectue un scan de la Bibliothèque de BATTERY pour tenter de localiser samples manquants.
  - [Search File System](#) : effectue un scan de votre système de fichiers entier pour tenter de localiser les samples manquants.

- Section [Resolve Manually](#) :
  - Bouton [Point to Folder](#) : vous permet de proposer un dossier spécifique de votre ordinateur à scanner pour tenter de localiser les samples manquants.
  - Bouton [Point to Files](#) : vous permet de stipuler directement le nouvel emplacement des samples manquants.
- Section [Options](#) :
  - Case [Check for Duplicates](#) : si cette option est désactivée, BATTERY chargera automatiquement le premier fichier trouvé portant le nom d'un sample manquant. Si vous activez cette option, tous les doubles (fichiers portant le même nom) seront d'abord rassemblés, puis une nouvelle fenêtre vous permettra de sélectionner le bon sample pour votre Kit
  - Case [Allow Alternative File Types](#) : cette option permet d'utiliser des fichiers portant le nom recherché, mais possédant une autre extension (si par exemple vous avez converti un sample en un autre type de fichier).
  - Case [Apply to other Battery Instances](#) : cette option permet de transmettre les informations concernant les conflits résolus aux autres instances de BATTERY, de sorte à ce que vous n'ayez pas besoin de réitérer la recherche des samples manquants.

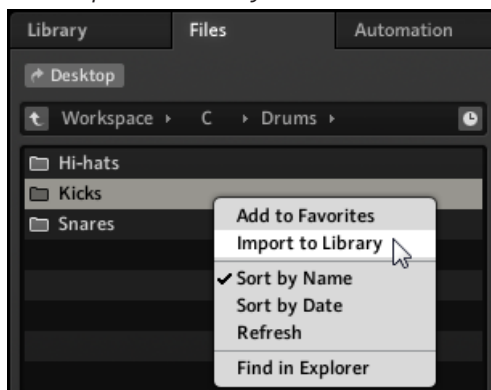
## 4 Tutoriels supplémentaires

Vous trouverez dans ce chapitre des instructions pas-à-pas détaillant la manière de réaliser certaines des tâches les moins évidentes dans BATTERY.

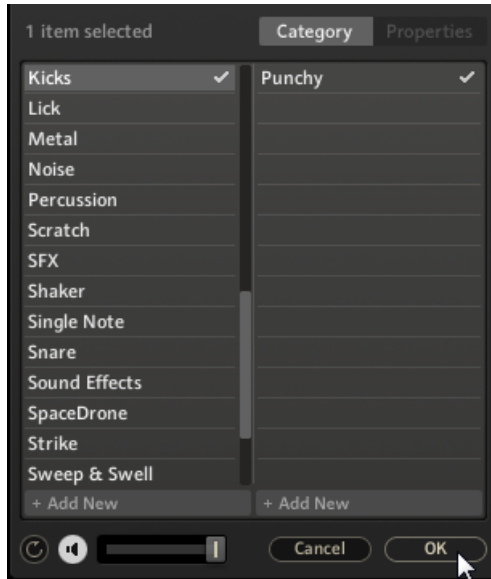
### 4.1 Importer des fichiers dans la Bibliothèque

Dans cette section, vous apprendrez à importer vos propres samples dans la Bibliothèque de BATTERY ; vous apprendrez aussi à utiliser le système de catégorisation afin que vos nouveaux samples soient prêts à l'emploi. Voici comment procéder :

1. Dans la Sidebar, ouvrez le [Files Browser](#).
2. Naviguez jusqu'à un dossier contenant des samples que vous souhaitez importer. Pour ce tutoriel, nous avons préparé un dossier de samples avec nos kicks, caisses claires et charleys déjà triés et rangés dans des sous-dossiers.
3. Effectuez un clic droit ([Ctrl]-clic) sur le dossier que vous souhaitez importer, et sélectionnez *Import to Library* dans le menu contextuel.

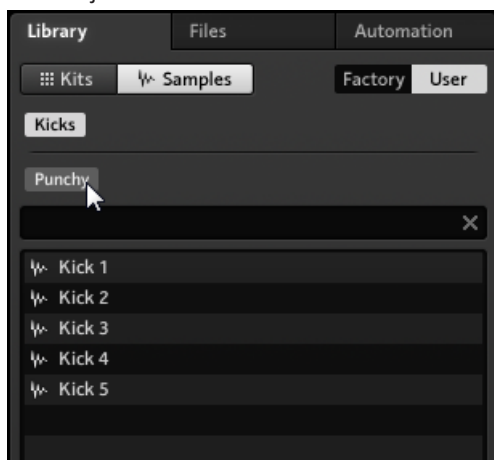


4. La fenêtre de catégorisation située en-dessous permet maintenant d'assigner des balises (« tags ») aux samples. À l'aide du bouton [+ Add New](#), nous allons créer deux nouvelles balises nommées [Kicks](#) et [Punchy](#) aux niveaux 1 et 2,



5. Cliquez sur [OK](#) pour importer vos samples dans la Bibliothèque de BATTERY en utilisant les balises que vous venez de créer.
6. Dans la Sidebar, ouvrez le [Library Browser](#).
7. Cliquez sur [Samples](#), puis sur [User](#) afin de parcourir les samples utilisateur de la Bibliothèque.
8. En haut de la fenêtre de catégorie, vous pouvez voir la balise de premier niveau [Kicks](#) ; après avoir cliqué dessus, les balises de deuxième niveau ([Punchy](#)) apparaîtront juste en-dessous du premier niveau. Cliquez sur l'une ou l'autre de ces balises, et vous pourrez voir

s'afficher la liste des samples que vous venez d'importer dans la fenêtre Selection/Results située juste en-dessous.



→ Les nouveaux samples ont bien été importés dans la Bibliothèque.

## 4.2 Automatisation

L'automatisation des paramètres de contrôle de BATTERY permet d'enregistrer des modulations de certains paramètres de BATTERY sur une piste de votre logiciel hôte ; cela permet par exemple de faire balayer un filtre sur un son de caisse claire, ou de faire évoluer le volume de toute une piste de batterie au fil du temps. Vous ne voudrez certainement pas passer à côté de ces fonctionnalités ! Pour vous donner un bref aperçu de ce que l'automatisation peut vous permettre d'accomplir, voici un tutoriel présentant l'automatisation de BATTERY dans Cubase 6 de Steinberg. Moyennant quelques adaptations, vous devriez être capable d'utiliser ces instructions dans le logiciel hôte de votre choix.

Pour commencer, il existe deux manières de configurer une automatisation de BATTERY dans Cubase 6 :

- **Automatisation via MIDI CC** : cette méthode consiste à assigner un des paramètres de contrôle de BATTERY (par exemple le contrôle [High Cut](#) du module [Filter](#)) à un contrôleur MIDI (par exemple à un slider de votre clavier MIDI), puis à enregistrer l'automatisation via MIDI.

- **Automatisation via ID d'automatisation de l'hôte** : dans ce scénario, vous assignez un des paramètres de contrôle de BATTERY (par exemple le contrôle [High Cut](#) du module [Filter](#)) à un ID d'automatisation hôte dans Cubase 6, puis vous contrôlez BATTERY depuis la sous-piste d'automatisation de la piste d'instrument correspondante dans Cubase.

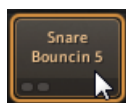
## Automatisation via MIDI CC

Pour automatiser un paramètre de contrôle de BATTERY via MIDI CC dans Cubase 6:

1. Lancez Cubase.
2. Ouvrez une nouvelle session.
3. Chargez BATTERY depuis le Rack d'Instruments VST ([F11]), et créez une piste MIDI dédiée.
4. Dupliquez la piste MIDI que vous venez de créer.
5. Chargez le Bouncin Kit dans BATTERY (de la manière décrite en [↑2.2, Utilisation de base](#)).
6. Enregistrez une boucle de batterie simple sur quatre mesures, à l'aide des cellules C2 ([Kick Bouncin 6](#)) and C3 ([Snare Bouncin 5](#)) du Bouncin Kit.
7. Vous devez maintenant avoir dans Cubase une piste MIDI contenant votre boucle de batterie, et une autre piste MIDI vide.



8. Revenons à BATTERY : sélectionnez la cellule C3 ([Snare Bouncin 5](#)) pour l'édition.



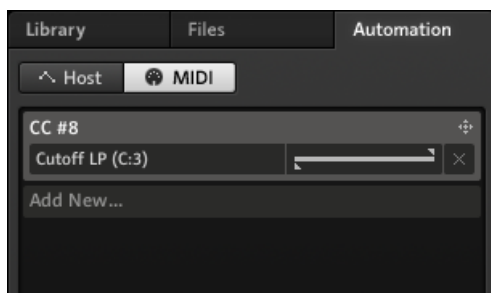
9. Dans la page [Main](#) de BATTERY, activez le module [Filter](#) à l'aide de son bouton marche/arrêt. Le module [Filter](#) est maintenant activé pour la cellule C3 uniquement.



10. Effectuez un clic droit/[Ctrl]-clic sur le contrôle [High Cut](#) du module [Filter](#), puis sélectionnez *Learn MIDI CC*.



11. Déplacez un élément de contrôle de votre contrôleur MIDI (un slider, par exemple).
12. Le contrôle [High Cut](#) de BATTERY doit instantanément saisir les données MIDI provenant du contrôleur, et vous devez maintenant pouvoir baisser/monter la fréquence de coupure du filtre à l'aide de l'élément de contrôle MIDI. Par ailleurs, dans la Sidebar, un nouvel élément a dû apparaître dans l'onglet [MIDI](#) de la page [Automation](#) :



Comme vous pouvez le voir, le contrôle ([Cutoff LP](#)) de BATTERY (qui fait partie du module [Filter](#) que nous avons précédemment appliqué à la cellule C3 ([C:3](#))) a été assigné au MIDI CC #8 ([CC #8](#)) qui, dans notre cas, correspond au slider d'un clavier MIDI.

Si cette opération n'a pas fonctionné, veuillez vérifier vos connexions MIDI et/ou consulter la documentation de votre logiciel hôte.

13. Revenons à Cubase : sélectionnez la deuxième piste MIDI — vide — et lancez l'enregistrement.
  14. Utilisez le contrôleur MIDI pour moduler le filtre coupe-haut pendant l'enregistrement.
- Les données d'automatisation doivent maintenant être enregistrées sur la deuxième piste MIDI, et vous devez entendre le balayage du filtre sur la caisse claire.

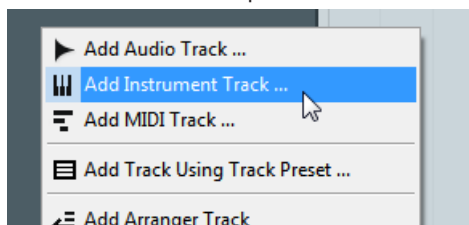


Cubase permet aussi d'enregistrer certains MIDI CCs sur la sous-piste d'automatisation d'une piste, sous forme de données d'automatisation plutôt qu'en MIDI. Ceci peut être configuré dans Cubase via la fenêtre « MIDI Controller Automation Setup ». Les données d'automatisation présentent l'avantage d'être plus faciles à éditer que les données MIDI.

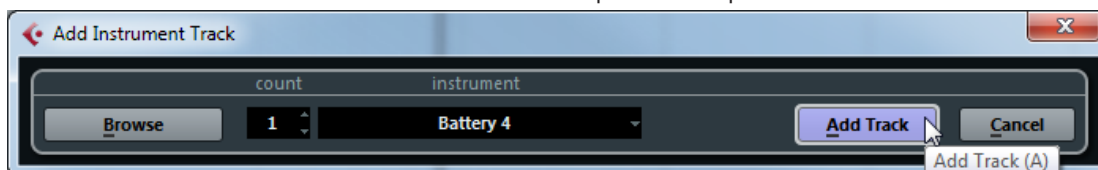
## Automatisation via ID d'automatisation de l'hôte

Pour automatiser un paramètre de contrôle de BATTERY via ID d'automatisation hôte dans Cubase 6:

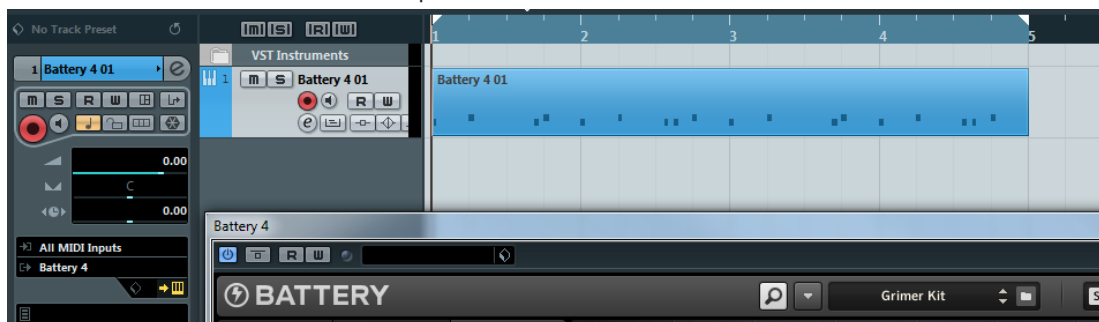
1. Lancez Cubase.
2. Ouvrez une nouvelle session.
3. Créez une nouvelle piste Instrument dans Cubase.



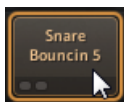
4. Sélectionnez BATTERY comme Instrument VST pour cette piste Instrument.



5. Chargez le Bouncin Kit dans BATTERY (de la manière décrite en [12.2, Utilisation de base](#)).
6. Enregistrez une boucle de batterie simple sur quatre mesures, à l'aide des cellules C2 (Kick Bouncin 6) and C3 (Snare Bouncin 5) du Bouncin Kit.
7. Vous devez maintenant avoir une piste MIDI contenant votre boucle de batterie.



8. Revenons à BATTERY : sélectionnez la cellule C3 ([Snare Bouncin 5](#)) pour l'édition.



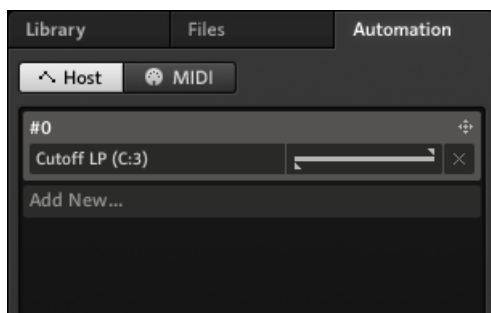
9. Dans la page [Main](#) de BATTERY, activez le module [Filter](#) à l'aide de son bouton marche/arrêt. Le module [Filter](#) est maintenant activé pour la cellule C3 uniquement.



10. Effectuez un clic droit/[Ctrl]-clic sur le contrôle [High Cut](#) du module [Filter](#), puis sélectionnez *Enable Host Automation (ID: 0)*.

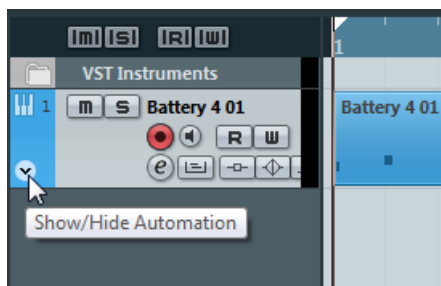


11. Dans la Sidebar, un nouvel élément a dû apparaître dans l'onglet [Host](#) de la page [Automatisation](#) :

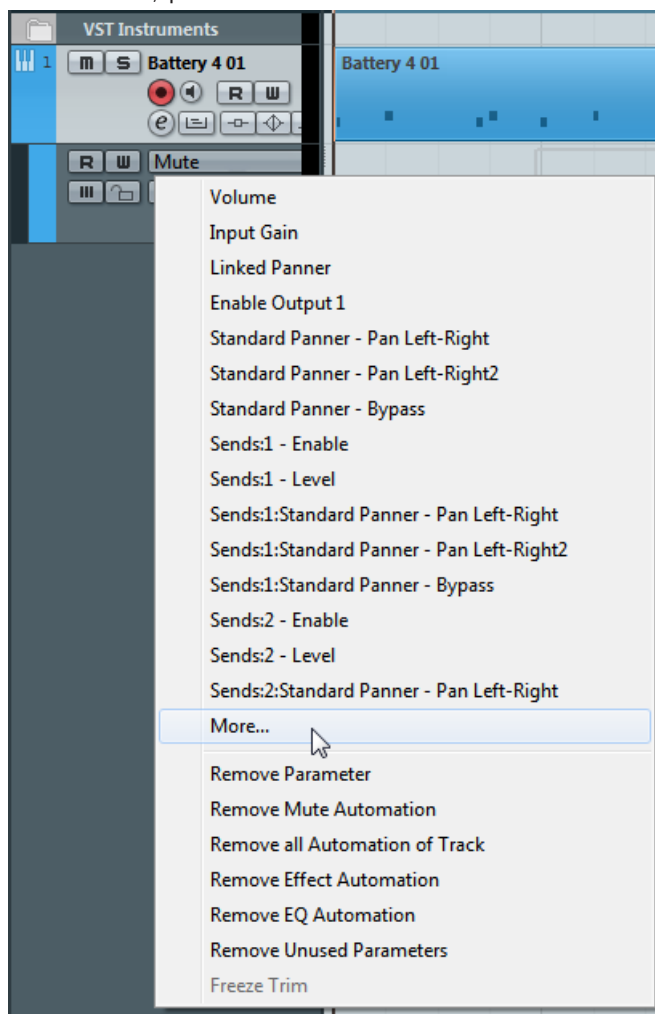


Comme vous pouvez le voir, le contrôle ([Cutoff LP](#)) de BATTERY (qui fait partie du module [Filter](#) que nous avons précédemment appliqué à la cellule C3 (C:3)) a été assigné à l'ID d'automatisation 0 (#0).

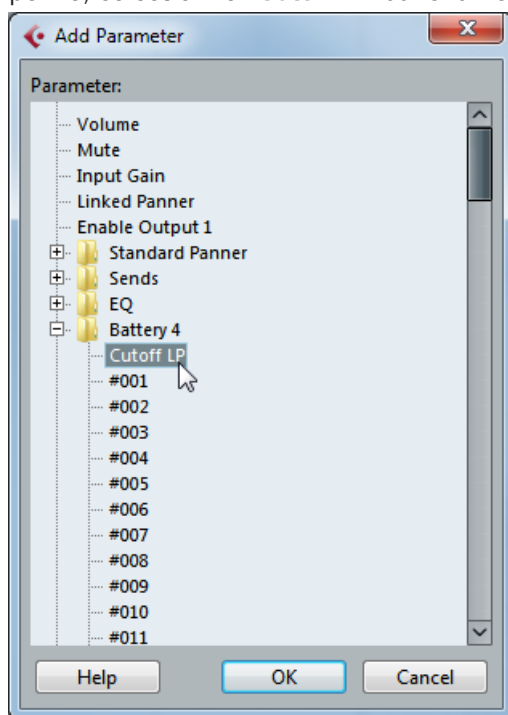
12. Revenons à Cubase : ouvrez la sous-piste d'automatisation de votre piste MIDI, à l'aide du bouton [Show/Hide Automation](#).



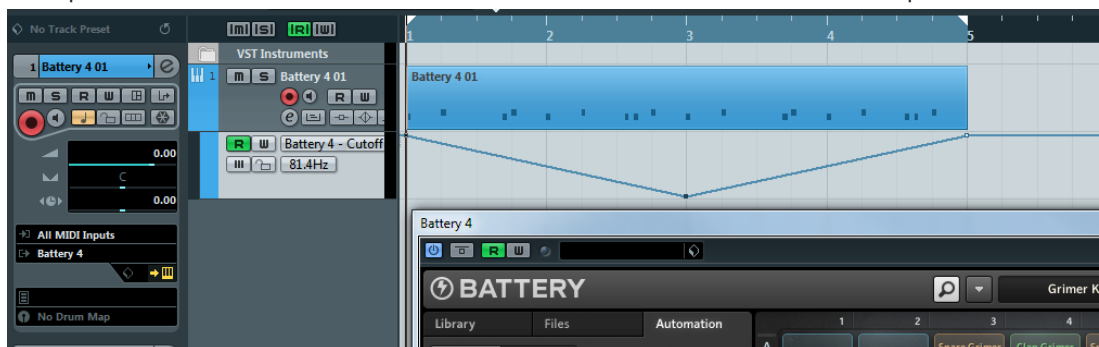
13. Dans la sous-piste d'automatisation, cliquez sur le bouton se trouvant à droite des boutons **R** et **W**, puis sélectionnez *More...* dans le menu s'ouvrant alors.



14. Une nouvelle fenêtre s'ouvre. Un dossier nommé **Battery 4** devrait y apparaître. Développez-le, sélectionnez **Cutoff LP** dans la liste, puis cliquez sur **OK**.



15. La sous-piste d'automatisation contrôle maintenant le paramètre de filtre **High Cut** dans BATTERY. Cliquez sur le bouton R sur la sous-piste d'automatisation, et utilisez le curseur pour dessiner des données d'automatisation directement sur la sous-piste.



16. Lancez la lecture.

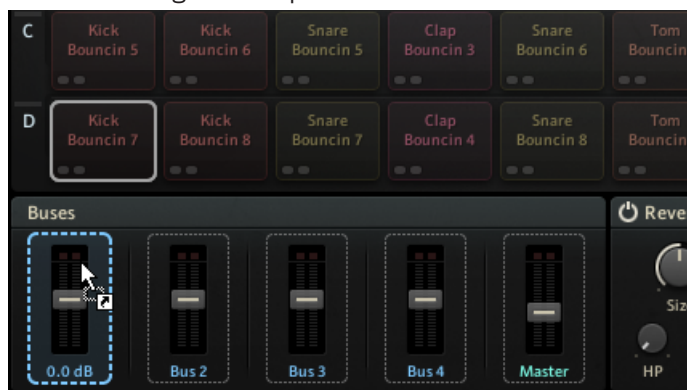
→ Vous devriez maintenant entendre le filtre effectuer un balayage sur le son de caisse claire.

## 4.3 Compression en Side-Chain

La compression en Side-Chain est une technique très populaire dans la musique électronique contemporaine ; elle peut vous permettre d'obtenir un rendu assez travaillé sans même toucher aux égalisations. Par exemple, les samples de basse et de grosse caisse (« kick ») possèdent des fréquences communes qui peuvent interférer, et rapidement rendre le mix brouillon. La compression en Side-Chain permet d'utiliser un son (par ex. le kick) comme déclencheur de la baisse de volume d'un autre son (par ex. la basse). Testons ça à l'aide de notre Kit de tutorial :

1. Chargez le Bouncin Kit dans BATTERY, de la manière décrite en [↑2.2, Utilisation de base](#).
2. Sélectionnez la cellule D1 (**Kick Bouncin 7**) pour l'édition, et ouvrez la page **Master** de la zone Edit.

3. Effectuez un glisser-déposer de la cellule D1 sur le **Bus 1** du module **Buses**.



La cellule est maintenant routée vers le bus d'effet/sous-mix 1.

4. Avec le **Bus 1** sélectionné, activez le module **Compressor** et sélectionnez le mode **SC Bus Comp** dans le menu de sélection des modes de compression.



5. Maintenant, effectuez un glisser-déposer de la cellule B2 (Kick Bouncin 4) sur le rectangle de sélection **Source** du module Compressor (il est étiqueté **SC**). Assurez-vous que le **Bus 1** demeure bien sélectionné pendant que vous faites cela.



6. Réglez le module **Compressor** comme ceci : **Thresh** à 13,0 ; **Ratio** à 10 ; **Attack** à 0,1 ; **Release** à 200 ; et **Gain** à 12,0.
7. Déclenchez la cellule D1. Pendant qu'elle joue, déclenchez la cellule B2.
- Vous devriez maintenant voir et entendre le compresseur entrer en jeu à chaque fois que vous déclenchez la cellule B2 ; ainsi, le son de basse s'éclipse à chaque fois que le kick est joué. L'effet sera encore plus flagrant si vous programmez votre batterie dans un séquenceur hôte. Faites des expériences avec les différents réglages, afin de trouver ce qui convient le mieux dans chaque situation particulière.

## 5 Trucs et Astuces

Voici quelques trucs et astuces concernant l'utilisation de BATTERY et la programmation de musique en général (sans ordre particulier). Une bonne partie de cette section a été écrite par l'auteur/ musicien (et utilisateur de BATTERY) Craig Anderton ; tout ceci est reproduit avec son aimable autorisation.

- Dans BATTERY, la plupart des champs numériques peuvent être édités de deux façons : vous pouvez double-cliquer sur la valeur d'un paramètre et saisir une nouvelle valeur, ou bien cliquer sur le champ et faire glisser la souris vers le haut pour faire augmenter sa valeur, ou vers le bas pour la faire diminuer.
- Pour effectuer un réglage fin d'un paramètre, appuyez sur [Maj] pendant que vous faites glisser la souris.
- Un double-clic sur les curseurs les ramène à leur valeur par défaut.
- La plupart des raccourcis claviers d'édition tels que copier, coller, couper, multi-sélection etc. fonctionnent aussi dans BATTERY : cela peut grandement améliorer l'efficacité de vos manipulations.
- Vous pouvez utiliser le contrôle Tune situé dans la zone Quick Access pour altérer la hauteur tonale d'une Cellule, ou bien le contrôle Tune de la page Editor ([↑3.6, Zone Quick Access](#)) pour modifier séparément la hauteur tonale des diverses couches de samples au sein d'une même cellule.
- Une part importante de l'accordage d'un kit de batterie consiste à accorder les divers éléments avec la tonalité de la chanson jouée. Bien que la plupart des samples de percussion ne possèdent pas de hauteur tonale à proprement parler, vous pourrez constater que certains ajustements de hauteur tonale permettent à votre kit de batterie de mieux s'intégrer à votre mix. C'est particulièrement vrai pour les charleys et les cymbales. Une fois que vous avez fini un morceau, n'hésitez pas à passer un peu de temps à ajuster les réglages d'accordage (« Tune ») des divers éléments, afin d'adapter le son de votre Kit à ce morceau particulier.
- Vous pouvez aussi utiliser l'accordage pour créer plusieurs sons percussifs à partir d'un même son de base. Vous voudriez une piste de shaker à deux mains, mais vous ne possédez le sample que d'un seul shaker ? Copiez-le dans une autre cellule, puis désaccordez

---

la copie afin de générer une légère variation acoustique. Le désaccordage peut ainsi permettre de créer toute une famille de cymbales ou de toms à partir d'une seule cymbale ou d'un seul tom.

- Des changements de vitesse subtils apportent plus de groove que n'importe quelle correction du placement rythmique. Par exemple, lorsque vous programmez un charley, c'est une bonne idée de jouer les samples en utilisant plusieurs vitesses prédéfinies, ou bien de copier un sample de charley dans diverses cellules et de configurer de diverses manières les intervalles de vitesse de ces cellules. Baisser le volume des notes mortes pour les grosses caisses et les caisses claires peut aussi constituer une aide précieuse.
- La meilleure application de la modulation de pitch est un contrôle de vitesse très subtil (presque indétectable). Une légère augmentation de pitch associée à de hautes vitesses permet d'imiter la tension de la peau d'une caisse lors du premier coup reçu.
- Utilisez des sorties séparées : une configuration de sortie typique devrait comporter une sortie pour le mix stéréo, des sorties séparées pour la caisse claire et le charley, et une sortie pour les boucles. Cela vous permettra d'appliquer un réverb particulière sur la caisse claire, d'égaliser proprement le charley, et de traiter le son des boucles, sans toucher au mix principal.
- Beaucoup de programmeurs de batterie débutants créent des kits dont le charley est beaucoup trop fort. Assurez vous que le charley s'insère bien dans le mix, et ne le domine pas.
- Utiliser un kick avec des infra-basses sonnera aussi bien sur les enceintes de votre studio que sur la sono d'un grand club. Cependant, une personne écoutant votre mix au casque ou sur une mini-chaîne portable ne distinguera probablement même pas le kick. Assurez-vous que votre kick possède des fréquences aiguës ; vous pouvez pour cela le superposer en couche avec un autre sample, ou bien ajouter une légère distorsion pour enrichir ses hautes fréquences.
- Pour effectuer du contrôle de dynamique plus élaboré que l'assignation de la vitesse au volume et/ou au point de départ de lecture du sample, assignez la vitesse à la fréquence de coupure (« Cutoff ») du filtre passe-bas ; ainsi, une frappe plus forte sur une caisse produira un son légèrement plus brillant. Cela donne plus de présence aux coups les plus forts, et rend plus vivante la batterie programmée.

- Dans le Loop Editor de la page Editor (voir [↑3.7.5, Page Editor](#)) : créez une boucle unique au sein de la traînée d'un son de batterie, et configurez le nombre le plus élevé possible de répétitions (« Count »). Ensuite, activez pour ce sample la Volume Envelope de la page Main (voir [↑3.7.1, Page Main](#)), et éditez le paramètre Decay de sorte à obtenir la durée désirée. Testez diverses positions pour cette boucle unique ; le résultat peut sembler identique, mais en réalité certaines boucles fonctionnent mieux que d'autres. Cette astuce vous permettra de créer des traînées de son extra-longues ; c'est en particulier intéressant pour les toms et les kicks.
- Pour la musique électronique, tentez de déplacer toutes les parties de percussions en double-croches (shaker, tambourin, etc.) légèrement avant le temps, pour accélérer le tempo ressenti.
- Si deux sons de percussions sont souvent joués simultanément au sein d'un motif rythmique, tentez de déplacer un des sons très légèrement en avant ou en arrière (quelques ms suffisent), pour éviter qu'ils n'interfèrent trop.
- Si certaines parties de batterie semblent lutter contre des parties mélodiques (par ex. si la grosse caisse et la basse interfèrent trop), avancez légèrement la partie que vous désirez le plus faire sortir du mix. Cela attirera l'attention de l'auditeur juste avant le temps et mettra la partie en valeur. Dans ce type de situation, vous pouvez aussi utiliser la technique de compression en Side-Chain décrite en [↑4.3, Compression en Side-Chain](#).
- Une cymbale crash frappée légèrement avant le temps ressort vraiment bien du mix. Déplacez-la en arrière si vous désirez plutôt l'intégrer au reste du morceau.
- Pour booster l'énergie d'un morceau, augmentez légèrement son tempo (d'un ou deux BPM seulement). Cela équivaut en quelque sorte à la classique modulation de tonalité d'un demi-ton : ces deux techniques permettent d'augmenter l'excitation de l'auditeur. Baisser le tempo a un effet inverse. Les changements de tempo peuvent être utiles lors des transitions entre les sections d'un morceau (du couplet au refrain, du refrain à un instrumental, etc.), mais aussi au sein d'une section donnée (par ex. augmenter le tempo sur les deux dernières mesures d'un solo).

## 6 Dépannage/Assistance

Ce chapitre rassemble quelques problèmes communs pouvant survenir lors de votre utilisation de BATTERY, ainsi que leurs solutions possibles.

### 6.1 Dépannage

#### 6.1.1 Le logiciel BATTERY ne démarre pas

- Vérifiez la configuration requise pour BATTERY. La configuration minimale est VRAIMENT minimale pour faire fonctionner le logiciel, et elle ne suffira souvent pas pour une utilisation avancée. Pour plus de détails concernant la configuration requise, rendez-vous sur la page :  
<http://www.native-instruments.com/battery4specs>
- Vérifiez que vous avez installé la version la plus récente de BATTERY. Le Service Center vous permettra de trouver la dernière version disponible ; vous pouvez aussi vous rendre à l'adresse suivante :  
<http://www.native-instruments.com/updates>
- Assurez-vous que vous n'avez pas cliqué sur le raccourci/alias d'une version plus ancienne du logiciel.
- Redémarrez votre ordinateur.

#### 6.1.2 Problèmes de latence

- Veuillez vérifier que votre ordinateur est capable de gérer le traitement audio en temps réel sans rupture audio. De manière générale, il n'est pas recommandé d'utiliser un ordinateur portable avec une carte graphique à mémoire partagée. Votre logiciel audio a besoin de toute la mémoire et de toute la puissance de calcul disponibles !
- Il est recommandé de ne pas faire fonctionner votre ordinateur portable sur sa batterie, car il est probable que la gestion intégrée de l'alimentation réduise la fréquence d'horloge du processeur pour économiser de la batterie.

- Déconnectez tous les périphériques inutilisés (imprimante, scanner...). Ceci augmentera la puissance de calcul disponible pour votre logiciel audio.
- Les ordinateurs portables sont souvent équipés de périphériques internes qui perturbent le traitement audio, comme par exemple le module Bluetooth, la carte réseau ou la carte réseau sans-fil. Il vous faudra peut-être désactiver ces périphériques lorsque vous utiliserez BATTERY.

### 6.1.3 Le logiciel BATTERY plante

En cas de plantage pendant l'utilisation, veuillez contacter l'équipe d'assistance technique de Native Instruments de la manière décrite à la section [↑6.2.2, Assistance technique](#) et leur envoyer votre rapport de plantage (crash log) ainsi qu'une description détaillée de ce que vous étiez en train de faire avec le logiciel juste avant le plantage. Vous trouverez le rapport de plantage dans les dossiers suivants :

- Windows: *My Documents\Native Instruments\Battery 4\Crashlogs*
- Mac OS X: *Users/~/.Library/Logs/CrashReporter*

### 6.1.4 Mises à jour

Lorsque vous rencontrez un problème, il est recommandé de commencer par télécharger et installer les éventuelles mises à jour du logiciel. Des mises à jour paraissent régulièrement pour corriger les problèmes connus, maintenir la compatibilité avec les mises à jour des systèmes d'exploitation et améliorer constamment le logiciel. Le numéro de version de votre logiciel est affiché dans la fenêtre About (voir aussi [↑3.3, Header](#)) de chaque application Native Instruments. Vous trouverez également les numéros de version de toutes les applications Native Instruments installées sur votre ordinateur en affichant les détails de chaque application sur la page [Overview](#) du Service Center. Les mises à jour disponibles sont affichées dans la page [Update](#) du Service Center ainsi que sur notre site web, à l'adresse :

<http://www.native-instruments.com/updates>

## 6.2 Assistance

Si vous avez 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 !



Les liens fournis dans les sections suivantes sont également accessibles via l'application Service Center : ouvrez le Service Center et cliquez sur le bouton [Support](#) situé dans le coin supérieur droit.

### 6.2.1 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 problèmes éventuellement rencontrés. Vous pouvez accéder à la Base de Connaissances (en anglais « Knowledge Base ») à l'adresse :

[www.native-instruments.com/knowledge](http://www.native-instruments.com/knowledge)

### 6.2.2 Assistance technique

Si aucune entrée de la Base de Connaissances ne correspond à votre problème, ou si la ou les entrées 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](http://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, ceux-ci sont accompagnés d'un fichier Readme (Lisez-moi) qui contient souvent des informations de dernière minute qui n'ont pu être incluses à temps dans la documentation. Veuillez ouvrir et lire ce fichier avant de contacter l'Assistance Technique.

### **6.2.3 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](http://www.native-instruments.com/regsuppfrm)

### **6.2.4 Forum des Utilisateurs**

Sur le Forum des Utilisateurs de Native Instruments, vous pouvez discuter du fonctionnement des produits avec d'autres utilisateurs et utilisatrices ainsi qu'avec les experts qui modèrent le forum. Gardez à l'esprit que l'équipe d'Assistance Technique ne participe pas aux forums. Si vous rencontrez un problème que les autres utilisateurs et utilisatrices ne réussissent pas à résoudre, veuillez contacter l'équipe d'Assistance Technique de Native Instruments via l'assistance en ligne, de la manière décrite plus haut. Le Forum Utilisateurs se trouve à l'adresse :

[www.native-instruments.com/forum](http://www.native-instruments.com/forum)

# 7 Appendice

## 7.1 Types de fichiers pris en charge

Les types de fichiers suivants son pris en charge par BATTERY 4 :

### Fichiers BATTERY natifs

Type de fichier	Logiciel associé	Extension de fichier	Cibles possibles en glisser-déposer
Kit	BATTERY 4	.nbkt	Matrice de Cellules
Cellule	BATTERY 4	.nbcl	Cellule
Kit	BATTERY 3	.kt3	Matrice de Cellules
Cellule	BATTERY 3	.cl3	Cellule
Kit	BATTERY 2	.kt2	Matrice de Cellules
Cellule	BATTERY 2	.cel	Cellule

### Fichiers audio

Type de fichier	Logiciel/Matériel associé	Extension de fichier	Cibles possibles en glisser-déposer
WAV, mono/stéréo	-	.wav	Cellule, Affichage de Forme d'Onde, Grille d'Assignations, Affichage de Réverb à Convolution
WAV, multicanal	-	.wav	Cellule, Affichage de Forme d'Onde, Grille d'Assignations
Apple Loop	-	.aiff/.aif	Cellule, Affichage de Forme d'Onde, Grille d'Assignations
REX1	Recycle	.rex	Cellule, Affichage de Forme d'Onde, Grille d'Assignations

Type de fichier	Logiciel/Matériel associé	Extension de fichier	Cibles possibles en glisser-déposer
REX2	Recycle	.rx2	Cellule, Affichage de Forme d'Onde, Grille d'Assignations
Acidized Wave	ACID	.wav	Cellule, Affichage de Forme d'Onde, Grille d'Assignations
Fichier Sound Designer 2	Sound Designer2	.sd2	Cellule, Affichage de Forme d'Onde, Grille d'Assignations
Fichier MPC Sound	Akai MPC	.snd	Cellule, Affichage de Forme d'Onde, Grille d'Assignations
Kit BATTERY 1	BATTERY 1	.kit	Matrice de Cellules

## Fichiers de Programmes Tiers

Type de fichier	Logiciel/Matériel associé	Extension de fichier	Cibles possibles en glisser-déposer
MPC 1000 Program	Akai MPC 1000	.pgm	Matrice de Cellules
S1000 / S3000 / S5000 / S6000 Program	Akai	.akp	Matrice de Cellules
Fichier Drum MPC5000	Akai MPC 5000	.aiff/.aif	Matrice de Cellules
MPC5000 Keygroup	Akai MPC 5000	.rex	Matrice de Cellules
Halion Program	Halion	.rx2	Matrice de Cellules
Mark 1	LM4	.wav	Matrice de Cellules
Mark 2	LM4	.sd2	Matrice de Cellules
Beatcreator Program	Beatcreator	.zgr	Cellule
Reaktor Map	REAKTOR	.map	Matrice de Cellules
EXS 24 Program	EXS24	.exs	Matrice de Cellules
Fusion Multisample	Alesis	.afi	Matrice de Cellules
Fusion Program	Alesis	.afp	Matrice de Cellules
Triton Program	KORG Triton	.ksc	Matrice de Cellules

Fichiers Monolithiques Tiers

Type de fichier	Logiciel/Matériel associé	Extension de fichier	Cibles possibles en glisser-déposer
Fichier Soundfont Container	E-mu	.sf2	Matrice de Cellules
Fichier Gigasampler Container	Gigasampler	.gig	Matrice de Cellules
Map monolith	REAKTOR	.map	Matrice de Cellules
Drumagog Program	Drumagog	.gog	Matrice de Cellules
Fichier Triton Container	KORG Triton	.pcg	Matrice de Cellules
File Fantom G/S Container	Roland Fantom	.svd	Matrice de Cellules
Motif Voice	Yamaha Motif	.xov	Matrice de Cellules

7.2 Coloration des cellules

Un code couleur systématique est utilisé avec les Factory Kits, de manière à ce que vous puissiez distinguer le contenu des cellules d'un simple coup d'œil. Voir ci-dessous pour plus d'explications.



La palette de couleurs, telle que vous pouvez la trouver dans le menu contextuel d'une cellule.

(1): Grosses caisses (Kicks)

- (4): Caisses claires
- (2): Toms et percussions
- (9): Charleys
- (8): Cymbales
- (16): Claquements de mains (Claps)
- (11): Autres

## 7.3 Un guide des Kits de la Library

Les Kits fournis dans la Bibliothèque d'Usine de BATTERY se prêtent à des styles de musique très variés ; cependant, chaque Kit a été préparé avec un style particulier à l'esprit. Le **Manuel de la Bibliothèque de BATTERY 4** vous fournira une vue d'ensemble des Kits fonctionnant le mieux dans chaque style musical ; vous trouverez ce Manuel sous l'entrée *Open Manual* du menu Help de l'application.

---

# Index

## A

**Aide** [144]

**Articulation** [83]

**Audio and MIDI Settings** [118]

page Audio [118]

page MIDI [121]

page Routing [120]

**Automation** [43]

**Automatisation**

tutoriel [128]

**Autonome (Stand-alone)** [11]

**Autres documents** [9]

## B

**Boucle** [89]

**Bus** [24]

**Buses** [95]

## C

**Carte son**

réglages [118]

routage des entrées et sorties [120]

**Cell Activation** [81]

**Cellule**

boucle [89]

couleurs [13] [148]

effets [22] [62]

états [48]

menu contextuel [14] [49]

mute/solo [16]

rendu [23]

routage [24]

tune (accordage) [53]

**Compressor** [60] [69]

master [104]

**Contrôles Quick Access** [52]

**Conventions dans ce document** [9]

**Couche**

ajouter [17] [91]

éditer [19] [91]

réglage de l'intervalle de vitesse [20]

régler les régions de vélocité [\[91\]](#)

utilisation [\[91\]](#)

## D

**Delay** [\[61\]](#)

master [\[98\]](#)

**Dépannage** [\[142\]](#)

## E

**Effets**

cellule [\[62\]](#)

master [\[94\]](#)

Presets [\[27\]](#)

utiliser [\[22\]](#)

**Engine** [\[58\]](#)

## F

**Filter** [\[60\]](#)

**Filter / EQ** [\[65\]](#)

master [\[99\]](#)

**Fréquence d'échantillonnage**

sélection [\[120\]](#)

## G

**Guide d'Installation (Setup Guide)** [\[9\]](#)

## I

**Interface audio**

réglages [\[118\]](#)

sélection des entrées et sorties [\[120\]](#)

## K

**Key Range** [\[16\]](#) [\[53\]](#)

## L

**Latence** [\[120\]](#) [\[142\]](#)

**LFO** [\[73\]](#)

**Limiter** [\[109\]](#)

**LoFi** [\[64\]](#)

## M

**Manuel de la Bibliothèque (Library Manual)** [9]

**Menu Preset** [27]

**Mettre en mute/solo**

cellule [16]

rangée [16]

**MIDI**

configuration [121]

**MIDI Echo** [84]

**MIDI Input** [79]

**Modulation** [73]

**Modulation Envelope** [74]

**Modulation Slots** [75]

**Monolith** [33]

**Mute groups** [81]

**Muter des groupes** [21]

## P

**Patch and Samples** [32]

**Patch Only** [32]

**Pilote**

sélectionner un pilote audio [119]

**Pilote ASIO** [120]

**Pilote audio (sélection)** [119]

**Pitch Envelope** [56]

**Plug-in** [11]

**Polyphonie** [21]

global [37]

Voice Groups [80]

**Preferences** [110]

**Presets d'effet** [27]

## R

**Reverb**

master [97]

**Réverb** [61]

**Round Robin** [82]

**Routage** [24] [95]

---

## S

**Saturation** [62]

master [107]

**Sends** [61]

**Side-chain** [136]

**Superposition** [17]

**Sync (bouton)** [37]

## T

**TM** [71]

**TM (Transient Master)**

master [106]

**Tune**

cellule [53]

**Types de fichiers pris en charge** [146]

## V

**Velocity** [57]

**Voice groups** [21] [80]

**Voix**

global [37]

**Volume Envelope** [55]

**Vue d'ensemble** [29]

## Z'

**Zone Quick Access** [51]