

© MASCHINE



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.

Manuel d'utilisation écrit par: Benjamin Weiss, Nicolas Sidi

Traduit par : Nicolas Sidi

Version du document : 1.0 (03/2010)

Version du produit : 1.5 (03/2010)

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. 28
D-10997 Berlin
Germany
info@native-instruments.de
www.native-instruments.de

USA

Native Instruments North America, Inc.
5631 Hollywood Boulevard
Los Angeles, CA 90028
USA
sales@native-instruments.com
www.native-instruments.com



© Native Instruments GmbH, 2010. Tous droits réservés

Table des matières

1	Introduction.....	13
1.1	Bienvenue dans MASCHINE !.....	13
1.2	À propos de ce manuel.....	14
1.3	Autre documentation.....	15
1.4	Avant de commencer – Remarques importantes.....	15
1.4.1	Emplacement de la plaque signalétique.....	15
1.4.2	Numéros de série.....	16
1.4.3	Utilisation du boîtier en toute sécurité.....	16
1.4.4	Instructions pour le traitement des déchets.....	17
1.4.5	Spécifications sujettes à changement.....	17
1.4.6	Dépôt légal.....	17
1.4.7	Avis de non-responsabilité.....	18
1.5	Installation de MASCHINE.....	18
1.5.1	Configuration requise.....	18
1.5.2	Installation de MASCHINE sur Windows® XP et Windows® Vista.....	18
1.5.3	Installation du logiciel MASCHINE sous Mac OS® X.....	20
1.5.4	Activation de MASCHINE.....	21
1.5.5	Connexion du MASCHINE Controller.....	21
1.6	MASCHINE Controller : vue d'ensemble.....	22
1.7	Logiciel MASCHINE : vue d'ensemble.....	24
1.7.1	Le Header.....	26
1.7.2	L'Arranger.....	26
1.7.3	Le Browser.....	27
1.7.4	La Control Area.....	28
1.7.5	Le Pattern Editor.....	29
1.7.6	La Sampling Area.....	30

2	Concepts de base	31
2.1	Noms et concepts que vous devez connaître	31
2.2	Opérations de base	33
2.2.1	Changer d’affichage.....	33
2.2.2	Afficher et masquer les zones de l’interface.....	34
2.2.3	Naviguer dans les Parameter Pages de la Control Area.....	37
2.2.4	Undo et Redo.....	38
2.3	Mode autonome et mode plug-in	38
2.3.1	Différences entre les modes autonome et plug-in	39
2.3.2	Changer d’instance depuis le Contrôleur en mode plug-in	39
2.4	La fenêtre Preferences.....	39
2.4.1	Preferences – onglet General	40
2.4.2	Preferences – onglet Defaults	42
2.4.3	Preferences – User Paths Tab	43
2.4.4	Preferences – Libraries Tab	44
2.4.5	Preferences – Hardware Tab	45
2.5	Réglages audio et MIDI.....	46
2.5.1	Onglet Audio	46
2.5.2	Le Routing Tab	48
2.5.3	Onglet MIDI	49
2.6	Brancher un appareil MIDI externe	50
2.6.1	Sync to External MIDI Clock.....	50
2.6.2	Send MIDI Clock.....	51
3	Browser.....	52
3.1	Éléments du Browser.....	53
3.1.1	Browser Mode Selector.....	54
3.1.2	File Type Selector	54
3.1.3	Tag Filter	55
3.1.4	Text Search Field.....	56
3.1.5	Search Result List.....	56
3.1.6	Retrouver les Samples manquants.....	57

3.2	Ajouter vos propres Samples	58
3.2.1	Importer un Sample dans la Library.....	60
3.2.2	Étiqueter vos Samples, Sounds, Groups, FX Presets, Patterns et Projects.....	61
3.3	Quick Browse.....	62
3.3.1	Utilisation de Quick Browse.....	63
3.3.2	In-Place Auditioning	63
3.4	Le Browser sur le Contrôleur.....	64
4	Créer des Sounds.....	66
4.1	Choisir une source pour votre Sound.....	66
4.2	Les Sampler Parameters dans l'onglet Source (SRC) du Sound.....	67
4.2.1	Page 1 : Voice Settings et Engine	68
4.2.2	Page 2 : Pitch/Gate et Amplitude Envelope.....	70
4.2.3	Page 3 : FX et Filter Settings	72
4.2.4	Page 4 : Modulation Envelope et Destination	73
4.2.5	Page 5 : LFO et Destination	75
4.2.6	Page 6 : Velocity Destination et Modwheel Destination.....	76
4.3	Les Sampler Parameters dans l'onglet Output (OUT) du Sound	78
4.3.1	Page 1 : Main, Aux 1 et Aux 2	78
4.3.2	Page 2 : options de Pre Mix	79
4.4	Sauvegardons un Sound.	80
4.5	Copier et coller les Sounds.....	81
4.6	Réinitialiser un Sound	82
4.7	Mute & Solo	83
4.8	Charger des fichiers REX	85
4.9	Options MIDI des Sounds	86
4.9.1	Sound MIDI Batch Setup	87
4.9.2	Sound MIDI Settings	88
4.9.3	Sortie MIDI depuis les Sounds.....	90

5	Créer des Groups	92
5.1	Les paramètres de l'onglet Source du Group.....	92
5.1.1	Page 1 : Voice Settings.....	92
5.1.2	Page 2 : Pitch & Swing.....	93
5.1.3	Page 3 : Macro Controls	94
5.2	Les paramètres de l'onglet Output du Group.....	98
5.2.1	Page 1 : Routing, Volume et Pan.....	98
5.2.2	Page 2 : Aux Pre et Post.....	99
5.3	Sauvegarder un Group	100
5.4	Copier et coller les Groups	100
5.5	Réinitialiser un Group	101
5.6	Nommer les Groups et les Sounds	102
5.7	Charger les Groups sans les Patterns.....	103
5.8	Importation des programmes MPC™ dans les Groups	104
5.8.1	Paramètres gérés dans les programmes MPC™	104
5.8.2	Importer les fichiers programmes MPC™	105
6	Travailler avec les Patterns (Contrôleur)	107
6.1	Créer des Patterns	107
6.1.1	Pattern Mode	107
6.1.2	Input Mode	109
6.1.3	Enregistrer les Pads	110
6.1.4	Le Metronome	110
6.1.5	Utiliser le Step Sequencer.....	111
6.1.6	Utiliser le Note Repeat	112
6.1.7	Utiliser le Piano Roll/Keyboard Mode	113
6.1.8	Enregistrer l'automatisation	114
6.1.9	Enregistrer l'automatisation dans le Step Sequencer	115
6.1.10	Step Grid, Pattern Length Grid et quantification.....	115

6.2	Éditer les Patterns	117
6.2.1	Sélectionner les notes et les événements	117
6.2.2	Effacer/supprimer	118
6.2.3	Copier/coller	118
6.2.4	Décaler (Nudge).....	119
6.2.5	Comparer (Compare/Split)	119
6.2.6	Transposer	119
7	Travailler avec les Patterns (logiciel).....	120
7.1	Le Pattern Editor	120
7.1.1	Sélectionner les Patterns et les Pattern Banks	121
7.1.2	Copier et coller les Patterns	122
7.1.3	Réinitialiser les Patterns	122
7.1.4	Sauvegarder les Patterns	123
7.2	Éditer les Patterns	123
7.2.1	Actions à la souris dans le Pattern Editor	124
7.2.2	Le Zoom Tool	124
7.2.3	Comparer (Compare/Split)	125
7.2.4	Le Piano Roll/Keyboard Editor.....	126
7.2.5	Enregistrer et éditer l'automatisation.....	127
7.2.6	Ajouter un Modulator.....	129
7.2.7	Step Grid, Pattern Length Grid et quantification	130
7.2.8	Exportation audio depuis les Patterns via glisser-déposer	134
7.2.9	Exportation MIDI depuis les Patterns via glisser-déposer	135
8	Les Effects de MASCHINE (FX).....	137
8.1	Dynamique.....	137
8.1.1	Compressor.....	137
8.1.2	Gate.....	139
8.1.3	Limiter	140
8.1.4	Maximizer	140

8.2	Filtrage.....	141
8.2.1	Filter	141
8.2.2	EQ.....	143
8.3	Modulation	144
8.3.1	Chorus	144
8.3.2	Flanger.....	145
8.3.3	FM	146
8.3.4	Freq Shifter.....	147
8.3.5	Phaser.....	148
8.4	Espace et réverbération	149
8.4.1	Ice.....	149
8.4.2	Metaverb	150
8.4.3	Reflex	151
8.4.4	Reverb	152
8.5	Délais.....	153
8.5.1	Beat Delay	153
8.5.2	Grain Delay	154
8.5.3	Grain Stretch.....	155
8.5.4	Resochord	156
8.6	Distorsions	157
8.6.1	Distorsions.....	157
8.6.2	Lofi.....	158
8.6.3	Saturator	159
9	Utiliser les FX.....	160
9.1	Ajouter des FX à un Sound.....	160
9.2	Ajouter des FX à un Group	163
9.3	Ajouter des FX au Master	165
9.4	Appliquer des FX à un instrument externe.....	167
9.5	Enregistrer l'automatisation des effets	169
9.6	Sauvegarder des FX Presets	169

9.7	Couper les effets	170
9.8	Créer un Send Effect	171
9.9	Créer un multi-effet.....	175
10	Créer un morceau avec les Scenes	177
10.1	Sélectionner une Scene.....	177
10.2	Créer et supprimer un Clip dans l'Arranger.....	178
10.3	Synchronisation des Scenes	180
10.4	Insérer et supprimer des Scenes.....	182
10.5	Copier et coller les Scenes.....	183
10.6	Utiliser le Loop Mode pour combiner les Scenes.....	184
10.7	Déclencher les Scenes via MIDI	185
11	Échantillonnage et assignation des Samples	187
11.1	Piloter l'échantillonnage depuis le Contrôleur.....	188
11.1.1	Enregistrer un Sample (Contrôleur)	188
11.1.2	Éditer un Sample (Contrôleur).....	190
11.1.3	Découper un Sample en tranches (Contrôleur)	192
11.1.4	Assigner un Sample (Contrôleur)	195
11.2	Piloter l'échantillonnage depuis le logiciel	197
11.2.1	Enregistrer un Sample (logiciel)	197
11.2.2	Éditer un Sample (logiciel)	200
11.2.3	Découper un Sample en tranches (logiciel)	203
11.2.4	Assigner un Sample (logiciel).....	209
12	La section Master	212
12.1	L'onglet Source (SRC) du Master	212
12.1.1	Page 1 : Master Mixer	212
12.1.2	Page 2 : Group Panning.....	213
12.2	L'onglet Output (OUT) du Master.....	214
13	Exporter l'audio	215
13.1	Export Audio	215

13.2	Save Project with Samples	217
14	Annexe A : Tableau des principales actions sur le MASCHINE Controller	219
14.1	Contrôles de base du séquenceur	219
14.2	Charger et sauvegarder	220
14.3	Opérations sur les Scenes	220
14.4	Opérations sur les Patterns	221
14.5	Édition de base	222
14.6	Opérations sur les Groups.....	223
14.7	Opérations sur les Sounds	224
14.8	Effets	225
14.9	Mute	225
14.10	Solo	226
14.11	Automation Lane	226
14.12	Échantillonnage de base.....	226
14.13	Fonctions secondaires des Pads	227
14.14	Raccourcis de navigation sur le MASCHINE Controller	228
14.15	Autres raccourcis sur le MASCHINE Controller.....	230
15	Annexe B : Raccourcis clavier	233
15.1	Affichages	233
15.2	Navigation (Focus)	234
15.3	Édition : Step Grid	235
15.4	Transport.....	236
16	Annexe C : Astuces pour le jeu en live	237
16.1	Préparatifs	237
16.1.1	Concentrez-vous sur le Contrôleur	237
16.1.2	Personnalisez les Pads sur votre Contrôleur	237
16.1.3	Vérifiez la consommation du processeur avant de jouer	237
16.1.4	Nommez vos Groups et vos Sounds	238

16.1.5	Pensez à utiliser un Limiter sur votre Master.....	238
16.1.6	Branchez vos autres appareils et synchronisez-les via MIDI Clock	238
16.1.7	Improvissez !	238
16.2	Techniques de base	239
16.2.1	Utilisez les Mute et les Solo	239
16.2.2	Utilisez le Scene Mode et la Scene Sync.....	239
16.2.3	Créez des variations de vos percussions dans le Step Sequencer	239
16.2.4	Utilisez le Note Repeat	239
16.2.5	Construisez vos propres Groups de multi-effets et automatisez-les	240
16.3	Astuces spéciales	240
16.3.1	Changez la longueur des Patterns pour créer des variations	240
16.3.2	Utilisez le Loop Mode pour boucler des Samples.....	240
16.3.3	Chargez de longs fichiers audio et jouez avec le point de départ.....	240
17	Index	241

1 Introduction

1.1 Bienvenue dans MASCHINE !

Merci d'avoir acheté MASCHINE !

MASCHINE est un studio de production rythmique qui implémente la méthode de travail des grooveboxes classiques, mais avec les avantages d'un système basé sur ordinateur. MASCHINE est idéal pour faire de la musique en live ainsi qu'en studio. Il bénéficie à la fois des aspects pratiques d'un instrument dédié, le MASCHINE Controller, et des fonctions d'édition avancées du logiciel MASCHINE.

La création de beats sur ordinateur est souvent bien peu intuitive, mais l'utilisation du MASCHINE Controller la rend simple et amusante. Vous pouvez jouer librement sur les Pads ou encore utiliser la fonction Note Repeat pour vos improvisations. Vous pouvez également utiliser le Step Sequencer pour construire vos beats, comme sur les boîtes à rythme classiques.

Vous pouvez l'intégrer à tout séquenceur gérant l'un des formats VST, Audio Units ou RTAS, ce qui vous permet de profiter de ses capacités dans quasiment n'importe quelle configuration logicielle ; vous pouvez également l'utiliser en application autonome. Vous pouvez échantillonner vos propres samples, découper des boucles en tranches (slicing) et les réarranger facilement.

En outre, MASCHINE vous propose de multiples possibilités pour manipuler vos sons, via les effets internes et d'autres fonctions de modelage sonore. Vous pouvez également contrôler vos appareils MIDI externes et les logiciels MIDI de tierces parties depuis le MASCHINE Controller et personnaliser les fonctions des Pads, des Encodeurs et des Boutons selon vos besoins, grâce à l'application Controller Editor incluse. Ceci s'applique au plug-in comme à la version autonome.

Nous espérons que vous apprécierez autant que nous cet outil fantastique ! Entrons maintenant dans le vif du sujet.

– L'équipe MASCHINE de Native Instruments

1.2 À propos de ce manuel

Cette section explicite les symboles et les styles de texte utilisés tout au long de ce manuel.

Paragraphe spéciaux

Le manuel utilise des paragraphes spéciaux pour mentionner des points particuliers ou vous avertir de dangers potentiels. Les icônes introduisant ces paragraphes vous permettent de reconnaître le type d'information qu'ils contiennent :



Le point d'exclamation indique des instructions et conseils supplémentaires. Lorsque vous voyez ce symbole, lisez la note attentivement !



La petite ampoule introduit des informations supplémentaires utiles. Ces informations vous aideront souvent à effectuer une tâche plus facilement, mais elles ne s'appliquent pas toujours à votre configuration ou à votre système d'exploitation.

Formats spéciaux

Dans ce manuel, certains éléments textuels ont un format différent. Cette mise en forme distincte vous permet de reconnaître ces éléments en un coup d'œil :

- **Contrôleur** et **Logiciel** : la plupart des fonctions de MASCHINE sont accessibles à la fois depuis le MASCHINE Controller et depuis l'interface du logiciel MASCHINE. Si les sections correspondantes ne sont pas séparées, les instructions pour le MASCHINE Controller sont indiquées par un en-tête orange, tandis que celles pour le logiciel sont indiquées par un label bleu.
- *Élément de menu* : les entrées des menus de MASCHINE sont imprimés en *italique*.
- ÉLÉMENT DE L'INTERFACE GRAPHIQUE : les éléments de l'interface graphique (GUI) de MASCHINE sont imprimés en PETITES CAPITALES. Vous remarquerez que ce style est utilisé pour tous les noms des curseurs, boutons et autres éléments qui vous permettent d'interagir avec le logiciel MASCHINE, mais pas pour les noms des éléments de contrôle du MASCHINE Controller (Encodeurs, Pads, etc.).

1.3 Autre documentation

Vous avez sous les yeux le Manuel de Référence de MASCHINE, qui traite de tous les aspects et fonctionnalités du MASCHINE Controller et du logiciel MASCHINE de manière détaillée. Si vous souhaitez commencer rapidement sans plonger trop profondément dans les particularités du système, nous vous conseillons de lire le « Manuel de Prise en Main » imprimé, inclus dans la boîte, qui vous donnera un aperçu des principales fonctions de MASCHINE.

Ce Manuel de Référence de MASCHINE est disponible via l'application Service Center de Native Instruments. Vous pouvez également télécharger le Manuel de Référence via l'Update Manager sur le site web de Native Instruments :

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

Vous pouvez utiliser le MASCHINE Controller pour piloter des logiciels MIDI de tierces parties ou des appareils MIDI externes. Pour plus d'informations sur ces fonctions, veuillez vous référer au manuel du Controller Editor, situé dans le dossier Documentation à l'intérieur du dossier d'installation du Controller Editor.

1.4 Avant de commencer – Remarques importantes

Cette section contient d'importantes remarques de sécurité et de maintenance ainsi que des informations générales concernant le boîtier du MASCHINE Controller. Veuillez lire la suite attentivement.

1.4.1 Emplacement de la plaque signalétique

La plaque signalétique est située sur la face inférieure du MASCHINE Controller. Elle comporte le nom de modèle du produit ainsi que des informations techniques.

1.4.2 Numéros de série

MASCHINE possède deux numéros de série. Le numéro de série du MASCHINE Controller se trouve sur la face inférieure du boîtier. Le numéro de série du logiciel MASCHINE se situe sur la pochette du CD d'installation.

1.4.3 Utilisation du boîtier en toute sécurité

Avant d'utiliser cet appareil, il est important de lire attentivement les instructions ci-dessous. Elles vous fournissent les informations nécessaires à la mise en place et à l'utilisation du MASCHINE Controller.

Avertissement

N'ouvrez pas le MASCHINE Controller, ne tentez pas de le démonter ni de modifier quoi que ce soit de son matériel interne ! Le MASCHINE Controller ne contient aucune pièce remplaçable ou réparable par l'utilisateur ou l'utilisatrice. S'il semble mal fonctionner, arrêtez immédiatement de l'utiliser et faites-le vérifier par une personne qualifiée.

Recommandations

Pour vous assurer que le MASCHINE Controller ou tout autre matériel connecté à celui-ci ne soit pas endommagé lors de son utilisation ou de son entretien, il est important que vous respectiez les instructions suivantes :

- N'exposez pas l'appareil à la pluie et ne l'utilisez pas près de l'eau ni dans une atmosphère trop humide.
- Assurez-vous qu'aucun liquide ni aucune autre matière ne pénètre dans l'appareil.
- N'utilisez et ne stockez jamais l'appareil dans des endroits sujets à des températures élevées (par exemple à la lumière du soleil dans un véhicule fermé ou près d'un radiateur) ou à de fortes vibrations.
- Ne placez pas le MASCHINE Controller dans une position instable pouvant entraîner sa chute accidentelle.
- Avant de connecter le boîtier à d'autres appareils électroniques, coupez l'alimentation de tous les appareils.

- Avant d'allumer ou d'éteindre l'un des appareils, ramenez tous les niveaux de volume à leur valeur minimale. Augmentez progressivement les contrôles de volume tout en jouant sur les instruments connectés pour ajuster le niveau d'écoute désiré.
- Avant de déplacer le MASCHINE Controller, débranchez tous les câbles qui lui sont connectés.
- N'exercez pas de pression démesurée sur les boutons, les curseurs, les interrupteurs ou les connecteurs si l'un d'eux semble mal fonctionner. Arrêtez immédiatement de l'utiliser et faites-le vérifier par une personne qualifiée.
- Lorsque vous nettoyez le MASCHINE Controller, utilisez un tissu doux et sec. N'utilisez jamais de diluant, solvant, liquide de nettoyage ni lingette de nettoyage imprégnée de produits chimiques.

1.4.4 Instructions pour le traitement des déchets

Si ce produit venait à être définitivement endommagé ou si vous désirez vous en débarrasser, veuillez observer la réglementation en vigueur dans votre pays concernant le traitement des déchets électroniques.

1.4.5 Spécifications sujettes à changement

Les informations contenues dans ce manuel sont réputées correctes à la date d'impression ou de mise en ligne. Cependant, Native Instruments se réserve le droit de modifier les spécifications à tout moment et sans préavis ni obligation de mettre à jour les appareils existants.

1.4.6 Dépôt légal

© Native Instruments GmbH 2010.

Cette publication ne peut être reproduite en tout ou en partie, résumée, transmise, transcrite, enregistrée dans un système d'indexation ni traduite dans une autre langue, sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit, sans l'autorisation écrite préalable de Native Instruments GmbH.

1.4.7 Avis de non-responsabilité

Native Instruments GmbH ne peut être tenue responsable des dégâts ou des pertes de données causés par une mauvaise utilisation ou une modification du MASCHINE Controller.

1.5 Installation de MASCHINE

Ce chapitre vous guide pas à pas dans la procédure d'installation de MASCHINE. L'installation inclut tous les composants de MASCHINE : l'application MASCHINE, le pilote du MASCHINE Controller, la Library (bibliothèque de sons) et l'application Controller Editor.

1.5.1 Configuration requise

Windows® 7/Vista/XP, Pentium®/Athlon® 2 GHz, 2 Go RAM

Mac OS® 10.5, Intel® Core™ Duo 2 GHz, 2 Go RAM

Port USB 2.0, lecteur DVD, 5 Go d'espace libre sur le disque dur pour une installation complète

1.5.2 Installation de MASCHINE sur Windows® XP et Windows® Vista



Vérifiez que votre MASCHINE Controller n'est PAS connecté pendant la procédure d'installation.

1. Insérez le DVD d'installation spécifique à Windows® dans le lecteur optique de votre ordinateur.
2. Avec l'Explorateur de Windows®, naviguez jusqu'au contenu du DVD.
3. Double-cliquez sur le fichier de l'installateur intitulé « MASCHINE Setup.exe ».
4. Cliquez sur « Next ».
5. Pour continuer, vous devez d'abord accepter l'accord de licence. Après l'avoir lu, cochez la case de confirmation puis cliquez sur “Next”.

6. Pour effectuer une installation complète, laissez l'option *Complete* cochée et cliquez sur « Next ». Pour désélectionner certains composants ou bien pour installer l'application MASCHINE ou la Library (bibliothèque de sons) à un autre emplacement, choisissez *Custom*. Cliquez ensuite sur "Next". Sur la page suivante, choisissez les dossiers de destination de l'installation. Si vous souhaitez utiliser les chemins proposés par défaut, cliquez simplement sur « Next ». Si vous souhaitez sélectionner un chemin différent pour l'un des composants de MASCHINE, cliquez sur « Change... » et naviguez jusqu'au dossier où vous souhaitez installer l'application ou la bibliothèque. Cliquez ensuite sur "Next".
7. Le programme d'installation vous guide tout au long de la procédure d'installation. Suivez les instructions à l'écran.
8. Une fois l'installation effectuée avec succès, cliquez sur « Finish ».
9. Pour installer le pilote matériel du MASCHINE Controller, connectez le MASCHINE Controller à votre ordinateur. Sur Windows® Vista, l'installation du pilote s'achève automatiquement.
10. Sur Windows® XP, une boîte de dialogue apparaît pour vous demander si vous souhaitez rechercher les pilotes. Sélectionnez *Non, pas cette fois* puis cliquez sur « Suivant ».



Si un message d'avertissement à propos du « test permettant d'obtenir le logo Windows® » apparaît, cliquez sur « Continuer » pour poursuivre.

11. Dans la fenêtre suivante, sélectionnez *Installer le logiciel automatiquement* puis cliquez sur « Suivant ».
12. L'installation du pilote matériel du MASCHINE Controller s'achève. La même procédure est alors relancée pour l'installation du pilote USB du MASCHINE Controller.

1.5.3 Installation du logiciel MASCHINE sous Mac OS® X

1. Placez le DVD d'installation dans le lecteur optique de votre ordinateur. Son icône apparaît alors dans le Finder de Mac OS® X.
2. Connectez le MASCHINE Controller via le câble USB.



Si vous souhaitez connecter le MASCHINE Controller à un répartiteur USB (un « hub ») plutôt qu'à l'un des ports internes de votre ordinateur, assurez-vous que le répartiteur dispose de sa propre alimentation électrique – le MASCHINE Controller ne fonctionnera pas sur un hub USB passif (alimenté par le bus USB).

3. Double-cliquez sur l'icône du DVD de MASCHINE pour afficher son contenu.
4. Double-cliquez sur le fichier de l'installateur intitulé *MASCHINE*.
5. Cliquez sur « Continue » pour poursuivre.
6. Pour continuer, vous devez d'abord accepter l'accord de licence. Après avoir lu l'accord de licence, cliquez sur « Continue » puis sur « Agree ».
7. Sélectionnez le disque dur sur lequel vous souhaitez installer MASCHINE. Veuillez noter que vous ne pouvez installer MASCHINE que sur les disques durs comportant une version de Mac OS® X remplissant les conditions minimales requises. Les disques durs avec une version trop ancienne de Mac OS® X sont marqués d'un symbole Stop rouge et vous ne pouvez pas les sélectionner comme destination de l'installation.
8. Cliquez sur « Continuer ».
9. Sélectionnez les éléments que vous souhaitez installer (nous vous recommandons d'installer tous les éléments, mais si vous savez qu'un élément vous est inutile, décochez sa case).
10. Si vous voulez installer le contenu de la Library de MASCHINE (la bibliothèque de sons) à un emplacement différent, par exemple sur un disque dur externe, cliquez sur l'icône de dossier dans la colonne *Location* ; ceci ouvre une boîte de dialogue qui vous permet de spécifier une autre destination.



Vous ne pouvez pas désélectionner l'application Service Center, car elle est nécessaire à l'activation du logiciel MASCHINE.

11. Cliquez sur « Install » pour poursuivre. Le programme d'installation vous guide tout au long de la procédure d'installation. Suivez les instructions à l'écran.
12. Pour achever l'installation du pilote matériel du MASCHINE Controller, redémarrez maintenant votre ordinateur.

1.5.4 Activation de MASCHINE

Lorsque vous lancez MASCHINE pour la première fois, un message vous demande d'activer MASCHINE grâce au Service Center. Pour toute information à ce sujet, veuillez vous référer au Guide d'Installation du Service Center livré avec votre produit.

La documentation complète du Service Center se trouve à l'emplacement suivant :

- Windows® : \Program Files\Native Instruments\Service Center\Documentation
- Mac OS® X : /Applications/Service Center/Documentation

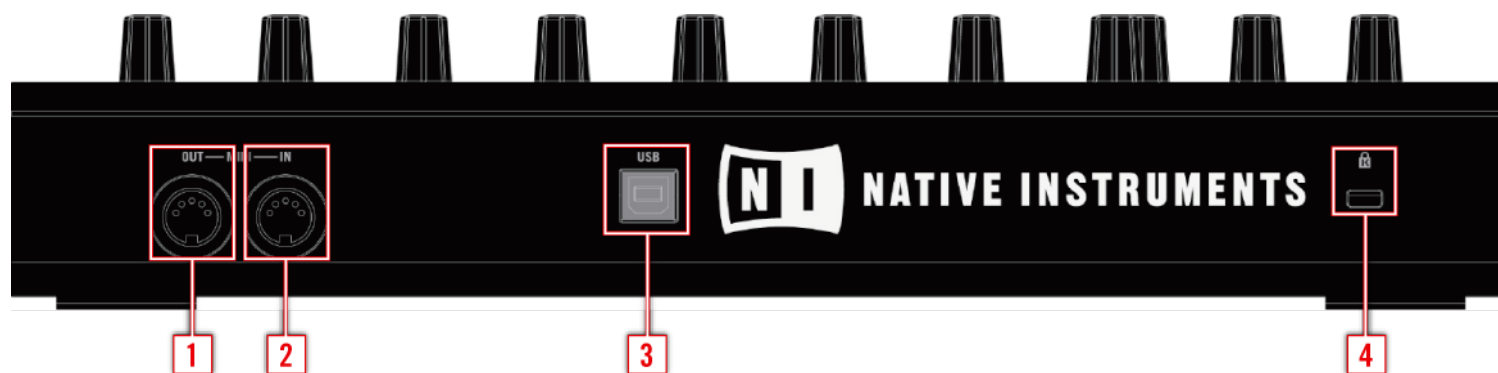
1.5.5 Connexion du MASCHINE Controller

Branchez le câble USB (inclus dans la boîte) sur la prise USB à l'arrière du MASCHINE Controller, puis branchez l'autre extrémité du câble à l'un des ports USB de votre ordinateur.



Si vous souhaitez connecter le MASCHINE Controller à un répartiteur USB (un « hub ») plutôt qu'à l'un des ports internes de votre ordinateur, assurez-vous que le répartiteur dispose de sa propre alimentation électrique – le MASCHINE Controller ne fonctionnera pas sur un hub USB passif (alimenté par le bus USB).

Si vous disposez d'autres équipements MIDI tels que des synthétiseurs, des claviers, des boîtes à rythme ou autres samplers, vous pouvez les connecter aux ports MIDI In et MIDI Out de votre MASCHINE Controller.

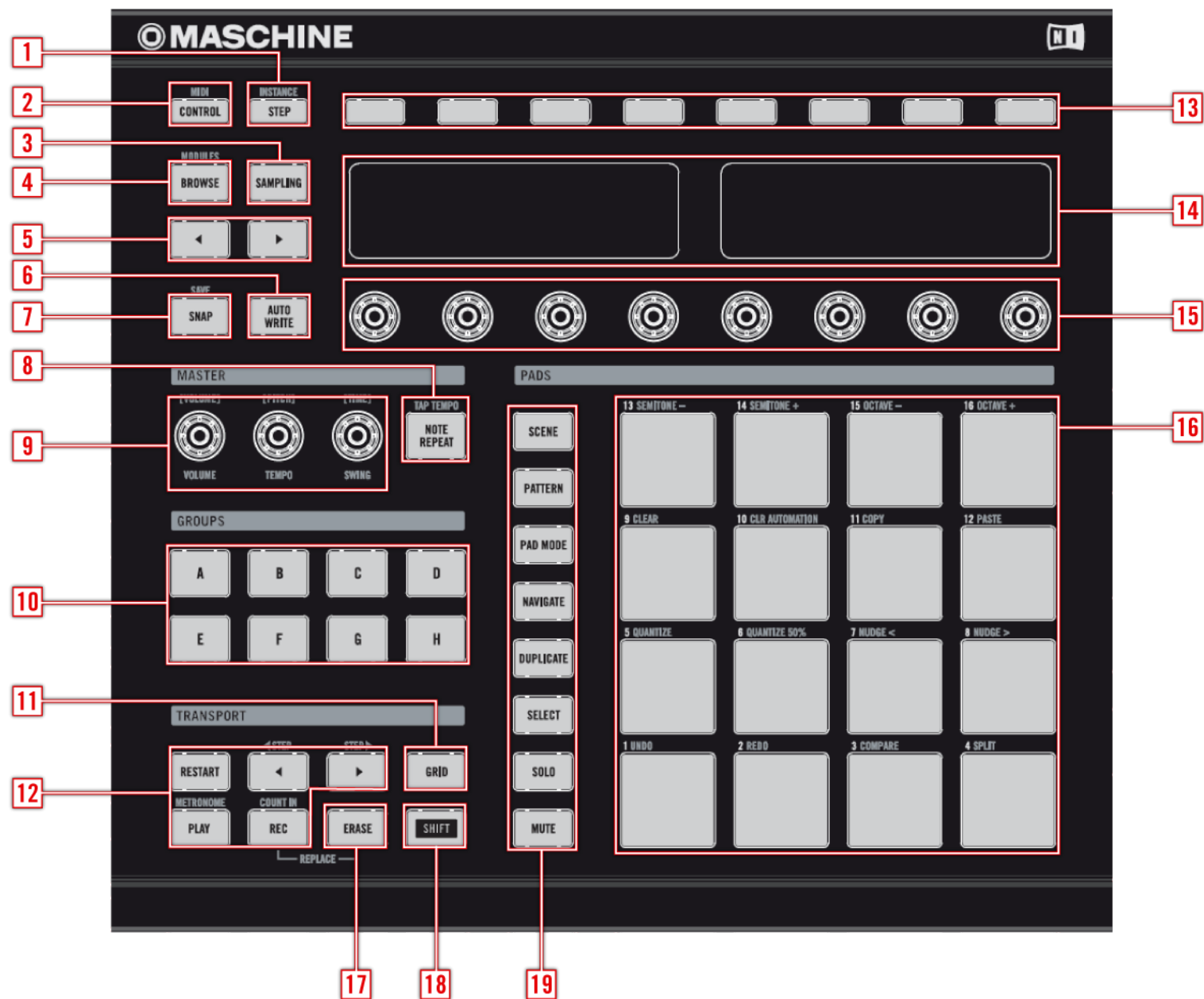


MASCHINE Controller, panneau arrière

- 1 port MIDI Out
- 2 port MIDI In
- 3 port USB pour la connexion à votre ordinateur
- 4 emplacement Kensington Lock pour attacher votre MASCHINE Controller à quelque chose de fixe

1.6 MASCHINE Controller : vue d'ensemble

Cette section vous présente les différents éléments du MASCHINE Controller. Quasiment toutes les fonctions sont disponibles sur les deux interfaces : vous pouvez y accéder du côté matériel comme du côté logiciel. Si vous cherchez le nom d'un élément particulier de l'interface, vous pouvez revenir à tout moment à cette section pour vous rafraîchir la mémoire !



Le MASCHINE Controller.

- 1 Bouton STEP MODE / INSTANCE
- 2 Bouton CONTROL MODE / MIDI
- 3 Bouton SAMPLING
- 4 Bouton BROWSE / MODULES
- 5 Page Buttons

- 6 Bouton AUTO WRITE (F2)
- 7 Bouton SNAP / SAVE (F1)
- 8 Bouton NOTE REPEAT / TAP TEMPO
- 9 Master Encoders : VOLUME, TEMPO et SWING
- 10 A-H: Group Buttons
- 11 Bouton GRID
- 12 Transport Buttons
- 13 Boutons 1-8
- 14 Displays
- 15 Knobs 1-8
- 16 Pads
- 17 Bouton ERASE
- 18 Bouton SHIFT
- 19 Boutons Modifiers



Si vous possédez un MASCHINE Controller plus ancien, certains de ses boutons peuvent avoir un nom différent. Dans ce document, nous utiliserons les nouveaux noms, suivis si nécessaire des anciens entre parenthèses.

1.7 Logiciel MASCHINE : vue d'ensemble

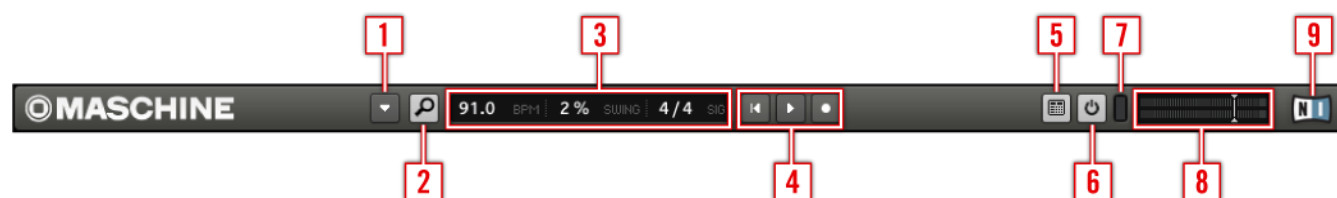
Cette section vous présente les éléments de l'interface graphique du logiciel MASCHINE. Comme mentionné précédemment dans la section présentant les éléments du MASCHINE Controller, vous pouvez accéder à quasiment toutes les fonctions de MASCHINE depuis le MASCHINE Controller comme depuis le logiciel. Si vous cherchez le nom d'un élément particulier de l'interface, vous pouvez revenir à tout moment à cette section pour vous rafraîchir la mémoire !



Le logiciel MASCHINE.

- 1 Header
- 2 Browser
- 3 Arranger
- 4 Control Area
- 5 Pattern Editor

1.7.1 Le Header



- 1 Bouton Menu
- 2 Bouton Browser
- 3 Display Area
- 4 Transport Controls
- 5 Bouton Connect
- 6 Bouton Audio Engine
- 7 Indicateur CPU
- 8 Volume Control
- 9 Logo NI

1.7.2 L'Arranger



- 1 Play Mode Controls
- 2 Group Slots
- 3 Arranger Timeline
- 4 Clip Area

1.7.3 Le Browser



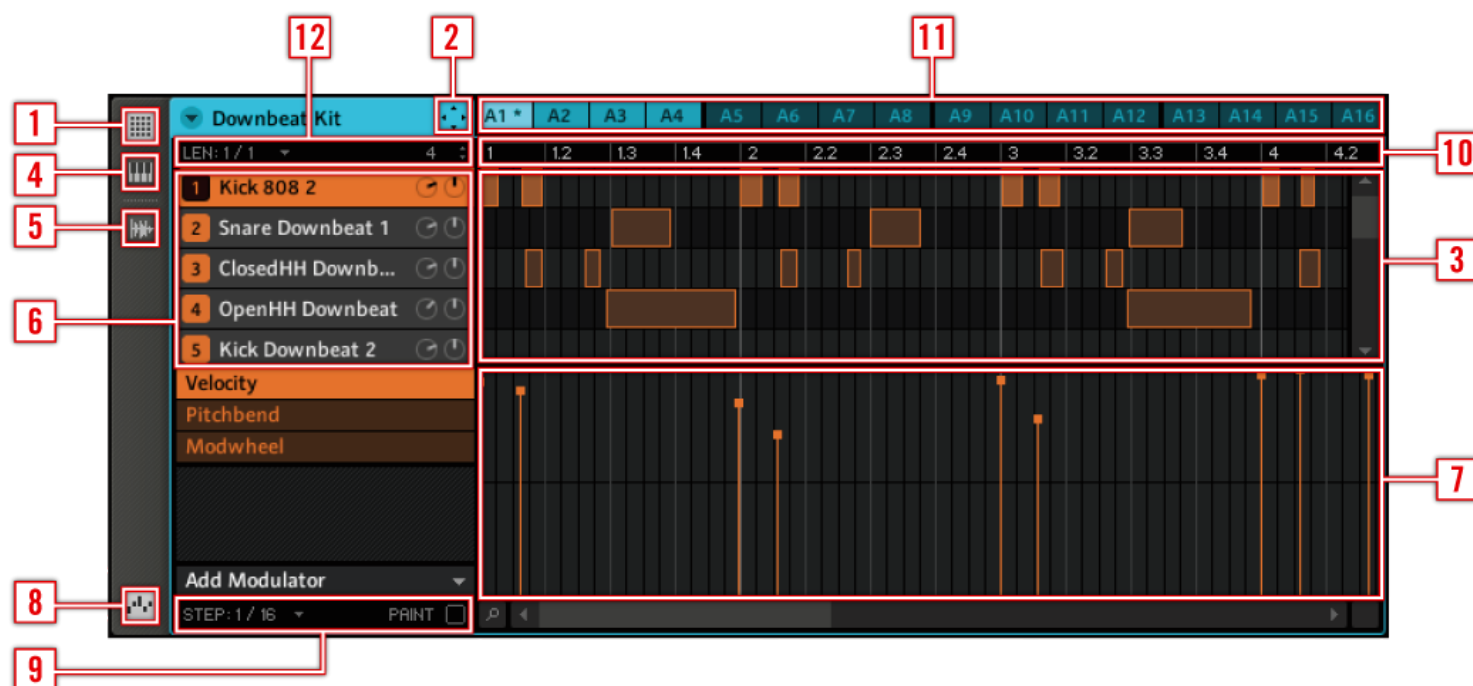
- 1 Browser Mode Selector
- 2 File Type Selector
- 3 Tag Filter
- 4 Text Search Field
- 5 Search Result List
- 6 Tag Editor
- 7 Audition Controls

1.7.4 La Control Area



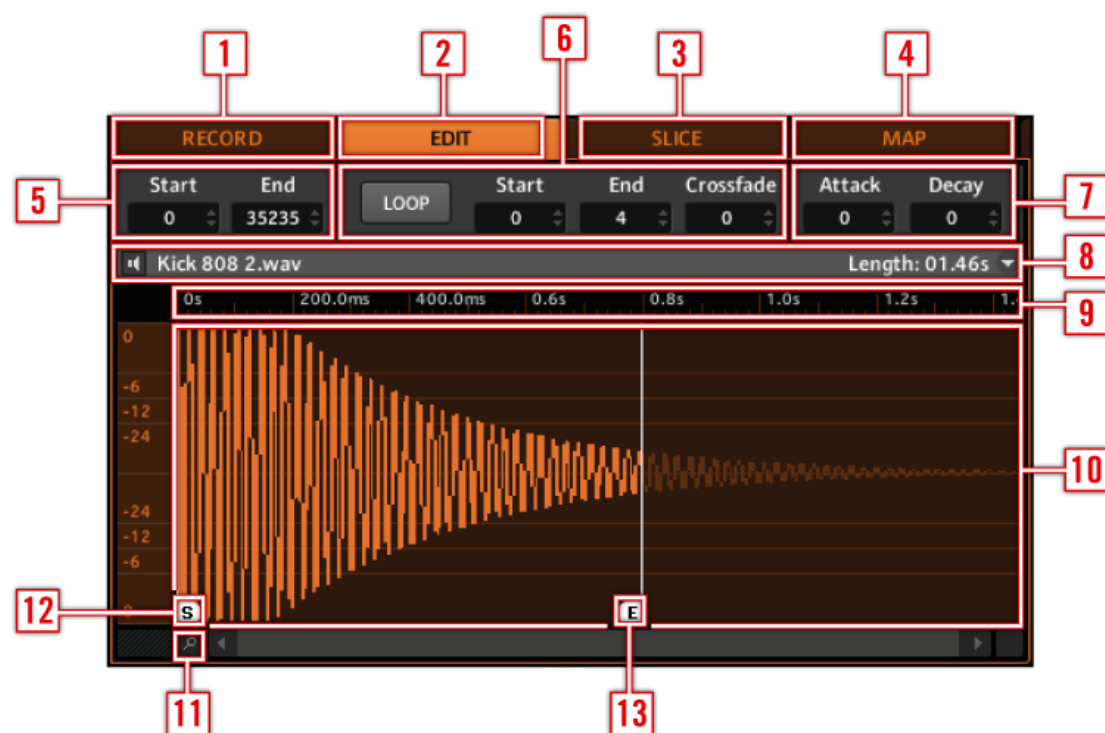
- 1 Onglet Master
- 2 Onglet Group
- 3 Onglet Sound
- 4 Onglet Source
- 5 Onglet FX1
- 6 Onglet FX2
- 7 Onglet Output
- 8 Quick Browse Area
- 9 Page Selector
- 10 Parameter Pages, selon l'onglet et la page sélectionnés

1.7.5 Le Pattern Editor



- 1 Interrupteur Step Editor View
- 2 Icône du Dragger
- 3 Step Editor
- 4 Interrupteur Piano Roll/Keyboard View
- 5 Interrupteur Sampling View
- 6 Sound Slots
- 7 Automation Lane
- 8 Interrupteur Automation View
- 9 Edit ConPattern Timeline
- 10 Pattern Slots
- 11 Pattern Length Controls

1.7.6 La Sampling Area



- 1 Onglet Record
- 2 Onglet Edit
- 3 Onglet Slice
- 4 Onglet Mapping
- 5 Trim Controls
- 6 Sample Loop Controls
- 7 Zone Envelope Controls
- 8 Info Bar
- 9 Sample Timeline
- 10 Sample View
- 11 Zoom Tool
- 12 Start Marker
- 13 End Marker

2 Concepts de base

Ce chapitre présente les principaux éléments de MASCHINE, leur terminologie ainsi que leurs liens mutuels. Vous y apprendrez également comment connecter votre interface audio et vos périphériques MIDI. Pensez également à regarder le tutoriel vidéo qui introduit ces concepts de base, intitulé « Overview » (disponible sur le site web de Native Instruments à l'adresse <http://www.native-instruments.com>).

2.1 Noms et concepts que vous devez connaître

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

Browser

Le Browser (en français « navigateur ») est l'interface permettant d'accéder à tous les éléments de vos Projects MASCHINE : Projects, Groups, Sounds, Samples, Patterns et FX Presets. Chacun d'eux peut être enregistré et étiqueté via des « tags », autrement dit classé dans des catégories qui permettront de le retrouver rapidement. La Factory Library (bibliothèque d'usine) de MASCHINE est déjà entièrement catégorisée, et vous pouvez importer vos propres samples dans la Library et les étiqueter. Pour en savoir plus sur le Browser, veuillez vous référer au chapitre 3 « Browser ».

Projects

Un Project contient toutes les données nécessaires à un Song (morceau) : jusqu'à huit Groups avec leurs Patterns, 64 Scenes et tous leurs réglages, leur automatisation, leurs effets, leurs routages, leurs Sounds et autres Samples. C'est une sorte d'instantané de l'état global de MASCHINE. Vous trouverez plus d'informations à ce sujet dans le chapitre 3 « Browser ».

Sounds

Un Sound peut contenir soit un Sample unique, soit plusieurs Samples répartis sur le clavier. Les Sounds sont organisés en Groups (cf. ci-dessous). Deux effets insert et six pages de paramètres sont disponibles pour chaque Sound. Chaque Sound du Group actuellement sélectionné est assigné à l'un des 16 Pads du MASCHINE Controller ; vous pouvez les déclencher en frappant sur les Pads. Veuillez vous reporter au chapitre 4 « Créer des Sounds » pour plus d'informations sur les Sounds.

Groups

Un Group contient 16 Sound Slots, chacun d'eux pouvant contenir un Sound. Vous pouvez lui assigner jusqu'à deux Insert FX et 64 Patterns, organisés en quatre Banks. Veuillez vous reporter au chapitre 5 « Créer des Groups » pour plus d'informations sur les Groups.

Patterns

Un Pattern (en français « motif ») est une séquence qui joue des Sounds du Group actuel. Un Pattern est donc généralement lié à un Group puisqu'il en fait partie ; cependant, vous pouvez également l'enregistrer indépendamment du Group. Ceci est utile si vous voulez essayer différents kits de batterie avec le même Pattern ou bien différents Sounds avec une mélodie donnée. Vous trouverez plus d'informations sur les Patterns aux chapitres 6 « Travailler avec les Patterns (Contrôleur) » et 7 « Travailler avec les Patterns (logiciel) ».

Scenes

Une Scene (en français « scène ») est une combinaison de différents Groups et de leurs Patterns associés. Les Scenes servent à enchaîner les Patterns pour construire un arrangement complet, ou bien pour déclencher différentes parties d'un morceau lorsque vous jouez en live. Vous trouverez plus d'informations sur les Scenes au chapitre 10 « Créer un morceau avec les Scenes ».

Effects (FX)

MASCHINE est livré avec 22 Effets différents, appelés FX dans la terminologie de MASCHINE. Deux d'entre eux peuvent être appliqués directement comme effets inserts à chaque Group, à chaque Sound ou au Master. Le système de routage vous permet également de créer des effets send et des multi-effets. Vous pouvez également enregistrer les modulations des paramètres des effets. Pour plus d'infos, veuillez vous référer au chapitre 9 « Utiliser les FX ».

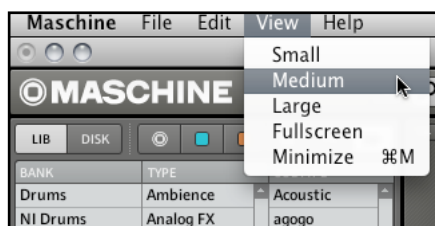
Master

C'est là que tous les signaux audio provenant de chacun des Groups et Sounds se rejoignent et sont mixés. Le bus Master peut également héberger lui-même deux Insert FX. Vous trouverez plus d'informations sur la section Master dans le chapitre 12 « La section Master ».

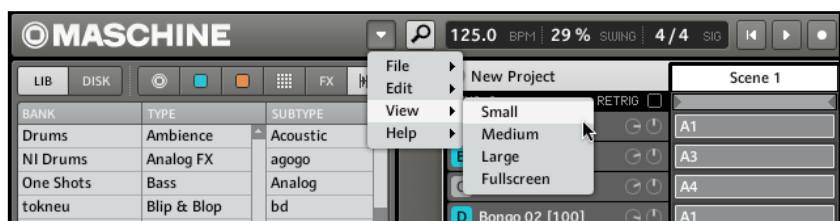
2.2 Opérations de base

2.2.1 Changer d'affichage

Dans le Main Menu et dans le Plug-in Menu, vous pouvez choisir parmi quatre tailles d'affichage pour l'interface graphique de MASCHINE :



L'entrée View du Main Menu (ici sur Mac OS® X).



L'entrée View dans le Plug-in Menu

L'affichage plein écran (Fullscreen View) est également accessible depuis votre clavier d'ordinateur en appuyant sur la touche de fonction F5.

2.2.2 Afficher et masquer les zones de l'interface

Dans l'interface graphique, vous pouvez masquer ou réduire un certain nombre de zones afin d'avoir une meilleure vue d'ensemble sur votre écran. Ceci peut être pratique si vous avez un petit écran, ou si vous souhaitez vous concentrer sur un élément particulier sans être distrait(e) par les autres. Vous pouvez le faire depuis le MASCHINE Controller comme depuis le logiciel, ceci n'affectant toutefois que l'affichage sur votre écran d'ordinateur.

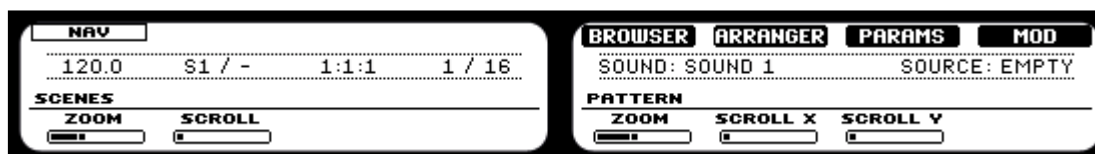
Afficher et masquer le Browser

Matériel

- Appuyez sur NAVIGATE et maintenez le bouton enfoncé ; appuyez alors sur le Bouton 5 pour masquer le Browser.



Pour afficher à nouveau le Browser, appuyez à nouveau sur le Bouton 5.



L'écran Navigate sur les Left Display et Right Display du MASCHINE Controller.

Logiciel

- Pour afficher ou masquer le Browser, cliquez sur le bouton Browser (avec la petite loupe) dans le Header.



Le bouton Browser dans le Header.

Minimiser l'Arranger

Matériel

- Appuyez sur NAVIGATE et maintenez le bouton enfoncé ; appuyez alors sur le Bouton 6 pour minimiser l'Arranger sur le Group Slot actuellement sélectionné, et sur le même bouton pour afficher à nouveau tous les Group Slots.

Logiciel

- Cliquez sur le bouton Minimize (la petite flèche) sur la gauche de l'Arranger pour réduire l'Arranger au Group Slot actuellement sélectionné, et appuyez à nouveau sur cette flèche pour afficher à nouveau tous les Group Slots.



L'Arranger minimisé affichant uniquement le Group Slot sélectionné.

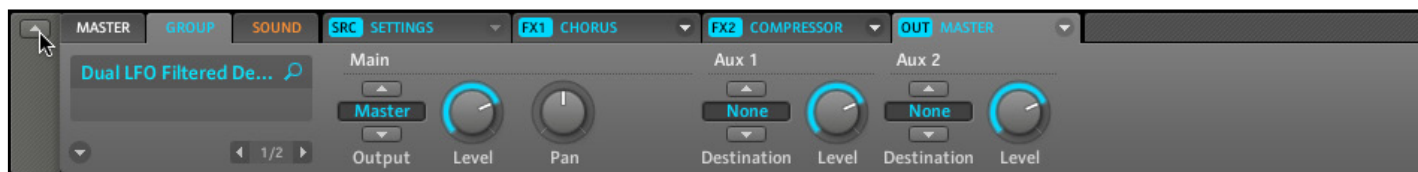
Masquer les Parameter Pages dans la Control Area

Matériel

- Appuyez sur NAVIGATE puis sur le Bouton 7 pour afficher ou masquer les Parameter Pages dans la Control Area.

Logiciel

- Cliquez sur le bouton Minimize (la petite flèche) sur la gauche de la Control Area pour afficher ou masquer les Parameter Pages dans la Control Area.



La Control Area en pleine taille.

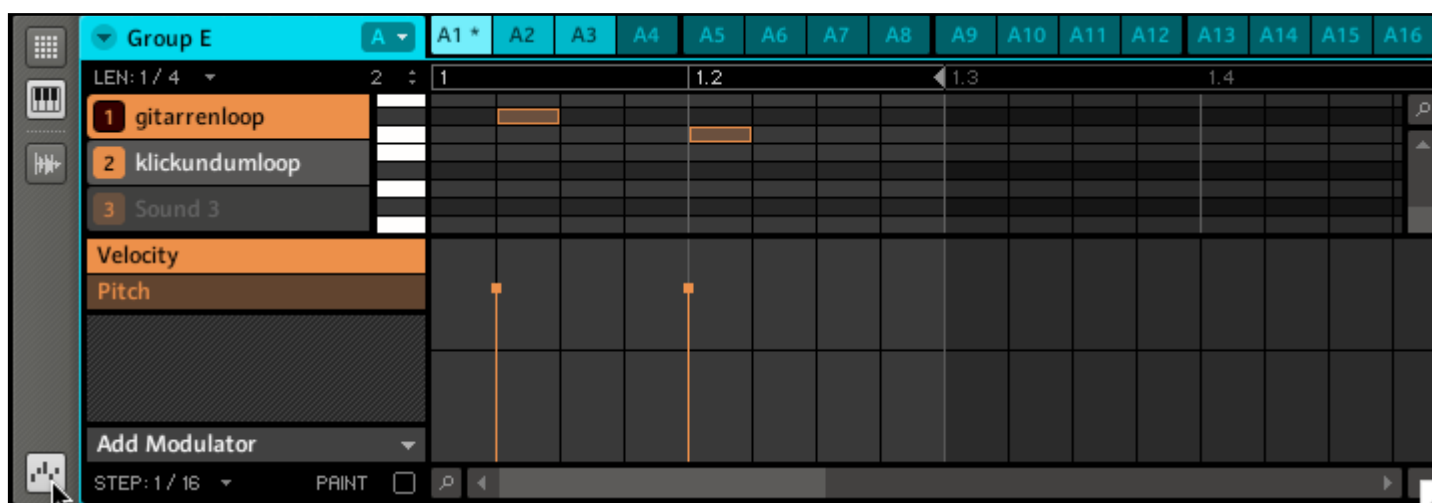
Masquer la Modulation Lane

Matériel

- Appuyez sur NAVIGATE puis sur le Bouton 8 pour afficher ou masquer la Modulation Lane.

Logiciel

- Cliquez sur l'Automation View Switch à gauche de la Modulation Lane pour afficher ou masquer celle-ci.



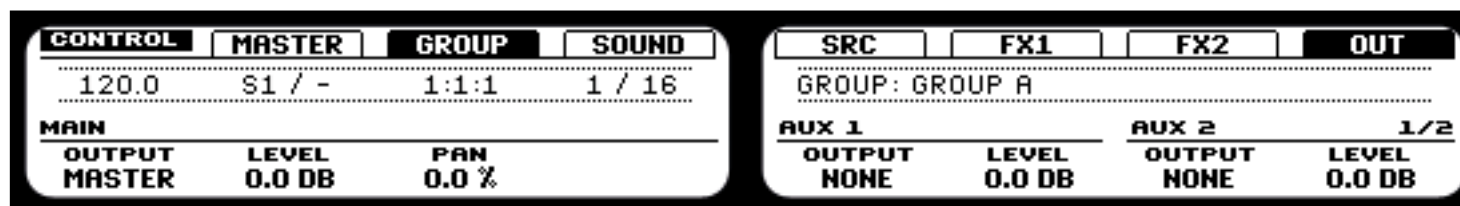
L'Automation View Switch

2.2.3 Naviguer dans les Parameter Pages de la Control Area

Dans certains contextes, la Control Area contient plus de paramètres que ce que les écrans ne peuvent afficher. On peut citer comme exemple l'onglet Output des Groups ou encore l'onglet Source des Sounds lorsque ceux-ci sont en mode Sampler. Dans ces cas, les paramètres sont répartis sur plusieurs Parameter Pages que vous pouvez parcourir aisément depuis le contrôleur comme depuis le logiciel.

Matériel

Sur le MASCHINE Controller, vous pouvez utiliser les Page Buttons pour naviguer parmi les Parameter Pages. La présence de plusieurs pages est indiquée sur la droite du Right Display de la manière suivante :



L'affichage des Pages disponibles pour l'onglet Output d'un Group.

En outre, si une autre Page est disponible à gauche ou à droite de la Page actuelle, le Page Button correspondant s'allume sur votre Contrôleur.

Logiciel

Dans le logiciel, cliquez sur le Page Selector pour naviguer parmi les Pages :



Le Page Selector dans la Control Area : ici, la première Page de l'onglet Source du Master.

2.2.4 Undo et Redo

Les fonctions Undo (annuler) et Redo (répéter) sont utiles pour annuler les opérations que vous avez effectuées ou pour comparer deux versions avant et après une modification (cf. également les fonctions Compare/Split expliquées aux sections 6.2.5 « Comparer (Compare/Split) » pour le Contrôleur et 7.2.3 « Comparer (Compare/Split) » pour le logiciel). Dans MASCHINE, vous pouvez annuler tout ce que vous avez fait depuis que vous avez chargé ou créé le Project.



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

Matériel

- Sur le Contrôleur, la fonction Undo s'applique en maintenant le bouton SHIFT enfoncé et en appuyant sur le Pad 1. Pour appliquer la fonction Redo, maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur le Pad 2.

Logiciel

Dans le logiciel, utilisez les raccourcis clavier classiques pour les fonctions Annuler et Répéter. Pour l'annulation, appuyez sur Ctrl-Z (Command-Z sur Mac OS® X). Pour la répétition, appuyez sur Ctrl-Y (Command-Y sur Mac OS® X).

2.3 Mode autonome et mode plug-in

Vous pouvez faire fonctionner MASCHINE en application autonome ou bien l'intégrer à votre station de travail audionumérique préférée sous la forme d'un plug-in. MASCHINE est disponible aux formats de plug-ins VST®, Audio Unit® et RTAS®. Pour plus d'informations sur la compatibilité des plug-ins et pour une description détaillée de leur utilisation dans votre application hôte, veuillez vous référer à la documentation livrée avec celle-ci. Si vous n'avez pas installé les plug-ins lors de l'installation du logiciel MASCHINE, veuillez consulter la section 1.5 « Installation de MASCHINE » pour savoir comment les ajouter.

2.3.1 Différences entre les modes autonome et plug-in

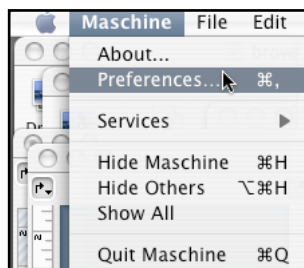
Lorsque vous utilisez MASCHINE en plug-in dans une application hôte (par exemple dans un séquenceur comme Cubase® ou Pro Tools®), vous pouvez ouvrir plusieurs instances de MASCHINE. En fait, la seule limite au nombre d'instances de MASCHINE que vous pouvez charger est la puissance de votre processeur et les capacités de gestion de votre application hôte qui en découlent. Contrairement à l'application autonome, les instances du plug-in sont en permanence synchronisées à l'hôte. En mode plug-in, vous pouvez également envoyer des messages MIDI Program Change depuis votre hôte pour changer de Scene ou enregistrer l'automatisation via les Macro Controls dans MASCHINE. Pour en savoir plus, jetez un œil au chapitre 10 « Créer un morceau avec les Scenes » ainsi qu'à la section 5.1 « Les paramètres de l'onglet Source du Group ».

2.3.2 Changer d'instance depuis le Contrôleur en mode plug-in

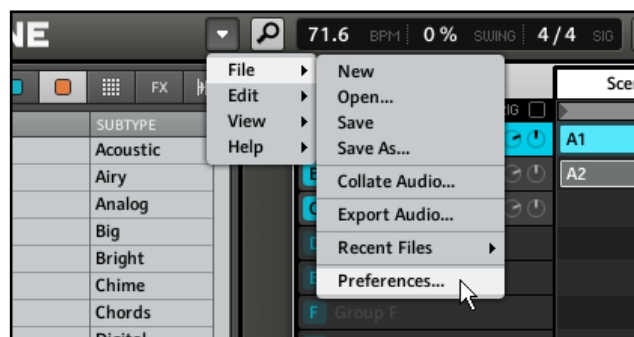
Pour passer d'une instance à une autre en mode plug-in, appuyez sur SHIFT et sur STEP ; vous pouvez alors sélectionner l'instance désirée avec le Knob 5 et la charger en appuyant sur le Bouton 8.

2.4 La fenêtre Preferences

La fenêtre Preferences (« Préférences ») se trouve dans le Main Menu (Mac OS® X) ou dans le menu File (Windows®) ainsi que dans le sous-menu File du menu Plug-in :



L'entrée Preferences dans le Main Menu (Mac OS® X).



L'entrée Preferences dans le menu Plug-in.

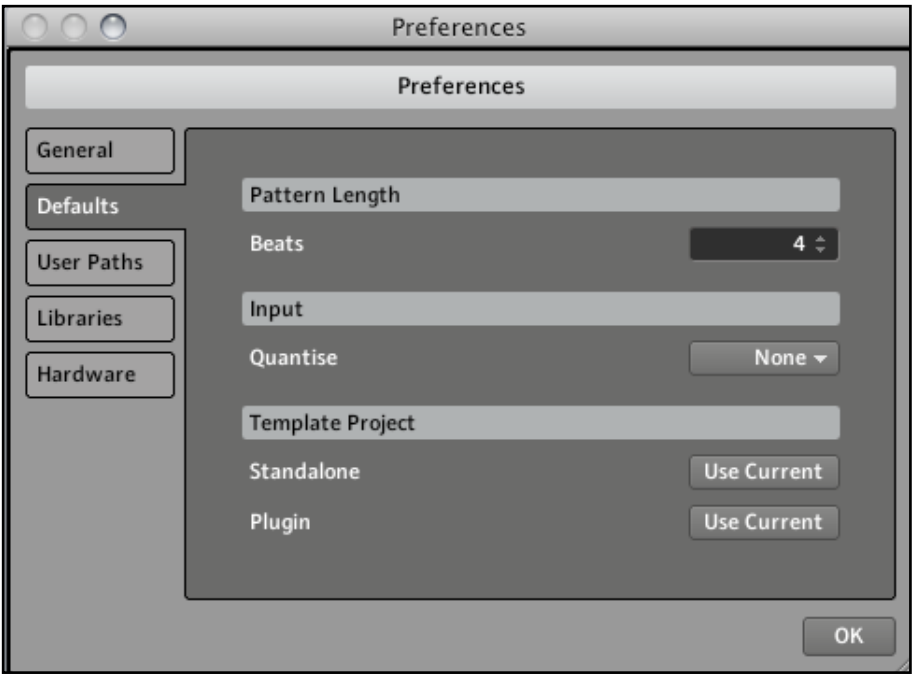
2.4.1 Preferences – onglet General



La fenêtre Preferences – onglet General

Startup	
RELOAD LAST PROJECT	Si cette option est cochée, lors de son prochain lancement, MASCHINE chargera le dernier Project sur lequel vous avez travaillé.
Recording Audio	
PREFER PROJECT FOLDER	Si cette option est cochée, les Samples que vous enregistrez seront placés dans le dossier de votre Project.
MIDI	
SYNC OFFSET SLAVE	En fonction de variables diverses telles que la cadence de votre processeur, votre interface audio, votre interface MIDI ou encore la latence que vous avez sélectionnée dans la fenêtre Audio and MIDI Settings, un décalage de synchronisation peut apparaître entre MASCHINE et le MIDI Master externe. Pour compenser ce décalage, vous pouvez ajuster la valeur de Sync Offset Slave (la valeur est affichée en millisecondes). Une bonne méthode consiste à jouer un Pattern de grosse caisse en 4/4 ou bien le son du Metronome à la fois dans MASCHINE (cf. section 6.1.4 « Le Metronome » pour savoir comment activer le Metronome) et dans le MIDI Master externe, puis de les mixer en déplaçant la tirette jusqu'à ce qu'ils jouent parfaitement ensemble. Lorsque vous entendez un effet de type flanging, vous êtes proche de la bonne valeur pour Sync Offset Slave. Continuez à ajuster le paramètre Sync Offset Slave jusqu'à ne plus entendre ni l'effet de flanging ni les deux signaux séparés.
INPUT CHANNEL	Utilisez le contrôle Input Channel pour définir le canal MIDI sur lequel vous souhaitez que MASCHINE reçoive les messages MIDI. La limitation de l'entrée MIDI à un seul canal permet d'éviter que MASCHINE ne joue des notes MIDI non voulues envoyées par des appareils externes.

2.4.2 Preferences – onglet Defaults

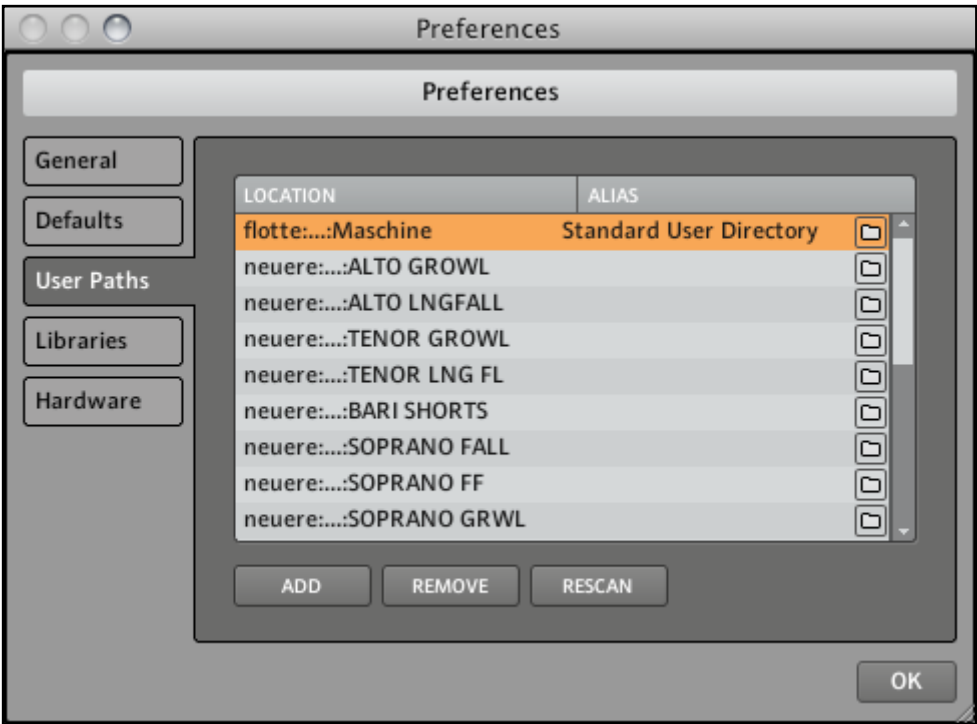


La fenêtre Preferences – onglet Defaults

L'onglet Defaults vous permet de définir quelques réglages par défaut qui seront utilisés pour tout nouveau Project.

Pattern Length	
BEATS	Vous pouvez définir ici la longueur par défaut des Patterns.
Input	
QUANTISE	Ce réglage vous permet de choisir l'une des trois options de quantification : <i>None</i> (pas de quantification), <i>Record</i> (quantification seulement en mode Record) ou <i>Play/Rec</i> (quantification en mode Play et en mode Record).
Template Project	
STANDALONE	Vous pouvez ici choisir un Project qui sera automatiquement chargé lorsque vous lancerez MASCHINE en mode autonome.
PLUGIN	Vous pouvez ici choisir un Project qui sera automatiquement chargé lorsque vous lancerez MASCHINE en mode plug-in.

2.4.3 Preferences – User Paths Tab

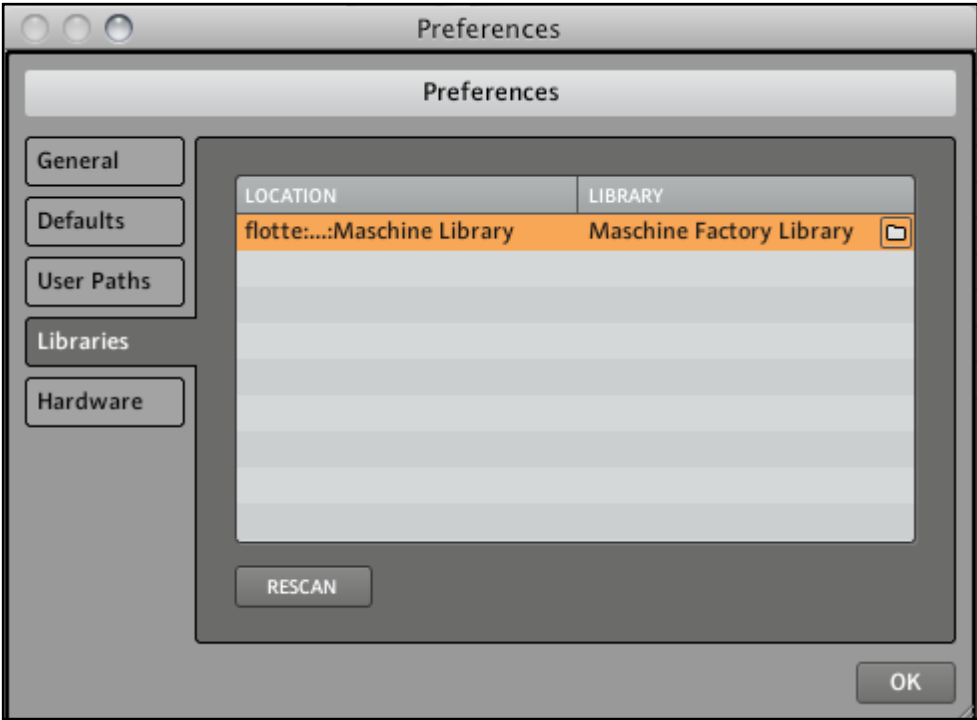


La fenêtre Preferences – onglet User Paths

L’onglet User Paths affiche les emplacements de tous les Samples que vous avez ajoutés à la Library (cf. le chapitre 3 « Browser » pour plus d’informations sur comment ajouter vos propres Samples). En cliquant sur l’icône du dossier, vous accédez directement au répertoire en question.

ADD	Cliquez sur ADD pour ajouter manuellement des répertoires à la Library ; gardez à l’esprit que les fichiers compatibles avec MASCHINE situés dans ces répertoires ne seront pas étiquetés si vous les ajoutez de cette manière (cf. le chapitre sur le Browser pour plus d’informations sur l’étiquetage de vos fichiers).
REMOVE	Cliquez sur REMOVE pour retirer des répertoires de la Library.
RESCAN	Si vous avez modifié le contenu du répertoire sélectionné (par exemple si vous y avez ajouté ou supprimé des fichiers), il est recommandé de scanner à nouveau ce répertoire pour que MASCHINE sache quels fichiers ont été supprimés et/ou ajoutés, afin que ceux-ci apparaissent dans la Library de MASCHINE.

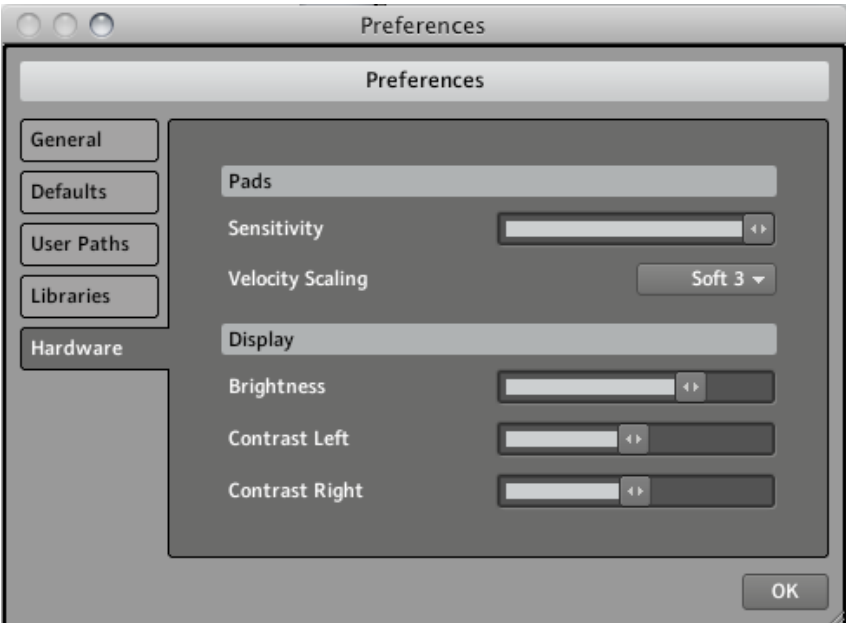
2.4.4 Preferences – Libraries Tab



La fenêtre Preferences – onglet Libraries

RESCAN	Cliquez sur ce bouton pour scanner à nouveau la Library de MASCHINE. Ceci est utile si vous avez déplacé la Library d’usine sur un autre disque dur ou à un autre emplacement sur le même disque dur.
--------	---

2.4.5 Preferences – Hardware Tab



La fenêtre Preferences – onglet Hardware

Les préférences de l’onglet Hardware vous permettent de personnaliser la manière dont les Pads réagissent à votre jeu ainsi que la luminosité et le contraste des Displays.

Pads	
SENSITIVITY SLIDER	Utilisez le SENSITIVITY SLIDER pour ajuster la sensibilité avec laquelle les Pads répondent à votre toucher. Ce paramètre fixe le seuil minimal à partir duquel MASCHINE enregistre une « frappe » sur les Pads.
VELOCITY SCALING	VELOCITY SCALING détermine comment votre jeu est traduit en valeurs de vitesses : les réglages possibles vont de Soft 3 (un toucher léger suffit pour générer une vitesse élevée) à Hard 3 (vous devez vraiment frapper fort sur le Pad pour obtenir une vitesse élevée), en passant par Linear (comportement neutre).
Display	
BRIGHTNESS	La tirette Brightness vous permet d’ajuster la luminosité des Displays gauche et droit de votre MASCHINE Controller.
CONTRAST LEFT & RIGHT	Ces tirettes vous permettent d’ajuster le contraste des Left Display et Right Display individuellement.

Ajuster les réglages depuis le Contrôleur

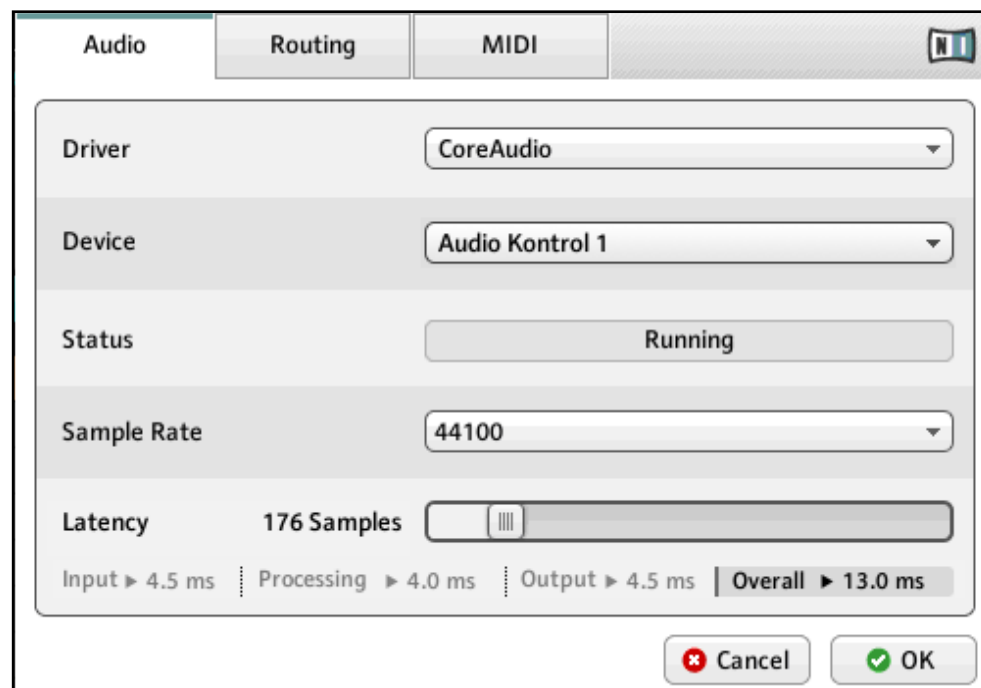
Vous avez également accès à ces réglages depuis votre Contrôleur. Pour ce faire, vous devez d'abord passer en mode MIDI en appuyant sur SHIFT + CONTROL. Dans ce mode MIDI, appuyez sur SHIFT + Bouton 4 pour afficher le Display Mode « Settings ». Dans ce Display Mode, le Left Display vous donne accès à tous les réglages décrits ci-dessus, à l'exception de Velocity Scaling. Les Knobs 1-4 vous permettent respectivement d'ajuster les paramètres Brightness, Pad Sensitivity, Contrast Left et Contrast Right.

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

2.5 Réglages audio et MIDI

- Pour ouvrir la fenêtre Audio and MIDI Settings, sélectionnez l'entrée *Audio and MIDI Settings...* dans le menu File.

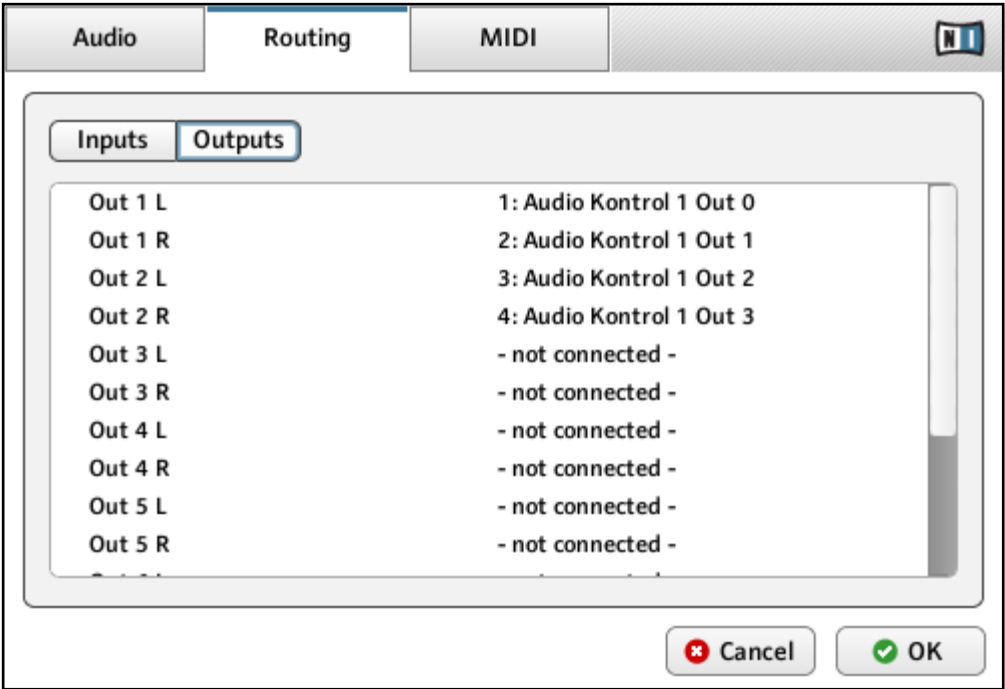
2.5.1 Onglet Audio



L'onglet Audio de la fenêtre Audio and MIDI Settings.

DRIVER (PILOTE)	Sélectionnez ici votre pilote audio.
DEVICE (INTERFACE)	Ce menu vous permet de choisir l'une des interfaces audio disponibles si vous en avez connecté plusieurs.
STATUS	Ce champ indique si votre interface audio est actuellement en fonctionnement.
SAMPLE RATE	Taux d'échantillonnage actuellement sélectionné pour votre interface audio.
LATENCY	<p>Mac OS® X : cette tirette vous 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 sur votre processeur et sur votre pilote audio, risquant d'entraîner des clics et des ruptures audibles. 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>Windows® : si vous avez sélectionné un pilote ASIO™ dans le menu Driver en haut, la fenêtre Audio and MIDI Settings affiche un bouton ASIO CONFIG à la place de la tirette LATENCY. Un clic sur ce bouton ouvre la fenêtre de réglages du pilote ASIO sélectionné.</p>

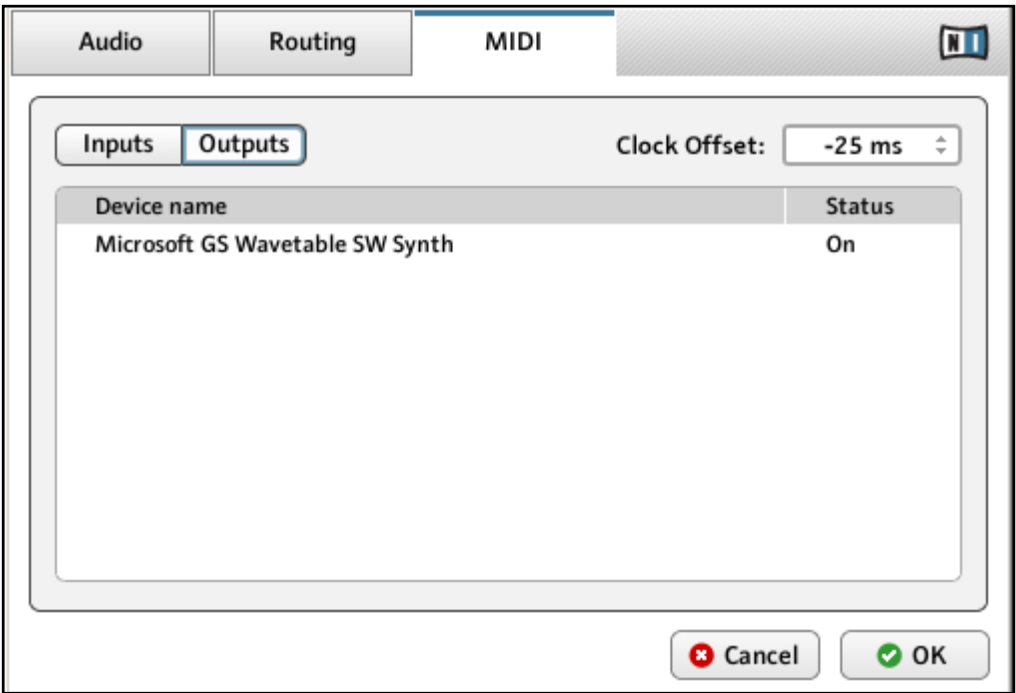
2.5.2 Le Routing Tab



L'onglet Routing de la fenêtre Audio and MIDI Settings.

INPUTS	En cliquant sur ce bouton, vous pouvez définir la paire d'entrées de votre interface audio qui doit être accessible dans MASCHINE. Sélectionnez les entrées de votre interface audio dans la colonne de droite en cliquant sur les champs : un menu déroulant s'affiche avec toutes les entrées disponibles. Les choix effectués ici déterminent par exemple les entrées qui seront utilisées pour échantillonner des sources externes.
SORTIES	En cliquant sur OUTPUTS, vous voyez apparaître la liste des huit sorties stéréo de MASCHINE : dans la colonne de droite, vous pouvez les assigner aux sorties de votre interface audio via un menu déroulant.

2.5.3 Onglet MIDI



L'onglet MIDI de la fenêtre Audio and MIDI Settings (ici sur Mac OS® X, les entrées peuvent varier selon votre configuration).

INPUTS	En cliquant sur INPUTS, vous voyez apparaître la liste de toutes les entrées MIDI disponibles sur votre système. Vous pouvez activer chacune d'elles en cliquant dans la colonne Status.
SORTIES	En cliquant sur OUTPUTS, vous voyez apparaître la liste de toutes les sorties MIDI disponibles sur votre système. Vous pouvez activer chacune d'elles en cliquant dans la colonne de droite, qui affiche l'état actuel des ports correspondants.
OFFSET	<p>Utilisez le contrôle OFFSET pour compenser le délai pouvant apparaître lors de la transmission des données MIDI. Si les données d'horloge MIDI sont affectées d'un délai, les appareils externes répondent en retard et votre piste sonore n'est plus synchronisée.</p> <p>En ajustant la valeur d'Offset, vous introduisez une certaine compensation de la latence (en millisecondes). MASCHINE enverra alors les données d'horloge MIDI en avance par rapport au temps initialement défini.</p>

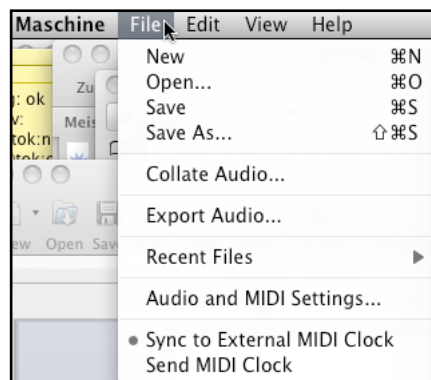
2.6 Brancher un appareil MIDI externe



Pour connecter votre appareil MIDI externe, branchez-le au port MIDI In ou MIDI Out du MASCHINE Controller, tous deux situés sur le panneau arrière du boîtier. Si vous branchez un clavier MIDI au port MIDI In, vous pouvez directement jouer le Sound sélectionné depuis votre clavier, sans avoir à configurer quoi que ce soit. Vous pouvez également changer de Scene à distance en envoyant à MASCHINE des messages MIDI Program Change. Pour plus de détails, référez-vous au chapitre 10 « Créer un morceau avec les Scenes ».

2.6.1 Sync to External MIDI Clock

MASCHINE peut être contrôlé via MIDI Clock par n'importe quel outil capable d'envoyer des messages MIDI Clock. Il peut s'agir d'un appareil tel qu'une boîte à rythme, une groovebox ou un séquenceur, ou bien d'un autre logiciel de séquençage. Pour activer cette fonction, sélectionnez *Sync to External MIDI Clock* dans le menu File :



La fonction *Sync to External MIDI Clock* activée.



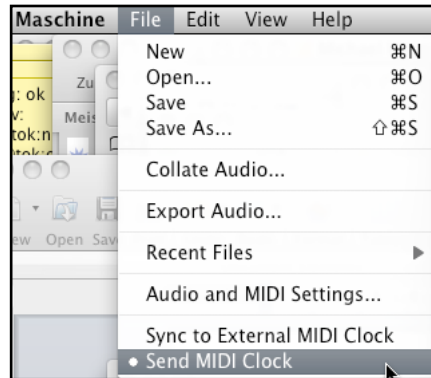
Si vous utilisez MASCHINE en plug-in, il est automatiquement synchronisé à l'application hôte, vous n'avez donc pas à activer la synchronisation externe.



Pour activer la synchronisation externe, vous devez définir au moins une entrée MIDI dans l'onglet MIDI de la fenêtre Audio and MIDI Settings.

2.6.2 Send MIDI Clock

MASCHINE peut également envoyer un signal MIDI Clock à n'importe quel outil capable de recevoir les messages MIDI Clock. Il peut s'agir d'un appareil tel qu'une boîte à rythme, une groovebox ou un séquenceur, ou bien d'un autre logiciel de séquençage. Pour activer la fonction Send MIDI Clock, sélectionnez-la dans le menu File :

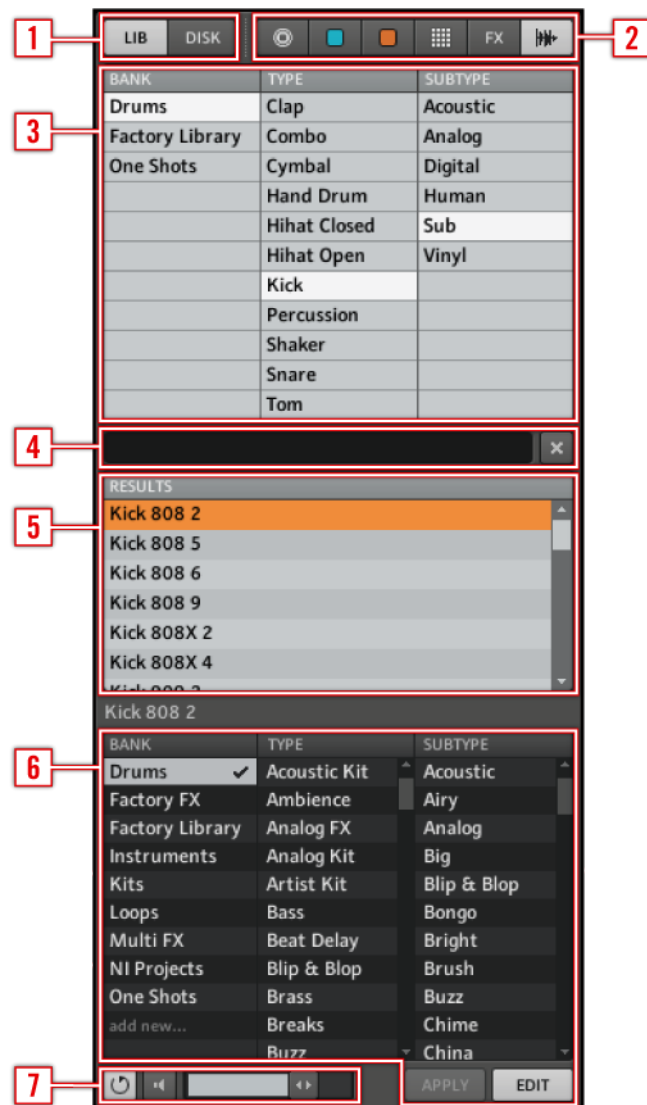


La fonction *Send MIDI Clock* activée.

3 Browser

Le Browser est l'endroit qui vous permet d'organiser et de catégoriser tous vos Samples, Sounds, Groups, Projects, FX Presets et Patterns. Cette catégorisation s'effectue en étiquetant tous ces éléments avec des mots-clés. Pour plus d'informations, n'hésitez pas à jeter un œil sur les vidéos didactiques « Browser & Library Part One » et « Browser & Library Part Two » disponibles sur le site web de Native Instruments (<http://www.native-instruments.com>). Étant donné que, dans ce cas, le logiciel MASCHINE dispose d'avantages certains sur le contrôleur matériel (comme par exemple un écran très grand et un clavier AZERTY), nous allons commencer avec le logiciel.

3.1 Éléments du Browser



- 1 Browser Mode Selector
- 2 File Type Selector
- 3 Tag Filter
- 4 Text Search Field
- 5 Search Result List
- 6 Tag Editor
- 7 Audition Controls

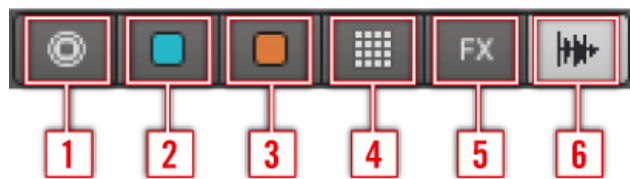
3.1.1 Browser Mode Selector



Le Browser Mode Selector, avec LIB sélectionné.

Le Browser Mode Selector vous permet de choisir de naviguer dans la Library (cliquez sur LIB) ou bien sur vos disques durs (cliquez sur Disk).

3.1.2 File Type Selector

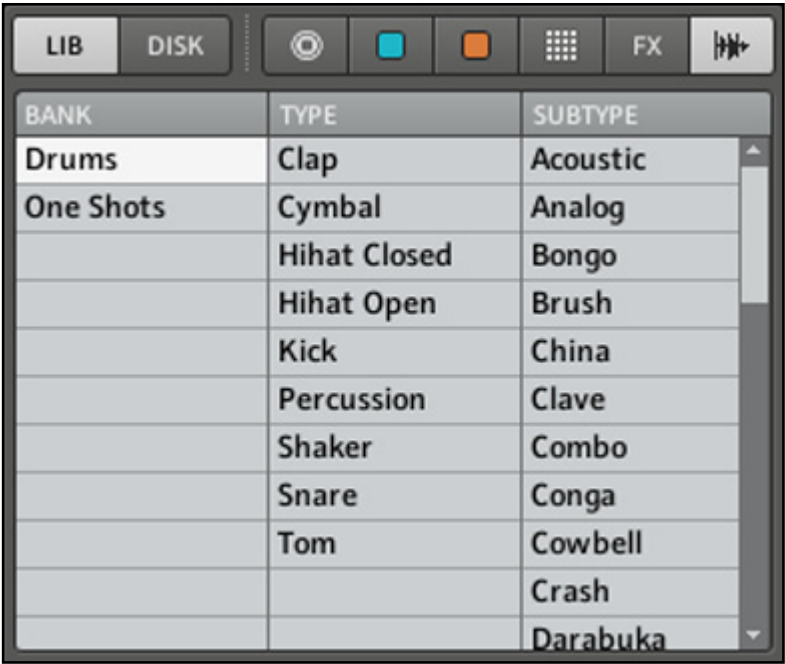


- 1 Projects (.mprj)
- 2 Groups (.mgrp)
- 3 Sounds (.msnd)
- 4 Patterns (.mpat)
- 5 FX Presets (.mfxp)
- 6 Samples (.wav, .aiff)

Le File Type Selector apparaît uniquement si vous avez sélectionné l'onglet Library dans le Browser Mode Selector. Le File Type Selector affiche 6 icônes représentant les différents types de fichiers de MASCHINE : Projects (1), Groups (2), Sounds (3), Patterns (4), FX Presets (5) et Samples (6). En cliquant sur l'un d'eux, seuls les fichiers du type correspondant seront affichés dans la SEARCH RESULT LIST. Vous pouvez également les désélectionner tous pour effectuer votre recherche sur l'ensemble des types de fichiers.

3.1.3 Tag Filter

Comme le File Type Selector, le Tag Filter apparaît uniquement si vous avez sélectionné la Library dans le Browser Mode Selector. Il se divise en trois colonnes de catégories : BANK, TYPE et SUBTYPE.



Le Tag Filter avec Sample comme type de fichier sélectionné

BANK	La catégorie BANK sert à définir une structure de base. Si vous ajoutez une grande bibliothèque avec de nombreux types de Samples différents, cette colonne est l'endroit idéal pour nommer cette bibliothèque.
TYPE	La catégorie TYPE est le niveau hiérarchique le plus élevé dans MASCHINE, il doit servir à catégoriser vos fichiers de manière générale.
SUBTYPE	La catégorie SUBTYPE vous permet d'affiner encore la description de votre fichier.

3.1.4 Text Search Field



Le Text Search Field vous permet de saisir une chaîne de caractères à rechercher. La recherche est effectuée sur les noms des fichiers, leurs tags et leurs chemins d'accès. Si vous souhaitez rechercher une combinaison de deux mots (par exemple « bass » et « analog »), saisissez simplement les deux mots dans le Text Search Field avec un espace entre eux. Lorsque vous commencez à taper la chaîne de caractère, la liste des résultats se réduit progressivement dans la Search Result List. À sa droite se trouve le Reset Switch, qui réinitialise à fois la chaîne de caractère et les tags sélectionnés.

3.1.5 Search Result List

La Search Result List affiche tous les fichiers qui correspondent à vos critères de recherche. Un double-clic sur l'un d'eux charge le fichier correspondant. En fonction du type de fichier sélectionné, le fichier sera chargé en différents endroits de MASCHINE :



La Search Result List affichant les Kicks de la Factory Library de MASCHINE.

- S'il s'agit d'un Project, tous ses fichiers associés seront chargés, remplaçant tous les fichiers actuellement en mémoire. Une boîte de dialogue apparaît pour vous demander si vous souhaitez enregistrer les modifications apportées au Project actuellement ouvert. Ceci vous évite de perdre vos modifications en chargeant par accident un nouveau Project sans avoir enregistré le précédent.

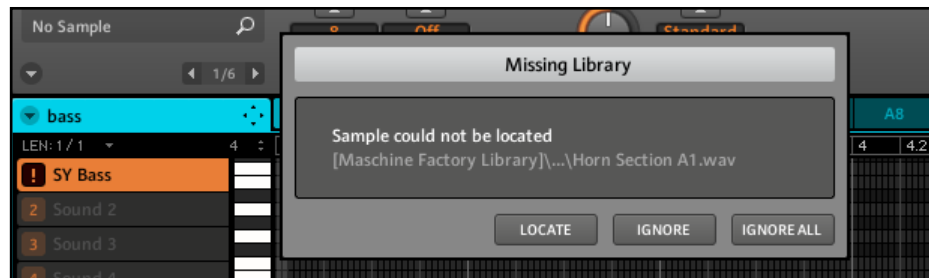
- S'il s'agit d'un Group, il sera chargé dans le Group Slot actuellement sélectionné.
- S'il s'agit d'un Sound, il sera chargé dans le Sound Slot actuellement sélectionné.
- S'il s'agit d'un Pattern, il sera chargé dans le Pattern Slot actuellement sélectionné.
- S'il s'agit d'un FX Preset, il sera chargé dans le FX Slot actuellement sélectionné.
- S'il s'agit d'un Sample, il sera chargé dans la Zone sélectionnée du Sound sélectionné, remplaçant le contenu actuel de cette Zone.



Les FX Slots n'étant pas nécessairement sélectionnés, vous devez vous assurer d'en sélectionner un avant de pouvoir charger un FX Preset. Vous pouvez également charger les Groups, Sounds, Patterns, FX Presets et Samples en les glissant depuis le Browser vers le l'endroit souhaité.

3.1.6 Retrouver les Samples manquants

Lorsque vous chargez un Project de MASCHINE, si certains Samples référencés sont introuvables, une boîte de dialogue apparaît et vous permet de localiser les samples manquants.



La boîte de dialogue Missing Library vous permet de retrouver les samples manquants.

Les Sounds et les Groups faisant référence à ces samples manquants sont indiqués par un point d'exclamation.



Vous pouvez aussi ouvrir manuellement la boîte de dialogue Missing Library depuis le menu Plug-in de MASCHINE. Les entrées *Purge Missing Samples* et *Find Missing Samples...* n'apparaissent dans le menu que si des samples référencés sont introuvables.

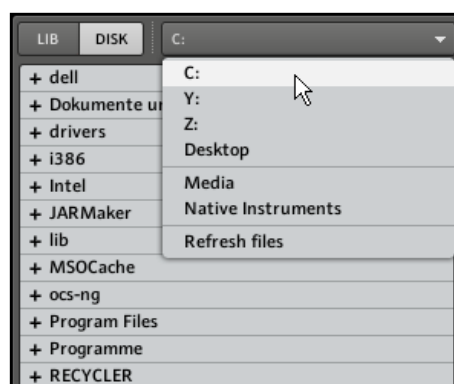


Les entrées *Purge Missing Samples* et *Find Missing Samples...* dans le sous-menu File du menu Plug-in de MASCHINE.

- Sélectionnez *Purge Missing Samples* pour retirer de votre Project tous les Sounds avec des samples manquants.

3.2 Ajouter vos propres Samples

En plus de la gigantesque Library, vous voudrez peut-être utiliser vos propres Samples. Les types de fichiers gérés sont WAVE et AIFF. Pour pouvoir les trouver dans le Browser depuis votre contrôleur, vous devrez d'abord les importer dans la Library. L'importation des Samples ne signifie pas qu'ils seront déplacés du répertoire dans lequel ils se trouvent actuellement, mais simplement qu'ils seront référencés par le Browser. En conséquence, dès que vous déplacez vos Samples, pensez bien à mettre à jour les chemins d'accès à leurs répertoires respectifs, comme décrit dans la section 2.4 « La fenêtre Preferences ». Cliquez sur DISK dans le File Type Selector, et à sa droite, vous verrez une liste de vos disques durs :



Le Browser avec DISK sélectionné, affichant la liste des volumes disponibles.

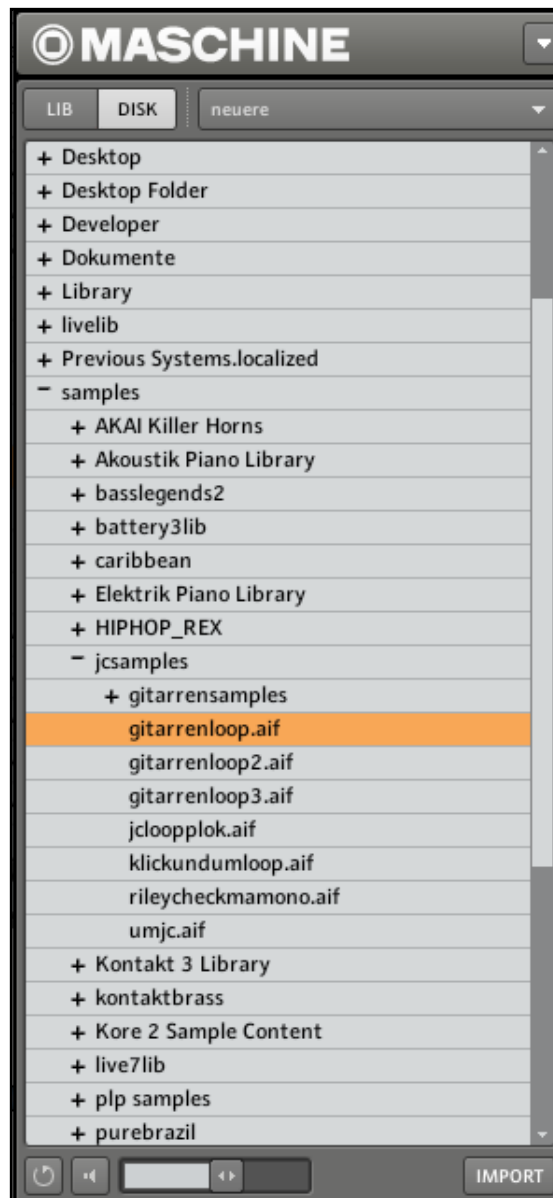
Dans l'arborescence, choisissez le répertoire contenant vos Samples. Vous pouvez pré-écouter les Samples automatiquement avant de les charger en activant la fonction Audition sur la ligne inférieure du Browser.

1. Cliquez sur le bouton AUDITION pour activer la fonction Audition.
2. Ajustez le volume de pré-écoute en déplaçant la tirette de volume à droite du bouton AUDITION.



De gauche à droite : bouton SWAP, bouton AUDITION, VOLUME SLIDER et bouton IMPORT.

3.2.1 Importer un Sample dans la Library

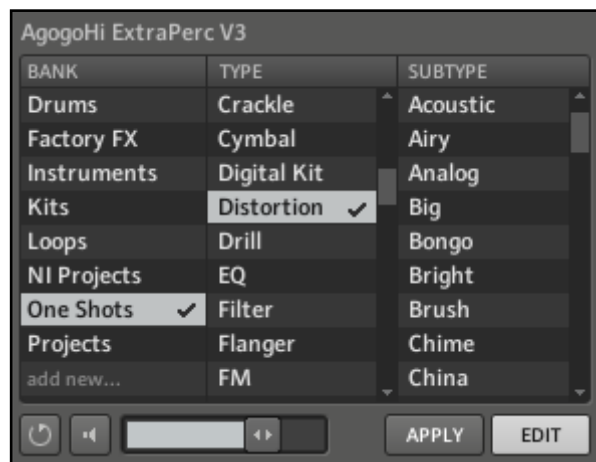


Sélection d'un Sample sur votre disque dur.

Après avoir trouvé votre Sample, vous pouvez l'ajouter à la Library en cliquant sur le bouton **IMPORT**. Si vous souhaitez ajouter plusieurs Samples à la fois, par exemple un dossier contenant vos Samples préférés, vous pouvez sélectionner le dossier entier et étiqueter tous les fichiers en une fois via la même boîte de dialogue que lors de l'importation de fichiers uniques. Vous pouvez également sélectionner plusieurs fichiers non contigus en maintenant la touche **Ctrl** (Windows®) ou **Command** (Mac OS® X) enfoncée. Après avoir cliqué sur **Import**, Le Tag Editor s'affiche et vous permet d'étiqueter le(s) Sample(s) que vous vous apprêtez à importer dans la Library.

3.2.2 Étiqueter vos Samples, Sounds, Groups, FX Presets, Patterns et Projects

Dans les trois colonnes de catégories du Tag Editor (Bank, Type et Subtype), sélectionnez les tags (ou attributs) que vous souhaitez appliquer au Sample que vous êtes en train d'importer :



Le Tag Editor avec des tags sélectionnés (surlignés et cochés).

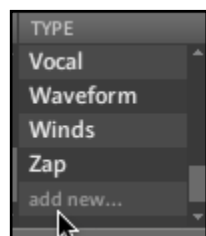


Soyez aussi précis(e) que possible dans l'étiquetage vos fichiers, vous les retrouverez d'autant plus facilement !

Vous pouvez ajouter autant de tags que vous le souhaitez à un fichier en cliquant sur eux. Une encoche apparaît près des tags sélectionnés. Pour supprimer un tag du Sample, cliquez à nouveau dessus. Une fois l'étiquetage achevé, cliquez sur le bouton OK pour importer le Sample dans la Library et lui appliquer les tags sélectionnés. Vous pouvez annuler l'importation en cliquant sur le bouton CANCEL.

Ajouter de nouveaux tags

Vous pouvez également créer vos propres tags. Dans le Tag Editor, en bas de chacune des trois colonnes de catégories, vous trouvez une entrée *add new...* :



Ajout d'un nouveau tag dans la colonne Type.

Pour ajouter un nouveau tag, cliquez sur cette entrée et saisissez le nom du tag avec votre clavier d'ordinateur. Le nouveau tag est alors disponible dans cette catégorie.

Éditer les tags

Il est également possible de modifier les tags placés sur les fichiers existants dans votre Library. Cliquez simplement sur le fichier dont vous voulez modifier les tags dans la Search Result List, cliquez sur le bouton EDIT et sélectionnez/désélectionnez les tags en cochant/décochant les encoches à leur côté.

Supprimer des tags

Pour supprimer un tag du Tag Editor, effectuez un clic droit (Ctrl-clic sur Mac OS® X) sur le tag en question pour ouvrir le menu de suppression. Pour supprimer plusieurs tags, sélectionnez-les dans le Tag Filter et effectuez un clic droit (Ctrl-clic sur Mac OS® X) sur la sélection pour ouvrir le menu de suppression.

3.3 Quick Browse

Quick Browse est une fonction qui vous permet de rappeler rapidement une recherche déjà effectuée pour accéder à un fichier donné. Mettons que vous ayez chargé un Sound de Kick après avoir navigué dans la Library, puis chargé un Sound de Snare sur un autre Sound Slot, et maintenant vous rendez compte que le Sound de Kick ne vous plaît pas ; mais vous aviez entendu un Sound de Kick somme toute assez sympathique juste avant d'avoir choisi celui-là. Normalement, vous devriez tenter de vous rappeler du nom des tags que vous aviez utilisés pour tomber dessus, ou bien naviguer parmi tous les Sounds de Kicks – sachant que la Library de MASCHINE en contient déjà environ 700, vous risqueriez d'y passer un certain temps. Avec la fonction Quick Browse, vous pouvez rappeler les résultats précédents en un seul clic. Quick Browse est disponible dans l'onglet Sound (pour les Sounds et les Samples), dans l'onglet Group (pour les Groups), dans l'onglet Master (pour les Projects) et dans les onglets FX (pour les FX).

3.3.1 Utilisation de Quick Browse



La fonction Quick Browse de l'onglet Sound.

La fonction Quick Browse est activée en cliquant sur le Magnifier Tool (la petite loupe) près du nom du fichier. Si vous cliquez sur ce Magnifier Tool, la recherche ayant abouti à ce fichier est rappelée, vous permettant ainsi de choisir un des autres résultats dans la Search Result List. Avec les flèches du curseur sur votre clavier d'ordinateur, vous pouvez naviguer parmi les fichiers de la Search Result List ; si l'In-Place Auditioning est activé, les fichiers sont instantanément chargés (cf. ci-dessous).

3.3.2 In-Place Auditioning

Pour activer l'In-Place Auditioning, cliquez sur le bouton SWAP en bas du Browser ; le bouton s'allume alors en blanc :



Activez l'In-Place Auditioning en cliquant sur le bouton SWAP.



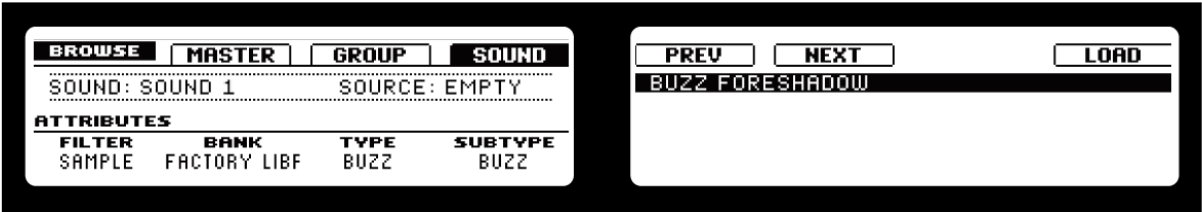
L'In-Place Auditioning est non seulement utile pour rechercher un Sound, Group, FX ou Sample approprié, mais il peut également être une grande source d'inspiration : avec un Pattern en cours de lecture, naviguez dans votre Library avec l'In-Place Auditioning activé et écoutez des Sounds et des Samples que vous n'utiliseriez pas dans ce contexte habituellement.

Ceci vous permet de charger des Samples, Sounds, Groups et FX Presets et de les écouter instantanément dans le contexte de votre Project en cours de lecture. Pour désactiver cette fonction, cliquez à nouveau sur le bouton SWAP en bas du Browser. La Search Result List s'affichera toujours si vous cliquez sur le Magnifier Tool près du nom du fichier dans l'onglet correspondant, mais les fichiers ne seront plus chargés automatiquement lorsque vous les sélectionnez.

3.4 Le Browser sur le Contrôleur

Contrairement à celui du logiciel, le Browser du contrôleur matériel peut seulement charger les fichiers déjà ajoutés à la Library. Le Browser du Contrôleur ne vous permet pas d’accéder directement à des répertoires particuliers sur vos disques durs. C’est pourquoi il faut toujours commencer par importer et étiqueter tous vos Samples dans la Library avec le logiciel.

Pour ouvrir le Browser sur le MASCHINE Controller, appuyez sur BROWSE.



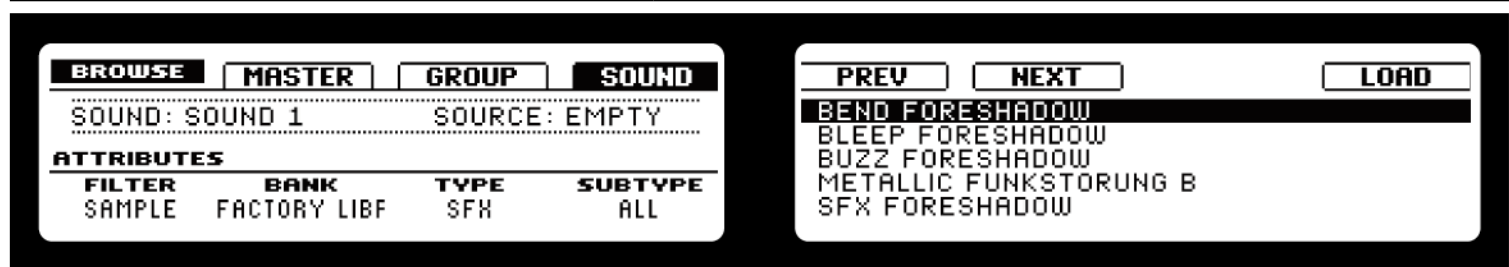
Le Browser sur les Displays du Contrôleur, avec l'onglet Sound sélectionné.

Filter

Tournez le Knob 1 pour sélectionner le type de fichier que vous recherchez. Selon le Bouton sélectionné parmi les Boutons 2-4 (l’image ci-dessus montre le Browser avec le Bouton 4 sélectionné, autrement dit l’onglet Sound), le Filter vous permet de sélectionner spécifiquement les types de fichiers compatibles.

Master	Group	Sound
Project FX	Group Patterns FX	Sound FX Sample
BANK	La catégorie BANK sert à définir une structure de base. Par exemple, la catégorie Bank de la Factory Library (bibliothèque d’usine) propose DRUMS, LOOPS et FACTORY FX.	
TYPE	La catégorie TYPE est le niveau hiérarchique le plus élevé dans MASCHINE et permet de catégoriser vos fichiers de manière générale. Par exemple, la catégorie TYPE de la Factory Library (bibliothèque d’usine) propose BRASS, ANALOG FX ou encore KICK.	

SUBTYPE	<p>La catégorie SUBTYPE vous permet d'affiner encore la description de votre fichier. La catégorie SUBTYPE contient par exemple DJEMBE, GLITCH ou ANALOG.</p> <p>Le Left Display permet de définir vos filtres et les catégories de tags en utilisant les Knobs 1-4.</p> <p>Le Right Display affiche la Search Result List et vous permet de charger un fichier.</p>
---------	--



Le Browser du Contrôleur affichant une Search Result List.



Si vous comptez utiliser surtout votre Contrôleur, pensez à étiqueter avec soin tous vos fichiers ! Il sera alors bien plus facile de les retrouver depuis votre Contrôleur.

Vous pouvez naviguer dans la Search Result List avec le Knob 5 ; pour charger un fichier, appuyez sur le Bouton 8. Les Boutons 5 et 6 vous permettent de charger directement le fichier précédent ou suivant de la Search Result List afin de pouvoir comparer facilement les fichiers entre eux (comme la fonction In-Place Auditioning dans le logiciel).

Quick Browse

Le Browser du MASCHINE Controller rappelle toujours les résultats de la recherche que vous avez effectuée pour trouver un fichier particulier. Pour en savoir plus sur la fonction Quick Browse, veuillez vous référer à la section 3.3 « Quick Browse ».

4 Créer des Sounds

Chaque Group contient 16 Sound Slots pouvant être remplis soit par un fichier audio unique (un Sample dans la terminologie de MASCHINE), soit par plusieurs fichiers audio répartis sur les notes du clavier ainsi que par les effets qui les accompagnent (un Sound dans la terminologie de MASCHINE). Un Sound peut également servir comme source d'effet dans MASCHINE ; vous pouvez par exemple utiliser un Sound pour héberger un effet send pour d'autres Sounds, ou même router des signaux audio externes à travers un Sound donné (cf. le chapitre 9 « Utiliser les FX » pour plus d'infos). Vous pouvez aussi échantillonner directement dans un Sound Slot (cf. chapitre 11 « Échantillonnage et assignation des Samples ») ou l'utiliser pour envoyer des notes MIDI (cf. section 4.9.3 « Sortie MIDI depuis les Sounds »).

4.1 Choisir une source pour votre Sound

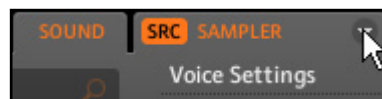
Nous allons d'abord nous pencher sur l'onglet Source de votre Sound, qui vous permet de définir la source que le Sound utilisera.

Matériel

Sur le MASCHINE Controller, appuyez d'abord sur le Pad correspondant au Sound souhaité. Appuyez sur le Bouton 4 pour sélectionner l'onglet Sound, puis appuyez sur le Bouton 5 pour afficher son onglet Source (SRC). Appuyez alors sur SHIFT + BROWSE pour choisir une source sonore.

Logiciel

Dans le logiciel, cliquez sur la flèche située dans l'en-tête de l'onglet Source (SRC) du Sound en question :



Cliquez sur la petite flèche dans l'en-tête de l'onglet Source pour choisir la source que le Sound en question doit utiliser.

Trois modes sont disponibles : Sampler, Input et MIDI Out :

- *Sampler* : permet au Slot sélectionné de lire des Samples (comme vous le ferez une bonne partie du temps).
- *Input* : au lieu de permettre la lecture d'un Sample, ce mode rend le Sound disponible comme point de passage pour les autres Sounds. Par exemple, vous pourrez y placer un effet tel qu'une réverbération et la rendre ainsi disponible pour les autres Sounds de votre Project. Pour plus d'informations sur l'utilisation de ce mode, veuillez consulter la section 9.8 « Créer un Send Effect ».
- *MIDI Out* : ce mode vous permet d'utiliser un Sound pour envoyer des notes MIDI à votre application hôte ou à votre appareil MIDI externe. Pour plus d'infos sur ce mode MIDI Out, veuillez lire la section 4.9.3 « Sortie MIDI depuis les Sounds ».

Dans la section suivante, nous nous concentrerons sur le mode Sampler, qui est probablement celui que vous utiliserez le plus.

4.2 Les Sampler Parameters dans l'onglet Source (SRC) du Sound

Les Sampler Parameters proposent différents moyens de modeler plus finement chacun de vos Sounds. Vous pouvez les accorder, modifier leur dynamique de base et leur appliquer des effets ainsi que différentes modulations. Non seulement ces paramètres sont automatisables, mais ils ont été précisément conçus pour être triturés ! Veuillez vous référer à la section 6.1.8 « Enregistrer l'automatisation » pour le contrôleur et à la section 7.2.5 « Enregistrer et éditer l'automatisation » pour le logiciel.

Les Sampler Parameters sont organisés en 6 pages :

- Page 1 : Voice Settings, Pitchbend et Engine Settings
- Page 2 : Pitch/Gate et Amplitude Envelope
- Page 3 : FX et Filter Settings
- Page 4 : Modulation Envelope et Destination

- Page 5 : LFO et Destination
- Page 6 : Velocity Destination et Modwheel Destination

Matériel

- Sur votre MASCHINE Controller, utilisez les Page Buttons pour parcourir les différentes Parameter Pages (pages de paramètres).



Sur le MASCHINE Controller, naviguez parmi les pages via les Page Buttons.

Logiciel

- Dans le logiciel, utilisez le Page Selector pour naviguer parmi les Parameter Pages.



Dans le logiciel, naviguez parmi les pages en cliquant sur les boutons en flèche du Page Selector.

4.2.1 Page 1 : Voice Settings et Engine



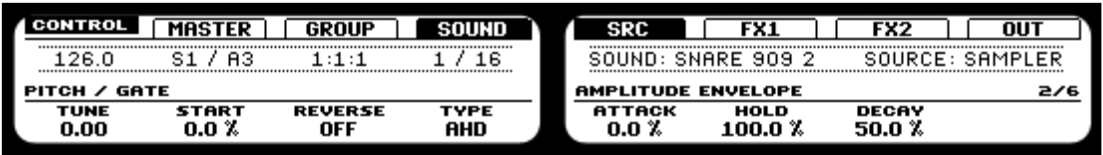
La Page 1/6 de l'onglet Source en mode Sampler (sur le Contrôleur).



La Page 1/6 de l'onglet Source en mode Sampler (dans le logiciel)

Voice Settings	
POLYPHONY	Vous pouvez définir ici une limite au nombre de voix pour le Sound. La valeur par défaut est 8, la valeur minimale 1 et la valeur maximale 32. Vous pouvez également choisir Legato.
CHOKE GROUP	Vous pouvez choisir l'un des 8 Choke Groups ou laisser cette option sur Off. Si vous assignez plusieurs Sounds au même Choke Group, ils s'élimineront mutuellement. On peut trouver ce comportement sur les anciennes boîtes à rythme (une utilisation typique est d'« étouffer » la charley ouverte avec la charley fermée), mais également sur les synthétiseurs monophoniques, capables de jouer seulement une note à la fois.
GLIDE	Si Legato est sélectionné, ce contrôle crée un effet de portamento entre les pas consécutifs.
PITCHBEND	Vous pouvez ici ajuster la manière dont le Sound réagit aux messages MIDI Pitchbend issus d'un contrôleur MIDI externe ou de votre application hôte. Pour plus d'informations sur la configuration de vos Sounds afin qu'ils reçoivent le MIDI, veuillez consulter la section 4.9.1 « Sound MIDI Batch Setup ».
Engine	
MODE	Ce contrôle vous permet de choisir le mode du moteur d'échantillonnage. Les options disponibles sont <i>Standard</i> et <i>Vintage</i> .
MODEL	Si vous sélectionnez le mode <i>Vintage</i> , vous pouvez choisir parmi deux modèles qui émulent les caractéristiques soniques de deux samplers légendaires, encore régulièrement utilisés en Hip Hop.
FILTER	Si vous choisissez le modèle S1200 (cf. ci-dessus), vous pouvez encore affiner l'émulation grâce à un filtre. Les réglages disponibles sont : <i>None</i> (pas de filtre), <i>Low</i> , <i>Lo-Mid</i> , <i>Hi-Mid</i> et <i>High</i> .

4.2.2 Page 2 : Pitch/Gate et Amplitude Envelope



La Page 2 de l'onglet Source en mode Sampler (sur le Contrôleur).



La Page 2 de l'onglet Source en mode Sampler (dans le logiciel).

Pitch/Gate	
TUNE	Définit la hauteur tonale (ou pitch) de base de votre Sample : tournez le curseur vers la droite pour augmenter la hauteur, et dans l'autre sens pour la diminuer.
START	Détermine le point de départ du Sample (peut également être modulé par le contrôle de vélocité sur la Page 6, cf. plus bas).
REVERSE	Si REVERSE est activé, le Sample est lu à l'envers.

Amplitude Envelope

Les réglages de la section Amplitude Envelope vous permettent de jouer sur le volume de votre Sample dans le temps.

TYPE



Oneshot : c'est le comportement typique des boîtes à rythme vintage ; le sample est lu dans son intégralité, du début à la fin et sans enveloppe.



Si *Oneshot* est activé, les paramètres suivants ne sont pas disponibles !



AHD : le mode AHD désactive les contrôles Sustain et Release et les remplace par le paramètre Hold. Le mode AHD est idéal pour le comportement « fire and forget », dans lequel vous voulez que le son soit lancé pour un temps donné, quelle que soit la durée pendant laquelle vous maintenez le Pad enfoncé.



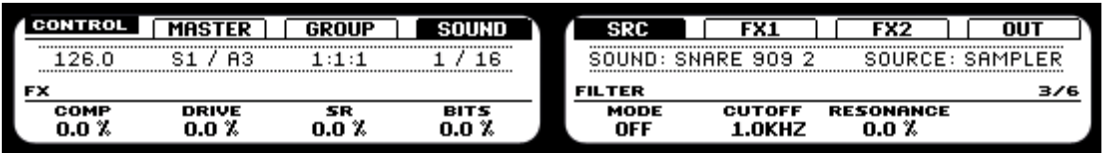
ADSR : l’enveloppe ADSR permet de jouer des Samples longs et soutenus qui nécessitent un contrôle de dynamique plus complexe.



Contrairement à de nombreux autres contrôleurs, les Pads du MASCHINE Controller sont non seulement sensibles à la frappe mais également à la pression maintenue après la frappe – en utilisant les enveloppes ADSR, vous pouvez faire en sorte que les Pads se comportent comme un clavier MIDI et maintiennent une note tant qu’ils sont maintenus enfoncés.

Contrôles de la section Amplitude Envelope	
ATTACK	ATTACK détermine la vitesse à laquelle le Sound atteint son volume maximal une fois déclenché.
HOLD	HOLD détermine la durée pendant laquelle l’enveloppe restera à son niveau maximum.
DECAY	DECAY détermine la vitesse à laquelle l’enveloppe retombe au niveau Sustain (en mode ADSR) ou à zéro (en mode AHD). Ce paramètre peut être modulé par la vélocité.
SUSTAIN	SUSTAIN détermine le niveau constant maintenu par l’enveloppe après sa décroissance (Decay), jusqu’à ce que la note s’achève. Ce paramètre peut également être piloté par un contrôleur ou clavier MIDI externe via le contrôleur continu MIDI CC 64.
RELEASE	RELEASE détermine la durée mise par le son pour s’éteindre une fois la note relâchée.

4.2.3 Page 3 : FX et Filter Settings



La Page 3/6 de l'onglet Source en mode Sampler (sur le Contrôleur).



La Page 3/6 de l'onglet Group Source en mode Sampler (dans le logiciel).

FX

Vous trouvez ici une petite sélection d'effets de base, à ne pas confondre avec la section FX traitée en détail dans le chapitre 9 « Utiliser les FX ».

FX	
COMP	Compresseur basique permettant de donner plus de densité à un Sound.
DRIVE	Détermine la quantité de saturation appliquée au Sound.
SR	SR signifie « sample rate » (en français « taux d'échantillonnage ») : vous pouvez vous en servir pour diminuer le taux d'échantillonnage original afin de donner au Sound un cachet lo-fi.
BITS	Permet de diminuer la résolution numérique originale du Sound, ce qui produit un effet lo-fi plus brutal et numérique.

Modes du filtre

Le menu **MODE** de la section **Filter** vous donne accès à divers types de filtres. Avec les flèches, vous pouvez choisir parmi différents types de filtres : **EQ**, **HP2**, **BP2**, **LP2** et **Off**. Chaque type a ses paramètres propres sur sa droite :

Filter	
EQ	L'EQ est un égaliseur avec les paramètres FREQUENCY , BANDWIDTH (largeur de bande) et GAIN .
HP2	HP2 est un filtre passe-haut avec CUTOFF (fréquence de coupure) et RESONANCE . Le paramètre Cutoff peut être modulé par la vitesse, la Modulation Envelope, le LFO ou la molette de modulation MIDI.
BP2	BP2 est un filtre passe-bande avec un paramètre CUTOFF . Le paramètre CUTOFF peut être modulé par la vitesse, la Modulation Envelope, le LFO ou la molette de modulation MIDI.
LP2	LP2 est un filtre passe-bas avec CUTOFF (fréquence de coupure) et RESONANCE . Le paramètre CUTOFF peut être modulé par la vitesse, la Modulation Envelope, le LFO ou la molette de modulation MIDI.

4.2.4 Page 4 : Modulation Envelope et Destination



La Page 4/6 de l'onglet Source en mode Sampler (sur le Contrôleur).



La Page 4/6 de l'onglet Source en mode Sampler (dans le logiciel).

Modulation Envelope

La Modulation Envelope propose une enveloppe permettant de façonner la modulation que vous appliquez au Sound. Ses paramètres sont les mêmes que ceux de l'Amplitude Envelope de la Page 2 ; vous pouvez donc utiliser soit une enveloppe ADSR (Attack, Decay, Sustain, Release), soit une enveloppe AHD (Attack, Hold, Decay) pour contrôler vos modulations. Si vous choisissez le mode ONESHOT, seule l'enveloppe AHD sera disponible pour la modulation (cf. copie d'écran).

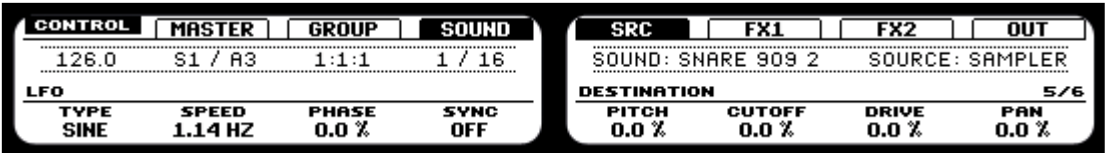
ATTACK	Temps mis par l'enveloppe pour atteindre son niveau maximal.
HOLD	Durée pendant laquelle l'enveloppe reste à son niveau maximum.
DECAY	Le contrôle DECAY détermine la vitesse à laquelle l'enveloppe retombe au niveau Sustain (en mode ADSR) ou à zéro (en mode AHD).
SUSTAIN	Niveau de l'enveloppe qui est maintenu tant que la note est tenue.
RELEASE	Temps mis par l'enveloppe pour redescendre à zéro une fois la note relâchée.

Destination

Vous définissez ici les cibles de la modulation par la Modulation Envelope. Les cibles possibles sont les suivantes :

- PITCH, sur la Sampler Parameter Page 2
- CUTOFF, sur la Sampler Parameter Page 3
- DRIVE, sur la Sampler Parameter Page 3
- PAN, sur l'Output Parameter Page 1

4.2.5 Page 5 : LFO et Destination



La Page 5/6 de l'onglet Source en mode Sampler (sur le Contrôleur).



La Page 5/6 de l'onglet Source en mode Sampler (dans le logiciel).

LFO

Le LFO (Low Frequency Oscillator, ou « oscillateur basse fréquence » en français) est une autre source de modulation, basée celle-ci sur différentes formes d'onde.

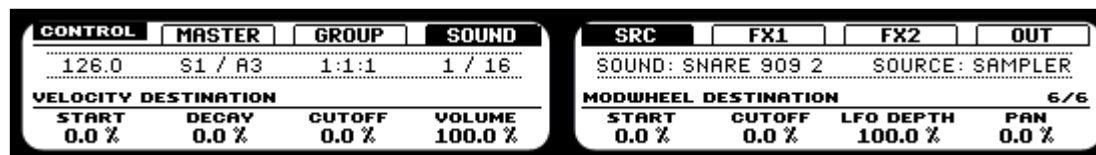
TYPE	Vous pouvez ici choisir le type de forme d'onde du LFO. Les formes disponibles sont <i>Random</i> (aléatoire), <i>Saw</i> (dent de scie), <i>Rect</i> (rectangle), <i>Tri</i> (triangle) et <i>Sine</i> (sinusoïde).
SPEED	Contrôle la vitesse d'oscillation du LFO, mesurée en Hertz (Hz). Si vous choisissez de synchroniser la vitesse du LFO en activant SYNC, des signatures rythmiques sont utilisées à la place des valeurs en Hertz.
PHASE	Définit la phase initiale de l'onde du LFO, exprimée en pourcentage.
SYNC	Ce bouton permet d'activer la synchronisation du LFO au tempo de votre Project. Si ce bouton est activé, les valeurs du paramètres SPEED ne sont plus exprimées en Hertz mais en signatures rythmiques allant de 16/1 (un cycle de modulation sur 16 mesures) à 1/32 (un cycle de modulation sur une triple croche).

Destination

Vous définissez ici jusqu'à quatre cibles de la modulation par le LFO :

- Pitch, sur la Sampler Parameter Page 2
- CUTOFF, sur la Sampler Parameter Page 3
- DRIVE, sur la Sampler Parameter Page 3
- PAN, sur l'Output Parameter Page 1

4.2.6 Page 6 : Velocity Destination et Modwheel Destination



La Page 6/6 de l'onglet Source en mode Sampler (sur le Contrôleur).



La Page 6/6 de l'onglet Source en mode Sampler (dans le logiciel).

Velocity Destination

START	<p>Cette source de modulation intégrée vous permet de moduler le paramètre Start du sample sur la Page 2 en fonction de la vitesse d'entrée. Les valeurs positives éloignent la position de départ du sample d'autant plus que vous jouez fort, et les valeurs négatives rapprochent cette position du début du sample d'autant plus que vous jouez fort.</p> <p>Astuce : un exemple typique d'utilisation de ce paramètre est de le régler de manière à ce que la transitoire de l'attaque initiale d'une caisse claire soit entendue uniquement aux vitesses élevées. Ceci rend le son plus accrocheur lorsque vous jouez fort, et plus mièvre voire sourd lorsque vous jouez doucement.</p>
DECAY	Ce contrôle vous permet de moduler le paramètre DECAY (décroissance) de l'Amplitude Envelope (enveloppe d'amplitude) sur la Page 2 en fonction de la vitesse.
CUTOFF	Ce contrôle vous permet de moduler le paramètre CUTOFF (fréquence de coupure) des Filters avec les types de filtres LP, HP et BP (sur la Page 3).
VOLUME	Ce contrôle vous permet de moduler le volume, ce qui est généralement l'objet premier de la vitesse...

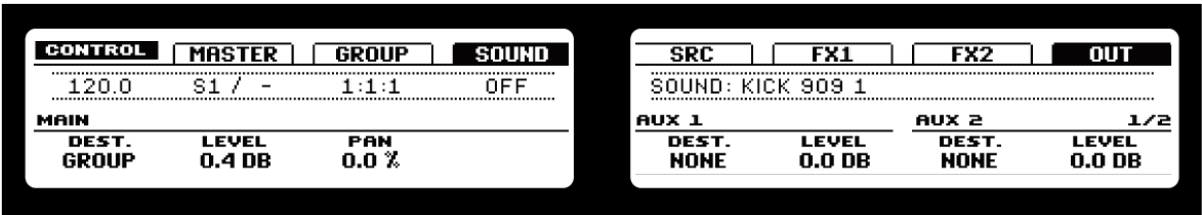
Modwheel Destination

START	Vous pouvez ici déterminer comment les données MIDI venant de la molette de modulation influent sur le paramètre START, situé sur la Page 2.
CUTOFF	Ce contrôle vous permet de moduler le paramètre Cutoff (fréquence de coupure) des Filters avec les types de filtres LP, HP et BP (sur la Page 3) en utilisant le signal de molette de modulation MIDI.
LFO DEPTH	Vous pouvez ici ajuster l'influence des données MIDI venant de la molette de modulation sur le paramètre DEPTH du LFO de la Page 5.
PAN	Une autre cible de modulation pour la molette de modulation MIDI : la position panoramique, située sur l'Output Parameter Page 1.

4.3 Les Sampler Parameters dans l'onglet Output (OUT) du Sound

L'onglet Output du Sound vous permet de router votre Sound et de définir ses Aux Sends. Les Aux Sends vous permettent d'envoyer une certaine partie du Sound vers d'autres Groups ou Sounds pour des traitements supplémentaires. Veuillez consulter la section 9.8 « Créer un Send Effect » pour en savoir plus sur la configuration d'un Send FX typique.

4.3.1 Page 1 : Main, Aux 1 et Aux 2



La Page 1/2 de l'onglet Output (sur le Contrôleur).



La Page 1/2 de l'onglet Output (dans le logiciel).

Main

OUTPUT	Ceci permet de définir où vous voulez envoyer votre Sound. Les options disponibles sont <i>Master</i> , <i>Group</i> , n'importe quel autre Sound dans le Project dont le Source Type est réglé sur Input, les External Outputs 1-8 et <i>None</i> (aucune sortie).
LEVEL	Vous pouvez ajuster ici le volume global de votre Sound.
PAN	Définit la position panoramique de votre Sound dans le champ stéréo.



Si MASCHINE fonctionne en plug-in, les External Outputs correspondent aux sorties virtuelles de votre hôte. Ceci vous permet d'envoyer des Sounds individuels de MASCHINE vers leur propre canal dans la console de votre hôte, par exemple.

Aux 1

DESTINATION	La destination de l’Aux 1 : les destinations possibles sont Master, Group, tous les Sounds en mode Input, les External Outputs 1-8 et None (aucune destination).
LEVEL	Vous pouvez ajuster ici le niveau du signal envoyé à la destination de l’Aux 1.

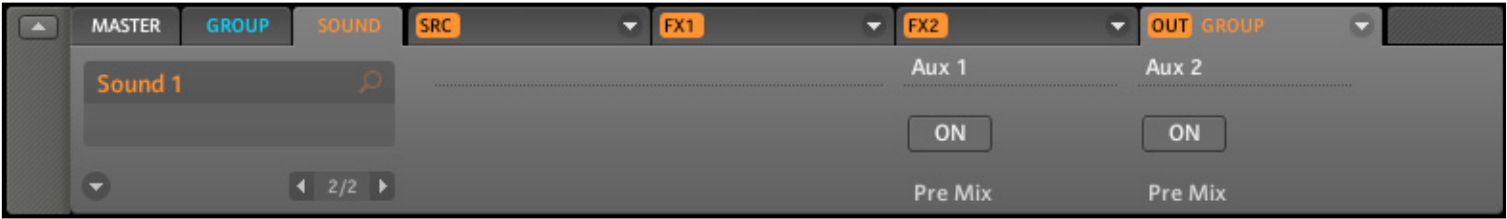
Aux 2

DESTINATION	La destination de l’Aux 2 : les destinations possibles sont Master, Group, tous les Sounds en mode Input, les External Outputs 1-8 et None (aucune destination).
LEVEL	Vous pouvez ajuster ici le niveau du signal envoyé à la destination de l’Aux 2.

4.3.2 Page 2 : options de Pre Mix



La Page 2/2 de l'onglet Output (sur le Contrôleur).

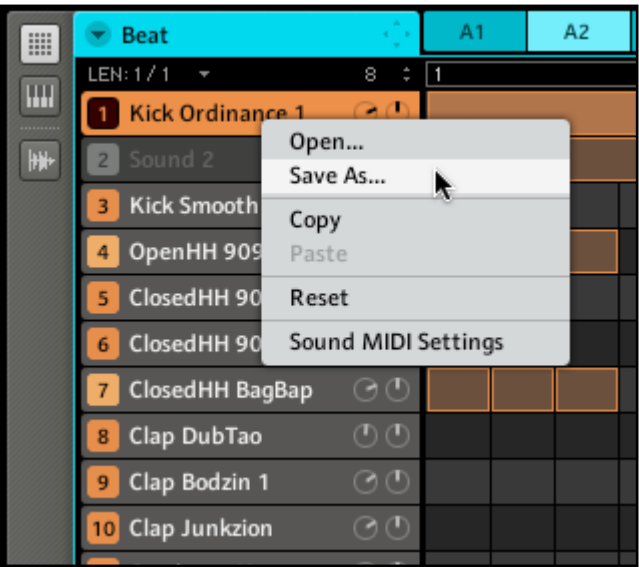


La Page 2/2 de l'onglet Output (dans le logiciel).

Aux 1	
PRE Mix	Si cette option est activée, le Sound est envoyé dans Aux 1 avant de passer par les contrôles Main Level et Pan.
Aux 2	
PRE Mix	Si cette option est activée, le Sound est envoyé dans Aux 2 avant de passer par les contrôles Main Level et Pan.

4.4 Sauvegardons un Sound.

Pour sauvegarder un Sound, effectuez un clic droit (Ctrl-clic sur Mac OS® X) sur le Sound Slot dans l'Arranger, et sélectionnez *Save As...* dans le menu déroulant :



Sauvegardons un Sound.

Le Sound sera ajouté à la Library et prêt à être étiqueté.



La sauvegarde d'un Sound est uniquement possible dans le logiciel MASCHINE.

4.5 Copier et coller les Sounds

Matériel

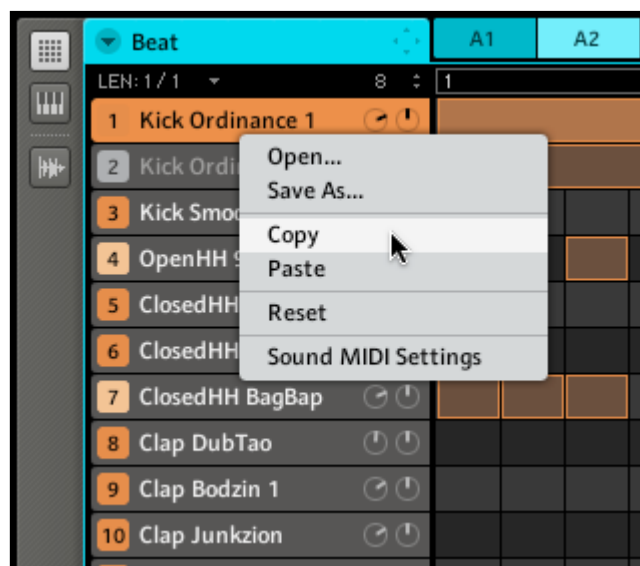
Pour copier un Sound d'un Pad vers un autre, appuyez sur DUPLICATE et maintenez la touche enfoncée, appuyez sur le Pad du Sound que vous souhaitez copier, puis sélectionnez le Sound Slot cible (qui peut se trouver dans un autre Group, auquel cas appuyez d'abord sur l'un des Group Buttons) en appuyant sur son Pad. Tous les paramètres du Sound seront copiés, y compris le contenu du Pattern d'origine.



Pour dupliquer le Sound sans inclure le contenu du Pattern d'origine, désactivez l'option Events (Bouton 2) sur l'écran Duplicate.

Logiciel

Vous pouvez copier et coller les Sounds via un clic droit (Mac OS® X : Ctrl-clic) sur le Sound Slot. Dans le menu déroulant, choisissez *Copy* pour copier le Sound. Pour coller le Sound, sélectionnez un Sound Slot vide en effectuant un clic droit dessus (Mac OS® X : Ctrl-clic) puis sélectionnez *Paste* dans le menu déroulant. Tous les paramètres du Sound seront copiés sauf le contenu du Pattern d'origine.



Copions un Sound.

4.6 Réinitialiser un Sound

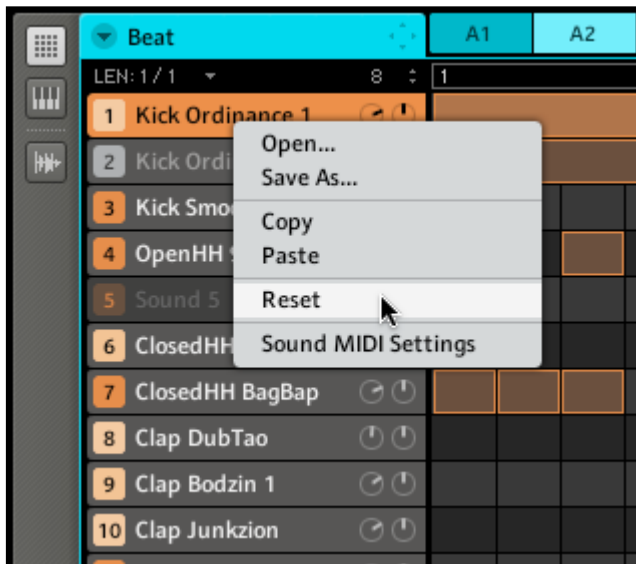
Réinitialiser un Sound consiste à supprimer son (ou ses) Sample(s) et FX associés ainsi que ramener tous les Sampler Parameters à leurs valeurs par défaut.

Matériel

- Maintenez SHIFT + ERASE puis appuyez sur le Pad correspondant au Sound à réinitialiser.

Logiciel

- Pour réinitialiser un Sound, effectuez un clic droit (Mac OS® X : Ctrl-clic) sur le Sound Slot et choisissez *Reset* dans le menu déroulant.



Réinitialiser un Sound

4.7 Mute & Solo

Le « Mute » permet de couper (littéralement « mettre en sourdine ») le signal audio d'un Sound ou d'un Group, tandis que le « Solo » est à peu près l'opposé, puisqu'il coupe tous les autres Sounds et Groups afin d'entendre uniquement le Sound ou le Group sélectionné. La combinaison des deux est un outil puissant pour le jeu en live et pour tester différentes séquences lues ensemble.

Matériel

Passer les Sounds et Groups en Solo

- Appuyez sur SOLO et maintenez le bouton enfoncé : vous pouvez maintenant activer le Solo sur les Sounds en appuyant sur leurs Pads, et sur les Groups en appuyant sur les Group Buttons correspondants.

Le Solo est un mode temporaire, il faut maintenir SOLO enfoncé pour y accéder. Si vous appuyez simultanément sur SOLO et sur le Bouton 1, la fonction Solo se verrouille et vous resterez en mode Solo jusqu'à ce que vous appuyiez à nouveau sur SOLO. Il existe encore deux autres fonctions dans le mode Solo : All On (appuyez sur le Bouton 3) pour activer tous les Sounds, et None (appuyez sur le Bouton 4) pour couper tous les Sounds du Group actuellement sélectionné.



L'écran Solo sur le Contrôleur.

Passer les Sounds et Groups sur Mute

Le Mute fonctionne de manière similaire au Solo : maintenez MUTE enfoncé et coupez les Sounds en appuyant sur leurs Pads respectifs, et les Groups en appuyant sur les Group Buttons. Vous pouvez également verrouiller le Mute en appuyant simultanément sur MUTE et sur le Bouton 1, et le déverrouiller en appuyant à nouveau sur MUTE. Comme en mode Solo, il existe encore deux autres fonctions dans le mode Mute : All On (appuyez sur le Bouton 3) pour activer tous les Sounds, et None (appuyez sur le Bouton 4) pour désactiver tous les Sounds du Group actuellement sélectionné.



Puisque l'appui sur SOLO coupe tous les Sounds sauf un, le bouton MUTE peut être utilisé pour « relâcher » les Sounds qui ont été coupés. Vous pouvez utiliser cette technique pour créer un break : passez un Sound donné sur Solo, par exemple une grosse caisse (kick), puis reconstruisez progressivement le morceau en réinsérant un à un les Sounds sur Mute via le bouton MUTE.

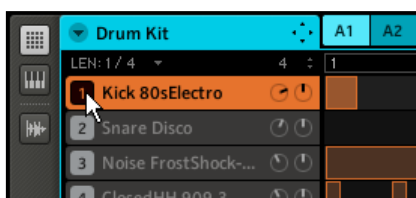


L'écran Mute sur le Contrôleur.

Logiciel

Passer un Sound en solo

- Pour passer un Sound en mode solo, effectuez un clic droit (Ctrl-clic sur Mac OS® X) sur l'icône du Pad dans le Pattern Editor.

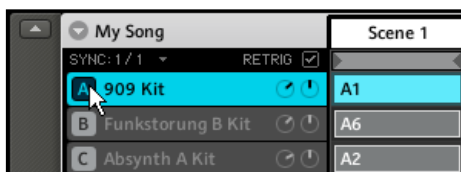


Passons le Sound de Kick en solo.

- Pour désactiver le solo sur le Sound, effectuez à nouveau un clic droit (Mac OS® X : Ctrl-clic) sur l'icône du Pad.

Passer un Group en solo

- Pour passer un Group en solo, effectuez un clic droit (Mac OS® X : Ctrl-clic) sur l'icône du Group dans l'Arranger :

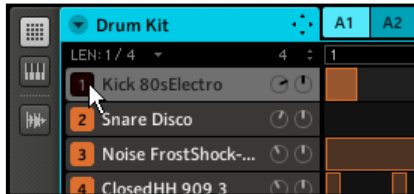


Passons un Group en solo.

- Pour retirer le solo, effectuez à nouveau un clic droit (Mac OS® X : Ctrl-clic) sur l'icône du Group.

Passer un Sound sur Mute

- Pour passer un Sound sur Mute, cliquez sur l'icône du Pad dans le Pattern Editor :

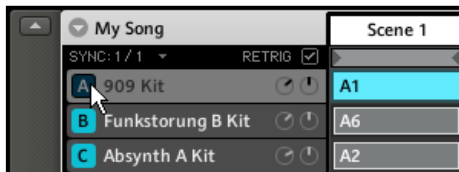


Passons un Sound sur Mute.

- Pour réactiver le Sound, cliquez à nouveau sur l'icône du Pad.

Passer un Group sur Mute

- Pour passer un Group sur Mute, cliquez sur l'icône du Group dans l'Arranger :



Passons un Group sur Mute.

- Pour réactiver le Group, cliquez à nouveau sur son icône.

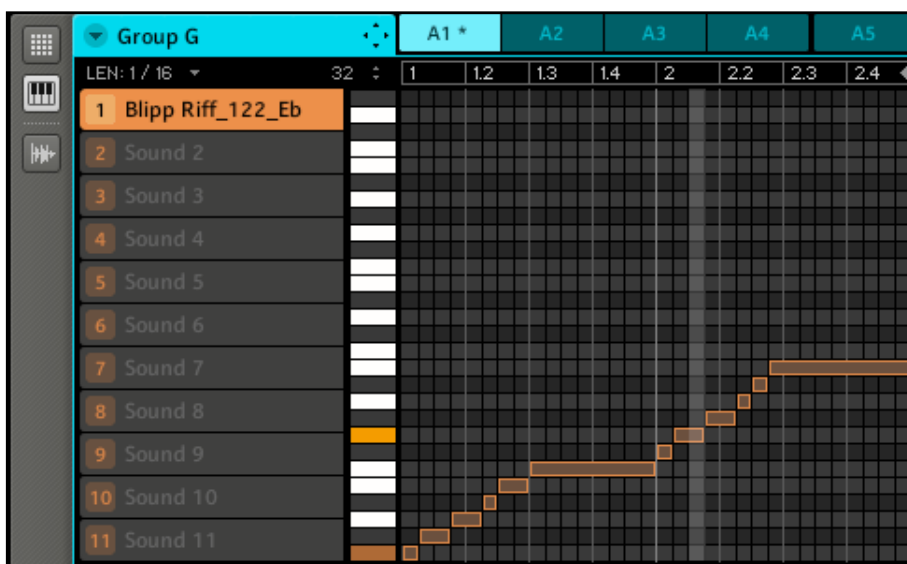
4.8 Charger des fichiers REX

MASCHINE permet de charger les fichiers REX (ReCycle). Les fichiers REX sont des boucles déjà découpées en tranches et assignées à des notes MIDI.



Seuls les fichiers REX2 sont actuellement utilisables.

1. Commencez par sélectionner un Sound Slot vide dans lequel vous souhaitez charger le fichier REX en cliquant dessus.
2. Utilisez alors le Browser pour naviguer sur votre disque dur jusqu'au fichier REX à charger.
3. Double-cliquez sur le fichier REX ou glissez-le sur le Sound Slot ; vous noterez qu'un nouveau Pattern est crée dans la Piano Roll/Keyboard View. Ce Pattern contient les données de séquence du fichier REX. Pour chaque fichier REX importé, un Pattern supplémentaire sera créé.



La Piano Roll/Keyboard View pour un fichier REX chargé dans le Sound 1.

4.9 Options MIDI des Sounds

Les Groups et les Sounds de MASCHINE peuvent être déclenchés via MIDI, de manière globale ou individuelle. Pour configurer les réglages MIDI appropriés, deux fonctions sont à votre disposition : Sound MIDI Batch Setup (pour les Groups entiers) et Sound MIDI Settings (pour les Sounds individuels). En outre, vous pouvez configurer les sorties de vos Sounds pour qu'ils envoient des données MIDI.



Vous pouvez également piloter vos Scenes avec des messages MIDI. Pour plus d'infos, veuillez vous référer à la section 10.7 « Déclencher les Scenes via MIDI ».

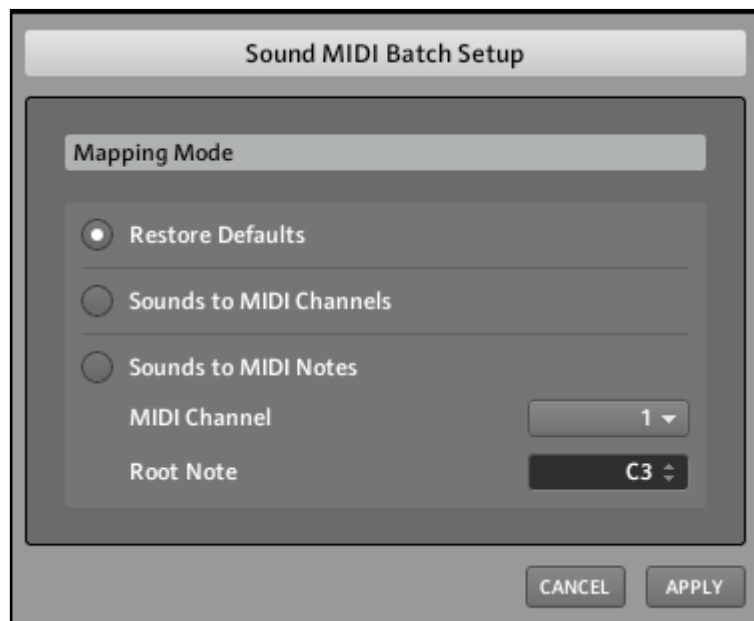
4.9.1 Sound MIDI Batch Setup

La fonction Sound MIDI Batch Setup vous permet de créer un réglage MIDI pour un Groupe entier. Vous pouvez ainsi configurer la manière dont tous les Sounds du Group sélectionné répondent aux messages MIDI. Effectuez un clic droit (Mac OS® X : Ctrl-clic) sur le Group Slot dans l'Arranger et choisissez *Sound MIDI Batch Setup* dans le menu contextuel.



Sélection de Sound MIDI Batch Setup pour un Group.

Vous voyez apparaître la boîte de dialogue Sound MIDI Batch Setup :



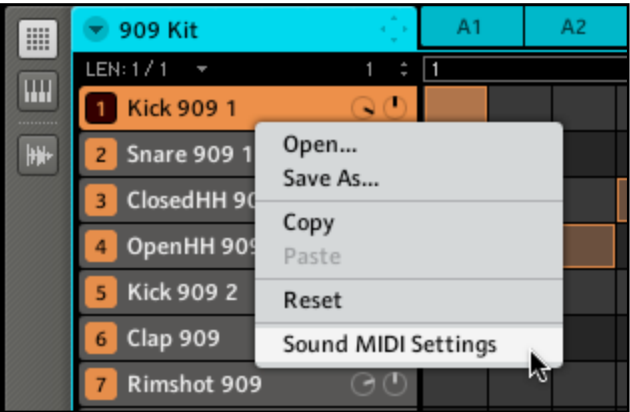
La boîte de dialogue Sound MIDI Batch Setup.

Options de la boîte de dialogue Sound MIDI Batch Setup.

Mapping Mode	
RESTORE DEFAULTS	Sélectionnez ce bouton radio pour ramener la fonction Sound MIDI Batch Setup à ses réglages par défaut. Dans l'état par défaut, chaque Sound du Group reçoit les notes sur tous les canaux MIDI tant qu'il se trouve sous le focus.
SOUNDS TO MIDI CHANNELS	Sélectionnez ce bouton radio pour que chaque Sound soit assigné à un canal MIDI particulier. Ceci est pratique si vous souhaitez jouer un Sound de manière tonale.
SOUNDS TO MIDI NOTES	Sélectionnez ce bouton radio pour que les Sounds soient assignés à des notes MIDI, en partant de la note de base (Root Note). Ceci est pratique pour les kits de batterie.
MIDI CHANNEL	Choisissez ici un canal MIDI si vous avez sélectionné l'option <i>Sounds to MIDI Notes</i> .
ROOT NOTE	Choisissez ici une note de base si vous avez sélectionné l'option <i>Sounds to MIDI Notes</i> .

4.9.2 Sound MIDI Settings

Vous pouvez également assigner les Sounds aux messages MIDI de manière individuelle. Ceci s'effectue via les Sound MIDI Settings. Effectuez un clic droit (Ctrl-clic sur Mac OS® X) sur le Sound Slot d'un Sound et choisissez *Sound MIDI Settings* dans le menu contextuel.



Sélection des Sound MIDI Settings pour un Sound.

Vous voyez apparaître la boîte de dialogue Sound MIDI Settings :



La boîte de dialogue Sound MIDI Settings.



Remarque : si les Sound MIDI Settings sont désactivés (autrement dit si cette case est décochée), n’importe quelle note MIDI déclenchera le Sound tant qu’il se trouve sous le focus.

Options de la section Status	
ENABLE	Cliquez sur cette case pour activer les Sound MIDI Settings.
Options de la section Input	
CHANNEL	Sélectionnez dans ce menu le canal MIDI sur lequel le Sound doit recevoir les messages MIDI.
LOW NOTE	Définit la note la plus basse pour laquelle le Sound doit répondre aux messages MIDI.
HIGH NOTE	Définit la note la plus haute pour laquelle le Sound doit répondre aux messages MIDI.
Options de la section Destination	
ROOT NOTE	Définit la note de base du Sound sélectionné.



En combinant les MIDI Settings pour les Scenes, les Groups et les Sounds, vous pouvez facilement créer votre propre configuration MIDI et créer par exemple une séparation du clavier pour votre live-set : une première octave contrôlant les Scenes, une deuxième octave contrôlant votre kit de batterie, une troisième pour le son de piano et ainsi de suite.



Les réglages pour les Sounds sont prioritaires sur ceux du Group, et ceux du Group sont prioritaires sur ceux de la Scene.

4.9.3 Sortie MIDI depuis les Sounds

Vous pouvez générer des notes MIDI depuis les Sounds individuels, vous permettant ainsi de contrôler votre application hôte et/ou un appareil MIDI externe depuis le séquenceur de MASCHINE.

Matériel

1. Sélectionnez un Sound Slot vide en appuyant sur son Pad.
2. Appuyez sur le Bouton 5 pour sélectionner l'onglet Source (SRC).
3. Appuyez sur SHIFT + BROWSE. Avec les Boutons 5 et 6 ou le Knob 5, vous pouvez sélectionner Sampler, Input ou MIDI Out.
4. Sélectionnez MIDI Out et appuyez sur le Bouton 8 pour confirmer votre sélection.



Sélection de MIDI Out dans l'onglet Source.

5. Appuyez sur BROWSE pour quitter cette fenêtre et utilisez le Knob 1 pour sélectionner le canal MIDI sur lequel le Sound doit envoyer les données de notes.



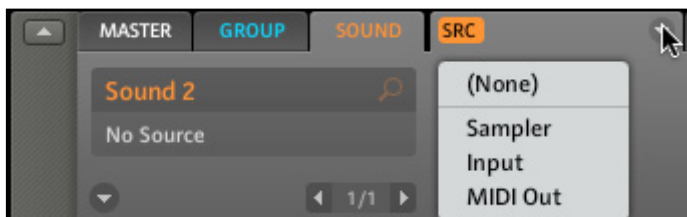
Un Sound envoyant les données MIDI sur le canal MIDI 1.



Vous noterez que le Sound a été automatiquement renommé en « MIDI Out » pour plus de clarté !

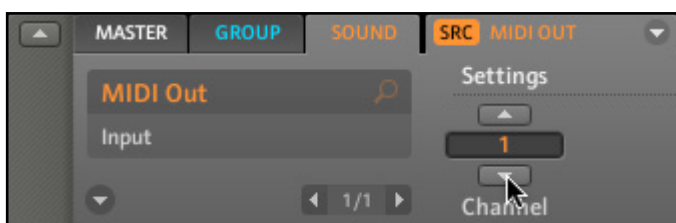
Logiciel

1. Sélectionnez un Sound Slot vide en cliquant dessus.
2. Sélectionnez l'onglet Source (SRC) et cliquez sur la flèche pour ouvrir le menu déroulant.



Le menu déroulant dans l'onglet Source.

3. Choisissez *MIDI Out* puis sélectionnez le canal MIDI sur lequel le Sound doit envoyer les données MIDI.



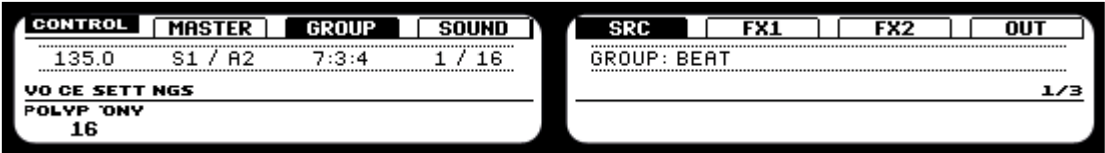
Sélection du canal MIDI 1 comme sortie pour le Sound 2.

5 Créer des Groups

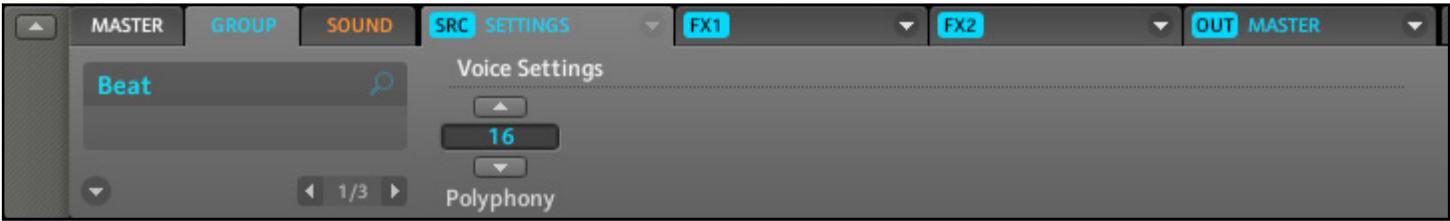
Un Group contient 16 Sound Slots avec tous leurs paramètres. Vous pouvez lui assigner jusqu'à deux Insert FX et 64 Patterns, ceux-ci étant organisés en 4 Banks. Vous trouverez plus d'informations sur les Patterns aux chapitres 6 « Travailler avec les Patterns (Contrôleur) » et 7 « Travailler avec les Patterns (logiciel) ».

5.1 Les paramètres de l'onglet Source du Group

5.1.1 Page 1 : Voice Settings



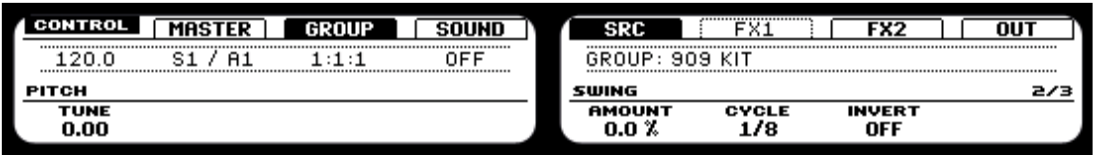
Les paramètres de l'onglet Source du Group (sur le Contrôleur).



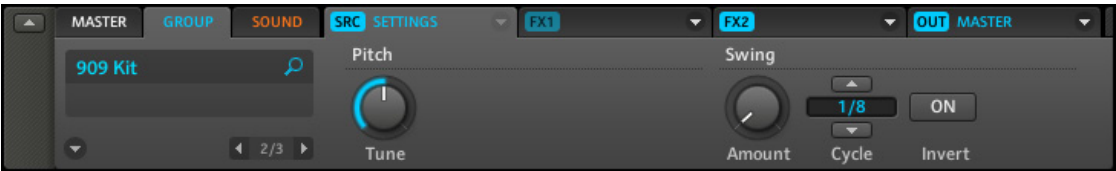
Les paramètres de l'onglet Source du Group (dans le logic)

Voice Settings	
POLYPHONY	Vous pouvez définir ici une limite au nombre de voix pour le Group. La valeur par défaut est 16, la valeur minimale 1 et la valeur maximale 32.

5.1.2 Page 2 : Pitch & Swing



La Page Pitch & Swing de l'onglet Source du Group (sur le Contrôleur).



La Page Pitch & Swing de l'onglet Source du Group (dans le logiciel).

Pitch	
TUNE	Ce paramètre détermine un accordage pour le Group dans sa globalité : tous les Sounds du Group sont accordés ensemble. Tournez ce contrôle vers la droite pour augmenter la hauteur tonale, et vers la gauche pour la diminuer.
Swing	
AMOUNT	Les Groups peuvent avoir une valeur de Swing individuelle indépendante du réglage de Swing global. Le Swing permet un décalage rythmique du Pattern dans lequel la première note d’une séquence est jusqu’à deux fois plus longue que la suivante, ce qui crée un effet de « shuffle » (rythme ternaire). Cet effet se retrouve dans les vieilles boîtes à rythme et il est souvent utilisé dans la House de Chicago et dans certains styles de Hip-Hop. En augmentant ce paramètre, vous augmentez l’effet. Le Swing est une fonction qui s’entend mieux qu’elle ne se décrit !
CYCLE	Ce paramètre détermine la résolution à laquelle le Swing est appliqué. La valeur par défaut est 1/8.
INVERT	Ce bouton vous permet d’inverser la fonction Swing de manière à ce que, au lieu d’avoir une note longue suivie d’une note courte, on commence par une note courte.

5.1.3 Page 3 : Macro Controls

Les Macro Controls vous permettent de contrôler des paramètres choisis du Group grâce à huit Knobs. Ceci est très pratique pour le jeu en live, car vous pouvez ainsi constituer un ensemble de paramètres à manipuler sur un seul et même écran, sans avoir à changer d'écran en permanence pour accéder à un paramètre particulier ; ceci vous permet en plus d'automatiser les paramètres de MASCHINE depuis votre hôte. Veuillez vous référer au manuel de votre application hôte pour plus d'informations à ce sujet. En outre, les Macro Controls vous permettent de contrôler les paramètres de MASCHINE depuis des contrôleurs MIDI externes via les MIDI CC. Enfin, vous pouvez enregistrer leurs mouvements dans le Pattern (pour plus d'informations, cf. section 6.1.8 « Enregistrer l'automatisation » pour le Contrôleur et 7.2.5 « Enregistrer et éditer l'automatisation » pour le logiciel).

Logiciel



Les Macro Controls dans le logiciel.

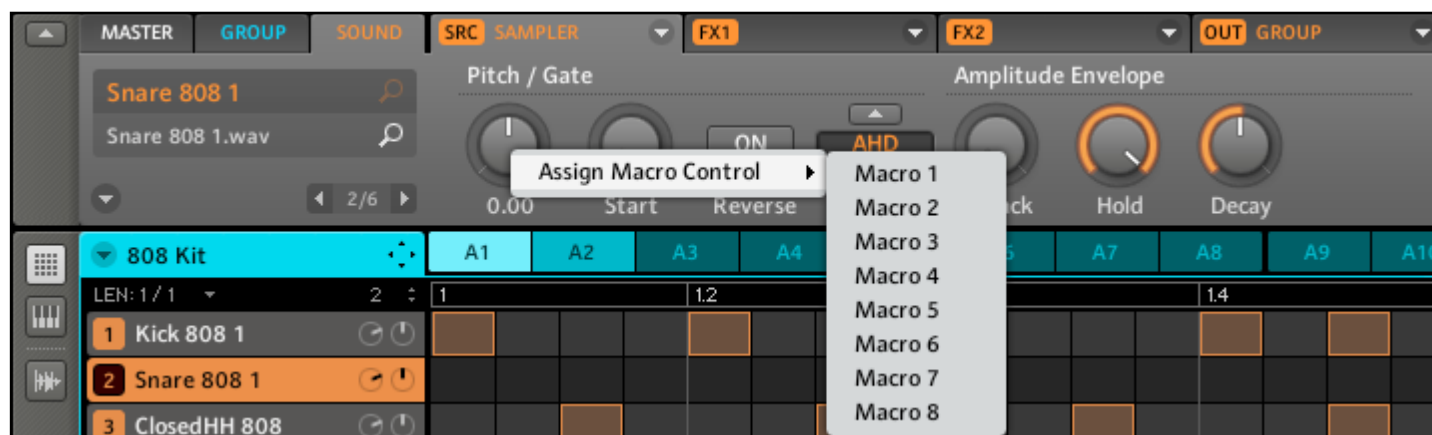
Matériel



Les Macro Controls sur le Contrôleur.

Assigner un paramètre à un Macro Control

Les Macro Controls peuvent être assignés dans le logiciel MASCHINE. Chaque Macro Control peut être assigné à une destination et l'intervalle complet du paramètre en question. Les Macro Controls sont des curseurs bipolaires dont l'intervalle va de -100 % à +100 % (0 étant le centre). La valeur est envoyée à la destination en tant que modulation interne, et elle peut être enregistrée en tant que telle. Il est possible d'assigner n'importe quel paramètre modulable des onglets Source, FX1, FX2 et Output du Group ainsi que n'importe quel paramètre modulable de n'importe quel Sound à l'intérieur du Group. Choisissez un paramètre modulable quelconque de votre Group ou de l'un des Sounds qu'il contient et effectuez un clic droit dessus (Mac OS® X : Ctrl-clic) :



Assignons le paramètre Tune d'un Sound à l'un des Macro Controls.

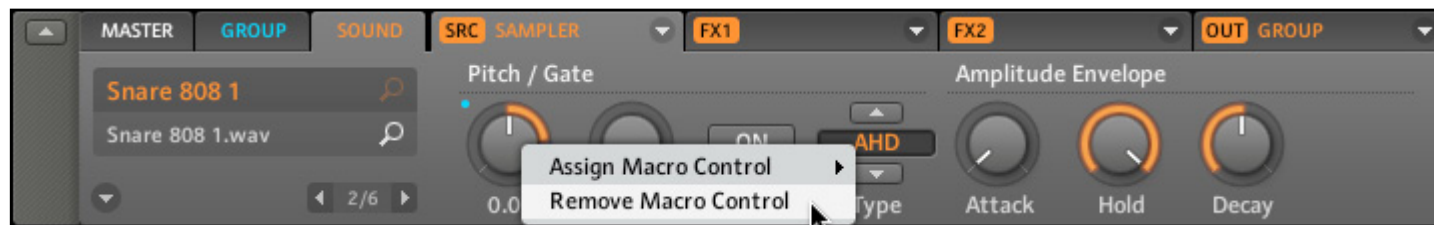
Choisissez maintenant l'un des Macro Controls 1-8 disponibles. Une fois l'assignation effectuée, un point bleu indique que le paramètre est assigné à un Macro Control :



Le paramètre Tune assigné à un Macro Control.

Retirer un paramètre d'un Macro Control

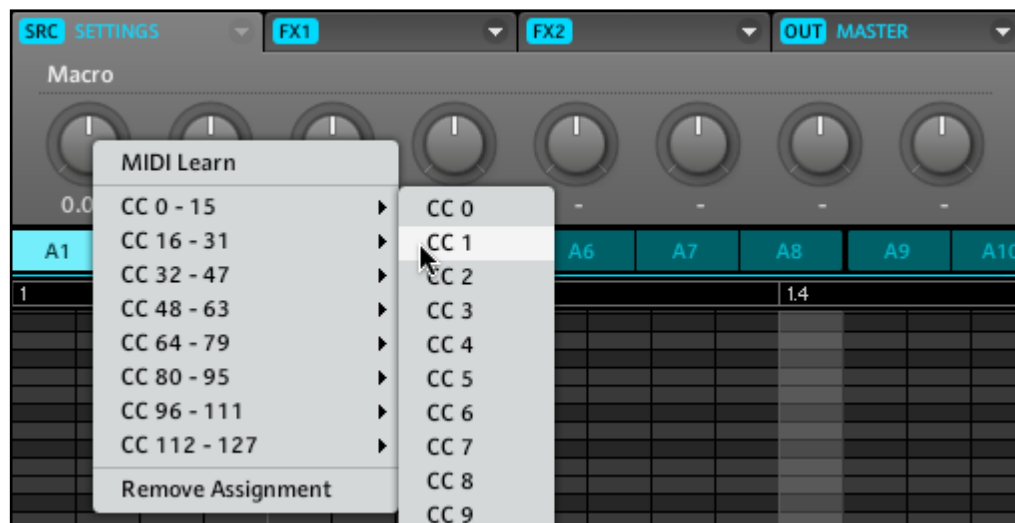
Pour retirer un paramètre du Macro Control auquel il est assigné, effectuez un clic droit dessus (Mac OS® X : Ctrl-clic) et sélectionnez l'entrée *Remove Macro Control* dans le menu déroulant :



Retirons le paramètre de son Macro Control.

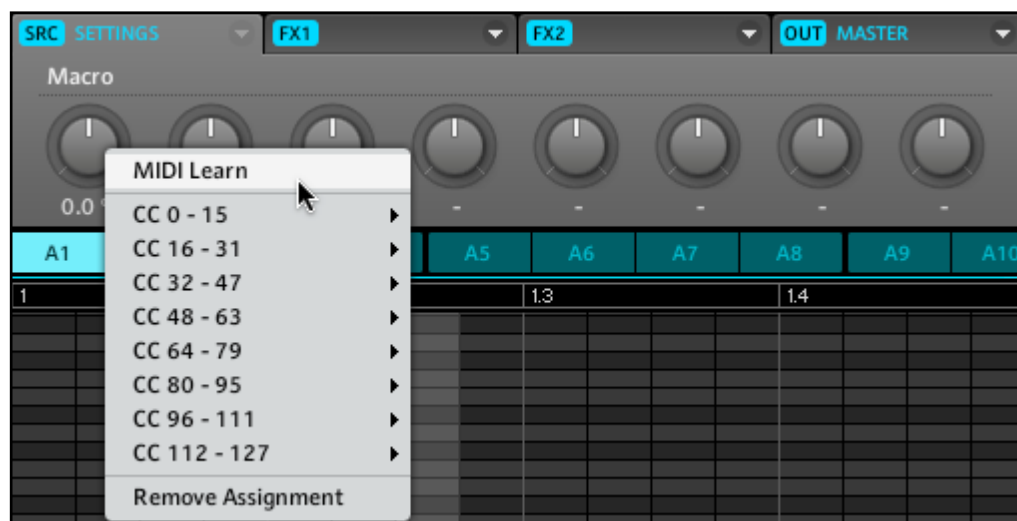
Assigner les Macro Controls à des MIDI CC externes

Tout comme l'assignation des paramètres, l'assignation des MIDI CC s'effectue dans le logiciel MASCHINE. Pour sélectionner un MIDI CC, revenez à la Page 3 de l'onglet Source du Group, effectuez un clic droit (Mac OS® X : Ctrl-clic) sur le Macro Control et choisissez votre MIDI CC :



Assignons le MIDI CC 1 au Macro Control 1.

Vous pouvez également laisser MASCHINE reconnaître le MIDI CC auquel le Macro Control doit réagir. Sélectionnez l'entrée *MIDI Learn* dans le menu déroulant et actionnez le curseur ou la tirette souhaité(e) sur votre contrôleur MIDI connecté :



Sélectionnons la commande MIDI Learn dans le menu contextuel.

Dès que vous avez sélectionné *MIDI Learn*, un point blanc commence à clignoter jusqu'à ce que le logiciel reçoive une donnée de MIDI CC entrante :

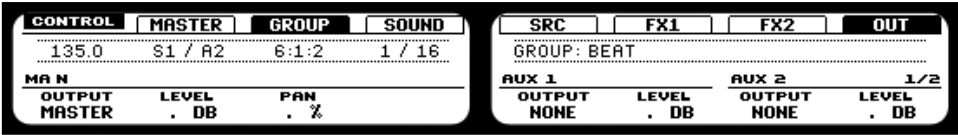


Le point blanc près du Macro Control.

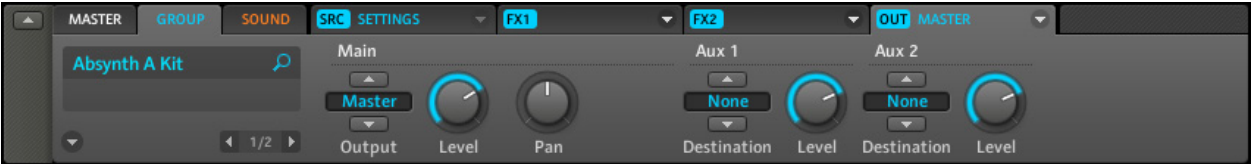
Lorsque le MIDI CC est reçu, le point blanc s'arrête de clignoter.

5.2 Les paramètres de l'onglet Output du Group

5.2.1 Page 1 : Routing, Volume et Pan



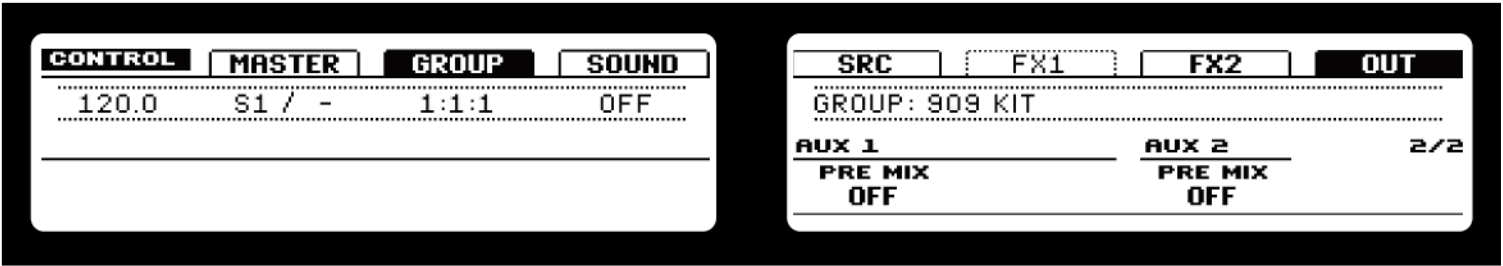
La Page 1/2 de l'onglet Output du Group (sur le Contrôleur).



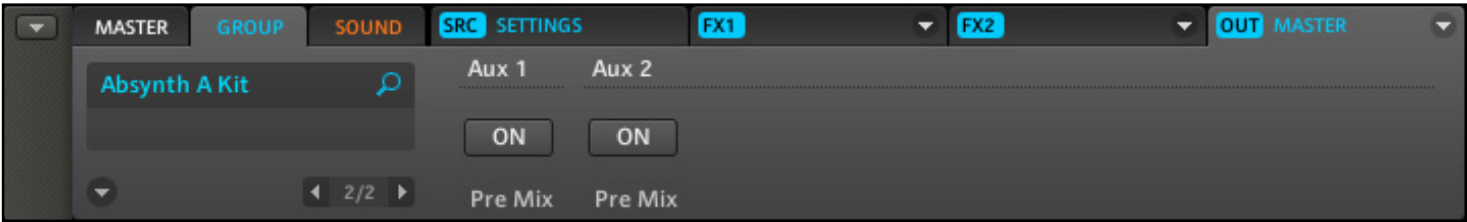
La Page 1/2 de l'onglet Output du Group (dans le logiciel).

Main	
OUTPUT	Ceci permet de définir où vous voulez envoyer votre Group. Les destinations possibles sont <i>Master</i> , tous les Sounds en mode Input, les External Outputs 1-8 et <i>None</i> (aucune destination).
LEVEL	Vous pouvez ajuster ici le volume global de votre Group.
PAN	Définit la position panoramique de votre Group dans le champ stéréo.
Aux 1	
DESTINATION	La destination de l'Aux 1 : les destinations possibles sont <i>Master</i> , tous les Sounds en mode Input, les External Outputs 1-8 et <i>None</i> (aucune destination).
LEVEL	Vous pouvez ajuster ici la quantité de signal envoyée à la destination de l'Aux 1.
Aux 2	
DESTINATION	La destination de l'Aux 2 : les destinations possibles sont <i>Master</i> , tous les Sounds en mode Input, les External Outputs 1-8 et <i>None</i> (aucune destination).
LEVEL	Vous pouvez ajuster ici la quantité de signal envoyée à la destination de l'Aux 2.

5.2.2 Page 2 : Aux Pre et Post



La Page 2/2 de l'onglet Output du Group (sur le Contrôleur).

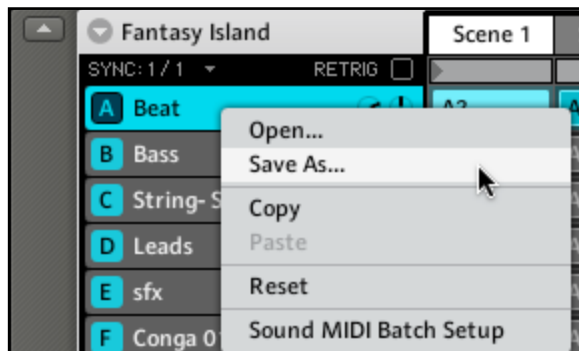


La Page 2/2 de l'onglet Output du Group (dans le logiciel).

Aux 1	
PRE MIX	Si cette option est activée, le Group est envoyé dans Aux 1 avant de passer par le contrôle de volume du Group.
Aux 2	
PRE MIX	Si cette option est activée, le Group est envoyé dans Aux 2 avant de passer par le contrôle de volume du Group.

5.3 Sauvegarder un Group

Pour sauvegarder un Group, effectuez un clic droit (Ctrl-clic sur Mac OS® X) sur le Group Slot dans l'Arranger et sélectionnez *Save As...* dans le menu déroulant :



Sauvegardons un Group.

Le Group sera ajouté à la Library et prêt à être étiqueté.



La sauvegarde des Groups est uniquement possible dans le logiciel MASCHINE.

5.4 Copier et coller les Groups

Matériel

- Pour copier et coller un Group, appuyez sur la touche DUPLICATE et maintenez-la enfoncée, appuyez sur le Group Button du Group que vous voulez copier, puis sur le Group Button du Group cible. Tous les paramètres du Group seront copiés, y compris le contenu du Pattern d'origine.

Logiciel

Vous pouvez copier et coller les Groups via un clic droit (Mac OS® X : Ctrl-clic) sur le Group Slot. Dans le menu déroulant, choisissez *Copy* pour copier le Group. Pour coller le Group, sélectionnez un Group Slot vide en effectuant un clic droit dessus (Mac OS® X : Ctrl-clic) puis sélectionnez *Paste* dans le menu déroulant. Tous les paramètres du Group seront copiés, y compris le contenu du Pattern d'origine.



Copions un Group.

5.5 Réinitialiser un Group

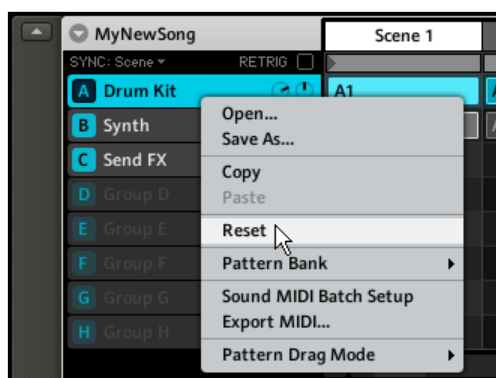
Réinitialiser un Group consiste à supprimer son (ou ses) Sound(s) et FX associés ainsi qu'à ramener tous les paramètres du Group à leurs valeurs par défaut.

Matériel

- Maintenez les touches SHIFT + ERASE enfoncées puis appuyez sur le Group Button du Group que vous souhaitez réinitialiser.

Logiciel

- Pour réinitialiser un Group, effectuez un clic droit (Mac OS® X : Ctrl-clic) sur le Group Slot et choisissez *Reset* dans le menu déroulant.

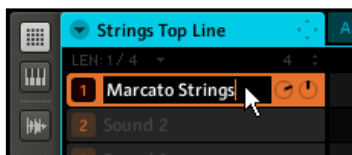


Réinitialisons un Group.

5.6 Nommer les Groups et les Sounds

Chaque Sound obtient automatiquement le nom du Sample qu'il contient ; s'il ne contient aucun Sample, son nom est Sound 1-16 par défaut. Les Sounds sont également renommés automatiquement lorsque leur onglet Source est réglé sur Input ou MIDI Out : les Sounds sont alors renommés respectivement « Input 1-16 » et « MIDI Out ».

1. Pour renommer un Sound, double-cliquez sur son Sound Slot :



Renommons le Sound « Marcato Strings ».

2. Vous pouvez maintenant modifier le nom de ce Sound. Pour confirmer, appuyez sur la touche Entrée de votre clavier d'ordinateur.



Certaines applications hôtes attrapent la touche Entrée car elle peut être assignée à une fonction de l'hôte. Si c'est le cas, cliquez n'importe où ailleurs dans la fenêtre du plug-in MASCHINE pour confirmer le nom que vous venez de saisir.

Pour renommer un Group, c'est la même chose : double-cliquez sur le Group Slot pour modifier le nom du Group. Pour confirmer, appuyez sur la touche Entrée de votre clavier d'ordinateur.



Renommons le Group A.



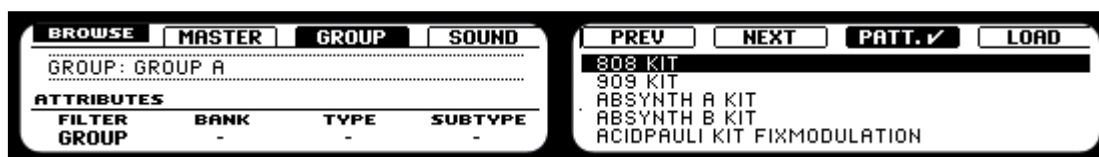
La modification des noms est uniquement possible dans le logiciel – mais toutes vos modifications apparaîtront bien entendu également sur le MASCHINE Controller.

5.7 Charger les Groups sans les Patterns

Si vous souhaitez construire un Group en partant de zéro, vous pouvez charger les Groups sans leurs Patterns, dans le logiciel comme depuis le MASCHINE Controller. En outre, les Patterns précédemment chargés ne sont pas retirés, ce qui vous permet d'essayer un même Pattern avec différents Sounds.

Matériel

1. Sur le Contrôleur, activez le Browser en appuyant sur BROWSE et sélectionnez l'onglet Group en appuyant sur le Bouton 3.
2. Sur le Right Display, vous pouvez désormais choisir de charger le Group avec ou sans ses Patterns en appuyant sur le Bouton 7. Si Pattern est surligné, les Patterns seront chargés avec le Group.



Un Group sélectionné avec l'option de chargement des Patterns activée.

Logiciel

1. Pour charger un Group sans Pattern, sélectionnez le Group en question dans la Search Result List du Browser.
2. Décochez la case en bas du Browser.



Un Group sélectionné dans le Browser avec l'option de chargement des Patterns désactivée.

5.8 Importation des programmes MPC™ dans les Groups

MASCHINE vous permet d'importer dans ses Groups les fichiers de programmes Drum (.PGM et .AKP) de la série MPC* d'Akai™. Les modèles gérés sont les suivants : MPC4000™, MPC3000™, MPC2000™, MPC500™, MPC1000™ et MPC2500™.

5.8.1 Paramètres gérés dans les programmes MPC™

MASCHINE ayant une approche différente pour gérer et nommer ses paramètres, veuillez vous référer à cette liste pour savoir comment les réglages des programmes MPC™ sont traduits en réglages de MASCHINE.

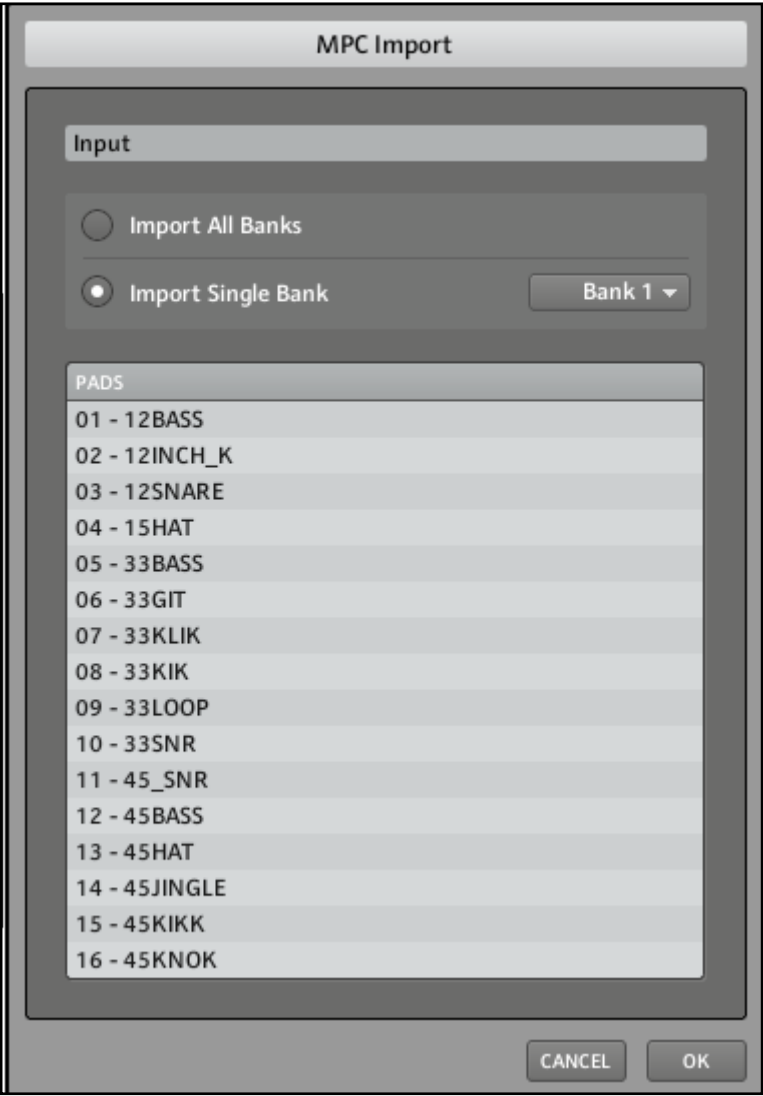
Paramètre MPC™	MPC500™, 1000™, 2500™	MPC4000™	MPC2000™ (XL)	MPC3000™	Paramètre de MASCHINE
Nom du Sample	x	x	x	x	Nom du Sample
Play Mode	x	x	—	—	Playback Type (ADSR, Oneshot, AHD)
Sample Level	x	x	—	—	Zone Level
Sample Pan	—	x	—	—	Zone Pan
Range Lower/ Higher	x	x	—	—	High/Low Key
Tuning	x	x	x	x	Tune
Attack	x	x	x	x	Attack
Decay	x	x	x	x	Decay
Voice Overlap	x	—	x	x	Polyphony
Filter1 Type	x	—	—	—	Filter Type
Filter1 Frequency	x	—	x	x	Filter Cutoff

*MPC is a trademark of Akai Professional, L.P. and used with permission.

Filter1 Resonance	x	–	x	x	Filter Resonance
Filter1 Velocity to Frequency	x	–	–	–	Velocity Cutoff
Mixer Level	x	x	x	x	Track Level
Mixer Pan	x	–	x	x	Track Pan
Velocity to Level	x	–	–	–	Velocity to Volume
Mute Group	x	–	–	–	Choke Group

5.8.2 Importer les fichiers programmes MPC™

1. Pour importer un fichier programme MPC™, ouvrez le Browser dans le logiciel MASCHINE et passez en mode DISK.
2. Naviguez jusqu'au programme MPC™ que vous souhaitez importer et double-cliquez dessus. La boîte de dialogue suivante apparaît :



La boîte de dialogue MPC Import.

1. Dans la section Input de cette boîte de dialogue, sélectionnez l’une des options d’importation :

Input	
IMPORT ALL BANKS	Cette option vous permet d’importer toutes les Banks du programme MPC™. Chaque Bank sera chargée dans un Group distinct.
IMPORT SINGLE BANK	Choisissez cette option si vous souhaitez importer une seule Bank. Utilisez le menu déroulant sur la droite pour choisir la Bank que vous souhaitez importer.

2. Cliquez sur OK pour lancer l’importation.

6 Travailler avec les Patterns (Contrôleur)

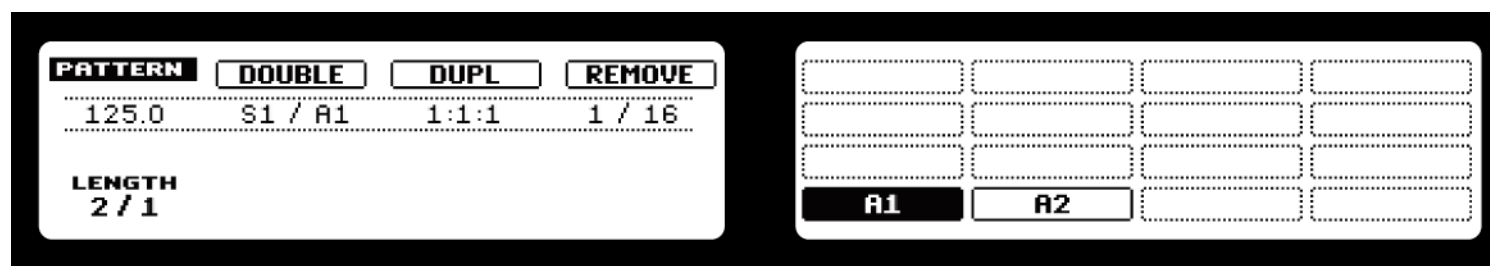
La création d'un Pattern est le véritable début des festivités, car le Sequencer est l'élément central de MASCHINE. Il comporte un Pattern Editor aux fonctions avancée et pourtant simple à utiliser, ainsi que des possibilités d'automatisation sophistiquées.

Nous vous recommandons de regarder les vidéos didactiques traitant du Sequencer, « Step Recording » et « Live Recording 1-3 », disponibles sur le site web de Native Instruments à l'adresse <http://www.native-instruments.com>. Le MASCHINE Controller met à votre disposition un véritable instrument de séquençage ; comme n'importe quel autre instrument, il nécessite un certain entraînement, des essais et autres tâtonnements pour s'y familiariser, mais votre peine sera récompensée par une manière très excitante de faire de la musique.

6.1 Créer des Patterns

6.1.1 Pattern Mode

Le Pattern Mode vous permet de sélectionner vos Patterns, de modifier leur longueur, de supprimer des Patterns ou de doubler leur contenu. Chaque Group peut contenir jusqu'à 64 Patterns. Pour entrer dans le Pattern Mode sur votre MASCHINE Controller, appuyez sur PATTERN (vous pouvez le verrouiller en appuyant sur le Bouton 1 en même temps).



Les Displays du Contrôleur en Pattern Mode.

Sélectionner un Pattern

Sur le Right Display sont affichés tous les Patterns disponibles dans une Pattern Bank. Pour sélectionner un Pattern, appuyez sur le Pad correspondant au Pattern souhaité. Pour naviguer parmi les quatre Pattern Banks, utilisez les Boutons 5 (pour la Bank A), 6 (pour la Bank B), 7 (pour la Bank C) et 8 (pour la Bank D).

Dédoubler un Pattern

Si vous voulez dédoubler la longueur et le contenu de votre Pattern, appuyez sur le Bouton 2 en Pattern Mode. Gardez à l'esprit que deux dédoublements d'un Pattern créent un Pattern quatre fois plus long !

Dupliquer un Pattern

Pour dupliquer un Pattern, sélectionnez-le en appuyant sur le Pad correspondant en Pattern Mode, puis appuyez sur le Bouton 3 (DUPL). Le Pattern est copié vers le prochain Pattern vide disponible.

Copier et coller un Pattern

Pour copier un Pattern sur un autre Pad, maintenez DUPLICATE enfoncé, appuyez sur le Pad du Pattern que vous souhaitez copier puis sur le Pad du Pattern cible.

Retirer un Pattern

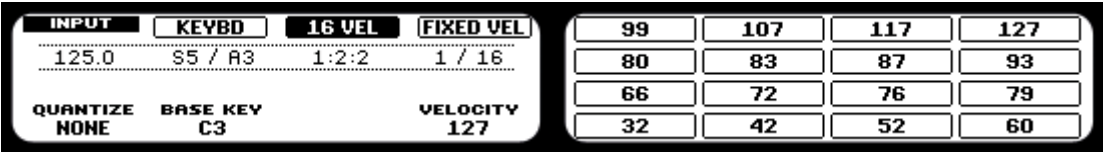
En appuyant sur le Bouton 4, vous retirez le Pattern de la Scene actuelle (les Scenes sont décrites en détail au chapitre 10 « Créer un morceau avec les Scenes »). Notez que ceci ne supprime pas le Pattern !

Pattern Length

La longueur du Pattern peut être ajustée en Pattern Mode en tournant le Knob 1. Les unités disponibles ici dépendent du réglage du paramètre LENGTH (longueur) dans le Grid Mode. Veuillez vous reporter à la section 6.1.10 « Step Grid, Pattern Length Grid et quantification » pour plus d'informations.

6.1.2 Input Mode

L'Input Mode peut être activé en appuyant sur PAD MODE (KEYBOARD sur les anciennes versions). C'est un mode temporaire, et il peut être verrouillé en appuyant simultanément sur PAD MODE (KEYBOARD) et sur le Bouton 1. En Input Mode, vous effectuez les réglages sur le Left Display et vous voyez vos Sounds sur le Right Display, ou encore vos notes si vous êtes en Piano Roll/Keyboard Mode. Vous pouvez passer au mode 16 Velocities, auquel cas la valeur de vélocité des Pads s'affiche sur le Right Display. Cette page vous permet d'activer l'Input Quantize afin que votre jeu soit immédiatement quantifié sur la valeur actuelle de la Grid. L'Input Mode vous permet également de sélectionner une valeur de vélocité fixe pour les Pads, afin que les Sounds sélectionnés (par exemple la batterie) jouent au même volume, quelle que soit la force avec laquelle vous frappez sur les Pads.



L'Input Mode sur le Contrôleur

KEYBD (Bouton 2)	En appuyant sur KEYBD (Bouton 2), vous passez en Piano Roll/Keyboard Mode. Ce mode est décrit plus en détail ci-dessous.
16 VEL (Bouton 3)	Active le mode 16 Velocities pour le Sound actuellement sélectionné. Ceci vous permet de jouer le Sound actuellement sélectionné avec 16 vélocités différentes en utilisant tous les Pads.
FIXED VEL (Bouton 4)	Active le mode Fixed Velocity pour tous les Pads. Remarque : si ni 16 VEL ni FIXED VEL n'est activé, les Pads sont sensibles à la vélocité, autrement dit ils jouent plus fort si vous les frappez plus fort.
QUANTIZE (Knob 1)	Vous pouvez ici choisir quand l'Input Quantization (quantification d'entrée) doit être appliquée : <i>None</i> (jamais), <i>Record</i> (seulement lors de l'enregistrement) ou <i>Play/Rec</i> (lors de la lecture et de l'enregistrement). Ceci est décrit plus en détail ci-dessous. Vous pouvez sélectionner la valeur de quantification sur la Step Grid (appuyez sur GRID + Bouton 3).

BASE KEY (Knob 2)	Lorsque vous êtes en Piano Roll/Keyboard Mode, le Knob 2 détermine la note de base (Base Key) pour l'assignation des notes MIDI sur le Right Display. La valeur choisie comme note de base est assignée au Pad 1 ; l'assignation des autres Pads s'adapte alors en conséquence.
VELOCITY (Knob 4)	Vous pouvez ici ajuster la valeur exacte de la vélocité pour le réglage Fixed Velocity.



La Base Key peut également être modifiée avec les Boutons 5-8 en Keyboard Mode : les Boutons 5-6 décalent la Base Key par demi-tons, tandis que les Boutons 7-8 la décalent par octaves. Ceci est bien utile pour transposer les Pads « à l'oreille ».

6.1.3 Enregistrer les Pads

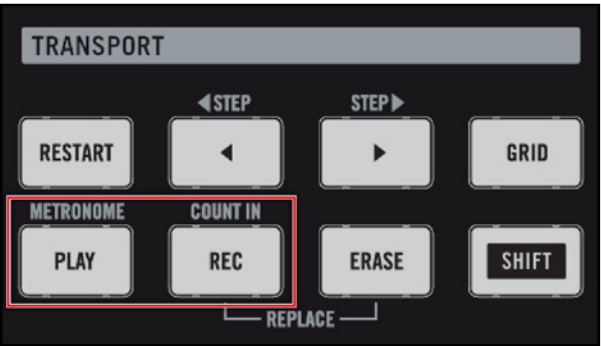
Vous pouvez facilement enregistrer des beats avec les Pads : appuyez sur PLAY puis sur RECORD pour activer le Record Mode. Frappez alors sur les Pads que vous souhaitez enregistrer, puis écoutez le résultat.



Prenez votre temps pour configurer la sensibilité et la vélocité des Pads selon vos préférences, vous profiterez encore mieux du jeu sur MASCHINE !

6.1.4 Le Metronome

Le Metronome peut vous aider à garder le rythme lorsque vous enregistrez en temps réel. Pour activer le Metronome, appuyez sur SHIFT + PLAY. Pour désactiver le Metronome, appuyez à nouveau sur SHIFT + PLAY.



Enregistrons un Pattern : appuyez sur PLAY + REC et jouez sur les Pads !

6.1.5 Utiliser le Step Sequencer

Si vous êtes un(e) habitué(e) des boîtes à rythme classiques, vous souhaitez peut-être programmer votre Pattern en utilisant le Step Sequencer :



Le Step Sequencer sur les Displays du Contrôleur.

1. Appuyez sur le Pad associé au Sound que vous souhaitez enregistrer pour le sélectionner, et appuyez sur PLAY.
2. Appuyez sur STEP. Vous voyez alors une lumière parcourir les Pads, depuis le Pad 1 jusqu'au Pad 16, ligne à ligne et de bas en haut.
3. Chaque Pad représente désormais l'un des pas d'une séquence de 16 pas : vous pouvez activer le pas en question en appuyant une fois sur le Pad (celui-ci s'allume). Si vous appuyez dessus à nouveau, le pas est désactivé (le Pad s'éteint).

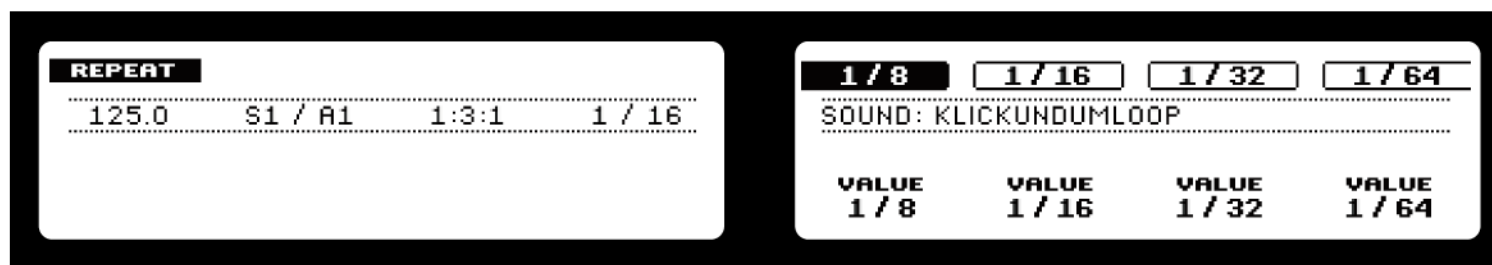
Vous pouvez ainsi assembler facilement des sons de batterie. Par défaut, le Step Sequencer ne représente que les 16 premiers pas de la séquence ; si vous souhaitez programmer des Patterns plus longs, vous pouvez passer aux 16 pas suivants en appuyant sur les Boutons 7 et 8. Pour passer à un autre Sound, utilisez les Boutons 5 et 6 situés au-dessus du Right Display, ou bien maintenez SELECT enfoncé et appuyez sur le Pad du Sound souhaité.



Une ligne de kicks typique en 4/4, en mode Step Sequencer.

6.1.6 Utiliser le Note Repeat

Le Note Repeat est un moyen très pratique de programmer des beats : le Sound est automatiquement joué avec une quantification donnée.



Le Note Repeat Mode sur les Displays du Contrôleur.

1. Tout en maintenant NOTE REPEAT enfoncé, appuyez sur le Pad que vous souhaitez enregistrer. Les notes sont maintenant jouées de manière répétée, avec la quantification sélectionnée (indiquée sur le Right Display).
2. Les Boutons 5-8 vous permettent de sélectionner différents réglages de quantification durant votre jeu.
3. Si vous souhaitez utiliser un réglage de quantification qui n'est pas actuellement affiché, tournez les Knobs 5-8 pour sélectionner le réglage de quantification souhaité.



Vous pouvez verrouiller le Note Repeat en appuyant sur NOTE REPEAT + Bouton 1.

- En mode Note Repeat, tous les Pads sont sensibles à la pression et à la vitesse, ce qui permet de jouer des roulements expressifs ou des lignes de basse dynamiques.
- Le Note Repeat est un moyen assez funky de jouer des percussions en live, par exemple en créant des montées et des breaks.
- Le Note Repeat est également intéressant avec des sons tonals ; vous pouvez l'activer depuis le Piano Roll/Keyboard Mode pour créer des arpèges de type synthétiseur.

6.1.7 Utiliser le Piano Roll/Keyboard Mode

Sélectionnez votre Sound en appuyant sur le Pad auquel il est assigné. Activez alors l'Input Mode en appuyant sur PAD MODE (KEYBOARD) et verrouillez-le en appuyant sur le Bouton 1.



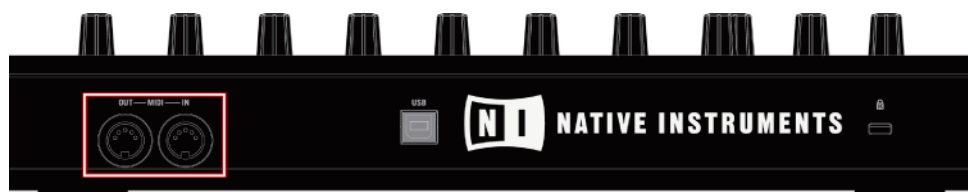
Le Piano Roll/Keyboard Mode sur les Displays du Contrôleur.

Appuyez sur le Bouton 2 pour activer le mode Piano Roll/Keyboard. Si vous appuyez maintenant sur les Pads, vous entendrez qu'ils jouent tous le même son, mais à des pitches différents (hauteurs tonales). L'échelle de pitches est divisée en demi-tons, le Pad 1 jouant la note la plus basse et le Pad 16 la note la plus haute. Pour changer d'octave, utilisez le Bouton 7 (octave inférieure) ou le Bouton 8 (octave supérieure). Vous pouvez également décaler l'échelle par demi-tons : utilisez le Bouton 5 (un demi-ton vers le bas) et le Bouton 6 (un demi-ton vers le haut). Appuyez sur PLAY puis RECORD et commencez à enregistrer votre mélodie !



Faites des essais avec toutes sortes de Samples en mode Piano Roll/Keyboard : certains Samples, plutôt ennuyeux à première vue, prennent une toute autre dimension lorsque vous les jouez très haut ou très bas !

Si vous préférez jouer vos mélodies depuis un clavier MIDI, vous pouvez en connecter un au port MIDI In situé à l'arrière de votre MASCHINE Controller. Vous pouvez également utiliser n'importe quel clavier MIDI USB, pourvu que vous l'ayez sélectionné dans la fenêtre Audio and MIDI Settings (cf. section 2.5 « Réglages audio et MIDI » pour savoir comment configurer tout ceci). Le périphérique d'entrée MIDI connecté jouera systématiquement le Sound sélectionné, sans avoir à passer en mode Piano Roll/Keyboard.



Le panneau arrière du MASCHINE Controller avec son port MIDI In.

6.1.8 Enregistrer l'automatisation

L'une des fonctionnalités bien sympathiques de MASCHINE est sa capacité à automatiser les paramètres des modules FX et du Sampler, depuis le logiciel comme depuis le Contrôleur, et ce d'une manière très simple.

- Pour automatiser un paramètre depuis le Contrôleur, vérifiez d'abord que le morceau est en cours de lecture, puis tournez simplement l'un des 8 Knobs tout en maintenant AUTO WRITE (F2) enfoncé.

Votre automatisation est alors enregistrée ; si vous voulez l'annuler et recommencer, appuyez sur ERASE, maintenez la touche enfoncée et tournez à nouveau le Knob que vous aviez utilisé pour enregistrer l'automatisation. SHIFT + Pad 10 (CLR AUTOMATION) efface tous les événements d'automatisation sélectionnés ; si aucun événement n'est sélectionné, toute l'automatisation du Pattern est effacée.

Tous les paramètres contrôlés par les boutons et curseurs (y compris les Macro Controls) sont automatisables à l'exception des suivants :

- Limiter Threshold
- Sampler LFO Sync



Les paramètres des boîtes de sélection ne sont pas automatisables.

6.1.9 Enregistrer l'automatisation dans le Step Sequencer

Il est également possible d'enregistrer l'automatisation dans le Step Sequencer. Entrez dans le Step Sequencer en appuyant sur STEP. Maintenez enfoncé le Pad représentant le Step (pas) que vous souhaitez automatiser, et tournez le Knob représentant le paramètre à automatiser ; après un bref instant, les Displays affichent les paramètres de la Page sélectionnée.



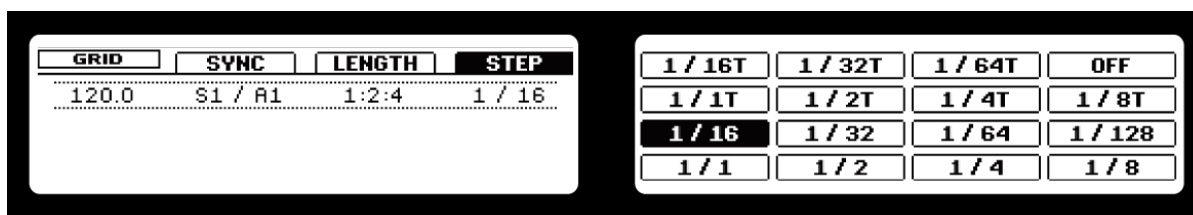
Remarque : tous les Steps situés après celui que vous venez d'automatiser prennent les mêmes valeurs de paramètres que lui, car seuls les décalages sont enregistrés. Si vous souhaitez automatiser un seul Step, ramenez le paramètre du Step suivant à sa valeur par défaut.

6.1.10 Step Grid, Pattern Length Grid et quantification

Step Grid

Le paramètre Step Grid affecte toutes les opérations d'édition du motif rythmique (le Pattern), y compris la quantification (« Note Snap to Grid »). Le réglage par défaut est de 1/16ème, mais vous pouvez utiliser un autre réglage ou désactiver complètement la Step Grid.

1. Pour changer le réglage de quantification de la Step Grid, maintenez GRID enfoncé et appuyez sur le Bouton 4 : le Right Display vous indique alors quel Pad représente quelle Grid.

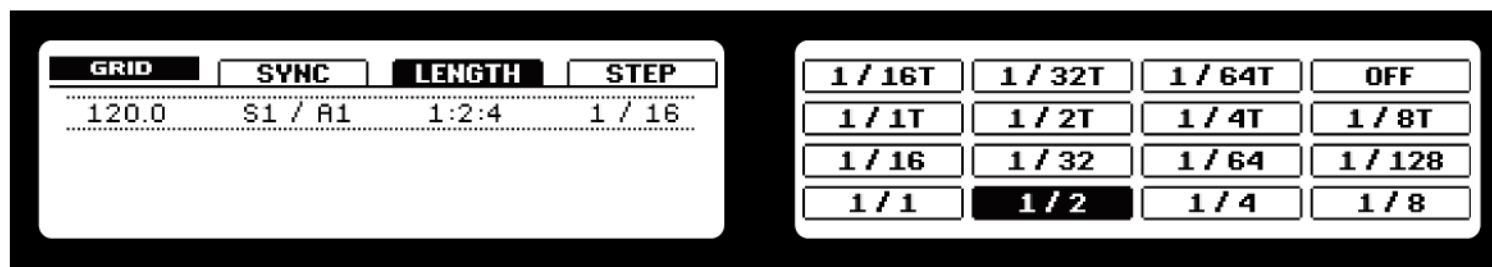


Le Right Display affichant les Grids disponibles.

2. Sélectionnez une résolution de Step Grid en appuyant sur le Pad correspondant.

Pattern Length Grid

La Pattern Length Grid (grille des longueurs de Pattern) affecte les résolutions disponibles lorsque vous maintenez la touche PATTERN enfoncée et tournez simultanément le Knob 1. Si vous choisissez une valeur inférieure à 1, vous pourrez, sur la page du Pattern, fixer des longueurs autres qu'une mesure entière, par exemple.



La Pattern Length Grid sur le Contrôleur.

Choisissez la Pattern Length Grid via les Pads, les valeurs allant de 1/1 (une ronde) à 1/64T (triolet de quadruples croches) ; vous pouvez également la désactiver en appuyant sur le Pad 16.



Essayez une quantification courte (par exemple $\frac{1}{4}$ note) et modifiez la Pattern Length dans le Pattern Mode via le Bouton 1 afin de créer des variations d'un même Pattern. Si vous sélectionnez une valeur encore plus faible, par exemple 1/64è, vous pouvez créer des breaks et des roulements bégayants.

Quantification après l'enregistrement

Vous pouvez quantifier vos notes quelle que soit la manière dont vous les avez enregistrées. Elles seront quantifiées en fonction de la Step Grid sélectionnée dans votre Pattern. Si vous désactivez la Step Grid, aucune quantification n'est appliquée. Il existe deux sortes de quantification : la quantification totale et la demie quantification (50 %). Pour appliquer une quantification totale, appuyez sur SHIFT + Pad 5 (QUANTIZE). Toutes les notes sélectionnées seront décalées dans le temps vers la position la plus proche qui colle à la Step Grid définie. Si vous souhaitez appliquer seulement un peu de quantification pour garder le groove de votre jeu enregistré en live & direct, appuyez sur SHIFT + Pad 6 (QUANTIZE 50 %). Les notes seront décalées seulement de la moitié de leur distance à la Step Grid sélectionnée.



Vous pouvez appliquer de manière répétée une quantification de 50 % jusqu'à ce que le résultat vous plaise ; par exemple, vous pourriez l'appliquer jusqu'à ce que les notes soient assez proches d'un rythme « carré » mais encore suffisamment éloignées de celui-ci pour garder un certain feeling de jeu manuel.

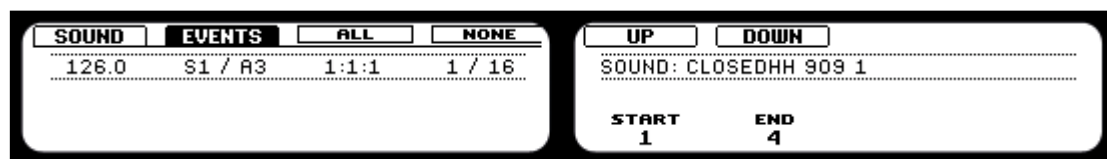
Quantification pendant l'enregistrement et la lecture

Vous pouvez également choisir de quantifier automatiquement les notes. Activez l'Input Mode en appuyant sur la touche PAD MODE (KEYBOARD). Le Knob 1 vous permet alors de choisir le moment où la quantification doit être appliquée : *Record* (uniquement lors de l'enregistrement), *Rec/Play* (lors de l'enregistrement et de la lecture) ou *None* (aucune quantification appliquée). Lorsque l'Input Quantization est réglée sur *Record*, la valeur de quantification sélectionnée sera automatiquement appliquée au Pattern lors de son prochain cycle. Lorsqu'elle est réglée sur *Rec/Play*, votre jeu est quantifié en temps réel.

6.2 Éditer les Patterns

6.2.1 Sélectionner les notes et les événements

Vous pouvez sélectionner des notes et événements particuliers depuis votre Contrôleur. Pour ce faire, maintenez SELECT enfoncé et appuyez sur le Bouton 2 (EVENTS). Tout en maintenant SELECT enfoncé, vous pouvez alors sélectionner les notes et les événements des Sounds en appuyant sur leurs Pads. Les notes et événements de tous les Sounds que vous sélectionnez via les Pads seront ajoutés à la sélection. Si vous appuyez à nouveau sur un Pad, les événements du Sound correspondant seront retirés de la sélection. La sélection de Sounds particuliers et de leurs événements est utile dans de nombreuses opérations décrites ci-dessous, afin d'appliquer ces dernières à certains Sounds et non au Pattern entier.



L'écran Select pour les notes et événements sur les Displays du Contrôl

ALL	Appuyez sur SELECT + Bouton 3 (ALL) pour sélectionner tous les événements du Sound sélectionné.
NONE	Appuyez sur SELECT + Bouton 4 (NONE) pour désélectionner tous les événements du Sound sélectionné.
UP/DOWN	Tout en maintenant SELECT enfoncé, utilisez les Boutons 5 (UP) et 6 (DOWN) pour choisir le Sound dont vous souhaitez sélectionner les notes et les événements. Vous pouvez sinon utiliser les Pads pour sélectionner les Sounds.
START	Tout en maintenant SELECT enfoncé, utilisez le Knob 5 pour choisir à partir de quel événement la sélection de notes et événements doit commencer (dans le Sound sélectionné).
END	Tout en maintenant SELECT enfoncé, utilisez le Knob 6 pour choisir à quel événement la sélection de notes et événements doit s'arrêter (dans le Sound sélectionné).

6.2.2 Effacer/supprimer

Pour effacer des notes, appuyez et maintenez enfoncés la touche ERASE et le Pad contenant le Sound souhaité pendant la lecture du Pattern. Les notes sont effacées uniquement tant que le Pad est maintenu enfoncé ; ceci permet d'effacer les notes de manière sélective, à un endroit particulier du Pattern. Il faut un certain temps pour s'habituer à ce mode opératoire, en particulier lorsque le tempo est très rapide, mais vous pouvez toujours utiliser les fonctions Undo (SHIFT + Pad 1) et Redo (SHIFT + Pad 2) pour revenir à la situation antérieure. SHIFT + Pad 9 (CLEAR) efface toutes les notes et tous les événements sélectionnés ; si rien n'est sélectionné, la fonction efface toutes les notes et tous les événements.

6.2.3 Copier/coller

Vous pouvez aussi copier et coller les notes. Pour copier toutes les notes sélectionnées, appuyez sur SHIFT + Pad 11 (COPY) ; pour les coller, appuyez sur SHIFT + Pad 12 (PASTE). Les notes seront collées en fonction de la Step Grid, décalées d'une position de Grid vers la droite. Vous pouvez également copier des notes d'un Pattern à l'autre : pour ce faire, copiez les notes sélectionnées, sélectionnez ensuite le Pattern dans lequel vous souhaitez les insérer et collez-les.

6.2.4 Décaler (Nudge)

La fonction Nudge vous permet de décaler les notes sélectionnées d'une durée égale à la valeur de la Step Grid ; appuyez sur SHIFT + Pad 7 (< NUDGE) pour décaler les notes sélectionnées vers la gauche, ou sur SHIFT + Pad 8 (NUDGE >) pour les décaler vers la droite.



Si vous désactivez la Step Grid, la fonction Nudge décalera les notes d'un très petit incrément. Ceci peut servir à ajouter du groove à votre Pattern – par exemple, en décalant la caisse claire afin qu'elle soit toujours légèrement en retard (« in the pocket » dans le jargon – les batteurs de funk le font tout naturellement !).

6.2.5 Comparer (Compare/Split)

Cette fonction vous permet de comparer un Pattern sélectionné avec son état précédent, par exemple si vous y avez ajouté ou modifié des événements. C'est un moyen pratique de créer des variations ou de comparer deux versions d'un Pattern. Pour passer de la version modifiée à la version originale du Pattern, appuyez sur SHIFT + Pad 3 (COMPARE). Si vous souhaitez conserver à la fois la nouvelle version et l'ancienne, vous pouvez copier la nouvelle dans le Pattern suivant en appuyant sur SHIFT + Pad 4 (SPLIT).

6.2.6 Transposer

Vous pouvez transposer les notes sélectionnées par demi-tons ou par octaves pour leur donner le pitch voulu.

Transposer par demi-tons

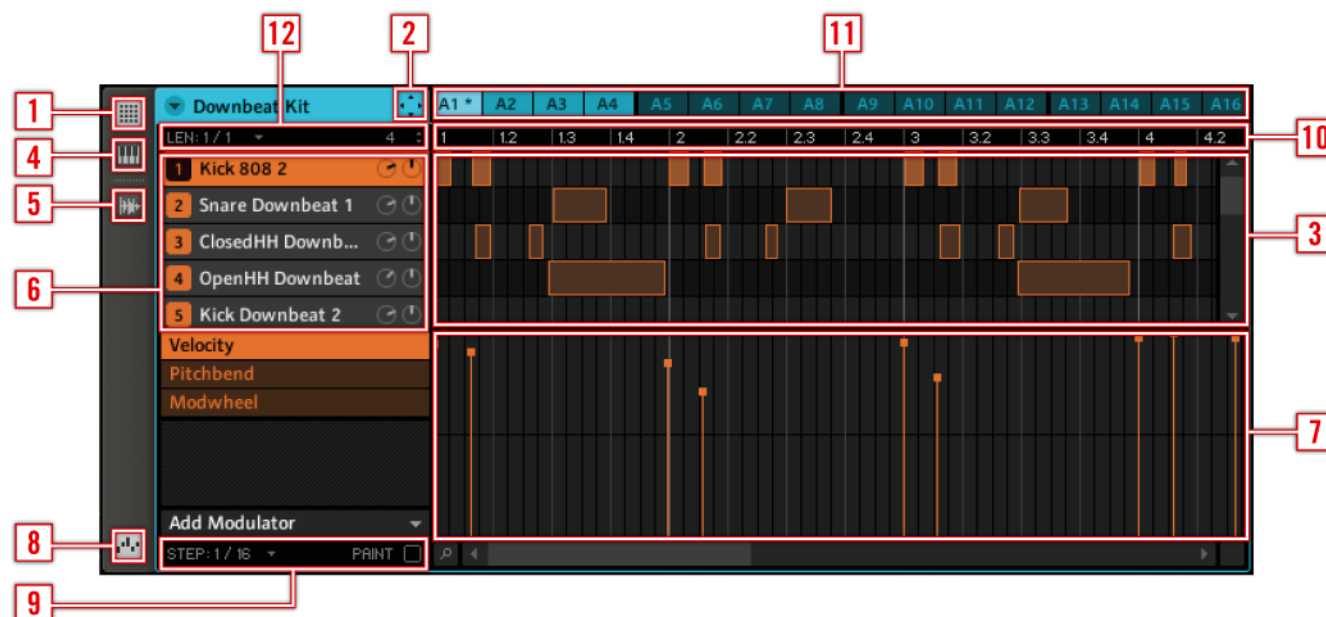
Pour transposer les notes sélectionnées demi-ton par demi-ton, appuyez sur SHIFT + Pad 13 (SEMITONE -) pour les transposer vers le bas et sur SHIFT + Pad 14 (SEMITONE +) pour les transposer vers le haut. Si aucun événement n'est sélectionné, toutes les notes du Pattern seront concernées.

Transposer par octaves

Pour transposer les notes sélectionnées octave par octave, appuyez sur SHIFT + Pad 15 (OCTAVE -) pour les transposer vers le bas et sur SHIFT + Pad 16 (OCTAVE +) pour les transposer vers le haut. Si aucun événement n'est sélectionné, toutes les notes du Pattern seront concernées.

7 Travailler avec les Patterns (logiciel)

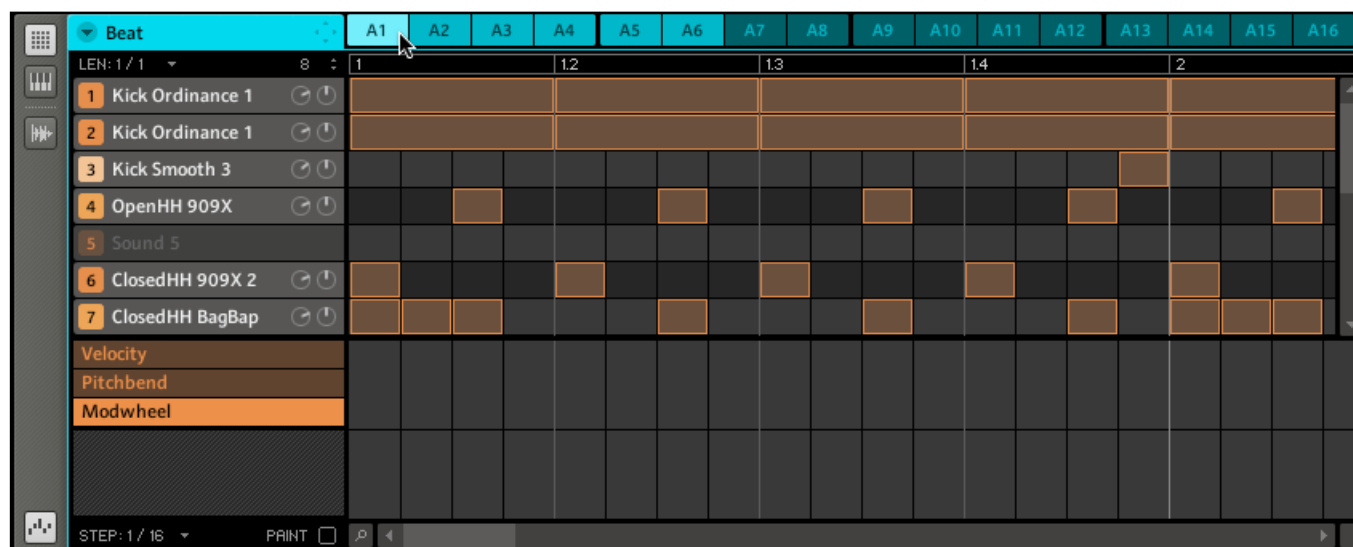
7.1 Le Pattern Editor



- 1 Interrupteur Step Editor View
- 2 Icône du Dragger
- 3 Step Editor
- 4 Interrupteur Piano Roll/Keyboard View
- 5 Interrupteur Sampling View
- 6 Sound Slots
- 7 Automation Lane
- 8 Interrupteur Automation View
- 9 Edit Controls
- 10 Pattern Timeline
- 11 Pattern Slots
- 12 Pattern Length Controls

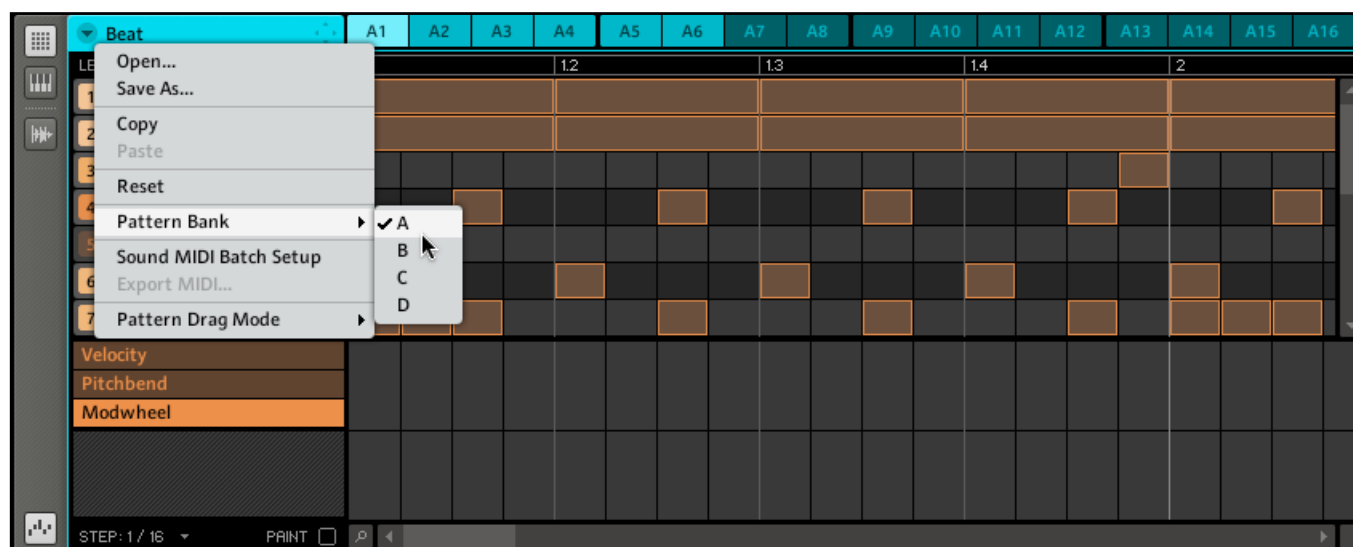
7.1.1 Sélectionner les Patterns et les Pattern Banks

Pour sélectionner un Pattern, cliquez sur son Pattern Slot au dessus du Step Editor :



Le Step Editor avec le Pattern A1 sélectionné.

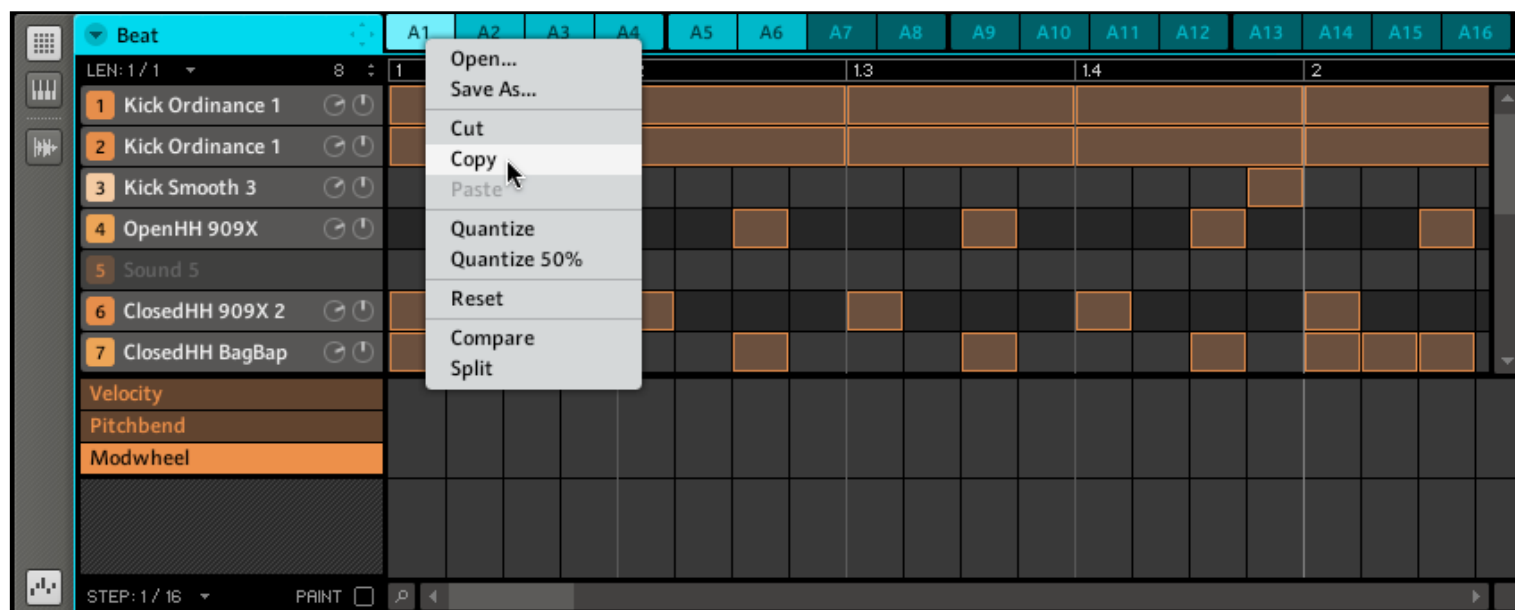
Vous pouvez distinguer les différents états des Patterns selon la luminosité de leurs Pattern Slots : le Slot le plus clair représente la Pattern actuellement sélectionné, les Slots légèrement plus foncés (A2 à A6 sur l'image) représentent les Patterns qui ont un contenu mais qui ne sont pas sélectionnés, tandis que les Slots les plus sombres (toutes les autres à partir du Slot A7 sur l'image) sont ceux des Patterns vides. Pour passer à une autre Pattern Bank, sélectionnez-la dans le menu déroulant :



Le sous-menu Pattern Bank.

7.1.2 Copier et coller les Patterns

Pour copier un Pattern, effectuez un clic droit (Mac OS® X : Ctrl-clic) sur son Pattern Slot et sélectionnez *Copy* dans le menu déroulant :



Copions un Pattern.

Sélectionnez maintenant un Pattern vide, effectuez un clic droit (Mac OS® X : Ctrl-clic) sur son Pattern Slot et sélectionnez *Paste* dans le menu déroulant pour coller l'autre Pattern dans celui-ci.

7.1.3 Réinitialiser les Patterns

Vous pouvez réinitialiser les Patterns en sélectionnant *Reset* dans le menu déroulant représenté ci-dessus. Ceci effacera toutes les notes et éventuelles données d'automatisation et ré-initialisera la Pattern Length (longueur du Pattern). C'est l'équivalent de la fonction Clear (SHIFT + Pad 9) sur le Contrôleur.

7.1.4 Sauvegarder les Patterns

Vous pouvez sauvegarder un Pattern indépendamment de son Group. Ceci est utile si vous voulez essayer différents Sounds sur un Pattern. Pour enregistrer un Pattern, effectuez un clic droit (Ctrl-clic sur Mac OS® X) sur l'icône Pattern et sélectionnez *Save As...* dans le menu déroulant :



Sauvegardons un Pattern.

Comme pour la plupart des opérations de sauvegarde, la sauvegarde des Patterns n'est possible que dans le logiciel MASCHINE.

7.2 Éditer les Patterns

Vous pouvez insérer des notes en double-cliquant dans la Grid du Pattern Editor. Elles seront insérées en fonction de la Step Grid sélectionnée. Pour les effacer, effectuez un clic droit dessus (Ctrl-clic sur Mac OS® X). Dans le Step Editor, le Sound sélectionné change en fonction de la ligne sur laquelle vous placez la note. Les notes sélectionnées se teintent de blanc.

7.2.1 Actions à la souris dans le Pattern Editor

Voici une liste des actions possibles dans le Pattern Editor (en mode Step Editor comme en mode Piano Roll/Keyboard).

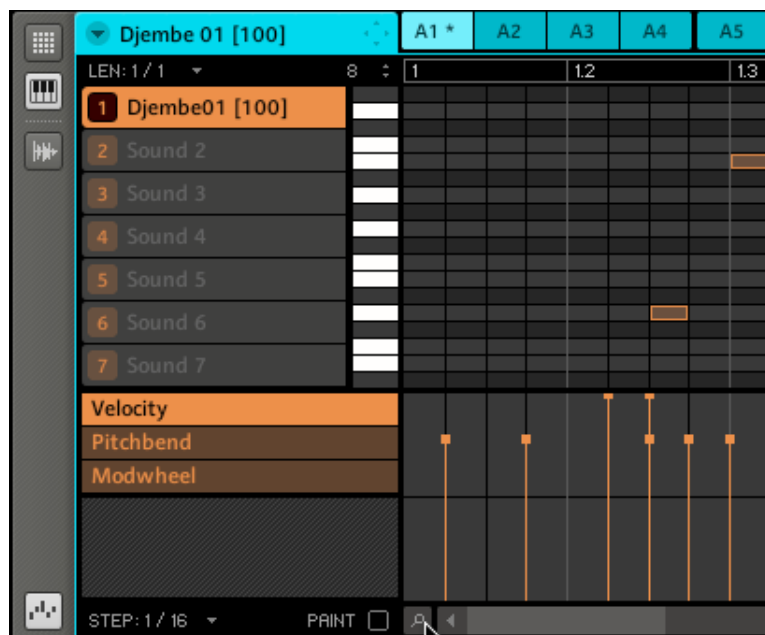
Action	Fonction
Ctrl (Mac OS® X : Alt) + glisser la (ou les) note(s)	copie la (ou les) note(s) sélectionnée(s)
Glisser la limite droite d'une note	modifie la longueur de la note
Majuscule + clic sur une note	ajoute la note à la sélection
Glisser dans la Grid	sélection multiple (cadre de sélection)
Clic dans la Grid	désélectionne les notes
Double-clic sur une note	supprime la (ou les) note(s) sélectionnée(s)
Alt (Mac OS® X : Cmd) + glisser vertical sur une note	ajuste la vitesse de la note

Passer au Paint Mode

Pour activer le Paint Mode pour la souris, cochez la case PAINT en bas du Pattern Editor. Lorsque le Paint Mode est activé, la souris fonctionne comme un pinceau. En cliquant avec le bouton gauche et en maintenant le bouton enfoncé, vous pouvez créer des séries de notes en déplaçant la souris. Inversement, en cliquant avec le bouton gauche sur une note et en déplaçant la souris tout en maintenant le bouton enfoncé, vous effacez toutes les notes survolées par le curseur.

7.2.2 Le Zoom Tool

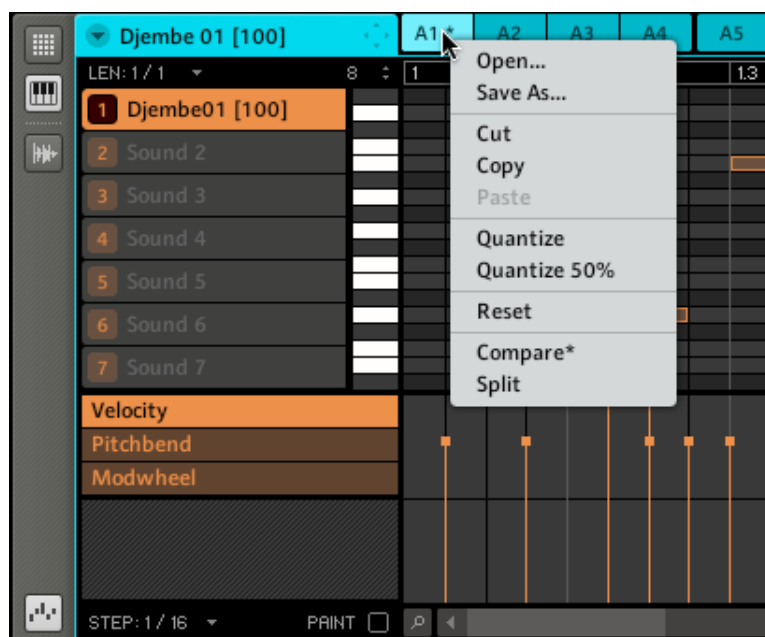
Le Zoom Tool vous permet de grossir ou rétrécir l'affichage du Pattern Editor. Cliquez sur le Zoom Tool et glissez la souris vers le haut pour grossir l'affichage, et vers le bas pour le réduire.



Le Zoom Tool sélectionné.

7.2.3 Comparer (Compare/Split)

Les fonctions Compare et Split sont utiles pour créer des variations d'un même Pattern et pour les comparer. Compare et Split sont accessibles via un clic droit (Mac OS® X : Ctrl-clic) sur le Pattern Slot puis en choisissant l'entrée correspondante dans le menu déroulant :



Compare/Split dans le menu déroulant.

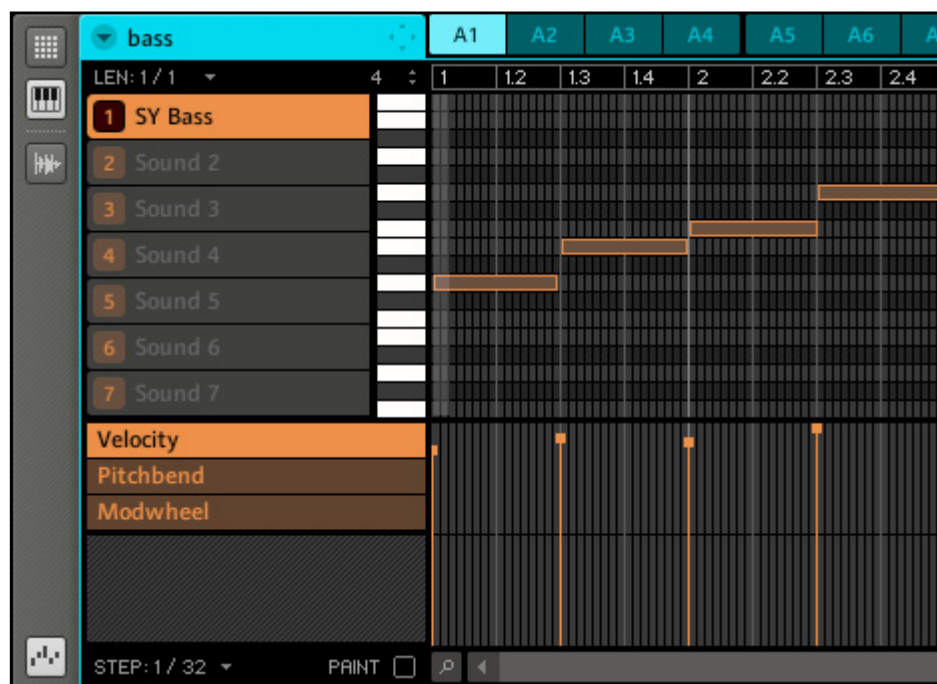
Éditez un Pattern en lui ajoutant des notes ou une automatisation, puis sélectionnez *Compare* dans le menu déroulant pour commuter entre le contenu original et la nouvelle version que vous venez de créer. Si vous aimez votre nouvelle version, vous pouvez la copier dans le prochain Pattern vide en sélectionnant *Split*.



Vous pouvez voir qu'un Pattern a déjà été édité grâce à l'astérisque affichée sur son Pattern Slot. Le nouvel état sera confirmé dès que vous sélectionnerez un autre Pattern et l'astérisque disparaîtra.

7.2.4 Le Piano Roll/Keyboard Editor

Pour sélectionner le Sound avec lequel vous souhaitez enregistrer une mélodie, cliquez sur son Sound Slot. Cliquez ensuite sur l'interrupteur Piano Roll/Keyboard View : la Grid qui affichait tous les Sounds du Group affiche désormais uniquement le Sound que vous avez sélectionné. Lorsque vous ajoutez des pas, vous pouvez choisir leur pitch (en demi-tons) selon l'endroit auquel vous les placez, la note la plus basse étant représentée par la ligne inférieure dans le Piano Roll/Keyboard Editor.

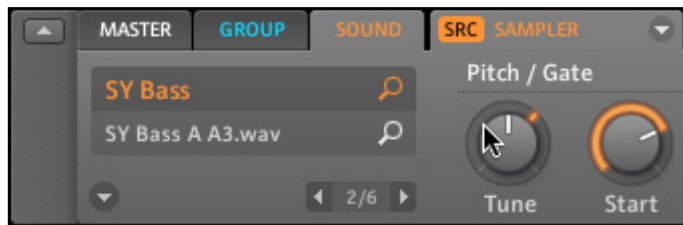


L'affichage du Piano Roll/Keyboard Editor dans le logiciel.

7.2.5 Enregistrer et éditer l'automatisation

Si vous regardez d'un peu plus près les curseurs sur les Parameter Pages de la Control Area, vous noterez qu'ils disposent d'un anneau externe qui devient gris clair lorsque vous le survolez avec la souris.

Vous pouvez enregistrer l'automatisation de la manière suivante : pendant la lecture, cliquez sur l'anneau souhaité, maintenez le bouton de la souris enfoncé et glissez la souris pour déplacer l'anneau. Tous les paramètres sont automatisables à l'exception de tous les boutons.



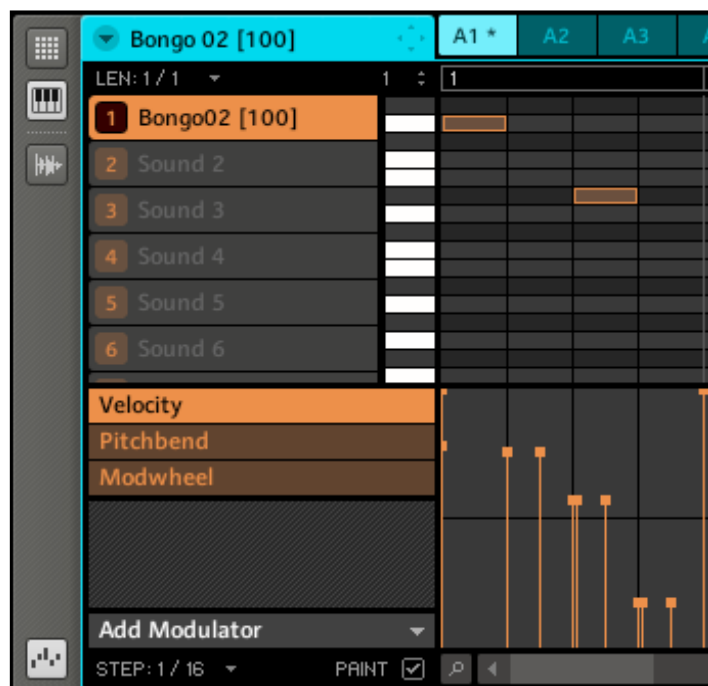
L'anneau externe autour des curseurs, utilisé pour l'automatisation.

Pour supprimer l'automatisation, effectuez simplement un clic droit (Mac OS® X : Ctrl-clic) sur cet anneau externe. Vous pouvez aussi sélectionner dans l'Automation Lane (piste d'automatisation) des points particuliers de l'automatisation en question et effectuer un clic droit (Mac OS® X : Ctrl-clic) dessus pour les effacer.

Pour modifier l'automatisation, glissez les points d'automatisation situés dans l'Automation Lane. Vous pouvez sélectionner plusieurs points d'automatisation à la fois en cliquant puis en glissant la souris de manière à dessiner un rectangle autour d'eux ; vous pouvez alors les éditer en les glissant verticalement. Bien que leurs valeurs absolues soient modifiées, les points conservent leurs distances relatives. Un autre moyen de créer une automatisation consiste à la dessiner avec la souris.



Un double-clic crée un événement d'automatisation et remplace les autres pour ce Step (pas).



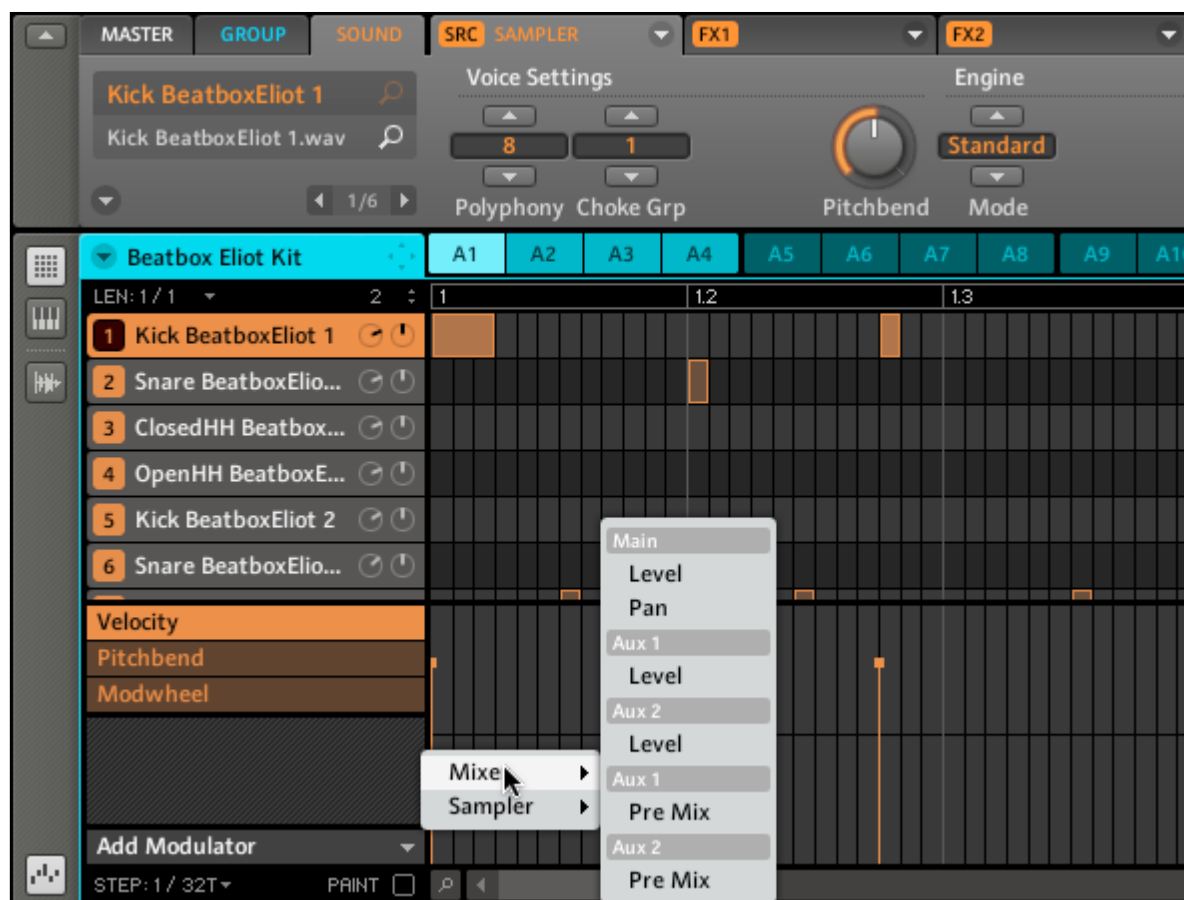
L'Automation Lane avec le paramètre Velocity sélectionné.



Pour « dessiner » une automatisation, cochez la case Paint en bas et cliquez-glissez la souris dans l'Automation Lane.

7.2.6 Ajouter un Modulator

Sur la gauche de l'Automation Lane se trouve le menu déroulant Add Modulator. Lorsque vous cliquez dessus, une liste apparaît avec les paramètres automatisables du Sound sélectionné dans le Pattern actuel :



Le menu déroulant Add Modulator affichant une liste des paramètres automatisables.

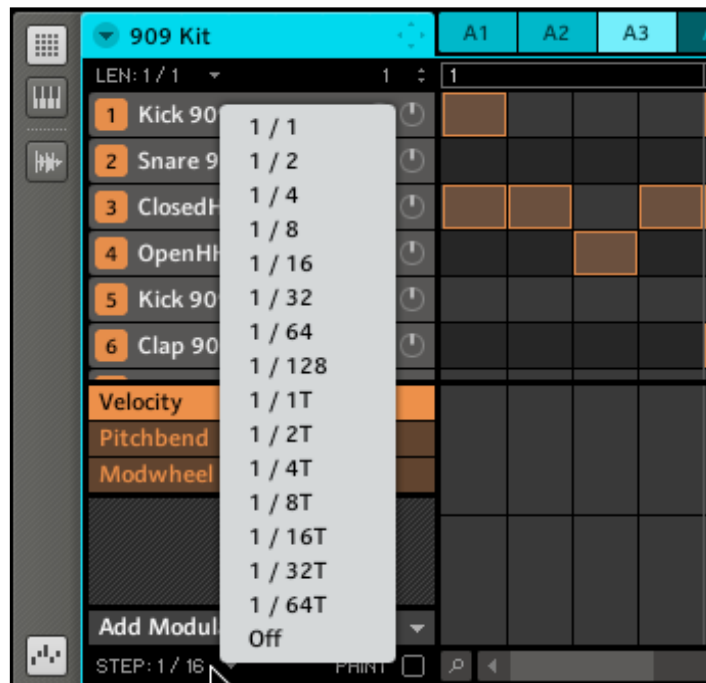
Dans l'Automation Lane, vous pouvez maintenant ajouter des points d'automatisation pour le paramètre sélectionné en cliquant aux endroits souhaités, même s'il n'y a aucune note. Les points d'automatisation adhèrent à la Step Grid sélectionnée.

Si vous souhaitez automatiser les paramètres du Group, cliquez simplement sur l'onglet Group dans la Control Area pour voir s'afficher les paramètres disponibles pour le Group.

7.2.7 Step Grid, Pattern Length Grid et quantification

Step Grid

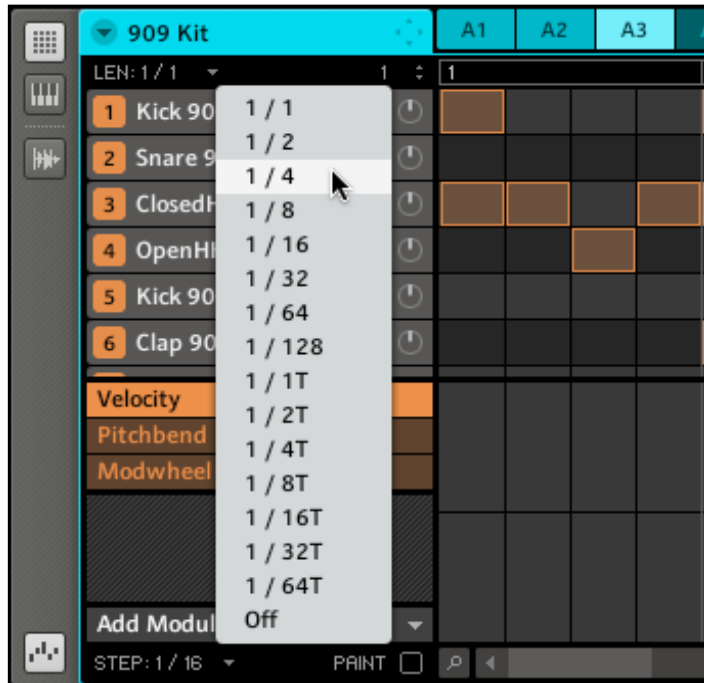
La Step Grid détermine la quantification des notes insérées dans le Pattern. Elle va de 1/1 (une ronde) à 1/64T (triolet de quadruples croches) ; elle peut être également désactivée. La valeur par défaut est 1/16e (double-croche). Choisissez une Step Grid en cliquant sur le label STEP dans les Edit Controls, dans la coin inférieur gauche du Pattern Editor. Un menu déroulant s'ouvre :



Le menu déroulant de la Step Grid.

Pattern Length Grid

En plus de la Step Grid, une Pattern Length Grid détermine les incréments avec lesquels la longueur du Pattern peut être réglée (cf. plus bas). Choisissez une Pattern Length Grid en cliquant sur le label LEN, situé dans les Pattern Length Controls en haut à gauche :

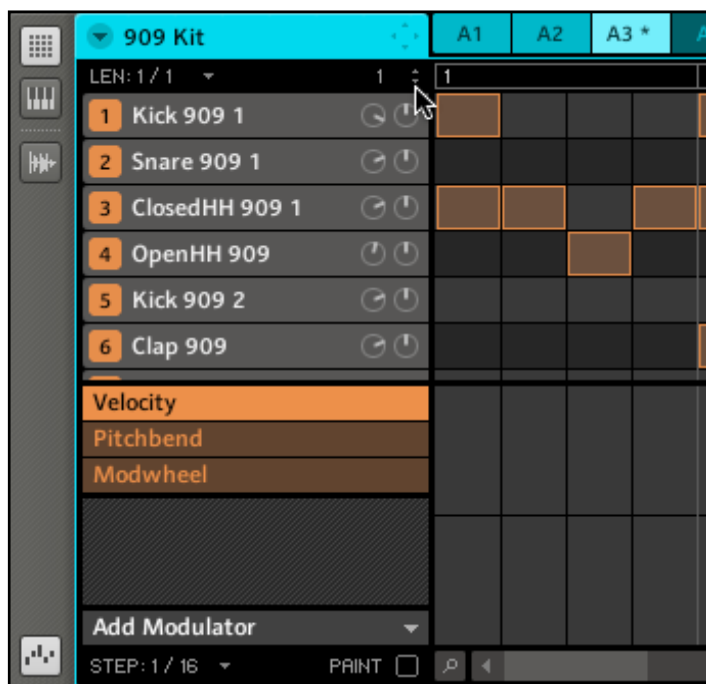


Les résolutions disponibles pour la Pattern Length Grid.

Vous pouvez maintenant choisir une Pattern Length Grid dans l'intervalle allant de 1/1 (une ronde) à 1/64T (triolet de quadruples croches) ; vous pouvez également la désactiver.

Pattern Length

- Le réglage de la Pattern Length (longueur du Pattern) s'effectue en cliquant sur le nombre situé dans la partie droite des Pattern Length Controls : cliquez sur ce nombre, maintenez le bouton de la souris enfoncé et glissez la souris verticalement (vers le haut pour allonger le Pattern et vers le bas pour le rétrécir).

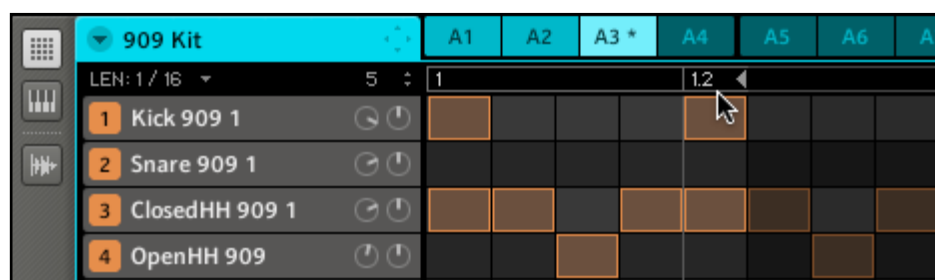


Régler la Pattern Length

La Pattern Length dépend de la Pattern Length Grid, celle-ci définissant la taille des incréments ajoutés ou retirés à la longueur du Pattern.



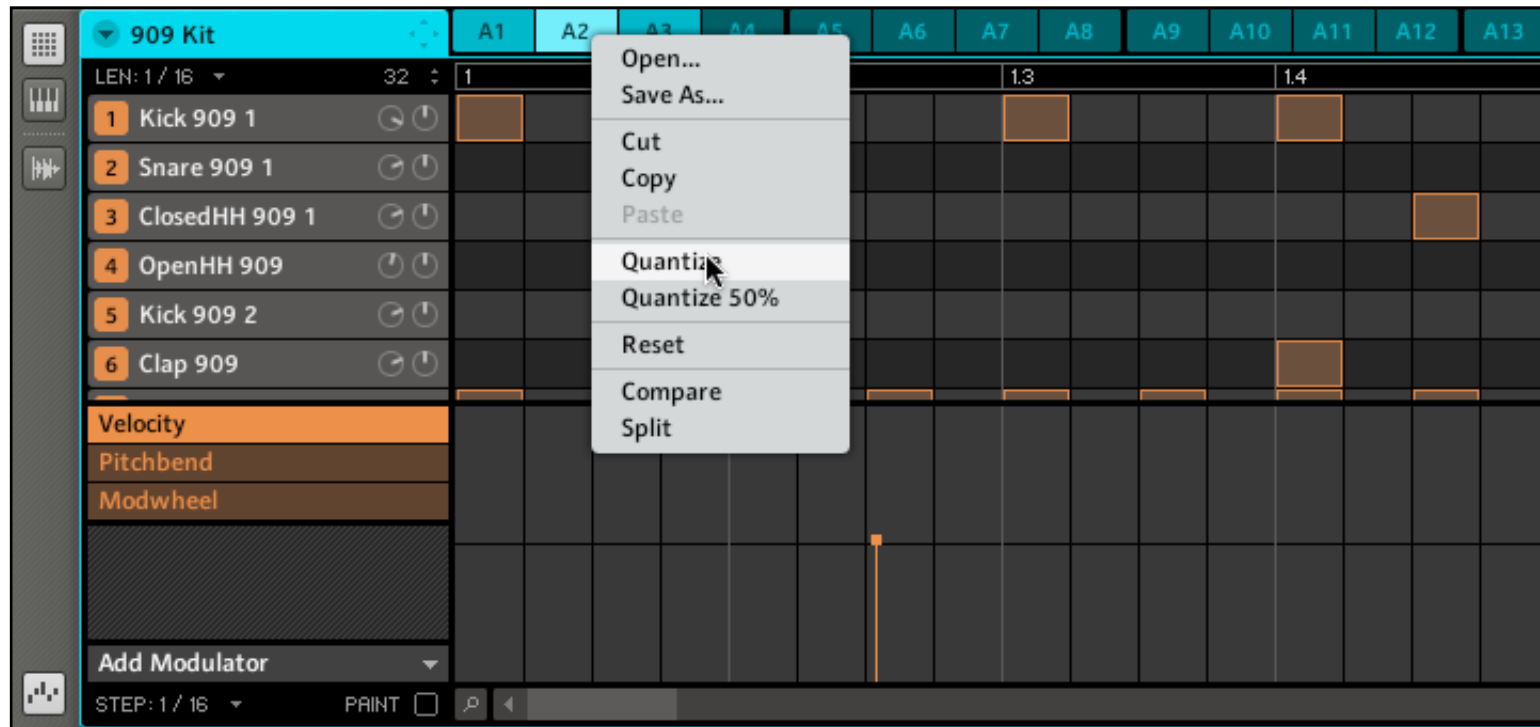
Vous pouvez également glisser la flèche grise à la fin du Pattern pour modifier sa longueur :



Modifiez la longueur du Pattern en glissant la flèche grise.

Quantification

Pour appliquer une quantification après avoir enregistré quelques notes depuis un clavier MIDI connecté, ou après avoir modifié la valeur de la Step Grid, effectuez un clic droit (Mac : Ctrl-clic) sur le Pattern Slot. Si des notes et des événements sont sélectionnés, la quantification ne s'appliquera qu'à eux ; sinon, le Pattern entier sera quantifié.



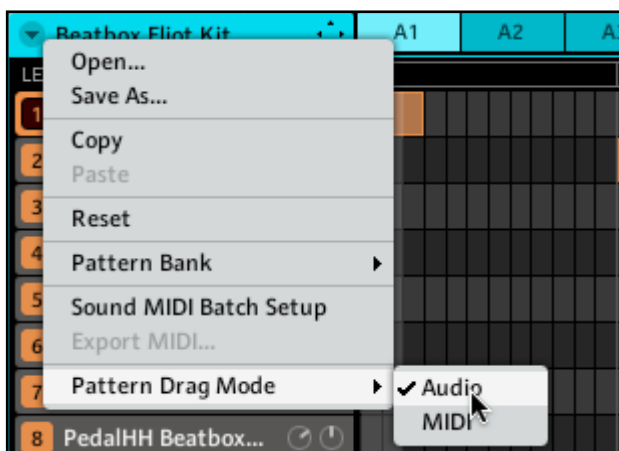
La fonction de quantification pour le contenu du Pattern.

Les options disponibles pour la quantification sont *Quantize* (simple quantification des notes, qui adhèrent alors strictement à la Step Grid) et *Quantize 50%* (les notes ne sont déplacées qu'à mi-chemin vers la Step Grid). Si vous enregistrez des notes depuis un clavier MIDI ou si vous utilisez les Pads, il arrive souvent de créer des doubles notes non souhaitées ; MASCHINE les détecte automatiquement et les retire lors de la quantification.

7.2.8 Exportation audio depuis les Patterns via glisser-déposer

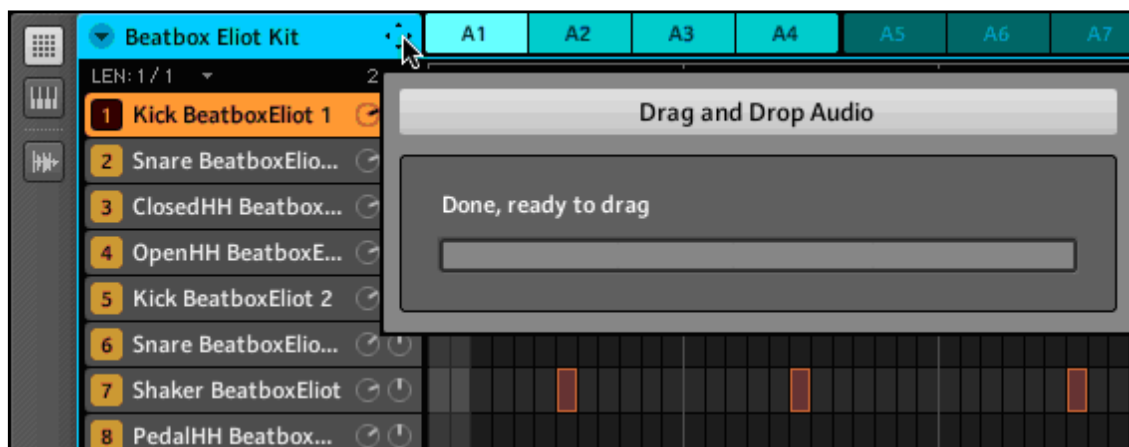
La fonction Audio Drag & Drop (glisser-déposer audio) vous permet d'exporter l'audio des Patterns sélectionnés vers votre bureau ou vers votre logiciel hôte en glissant simplement le Group en question vers l'emplacement ou l'application cible. Cette fonction est uniquement disponible dans le logiciel. L'audio sera exporté sous la forme d'un fichier WAV ou AIFF selon les réglages de la fenêtre d'exportation. Pour exporter des Patterns vers des fichiers audio, faites comme suit :

1. Sélectionnez le Group et le Pattern depuis lesquels vous souhaitez exporter l'audio.
2. Sélectionnez les Sounds que vous souhaitez exclure du fichier audio exporté en cliquant sur leur bouton Mute. Vous pouvez également inclure les Sounds en cliquant sur leur bouton Solo.
3. Cliquez sur la flèche à gauche du Header du Pattern Editor. Un menu déroulant s'ouvre. Dans le sous-menu *Pattern Drag Mode*, choisissez *Audio* :



Le menu déroulant dans le Header du Pattern Editor.

4. Cliquez sur l'icône du DRAGGER située dans le Header du Pattern Editor et maintenez le bouton de la souris enfoncé. Une fenêtre popup vous informe de de l'exportation.



La progression de l'exportation.

5. Dès que le calcul de l'exportation (le « rendering ») est achevé, le DRAGGER affiche le nom du fichier audio que vous êtes sur le point de glisser :

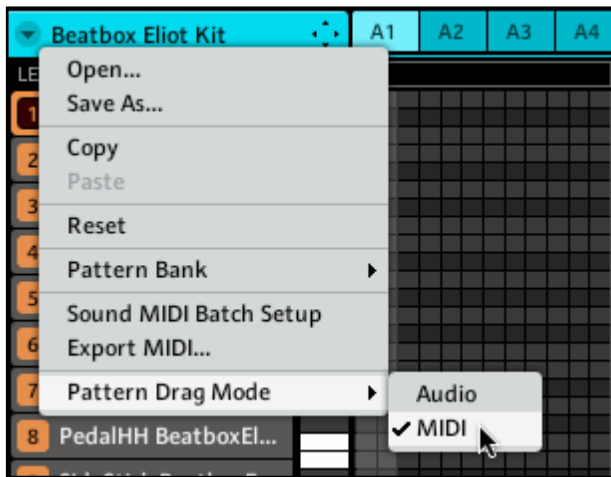


→ Vous pouvez maintenant glisser l'audio exporté vers votre bureau ou vers un canal de votre application hôte.

7.2.9 Exportation MIDI depuis les Patterns via glisser-déposer

La fonction MIDI Drag & Drop (glisser-déposer MIDI) vous permet d'exporter des fichiers MIDI depuis les Patterns sélectionnés vers votre bureau ou vers votre logiciel hôte en glissant simplement le Group en question vers le bureau ou vers un canal MIDI de votre application hôte. Ceci est pratique si vous souhaitez éditer les séquences MIDI dans une autre application. Les Patterns seront exportés sous la forme de fichiers MIDI en fonction des réglages du Sound MIDI Batch Setup ; vous devez donc commencer par effectuer ces réglages (cf. section 4.9.1 « Sound MIDI Batch Setup »). Pour exporter les Patterns vers des fichiers MIDI :

1. Sélectionnez le Group et le Pattern depuis lesquels vous souhaitez exporter le MIDI.
2. Cliquez sur la flèche à gauche du Header du Pattern Editor. Un menu déroulant s'ouvre. Dans le sous-menu *Pattern Drag Mode*, choisissez *MIDI* :



Le menu déroulant dans le Header du Pattern Editor.

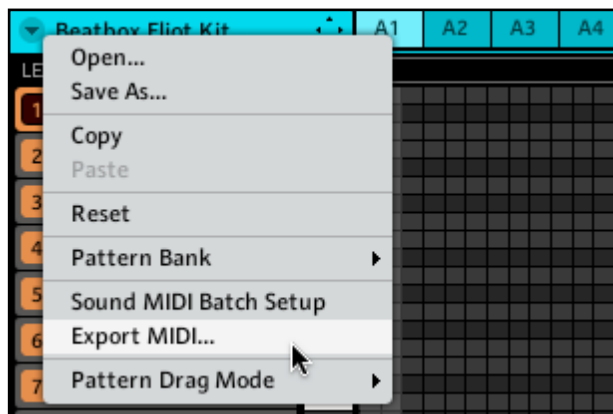
3. Cliquez sur l'icône du Dragger située dans le Header du Pattern Editor et maintenez le bouton de la souris enfoncé. Le Dragger affiche le nom du fichier MIDI que vous êtes sur le point de glisser :



Le fichier MIDI est exporté et prêt à être glissé.

→ Vous pouvez maintenant glisser le fichier MIDI exporté vers votre bureau ou vers un canal MIDI de votre application hôte.

Vous pouvez sinon utiliser l'entrée *Export MIDI...* dans le menu déroulant :



L'entrée Export MIDI... dans le menu déroulant.

8 Les Effects de MASCHINE (FX)

MASCHINE propose une riche sélection de plus de 20 Effects (FX) qui peuvent être rapidement appliqués aux Sounds, aux Groups et au Master sous la forme d'Insert Effects. Grâce au puissant système de routage de MASCHINE, il est également facile de configurer des Send Effects, de construire des chaînes d'effets complexes ou d'appliquer un effet à une source externe connectée à votre interface audio, telle qu'un instrument, une voix ou une platine vinyle. Nous vous recommandons de charger un Project de la Factory Library pour vous familiariser avec l'utilisation des Effects. Deux tutoriels vidéo sont également disponibles sur le site web de Native Instruments (www.native-instruments.com) qui traitent des effets : « FX & Automation Part 1 » et « FX & Automation Part 2 ». Leur titres annoncent la couleur : les FX de MASCHINE sont faits pour être modulés et automatisés ! Les sons ne prennent véritablement vie que lorsque vous commencez à enregistrer les mouvements de leurs paramètres.

FX disponibles

De nombreux types d'effets sont disponibles, et quasiment toutes les utilisations sont représentées. Vous trouverez bien entendu des effets traditionnels tels que les délais, réverbérations et distorsions, ainsi que des outils de traitement du son tels que des égaliseurs, des processeurs de dynamique et autres filtres. Mais comme vous pouvez vous y attendre de la part de Native Instruments, nous vous livrons également une collection d'effets hors du commun tels que Reflex, Ice et Resochord.

8.1 Dynamique

8.1.1 Compressor

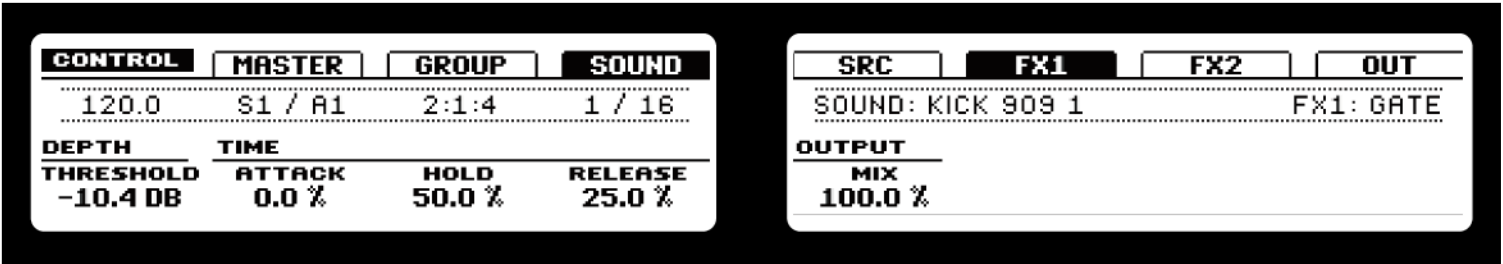


Le Compressor dans le logiciel.

Effet de compression classique permettant de contrôler la dynamique d'un signal audio. Vous pouvez utiliser le Compressor pour épaissir vos percussions ou pour contrôler les signaux qui ont une dynamique très grande. Dans le Project « Pounder » de la Library, cet effet est abondamment utilisé sur quasiment tous les Groups, créant un son très dense.

Depth	
THRESHOLD	Cette valeur détermine le seuil au-delà duquel le Compressor entre en action.
AMOUNT	Quantité de compression (parfois appelé Ratio dans les applications classiques).
KNEE	Ce paramètre définit comment le Compressor entre en action : avec un réglage faible, la transition dans la compression est légère, tandis qu'avec un réglage élevé, le Compressor démarre brusquement une fois le seuil atteint.
Time	
ATTACK	Le contrôle ATTACK vous permet d'ajuster la vitesse à laquelle le Compressor réagit aux variations du signal entrant : plus vous augmentez cette valeur, plus le Compressor réagit lentement.
RELEASE	Temps mis par le Compressor pour arrêter sa compression une fois que le signal est redescendu sous le seuil.
Output	
GAIN	Simple contrôle de gain permettant d'ajuster le volume du signal traité ; parfois, ce contrôle est appelé « make-up gain » car il peut servir à compenser la réduction du niveau du signal éventuellement induite par les réglages du compresseur.

8.1.2 Gate

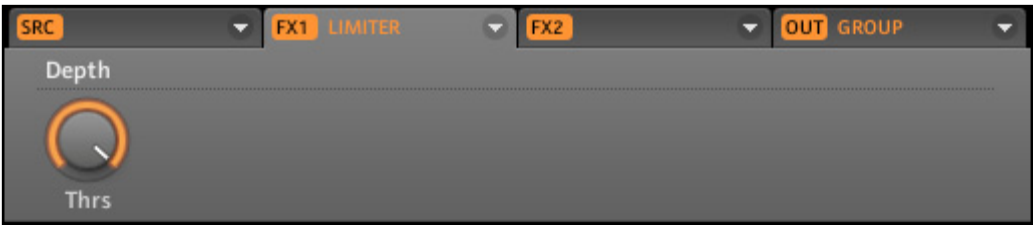


Le Gate sur le Contrôleur.

Le Gate coupe tout ce qui, dans le signal entrant, se situe sous le niveau Threshold. Ceci peut permettre de couper le signal de manière rythmique et de rendre le son plus « mordant », ou encore de découper en tranches des samples vocaux ou des pads pour leur donner un effet de bégaiement.

Depth	
THRESHOLD	Cette valeur détermine le seuil sous lequel le Gate entre en action. Les valeurs élevées ne laisseront passer au travers du Gate que les parties les plus fortes du signal.
Time	
ATTACK	Le contrôle ATTACK vous permet d’ajuster la vitesse à laquelle le Gate réagit aux variations du signal entrant : plus vous augmentez cette valeur, plus il réagit lentement, d’où une transition plus douce entre les parties du signal coupées et les parties intactes.
HOLD	Le paramètre HOLD détermine la durée pendant laquelle le Gate est maintenu ; les valeurs faibles entraînent un effet plus « agité ».
RELEASE	Temps mis par le Gate pour laisser passer le signal une fois que celui-ci est remonté au-dessus du seuil.
Output	
MIX	Mix vous permet d’ajuster la quantité d’effet par rapport au signal audio original non traité.

8.1.3 Limiter

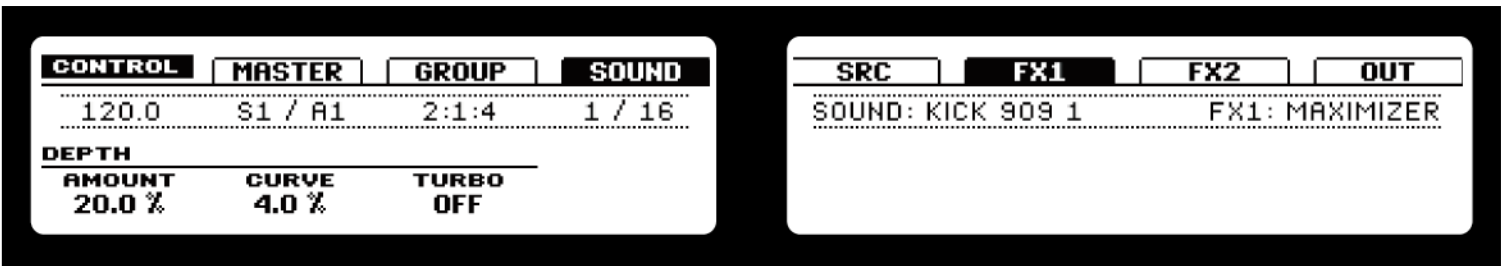


Le Limiter dans le logiciel.

Le Limiter fait deux choses : d’abord il vous garantit que le signal reste sous la barre du 0 dB, évitant ainsi sa saturation. Mais il peut également augmenter le volume global perçu si vous diminuez le seuil (Threshold). Il est donc tout à fait bienvenu dans un FX Slot du Master. Notez que le Limiter introduit une légère latence.

Depth	
THRESHOLD	Cette valeur détermine le seuil au-delà duquel le Limiter entre en action. Si vous l’utilisez pour empêcher votre signal de saturer, laissez-le à 0 dB ; si vous voulez rendre votre signal plus fort, tournez le curseur vers la gauche.

8.1.4 Maximizer



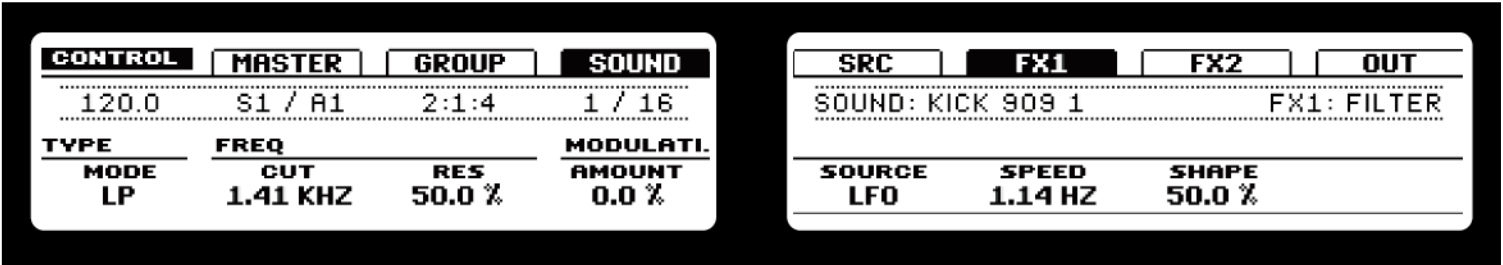
Le Maximizer sur le Contrôleur.

Le Maximizer réduit la dynamique du son, ce qui augmente son volume global. Il est semblable au Limiter mais est spécialement conçu pour augmenter le volume perçu. Par exemple, chargez le Project « Be Mine » de la Library : le Maximizer y sert de Master FX.

Depth	
AMOUNT	Ce paramètre permet d'ajuster la quantité de l'effet Maximizer.
CURVE	Contrôle le coude de compression ; les valeurs élevées tendent à entraîner un contrôle du gain plus rapide et plus agressif.
TURBO	TURBO intensifie l'effet du Maximizer sur le signal (l'algorithme de maximisation est appliqué deux fois).

8.2 Filtrage

8.2.1 Filter



Le Filter sur le Contrôleur.

Filtre avec différentes caractéristiques qui peut être modulé par un LFO ou un suiveur d'enveloppe. Les filtres ont de nombreuses applications : ils peuvent servir à simuler un synthétiseur de manière plus réaliste, à filtrer des fréquences particulières ou encore à créer des effets de balayage.

Type	
MODE	Vous pouvez ici choisir parmi quatre types de filtres différents : NOTCH (réjecteur de bande), HP (passe-haut), BP (passe-bande) et LP (passe-bas). Selon le type de filtre choisi, les paramètres suivants diffèrent – suivez les indications.

Freq	
CUT (COUPER)	CUT signifie « Cutoff Frequency » (fréquence de coupure) et est disponible pour tous les types de filtres.
RES	RES contrôle la quantité de résonance, autrement dit la quantité d'amplification autour de la fréquence de coupure. Ce paramètre n'est pas disponible pour le filtre de type NOTCH.
Modulation	
AMOUNT	Définit la profondeur de la modulation du Filter par la source de modulation.
SOURCE	Vous pouvez ici choisir parmi différentes sources de modulation : <i>Envelope</i> , <i>LFO Sync</i> et <i>LFO</i> . En fonction de la source de modulation choisie, les paramètres suivants apparaissent sur la droite :
ENVELOPE DECAY	Le contrôle DECAY vous permet d'ajuster la vitesse à laquelle l'enveloppe s'éteint.
SMOOTH	Adoucit la forme de l'Envelope.
SHAPE	Modifie la forme de l'Envelope.
LFO SYNC SPEED	Définit la vitesse de la modulation en signatures rythmiques, de 16/1 (un cycle en 16 mesures) à 1/32 (une double croche).
SHAPE	Modifie la forme du LFO.
PHASE	Ajuste la phase de départ du LFO.
LFO SPEED	Définit la vitesse de la modulation, en Hertz (Hz), de 0,03 Hz à 16 Hz.
SHAPE	Modifie la forme du LFO.

8.2.2 EQ



L'EQ sur le Contrôleur.

Utilisez l’EQ pour accentuer ou atténuer des fréquences particulières dans le signal audio. L’EQ est principalement un outil permettant de tailler le signal audio selon votre goût en coupant certaines fréquences et en réhaussant d’autres fréquences, mais il peut également servir de manière assez efficace comme effet de « Cut » et « Boost » cher aux DJ. Notez que ses paramètres sont répartis sur deux pages.

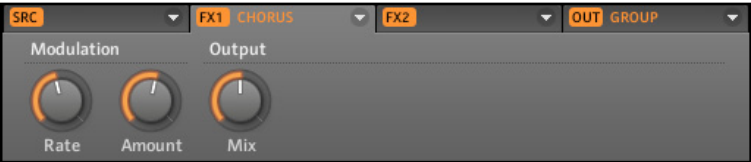
Page 1	
Low Band	
FREQ	Sélecteur de fréquence pour la bande basse (Low Band). L'intervalle va de 20 Hz à 8 kHz.
GAIN	Contrôle de gain pour la bande basse.
Mid Band 1	
FREQ	Sélecteur de fréquence pour la seconde bande moyenne (Mid Band 1). L'intervalle va de 40 Hz à 16 kHz.
GAIN	Contrôle de gain pour la Mid Band 1.
Mid Band 2	
FREQ	Sélecteur de fréquence pour la seconde bande moyenne (Mid Band 2). L'intervalle va de 40 Hz à 16 kHz.
GAIN	Contrôle de gain pour la Mid Band 2.

High Band	
FREQ	Sélecteur de fréquence pour la bande haute (High Band). L'intervalle va de 50 Hz à 20 kHz.
GAIN	Contrôle de gain pour la bande haute.

Page 2	
Mid Band 1	
WIDTH	Contrôle la largeur de bande pour la Mid Band 1.
Mid Band 2	
WIDTH	Contrôle la largeur de bande pour la Mid Band 2.
Output	
GAIN	Contrôle de gain global pour le filtre.

8.3 Modulation

8.3.1 Chorus

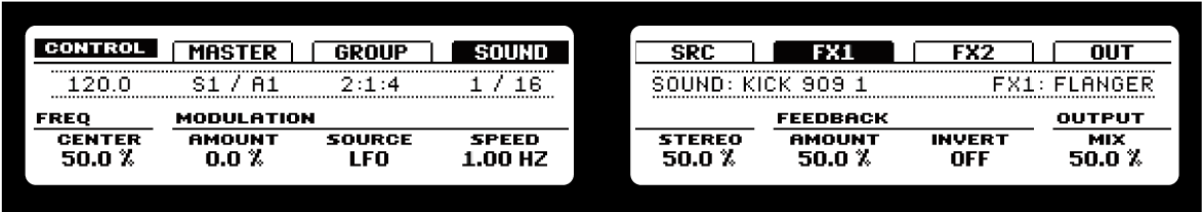


Le Chorus dans le logiciel.

Le Chorus permet d’« épaissir » le signal et d’enrichir son contenu stéréo. Il est plus efficace sur les sons mélodiques, mais il peut également servir sur les charleys pour les rendre plus vives ou sur les samples de voix pour créer un effet de dédoublement (donnant l’impression qu’il y a plusieurs voix). Cet effet sépare le signal audio en deux versions et les désaccorde légèrement l’une par rapport à l’autre.

Modulation	
RATE	Le contrôle RATE définit la vitesse à laquelle la phase du signal (et donc le pitch perçu) est modulée.
AMOUNT	Quantité de l'effet de chorus.
Output	
Mix	Mix vous permet d'ajuster la quantité d'effet par rapport au signal audio original non traité.

8.3.2 Flanger



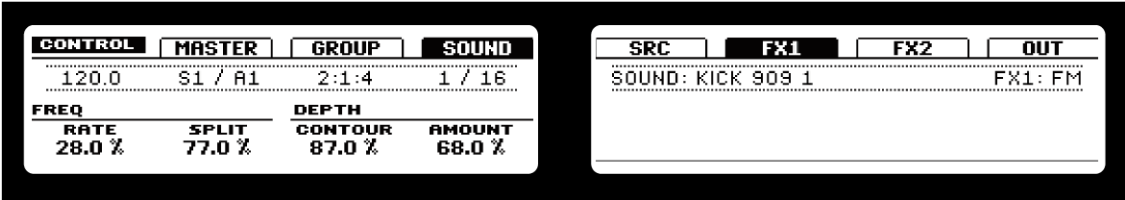
Le Flanger sur le Contrôleur.

Flanger classique avec modulateurs de type LFO et suiveur d'enveloppe. Le Flanger sonne un peu comme le Chorus, mais la différence est qu'il module le signal plus rapidement, qu'il est équipé d'une boucle de réinjection (paramètre Feedback) et qu'il peut être synchronisé au Song Tempo (tempo du morceau).

Freq	
CENTRE	Ce paramètre définit la fréquence centrale du Flanger.
Modulation	
AMOUNT	Quantité de l'effet de flanger.
SOURCE	Vous pouvez ici sélectionner la source de modulation du Flanger : les options disponibles sont <i>Envelope</i> , <i>LFO Sync</i> et <i>LFO Speed</i> . En fonction de votre choix, le paramètre à droite change :
ENVELOPE SHAPE	Modifie la forme de l'Envelope.

LFO SPEED	La vitesse du LFO, de 0,03 Hz à 8 Hz.
LFO SYNC	Définit la vitesse de la modulation en signatures rythmiques, de 16/1 (un cycle en 16 mesures) à 1/16 (une double croche).
STEREO	Ce paramètre étend le champ stéréo de l'effet.
Feedback	
AMOUNT	Ajuste la quantité de réinjection (Feedback).
INVERT	Inverse le Flanger.
Output	
Mix	Mix vous permet d'ajuster la quantité d'effet par rapport au signal audio original non traité.

8.3.3 FM



FM sur le Contrôleur.

L'effet FM module la fréquence du signal audio en utilisant une synthèse FM. Les réglages élevés de fréquence permettent d'ajouter une subtile texture « sableuse » au signal d'entrée.

Freq	
RATE	Permet d'ajuster la vitesse de la modulation FM.
SPLIT	Le contrôle SPLIT détermine le domaine de hautes fréquences auquel l'effet FM est appliqué. Tournez le curseur sur la droite pour traiter les fréquences plus élevées. Ceci peut être utile pour éliminer les artefacts de bruit entraînés par la FM sur les signaux à très hautes fréquences. Pour les réglages de SPLIT élevés, l'effet devient plus « sableux » et grésillant.

Depth	
CONTOUR	CONTOUR détermine la mesure dans laquelle le volume d'entrée affecte l'intensité de l'effet.
AMOUNT	Détermine la quantité d'effet FM.

8.3.4 Freq Shifter



Le Frequency Shifter dans le logiciel.

Le Frequency Shifter permet de décaler les fréquences du signal audio d'une quantité spécifiée.

Frequency	
COARSE	Définit la fréquence de base du Freq Shifter.
FINE	Permet d'ajuster finement la fréquence.
Feedback	
AMOUNT	Ajustez ici la quantité de réinjection (Feedback) introduite dans le Frequency Shifter.
STEREO	Ce paramètre étend le champ stéréo de l'effet.
Output	
INVERT	Inverse les réglages du Frequency Shifter.
MIX	Mix vous permet d'ajuster la quantité d'effet par rapport au signal audio original non traité.

8.3.5 Phaser



Le Phaser dans le logiciel.

Phaser classique avec modulateurs de type LFO et suiveur d’enveloppe. Le Phaser sépare le signal en deux parties et module continûment la phase de l’une des deux.

Freq	
CENTRE	Ce paramètre définit la fréquence centrale du Phaser.
Modulation	
AMOUNT	Quantité de modulation.
SOURCE	Vous pouvez ici sélectionner la source de modulation du Phaser : les options disponibles sont <i>Envelope</i> , <i>LFO Sync</i> et <i>LFO</i> . En fonction de votre choix, le paramètre à droite change :
ENVELOPE SHAPE	Modifie la forme de l’Envelope.
LFO SPEED	La vitesse du LFO, de 0,03 Hz à 8 Hz.
LFO SYNC	Définit la vitesse de la modulation en signatures rythmiques, de 16/1 (un cycle en 16 mesures) à 1/16 (une double croche).
STEREO	Ce paramètre étend le champ stéréo de l’effet.
Feedback	
AMOUNT	Ajuste la quantité de réinjection (Feedback).
8POLE	Si vous activez ce contrôle, le Phaser utilise le mode 8Pole, qui produit un effet de phasing plus prononcé.
OUTPUT MIX	Mix vous permet d’ajuster la quantité d’effet par rapport au signal audio original non traité.

8.4 Espace et réverbération

8.4.1 Ice

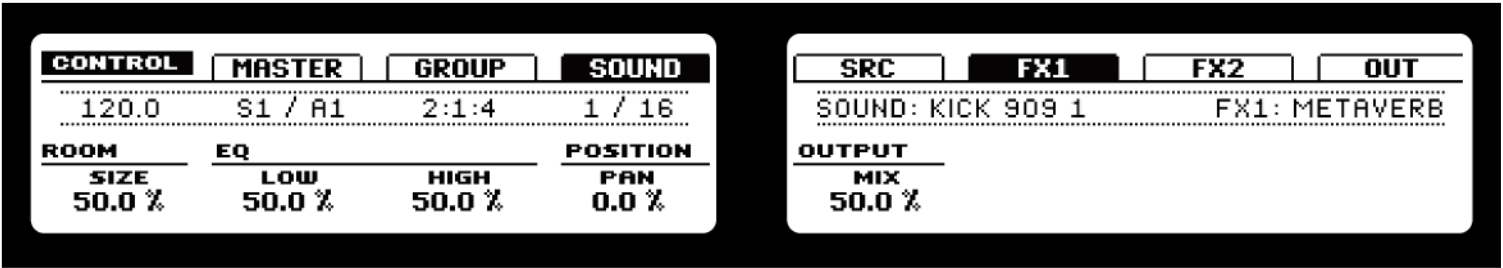


L'effet Ice dans le logiciel.

Ice inclut une banque de filtres auto-oscillants produisant des effets intéressants et colorés. Dans le Project « Greenhouse » de la Library, vous pouvez entendre cet effet créer des paysages sonores profonds dans le Group « FX ».

Room	
COLOR	Avec un réglage faible, le son global est un peu plus sourd. Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus le son est clair.
ICE	Le facteur « ICE » : les valeurs élevées donnent un son plus métallique. L'effet de ce paramètre s'entend mieux qu'il ne se décrit !
SIZE	Ajuste la taille de la pièce virtuelle.
Output	
Mix	Mix vous permet d'ajuster la quantité d'effet par rapport au signal audio original non traité.

8.4.2 Metaverb

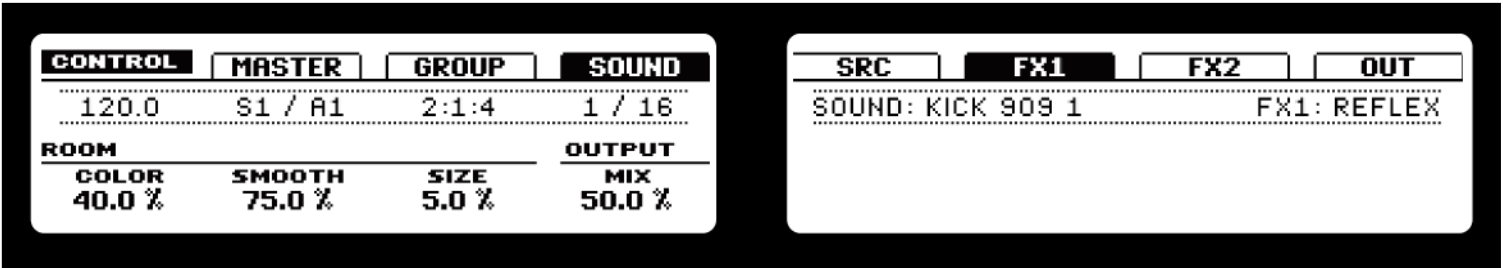


Le Metaverb sur le Contrôleur.

Comme la Reverb, la Metaverb ajoute une information spatiale. Cependant, contrairement à la Reverb, elle propose un son beaucoup plus « synthétique », particulièrement adapté aux contenus mélodiques.

Room	
SIZE	Ajuste la taille de la pièce virtuelle.
EQ	
LOW	Permet d’atténuer ou d’accentuer les basses fréquences.
HIGH	Permet d’atténuer ou d’accentuer les hautes fréquences.
Position	
PAN	Contrôle panoramique de la Metaverb.
Output	
MIX	Mix vous permet d’ajuster la quantité d’effet par rapport au signal audio original non traité.

8.4.3 Reflex



Le Reflex sur le Contrôleur.

Avec des réglages modérés, Reflex permet de simuler les pièces petites, « étroites ». Pour les réglages plus francs, cet effet peut produire d'intéressantes textures artificielles et métalliques.



L'automatisation du paramètre COLOR produit généralement des résultats très intéressants.

Room	
COLOR	Pour les réglages faibles, le son global est un peu plus sourd ; plus les valeurs de ce paramètre sont élevées, plus le son est clair.
SMOOTH	Ce paramètre permet d'adoucir le caractère métallique du Reflex.
SIZE	Ajuste la taille de la pièce virtuelle.
Output	
Mix	Mix vous permet d'ajuster la quantité d'effet par rapport au signal audio original non traité.

8.4.4 Reverb



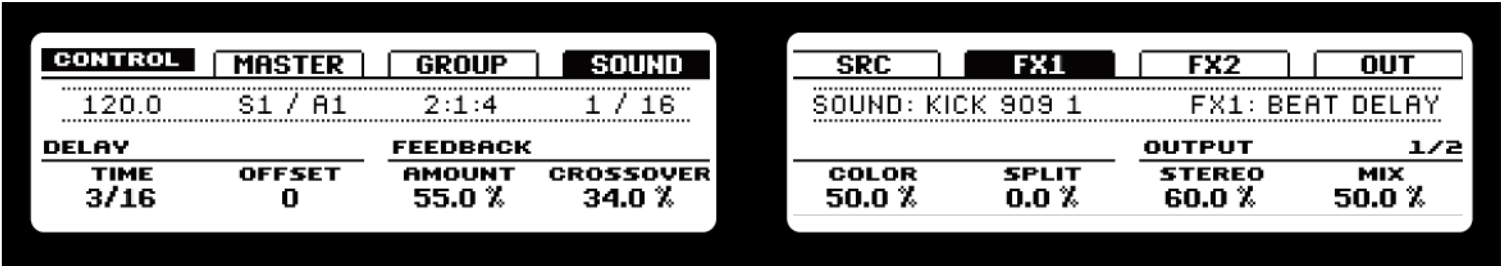
La Reverb dans le logiciel.

La Reverb ajoute une information spatiale au signal, le rendant plus naturel et « situé dans l’espace ». Cet effet est particulièrement adapté aux sons de batterie, mais il est également utile pour ajouter une touche « naturelle » à toutes sortes de signaux.

Room	
ROOM	Ce paramètre permet de choisir l’une des quatre caractéristiques basiques de la Reverb : <i>Shatter</i> , <i>Guitar</i> , <i>Bright</i> et <i>General</i> .
SIZE	Ajuste la taille de la pièce virtuelle.
Eq	
LOW	Permet d’atténuer ou d’accentuer les basses fréquences.
HIGH	Permet d’atténuer ou d’accentuer les hautes fréquences.
Position	
PAN	Contrôle panoramique de la Reverb.
STEREO	Ce paramètre étend le champ stéréo de l’effet.
Output	
FREEZE	Gèle la sortie de la Reverb, saisissant son état actuel dans un tampon temporaire afin de le maintenir indéfiniment. Ce paramètre est conçu pour être ajusté en temps réel.
MIX	Mix vous permet d’ajuster la quantité d’effet par rapport au signal audio original non traité.

8.5 Délais

8.5.1 Beat Delay



Le Beat Delay sur le Contrôleur.

Le Beat Delay est un délai spécialisé dans la création de retards synchronisés au tempo. Pour vous faire une idée de sa sonorité, chargez le Project « Deeper » de la Library : le Beat Delay est utilisé dans tous les Groups (sauf Bass) et permet de nombreuses variations rythmiques.

Délais	
TIME	Le paramètre TIME définit la durée du délai, en signatures rythmiques allant de 1/32 (triple croche) à 16/16 (une mesure).
OFFSET	Ce paramètre permet de décaler le début du délai en fonction du tempo.
Feedback	
AMOUNT	Ajustez ici la quantité de réinjection (Feedback) introduite dans le Beat Delay.
CROSSOVER	Permet de balancer la réinjection dans le champ stéréo de manière rythmique.
COLOR	Définit la fréquence de base de la réinjection : les valeurs faibles entraînent un son plus sourd, tandis que les valeurs élevées éclaircissent le son.
SPLIT	Contrôle l'étalement et le centre de la séparation de fréquences appliquée dans la chaîne de réinjection.

Output	
STEREO	Ce paramètre étend le champ stéréo de l'effet.
MIX	Mix vous permet d'ajuster la quantité d'effet par rapport au signal audio original non traité.

8.5.2 Grain Delay



Le Grain Delay dans le logiciel.

Le Grain Delay découpe le signal d'entrée en petits « grains », ce qui lui permet de créer des textures d'ambiance. Augmentez les paramètres Size, Space et Density pour transformer rapidement n'importe quel son en texture d'ambiance évolutive. Pour comprendre cet effet expérimental assez particulier, le mieux est de l'essayer.

Grain	
PITCH	Détermine le pitch (hauteur tonale) des grains : les valeurs faibles génèrent des grains graves qui se répètent lentement, tandis que les valeurs élevées accélèrent les grains, rendant le son plus vif et plus aigu.
SIZE	Définit la longueur des grains.
JITTER	Introduit des artefacts dans les grains.
REV	Si ce bouton est activé, les grains sont lus à l'envers.
Cloud	
SPACE	Détermine l'espacement entre les nuages de grains : plus la valeur est élevée, plus l'espace entre les nuages est grand.
DENSITY	Crée un nuage plus « dense » : les valeurs élevées créent des effets de type réinjection.

MOD	Quantité de modulation introduite dans le nuage de grains.
Output	
MIX	Mix vous permet d'ajuster la quantité d'effet par rapport au signal audio original non traité.

8.5.3 Grain Stretch



Le Grain Stretch dans le logiciel.

L'effet Grain Stretch utilise la synthèse granulaire pour manipuler la vitesse et la hauteur tonale du signal entrant.

Master	
ON	Active l'effet. À chaque fois que ce bouton est activé, l'effet Grain Stretch emmagasine le signal audio entrant sur 32 x 1/16è de pas.
Time	
STRETCH	Définit la quantité d'étirement temporel. Réglez ce paramètre sur 50 % pour une vitesse moitié moindre.
LOOP	Règle une longueur de boucle, en 1/16è de pas.
Pitch	
PITCH	Ajuste le pitch (hauteur tonale) des grains.
LINK	Lors que ce bouton est activé, la taille des grains est corrigée en fonction du pitch.
SIZE	Ajuste la taille des grains.

Out	
Mix	Mix vous permet d'ajuster la quantité d'effet par rapport au signal audio original non traité.

8.5.4 Resochord



Le Resochord dans le logiciel.

Le Resochord est une banque de six filtres en peignes accordés entre eux selon l'accord sélectionné. Les résultats sont plus marquants sur les contenus non mélodiques (tels que les percussions) car le Resochord imprime son propre contenu harmonique au signal d'entrée.

Pitch	
MODE	Vous pouvez ici sélectionner l'un des deux modes du Resochord : <i>Chord</i> et <i>String</i> . En mode Chord, les six filtres en peignes sont accordés selon divers accords. En mode String, les six filtres en peignes sont centrés autour d'une fréquence et peuvent être étalés pour obtenir un effet intense de type chorus. En fonction de votre choix, les autres paramètres du Pitch diffèrent.
SPREAD	SPREAD est uniquement disponible si le mode String est sélectionné. Ce paramètre définit le décalage d'accordage entre les différents filtres en peignes.
STYLE	STYLE est uniquement disponible si le mode Chord est sélectionné. Vous pouvez choisir parmi différents styles d'accords tels que majeur ou mineur.
CHORD	CHORD est uniquement disponible si le mode Chord est sélectionné. Il vous permet de choisir entre différents accords à appliquer à votre signal audio.
TRANSPOSER	TRANSPOSE est uniquement disponible si le mode Chord est sélectionné. Ce paramètre vous permet de transposer le Resochord en demi-tons.

Color	
BRIGHTNESS	Détermine la caractéristique sonore de base du Resochord : les valeurs élevées éclaircissent le son en ajoutant des hautes fréquences.
FEEDBACK	Ajuste la quantité de réinjection (Feedback).
DECAY	Le DECAY vous permet d'ajuster la vitesse à laquelle le Resochord s'éteint.
MIX	Mix vous permet d'ajuster la quantité d'effet par rapport au signal audio original non traité.

8.6 Distorsions

8.6.1 Distorsions

CONTROL	MASTER	GROUP	SOUND
120.0	S1 / A1	2:1:4	1 / 16
DRIVE		FEEDBACK	
AMOUNT	COLOR	AMOUNT	TONE
31.5 %	26.0 %	19.0 %	82.0 %

SRC	FX1	FX2	OUT
SOUND: KICK 909 1	FX1: DISTORTION		
TONE MOD	GATE	RELEASE	MIX
-11.0 %	ON	500.0 MS	50.0 %

La Distortion sur le Contrôleur.

Combinant overdrive, réinjection et modulation, l'effet Distortion produit un puissant effet de distorsion/fuzz comparable aux pédales de disto pour guitares.

Drive	
AMOUNT	Détermine la quantité de distorsion appliquée au son.
COLOR	Pour les réglages faibles, le son global est un peu plus sourd ; plus les valeurs de ce paramètre sont élevées, plus le son est clair.

Feedback	
AMOUNT	Ajuste la quantité de réinjection (Feedback).
TONE	Caractéristique tonale globale de la réinjection.
TONE MOD	Modulation introduite dans la réinjection.
Output	
GATE	Le bouton GATE permet d’annuler les boucles de réinjection introduites par les réglages élevés de réinjection.
RELEASE	Ce paramètre détermine à quelle vitesse le Sound distordu s’éteint lorsque le Gate est activé.
Mix	Mix vous permet d’ajuster la quantité d’effet par rapport au signal audio original non traité.

8.6.2 Lofi



Le Lofi dans le logiciel.

L’effet Lofi réduit la résolution numérique et le taux d’échantillonnage du signal audio, ce qui lui confère un côté « vintage » intéressant pour les réglages modérés, et génère une distorsion numérique violente pour les réglages plus extrêmes.

Resample	
SR	SR signifie Sample Rate (taux d’échantillonnage), son intervalle va de la qualité CD (44,1 kHz) à 0,1 kHz, ce qui génère de forts crépitements.
SMOOTH	Smooth réduit l’effet d’aliasing introduit par l’effet Lofi.
STEREO	Ce paramètre étend le champ stéréo de l’effet.

Bitcrush	
Bits	Introduit une distorsion basée sur la diminution de la résolution numérique.
Output	
Mix	Mix vous permet d'ajuster la quantité d'effet par rapport au signal audio original non traité.

8.6.3 Saturator



Le Saturator dans le logiciel.

Le Saturator combine une compression et une saturation pour augmenter le volume global et ajouter des harmoniques au signal.

Compress	
AMOUNT	Ce paramètre vous permet d'ajuster la quantité de compression appliquée au signal audio.
Drive	
AMOUNT	Quantité de distorsion introduite par le Saturator.
CONTOUR	Le contrôle CONTOUR détermine la sensibilité au volume d'entrée.

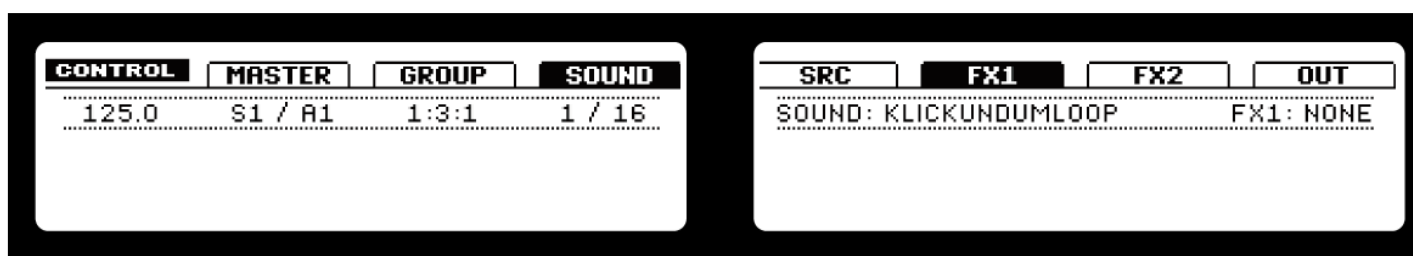
9 Utiliser les FX

9.1 Ajouter des FX à un Sound

Vous pouvez appliquer deux Effects directement à chaque Sound sous la forme d'Insert Effects.

Matériel

1. En Control Mode, appuyez sur le Bouton 4 pour placer le focus sur l'onglet Sound (qui est alors sélectionné sur le Left Display), puis appuyez sur le Pad du Sound auquel vous souhaitez appliquer l'effet. Sur le Right Display, vous pouvez maintenant voir les Modules FX1 et FX2. Sélectionnez FX1 en appuyant sur le Bouton 6 ou FX2 en appuyant sur le Bouton 7.



Le Right Display affichant les Modules FX1 et FX2, avec FX1 sélectionné.

2. Pour sélectionner un Effect pour le Module FX sélectionné, appuyez sur SHIFT et BROWSE. Le Right Display affiche alors la liste des effets disponibles.



Le Right Display affiche la liste des effets disponibles.

3. Vous pouvez naviguer parmi les effets disponibles avec le Knob 5. Lorsque vous avez trouvé l'effet souhaité, appuyez sur le Bouton 8 pour le charger dans le Module FX. Vous pouvez également utiliser les Boutons 5 et 6 pour parcourir la liste et charger directement l'effet sélectionné.

La méthode décrite ci-dessus charge l'algorithme initial de l'FX. Si vous souhaitez plutôt charger un FX Preset, appuyez sur BROWSE mais sans appuyer sur SHIFT. Vous voyez alors apparaître une liste des FX Presets disponibles ; vous pouvez les parcourir de la manière habituelle avec le Knob 5 et en charger un en appuyant sur le Bouton 8, ou bien les charger directement via les Boutons 5 et 6. Si vous ne voyez aucun FX Preset après avoir appuyé sur BROWSE, tournez le Knob 1 pour passer le Tag Filter sur FX.



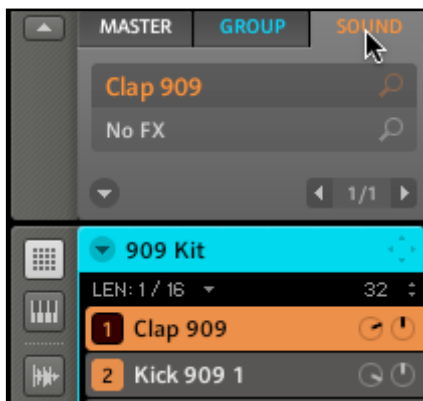
Certains des Effects disposent de plusieurs pages de paramètres ; si c'est le cas, utilisez les Page Buttons pour naviguer parmi les différentes pages.



Vous pouvez également choisir l'un des Modules FX (FX1 ou FX2) après avoir appuyé sur BROWSE via les Page Buttons. Ceci est utile si vous avez oublié de sélectionner le Module FX avant d'activer le mode Browse.

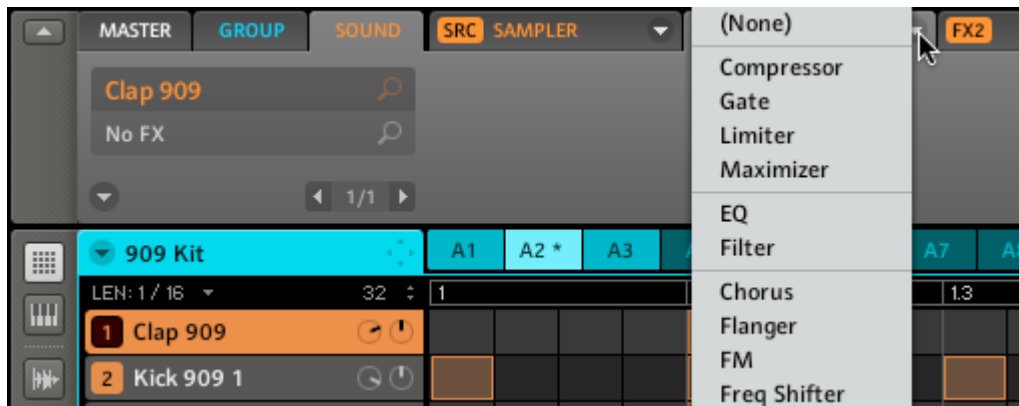
Logiciel

1. Cliquez sur l'onglet Sound pour sélectionner le Sound auquel vous souhaitez appliquer l'effet. Le Sound auquel l'effet est appliqué est toujours celui sur lequel se trouve le focus ; dans l'exemple ci-dessous, il s'agit du Clap 909.



L'onglet Sound avec le Clap 909 sélectionné.

2. Sélectionnez l'un des deux Modules FX et cliquez sur la flèche à droite pour afficher la liste des effets disponibles :



Le menu déroulant du Module FX1 affichant les effets.

3. Après avoir cliqué sur l'effet souhaité, ses paramètres s'affichent dans le Module FX :



Les paramètres de la Reverb, prêts à être bidouillés.



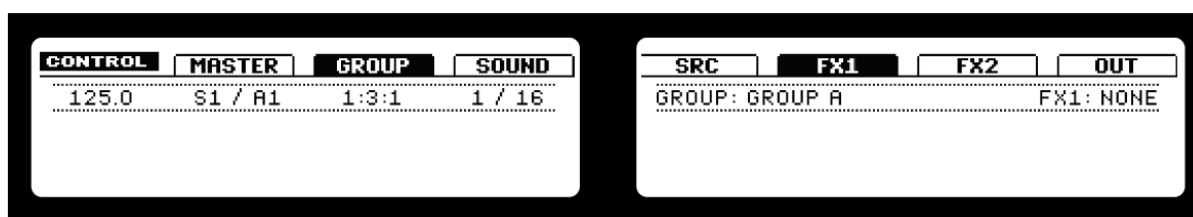
Certains des Effets disposent de plusieurs pages de paramètres ; si c'est le cas, utilisez le Page Selector pour naviguer parmi les différentes pages. Vous pouvez également charger des FX Presets depuis le Browser, soit en double-cliquant sur eux, soit en les glissant sur l'FX Slot que vous souhaitez utiliser.

9.2 Ajouter des FX à un Group

Vous pouvez appliquer deux Effects (FX) directement à chacun des Groups. Les effets seront appliqués à tous les Sounds qui envoient leur sortie audio au Group.

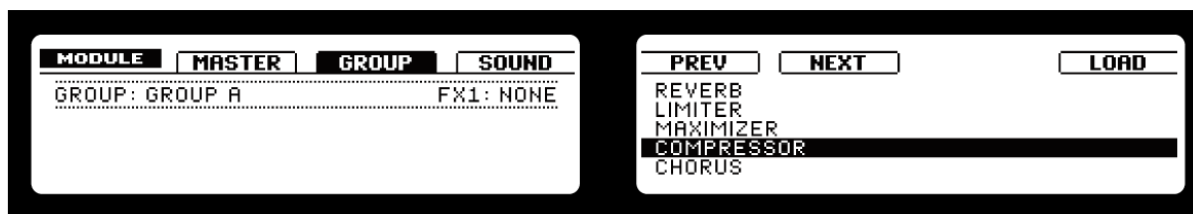
Matériel

1. Appuyez sur le Bouton 3 pour placer le focus sur l'onglet Group (qui est alors sélectionné dans le Left Display), puis appuyez sur le Group Button du Group auquel vous souhaitez appliquer l'effet. Sur le Right Display, vous pouvez maintenant voir les Modules FX1 et FX2. Sélectionnez FX1 en appuyant sur le Bouton 6 ou FX2 en appuyant sur le Bouton 7.



Appuyons sur le Bouton 6 au dessus du Right Display.

2. Pour choisir un Effect pour le Module FX, appuyez sur les boutons SHIFT et BROWSE. Le Right Display affiche alors la liste des effets disponibles. Vous pouvez naviguer parmi les effets via le Knob 5, ou bien les charger directement en utilisant les Boutons 5 et 6. Lorsque vous avez trouvé l'effet que vous souhaitez appliquer, appuyez sur le Bouton 8 pour le charger dans le Module FX.

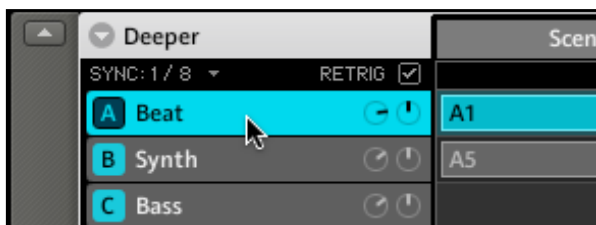


Le Right Display affichant l'option Load.

- Si vous souhaitez charger un FX Preset, appuyez sur BROWSE mais sans appuyer sur SHIFT. Vous voyez alors apparaître une liste des FX Presets disponibles ; vous pouvez les parcourir avec le Knob 5 puis en charger un en appuyant sur le Bouton 8, ou bien les charger directement via les Boutons 5 et 6. Si vous ne voyez aucun FX Preset après avoir appuyé sur BROWSE, tournez le Knob 1 pour passer le Tag Filter sur FX.

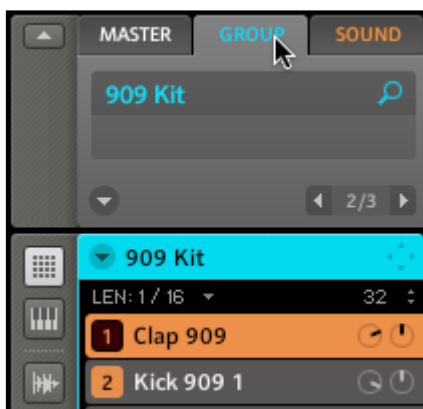
Logiciel

1. De la même manière que pour les Sounds, l'effet est appliqué au Group actuellement sous le focus ; vérifiez donc bien que le Group souhaité est sélectionné dans l'Arranger, par exemple en cliquant dessus :



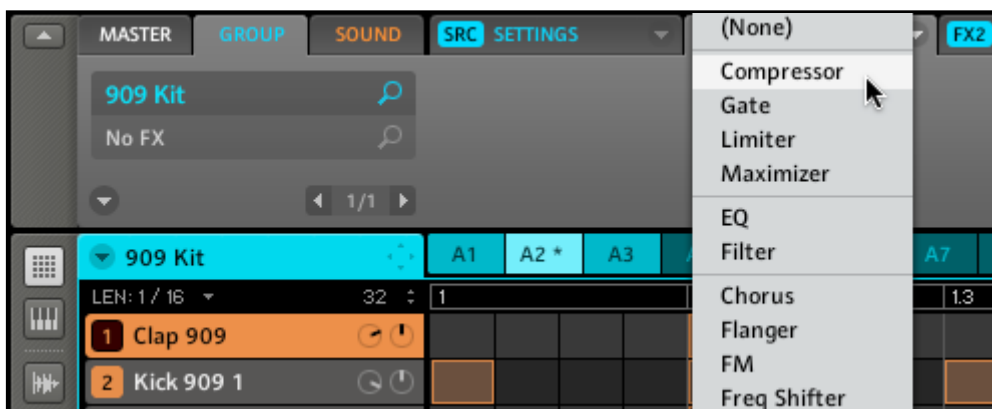
Le Group sous le focus dans l'Arranger.

2. Cliquez maintenant sur l'onglet Group dans la Control Area pour passer au niveau du Group :



L'onglet Group sélectionné.

3. Sélectionnez l'un des deux Modules FX et cliquez sur la flèche à droite pour afficher la liste des effets disponibles :



La liste des effets disponibles pour le Group.

4. Après avoir cliqué sur l'effet souhaité, ses paramètres s'affichent dans le Module FX :



L'EQ appliqué à un Group.



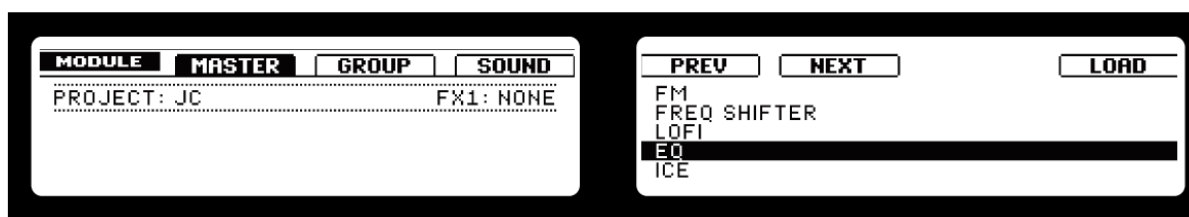
Certains des Effects disposent de plusieurs pages de paramètres ; si c'est le cas, utilisez le Page Selector pour naviguer parmi les différentes pages. Vous pouvez également charger des FX Presets depuis le Browser, soit en double-cliquant sur eux, soit en les glissant sur l'FX Slot que vous souhaitez utiliser.

9.3 Ajouter des FX au Master

Vous pouvez appliquer deux effets au Master, afin que tous vos Sounds et tous vos Groups soient envoyés dans ces effets.

Matériel

1. Appuyez sur le Bouton 2 pour placer le focus sur l'onglet Master, qui est alors sélectionné sur le Left Display.
2. Sur le Right Display, vous pouvez maintenant voir les Modules FX1 et FX2. Sélectionnez l'un des deux en appuyant sur le Bouton 6 (pour FX1) ou 7 (pour FX2). Pour charger un Effect dans un Module FX, appuyez sur les boutons SHIFT et BROWSE. Le Right Display affiche alors la liste des effets disponibles. Vous pouvez naviguer parmi les effets via le Knob 5, ou bien les charger directement en utilisant les Buttons 5 et 6.



Le Right Display affiche la liste des effets disponibles pour le Master.

3. Lorsque vous avez trouvé l'effet que vous souhaitez appliquer, appuyez sur le Bouton 8 pour le charger dans le Module FX sélectionné.

CONTROL				MASTER				GROUP				SOUND			
125.0				S1 / A1				1:3:1				1 / 16			
LOW BAND				MID BAND 1											
FREQ		GAIN		FREQ		GAIN									
248.0 HZ		0.0 DB		630.0 HZ		0.0 DB									

SRC				FX1				FX2				OUT			
PROJECT: JC												FX1: EQ			
MID BAND 2								HIGH BAND				1/2			
FREQ		GAIN						FREQ		GAIN					
1.97 KHZ		0.0 DB						2.61 KHZ		0.0 DB					

Les paramètres de l'EQ dans le Module FX1 de l'onglet Master, sur les deux Displays.

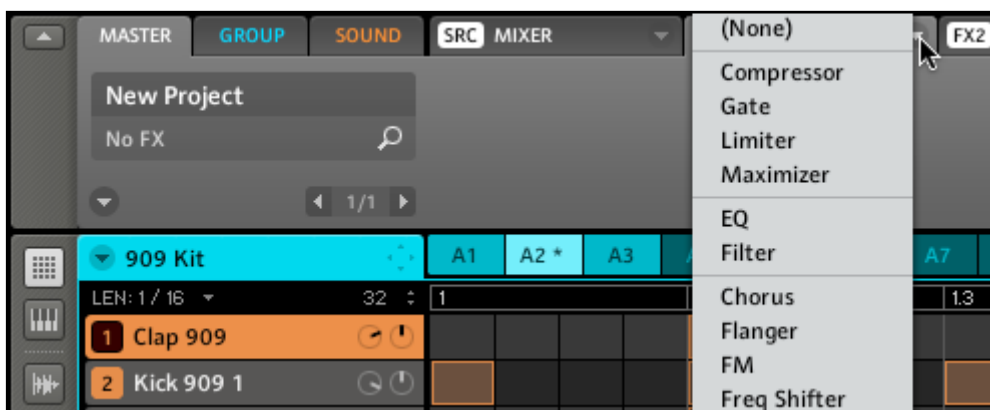


Certains des Effects disposent de plusieurs pages de paramètres (comme l'EQ représenté ci-dessus) ; si c'est le cas, utilisez les Page Buttons pour naviguer parmi les différentes pages.

- Si vous souhaitez charger un FX Preset, appuyez sur BROWSE mais sans appuyer sur SHIFT. Vous voyez alors apparaître une liste des FX Presets disponibles ; vous pouvez les parcourir avec le Knob 5 puis en charger un en appuyant sur le Bouton 8, ou bien les charger directement via les Boutons 5 et 6.

Logiciel

1. Commencez par sélectionner l'onglet Master en cliquant dessus dans la Control Area.
2. Cliquez sur la flèche à droite de l'un des Modules FX pour sélectionner un Effect pour le Master.



La liste des effets disponibles pour le Master.



Vous pouvez également charger des FX Presets depuis le Browser, soit en double-cliquant sur eux, soit en les glissant sur l'FX Slot que vous souhaitez utiliser.

9.4 Appliquer des FX à un instrument externe

Vérifiez que vous avez bien connecté une source audio externe à votre interface audio et que les entrées de celle-ci sont activées. Pour ce faire, sélectionnez l'entrée *Audio and MIDI Settings...* dans le menu File, activez les entrées souhaitées en cliquant sur elles puis cliquez sur OK :

La configuration des entrées de MASCHINE dans la fenêtre Audio and MIDI Settings.

Les signaux audio provenant de sources externes seront maintenant routés vers la section d'effets de MASCHINE !

Matériel

1. Choisissez un Group vide en le sélectionnant via l'un des Group Buttons.
2. Sélectionnez un Sound Slot vide en appuyant sur l'un des Pads – par exemple le Pad 1 – puis sélectionnez l'onglet Sound en appuyant sur le Bouton 4.
3. Appuyez sur le Bouton 5 pour sélectionner son onglet Source (SRC).
4. Appuyez sur SHIFT et sur BROWSE. Avec les Boutons 5 et 6 ou le Knob 5, vous pouvez sélectionner Sampler, Input ou MIDI Out.
5. Sélectionnez Input et appuyez sur le Bouton 8 pour confirmer votre sélection.

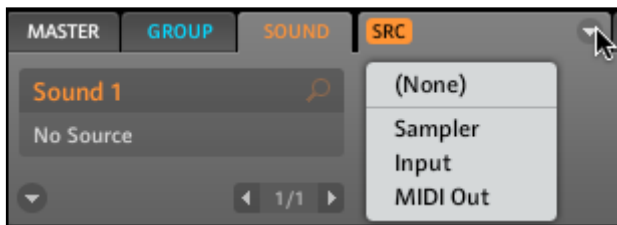


Sélection de la source d'entrée.

6. Appuyez à nouveau sur BROWSE pour quitter le mode Browse. Vous pouvez maintenant sélectionner votre source externe en utilisant le Knob 2.
 7. Sélectionnez ensuite l'un des Modules FX en appuyant sur le Bouton 6 (pour le Module FX1) et sur le Bouton 7 (pour le Module FX2).
 8. Appuyez sur SHIFT et BROWSE : vous voyez alors apparaître la liste des Effects disponibles.
 9. Choisissez un effet puis chargez-le via le Bouton 8. Vous pouvez sinon charger un FX Preset en appuyant sur BROWSE, en sélectionnant l'un des FX Presets disponibles puis en le chargeant via le Bouton 8.
- L'audio externe est désormais traité par l'effet.

Logiciel

1. Choisissez un Group vide en le sélectionnant dans l'Arranger, puis choisissez l'un des Sound Slots en cliquant dessus.
2. Sélectionnez l'onglet Sound.
3. Cliquez sur l'onglet Source. À droite de l'onglet Source, vous trouvez une flèche. Cliquez dessus : vous voyez apparaître trois options dans le menu déroulant : *Sampler*, *Input* et *MIDI Out*. Sélectionnez *Input*.



Sélection de la source d'entrée.

4. Vous voyez alors deux paramètres : un curseur LEVEL pour le niveau de l'entrée externe et un affichage SOURCE entre deux flèches qui vous permet de sélectionner la source. Sélectionnez *Ext In 1* comme source.



Sélection de la source d'entrée *Ext In 1*.

5. Cliquez sur l'un des Modules FX près de l'onglet Source et sélectionnez l'Effet via le menu Effect dans le coin supérieur droit de l'onglet FX. Vous pouvez également charger un FX Preset en le glissant depuis le Browser ou en double-cliquant dessus.

→ L'audio externe est désormais traité par l'effet !

9.5 Enregistrer l'automatisation des effets

L'automatisation des FX s'effectue de la même manière que l'automatisation des Sampler Parameters (cf. chapitre 7 « Travailler avec les Patterns (logiciel) »).



Si vous ne savez pas exactement ce que vous pouvez faire avec tel ou tel effet, son automatisation depuis le contrôleur peut vous aider à en savoir plus !

9.6 Sauvegarder des FX Presets

Si vous avez créé un réglage d'effet qui vous plaît, vous pouvez le mettre de côté pour un usage ultérieur sous la forme d'un FX Preset. Pour sauvegarder un FX Preset, sélectionnez simplement l'entrée *Save As...* dans le menu déroulant du Module FX contenant l'effet que vous souhaitez enregistrer.



Le menu déroulant du Module FX avec l'entrée *Save As...*



Cette fonction est uniquement disponible dans le logiciel MASCHINE.



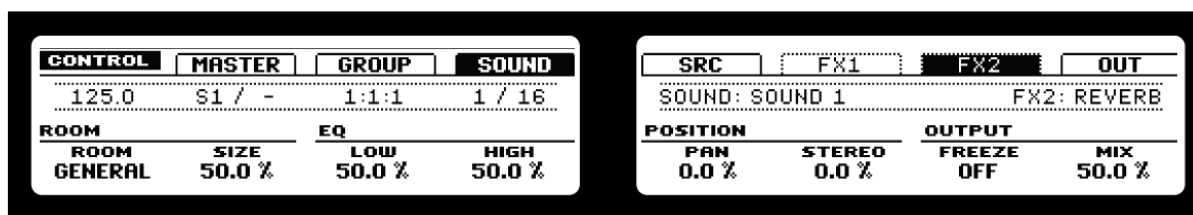
Vos FX Presets sont automatiquement inclus dans la Library de MASCHINE après leur enregistrement, vous pouvez donc directement leur attribuer des tags !

9.7 Couper les effets

Le Mute sur les effets peut être pratique pour revenir au signal original non traité, par exemple après avoir appliqué tellement de réverbération que vous n'entendez plus le signal original, ou bien pour se débarrasser de la réinjection dans l'effet Delay.

Matériel

1. Selon l'onglet auquel l'Effect est appliqué, appuyez sur le Bouton 2 (pour le Master), le Bouton 3 (pour un Group + le Group Button du Group en question) ou le Bouton 4 (pour un Sound + le Pad contenant le Sound en question).
2. Le Right Display affiche alors les Modules FX. Pour activer le Mute sur l'un des effets, maintenez SHIFT enfoncé puis appuyez sur le Bouton 6 (pour FX1) ou sur le Bouton 7 (pour FX2).



Le Right Display avec FX1 et FX2 sur Mute.

- Pour retirer le Mute sur l'effet, appuyez à nouveau sur SHIFT et sur le Bouton correspondant (6 ou 7).

Logiciel

1. Sélectionnez l'onglet sur lequel vous souhaitez couper l'effet (Sound, Group ou Master) en cliquant dessus. Assurez-vous d'avoir le bon Sound (cliquez sur le Sound Slot correspondant, à gauche de la Grid) ou le bon Group (cliquez sur le Group Slot correspondant à gauche de l'Arranger) sous le focus. Pour le Master, sélectionnez simplement l'onglet Master.
2. Cliquez maintenant sur le label (orange s'il s'agit d'un Sound, bleu s'il s'agit d'un Group, blanc s'il s'agit du Master) sur la gauche des Modules FX pour couper ou réactiver l'effet souhaité.



Coupons la Reverb.

9.8 Créer un Send Effect

Parfois, vous voudrez utiliser un effet Send classique, par exemple une réverbération pouvant être partagée par plusieurs sources sonores. La méthode est similaire à celle décrite ci-dessus pour appliquer un FX à une source sonore externe. Voici comment mettre en place un tel effet.

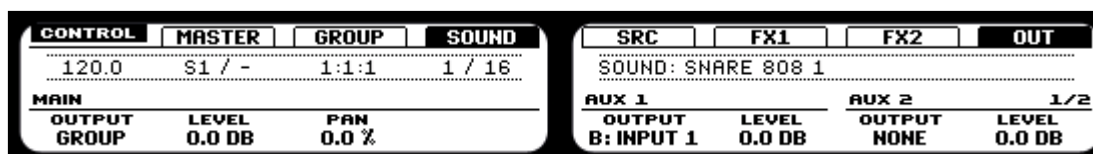
Matériel

1. Appuyez sur CONTROL pour vous assurer d'être en Control Mode.
2. Sélectionnez un Group vide (mettons le Group B) en appuyant sur son Group Button.
3. Sélectionnez un Sound Slot vide (mettons le Sound 1) en appuyant sur son Pad.
4. Appuyez sur le Bouton 5 pour sélectionner l'onglet Source (SRC).
5. Appuyez sur SHIFT + BROWSE. Avec les Boutons 5 et 6 ou le Knob 5, vous pouvez sélectionner Sampler, Input ou MIDI Out.
6. Sélectionnez Input et appuyez sur le Bouton 8 pour confirmer votre sélection.



Sélection de la source d'entrée.

7. Revenez au Control Mode en appuyant à nouveau sur BROWSE ou en appuyant sur CONTROL. Vous noterez que notre Sound a été automatiquement renommé en « Input 1 ».
8. Sélectionnez FX1 en appuyant sur le Bouton 6 ou FX2 en appuyant sur le Bouton 7.
9. Appuyez sur SHIFT + BROWSE : vous voyez apparaître la liste des Effects disponibles. Sélectionnez l'effet que vous souhaitez utiliser, puis chargez-le en appuyant sur le Bouton 8.
10. Revenez au Control Mode en appuyant à nouveau sur BROWSE ou en appuyant sur CONTROL.
11. Revenez maintenant au Group et sélectionnez le Sound auquel vous souhaitez appliquer le Send Effect en appuyant sur le Pad 2 (chargez un Sample sur ce Pad si ce n'est pas déjà fait).
12. Sélectionnez l'onglet Output (OUT, Bouton 8) et tournez le Knob 5 pour sélectionner la destination Aux 1 : dans notre cas, sélectionnez *B: INPUT 1* (ce qui signifie « le Sound "Input 1" du Group B »).

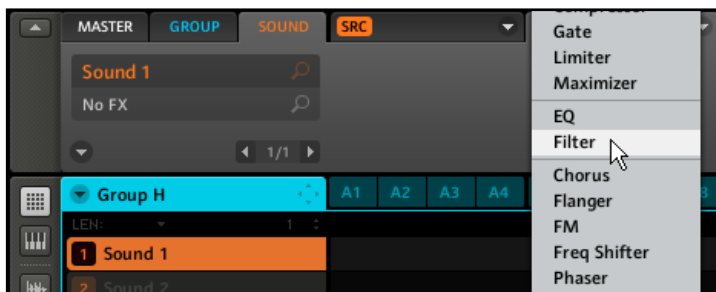


Sélection de l'Aux 1 sur le Contrôleur.

→ Comme vous pouvez l'entendre, le Sound est déjà envoyé dans l'effet ; le contrôle Aux 1 Level permet d'ajuster la quantité de signal envoyée dans l'effet.

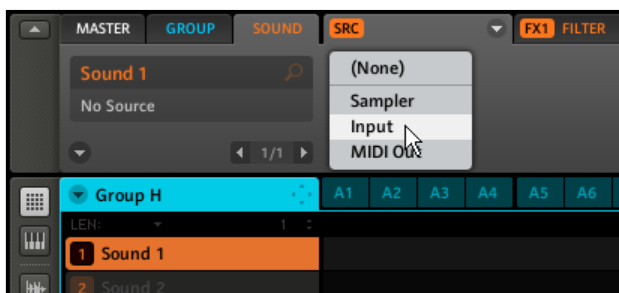
Logiciel

1. Sélectionnez le premier Sound Slot d'un Group vide ; chargez un Effect dans l'un des onglets FX de ce Sound Slot en le sélectionnant dans le menu déroulant :



Chargeons le Filter.

2. Dans l'onglet Source (SRC), sélectionnez *Input* et laissez la Source sur *Internal* :



L'onglet Source (SRC) réglé sur *Input*.



Le Sound est automatiquement renommé en « Input 1 » (si vous avez choisi le Sound 1). Mais vous pouvez vous-même renommer le Sound pour pouvoir l'identifier clairement comme un Effect plus tard ! Ceci vous aidera à choisir le bon Sound dans la liste des destinations Aux.

3. Sélectionnez maintenant un autre Group avec du contenu (dans notre cas le Group 909 Kit) et cliquez sur l'onglet Output (OUT) du Sound auquel vous voulez appliquer le Send Effect (dans notre cas, la Snare 909) :



L'onglet Output.

4. Vous pouvez voir les deux Aux Sends, Aux 1 et Aux 2. Dans le menu déroulant de l'Aux 1, sélectionnez *H: Input 1* pour envoyer le Sound « Snare 909 » dans l'Effect se trouvant dans le Sound « Input 1 » du Group H (dans notre exemple) :

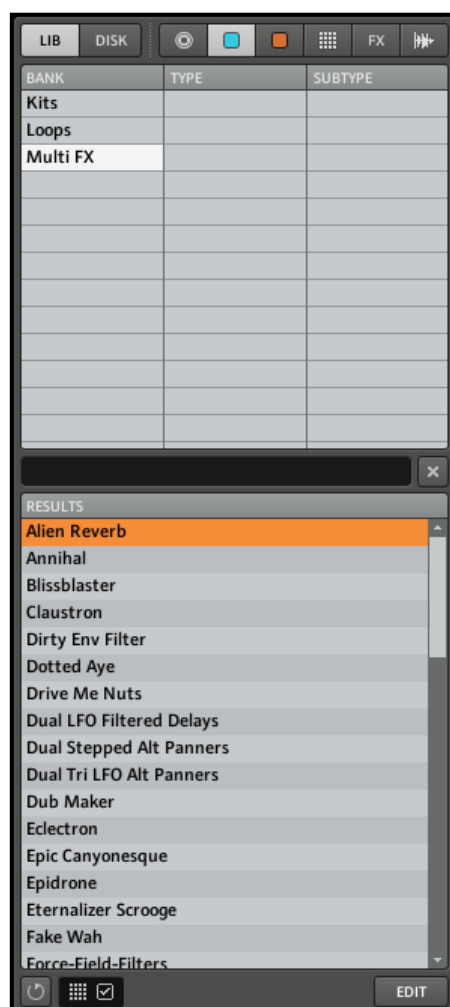


Choix du Aux 1 Send.

→ Comme vous pouvez l'entendre, le Sound « Snare 909 » est déjà envoyé dans l'effet ; le contrôle LEVEL de l'Aux 1 vous permet d'ajuster la quantité de signal envoyée dans l'effet.

9.9 Créer un multi-effet

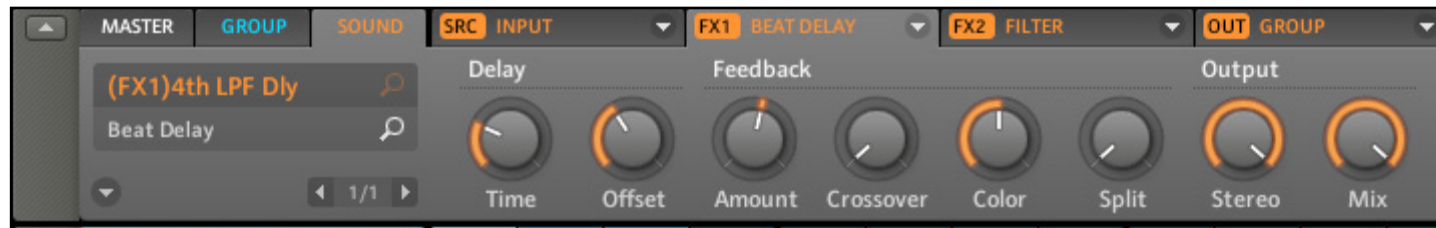
La création d'un Group de multi-effet est foncièrement la même chose que la création d'un Send Effect. Comme décrit dans la section précédente, vous pouvez mettre en place deux Effects pour chaque Sound du Group, ce qui permet d'insérer 32 Effects par Group ! Ceci peut être utile si vous souhaitez utiliser une combinaison d'effets particulière pour votre live ou dans votre studio. Bien que cela puisse sembler superflu, vous pourrez ensuite ajouter encore deux Effects de plus sur le Group multi-effet lui-même. Pensez à bien nommer chaque Sound de ce Group multi-effet après y avoir inséré le ou les Effect(s), et à choisir un nom qui vous permettra de le reconnaître en tant qu'effet ; rappelez-vous que vous aurez à choisir cet effet dans une liste potentiellement longue. Dans la Library, vous trouverez déjà un grand nombre de Groups multi-effets étiquetés « Multi FX » :



Les Multi FX de la Library dans le Browser.

Exemple : le Multi FX Dual LFO Filtered Delay

Le Multi FX Dual LFO Filtered Delay est une combinaison du Beat Delay et du Filter. Essayez quelques autres multi-effets de la Library pour vous inspirer dans la création de vos propres multi-effets !



Le Multi FX Dual LFO Filtered Delay dans le logiciel.

10 Créer un morceau avec les Scenes

La création d'un Song (morceau) dans MASCHINE est simple et directe. Le concept de base est le suivant : un morceau est composé de Clips, chacun d'eux représentant un Pattern d'un Group donné. Une combinaison de plusieurs Clips empilés verticalement est appelée une Scene, chaque Project pouvant en contenir jusqu'à 64. Les Scenes sont utiles pour définir plusieurs parties d'un morceau que vous pourrez déclencher indépendamment – par exemple une intro, un chorus et un break. Pour commencer, nous vous recommandons d'ouvrir un Project de la Library et de jeter un coup d'œil à l'Arranger :

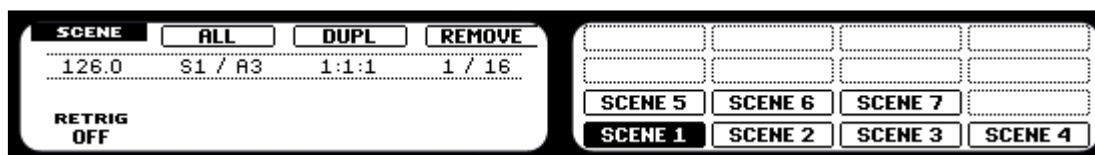


Le Project « Deeper » dans l'Arranger, avec la Scene 2 sélectionnée.

10.1 Sélectionner une Scene

Matériel

1. Entrez en Scene Mode en maintenant la touche SCENE enfoncée. Vous pouvez verrouiller le Scene Mode en appuyant simultanément sur le Bouton 1. Le Right Display vous donne un aperçu des Scenes disponibles, la Scene sélectionnée étant surlignée.
2. Appuyez sur l'un des Pads pour sélectionner une Scene. Pour accéder aux Scenes 17-64, utilisez les Boutons 6, 7 et 8. La Scene est alors modifiée selon les réglages de Scene Sync (cf. plus bas).



Le Scene Mode sur le Contrôleur.

Logiciel

- Sélectionnez la Scene en cliquant sur son Scene Slot dans l'Arranger. La Scene est maintenant surlignée en blanc :



Sélection de la Scene 1.

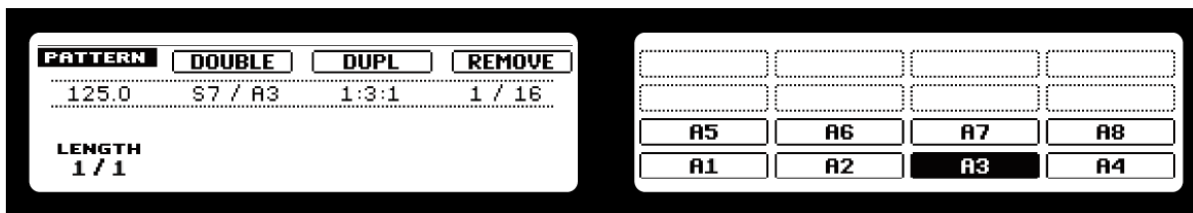
10.2 Créer et supprimer un Clip dans l'Arranger

Chaque Clip placé dans la Clip Area de l'Arranger fait référence à l'un des Patterns créés dans le Pattern Editor. Par conséquent, lorsque le contenu ou la longueur d'un Pattern sont modifiés, tous les clips faisant référence à ce Pattern seront mis à jour. La longueur d'une Scene donnée correspond toujours à celle de son Pattern le plus long.

Matériel

1. Entrez en Pattern Mode en appuyant sur la touche PATTERN et verrouillez ce mode en appuyant simultanément sur le Bouton 1 si vous le souhaitez.
2. Choisissez votre Pattern en le sélectionnant avec les Pads.

3. Pour sélectionner les Pattern Banks A à D, appuyez sur le Bouton 5 (Bank A) , 6 (Bank B), 7 (Bank C) ou 8 (Bank D). Le Right Display vous donne un aperçu des Patterns disponibles, le Pattern sélectionné étant surligné. Le Pattern sélectionné sera automatiquement inséré dans la Scene sélectionnée.

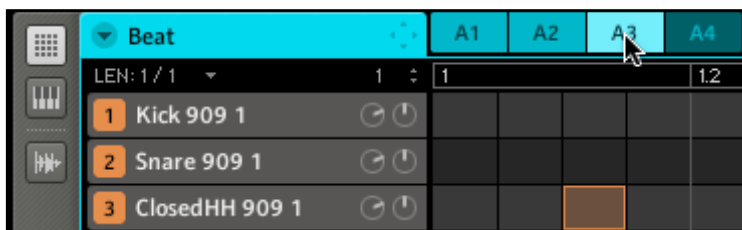


Vue d'ensemble des Patterns sur le Right Display.

- Pour retirer un Clip d'une Scene, appuyez sur le Bouton 4 intitulé « Remove ». Pour plus d'informations sur le Pattern Mode, veuillez consulter les chapitres 6 « Travailler avec les Patterns (Contrôleur) » et 7 « Travailler avec les Patterns (logiciel) ».

Logiciel

- Sélectionnez le Pattern que vous souhaitez utiliser dans la Scene en cliquant dessus dans le Pattern Editor :



Sélection du Pattern A3.

→ Dans l'Arranger, un Clip avec le Pattern sélectionné est automatiquement inséré dans la colonne de Scenes sélectionnée.



Création d'un Clip.

- Pour effacer un Clip, effectuez un clic droit dessus (Ctrl-clic sur Mac OS® X).

10.3 Synchronisation des Scenes

La synchronisation des Scenes vous permet de quantifier les transitions entre Scenes. Par exemple, vous ne voudrez peut-être pas qu’une Scene nouvellement sélectionnée démarre immédiatement – vous souhaiterez par exemple qu’elle attende la mesure suivante. Les valeurs de quantification disponibles sont 1/1 (= une mesure), 1/2, 1/4, 1/8, Scene et Off. Si vous choisissez Off, le changement de Scene est effectué dès que vous sélectionnez la Scene suivante.

Matériel



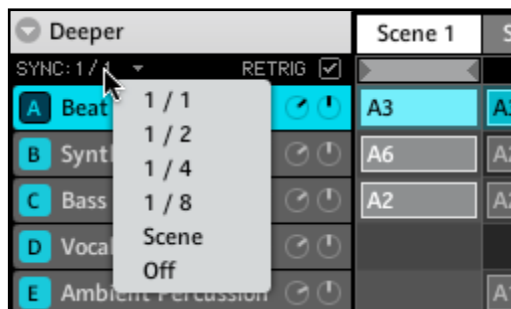
La synchronisation des Scenes sur le Contrôleur.

- Appuyez sur GRID + Bouton 2 ; avec les Pads, vous pouvez alors sélectionner un réglage de Scene Sync (synchronisation de Scenes).

RETRIGGER	Si RETRIG est activé (en tournant le Knob 1), la prochaine Scene sélectionnée sera lue depuis le début. Ceci est utile si vous voulez que vos Scenes jouent toujours depuis le début, quoi qu’il se passe ailleurs dans votre morceau. Si RETRIG est réglé sur OFF, la Scene suivante sera jouée en fonction du réglage de Scene Sync sélectionné et à la position actuelle de la Scene précédente : autrement dit, si vous quittez la première Scene sur le beat 3, la nouvelle Scene partira sur son beat 3. Si vous avez réglé Scene Sync sur OFF, le changement de Scene se produira immédiatement.
-----------	---

Logiciel

- Dans le logiciel, cliquez sur le menu déroulant au dessus des Group Slots et choisissez la quantification souhaitée dans la liste.



Le réglage Scene Sync dans le logiciel.

RETRIG	<p>Comme décrit plus haut, la sélection d'une nouvelle Scene alors qu'une autre est en cours de lecture entraîne le déclenchement de la nouvelle à un intervalle de quantification qui correspond au réglage de Scene Sync. Cependant, la nouvelle Scene reprend à la même mesure interne que la Scene précédente. Ceci peut être très utile, musicalement parlant. Si RETRIG est activé (cliquez sur la case près du label RETRIG), la Scene suivante sera lancée depuis son commencement. Ceci est utile si vous voulez que vos Scenes jouent toujours depuis le début, quoi qu'il se passe ailleurs dans votre morceau.</p>
--------	--

Le Scene Position Marker

Le Scene Position Marker vous aide à savoir où vous vous trouvez dans la Scene actuelle.

Logiciel



Le Scene Position Marker sous le Scene Slot.

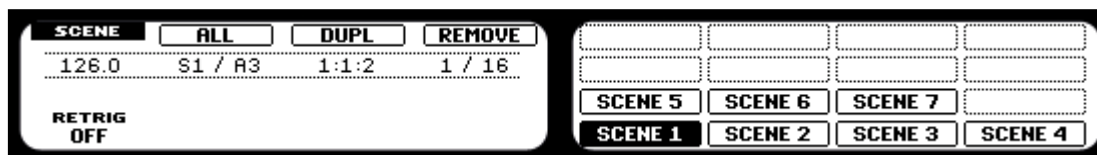
10.4 Insérer et supprimer des Scenes

Matériel

1. Entrez en Scene Mode et verrouillez-le (appuyez en même temps sur SCENE et sur le Bouton 1).
2. Avec le Bouton 3 (DUPL), vous pouvez maintenant copier la Scene actuellement sélectionnée dans la Scene suivante. La Scene copiée est immédiatement lue.



Pour retirer la Scene, appuyez sur le Bouton 4 (REMOVE).



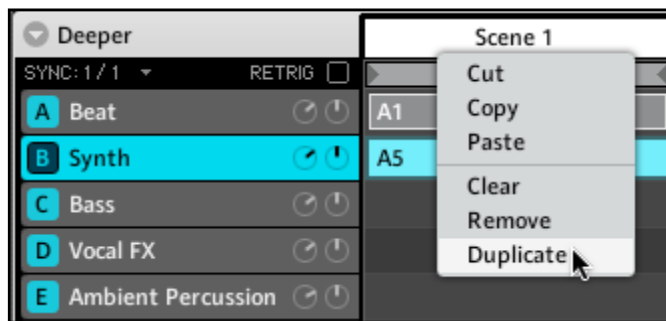
La Scene View sur le contrôleur : utilisez le Bouton 3 pour dupliquer une Scene et le Bouton 4 pour retirer une Scene.

Logiciel

- Effectuez un clic droit (Mac OS® X : Ctrl-clic) sur le Scene Slot et choisissez *Duplicate*. La Scene copiée est immédiatement lue.



Pour retirer la Scene, effectuez un clic droit (Ctrl-clic sur Mac OS® X) sur le Scene Slot et choisissez *Remove*.



Le menu d'édition des Scenes (logiciel).

10.5 Copier et coller les Scenes

Matériel

- Pour copier une Scene sur un autre Scene Slot, maintenez DUPLICATE enfoncé. Appuyez sur le Pad de la Scene que vous souhaitez copier, puis sur le Pad de la Scene cible.

Logiciel

1. Effectuez un clic droit (Ctrl-clic sur Mac) sur les Scene Slots pour ouvrir le menu d'édition des Scenes.
2. Sélectionnez *Copy* dans le menu de la Scene que vous souhaitez copier.
3. Sélectionnez *Paste* dans le menu de la Scene cible.

10.6 Utiliser le Loop Mode pour combiner les Scenes

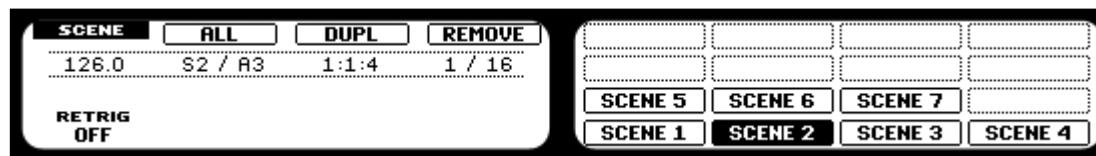
Une Scene sélectionnée est toujours bouclée automatiquement. Le Loop Mode vous permet de sélectionner plusieurs Scenes consécutives et de les jouer les unes après les autres dans une grande boucle. Ceci est bien pratique pour vérifier si plusieurs Scenes passent bien ensemble et/ou si l'arrangement fonctionne, mais c'est également utile dans une situation de live.

Matériel

1. Entrez en Scene Mode en appuyant sur SCENE et verrouillez ce mode en appuyant sur le Bouton 1 en même temps. L'étendue de la boucle est définie en sélectionnant une Scene de début et une Scene de fin.
2. Sélectionnez la Scene de début en appuyant sur le Pad correspondant.
3. Tout en maintenant le Pad précédent enfoncé, appuyez sur un second Pad pour définir la Scene de fin de boucle.
 - Vous entendrez maintenant la première Scene et la dernière Scene l'une après l'autre. Toutes les Scenes situées entre ces deux-là seront intégrées dans la boucle.



Pour désactiver la boucle, sélectionnez simplement une autre Scene en appuyant sur un Pad en Scene Mode. Pour inclure toutes les Scenes dans la boucle, appuyez sur le Bouton 2 (ALL).



La Scene View sur le Contrôleur : le Bouton 2 (ALL) permet de créer une boucle allant de la Scene 1 à la Scene 7.

Logiciel

1. Cliquez dans la zone sombre sous le Scene Slot de la Scene que vous souhaitez définir comme début, et glissez la souris vers la droite.
2. Relâchez le bouton de la souris dans la Scene sur laquelle vous souhaitez que la boucle se termine. La boucle actuellement active est surlignée en gris clair.

→ Vous entendrez maintenant la première Scene et la dernière Scene l’une après l’autre. Toutes les Scenes situées entre ces deux-là seront intégrées dans la boucle.



Pour désactiver la Loop, cliquez dans la Timeline de l'Arranger. Double-cliquez dans la même zone pour créer une boucle incluant toutes les Scenes disponibles.

Deeper	Scene 1	Scene 2	Scene 3	Scene 4
SYNC: 1 / 1 RETRIG <input type="checkbox"/>				
A Beat	A3	A3	A2	A1
B Synth	A6	A2	A1	A2
C Bass	A2	A2	A1	A1
D Vocal FX			A1	A1
E Ambient Percussion		A1	A1	A1
F Group F				

Une boucle contenant les Scenes 1, 2 et 3 dans l'Arranger.

10.7 Déclencher les Scenes via MIDI

Les Scene MIDI Settings vous permettent de déclencher les Scenes et de changer de Scenes via des notes MIDI ou des messages MIDI Program Change. Pour accéder aux Scene MIDI Settings :

1. Cliquez sur la flèche dans le Header de l'Arranger, près du nom du Project :



Les Scene MIDI Settings sélectionnés dans le menu déroulant.

2. Choisissez *Scene MIDI Settings* dans le menu déroulant pour ouvrir la boîte de dialogue Scene MIDI Settings :



La boîte de dialogue Scene MIDI Settings.

Cette boîte de dialogue vous permet de définir la manière dont vous souhaitez que les Scenes soient déclenchées via MIDI.

Options de la section Status	
ENABLE	Cliquez sur cette case pour activer les Scene MIDI Settings.
Options de la section Input	
MIDI NOTE	Si ce bouton radio est sélectionné, les Scenes sont contrôlées par les notes MIDI entrantes.
CHANNEL	Ce menu déroulant vous permet de sélectionner le canal MIDI sur lequel les Scenes doivent recevoir les notes MIDI.
ROOT NOTE	Détermine la note MIDI qui déclenche la première Scene. Les Scenes suivantes seront déclenchées par les notes MIDI situées au-dessus de cette note de base.
MIDI PROGRAM CHANGE	Si ce bouton radio est sélectionné, les Scenes sont contrôlées par les messages MIDI Program Change entrants. Le Program Change 1 déclenchera la Scene 1, le Program Change 2 la Scene 2, et ainsi de suite.
CHANNEL	Ce menu déroulant vous permet de sélectionner le canal MIDI sur lequel les Scenes doivent recevoir les messages MIDI Program Change.

11 Échantillonnage et assignation des Samples

MASCHINE vous permet d'échantillonner des signaux audio internes et externes via votre interface audio sans devoir interrompre le séquenceur. Cette fonction est très utile si vous souhaitez enregistrer vos propres Samples ou réarranger les boucles que vous avez vous-même créées avec MASCHINE. La fonction de Slicing – en français « découpage en tranches » – (Contrôleur : 11.1.3 « Découper un Sample en tranches (Contrôleur) », logiciel : 11.2.3 « Découper un Sample en tranches (logiciel) ») vous permet de découper vos Loops afin de les rendre jouables à n'importe quel tempo sans modifier leur pitch ni leur rythme. Cette fonction est également utile pour extraire rapidement des Samples individuels à partir de Loops (par exemple un son de caisse claire dans une boucle de batterie) ou pour réorganiser des Loops en modifiant des tranches ou en les rendant muettes, en leur appliquant une quantification différente ou en leur ajoutant du Swing. Last but not least, vous pouvez assigner vos Samples sur le clavier (Contrôleur : 11.1.4 « Assigner un Sample », logiciel : 11.2.4 « Assigner un Sample »), ce qui vous permet de créer des Sounds multi-samples avec des vélocités, des intervalles de notes, des volumes et des balances panoramiques individuels. Ceci est utile pour émuler le comportement d'instruments classiques et de synthétiseurs, mais cela vous permet également de placer une grande quantité de Samples dans un seul Sound. Les fichiers que vous enregistrez sont stockés soit dans le dossier du Project, soit dans le dossier de la Library de MASCHINE, selon vos réglages dans la fenêtre Preferences (cf. section 2.4 « La fenêtre Preferences »). Pensez enfin à regarder les vidéos didactiques concernant le Sampling « Sampling Part 1 » et « Sampling Part 2 » sur le site web de Native Instruments, à l'adresse : <http://www.native-instruments.com>.

11.1 Piloter l'échantillonnage depuis le Contrôleur

11.1.1 Enregistrer un Sample (Contrôleur)

Choisissez un Sound Slot vide pour y enregistrer quelque chose ; pour le sélectionner, appuyez sur le Pad correspondant.

Appuyez maintenant sur SAMPLING pour entrer en Sampling Mode :



La Record Page sur les Displays du Contrôleur.

SOURCE	Vous pouvez sélectionner la Source avec le Knob 1 : vous avez le choix entre Extern, pour les signaux audio arrivant par votre interface audio, et Intern, pour les signaux audio de MASCHINE lui-même (que ce soit d'un autre Group ou de la Master Output).
INPUT	Le Knob 2 vous permet de choisir parmi les entrées disponibles. Si <i>Extern</i> est sélectionné, vous pouvez choisir l'entrée externe de MASCHINE : In 1 L, In 1 R ou In 1 L + R. Si <i>Intern</i> est sélectionné, vous pouvez choisir comme Source l'un des Groups disponibles ou bien le Master.
MODE	MASCHINE propose différents modes pour lancer l'enregistrement ; ces modes sont accessibles via le Knob 3.

	<p><i>Detect</i> : si <i>Detect</i> est sélectionné, vous pouvez fixer une certaine valeur de THRESHOLD (seuil) avec le Knob 4, et après avoir appuyé sur Start, le signal d'entrée dépassant ce seuil déclenchera l'enregistrement. Ceci est utile pour enregistrer un chanteur ou un instrumentiste, par exemple.</p> <p><i>Sync</i> : si <i>Sync</i> est sélectionné, vous pouvez synchroniser la fonction d'enregistrement au séquenceur, afin que l'enregistrement démarre au moment où vous lancez le séquenceur (START, Bouton 5).</p> <p>Remarque : l'enregistrement démarre dès que le séquenceur démarre ; si celui-ci est déjà lancé, l'enregistrement démarrera au début de la mesure suivante. Avec le Knob 4, vous pouvez choisir une longueur pour le Sample sur le point d'être enregistré : 1, 2, 4, 8, ou 16 bars, ou Free si vous voulez interrompre manuellement l'enregistrement.</p>
START	START (Bouton 5) lance l'enregistrement. Si vous avez sélectionné <i>Sync</i> , MASCHINE attend la mesure suivante pour lancer l'enregistrement ; si vous avez sélectionné <i>Detect</i> , l'enregistrement démarre dès que la valeur de THRESHOLD est atteinte. CANCEL (Bouton 6) annule l'enregistrement ; le Sample enregistré ne sera pas sauvegardé. CANCEL est uniquement disponible une fois l'enregistrement lancé.
SUPPRIMER	Tous les Samples sont enregistrés dans la Recording History. Le Bouton 6 vous permet de supprimer les Samples enregistrés dans la Recording History.
PREV	<p>Le Bouton 7 vous permet de sélectionner le Sample précédent si jamais vous en avez enregistré plusieurs dans ce Sound Slot.</p> <p>Remarque : pour jouer le Sample, frappez simplement le Pad représentant le Sound Slot utilisé pour l'enregistrer.</p>
NEXT	Le Bouton 8 vous permet de sélectionner le Sample suivant si jamais vous en avez enregistré plusieurs dans ce Sound Slot.



Si vous souhaitez lancer et interrompre l'enregistrement manuellement, laissez le Mode sur *Detect*, diminuez le Threshold jusqu'à OFF et lancez l'enregistrement en appuyant sur START (Bouton 5). Pour interrompre l'enregistrement, appuyez sur Stop (Bouton 5).

11.1.2 Éditer un Sample (Contrôleur)

Le Bouton 2 vous permet d’afficher l’onglet Edit, qui vous permet d’éditer le Sample. Vous pouvez y modifier les points de début et de fin du Sample et y créer une boucle. Utilisez le Knob 5 pour grossir l’affichage de la forme d’onde du Sample et le Knob 6 pour naviguer dans la forme d’onde.

Page 1



Le Sample Editor sur le Contrôleur.

START	Le Knob 1 vous permet d’ajuster le point de départ du Sample.
END	Le Knob 2 vous permet d’ajuster le point de fin du Sample.

Page 2



Créer une Loop dans le Sample depuis le Contrôleur.

LOOP MODE	Vous pouvez choisir d’activer (Enable) ou désactiver (Disable) le Loop Mode via le Knob 1. S’il est activé, vous pouvez voir la Loop surlignée sur le Right Display (cf. image ci-dessus). La Loop sera répétée tant que la note sera maintenue, ce qui peut être utile pour boucler un Sample entier ou une partie du Sample afin de simuler des tons plus longs.
START	Définissez le point de départ de la Loop avec le Knob 2.
END	Définissez le point de fin de la Loop avec le Knob 3.
CROSSFADE	CROSSFADE (Knob 4) vous permet de mélanger un petit bout du signal après le début de la boucle avec un petit bout avant la fin de la boucle, afin d’obtenir un bouclage moins abrupt. Ceci est particulièrement utile si la boucle introduit des clics.

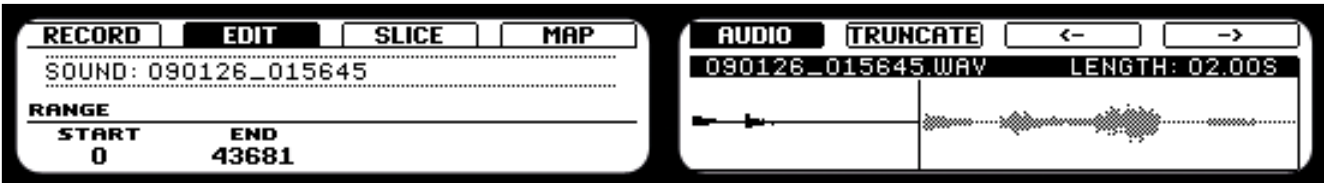


Cette enveloppe d'amplitude spéciale sert surtout à vous débarrasser des clics après le découpage en tranche ; vous pouvez l'appliquer soit au Sample entier, soit à des Slices individuelles.

ATTACK	Le contrôle ATTACK détermine la vitesse à laquelle le Sample/la Slice atteint son volume maximal une fois déclenché(e).
DECAY	DECAY permet d'ajuster la vitesse à laquelle le Sample/la Slice s'éteint.

Audio Editing

Les fonctions d'Audio Editing vous permettent de traiter l'audio de vos Samples. Appuyez sur le Bouton 5 pour entrer dans l'Audio Editing :



RANGE	Via les Knobs 1 et 2, vous pouvez sélectionner la région du Sample qui doit être traitée. Pour traiter le Sample entier, assurez-vous d'avoir réglé les points de début et de fin du Sample en conséquence sur la Page 1.
START	Utilisez le Knob 1 pour définir le point de début de la région à traiter.
END	Utilisez le Knob 2 pour définir le point de fin de la région à traiter.

Choisir les traitements audio

Utilisez les Boutons 7 et 8 pour accéder à la fonction audio que vous souhaitez utiliser. Une fois cette fonction trouvée, pour l'appliquer sur le Sample, appuyez sur le Bouton 6. Les fonctions disponibles sont :

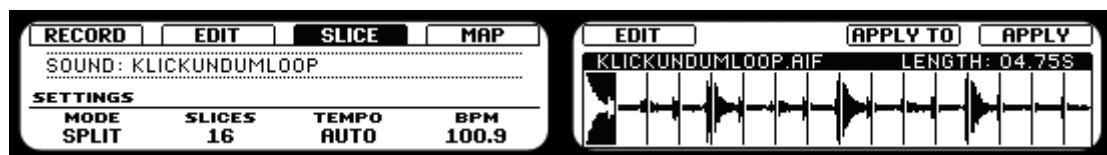
TRUNCATE	Supprime la partie du Sample en dehors de la région sélectionnée.
NORMALIZE	Augmente le volume du Sample sélectionné jusqu'à la valeur maximale possible sans saturation.
REVERSE	Inverse le Sample.
FADE IN	Crée un fondu entrant sur le Sample.
FADE OUT	Crée un fondu sortant sur le Sample.
DC FIX	Retire la composante continue risquant d'entraîner des clics audibles au début et à la fin du Sample.
SILENCE	Remplace la partie du Sample sélectionnée par du silence.
CUT (COUPER)	Coupe la partie du Sample à l'intérieur de la région sélectionnée.
COPY	Copie le Sample sélectionné.
PASTE	Colle le Sample sélectionné.
DUPLICATE	Duplique le Sample sélectionné.

11.1.3 Découper un Sample en tranches (Contrôleur)

Appuyez sur SAMPLING puis sur le Bouton 3 pour afficher l'onglet Slice. Le Right Display affiche alors la forme d'onde du Sample avec les Slices représentées sous la forme de lignes verticales. Selon les réglages que vous choisirez pour les Slices, les Slice Markers se déplacent.



Utilisez les Knobs 5 et 6 pour naviguer dans les Slices et grossir l'affichage !



L'onglet Slice sur le Contrôleur.

MODE	Avec le Knob 1, vous pouvez sélectionner l'un des modes suivants : <i>Split</i> , <i>Grid</i> ou <i>Detect</i> .
SPLIT MODE	En mode Split, le Sample est découpé en Slices également réparties.
SLICES	Vous pouvez choisir ici en combien de tranches vous souhaitez découper le Sample : 4, 8, 16 ou 32.
TEMPO	Détermine le tempo du Sample : les options disponibles sont <i>Auto</i> et <i>Manual</i> .
BPM	Affiche le BPM selon les réglages de Tempo effectués ci-dessus ; si <i>Manual</i> est sélectionné, vous pouvez saisir une valeur de BPM via le Knob 4 ; si <i>Auto</i> est sélectionné, vous pouvez choisir parmi des multiples du tempo calculé par MASCHINE.
GRID MODE	En mode Grid, le Sample est découpé en tranches dont la longueur est définie en figures de notes.
LENGTH	Sélectionnez ici la figure de note souhaitée via le Knob 2 : les durées disponibles sont 4th (noire), 8th (croche), 16th (double-croche) et 32nd (triple-croche).
TEMPO	Détermine le tempo du Sample : les options disponibles sont <i>Auto</i> et <i>Manual</i> .
BPM	Affiche le BPM selon les réglages de Tempo effectués ci-dessus ; si <i>Manual</i> est sélectionné, vous pouvez saisir une valeur de BPM via le Knob 4 ; si <i>Auto</i> est sélectionné, vous pouvez choisir parmi des multiples du tempo calculé par MASCHINE.
DETECT MODE	En mode Detect, le Sample est découpé selon les transitoires détectées.
SENS	Sensibilité de la détection des transitoires (Knob 2). Les valeurs élevées entraînent la création de tranches plus nombreuses car un plus grand nombre de transitoires est détecté, tandis que les valeurs faibles entraînent des tranches moins nombreuses. Ce paramètre doit être ajusté jusqu'à ce que toutes les tranches « pertinentes » (musicalement parlant) soient détectées dans le Right Display.

TEMPO	Détermine le tempo du Sample : les options disponibles sont Auto et Manual.
BPM	Affiche le BPM selon les réglages de Tempo effectués ci-dessus ; si Manual est sélectionné, vous pouvez saisir une valeur de BPM via le Knob 4 ; si Auto est sélectionné, vous pouvez choisir parmi des multiples du tempo calculé par MASCHINE.
EDIT	Le mode Edit vous permet de modifier les Slices individuelles. Pour entrer en mode Edit, appuyez sur le Bouton 5 (cf. image ci-dessous).



Le mode Edit de l'onglet Slice.

Selection	
SLICE	Choisissez la Slice que vous souhaitez éditer en tournant le Knob 1 – le Right Display indique la Slice actuellement sélectionnée. Vous pouvez également utiliser les Pads pour sélectionner les Slices, la première Slice étant assignée au Pad 1.
Slice	
START	Vous pouvez ajuster ici le point de début de la Slice (Knob 3).
END	Vous pouvez ajuster ici le point de fin de la Slice (Knob 4).
RESET	Réinitialise vos modifications sur la Slice (Bouton 6).
ADD	Ajoute une autre Slice selon le mode choisi (Bouton 7).
REMOVE	Retire la Slice sélectionnée (Bouton 8). Après avoir effectué vos modifications sur la Slice, confirmez-les en appuyant à nouveau sur le Bouton 5 pour revenir à l'onglet Slice.

APPLY To	APPLY To vous permet de copier la Loop sélectionnée dans un autre Group ou un autre Sound. Appuyez sur APPLY To puis sélectionnez le Group ou le Sound dans lequel vous souhaitez copier la Loop/Slice. Si vous sélectionnez un Group, les Slices sont assignées à des Sounds individuels et le Step Editor s'ouvre avec des notes pour chaque Slice ; si vous sélectionnez un Sound, les Slices sont toutes assignées à ce Sound et le Piano Roll/Keyboard Editor s'ouvre avec une note pour chaque Slice.
APPLY	Le découpage en tranches (selon les réglages effectués sur les paramètres décrits ci-dessus) est lancé lorsque vous appuyez sur le Bouton 7 ; des notes sont automatiquement créées qui déclencheront les Slices dans le Sound actuellement sélectionné. Après avoir appuyé sur APPLY, MASCHINE passe automatiquement en mode Piano Roll/Keyboard, et la boucle est lue au tempo du Project.

11.1.4 Assigner un Sample (Contrôleur)

- En Sampling Mode, appuyez sur le Bouton 4 pour ouvrir l'onglet Mapping. Là, vous pouvez créer des Zones contenant des Samples accompagnés de leurs intervalles de notes et de vélocités. Les Zones peuvent se chevaucher, ce qui vous permet de lancer plusieurs Samples à la fois et de lancer différents Samples selon la force avec laquelle vous frappez sur les Pads.
- Pour changer de Zone, utilisez les Boutons 7 (PREV) et 8 (NEXT).
- Pour supprimer une Zone, appuyez sur le Bouton 5 (REMOVE).

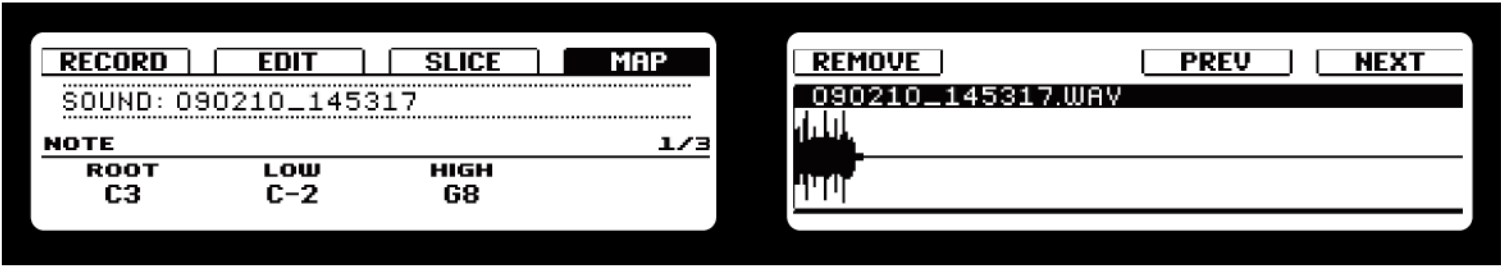
Ajouter des Samples à l'assignation

1. Pour ajouter un nouveau Sample à la table d'assignation, passez en Browse Mode (en appuyant sur BROWSE) puis activez l'option ADD (Bouton 7) sur le Right Display.
2. Sélectionnez le Sample dans le Browser de MASCHINE.
→ Une nouvelle Zone sera créée pour le Sample ajouté.



Pour revenir au Sampling Mode, appuyez sur SAMPLING.

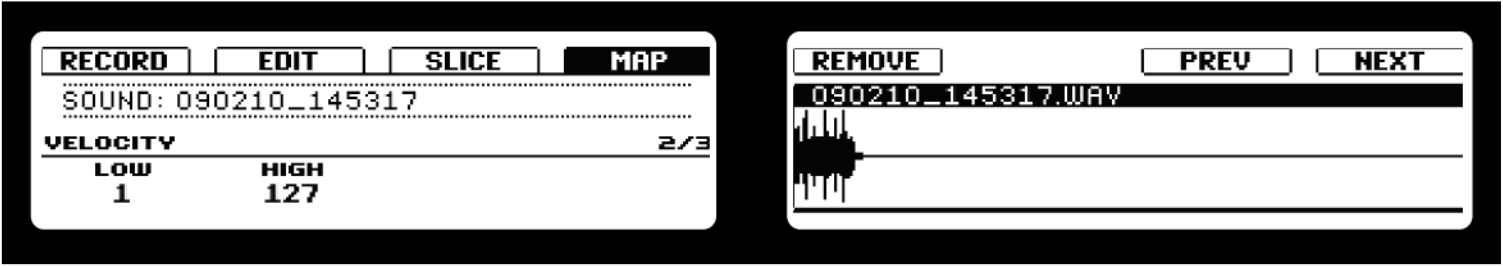
Page 1 : Note Settings



Le Mapping Editor affiché sur le Contrôleur.

Root	Vous pouvez ici définir une note de base (Root Key) pour la Zone. Cette note lancera le Sample à son pitch original.
Low	Vous pouvez ici définir la note la plus basse pour la Zone sélectionnée (Knob 2).
High	Vous pouvez ici définir la note la plus haute pour la Zone sélectionnée (Knob 3).

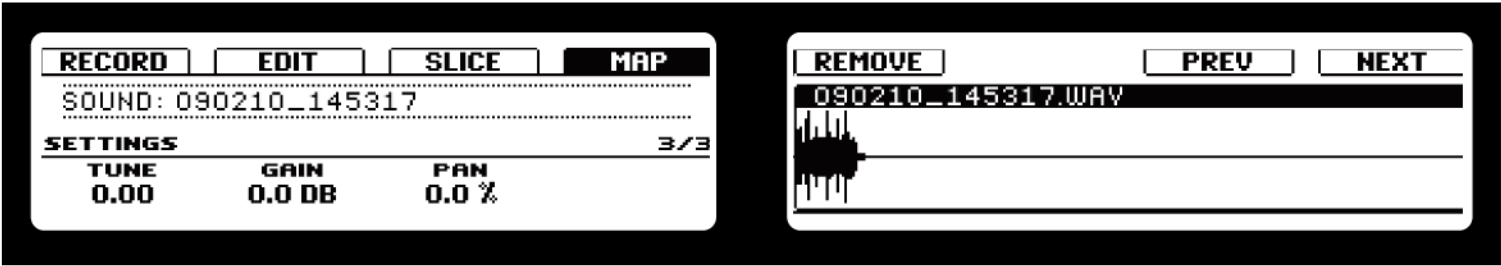
Page 2 : Velocity Settings



L'intervalle de vélocités de la Zone sélectionnée affiché sur le Contrôleur.

Low	Tournez le Knob 1 pour définir la vélocité minimale de la Zone.
High	Tournez le Knob 2 pour définir la vélocité maximale de la Zone.

Page 3 : Tune, Gain et Pan



Réglages de base de la Zone sélectionnée affichés sur le Contrôleur.

TUNE	Contrôle d'accordage pour la Zone (Knob 1).
GAIN	Volume de la Zone (Knob 2).
PAN	Position panoramique de la Zone (Knob 3).

11.2 Piloter l'échantillonnage depuis le logiciel

11.2.1 Enregistrer un Sample (logiciel)

1. Choisissez d'abord un Sound Slot vide pour y enregistrer quelque chose : pour ce faire, cliquez sur son nom.



Si vous choisissez un Sound Slot qui n'est pas vide, tous les Samples qui lui sont assignés seront retirés.

2. Cliquez maintenant sur le bouton SAMPLING juste au dessous du bouton PIANO ROLL/KEYBOARD pour ouvrir l'onglet Record :



L'onglet Record.

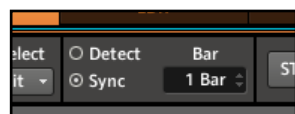
1 Source Settings

Vous pouvez enregistrer les Samples de manière interne (activez le bouton radio **INT**) depuis un autre Group, un autre Sound ou depuis la Master Output, ou bien depuis l'une des entrées externes de MASCHINE : In 1 L, In 1 R ou In 1 L + R (cochez alors le bouton radio **EXT**).

2 Mode Settings

Dans le panneau suivant de l'onglet Record, vous pouvez sélectionner la manière de lancer l'enregistrement : soit par un **THRESHOLD** (seuil) lorsque vous sélectionnez le bouton radio **DETECT** (ajustable en glissant la souris verticalement), soit par **SYNC**, en synchronisation avec le tempo du Project.

Si vous avez sélectionné le bouton radio **SYNC**, vous pouvez choisir une longueur pour le Sample sur le point d'être enregistré : 1, 2, 4, 8, ou 16 mesures, ou **FREE** si vous voulez interrompre manuellement l'enregistrement.



Choisir la longueur (en mesures).

3 Start, Stop et Cancel

START lance l'enregistrement. Si vous avez sélectionné SYNC, MASCHINE attend la mesure suivante pour lancer l'enregistrement ; si vous avez sélectionné DETECT, l'enregistrement démarre dès que la valeur de THRESHOLD est atteinte. Le bouton START se transforme en STOP dès que vous appuyez dessus ; vous pouvez ainsi interrompre l'enregistrement dès que vous le souhaitez. Si vous appuyez sur CANCEL, l'enregistrement est interrompu et le Sample enregistré n'est pas sauvegardé.

4 Input Meter / Direct Monitoring

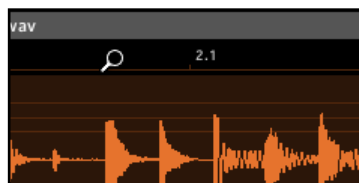
Affiche le niveau du signal d'entrée à enregistrer ; en mode Detect, vous pouvez glisser l'aiguille pour ajuster la valeur seuil (Threshold). Cliquez sur l'icône Direct Monitoring sur la droite pour activer le monitoring direct lorsque vous échantillonnez une source externe via votre interface audio.

5 Info Bar

Affiche la longueur du Sample, en mesures (en mode Sync) ou en secondes (en mode Detect).

6 Zoom Tool

Utilisez cet outil pour grossir ou rétrécir l'affichage de la forme d'onde via un clic+glisser vers le haut (grossir) ou vers le bas (rétrécir). Il existe en fait un autre moyen de modifier le grossissement et de faire défiler l'affichage de la forme d'onde. Placez le curseur de la souris sur l'axe temporel situé au-dessus de la forme d'onde ; le curseur se transforme alors en petite loupe :



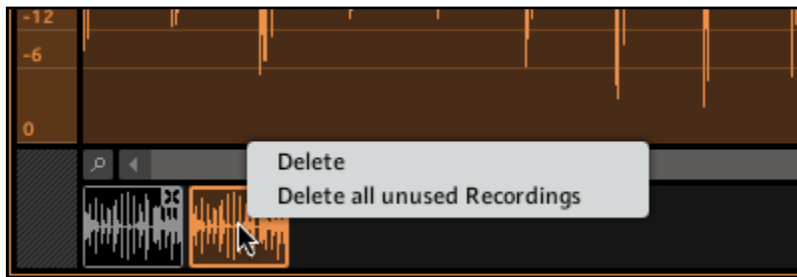
Le curseur se transforme en loupe lorsque vous survolez l'axe temporel.

Cliquez et maintenez le bouton de la souris enfoncé, puis glissez votre souris verticalement pour grossir/rétrécir l'affichage et horizontalement pour vous déplacer dans la forme d'onde !

7 Recording History

Sous la grande forme d'onde représentant le Sample enregistré, vous pouvez voir une petite icône pour chaque Sample déjà enregistré dans ce Sound Slot : il s'agit de la Recording History. Vous pouvez glisser ces Samples vers d'autres Sound Slots pour les utiliser séparément. Si vous effectuez un clic droit (Mac OS® X : Ctrl-clic) sur un Sample situé dans la Recording History, un menu déroulant apparaît avec les entrées suivantes :

- *Delete* : supprime l'enregistrement sélectionné.
- *Delete all unused Recordings* : supprime tous les enregistrements inutilisés.



Le menu déroulant dans la Recording History.

11.2.2 Éditer un Sample (logiciel)

Dans l'onglet Edit, vous pouvez ajuster les points de début et de fin du Sample, activer le Loop Mode, ajuster le début et la fin de la boucle (Loop) ou encore mettre en place un Crossfade entre les points de début et de fin de boucle.



L'onglet Edit dans le logiciel.

1 Start et End

Ajustez les points de début et de fin du Sample, soit en glissant horizontalement les petites icônes grises intitulées « S » (Start) et « E » (End) avec la souris, soit en saisissant les points START et END dans leurs champs respectifs.

2 Réglages de la Loop

Vous pouvez définir une Loop en cliquant sur le bouton LOOP. La Loop sera répétée tant que la note sera maintenue, ce qui peut être utile pour boucler un Sample entier ou une partie du Sample afin de simuler des tons plus longs. Les points de début et de fin peuvent être réglés en saisissant les points START et END dans leurs champs respectifs. Vous pouvez également les modifier en glissant les poignées de la Loop, ou encore déplacer la Loop entière en glissant sa barre de titre. CROSSFADE vous permet de définir une valeur de fondu entre la fin et le début de la Loop.

3 Info Bar

Affiche le nom du fichier et la longueur du Sample actuellement sélectionné.

4 Menu Sample Editor

<i>Truncate</i>	Supprime la partie du Sample en dehors de la région sélectionnée.
<i>Normalize</i>	Augmente le volume du Sample sélectionné jusqu'à la valeur maximale possible sans saturation.
<i>Reverse</i>	Inverse le Sample.
<i>Fade In</i>	Crée un fondu entrant sur le Sample.
<i>Fade Out</i>	Crée un fondu sortant sur le Sample.
<i>DC Fix</i>	Retire la composante continue risquant d'entraîner des clics audibles au début et à la fin du Sample.
<i>Silence</i>	Remplace la partie du Sample sélectionnée par du silence.
<i>Cut (Couper)</i>	Coupe la partie du Sample à l'intérieur de la région sélectionnée.
<i>Copy</i>	Copie le Sample sélectionné.
<i>Paste</i>	Colle le Sample sélectionné.
<i>Duplicate</i>	Duplique le Sample sélectionné.
<i>Remove sample from map</i>	Retire le Sample de la Sample Map.
<i>Open containing folder</i>	Ouvre le dossier de votre disque dur contenant le Sample, ce qui vous permet d'accéder rapidement au fichier original.

5 Timeline

Affiche la longueur du Sample, en mesures (en mode Sync) ou en secondes (en mode Detect). Lorsque vous placez le curseur de la souris sur la Timeline (l'axe temporel) située au-dessus de la forme d'onde, le curseur se transforme en petite loupe : en cliquant et en maintenant le bouton de la souris enfoncé, glissez votre souris horizontalement pour faire défiler la forme d'onde et glissez-la verticalement pour modifier le grossissement.

6 Zoom Tool

Utilisez cet outil pour grossir ou rétrécir l’affichage du Sample via un clic+glisser vers le haut (grossir) ou vers le bas (rétrécir). Vous pouvez également utiliser la Timeline (cf. ci-dessus).

7 Enveloppe

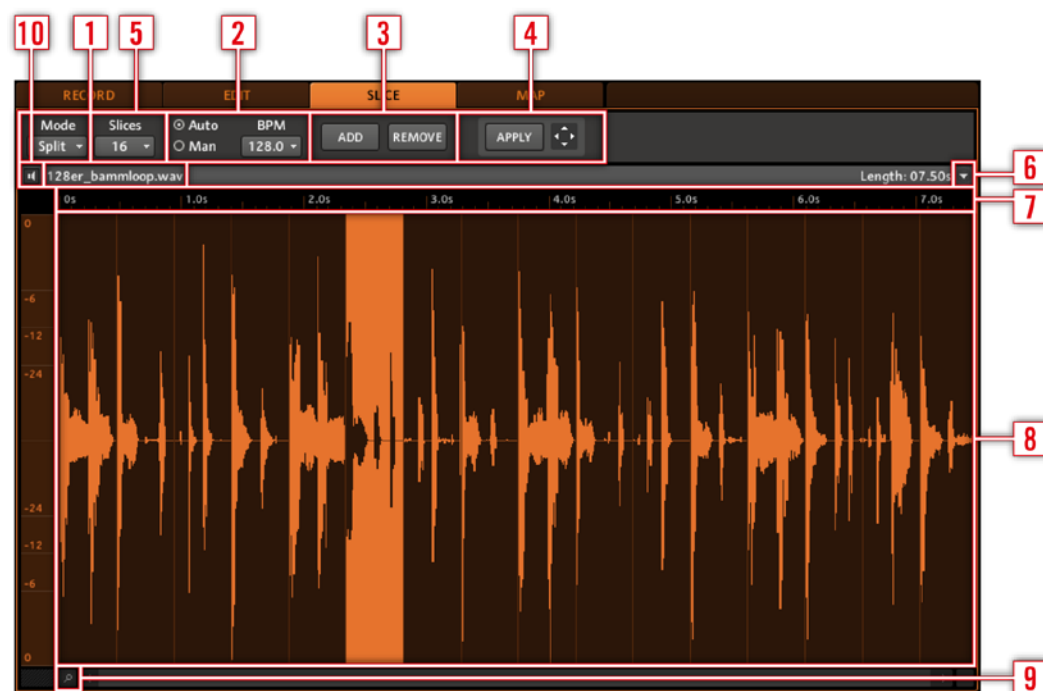
Cette enveloppe d’amplitude sert surtout à vous débarrasser des clics après le découpage en tranche ; vous pouvez l’appliquer soit au Sample entier, soit à des Slices (tranches) individuelles.

ATTACK	Le contrôle ATTACK détermine la vitesse à laquelle le Sample/la Slice atteint son volume maximal une fois déclenché(e).
DECAY	DECAY permet d’ajuster la vitesse à laquelle le Sample/la Slice s’éteint.

11.2.3 Découper un Sample en tranches (logiciel)

Le découpage en tranches (« slicing ») vous permet de hacher les Loops pour en extraire des Sounds individuels (les sons de batterie d’une boucle de batterie, par exemple), mais également de préparer une Loop pour la lire à un autre tempo sans modifier son pitch ni son rythme.

Glissez depuis le Browser une Loop ou n’importe quel autre Sample long que vous souhaitez découper (ou échantillonnez quelque chose vous-mêmes !), et déposez-la (-le) sur un Sound Slot vide. Appuyez sur le bouton SAMPLING puis sur l’onglet SLICE. Vous pouvez voir que votre boucle dispose maintenant de quelques lignes verticales également réparties dans la forme d’onde : c’est à ces endroits que les découpages auront lieu et que les Slices seront créées. Vous pouvez sélectionner et écouter les Slices individuelles en cliquant sur leur forme d’onde.



L'onglet Slice dans le logiciel.

1 Paramètres Mode et Slices

MODE	Vous pouvez sélectionner ici l'un des modes suivants : <i>Split</i> , <i>Grid</i> ou <i>Detect</i> . En mode <i>Split</i> , le Sample est découpé en Slices également réparties. En mode <i>Grid</i> , le Sample est découpé en tranches dont la longueur est définie en figures de notes. En mode <i>Detect</i> , le Sample est découpé selon les transitoires détectées.
SLICES	Selon le mode que vous avez sélectionné, vous pouvez ajuster ici les paramètres suivants :
	En mode <i>Split</i> : choisissez le nombre de Slices (4, 8, 16 ou 32).
	En mode <i>Grid</i> : choisissez la durée des Slices parmi les valeurs 4th (noire), 8th (croche), 16th (double-croche) ou 32nd (triple-croche).
	En mode <i>Detect</i> : ajustez la sensibilité de la détection des transitoires. Les valeurs élevées entraînent la création de tranches plus nombreuses car un plus grand nombre de transitoires est détecté, tandis que les valeurs faibles entraînent des tranches moins nombreuses. Ce paramètre doit être ajusté jusqu'à ce que toutes les tranches « pertinentes » (musicalement parlant) soient détectées dans la forme d'onde.

2 Paramètres du BPM

AUTO	Si ce bouton radio est activé, MASCHINE calcule automatiquement le tempo du Sample.
MAN	Si ce bouton radio est sélectionné, vous pouvez saisir le tempo manuellement dans le champ BPM.
BPM	Si vous avez sélectionné AUTO, vous pouvez choisir entre le tempo détecté par MASCHINE, la moitié de ce tempo et le double de ce tempo.

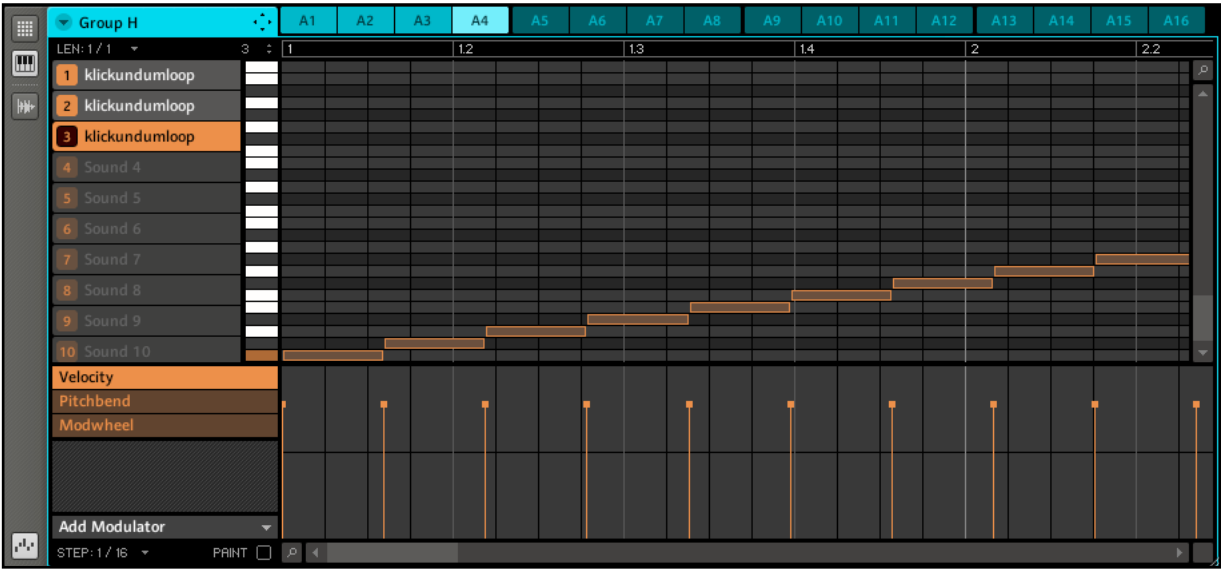
3 Add et Remove

ADD	Ce bouton vous permet d'ajouter une Slice en fonction de la sélection et des réglages Mode et Slices actuels.
REMOVE	Ce bouton vous permet de retirer la Slice actuellement sélectionnée.

4 Apply et Loop Dragger

APPLY	Un clic sur ce bouton applique la découpe du Sample selon les réglages précédemment définis. Toutes les Slices sont assignées au Sound Slot dans lequel la Loop a été enregistrée.
-------	--

Lorsque vous appuyez sur APPLY, le Piano Roll/Keyboard Editor s'ouvre automatiquement et vous y trouvez une série de notes :



Les notes représentant les Slices de votre boucle.



Faites quelques essais avec la fonction de découpage en tranches, par exemple en retirant certaines notes, en les quantifiant, ou même en les réordonnant complètement !

Ces notes représentent les Slices, et elles les déclenchent de manière à rejouer la Loop exacte, avec son pitch et son rythme. Essayez maintenant de modifier le tempo et vous entendrez que la boucle s'ajuste automatiquement au nouveau tempo.

LOOP DRAGGER	Le LOOP DRAGGER vous permet de glisser la Loop vers un autre Sound ou un autre Group. Si vous sélectionnez un Group, les Slices sont assignées à des Sounds individuels et le Step Editor s'ouvre avec des notes pour chaque Slice ; si vous sélectionnez un Sound, les Slices sont toutes assignées à ce Sound et le Piano Roll/Keyboard Editor s'ouvre avec une note pour chaque Slice.
--------------	---

5 Nom du fichier

Affiche le nom du fichier et la longueur du Sample actuellement sélectionné, et vous permet d'écouter la Slice sélectionnée en cliquant sur l'icône de haut-parleur.

6 Menu déroulant

REMOVE SAMPLE FROM MAP	Retire le Sample de la Sample Map.
OPEN CONTAINING FOLDER	Ouvre le dossier contenant le Sample, ce qui vous permet d'accéder rapidement au fichier original.
SAVE AS	Permet de sauvegarder le Sample.

7 Timeline

Affiche la longueur du Sample, en secondes. Lorsque vous placez le curseur de la souris sur la Timeline (l'axe temporel), le curseur se transforme en petite loupe : en cliquant et en maintenant le bouton de la souris enfoncé, glissez votre souris horizontalement pour faire défiler la forme d'onde et glissez-la verticalement pour modifier le grossissement (ceci est bien pratique lorsque vous éditez des Slices individuelles).

8 Affichage de la forme d'onde

Vous pouvez ici ajuster les Slices individuelles en glissant leurs limites :



Glissons la limite d'une Slice pour ajuster son point de fin.

Pour copier une Slice vers un autre Sound, effectuez un simple glisser-déposer.



Glissons une Slice individuelle vers un autre Sound.

9 Zoom Tool

Utilisez cet outil pour grossir ou rétrécir l'affichage du Sample via un clic+glisser vers le haut (grossir) ou vers le bas (rétrécir). Vous pouvez également utiliser la Timeline (cf. ci-dessus).

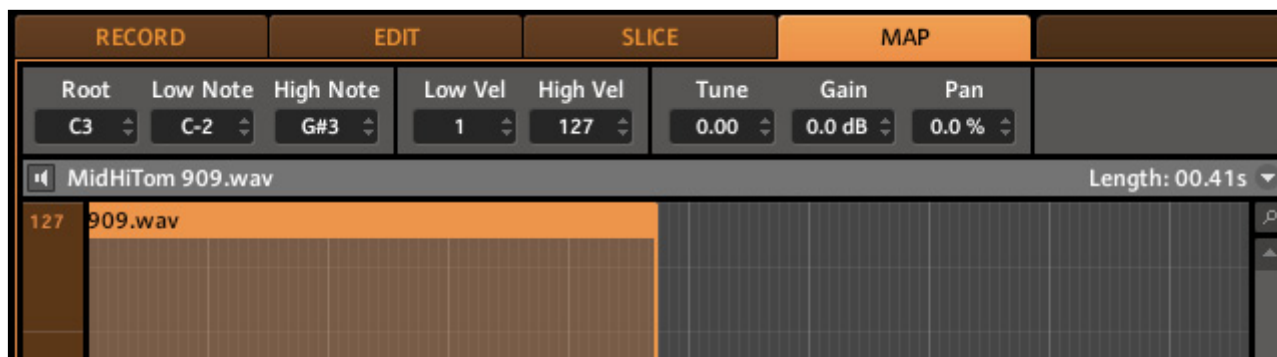
10 Bouton Sample Pre-Listen

Cliquez sur le bouton Pre-Listen (représentant un petit haut-parleur) pour écouter le Sample chargé.

11.2.4 Assigner un Sample (logiciel)

L'assignation des Samples permet de créer des Sounds avec plusieurs Samples le long du clavier MIDI.

1. Sélectionnez un Sound Slot vide puis cliquez sur l'interrupteur Sampling View (représentant une petite forme d'onde) et ouvrez l'onglet Mapping en cliquant dessus :



Ouvrons l'onglet Mapping dans le logiciel.

2. Pour ajouter un nouveau Sample, sélectionnez-en un dans le Browser et glissez-le dans la Mapping Area. Une Zone est créée ; vous pouvez glisser ses limites gauche et droite horizontalement à la souris pour définir son intervalle de notes.
3. Vous pouvez ensuite ajouter d'autres Samples ou glisser un Sample sur une Zone existante, ce qui remplace le Sample de cette Zone. Les intervalles de notes de plusieurs Zones peuvent se chevaucher, tout comme leurs intervalles de vélocités. Vous pouvez également régler tous les paramètres d'une Zone dans la Control Area : vérifiez d'abord que la Zone est bien sélectionnée en cliquant dessus. Pour écouter le Sample de la Zone sélectionnée, cliquez sur l'icône de haut-parleur à gauche de son nom.



Plusieurs Zones dans l'onglet Mapping.

Contrôles de l'onglet Mapping

ROOT	Sélectionnez une note de base via le champ Root. La note de base sera surlignée en marron sur le clavier ; pour la modifier, vous pouvez également la glisser sur une autre note sur ce clavier.
LOW NOTE	Permet de définir la note la plus basse de la Zone. Vous pouvez également glisser la limite gauche de la Zone vers une nouvelle note. L'intervalle de notes de la Zone sélectionnée est indiqué sur le clavier par une couleur légèrement plus claire.
HIGH NOTE	Permet de définir la note la plus haute de la Zone. Vous pouvez également glisser la limite droite de la Zone vers une nouvelle note.
LOW VEL	Définit la vitesse minimale de la Zone. Vous pouvez saisir la vitesse dans le champ de texte ou glisser la limite inférieure de la Zone.
HIGH VEL	Définit la vitesse maximale de la Zone. Vous pouvez saisir la vitesse dans le champ de texte ou glisser la limite supérieure de la Zone.
TUNE	Le champ TUNE permet de définir l'accordage de la Zone.

GAIN	Définit le gain de la Zone.
PAN	Définit la position panoramique de la Zone.
HORIZONTAL ZOOM TOOL	Utilisez cet outil pour grossir ou rétrécir horizontalement l'affichage via un clic+glisser vers le haut (grossir) ou vers le bas (rétrécir).
VERTICAL ZOOM TOOL	Utilisez cet outil pour grossir ou rétrécir verticalement l'affichage via un clic+glisser vers le haut (grossir) ou vers le bas (rétrécir).
MENU DÉROULANT	<p><i>Remove sample from map</i> : retire le Sample de la Sample Map.</p> <p><i>Open containing folder</i> : ouvre le dossier contenant le Sample, ce qui vous permet d'accéder rapidement au fichier original.</p>

12 La section Master

Le Master est l’endroit où tous les signaux des Groups sont mélangés et où leur position panoramique est fixée. Comme les Groups et les Sounds, le Master peut héberger deux Insert FX.

12.1 L’onglet Source (SRC) du Master

12.1.1 Page 1 : Master Mixer



Le Master Mixer sur le Contrôleur.



Le Master Mixer dans le logiciel.

Level	
CURSEURS LEVEL A-H	Ces curseurs vous permettent d’ajuster le niveau de chaque Group. Si vous l’avez déjà réglé dans l’onglet Output du Group, vous retrouvez ce réglage ici.

12.1.2 Page 2 : Group Panning



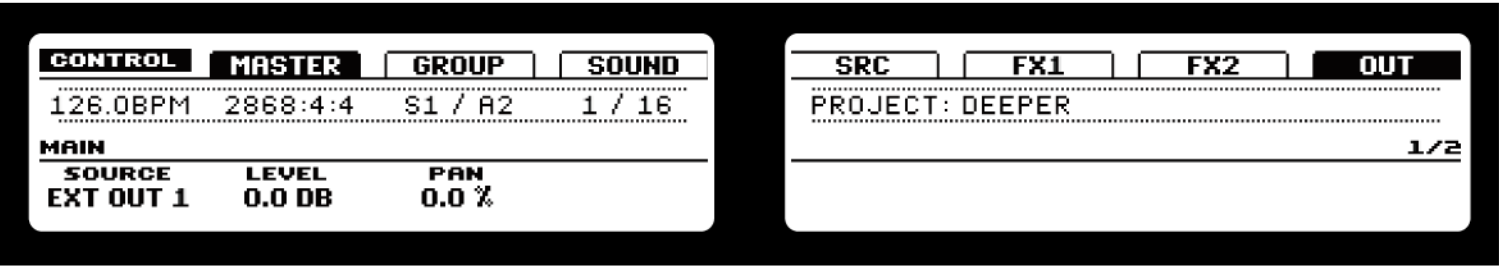
Le Group Panning sur le Contrôleur.



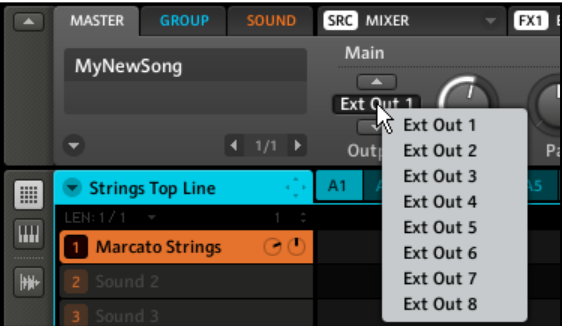
Le Group Panning dans le logiciel.

Pan	
CURSEURS PAN A-H	Ces curseurs vous permettent d’ajuster le positionnement panoramique (la balance) de chaque Group. Si vous l’avez déjà réglé dans l’onglet Output du Group, vous retrouvez ce réglage ici.

12.2 L'onglet Output (OUT) du Master



L'onglet Output du Master sur le Contrôleur.



L'onglet Output du Master dans le logiciel.

Main	
DESTINATION	Vous pouvez choisir ici à quelle sortie vous voulez envoyer le signal Master : les choix possibles sont les EXT OUT 1-8. Dans le logiciel, cliquez sur le label ouvrir un menu déroulant vous permettant de choisir une sortie ; sur le Contrôleur, utilisez le Knob 1.
LEVEL	Ce contrôle vous permet d'ajuster le volume de la sortie Master.
PAN	Ce contrôle vous permet d'ajuster la position panoramique (la balance) de la sortie Master.

13 Exporter l'audio

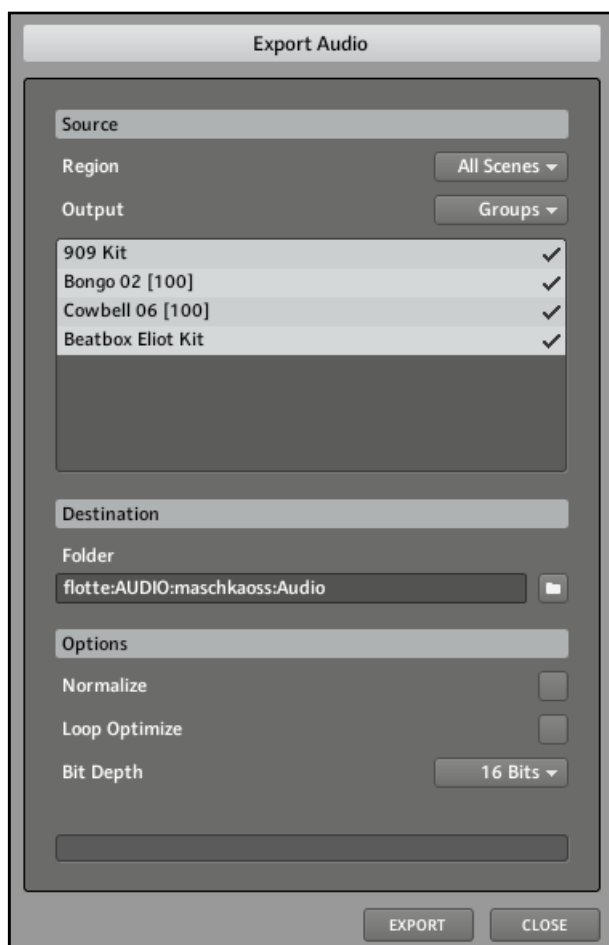


La fonction Export est uniquement disponible dans le logiciel !

Dans certaines situations, il peut être utile d'exporter des Groups, des Sounds ou des Songs complets vers des fichiers afin de pouvoir les éditer dans d'autres applications ou les graver sur un CD. Les fichiers audio sont exportés au format WAVE.

13.1 Export Audio

► Choisissez *Export Audio...* dans le menu File ; la fenêtre suivante s'ouvre :



La fenêtre Export Audio.

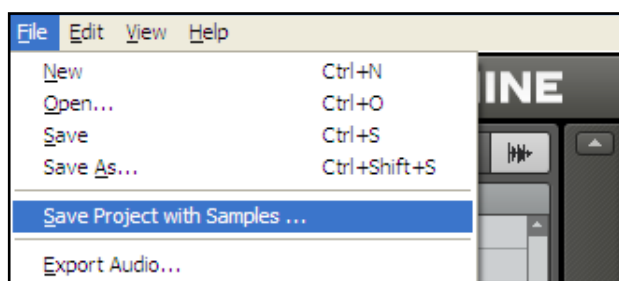
Source	
REGION	Vous pouvez choisir ici une région à exporter. Les options disponibles sont ALL SCENES (toutes les Scenes du Project seront exportées) et LOOP RANGE (seules les Scenes contenues dans la Loop seront exportées).
OUTPUT	Ce réglage détermine ce qui doit être exporté :
	<i>Master</i> : le signal Master, contenant tous les Groups, Sounds et FX, le tout dans un seul fichier audio.
	<i>Groups</i> : tous les Groups sélectionnés seront exportés dans des fichiers audio individuels. Vous pouvez sélectionner les Groups à exporter en cochant sur les cases près des noms des Groups.
	<i>Sounds</i> : tous les Sounds sélectionnés appartenant au Group actuellement sous le focus seront exportés dans des fichiers audio individuels. Vous pouvez sélectionner les Sounds à exporter en cochant sur les cases près des noms des Sounds.
Destination	
FOLDER	Ceci vous permet de choisir un dossier sur votre disque dur dans lequel sauvegarder le(s) fichier(s) audio à exporter.
Options	
NORMALIZE	Si vous cochez cette option, le fichier audio exporté sera normalisé, autrement dit amplifié au volume le plus élevé possible avant saturation.
LOOP OPTIMIZE	Cette option vous permet d'optimiser le fichier audio généré pour une utilisation en tant que boucle. Entre autres petites astuces, cette fonction reproduit par exemple la queue d'une réverbération au début du fichier audio, évitant ainsi la coupure de la réverbération lors du bouclage.
BIT DEPTH	Vous avez ici le choix entre trois résolutions numériques : <i>8 Bit</i> (son Lofi, dans le style des samplers et boîtes à rythme vintage), <i>16 Bit</i> (résolution numérique du CD) et <i>24 Bit</i> (résolution numérique maximale de MASCHINE, pour le mastering).

EXPORT	Après avoir choisi vos options, cliquez sur EXPORT pour lancez l'exportation de votre (ou vos) fichier(s) audio.
CLOSE	Permet de fermer la fenêtre Export Audio.

13.2 Save Project with Samples

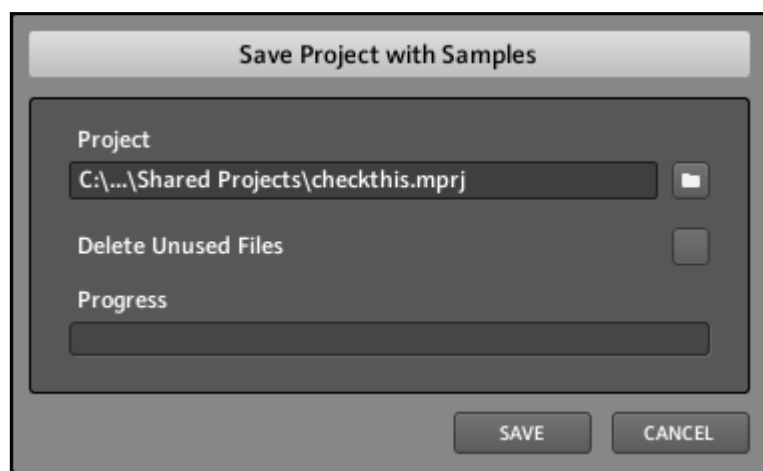
Parfois, il peut être utile de pouvoir sauvegarder les Samples d'un Project en dehors de la Library de MASCHINE. Si vous voulez emporter votre Project dans un autre studio ou si vous souhaitez effectuer une sauvegarde d'une production incluant tous les fichiers concernés, la fonction Collate Audio s'avère bien pratique.

- Sélectionnez *Save Project with Samples...* dans le menu File :



Sélectionnons *Save Project with Samples...* dans le menu File.

La fenêtre Save Project with Samples s'ouvre devant vous :



La fenêtre Save Project with Samples.

PROJECT	Vous pouvez choisir un dossier dans lequel enregistrer les fichiers en cliquant sur l'icône de dossier.
DELETE UNUSED FILES	Cette case permet de supprimer les fichiers inutilisés, minimisant ainsi la quantité de données audio sauvegardées.
PROGRESS	La Progress Bar vous indique la progression du processus.

14 Annexe A : Tableau des principales actions sur le MASCHINE Controller

Ce tableau vous donne un aperçu rapide des fonctions les plus utilisées disponibles sur le MASCHINE Controller. Vous pouvez l'imprimer afin de ne pas devoir ouvrir ce manuel à chaque fois que vous cherchez une fonction basique.

14.1 Contrôles de base du séquenceur

Lecture/Stop	Appuyez sur PLAY.
Activer l'enregistrement	Appuyez sur REC.
Remplacer les Events (événements)	Maintenez REC et ERASE (REPLACE) enfoncés pour remplacer les Events par des nouveaux.
Lire une boucle depuis le début	Appuyez sur LOOP/RESTART.
Sauter en avant (1 mesure)	Appuyez sur > dans la Transport Section.
Sauter en arrière (1 mesure)	Appuyez sur < dans la Transport Section.
Changer le Tempo	Tournez le curseur TEMPO.
Swing	Tournez le curseur SWING.
Note Repeat	Appuyez sur la touche NOTE REPEAT et maintenez-la enfoncée en même temps que le Pad que vous souhaitez répéter.

14.2 Charger et sauvegarder

Charger un fichier depuis le Browser	Appuyez sur BROWSE pour entrer en Browse Mode. Sélectionnez l'onglet cible avec les Boutons 2-4. Sélectionnez le type de fichier en tournant le Knob 1. Choisissez les filtres d'attributs avec les Knobs 2-4. Sélectionnez un fichier en tournant le Knob 5. Chargez-le en appuyant sur le Bouton 8. Appuyez sur BROWSE pour sortir du Browse Mode.
Sauvegarder un Project	Appuyez sur SHIFT et SNAP (F1).

14.3 Opérations sur les Scenes

Changer de Scene	Appuyez sur la touche SCENE et maintenez-la enfoncée ; sélectionnez alors la Scene souhaitée avec les Pads.
Changer de Scene Bank	Appuyez sur la touche SCENE et maintenez-la enfoncée ; utilisez alors les Boutons 5-8 pour changer de Scene Bank.
Sauter à la Scene suivante	Appuyez sur SCENE et > dans la Transport Section.
Sauter à la Scene précédente	Appuyez sur SCENE et < dans la Transport Section.
Nudge (décaler) vers la gauche	Appuyez sur SCENE et le Page Button '<'.
Nudge (décaler) vers la droite	Appuyez sur SCENE et le Page Button '>'.
Dupliquer les Scenes	En Scene Mode, maintenez DUPLICATE enfoncé, appuyez sur le Pad de la Scene que vous souhaitez copier puis sur le Pad de la Scene cible.
Supprimer des Scenes	Appuyez sur ERASE, maintenez la touche enfoncée et appuyez sur SCENE, puis appuyez sur le Pad de la Scene que vous souhaitez supprimer.

Créer une Loop dans une Scene	En Scene Mode, appuyez sur la Scene de départ de votre Loop et maintenez-la enfoncée, puis appuyez sur la Scene de fin de Loop.
Sélectionner la Sync Grid	Appuyez sur GRID et maintenez la touche enfoncée, puis appuyez sur le Bouton 2.
Modifier la valeur de la Sync Grid	A) Appuyez sur GRID et maintenez la touche enfoncée, puis parcourez les valeurs avec < et > dans la Transport Area. B) Appuyez sur GRID et maintenez la touche enfoncée, puis sélectionnez une valeur en appuyant sur un Pad.

14.4 Opérations sur les Patterns

Verrouillage du Pattern Mode	Appuyez sur PATTERN puis sur le Bouton 1.
Sélection des Patterns	Appuyez sur PATTERN et maintenez la touche enfoncée ; sélectionnez alors le Pattern souhaité via les Pads.
Sélectionner une Pattern Bank	Appuyez sur PATTERN et maintenez la touche enfoncée ; utilisez alors les Boutons 5-8 pour changer de Pattern Bank.
Dupliquer les Patterns	En Pattern Mode, maintenez DUPLICATE enfoncé, appuyez sur le Pad du Pattern que vous souhaitez copier puis sur le Pad du Pattern cible.
Supprimer les Patterns	Appuyez sur ERASE, maintenez la touche enfoncée et appuyez sur PATTERN, puis appuyez sur le Pad du Pattern que vous souhaitez supprimer.
Charger un Pattern	Appuyez sur BROWSE puis sur le Bouton 3. Réglez le Filter sur « Pattern » avec le Knob 1. Sélectionnez un Pattern avec le Knob 5. Chargez le Pattern en appuyant sur le Bouton 8.
Sélectionner la Length Grid	Appuyez sur GRID et maintenez la touche enfoncée, puis appuyez sur le Bouton 3.
Régler la valeur de la Length Grid	A) Appuyez sur GRID et maintenez la touche enfoncée, puis parcourez les valeurs avec < et > dans la Transport Area. B) Appuyez sur GRID et maintenez la touche enfoncée, puis sélectionnez une valeur en appuyant sur un Pad.

14.5 Édition de base

Sélectionner la Step Grid	Appuyez sur GRID et maintenez la touche enfoncée, puis appuyez sur le Bouton 4.
Modifier la valeur de la Grid	A) Appuyez sur GRID et maintenez la touche enfoncée, puis parcourez les valeurs avec < et > dans la Transport Area. B) Appuyez sur GRID et maintenez la touche enfoncée, puis sélectionnez une valeur en appuyant sur un Pad.
Keyboard Mode	Appuyez sur SHIFT et PAD MODE (KEYBOARD). Maintenez PAD MODE (KEYBOARD) enfoncé puis appuyez sur le Bouton 2.
Step Sequencer Mode	Appuyez sur STEP.
Sélectionner des Events	Appuyez sur SELECT et maintenez la touche enfoncée, puis utilisez les Pads pour choisir les Events que vous voulez sélectionner.
Modifier la résolution d'un Knob	Appuyez sur SHIFT tout en tournant le Knob.

14.6 Opérations sur les Groups

Sélectionner un Group	Appuyez sur l'un des Group Buttons A à H.
Charger un Group	Appuyez sur BROWSE puis sur le Bouton 3. Réglez le Filter sur « Group » avec le Knob 1. Sélectionnez un Group avec le Knob 5. Chargez le Group en appuyant sur le Bouton 8.
Réinitialiser un Group Slot	Maintenez les touches SHIFT et ERASE enfoncées puis appuyez sur le Group Button (A-H) du Group que vous souhaitez réinitialiser.
Mixer les Groups	Sélectionnez l'onglet Master en appuyant sur le Bouton 2. Sélectionnez l'onglet Source (SRC) en appuyant sur le Bouton 5. Utilisez les Knobs 1-8 pour ajuster le volume de chaque Group.

14.7 Opérations sur les Sounds

Sélectionner un Sound	Appuyez sur les Pads jusqu'à entendre le Sound que vous voulez sélectionner.
Sélectionner un Sound en silence	Appuyez sur SELECT et sur le Pad du Sound souhaité.
Charger un Sound	Appuyez sur BROWSE puis sur le Bouton 4. Réglez le Filter sur <i>Sound</i> avec le Knob 1. Sélectionnez un Sound avec le Knob 5. Chargez-le en appuyant sur le Bouton 8.
Charger un Sample	Appuyez sur BROWSE puis sur le Bouton 4. Réglez le Filter sur <i>Sample</i> avec le Knob 1. Sélectionnez un Sample avec le Knob 5. Chargez le Sample en appuyant sur le Bouton 8.
Réinitialiser un Sound Slot	Appuyez sur SHIFT et ERASE et maintenez les touches enfoncées, puis appuyez sur le Pad du Sound que vous souhaitez réinitialiser.
Volume du Sound	Sélectionnez l'onglet Sound avec le Bouton 4. Sélectionnez l'onglet Output avec le Bouton 8. Utilisez le Knob 2 pour ajuster le volume du Sound sélectionné.

14.8 Effets

Mute sur les Effects	Appuyez sur SHIFT et sur le Bouton 6 pour passer le FX1 sur Mute. Appuyez sur SHIFT et sur le Bouton 7 pour passer le FX2 sur Mute.
Charger un Effect	Sélectionnez un FX Slot avec le Bouton 6 ou 7. Appuyez sur SHIFT et BROWSE. Sélectionnez un effet avec le Knob 5. Chargez l'effet en appuyant sur le Bouton 8.
Réinitialiser un FX Slot	Appuyez sur ERASE et sur le Bouton 6 pour réinitialiser le FX1. Appuyez sur ERASE et sur le Bouton 7 pour réinitialiser le FX2.

14.9 Mute

Verrouillage du Mute Mode	Appuyez en même temps sur MUTE et sur le Bouton 1.
Passer un Group sur Mute	Appuyez sur la touche MUTE et maintenez-la enfoncée, et appuyez sur l'un des Group Buttons A-H.
Passer un Sound sur Mute	Appuyez sur la touche MUTE et maintenez-la enfoncée, et appuyez sur l'un des Pads 1-16.
Passer un FX sur Mute	Appuyez sur SHIFT et sur le Bouton 6 pour passer le FX1 sur Mute. Appuyez sur SHIFT et sur le Bouton 7 pour passer le FX2 sur Mute.

14.10 Solo

Verrouillage du Solo Mode	Appuyez en même temps sur SOLO et sur le Bouton 1.
Passer un Group en solo	Appuyez sur la touche SOLO et sur l'un des Group Buttons A-H.
Passer un Sound en solo	Appuyez sur la touche SOLO et maintenez-la enfoncée, et appuyez sur l'un des Pads 1-16.

14.11 Automation Lane

Enregistrer l'automatisation des paramètres	Maintenez AUTO WRITE (F2) enfoncé et tournez le Knob correspondant au paramètre que vous souhaitez automatiser.
Supprimer des événements d'automatisation	Appuyez sur ERASE et tournez un Knob pour supprimer tous les événements pour le paramètre qui lui est associé.
Automatisation d'un Step	Appuyez sur un Pad et maintenez-le enfoncé pour voir le paramètre pour le Step sur les Displays.

14.12 Échantillonnage de base

Échantillonnage depuis une source externe	<p>Appuyez sur SAMPLING.</p> <p>Réglez la Source sur « Extern » avec le Knob 1.</p> <p>Choisissez une Input Source avec le Knob 2.</p> <p>Tournez le Knob 4 pour régler le seuil d'enregistrement.</p> <p>Appuyez sur le Bouton 5 pour lancer l'enregistrement.</p>
---	---

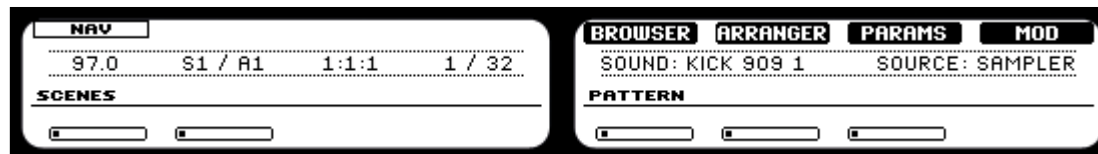
Échantillonnage depuis une source interne	<p>Appuyez sur SAMPLING.</p> <p>Réglez la Source sur « Intern » avec le Knob 1.</p> <p>Choisissez une Input Source avec le Knob 2.</p> <p>Tournez le Knob 4 jusqu'à ce que le Threshold affiche OFF.</p> <p>Appuyez sur le Bouton 5 pour lancer l'enregistrement.</p>
---	---

14.13 Fonctions secondaires des Pads

<p>Undo (Pad 1)</p> <p>Redo (Pad 2)</p> <p>Compare (Pad 3)</p> <p>Split (Pad 4)</p> <p>Quantize (Pad 5)</p> <p>Quantize 50% (Pad 6)</p> <p>Nudge left (Pad 7)</p> <p>Nudge right (Pad 8)</p> <p>Clear (Pad 9)</p> <p>Clear Automation (Pad 10)</p> <p>Copy (Pad 11)</p> <p>Paste (Pad 12)</p> <p>Semitone - (Pad 13)</p> <p>Semitone + (Pad 14)</p> <p>Octave - (Pad 15)</p> <p>Octave + (Pad 16)</p>	<p>Appuyez sur SHIFT et sur le Pad correspondant.</p>
---	---

14.14 Raccourcis de navigation sur le MASCHINE Controller

Si vous êtes dans le feu de l'action, vous ne souhaitez probablement pas retirer vos mains du MASCHINE Controller. Les Navigation Shortcuts (raccourcis de navigation) vous permettent de modifier le grossissement et de naviguer dans l'Arranger, le Pattern Editor et la Sampling View sur votre ordinateur directement depuis le MASCHINE Controller. Pour ce faire, utilisez les Pads allumés dans le mode Navigate (appuyez sur NAVIGATE pour entrer en mode Navigate et sur le Bouton 1 pour le verrouiller) et/ou les Knobs tel que décrit ci-dessous.



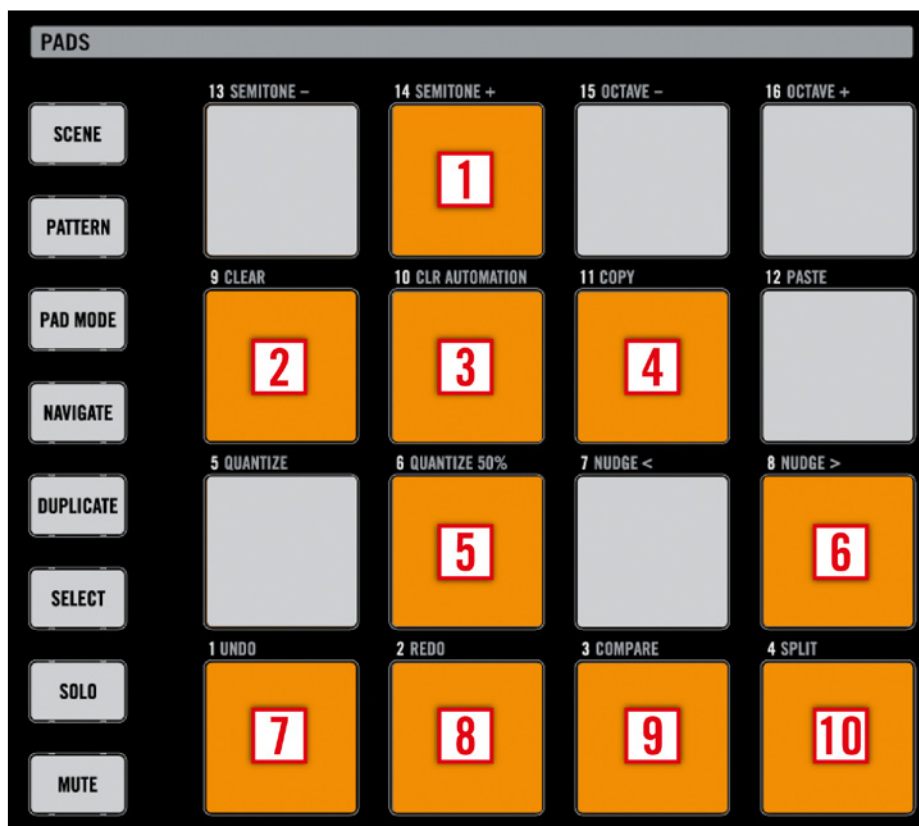
L'écran Navigate sur le Contrôleur.

Navigation dans l'Arranger

- Utilisez le Knob 1 pour grossir et rétrécir l'affichage de l'Arranger.
- Utilisez le Knob 2 pour naviguer dans l'Arranger.

Navigation dans le Pattern Editor/la Sampling View/la Keyboard View

- Utilisez le Knob 5 pour grossir et rétrécir l'affichage dans le Pattern Editor/la Sampling View/la Keyboard View.
- Utilisez le Knob 6 pour faire défiler l'affichage horizontalement dans le Pattern Editor/la Sampling View/la Keyboard View.
- Utilisez le Knob 7 pour faire défiler l'affichage verticalement dans le Pattern Editor/la Sampling View/la Keyboard View.



Navigation dans l'Arranger

- 1 Pad 14 : Zoom In dans l'Arranger.
- 2 Pad 10 : Zoom Out dans l'Arranger.
- 3 Pad 9 : Défilement vers la gauche dans l'Arranger.
- 4 Pad 11 : Défilement vers la droite dans l'Arranger.

Navigation dans le Pattern Editor/la Sampling View/la Keyboard View

- 1 Pad 6 : Zoom In dans le Pattern Editor/la Sampling View/la Keyboard View.
- 2 Pad 2 : Zoom Out dans le Pattern Editor/la Sampling View/la Keyboard View.
- 3 Pad 1 : Défilement vers la gauche dans le Pattern Editor/la Sampling View/la Keyboard View.
- 4 Pad 3 : Défilement vers la droite dans le Pattern Editor/la Sampling View/la Keyboard View.
- 5 Pad 8 : Défilement vers le haut dans le Pattern Editor/la Sampling View/la Keyboard View.
- 6 Pad 4 : Défilement vers le bas dans le Pattern Editor/la Sampling View/la Keyboard View.

14.15 Autres raccourcis sur le MASCHINE Controller

Ajuster le volume du métronome

Pour ajuster le volume du métronome, appuyez sur les touches SHIFT + PLAY du MASCHINE Controller, maintenez-les enfoncées et tournez le curseur VOLUME.

Activer le compte à rebours

Pour activer un compte à rebours d'une mesure, appuyez sur SHIFT + RECORD sur le MASCHINE Controller.

Raccourci pour le volume du Sound

Pour ajuster le volume d'un Sound sélectionné, appuyez sur son Pad et tournez le curseur VOLUME. Le Left Display affiche temporairement le niveau du volume pour le Sound en question.

CONTROL	MASTER	GROUP	SOUND	SRC	FX1	FX2	OUT
SOUND VOLUME: -33.7 DB				SOUND: KICK DIRTYURBA. SOURCE: SAMP.			
PITCH / GATE				AMPLITUDE ENVELOPE 2/5			
TUNE	START	REVERSE	TYPE	ATTACK	HOLD	DECAY	
0.00	0.0 %	OFF	AHD	0.0 %	100.0 %	50.0 %	

Indicateur temporaire du niveau pour un Sound.

Raccourci pour le pitch du Sound

Pour ajuster le pitch d'un Sound sélectionné, appuyez sur son Pad et tournez le curseur TEMPO. Le Left Display affiche temporairement le pitch du Sound en question.

CONTROL	MASTER	GROUP	SOUND	SRC	FX1	FX2	OUT
SOUND PITCH: -26.00				SOUND: COWBELLO6 [1. SOURCE: SAMPL.			
VOICE SETTINGS				ENGINE 1/6			
POLYPHONY	CHOKE	GRP	PITCHBEND	MODE			
8	OFF		3.00	STANDARD			

Indicateur temporaire de pitch pour un Sound.

Raccourci pour le volume du Group

Pour ajuster le volume d'un Group, maintenez le Group Button correspondant enfoncé et tournez le curseur VOLUME. Le Left Display affiche temporairement le niveau du volume pour le Group en question.



Indicateur temporaire du niveau pour un Group.

Raccourci pour le pitch du Group

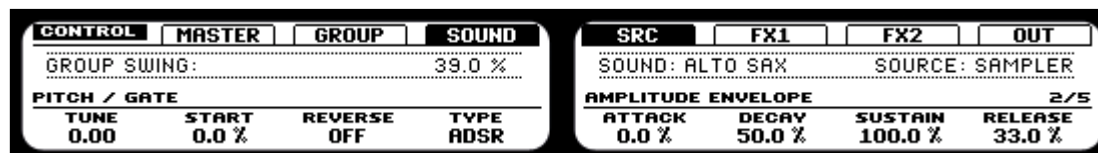
Pour ajuster le pitch d'un Group, maintenez le Group Button correspondant enfoncé et tournez le curseur TEMPO. Le Left Display affiche temporairement le pitch du Group en question.



Indicateur temporaire de pitch pour un Group.

Raccourci pour le Swing du Group

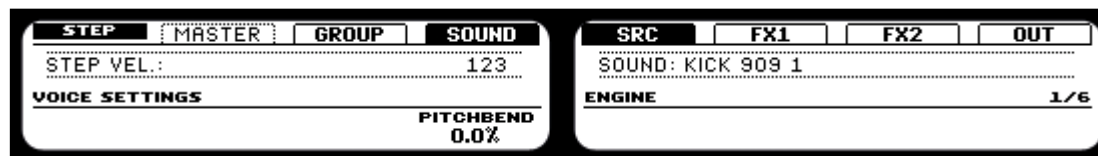
Pour ajuster le Swing d'un Group, maintenez le Group Button correspondant enfoncé et tournez le curseur SWING. Le Left Display affiche temporairement la valeur du Swing pour le Group en question.



Indicateur temporaire du Swing pour un Group.

Raccourci de la Step Velocity dans le Step Sequencer

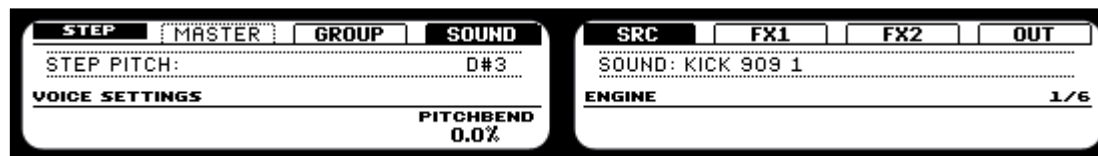
Pour ajuster la vitesse d'un pas (Step) dans le Step Sequencer, maintenez le Pad correspondant enfoncé et tournez le curseur VOLUME. Le Left Display affiche temporairement la valeur de la vitesse pour le pas en question.



Indicateur temporaire de la vitesse du pas.

Raccourci du Step Pitch dans le Step Sequencer

Pour ajuster le pitch (hauteur tonale) d'un pas (Step) par demi-tons dans le Step Sequencer, maintenez le Pad correspondant enfoncé et tournez le curseur TEMPO. Le Left Display affiche temporairement la valeur de la note pour le pas en question.



Indicateur temporaire de la note du Step.

Raccourci du Step Time dans le Step Sequencer

Pour ajuster la position temporelle d'un pas (Step) dans le Step Sequencer, maintenez le Pad correspondant enfoncé et tournez le curseur SWING. Le Left Display affiche temporairement la nouvelle position du pas.



Indicateur temporaire de la position du pas.

15 Annexe B : Raccourcis clavier

15.1 Affichages

Touche	Fonction
F5	Full Screen Mode
F6	Step Editor
F7	Piano Roll/Keyboard View
F8	Sampling View
F9	Browser
F10	Arranger
F11	Control Area
F12	Automation Lane

15.2 Navigation (Focus)



Les raccourcis de navigation ne fonctionnent qu'en dehors du Browser de MASCHINE.

Touche	Fonction
Page Up	Group précédent (cycle)
Page Down	Group suivant (cycle)
Pavé numérique -	Pattern précédent
Pavé numérique +	Pattern suivant
Pavé numérique /	Pattern Bank précédente
Pavé numérique *	Pattern Bank suivante

15.3 Édition : Step Grid

Touche	Fonction
0	Grid désactivée
1	1/1
2	1/2
3	1/4
4	1/8
5	1/16
6	1/32
7	1/64
8	1/128
Shift + 1-7	Version triolet
Q	Quantize
Shift + Q	Quantize 50%
Ctrl/Cmd+D	Duplicate Pattern (comme sur le Contrôleur)
Ctrl/Cmd+Flèche gauche	Nudge (décaler) vers la gauche
Ctrl/Cmd+Right	Nudge (décaler) vers la droite
P	Paint Mode on/off
Shift+clik sur une Note (pas en Paint Mode)	Sélectionner

15.4 Transport

Touche	Fonction
Espace	Lance/interrompt le Sequencer
Ctrl/Cmd + Espace	Lance le Sequencer depuis le début

16 Annexe C : Astuces pour le jeu en live

MASCHINE étant un outil très intuitif tant pour produire de la musique que pour jouer en live, nous vous proposons ici quelques astuces pour débiter avec les performances live. Si vous êtes habitué(e) à jouer en live, vous n'en aurez peut-être pas besoin, mais vous y trouverez peut-être aussi quelques nouvelles idées à intégrer dans votre set.

16.1 Préparatifs

16.1.1 Concentrez-vous sur le Contrôleur

En live, il n'est ni confortable, ni intuitif de basculer en permanence entre l'écran de l'ordinateur et le Contrôleur matériel.

16.1.2 Personnalisez les Pads sur votre Contrôleur

Prenez le temps de configurer la sensibilité et la vélocité des Pads selon vos préférences (cf. section 2.4.5 « Preferences – Hardware Tab »), vous profiterez encore mieux du jeu sur MASCHINE !

16.1.3 Vérifiez la consommation du processeur avant de jouer

Les choses peuvent devenir très pénibles lorsque vous êtes sur scène et que votre ordinateur commence à avoir le hoquet car il n'arrive plus à gérer la quantité d'effets (par exemple). Bien que le logiciel MASCHINE soit conçu de manière à être très efficace, les ordinateurs d'ancienne génération ne sont pas à l'abri de tels problèmes. Donc, avant de monter sur scène, vérifiez avec soin votre performance entière en la jouant à la maison...

16.1.4 Nommez vos Groups et vos Sounds

En nommant proprement vos Groups et vos Sounds, vous aurez une meilleure vue d'ensemble de ce que vous faites, en particulier si vous vous concentrez sur le jeu depuis le MASCHINE Controller. Ce n'est pas forcément très intéressant à faire, mais cette vue d'ensemble pourra vous sauver dans les situations de live parfois intenses...

16.1.5 Pensez à utiliser un Limiter sur votre Master

Ceci sonne peut-être un peu rabat-joie, mais si vous voulez éviter la distorsion numérique entraînée par une surcharge de votre interface audio, c'est une mesure de sécurité utile. D'un autre côté, si vous abusez du Limiter en lui envoyant des signaux trop forts, vous risquez d'obtenir un son quelque peu terne et écrasé. Faites des essais et voyez ce qui vous va le mieux !

16.1.6 Branchez vos autres appareils et synchronisez-les via MIDI Clock

Si vous possédez un autre appareil tel qu'une boîte à rythme, un synthétiseur ou un autre séquenceur capable d'envoyer un signal MIDI Clock (horloge MIDI), branchez-le au port MIDI In du MASCHINE Controller et activez *Sync to External MIDI Clock* dans le menu File de MASCHINE afin que les deux puissent jouer de manière synchronisée. MASCHINE peut également recevoir un signal MIDI Clock depuis un port MIDI interne, afin de le synchroniser avec un MIDI Master situé sur l'ordinateur. En outre, vous pouvez envoyer le signal MIDI Clock depuis MASCHINE (cf. section 2.6 « Brancher un appareil MIDI externe » pour plus de détails). Pensez également à régler correctement le paramètre Sync Offset Slave (cf. chapitre 2.4.1 « Preferences – onglet General ») afin que tous vos appareils soient parfaitement synchronisés à MASCHINE.

16.1.7 Improvisez !

Un set live qui fonctionne exactement comme prévu, c'est bien, mais parfois cela peut devenir ennuyeux pour vous comme pour votre public. Quelque chose d'inattendu, voire même une belle erreur peuvent être le déclic qui vous lancera dans des performances inspirées ou qui vous invitera à improviser avec vos Sounds et vos Samples.

16.2 Techniques de base

16.2.1 Utilisez les Mute et les Solo

Mute et Solo sont de bons moyens de construire un set de live, en particulier sur MASCHINE, car vous pouvez passer sur Mute ou Solo des Groups et des Sounds simultanément.

En verrouillant les fonctions Mute et Solo, vous avez les mains libres pour passer des Groups et des Sounds sur Mute ou Solo. Puisque l'appui sur SOLO coupe tous les Sounds sauf un, le bouton MUTE peut être utilisé pour « relâcher » les Sounds qui ont été coupés. Vous pouvez utiliser cette technique pour créer un break : passez un Sound donné sur Solo, par exemple une grosse caisse (kick), puis reconstruisez progressivement le morceau en réinsérant un à un les Sounds sur Mute via le bouton MUTE.

16.2.2 Utilisez le Scene Mode et la Scene Sync

Le Scene Mode est utile pour déclencher différentes parties d'un arrangement en changeant de Scene. En utilisant une valeur faible pour Scene Sync, vous pouvez rapidement combiner des Scenes et créer de nouvelles variations.

16.2.3 Créez des variations de vos percussions dans le Step Sequencer

Vous pouvez facilement créer des percussions intéressantes en ajoutant ou retirant des pas dans le Step Sequencer. Les breaks et les montées (telles que les roulements de caisse claire ou les charleys à double tempo) peuvent être créés à la volée.

16.2.4 Utilisez le Note Repeat

Note Repeat est un outil très utile pour le jeu en live : utilisez-le pour ajouter des percussions supplémentaires, insérer des sons d'effets, jouer une ligne de basse ou une mélodie. Le Note Repeat est également intéressant avec des sons tonals ; vous pouvez l'activer depuis le Piano Roll/Keyboard Mode pour créer des arpèges de type synthétiseur.

16.2.5 Construisez vos propres Groups de multi-effets et automatisez-les

Vous pouvez configurer des Groups de Multi FX contenant tous les effets que vous souhaitez afin de les utiliser en live. Vous trouverez de nombreux Multi FX dans la Library (jetez un œil dans le Browser) qui vous donneront une idée de ce que vous pouvez faire. Pour changer et moduler rapidement les réglages des FX, vous pouvez enregistrer les automatisations des Multi FX sous la forme de Patterns. En utilisant des Patterns pour un Group de Multi FX, vous pouvez par exemple déclencher un filtre à balayage ou un Beat Delay modulé de manière inventive.

16.3 Astuces spéciales

16.3.1 Changez la longueur des Patterns pour créer des variations

Essayez une quantification courte (par exemple $\frac{1}{4}$ note) dans la Pattern Length Grid et modifiez la Pattern Length dans le Pattern Mode (cf. section 6.1.10 « Step Grid, Pattern Length Grid et quantification ») via le Bouton 1, afin de créer des variations d'un même Pattern. Si vous sélectionnez une valeur encore plus faible, par exemple $\frac{1}{64}$ è, vous pouvez créer des breaks et des roulements bégayants.

16.3.2 Utilisez le Loop Mode pour boucler des Samples

Vous pouvez utiliser le Loop Mode pour boucler des Samples, créer des glissements et des breaks bégayants ou encore des paysages sonores intéressants. Dans le Sampling Mode, ouvrez l'onglet Edit, activez le Loop Mode et jouez avec les Knobs contrôlant le début et la fin de la Loop.

16.3.3 Chargez de longs fichiers audio et jouez avec le point de départ

Comme vous le savez, vous pouvez ajuster le point de départ d'un Sound dans les Sampler Parameter Pages. Si vous chargez un long fichier audio, vous pouvez créer des variations intéressantes en modifiant ce point de départ. Remarque : cette technique nécessite une Amplitude Envelope de type AHD ou ADSR.

17 Index

A

Activation [21](#)

Affichage

changer d' [33](#)

Amplitude Envelope [74](#)

contrôles [71](#)

Arranger [25](#)

minimiser [35](#)

Arranger Timeline [26](#)

Assigner les Samples [209](#)

Audio

exporter [215](#)

exporter depuis les Patterns [134](#)

router vers les Effects [168](#)

Audio and MIDI Settings

Audio [46](#)

MIDI [49](#)

Routing [48](#)

Audio Engine (bouton) [26](#)

Audio Source

Internal [173](#)

Audition Controls [27](#), [53](#)

Automation Lane [29](#), [120](#)

Automation View [36](#)

Automation View (interrupteur) [29](#), [120](#)

Automatisation

supprimer des événements depuis le MASCHINE

Controller [226](#)

Automatisation (Contrôleur)

enregistrer [114](#)

enregistrer dans le Step Sequencer [115](#)

Automatisation des paramètres

enregistrer depuis le MASCHINE Controller [226](#)

Automatisation du Step

affichage sur le MASCHINE Controller [226](#)

AUTO WRITE (Bouton) [114](#)

AUTO WRITE Button (F2) [24](#)

Aux [172](#), [174](#)

Aux Sends [78](#)

B

BP2 [73](#)

BROWSE/MODULES Button [23](#)

Browser [25](#)

afficher et masquer [34](#)

charger des fichiers [220](#)

description détaillée [52](#)

introduction 31

sélectionner le type de fichiers 54

sur le Contrôleur 64

Browser (bouton) 26

Browser Mode

sélection 54

Browser Mode Selector 27, 53

Buttons 1-8 24

C

Clip 178

Clip Area 26

Connect (bouton) 26

Connecting Controller 21

Control Area 25

Controller

connecting 21

CONTROL/MIDI Button 23

Crossfade

créer 200

D

Display Area 26

Distorsion

éviter 238

Distorsion numérique 158

Dragger 29, 120

E

Échantillonnage 187

depuis une source interne 198

d'une source externe avec le MASCHINE Controller
226

d'une source interne avec le MASCHINE Controller
227

Échantillonnage (Contrôleur)

assigner un Sample 195

découper un Sample en tranches 192

éditer un Sample 190

Échantillonnage (logiciel) 197

découper un Sample en tranches 203

éditer un Sample 200

Edit Controls 120

Edit Tab 30

Effects 137 (voir aussi FX)

appliquer à des instruments externes 167

appliquer au Master 165

appliquer à un Group 163

appliquer à un Sound 161

chargement 225

charger 161

charger depuis le MASCHINE Controller 225

créer un effet send 171

créer un multi-effet 175

délais 153
distorsions 157
enregistrer l'automatisation 169
filtres 141
introduction 33
Modules 168
Mute depuis le MASCHINE Controller 225
Mute sur les 170
utilisation 160
Égaliseur 143
End Marker 30
Enregistrer un Sample 188
Entrées audio
 sélection 48
EQ 73
Erase Button 24
Étiquetage 61
Event
 sélection depuis le MASCHINE Controller 222
Exporter l'audio 215
F
F2 (Bouton) 114
Fichiers de programmes Drum
 importer 104
File Type Selector 27, 53, 54

Filter
 selection du mode 73
 types 73
Fréquences
 accentuer 143
 atténuer 143
Frequency Shifter 147
FX 137
 Beat Delay 153
 Chorus 144
 Compressor 138
 Distortion 157
 EQ 143
 Filter 141
 Flanger 145
 FM 146
 Frequency Shifter 147
 Gate 139
 Grain Delay 154
 Grain Stretch 155
 Ice 149
 Limiter 140
 Lofi 158
 Maximizer 140
 Metaverb 150
 Phaser 148

Resochord 156
Reflex 151
Reverb 152
Saturator 159
FX1 28
FX2 28
FX Slot
réinitialiser depuis le MASCHINE Controller 225
G
Grid
modifier la valeur 222
GRID (Bouton) 115
Grid Button 24
Grids (Logiciel) 130
Group 83
ajuster le volume depuis le MASCHINE Controller 223
chargement depuis le MASCHINE Controller 223
charger sans les Patterns 103
multi-effet 240
Mute 85
Mute depuis le MASCHINE Controller 225
nommer 238
sauvegarde 100
sélection depuis le MASCHINE Controller 223
Solo 84

Solo depuis le MASCHINE Controller 226
Group Button 83, 163
Group Buttons 24, 167, 170
Group (icône) 84
Group (onglet) 28, 163, 164
Group Out
Parameters 98
Groups
copier et coller 100
introduction 32
manipulation 92
Voice Settings 92
Group Slot 26
réinitialiser depuis le MASCHINE Controller 223

H
Header 25
HP2 73
I
Indicateur CPU 26
Info Bar 30
In-Place Auditioning
activating 63
Input 198
sélection 173

Installation

Mac OS® X 20

Windows® 18

Interface audio 238

Interface graphique

afficher et masquer 34

K

Kensington Lock 22

Knobs 1-8 24

L

Latence

réglage 47

LFO 141, 145, 148

Library 18, 20

installation 19

Limiter

utilisation 238

Logiciel

vue d'ensemble de l'interface 24

Logo NI 26

Loop Mode

combiner les Scenes en boucle 184

LP2 73

M

Macro Controls

assigner des paramètres aux 95

Mapping (onglet) 195, 209

Mapping Tab 30

MASCHINE Controller 18, 20, 21, 22, 238

accéder aux réglages depuis le Contrôleur 46

connecting 21

Displays 24

éléments de contrôle 22

installation du pilote 19

sécuriser 22

Master 212

introduction 33

onglet Output (OUT) 214

onglet Source (SRC) 212

utiliser des Effects 238

Master Encoders 24

Master (onglet) 28, 165, 166

Master Output 188

Menu (bouton) 26

Metronome 110

ajuster le volume depuis le MASCHINE Controller
230

MIDI 13

clavier 114

compenser le délai 49

connecter un appareil externe 50

déclencher les Scenes via 185

synchronisation 238

MIDI Clock 238

Mise à jour manuelle 15

Modes

Stand-alone and Plug-in 38

Modifier Buttons 24

Modulation

définir les cibles 74

Modulation Envelope 74

Modulation Lane

masquer 36

Multi-effet 240

créer 175

Mute 239

déverrouiller 83

verrouiller 83

MUTE (Contrôleur) 83

Mute Mode

verrouillage depuis le MASCHINE Controller 225

N

Navigation

dans l'Arranger 228

Navigation Shortcuts

sur le MASCHINE Controller 228

Nommer les Groups et les Sounds 102

Note Repeat 112, 239

activer depuis le MASCHINE Controller 219

NOTE REPEAT/TAP TEMPO Button 24

O

OUT 78

Output (onglet) 28

P

Pad (icône) 84, 85

Pads 24

enregistrer 110

Page Buttons 23

Page Selector 28

Parameter Page 28

Parameter Pages

masquer 36

parcourir 37

Pattern

chargement depuis le MASCHINE Controller 221

copier et coller 122

réinitialiser 122

Pattern Banks

*changement et sélection depuis le MASCHINE
Controller* 220

sélection depuis le MASCHINE Controller 221

Pattern Editor 25

Pattern Length

modifier 240

Pattern Length Controls 29, 120

Pattern Length Grid 115

Pattern Mode 178

verrouillage 178, 221

Patterns

*changement et sélection depuis le MASCHINE
Controller* 221

introduction 32

Patterns (Contrôleur)

créer 107

Patterns (Contrôleur)

ajuster la longueur 108

dédoubler 108

dupliquer 108

éditer 115, 117

retirer 108

sélectionner 108

Patterns (logiciel)

ajuster la longueur 132

Patterns (Logiciel)

édition 123

sauvegarder 123

Pattern Slots 29, 120

Pattern Timeline 29, 120

Piano Roll 113, 205

Piano Roll (Contrôleur) 113

Piano Roll/Keyboard View (interrupteur) 120

Piano Roll / Keyboard View Switch 29

Pilote audio

sélection 47

Pitch

Groups 93

Pitch (échelle) 113

Play Mode Controls 26

Plug-in

Switching instances 39

Preferences

onglet Defaults 42

onglet General 41

onglet Hardware 45

onglet Libraries 44

onglet User Paths 43

ouvrir 39

Pre-Listening 63

Principales actions 219

Projects

introduction 31

Puissance processeur 237

Q

Quantification (Contrôleur)

après l'enregistrement 116

pendant le jeu 117

Quantification (Logiciel) 133

Quick Browse 62

Quick Browse Area 28

R

Recherche textuelle

utilisation du Browser 56

Recording History 200

Record (onglet) 198

Record Tab 30

Redo 38

Résolution numérique

réduction 158

REX (fichiers)

importer dans les Sounds 85

Root Note

réglage 210

S

Sample

charger depuis le MASCHINE Controller 224

importer dans la Library 60

Sample Loop Controls 30

Sampler Parameters

in the Output Tab 78

Samples manquants

localiser 57

Samples personnels 58

Sample Timeline 30

Sample View 30

SAMPLING Button 23

Sampling (Contrôleur) 188

Sampling Mode 188

Sampling View (interrupteur) 29, 120

Sauvegarde

Group 100

Sound 80

Scene 177, 184

dupliquer 183

insérer 182

sélectionner 177

synchronisation 180

SCENE (Bouton) 177, 184

Scene (colonne) 179

Scene Loop

création depuis le MASCHINE Controller 221

Scene MIDI Settings 185

Scene Mode 182, 184

verrouiller 184

Scenes

changement et sélection depuis le MASCHINE Controller 220

dupliquer depuis le MASCHINE Controller 220

introduction 32

sélection depuis le MASCHINE Controller 221

Search Result List 27, 53

Sécurité 16

Send MIDI Clock 51

Service Center 15, 20, 21

Shift Button 24

Slice (onglet) 192

Slices 187

Slice Tab 30

SNAP/SAVE Button (F1) 24

Snap to Grid 115

Solo 84, 239

Sound 84

verrouiller 83

SOLO (Contrôleur) 83

Solo Mode

verrouillage depuis le MASCHINE Controller 226

Song

créer 177

Sorties audio

sélectionner 48

Sound

charger depuis le MASCHINE Controller 224

copying and pasting 81

Mute depuis le MASCHINE Controller 225

Mute et Solo 83

réinitialiser 82

sauvegarder 80

sélection depuis le MASCHINE Controller 224

Solo depuis le MASCHINE Controller 226

Sound (onglet) 28, 168

Sounds

Amplitude Envelope 70

FX 72

introduction 32

manipulation 66

Pitch/Gate 70

Voice Settings 69

Sound Slot

réinitialiser depuis le MASCHINE Controller 224

Sound Slots 29, 120

Source 168, 171, 188

externe 188

interne 188

sélection 66

Source (onglet) 28, 173

Source (SRC)

Sound 66

Source Tab

Sampler Parameters 67

SRC 67

Start Marker 30

Step Editor 29, 120

Step Editor View (interrupteur) 29, 120

Step Grid (Contrôleur) 115

changer la quantification 115

réglage par défaut 115

STEP/INSTANCE Button 23

Step Sequencer (Contrôleur) 111

Step Sequencer Mode

activer depuis le MASCHINE Controller 222

Swing 93

Synchronisation MIDI 238

Sync to External MIDI Clock 50

T

Tag Editor 27, 53

Tag Filter 27, 53

utilisation 55

Tags

créer 61

édition 62

supprimer 62

Taux d'échantillonnage

réduction 158

sélection 47

Text Search Field 27, 53

Threshold 139, 140, 189

Transport Buttons 24

Transport Controls 26

Transpose (Contrôleur)

par demi-tons 119

par octaves 119

Transposer (Contrôleur) 119

Trim Controls 30

U

Undo 38

USB 20, 21

V

Vélocité

fixe 109

Volume 26, 159

Z

Zone Envelope Controls [30](#)

Zoom

l'Arranger [228](#)

Zoom Tool [30](#)