

# © MASCHINE



Prise en main



Les informations contenues dans ce document peuvent être modifiées à tout moment sans préavis et n'engagent pas la responsabilité de Native Instruments GmbH. Le Logiciel décrit dans ce document est soumis à l'acceptation d'une Licence d'Utilisation et ne doit pas être copié sur d'autres supports. Aucune partie de ce manuel ne peut être copiée, reproduite, transférée ou enregistrée, sous quelque forme que ce soit et pour quelque usage que ce soit, sans l'accord écrit explicite de Native Instruments GmbH. Tous les noms de produits et d'entreprises sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.

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

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

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

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

Écrit par : David Gover

Version du document : 1.0 (08/2011)

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

---

**Germany**

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

**USA**

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



© Native Instruments GmbH, 2011. Tous droits réservés.

---

---

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Bienvenue dans MASCHINE ! .....</b>	<b>8</b>
1.1	La documentation de MASCHINE .....	9
1.1.1	Conventions dans ce manuel .....	9
1.1.2	Par où commencer ? .....	10
1.1.3	Dans ce manuel .....	11
<b>2</b>	<b>Vue d'ensemble .....</b>	<b>13</b>
2.1	Contrôleur MASCHINE .....	14
2.1.1	Section CONTROL .....	15
2.1.2	Section MASTER .....	17
2.1.3	Section GROUPS .....	18
2.1.4	Section TRANSPORT .....	19
2.1.5	Section PADS .....	20
2.2	Logiciel MASCHINE .....	23
2.2.1	Le Header .....	24
2.2.2	Le Browser .....	26
2.2.3	Arranger .....	27
2.2.4	Control Area .....	28
2.2.5	Pattern Editor .....	29
<b>3</b>	<b>Vue d'ensemble d'un Projet MASCHINE .....</b>	<b>31</b>
3.1	La structure d'un Projet MASCHINE .....	31
3.1.1	Contenu Sonore .....	32
3.1.2	Arrangement .....	34
3.2	Boutons et curseurs sans étiquette .....	37
3.3	Modes du Contrôleur et Verrouillage du Mode .....	37
<b>4</b>	<b>Créer un Pattern .....</b>	<b>40</b>
4.1	Trouver des Samples dans le Browser .....	40

---

4.2	Sélectionner les Sounds et créer un Group .....	43
4.3	Créer des Patterns .....	44
4.3.1	Ajuster la Quantification en utilisant la Grid .....	44
4.3.2	Ajuster la longueur du Pattern .....	45
4.3.3	Enregistrer un Pattern depuis le MASCHINE Controller .....	47
4.3.4	Step Sequencer .....	48
4.3.5	Enregistrer un Pattern depuis le Logiciel .....	50
4.4	Créer des Patterns en Mode Keyboard .....	50
4.5	Créer des Patterns avec des Plug-ins d'Instruments .....	52
4.5.1	Les Modules Slots .....	53
4.5.2	Définir les Sources pour les Module Slots .....	53
4.5.3	Charger un Plug-in d'Instrument .....	54
4.5.4	Ouvrir et Fermer les Fenêtres des Plug-ins .....	57
4.6	Mute & Solo .....	59
4.6.1	Matériel .....	59
4.6.2	Logiciel .....	60
<b>5</b>	<b>Utilisation des Effets et du Routage .....</b>	<b>62</b>
5.1	Effets Internes Disponibles .....	62
5.1.1	Dynamics (Dynamiques) .....	62
5.1.2	Filtrage .....	63
5.1.3	Modulation .....	63
5.1.4	Espace et réverbération .....	63
5.1.5	Delay .....	64
5.1.6	Distortion .....	64
5.2	Appliquer des Effets à un Sound .....	64
5.3	Appliquer des Effets à un Group .....	67
5.4	Appliquer des Effets au Master .....	69
5.5	Bypass des Effets .....	71

---

---

5.6	Automatiser les Paramètres d'Effets et de Sampler .....	73
<b>6</b>	<b>Le Module Input et le Routage Avancé .....</b>	<b>75</b>
6.1	Appliquer un Effet à une source audio externe .....	75
6.2	Configurer un Effet Send .....	77
6.3	Conseils de Routage .....	80
<b>7</b>	<b>Créer un Morceau avec les Scenes .....</b>	<b>82</b>
7.1	Création d'un Clip dans l'Arranger .....	82
7.2	Insérer et Supprimer des Scenes .....	84
7.3	Utiliser le Mode Loop .....	85
<b>8</b>	<b>Enregistrement de Samples .....</b>	<b>86</b>
8.1	Comment Enregistrer un Sample .....	86
8.2	Éditer un Sample .....	89
8.3	Découper un Sample en Tranches .....	91
8.4	Assigner les Samples .....	94
<b>9</b>	<b>Gérer les Projects .....</b>	<b>98</b>
9.1	Sauvegarder les Sounds, Groups et Patterns .....	98
9.1.1	Sauvegarder un Sound .....	98
9.1.2	Sauvegarder un Group .....	99
9.1.3	Sauvegarder un Pattern .....	99
9.2	Sauvegarder et Rappeler les Presets d'un Module .....	100
9.2.1	Sauvegarder des Presets pour un Module .....	100
9.2.2	Rappeler les Presets d'un Module .....	100
9.3	Exporter de l'audio .....	102
<b>10</b>	<b>Astuces pour le jeu en live .....</b>	<b>105</b>
10.1	Concentrez-vous sur le Contrôleur .....	105
10.2	Vérifiez la consommation du processeur avant de jouer .....	105
10.3	Nommez vos Groups et vos Sounds .....	105
10.4	Utilisez les Mute & Solo et les Scenes & Patterns avec la fonction Lock .....	105

---

---

10.5	Utilisez le Note Repeat .....	106
10.6	Configurez vos propres Groups de Multi-effet .....	106
10.7	Utilisez un Limiter sur votre Master .....	106
10.8	Branchez vos autres appareils et synchronisez-les via MIDI Clock .....	106
<b>11</b>	<b>Glossaire .....</b>	<b>107</b>

# 1 Bienvenue dans MASCHINE !

Merci d'avoir acheté MASCHINE !

MASCHINE est l'association du MASCHINE Controller et du logiciel MASCHINE, combinant les avantages des deux mondes pour votre musique, en live comme en studio. L'utilisation intuitive et directe du contrôleur dédié, le MASCHINE Controller, ainsi que les fonctions d'édition avancée et la flexibilité du logiciel MASCHINE en font le centre de création de vos productions musicales.

Vous pouvez créer des rythmiques, des harmonies et des mélodies précises : très plaisant à utiliser, l'instrument combine un séquenceur à pas, un sampler professionnel, une unité multi-effet et un hôte pour plug-ins VST/AU. L'ensemble est pilotable de manière intuitive depuis le contrôleur matériel parfaitement intégré : après avoir touché l'un des éléments tactiles du contrôleur, l'intuition et le jeu prennent le dessus et vous permettent de rester concentré(e) sur votre musique.

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

Mais MASCHINE est bien plus qu'un sampler ou qu'une groovebox ordinaire : l'instrument est livré avec une Library (bibliothèque) de 6 gigaoctets de sons créés et programmés par des artistes de renom, ainsi qu'avec un Browser (navigateur) à la fois sophistiqué et simple d'emploi, basé sur des tags (ou attributs), qui vous donne un accès immédiat aux sons que vous recherchez. Mais ce n'est pas tout ! Vous pouvez créer vos propres sons et samples ou utiliser les packs MASCHINE EXPANSION disponibles sur le site web de Native Instruments pour enrichir encore votre bibliothèque de sons.

Vous pouvez également contrôler vos appareils MIDI externes et autres logiciels MIDI depuis le MASCHINE Controller et personnaliser les fonctions des Pads, des encodeurs et des boutons selon vos besoins, grâce à l'application Controller Editor.

Nous espérons que le terrain de jeu de MASCHINE vous comblera tout autant que nous. Et maintenant, entrons dans le vif du sujet !



## 1.1 La documentation de MASCHINE

### 1.1.1 Conventions dans ce manuel

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



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



Cette icône représentant une ampoule indique que la note contient des informations complémentaires utiles. Ces informations 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 ; cependant, elles méritent toujours d'être lues.

De plus, le formatage suivant est utilisé :

- Les textes apparaissant dans des menus (tels qu'*Open...*, *Save as...*, etc.) ainsi que les chemins d'accès aux emplacements sur votre disque dur (ou sur tout autre périphérique de stockage) sont imprimés en *italique*.
- Les textes apparaissant ailleurs dans le logiciel (noms des boutons, contrôles, textes près des cases à cocher, etc.) sont imprimés en **bleu**. Lorsque vous voyez cette mise en forme, vous pouvez être sûr(e) de trouver le même texte quelque part sur votre écran.
- Les textes apparaissant sur le MASCHINE Controller sont imprimés en **orange**. Lorsque vous voyez cette mise en forme, vous pouvez être sûr(e) de trouver le même texte quelque part sur votre contrôleur.
- Les noms et concepts importants sont imprimés en **gras**.
- Les références aux touches de votre clavier d'ordinateur sont entourées de crochets (par exemple : « Appuyez sur [Maj] + [Entrée] »).
- Les instructions uniques sont indiquées par cette flèche de type « bouton lecture ».
- Les résultats des actions sont indiqués par cette flèche plus petite.

## Nomenclature

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

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

### 1.1.2 Par où commencer ?

MASCHINE vous propose de nombreuses sources d'informations. Les principaux documents sont censés être lus dans l'ordre suivant :

1. **MASCHINE Setup Guide (Guide d'installation)**
2. **MASCHINE Getting Started Guide (Prise en main)** – le présent document – et les **tutoriels vidéo** en ligne
3. **MASCHINE Reference Manual (Manuel de référence)**
4. **MASCHINE Hardware Control Reference (Référence du contrôleur)**

Voici une brève description de chacun de ces documents.



Le document Setup Guide est disponible sous forme imprimée dans la boîte du produit. L'ensemble de la documentation est disponible au format PDF dans le dossier d'installation de MASCHINE sur votre disque dur. Vous pouvez également accéder à ces documents depuis le menu [Help](#) de l'application.

### Votre première étape : le Setup Guide (Guide d'installation)

Un Setup Guide (Guide d'installation) au format papier est fourni dans la boîte de votre produit. Il vous guidera tout au long de l'installation logicielle et matérielle de MASCHINE, depuis le tout début jusqu'au moment où le premier son sortira de vos enceintes. C'est la première étape de votre apprentissage de MASCHINE.

Commencez par lire le Setup Guide. Lisez ensuite ce document MASCHINE Getting Started pour vous familiariser avec MASCHINE !

### **MASCHINE Getting Started Guide (Prise en main)**

Après avoir lu le Setup Guide et suivi les instructions qu'il contient, votre MASCHINE devrait être installé et prêt à l'emploi. L'étape suivante consiste à lire le présent manuel MASCHINE Getting Started. Le guide MASCHINE Getting Started propose une vue d'ensemble de MASCHINE ainsi qu'une approche pratique de la création d'un projet.

### **MASCHINE Reference Manual (Manuel de référence)**

Le Manuel de référence de MASCHINE fournit une référence détaillée de votre logiciel MASCHINE ainsi que des informations additionnelles (résolution de problèmes courants, spécifications, etc.).

### **MASCHINE Hardware Control Reference (Référence du contrôleur)**

Le document MASCHINE Hardware Control Reference propose une vue d'ensemble d'un projet MASCHINE et fournit les options d'accès rapide via le contrôleur matériel MASCHINE ainsi que de nombreux raccourcis clavier.

### **Tutoriels Vidéo**

Le site web de Native Instruments contient de nombreux tutoriels vidéo vous proposant une approche pratique des nombreux aspects opérationnels de MASCHINE. Pour visionner ces tutoriels, ouvrez votre navigateur favori et rendez-vous à l'adresse suivante : <http://native-instruments.com/maschinemedia>.

### **Controller Editor Reference Manual (Manuel de référence du Controller Editor)**

Outre le fait d'utiliser votre contrôleur matériel MASCHINE avec son logiciel MASCHINE dédié, vous pouvez aussi l'utiliser comme un contrôleur MIDI puissant et flexible afin de piloter n'importe quel autre appareil ou application MIDI. Ceci est possible grâce au logiciel Controller Editor, une petite application qui vous permet de définir précisément chacune des assignations MIDI de votre contrôleur MASCHINE. Le Controller Editor doit avoir été installé lors de la procédure d'installation de MASCHINE. Pour plus d'informations à ce sujet, veuillez consulter le Manuel de référence du Controller Editor, disponible au format PDF dans le sous-dossier Documentation du dossier d'installation du Controller Editor sur votre disque dur.

## **1.1.3 Dans ce manuel**

Vous êtes présentement en train de lire le Getting Started Guide (Guide de prise en main) de MASCHINE. Ce manuel est organisé comme suit :

La première partie est la présente introduction.

- Le **chapitre 2** propose une rapide introduction au contrôleur et au logiciel MASCHINE.
- Le **chapitre 3** fournit une vue d'ensemble d'un projet MASCHINE et décrit les liens entre les contenus sonores et les arrangements.
- Le **chapitre 4** est le premier tutoriel ; il se concentre sur la création d'un Pattern (« motif »), le point de départ d'un projet MASCHINE. Vous y découvrirez comment utiliser à la fois le logiciel et le contrôleur MASCHINE pour définir un Pattern conte-

nant quelques percussions, une ligne de basse et une mélodie. Cet exemple pratique simplifiera le processus d'apprentissage et vous mettra rapidement en selle pour créer vos propres beats !

- Le **chapitre 5** propose une vue d'ensemble des effets et du routage ; il contient également le deuxième tutoriel, consacré à l'ajout d'effets au Pattern que vous avez créé au chapitre 4.
- Le **chapitre 6** décrit l'Input Module et des options de routage plus complexes.
- Le **chapitre 7** vous montre comment utiliser l'arrangeur pour organiser vos Patterns et transformer l'ensemble en un véritable morceau.
- Le **chapitre 8** décrit comment utiliser votre carte son et le logiciel MASCHINE pour échantillonner de l'audio interne ou externe.
- Le **chapitre 9** propose une vue d'ensemble de la gestion efficace d'un Projet MASCHINE, notamment via la sauvegarde de ses divers éléments indépendamment les uns des autres afin de pouvoir les réutiliser facilement dans d'autres Projets.
- Le **chapitre 10** fournit quelques conseils et astuces pratiques pour la production musicale avec MASCHINE et la performance live.

## 2 Vue d'ensemble

Ce Ce mini-chapitre vous présente les principales zones et les principaux concepts de MASCHINE, tant sur votre contrôleur que dans le logiciel. mini-chapitre vous présente les principales zones et les principaux concepts de MASCHINE, tant sur votre contrôleur que dans le logiciel. À ce stade, vous êtes censé(e) avoir déjà lu le document Setup Guide imprimé (inclus dans la boîte du produit) et suivi les instructions qu'il contient ; MASCHINE est donc censé être déjà installé sur votre ordinateur, correctement configuré, et les connexions nécessaires déjà effectuées.



Veillez prendre le temps de lire ce chapitre en entier, il vous familiarisera avec le mode opératoire et les fonctionnalités de MASCHINE.

Avant tout, jetons un œil au contrôleur MASCHINE.

## 2.1 Contrôleur MASCHINE

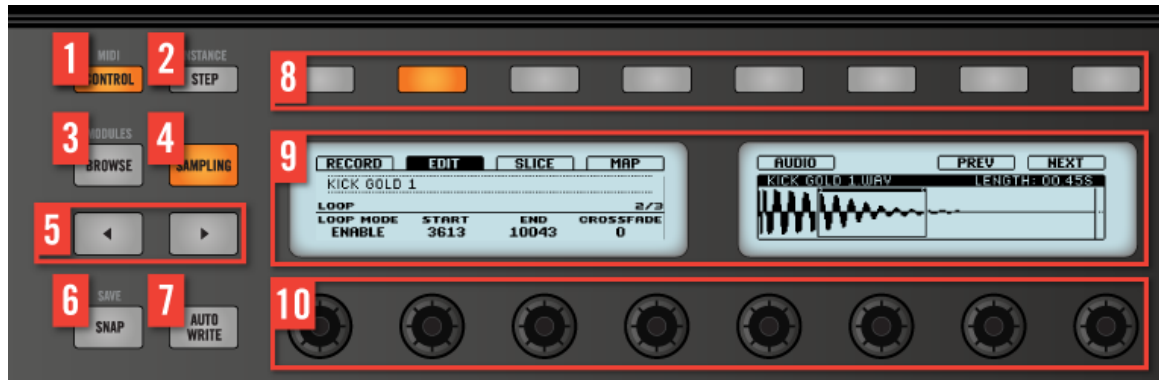


Vue d'ensemble du contrôleur matériel MASCHINE

(1) **Section CONTROL** : fournit un accès immédiat à tous les paramètres des Sounds, des Groups et du Master à l'aide des curseurs et des encodeurs. Les écrans vous informent en permanence de l'état actuel de MASCHINE (reflété dans le logiciel). Pour plus d'informations sur cette section du contrôleur, veuillez consulter la section [↑2.1.1, Section CONTROL](#).

- (2) **Section MASTER** : contient des curseurs dédiés contrôlant le Volume, le Tempo et le Swing. Cette section contient également le bouton Note Repeat, prêt à vous assister dans le processus de création de beats. Pour plus d'informations sur cette section du contrôleur, veuillez consulter la section [↑2.1.2, Section MASTER](#).
- (3) **Section GROUPS** : ces boutons dédiés vous permettent d'accéder instantanément à chacun des Groups de Sounds. Pour plus d'informations sur cette section du contrôleur, veuillez consulter la section [↑2.1.3, Section GROUPS](#).
- (4) **Section TRANSPORT** : lancez, interrompez et relancez la lecture, activez l'enregistrement ou sautez des mesures en cours de lecture grâce aux boutons dédiés de la zone de transport du MASCHINE Controller. Pour plus d'informations sur cette section du contrôleur, veuillez consulter la section [↑2.1.4, Section TRANSPORT](#).
- (5) **Section PADS** : accédez aux différents modes de MASCHINE grâce à la barre verticale de boutons située sur la gauche de cette section. En appuyant sur l'un des 16 Pads, vous entendez le Sound assigné à ce Pad. Pour plus d'informations sur cette section du contrôleur, veuillez consulter la section [↑2.1.5, Section PADS](#).

## 2.1.1 Section CONTROL



Vue d'ensemble de la section CONTROL.

- (1) Bouton **CONTROL mode/MIDI** : appuyez sur **CONTROL** pour revenir à tout moment au mode d'utilisation par défaut de MASCHINE. Dans ce mode, chaque Pad représente un Sound pouvant être joué en live et enregistré dans le séquenceur interne ou dans votre logiciel audionumérique. En même temps, le **mode CONTROL** fournit un accès immédiat à

tous les paramètres des Sounds, des Groups et du Master via les boutons et les curseurs. Vous pouvez également utiliser le bouton **CONTROL** pour passer au mode MIDI en appuyant sur **SHIFT + CONTROL**. Ce mode permet d'utiliser MASCHINE comme contrôleur MIDI.

(2) Bouton **STEP Mode/Instance** : c'est le pendant du mode CONTROL ; le **mode STEP** transforme MASCHINE en séquenceur à pas équipé de multiples fonctions. Dans ce mode, chaque Pad représente un pas ayant la taille Grid sélectionnée. Durant la lecture, une lumière mobile indique la position actuelle dans la séquence. En appuyant sur les Pads, vous créez ou supprimez des notes sur les pas correspondants (les Pads s'allument ou s'éteignent en fonction). Utilisez les boutons **Page** pour parcourir les pas du motif. Appuyez sur **SHIFT + STEP** pour passer en mode **Instance**. Dans ce mode, vous pouvez sélectionner une autre instance de MASCHINE éventuellement ouverte dans votre logiciel/station audionumérique.



Pour plus d'informations sur l'utilisation du séquenceur à pas, veuillez consulter la section [↑4.3.4, Step Sequencer](#).

(3) Bouton **BROWSE/MODULES** : MASCHINE est livré avec plus de 6 Go de samples organisés dans une bibliothèque extensible à l'infini. Le navigateur est entièrement intégré au contrôleur de MASCHINE, ce qui rend la recherche du son idéal plus simple et plus rapide que jamais. Lorsque vous appuyez sur le bouton **BROWSE**, les caractéristiques du Sound actuellement sélectionné sont utilisées pour filtrer la Library (par ex. Drums/Snare/Analog) afin de parcourir et pré-écouter directement les alternatives pertinentes. Cette fonctionnalité s'appelle Quick Browse.

Vous pouvez également utiliser le bouton **BROWSE** pour accéder aux **MODULES** en appuyant sur **SHIFT + BROWSE**.



Pour plus d'informations sur les Modules, veuillez consulter la section [↑4.5.1, Les Modules Slots](#).

(4) Bouton **SAMPLING** : MASCHINE est équipé d'une fonctionnalité d'échantillonnage entièrement intégrée. Enregistrez de l'audio externe arrivant d'une platine vinyle, d'un instrument ou d'un lecteur mp3, ou bien ré-échantillonnez la sortie de MASCHINE pour créer des boucles ultra précises.



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

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

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

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

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

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

## 2.1.2 Section MASTER



Vue d'ensemble de la section MASTER

(1-3) Curseurs **VOLUME**, **TEMPO** et **SWING** : contrôlez le volume global, le tempo et le swing de votre projet via ces trois curseurs dédiés à haute résolution. Maintenez l'un des Pads enfoncé, puis tournez le curseur **VOLUME**, **TEMPO** (Pitch) ou **SWING** pour modifier ce para-

mètre pour le Sound en question. Maintenez l'un des boutons Group enfoncé puis tournez le curseur **VOLUME**, **TEMPO** (Picth) ou **SWING** pour modifier ce paramètre pour le Group en question.

(4) Bouton **NOTE REPEAT / TAP TEMPO** : ce bouton peut servir à créer de nouveaux motifs en plein milieu d'une performance live, en les enregistrant en temps réel : maintenez un ou plusieurs Pads enfoncés pour jouer les sons correspondants de manière répétée. Vous pouvez modifier la vitesse en sélectionnant l'une des quatre valeurs de notes prédéfinies – même en cours de jeu ! En outre, vous pouvez régler le tempo de votre projet grâce à la fonction Note Repeat ; appuyez sur **SHIFT**, puis tapotez régulièrement le bouton **NOTE REPEAT** au tempo souhaité.

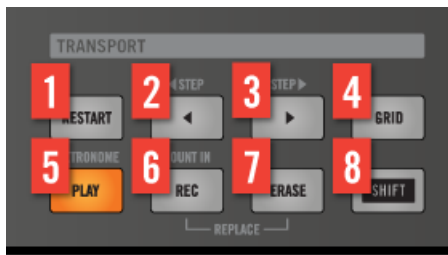
### 2.1.3 Section GROUPS



Vue d'ensemble de la section GROUP

(1) Boutons **GROUP** : appuyez sur l'un des huit boutons Group dédiés pour sélectionner le Group sur lequel vous souhaitez travailler. Ces boutons permettent également de passer chacun des Groups en Solo ou en Mute à la volée, en appuyant sur les boutons **SOLO** ou **MUTE** – ceci est très pratique pour improviser en live sur votre projet ! Maintenez l'un des boutons Group enfoncé puis tournez le curseur **VOLUME**, **TEMPO** (Picth) ou **SWING** pour modifier ce paramètre pour le Group en question.

## 2.1.4 Section TRANSPORT



Vue d'ensemble de la section TRANSPORT

- (1) Bouton **RESTART** : appuyez sur le bouton **RESTART** pour relancer la lecture à tout moment. La lecture démarre à la première mesure du projet.
- (2) Bouton **Step Backwards** : revient une mesure plus tôt dans l'arrangement. Appuyez sur **SHIFT** et **STEP** pour sauter en arrière d'une longueur égale à la valeur Grid Step définie dans le Pattern Editor.
- (3) Bouton **Step Forwards** : saute d'une mesure en avant dans l'arrangement. Appuyez sur **SHIFT** et **STEP** pour sauter en avant d'une longueur égale à la valeur Grid Step définie dans le Pattern Editor.
- (4) Bouton **GRID** : sélectionnez les tailles des grilles utilisées pour la quantification lors de l'enregistrement d'événements individuels, afin de changer la longueur des motifs ou de changer de Scene. Désactivez complètement la grille pour profiter d'un jeu direct sans aucune quantification.
- (5) Bouton **PLAY** : appuyez sur le bouton **PLAY** pour lancer la lecture. Appuyez à nouveau sur **PLAY** pour interrompre la lecture. Lors de la lecture ou de l'enregistrement, appuyez sur **SHIFT** + **PLAY** pour activer le métronome. Appuyez à nouveau sur **SHIFT** + **PLAY** pour désactiver le métronome.
- (6) Bouton **REC** : appuyez sur **PLAY** + **REC** pour lancer l'enregistrement. Appuyez sur **PLAY** + **REC** une seconde fois pour interrompre l'enregistrement. Appuyez sur **SHIFT** + **REC** pour lancer l'enregistrement avec un délai d'une mesure – l'enregistrement commencera automatiquement après une mesure, le métronome étant activé.
- (7) Bouton **ERASE** : lorsque vous composez, la possibilité d'effacer doit être aussi simple et rapide que possible – ce bouton lui est spécifiquement dédié ! Maintenez le bouton **ERASE** pendant la lecture et appuyez sur un nombre quelconque de Pads pour effacer à la volée

les événements correspondants dans le motif en cours de lecture. Appuyez sur le bouton d'un Group pour effacer tous ses événements d'un coup. Si vous tournez un curseur en même temps que le bouton **ERASE** est maintenu enfoncé, l'automatisation associée au paramètre concerné sera effacée.

(8) Bouton **SHIFT** : tandis que les fonctions les plus importantes sont directement accessibles via des boutons dédiés, de nombreux raccourcis sont aussi disponibles en maintenant le bouton **SHIFT** enfoncé et en appuyant sur les Pads 1-16 ou sur d'autres boutons. Vous pouvez également utiliser le bouton **SHIFT** pour modifier les paramètres plus finement lorsque vous tournez les curseurs correspondants.



Tous les raccourcis du MASCHINE Controller sont détaillés dans le manuel Hardware Control Reference, disponible dans le menu [Help](#) du logiciel MASCHINE.

## 2.1.5 Section PADS



Vue d'ensemble de la section PADS

(1) **SCENE** : créez des Scenes pour structurer votre morceau. Lors de la lecture, vous pouvez passer à d'autres Scenes pour créer rapidement des arrangements à la volée. Les Pads faiblement éclairés indiquent les Scenes contenant des Clips, tandis qu'un Pad fortement éclairé indique la Scene actuellement sélectionnée.

(2) **PATTERN** : les Patterns (ou « motifs ») vous permettent de créer différentes cellules rythmiques avec le même ensemble de sons. Vous pouvez changer de motif ou en créer un nouveau même pendant la lecture. Dans ce mode, les Pads faiblement éclairés indiquent les Patterns contenant des Événements, tandis que le Pad fortement éclairé indique le Pattern actuellement sélectionné.

(3) **PAD MODE** : MASCHINE est conçu pour enregistrer les sons de batterie, mais les Pads peuvent également servir à jouer des mélodies, voire même des accords ! En plus du mode standard d'assignation, deux options vous permettent d'assigner un même Sound à chacun des 16 Pads. En mode Keyboard, les Pads représentent 16 degrés chromatiques ascendants à partir de la note de base ; ceci vous permet de jouer le Sound sélectionné comme s'il s'agissait d'un instrument mélodique. Vous pouvez également utiliser le bouton 7 pour transposer l'ensemble des Pads d'une octave vers le bas, et le bouton 8 pour les transposer d'une octave vers le haut. En mode 16 Velocities, les Pads représentent 16 niveaux de vélocité, de la plus faible à la plus forte ; ceci est très pratique pour construire des grooves dynamiques.

(4) **NAVIGATE** : lors du travail sur un gros projet, il est parfois nécessaire de jeter un œil à l'écran d'ordinateur. Avec MASCHINE, vous pouvez vous passer de la souris, des barres de défilement et autres loupes ! Utilisez simplement les Pads et les Curseurs pour grossir ou rétrécir l'affichage, ou encore faire défiler les Patterns et les Scenes.

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

(6) **SELECT** : sélectionnez un Sound sans qu'il soit lu, ou bien sélectionnez les notes jouant un Sound particulier, ce qui permet de limiter la quantification, décaler les notes et effectuer d'autres opérations sur les événements sélectionnés.

(7) **SOLO** : passez instantanément n'importe quels Sounds ou Groups en mode Solo (autrement dit, tous les autres Sounds/Groupes passent en mode Mute), ce qui est très utile pour modifier le Sound ou pour la performance live. Les Sounds et les Groups qui sont sur

Mute sont indiqués par leurs boutons/Pads correspondants faiblement éclairés. En mode Solo, les écrans affichent les noms de tous les Groups et Sounds ainsi que leur état actuel.

**(8) MUTE** : passez instantanément n'importe quels Sounds ou Groups sur Mute (leur son est coupé) ; ceci est très utile pour garder une vue d'ensemble de votre production lorsque de nombreux Sounds sont joués simultanément, ou encore lors d'une performance live. Les Sounds et Groups sur Mute sont signalés par leurs boutons/Pads éteints. En mode Mute, les écrans affichent les noms de tous les Groups et Sounds ainsi que leur état actuel.

**(9) Pads 1-16** : frappez les Pads ultra sensibles pour jouer (et enregistrer, si REC est activé) les Sounds correspondants. Au même moment, le Sound est sélectionné et vous pouvez alors modifier tous ses paramètres. Maintenez un Pad enfoncé et tournez les curseurs **VOLUME**, **TEMPO (TUNE)** et **SWING** pour modifier instantanément ces paramètres pour ce Sound ou ce Group particulier.

## 2.2 Logiciel MASCHINE



Le logiciel MASCHINE

(1) **Header** : le Header contient les principaux contrôles du logiciel MASCHINE, dont la Display Area, les Transport Controls et les niveaux des sorties principales. Vous pouvez également vous servir de cette zone pour afficher/masquer la fenêtre du Browser, connecter le contrôleur MASCHINE et contrôler l'utilisation du processeur.

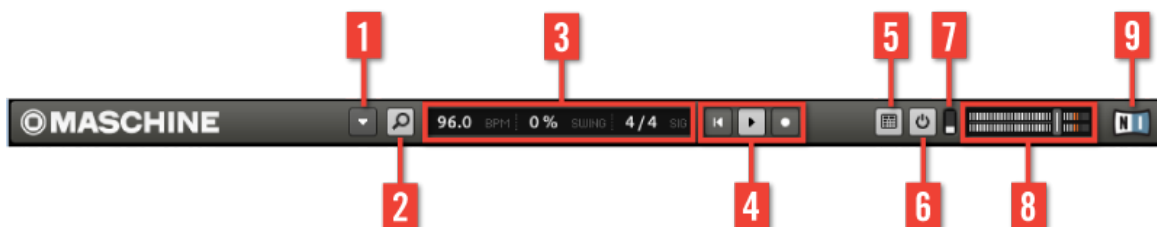
(2) **Browser** : le Browser vous permet de gérer, trouver, étiqueter et catégoriser les Projects, Groups, Patterns, Sounds, Samples, FX et presets de plug-ins. Grâce à ses fonctions de recherche, vous pouvez rapidement trouver les objets et pré-écouter les sons.

(3) **Arranger** : utilisez cette zone pour glisser-déposer jusqu'à 64 Scenes afin de construire votre morceau et créer des arrangements.

(4) **Control Area** : la Control Area vous permet de contrôler les paramètres et les réglages des quatre modules situés à chaque niveau du projet (Sound, Group et Master). Cette zone peut contenir les réglages pour les Samples, les Sounds, les Plug-ins, les FX internes, le MIDI et le Routage.

(5) **Pattern Editor** : le Pattern Editor propose à la fois une programmation à pas et un enregistrement en temps réel ; il constitue la base de chaque Scene. Vous pouvez créer ici jusqu'à 8 Groups et 64 Patterns puis les organiser en Scenes dans l'Arranger. Le Pattern Editor gère également l'automatisation pour les paramètres des Sounds, des Samples, des FX, des Plug-ins et les paramètres de mixage.

## 2.2.1 Le Header



Le Header

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

(2) **Bouton Browser** : utilisez le bouton Browser pour afficher/masquer le Browser. Le Browser vous permet de gérer, trouver, étiqueter et catégoriser les Projects, Groups, Patterns, Sounds, FX et presets de plug-ins. Depuis le Browser, vous pouvez aussi effectuer des recherches sur votre ordinateur ou sur un disque externe afin d'ajouter de nouveaux samples. Vous pouvez également y pré-écouter directement les sons et leur appliquer de nouveaux attributs (tags).

(3) **Display Area** : la Display Area affiche le Tempo, le Swing global et la Signature rythmique.

(4) **Transport Controls** : les Transport Controls contiennent les boutons classiques de tout lecteur audio tels que Play, Restart, Record et Stop.

(5) **Bouton Connect** : utilisez le bouton Connect pour connecter une instance de MASCHINE au contrôleur matériel.



(6) **Bouton Audio Engine** : cliquez sur le bouton Audio Engine pour court-circuiter complètement tout traitement sonore effectué par MASCHINE.

(7) **CPU Meter** : Le CPU Meter affiche la puissance processeur utilisée ; elle est mesurée en permanence – ne la laissez pas dépasser 70 % pour éviter les craquements et les ruptures de son. Vous pouvez économiser de la ressource processeur en échantillonnant la sortie audio de MASCHINE si nécessaire en l'exportant.

Veuillez consulter le Manuel de référence pour plus d'informations sur l'exportation audio depuis MASCHINE.

(8) **Contrôle Volume** : affiche l'amplitude du niveau de sortie de MASCHINE et comprend une tirette Volume intégrée contrôlant ce niveau de sortie.

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

## 2.2.2 Le Browser



Le Browser

- (1) **Bouton Disk** : utilisez le bouton Disk pour accéder aux disques durs de votre ordinateur.
- (2) **File Type Selector** : ce sélecteur contient 7 icônes représentant les différents types de fichiers utilisés par MASCHINE. De gauche à droite, les types de fichiers sont les suivants : Project, Group, Sound, Pattern, Instrument, FX et Sample. En cliquant sur l'un d'eux, seuls les fichiers du type correspondant seront affichés dans la Search Result List.

(3) **Tag Filter** : le Tag Filter vous permet de chercher les types de fichiers en fonction de leurs tags (attributs). Vous pouvez rapidement trouver les fichiers selon les catégories Bank, Type et Subtype.

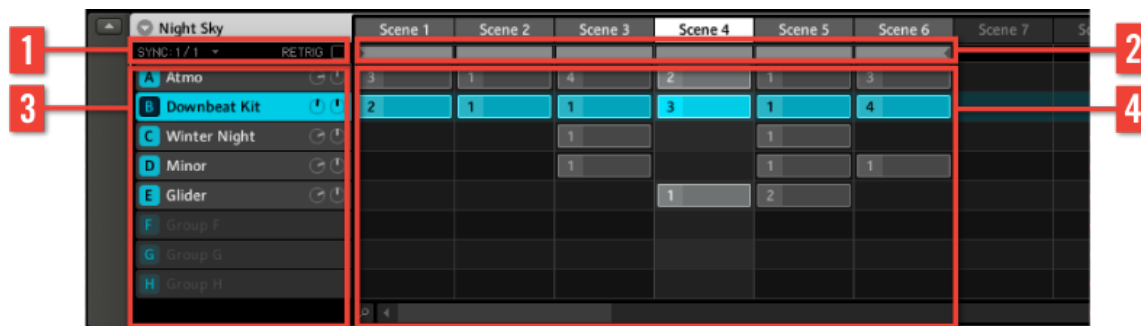
(4) **Text Search Field** : utilisez le Text Search Field (champ de recherche textuelle) pour trouver rapidement les fichiers en fonction de leur nom ou du nom de leurs attributs. Sélectionnez dans le File Type Selector le type de fichier que vous recherchez, puis saisissez le nom ou la catégorie du fichier dans le Text Search Field pour lancer la recherche. Les résultats de votre recherche sont affichés dans la Search Result List située en-dessous.

(5) **Search Result List** : la Search Result List affiche tous les fichiers correspondant à votre requête.

(6) **Tag Editor** : le Tag Editor vous permet de modifier les tags (attributs) attachés aux fichiers et d'attacher des tags aux nouveaux fichiers parmi les trois catégories disponibles.

(7) **Contrôles Audition** : ces contrôles vous permettent d'écouter des Samples ou des Sounds, dans le contexte de votre Projet en cours de lecture.

## 2.2.3 Arranger



L'Arranger

(1) **Contrôles Play Mode** : cette zone contient les contrôles de Synchronisation de Scene, qui vous permettent de quantifier les transitions de Scene et de relancer ces dernières.

(2) **Arranger Timeline** : cette zone affiche la position actuelle dans la piste et vous permet de définir l'intervalle de bouclage.

(3) **Group Slots** : les Group Slots contiennent chacun 16 Sound Slots, chacun de ceux-ci pouvant recevoir un Sound.

(4) **Clip Area** : chaque Clip représente un Pattern d'un Group donné. Une combinaison de plusieurs Clips empilés verticalement est appelée une Scene. Une Scene peut être déplacée librement via glisser-déposer ou via les fonctions classiques copier, coller et supprimer.

## 2.2.4 Control Area



La Control Area

(1) **Onglet Master** : contrôle le son aux sorties principales de MASCHINE (incluant tous les Groups).

(2) **Onglet Group** : utilisez l'onglet Group pour accéder à la page du Group, celle-ci contenant les Modules et les Property Pages du Groupe. Les contrôles de la page du Group affectent le Group A-H actuellement sélectionné (et tous ses Sound Slots).

(3) **Onglet Sound** : utilisez l'onglet Sound pour accéder à la page du Sound, celle-ci contenant les Modules et les Property Pages du Sound. Les contrôles de la page du Sound affectent le Sound actuellement sélectionné (1-16).

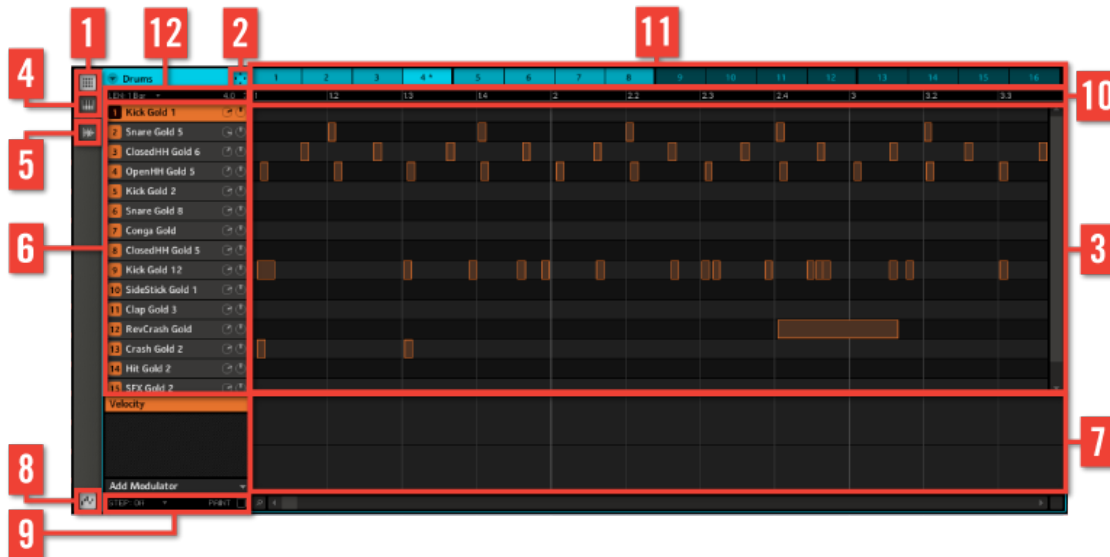
(4) **Onglets Module 1-4** : vous trouvez quatre modules à chaque niveau du Project (Sound, Group et Master). Ils peuvent contenir des instruments et des effets ; ils constituent les briques de votre projet. Utilisez les modules pour modifier les caractéristiques du son, mettre en place des effets Send et router l'audio. Nous expliquerons tout ceci plus en détail dans la section [↑4.5.1, Les Modules Slots](#).

(5) **Quick Browse Area** : la Quick Browse Area permet de rappeler un fichier du Browser ainsi que la requête que vous avez effectuée pour trouver un fichier donné. Lorsque vous survolez la Quick Browse Area avec votre souris lorsque vous utilisez un plug-in VST/AU, l'icône d'édition apparaît. Cliquez sur cette icône pour ouvrir le plug-in dans une fenêtre séparée.

(6) **Boutons Property Pages** : utilisez les Property Pages pour contrôler les propriétés Source, Groove, Macro et Output. Celles-ci sont disponible à chaque niveau du Project.

(7) **Parameter Pages** : affiche des paramètres en fonction de l'onglet et de la Property Page sélectionnés.

## 2.2.5 Pattern Editor



Le Pattern Editor

(1) **Interrupteur Pattern Editor View** : utilisez ce bouton pour sélectionner l'affichage du Pattern Editor.

(2) **Icône du Dragger** : le Dragger vous permet de glisser et déposer des motifs audio ou MIDI vers votre bureau ou votre logiciel hôte.

(3) **Pattern Editor** : vous pouvez voir ici les blocs rectangulaires représentant les événements (Events) du Pattern Slot sélectionné. Dans l'affichage Pattern Editor, ils représentent toutes les parties de votre motif rythmique. Dans l'affichage Piano Roll/Keyboard, ils représentent les notes de musique. Les Events peuvent être modifiés à la souris, ils peuvent être glissés sur de nouvelles positions, rallongés, raccourcis ou supprimés. Utilisez l'Edit Control (9) pour modifier les pas auxquels les Events peuvent être déplacés.

(4) **Interrupteur Piano Roll / Keyboard View** : utilisez ce bouton pour activer l'affichage Piano Roll/Keyboard.

(5) **Interrupteur Sampling View** : utilisez ce bouton pour activer l'affichage Sampling.

(6) **Sound Slots** : liste des Sound Slots 1-16 du Group sélectionné. Cliquez sur un Sound Slot pour le sélectionner.

(7) **Automation Lane** : l'Automation Lane offre une vue d'ensemble de chacun des paramètres automatisés.

(8) **Interrupteur Automation View** : l'interrupteur Automation View vous permet d'afficher/masquer l'Automation Lane.

(9) **Edit Controls** : les Edit Controls vous permettent de changer la Grille de Pas ; pour cela, sélectionnez une nouvelle valeur dans le menu Grid.

(10) **Pattern Timeline** : la ligne temporelle en haut de l'Arranger affiche les unités temporelles (mesures et temps).

(11) **Pattern Slots** : chaque Group dispose de 4 Pattern Banks pouvant contenir jusqu'à 64 Patterns dans leurs Pattern Slots. Chaque emplacement (« slot ») peut contenir un nombre quelconque d'Events constituant ensemble le Pattern en question. Il peut s'agir d'un Pattern de batterie ou d'une phrase mélodique. Lorsqu'un Pattern Slot est sélectionné, il est référencé par la Scene sélectionnée et prend le nom de Clip. Le Clip prend d'abord le numéro du Pattern ; vous pouvez ensuite renommer le Clip comme bon vous semble. Créez des Clips depuis les différents Pattern Slots pour créer un arrangement.

(12) **Contrôles Pattern Length** : les contrôles Pattern Length vous permettent de modifier la longueur du Pattern ; pour cela, sélectionnez une nouvelle valeur dans le menu Pattern Length.



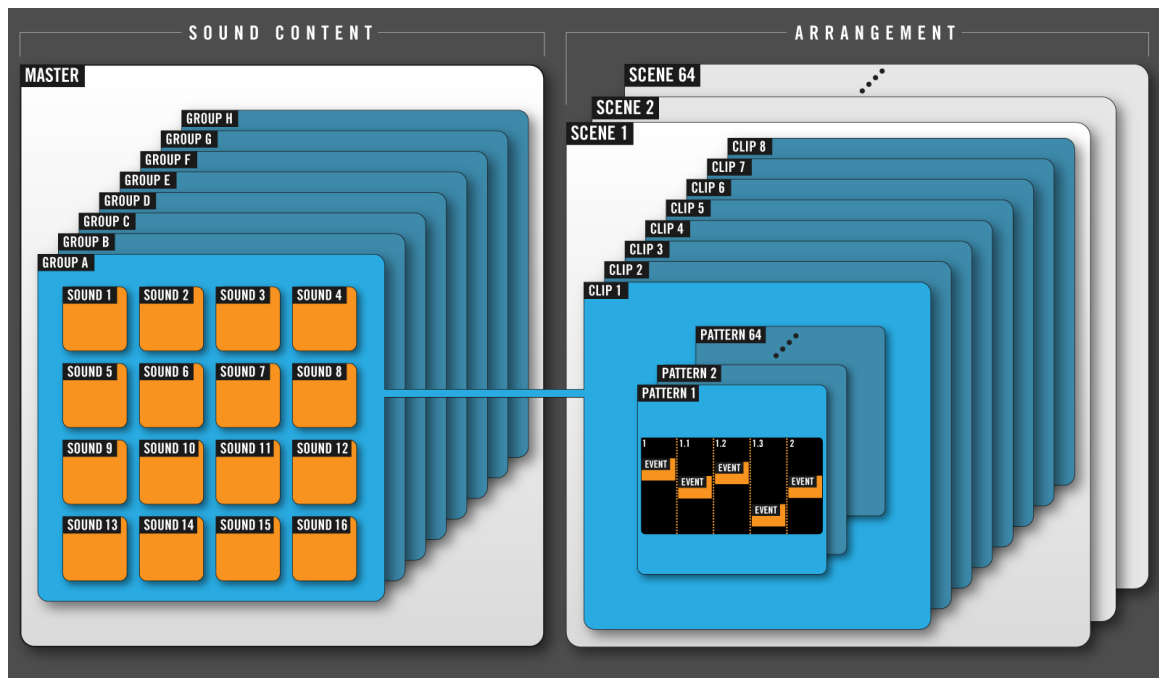
Pour une description détaillée de chaque section, veuillez consulter le Manuel de référence.

## 3 Vue d'ensemble d'un Projet MASCHINE

Ce chapitre vous présente les concepts et éléments clés de MASCHINE et décrit la structure d'un projet MASCHINE.

### 3.1 La structure d'un Projet MASCHINE

Le format de fichier MASCHINE est appelé Projet MASCHINE ; il a l'extension « .mprj ». Un Projet MASCHINE contient toutes les informations stockées avec un morceau de musique produit via MASCHINE. Le diagramme suivant vous montre les différents aspects d'un Projet MASCHINE.



Vue d'ensemble d'un Projet MASCHINE

- Le Projet référence tous les contenus sonores, les instruments, les sons et les samples, ainsi que tous les effets que vous leur avez appliqués.

- Le Projet contient également l'arrangement de votre Morceau (Song), la manière dont les Patterns sont construits à partir des événements qui déclenchent les Sounds, et la manière dont ils sont organisés en structure de morceau via les Scenes et les Clips de Patterns.

En bref, un Projet MASCHINE a deux aspects : le **contenu sonore** et l'**arrangement**. La section suivante détaille chacun de ces aspects.

### 3.1.1 Contenu Sonore



Le contenu sonore d'un Projet MASCHINE

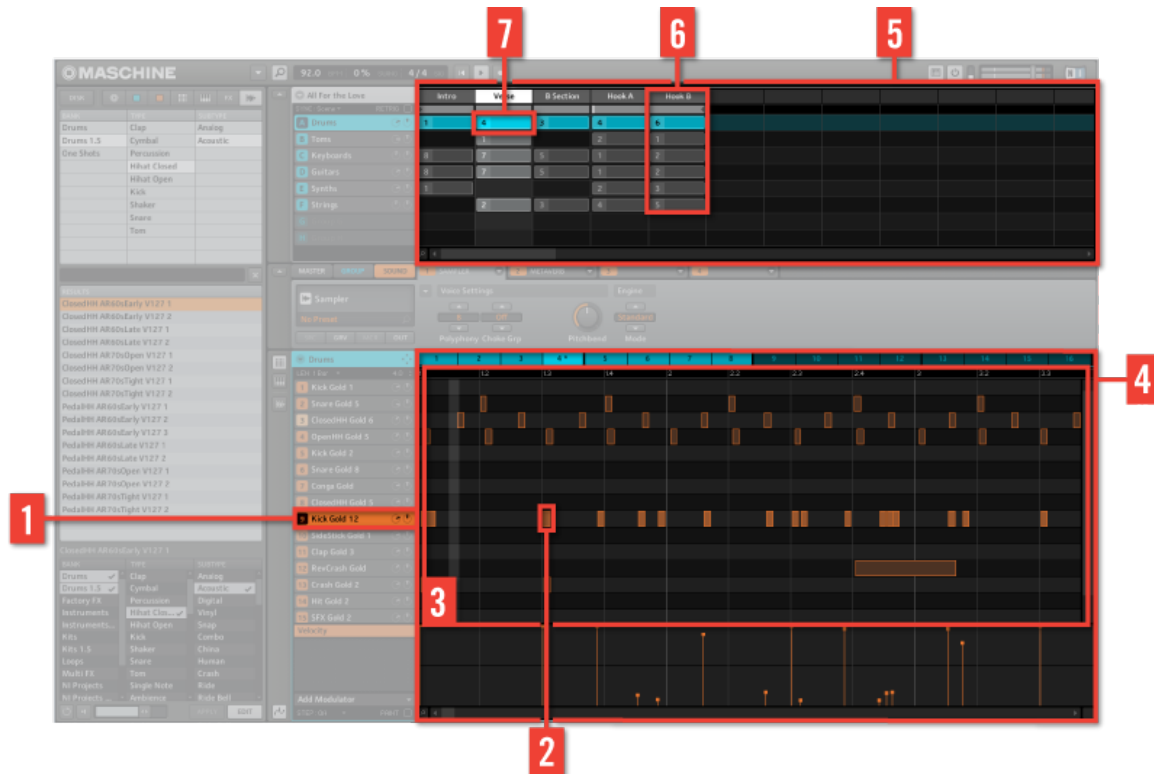
Le contenu sonore d'un Projet MASCHINE comprend tous les matériaux audio – les instruments et effets inclus dans votre fichier Projet ainsi que la manière dont ils sont organisés :



- Un fichier Project MASCHINE **(1)** comprend 8 Groups (A-H) **(2)** contenant 16 Sound Slots (1-16) **(3)** chacun. Chaque Sound Slot peut contenir de l'audio.
- Vous pouvez modifier le son à chacun des trois niveaux : Project (ou Master), Group et Sound. Les contrôles correspondants se trouvent dans la zone Parameter **(4)**, qui constitue votre section « tout-en-un » pour le mixage, le routage, les effets et les plug-ins. La zone Parameter dispose de trois pages accessibles via leurs onglets : **MAS-TER**, **GROUP** et **SOUND**.
  - Les contrôles de la page **MASTER** influent sur le son aux sorties principales de MASCHINE.
  - Les contrôles de la page **GROUP** influent sur le son du Group actuellement sélectionné (A-H).
  - Les contrôles de la page **SOUND** influent sur le son du Sound Slot actuellement sélectionné (1-16).

MASCHINE possède une structure verticale : un effet du niveau SOUND affecte seulement le Sound Slot sélectionné, tandis qu'un effet du niveau MASTER affecte tous les Groups et tous les Sound Slots de votre Projet.

### 3.1.2 Arrangement



L'arrangement d'un Projet MASCHINE

L'arrangement d'un Projet MASCHINE consiste à construire des motifs à partir du matériel audio, puis à placer ces motifs dans des boucles ou à les structurer en morceau. La construction d'un morceau dans MASCHINE suit la démarche de base suivante :

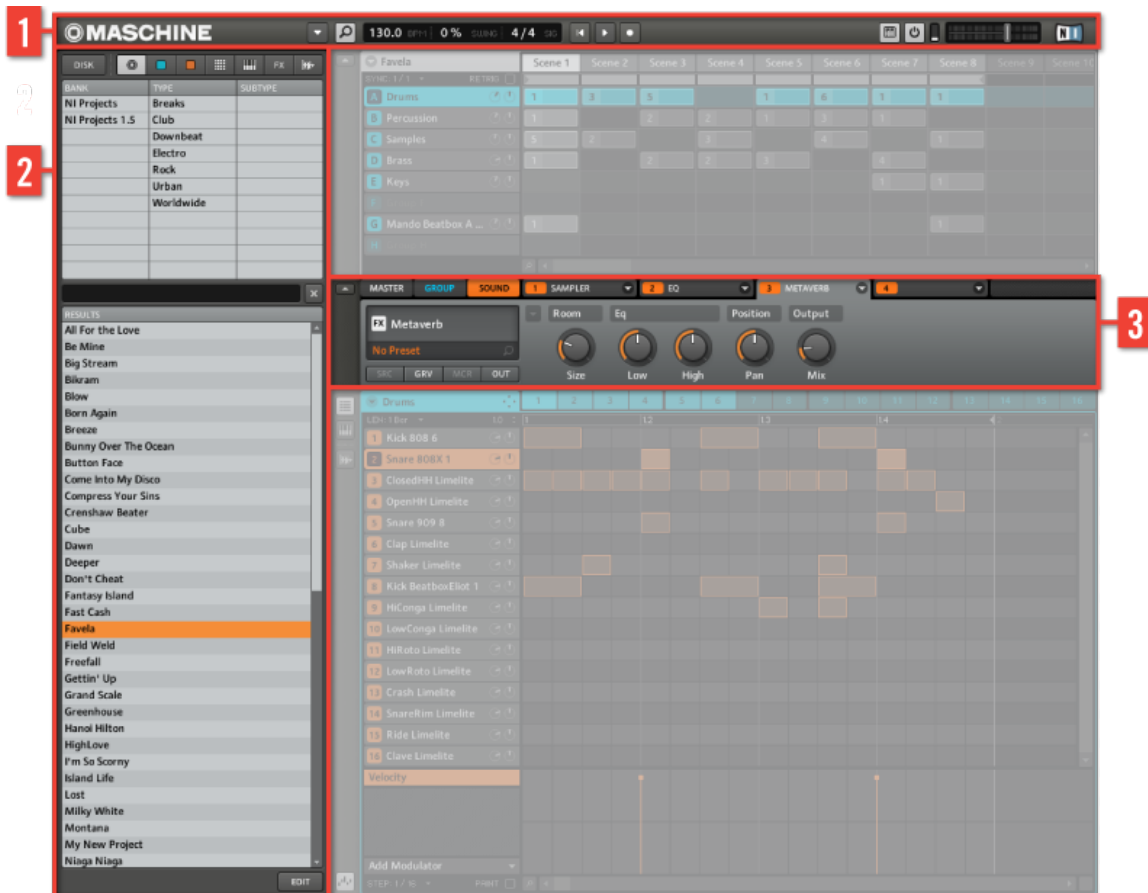
- Vous chargez un sample audio dans un Sound Slot (1).
- Vous enregistrez des instances de vos Sounds en jouant sur les Pads. Une instance enregistrée d'un Sound est appelée un Event (événement) (2).
- La combinaison de plusieurs Events constitue un Pattern (3).
- Tout ceci se passe dans le Pattern Editor (4).
- Dans la moitié supérieure de l'interface du logiciel, vous trouvez l'Arranger (5).

- Vous pouvez y combiner vos Patterns – représentés par des Pattern Clips **(7)** – pour former des Scenes **(6)**.
- Plusieurs Scenes ensemble constituent un morceau (ou un Beat, ou un Arrangement, selon votre dénomination préférée).

Tout ceci fait beaucoup de termes, mais c'est plus simple qu'il n'y paraît, comme vous le verrez bientôt.

### **Pour Finir...**

Maintenant que vous connaissez les principaux concepts, jetons un œil aux trois autres zones importantes de l'interface d'utilisation.



Le Header et le Browser

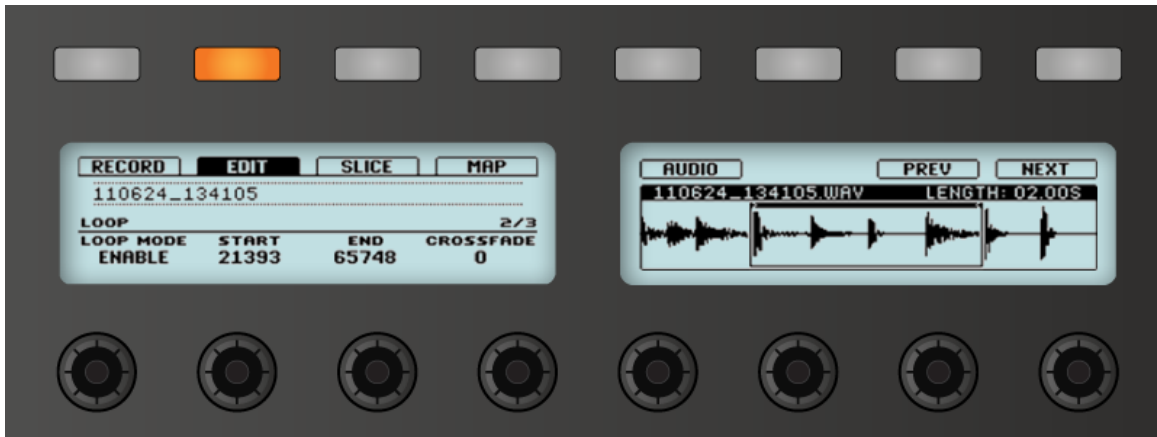
(1) Le **Header** : cette zone contient les réglages généraux tels que le Volume général de sortie, le Tempo, le Swing et les modes d'affichage.

(2) Le **Browser** : cette zone vous permet de gérer vos contenus sonores et presets d'effets. Pour des informations détaillées sur le Browser de MASCHINE, veuillez consulter le Manuel de référence de MASCHINE.

(3) Les **Modules** : MASCHINE propose quatre Module Slots à chacun des trois niveaux du Project : Sound, Group et Master. En plus d'héberger des Samplers et des effets internes de MASCHINE, ils peuvent également accueillir des plug-ins VST ou AU. Nous expliquons tout ceci plus en détail dans la section [↑4.5.1, Les Modules Slots](#).

## 3.2 Boutons et curseurs sans étiquette

Les boutons et curseurs rotatifs situés au-dessus et en-dessous des écrans de votre contrôleur n'ont pas de label (contrairement à tous les autres éléments situés sur le contrôleur).

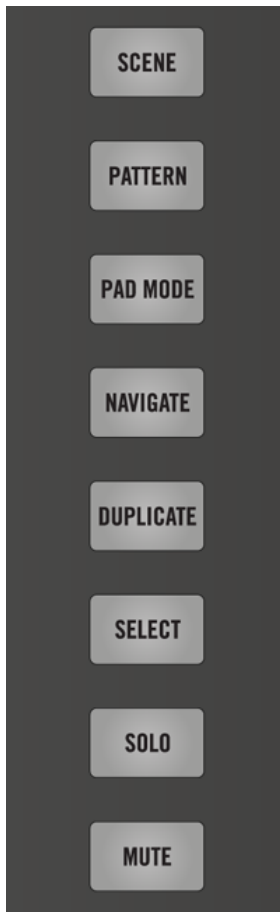


Les boutons et curseurs non étiquetés sur le contrôleur MASCHINE

Pour mieux les reconnaître dans la documentation, nous les écrivons toujours avec une **majuscule** et un **numéro** : nous parlerons des **Boutons 1 à 8** et des **Curseurs 1 à 8**. Par exemple, lorsque vous verrez une instruction telle que : « Appuyez sur le *Bouton 2* pour ouvrir la page EDIT », vous saurez qu'il s'agit du deuxième bouton à partir de la gauche, au-dessus des écrans.

## 3.3 Modes du Contrôleur et Verrouillage du Mode

Au milieu du contrôleur, à gauche des Pads, vous voyez une colonne de boutons.



Les boutons Controller Mode sur le contrôleur MASCHINE

Ces boutons représentent les différents modes du contrôleur ; par exemple, en appuyant sur le bouton **PAD MODE**, les écrans affichent les options de contrôles liées aux Pads. Lorsque vous relâchez le bouton, le contrôleur revient au mode de contrôle standard.

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

1. Maintenez enfoncé un bouton Controller Mode (par exemple **PAD MODE**).
2. Appuyez sur le Bouton 1 au dessus de l'écran gauche.

→ Le contrôleur restera en mode Pad jusqu'à ce que vous appuyiez à nouveau sur le Bouton 1.



Pour des informations détaillées sur les modes du contrôleur, veuillez consulter le Manuel de référence.

## 4 Créer un Pattern

Les tutoriels qui suivent présentent l'aspect opérationnel de l'utilisation de MASCHINE ; ils commencent par les tâches les plus simples pour vous mener progressivement à des opérations plus complexes, afin de vous familiariser au mieux avec MASCHINE.

Pour commencer, mettons en place un Pattern basique (autrement dit, un motif rythmique) avec quelques percussions, une ligne de basse et une mélodie. Après la lecture de cette section, vous devriez posséder les connaissances nécessaires à la création des Sounds et des Groups.

### 4.1 Trouver des Samples dans le Browser

Le Browser est l'outil qui vous permettra de trouver, d'étiqueter et de catégoriser vos Projects, Groups, Patterns, Instruments, FX et Samples.



Pour en savoir plus sur les fonctionnalités du Browser, veuillez consulter la section « Browser » du Manuel de Référence de MASCHINE.

#### Matériel

1. Sur le MASCHINE Controller, appuyez sur le bouton **BROWSE**. L'écran gauche vous propose un certain nombre de choix.
2. Appuyez sur le Bouton 3 au-dessus de l'Écran Gauche afin de sélectionner l'onglet **SOUND**.
3. Tournez le Curseur 1 jusqu'à ce que le champ Filter de l'Écran Gauche affiche « **SAMPLE** ». Ceci indique que seuls les Samples seront affichés sur l'Écran Droit.
4. Nous sommes à la recherche d'une grosse caisse ; commencez par tourner le Curseur 2 jusqu'à ce que le champ **BANK** soit réglé sur « **DRUMS** ». Tournez le Curseur 3 pour sélectionner le **TYPE KICK**, puis le Curseur 4 pour sélectionner le **SUBTYPE** (sous-type) **SUB**. En utilisant l'Écran Droit et le Curseur 5, vous pouvez maintenant



naviguer parmi toutes les grosses caisses. Le Bouton 8 vous permet de charger dans votre Sound Slot la grosse caisse sélectionnée.



## Logiciel

1. Cliquez sur le bouton Browser situé en haut de l'interface, pour afficher le Browser de MASCHINE (le bouton s'allume) :



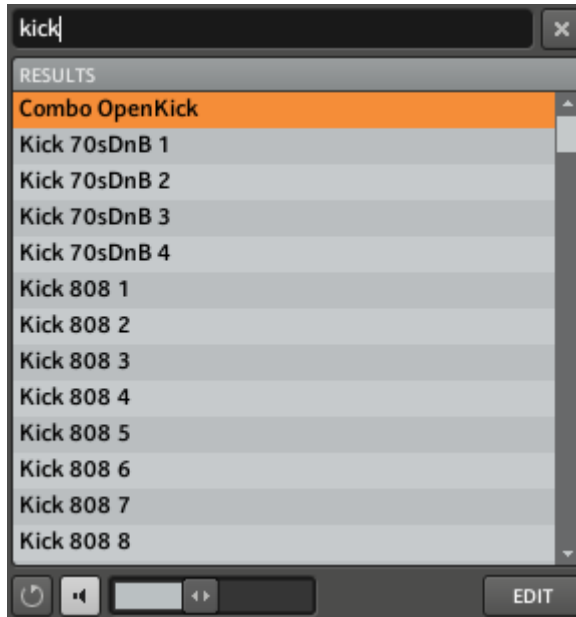
2. Commençons par trouver une grosse caisse pour notre Pattern : dans la ligne supérieure du Browser, cliquez sur l'icône Sample située tout à droite pour afficher la liste de tous les samples disponibles dans la bibliothèque. Maintenant, activez la pré-

écoute en cliquant sur le bouton Audition (le bouton avec le symbole de haut-parleur) situé sous la liste :



3. Vous pouvez pré-écouter les Samples en cliquant sur leur nom.

4. Nous voulons commencer par trouver une grosse caisse, nous allons donc saisir le mot « kick » dans le champ vide situé au-dessus de la liste de Samples. Dès que vous commencez à taper, vous voyez la liste se mettre à jour et n'afficher que les Samples correspondant à votre requête.



5. Maintenant, vous pouvez écouter les grosses caisses disponibles en cliquant sur leur nom dans la liste et choisir celle que vous préférez.

La recherche de Samples par leur nom n'est pas le seul moyen d'accéder à la Library de MASCHINE : vous pouvez également utiliser le Tag Filter du Browser pour affiner votre recherche grâce aux Tags.

## 4.2 Sélectionner les Sounds et créer un Group

Maintenant que vous savez comment trouver un Sample, nous allons créer un Group contenant jusqu'à 16 Sounds et 64 Patterns associés.

## Matériel

Sur le MASCHINE Controller, vous utilisiez à l'instant le Curseur 5 pour naviguer parmi les Samples. Vous avez trouvé une grosse caisse à votre goût ? Alors chargeons-la en appuyant sur le Bouton 8 de votre MASCHINE Controller. Le Sample est chargé dans le Sound Slot sélectionné et il peut être joué en appuyant sur le Pad correspondant.

## Logiciel

1. Dans le Pattern Editor, sélectionnez le **Sound 1** en cliquant dessus :
2. Dans le Browser, double-cliquez sur le Sample que vous souhaitez utiliser, ou effectuez un glisser-déposer du Sample sur le Sound Slot (un son de grosse caisse, dans le cas présent). Après avoir chargé un Sample dans le Sound Slot 1, vous noterez que le Pad 1 de votre contrôleur matériel s'est allumé. Ceci indique qu'un Sample est assigné au Pad 1 : si vous frappez sur le pad, le sample de grosse caisse est déclenché.
3. Comme avec le son de grosse caisse que vous venez de sélectionner, cherchez quelques autres sons de batterie appropriés (par exemple, un clap, une caisse claire, une charley et pourquoi pas une cymbale) et construisez votre set de batterie en assignant chaque sample à un Sound Slot.



Si vous n'aimez pas le nom du Sample affiché sur un Sound Slot, vous pouvez toujours le modifier en double-cliquant sur le Sound Slot (où le nom est affiché) puis en saisissant un nouveau nom.

## 4.3 Créer des Patterns

Maintenant que vous avez assemblé un joli set de batterie, utilisons-le pour enregistrer un Pattern.

### 4.3.1 Ajuster la Quantification en utilisant la Grid

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

## Matériel

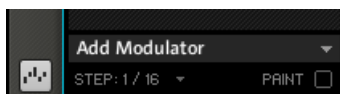
1. Pour changer le réglage de quantification de la Step Grid, appuyez et maintenez enfoncé le bouton **GRID** sur le MASCHINE Controller : l'Écran Droit vous indique alors quel Pad représente quelle Grid.



2. Sélectionnez une résolution de Step Grid en appuyant sur le Pad correspondant.  
► Si vous souhaitez ajuster la Pattern Grid (cf. section [4.3.2, Ajuster la longueur du Pattern](#)), appuyez sur le Bouton 3, puis sélectionnez une résolution de Pattern Grid en appuyant sur le Pad correspondant.

## Logiciel

La zone située à droite des Sound Slots est appelée Pattern Editor. Pour modifier la taille des pas de la Grid, sélectionnez une nouvelle valeur dans le menu déroulant Grid.



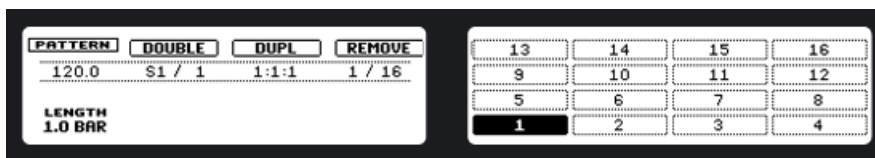
Le menu Grid

### 4.3.2 Ajuster la longueur du Pattern

Maintenant que vous avez ajusté la Pattern Grid, nous pouvons ajuster la Longueur du Pattern (Pattern Length).

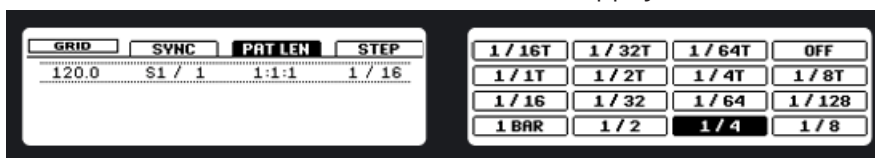
## Matériel

- Pour modifier la longueur du Pattern, appuyez sur le bouton **PATTERN**, puis tournez le Curseur 1. En le tournant vers la droite, vous allongez le Pattern, et en le tournant vers la gauche, vous le raccourcissez.



Ajustement de la longueur du Pattern 1 via le Curseur 1

► Pour ajuster la largeur de pas du paramètre Pattern Length (la « Pattern Grid »), appuyez et maintenez enfoncé le bouton **GRID** puis appuyez sur le Bouton 3 situé au-dessus de l'Écran Gauche ; l'Écran Droit vous indique alors quel Pad représente quelle Grid. Sélectionnez une résolution de Pattern Grid en appuyant sur le Pad correspondant.

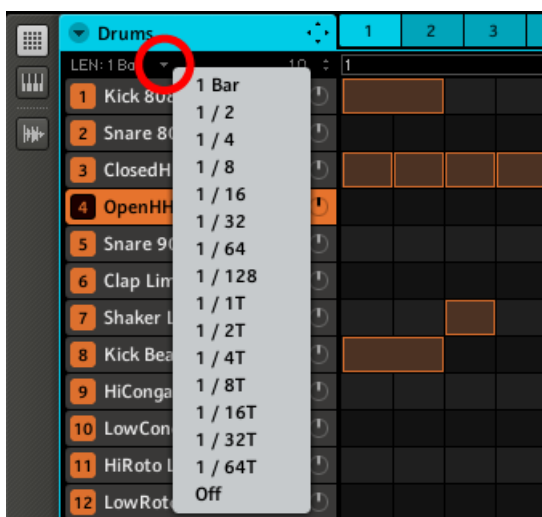


## Logiciel



Régler la Longueur du Pattern

La Pattern Length (longueur du Pattern) est représentée par la zone éclairée du Pattern. Pour modifier la longueur du Pattern, cliquez sur cette Barre Pattern Length à la position à laquelle vous souhaitez que votre Pattern s'achève ; vous pouvez aussi faire glisser l'extrémité finale de la Barre. Le Pattern s'étend (ou rétrécit) jusqu'à la position du curseur, avec la quantification fixée par la valeur de Pattern Grid. Pour modifier la largeur de pas à laquelle la longueur du Pattern peut être redimensionnée, sélectionnez une autre résolution dans le menu déroulant Pattern Grid.



Le menu Pattern Grid

### 4.3.3 Enregistrer un Pattern depuis le MASCHINE Controller

Une fois la Grid définie, continuons avec le Pattern, en commençant par quelques coups de batterie !

#### Enregistrement live

Commençons par enregistrer quelques beats à l'aide des Pads : appuyez sur le bouton **PLAY** puis sur le bouton **RECORD (REC)** pour activer le Mode Record. Tapez ensuite sur les Pads que vous souhaitez enregistrer, puis écoutez le résultat. Le Métronome peut vous aider à garder le rythme lorsque vous enregistrez en temps réel. Pour activer le Métronome, appuyez sur **SHIFT + PLAY**. Pour désactiver le Metronome, appuyez à nouveau sur **SHIFT + PLAY**. Si vous souhaitez quantifier votre enregistrement après coup, maintenez le bouton **SHIFT** enfoncé et appuyez sur le Pad 5 (Quantize). Votre pattern sera quantifié en fonction de la Grid actuellement sélectionnée.



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

### 4.3.4 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 :

1. Appuyez sur le Pad associé au Sound que vous souhaitez enregistrer, pour le sélectionner.
2. Appuyez sur le bouton **STEP**. Chaque Pad représente maintenant un pas dans une séquence de 16 pas : vous pouvez l'activer 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). Il est ainsi facile et rapide de créer vos patterns rythmiques.
3. Appuyez sur **PLAY** pour écouter la séquence. Vous verrez alors une lumière parcourir les Pads, depuis le Pad 1 jusqu'au Pad 16, ligne à ligne et de bas en haut. Durant la lecture, vous pouvez continuer à activer ou désactiver des Pads pour construire votre séquence.
4. Pour éditer le déclenchement d'un autre Sound, utilisez les Boutons 5 et 6 situés au-dessus de l'Écran Droit, ou appuyez sur le bouton **SELECT** afin de faire apparaître une liste des Sounds disponibles via les Pads correspondants.



Une fonction Undo (Annuler) est accessible depuis votre MASCHINE Controller : maintenez le bouton **SHIFT** enfoncé et appuyez sur le Pad 1 pour annuler la dernière modification du Pattern.



Le Step Sequencer ne représente que les 16 premiers pas de la séquence ; si vous souhaitez programmer des Patterns plus longs, il vous faudra passer aux 16 pas suivants en appuyant sur le Bouton Flèche à Droite.

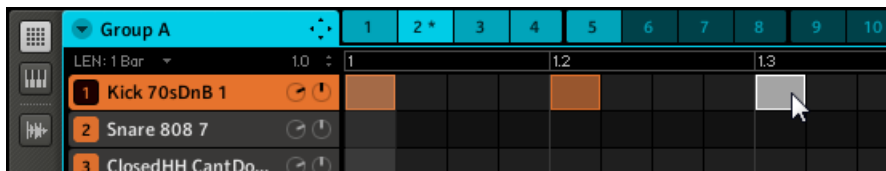




Une ligne de kick typique en 4/4, en mode Step.

### 4.3.5 Enregistrer un Pattern depuis le Logiciel

► Dans le logiciel MASCHINE, créez un pas en double-cliquant dans la Grid à droite du Sound en question.



► Pour effacer le pas, effectuez un clic droit dessus ([Ctrl]+clic sur Mac OS X). Vous pouvez également le faire glisser horizontalement, ou encore modifier sa taille en glissant sa limite droite.



Vous avez accès à une fonction Undo (Annuler) depuis le menu *Edit* du logiciel MASCHINE, ou bien via le raccourci [Ctrl]/[Cmd]+Z sur votre clavier d'ordinateur.

## 4.4 Créer des Patterns en Mode Keyboard

Ajoutons maintenant une mélodie et une ligne de basse à notre rythmique de batterie. Avec MASCHINE, vous pouvez choisir un Sample tonal interne, de la même façon que vous avez choisi un Sample de batterie (voir section [↑4.2, Sélectionner les Sounds et créer un Group](#)), ou bien vous pouvez utiliser un plug-in instrument VST/AU comme source sonore, comme décrit à la section [↑4.5, Créer des Patterns avec des Plug-ins d'Instruments](#). Si vous préférez jouer vos mélodies depuis un clavier MIDI, connectez celui-ci au port MIDI In 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** ». Le périphérique d'entrée MIDI connecté jouera systématiquement le Sound sélectionné.



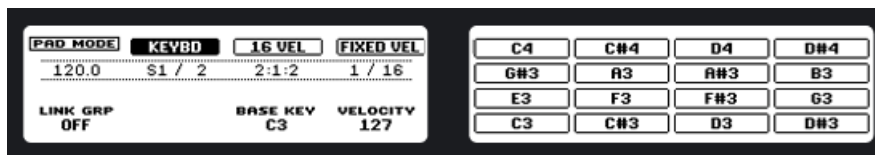
Le panneau arrière du MASCHINE Controller, avec son port MIDI In



Pour plus de détails concernant la configuration audio et MIDI, veuillez consulter le Setup Guide (Guide d'Installation) fourni dans la boîte de votre produit.

## Matériel

1. Sélectionnez votre Sound en appuyant sur le Pad auquel il est assigné.
2. Appuyez sur le bouton **PAD MODE** (Keyboard) et maintenez-le enfoncé. Sur l'Écran Gauche, vous pouvez choisir le mode Pad souhaité. Appuyez sur le Bouton 2 situé au-dessus de l'Écran Gauche pour sélectionner le mode Piano Roll/Keyboard ; relâchez ensuite le bouton **PAD MODE** (Keyboard) – vous remarquerez que le bouton reste légèrement allumé.



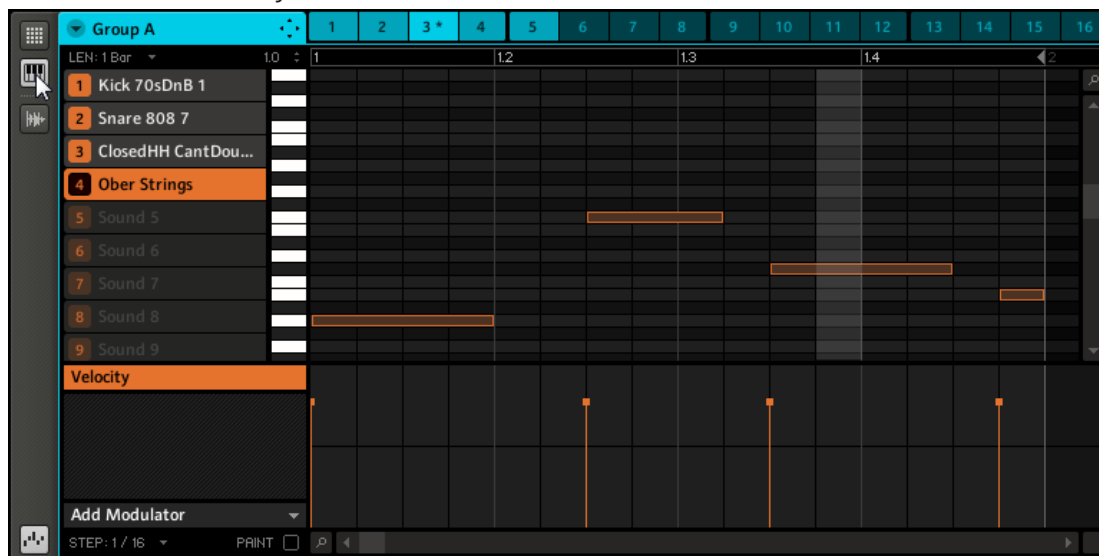
3. Si vous appuyez maintenant sur les Pads, vous entendrez qu'ils jouent tous le même Sound, mais à des pitches différents (hauteurs tonales). L'échelle de pitch est divisée en demi-tons, le Pad 1 jouant la note la plus basse et le Pad 16 la note la plus haute.
4. Appuyez sur le bouton **PLAY** puis sur **RECORD**, et commencez à enregistrer votre mélodie !



En Mode Keyboard, utilisez le Bouton 7 pour transposer les sons des Pads d'une octave vers le bas, et le Bouton 8 pour les transposer d'une octave vers le haut.

## Logiciel

1. Pour sélectionner le Sound avec lequel vous souhaitez enregistrer une mélodie, cliquez sur son nom.
2. Cliquez maintenant sur l'icône Piano Roll/Keyboard : la Grid, qui affichait auparavant tous les Sounds du Group, n'affiche plus que le Sound que vous avez sélectionné ; lorsque vous ajoutez des pas, vous pouvez choisir leur pitch (en demi-tons) selon la ligne sur laquelle vous les placez, la note la plus basse étant représentée par la ligne inférieure dans le Keyboard/Piano Roll Editor.



## 4.5 Créer des Patterns avec des Plug-ins d'Instruments

Non content d'utiliser les sons internes de MASCHINE, vous pouvez aussi utiliser des plug-ins VST/AU 32-bit et 64-bit commercialisés par Native Instruments ou par d'autres fabricants.

### 4.5.1 Les Modules Slots



Le Module Slot 1 contenant le plug-in Native Instruments KONTAKT

MASCHINE possède quatre Module Slots à chacun des trois niveaux du Project : Sound, Group et Master. En plus de pouvoir héberger des Samplers et des FX de MASCHINE, ces Modules Slots peuvent accueillir des plug-ins d'instruments ou d'effets dans la configuration suivante :

- le Module Slot 1 peut héberger indifféremment un plug-in d'effet ou d'instrument ;
- les Module Slots 2, 3 et 4 ne peuvent héberger que des plug-ins d'effets.

La section suivante vous fournira des explications plus détaillées à ce sujet.

### 4.5.2 Définir les Sources pour les Module Slots

Quatre options de Source sont disponibles dans le menu déroulant du Module Slot 1 : [Sampler](#), [Input](#), [MIDI Out](#) et [Plug-ins](#) :

- **Sampler** : permet au Slot en question de lire des Samples. C'est le type de Source le plus courant, l'ajout d'un Sample dans un Sound Slot réglant automatiquement la Source du Module sur [Sampler](#).
- **Input** : permet au Sound Slot d'être disponible comme point de routage pour les entrées externes.
- **MIDI Out** : permet d'utiliser un Sound pour envoyer des notes MIDI à votre application hôte ou à votre appareil MIDI externe.
- **Plug-ins** : permet d'utiliser des plug-ins VST/AU de Native Instruments et d'autres fabricants.



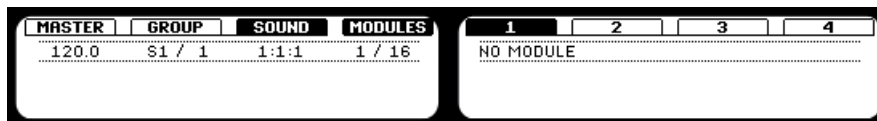
Si vous utilisez le Mode MIDI Out dans le Slot 1, les Slots 2 à 4 seront désactivés.

### 4.5.3 Charger un Plug-in d'Instrument

Pour charger un plug-in d'instrument, il vous faut être au niveau Sound, où quatre Module Slots sont disponibles. Le Module Slot 1 peut héberger soit un Module de source, soit un Module d'effet. Les Modules Slots 2, 3 et 4 ne peuvent héberger que des Modules d'effets (vous pouvez par exemple placer un ou plusieurs Modules d'effet en série après un Module de source) ; le chapitre suivant détaille l'utilisation des effets. Pour l'instant, chargeons un plug-in d'instrument dans un Sound Slot :

#### Matériel

1. Appuyez sur le bouton **CONTROL** pour entrer en mode Control.
2. Appuyez sur le Pad dans lequel vous souhaitez charger l'instrument.
3. Appuyez sur le Bouton 3 pour placer le focus sur l'onglet Sound.
4. Vérifiez que **MODULES** est bien activé afin d'afficher les Modules Slots 1 à 4 (Bouton 4).

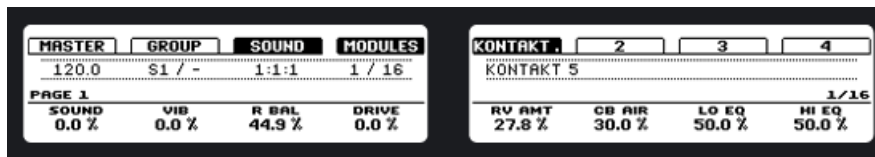


5. Appuyez sur le Bouton 5 pour sélectionner le Slot 1.
6. Appuyez sur **SHIFT** + **BROWSE** pour choisir la source du Sound. Sur l'écran gauche, utilisez le Curseur 1 pour régler le TYPE sur **PLUG-IN**.
7. Avec le Curseur 2, réglez le **SUBTYPE** sur **INSTRUMENT**. L'écran droit affiche maintenant la liste des plug-ins d'instruments disponibles.



8. Tournez le Curseur 5 pour naviguer parmi les instruments disponibles.
9. Lorsque vous avez trouvé le plug-in d'instrument que vous souhaitez utiliser, appuyez sur le Bouton 8 pour le charger.
10. Appuyez sur le bouton **CONTROL** pour revenir au mode Control.
11. Vous pouvez maintenant essayer le plug-in d'instrument en jouant sur les Pads.

12. Modifiez les paramètres du plug-in avec les Curseurs 1 à 8.



13. Appuyez sur les Boutons > et < pour parcourir les pages de paramètres du plug-in.



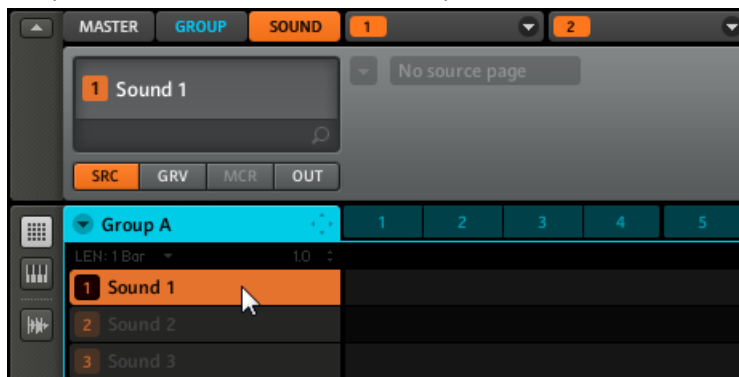
Pour jouer sur le plug-in d'instrument de manière chromatique avec les Pads du MASCHINE Controller, maintenez le bouton *SHIFT* enfoncé et appuyez sur le bouton *PAD MODE* (KEYBOARD) pour activer le mode Keyboard.



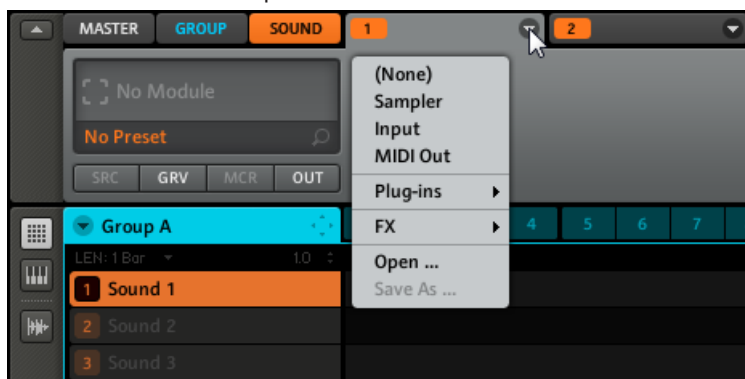
Pour plus d'informations sur le changement et l'assignation des paramètres du plug-in, veuillez consulter le manuel MASCHINE Reference Manual.

## Logiciel

1. Cliquez sur l'onglet **SOUND** pour passer au niveau Sound.
2. Cliquez sur le Sound Slot dans lequel vous souhaitez charger un instrument.



3. Cliquez sur le premier Module Slot (seul le Module Slot 1 peut accueillir un plug-in d'instrument) et cliquez sur le menu déroulant situé à droite de l'onglet.

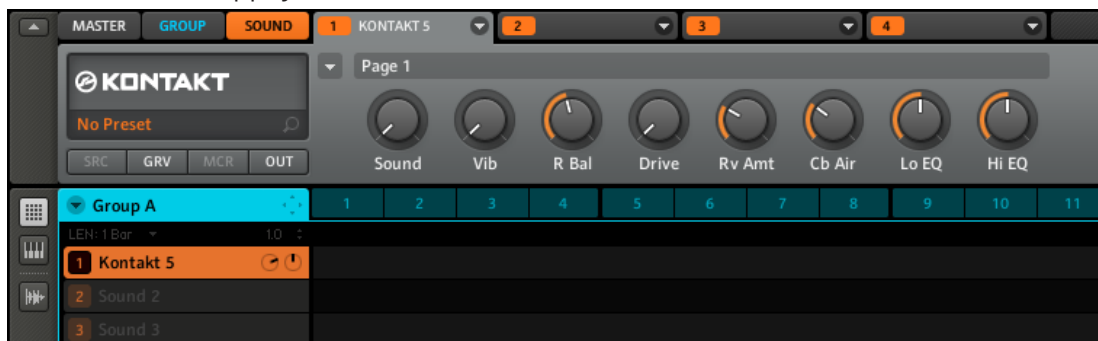


4. Dans le menu, sélectionnez *Plug-ins* pour afficher la liste de tous les plug-ins d'instruments disponibles.





- Par exemple, choisissons le plug-in KONTAKT de Native Instruments. Après l'avoir sélectionné avec la souris, KONTAKT est chargé et ses paramètres s'affichent dans la zone de paramètres de l'onglet Module ; vous pouvez maintenant tester le plug-in d'instrument en appuyant sur les Pads.



- Affichez différentes Pages de Paramètres en cliquant sur le menu Page (le petit triangle en haut à gauche de la zone des paramètres).
- Lorsque vous avez trouvé un réglage de son qui vous plaît, sauvegardez-le comme preset tel que décrit à la section [9.2, Sauvegarder et Rappeler les Presets d'un Module](#).



Pour jouer sur le plug-in d'instrument de manière chromatique avec les Pads du MASCHINE Controller, maintenez le bouton *SHIFT* enfoncé et appuyez sur le bouton PAD MODE (KEYBOARD) pour activer le mode Keyboard.



Pour plus d'informations sur le changement et l'assignation des paramètres du plug-in, veuillez consulter le manuel MASCHINE Reference Manual.

#### 4.5.4 Ouvrir et Fermer les Fenêtres des Plug-ins

Vous pouvez ouvrir les fenêtres flottantes de tous les plug-ins d'un projet de MASCHINE. MASCHINE affiche toujours séparément les fenêtre flottantes du Sound sélectionné, du Group sélectionné ou du Master.



4.1 MASCHINE avec les interfaces graphiques des plug-ins GUITAR RIG et MASSIVE ouvertes.

Vous pouvez ouvrir ou fermer les fenêtres flottantes des plug-ins comme décrit ci-après.

## Matériel

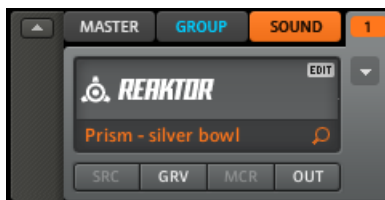
1. Sélectionnez un Module Slot avec un plug-in chargé en appuyant sur les Boutons 5-8.
2. Appuyez sur le Bouton du Module Slot choisi pour faire apparaître la fenêtre du plug-in sur votre écran d'ordinateur. Appuyez à nouveau sur ce Bouton pour fermer la fenêtre du plug-in.

MASTER	GROUP	SOUND	MODULES	REAKTORS	2	3	4
103.9	S1 / 3	1-1-1	1 / 32	PRISM - SILVER BOWL			
PAGE 1							1/16
P0001	P0002	P0003	P0004	P0005	P0006	P0007	P0008
0.0 %	100.0 %	50.0 %	52.6 %	29.5 %	73.7 %	0.0 %	50.0 %

Appuyez sur le Bouton 5 du MASCHINE Controller pour ouvrir ou fermer la fenêtre flottante de REAKTOR 5.

## Logiciel

Lorsqu'un plug-in a été assigné à un Module Slot, l'icône du plug-in apparaît dans la zone Quick Browse.



Une icône d'édition apparaît lorsque le curseur de la souris est placé sur le logo REAKTOR.

Pour ouvrir le fenêtre flottante d'un plug-in :

1. Placez le curseur de la souris sur l'icône du plug-in ; un bouton **EDIT** apparaît.
2. Cliquez sur le bouton **EDIT** pour ouvrir le plug-in dans une fenêtre flottante distincte. Un deuxième clic sur le bouton **EDIT** ferme cette même fenêtre du plug-in.

## 4.6 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.

### 4.6.1 Matériel

#### Solo

Appuyez sur le bouton **SOLO** et maintenez-le enfoncé : vous pouvez maintenant activer le Solo sur les Sounds en appuyant sur leurs Pads, et sur les Groups en appuyant sur les Boutons de Group. Le Solo est un mode temporaire, il faut maintenir le bouton **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**.

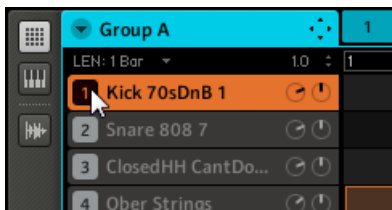
## Mute

Le mode Mute fonctionne de la même manière que le mode Solo : maintenez le bouton **MUTE** enfoncé et coupez les Sounds en appuyant sur leurs Pads respectifs, et les Groups en appuyant sur les Boutons de Group. 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**.

### 4.6.2 Logiciel

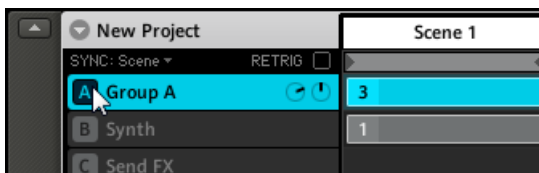
## Solo

► 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 :



► Pour désactiver le mode Solo sur le Sound, effectuez à nouveau un clic droit (Mac OS X : [Ctrl]+clic) sur l'icône du Pad.

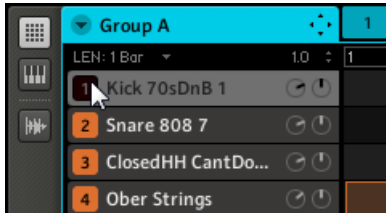
► Pour passer un Group en mode Solo, effectuez un clic droit (Mac OS X : [Ctrl]+clic) sur l'icône du Group dans l'Arranger :



► Pour désactiver le mode Solo sur le Sound, effectuez à nouveau un clic droit (Mac OS X : [Ctrl]+clic) sur l'icône du Group

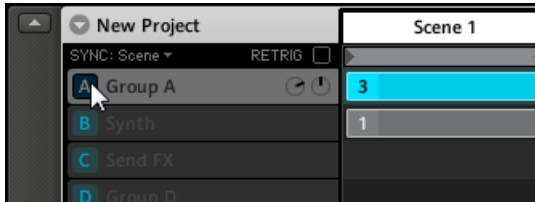
## Mute

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



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

► Pour passer un Group en mode Mute, cliquez sur l'icône du Group dans l'Arranger :



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

Dans le chapitre suivant, vous apprendrez à ajouter des effets et à manipuler le puissant système de routage de MASCHINE.

## 5 Utilisation des Effets et du Routage

Maintenant que nous avons créé un Pattern, donnons-lui un peu de piment avec quelques effets. MASCHINE propose une riche sélection d'Effets (FX) qui peuvent être appliqués aux Sounds, aux Groups et au Master, sous la forme d'Inserts. De plus, vous pouvez aussi utiliser les effets plug-ins VST/AU 32-bit et 64-bit commercialisés par Native Instruments ou par d'autres fabricants. En utilisant le système de Routage (section Routing dans la fenêtre Audio and MIDI Settings), les effets peuvent également être appliqués à des sources externes, ou encore configurés en effets Send.



Pour plus de détails concernant la section Routing de la page Audio and MIDI Settings, veuillez consulter le Setup Guide (Guide d'Installation) fourni dans la boîte de votre produit.

### 5.1 Effets Internes Disponibles

Les effets internes de MASCHINE ouvrent un large éventail de possibilités sonores ; pour une description détaillée de chaque effet et de ses paramètres, veuillez consulter le chapitre « **Les Effets** » du Manuel de Référence de MASCHINE.

Les effets de MASCHINE sont à vrai dire conçus pour être modulés ! Les sons ne prennent véritablement vie que lorsque vous commencez à enregistrer les mouvements de leurs paramètres. Ce type d'opération est décrit à la section [↑5.6, Automatiser les Paramètres d'Effets et de Sampler](#).

#### 5.1.1 Dynamics (Dynamiques)

- **Compressor** : Effet de compression classique permettant de contrôler la dynamique d'un signal audio.
- **Gate** : Le Gate coupe les parties du signal d'entrée qui sont sous un certain seuil (Threshold). Ceci peut servir à hacher le signal de manière rythmique, pour lui donner plus de « punch ».
- **Limiter** : Le Limiter vous garantit que le signal reste sous la barre du 0 dB, évitant ainsi la saturation du signal. Il est donc tout à fait bienvenu dans un FX Slot du Master. Le Limiter peut également augmenter le volume global perçu en diminuant son seuil (Threshold). Notez que le Limiter induit une légère latence.
- **Maximizer** : Le Maximizer réduit la dynamique du son, ce qui augmente son volume global.

### 5.1.2 Filtrage

- **EQ** : Utilisez l'EQ pour accentuer ou atténuer des fréquences particulières dans le signal audio.
- **Filter** : Ce Filtre possède différentes caractéristiques qui peuvent être modulées par un LFO (Oscillateur Basse Fréquence) ou un suiveur d'enveloppe.

### 5.1.3 Modulation

- **Chorus** : Le Chorus permet d'« épaissir » le signal et d'enrichir son contenu stéréo. Il est plus efficace sur les sons mélodiques.
- **Flanger** : Ceci est un Flanger standard avec modulateurs de type LFO (Oscillateur Basse Fréquence) et suiveur d'enveloppe.
- **FM** : L'effet FM module la fréquence du signal audio à partir d'une synthèse FM (Modulation de Fréquence). Les réglages élevés de fréquence permettent d'apporter une subtile texture « sableuse » au signal d'entrée.
- **Freq Shifter** : Le Frequency Shifter permet de décaler certaines fréquences choisies du signal audio.
- **Phaser** : C'est un Phaser standard avec modulateurs de type LFO (Oscillateur Basse Fréquence) et suiveur d'enveloppe.

### 5.1.4 Espace et réverbération

- **Ice** : Ice inclut une banque de filtres auto-oscillants produisant des effets intéressants et colorés.
- **Metaverb** : Comme la Reverb, la Metaverb ajoute une information spatiale. Cependant, contrairement à la Reverb, elle propose un son beaucoup plus « synthétique », particulièrement adapté aux sons mélodiques.
- **Reflex** : Avec des réglages modérés, le Reflex permet de simuler la réverb de pièces petites, « étroites ». Pour les réglages les plus francs, cet effet peut produire d'intéressantes textures artificielles et métalliques.
- **Reverb** : 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 percussions et de batterie.

### 5.1.5 Delay

- **Beat Delay** : Ce delay est spécifiquement conçu pour la création de retards synchronisés au tempo.
- **Grain Delay** : Le Grain Delay découpe le signal d'entrée en petits « grains », ce qui 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.
- **Grain Stretch** : L'effet Grain Stretch utilise la synthèse granulaire pour manipuler la vitesse et la hauteur tonale du signal entrant. Augmentez les paramètres Time, Loop et Pitch pour rapidement étirer et déformer n'importe quel son.
- **Resochord** : Le Resochord est une banque de 6 filtres à peignes accordés entre eux selon un accord prédéfini. Le Resochord imprime son propre contenu harmonique à n'importe quel signal d'entrée.

### 5.1.6 Distortion

- **Distortion** : Combinant overdrive, réinjection et modulation, l'effet Distortion produit un puissant effet de distorsion/fuzz.
- **Lofi** : 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.
- **Saturator** : Le Saturator combine une compression et une saturation, afin d'augmenter le volume global et d'ajouter des harmoniques au signal. Le contrôle Contour détermine la sensibilité au volume d'entrée.

## 5.2 Appliquer des Effets à un Sound

Au niveau Sound, quatre Module Slots sont disponibles. Avec ces Module Slots, vous pouvez appliquer jusqu'à quatre FX de MASCHINE ou plug-ins d'effets VST/AU à chacun de vos Sound Slots.



Le Module 1 est souvent utilisé pour héberger un Sampler ou une Entrée Live ; choisissez donc un des Modules (2-4) libre pour insérer un effet.





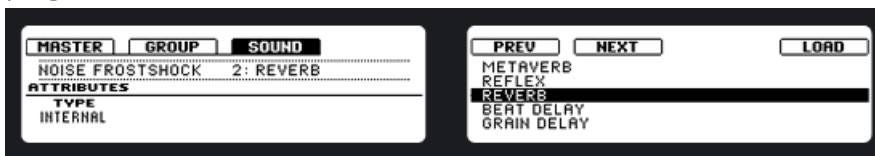
Si vous chargez l'un des FX internes de MASCHINE ou un plug-in d'effet dans le Module Slot 1 d'un Sound, cet effet apparaîtra comme point routage dans le menu **Output** de la section de contrôle **Main** des autres Sound Slots (dans la Control Area). Vous pouvez également router des événements MIDI vers l'effet du Module Slot 1.

## Matériel

1. Appuyez sur le bouton **CONTROL** pour sélectionner le mode Control.
2. Appuyez sur le Bouton 3 pour placer le focus sur l'onglet **SOUND**, qui est alors sélectionné sur l'Écran Gauche, puis appuyez sur le Pad du Sound auquel vous souhaitez appliquer l'effet.
3. Appuyez sur le Bouton 4 pour placer le focus sur l'onglet **MODULES**.
4. Sur l'Écran Droit, vous pouvez maintenant voir les Modules 1-4. Sélectionnez le Module 2 en appuyant sur le Bouton 6.



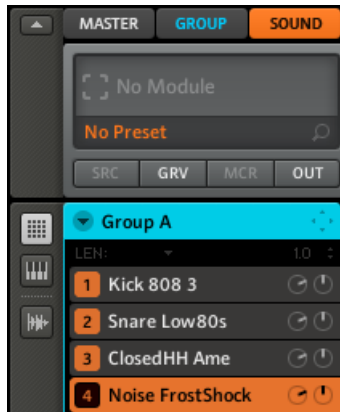
5. Pour choisir un Effet pour le Module 2, appuyez sur les boutons **SHIFT + BROWSE**.
6. Sur l'Écran Gauche, utilisez le Curseur 1 pour sélectionner le **TYPE INTERNAL** (pour les effets internes à MASCHINE) ou **PLUG-IN** (pour les plug-ins d'effet VST/AU). L'Écran Droit affiche alors la liste des effets disponibles. Si vous désirez charger un plug-in d'effet VST/AU, sélectionnez **PLUG-IN**.



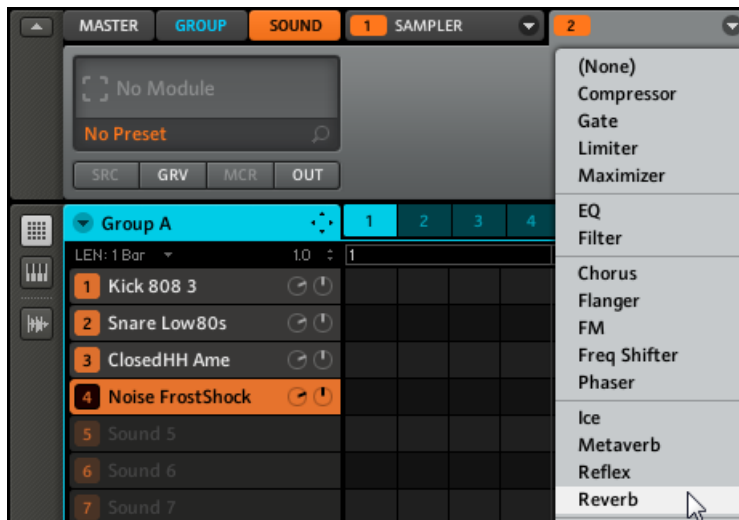
7. Vous pouvez naviguer parmi les effets disponibles en utilisant le Curseur 5. Lorsque vous avez trouvé l'effet que vous souhaitez appliquer, appuyez sur le Bouton 8 pour le charger dans le Module 2. Vous pouvez également utiliser les Boutons 5 et 6 pour parcourir la liste et charger directement les effets.
8. Revenez au mode Control en appuyant à nouveau sur le Bouton **CONTROL**.
9. Vous pouvez maintenant éditer les paramètres de l'effet en utilisant les curseurs rotatifs !

## 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 Sound **Noise FrostShock**.



2. Choisissez l'un des deux Modules (dans notre cas, nous sélectionnons le Module 2) et cliquez sur la flèche située à droite pour afficher la liste des effets disponibles :



- Prenons par exemple l'effet **Reverb**. Après l'avoir sélectionné à la souris, ses paramètres s'affichent dans la zone de contrôle du Module 2 :



- Vous pouvez maintenant faire quelques essais avec ces paramètres : tournez le curseur **Size** pour agrandir la Réverbération, ou bien ajustez la Largeur Stéréo à l'aide du curseur **Stereo**.



Si vous avez installé des plug-ins d'effet VST/AU, il est aussi possible de les charger depuis le menu effects, en sélectionnant *Plug-ins* dans la liste.

## 5.3 Appliquer des Effets à un Group

Vous pouvez appliquer quatre Effets directement à chacun des Groups. Les effets seront appliqués à tous les Sounds du Group.

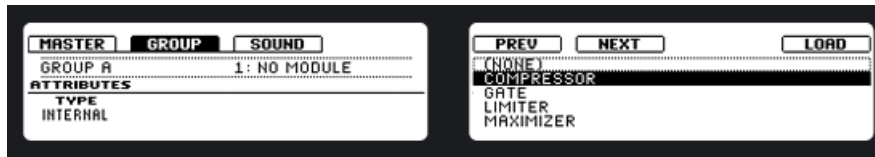
### Matériel

- En Mode Control, appuyez sur le Bouton 2 pour placer le focus sur l'onglet **GROUP**, qui est alors sélectionné dans l'Écran Gauche, puis appuyez sur le Bouton **GROUP** correspondant au Group auquel vous souhaitez appliquer l'effet.
- Appuyez sur le Bouton 4 pour placer le focus sur l'onglet **MODULES**.
- Sur l'Écran Droit, vous pouvez maintenant voir les Modules 1-4. Sélectionnez le Module 1 en appuyant sur le Bouton 5.



- Pour choisir un Effet pour le Module 1, appuyez sur les boutons **SHIFT** + **BROWSE**. L'Écran Droit affiche alors la liste des effets disponibles.

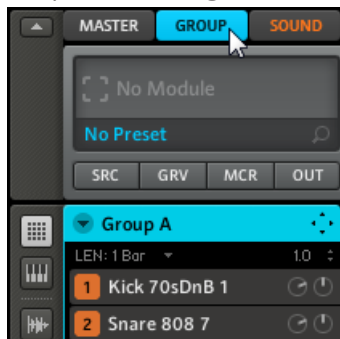
5. Sur l'Écran Gauche, utilisez le Curseur 1 pour sélectionner le **TYPE INTERNAL** (pour les effets internes à MASCHINE) ou **PLUG-IN** (pour les plug-ins d'effet VST/AU). L'Écran Droit affiche alors la liste des effets disponibles. Si vous désirez charger un plug-in d'effet VST/AU, sélectionnez **PLUG-IN**.
6. Vous pouvez naviguer parmi les effets en tournant le Curseur 5.
7. Lorsque vous avez trouvé l'effet que vous souhaitez appliquer, appuyez sur le Bouton 8 pour le charger.



8. Revenez au mode Control en appuyant à nouveau sur le Bouton **CONTROL**.
9. Vous pouvez maintenant éditer les paramètres de l'effet en utilisant les curseurs rotatifs !

## Logiciel

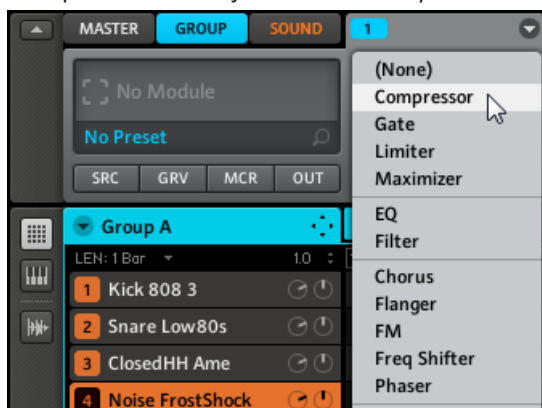
1. Cliquez sur l'onglet **GROUP** pour passer au niveau du Group :



- De la même manière que pour les Sounds, l'effet est appliqué au Group actuellement sous le focus ; vérifiez donc que le Group souhaité est bien sélectionné dans l'Arranger :



- Puisque notre Group est principalement constitué de percussions, appliquons-lui une compression en ajoutant le *Compressor* au Module 1 :



- Jouez un peu avec les paramètres du Compressor pour vous habituer à son fonctionnement !



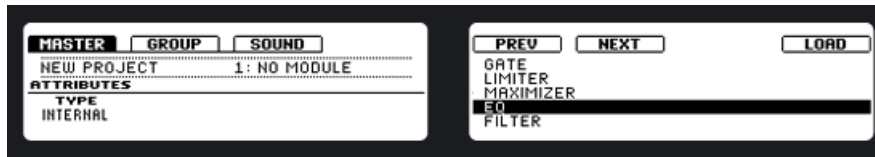
Si vous avez installé des plug-ins d'effet VST/AU, il est aussi possible de les charger depuis le menu effects, en sélectionnant *Plug-ins* dans la liste.

## 5.4 Appliquer des Effets au Master

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

## Matériel

1. Appuyez sur le Bouton 1 pour placer le focus sur l'onglet **MASTER**, qui est alors sélectionné sur l'Écran Gauche.
2. Sur l'Écran Droit, vous pouvez maintenant voir les Modules 1-4. Sélectionnez le Module 1 en appuyant sur le Bouton 5.
3. Pour choisir un Effet pour le Module 1, appuyez sur les boutons **SHIFT + BROWSE**. L'Écran Droit affiche alors la liste des effets disponibles.
4. Sur l'Écran Gauche, utilisez le Curseur 1 pour sélectionner le **TYPE INTERNAL** (pour les effets internes à MASCHINE) ou **PLUG-IN** (pour les plug-ins d'effet VST/AU). L'Écran Droit affiche alors la liste des effets disponibles. Si vous désirez charger un plug-in d'effet VST/AU, sélectionnez **PLUG-IN**.
5. Vous pouvez naviguer parmi les effets en tournant le Curseur 5, ou en utilisant les Boutons 5 et 6.

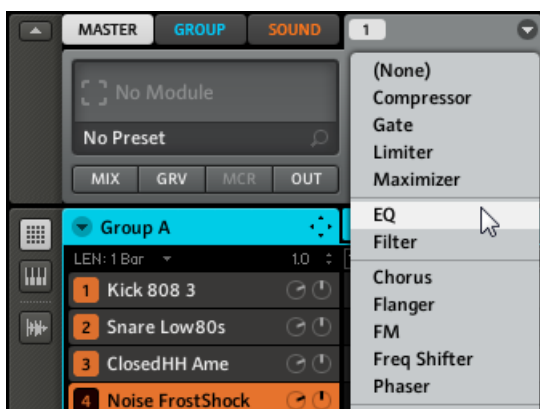


6. Lorsque vous avez trouvé l'effet que vous souhaitez appliquer, appuyez sur le Bouton 8 pour le charger dans le Module 1.
7. Revenez au mode Control en appuyant à nouveau sur le Bouton **CONTROL**.
8. Vous pouvez maintenant éditer les paramètres de l'effet en utilisant les curseurs rotatifs !

## Logiciel

Sélectionnez d'abord l'onglet **MASTER**, puis cliquez sur la Flèche située à droite du Module pour sélectionner l'effet à appliquer au Master.

Puisque nous voulons ajuster finement les fréquences du morceau, choisissons l'*EQ*.



La liste des effets disponibles pour le Master

► Utilisez la souris pour faire tourner les curseurs rotatifs du Module EQ. En utilisant le Page Selector, vous pouvez accéder aux autres pages de paramètres, s'il y en a.



Le Page Selector dans le Logiciel

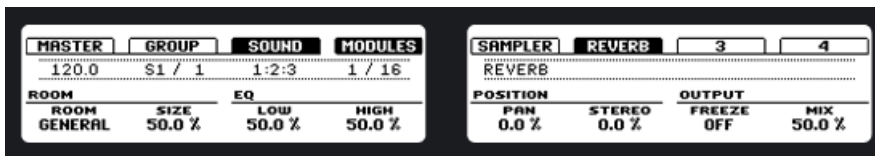
## 5.5 Bypass des Effets

Le Bypass des 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'Effet est appliqué, appuyez sur le Bouton 1 (pour le Master), le Bouton 2 (pour un Group + le Bouton du Group en question) ou le Bouton 3 (pour un Sound + le Pad contenant le Sound en question).

2. L'Écran Droit affiche alors les Modules contenant les effets. Pour mettre en Bypass un des effets, appuyez sur **SHIFT** suivi du Bouton 5 (pour le Module 1), du Bouton 6 (pour le Module 2), du Bouton 7 (pour le Module 3) ou du Bouton 8 (pour le Module 4).



3. Pour réactiver l'effet, appuyez à nouveau sur **SHIFT** suivi du Bouton correspondant (5-8).

## Logiciel

1. Sélectionnez l'Onglet sur lequel vous souhaitez mettre l'effet en bypass (**SOUND**, **GROUP** ou **MASTER**) en cliquant dessus.
2. Assurez-vous d'avoir le bon Sound (cliquez dessus à gauche de la Grid) ou le bon Group (cliquez dessus à gauche de l'Arranger) sous le focus. Pour le Master, sélectionnez simplement l'onglet **MASTER**.
3. 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) situé sur la gauche des Modules pour couper l'effet souhaité. Cliquez à nouveau sur ce label pour réactiver l'effet.





## 5.6 Automatiser les Paramètres d'Effets et de Sampler

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

### Matériel

► 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 Curseurs tout en maintenant le bouton **AUTO WRITE** (F2) enfoncé.

→ Votre automatisation est alors enregistrée.

► Si vous voulez l'annuler et recommencer, appuyez sur le bouton **ERASE**, maintenez-le enfoncé et tournez à nouveau le Curseur que vous aviez utilisé ; ceci supprime l'Automatisation enregistrée pour ce paramètre.

Il est également possible d'enregistrer l'Automatisation dans le Step Sequencer.

1. Entrez dans le Step Sequencer en appuyant sur le bouton **STEP**.
2. Maintenez enfoncé le Pad représentant le Pas que vous souhaitez automatiser, et tournez le Curseur correspondant au paramètre que vous souhaitez automatiser.

### Logiciel

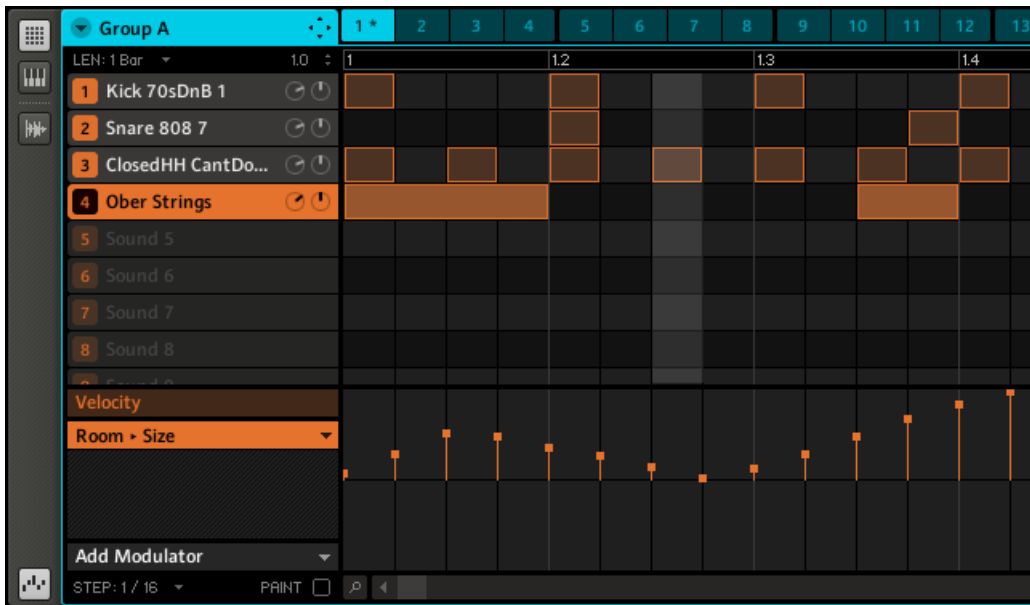
Si vous regardez d'un peu plus près les curseurs sur les pages de paramètre, vous noterez qu'ils disposent d'un anneau externe.

► Vous pouvez enregistrer l'Automatisation en déplaçant cet anneau : cliquez dessus, maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser la souris verticalement.



► Pour supprimer l'automatisation, effectuez simplement un clic droit (Sous Mac : [Ctrl] +clic) sur cet anneau externe.

- Pour modifier l'Automatisation, glissez les points d'automatisation sur l'Automation Lane (bande de l'Automatisation).



## 6 Le Module Input et le Routage Avancé

Les fonctions de Routage permettent de manipuler les routages dans MASCHINE de manière flexible et d'y intégrer des instruments externes. Ces fonctions étant assez puissantes, nous nous concentrerons ici sur deux scénarios courants : le routage de l'audio externe vers les effets, et la configuration d'effets Send.

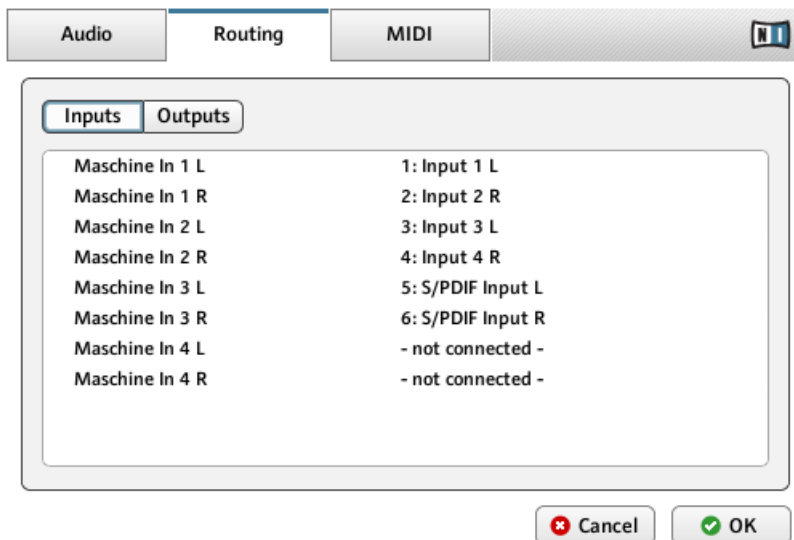


Pour des informations plus détaillées, veuillez consulter le chapitre **Routage** du Manuel de Référence de MASCHINE.

### 6.1 Appliquer un Effet à une source audio externe

Vérifiez que vous avez bien connecté une source audio externe à votre interface audio et que les entrées de celle-ci sont activées. Ouvrez *Audio and MIDI Settings* dans le menu [File](#).

Activez maintenant les entrées souhaitées en cliquant sur les champs situés à droite et en sélectionnant les entrées physiques souhaitées de votre carte son, puis cliquez sur [OK](#) :



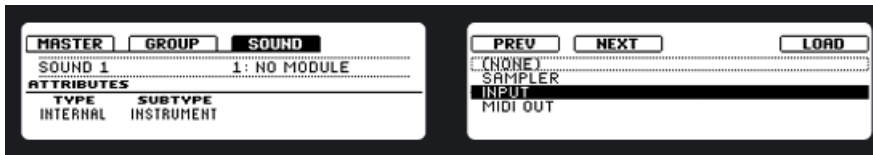
Les entrées de votre interface audio dans la fenêtre Audio and MIDI Settings

→ Les signaux audio provenant de sources externes seront maintenant routés vers les modules de MASCHINE pouvant contenir des effets. Vous pouvez également utiliser les signaux audio externes pour les sampler.

Pour des informations détaillées sur l'enregistrement de samples à partir de sources audio externes, veuillez consulter le manuel Reference Manual (Manuel de référence).

## Matériel

1. Choisissez d'abord un Group vide en le sélectionnant via l'un des Boutons de **GROUP**.
2. Sélectionnez un Sound Slot vide en appuyant sur le Bouton 4 puis sur l'un des Pads, par exemple le Pad 1.
3. Appuyez sur le Bouton 5 pour sélectionner **SRC** (source). Après cela, appuyez sur **SHIFT + BROWSE**.
4. Avec les Boutons 5 et 6 ou le Curseur 5, vous pouvez sélectionner (**NONE**), **SAMPLER**, **INPUT** et **MIDI OUT**. Sélectionnez **INPUT** et appuyez sur le Bouton 8 pour confirmer votre sélection.

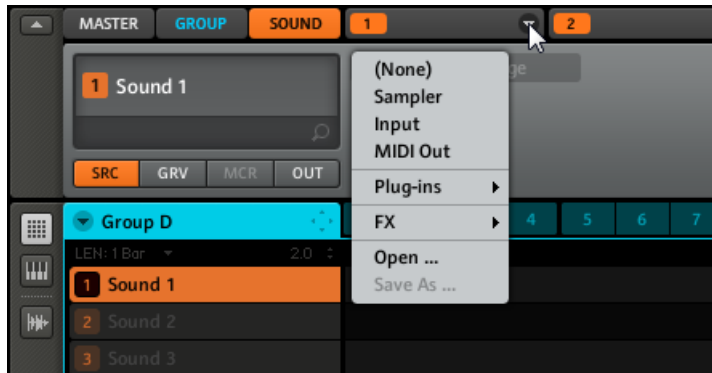


5. Revenez au Mode Control en appuyant à nouveau sur le bouton **BROWSE** ou en appuyant sur le bouton **CONTROL**.
6. Vous pouvez maintenant sélectionner votre source externe en utilisant le Curseur 2. Sélectionnez maintenant un Module libre ; par exemple, sélectionnez le Module 2 en appuyant sur le Bouton 6.
7. Appuyez sur **SHIFT + BROWSE** : vous voyez apparaître la liste des Effets disponibles.
8. Choisissez un effet puis chargez-le à l'aide du 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**, puis cliquez sur le Module 1.

3. Sur la droite du Source Module 1 se trouve une Flèche. Cliquez dessus ; vous voyez apparaître trois options dans le menu déroulant : *Sampler*, *Input* et *MIDI Out*. Sélectionnez *Input*.



4. Vous voyez alors deux paramètres : un curseur Level pour le niveau de l'entrée externe et un bouton qui vous permet de sélectionner la Source. Sélectionnez *Ext In 1* comme *Source*.



5. Cliquez sur le Module 2, à côté du Module **INPUT** et sélectionnez un Effet à l'aide du Menu Effect situé dans le coin supérieur droit de l'onglet **Module 2**.

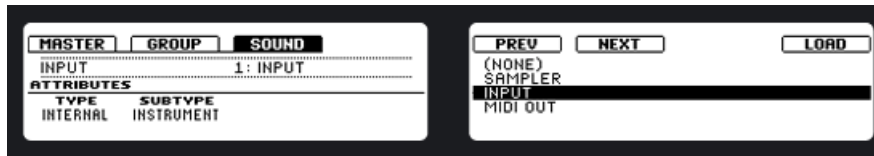
→ L'audio externe est désormais traité par l'effet !

## 6.2 Configurer un Effet Send

Parfois, vous voudrez utiliser un effet Send classique, par exemple une réverbération pouvant être partagée par plusieurs sources sonores. Voici comment mettre en place un tel effet.

## Matériel

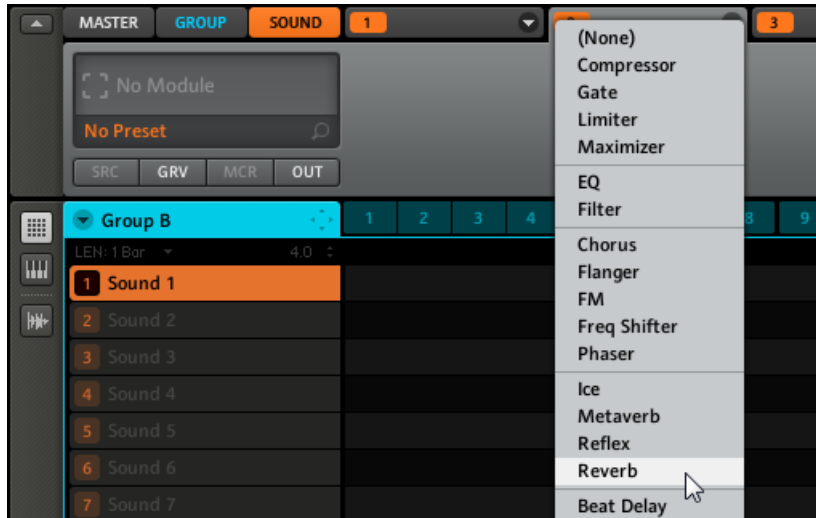
1. Envoyons la Snare du Kit 909 vers un effet de réverbération en Send. Chargez le Kit 909 en double-cliquant dessus dans le Browser, puis créez un Pattern basique.
2. Sélectionnez maintenant un Group possédant un Sound Slot vide, mettons le Sound 1. Sélectionnez ce Sound Slot en appuyant sur le Pad correspondant.
3. Appuyez sur le Bouton 5 pour sélectionner l'onglet Source (SRC). Après cela, appuyez sur **SHIFT** + **BROWSE**.
4. Avec les Boutons 5 et 6 ou le Curseur 5, vous pouvez sélectionner **SAMPLER**, **INPUT** ou **MIDI OUT**. Sélectionnez **INPUT** et appuyez sur le Bouton 8 pour confirmer votre sélection.



5. Pour sélectionner un emplacement d'effet, appuyez sur le bouton CONTROL puis sélectionnez MODULE 2 en appuyant sur le Bouton 6.
  6. Appuyez sur **SHIFT** + **BROWSE** : vous voyez apparaître la liste des Effets disponibles.
  7. Sélectionnez la Reverb puis chargez-la via le Bouton 8. Revenez au Mode Control en appuyant à nouveau sur le bouton **BROWSE** ou en appuyant sur le bouton **CONTROL**.
  8. Revenez maintenant au Group du Kit 909 et sélectionnez le Sound de caisse claire (« Snare ») en appuyant sur le Pad 2.
  9. Ouvrez l'onglet Output (**OUT**, Bouton 8) et tournez le Curseur 5 pour sélectionner la destination de l'Aux 1 : sélectionnez **B: INPUT 1** dans la liste.
- Comme vous pouvez l'entendre, la caisse claire est déjà envoyée dans l'effet ; le contrôle Aux 1 Level permet d'ajuster la quantité de signal envoyée dans la Reverb.

## Logiciel

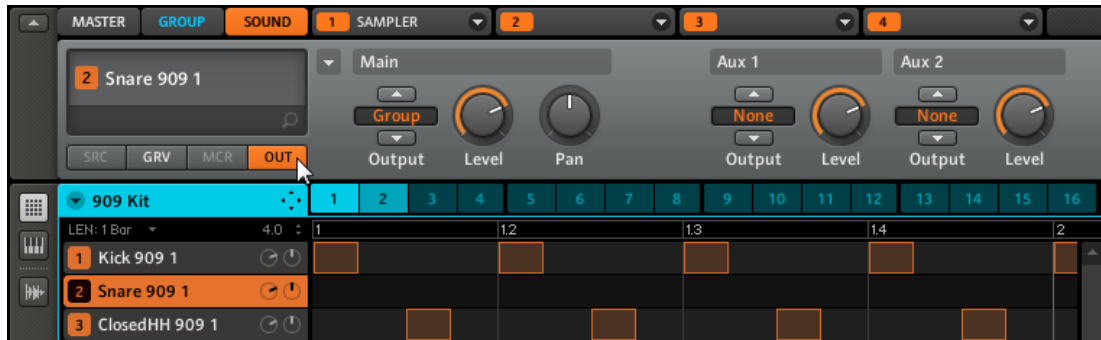
1. Sélectionnez le premier Sound Slot d'un Group vide. Chargez la Reverb dans l'onglet Effet du Sound Slot.



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



3. Sélectionnez à nouveau le Group 909 Kit et cliquez sur l'onglet Output (OUT) du Sound « Snare 909 1 » :



4. Vous pouvez voir les deux Aux Sends, Aux 1 et Aux 2. Dans le menu déroulant d'Aux 1, sélectionnez *B: Input 1* pour envoyer le Sound « Snare 909 1 » à la Reverb du Sound 1 :



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

## 6.3 Conseils de Routage

- Pour une meilleure vue d'ensemble, renommez le Sound que vous utilisez comme effet Send d'après le nom de l'effet en question.
- Avec ce procédé, vous pouvez construire vos propres multi-effets : avec jusqu'à trois effets par Sound et jusqu'à 16 Sounds par Group, vous avez à votre disposition 48 effets par Group !





Veillez remarquer que l'utilisation de trop d'effets simultanément peut surcharger le processeur de votre ordinateur ; aussi, le nombre maximum d'effets que vous pouvez utiliser simultanément est-il directement limité par la puissance du processeur de votre machine.

- Puisque vous pouvez sauvegarder vos Patterns avec votre Group, vous pouvez également pré-enregistrer une automatisation pour vos effets, par exemple des filtres à balayage ou des ensembles complexes d'effets à utiliser sur votre matériau audio.

Le routage dans MASCHINE est un outil très puissant, avec un grand nombre de possibilités. Vous pouvez mettre en place votre propre chaîne d'effets, router les Sounds vers plusieurs autres Sounds ou vers un effet externe en passant par votre interface audio avant de revenir dans MASCHINE. Pour plus d'informations sur le routage, veuillez consulter le chapitre « **Routage** » du Manuel de Référence.

## 7 Créer un Morceau avec les Scenes

La création d'un Morceau dans MASCHINE est simple et directe. Le concept de base est le suivant : les Groups et leurs Patterns sont combinés en Clips, un Clip étant la représentation d'un Group avec un Pattern particulier. Les Patterns se voient automatiquement attribuer un numéro de Pattern, contrairement aux Clips que vous pouvez renommer à tout moment. Un Morceau est divisé en « Scenes » (jusqu'à 64) ; les Scenes sont des parties du Morceau contenant différents Groups ainsi que leur contenu en Patterns.

### 7.1 Création d'un Clip dans l'Arranger

Chaque clip placé dans 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.

#### Matériel

1. Passez en Mode Scene en maintenant le bouton **SCENE** enfoncé. L'Écran Droit vous donne un aperçu des Scenes disponibles. Appuyez sur le Pad 1 pour sélectionner la Scene 1.
2. Entrez en Mode Pattern en appuyant sur **PATTERN** et verrouillez ce mode en appuyant simultanément sur le Bouton 1.
3. Choisissez votre Pattern en le sélectionnant avec les Pads. Encore une fois, l'Écran Droit vous donne une vue d'ensemble des Patterns disponibles. Le Pattern sélectionné sera automatiquement inséré dans la Scene sélectionnée.



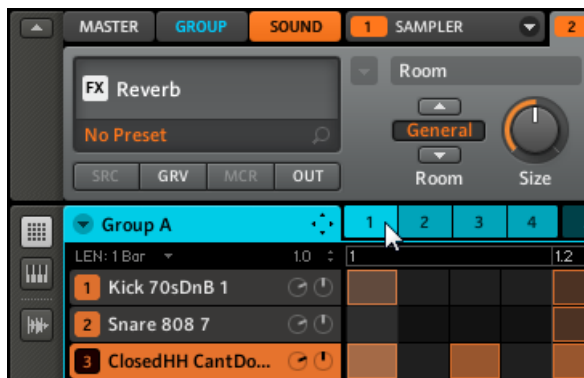
- Pour retirer un Clip, appuyez sur le Bouton 4.
- En appuyant sur le Bouton 2, vous pouvez doubler la longueur du Pattern, en répétant son contenu.
- En appuyant sur le Bouton 3, vous pouvez dupliquer le Pattern actuellement sélectionné.

## Logiciel

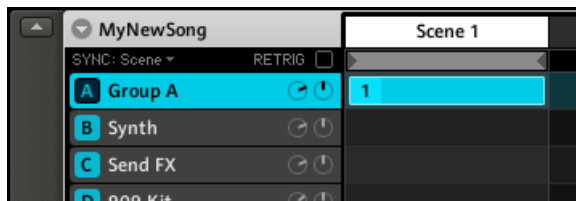
1. Sélectionnez la Scene à éditer en cliquant sur l'étiquette **Scene 1** dans l'Arranger.



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



3. Dans l'Arranger, un Clip représentant le Pattern sélectionné est automatiquement inséré dans la colonne de la Scene sélectionnée.

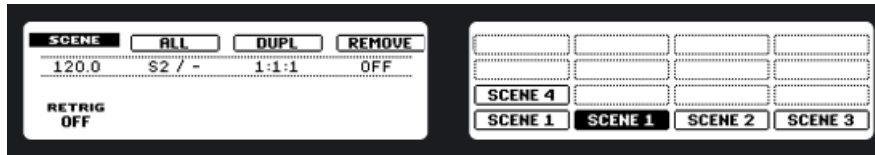


- Pour effacer un Clip, effectuez un clic droit dessus ([Ctrl]+clic sur Mac OS X).

## 7.2 Insérer et Supprimer des Scenes

### Matériel

1. Entrez en Mode Scene en appuyant sur le bouton **SCENE** et verrouillez ce mode en appuyant sur le Bouton 1 en même temps.
2. Avec le Bouton 3 (Duplicate), vous pouvez maintenant copier la Scene sélectionnée dans la Scene suivante.



- Pour supprimer une Scene, appuyez sur le Bouton 4.
- Pour réorganiser les Scenes, utilisez les boutons Page situés à gauche des Écrans.



Si des Scenes se trouvent déjà derrière la Scene copiée, elles seront décalées d'une Scene vers la droite ; de même, si vous supprimez une Scene, la ou les Scenes suivantes seront décalées en conséquence.

### Logiciel

1. Sélectionnez la Scene que vous souhaitez éditer en cliquant dessus.
2. Effectuez maintenant un clic droit (Mac OS X : [Ctrl]+clic), et vous verrez apparaître un menu déroulant qui permet de choisir de couper (**Cut**), copier (**Copy**) ou coller (**Paste**) le contenu de la Scene, ou encore d'effacer (**Clear**), de retirer (**Remove**) ou de dupliquer (**Duplicate**) la Scene.



3. Pour réorganiser les Scenes, utilisez les flèches [Gauche] et [Droite] sur votre clavier d'ordinateur tout en maintenant la touche [Ctrl] enfoncée.

## 7.3 Utiliser le Mode Loop

Une Scene sélectionnée toute seule est toujours bouclée automatiquement. Le Mode Loop vous permettra 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 s'enchaînent bien et/ou si l'arrangement fonctionne.

### Matériel

1. Entrez en Mode Scene en appuyant sur le bouton **SCENE**, et verrouillez ce mode en appuyant sur le Bouton 1 en même temps.
2. L'étendue de la boucle est définie en sélectionnant une Scene de début et une Scene de fin. Commencez par sélectionner la Scene de début en appuyant sur le Pad correspondant. Ensuite, tout en maintenant le Pad précédent enfoncé, appuyez sur un second Pad pour définir la Scene de fin de boucle.

### Logiciel

Sur la Timeline de l'Arranger, cliquez dans la **Scene 1** et faites glisser la souris vers la droite. La boucle active est surlignée. Relâchez le bouton de la souris dans la **Scene 2**. Vous entendrez maintenant la **Scene 1** et la **Scene 2** l'une après l'autre.



Une Loop contenant les deux premières Scenes



En passant alternativement d'une Scene à l'autre, vous pouvez déterminer si deux Scenes vont bien ensemble, si vous avez besoin d'en insérer une autre ou de modifier l'une des deux. Puisque les Scenes sont toujours bouclées, aucune interruption ne viendra perturber votre inspiration ! Sur le MASCHINE Controller, appuyez sur Scene et sur le Bouton 1 simultanément pour verrouiller le Mode Scene, et utilisez les Pads pour changer de Scene ; sur le logiciel MASCHINE, cliquez dans la rangée des Scenes sur celle que vous souhaitez sélectionner.

## 8 Enregistrement de Samples

MASCHINE permet d'enregistrer des signaux audio internes et externes via votre interface audio. Cette fonction est très utile si vous souhaitez enregistrer vos propres Samples ou réarranger les Boucles que vous avez vous-même créées avec MASCHINE.



Pour des informations détaillées sur le routage audio, veuillez consulter le chapitre [16](#), [Le Module Input et le Routage Avancé](#). Vous trouverez également des informations détaillées dans le Manuel de Référence.

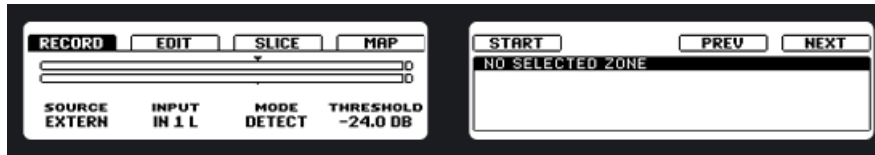


Ce chapitre constitue une brève introduction à l'enregistrement des Samples ; pour des informations plus détaillées, veuillez consulter le Manuel de référence.

### 8.1 Comment Enregistrer un Sample

#### Matériel

1. Choisissez un Sound Slot vide du Group B pour y enregistrer quelque chose ; pour le sélectionner, appuyez sur le Pad correspondant.
2. Appuyez maintenant sur le bouton **SAMPLING** pour entrer en Mode Sampling :

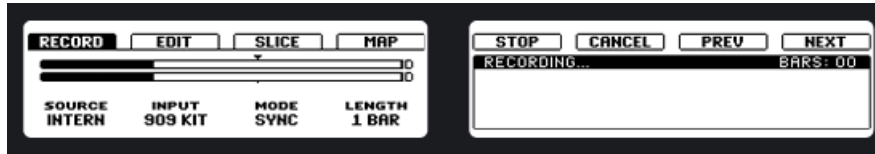


3. Vous pouvez sélectionner la Source à l'aide du Curseur 1 : choisissez entre Externe (**EXTERN**) pour les signaux audio arrivant par votre interface audio, et Interne (**INTERN**) pour les signaux audio provenant de MASCHINE lui-même (que ce soit d'un autre Group, d'un autre Sound, ou du Master Output).
4. Dans le cas présent, nous allons enregistrer un sample à partir du Group nommé 909 Kit, qui doit être chargé sur le Group A, avec un Pattern ; pour cela, sélectionnez **INTERN** à l'aide du Curseur 1, puis choisissez le Group 909 Kit à l'aide du Curseur 2.
5. Il y a deux moyens de lancer un enregistrement :
  - Vous pouvez fixer une certaine valeur de Threshold (seuil) ; un signal d'entrée dépassant ce seuil déclenchera l'enregistrement.

- D'autre part, vous pouvez synchroniser la fonction d'enregistrement au séquenceur en sélectionnant l'option Sync, afin que l'enregistrement démarre dès que vous lancez le séquenceur.

Puisque nous voulons enregistrer une boucle de batterie, sélectionnez **SYNC** avec le Curseur 3, puis définissez une longueur égale à 1 mesure à l'aide du Curseur 4.

1. Appuyez maintenant sur le Bouton 5 (**START**) et, puisque le démarrage de l'enregistrement est déclenché par le séquenceur, appuyez sur **PLAY**.

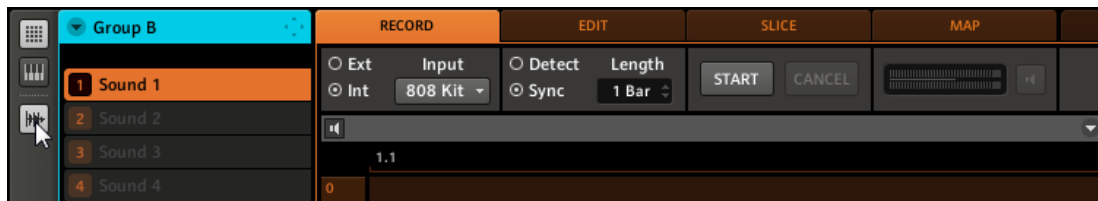


→ Une fois l'enregistrement achevé, l'Écran Droit affiche la forme d'onde du Sample enregistré.

→ Si vous enregistrez plusieurs Samples, vous pourrez naviguer parmi eux via les Boutons 7 et 8. C'est ce que l'on appelle la Recording History.

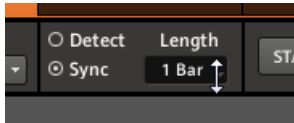
## Logiciel

1. Choisissez d'abord un Sound Slot vide afin d'y enregistrer quelque chose : pour ce faire, cliquez sur son nom.
2. Cliquez maintenant sur le bouton SAMPLING situé juste au dessous du bouton PIANO ROLL/KEYBOARD :



3. Dans l'onglet **RECORD**, sélectionnez votre Source. Vous pouvez enregistrer les Samples de manière interne (activez le bouton radio **Int**), c'est-à-dire depuis un autre Group, un autre Sound ou depuis la sortie Master ; ou bien depuis l'une des entrées externes (cochez alors le bouton radio **Ext**). Dans notre cas, nous allons enregistrer à partir du Group appelé « 808 Kit ».

4. Dans le panneau situé près de l'onglet **RECORD**, vous pouvez sélectionner la manière de lancer l'enregistrement : soit par un Threshold (seuil) ajustable en glissant la souris, soit par Sync, en synchronisation avec le Tempo du Project. Puisque nous voulons enregistrer une boucle de batterie du Group 808 Kit, sélectionnez **Sync**.
5. Cliquez sur le bouton radio **Sync** et sélectionnez une longueur égale à 1 mesure en glissant la souris :



6. Appuyez maintenant sur le Bouton **START** et, puisque le démarrage de l'enregistrement est déclenché par le séquenceur, appuyez sur **PLAY**.
- Une fois l'enregistrement achevé, vous voyez apparaître la forme d'onde de votre Sample :



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 faire glisser les Samples vers d'autres Sound Slots pour les utiliser séparément.





Pour les Samples externes issus d'un instrument qui n'est pas synchronisé à MASCHINE via MIDI Clock, il est plutôt conseillé d'effectuer un enregistrement manuel ou bien en mode Threshold.

## 8.2 Éditer un Sample

### Matériel

Le Bouton 2 vous permet d'afficher l'onglet **EDIT**, afin d'éditer un Sample enregistré.

1. Modifiez les points de Début et de Fin du Sample via les Curseurs Rotatifs 1 et 2.
2. Activez le Mode Loop en appuyant sur le Bouton PAGE de droite pour passer à la deuxième Page, puis tournez le Curseur 1.
3. Pour ajuster les points de Début et de Fin de la Boucle, utilisez les Curseurs 2 et 3 sur cette deuxième page.

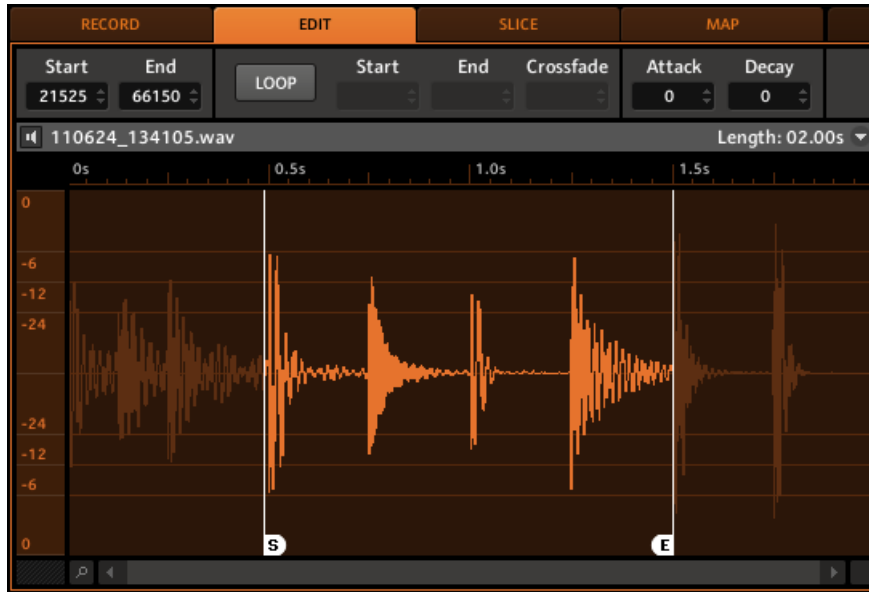


4. Puisque nous avons enregistré une boucle de batterie synchronisée (via Sync), il n'y a pas besoin ici d'ajuster le Début ni la Fin du Sample ou de la boucle ; il nous suffit d'activer le Mode Loop comme décrit ci-dessus.
5. Pour vous concentrer sur une partie spécifique de la forme d'onde, vous pouvez appuyer et maintenir enfoncé le bouton **NAVIGATE** puis utiliser les Curseurs 5 et 6 pour modifier le grossissement et la position dans la forme d'onde.

### Logiciel

1. Cliquez sur le bouton Sampling pour afficher la Sampling Area.
2. Sélectionnez l'onglet **EDIT** en cliquant dessus.

- Ajustez les points de Début et de Fin, soit en glissant les petites icônes grises intitulées **S** (pour Start) et **E** (...pour End) à la souris, soit en saisissant des valeurs de points Start et End dans leurs champs respectifs.



- Vous pouvez activer une Boucle en cliquant sur le bouton **LOOP**.
- La Loop Area est maintenant surlignée : vous pouvez modifier la Loop Area en déplaçant les poignées au début et à la fin du Sample.
- Si vous souhaitez voir de plus près ce qui se passe, 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. 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.



## 8.3 Découper un Sample en Tranches

Le découpage d'un Sample en tranches (le « slicing ») permet de réarranger les boucles ou de les lire correctement à un autre tempo. Découpons donc la boucle de batterie que nous venons d'enregistrer !

### Matériel

1. Appuyez sur le Bouton 3 pour ouvrir l'onglet **SLICE**.



2. Vous pouvez maintenant voir les Slices (les tranches) du Sample, représentées par des lignes verticales dans la forme d'onde, sur l'Écran Droit. Comme nous savons que le tempo est le même que celui de notre Project, nous sélectionnons Auto à l'aide du Curseur 3.
3. Il existe trois Modes Slice : **SPLIT** découpe le Sample en un nombre prédéfini de Slices, **GRID** découpe le Sample en tranches régulières d'une longueur prédéfinie, tandis que **DETECT** détecte les tranches en identifiant les transitoires selon une sensibilité prédéfinie.
4. Sélectionnez l'entrée **DETECT** avec le Curseur 1.
5. Appuyez sur **APPLY** (Bouton 7) pour découper le Sample. Si vous appuyez sur **APPLY TO** (Bouton 8), vous pouvez choisir un Sound Slot ou un Group Slot différent dans lequel placer les Slices.

Ensuite, l'affichage passe automatiquement au mode Keyboard/Piano Roll. Vous pouvez désormais jouer les Slices depuis les Pads.

► Si vous modifiez le tempo à l'aide du Tempo Encoder, vous entendrez la boucle modifier son tempo en conséquence.



Grâce à la fonction **APPLY TO** (Bouton 8), vous pouvez également sélectionner un autre Group pour répartir les 16 premières Slices sur ses Pads.



Jouez un peu avec les Slices et écoutez le résultat : vous pouvez utiliser le **NOTE REPEAT** pour les faire bégayer, ou simplement les réordonner en frappant les Pads dans n'importe quel ordre.



Si vous distinguez un bruit de clic au début ou à la fin d'une Slice, essayez d'ajuster l'attaque ou le déclin de cette tranche.

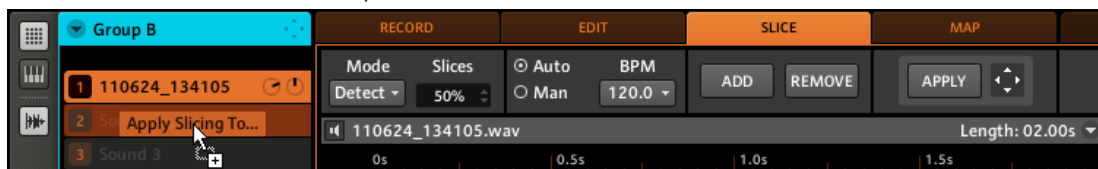
## Logiciel

1. Cliquez sur l'onglet **SLICE**.

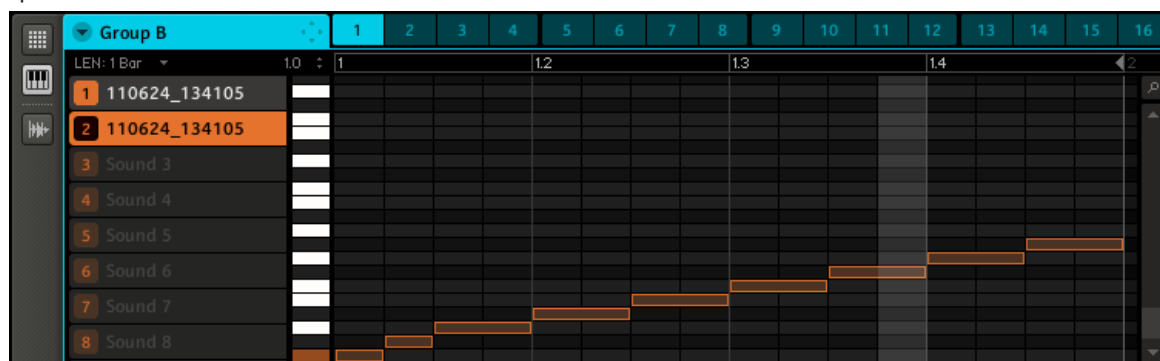


2. Vous pouvez voir que la Boucle dispose maintenant de quelques lignes verticales également réparties dans la forme d'onde : c'est à ces endroits que les découpages auront lieu et que les Slices seront créées. Comme nous savons que le tempo est identique à celui de notre Project, cliquez simplement sur **AUTO** dans la Control Area ; le BPM reste inchangé.
3. Ensuite, sélectionnez *Detect* dans le menu **Mode** situé tout à gauche. Ceci signifie que la Boucle sera découpée en fonction des transitoires détectés dans le Sample (et non pas découpée selon un nombre spécifié de Slices ou selon des Slices de longueur prédéfinie). Vous pouvez d'ailleurs observer que les lignes verticales sont maintenant placées sur les transitoires.

4. Maintenant, cliquez sur le bouton **APPLY** pour découper en tranches le Sample actuellement sélectionné. Vous pouvez sinon cliquer sur le Slice Dragger puis le faire glisser sur un autre Sound ou Group Slot :



→ Le Piano Roll/Keyboard Editor s'ouvre alors automatiquement et vous pouvez voir quelques notes :



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 Boucle exactement telle que nous l'avons enregistrée.

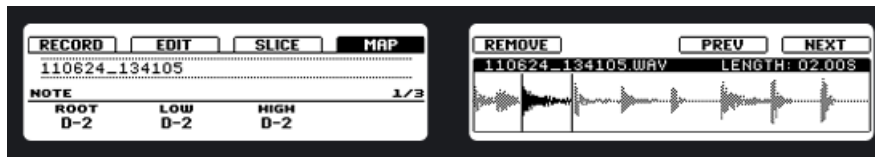
► Essayez maintenant de modifier le tempo et vous entendrez que la Boucle s'ajuste automatiquement au nouveau tempo.

## 8.4 Assigner les Samples

L'assignation peut être utile pour créer vos propres Sounds à partir de plusieurs Samples plutôt que d'un seul. Dans le Mapping Editor, vous pouvez créer une Root Note (note de base), un intervalle de notes sur le clavier, des intervalles de vélocité et des valeurs de Tune, Gain et Pan pour chaque Sample.

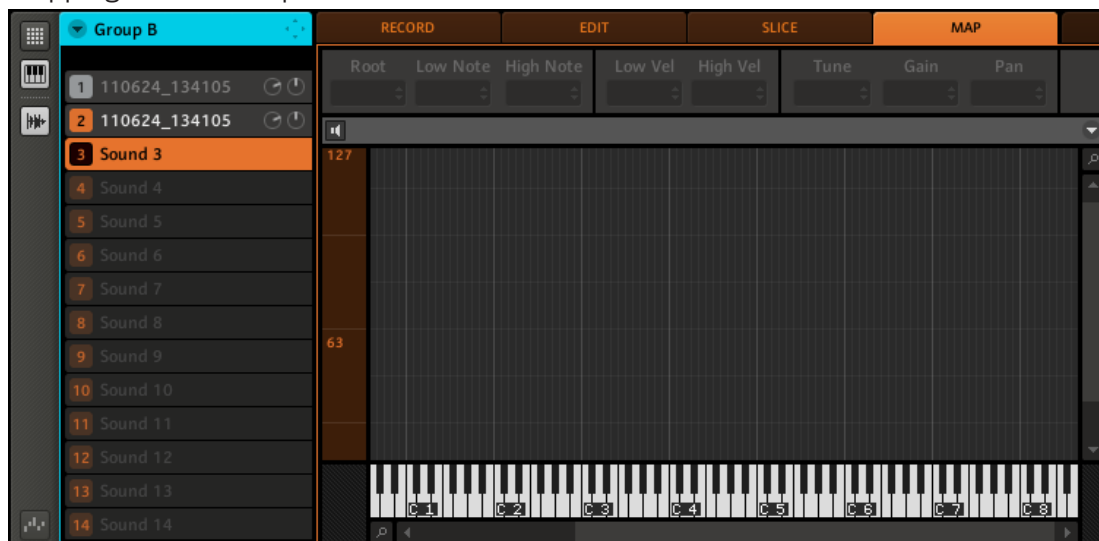
## Matériel

1. En Mode Sampling, appuyez sur le Bouton 4 pour ouvrir l'onglet Mapping (**MAP**).
2. Sur l'Écran Droit, vous voyez la forme d'onde de la zone sélectionnée dans le Sample. Pour changer de zone dans un Sound contenant plus d'un Sample (Multi-sample Sound), utilisez les Boutons 7 et 8 pour passer à la Zone précédente/suivante.
3. Pour modifier l'intervalle de vélocité d'un Sample, passez à la page suivante via le bouton Page de droite : les Curseurs 1 et 2 servent maintenant à définir les vélocités minimale et maximale.
4. La troisième page permet de saisir les valeurs de Tune, Gain et Pan pour la Sample Zone.
5. Si vous voulez vous débarrasser d'une Zone, sélectionnez-la et appuyez sur le Bouton 6 pour la supprimer.



## Logiciel

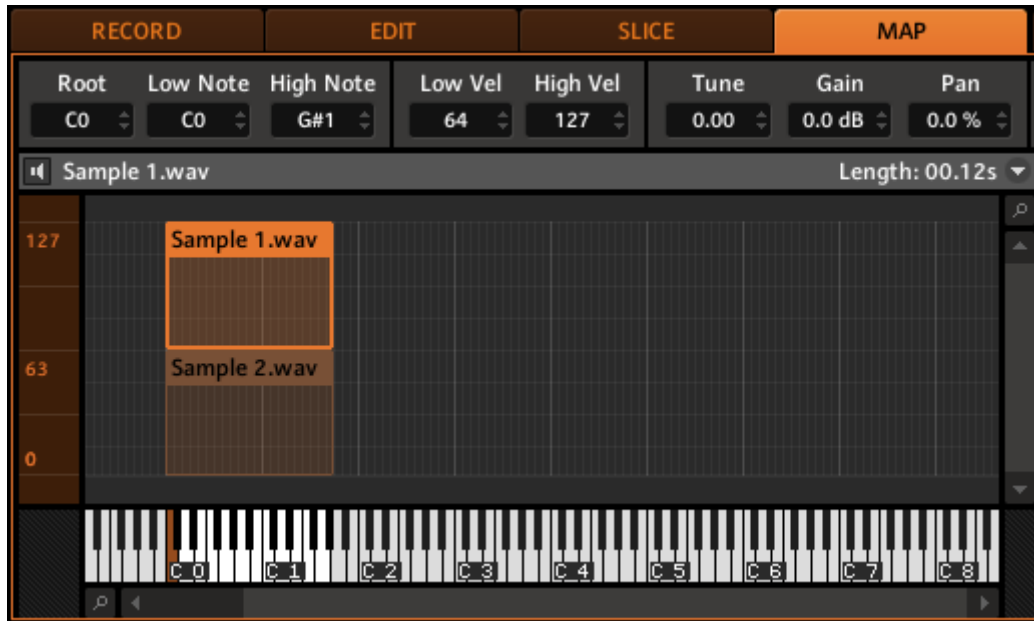
1. Sélectionnez un Sound Slot vide, puis cliquez sur l'icône Sampling et ouvrez l'onglet Mapping (MAP) en cliquant dessus :



2. Pour ajouter un nouveau Sample, sélectionnez-en un dans le Browser et faites-le glisser dans la Mapping Area. Une Zone est créée ; vous pouvez faire glisser ses limites gauche et droite horizontalement à l'aide de la souris, pour définir son intervalle de notes. Les intervalles de notes de plusieurs Zones peuvent se chevaucher.



3. 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.



- Vous pouvez maintenant régler les paramètres de la Zone sélectionnée :
- Sélectionnez une note de base dans le champ **Root**.
  - Réglez les limites de l'intervalle de notes à l'aide des champs **Low Note** et **High Note**.
  - Réglez l'intervalle de vélocité à l'aide des champs **Low Vel** et **High Vel**.
  - Réglez l'accordage à l'aide du champ **Tune**.
  - Réglez le gain à l'aide du champ **Gain**.
  - Réglez la position panoramique à l'aide du champ **Pan**.

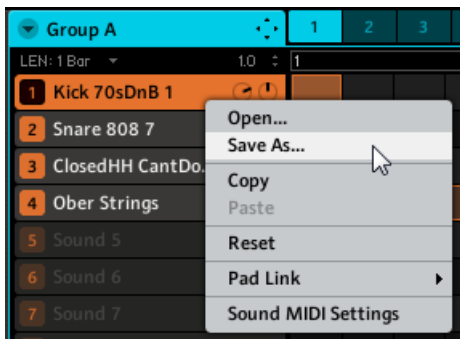
## 9 Gérer les Projects

Dans ce chapitre, vous apprendrez à enregistrer différents éléments des Projects indépendamment les uns des autres, afin de pouvoir les retrouver et les utiliser facilement dans d'autres Projects. Ces fonctions sont uniquement disponibles dans le logiciel MASCHINE. Vous apprendrez également à exporter des fichiers audio depuis les Groups, les Sounds et la sortie Master.

### 9.1 Sauvegarder les Sounds, Groups et Patterns

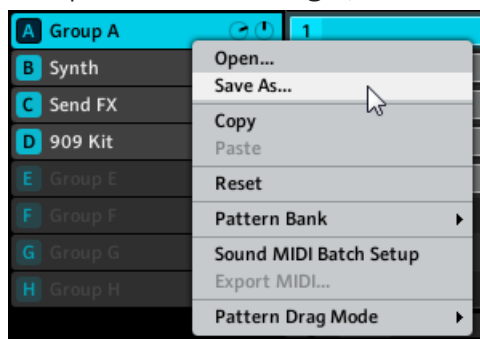
#### 9.1.1 Sauvegarder un Sound

► 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 :



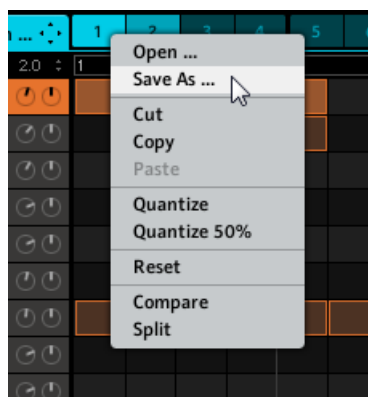
### 9.1.2 Sauvegarder un Group

► 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 :



### 9.1.3 Sauvegarder un Pattern

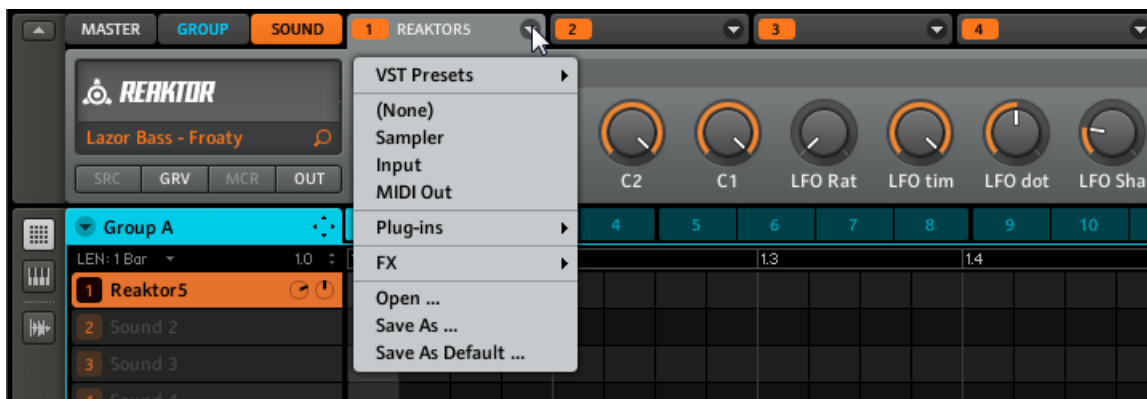
► Pour sauvegarder un Pattern, effectuez un clic droit ([Ctrl]+clic sur Mac OS X) sur le Label du Pattern dans l'Arranger, et sélectionnez *Save As...* dans le menu déroulant :



## 9.2 Sauvegarder et Rappeler les Presets d'un Module

### 9.2.1 Sauvegarder des Presets pour un Module

Tous les réglages et toutes les assignations d'un Module Slot de MASCHINE peuvent être sauvegardés sous la forme de presets de Module. Une fois sauvegardés les presets du Module peuvent être rappelés depuis le Browser de MASCHINE. C'est un moyen rapide et pratique de rappeler les plug-ins ainsi que les assignations des paramètres. Pour accéder au menu d'un Module, cliquez sur la flèche pointant vers le bas située près du bord droit de l'onglet du Module :



Le menu du Module affichant les options permettant de charger des Modules, et de sauvegarder et rappeler les presets de Module.

► Sélectionnez **Save As...** dans le menu du Module pour sauvegarder votre preset de Module. Ce preset sera automatiquement étiqueté avec le Type du Module. Dans le cas d'un plug-in VST/AU, le type attribué sera le nom du plug-in.

### 9.2.2 Rappeler les Presets d'un Module

Tous les presets de Module sauvegardés comme décrit dans la section [↑9.2.1, Sauvegarder des Presets pour un Module](#) sont disponibles dans le Browser de MASCHINE ! Dans le Browser de MASCHINE, chacun des presets de Module est automatiquement étiqueté avec le type du Module concerné.

## Matériel

1. Appuyez sur le bouton **BROWSE** sur le MASCHINE Controller.
2. Avec le Curseur 1, sélectionnez **INSTRUMENT** dans le menu FILTER.
3. Réglez la **BANK** sur **USER** à l'aide du Curseur 2.
4. Avec le Curseur 3, réglez le TYPE sur le nom du plug-in dont vous voulez parcourir les presets de Module.
5. Sur l'Écran Droit, vous pouvez voir tous les presets de Module sauvegardés pour le plug-in en question.
6. Avec le Curseur 5, naviguez dans la liste des presets du Module.
7. Pour charger le preset de Module sélectionné, appuyez sur le Bouton 8.

## Logiciel



Le bouton Instrument dans le File Type Selector du Browser de MASCHINE

1. Si le File Type Selector n'est pas visible, cliquez sur le bouton **DISK**.
2. Les presets de Module peuvent être trouvés indifféremment dans les sections Instruments ou FX. Si vous cherchez, par exemple, un preset pour un plug-in d'effet VST/AU, cliquez sur le bouton FX situé sur l'en-tête du browser.
3. Dans la colonne **TYPE**, sélectionnez le nom du plug-in souhaité.
4. Dans la liste de résultats, vous pouvez double-cliquer directement sur un preset de Module ou bien le faire glisser sur le Module Slot souhaité.

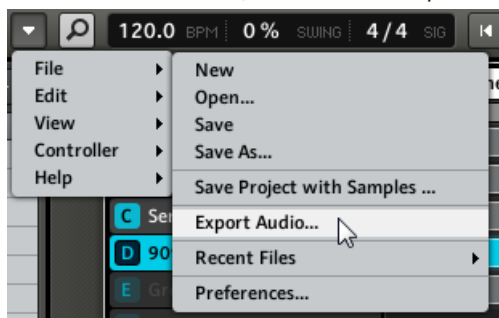


Les presets d'Instrument dans le Browser de MASCHINE

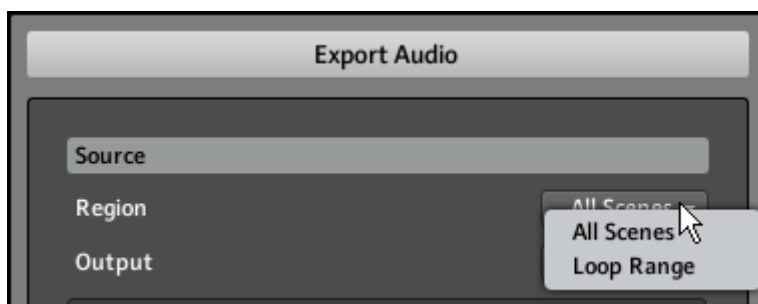
## 9.3 Exporter de l'audio

Il existe plusieurs moyens d'exporter des fichiers audio dans MASCHINE :

1. Dans le menu *File*, choisissez *Export Audio...* :



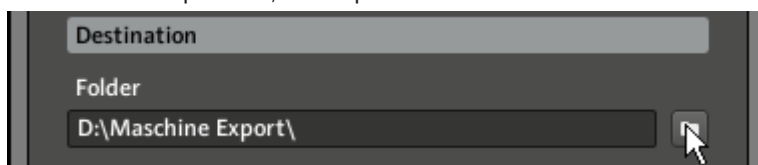
2. La fenêtre Export s'ouvre.
3. Dans le menu déroulant *Region* de la fenêtre Export, vous pouvez sélectionner la Région que vous souhaitez exporter : toutes les Scenes ou bien l'étendue de la Boucle actuelle.



4. Dans le menu **Output**, sélectionnez ce que vous souhaitez exporter : le **Master**, les **Groups** ou les **Sounds**. Si vous sélectionnez **Groups** ou **Sounds**, une liste des Groups ou Sounds disponibles sera affichée avec une case à cocher près de chaque entrée : cochez tous les Groups ou Sounds que vous souhaitez exporter.



5. Dans le champ **Folder**, vous pouvez choisir le dossier de destination de l'audio exporté.



6. Dans la section **Options**, vous pouvez de plus sélectionner une Résolution Numérique (**Bit Depth**), activer la Normalisation (**Normalize**) et choisir si vous souhaitez optimiser la boucle pour la lecture en boucle (**Loop Optimize**).
7. Lorsque vous avez fini, cliquez sur le bouton **Export** situé en bas pour lancer l'exportation. Pour annuler l'opération, cliquez sur le bouton **Close**.



## **10 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.

### **10.1 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.

### **10.2 Vérifiez la consommation du processeur avant de jouer**

La situation peut être très pénible si, lorsque vous êtes sur scène, votre ordinateur commence à avoir le hoquet car il n'arrive plus à gérer la quantité d'effets ou de plug-ins que vous utilisez. Bien que le logiciel MASCHINE soit conçu de manière à être très efficace, ceci pourrait se produire si votre ordinateur est un peu trop vieux. Donc, avant de monter sur scène, préparez avec soin votre performance entière en la jouant intégralement à la maison. Si nécessaire, gardez à l'œil l'affichage de la consommation de puissance CPU situé dans le Header du logiciel MASCHINE, afin de contrôler les éventuels pics lors de la performance.

### **10.3 Nommez vos Scenes et vos Sounds**

En nommant proprement vos Scenes, vos Clips, 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 cela peut vous sauver dans certaines situations de live intenses...

### **10.4 Utilisez les Mute & Solo et les Scenes & Patterns avec la fonction Lock**

Mute et Solo sont de bons moyens de construire un set de live, en particulier sur MASCHINE, car vous pouvez passer en Mute ou en 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 en Mute ou en Solo. La même chose vaut pour le Mode Pattern et le

Mode Scene : vous pouvez verrouiller ces modes en appuyant sur le Bouton 1 en même temps que sur le bouton du Mode en question, le déverrouillage s'effectuant en appuyant à nouveau sur le Bouton 1.

## 10.5 Utilisez le Note Repeat

Le Note Repeat est un outil très utile pour le jeu en live : utilisez-le pour ajouter des percussions supplémentaires, insérer des sons d'effets, jouer une ligne de basse ou une mélodie.

## 10.6 Configurez vos propres Groups de Multi-effet

Comme décrit à la section [↑6, Le Module Input et le Routage Avancé](#), vous pouvez configurer des Groups de multi-effets contenant tous les effets Send que vous comptez utiliser pendant votre set de live.

## 10.7 Utilisez 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.

## 10.8 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 venant de l'ordinateur.

---

# 11 Glossaire

## 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, Instruments 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.

## Projects

Un Project contient toutes les données constituant un 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.

## Sounds

Un Sound peut contenir jusqu'à 4 Modules qui peuvent héberger un Sampler, des plug-ins d'instrument ou d'effet VST/AU, des effets internes MASCHINE, ainsi qu'une Entrée externe ou un module MIDI Out. Chaque Sound du Group sélectionné est assigné à l'un des 16 Pads du MASCHINE Controller ; vous pouvez les déclencher en appuyant sur les Pads.

## Groups

Un Group contient 16 Sound Slots, chacun d'eux pouvant contenir un Sound. En plus des effets appliqués individuellement à chaque Sound, un Group peut posséder jusqu'à 4 Effets en Insert. Ces effets s'appliquent à tous les Sounds du Group. Un Group peut aussi contenir jusqu'à 64 Patterns répartis parmi ses quatre Pattern Banks.

## 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 lui-même héberger jusqu'à quatre Effets en Insert ; ces effets s'appliquent à tous les Groups et tous les Sounds qu'ils contiennent.

## Modules

MASCHINE possède quatre Module Slots à chacun des trois niveaux du Project : Sound, Group et Master. Les Modules MASCHINE sont : le Sampler MASCHINE, les plug-ins d'instrument ou d'effet VST/AU, les effets internes MASCHINE, ainsi que l'Entrée externe et le module MIDI Out.

## Scenes

Une Scene (en français « scène ») est une combinaison de différents Groups et de leurs Patterns associés. Les Scenes servent à enchaîner les Patterns (appelés Clips lorsqu'on entre en phase d'arrangement) pour construire un arrangement complet, ou bien pour déclencher différentes parties d'un Morceau lorsque vous jouez en live.

## 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.

## Events

Les Events sont les éléments individuels qui, assemblés, constituent un Pattern. En Mode d'édition Step, ces éléments sont représentés dans le logiciel MASCHINE par des rectangles. En Mode Piano Roll, ces éléments sont représentés par des notes. Chaque Event représente une note de musique ou un coup de percussion.

## Effets (FX)

MASCHINE est livré avec de nombreux Effets, appelés FX dans la terminologie de MASCHINE. Vous pouvez aussi utiliser vos propres plug-ins d'effet VST/AU. Vous pouvez appliquer jusqu'à quatre effets directement en insert sur chaque Group, sur chaque Sound, ainsi que sur le Master. Le Système de Routage vous permettra également de créer des effets send et des multi-effets.