



Session Strings PRO

Manuel d'utilisation



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

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

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

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

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 : musicandtext.com, Holger Brauns, Native Instruments

Version du document : 1.1 (05/2011)

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

USA

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



© Native Instruments GmbH, 2011. Tous droits réservés.

Table des matières

1	Introduction	6
2	Prise en main	8
2.1	Structure des presets	8
2.2	Vue d'ensemble de l'interface d'utilisation	11
2.2.1	Fenêtre Main	11
2.2.2	Fenêtre Animator	12
2.2.3	Fenêtre Keyswitch	14
2.2.4	Fenêtre Articulation	16
2.2.5	Fenêtre FX	19
3	L'interface d'utilisation en détail	21
3.1	Fenêtre Main	21
3.1.1	Zone Volume – curseurs Section1 et Section2	22
3.1.2	Zone Contour	22
3.1.3	Zone Envelope	24
3.2	Fenêtre Animator	26
3.2.1	Interrupteur Animator et diodes Step	26
3.2.2	Tirettes de contrôle des pas	27
3.2.3	Interrupteur Retrigger/Continuous	27
3.2.4	Interrupteur Pattern	28
3.2.5	Interrupteur Steps	28
3.2.6	Curseur Dynamic	29
3.2.7	Curseur Groove	30
3.2.8	Curseur Swing	30
3.2.9	Curseur Length	31
3.2.10	Menu Phrase	31
3.2.11	Menu Articulation	33

3.2.12	Menu Animator Mode	33
3.3	Fenêtre Keyswitch	35
3.3.1	Interrupteur Round Robin	36
3.3.2	Menu Articulation	36
3.3.3	Champs Key	37
3.3.4	Types d'articulations disponibles dans la fenêtre Keyswitch	37
3.3.5	Velocity	40
3.4	Fenêtre Articulation	42
3.4.1	Types d'articulations disponibles dans la fenêtre Articulation	43
3.4.2	Menu Main et contrôles supplémentaires	48
3.4.3	Interrupteur Round Robin	48
3.4.4	Menu Velocity Control et curseurs Value et Key	49
3.4.5	Menu Sustain et curseur Animator Articulation	50
3.4.6	Menu Expression Control et curseur Short Notes	51
3.4.7	Interrupteur Pitchbend Mode	52
3.4.8	Velocity	53
3.5	Fenêtre FX	55
3.5.1	Equalizer	56
3.5.2	Compressor	57
3.5.3	Reverb	58
4	Astuces pratiques	60
4.1	Utilisation des éléments de contrôle	60
4.2	Urgences	62
5	Foire aux questions	63
6	Crédits	66
	Index	67

1 Introduction

Nous vous remercions d'avoir choisi de travailler avec Session Strings Pro.

Avec Session Strings Pro, vous disposez d'une section de cordes de premier ordre proposant de multiples styles de jeu et variétés de sons, le tout avec une qualité sonore exceptionnelle. Deux critères ont joué pour nous un rôle majeur dans le développement de Session Strings Pro :

D'une part, l'utilisation simple et intuitive du logiciel ; d'autre part, une sonorité expressive, chaude et directe, adaptée à la production de musique pop tout autant qu'à celle de musique classique ou de musique de film.

Les musiciennes et musiciens ayant pris part aux sessions d'enregistrement de Session Strings Pro font partie des meilleurs instrumentistes européens dans leur spécialité ; chacun des sons a été enregistré avec le plus grand soin, de la manière la plus expressive possible. Nous n'avons fait absolument aucun compromis, y compris dans la sélection des instruments. Tous les instruments utilisés dans Session Strings Pro sont les œuvres de facteurs italiens des XVIII^e et XIX^e siècles. La chaleur et l'équilibre de l'ensemble est le résultat de ce choix méticuleux d'instruments.

Session Strings Pro est composé de quatre groupes d'instruments à cordes, chacun d'eux contenant quatre violons, trois altos, deux violoncelles et deux contrebasses. Le volume de chaque groupe peut être ajusté afin de pouvoir modifier l'instrumentation en actionnant un simple curseur.

Les bruits d'archet sont une composante naturelle de toute performance avec un instrument à corde. Parfois cependant, il peut être bienvenu de pouvoir contrôler ces bruits d'archet. Pour la première fois dans la production musicale à base d'échantillons, le paramètre Bow Noise intégré à Session Strings Pro vous permet de contrôler l'ampleur de bruits d'archet dans le son de l'ensemble.

L'Animator, entièrement configurable, transforme les accords en phrasés rythmiques de type staccato, spiccato ou pizzicato, ce qui en fait un outil idéal pour une composition rapide et créative.

La gigantesque sélection d'articulations est directement accessible dans Session Strings Pro. Vous n'avez pas même besoin de charger différents presets. Selon votre utilisation particulière du logiciel, vous pouvez assigner les articulations à des contrôles libres afin de les intégrer directement dans une performance live, ou bien pour y accéder par la simple pression d'une touche de votre choix !

Une équipe entière d'instrumentistes, de sound designers et de développeurs logiciels a participé au développement de Session Strings Pro. Nous sommes convaincus d'avoir créé bien plus qu'une simple bibliothèque de samples ; notre produit est un instrument vivant qui permet aux musicien-ne-s de se concentrer sur ce qui compte : la musique.

Nous espérons que vous apprécierez de travailler avec Session Strings Pro et nous nous réjouissons d'avance de vos commentaires et de vos idées ! Vous trouverez des e-instruments en ligne à l'adresse <http://www.e-instruments.com>.

Bien à vous,
Thomas Koritke
e-instruments

2 Prise en main

Ce chapitre décrit brièvement les fonctions de Session Strings Pro pour démarrer rapidement avec le logiciel. Le chapitre [↑3, L'interface d'utilisation en détail](#) propose une description détaillée de l'ensemble des fonctions.

L'interface d'utilisation de Session Strings Pro propose plusieurs fenêtres de programmes ayant des fonctions diverses. Celles-ci sont accessibles en cliquant sur les onglets situés dans la marge en bas de la fenêtre de l'application.



Le nombre de fenêtres de programmes disponibles dans l'interface d'utilisation dépend du type de preset que vous utilisez.

2.1 Structure des presets

Session Strings Pro est composé de quatre sections d'instruments à cordes, chacun d'eux contenant quatre violons, trois altos, deux violoncelles et deux contrebasses. Les sections 1 et 2 d'une part, et les sections 3 et 4 d'autre part constituent les deux grands groupes de presets dans le Browser de KONTAKT. Au niveau directement inférieur, vous trouvez les groupes de presets Contemporary et M-Town. Au niveau le plus bas de la structure se trouvent les presets Performance, Production et Animator.

Sections

- Les **sections 1 et 2** se caractérisent par un son relativement crû et direct. L'enregistrement a été optimisé pour les productions pop/rock, la section 1 étant plus proche de la position d'écoute que la section 2.
- Les **sections 3 et 4** font preuve d'un son plus spatial, plus « classique ». Elles ont été enregistrées à une distance légèrement plus grande de la position d'écoute, la section 3 correspondant à un siège d'orchestre traditionnel.

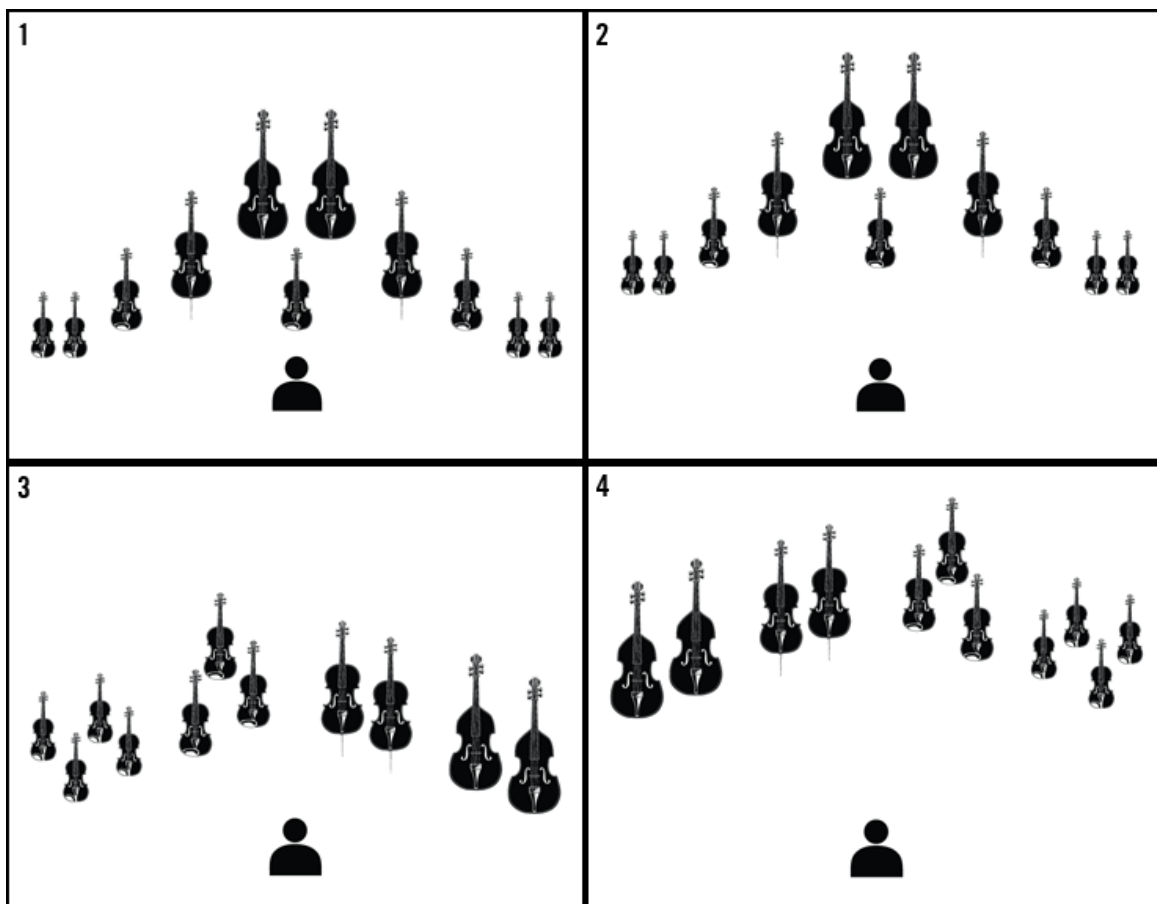


Fig. 2.1 Organisation des instruments dans les sections 1–4.

Contemporary et M-Town

- Les presets **Contemporary** ont été enregistrés dans une pièce acoustiquement neutre, le son original ayant été préservé autant que possible. Le résultat est un son de cordes moderne et adapté à un large éventail de styles musicaux.
- Les presets **M-Town** traduisent les caractéristiques sonores de la musique soul et disco des années soixante et soixante-dix, dans laquelle les instruments à cordes avaient un son très présent dans les médiums.

Performance, Production, et Animator

- Les **presets Performance** sont spécialement conçus pour les performances en live. Ce type de preset est accompagné des quatre fenêtres de programmes Main (cf. [↑2.2.1, Fenêtre Main](#)), Animator (cf. [↑2.2.2, Fenêtre Animator](#)), Articulation (cf. [↑2.2.4, Fenêtre Articulation](#)) et FX (cf. [↑2.2.5, Fenêtre FX](#)).
- Les **presets Production** sont spécialement conçus pour l'enregistrement et la production. Ce type de preset utilise les trois fenêtres de programmes Main (cf. [↑2.2.1, Fenêtre Main](#)), Keyswitch (cf. [↑2.2.3, Fenêtre Keyswitch](#)) et FX (cf. [↑2.2.5, Fenêtre FX](#)).
- Les **presets Animator** sont équipés d'une fonction Animator prédéfinie vous permettant de transformer les accords en phrasés rythmiques – staccato, spiccato ou pizzicato – de manière transparente.

La section [↑2.2, Vue d'ensemble de l'interface d'utilisation](#) contient une brève description de toutes les fenêtres de programmes disponibles. Le chapitre [↑3, L'interface d'utilisation en détail](#) contient une description détaillée de l'ensemble des fonctions.

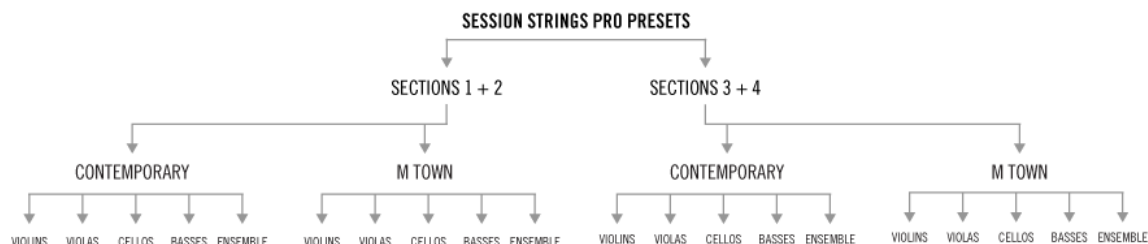


Fig. 2.2 Représentation schématique des presets disponibles dans Session Strings Pro.

2.2 Vue d'ensemble de l'interface d'utilisation

2.2.1 Fenêtre Main



Fig. 2.3 La fenêtre Main dans Session Strings Pro.

La fenêtre **Main** est présente dans les deux types de presets (cf. [↑2.1, Structure des presets](#)). La fenêtre **Main** vous permet de configurer les fonctions générales du programme :

- Dans la zone **Volume**, vous pouvez contrôler le volume de l'ensemble des cordes. Les curseurs **Section1** et **Section2** permettent de contrôler le volume des deux sections de cordes disponibles. Les détails de l'instrumentation de ces deux sections se trouvent à la section [↑3.1.1, Zone Volume – curseurs Section1 et Section2](#).

- Dans la zone [Contour](#), vous pouvez contrôler la consistance et la perception physique du son. Ceci inclut l'ampleur des bruits d'archets dans le son global de l'ensemble ainsi que son positionnement acoustique. De plus amples détails se trouvent dans la section [↑3.1.2, Zone Contour](#).
- La zone [Envelope](#) vous permet de régler la vitesse de l'attaque et le temps de relâchement. De plus amples détails se trouvent dans la section [↑3.1.3, Zone Envelope](#).

2.2.2 Fenêtre Animator



Fig. 2.4 La fenêtre Animator dans Session Strings Pro.

La fenêtre [Animator](#) est présente dans les presets Performance (cf. [↑2.1, Structure des presets](#)). Cette fenêtre contient l'[Animator](#), un séquenceur à pas / arpégiateur qui vous permet de transformer les accords en phrasés rythmiques de types staccato, spiccato ou pizzicato. La dynamique et le nombre de pas peuvent être configurés de manière rapide et flexible.

L'Animator peut également être utilisé en ajout à une mélodie jouée en legato ou à un autre accord. Vous pouvez utiliser l'un des presets d'usine ou encore créer vos propres presets. Une description complète de ces fonctions se trouve dans la section [↑3.2, Fenêtre Animator](#).

- Dans la fenêtre [Animator](#), vous pouvez activer/désactiver l'Animator (cf. [↑3.2.1, Interrupteur Animator et diodes Step](#)).
- Les tirettes verticales de contrôle des pas permettent de configurer la dynamique de chacun des pas. Une description plus détaillée de ces fonctions se trouve dans la section [↑3.2.2, Tirettes de contrôle des pas](#).
- Les trois boutons situés sous la série de tirettes ([Retrigger/Continuous](#), [Pattern 1/2](#) et [8/16 Steps](#)) permettent de choisir le mode de départ, d'afficher et de passer manuellement à l'un des deux motifs possibles, et enfin de spécifier si un motif particulier doit être joué ou si les deux motifs doivent être enchaînés. Vous pouvez configurer ces paramètres pendant le jeu. Une description plus détaillée de ces fonctions se trouve dans la section [↑3.2.3, Interrupteur Retrigger/Continuous](#).
- Le curseur [Dynamic](#) vous permet de restreindre la dynamique utilisée dans la phrase de l'Animator et d'atténuer ainsi l'effet des tirettes de contrôle des pas. Une description plus détaillée de ces fonctions se trouve dans la section [↑3.2.6, Curseur Dynamic](#).
- Le curseur [Groove](#) permet de configurer les valeurs des notes jouées par l'Animator. Vous pouvez utiliser des notes allant des noires aux doubles croches, y compris les triolets correspondants. Une description plus détaillée de ces fonctions se trouve dans la section [↑3.2.7, Curseur Groove](#).
- Le curseur [Swing](#) vous permet de transformer une phrase au rythme équilibré (binaire) en phrase au rythme plus décalé (ternaire). Une description plus détaillée de ces fonctions se trouve dans la section [↑3.2.8, Curseur Swing](#).
- Le curseur [Length](#) vous permet de configurer le nombre de pas – autrement dit la longueur de la phrase – pour les deux motifs disponibles. Le nombre de pas est compris entre 5 et 16. Une description plus détaillée de ces fonctions se trouve dans la section [↑3.2.9, Curseur Length](#).
- Le menu déroulant [Phrase](#) vous permet de charger les presets d'usine de l'Animator ainsi que vos propres presets. Une description plus détaillée de ces fonctions se trouve dans la section [↑3.2.10, Menu Phrase](#).

- Le menu [Articulation](#) vous permet de choisir le style de jeu utilisé par l'Animator. Une description plus détaillée de ces fonctions se trouve dans la section [↑3.2.10, Menu Phrase](#).
- Selon l'option sélectionnée dans le menu [Animator Mode](#), vous pouvez décider si l'Animator doit jouer des accords ou l'un des motifs arpégés. Une description plus détaillée de ces fonctions se trouve dans la section [↑3.2.12, Menu Animator Mode](#).

2.2.3 Fenêtre Keyswitch



Fig. 2.5 La fenêtre Keyswitch dans Session Strings Pro.

La fenêtre [Keyswitch](#) est présente dans les presets Production (cf. [↑2.1, Structure des presets](#)).

Cette fenêtre vous donne accès à toutes les articulations disponibles afin de créer des arrangements riches et variés. En utilisant des touches spécifiques sur votre clavier, vous pouvez commuter entre les types d'articulations que vous avez choisis. Vous pouvez également choisir ici les raccourcis clavier que vous souhaitez utiliser pour changer d'articulation.

- En activant l'interrupteur [Round Robin](#), le son global de votre musique prendra réellement vie. Cette fonction utilise des coups d'archet vers le haut et vers le bas. Elle donne l'impression d'une performance réelle et contribue au son extrêmement réaliste de Session Strings Pro. Une description plus détaillée de ces fonctions se trouve dans la section [↑3.3.1, Interrupteur Round Robin](#).
- Les six menus [Articulation](#) vous permettent de choisir l'un des 29 types d'articulations disponibles. Leur liste complète se trouve dans la section [↑3.3.4, Types d'articulations disponibles dans la fenêtre Keyswitch](#).
- Les champs [Key](#) vous permettent de configurer les touches que vous souhaitez utiliser comme raccourcis avec votre souris ou votre clavier d'ordinateur. Vous en trouverez une description détaillée dans la section [↑3.3.3, Champs Key](#).
- Dans la zone [Dynamic Ctrl.](#) (en bas à droite de la fenêtre), vous pouvez contrôler l'intervalle de dynamique disponible et, ce faisant, décider de la manière dont Session Strings Pro doit réagir aux variations de dynamique dans votre jeu sur le clavier. Le menu déroulant propose deux options :
 - [Velocity](#) : permet de régler un intervalle et une courbe de vélocité via les curseurs [Min](#), [Max](#) et [Curve](#) au dessous. En ajustant les curseurs [Min](#) et [Max](#), vous pouvez définir l'intervalle de dynamique que vous souhaitez utiliser dans votre jeu. Le curseur [Curve](#) influence la sensibilité au toucher sur votre clavier maître.
 - [Mod Wheel](#) : permet de contrôler la vélocité avec la molette de modulation de votre clavier MIDI (ou avec le contrôle [Mod](#) du On-Screen Keyboard de KONTAKT).

Vous trouverez toutes les informations sur la zone [Dynamic Ctrl.](#) et ses divers éléments dans la section [↑3.3.4, Types d'articulations disponibles dans la fenêtre Keyswitch](#).

2.2.4 Fenêtre Articulation



Fig. 2.6 La fenêtre Articulation dans Session Strings Pro.

La fenêtre [Articulation](#) est présente dans les presets Performance (cf. [2.1, Structure des presets](#)). Cette fenêtre vous donne accès aux paramètres fondamentaux du style de jeu – l'articulation. En outre, cette fenêtre vous permet d'assigner diverses articulations ou modes aux différents contrôles d'aide au jeu sur votre clavier (Velocity, Sustain, Pitchbend et Expression). En utilisant cette myriade de possibilités, vous pouvez ainsi créer un style de jeu particulièrement expressif, tant lors d'une performance live que dans votre studio. De plus, cette fenêtre contient trois curseurs de vitesse supplémentaires vous permettant de restreindre et de contrôler la dynamique globale de Session Strings Pro.

- Dans le menu [Main](#), vous trouverez tous les styles de jeu disponibles. Vous trouverez plus d'informations sur les articulations disponibles dans la section [↑3.4.1, Types d'articulations disponibles dans la fenêtre Articulation](#).
- En activant l'interrupteur [Round Robin](#), le son global de votre musique prendra réellement vie. Cette fonction utilise des coups d'archet vers le haut et vers le bas. Elle donne l'impression d'une performance réelle et contribue au son extrêmement réaliste de Session Strings Pro. Une description plus détaillée de ces fonctions se trouve dans la section [↑3.4.3, Interrupteur Round Robin](#).
- Le menu [Velocity Control](#) vous permet de choisir le types d'articulations qui sera utilisé lorsqu'une valeur de vélocité particulière sera dépassée. Une description plus détaillée de ces fonctions se trouve dans la section [↑3.4.4, Menu Velocity Control et curseurs Value et Key](#).
- Le curseur [Value](#), à gauche du menu [Velocity Control](#), vous permet de choisir la valeur de vélocité à laquelle l'articulation sélectionnée dans ce menu [Velocity Control](#) remplacera celle choisie dans le menu [Main](#).
- Le menu [Sustain Control](#) vous permet de choisir des variantes d'articulations que vous pourrez employer durant votre jeu au moyen d'un contrôle de sustain (maintien). Vous trouverez plus d'informations à ce sujet dans la section [↑3.4.5, Menu Sustain et curseur Animator Articulation](#).
- Le menu [Expression Control](#) dispose également d'un grand nombre d'articulations dont vous pourrez vous servir au moyen d'un contrôle d'expression – typiquement une pédale. Vous trouverez plus d'informations à ce sujet dans la section [↑3.4.6, Menu Expression Control et curseur Short Notes](#).
- Le menu [Pitchbend Mode](#) définit la manière dont Session Strings Pro répond au contrôle de Pitchbend. Les options disponibles sont [Scoop/Fall](#) et [Normal](#). Vous trouverez plus d'informations à ce sujet dans la section [↑3.4.7, Interrupteur Pitchbend Mode](#).
- Vous trouverez dans la section [↑3.4.1, Types d'articulations disponibles dans la fenêtre Articulation](#) une liste complète de toutes les articulations disponibles.



Vous ne pouvez pas sélectionner deux fois la même variante d'articulation dans les menus de la fenêtre [Articulation](#).



Session Strings Pro gère les ressources mémoire de votre ordinateur avec grande parcimonie. Pour cette raison, la dernière voix doit avoir fini de sonner avant de pouvoir sélectionner une nouvelle variante d'articulation dans les menus déroulants.

- Dans la zone [Dynamic Ctrl.](#) (en bas à droite de la fenêtre), vous pouvez contrôler l'intervalle de dynamique disponible et, ce faisant, décider de la manière dont Session Strings Pro doit réagir aux variations de dynamique dans votre jeu sur le clavier. Le menu déroulant propose deux options :
 - [Velocity](#) : permet de régler un intervalle et une courbe de vélocité via les curseurs [Min](#), [Max](#) et [Curve](#) au dessous. En ajustant les curseurs [Min](#) et [Max](#), vous pouvez définir l'intervalle de dynamique que vous souhaitez utiliser dans votre jeu. Le curseur [Curve](#) influence la sensibilité au toucher sur votre clavier maître.
 - [Mod Wheel](#) : permet de contrôler la vélocité avec la molette de modulation de votre clavier MIDI (ou avec le contrôle [Mod](#) du On-Screen Keyboard de KONTAKT).

Vous trouverez toutes les informations sur la zone [Dynamic Ctrl.](#) et ses divers éléments dans la section [↑3.3.4, Types d'articulations disponibles dans la fenêtre Keyswitch.](#)

2.2.5 Fenêtre FX



Fig. 2.7 La fenêtre FX dans Session Strings Pro.

Cette fenêtre est présente dans les deux types de presets (cf. [12.1, Structure des presets](#)). Dans la fenêtre [FX](#), vous trouverez trois éléments importants pour l'édition des sons : un égaliseur pour modifier les niveaux des différentes fréquences, un compresseur pour niveler les crêtes et une réverbération par convolution de haute qualité pour créer l'effet spatial désiré. Les trois peuvent être activés ou désactivés via leurs interrupteurs respectifs et permettent (entre autres) d'affirmer la présence de Session Strings Pro dans votre mix.

- L'[Equalizer](#) est de type semi-paramétrique. Il dispose de contrôles [Lo Freq](#) (basses fréquences), [Mid Freq](#) (fréquences moyennes) et [Hi Freq](#) (hautes fréquences). Ces curseurs vous permettent de sélectionner la fréquence centrale de chacune des trois bandes de

fréquences. Vous pouvez alors ajuster le gain – amplification ou atténuation – de chacune des bandes via les curseurs [Lo Gain](#), [Mid Gain](#) et [Hi Gain](#). Vous trouverez plus d'informations à ce sujet dans la section [↑3.5.1, Equalizer](#).

- Le [Compressor](#) est particulièrement simple à utiliser, ne disposant que d'un seul contrôle : le curseur [Amount](#). Ce contrôle permet d'ajuster l'atténuation des crêtes du signal. L'idée sous-jacente est la suivante : si le signal contient des sauts de dynamique importants, le compresseur permet d'atténuer ses crêtes et d'augmenter en contrepartie le volume global du signal, produisant par là son plus imposant. L'utilisation plus ou moins intensive de cette fonction dépend de vos goûts. La musique pop moderne est souvent compressée à un tel point que la dynamique – un élément important de la musique s'il en est ! – est complètement perdue. D'un autre côté, la compression d'un instrument peut permettre de mieux le mettre en valeur dans le groupe d'instruments. Laissez vos oreilles décider du type de compression nécessaire au cas par cas.
- Dans la zone [Reverb](#) de la fenêtre [FX](#), vous trouverez le menu [Type](#) et le curseur [Mix](#). Le menu vous permet de choisir le type de pièce simulée par la réverbération. Le curseur [Mix](#) vous permet de contrôler la proportion de signal réverbéré par rapport au signal original. Vous trouverez plus d'informations sur le [Compressor](#) et la [Reverb](#) dans la section [↑3.5.2, Compressor](#).

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir dans vos expérimentations et votre utilisation de Session Strings Pro !

Le chapitre [↑3, L'interface d'utilisation en détail](#) fournit des informations détaillées sur toutes les fonctions présentées ici.

3 L'interface d'utilisation en détail

Ce chapitre contient des informations détaillées sur tous les éléments du logiciel.



À l'exception des menus déroulants, tous les contrôles de Session Strings Pro peuvent être automatisés.

3.1 Fenêtre Main

Cette fenêtre est présente dans les presets Performance comme dans les presets Production.



Fig. 3.1 La fenêtre Main dans Session Strings Pro.

3.1.1 Zone Volume – curseurs Section1 et Section2

Les deux curseurs **Section** de la zone **Volume** vous permettent de contrôler le volume des deux ensembles de cordes. L'intervalle de valeurs disponibles s'étend de $-\infty$ dB à +3 dB. Lorsque vous ajustez un curseur, la valeur actuelle du paramètre s'affiche au dessous.



Fig. 3.2 Les curseurs Section dans la zone Volume de la fenêtre Main.

Chacun des deux ensembles musicaux est composé de quatre violons, trois altos, deux violoncelles et deux contrebasses. En utilisant les deux ensembles, vous avez ainsi à votre disposition un total de huit violons, six altos, quatre violoncelles et quatre contrebasses.

3.1.2 Zone Contour

Curseur Bow Noise



Fig. 3.3 Le curseur Bow Noise dans la zone Contour de la fenêtre Main.

Le curseur **Bow Noise** vous permet, pour la première fois dans l'histoire de la production musicale à base d'échantillons, de contrôler le niveau des bruits d'archets dans le son global des instruments. Les bruits d'archet apparaissent quand le crin de l'archet est plaqué contre les cordes, ce qui entraîne leur vibration. Le frottement résistant génère une sorte de bruit de grattement qui est un élément naturel du son des instruments à cordes lorsqu'ils sont joués piano ou mezzoforte. Le curseur **Bow Noise** peut être utilisé conjointement avec les types d'articulations suivants :

Legato	Portamento	Glissando
Sustain	Accent	Fortepiano
Diminuendo	Gliss Down (glissement vers le bas)	Gliss Up (glissement vers le haut)

- Lorsque vous ajustez le curseur **Bow Noise**, la valeur actuelle du paramètre s'affiche au dessous sous la forme d'un pourcentage. L'intervalle des valeurs disponibles va de 0 % à 200 %.
- La valeur 100 % correspond à la quantité naturelle de bruits d'archet lors de l'enregistrement des différents instruments.
- En réglant le curseur sur une position entre 0 % et 100 %, vous diminuez l'ampleur des bruits d'archets.
- En réglant le curseur sur une position entre 100 % et 200 %, vous augmentez l'ampleur des bruits d'archets. Même les positions extrêmes de ce curseur génèrent un son tout-à-fait naturel.

Curseur Stereo Width



Fig. 3.4 Le curseur Stereo Width dans la zone Contour de la fenêtre Main.

Le curseur **Stereo Width** permet d'ajuster l'espacement stéréo – autrement dit, la largeur spatiale du son. Ceci n'inclut cependant pas les réflexions sonores, ces dernières pouvant être ajustées dans la zone **Reverb** de la fenêtre **FX**.

- Lorsque vous ajustez le curseur **Stereo Width**, la valeur actuelle du paramètre s'affiche au dessous.
- Lorsque le curseur est en butée gauche (mono), le signal généré est en mono. Sur un système stéréo, les cordes apparaissent alors exactement au milieu, entre les deux enceintes.
- Lorsque le curseur est en position médiane (100 %), le signal reproduit l'effet acoustique de la situation d'enregistrement et du placement du micro pour les différents ensembles d'instruments.

- Lorsque le curseur est en butée droite (200 %), l'effet acoustique amplifie l'écartement des instruments sur la gauche et sur la droite de la pièce.

3.1.3 Zone Envelope

Curseur Attack



Fig. 3.5 Le curseur Attack dans la zone Envelope de la fenêtre Main.

Le curseur **Attack** vous permet d'ajuster la vitesse de l'attaque des notes jouées. Les valeurs disponibles vont de zéro milliseconde (ms) à 1,5 seconde (s).

- Lorsque vous ajustez le curseur **Attack**, la valeur actuelle du paramètre s'affiche au dessous. Cette vitesse d'attaque est affichée en millisecondes ou en secondes.
- Si vous réglez ce curseur sur une valeur non nulle, la réponse de l'instrument est retardée d'autant – autrement dit, un délai apparaît entre le début de la note et le moment auquel elle atteint son volume maximal.
- Le réglage 0 ms correspond exactement à la situation de l'enregistrement et au comportement oscillatoire naturel des cordes.
- Avec un réglage de 1,5 s, le son met une seconde et demie pour atteindre son plein volume.

Interrupteur Release Samples et curseur Release



Fig. 3.6 Le curseur Release et l'interrupteur Release Samples dans la zone Contour de la fenêtre Main.

Ces deux contrôles servent à configurer la phase de relâchement/déclin des notes dans Session Strings Pro.

- Lorsque l'interrupteur **Release Samples** est activé, tous les samples sont relâchés de manière naturelle comme lors de leur enregistrement. Le curseur **Release** est alors automatiquement désactivé et il apparaît grisé.
- Lorsque l'interrupteur **Release Samples** est désactivé, le curseur **Release** permet d'ajuster le temps de relâchement. Le curseur **Release** vous permet d'ajuster le temps de relâchement selon les besoins de votre musique. Les temps de relâchement disponibles vont de zéro milliseconde (ms) à 1,5 seconde (s). Ceci vous permet – en fonction de la situation musicale, de l'articulation employée et de l'effet musical recherché – d'accomplir des transitions musicales continues, non sans rappeler l'effet des grandes salles sur le son de la musique.
- Lorsque vous ajustez le curseur **Release**, la valeur actuelle du paramètre s'affiche au dessous (en millisecondes ou en secondes).
- Si vous réglez ce paramètre sur 0 ms, la note cesse immédiatement lorsque vous relâchez la touche de votre clavier. Si vous tournez le curseur à fond à droite, la note continue de sonner et décroît pendant une seconde et demie une fois la touche relâchée.

3.2 Fenêtre Animator



Fig. 3.7 La fenêtre Animator dans Session Strings Pro.

Cette fenêtre est présente dans les presets Performance (cf. [↑2.1, Structure des presets](#)). En fonction du mode sélectionné, l'Animator peut fonctionner comme séquenceur à pas ou comme arpégiateur. Une séquence complète est appelée une « phrase ». Elle peut contenir un ou deux motifs, avec un nombre de pas compris entre 5 et 8.

3.2.1 Interrupteur Animator et diodes Step



Fig. 3.8 L'interrupteur Animator et les diodes Step dans la fenêtre Animator.

L'interrupteur juste à droite du label [Animator](#) vous permet d'activer ou désactiver cette fonctionnalité. Si vous jouez une ou plusieurs notes alors que l'Animator est activé, celui-ci entame immédiatement son action. Il fonctionne tant que la ou les touches sont maintenues enfoncées sur votre clavier. Après avoir atteint la fin du motif ou de la phrase, l'Animator revient au début du motif ou de la phrase et poursuit sa lecture. Les diodes au dessus des tirettes de contrôle des pas indiquent le pas actuellement joué.

3.2.2 Tirettes de contrôle des pas

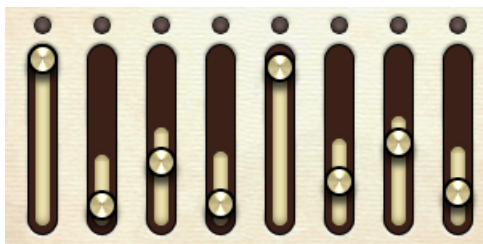


Fig. 3.9 Les tirettes de contrôle des pas dans la fenêtre Animator.

Ces tirettes vous permettent d'ajuster le niveau de chacun des pas et de créer par là la dynamique, le rythme et les silences désirés.

Conjointement, le contrôle [Dynamic](#) décrit à la section [↑3.2.6, Curseur Dynamic](#) permet de limiter l'intervalle de dynamique disponible.

Si vous descendez complètement une tirette, le pas en question devient muet et joue le rôle d'un silence rythmique.

3.2.3 Interrupteur Retrigger/Continuous

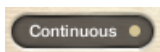


Fig. 3.10 L'interrupteur Continuous/Retrigger (ici en mode continu) dans la fenêtre Animator.

Cet interrupteur permet de déterminer l'état de départ de la phrase de l'Animator.

- Si vous sélectionnez la fonction [Retrigger](#), l'Animator redémarre la phrase depuis le pas n° 1 du motif n° 1 dès que vous appuyez sur une touche de votre clavier. Ceci peut s'avérer par exemple très efficace lorsqu'un morceau de musique contient des mesures ayant une signature rythmique différente.

- Si vous sélectionnez la fonction [Continuuous](#), l'Animator continue simplement à jouer la phrase ou le motif même si vous jouez une nouvelle note sur le clavier, ce tant que vous maintenez au moins une touche enfoncée sur le clavier. L'Animator relancera la phrase une fois toutes les touches relâchées.

3.2.4 Interrupteur Pattern



Fig. 3.11 L'interrupteur Pattern dans la fenêtre Animator.

L'Animator vous permet d'utiliser jusqu'à deux motifs (« patterns ») contenant jusqu'à 8 pas chacun. L'interrupteur [Pattern](#) vous permet de passer d'un motif à l'autre.

Si vous réglez l'interrupteur Steps (décrit ci-dessous) sur 16 pas, les motifs 1 et 2 sont automatiquement alternés. Ils sont également automatiquement alternés si vous réduisez la longueur de motif (contrôle [Length](#), cf. [↑3.2.9, Curseur Length](#)) à – par exemple – 5 pas. Après le cinquième pas du premier motif, l'Animator passe automatiquement au second motif et, après le cinquième pas de ce dernier, il revient au premier motif.

3.2.5 Interrupteur Steps

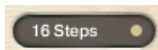


Fig. 3.12 L'interrupteur Steps dans la fenêtre Animator.

Cet interrupteur vous permet de choisir si la lecture doit inclure uniquement le motif actuel ou bien les deux motifs en alternance, sans avoir à cliquer sur l'interrupteur Pattern.

- Si vous sélectionnez [8 Steps](#), seul le motif actuellement sélectionné sur l'interrupteur Pattern sera joué. Exception : vous cliquez sur l'interrupteur [Pattern](#) durant la lecture et sélectionnez ainsi l'autre motif. Le nouveau motif sera audible jusqu'à ce que vous effectuiez une nouvelle sélection ou interrompiez la lecture.
- Si vous sélectionnez [16 Steps](#), l'Animator alterne automatiquement entre les deux motifs. Ce mode se poursuit même si vous raccourcissez les motifs (via le contrôle [Length](#), cf. [↑3.2.9, Curseur Length](#)).

3.2.6 Curseur Dynamic



Fig. 3.13 Le curseur Dynamic dans la fenêtre Animator.

Ce curseur permet de limiter la dynamique effectivement disponible dans la phrase de l'Animator. Vous pouvez vous en servir pour atténuer l'influence des tirettes de contrôle des pas.

- Lorsque vous ajustez le curseur **Dynamic**, la valeur actuelle du paramètre s'affiche au dessous sous la forme d'un pourcentage. L'intervalle des valeurs disponibles va de 0 % à 100 %.
- Si vous tournez le curseur complètement à gauche jusqu'à la position 0 %, vous annulez les réglages de dynamique définis par les tirettes de contrôle des pas pour la phrase entière, nivelant par là le volume de chacun des pas. Vous supprimez ainsi les différences de volume et tous les aspects dynamiques de la phrase musicale. Ceci est indiqué graphiquement par les barres colorées à l'intérieur des tirettes de contrôle des pas, qui ont alors toutes la même hauteur. Néanmoins, le volume dépend toujours du niveau de vélocité avec lequel vous jouez sur votre clavier. Si vous frappez les touches avec force, tous les pas seront joués à un volume élevé. Si vous frappez les touches en douceur, tous les pas seront joués à un volume faible.
- Si vous tournez le curseur complètement à droite jusqu'à la position 100 %, les réglages de dynamique sélectionnés via les tirettes de contrôle des pas sont utilisés dans toute leur ampleur.



Si vous activez **Velocity** dans la fenêtre **Articulation**, les réglages sélectionnés influencent la dynamique de l'Animator. Si vous désactivez **Velocity** dans la fenêtre **Articulation**, vous pouvez contrôler la dynamique de l'Animator via la molette de modulation de votre clavier.

3.2.7 Curseur Groove



Fig. 3.14 Le curseur Groove dans la fenêtre Animator.

Le curseur **Groove** vous permet de configurer le rythme avec lequel les notes de l'Animator sont jouées par rapport au métronome de votre application hôte (KONTAKT, Cubase, Logic, etc.). Les signatures rythmiques suivantes sont disponibles :

Valeur	Longueur de note correspondante
1/4	Noires
1/4 tr	Triolets de noires
1/8	Croches
1/8 tr	Triolets de croches
16	Doubles croches
16 tr	Triolets de doubles croches



Pour jouer de véritables triolets dans un séquenceur, il est recommandé de raccourcir la phrase à 6 pas via le curseur Length.

3.2.8 Curseur Swing



Fig. 3.15 Le curseur Swing dans la fenêtre Animator.

Le curseur **Swing** vous permet de transformer une phrase au rythme équilibré (binaire) en phrase au rythme plus décalé (ternaire).

- Lorsque vous ajustez le curseur **Swing**, la valeur actuelle du paramètre s'affiche au-dessous sous la forme d'un pourcentage. La valeur peut aller de -100 % à 100 %.

- Lorsque vous augmentez le paramètre [Swing](#), les pas n° 2, 4, 6 et 8 se rapprochent respectivement des pas n° 3, 5, 7 et 1.

3.2.9 Curseur Length



Fig. 3.16 Le curseur Length dans la fenêtre Animator.

Le curseur [Length](#) vous permet de choisir le nombre de pas par motif après lequel l'Animator reprend au début du motif ou passe à l'autre motif (cf. [↑3.2.3, Interrupteur Retrigger/Continuous](#)). Le réglage du curseur [Length](#) s'applique aux deux motifs de la phrase. Les valeurs disponibles vont de 5 à 8 pas. Vous pouvez configurer les signatures rythmiques suivantes : 4/4, 3/4, 5/4, 6/4 et 7/8.

3.2.10 Menu Phrase

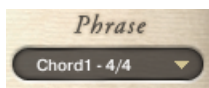


Fig. 3.17 Le menu Phrase dans la fenêtre Animator.

La zone [Factory](#) du menu [Phrase](#) contient 36 presets de phrases pour l'Animator. La zone User Load contient 10 emplacements pour des presets utilisateur. Si vous n'avez encore enregistré aucun preset, vous ne pouvez rien sélectionner dans cette zone.

► Pour sélectionner l'un des presets, cliquez sur le menu [Phrase](#) puis sur le preset souhaité. Vous pouvez également le faire alors que l'Animator est en cours de lecture. L'Animator passera immédiatement à la phrase que vous aurez sélectionnée.

Voici comment créer vos propres presets de phrase :

1. Utilisez l'interrupteur [Steps](#) et le curseur [Length](#) pour choisir combien de pas la phrase doit contenir.
2. Utilisez l'interrupteur [Pattern](#) pour afficher le motif 1 puis le motif 2 et, pour chacun d'eux, choisissez les réglages voulus pour les autres contrôles (tirettes et curseurs).
3. Sélectionnez l'articulation souhaitée via le menu [Articulation](#).
4. Sélectionnez l'une des options dans le menu [Animator Mode](#) pour préciser si l'Animator doit jouer des accords rythmiques ou un arpège.

5. Utilisez l'interrupteur **Retrigger/Continuous** pour spécifier la manière dont la phrase doit réagir aux nouvelles notes que vous jouez.
6. Ouvrez le menu **Phrase** et sélectionnez l'un des dix emplacements de presets dans la zone Write User.
7. Vous pouvez maintenant sélectionner votre preset dans la zone Read User.



Les presets sont enregistrés avec la session dans votre application hôte. Pour pouvoir utiliser les presets de phrase dans d'autres sessions, vous devez sauvegarder le fichier .nki séparément dans KONTAKT puis le charger dans le contexte voulu.



Attention : si vous sélectionnez un emplacement de la Write User contenant déjà un de vos propres presets, ce dernier sera remplacé et perdu.



Vos propres presets sont accessibles via les touches suivantes du clavier : C0, C#0, D0, D#0, E0, F0, F#0, G0, G#0 et A0. Ceci vous permet de travailler de manière créative avec les phrases que vous aurez enregistrées ! Maintenez simplement la touche souhaitée enfoncée et combinez les phrases selon votre plaisir.



Attention : si vous sélectionnez un emplacement de la Write User contenant déjà un de vos propres presets, ce dernier sera remplacé et perdu.



Vos propres presets sont accessibles via les touches suivantes du clavier : C0, C#0, D0, D#0, E0, F0, F#0, G0, G#0 et A0. Ceci vous permet de travailler de manière créative avec les phrases que vous aurez enregistrées ! Maintenez simplement la touche souhaitée enfoncée et combinez les phrases selon votre plaisir.

Touche	Preset utilisateur
C0	1
C#0	2
D0	3
D#0	4
E0	5
F0	6
F#0	7
G0	8

Touche	Preset utilisateur
G#0	9
A0	10

3.2.11 Menu Articulation



Fig. 3.18 Le menu Articulation dans la fenêtre Animator.

Ce menu contient les types d'articulation disponibles pour l'Animator : cliquez simplement sur le menu [Articulation](#) et sélectionnez le preset souhaité.

- *Pizzicato* : technique d'articulation dans laquelle les cordes ne sont pas frottées mais pincées par les doigts de l'instrumentiste. L'archet est le plus souvent gardé dans la main, les passages pizzicato étant souvent joués en alternance avec des passages frottés.
- *Spiccato* : technique d'articulation dans laquelle l'instrumentiste relève l'archet entre chaque note, d'où un effet de « sauttillement ». L'archet revient légèrement vers les cordes après chaque coup, un peu à la manière d'un ressort. Si plusieurs notes successives sont jouées en spiccato avec l'archet allant dans la même direction, on parlera de « Spic Down » (mouvement de l'archet vers le bas) ou de « Spic Up » (mouvement de l'archet vers le haut).
- *Staccato* : technique d'articulation qui se caractérise par des notes courtes dont le début est accentué et la fin tronquée. Cette technique d'articulation peut présenter des directions d'archets changeantes ou une direction unique. Dans ce dernier cas, on parlera de « Stac Down » ou de « Stac Up ».

3.2.12 Menu Animator Mode



Fig. 3.19 Le menu Animator Mode dans la fenêtre Animator.

Ce menu vous permet de choisir la fonction de l'Animator : séquenceur à pas ou arpégiateur.

► Si vous utilisez l'Animator comme séquenceur à pas, les accords et les notes seules sont jouées de manière rythmique. Pour ce faire, sélectionnez l'option *Chord* dans le menu.

- Le rythme de l'Animator est basé sur les réglages effectués via les curseurs Groove et Length. Les silences peuvent être configurés avec les tirettes de contrôle des pas. Pour ce faire, ramenez simplement les tirettes souhaitées tout en bas. Utilisez le contrôle *Swing* pour décaler rythmiquement certains pas, ce qui génère des notes raccourcies, en « pointillés » – les rythmes binaires devenant progressivement ternaires.
- En modifiant les autres réglages, vous pouvez changer votre musique de fond en comble. Sélectionnez l'articulation souhaitée via le menu Articulation. Vous pouvez changer les réglages de dynamique via les tirettes de contrôle des pas ainsi que le curseur *Dynamic*.
- Si vous utilisez l'Animator comme arpégiateur, les accords sont joués en arpèges (séries de notes seules à la suite les unes des autres).
- Sélectionnez la forme d'arpège souhaitée en cliquant sur l'une des options Arpeggio dans le menu.

Les modes suivants sont disponibles dans le menu *Animator Mode* :

- *Chord* : si vous jouez plusieurs notes sur le clavier, toutes les notes de l'accord sont jouées simultanément avec le rythme et l'articulation sélectionnés.
- *Arp Order* : dans ce mode, les notes de l'accord sont jouées en arpèges par l'Animator, selon l'ordre dans lequel vous les avez jouées. Ceci vous permet de créer des arpèges originaux que vous pourrez modifier plus encore en passant à des notes uniques tout en jouant.
- *Arp Up* : dans ce mode, l'Animator crée un arpège montant avec toutes les notes de l'accord que vous avez joué. L'ordre des notes est toujours le même : l'arpège commence avec la note la plus grave et monte jusqu'à la note la plus aiguë.
- *Arp Down* : dans ce mode, l'Animator crée un arpège descendant avec toutes les notes de l'accord que vous avez joué. L'ordre des notes est toujours le même : l'arpège commence avec la note la plus aiguë et descend jusqu'à la note la plus grave.
- *Arp Up/Down* : dans ce mode, l'Animator crée un arpège avec toutes les notes de l'accord que vous avez joué ; l'arpège commence par monter puis redescend.



Si vous jouez une note seule sur votre clavier au lieu d'un accord, le résultat sera le même quel que soit le mode sélectionné. Néanmoins, tous les autres éléments conservent leur effet.



Testez l'Animator en expérimentant ses diverses fonctions. Tous les modes listés ici peuvent être adaptés en temps réel pendant une performance live en sélectionnant ou en configurant les divers éléments et options de la fenêtre Animator. Essayez-les tous et vous serez surpris(e) de voir l'éventail de ses possibilités !

Vous trouverez également des informations à ce sujet dans la section [↑3.4.5, Menu Sustain et curseur Animator Articulation](#).

3.3 Fenêtre Keyswitch



Fig. 3.20 La fenêtre Keyswitch dans Session Strings Pro.

La fenêtre [Keyswitch](#) est présente uniquement dans les presets Production (cf. [↑2.1, Structure des presets](#)). Son équivalent dans les presets Performance est la fenêtre [Articulation](#), avec des fonctions parfois différentes. La fenêtre [Keyswitch](#) permet de configurer des paramètres de première importance pour un travail rapide et efficace :

- le nombre de samples utilisés par une voix unique,
- la sélection des types d'articulations pour les performances live (styles de jeu),
- les touches de votre clavier qui serviront à changer rapidement de type d'articulation,
- les paramètres de la dynamique.

3.3.1 Interrupteur Round Robin



Fig. 3.21 L'interrupteur Round Robin dans la fenêtre Keyswitch.

Lorsque vous activez l'interrupteur Round Robin, les coups d'archet vers le haut et vers le bas de l'ensemble de cordes sont choisis parmi quatre samples différents pour chaque note. Cet outil permet d'éviter un son trop statique et crée à la place une sonorité vivante et réaliste. Lorsque cet interrupteur est désactivé, seul le premier des quatre samples est utilisé.

3.3.2 Menu Articulation

Les six menus vous permettent de choisir l'un des 29 types d'articulations disponibles. En appuyant sur une touche de votre clavier que vous aurez configurée comme raccourci dans le champ [Key](#) correspondant, vous pouvez changer d'articulation à la volée.



Fig. 3.22 Les types d'articulation dans la fenêtre Keyswitch.

3.3.3 Champs Key

Les champs **Key** vous permettent de choisir les notes de votre clavier correspondant aux différentes articulations. Il y a plusieurs moyens de saisir les touches-raccourcis :

- double-cliquez dans le champ et saisissez la touche avec votre clavier d'ordinateur ;
- double-cliquez dans le champ et saisissez la touche via le numéro de note MIDI ;
- cliquez dans le champ, maintenez le bouton de la souris enfoncé et déplacez le curseur verticalement.

3.3.4 Types d'articulations disponibles dans la fenêtre Keyswitch

Articulation	Explication	Remarques
<i>Empty</i>	Aucune articulation n'est sélectionnée dans le menu correspondant.	Les emplacements non requis doivent rester vides afin de ne pas utiliser de mémoire vive inutilement.
<i>Legato</i>	Liaison d'expression. Dans ce style d'articulation, les notes de la mélodie sont liées entre elles, sans silence ni interruption entre les notes.	La première note doit être recouverte par une seconde note éloignée de moins d'une octave.
<i>Portamento</i> (<i>di voce</i>)	« Transport » de la note/voix. Cette technique d'ornement consiste à effectuer une douce transition glissée d'une note à la suivante. Même les intervalles de sirènes utilisent cette fonction.	Pour cette technique aussi, la première note doit être recouverte par une seconde note éloignée de moins d'une octave.
<i>Glissando</i>	Glissement. Cette technique utilise un glissement continu sur l'intervalle séparant deux notes éloignées. La note est en constante évolution durant le glissement. Dans la musique romantique, chaque hauteur chromatique entre les deux notes est jouée. Dans la musique moderne, le glissando est plus souvent joué comme une transition douce – de manière similaire à un legato.	Pour créer l'effet de glissando, recouvrez brièvement la première note avec la seconde. Si vous relâchez la première note avant de jouer la seconde, l'effet de glissando n'est pas activé. Pour effectuer des glissandos exacts avec plusieurs voix, vous devez utiliser les fonctions Gliss Down et Gliss Up expliquées plus bas.

Articulation	Explication	Remarques
<p>Le legato, le portamento et le glissando sont joués de manière monophonique et reliée lorsqu'ils sont joués à l'intérieur d'une octave ; ils sont particulièrement efficaces dans le cadre d'une section de solo expressif. Lorsque vous utilisez l'une de ces techniques mais ne jouez pas les notes liées, l'articulation Sustain est automatiquement utilisée. Si l'intervalle entre deux notes consécutives est supérieur à une octave, celles-ci seront jouées de manière polyphonique. Les accords joués durant la section de solo seront joués de manière polyphonique si vous utilisez une autre octave que celle utilisée pour la section solo.</p>		
<i>Sustain</i>	Maintien d'une ou plusieurs notes. Ce type d'articulation est efficace pour créer des passages plus épais et atmosphériques.	Cette articulation est utilisée pour l'exécution de transitions quasi transparentes entre les notes.
<i>Accent</i>	Dans cette articulation, la ou les notes jouées sont accentuées au début puis maintenues à un volume constant légèrement plus faible.	Cette articulation est semblable au Sustain, mais elle a un effet d'attaque plus marqué au début de la note.
<i>Fortepiano</i>	Fort suivi de doux. Dans cette articulation, la ou les notes jouées sont accentuées au début puis maintenues à un volume franchement plus faible.	La différence entre l'attaque de la note et sa phase de maintien est particulièrement audible sur les accords et s'avère très utile pour les effets dramatiques.
<i>Diminuendo</i>	Decrescendo (diminution du volume).	Par rapport au volume de départ, le volume de la note commence par augmenter rapidement puis décroît progressivement tant que la note est maintenue, jusqu'à ce que vous relâchiez la touche.
Le fortépiano et le diminuendo sont des styles de jeu dynamiques reliés au sustain et à l'accent. Ils peuvent rendre votre musique plus expressive.		
<i>Tremolo</i>	Tremblement. Sur les instruments à cordes, le tremolo est effectué par un rapide va-et-vient de l'archet sur une même note.	
<i>Trill Semi</i>	Transition rapide et continue entre deux notes éloignées d'un demi-ton. L'instrumentiste joue la trille en déplaçant rapidement l'un de ses doigts sur la touche.	

Articulation	Explication	Remarques
<i>Trill Whole</i>	Transition rapide et continue entre deux notes éloignées d'un ton. L'instrumentiste joue la trille en déplaçant rapidement l'un de ses doigts sur la touche.	
Le tremolo et la trille permettent de créer une certaine tension sur des passages de la composition.		
<i>Gliss Fast Down</i>	Comme décrit plus haut, le glissando est une technique de transition par glissement d'une note à la suivante.	
<i>Gliss Fast Up</i>	Les variantes d'articulation Gliss Fast Down, Gliss Fast Up, Gliss Slow Down et Gliss Slow Up vous permettent de créer des glissandos avec un déplacement de note d'un ton.	
<i>Gliss Slow Down</i>		
<i>Gliss Slow Up</i>	Selon la variante utilisée (Down ou Up, Fast ou Slow), les notes sont jouées vers le bas ou vers le haut depuis la note de départ, soit rapidement, soit lentement.	
<i>Cresc Fast</i>	Crescendo (augmentation du volume). Cette articulation crée une augmentation constante du volume. Les variantes disponibles ici présentent une fin de crescendo relativement abrupte.	L'augmentation du volume peut être rapide (Cresc Fast) ou lente (Cresc Slow). Les deux vitesses sont prédéterminées et ne peuvent être modifiées.
<i>Cresc Slow</i>		
<i>FoPiCre Fast</i> (Fortepiano-Crescendo)	Fort-doux-croissant. L'articulation FoPiCre commence fort (forte), devient soudain douce (piano) puis augmente en volume jusqu'à une fin abrupte (crescendo).	Pour un crescendo rapide, choisissez la variante FoPiCre Fast. Pour un crescendo lent, choisissez la variante FoPiCre Slow. Encore une fois, les deux vitesses sont prédéterminées et ne peuvent être modifiées.
<i>FoPiCre Slow</i> (Fortepiano-Crescendo)		
<i>Fall Fast</i>	Chute rapide ou lente de la hauteur de note. Au lieu de jouer franchement la hauteur de départ, celle-ci est simplement suggérée pour descendre rapidement (Fast) ou lentement (Slow) d'un ton.	Cette technique d'articulation est souvent utilisée en jazz et en pop.
<i>Fall Slow</i>		

Articulation	Explication	Remarques
<i>Scoop Fast</i> <i>Scoop Slow</i>	Augmentation rapide ou lente de la hauteur de note. Au lieu de jouer franchement la hauteur de départ, celle-ci est simplement suggérée pour augmenter rapidement (Fast) ou lentement (Slow) d'un ton.	Cette technique d'articulation est souvent utilisée en jazz et en pop.
<i>Pizzicato</i>	Pincé. Technique d'articulation dans laquelle les cordes ne sont pas frottées mais pincées par les doigts de l'instrumentiste. L'archet est le plus souvent gardé dans la main, les passages pizzicato étant souvent joués en alternance avec des passages frottés.	Les types d'articulation suivants sont les mêmes que ceux disponibles dans l'Animator.
<i>Spiccato</i>	Balancement. Technique d'articulation dans laquelle l'instrumentiste relève l'archet entre chaque note, d'où un effet de « sautillement ». L'archet revient légèrement vers les cordes après chaque coup, un peu à la manière d'un ressort.	
<i>Spic Down</i>	Spiccato avec l'archet se déplaçant vers le bas.	
<i>Spic Up</i>	Spiccato avec l'archet se déplaçant vers le haut.	
<i>Staccato</i>	Staccato (notes détachées) Le staccato est une technique d'articulation qui se caractérise par des notes courtes dont le début est accentué et la fin tronquée. Cette technique peut présenter des directions d'archet changeantes.	
<i>Stac Down</i>	Staccato avec l'archet se déplaçant vers le bas.	
<i>Stac Up</i>	Staccato avec l'archet se déplaçant vers le haut.	

3.3.5 Velocity



Fig. 3.23 La zone Dynamic Ctrl. dans la fenêtre Keyswitch.

Cette zone de la fenêtre **Keyswitch** vous permet de contrôler la dynamique complète de Session Strings Pro. Vous pouvez également y contrôler la manière dont Session Strings Pro doit réagir aux changements de dynamique de votre jeu sur le clavier. Vous avez deux principaux moyens d'influer sur la dynamique de votre musique :

- utiliser la sensibilité au toucher de votre clavier maître,
- utiliser la molette de modulation.

Le menu déroulant propose les deux options suivantes :

- **Velocity** : permet de régler un intervalle et une courbe de vélocité via les curseurs **Min**, **Max** et **Curve** au dessous. En ajustant les curseurs **Min** et **Max**, vous pouvez définir l'intervalle de dynamique que vous souhaitez utiliser dans votre jeu. Le curseur **Curve** influence la sensibilité au toucher sur votre clavier maître.
- **Mod Wheel** : permet de contrôler la vélocité avec la molette de modulation de votre clavier MIDI (ou avec le contrôle **Mod** du On-Screen Keyboard de KONTAKT).



Si **Mod Wheel** est sélectionné dans le menu déroulant, la sensibilité au toucher de votre clavier n'a aucun effet sur Session Strings Pro.

Curseurs Min et Max

Lorsque la fonction **Velocity** est sélectionnée, ces deux curseurs vous permettent de régler l'intervalle de dynamique disponible. Ils limitent la sensibilité au toucher de Session Strings Pro selon les niveaux de dynamique de votre clavier.

- Si vous réglez le curseur **Min** sur 0 (curseur en butée gauche), la plus légère frappe sur une touche produira une note très douce.
- Si vous réglez le curseur **Max** sur 127 (curseur en butée droite), une frappe très forte sera requise pour jouer la note avec une vélocité maximale, et donc au volume maximal.
- Si vous réglez les deux curseurs sur la valeur 64 (valeur médiane), toutes les notes auront la même vélocité (64, soit mezzoforte), quelle que soit la force avec laquelle vous frappez sur les touches.

Curseur Curve

Ce curseur permet d'ajuster la sensibilité de Session Strings Pro au toucher sur votre clavier, et donc de contrôler la courbe de dynamique de votre clavier.

3.4 Fenêtre Articulation



Fig. 3.24 La fenêtre Articulation dans Session Strings Pro.

La fenêtre **Articulation** est uniquement présente dans les presets Performance (cf. [↑2.1, Structure des presets](#)). Son équivalent dans les presets Production est la fenêtre **Keyswitch** décrite ci-dessus. La fenêtre **Articulation** vous permet de sélectionner différentes articulations et différents styles de jeu via une série de menus déroulants, de boutons et de curseurs.

- Le menu **Main** vous permet de sélectionner toutes les articulations (styles de jeu) proposés par Session Strings Pro pour une performance de base.
- Les menus **Velocity Control**, **Sustain Control** et **Expression Control** vous donnent accès aux mêmes articulations que le menu Main ainsi qu'à d'autres fonctions.

Grâce à ces menus, vous pouvez changer d'articulation en temps réel parmi les cinq articulations pré-sélectionnées ! Ceci vous permet de créer une musique très animée.



Vous ne pouvez pas sélectionner la même articulation dans plusieurs menus de la fenêtre Articulation.



Session Strings Pro gère les ressources mémoire de votre ordinateur avec grande parcimonie. Pour cette raison, la dernière voix jouée doit avoir fini de sonner avant de pouvoir sélectionner un nouveau type d'articulation dans les menus déroulants.

3.4.1 Types d'articulations disponibles dans la fenêtre Articulation

Le tableau suivant décrit toutes les articulations disponibles dans les quatre menus déroulants [Main](#), [Velocity Control](#), [Sustain Control](#) et [Expression Control](#).



Les fonctions supplémentaires disponibles dans des menus particuliers seront expliquées dans les descriptions des menus en question.

Articulation	Explication	Utilisation dans Session Strings Pro
<i>Legato</i>	Liaison d'expression. Dans ce style d'articulation, les notes de la mélodie sont liées entre elles, sans silence ni interruption entre les notes.	Les notes consécutives ne doivent pas avoir plus d'une octave de différence.
<i>Portamento</i> (<i>di voce</i>)	« Transport » de la note/voix. Cette technique d'ornement consiste à effectuer une douce transition glissée d'une note à la suivante. Même les intervalles de sirènes utilisent cette fonction.	Pour cette technique aussi, les notes consécutives ne doivent pas s'éloigner de plus d'une octave.

Articulation	Explication	Utilisation dans Session Strings Pro
<i>Glissando</i>	Glissement. Cette technique utilise un glissement continu sur l'intervalle séparant deux notes éloignées. La note est en constante évolution durant le glissement. Dans la musique romantique, chaque hauteur chromatique entre les deux notes est jouée. Dans la musique moderne, le glissando est plus souvent joué comme une transition douce – de manière similaire à un legato.	Pour créer l'effet de glissando, recouvrez brièvement la première note avec la seconde. Si vous relâchez la première note avant de jouer la seconde, l'effet de glissando n'est pas activé. Pour effectuer des glissandos exacts avec plusieurs voix, vous devez utiliser les fonctions Gliss Down et Gliss Up expliquées plus bas.
Le legato, le portamento et le glissando sont joués de manière monophonique et reliée lorsqu'ils sont joués à l'intérieur d'une octave ; ils sont particulièrement efficaces dans le cadre d'une section de solo expressif. Lorsque vous utilisez l'une de ces techniques mais ne jouez pas les notes liées, l'articulation Sustain est automatiquement utilisée. Si l'intervalle entre deux notes consécutives est supérieur à une octave, celles-ci seront jouées de manière polyphonique. Les accords joués durant la section de solo seront joués de manière polyphonique si vous utilisez une autre octave que celle utilisée pour la section solo.		
<i>Sustain</i>	Maintien d'une ou plusieurs notes. Ce type d'articulation est efficace pour créer des passages épais et atmosphériques sans modification majeure de la dynamique.	Cette articulation est utilisée pour l'exécution de transitions quasi transparentes entre les notes.
<i>Accent</i>	Dans cette articulation, la ou les notes jouées sont accentuées au début puis maintenues à un volume constant légèrement plus faible.	Cette articulation est semblable au Sustain, mais elle a un effet d'attaque transitoire plus marqué au début de la note.
<i>Fortepiano</i>	Fort suivi de doux. Dans cette articulation, la ou les notes jouées sont accentuées au début puis maintenues à un volume franchement plus faible.	La différence entre l'attaque de la note et sa phase de maintien est particulièrement audible sur les accords et s'avère par exemple très utile pour les effets dramatiques.

Articulation	Explication	Utilisation dans Session Strings Pro
<i>Diminuendo</i>	Decrescendo (diminution du volume).	Par rapport au volume de départ, le volume de la note commence par augmenter rapidement puis décroît progressivement tant que la note est maintenue, jusqu'à ce que vous relâchiez la touche.
Le fortepiano et le diminuendo sont des styles de jeu dynamiques reliés au sustain et à l'accent. Ils peuvent rendre votre musique plus expressive.		
<i>Tremolo</i>	Tremblement. Sur les instruments à cordes, le tremolo est effectué par un rapide va-et-vient de l'archet sur une même note.	Le tremolo est particulièrement efficace lorsqu'il est utilisé avec la vitesse désactivée, afin de créer des changements de dynamique via la molette de modulation.
<i>Trill</i>	Transition rapide et continue entre deux notes éloignées d'un ton ou d'un demi-ton. L'instrumentiste joue la trille en déplaçant rapidement l'un de ses doigts sur la touche. Le mode (majeur ou mineur) que vous utilisez pour composer détermine la distance entre les deux notes de la trille.	Choisissez simplement le mode voulu grâce au contrôle qui apparaît après avoir sélectionné cette articulation, et Session Strings Pro s'occupe du reste.
Le tremolo et la trille permettent de créer une certaine tension sur des passages de la composition.		
<i>Gliss Down</i> <i>Gliss Up</i>	Comme expliqué plus haut, un glissando est un glissement d'une note à une autre. Les deux variantes Gliss Down et Gliss Up vous permettent de créer des glissandos avec un déplacement de note d'un ton. Selon la variante (Down ou Up), les cordes joueront un glissando descendant ou montant.	Après avoir sélectionné l'une de ces articulations, un contrôle de pourcentage apparaît sous le menu déroulant et vous permet de régler la vitesse des glissements. Avec ce curseur en butée gauche (0 %), le glissement est très rapide ; on parlera de « Gliss Fast Up » ou de « Gliss Fast Down ». Avec le curseur en butée droite (100 %), la hauteur tonale évolue très lentement ; on parlera de « Gliss Slow Up » ou de « Gliss Slow Down ».

Articulation	Explication	Utilisation dans Session Strings Pro
<i>Cresc Fast</i> <i>Cresc Slow</i>	Crescendo (augmentation du volume). Cette articulation crée une augmentation constante du volume. Les variantes disponibles ici présentent une fin de crescendo relativement abrupte.	L'augmentation du volume peut être rapide (Cresc Fast) ou lente (Cresc Slow). Les deux vitesses sont prédéterminées et ne peuvent être modifiées.
<i>FoPiCre Fast</i> (Fortepiano-Crescendo) <i>FoPiCre Slow</i> (Fortepiano-Crescendo)	Fort-doux-croissant. L'articulation FoPiCre commence fort (forte), devient soudain douce (piano) puis augmente en volume jusqu'à une fin abrupte (crescendo).	Pour un crescendo rapide, choisissez la variante FoPiCre Fast. Pour un crescendo lent, choisissez la variante FoPiCre Slow. Encore une fois, les deux vitesses sont prédéterminées et ne peuvent être modifiées.
<i>Fall Fast</i> <i>Fall Slow</i>	Chute rapide ou lente de la hauteur de note. Au lieu de jouer franchement la hauteur de départ, celle-ci est simplement suggérée pour descendre rapidement (Fast) ou lentement (Slow) d'un ton.	Cette technique d'articulation est souvent utilisée en jazz et en pop.

Articulation	Explication	Utilisation dans Session Strings Pro
<i>Scoop Fast</i> <i>Scoop Slow</i>	Augmentation rapide ou lente de la hauteur de note. Au lieu de jouer franchement la hauteur de départ, celle-ci est simplement suggérée pour augmenter rapidement (Fast) ou lentement (Slow) d'un ton.	Cette technique d'articulation est souvent utilisée en jazz et en pop.
<i>Short Notes</i>	<p>Si vous sélectionnez cette entrée dans le menu, un contrôle de sélection apparaît sous le menu et vous permet de choisir l'une des articulations suivantes :</p> <p>Pizzicato Technique d'articulation dans laquelle les cordes ne sont pas frottées mais pincées par les doigts de l'instrumentiste. L'archet est le plus souvent gardé dans la main, les passages pizzicato étant souvent joués en alternance avec des passages frottés.</p> <p>Spiccato Technique d'articulation dans laquelle l'instrumentiste relève l'archet entre chaque note, d'où un effet de « sautillement ». L'archet revient légèrement vers les cordes après chaque coup, un peu à la manière d'un ressort. Si l'instrumentiste joue plusieurs notes avec l'archet allant dans la même direction, on parlera de Spic Down ou Spic Up, selon la direction de l'archet.</p> <p>Staccato Le staccato est une technique d'articulation qui se caractérise par des notes courtes dont le début est accentué et la fin tronquée. Cette technique peut présenter des directions d'archets</p>	Ces articulations sont les mêmes que celles disponibles dans l'Animator.

Articulation	Explication	Utilisation dans Session Strings Pro
	changeantes ou une direction unique. Dans ce dernier cas, on parlera de « Stac Down » ou de « Stac Up ».	

3.4.2 Menu Main et contrôles supplémentaires



Fig. 3.25 Le menu Main dans la fenêtre Articulation.

Ce menu déroulant vous permet de choisir l'articulation principale. Cette articulation sera employée tant que vous n'activez aucun autre contrôle tel que Velocity (dynamique), Sustain (pédale), Expression ou Pitchbend (pédale, molette, joystick, etc.). Les types d'articulation disponibles sont décrits dans le tableau à la section [↑3.4.1, Types d'articulations disponibles dans la fenêtre Articulation](#).

Lors de la sélection de certaines articulations, un contrôle supplémentaire apparaît sous le menu déroulant et vous permet de configurer un paramètre additionnel. Tous les détails concernant ce contrôle se trouvent également dans le tableau mentionné précédemment. Un moyen simple d'avoir un aperçu des différents types d'articulation disponibles dans le menu [Main](#) consiste à les sélectionner tour à tour et écouter leur effet !

Les autres menus déroulants de la fenêtre [Articulation](#) permettent d'assigner des articulations aux contrôles en question.



Si vous sélectionnez l'entrée *Animator* dans le menu [Main](#), les trois autres menus déroulants ainsi que l'interrupteur [Pitchbend Mode](#) sont grisés et ne sont pas accessibles. Ceci permet de minimiser la mémoire vive requise par le logiciel lorsque vous n'utilisez que la fonction Animator.

3.4.3 Interrupteur Round Robin



Fig. 3.26 L'interrupteur Round Robin dans la fenêtre Articulation.

Lorsque vous activez cette fonction, les coups d'archet vers le haut et vers le bas de l'ensemble de cordes sont choisis parmi quatre samples différents pour chaque note. Cet outil permet d'éviter un son trop statique et crée à la place une sonorité vivante et réaliste. Lorsque cet interrupteur est désactivé, seul le premier des quatre samples est utilisé. Ceci peut s'avérer parfois très utile pour un effet particulier.

3.4.4 Menu Velocity Control et curseurs Value et Key



Fig. 3.27 La zone Velocity Control dans la fenêtre Articulation.

Tout en jouant, vous pouvez changer d'articulation grâce à la zone Velocity Control. Le menu **Velocity Control** vous permet de choisir un type d'articulation à activer lorsque la valeur de vitesse sélectionnée est dépassée, lors de votre jeu ou lors de la lecture du séquenceur.

À l'exception de la fonction Animator, les articulations disponibles ici sont exactement les mêmes que dans le menu **Main**.



Ce menu déroulant dispose d'une seule entrée supplémentaire : *Off*. Si vous sélectionnez cette entrée, la vitesse ne commandera aucun changement d'articulation.

Si vous sélectionnez une entrée autre que *Off* dans le menu **Velocity Control**, un curseur **Value** apparaît à gauche du menu et vous permet de définir la valeur-seuil de la vitesse.

Dès que cette valeur-seuil de vitesse est dépassée lors de votre jeu, l'articulation sélectionnée dans le menu **Velocity Control** est activée à la place de l'articulation sélectionnée dans le menu **Main**.

Par exemple : vous avez...

- ...sélectionné l'articulation Legato dans le menu **Main**,
- ...sélectionné l'articulation Trill dans le menu **Velocity Control**,
- ...et réglé le curseur **Value** sur la valeur 100.

- Si vous jouez maintenant sur votre clavier, toutes les notes jouées avec une vélocité inférieure à 100 seront jouées en legato.
- Toutes les notes jouées avec une vélocité supérieure à 100 seront en revanche jouées en trilles.

3.4.5 Menu Sustain et curseur Animator Articulation



Fig. 3.28 Le menu Sustain Control dans la fenêtre Articulation.

Les fonctions de ce menu peuvent être utilisées de manière très créative si vous branchez une pédale de maintien à votre clavier. Vous pouvez également transférer les données du contrôleur continu MIDI (64) à Session Strings Pro après avoir généré ces données depuis un appareil externe (contrôleur MIDI) ou depuis un logiciel (séquenceur).

- Si vous appuyez sur la pédale ou si Session Strings Pro reçoit des données pour le contrôleur continu MIDI (64), l'articulation définie dans le menu Main est remplacée par celle définie dans le menu [Sustain Control](#).
- Session Strings Pro revient à l'articulation originale dès que vous relâchez la pédale de maintien et jouez quelques notes.

Ce menu contient exactement les mêmes articulations que le menu [Main](#). En outre, le menu propose deux autres fonctions importantes : Normal et Animator.

- **Normal** : lorsque *Normal* est sélectionné, vous pouvez utiliser la pédale de maintien de la manière habituelle – pour maintenir les notes.
- **Animator** : lorsqu'*Animator* est sélectionné, vous pouvez activer l'Animator via la pédale de maintien pour combiner les types d'articulations choisis dans les autres menus déroulants avec l'Animator. Voici comment faire :
 1. Effectuez les réglages souhaités dans la fenêtre [Animator](#).
 2. Effectuez les réglages souhaités dans le menu Main de la fenêtre [Articulation](#) puis sélectionnez la fonction Animator dans le menu [Sustain Control](#). Un curseur apparaît sous le menu ; il vous permet de choisir l'articulation utilisée par l'Animator et de sélectionner une nouvelle articulation tout en jouant. Veuillez noter qu'ici, les trois articulations spiccato et les trois articulations staccato sont des variations des types d'articulation en question (staccato ou spiccato). Ainsi, si vous notez seulement une légère

modification après avoir sélectionné une nouvelle articulation via le curseur, c'est que vous aurez sélectionné une articulation proche de la précédente.



3. Appuyez sur la pédale de maintien et jouez un accord. L'Animator se lance et l'accord est joué avec l'articulation sélectionnée dans la fenêtre [Animator](#).
4. Maintenez l'accord, lâchez la pédale et jouez maintenant une mélodie. Selon la vélocité à laquelle vous jouez, cette mélodie sera jouée avec l'articulation sélectionnée dans le menu [Main](#) ou avec celle sélectionnée dans le menu [Velocity Control](#), la phrase de l'Animator se poursuivant quant à elle en arrière-plan.
5. Utilisez la pédale de maintien pour changer l'accord de l'Animator tel que décrit dans les étapes 3 et 4 et continuez à jouer la mélodie.

3.4.6 Menu Expression Control et curseur Short Notes



Fig. 3.29 Le menu Expression Control et le curseur Short Notes dans la fenêtre Articulation.

Si votre clavier dispose d'une pédale d'expression (pédale de volume), vous pouvez vous en servir pour activer l'articulation que vous aurez sélectionnée dans ce menu. À cette fin, vous pouvez également utiliser le contrôleur continu MIDI (11). Ces données de contrôleur continu peuvent être générées par un appareil externe (contrôleur MIDI) ou un logiciel (séquenceur).



La pédale d'expression est à l'origine conçue pour contrôler le volume de la musique. Néanmoins, elle peut se transformer en interrupteur on/off si vous souhaitez vous en servir pour activer une articulation particulière.

- Si vous appuyez sur la pédale au-delà de la valeur 64 (valeur médiane), Session Strings Pro passe de l'articulation sélectionnée dans le menu Main à celle sélectionnée dans le menu Expression Control.
- En actionnant à nouveau la pédale – la ramenant cette fois à une valeur inférieure à 64, Session Strings Pro revient de l'articulation sélectionnée dans le menu Expression Control à celle sélectionnée dans le menu Main.

Curseur Short Notes

Si vous sélectionnez le type d'articulation *Short Notes*, un curseur **Short Notes** apparaît sous le menu. Utilisez ce curseur pour choisir la variante d'articulation désirée.

En plus des articulations également disponibles dans le menu **Main**, le menu Expression Control contient également deux fonctions supplémentaires importantes : *Normal* et *Dynamic*.

Normal

Lorsque cette fonction est sélectionnée, la pédale d'expression est utilisée pour son objectif originel – contrôler le volume.

Dynamic

Lorsque cette fonction est sélectionnée dans le menu **Expression Control**, vous pouvez parcourir les différentes variantes de dynamique de Session Strings Pro via la pédale d'expression. La pédale se comporte ici exactement comme la molette de modulation lorsque Velocity est désactivé (dans la zone Velocity, cf. plus bas).



La fonction Velocity est ici automatiquement désactivée et la sensibilité au toucher sur votre clavier est ignorée.

3.4.7 Interrupteur Pitchbend Mode

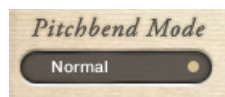


Fig. 3.30 L'interrupteur Pitchbend Mode dans la fenêtre Articulation.

La molette de Pitchbend sur votre clavier permet de contrôler la fonction sélectionnée par cet interrupteur. Les réglages disponibles sont :

- **Normal** : si vous sélectionnez cette option, la molette de Pitchbend se comporte normalement ; vous pouvez vous en servir pour augmenter ou diminuer la hauteur tonale (« pitch »).
- **Scoop/Fall** : si vous sélectionnez cette option, un mouvement vers le haut de la molette de Pitchbend entraînera un effet de « scoop » (la note voit son pitch tordu vers le haut avant de s'interrompre). Un mouvement vers le bas de la molette de Pitchbend entraînera un effet de « fall » (la note voit son pitch tordu vers le bas avant de s'interrompre). Vous pouvez contrôler la durée de ces torsions via la vitesse avec laquelle les notes sont jouées. Une vitesse faible entraîne une torsion lente du pitch, tandis qu'une vitesse élevée entraîne une torsion rapide du pitch.



Actionnez d'abord la molette, puis jouez la note. L'option Scoop/Fall n'est pas disponible pour les presets de contrebasse.

3.4.8 Velocity



Fig. 3.31 La zone Dynamic Ctrl. dans la fenêtre Articulation.

Cette zone de la fenêtre [Articulation](#) vous permet de configurer la dynamique globale de la musique créée avec Session Strings Pro. Vous pouvez également y contrôler la manière dont Session Strings Pro doit réagir aux changements de dynamique de votre jeu sur le clavier. Vous avez deux principaux moyens d'influer sur la dynamique de votre musique :

- utiliser la sensibilité au toucher de votre clavier maître,
- utiliser la molette de modulation.

Le menu déroulant propose les deux options suivantes :

- **Velocity** : permet de régler un intervalle et une courbe de vitesse via les curseurs **Min**, **Max** et **Curve** au dessous. En ajustant les curseurs **Min** et **Max**, vous pouvez définir l'intervalle de dynamique que vous souhaitez utiliser dans votre jeu. Le curseur **Curve** influence la sensibilité au toucher sur votre clavier maître.
- **Mod Wheel** : permet de contrôler la vitesse avec la molette de modulation de votre clavier MIDI (ou avec le contrôle **Mod** du On-Screen Keyboard de KONTAKT).



Si **Mod Wheel** est sélectionné dans le menu déroulant, la sensibilité au toucher de votre clavier n'a aucun effet sur Session Strings Pro.

Curseurs Min et Max

Lorsque la fonction **Velocity** est sélectionnée, ces deux curseurs vous permettent de régler l'intervalle de dynamique disponible. Ils limitent la sensibilité au toucher de Session Strings Pro selon les niveaux de dynamique de votre clavier.

- Si vous réglez le curseur **Min** sur 0 (curseur en butée gauche), la plus légère frappe sur une touche produira une note très douce.
- Si vous réglez le curseur **Max** sur 127 (curseur en butée droite), une frappe très forte sera requise pour jouer la note avec une vitesse maximale, et donc au volume maximal.
- Si vous réglez les deux curseurs sur la valeur 64 (valeur médiane), toutes les notes auront la même vitesse (64, soit mezzoforte), quelle que soit la force avec laquelle vous frappez sur les touches.

Curseur Curve

Ce curseur permet d'ajuster la sensibilité de Session Strings Pro au toucher sur votre clavier, et donc de contrôler la courbe de dynamique de votre clavier.

3.5 Fenêtre FX



Fig. 3.32 La fenêtre FX dans Session Strings Pro.

La fenêtre **FX** vous propose une série d'options permettant de modifier le son global de Session Strings Pro. Cette fenêtre est présente dans les deux types de presets (cf. [↑2.1, Structure des presets](#)).

- L'**Equalizer** vous permet de modifier le niveau des fréquences du signal (et donc le contenu fréquentiel du signal de sortie).
- Le **Compressor** vous permet de réduire les pics de dynamique et de niveler ainsi le signal sur ses pics de volume. La compression permet notamment d'augmenter le volume du signal dans le mix en éliminant les pics de niveau de ce dernier. Ceci permet de mieux asseoir le signal dans votre mix.

- La fonction [Reverb](#) vous donne accès aux simulations acoustiques de nombreux types de pièces et de salles ; vous pouvez vous en servir pour créer un contraste entre Session Strings Pro et d'autres instruments dans votre mix.

La fonction [Reverb](#) est automatiquement activée au lancement de Session Strings Pro, mais vous pouvez désactiver cette fonction à tout moment. Les fonctions [Equalizer](#) et [Compressor](#) sont quant à elles désactivées au lancement.

3.5.1 Equalizer



Fig. 3.33 La zone Equalizer dans la fenêtre FX.

L'[Equalizer](#) vous permet de contrôler trois bandes de fréquences qui se chevauchent partiellement.

Nom du curseur	Contrôle	Bande de fréquences	Intervalle de valeurs
Lo Freq	Fréquence fondamentale	Basses fréquences	45,2 Hz – 1,1 kHz
Mid Freq	Fréquence fondamentale	Fréquences moyennes	270,3 Hz – 7,2 kHz
Hi Freq	Fréquence fondamentale	Hautes fréquences	3,0 kHz – 20,0 kHz

L'Equalizer est de type semi-paramétrique. Ceci signifie que pour chaque bande de fréquences, vous pouvez définir une fréquence fondamentale (centrale) via le curseur Freq correspondant puis ajuster le niveau des fréquences autour de cette fréquence fondamentale via le curseur Gain correspondant.

Nom du curseur	Contrôle	Intervalle de valeurs
Lo Gain	Amplification/atténuation de la bande de fréquences autour de la fréquence fondamentale sélectionnée	-6 dB – +6 dB
Mid Gain	Amplification/atténuation de la bande de fréquences autour de la fréquence fondamentale sélectionnée	-6 dB – +6 dB
Hi Gain	Amplification/atténuation de la bande de fréquences autour de la fréquence fondamentale sélectionnée	-6 dB – +6 dB

Si le curseur Gain est réglé en position médiane (0,00 dB), aucune amplification ni atténuation n'est appliquée. Voici comment utiliser l'Equalizer en pratique :

1. Commencez par régler les fréquences fondamentales des différentes bandes de fréquences via les curseurs Freq correspondants – ceci vous permet de définir le milieu de chacun des intervalles de fréquences dont vous voulez amplifier ou atténuer le niveau.
2. Le curseur Gain correspondant vous permet alors de définir un niveau d'amplification ou d'atténuation pour la bande de fréquence considérée.



Si vous augmentez fortement le niveau d'une bande de fréquences, la représentation graphique en serait une courbe en cloche. Si vous atténuez fortement le niveau d'une bande de fréquences, la représentation graphique en serait une courbe en cloche inversée.

3.5.2 Compressor

La section [↑3.5, Fenêtre FX](#) décrit les contrôles du [Compressor](#). En plus de l'interrupteur on/off, cet outil contient un unique élément de contrôle, rendant son utilisation des plus simples.

Curseur Amount



Fig. 3.34 La zone Compressor dans la fenêtre FX.

Dans la partie inférieure gauche de la fenêtre **FX** se trouve la zone **Compressor** et son curseur Amount. Ce curseur vous permet d'ajuster la quantité de compression de la dynamique.

- En butée gauche (0 %), aucune compression n'a lieu.
- Un réglage autour de 20 % est souvent bien adapté aux notes maintenues (sustain).
- Un réglage autour de 80 % peut permettre d'affirmer la présence de l'Animator et des articulations brèves.
- En butée droite (100 %), la dynamique est compressée au maximum.

3.5.3 Reverb

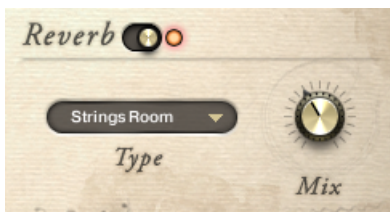


Fig. 3.35 La zone Reverb dans la fenêtre FX.

Cette unité de réverbération intégrée vous permet d'ajouter à Session Strings Pro l'acoustique naturelle de salles de concert et de donner ainsi à vos cordes leur propre configuration spatiale dans le mixage de votre musique. Cet effet est basé sur une réverbération à convolution à la fois simple d'emploi et d'une très haute qualité.

Menu Type

Ce menu déroulant vous permet de choisir parmi dix pièces et salles différentes. Les presets suivants sont disponibles :

Nom	Type de pièce
<i>Concert Hall A</i>	Grande salle de concert – variante A
<i>Concert Hall B</i>	Grande salle de concert – variante B
<i>Cathedral</i>	Église
<i>Small Room</i>	Petite pièce – variante A
<i>Strings Room</i>	Petite pièce – variante B
<i>Vintage Room</i>	Petite pièce – variante C
<i>Studio 1–4</i>	Toute petite pièce avec un temps de réverbération très bref

Curseur Mix

Ce curseur se trouve dans la zone **Reverb** de la fenêtre **FX**. Il vous permet de régler le ratio entre le signal original et le signal traité par la réverbération.



Fig. 3.36 Le curseur Mix dans la zone Reverb de la fenêtre FX.

L'intervalle des valeurs disponibles va de 0 % à 100 %.

4 Astuces pratiques

4.1 Utilisation des éléments de contrôle

Dans ses quatre fenêtres, Session Strings Pro propose divers curseurs, boutons et menus déroulants. Cette section décrit brièvement comment utiliser ces éléments de contrôle.



Tous les curseurs et boutons peuvent être automatisés depuis votre application hôte. Ceci n'est pas valable pour les onglets ni pour les menus.

Onglets



Fig. 4.1 Les onglets de l'application Session Strings Pro.

Tout en bas de la fenêtre de Session Strings Pro, vous trouvez quatre onglets permettant d'accéder aux quatre fenêtres de l'application.

► Cliquez simplement sur l'un des onglets pour ouvrir la fenêtre correspondante.

Interrupteur On/Off

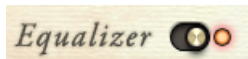


Fig. 4.2 Un interrupteur on/off dans Session Strings Pro.

► Cliquez simplement sur l'interrupteur pour activer ou désactiver la fonction en question.

Bouton

Les boutons permettent de choisir entre deux options.

► Cliquez simplement sur le bouton pour passer d'une option à l'autre.

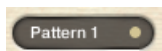


Fig. 4.3 Un bouton dans Session Strings Pro.

Menu déroulant

Les menus sont des champs affichant une petite flèche vers le bas dans leur partie droite.



Fig. 4.4 Un menu ouvert dans Session Strings Pro.

► Cliquez sur le menu pour l'ouvrir. Avec votre souris, sélectionnez alors l'une des entrées pour activer la fonction correspondante.

Curseur



Fig. 4.5 Un curseur dans Session Strings Pro.

Ce type de contrôle est le plus commun dans Session Strings Pro.

► Pour ajuster la valeur du paramètre, cliquez sur le curseur avec le bouton gauche de la souris puis déplacez la souris verticalement tout en maintenant son bouton enfoncé. Lorsque vous cliquez sur un curseur et réglez une nouvelle valeur, celle-ci s'affiche sous le curseur.

Tirette

La fenêtre [Animator](#) contient une série de tirettes verticales permettant de régler la dynamique de l'Animator.

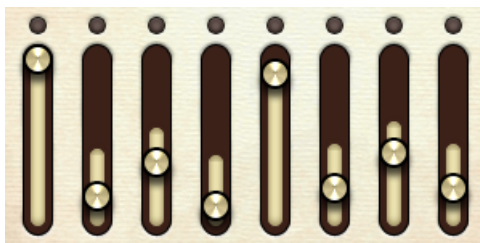


Fig. 4.6 Les tirettes de la fenêtre Animator dans Session Strings Pro.

► Pour ajuster la valeur d'une tirette, cliquez sur celle-ci avec le bouton gauche de la souris puis déplacez la souris verticalement tout en maintenant son bouton enfoncé.

Réinitialiser les contrôles à leur valeur par défaut

Tous les éléments de contrôle de Session Strings Pro peuvent être facilement ramenés à leur position par défaut :

- Sur Mac OS X, maintenez la touche [Cmd] enfoncée et cliquez sur le contrôle en question avec le bouton gauche de la souris.
- Sur Windows, maintenez la touche [Ctrl] enfoncée et cliquez sur le contrôle en question avec le bouton gauche de la souris.

4.2 Urgences



Fig. 4.7 Le bouton Alarm dans KONTAKT.

► Si Session Strings Pro ne fonctionne pas normalement dans KONTAKT, cliquez sur le bouton Alarm (affichant un point d'exclamation). Faites de même si un problème MIDI entraîne l'apparition de « notes coincées ».

5 Foire aux questions

Question	Réponse
Comment puis-je contacter e-instruments ?	Vous pouvez nous contacter de plusieurs manières : Le forum officiel d'e-instruments se trouve à l'adresse : www.kvraudio.com/forum/viewforum.php?f=175 . En fonction de votre requête particulière, vous pouvez nous joindre par courrier électronique aux adresses info@e-instruments.com et support@e-instruments.com .
Pourquoi ne puis-je pas sélectionner Session Strings Pro directement comme plug-in dans mon application hôte ?	Session Strings Pro est un instrument KONTAKT ; vous devez donc sélectionner d'abord le plug-in KONTAKT puis charger Session Strings Pro dans KONTAKT.
Pourquoi arrive-t-il parfois que les menus déroulants ne réagissent pas à ma sélection d'articulation ?	Session Strings Pro a été conçu pour gérer les ressources de votre ordinateur de la manière la plus économe possible ; pour cette raison, la dernière note doit avoir entièrement fini de sonner avant de pouvoir sélectionner une nouvelle articulation.
Pourquoi m'est-il parfois impossible d'activer le bouton Animator ?	La fonction Animator est sélectionnée dans le menu Main ou Sustain Control dans la fenêtre Articulation. Lorsqu'elle est sélectionnée à cet endroit, elle a priorité.
Pourquoi ne puis-je pas sélectionner certaines articulations ?	La même articulation est déjà sélectionnée dans un autre menu déroulant.
Pourquoi ne puis-je pas modifier le temps de relâchement dans la zone Envelope de la fenêtre Main ?	L'interrupteur Release Samples est activé. Cet interrupteur active le son de relâchement naturel des samples enregistrés. Si vous souhaitez modifier leur temps de relâchement, l'interrupteur Release Sample doit être désactivé.
Pourquoi y a-t-il parfois des interruptions dans la lecture juste après la sélection d'une articulation ?	Session Strings Pro stocke toutes les articulations dans un UNIQUE preset et les charge en tâche de fond lorsqu'elles sont requises. Ceci peut entraîner une courte interruption.

Question	Réponse
Pourquoi m'est-il parfois impossible d'activer le bouton Velocity ?	La fonction Dynamic est sélectionnée dans le menu Expression Control. Celle-ci a priorité.
Pourquoi ne puis-je pas régler la valeur du curseur Velocity Value ?	Dans le menu Velocity Control , Off est sélectionné.
J'utilise un ordinateur ancien. Comment puis-je économiser les ressources processeur ou réduire l'instrumentation ?	<ol style="list-style-type: none">1. Désactivez Section2 et Section4 dans la zone Volume de la fenêtre Main en réglant leurs curseurs respectifs sur 0 ; ceci réduit la polyphonie.2. Laissez la fonction Velocity activée. Si la fonction Velocity est désactivée, Session Strings Pro utilise une fonction de fondu contrôlée par la molette de modulation qui entraîne une instrumentation accrue.
L'Animator souffre-t-il d'un délai au démarrage ?	L'Animator présente un délai minimal incompressible de 13,5 ms. Si nécessaire, vous pouvez contrebalancer ce délai en utilisant la fonction de délai de piste de votre application hôte pour les autres pistes de votre morceau. Vous pouvez sinon exporter la piste de l'Animator en audio et avancer la piste obtenue de 13,5 ms.
Je n'ai pas de pédale de maintien ou de pédale d'expression. Comment puis-je utiliser ces fonctions ?	Vous pouvez envoyer les mêmes données de contrôle continu depuis n'importe quel clavier maître capable d'envoyer des données MIDI CC, ou encore saisir directement ces données dans votre application hôte. Le contrôle du sustain correspond au contrôle MIDI CC n° 64 et le contrôle de l'expression au contrôle MIDI CC n° 11.
Puis-je automatiser tous les contrôles de Session Strings Pro dans mon application hôte ?	À l'exception des menus déroulants, tous les contrôles peuvent être automatisés. Les presets utilisateur de l'Animator sont accessibles via les touches C-2 à A-2 sur votre clavier maître.
Pourquoi le Pitchbend ne marche-t-il pas toujours ?	<ol style="list-style-type: none">1. Si Scoop/Fall est sélectionné dans le menu Pitchbend, il est activé seulement à partir de la prochaine note jouée.2. Si l'Animator est activé, Pitchbend est automatiquement désactivé.

Question	Réponse
Je maintiens un accord et passe le volume Section2/Section4 de Off à une valeur plus élevée, mais je n'entends aucun changement. Pourquoi ?	Lorsque les curseurs Section2/Section4 sont en position Off, les sections correspondantes sont inactives ; elles ne s'activent qu'une fois leur curseur réglé sur une autre valeur et ne prennent donc en compte que les nouvelles notes. Ceci vous permet d'avoir le plus grand nombre possible de voix (polyphonie) à votre disposition. Si vous ne voulez pas de cette option, ajustez simplement les curseurs Section2/Section4 sur une valeur très légèrement au dessus de Off.
Pourquoi le curseur Bow Noise ne fonctionne-t-il pas ?	Des articulations courtes ont été sélectionnées. Le curseur Bow Noise affecte seulement les articulations suivantes : <i>Legato</i> <i>Portamento</i> <i>Glissando</i> <i>Sustain</i> <i>Accent</i> <i>Fortepiano</i> <i>Diminuendo</i> <i>Gliss Down</i> <i>Gliss Up</i>

6 Crédits

- Produit, conçu et mixé par Thomas Koritke
- Sound design / édition des samples : Sascha Haske, Holger Brauns, Lars Dahlke, Tim Grunwald
- Programmation des scripts / développement du produit : Sebastian Bretschneider
- Coordination des enregistrements musicaux : Wolfgang Meier zu Eissen
- Design de l'interface : Shaun Ellwood, Gösta Wellmer, Mirko Wannemacher
- Réponses impulsives : Studiotoools, e-instruments
- Manuel : musicandtext.com, Holger Brauns
- Remerciements spéciaux à Jürgen Klever, Gerhard Groth, Johannes Waehnel et à tous les fantastiques instrumentistes pour leur patience et leur dévouement.

Index

Numerisch

8/16 Steps [13]

A

Accent [23] [38] [44]

Alarm button [62]

Amount control knob [20] [58]

Amplification/atténuation

Equalizer [57]

Animator

ajuster le volume des pas [27]

change of articulation [50]

dynamique [27]

fonction [34]

Number of patterns [28]

Phrase presets [31]

rythme [27]

silences [27]

turn on and off [27]

Animator (presets) [10]

Animator Mode [34]

Animator Mode drop-down menu [14]

Animator Phrase presets

Access via keyboard keys [32]

Animator window [12]

Arpeggiator [12]

Articulation [42]

change by means of a sustain pedal [50]

change by means of expression pedal [51]

changer via la zone Velocity Control [49]

control via velocity [51]

Main [48]

Articulation drop-down menu

Animator window [14]

Keyswitch window [15] [36]

Articulation types [15]

Articulation window [16]

Attack/Response speed

adjusting [24]

B

Bow Noise control knob

altering the level of bow noise [22]

Contour area [22]

C

Celli

Number [22]

Compressor [20] [55] [57]

Compressor area [58]

Contacter

e-instruments [63]

Continuous [13]

état de départ de l'Animator [27]

Contrôle

ramener à la valeur par défaut [62]

Convolution reverb [58]

Cresc Fast [39] [46]

Cresc Slow [39] [46]

Curve (curseur)

fenêtre Keyswitch [41] [54]

zone Velocity dans la fenêtre Keyboard [18]

Curve control knob

Velocity area in Keyswitch window [15] [41]
[53]

D

Diminuendo [23] [38] [45]

Double basses

Number [22]

Dynamic control knob [13]

Dynamic Ctrl. (zone)

fenêtre Articulation [53]

fenetre Keyswitch [41]

Dynamic peaks [55]

Dynamics [41] [53]

Function in Expression Control drop-down
menu [52]

limit Dynamics area for Animator phrase
[29]

Dynamics area

adjust comprehensively [16]

Dynamique

dans la phrase de l'Animator [27]

E

Empty [37]

Envelope (zone)

curseur Release [25]

interrupteur Release Samples [25]

Envelope area

Attack control knob [24]

Equalizer [19] [55] [56]

amplification/atténuation [57]

Hi/Mid/Lo Freq [19]

Hi/Mid/Lo Gain [20]

semi-parametric [56]

Expression

playing aid controls [16]

Expression Control drop-down menu [17]

F

Fall [53]

Fall Fast [39] [46]

Fall Slow [39] [46]

FoPiCre Fast [39] [46]

FoPiCre Slow [39] [46]

Fortepiano [23] [38] [44]

Fréquence fondamentale [56]

Fréquences [55]

ajuster les basses fréquences [56]

ajuster les hautes fréquences [56]

ajuster les moyennes fréquences [56]

Frequency bands [56]

Fundamental frequency [56]

FX window [19]

G

Gain [56]

Gliss Down [23] [45]

Gliss Fast Down [39]

Gliss Fast Up [39]

Gliss Slow Down [39]

Gliss Slow Up [39]

Gliss Up [23] [45]

Glissando [23] [37] [44]

Groove control knob [13]

configure the rhythm in Animator [30]

H

Hall

Presets [58]

Hanging notes [62]

Hi Freq [56]

Hi Gain [57]

Hi/Mid/Lo Gain [20]

K

Key fields [15]

Keyswitch window [36]

L

Legato [23] [37] [43] [49]

Length control knob [13]

Number of steps in Animator phrase [31]

Lo Freq [56]

Lo Gain [57]

M

Main (menu) [42]

Main drop-down menu [48]

Articulation window [17]

Max (curseur)

fenêtre Keyswitch [41]

Max control knob

Keyswitch window [54]

Velocity area in Keyswitch window [15] [18]
[41] [53]

Menu [60]

Menu déroulant

cf. Menu [60]

Mezzoforte [22]

Mid Freq [56]

Mid Gain [57]

Min (curseur)

fenêtre Keyswitch [41]

Min control knob

Keyswitch window [54]

Velocity area in Keyswitch window [15] [18]
[41] [53]

Mix control knob

FX window [20]

Ratio between original signal and reverberation [59]

Mono [23]

N

Normal

fenêtre Articulation [52] [53]

O

Off [49]

Operating elements

handling [60]

Overall sound

change [55]

P

Pattern

Number in Animator [28]

Pattern 1/2 [13]

Performance (presets) [21]

Performance presets [10] [12] [16] [42]

Phrase drop-down menu [13]

Phrase presets

Animator [31]

Piano [22]

Pitchbend [48] [64]

playing aid controls [16]

Pitchbend Mode control knob [48]

Pitchbend Mode toggle switch [52]

Pitchbend wheel [52]

Pizzicato [33] [40] [47]

Playing styles

Choose [17]

Portamento [23] [37] [43]

Presets

Hall (Reverb) [58]

Types [8]

Production (presets) [14] [21]

Production presets [10]

Production window [36]

R

Ratio

Configuration [59]

Read User

Animator Phrase presets [32]

Réglage par défaut

contrôle [62]

Relâchement/déclin [25]

Retrigger [13]

état de départ de l'Animator [27]

Reverb [56]

FX window [20]

Hall [58]

Round Robin button

Articulation window [49]

Keyswitch window [15] [17] [36]

Rythme

dans la phase de l'Animator [27]

S

Scoop [53]

Scoop Fast [40] [47]

Scoop Slow [40] [47]

Section 1 and 2

Composition of string ensembles [22]

Semi-parametric [56]

Short Notes [47]

Short Notes control knob [52]

Silences

dans la phrase de l'Animator [27]

Spic Down [33] [40]

Spic Up [33] [40]

Spiccato [33] [40] [47] [50]

Stac Down [33] [40]

Stac Up [33] [40]

Staccato [33] [40] [47] [50]

Step control slider [13]

Steps

un ou deux motifs [28]

Step-sequenzer [12]

String ensembles

Composition [22]

Sustain [23] [38] [44]

playing aid controls [16]

Sustain Control drop-down menu [17]

Sustain pedal

interesting application possibility [50]

Swing (curseur)

dans l'Animator [30]

Swing control knob [13]

Switch articulation

via expression controller [17]

via Keyboard expression [17]

via keyboard shortcuts [\[15\]](#)

via sustain controller [\[17\]](#)

T

Ternaire (rythme)

dans l'Animator [\[30\]](#)

Tirettes de contrôle des pas

ajuster le volume des pas [\[27\]](#)

Tremolo [\[38\]](#) [\[45\]](#)

Trill [\[45\]](#) [\[49\]](#)

Trill Semi [\[38\]](#)

Trill Whole [\[39\]](#)

Triolets

dans l'Animator [\[30\]](#)

Type drop-down menu

FX window [\[20\]](#)

U

Up-bow and down-bow samples

of string ensembles [\[15\]](#) [\[17\]](#)

Up-bows and down-bows

of string ensembles [\[36\]](#) [\[49\]](#)

Upper peak outliers

damping [\[55\]](#)

V

Value (curseur) [\[17\]](#)

Velocité

ajuster facilement [\[53\]](#)

Vélocité du clavier

aucun effet ? [\[41\]](#) [\[54\]](#)

Velocity

adjust comprehensively [\[18\]](#)

adjust via Keyboard expression [\[16\]](#) [\[18\]](#)

ajuster facilement [\[15\]](#)

ajuster via l'expression du clavier [\[15\]](#)

playing aid controls [\[16\]](#)

Velocity (zone)

fenêtre Keyswitch [\[15\]](#)

Velocity area

Keyswitch window [\[18\]](#)

Velocity Control (menu) [\[49\]](#)

Velocity Control (zone) [\[49\]](#)

Velocity Control drop-down menu

Articulation window [\[17\]](#)

Violas

Number [\[22\]](#)

Violins

Number [\[22\]](#)

Volume control knobs 1 and 2 [\[22\]](#)

W

Write User

presets de phrases dans l'Animator [\[32\]](#)