

© MASCHINE

MANUEL D'UTILISATION



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

En outre, le fait que vous lisiez ce texte signifie que vous êtes propriétaire d'une version légale plutôt que d'une copie illégalement piratée. C'est grâce à l'honnêteté et à la loyauté de personnes comme vous que Native Instruments GmbH peut continuer à créer et à développer des logiciels audio innovants. Nous vous en remercions au nom de la société toute entière.

Manuel d'utilisation écrit par: Benjamin Weiss; edited by Jens Hoffmann, Joshua Fielstra

Manuel d'utilisation: 1.0 (02/2009)

Software version: 1.0.2

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

Germany

NATIVE INSTRUMENTS GmbH

Schlesische Str. 28

D-10997 Berlin

Germany

info@native-instruments.de

www.native-instruments.de

USA

NATIVE INSTRUMENTS North America, Inc.

5631 Hollywood Boulevard

Los Angeles, CA 90028

USA

sales@native-instruments.com

www.native-instruments.com



© Native Instruments GmbH, 2009. Tous droits réservés

1 Introduction

1.1 Bienvenue dans MASCHINE !

Merci d'avoir acheté MASCHINE !

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

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

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

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

Mais MASCHINE est bien plus qu'un sampler ou qu'une groovebox ordinaire : il est livré avec une Library (bibliothèque) de 5 Go contenant plus de 250 kits et 14000 samples, ainsi qu'avec un Browser (navigateur) simple d'emploi, basé sur des attributs, qui vous donne un accès immédiat aux sons que vous recherchez.

En outre, MASCHINE vous propose de multiples possibilités pour manipuler vos sons, via les effets internes et d'autres fonctions de modelage sonore. Vous pouvez également

contrôler vos appareils MIDI externes et les logiciels MIDI de tierces parties depuis le MASCHINE Controller et personnaliser les fonctions des Pads, des Encodeurs et des Boutons selon vos besoins, grâce à l'application Controller Editor incluse. Ceci s'applique au plug-in comme à la version autonome.

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

— L'équipe MASCHINE de Native Instruments

1.2 À propos de ce manuel

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

Notes en marge

Le manuel utilise des notes dans la marge pour mentionner des points particuliers ou vous avertir de dangers potentiels. Les icônes introduisant les notes en marge vous permettent de reconnaître le type d'information présentée :



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



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

Styles spéciaux

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

Contrôleur et **Logiciel** : la plupart des fonctions de MASCHINE sont accessibles à la fois depuis le MASCHINE Controller et depuis l'interface du logiciel MASCHINE. Si les sections ne sont pas séparées, les instructions pour le MASCHINE Controller sont indiquées par un en-tête orange.

Élément de menu : les entrées des menus de MASCHINE sont imprimés en *italique*.

ÉLÉMENT DE L'INTERFACE GRAPHIQUE : les éléments de l'interface graphique (GUI) de MASCHINE sont imprimés en PETITES CAPITALES. Vous remarquerez que ce style est utilisé pour tous les noms des curseurs, boutons et autres éléments qui vous permettent d'interagir avec le logiciel MASCHINE, mais pas pour les noms des éléments de contrôle du MASCHINE Controller (Encodeurs, Pads, etc.).

1.3 Autre documentation

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

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

www.native-instruments.com

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

1.4 Avant de commencer - Remarques importantes

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

1.4.1 Emplacement de la plaque signalétique

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

1.4.2 Numéros de série

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

1.4.3 Utilisation du boîtier en toute sécurité

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

Avertissement

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

Recommandations

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

- ▶ N'exposez pas l'appareil à la pluie et ne l'utilisez pas près de l'eau ni dans une atmosphère trop humide.
- ▶ Assurez-vous qu'aucun liquide ni aucune autre matière ne pénètre dans l'appareil.
- ▶ N'utilisez et ne stockez jamais l'appareil dans des endroits sujets à des températures élevées (par ex. à la lumière du soleil dans un véhicule fermé, ou près d'un radiateur) ou à de fortes vibrations.
- ▶ Ne placez pas le MASCHINE Controller dans une position instable pouvant entraîner sa chute accidentelle.
- ▶ Avant de connecter le boîtier à d'autres appareils électroniques, coupez l'alimentation de tous les appareils.
- ▶ Avant d'allumer ou d'éteindre l'un des appareils, ramenez tous les niveaux de volume à leur valeur minimale. Augmentez progressivement les contrôles de volume tout en jouant des instruments connectés pour ajuster le niveau d'écoute désiré.
- ▶ Avant de déplacer le MASCHINE Controller, débranchez tous les câbles qui lui sont connectés.
- ▶ N'exercez pas de pression démesurée sur les boutons, les curseurs, les interrupteurs ou les connecteurs si l'un d'eux semble mal fonctionner. Arrêtez immédiatement de l'utiliser et faites-le vérifier par une personne qualifiée.
- ▶ Lorsque vous nettoyez le MASCHINE Controller, utilisez un tissu doux et sec. N'utilisez jamais de diluant, solvant, liquide de nettoyage ni lingette de nettoyage imprégnée de produits chimiques.

1.4.4 Instructions pour le traitement des déchets

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

1.4.5 Spécifications sujettes à changement

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

1.4.6 Dépôt légal

© Native Instruments GmbH 2009.

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

1.4.7 Avis de non-responsabilité

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

1.5 Installation de MASCHINE

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

1.5.1 Configuration requise

- ▶ Windows® XP (SP2, 32-bit)/Vista (SP1, 32-bit, 64-bit), Pentium® ou Athlon XP 2 GHz, 2 Go RAM
- ▶ Mac OS® X 10.4, Intel® Core™ Duo 2 GHz, 2 Go RAM
- ▶ Port USB 2.0, lecteur DVD, 5 Go d'espace libre sur le disque dur pour une installation complète

1.5.2 Installation de MASCHINE sous Windows XP et Windows Vista

1. Insérez le DVD d'installation spécifique à Windows dans le lecteur optique de votre ordinateur.
2. Avec l'Explorateur de Windows, naviguez jusqu'au contenu du DVD.
3. Double-cliquez sur le fichier de l'installateur intitulé *MASCHINE Setup.exe*.
4. Cliquez sur NEXT.
5. Pour continuer, vous devez d'abord accepter l'accord de licence. Après l'avoir lu, cochez la case de confirmation puis cliquez sur NEXT.
6. Pour effectuer une installation complète, laissez l'option Complete cochée et cliquez sur Next. Pour désélectionner certains composants, ou bien pour installer l'application MASCHINE ou la Library (bibliothèque de sons) à un autre emplacement, choisissez *Custom*. Cliquez ensuite sur Next. Sur la page suivante, choisissez les dossiers de destination de l'installation. Si vous souhaitez utiliser le chemin proposé par défaut, cliquez simplement sur Next. Si vous souhaitez sélectionner un chemin différent pour l'un des composants de MASCHINE, cliquez sur CHANGE... et naviguez jusqu'au dossier où vous souhaitez installer l'application ou la bibliothèque. Cliquez ensuite sur Next.
7. Le programme d'installation vous guide tout au long du processus d'installation. Suivez les instructions à l'écran.



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



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



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

8. Une fois l'installation effectuée avec succès, cliquez sur **FINISH**.
9. Maintenant, pour installer le pilote matériel du **MASCHINE Controller**, connectez le **MASCHINE Controller** à votre ordinateur. Sur Windows Vista, l'installation du pilote s'achève automatiquement. Sur Windows XP, le message suivant doit apparaître :
10. Sélectionnez **Non**, pas cette fois puis cliquez sur **Continuer**.
11. Dans la fenêtre suivante, sélectionnez **Installer le logiciel automatiquement** puis cliquez sur **NEXT**.
12. L'installation du pilote matériel du **MASCHINE Controller** s'achève. La même procédure est alors lancée pour l'installation du pilote USB du **MASCHINE Controller**.

1.5.3 Installation du logiciel **MASCHINE** sous Mac OS X

1. Placez le DVD d'installation dans le lecteur optique de votre ordinateur. Son icône apparaît dans le **Finder** de Mac OS X.
2. Connectez le **MASCHINE Controller** via le câble USB.
3. Double-cliquez sur l'icône du DVD de **MASCHINE** pour afficher son contenu.
4. Double-cliquez sur le fichier de l'installateur intitulé **MASCHINE**.
5. Cliquez sur **Continue** pour poursuivre.
6. Pour continuer, vous devez d'abord accepter l'accord de licence. Après avoir lu l'accord de licence, cliquez sur **Continue** puis sur **Agree**.
7. Sélectionnez le disque dur sur lequel vous souhaitez installer **MASCHINE**. Veuillez noter que vous ne pouvez installer **MASCHINE** que sur les disques durs comportant une version de Mac OS X remplissant les conditions minimales requises. Les disques durs avec une version trop ancienne de Mac OS X sont marqués d'un symbole **Stop** rouge, et vous ne pouvez pas les sélectionner comme destination de l'installation. À partir de Mac OS X 10.5, cette étape est sautée automatiquement.
8. Cliquez sur **CONTINUE**.
9. Sélectionnez les éléments que vous souhaitez installer (nous vous recommandons d'installer tous les éléments, mais si vous savez qu'un élément vous est inutile, décochez sa case).



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



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



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

Si vous voulez installer le contenu de la Library de MASCHINE (la bibliothèque de sons) à un emplacement différent, par exemple sur un disque dur externe, cliquez sur l'icône de dossier dans la colonne Location ; ceci ouvre une boîte de dialogue qui vous permet de spécifier une autre destination.

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

1.5.4 Activation de MASCHINE

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

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

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

1.5.5 Connexion du MASCHINE Controller

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

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



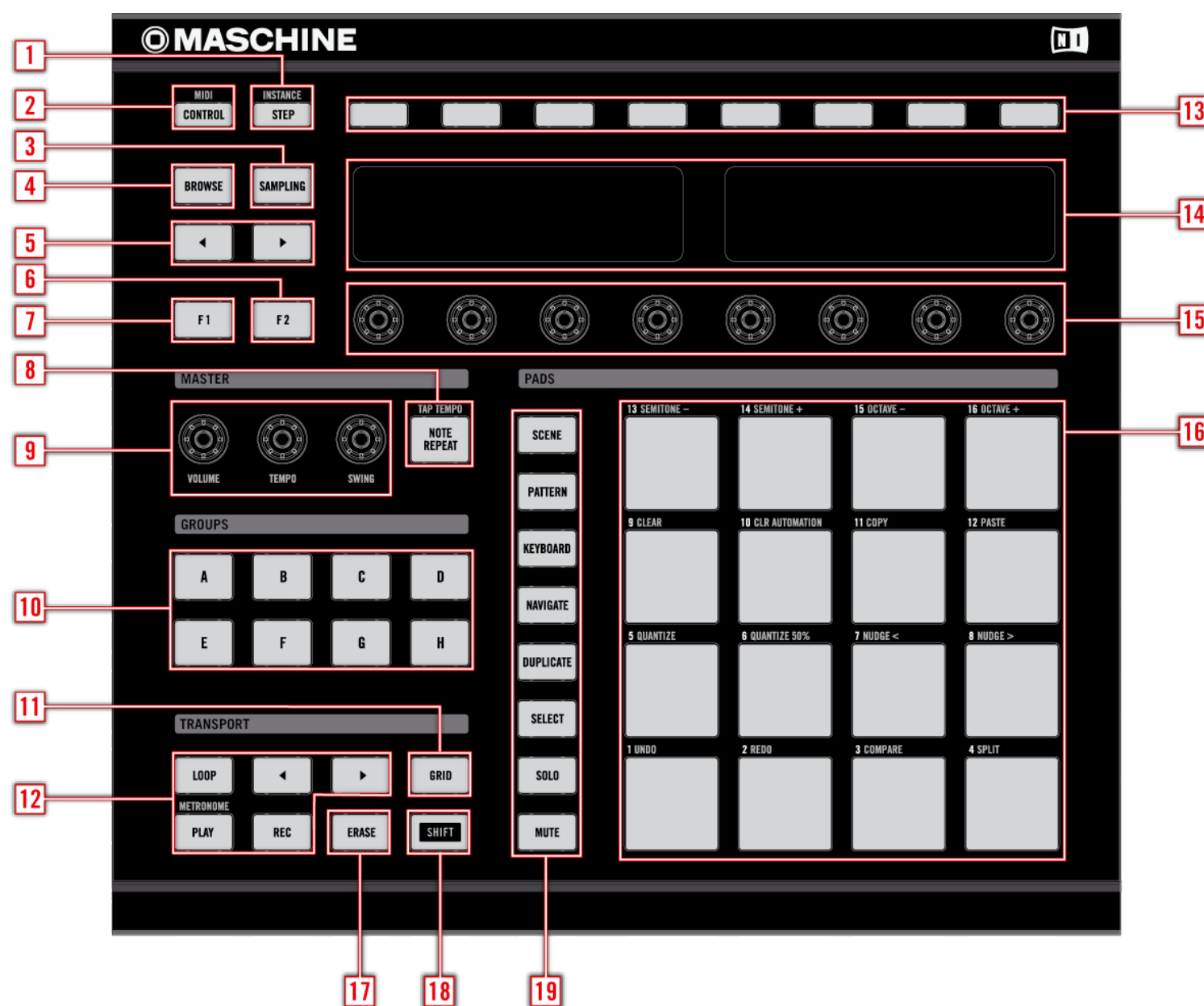
- 1 1 x MIDI Out
- 2 1 x MIDI In
- 3 1 x port USB pour connecter votre ordinateur
- 4 emplacement Kensington Lock pour attacher votre MASCHINE Controller à quelque chose de fixe.

MASCHINE Controller, panneau arrière.

1.6 Vue d'ensemble

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

1.6.1 Matériel



- 1 Step Mode / Instance Button
- 2 Control Mode / MIDI Button
- 3 Sampling Button
- 4 Browse / Modules Button
- 5 Page Buttons
- 6 SNAP/F1
- 7 AUTOWRITE/F2
- 8 Note Repeat / Tap Tempo Button
- 9 Master Encoders : Volume, Tempo et Swing
- 10 Group Buttons
- 11 Grid Button
- 12 Transport Buttons
- 13 Buttons 1-8
- 14 Left et Right Displays
- 15 Knobs 1-8
- 16 Pads
- 17 Shift Button
- 18 Modifier Buttons

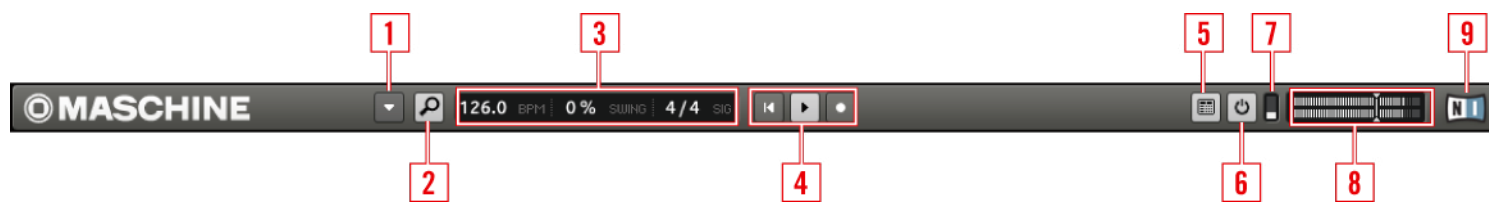
1.6.2 Logiciel

The screenshot shows the MASCHINE software interface with the following components labeled:

- 1 Header:** The top bar of the application window, displaying the MASCHINE logo, tempo (126.0 BPM), and other global settings.
- 2 Browser:** The left sidebar containing a library of samples categorized by type (Drums, One Shots, etc.) and a search results list.
- 3 Arranger:** The central area showing a multi-track arrangement across seven scenes (Scene 1 to Scene 7), with tracks for Funkstörung B Kit, Synth, Bass, Vocal FX, Ambient Percussion, and Groups.
- 4 Control Area:** The bottom section featuring a mixer with knobs for Pitch/Gate, Amplitude Envelope, and other parameters, along with a list of active patterns.
- 5 Pattern Editor:** The bottom-most section showing a detailed view of a selected pattern (Funkstörung B Kit) with a piano roll for notes and a lane for velocity, pitch, and tune.

Le logiciel MASCHINE

Le Header



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

L'Arranger



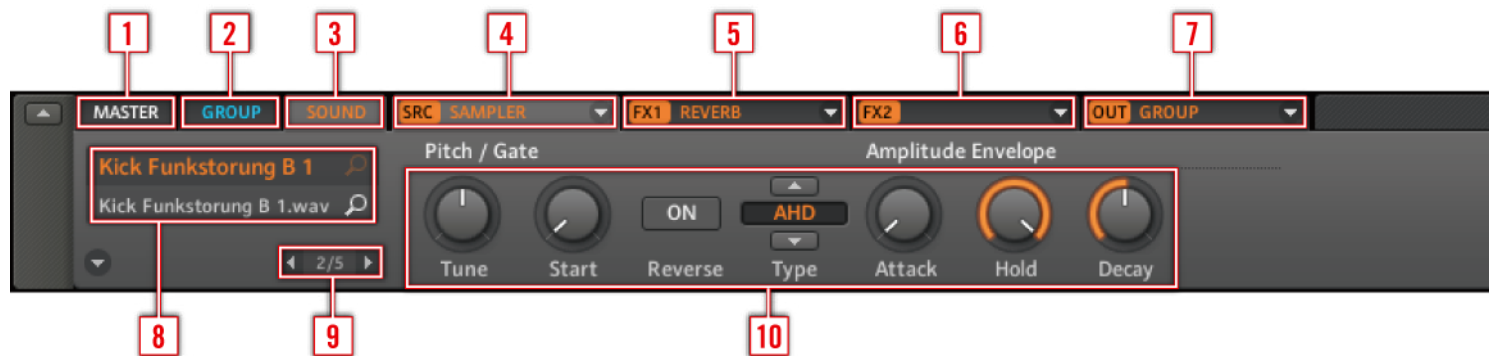
- 1 Play Mode Controls
- 2 Group Slots
- 3 Arranger Timeline
- 4 Clip Area

Le Browser



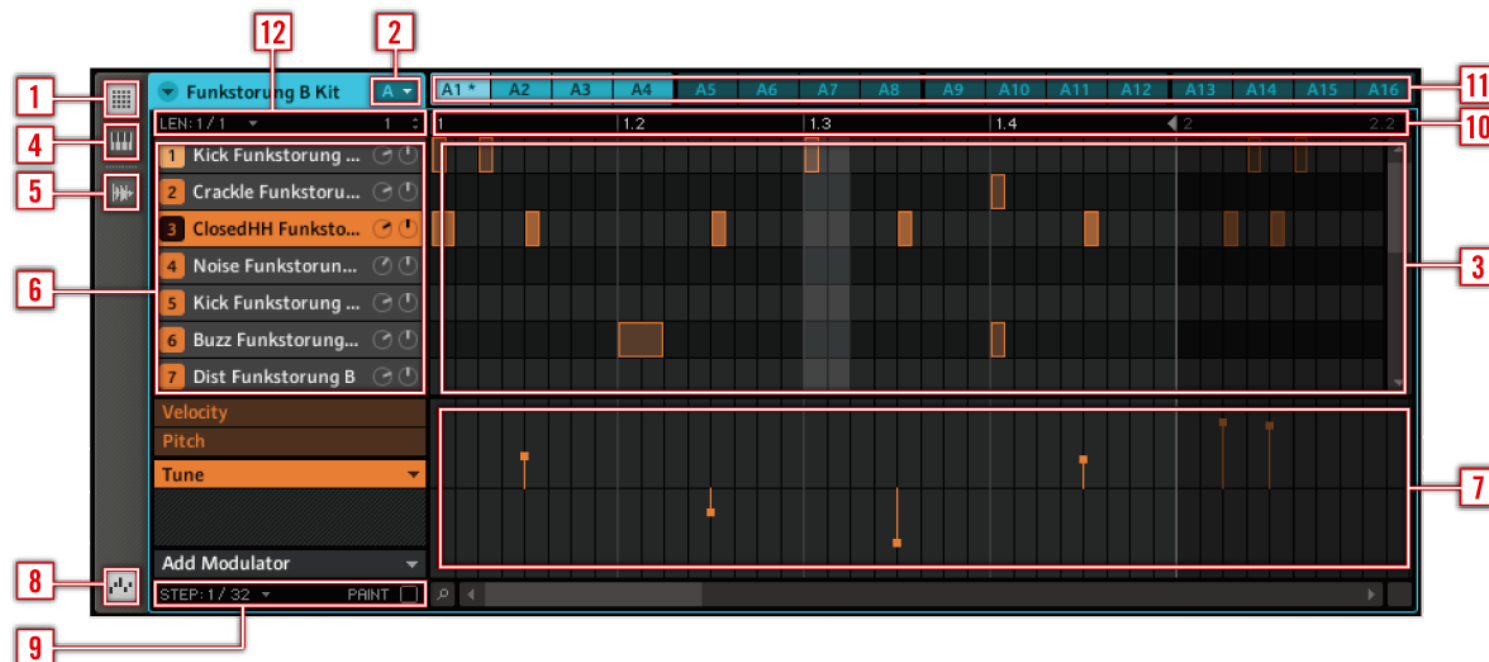
- 1 Browser Mode Selector
- 2 File Type Selector
- 3 Tag Filter
- 4 Text Search Field
- 5 Search Result List
- 6 Tag Editor
- 7 Audition Controls

La Control Area



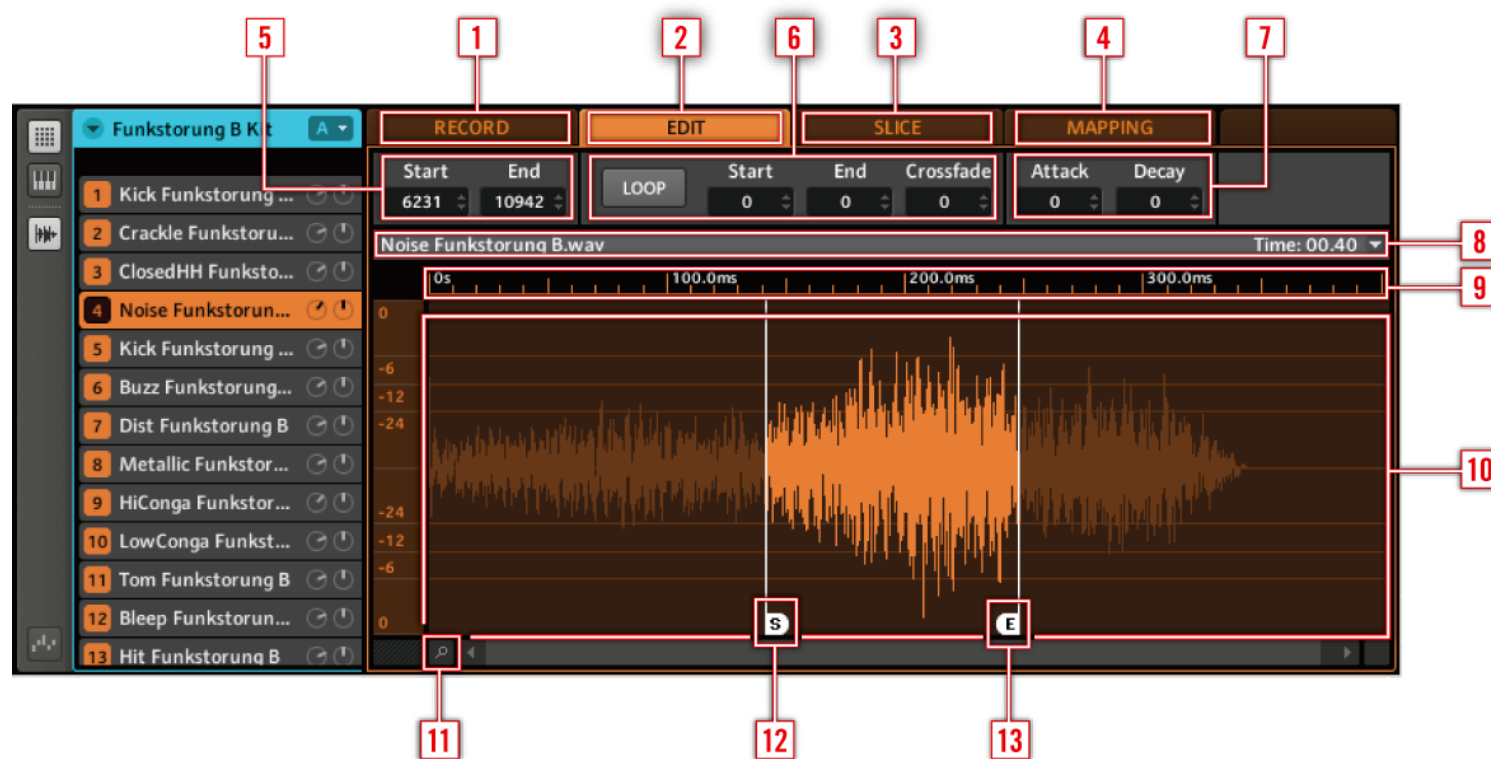
- 1 Master Tab
- 2 Group Tab
- 3 Sound Tab
- 4 Source Tab
- 5 FX1 Tab
- 6 FX2 Tab
- 7 Output Tab
- 8 Quick Browse Area
- 9 Page Selector
- 10 Parameter Pages, en fonction de l'onglet sélectionné

Le Pattern Editor



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

La Sampling Area



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

2 Concepts de base

Ce chapitre présente les principaux éléments de MASCHINE, leur terminologie ainsi que leurs liens mutuels. Vous apprendrez également comment connecter votre interface audio et vos périphériques MIDI. Pensez également à regarder la vidéo didactique qui introduit ces concepts de base, intitulée « Overview » (disponible sur le site web de Native Instruments www.native-instruments.com).

2.1 Noms et concepts que vous devez connaître

Commençons avec une liste qui définit les concepts et les noms les plus importants.

Browser

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

Projects

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

Groups

Un Group contient 16 Sound Slots, chacun d'eux pouvant contenir un Sound. Vous pouvez lui assigner jusqu'à deux Insert FX et 64 Patterns, organisés en 4 Banks. Veuillez vous reporter au [chapitre 5 « Créer des Groups »](#) pour plus d'informations sur les Groups.

Sounds

Chaque Group contient 16 Sound Slots, chacun pouvant être rempli soit avec un Sample, soit avec plusieurs Samples répartis sur le clavier. Ce sont ce que l'on appelle des Sounds. Les Sounds peuvent avoir jusqu'à deux Insert FX et 5 pages de paramètres pour les modeler. Chaque Sound correspond à (et peut être joué par) l'un des 16 Pads sur le MASCHINE Controller. Veuillez vous reporter au [chapitre 4 « Créer des Sounds »](#) pour plus d'informations sur les Sounds.

Patterns

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

Scenes

Les Scenes (en français « scènes ») sont des combinaisons de différents Groups et de leurs Patterns associés. Elles servent à enchaîner les Patterns pour construire un arrangement complet, ou bien pour déclencher différentes parties d'un morceau lorsque vous jouez en live. Vous trouverez plus d'informations sur les Scenes dans le [chapitre 10 « Créer un morceau avec les Scenes »](#).

Effets (FX)

MASCHINE est livré avec 21 effets différents, appelés FX dans la terminologie de MASCHINE. Deux d'entre eux peuvent être appliqués directement comme effets inserts à chaque Group, à chaque Sound ou au Master. Le système de routage vous permet également de créer des effets send et des multi-effets. Vous pouvez également enregistrer les modulations des paramètres des effets. Pour plus d'infos, veuillez vous référer au [chapitre 9 « Utiliser les FX »](#).

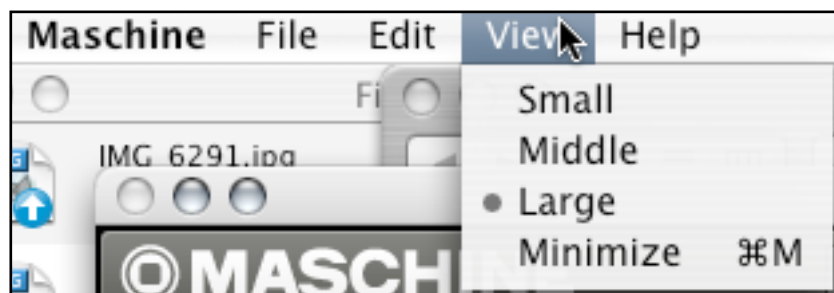
Master

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

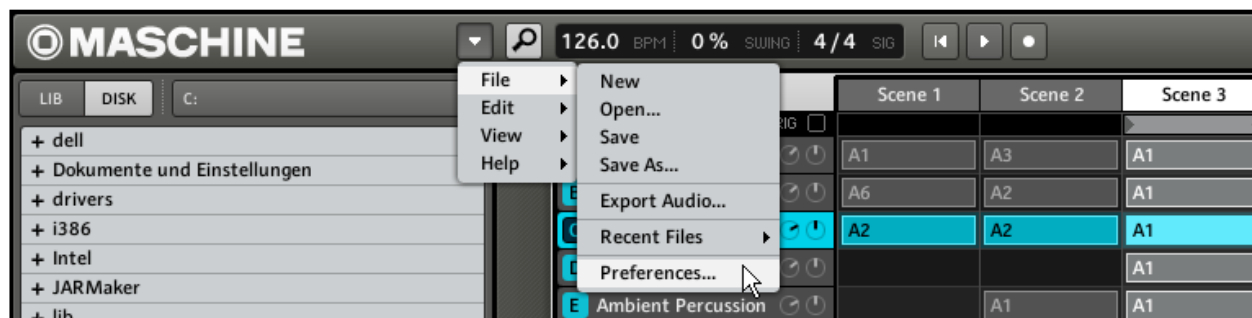
2.2 Opérations de base

2.2.1 Changer d'affichage

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



L'entrée View du Main Menu



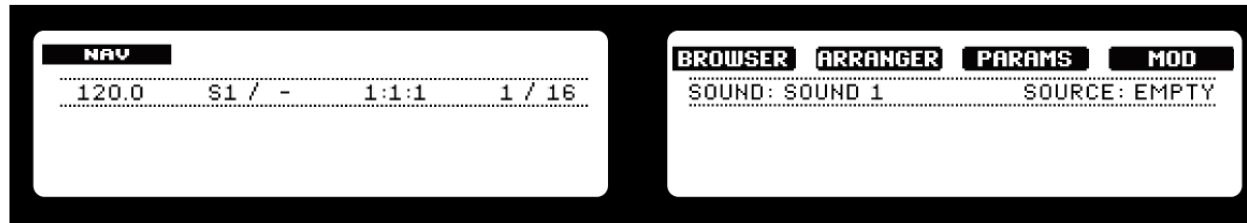
L'entrée View dans le Plug-In Menu

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

2.2.2 Afficher et masquer le Browser

Contrôleur

Appuyez et maintenez enfoncé le Navigate Button ; appuyez alors sur le Button 5 pour masquer le Browser, et sur le même bouton pour l'afficher à nouveau.



L'écran Navigate sur les Displays du MASCHINE Controller

Logiciel

Cliquez sur le bouton Magnifier (la petite loupe) dans le Header pour afficher ou masquer le Browser.



Le Magnifier dans le Header

2.2.3 Minimiser l'Arranger

Contrôleur

Appuyez et maintenez enfoncé le Navigate Button ; appuyez alors sur le Button 6 pour minimiser l'Arranger sur le Group Slot actuellement sélectionné, et sur le même bouton pour afficher tous les Group Slots.

Logiciel

Cliquez sur la Flèche sur la gauche de l'Arranger pour réduire l'Arranger au Group Slot actuellement sélectionné, et appuyez à nouveau sur cette flèche pour afficher tous les Group Slots.



L'Arranger minimisé affichant uniquement le Group Slot sélectionné.

2.2.4 Masquer les Parameter Pages dans la Control Area

Contrôleur

Appuyez sur le Navigate Button puis sur le Button 7 pour afficher ou masquer les Parameter Pages dans la Control Area.

Logiciel

Cliquez sur la Flèche à gauche de la Control Area pour afficher ou masquer la Control Area.



La Control Area

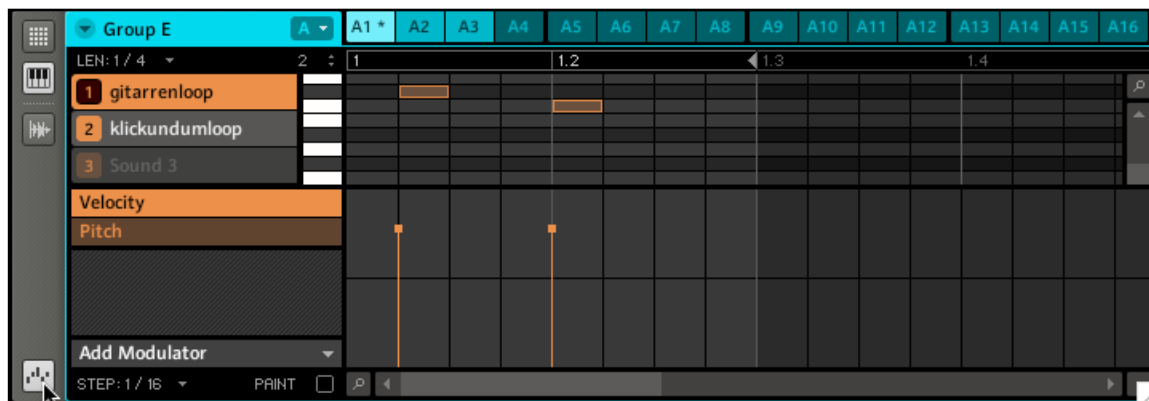
2.2.5 Masquer la Modulation Lane

Contrôleur

Appuyez sur le Navigate Button puis sur le Button 8 pour afficher ou masquer la Modulation Lane.

Logiciel

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



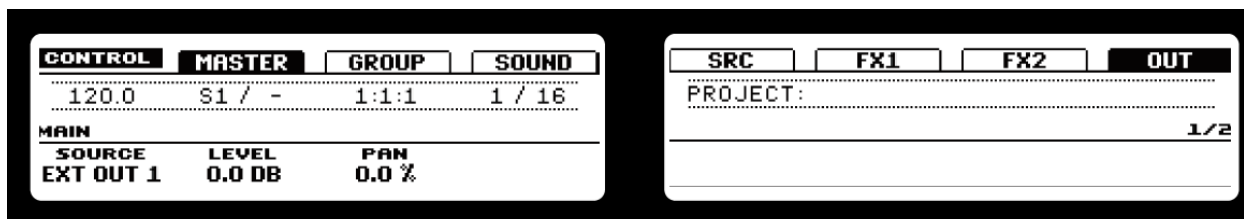
L'Automation View Switch

2.2.6 Naviguer dans les Parameter Pages de la Control Area

Certaines Parameter Pages, dans la Control Area, contiennent plus de paramètres que les Displays ne peuvent afficher. C'est par exemple le cas du Master Out Tab et des Sampler Parameter Pages. Dans ces cas, les Parameters sont répartis sur plusieurs Parameter Pages, que vous pouvez parcourir facilement depuis le contrôleur comme depuis le logiciel.

Contrôleur

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



L'affichage des Pages disponibles dans le Master Out Tab

Logiciel

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



Les Page Buttons dans la Control Area : ici, la première Page du Master Out Tab

2.2.7 Undo et Redo

Les fonctions Undo (annuler) et Redo (répéter) sont utiles pour annuler les opérations que vous avez effectuées, ou bien pour comparer deux versions avant et après une modification (cf. également les fonctions Compare / Split expliquées dans la [section 6.2.5 « Comparer \(Compare / Split\) »](#) pour le Contrôleur et dans la [section 7.2.3 « Comparer \(Compare / Split\) »](#) pour le Logiciel). Dans MASCHINE, vous pouvez annuler tout ce que vous avez fait depuis que vous avez chargé ou créé le Project. Remarque : si vous sauvegardez votre Project, vous ne pourrez plus appliquer d'Undo ni de Redo sur ce que vous avez fait auparavant !

Contrôleur

Sur le contrôleur, la fonction Undo s'applique en maintenant la touche Shift et en appuyant sur le Pad 1. Pour appliquer la fonction Redo, maintenez la touche Shift enfoncée et appuyez sur le Pad 2.

Logiciel

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

2.3 Mode autonome et mode plug-in

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

2.3.1 Différences entre les modes autonome et plug-in

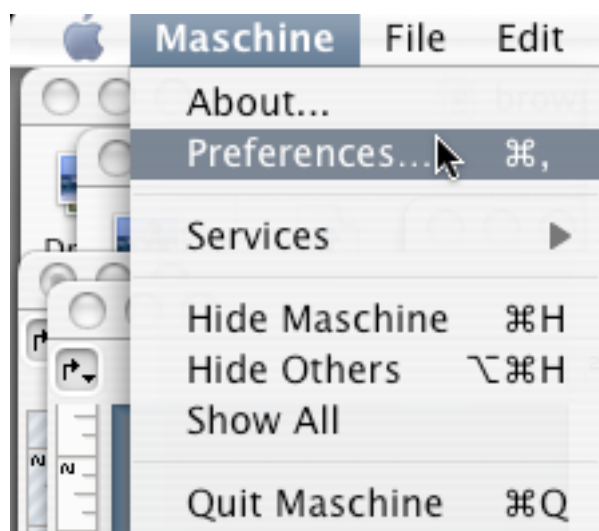
Lorsque vous utilisez MASCHINE en plug-in dans une application hôte (par exemple un séquenceur comme Cubase ou Pro Tools), vous pouvez ouvrir plusieurs instances de MASCHINE. En fait, la seule limite au nombre d'instances de MASCHINE que vous pouvez charger est la puissance de votre processeur et les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

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

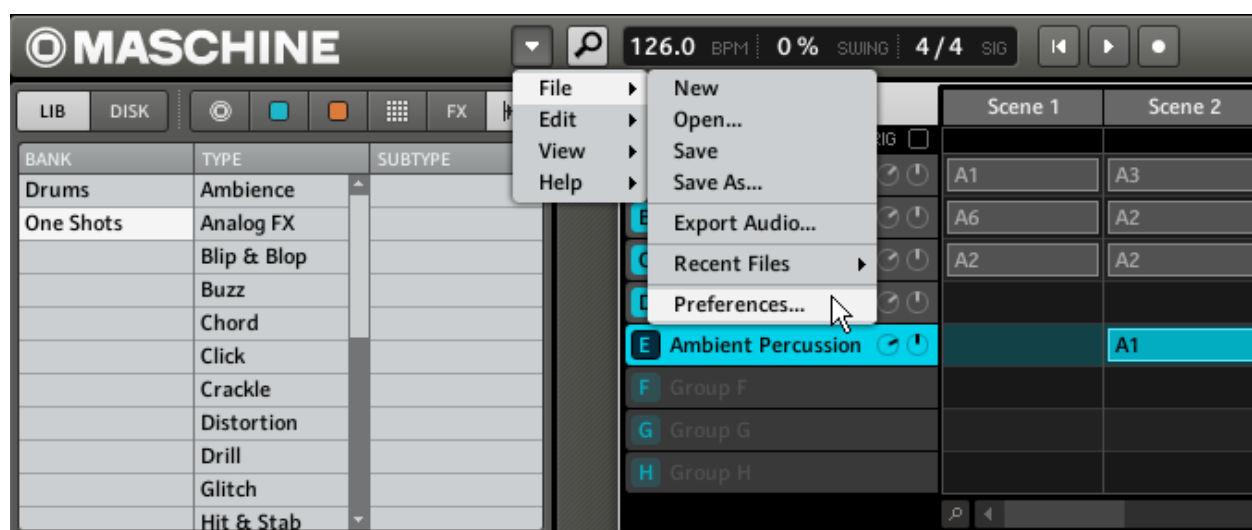
Pour passer d'une instance à une autre en mode plug-in, appuyez sur Shift et sur Step ; avec le Knob 5, vous pouvez alors sélectionner l'instance désirée et la charger en appuyant sur le Button 8.

2.4 La fenêtre Preferences

Vous trouverez la fenêtre Preferences dans le Main Menu / Plug-in Menu de MASCHINE :

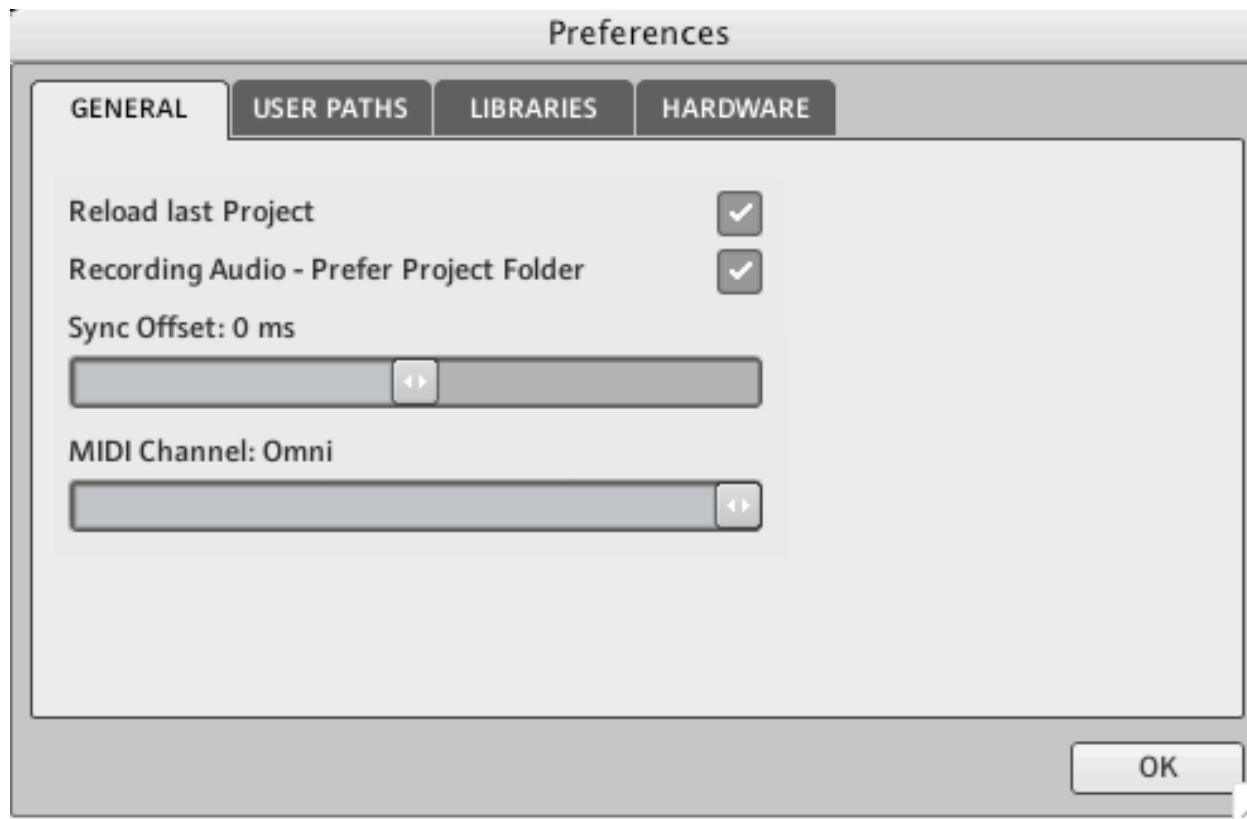


Les Préférences dans le Main Menu



Les Préférences dans le Plug-in Menu

2.4.1 La fenêtre Preferences – General Tab

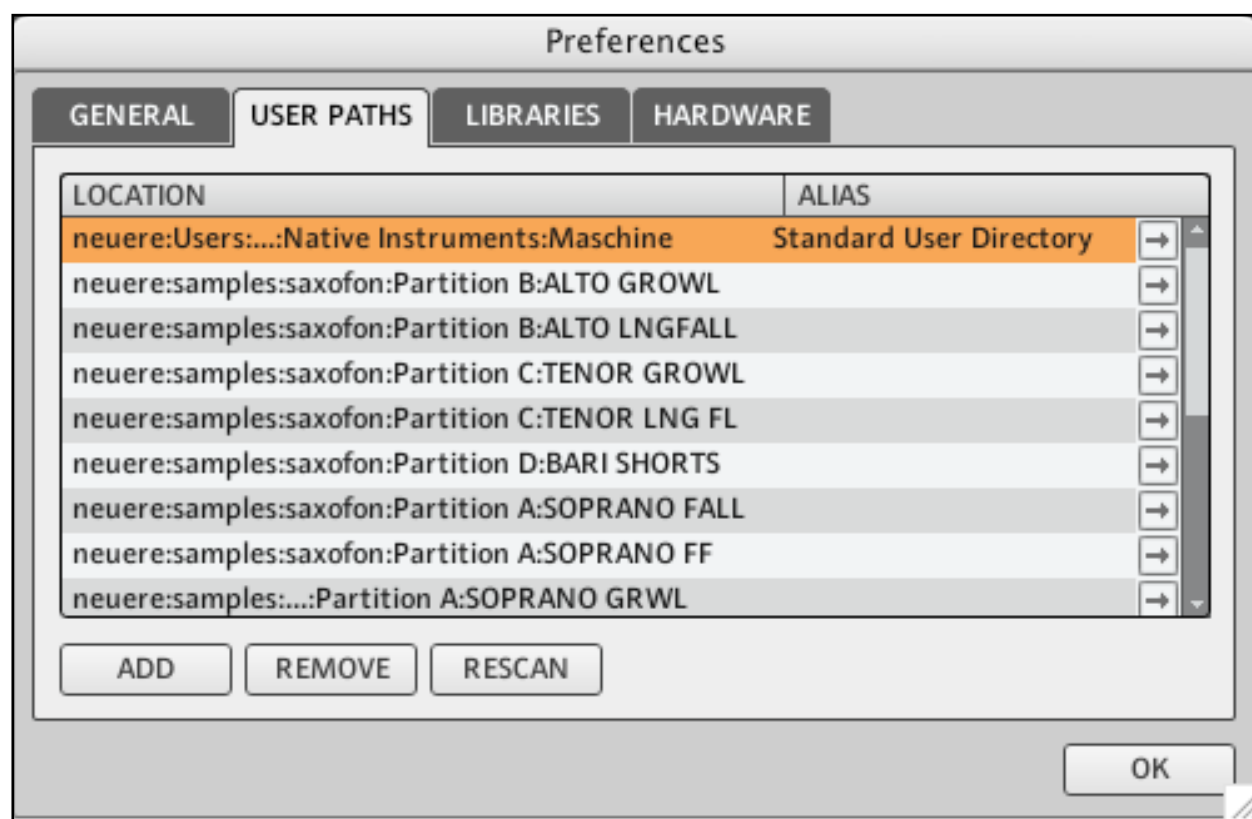


La fenêtre Preferences - General Tab

RELOAD LAST PROJECT	Si cette option est cochée, MASCHINE chargera à sa prochaine ouverture le dernier Project sur lequel vous avez travaillé.
RECORDING AUDIO – PREFER PROJECT FOLDER	Si cette option est cochée, les Samples que vous enregistrez seront placés dans le Project Folder.

SYNC OFFSET	<p>En fonction de variables diverses telles que la cadence de votre processeur, votre interface audio, votre interface MIDI ou encore la latence que vous avez sélectionnée dans Audio and MIDI Settings, un décalage de synchronisation peut apparaître entre MASCHINE et le MIDI Master externe. Pour compenser ce décalage, vous pouvez ajuster la tirette Sync Offset (la valeur est mesurée en millisecondes). Une bonne méthode consiste à jouer un Pattern de grosse caisse en 4/4 ou bien le son de Metronome à la fois dans MASCHINE (cf. section 6.1.4 « Le Metronome » pour savoir comment activer le Metronome) et dans le MIDI Master externe, puis de les mixer en déplaçant la tirette jusqu'à ce qu'ils jouent parfaitement ensemble. Lorsque vous entendez un effet de type flanging, vous êtes proche de la bonne valeur pour Sync Offset. Continuez à ajuster Sync Offset jusqu'à ne plus entendre ni l'effet de flanging, ni les deux signaux séparés.</p>
MIDI Channel	<p>Utilisez la tirette MIDI Channel pour définir le canal MIDI sur lequel vous voulez que MASCHINE reçoive les messages MIDI. La limitation de l'entrée MIDI à un seul canal permet d'éviter que MASCHINE ne joue des notes MIDI non voulues envoyées par des appareils externes.</p>

2.4.2 La fenêtre Preferences – User Paths Tab

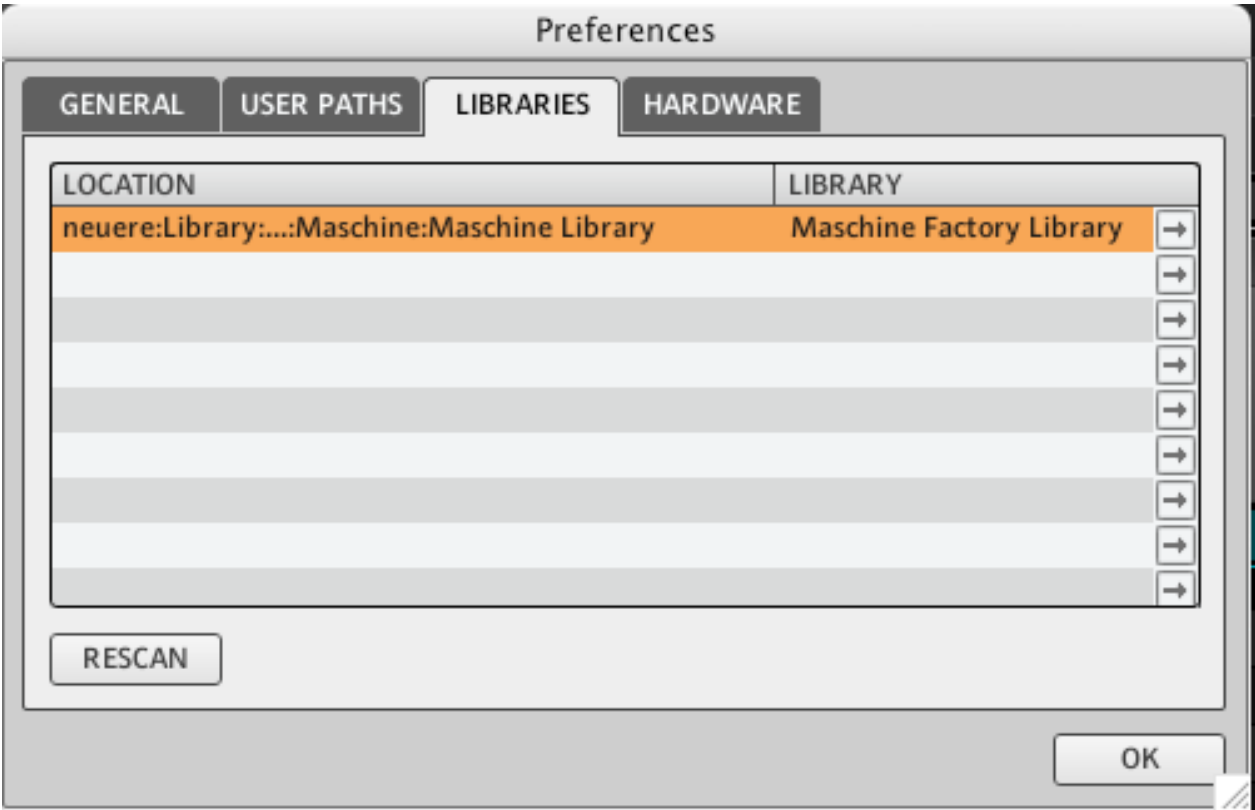


La fenêtre Preferences – User Paths Tab

Le User Paths Tab affiche les emplacements de tous les Samples que vous avez ajoutés à la Library (cf. le [chapitre sur 3 « Le Browser »](#) pour plus d'informations sur comment ajouter vos propres samples). En cliquant sur la petite flèche vers la droite, vous accédez directement au répertoire en question.

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

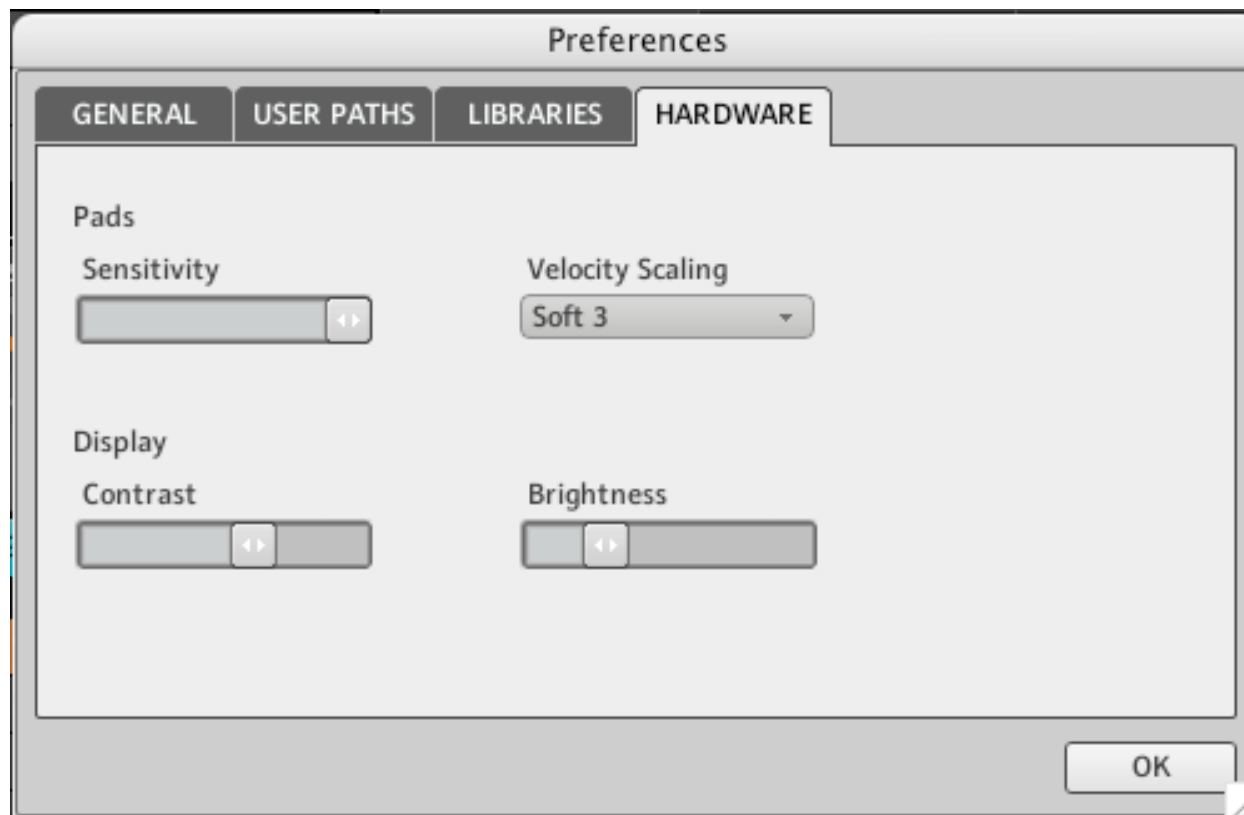
2.4.3 La fenêtre Preferences – Libraries Tab



La fenêtre Preferences – Libraries Tab

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

2.4.4 La fenêtre Preferences – Hardware Tab



La fenêtre Preferences – Hardware Tab

Les préférences de l'onglet Hardware vous permettent de personnaliser la manière dont les Pads réagissent à votre jeu et l'éclairage des Displays de votre contrôleur.

SENSITIVITY SLIDER	Utilisez le Sensitivity Slider pour ajuster la sensibilité avec laquelle les Pads répondent à votre toucher. Ce paramètre fixe le seuil minimal à partir duquel MASCHINE enregistre une « frappe » sur les Pads.
--------------------	--

Ajuster la sensibilité des Pads depuis le contrôleur

Sur le contrôleur matériel, appuyez sur Shift + Control, relâchez Shift puis tournez le Knob 2 pour ajuster la sensibilité des Pads.

VELOCITY SCALING	Velocity Scaling détermine comment votre jeu est traduit en valeurs de vitesses : les réglages possibles vont de Soft 3 (un toucher léger suffit pour générer une vitesse élevée) à Hard 3 (vous devez vraiment frapper fort sur le Pad pour obtenir une vitesse élevée), en passant par Linear (comportement neutre).
CONTRAST	Cette tirette vous permet d'ajuster le contraste des Displays du MASCHINE Controller.

Ajuster le contraste sur le contrôleur

Sur votre contrôleur, appuyez sur Shift + Control puis relâchez Shift : vous pouvez alors ajuster le contraste pour le Left Display avec le Knob 3, et pour le Right Display avec le Knob 4.

BRIGHTNESS	La tirette Brightness vous permet d'ajuster la luminosité des Displays.
------------	---

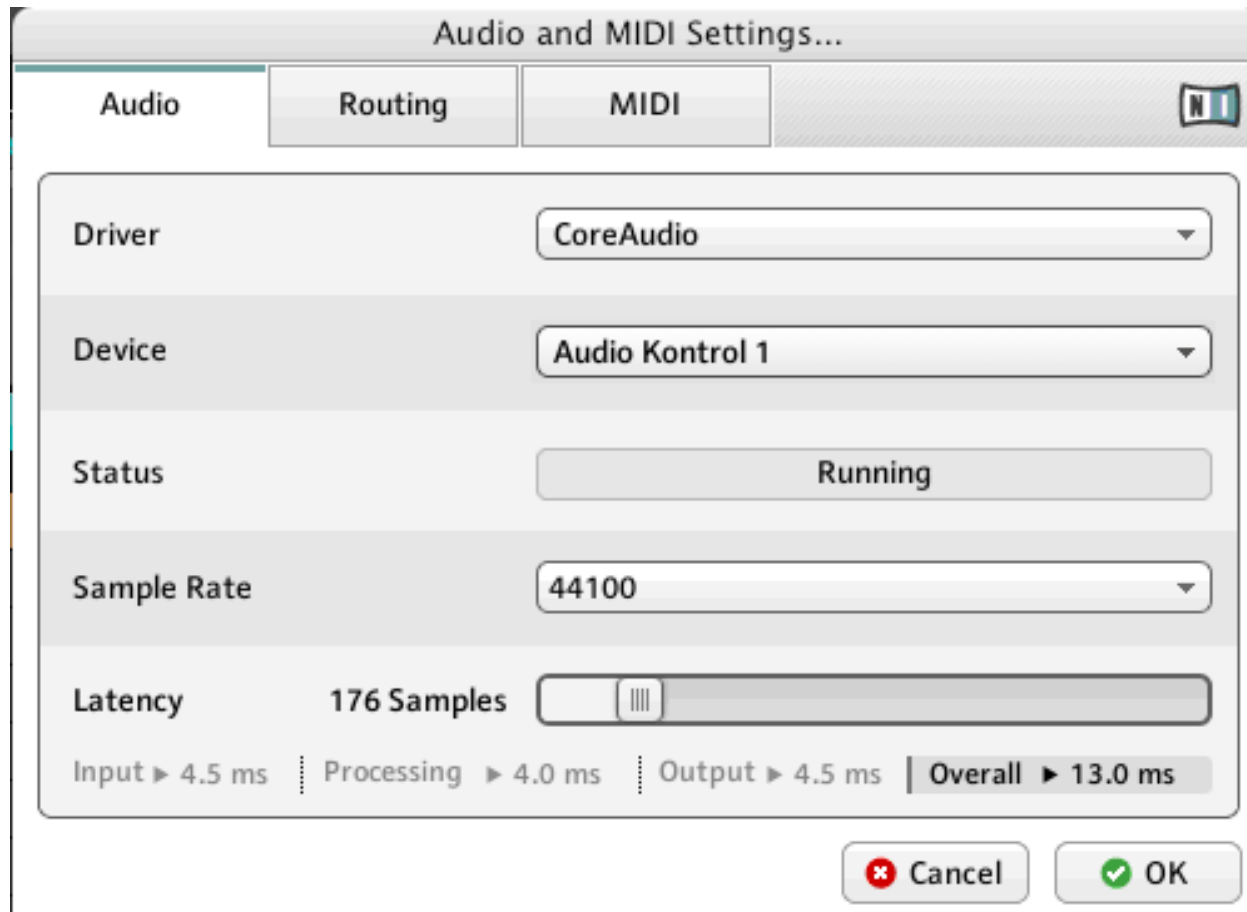
Ajuster la luminosité sur le contrôleur

Sur votre contrôleur, appuyez sur Shift + Control et relâchez Shift : vous pouvez alors ajuster la luminosité avec le Knob 1.

2.4.5 La fenêtre Audio and MIDI Settings

Vous trouverez la fenêtre Audio and MIDI Settings sous l'entrée File du Main Menu.

Audio and MIDI Settings – Audio Tab

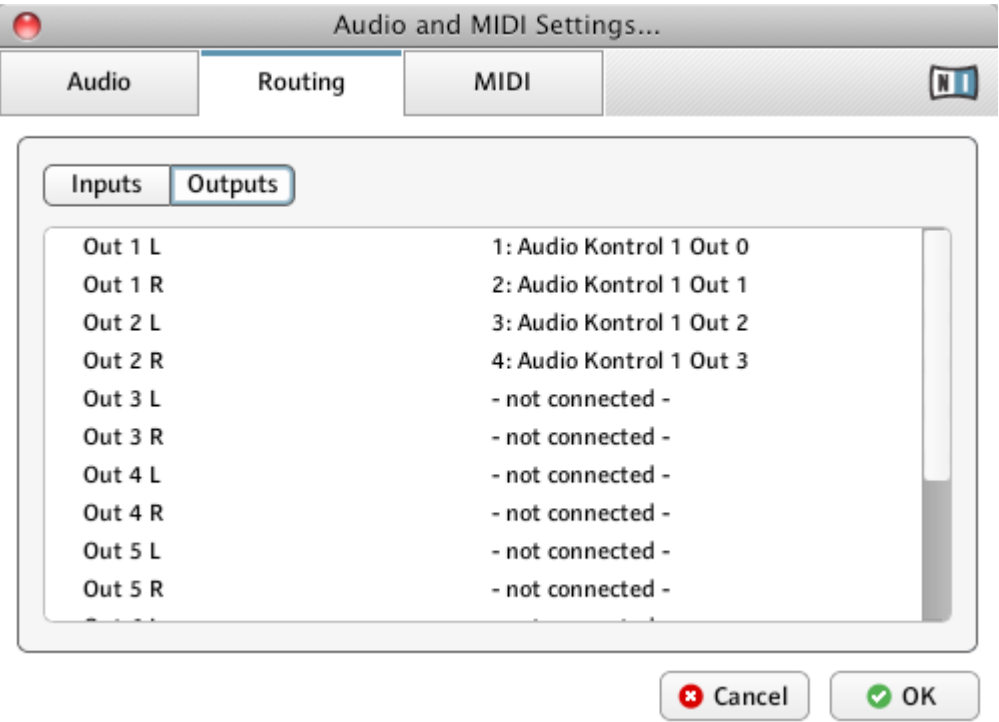


L'Audio Tab

DRIVER	Sélectionnez ici votre pilote audio.
DEVICE	Ce menu vous permet de choisir l'une des interfaces audio disponibles si vous en avez connecté plusieurs.
STATUS	Ce champ indique si votre interface audio est actuellement en fonctionnement.
SAMPLE RATE	Taux d'échantillonnage actuellement sélectionné dans votre interface audio.

LATENCY	<p>Cette tirette vous permet d'ajuster la latence de votre interface audio, en échantillons (samples). Les valeurs faibles entraînent une réponse plus rapide à votre jeu, mais elles impliquent une charge plus grande sur votre processeur et sur votre pilote audio, risquant d'entraîner des clics et des interruptions audibles. Les valeurs plus élevées sont moins exigeantes pour le processeur, mais elles introduisent une latence plus grande (autrement dit, un léger délai peut apparaître entre l'instant où vous frappez sur un Pad et l'instant où vous entendez le son résultant). Vous devrez donc faire des essais avec ce réglage afin de trouver une latence la plus faible possible sans surcharger votre processeur ni introduire des artefacts audio.</p>
---------	---

Audio and MIDI Settings – Routing Tab

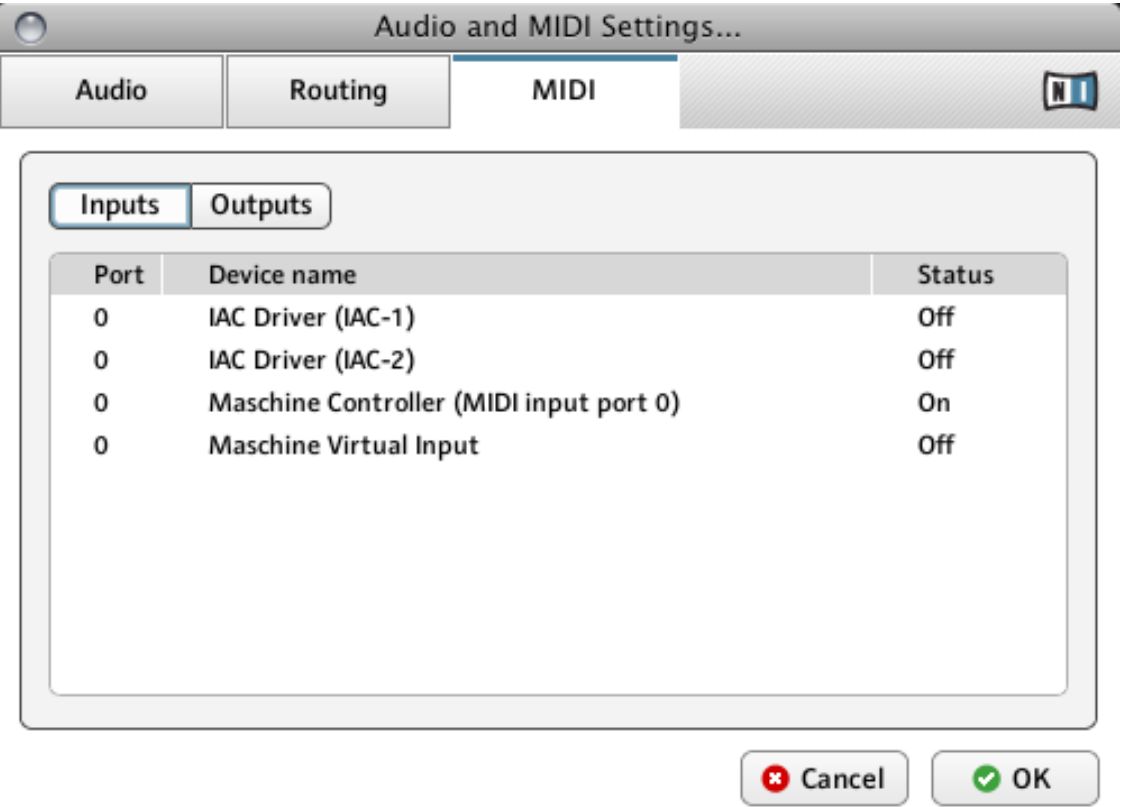


Le Routing Tab

INPUTS	<p>En cliquant sur ce bouton, vous pouvez définir quelle paire d'entrées de votre interface audio doit être vue par MASCHINE. Sélectionnez les entrées de votre interface audio dans la colonne de droite en cliquant dessus : un menu déroulant s'affiche avec toutes les entrées disponibles. Les choix effectués ici déterminent les entrées qui pourront être utilisées lors de l'échantillonnage de sources externes, par exemple.</p>
--------	---

OUTPUTS	En cliquant sur Outputs, vous voyez apparaître la liste des huit sorties stéréo de MASCHINE : dans la colonne de droite, vous pouvez les assigner aux sorties de votre interface audio via un menu déroulant.
---------	---

Audio and MIDI Settings – MIDI Tab



Le MIDI Tab (ici sous Mac OS X ; les entrées peuvent varier selon votre système)

INPUTS	En cliquant sur Inputs, vous voyez apparaître la liste de toutes les entrées MIDI disponibles sur votre système. Vous pouvez activer chacune d'elles en cliquant dans la colonne Status.
OUTPUTS	En cliquant sur Outputs, vous voyez apparaître la liste de toutes les sorties MIDI disponibles sur votre système. Vous pouvez activer chacune d'elles en cliquant dans la colonne Status.

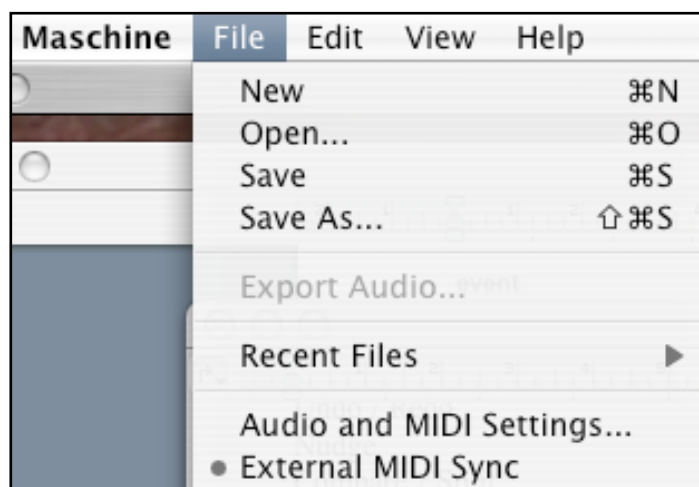
2.5 Brancher un appareil MIDI externe



Pour brancher votre appareil MIDI externe, connectez-le au port MIDI In ou MIDI Out de MASCHINE. Si vous branchez un clavier MIDI au port MIDI In, vous pouvez directement jouer depuis votre clavier le Sound sélectionné, sans avoir à configurer quoi que ce soit. Vous pouvez également changer de Scene à distance en envoyant à MASCHINE des messages MIDI Program Change. Pour plus de détails, référez-vous au [chapitre 10 « Créer un morceau avec les Scenes »](#).

Synchronisation externe

MASCHINE peut être contrôlé via MIDI Clock par n'importe quel outil capable d'envoyer des messages MIDI Clock. Il peut s'agir d'un appareil matériel tel qu'une boîte à rythme, une groovebox ou un séquenceur, ou bien d'un autre logiciel de séquençage. Pour activer la synchronisation externe, sélectionnez External Sync dans l'entrée File du Main Menu :



La synchronisation externe est activée

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

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

3 Le Browser

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

3.1 Éléments du Browser



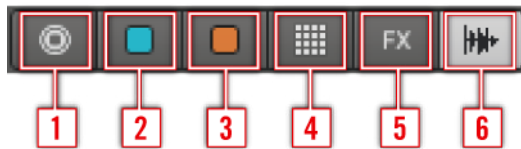
Browser Mode Selector



Le Browser Mode Selector, avec LIB sélectionné

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

File Type Selector

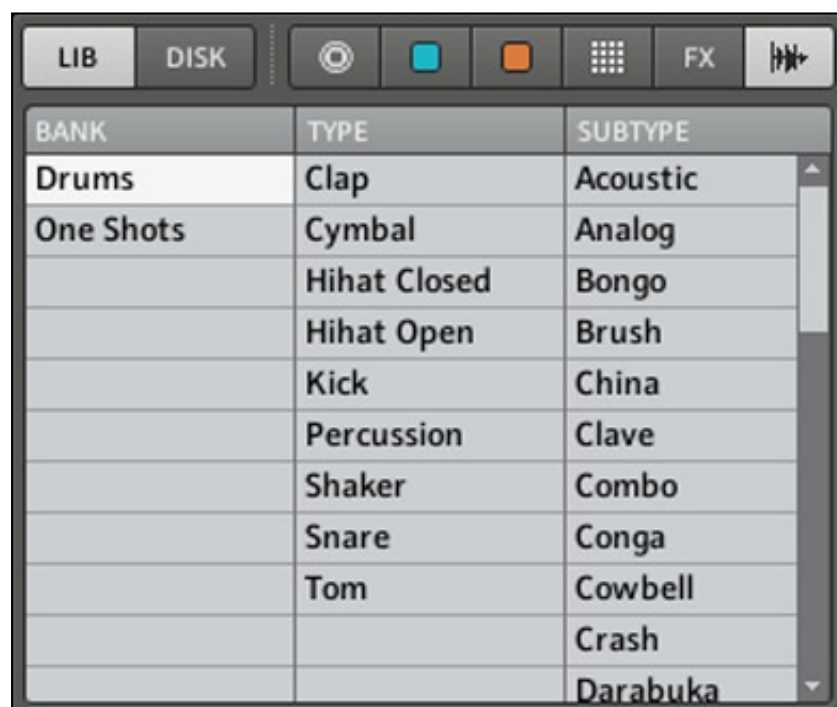


Le File Type Selector apparaît uniquement si vous avez sélectionné la Library dans le Browser Mode Selector. Le File Type Selector affiche 6 icônes représentant les différents types de fichiers de MASCHINE : Projects (1), Groups (2), Sounds (3), Patterns (4), FX Presets (5) et Samples (6). En cliquant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

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

Tag Filter

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



Le Tag Filter avec Sample comme type de fichier sélectionné

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



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


Search Result List

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



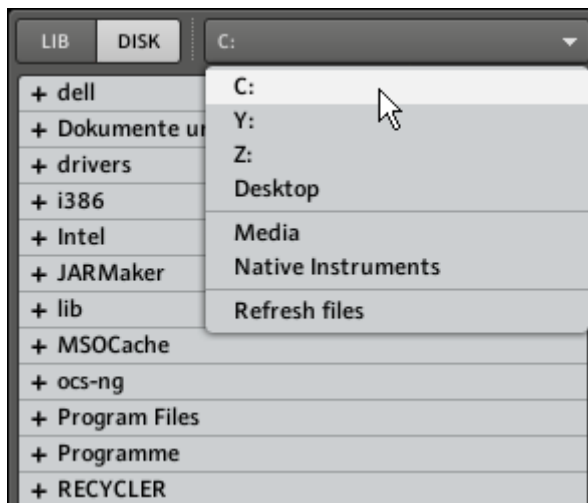
La Search Result List affichant les Kicks de la Factory Library de MASCHINE.

- ▶ S'il s'agit d'un Project, tous ses fichiers associés seront chargés, remplaçant tous les fichiers actuellement en mémoire.
- ▶ S'il s'agit d'un Sample, il sera chargé dans la Zone sélectionnée du Sound sélectionné, remplaçant le contenu actuel de cette Zone.
- ▶ S'il s'agit d'un Sound, il sera chargé dans le Sound Slot actuellement sélectionné.
- ▶ S'il s'agit d'un Group, il sera chargé dans le Group Slot actuellement sélectionné.
- ▶ S'il s'agit d'un FX Preset, il sera chargé dans le FX Slot actuellement sélectionné.
- ▶ Si vous chargez un nouveau Project, une boîte de dialogue apparaît pour vous demander si vous souhaitez enregistrer les modifications apportées au Project actuellement chargé. Ceci vous évite de perdre vos modifications en chargeant par accident un nouveau Project sans avoir enregistré le précédent.

 les FX Slots ne sont pas nécessairement sélectionnés, vous devez vous assurer d'en sélectionner un avant de pouvoir charger un FX Preset. Sinon, vous pouvez charger les FX Presets en les glissant depuis le Browser vers le FX Tab souhaité.

3.2 Ajouter vos propres Samples

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



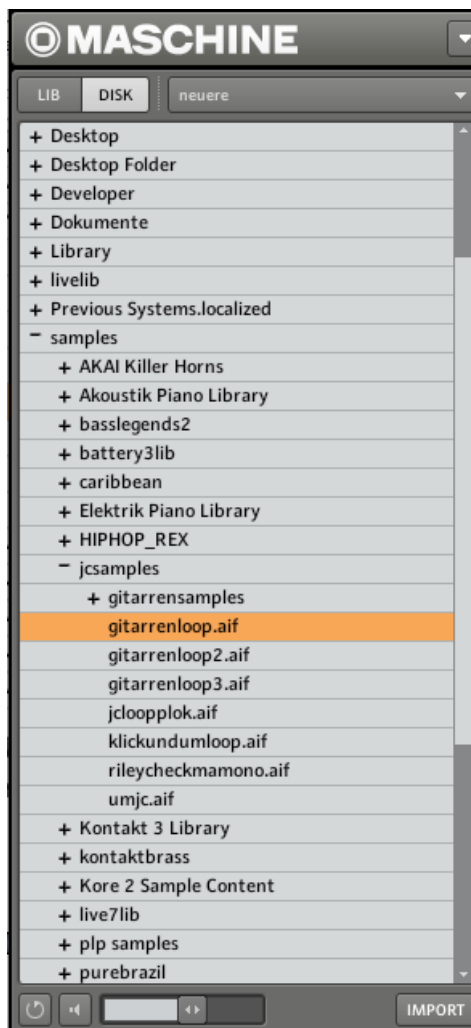
Le Browser avec DISK sélectionné, affichant la liste des volumes disponibles

Choisissez le répertoire contenant vos Samples. Vous pouvez pré-écouter les Samples automatiquement avant de les charger en activant la fonction Audition sur la ligne inférieure du Browser. Cliquez sur le bouton Audition ; la tirette à droite contrôle le volume de pré-écoute.



De gauche à droite : Swap Button, Audition Button, Volume Slider, Import Button

3.2.1 Importer un Sample dans la Library



Sélection d'un Sample sur votre disque dur

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

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

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



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

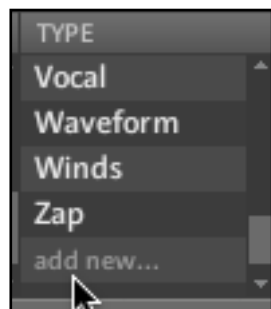
Vous pouvez ajouter autant de tags que vous le souhaitez à un fichier en cliquant sur eux. Une encoche apparaît près des tags sélectionnés. Pour supprimer un tag du Sample, cliquez à nouveau dessus. Une fois l'étiquetage achevé, cliquez sur le bouton OK pour importer le Sample dans la Library et lui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



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

Ajouter de nouveaux tags

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



Ajout d'un nouveau tag dans la colonne Type

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

Éditer les tags

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

3.3 Quick Browse

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

3.3.1 Utilisation de Quick Browse



La fonction Quick Browse du Sound Tab

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

3.3.2 In-Place Auditioning

Pour activer l'In-Place Auditioning, cliquez sur le bouton Swap sur la ligne inférieure du Browser ; le bouton s'allume alors en blanc :



Activation de l'In-Place Auditioning en cliquant sur le bouton Swap

Ceci vous permet d'écouter des Samples, Sounds, Groups et FX Presets qui seront instantanément chargés et écoutables dans le contexte de votre Project en cours de lecture. Pour désactiver cette fonction, cliquez à nouveau sur le Magnifier Tool à droite du Text Search Field. La Search Result List reste affichée si vous cliquez sur le Magnifier Tool près du nom du fichier dans l'onglet correspondant, mais les fichiers ne seront plus chargés automatiquement lorsque vous les sélectionnez.

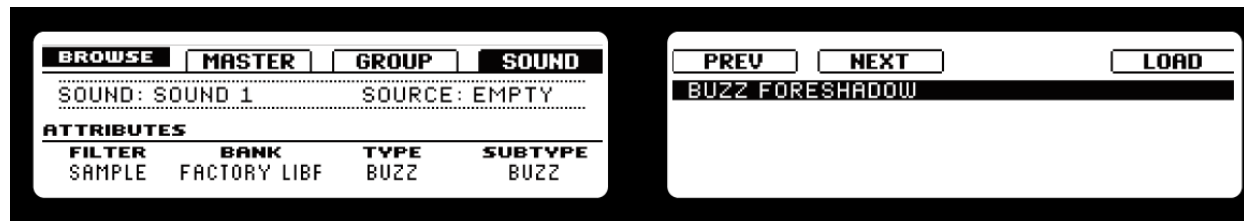


L'In-Place Auditioning est non seulement utile pour rechercher un Sound, Group, FX ou Sample particulier, mais il peut également être une grande source d'inspiration : avec un Pattern en cours de lecture, naviguez dans votre Library avec l'In-Place Auditioning activé et écoutez des Sounds et des Samples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

3.4 Le Browser sur le contrôleur

Contrairement à celui du logiciel, le Browser du contrôleur matériel peut seulement charger les fichiers déjà ajoutés à la Library. Vous ne pouvez pas accéder directement à des répertoires particuliers sur vos disques durs depuis le Browser du contrôleur. C'est pourquoi il est recommandé de toujours commencer par étiqueter tous vos Samples et les importer dans la Library depuis le logiciel.

Pour ouvrir le Browser sur le MASCHINE Controller, appuyez sur le Browse Button.



Le Browser sur les Displays du contrôleur, avec le Sound Tab sélectionné

Filter

Tournez le Knob 1 pour sélectionner le type de fichier que vous recherchez. En fonction des Buttons 2-4 sélectionnés (l'image ci-dessus montre le Browser avec le Button 4 sélectionné, autrement dit le Sound Tab), le Filter vous permettra de sélectionner spécifiquement les types de fichiers correspondants :

MASTER	GROUP	SOUND
Project	Group	Sound
FX	Patterns	FX
	FX	Sample

Bank	La catégorie Bank sert à définir une structure de base. Par exemple, dans la Factory Library (Library d'usine), on y trouve Drums, Loops et Factory FX.
Type	La catégorie Type est le niveau hiérarchique le plus élevé dans MASCHINE et permet de catégoriser vos fichiers de manière générale. Par exemple, dans la Factory Library (Library d'usine), on y trouve Brass, Analog FX et Kick.
Subtype	Le Subtype vous permet d'affiner encore la description de votre fichier. La catégorie Subtype contient par exemple Djembe, Glitch ou Analog.

Le Left Display permet de définir vos filtres et les catégories de tags via les Knobs 1-4.

Le Right Display affiche la Search Result List et vous permet de charger un fichier.



Le Browser du contrôleur, affichant une Search Result List

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



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

4 Créer des Sounds

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

4.1 Les Sampler Parameters dans le Sampler Source Tab (SRC)

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

Les Sampler Parameters sont organisés en 5 pages :

- ▶ Page 1 : Voice Settings et Velocity Automation
- ▶ Page 2 : Pitch/Gate et Amplitude Envelope
- ▶ Page 3 : FX et Filter Settings
- ▶ Page 4 : Modulation Envelope et Destination
- ▶ Page 5 : LFO et Destination

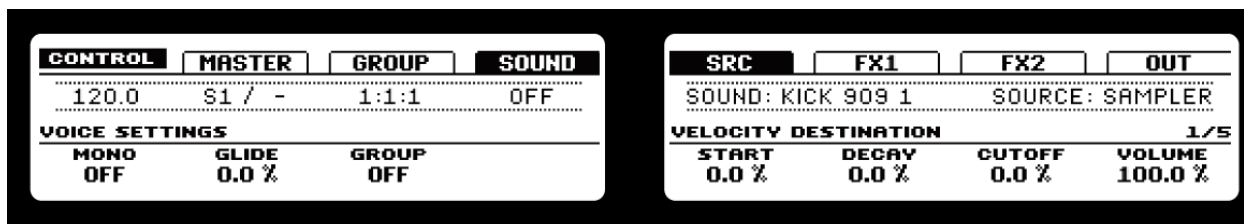


Sur le MASCHINE Controller, naviguez parmi les pages avec les Page Buttons.



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

Page 1 : Voice Settings et Velocity Automation



La Page 1/5 du Sampler Source Tab (contrôleur)



La Page 1/5 du Sampler Source Tab (logiciel)

Sur le MASCHINE Controller, appuyez sur Shift + Browse pour sélectionner la source du son. Vous pouvez sinon cliquer sur la Flèche dans le Header du Sampler Source Tab (SRC). Il y a deux modes : Sampler et Input. Le mode Sampler permet à l'emplacement sélectionné de lire les Samples (comme vous le ferez une bonne partie du temps). Passez cependant au mode Input si au lieu de lire un Sample, vous souhaitez que le Sound sélectionné soit disponible comme point de passage pour les autres Sounds. Par exemple, vous pourrez y héberger un effet tel qu'une réverbération et la rendre disponible pour les autres Sounds de votre Project. Astuce : vous n'avez pas vraiment besoin de sélectionner explicitement le mode Sampler : le logiciel le fera pour vous automatiquement dès que vous chargerez un Sound à cet emplacement.

4.1.1 Voice Settings

MONO	Si ce bouton est sélectionné, le Sound sera joué en mode Mono.
GLIDE	Si Mono est sélectionné, ce contrôle crée un effet de portamento entre les pas consécutifs.
GROUP	Vous pouvez choisir l'un des 8 Voice Groups ou laisser cette option sur Off. Si vous assignez plus d'un Sound au même Voice Group, ils s'élimineront mutuellement. On peut trouver ce comportement sur les anciennes boîtes à rythme (une utilisation typique est d'« étouffer » la charley ouverte avec la charley fermée), mais également sur les synthétiseurs monophoniques, capables de jouer seulement une note à la fois.

4.1.2 Velocity Destination

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

Page 2 : Pitch/Gate et Amplitude Envelope



La Page 2 du Sampler Source Tab (contrôleur)



La Page 2 du Sampler Source Tab (logiciel)

4.1.3 Pitch / Gate

TUNE	Définit la hauteur tonale (ou pitch) de base de votre Sample : tournez le curseur vers la droite pour augmenter la hauteur, et dans l'autre sens pour la diminuer.
START	Détermine le point de départ du Sample (peut également être modulé par le contrôle de vitesse décrit plus haut).
REVERSE	Si Reverse est activé, le Sample est lu à l'envers.

4.1.4 Amplitude Envelope

L'Amplitude Envelope vous permet de jouer sur le volume de votre Sample dans le temps.

TYPE



Oneshot : c'est le comportement typique des boîtes à rythme vintage ; le sample est lu dans son intégralité, du début à la fin et sans enveloppe. Remarque : si ONESHOT est activé, les paramètres suivants ne sont pas disponibles !



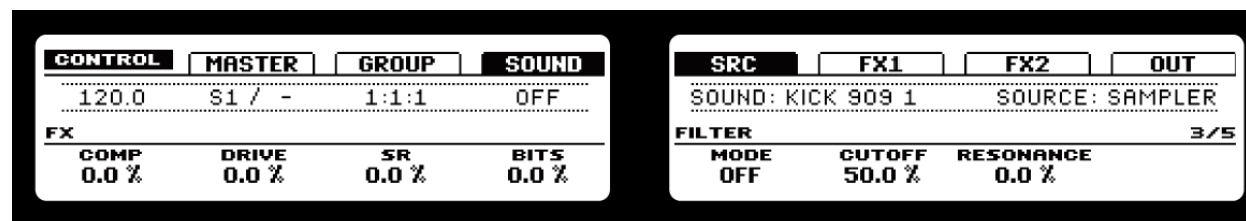
AHD : le mode AHD désactive les contrôles Sustain et Release et les remplace par le paramètre Hold. Le mode AHD est idéal pour le comportement « déclenche et oublie », dans lequel vous voulez que le son soit lancé pour un temps donné, quelle que soit la durée pendant laquelle vous maintenez le Pad enfoncé.



ADSR : l'enveloppe ADSR permet de jouer des Samples longs et soutenus qui nécessitent un contrôle de dynamique plus complexe. Astuce : contrairement à d'autres contrôleurs, les Pads de MASCHINE sont non seulement sensibles à la frappe, mais également à la pression maintenue après la frappe - en utilisant les enveloppes ADSR, vous pouvez faire en sorte que les Pads se comportent comme un clavier MIDI et maintiennent une note tant qu'ils sont maintenus enfoncés.

ATTACK	Attack détermine la vitesse à laquelle le Sound atteint son volume maximal une fois déclenché.
HOLD	Hold détermine la durée pendant laquelle l'enveloppe restera à son niveau maximum.
DECAY	Decay détermine la vitesse à laquelle l'enveloppe retombe au niveau Sustain (en mode ADSR) ou à zéro (en mode AHD). Ce paramètre peut être modulé par la vélocité.
SUSTAIN	Sustain détermine le niveau constant maintenu par l'enveloppe après sa décroissance (Decay), jusqu'à ce que la note s'achève.
RELEASE	Release détermine la durée mis par le son pour s'éteindre une fois la note relâchée.

Page 3 : FX et Filter Settings



La Page 3/5 du Sampler Source Tab (contrôleur)



La Page 3/5 du Sampler Source Tab (logiciel)

4.2 FX

Ceci constitue une petite sélection d'effets de base, à ne pas confondre avec la section FX traitée en détail dans le [chapitre 9 « Utiliser les FX »](#).

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

Filter

Cette section vous donne accès à un ensemble de filtres.

Mode

Avec les flèches, vous pouvez choisir parmi différents types de filtres : EQ, HP2, BP2, LP2 et Off. Chaque type a ses paramètres propres sur sa droite :

EQ

L'EQ est un égaliseur avec les paramètres Frequency, Bandwidth (largeur de bande) et Gain.

HP2

HP2 est un filtre passe-haut avec Cutoff (fréquence de coupure) et Resonance. Le paramètre Cutoff peut être modulé par la vitesse, la Modulation Envelope ou le LFO.

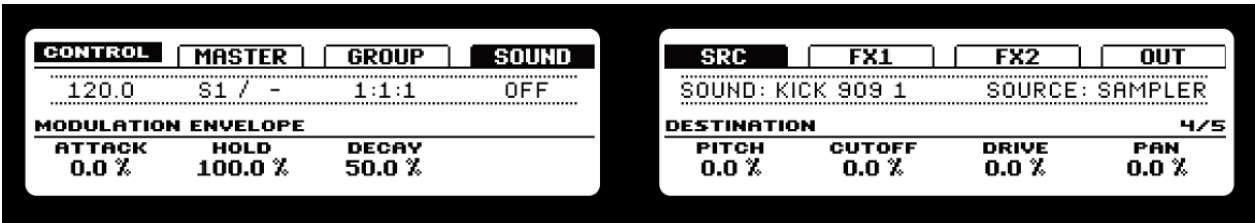
BP2

BP2 est un filtre passe-bande avec un paramètre Cutoff. Le paramètre Cutoff peut être modulé par la vitesse, la Modulation Envelope ou le LFO.

LP2

LP2 est un filtre passe-bas avec Cutoff (fréquence de coupure) et Resonance. Le paramètre Cutoff peut être modulé par la vélocité, la Modulation Envelope ou le LFO.

Page 4 : Modulation Envelope et Destination



La Page 4/5 du Sampler Source Tab (contrôleur)



La Page 4/5 du Sampler Source Tab (logiciel)

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

ATTACK	Temps mis par l'enveloppe pour atteindre son niveau maximal.
DECAY	Decay détermine la vitesse à laquelle l'enveloppe retombe au niveau Sustain (en mode ADSR) ou à zéro (en mode AHD).
HOLD	Durée pendant laquelle l'enveloppe reste à son niveau maximum.
SUSTAIN	Niveau de l'enveloppe qui est maintenu tant que la note est tenue.
RELEASE	Temps mis par l'enveloppe pour redescendre à zéro une fois la note relâchée.
DESTINATION	Vous définissez ici les cibles de la modulation par la Modulation Envelope. Les cibles possibles sont les suivantes :

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

Page 5 : LFO et Destination



La Page 5/5 du Sampler Source Tab (contrôleur)



La Page 5/5 du Sampler Source Tab (logiciel)

LFO

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

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

DESTINATION

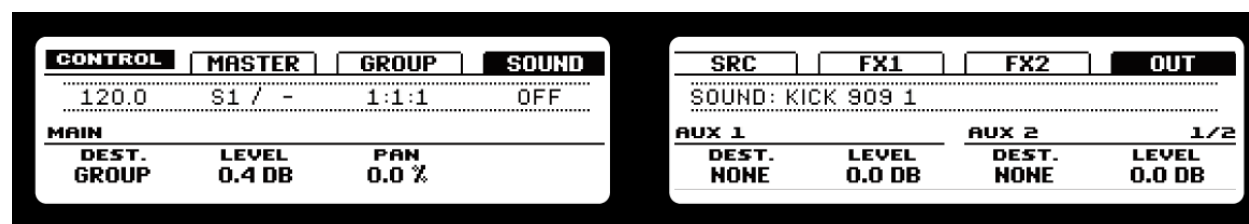
Vous définissez ici jusqu'à quatre cibles de la modulation par le LFO :

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

4.3 Les Sampler Parameters dans le Sampler Output Tab (OUT)

Le Sampler Output Tab vous permet de router votre Sound et de définir des Aux Sends. Les Aux Sends vous permettent d'envoyer une partie réglable du Sound vers d'autres Groups ou Sounds pour des traitements supplémentaires. Veuillez consulter le chapitre sur les FX pour en savoir plus sur la configuration d'un Send FX classique.

Page 1



La Page 1/2 du Sampler Output Tab (contrôleur)



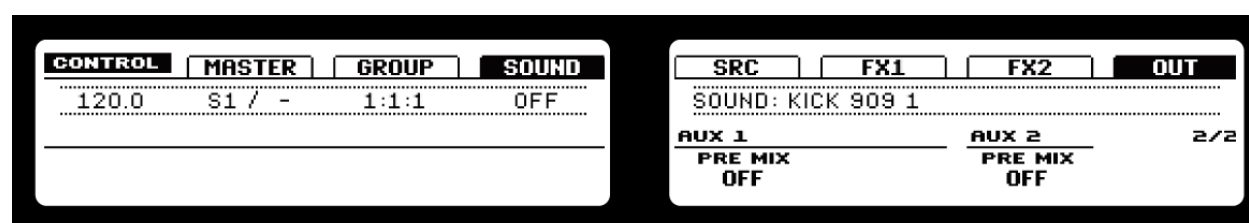
La Page 1/2 du Sampler Output Tab (logiciel)

MAIN	
OUTPUT	Ceci permet de définir où vous voulez envoyer votre Sound. Les options disponibles sont Master, Group, n'importe quel autre Sound dans le Project dont le Source Type est réglé sur Input, les External Outputs 1-8 et None (aucune sortie).
LEVEL	Vous pouvez ajuster ici le volume global de votre Sound.
PAN	Définit la position panoramique de votre Sound dans le champ stéréo.
AUX 1	
DESTINATION	La destination de l'Aux 1 : les destinations possibles sont Master, Group, tous les Sounds en mode Input, les External Outputs 1-8 et None (aucune destination).
LEVEL	Vous pouvez ajuster ici le niveau du signal envoyé à la destination de l'Aux 1.
AUX 2	
DESTINATION	La destination de l'Aux 2 : les destinations possibles sont Master, Group, tous les Sounds en mode Input, les External Outputs 1-8 et None (aucune destination).
LEVEL	Vous pouvez ajuster ici le niveau du signal envoyé à la destination de l'Aux 2.

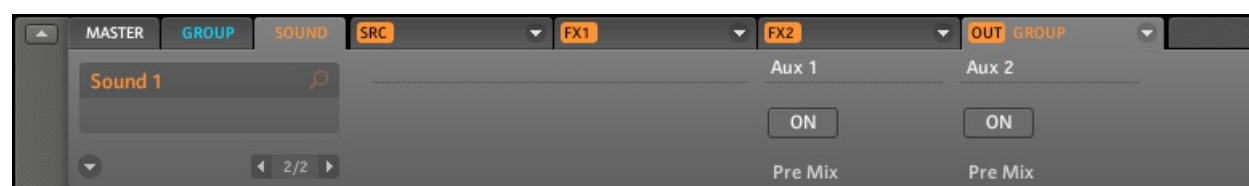


Astuce : si MASCHINE fonctionne en plug-in, les External Outputs correspondent aux sorties virtuelles de votre hôte. Ceci vous permet d'envoyer des Sounds individuels de MASCHINE vers leur propre canal dans la console de votre hôte, par exemple.

Page 2



La Page 2/2 du Sampler Output Tab (contrôleur)

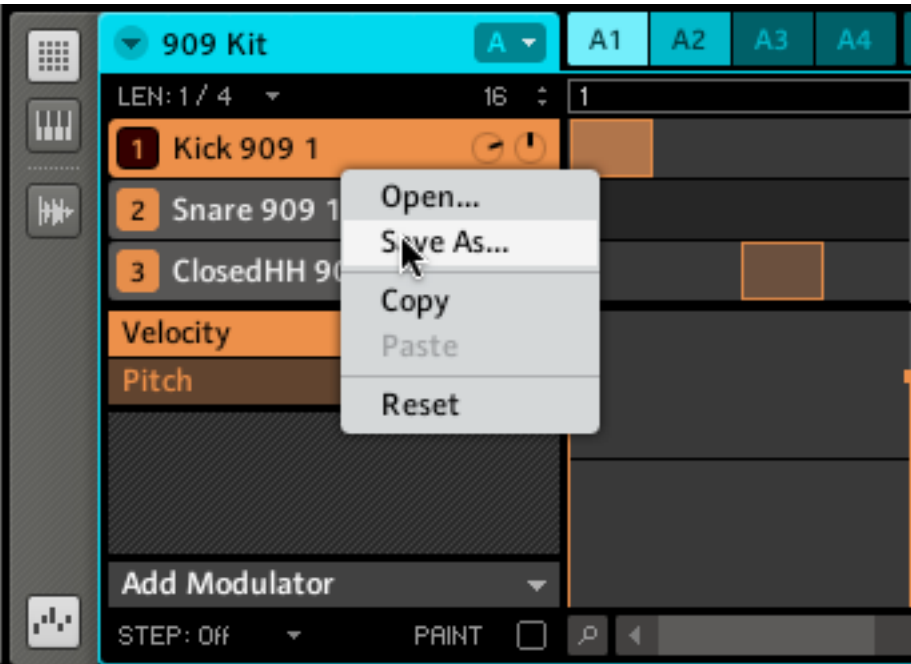


La Page 2/2 du Sampler Output Tab (logiciel)


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

4.4 Sauvegarder un Sound

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



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

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

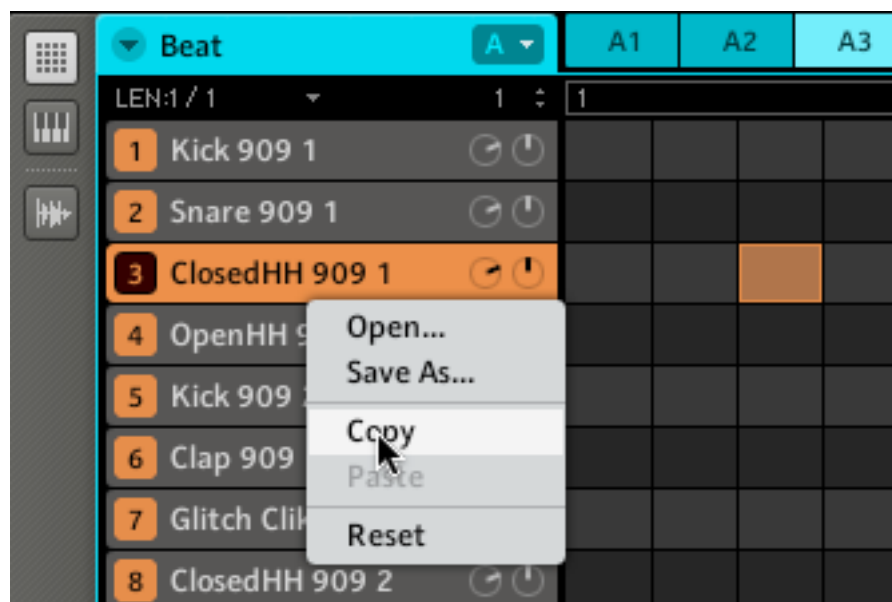
4.5 Copier et coller les Sounds

Contrôleur

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

Logiciel

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



Copier un Sound

4.6 Réinitialiser un Sound

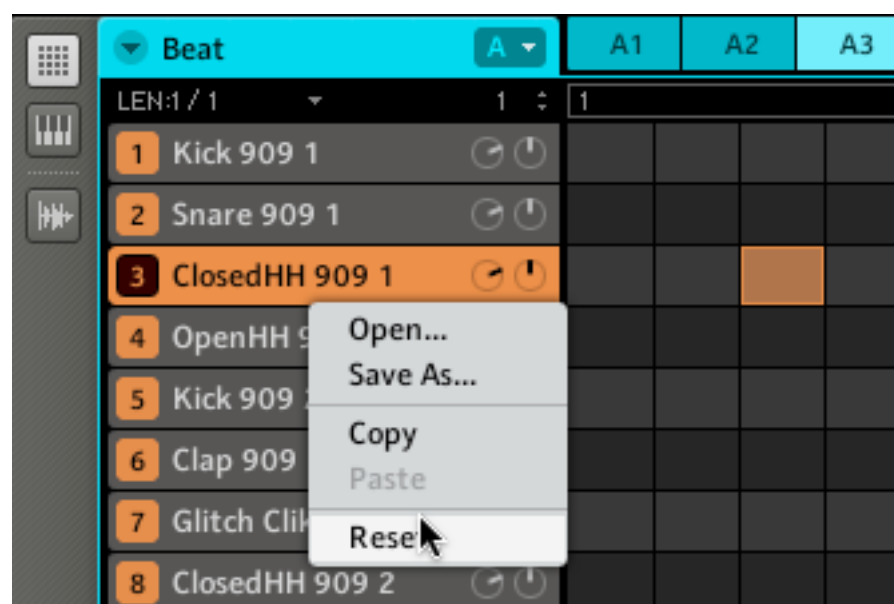
Réinitialiser un Sound revient à supprimer son (ou ses) Sample(s) et FX associés ainsi que ramener tous les Sampler Parameters à leurs valeurs par défaut.

Contrôleur

Maintenez Shift + Erase puis appuyez sur le Pad correspondant au Sound à réinitialiser.

Logiciel

Pour réinitialiser un Sound, effectuez un clic droit (Mac : Ctrl+clic) sur le Sound Slot et choisissez Reset dans le menu déroulant.



Réinitialiser un Sound

4.7 Mute & Solo

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

Contrôleur

Solo

Appuyez sur le bouton Solo et maintenez-le enfoncé : vous pouvez maintenant activer le Solo sur les Sounds en appuyant sur leurs Pads, et sur les Groups en appuyant sur les Group Buttons. Le Solo est un mode temporaire, il faut maintenir le bouton Solo enfoncé pour y accéder. Si vous appuyez simultanément sur Solo et sur le Bouton 1, la fonction Solo se verrouille, et vous resterez en mode Solo jusqu'à ce que vous ayez à nouveau appuyé sur le bouton Solo. Il existe encore deux autres fonctions dans le mode Solo : All (appuyez sur le Button 3) pour activer tous les Sounds, et All Off (appuyez sur le Button 4) pour désactiver tous les Sounds du Group actuellement sélectionné.



L'écran Solo sur le contrôleur

Mute

Le Mute fonctionne de la même manière que le Solo : maintenez le bouton Mute enfoncé et coupez les Sounds en appuyant sur leurs Pads respectifs, et les Groups en appuyant sur les Group Buttons. Vous pouvez également verrouiller le Mute en appuyant sur le Bouton 1 en même temps, et le déverrouiller en appuyant à nouveau sur Mute. Comme en mode Solo, il existe encore deux autres fonctions dans le mode Mute : All On (appuyez sur le Button 3) pour activer tous les Sounds, et All Off (appuyez sur le Button 4) pour désactiver tous les Sounds du Group actuellement sélectionné.

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

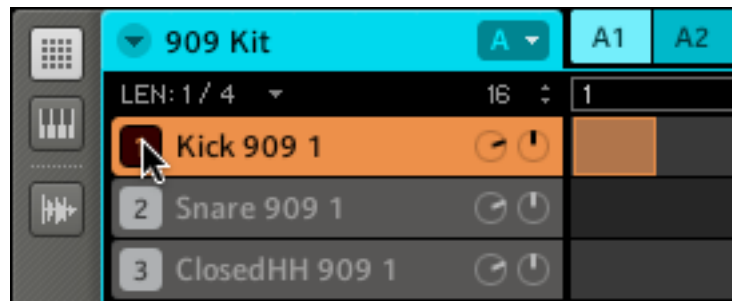


L'écran Mute sur le contrôleur

Logiciel

Solo

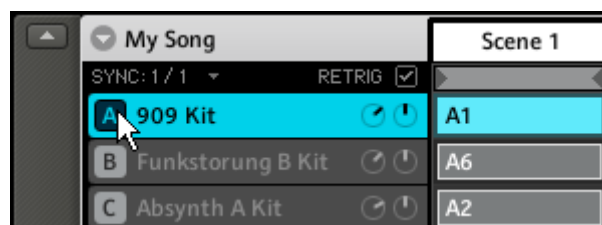
Pour passer un Sound en mode solo, effectuez un clic droit (Ctrl-clic sur Mac) sur l'icône du Pad dans le Pattern Editor :



Passons le Sound de Kick 909 en solo.

Pour retirer le solo, effectuez un clic droit (Mac : Ctrl-clic) sur cette même icône de Pad.

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

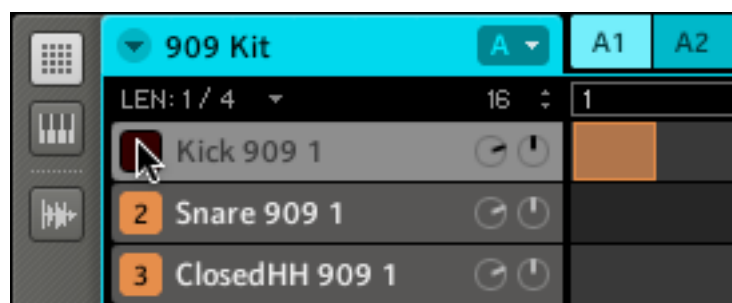


Passer un Group en mode solo.

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

Mute

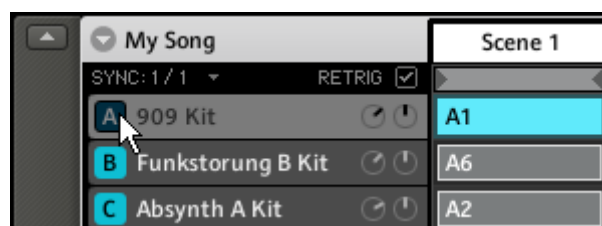
Pour passer un Sound sur Mute, cliquez sur l'icône du Pad dans le Pattern Editor :



Passer un Sound sur Mute.

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

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



Passer un Group sur Mute.

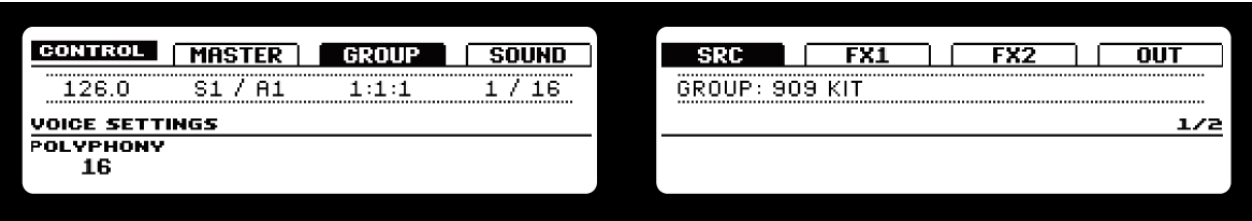
Pour réactiver le Group, cliquez à nouveau sur son icône.

5 Créer des Groups

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

5.1 Les paramètres du Group Source Tab

Page 1 : Voice Settings



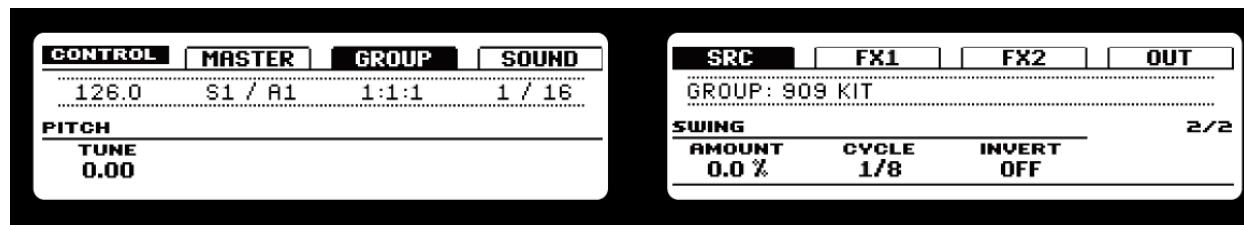
Les paramètres du Group Source Tab sur le contrôleur



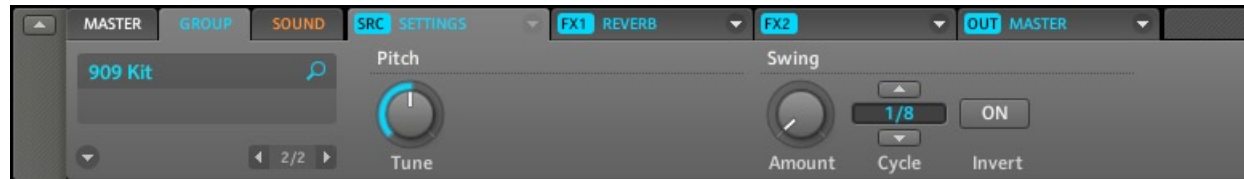
Les paramètres du Group Source Tab dans le logiciel

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

Page 2 : Pitch & Swing



La Page Pitch & Swing du Group Source Tab sur le contrôleur

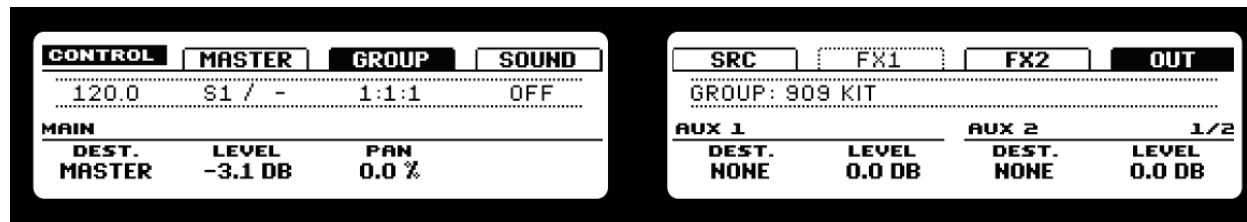


La Page Pitch & Swing du Group Source Tab dans le logiciel

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

5.2 Les paramètres du Group Out Tab

Page 1 : Routing, Volume et Pan



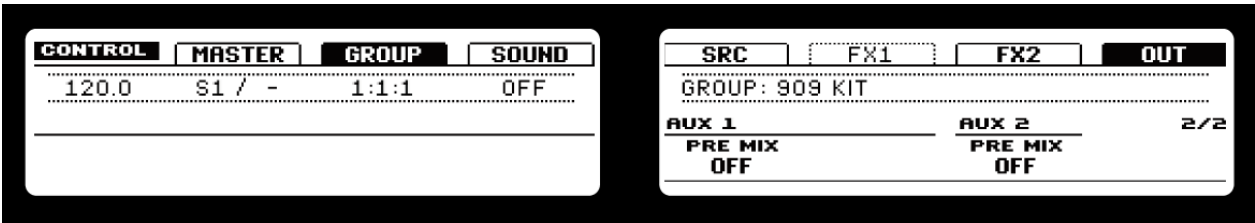
La Page 1/2 des paramètres du Group Out Tab, sur le contrôleur



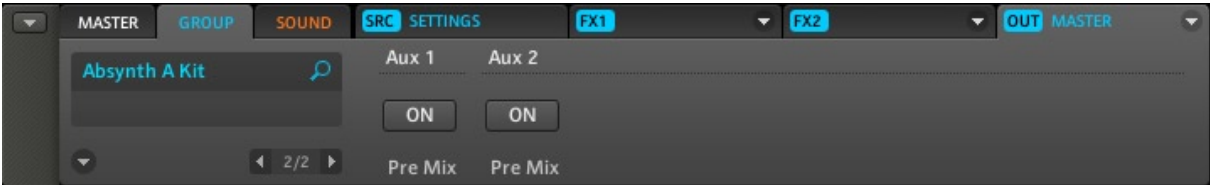
La Page 1/2 des paramètres du Group Out Tab, dans le logiciel

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

Page 2 : Aux Pre et Post



La Page 2/2 des paramètres du Group Out Tab, sur le contrôleur

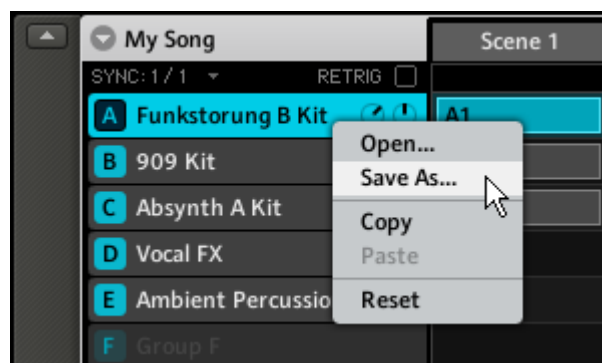


La Page 2/2 des paramètres du Group Out Tab, dans le logiciel

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

5.3 Enregistrer un Group

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



Enregistrer un Group.

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



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

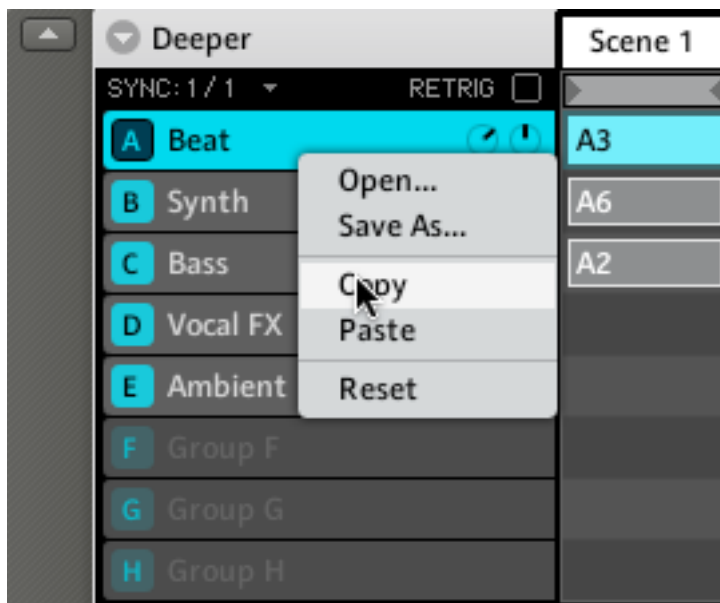
5.4 Copier et coller les Groups

Contrôleur

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

Logiciel

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



Copier un Group

5.5 Réinitialiser un Group

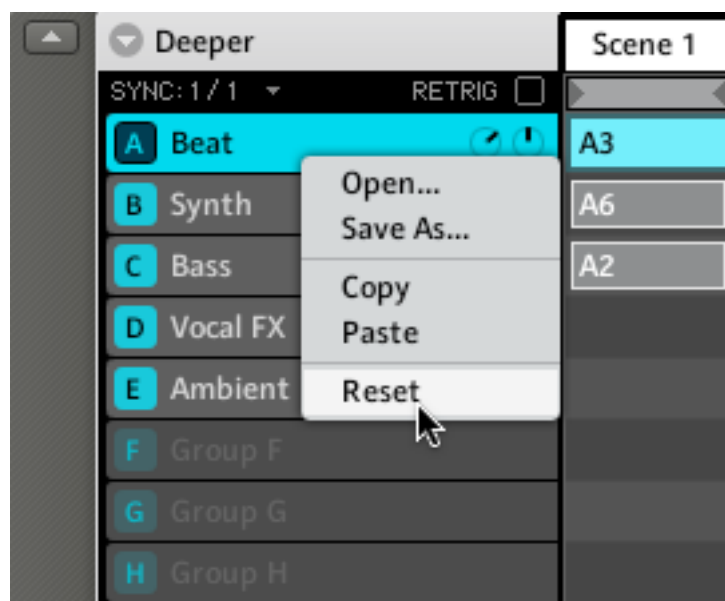
Réinitialiser un Group revient à supprimer son (ou ses) Sound(s) et FX associés ainsi qu'à ramener tous les Group Parameters à leurs valeurs par défaut.

Contrôleur

Maintenez les touches Shift + Erase enfoncées puis appuyez sur le Group Button du Group que vous souhaitez réinitialiser.

Logiciel

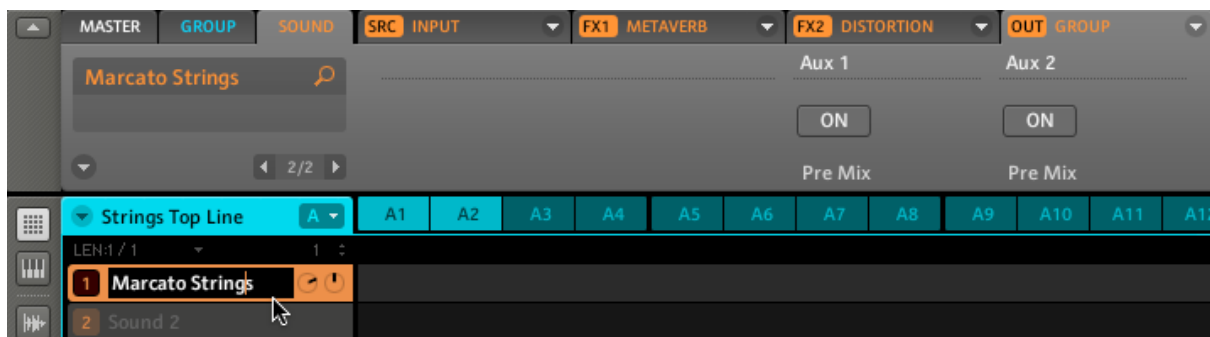
Pour réinitialiser un Group, effectuez un clic droit (Mac : Ctrl+clic) sur le Group Slot et choisissez Reset dans le menu déroulant.



Réinitialiser un Group

5.6 Nommer les Groups et les Sounds

Chaque Sound obtient automatiquement le nom du Sample qu'il contient ; s'il ne contient aucun Sample, son nom est Sound 1-16 par défaut. Pour renommer un Sound, double-cliquez sur son Sound Slot :



Renommer le Sound « Marcato Strings »

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



Renommer le Group A

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

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

6 Travailler avec les Patterns (Contrôleur)

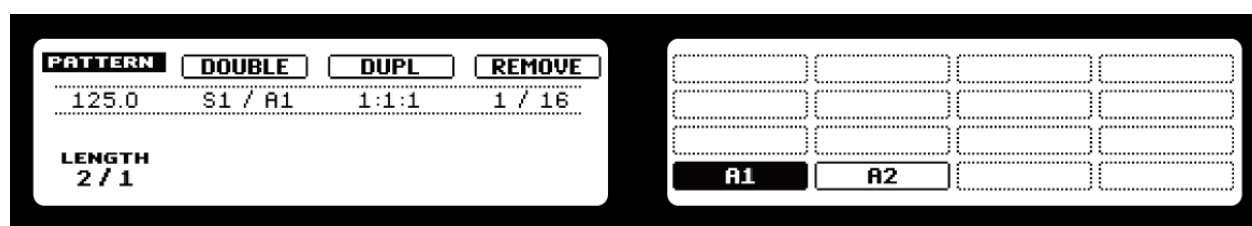
La création d'un Pattern est le véritable début des festivités, car le Sequencer est l'élément central de MASCHINE. Il comporte un Pattern Editor aux fonctions avancée et pourtant simple à utiliser, ainsi que des possibilités d'automatisation sophistiquées.

Nous vous recommandons de regarder les vidéos didactiques traitant du Sequencer : « Step Recording » et « Live Recording 1-3 ». Le MASCHINE Controller met à votre disposition un véritable instrument de séquençage ; comme n'importe quel autre instrument, il nécessite un certain entraînement, des essais et autres tâtonnements pour s'y familiariser, mais votre peine sera récompensée par une manière excitante de faire de la musique.

6.1 Créer des Patterns

6.1.1 Pattern Mode

Le Pattern Mode vous permet de sélectionner vos Patterns, de modifier leur longueur, de supprimer des Patterns ou de doubler leur contenu. Chaque Group peut contenir jusqu'à 64 Patterns. Pour activer le Pattern Mode, appuyez sur le Pattern Button (vous pouvez le verrouiller en appuyant simultanément sur le Button 1).



Les Displays du Contrôleur en Pattern Mode

Sélectionner un Pattern

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

Dédoubler un Pattern

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

Dupliquer un Pattern

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

Retirer un Pattern

En appuyant sur le Button 4, vous retirez le Pattern de la Scene actuelle (les Scenes sont décrites en détail plus loin). Notez que ceci ne supprime pas le Pattern !

Longueur du Pattern

La longueur du Pattern peut être ajustée en Pattern Mode en tournant le Knob 1. Les unités disponibles ici dépendent du réglage du paramètre Length (longueur) dans le Grid Mode. Cf. [section 6.1.10 « Step Grid, Pattern Length Grid et quantification »](#) pour plus d'informations.


6.1.2 Input Mode


L'Input Mode est activé en appuyant sur le Keyboard / Pad Mode Button. C'est un mode temporaire, et il peut être verrouillé en appuyant simultanément sur le Keyboard / Pad Mode Button et sur le Button 1. En Input Mode, vous effectuez les réglages sur le Left Display, et vous voyez vos Sounds sur le Right Display, ou encore vos notes si vous êtes en Piano Roll / Keyboard Mode. Cette page vous permet également d'activer l'Input Quantize afin que votre jeu soit immédiatement quantifié sur la valeur actuelle de la Grid. L'Input Mode vous permet également de sélectionner deux valeurs de vitesses fixes pour les Pads, afin que les Sounds sélectionnés (par exemple la batterie) jouent au même volume, quelle que soit la force avec laquelle vous frappez sur les Pads.



L'Input Mode sur le contrôleur

KEYBD (BUTTON 2)	En appuyant sur Keybd (Button 2), vous passez en Piano Roll / Keyboard Mode. Ce mode est décrit plus en détail ci-dessous.
HALF (BUTTON 3)	Active le réglage Half Velocity (demi vitesse) pour tous les Pads.
FULL (BUTTON 4)	Active le réglage Full Velocity (pleine vitesse) pour tous les Pads.
QUANTIZE (KNOB 1)	Vous pouvez ici choisir quand l'Input Quantization (quantification d'entrée) doit être appliquée : None (jamais), Record (seulement lors de l'enregistrement) ou Play/Rec (lors de la lecture et de l'enregistrement). Ceci est décrit plus en détail ci-dessous. Vous pouvez sélectionner la valeur de quantification sur la Step Grid (appuyez sur Grid + Button 3).
BASE KEY (KNOB 2)	Lorsque vous êtes en Piano Roll/Keyboard Mode, le Knob 2 détermine la note de base (base key) pour l'assignation des notes MIDI, sur le Right Display. La valeur choisie comme note de base est assignée au Pad 1 ; l'assignation des autres Pads s'adapte alors en conséquence.
HALF (KNOB 3)	Vous pouvez ici ajuster la valeur exacte de la vitesse pour le réglage Half Velocity.
FULL (KNOB 4)	Vous pouvez ici ajuster la valeur exacte de la vitesse pour le réglage Full Velocity.

 si ni Half ni Full n'est activé, les Pads sont sensibles à la vitesse, autrement dit ils jouent plus fort si vous les frappez plus fort.

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

6.1.3 Enregistrer les Pads

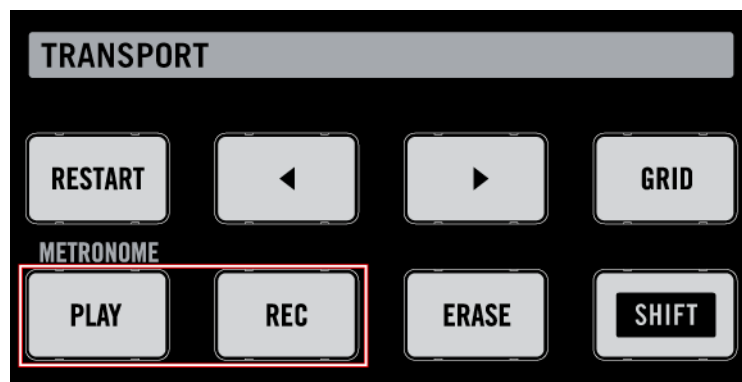
Vous pouvez facilement enregistrer des beats avec les Pads : appuyez sur le bouton Play puis sur le bouton Record pour activer le Record Mode. Frappez alors sur les Pads que vous souhaitez enregistrer, puis écoutez le résultat.



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

6.1.4 Le Metronome

Le Metronome peut vous aider à garder le rythme lorsque vous enregistrez en temps réel. Pour activer le Metronome, maintenez la touche Shift enfoncée et appuyez sur Play. Pour le désactiver, faites de même : maintenez la touche Shift enfoncée et appuyez à nouveau sur Play.



Enregistrer un Pattern : appuyez sur Play & Rec et jouez sur les Pads !

6.1.5 Utiliser le Step Sequencer

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



Le Step Sequencer sur les Displays du Contrôleur

Appuyez sur le Pad associé au Sound que vous souhaitez enregistrer pour le sélectionner, et appuyez sur Play.

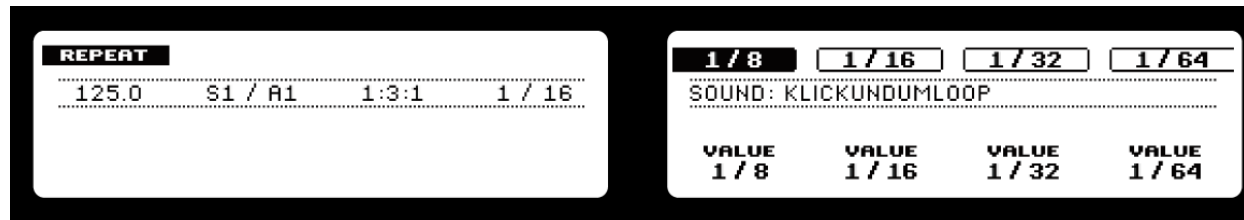
Appuyez sur le bouton Step. Vous voyez alors une lumière parcourir les Pads, depuis le Pad 1 jusqu'au Pad 16, ligne à ligne et de bas en haut. Chaque Pad représente désormais un pas d'une séquence de 16 pas : vous pouvez activer le pas en question en appuyant une fois sur le Pad (celui-ci s'allume). Si vous appuyez dessus à nouveau, le pas est désactivé (le Pad s'éteint). Ainsi, vous pouvez assembler facilement des sons de batterie. Par défaut, le Step Sequencer ne représente que les 16 premiers pas de la séquence ; si vous souhaitez programmer des Patterns plus longs, vous pouvez passer aux 16 pas suivants en appuyant sur les Buttons 7 et 8. Pour passer à un autre Sound, utilisez les Buttons 5 et 6 au dessus du Right Display.



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

6.1.6 Utiliser le Note Repeat

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



Le Note Repeat Mode sur les Displays du contrôleur

Tout en maintenant la touche Note Repeat enfoncée, appuyez sur le Pad que vous souhaitez enregistrer. Les notes seront maintenant jouées de manière répétée, avec la quantification sélectionnée (indiquée sur le Right Display). Les Buttons 5 à 8 vous permettent de sélectionner différents réglages de quantification durant votre jeu. Si vous souhaitez utiliser un réglage de quantification qui n'est pas actuellement affiché, tournez les Knobs 5-8 pour sélectionner le réglage de quantification souhaité. Vous pouvez verrouiller le Note Repeat en appuyant sur Note Repeat + Button 1.

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

6.1.7 Utiliser le Piano Roll/Keyboard Mode

Sélectionnez votre Sound en appuyant sur le Pad auquel il est assigné. Activez alors l'Input Mode en appuyant sur le Keyboard / Pad Mode Button et verrouillez-le.



Le Piano Roll/Keyboard Mode sur les Displays du contrôleur

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

Si vous préférez jouer vos mélodies depuis un clavier MIDI, vous pouvez en connecter un au port MIDI In situé à l'arrière de votre MASCHINE Controller. Vous pouvez également utiliser n'importe quel clavier MIDI USB, pourvu que vous l'ayez sélectionné dans la page Audio and MIDI Settings (cf. [section 2.4.5 « La fenêtre Audio and MIDI Settings »](#) pour savoir comment configurer tout ceci). Le périphérique d'entrée MIDI connecté jouera systématiquement le Sound sélectionné, sans avoir à passer en mode Piano Roll / Keyboard.



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



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

6.1.8 Enregistrer l'automatisation

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

Pour automatiser un paramètre depuis le Contrôleur, vérifiez d'abord que le morceau est en cours de lecture, puis tournez simplement l'un des 8 Knobs tout en maintenant la touche F2/AUTOWRITE enfoncée.

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

Remarque : tous les paramètres contrôlés par les Knobs sont automatisables, à l'exception des suivants :

- ▶ Limiter
- ▶ Contrôles de Destination
- ▶ Paramètres de Reverse

Certains des Buttons sont automatisables :

- ▶ Reverb Freeze
- ▶ Maximizer Turbo
- ▶ Freq Shifter Invert
- ▶ Flanger Invert
- ▶ Grain Delay Reverse
- ▶ Distortion Gate

La seule boîte de sélection automatisable est le Swing Cycle.

6.1.9 Enregistrer l'automatisation dans le Step Sequencer

Il est également possible d'enregistrer l'automatisation dans le Step Sequencer. Entrez dans le Step Sequencer en appuyant sur la touche Step. Maintenez enfoncé le Pad représentant le Step (pas) que vous souhaitez automatiser, et tournez le Knob représentant le paramètre à automatiser ; après un bref instant, les Displays affichent les paramètres de la Page sélectionnée. Remarque : tous les Steps situés après celui que vous venez d'automatiser prennent les mêmes valeurs de paramètres que lui, car seuls les décalages sont enregistrés.



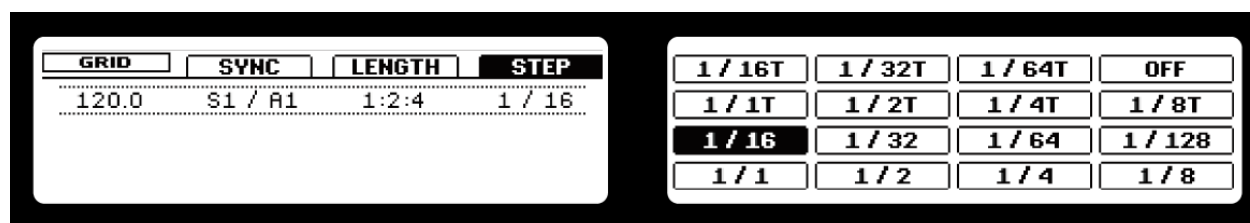
Si vous souhaitez automatiser un Step seulement, ramenez le paramètre du Step suivant à sa valeur par défaut.

6.1.10 Step Grid, Pattern Length Grid et quantification

Step Grid

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

Pour changer le réglage de quantification de la Step Grid, appuyez et maintenez enfoncé le bouton Grid puis le Button 4 : le Right Display vous indique alors quel Pad représente quelle Grid.

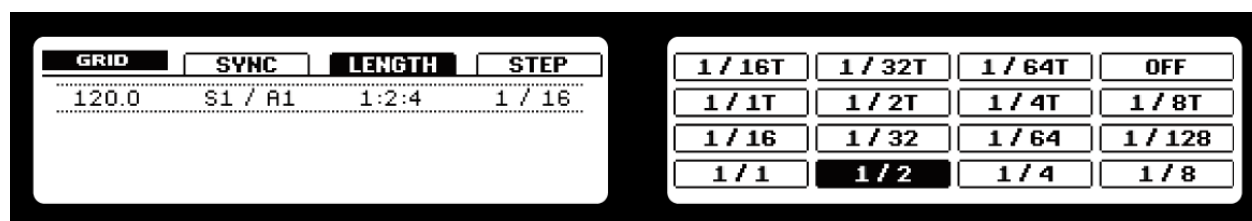


Le Right Display affiche les Grids disponibles.

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

Pattern Length Grid

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



La Pattern Length Grid sur le contrôleur

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

Quantification après l'enregistrement

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

Quantification pendant l'enregistrement et la lecture

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



Essayez une quantification courte (par exemple ¼ note) et modifiez la Pattern Length dans le Pattern Mode (cf. page 2) via le Button 1, afin de créer des variations d'un même Pattern. Si vous sélectionnez une valeur encore plus faible, par exemple 1/64è, vous pouvez créer des breaks et des roulements bégayants.



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

6.2 Éditer les Patterns

6.2.1 Sélectionner les notes et les événements

La sélection des notes s'effectue en appuyant sur la touche Select et en la maintenant enfoncée ; sur le Right Display, vous pouvez alors sélectionner les Sounds et leurs événements associés en appuyant sur les Pads correspondants ; tous les Sounds sélectionnés sont surlignés.



L'écran Select sur les Displays du contrôleur

Utilisez le Button 3 (All) pour sélectionner tous les Sounds ou le Button 4 (None) pour désélectionner tous les Sounds. La sélection de Sounds particuliers est utile dans de nombreuses opérations décrites ci-dessous, afin d'appliquer ces dernières à certains Sounds et non au Pattern entier.

6.2.2 Effacer (Erase) / supprimer (Clear)

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

6.2.3 Copier / coller

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

6.2.4 Décaler (Nudge)

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

6.2.5 Comparer (Compare / Split)

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

6.2.6 Transposer

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



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

6.2.7 Transposer par demi-tons

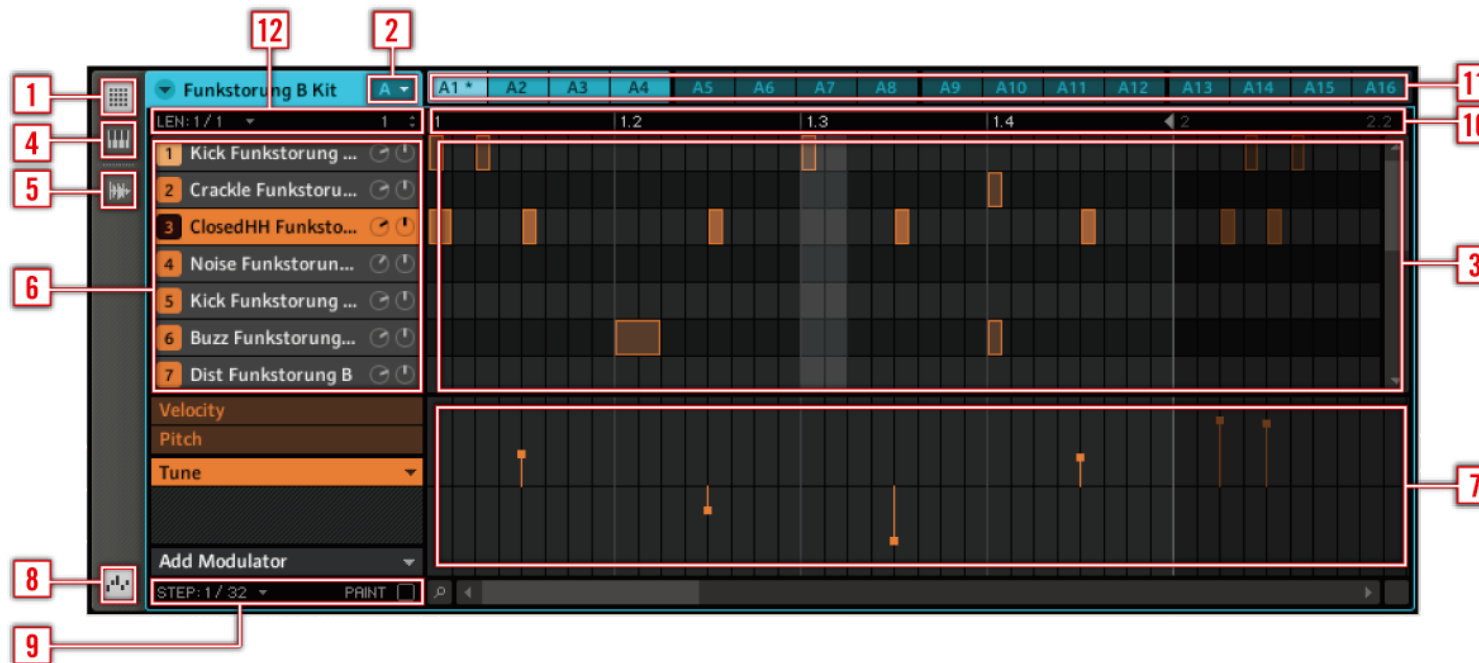
Pour transposer les notes sélectionnées demi-ton par demi-ton, appuyez sur Shift + Pad 13 (Semitone -) pour les transposer vers le bas et sur Shift + Pad 14 (Semitone +) pour les transposer vers le haut. Si aucun événement n'est sélectionné, toutes les notes du Pattern seront concernées.

6.2.8 Transposer par octaves

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

7 Travailler avec les Patterns (Logiciel)

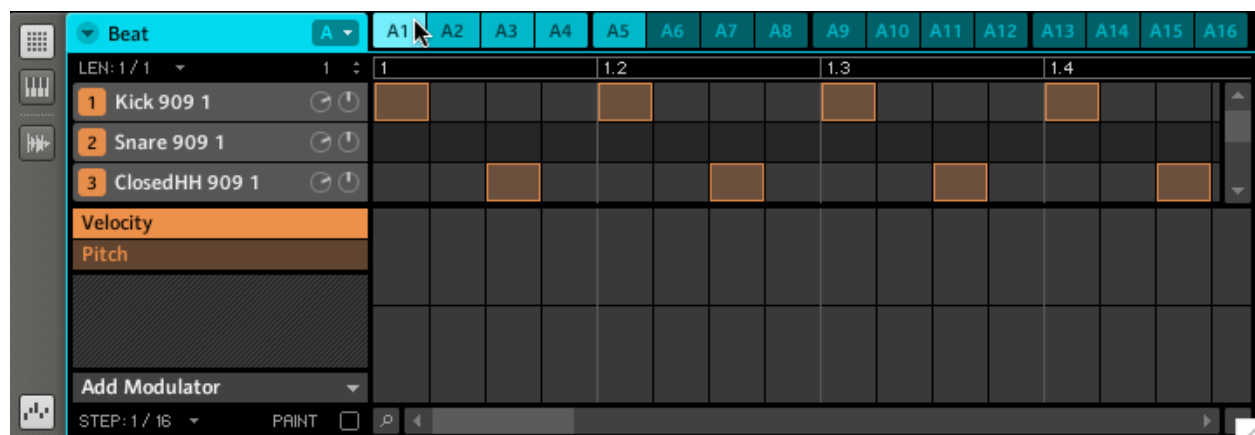
7.1 Le Pattern Editor



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

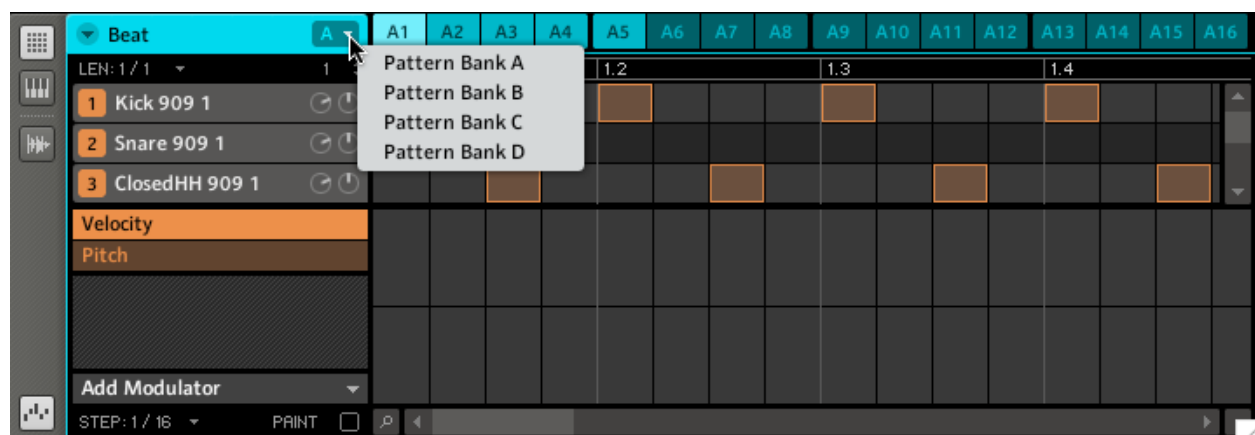
7.1.1 Sélectionner les Patterns et les Pattern Banks

Pour sélectionner un Pattern, cliquez sur son nom au dessus de la ligne supérieure du Step Editor :



Le Step Editor avec le Pattern A1 sélectionné

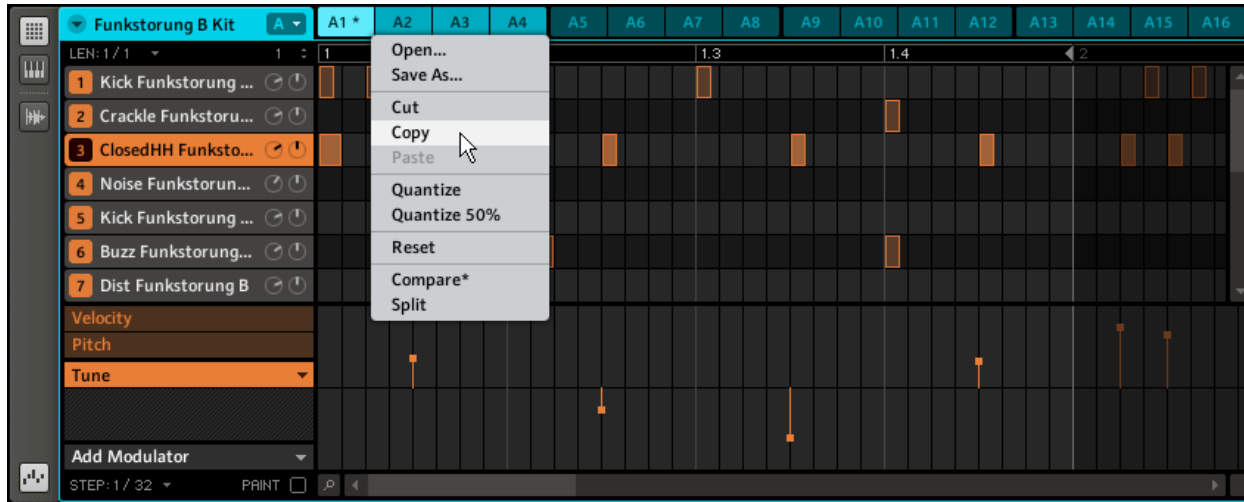
Vous pouvez distinguer les différents états des Patterns selon la luminosité de leurs icônes : l'icône la plus claire représente la Pattern actuellement sélectionné, les icônes légèrement plus foncées (A2, A3 et A4 sur l'image) représentent les Patterns qui ont un contenu mais ne sont pas sélectionnés, tandis que les icônes les plus sombres (toutes les autres à partir d'A5 sur l'image) sont celles des Patterns vides. Pour changer de Pattern Bank, cliquez sur le Pattern Bank Menu :



Le Pattern Bank Menu

7.1.2 Copier et coller les Patterns

Pour copier un Pattern, effectuez un clic droit (Mac : Ctrl+clic) sur son icône et sélectionnez Copy dans le menu déroulant :



Copier un Pattern

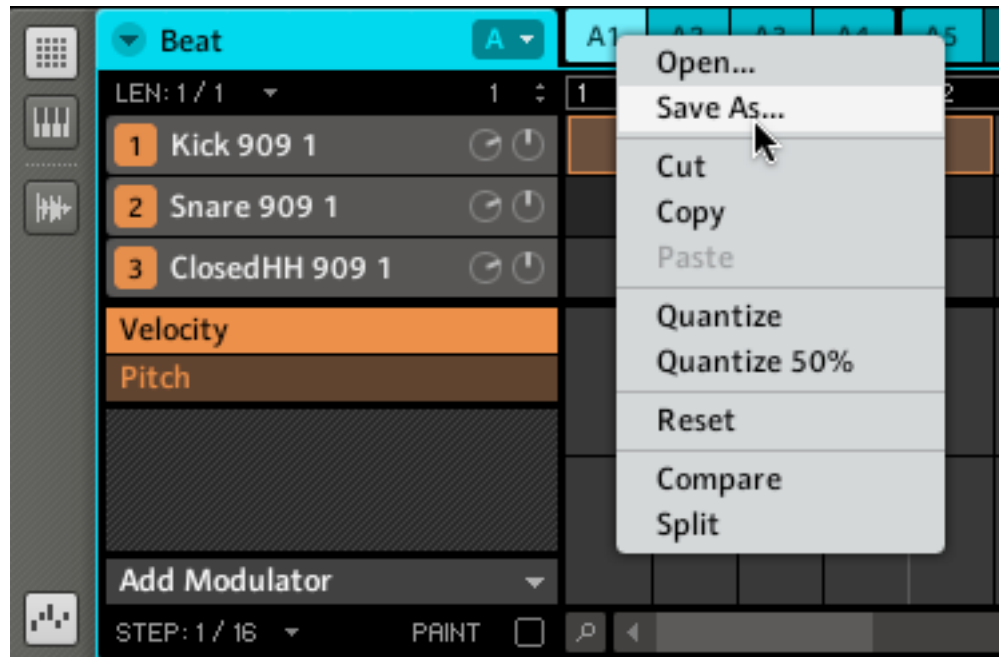
Sélectionnez maintenant un Pattern vide, effectuez un clic droit (Mac : Ctrl+clic) sur son icône et sélectionnez Paste dans le menu déroulant pour coller l'autre Pattern dans celui-ci.

7.1.3 Réinitialiser les Patterns

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

7.1.4 Sauvegarder les Patterns

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



Enregistrer un Pattern

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

7.2 Éditer les Patterns

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

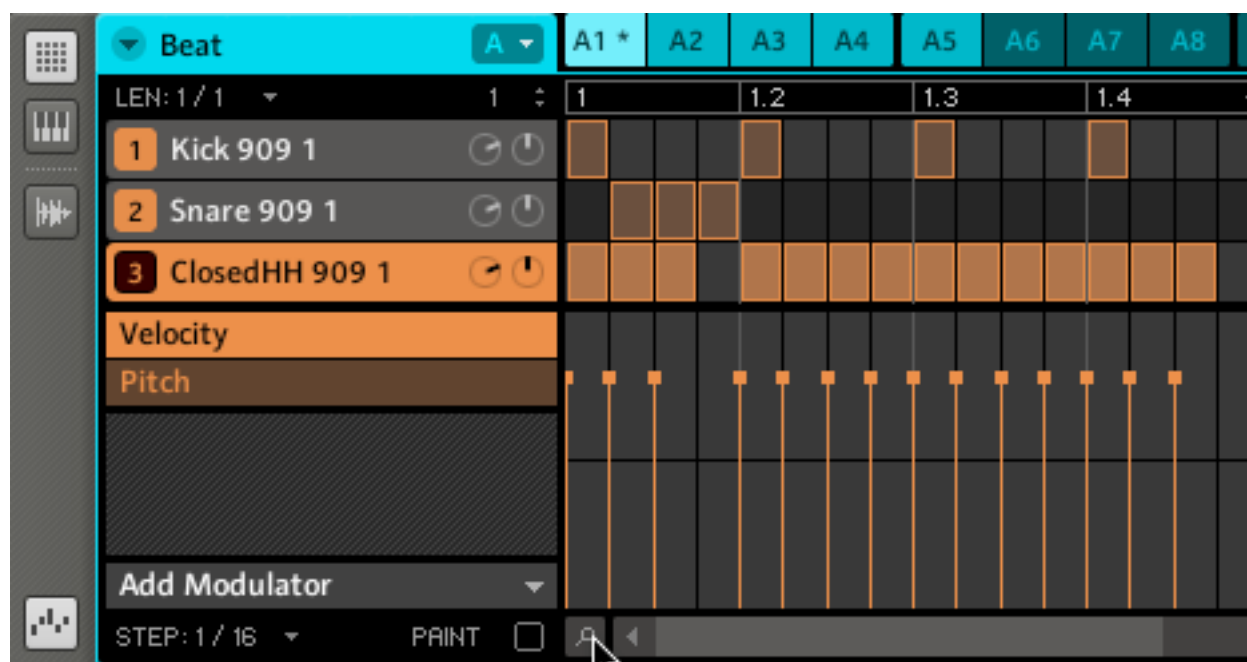
7.2.1 Actions à la souris dans le Pattern Editor

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

Double-clic dans la Grid :	insère une note
Shift + glisser dans la Grid :	insère plusieurs notes horizontalement
Glisser la limite droite d'une note :	modifie la longueur de la note
Clic sur la note :	ajoute la note à la sélection
Glisser dans la Grid :	sélection multiple
Clic dans la Grid :	désélectionne les notes sélectionnées
Double-clic sur une (ou des) note(s) :	supprime la (ou les) note(s) sélectionnée(s)
Clic droit sur une note	supprime la (ou les) note(s) sélectionnée(s)
Shift + glisser sur une note :	supprime plusieurs notes horizontalement
Glisser sur une note :	déplace la (ou les) note(s) sélectionnée(s)
Ctrl/Cmd+clic :	copie la (ou les) note(s) sélectionnée(s)
Alt+clic+glisser vertical :	change la vitesse de la note
Clic sur la case Paint (en bas de la Step Grid)	active le mode Paint (ajout de plusieurs notes lorsque l'on glisse la souris horizontalement)

7.2.2 Le Zoom Tool

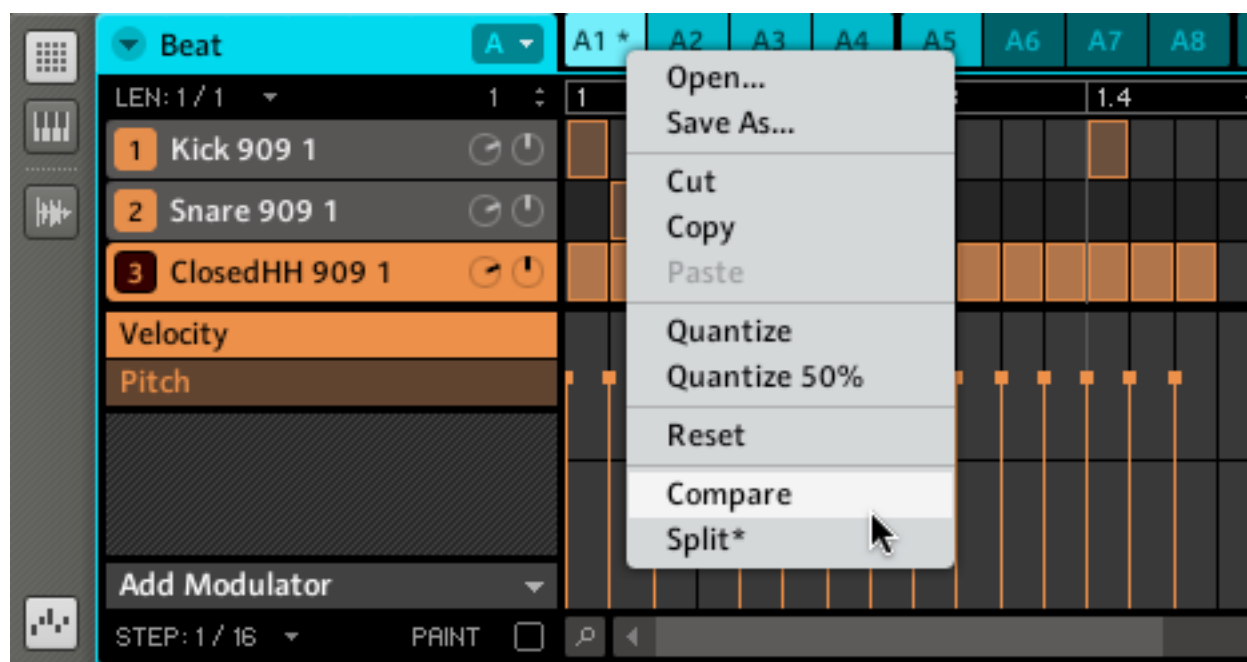
Le Zoom Tool vous permet de grossir ou rétrécir l'affichage du Pattern Editor. Cliquez sur le Zoom Tool et glissez la souris vers le haut pour grossir l'affichage, et vers le bas pour le réduire.



Le Zoom Tool sélectionné

7.2.3 Comparer (Compare / Split)

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



Compare / Split dans le menu déroulant

Modifiez un Pattern donné en lui ajoutant quelques notes ou une automatisation, puis cliquez sur Compare pour passer de la version modifiée à la version originale (et réciproquement). Si vous aimez votre nouvelle version, vous pouvez la copier dans le prochain Pattern vide en cliquant sur Split.



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

7.2.4 Le Piano Roll/Keyboard Mode

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

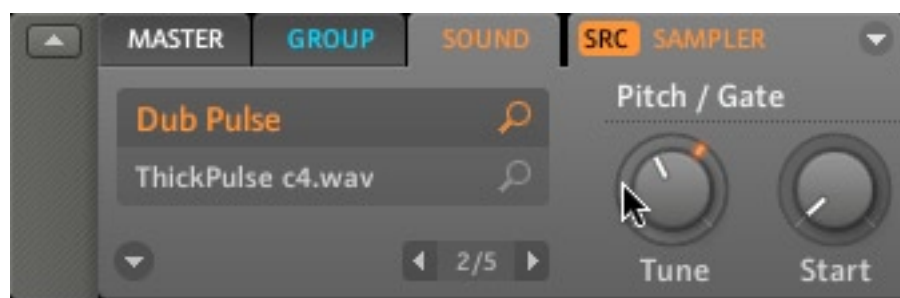


L'affichage du Piano Roll/Keyboard Editor dans le logiciel

7.2.5 Enregistrer et éditer l'automatisation

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

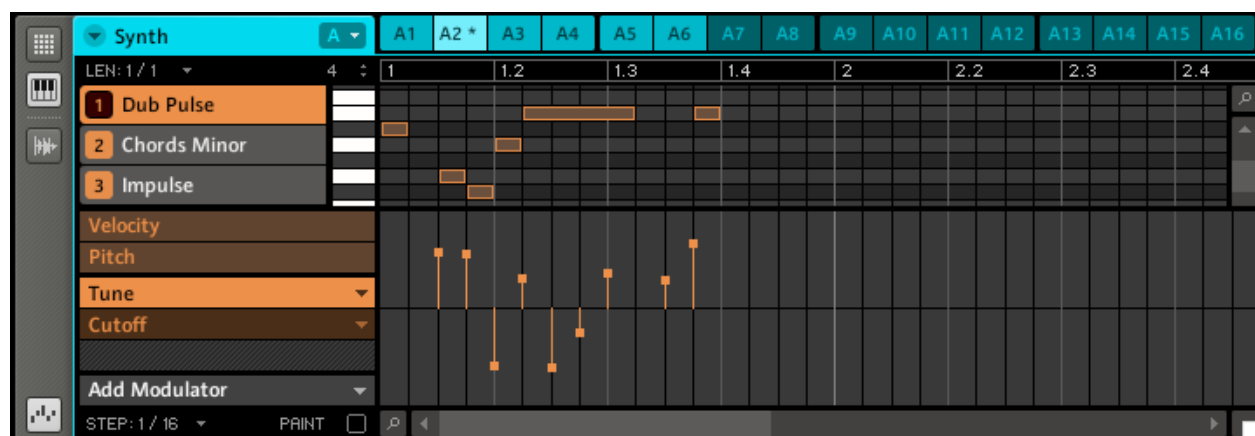
Vous pouvez enregistrer l'automatisation en déplaçant cet anneau via un clic de souris puis en maintenant le bouton de la souris enfoncé tout en glissant la souris verticalement pendant la lecture. Presque tous les paramètres sont automatisables, à l'exception de tous les boutons.



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

Pour supprimer l'automatisation, effectuez simplement un clic droit (ou Ctrl-clic sur Mac) sur cet anneau externe. Vous pouvez sinon sélectionner des points individuels de l'automatisation dans l'Automation Lane et effectuer un clic droit (Mac : Ctrl+clic) dessus.

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



L'Automation Lane avec le paramètre Tune sélectionné



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



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

7.2.6 Ajouter un Modulator

Un autre moyen de créer une automatisation consiste à la dessiner avec la souris. Sur la gauche de l'Automation Lane se trouve un menu déroulant Add Modulator. Lorsque vous cliquez dessus, une liste apparaît avec les paramètres automatisables du Sound sélectionné dans le Pattern actuel :



Le menu déroulant Add Modulator affichant une liste des paramètres automatisables

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

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

7.2.7 Step Grid, Pattern Length Grid et quantification

Step Grid

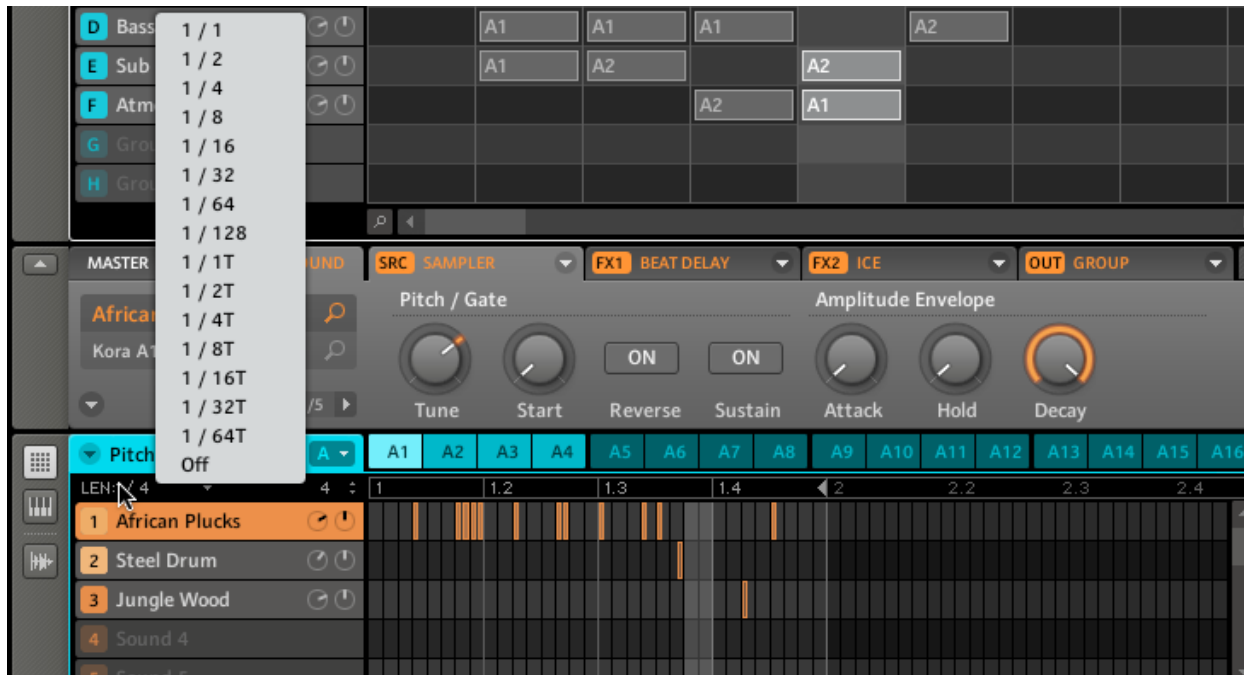
La Step Grid détermine la quantification des notes insérées dans le Pattern. Elle va de 1/1 (une ronde) à 1/64T (triolet de quadruples croches) et peut être également désactivée. La valeur par défaut est 1/16è. Sélectionnez une Step Grid en cliquant sur le label STEP, qui ouvre un menu déroulant :



Le menu déroulant de la Step Grid

Pattern Length Grid

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

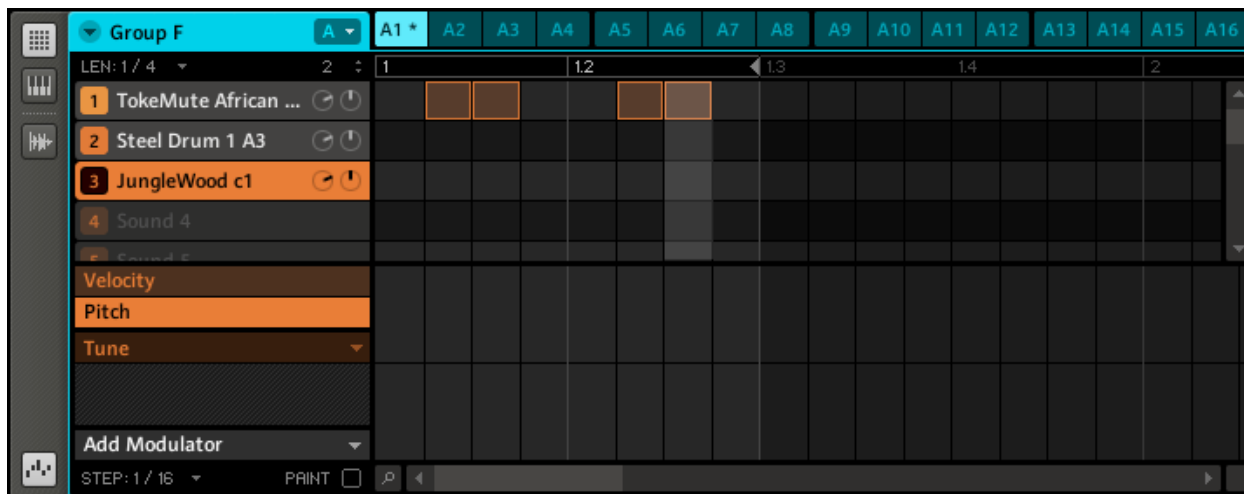


Les résolutions disponibles de la Pattern Length Grid

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

Pattern Length

Le réglage de la Pattern Length (longueur du Pattern) s'effectue en cliquant sur le nombre situé sous le Pattern Bank Selector (1), en maintenant le bouton de la souris enfoncé et en la glissant verticalement (vers le haut pour allonger le Pattern et vers le bas pour le rétrécir).



Réglage de la Pattern Length

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

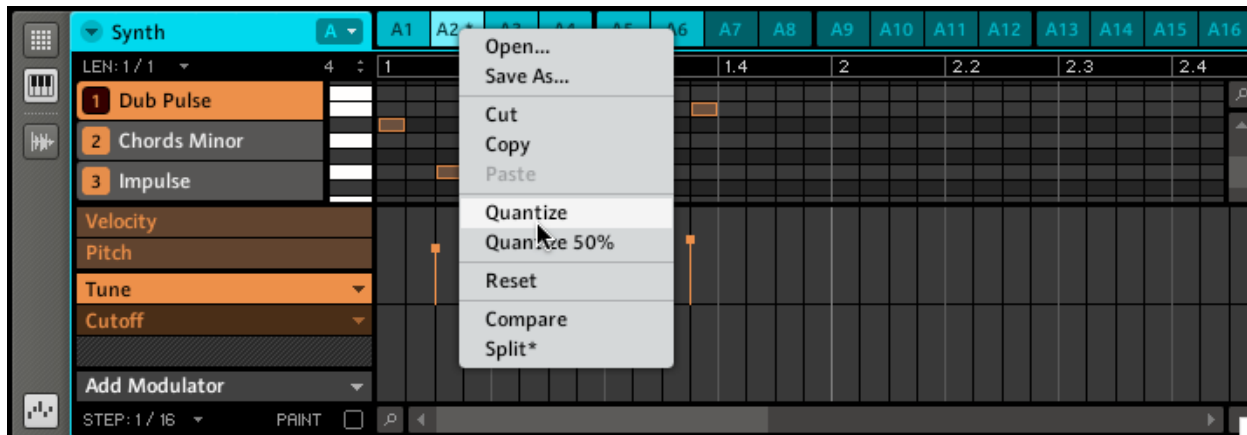
Remarque : vous pouvez également glisser la flèche grise à la fin du Pattern (2) pour modifier sa longueur :



Modifier la longueur du Pattern en glissant la flèche grise

Quantification

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



La fonction de quantification pour le contenu du Pattern

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

8 Les Effects de MASCHINE (FX)

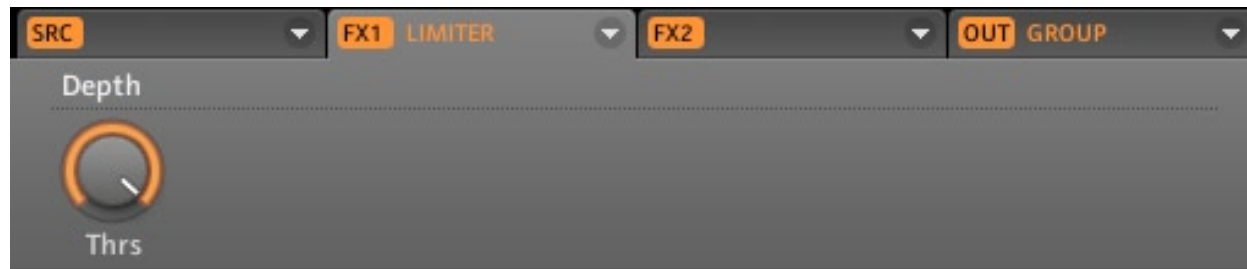
MASCHINE propose une riche sélection de 21 Effects (FX) qui peuvent être rapidement appliqués aux Sounds, aux Groups et au Master sous la forme d'Insert Effects. Grâce au puissant système de routage de MASCHINE, il est également facile de configurer des Send Effects, de construire des chaînes d'effets complexes ou d'appliquer un effet à une source externe connectée à votre interface audio, telle qu'un instrument, une voix ou une platine vinyle. Nous vous recommandons de charger un Project de la Factory Library pour vous familiariser avec l'utilisation des Effects. Deux vidéos instructives disponibles sur le site web de Native Instruments (www.native-instruments.com) traitent également des effets : « FX & Automation Part 1 » et « FX & Automation Part 2 ». Leur titres annoncent la couleur : les FX de MASCHINE sont faits pour être modulés et automatisés ! Les sons ne prennent véritablement vie que lorsque vous commencez à enregistrer les mouvements de leurs paramètres.

FX disponibles

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

8.1 Dynamique

8.1.1 Limiter

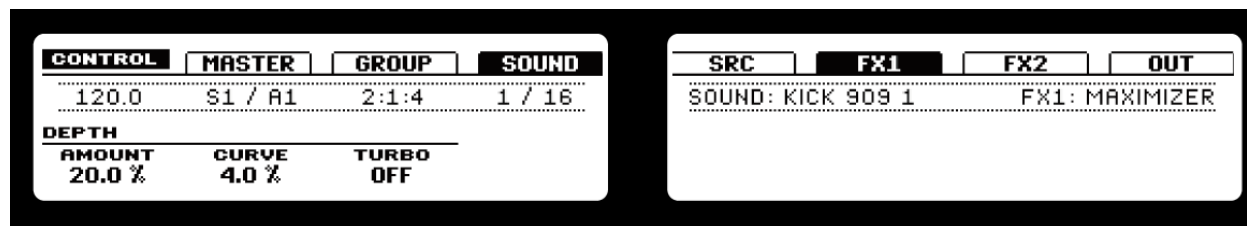


Le Limiter dans le logiciel

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

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

8.1.2 Maximizer



Le Maximizer sur le contrôleur

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

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

8.1.3 Compressor

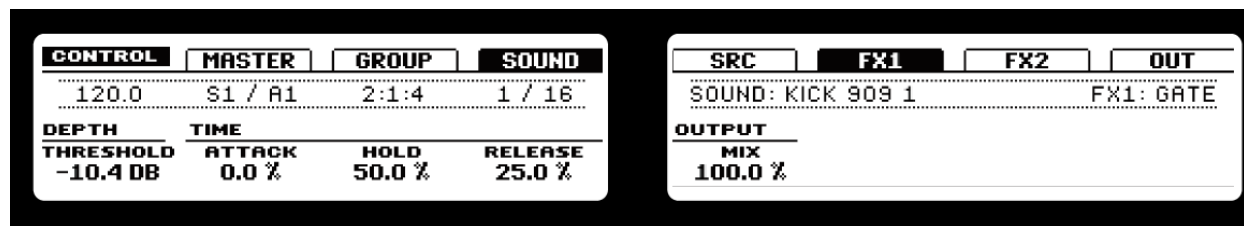


Le Compressor dans le logiciel

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

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

8.1.4 Gate



Le Gate sur le contrôleur

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

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

8.2 Modulation

8.2.1 Chorus

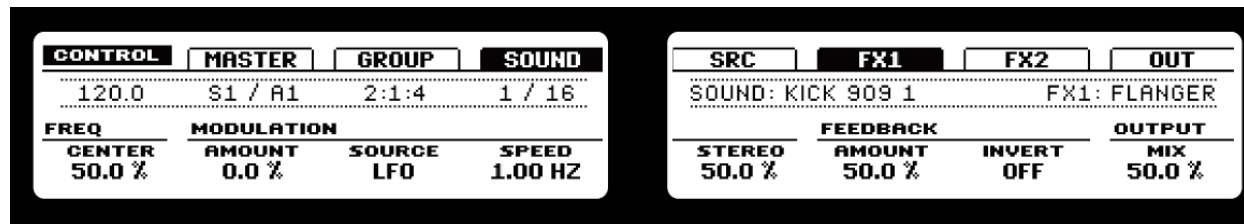


Le Chorus dans le logiciel

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

MODULATION	
RATE	Rate définit la vitesse à laquelle le pitch du signal est modulé.
AMOUNT	Quantité de l'effet de chorus.
OUTPUT	
Mix	Mix vous permet d'ajuster la quantité d'effet par rapport au signal audio original non traité.

8.2.2 Flanger



Le Flanger sur le contrôleur

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

FREQ	
CENTER	Ce paramètre définit la fréquence centrale du Flanger.
MODULATION	
AMOUNT	Quantité de l'effet de flanger.
SOURCE	Vous pouvez ici sélectionner la source de modulation du Flanger : les options disponibles sont Envelope, Lfo Sync and Lfo Speed. En fonction de votre choix, le paramètre à droite change :
ENVELOPE SHAPE	Choisissez ici la forme de l'Envelope.
LFO SPEED	La vitesse du Lfo, de 0,03 Hz à 8 Hz.
LFO SYNC	Définit la vitesse de la modulation en signatures rythmiques, de 16/1 (un cycle en 16 mesures) à 1/16 (une double croche).
STEREO	Ce paramètre étend le champ stéréo de l'effet.
FEEDBACK	
AMOUNT	Ajuste la quantité de réinjection (Feedback).
INVERT	Inverse le Flanger.
OUTPUT	
Mix	Mix vous permet d'ajuster la quantité d'effet par rapport au signal audio original non traité.

8.2.3 Phaser

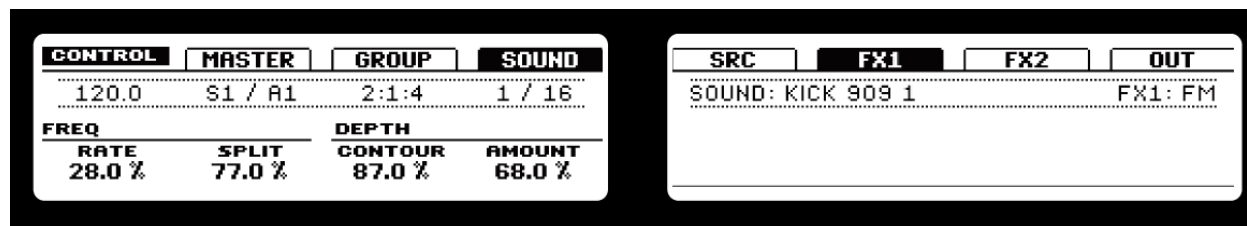


Le Phaser dans le logiciel

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

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

8.2.4 FM



FM sur le contrôleur

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

FREQ	
RATE	Permet d'ajuster la vitesse de la modulation FM.
SPLIT	Le contrôle Split détermine le domaine de hautes fréquences auquel l'effet FM est appliqué. Tournez le curseur sur la droite pour traiter les fréquences plus élevées. Ceci peut être utile pour éliminer les artefacts de bruit entraînés par la FM sur les signaux à très hautes fréquences. Pour les réglages de Split élevés, l'effet devient plus « sableux » et grésillant.
DEPTH	
CONTOUR	Contour détermine la mesure dans laquelle le volume d'entrée affecte l'intensité de l'effet.
AMOUNT	Détermine la quantité d'effet FM.

8.2.5 Freq Shifter



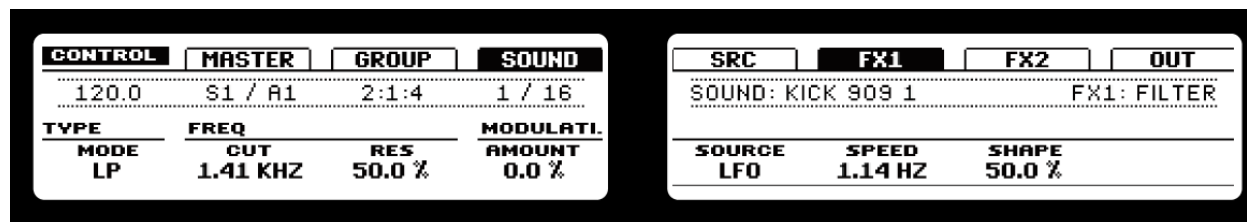
Le Frequency Shifter dans le logiciel

Le Frequency Shifter permet de décaler les fréquences du signal audio de la quantité souhaitée.

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

8.3 Filtrage

8.3.1 Filter



Le Filter sur le contrôleur

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

TYPE	
MODE	Vous pouvez ici choisir parmi quatre types de filtres différents : Notch, HP (passe-haut), BP (passe-bande) et LP (passe-bas). Selon le type de filtre choisi, les paramètres suivants diffèrent - suivez les indications.
FREQ	
CUT	Cut signifie « Cutoff Frequency » (fréquence de coupure) et est disponible pour tous les types de filtres.
RES	Res contrôle la quantité de résonance, autrement dit la quantité d'amplification autour de la fréquence de coupure. Ce paramètre n'est pas disponible pour le filtre de type Notch.
MODULATION	
AMOUNT	Définit la profondeur de la modulation du Filter par la source de modulation.
SOURCE	Vous pouvez ici choisir parmi différentes sources de modulation : Envelope, LFO Sync et LFO. En fonction de votre choix pour la source de modulation, les paramètres suivants apparaissent sur la droite :
ENVELOPE DECAY	Le Decay vous permet d'ajuster la vitesse à laquelle l'enveloppe s'éteint.

SMOOTH	Adoucit la forme de l'Envelope.
SHAPE	Choisissez ici la forme de l'Envelope.
LFO SYNC SPEED	Définit la vitesse de la modulation en signatures rythmiques, de 16/1 (un cycle en 16 mesures) à 1/32 (une triple croche).
SHAPE	Modifie la forme du LFO.
PHASE	Ajuste la phase de départ du LFO.
LFO SPEED	Définit la vitesse de la modulation, en Hertz (Hz), de 0,03 Hz à 16 Hz.
SHAPE	Modifie la forme du LFO.

8.3.2 Resochord



Le Resochord dans le logiciel

Le Resochord est une banque de 6 filtres en peignes, chacun d’eux étant accordé selon un accord spécifique. Les résultats sont plus marquants sur les contenus non mélodiques (tels que les percussions) car le Resochord imprime son propre contenu harmonique au signal d’entrée.

PITCH	
MODE	Vous pouvez ici sélectionner l'un des deux modes du Resochord : Chord et String. En mode Chord, les 6 filtres en peignes sont accordés selon des accords différents. En mode String, les 6 filtres en peignes sont centrés autour d’une fréquence et peuvent être étalés pour obtenir un effet intense de type chorus. En fonction de votre choix, les autres paramètres du Pitch diffèrent.
SPREAD	SPREAD est uniquement disponible si le mode String est sélectionné. Ce paramètre définit le décalage d’accordage entre les différents filtres en peignes.
STYLE	STYLE est uniquement disponible si le mode Chord est sélectionné. Vous pouvez choisir parmi différents styles d’accords tels que majeur ou mineur.
CHORD	CHORD est uniquement disponible si le mode Chord est sélectionné. Il vous permet de choisir entre différents accords à appliquer à votre signal audio.
TRANPOSE	TRANPOSE est uniquement disponible si le mode Chord est sélectionné. Ce paramètre vous permet de transposer le Resochord en demi-tons.

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

8.3.3 EQ



L'EQ sur le contrôleur

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

Page 1:

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

MID BAND 2	
FREQ	Sélecteur de fréquence pour la seconde bande moyenne (Mid Band 2). L'intervalle va de 40 Hz à 16 kHz.
GAIN	Contrôle de gain pour la Mid Band 2.
HIGH BAND	
FREQ	Sélecteur de fréquence pour la bande haute (High Band). L'intervalle va de 50 Hz à 20 kHz.
GAIN	Contrôle de gain pour la bande haute.

Page 2:

MID BAND 1	
WIDTH	Contrôle la largeur de bande pour la Mid Band 1.
MID BAND 2	
WIDTH	Contrôle la largeur de bande pour la Mid Band 2.
OUTPUT	
GAIN	Contrôle de gain global pour le filtre.

8.4 Spatialisation et réverbération

8.4.1 Reverb

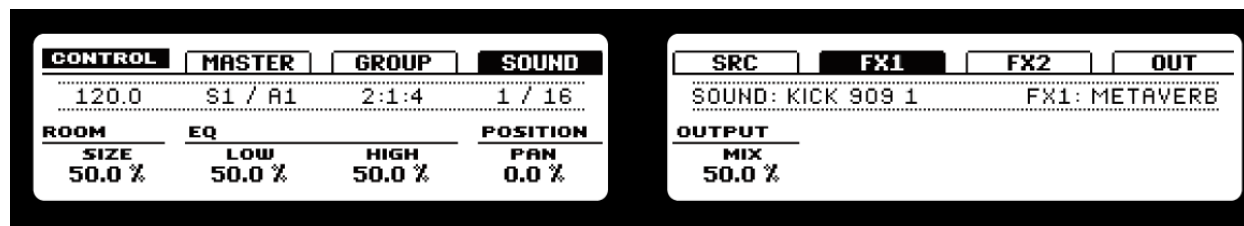


La Reverb dans le logiciel

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

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

8.4.2 Metaverb



Le Metaverb sur le contrôleur

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

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

8.4.3 Ice

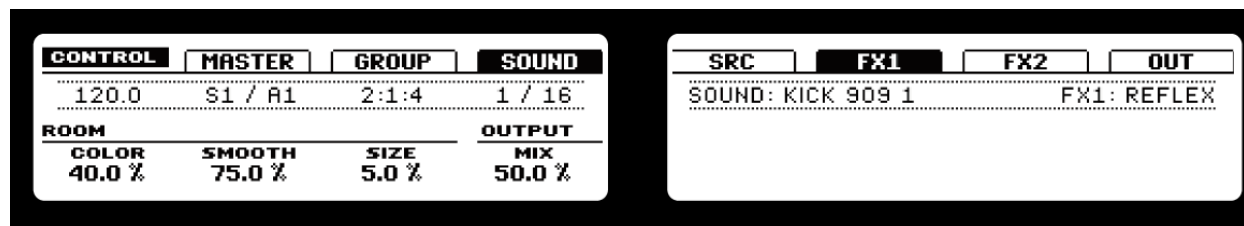


L'effet Ice dans le logiciel

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

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

8.4.4 Reflex



Le Reflex sur le contrôleur

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

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



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

8.5 Distorsion

8.5.1 Saturator



Le Saturator dans le logiciel

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

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

8.5.2 Distortion

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

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

La Distortion sur le contrôleur

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

DRIVE	
AMOUNT	Détermine la quantité de distorsion appliquée au son.
COLOR	Pour les réglages faibles, le son global est un peu plus assourdi ; plus les valeurs de ce paramètre sont élevées, plus le son est clair.
FEEDBACK	
AMOUNT	Ajuste la quantité de réinjection (Feedback).
TONE	Caractéristique tonale globale de la réinjection.
TONE MOD	Modulation introduite dans la réinjection.
OUTPUT	
GATE	Le bouton Gate permet d'annuler les boucles de réinjection introduites par les réglages élevés de réinjection.
RELEASE	Ce paramètre détermine à quelle vitesse le Sound distordu s'éteint lorsque le Gate est activé.
Mix	Mix vous permet d'ajuster la quantité d'effet par rapport au signal audio original non traité.

8.5.3 Lofi



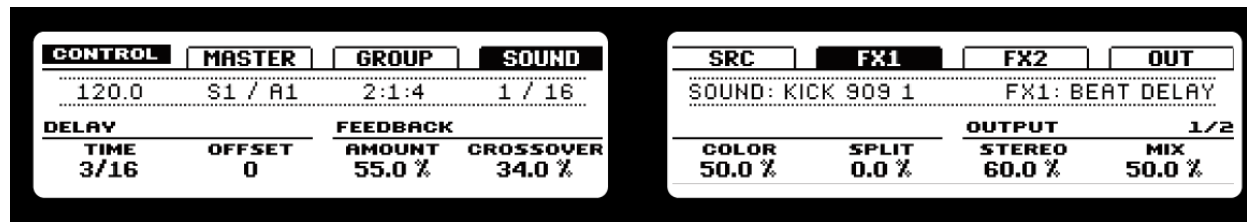
Le Lofi dans le logiciel

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

RESAMPLE	
SR	SR signifie Sample Rate (taux d'échantillonnage), son intervalle va de la qualité CD (44,1 kHz) à 0,1 kHz, ce qui génère de forts crépitements.
SMOOTH	Smooth réduit l'effet d'aliasing introduit par l'effet Lofi.
STEREO	Ce paramètre étend le champ stéréo de l'effet.
BITCRUSH	
BITS	Introduit une distorsion basée sur la diminution de la résolution numérique.
OUTPUT	
Mix	Mix vous permet d'ajuster la quantité d'effet par rapport au signal audio original non traité.

8.6 Délai

8.6.1 Beat Delay



Le Beat Delay sur le contrôleur

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

DELAY	
TIME	Le paramètre Time définit la durée du délai, en signatures rythmiques allant de 1/32 à 16/16.
OFFSET	Ce paramètre permet de décaler le début du délai en fonction du tempo.
FEEDBACK	
AMOUNT	Ajustez ici la quantité de réinjection (Feedback) introduite dans le Beat Delay.
CROSSOVER	Permet de balancer la réinjection dans le champ stéréo de manière rythmique.
COLOR	Définit la fréquence de base de la réinjection : les valeurs faibles entraînent un son plus profond, tandis que les valeurs élevées éclaircissent le son.
SPLIT	Contrôle l'étalement et le centre de la séparation de fréquences appliquée dans la chaîne de réinjection.
OUTPUT	
STEREO	Ce paramètre étend le champ stéréo de l'effet.
MIX	Mix vous permet d'ajuster la quantité d'effet par rapport au signal audio original non traité.

8.6.2 Grain Delay



Le Grain Delay dans le logiciel.

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

GRAIN	
PITCH	Détermine le pitch (hauteur tonale) des grains : les valeurs faibles génèrent des grains profonds qui se répètent lentement, tandis que les valeurs élevées accélèrent les grains, rendant le son plus vif et plus aigu.
SIZE	Définit la longueur des grains.
JITTER	Introduit des artefacts dans les grains.
REV	Si ce bouton est activé, les grains sont lus à l'envers.
CLOUD	
SPACE	Détermine l'espacement entre les nuages de grains : plus la valeur est élevée, plus l'espace entre les nuages est grand.
DENSITY	Crée un nuage plus « dense » : les valeurs élevées créent des effets de type réinjection.
MOD	Quantité de modulation introduite dans le nuage de grains.
OUTPUT	
Mix	Mix vous permet d'ajuster la quantité d'effet par rapport au signal audio original non traité.

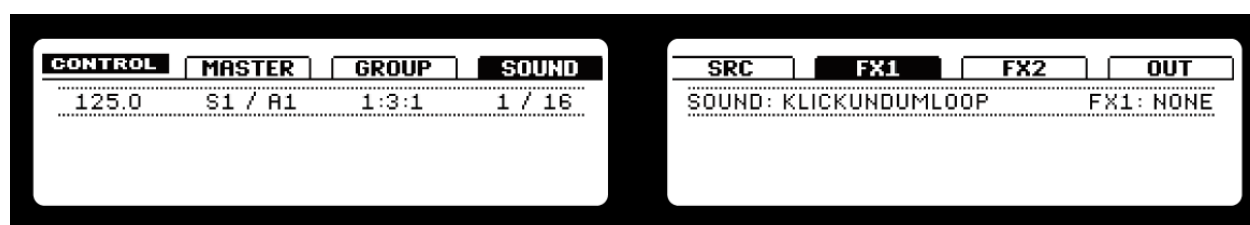
9 Utiliser les FX

9.1 Ajouter des FX à un Sound

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

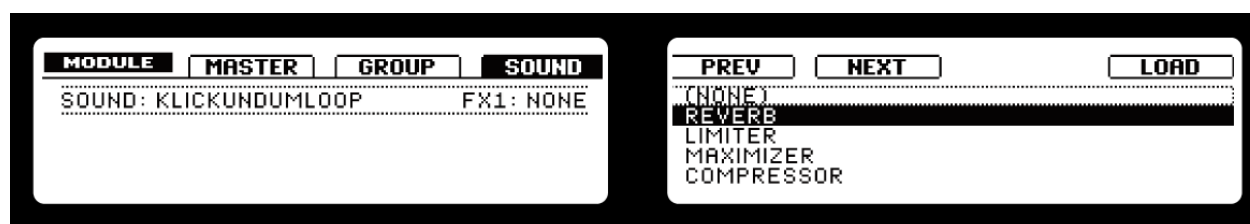
Contrôleur

Appuyez sur le Button 4 pour placer le focus sur le Sound Tab, qui est alors sélectionné sur le Left Display, puis appuyez sur le Pad du Sound auquel vous souhaitez appliquer l'effet. Sur le Right Display, vous pouvez maintenant voir les Modules FX1 et FX2. Sélectionnez FX1 en appuyant sur le Button 6 ou FX2 en appuyant sur le Button 7.



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

Pour sélectionner un Effect pour le FX Module sélectionné, appuyez sur Shift puis sur Browse. Le Right Display affiche alors la liste des effets disponibles.



Le Right Display affiche la liste des effets disponibles.

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

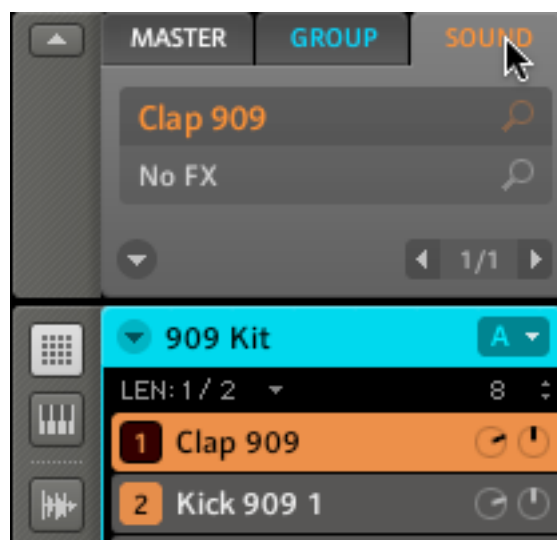
La méthode décrite ci-dessus charge l'algorithme initial de l'FX. Si vous souhaitez plutôt charger un FX Preset, appuyez sur Browse mais sans appuyer sur Shift. Vous voyez alors apparaître une liste des FX Presets disponibles ; vous pouvez les parcourir de la manière habituelle avec le Knob 5 et en charger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

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

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

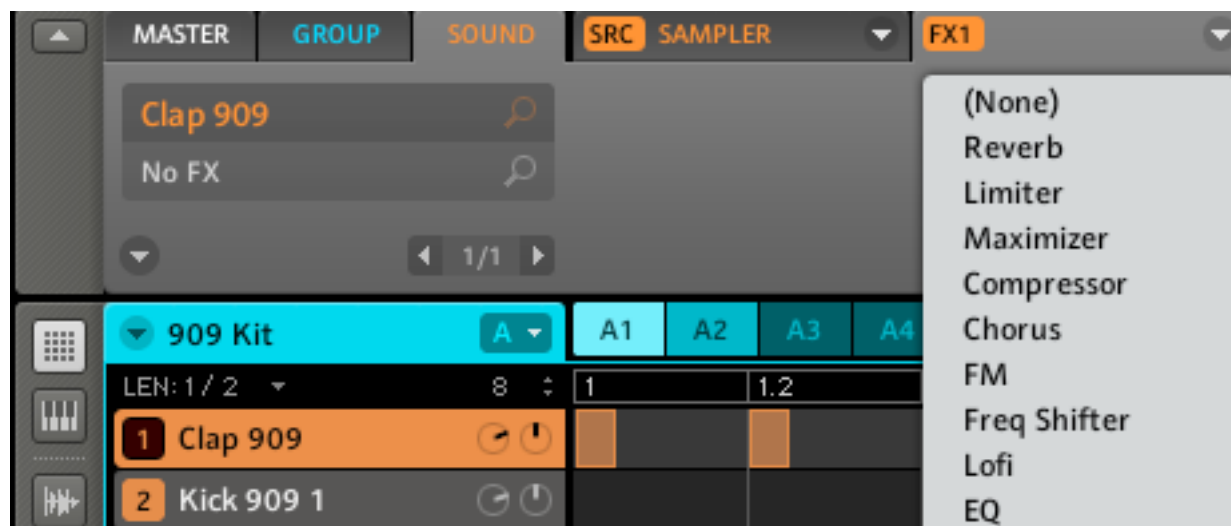
Logiciel

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



Le Sound Tab avec le Clap 909 sélectionné.

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



Le menu déroulant du Module FX1 affiche les effets.

Après avoir sélectionné l'effet à la souris, ses paramètres s'affichent dans le FX Module :



Les paramètres de la Reverb, prêts à être bidouillés.

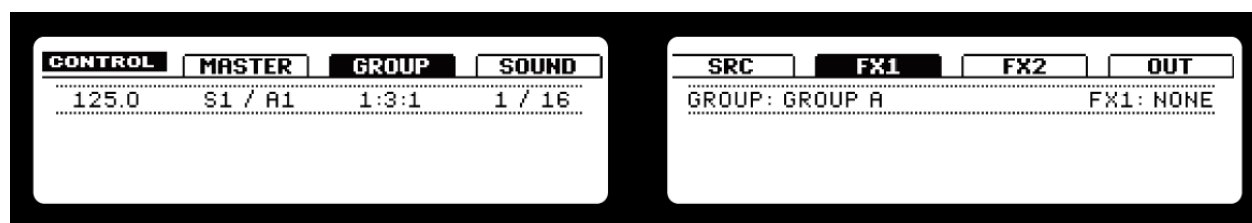
Certains des Effects disposent de plusieurs pages de paramètres ; si c'est le cas, utilisez le Page Selector pour naviguer parmi les différentes pages. Vous pouvez également charger des FX Presets depuis le Browser, soit en double-cliquant sur eux, soit en les glissant sur l'FX Slot que vous souhaitez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

9.2 Ajouter des FX à un Group

Vous pouvez appliquer deux Effects directement à chacun des Groups. Les Effects seront appliqués globalement à tous les Sounds du Group.

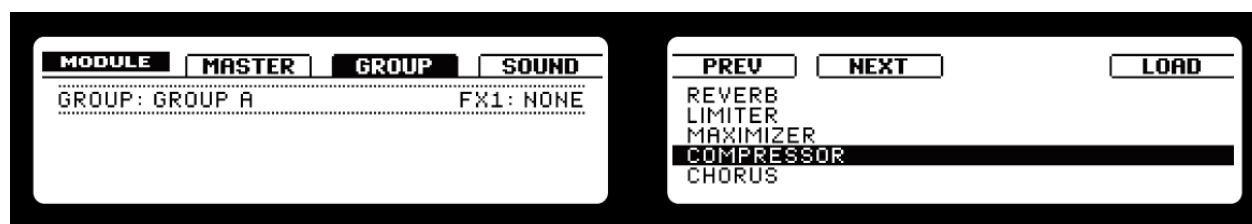
Contrôleur

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



Appuyer sur le Button 6 au dessus du Right Display

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

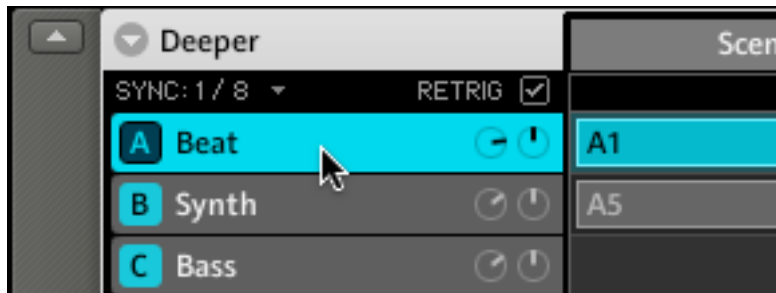


Le Right Display affichant l'option Load

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

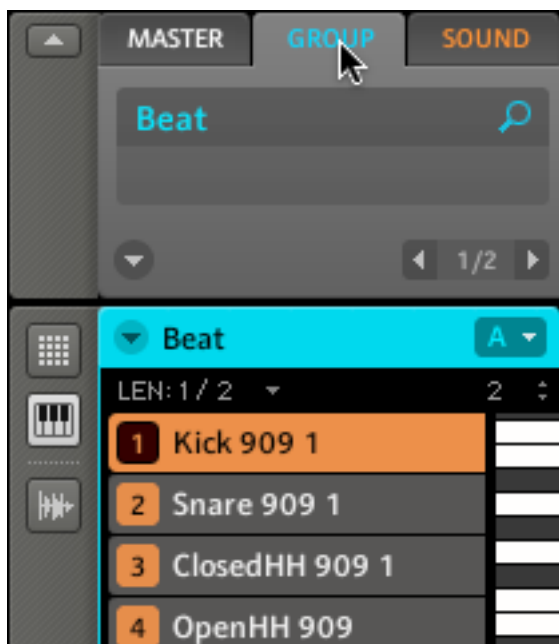
Logiciel

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



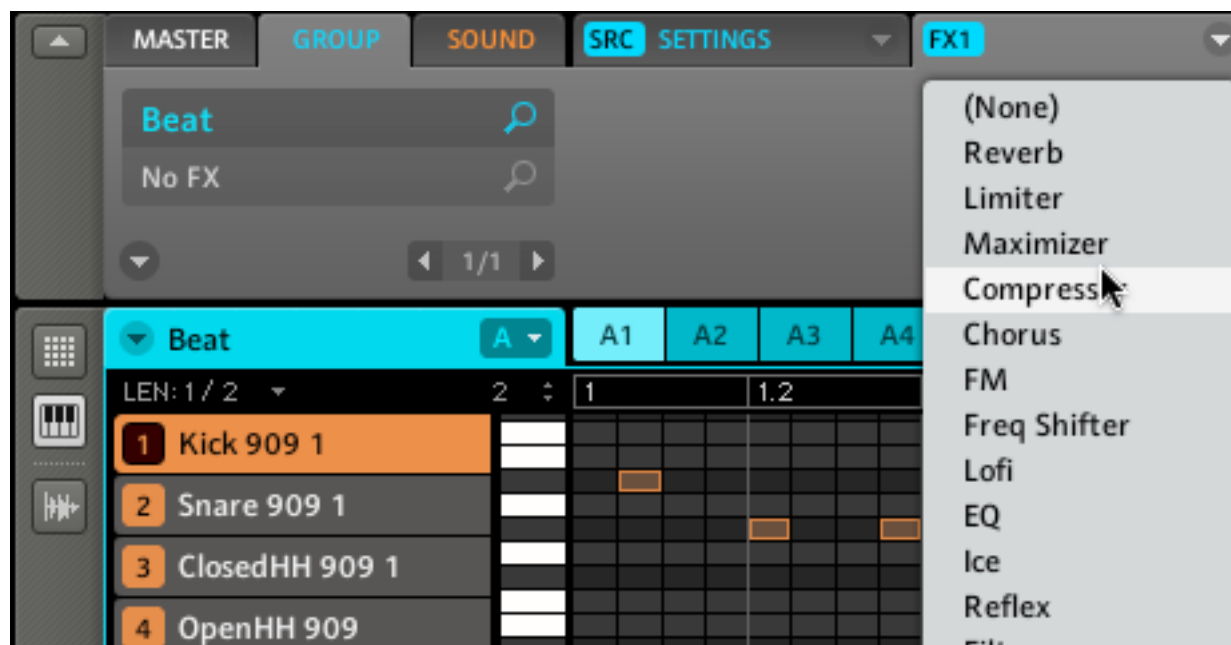
Le Group sous le focus dans l'Arranger.

Cliquez maintenant sur le Group Tab dans la Control Area pour passer au niveau du Group :



Le Group Tab sélectionné.

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



La liste des effets disponibles pour le Group.

Après avoir sélectionné l'effet à la souris, ses paramètres s'affichent dans le FX Module :



L'EQ appliqué à un Group

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

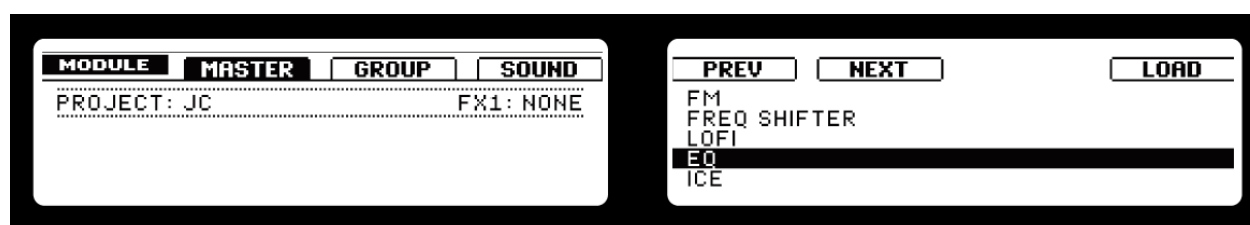
9.3 Ajouter des FX au Master

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

Contrôleur

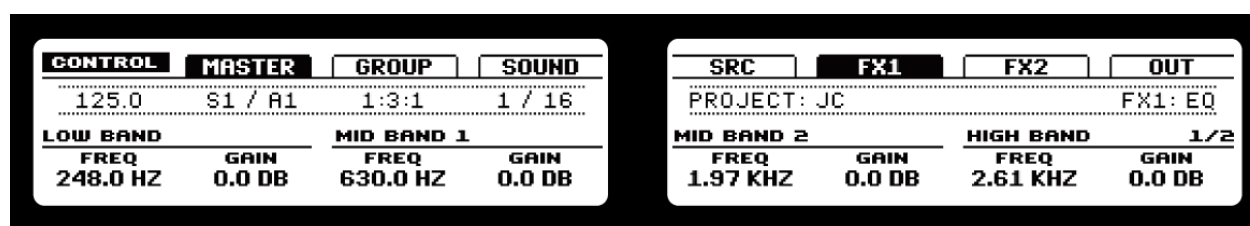
Appuyez sur le Button 2 pour placer le focus sur le Master Tab, qui est alors sélectionné sur le Left Display. Sur le Right Display, vous pouvez maintenant voir les Modules FX1 et FX2. Sélectionnez l'un des deux en appuyant sur le Button 6 (pour FX1) ou 7 (pour FX2). Pour charger un Effect dans un FX Module, appuyez sur les boutons Shift puis Browse. Le Right Display affiche alors la liste des effets disponibles.

Vous pouvez naviguer parmi les effets via le Knob 5, ou bien les charger directement en utilisant les Buttons 5 et 6.



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

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



Les paramètres de l'EQ dans le Master Tab, sur les deux Displays

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

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

Logiciel

Sélectionnez d'abord le Master Tab en cliquant dessus dans le Control Area, puis cliquez sur la flèche à droite de l'un des FX Modules pour sélectionner un Effect pour le Master.

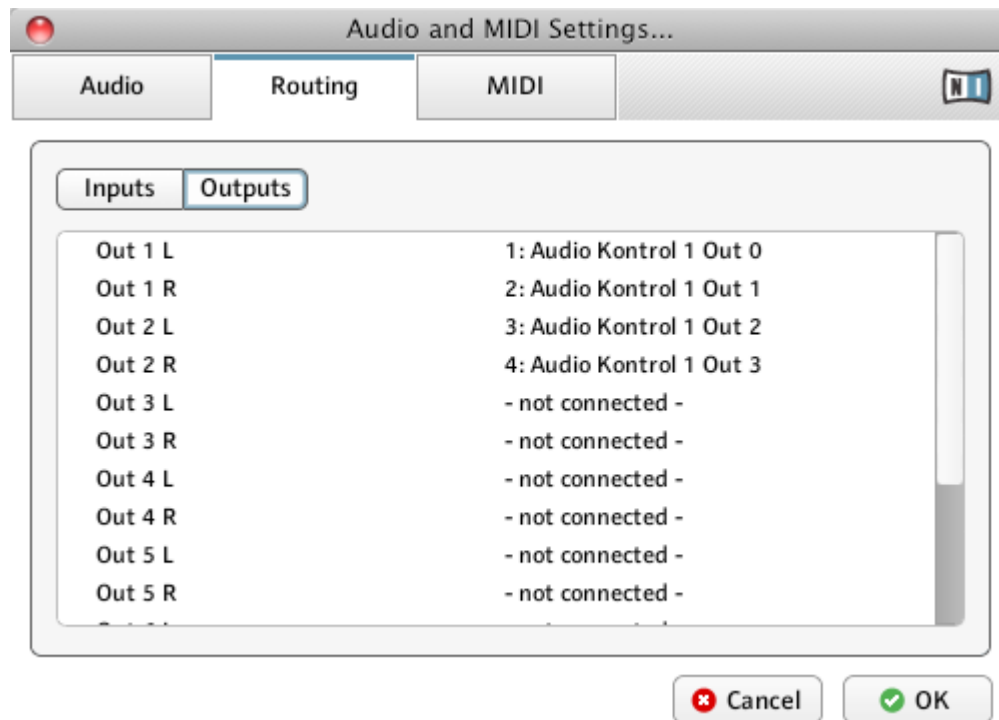


La liste des effets disponibles pour le Master.

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

9.4 Appliquer un FX à un instrument externe

Vérifiez que vous avez bien connecté une source audio externe à votre interface audio et que les entrées de celle-ci sont activées. Ouvrez Audio and MIDI Settings dans le menu File . Activez maintenant les entrées souhaitées en cliquant sur celles-ci, puis cliquez sur OK :

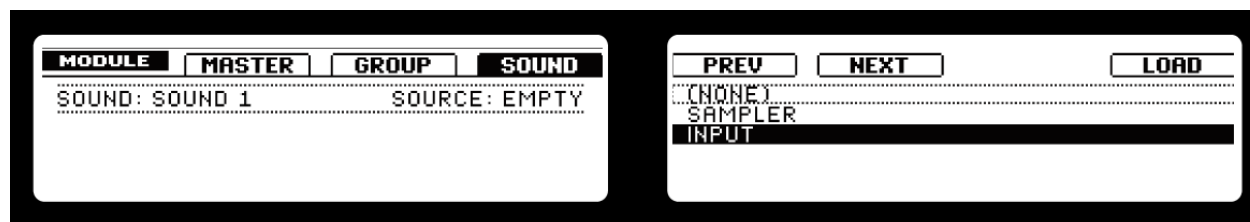


La configuration des sorties de MASCHINE dans la fenêtre Audio and MIDI Settings

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

Contrôleur

Choisissez d'abord un Group vide en le sélectionnant via l'un des Group Buttons. Sélectionnez un Sound Slot vide en appuyant sur le Button 4 puis sur l'un des Pads, par exemple le Pad 1. Appuyez sur le Button 5 pour sélectionner SRC (source). Après cela, appuyez sur Shift et maintenez la touche enfoncée, puis appuyez sur Browse. Avec les Buttons 5 et 6 ou le Knob 5, vous pouvez sélectionner Sampler ou Input. Sélectionnez Input et appuyez sur le Button 8 pour confirmer votre sélection.



Sélection de la source d'entrée.

Vous pouvez maintenant sélectionner votre source externe en quittant le mode Browse et en tournant le Knob 2. Sélectionnez ensuite l'un des FX Modules : Button 6 pour FX1 et Button 7 pour FX2. Appuyez sur Shift puis sur Browse : vous voyez apparaître la liste des effets disponibles. Choisissez un effet et chargez-le via le Button 8. Vous pouvez si-non charger un FX Preset en appuyant sur Browse, en sélectionnant l'un des FX Presets disponibles puis en le chargeant via le Button 8. L'audio externe est désormais traité par l'effet.

Logiciel

Choisissez un Group vide en le sélectionnant dans l'Arranger, puis choisissez l'un des Sound Slots en cliquant dessus. Sélectionnez le Sound Tab puis cliquez sur le Source Tab. À droite du Source Tab, vous trouvez une flèche. Cliquez dessus et vous voyez apparaître deux options dans le menu déroulant : Sampler et Input. Sélectionnez Input.



Sélection de l'Input Module.

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



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

Cliquez sur l'un des FX Modules près de l'Input Module et sélectionnez l'Effet via l'Effect Menu dans le coin supérieur droit de l'FX Tab. Vous pouvez également charger un FX Preset en le glissant depuis le Browser ou en double-cliquant dessus. L'audio externe est désormais traité par l'effet.

9.5 Enregistrer l'automatisation des FX

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

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

9.6 Sauvegarder des FX Presets

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



Le menu déroulant du FX Module



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



cette fonction est uniquement disponible dans le logiciel MASCHINE.

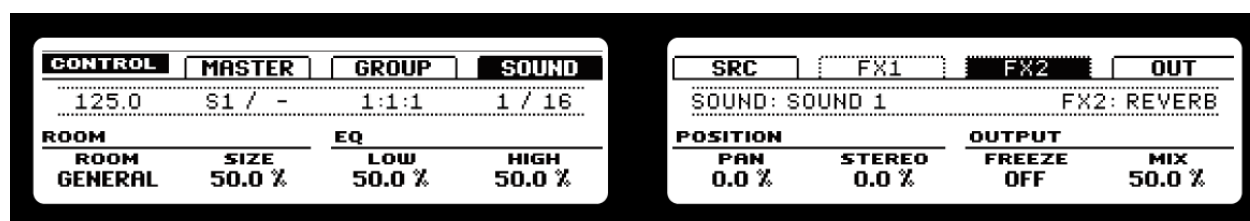
9.7 Passer les FX sur Mute

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

Contrôleur

Selon l'onglet auquel l'Effect est appliqué, appuyez sur le Button 2 (pour le Master), le Button 3 (pour un Group + le Group Button du Group en question) ou le Button 4 (pour un Sound + le Pad contenant le Sound en question).

Le Right Display affiche alors les FX Modules. Pour activer le Mute sur l'un des effets, appuyez sur Shift puis sur le Bouton 6 (pour FX1) ou sur le Bouton 7 (pour FX2).

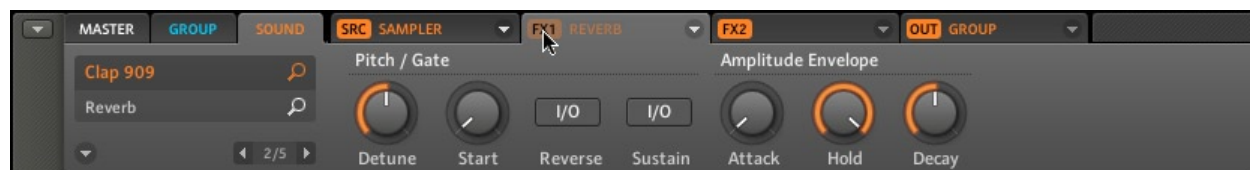


Le Right Display avec FX1 et FX2 sur Mute.

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

Logiciel

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



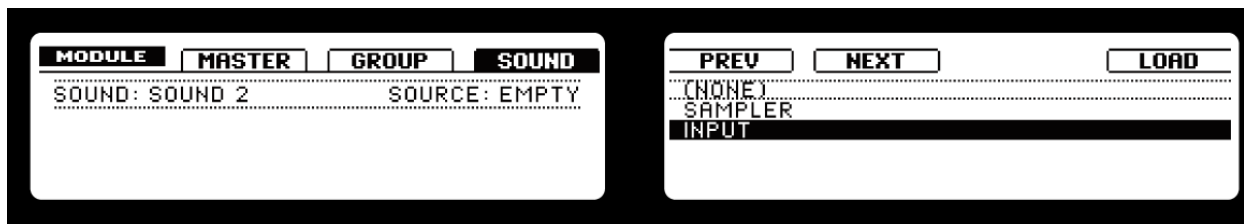
Coupons la Reverb.

9.8 Créer un Send Effect

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

Contrôleur

Sélectionnez un Group vide avec un Sound Slot vide, mettons le Sound 1. Sélectionnez-le en appuyant sur son Pad. Appuyez sur le Button 5 pour sélectionner le Source Tab SRC. Après cela, appuyez sur Shift et Browse. Avec les Buttons 5 et 6 ou le Knob 5, vous pouvez sélectionner Sampler ou Input. Sélectionnez Input et appuyez sur le Button 8 pour confirmer votre sélection.



Sélection de la source d'entrée.

Pour sélectionner un Effect Slot, appuyez sur la touche Control Mode puis sélectionnez FX 1 en appuyant sur le Button 6 ou FX2 en appuyant sur le Button 7. Appuyez sur Shift puis sur Browse : vous voyez alors apparaître la liste des Effects disponibles. Sélectionnez l'effet que vous souhaitez utiliser, puis chargez-le en appuyant sur le Button 8. Revenez au Control Mode en appuyant à nouveau sur Browse ou en appuyant sur le bouton Control Mode. Revenez maintenant au Group et sélectionnez le Sound auquel vous souhaitez appliquer le Send Effect en appuyant sur le Pad 2 (chargez un Sample sur ce Pad si ce n'est pas déjà fait). Ouvrez l'Output Tab (OUT, Button 8) et tournez le Knob 5 pour sélectionner la destination de l'Aux 1 : sélectionnez *Sound 1 dans la liste*.

CONTROL	MASTER	GROUP	SOUND
120.0	S1 / A1	2:1:4	1 / 16
MAIN			
DEST. GROUP	LEVEL 0.4 DB	PAN 0.0 %	

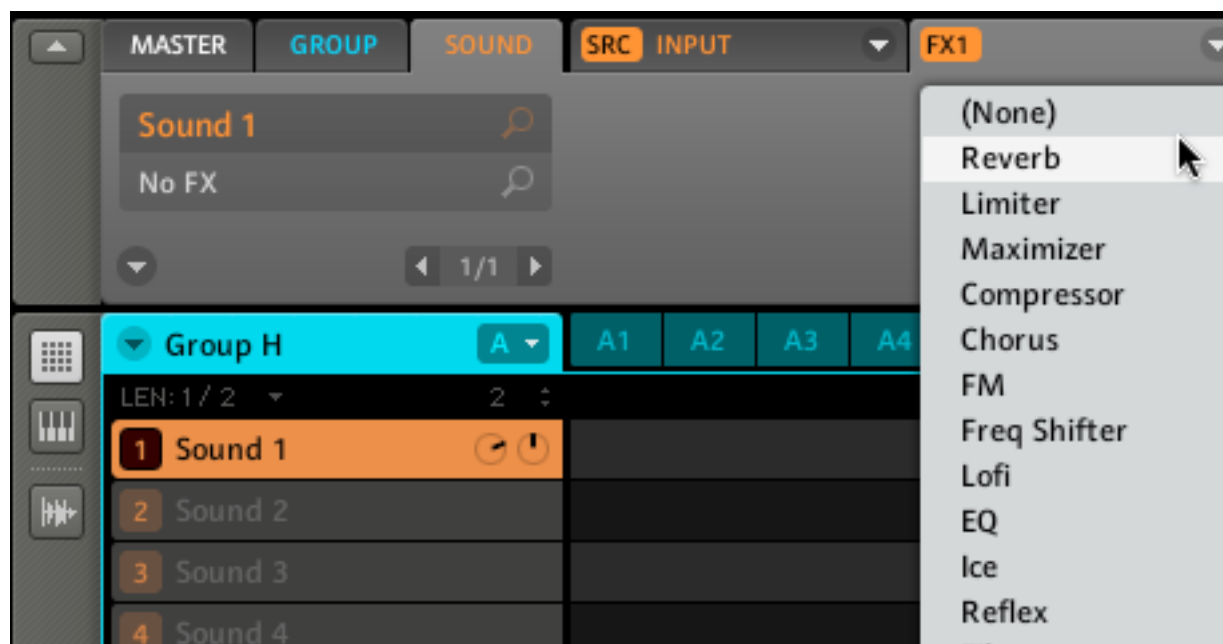
SRC	FX1	FX2	OUT
SOUND: KICK 909 1			
AUX 1		AUX 2	
DEST. SOUND 1	LEVEL 0.0 DB	DEST. NONE	LEVEL 1/2 0.0 DB

Sélection de l'Aux 1 sur le contrôleur

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

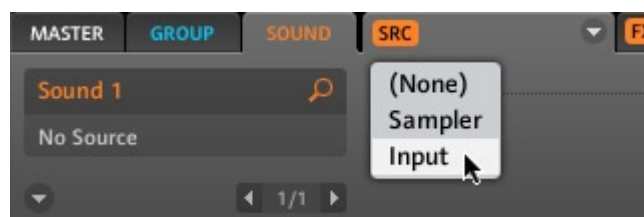
Logiciel

Sélectionnez le premier Sound Slot d'un Group vide ; chargez un Effect dans le FX Tab de ce Sound Slot en le sélectionnant dans le menu déroulant :



Chargement de la Reverb

Sur le Source Tab (SRC), sélectionnez Input et laissez la Source sur Internal :



Le SRC Input Tab.

Astuce : nommez le Sound afin de pouvoir l'identifier en tant qu'Effect plus tard ! Ceci vous aidera à choisir le bon Sound dans la liste des destinations Aux.

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



L'Output Tab.

Vous pouvez voir les deux Aux Sends, Aux 1 et Aux 2. Dans le menu déroulant de l'Aux 1, sélectionnez Sound 1 pour envoyer le Sound (Snare 909) à l'Effect du Sound 1 :

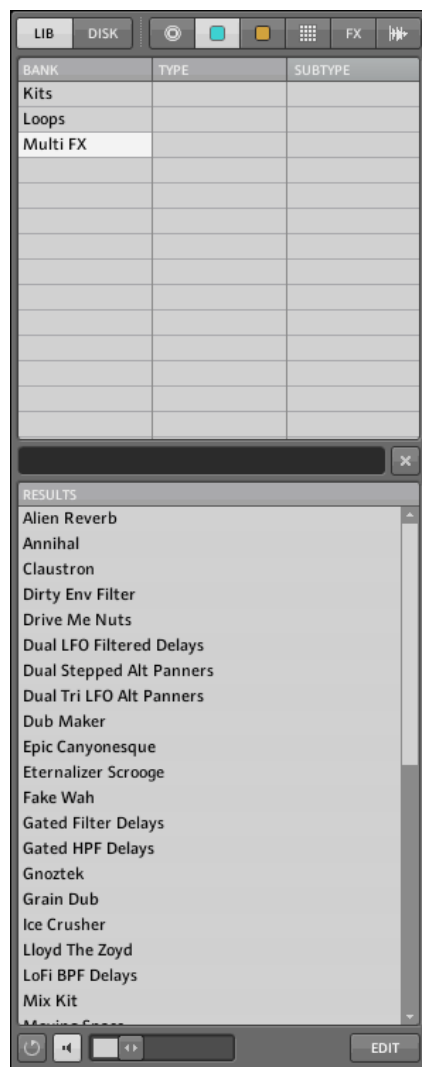


Choix du Aux 1 Send.

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

9.9 Créer un multi-effet

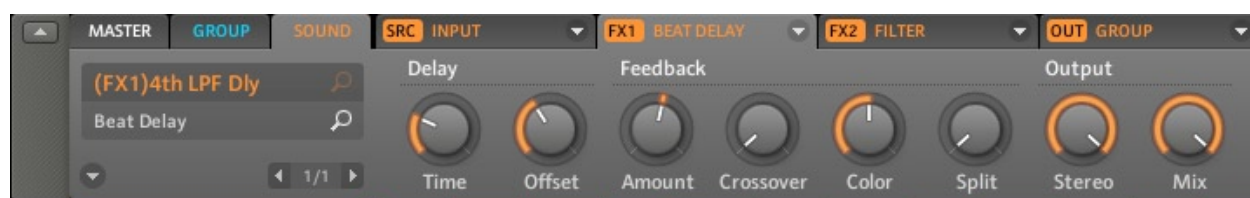
La création d'un Group de multi-effet est foncièrement la même chose que la création d'un Send Effect. Comme décrit dans la section précédente « Créer un Send Effect », vous pouvez mettre en place deux Effects pour chaque Sound du Group, ce qui permet d'insérer 32 Effects par Group ! Ceci peut être utile si vous souhaitez utiliser une combinaison d'effets particulière pour votre live ou dans votre studio. Bien que cela puisse sembler superflu, vous pourrez ensuite ajouter encore deux Effects de plus sur le Multi Effect Group lui-même. Pensez à bien nommer chaque Sound de ce Multi Effect Group après y avoir inséré l'Effect et à choisir un nom qui vous permettra de le reconnaître en tant qu'Effect ; rappelez-vous que vous aurez à choisir cet Effect dans une liste relativement longue. Pour en savoir plus sur la création de chaîne complexes d'Effects, veuillez consulter le [chapitre 9 « Utiliser les FX »](#). Dans la Library, vous trouverez déjà un grand nombre de Multi Effect Groups étiquetés « Multi FX » :



Les Multi FX de la Library dans le Browser

Exemple : le Multi FX Dual LFO Filtered Delay

Le Multi FX Dual LFO Filtered Delay consiste en une combinaison du Beat Delay et du Filter. Essayez quelques autres multi-effets de la Library pour vous faire une idée de comment mettre en place vos propres multi-effets !



Le Multi FX Dual LFO Filtered Delay dans le logiciel

10 Créer un morceau avec les Scenes

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

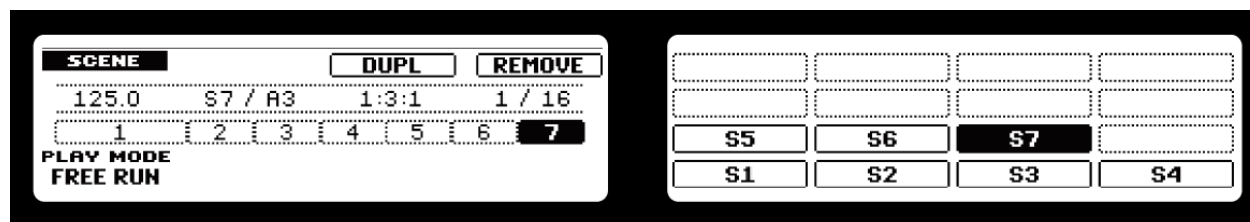


Le Project « Deeper » dans l'Arranger, avec la Scene 2 sélectionnée

10.1 Sélectionner une Scene

Contrôleur

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



Le Scene Mode sur le contrôleur

Logiciel

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



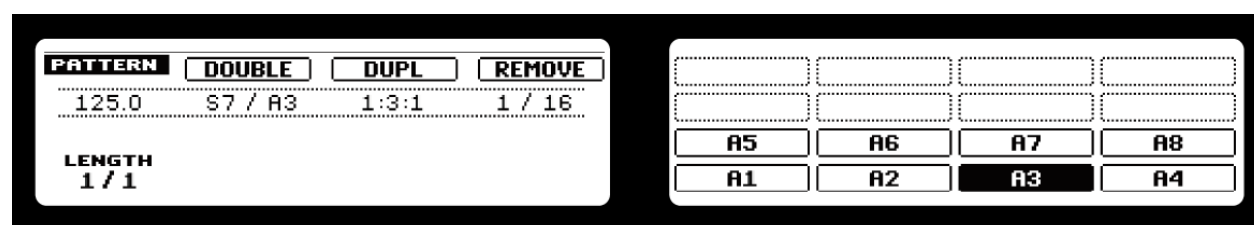
Sélectionner la Scene 1

10.2 Créer et supprimer un Clip dans l'Arranger

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

Contrôleur

Entrez en Pattern Mode en appuyant sur la touche Pattern et verrouillez ce mode en appuyant simultanément sur le Button 1 si vous le souhaitez. Choisissez votre Pattern en le sélectionnant avec les Pads. Pour sélectionner les Pattern Banks A à D, appuyez sur les Buttons 5 (Bank A) , 6 (Bank B), 7 (Bank C) ou 8 (Bank D). Le Right Display vous donne un aperçu des Patterns disponibles, le Pattern sélectionné étant surligné. Le Pattern sélectionné sera automatiquement inséré dans la Scene sélectionnée.

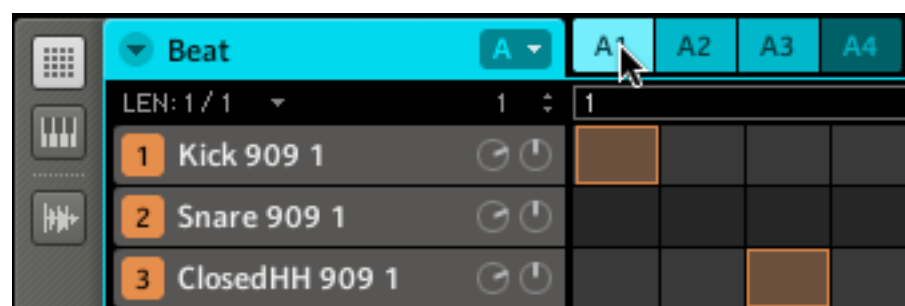


Vue d'ensemble des Patterns sur le Right Display

Pour retirer un Clip d'une Scene, appuyez sur le Button 4 intitulé « Remove ». Pour plus d'informations sur le Pattern Mode, veuillez consulter le [chapitre 7 « Travailler avec les Patterns \(Logiciel\) »](#).

Logiciel

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



Sélection du Pattern A1.

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



Création d'un Clip.

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

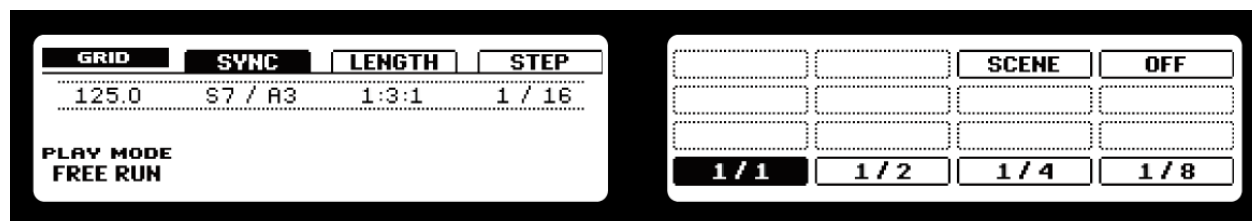


Si vous avez une souris équipée d'une molette, vous pouvez également créer des Clips en survolant la Clip Area vide tout en tournant la molette vers le haut ou vers le bas. Alors que vous la faites tourner, vous remarquerez comment les Patterns peuvent être rapidement sélectionnés à la molette !

10.3 Synchronisation des Scenes

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

Contrôleur



La synchronisation des Scenes sur le contrôleur

Appuyez sur Grid + Button 2 ; avec les Pads, vous pouvez alors sélectionner une Scene Sync (synchronisation de Scenes).

- ▶ Play Mode
- ▶ FREE RUN

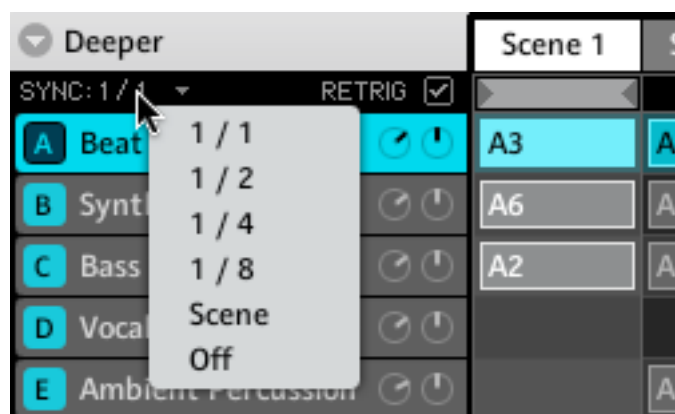
Si Free Run est sélectionné (Knob 1 en Scene Mode), la Scene suivante est jouée en fonction de la Scene Sync sélectionnée et à la position actuelle de la Scene précédente : autrement dit, si vous quittez la première Scene sur le beat 3, la nouvelle Scene partira sur son beat 3. Si vous avez réglé Scene Sync sur Off, le changement de Scene se produira immédiatement.

► RETRIGGER

Si Retrig est activé (en maintenant la touche Scene enfoncée et en tournant le Knob 1), la Scene suivante que vous sélectionnez sera lue depuis le début. Ceci est utile si vous voulez que vos Scenes jouent toujours depuis le début, quoi qu'il se passe ailleurs dans votre morceau.

Logiciel

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



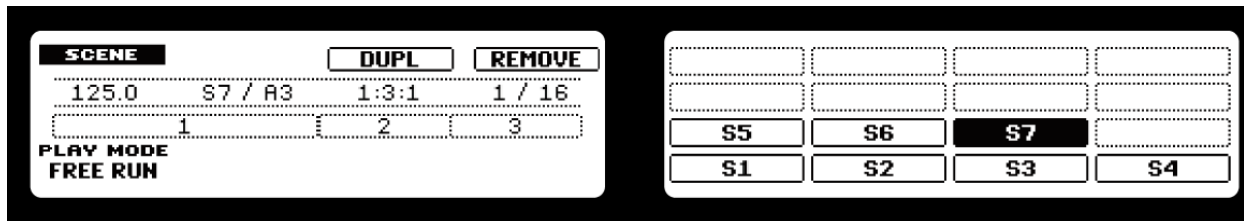
La synchronisation des Scenes dans le logiciel

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

Le Scene Position Marker

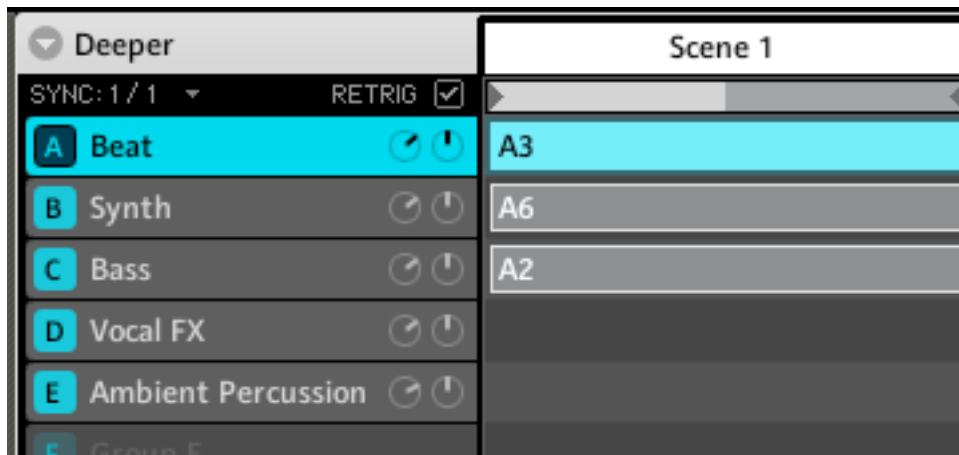
Le Scene Position Marker vous aide à savoir où vous vous trouvez dans la Scene actuelle.

Contrôleur



Le Scene Position Marker sur le contrôleur

Logiciel

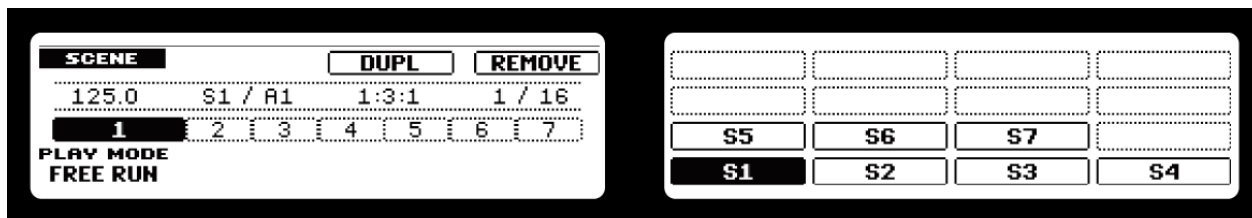


Le Scene Position Marker sous le label de la Scene

10.4 Insérer et supprimer des Scenes

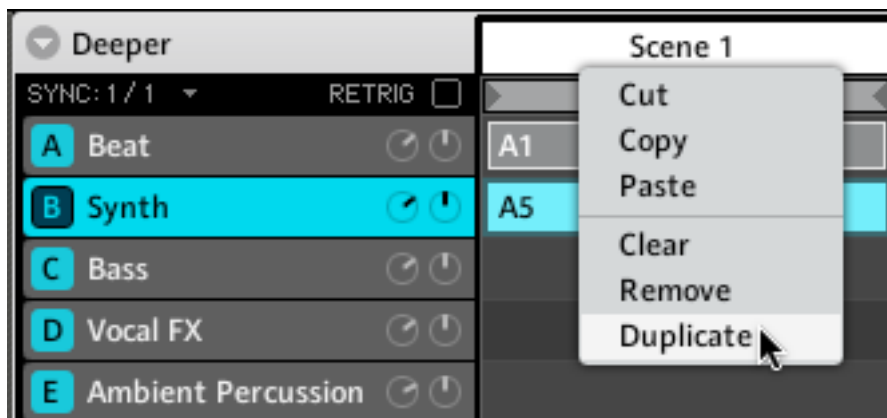
Contrôleur

Entrez en Scene Mode et verrouillez-le (appuyez en même temps sur Scene et sur le Bouton 1). Avec le Button 3 (Dupl), vous pouvez maintenant copier la Scene actuellement sélectionnée dans la Scene suivante. La Scene copiée est immédiatement lue. Pour retirer la Scene, appuyez sur le Button 4 (Remove).



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

Logiciel



Le menu d'édition des Scenes (logiciel)

10.5 Dupliquer une Scene dans le logiciel

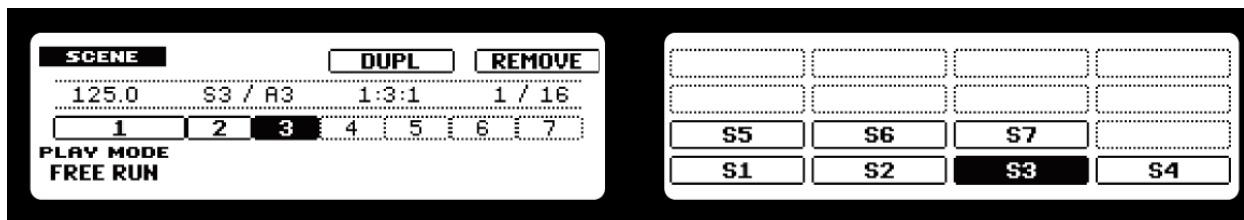
Effectuez un clic droit (Mac : Ctrl+clic) sur le label de la Scene et choisissez Duplicate. La Scene copiée est immédiatement lue. Pour retirer la Scene, effectuez un clic droit (Ctrl+clic sur Mac) sur le label de la Scene et choisissez Remove.

10.6 Utiliser le Loop Mode pour combiner les Scenes

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

Contrôleur

Entrez en Scene Mode en appuyant sur le bouton Scene et verrouillez ce mode en appuyant sur le Button 1 en même temps. L'étendue de la boucle est définie en sélectionnant une Scene de début et une Scene de fin. D'abord, sélectionnez la Scene de début en appuyant sur le Pad correspondant. Ensuite, tout en maintenant le Pad précédent enfoncé, appuyez sur un second Pad pour définir la Scene de fin de boucle. Toutes les Scenes situées entre ces deux-là seront intégrées dans la boucle. Pour désactiver la boucle, sélectionnez simplement une autre Scene en appuyant sur un Pad en Scene Mode.



Une boucle en Scene View sur le contrôleur : des bordures pleines encadrent les Scenes bouclées.

Logiciel

Cliquez dans la zone sombre sous le Scene Label de la Scene que vous souhaitez définir comme début, et glissez la souris vers la droite. Relâchez le bouton de la souris dans la Scene sur laquelle vous souhaitez que la boucle se termine. La Loop actuellement active est surlignée en gris clair. Vous entendrez maintenant la première Scene et la dernière Scene. Toutes les Scenes situées entre ces deux-là seront intégrées dans la boucle. Pour désactiver la Loop, cliquez sous la Timeline de l'Arranger. Double-cliquez dans la même zone pour créer une Loop qui parcourt toutes les Scenes disponibles.

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

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

11 Échantillonnage et assignation des Samples

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

11.1 Piloter l'échantillonnage depuis le contrôleur

11.1.1 Enregistrer un Sample (Contrôleur)

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

Appuyez maintenant sur le bouton Sampling pour entrer en Sampling Mode :

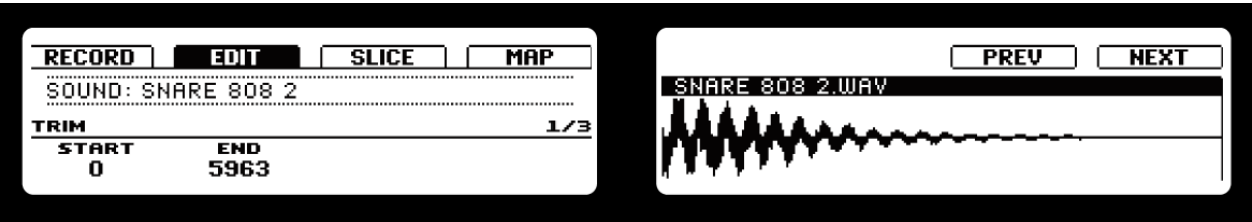


La Record Page sur les Displays du contrôleur

11.1.2 Éditer un Sample (Contrôleur)

Le Button 2 vous permet d’atteindre l’Edit Tab, qui vous permet d’éditer le Sample. Vous pouvez y modifier les points de début et de fin du Sample et y créer une boucle.

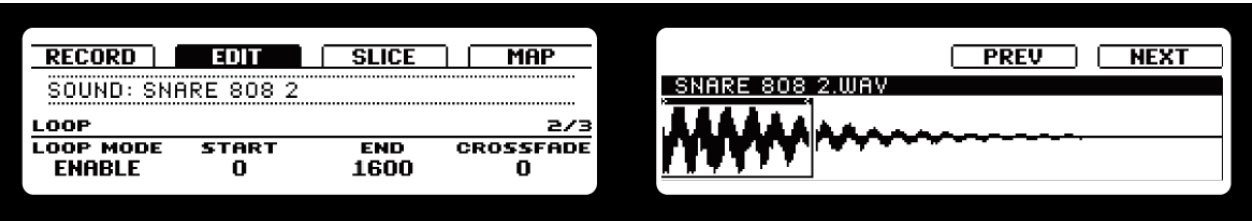
Page 1 :



Le Sample Editor sur le contrôleur

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

Page 2 :



Créer une Loop dans le Sample depuis le contrôleur

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

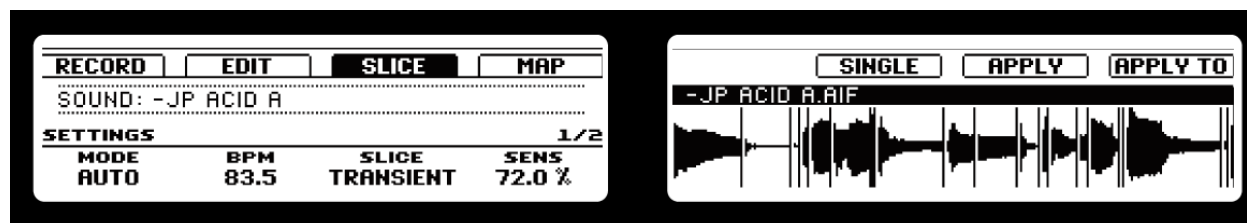
Page 3 :

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

Attack	Attack détermine la vitesse à laquelle le Sample / la Slice atteint son volume maximal une fois déclenché(e).
Decay	Decay permet d'ajuster la vitesse à laquelle le Sample / la Slice retombe.

11.1.3 Découper un Sample en tranches (Contrôleur)

Appuyez sur la touche Sampling et appuyez sur le Button 3 pour afficher le Slice Tab. Le Right Display affiche alors la forme d'onde du Sample avec les Slices représentées sous la forme de lignes verticales. Selon les réglages que vous avez choisi pour les Slices, les Slice Markers se déplacent.



Le Slice Tab sur le contrôleur

MODE	Le Knob 1 vous permet de sélectionner soit Manual, pour saisir le tempo manuellement (en BPM) avec le Knob 2, soit Auto, pour laisser MASCHINE détecter le tempo automatiquement.
BPM	Le Knob 2 vous permet de régler le tempo ; si vous avez sélectionné Auto auparavant, vous pouvez choisir entre le tempo détecté par MASCHINE, la moitié de ce tempo et le double de ce tempo.
SLICE	Choisissez entre les deux Slice Modes avec le Knob 3 : Transient et 16th. Transient découpe le Sample selon ses transitoires, tandis que 16th le découpe en doubles croches également réparties.

SENS	Sensibilité pour la reconnaissance des transitoires (Knob 4). Les valeurs élevées entraînent la création de plus de tranches car un plus grand nombre de transitoires est détecté, tandis que les valeurs faibles entraînent un plus petit nombre de tranches. Ce paramètre doit être ajusté jusqu'à ce que toutes les tranches « pertinentes » (musicalement parlant) soient détectées dans le Right Display.
SINGLE	Appuyez sur le Button 6 pour activer le Single Mode, qui vous permet de sélectionner une Slice individuelle dans votre Sample. Ceci peut être utile si, au lieu de découper une boucle entière en tranches, vous voulez plutôt extraire un son particulier (comme un coup de grosse caisse) d'une boucle pour le placer sur un Pad dédié. Si ce mode est activé, la Slice sélectionnée est surlignée dans l'affichage de la forme d'onde (sur le Right Display) ; pour changer de Slice, utilisez les Knobs 5, 6, 7 ou 8.
APPLY	Le découpage en tranches (selon les réglages effectués sur les paramètres décrits ci-dessus) est lancé lorsque vous appuyez sur le Button 7 ; des notes sont créés qui déclencheront les Slices dans le Sound actuellement sélectionné. Si Single est sélectionné, Apply n'est pas disponible. Après avoir appuyé sur Apply, MASCHINE passe automatiquement en mode Piano Roll / Keyboard, et la boucle est lue au tempo du Project.
APPLY To	Apply To vous permet de copier dans un autre Group ou Sound les Slices sélectionnées (si Single est activé) ou la Loop sélectionnée. Après avoir appuyé sur Apply To, sélectionnez le Group ou le Sound dans lequel vous souhaitez copier la Loop / les Slices. Si vous sélectionnez un Group, les Slices sont assignées à des Sounds individuels et le Step Editor s'ouvre avec des notes pour chaque Slice ; si vous sélectionnez un Sound, les Slices sont toutes assignées à ce Sound et le Piano Roll / Keyboard Editor s'ouvre avec une note pour chaque Slice.



Si vous souhaitez ajouter des effets aux tranches individuelles d'une boucle, utilisez Apply To et non Apply.

11.1.4 Assigner un Sample (Contrôleur)

En Sampling Mode, appuyez sur le Button 4 pour ouvrir le Mapping Tab. Là, vous pouvez créer des Zones contenant des Samples accompagnés de leurs intervalles de notes et de vélocités. Les Zones peuvent se chevaucher, ce qui vous permet de lancer plusieurs Samples à la fois et de lancer différents Samples selon la force avec laquelle vous frappez sur les Pads.

Pour changer de Zone, utilisez les Buttons 7 (Prev) et 8 (Next). Pour supprimer une Zone, appuyez sur le Button 5 (Remove).

Page 1 : Key Settings



Le Mapping Editor affiché sur le contrôleur

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

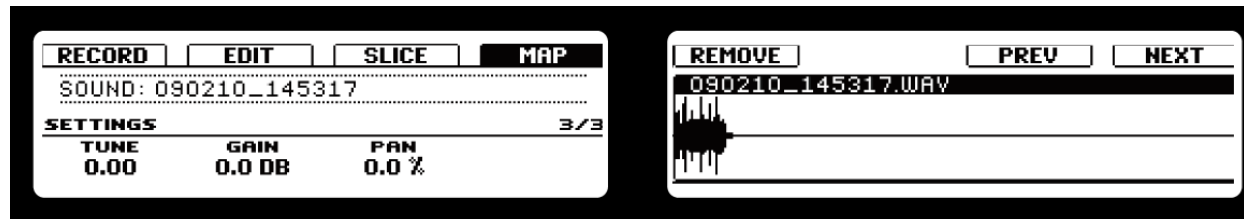
Page 2 : Velocity Settings



L'intervalle de vitesses de la Zone sélectionnée affiché sur le contrôleur

LOWVELO	Tournez le Knob 1 pour définir la vitesse minimale de la Zone.
HIGHVELO	Tournez le Knob 2 pour définir la vitesse maximale de la Zone.

Page 3 : Tune, Volume et Pan



Paramètres de base de la Zone sélectionnée affichés sur le contrôleur

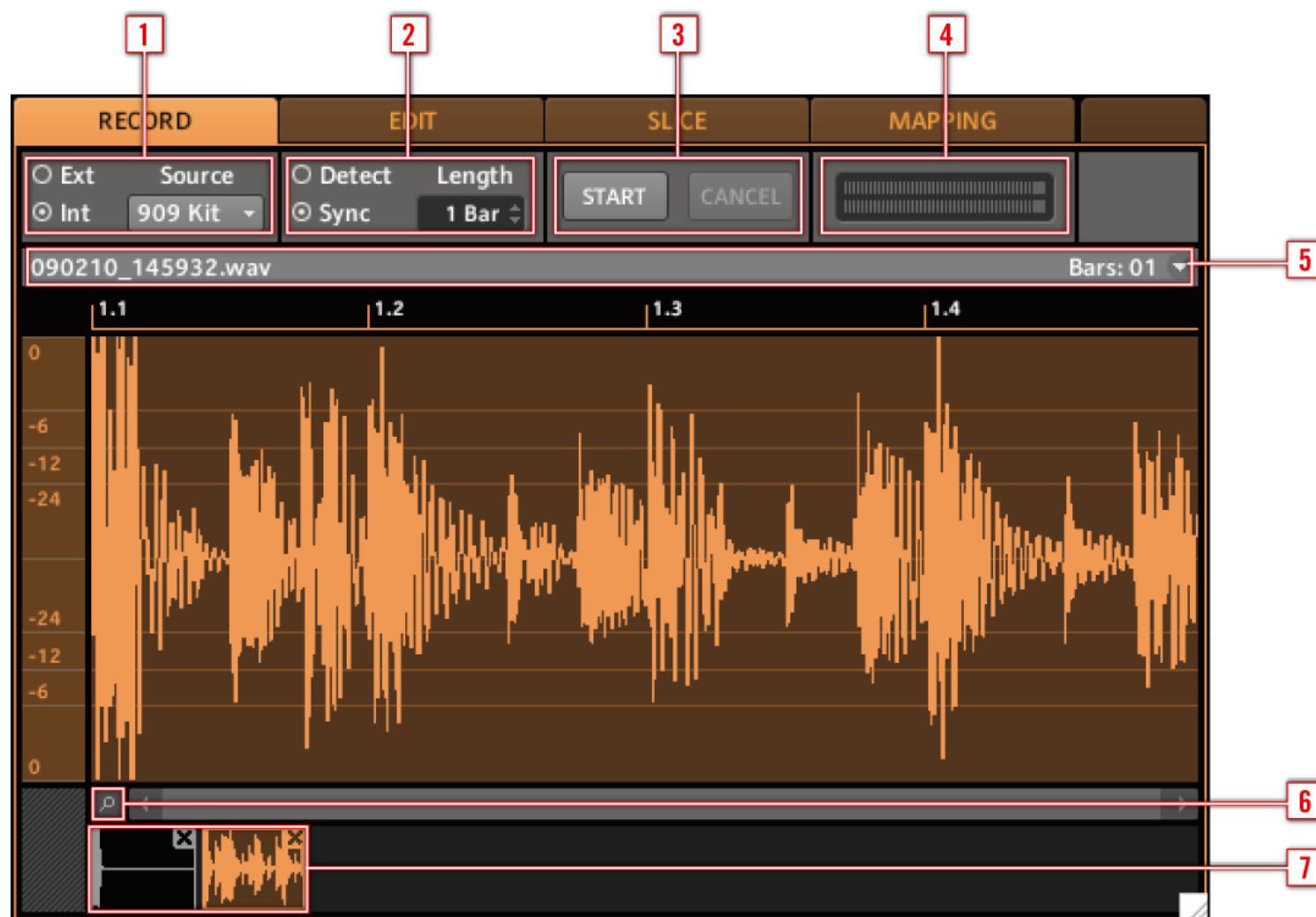
TUNE	Contrôle d'accordage pour la Zone (Knob 1).
VOLUME	Volume de la Zone (Knob 2).
PAN	Position panoramique de la Zone (Knob 3).

11.2 Piloter l'échantillonnage depuis le logiciel

11.2.1 Enregistrer un Sample (Logiciel)

Choisissez d'abord un Sound Slot vide pour y enregistrer quelque chose : pour ce faire, cliquez sur son nom. Remarque : si vous choisissez un Sound Slot qui n'est pas vide, tous les Samples qui lui sont assignés seront retirés.

Cliquez maintenant sur le bouton Sampling juste au dessous du bouton Piano Roll/Keyboard :



Le Record Tab

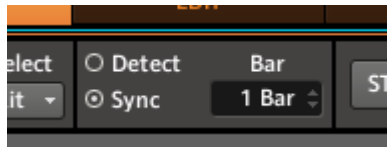
Source Settings

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

Mode Settings

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

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



Choisir la longueur (en mesures).

Start, Stop et Cancel

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

Input Meter

Affiche le niveau du signal d'entrée à enregistrer ; en mode Detect, vous pouvez glisser l'aiguille pour ajuster la valeur seuil (Threshold).

Timeline

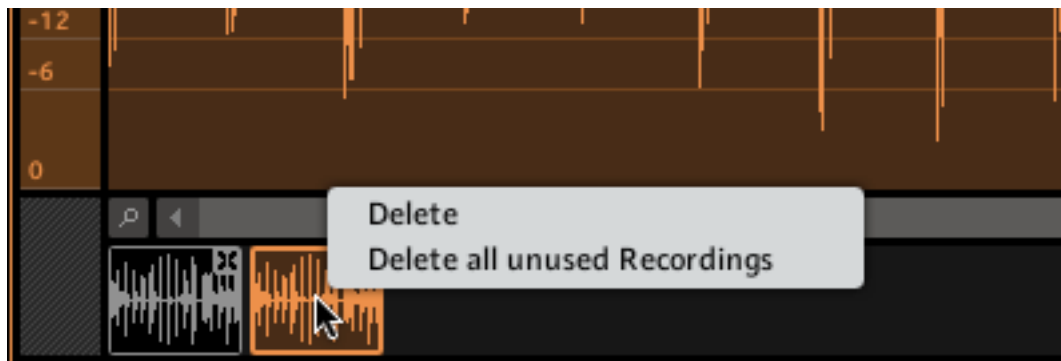
Affiche la longueur du Sample, en mesures (si Sync est sélectionné) ou en secondes (si Detect est sélectionné).

Zoom Tool

Utilisez cet outil pour grossir ou rétrécir l’affichage du Sample via un clic+glisser vers le haut (grossir) ou vers le bas (rétrécir).

Recording History

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



Le menu déroulant dans la Recording History

<i>Delete</i>	Supprime l’enregistrement sélectionné.
<i>Delete all unused Recordings</i>	Supprime tous les enregistrements inutilisés.

11.2.2 Éditer un Sample (Logiciel)

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



L'Edit Tab dans le logiciel

Début et fin du Sample

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

Réglages de la Loop

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

Info Bar

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

Menu déroulant

<i>Remove sample from map</i>	Retire le Sample de la Sample Map.
<i>Open containing folder</i>	Ouvre le dossier de votre disque dur contenant le Sample, ce qui vous permet d'accéder rapidement au fichier original.

Timeline

Affiche la longueur du Sample, en mesures (si Sync est sélectionné) ou en secondes (si Detect est sélectionné).

Zoom Tool

Utilisez cet outil pour grossir ou rétrécir l'affichage du Sample via un clic+glisser vers le haut (grossir) ou vers le bas (rétrécir).

Enveloppe

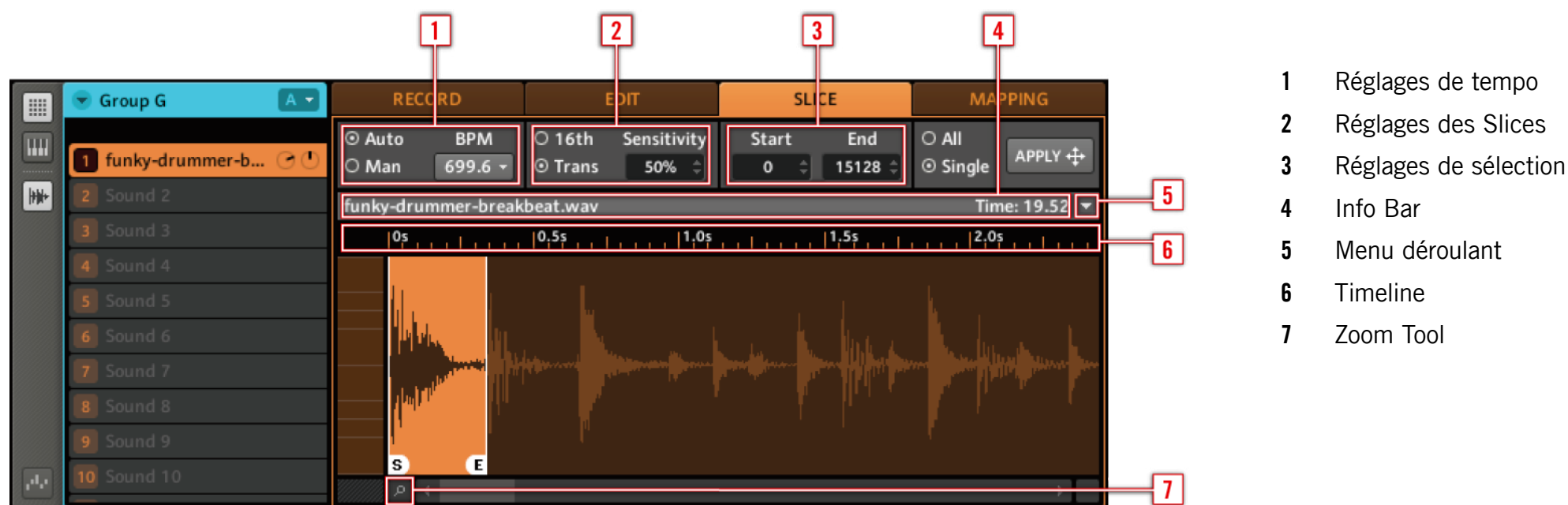
Cette enveloppe d'amplitude sert surtout à vous débarrasser des clics après le découpage en tranche ; vous pouvez l'appliquer soit au Sample entier, soit à des Slices (tranches) individuelles.

ATTACK	Attack détermine la vitesse à laquelle le Sample / la Slice atteint son volume maximal une fois déclenché(e).
DECAY	Decay permet d'ajuster la vitesse à laquelle le Sample / la Slice retombe.

11.2.3 Découper un Sample en tranches (Logiciel)

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

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



Le Slice Tab dans le logiciel

Réglages de tempo

AUTO	Si ce bouton radio est activé, MASCHINE détermine automatiquement le tempo du Sample.
MANUAL	Si ce bouton radio est sélectionné, vous pouvez saisir le tempo manuellement dans le champ BPM.

BPM Vous pouvez ici soit saisir directement le tempo (en BPM), soit, si Auto est sélectionné, choisir parmi les options suivantes : prendre le tempo calculé par MASCHINE, prendre la moitié de ce tempo ou le double de ce tempo.

Réglages des Slices

16 TH	Si ce bouton radio est sélectionné, le Sample est découpé en tranches également réparties et d'une durée égale à une double croche.
TRANS	Si ce bouton radio est sélectionné, le Sample est découpé selon les transitoires qu'il contient, leur détection dépendant du réglage Sensitivity.
SENSITIVITY	Le paramètre Sensitivity détermine la sensibilité de la détection des transitoires. Cliquez et glissez la souris vers le haut pour augmenter la sensibilité, ce qui entraîne la création de Slices plus nombreuses, ou glissez-la vers le bas pour diminuer la sensibilité, ce qui entraîne la création d'un moins grand nombre de Slices. Sensitivity est grisé si vous avez choisi le réglage 16th.

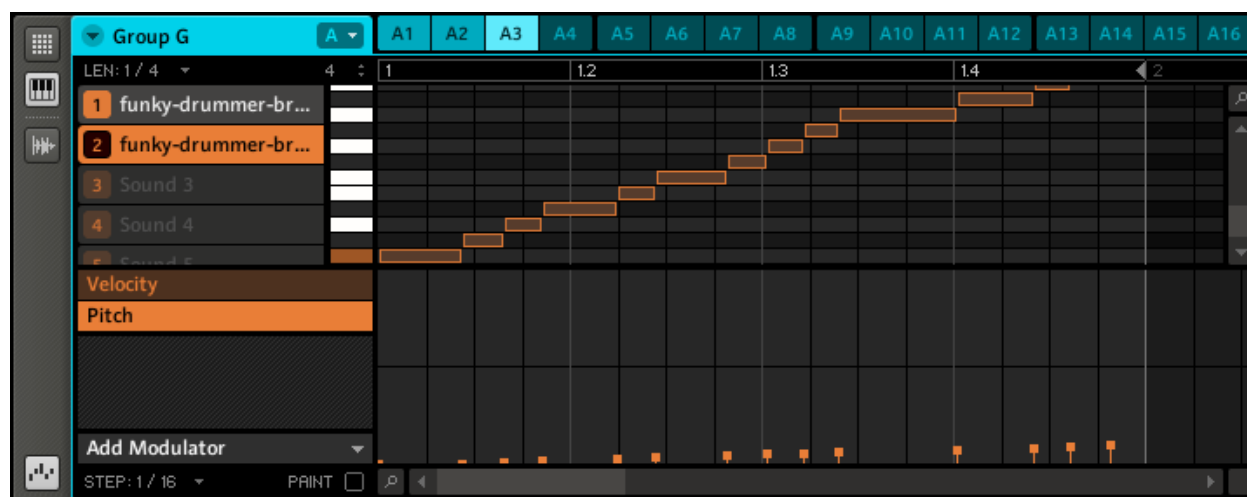
Réglages de sélection

ALL	Si ce bouton radio est coché, vous pouvez cliquer-glisser la forme d'onde pour copier la Loop entière vers un autre Sound Slot ou Group Slot. Si vous sélectionnez un Group, les Slices sont assignées à des Sounds individuels et le Step Editor s'ouvre avec des notes pour chaque Slice ; si vous sélectionnez un Sound, les Slices sont toutes assignées à ce Sound et le Piano Roll / Keyboard Editor s'ouvre avec une note pour chaque Slice.
SINGLE	Si ce bouton radio est coché, vous pouvez cliquer-glisser la forme d'onde pour copier la Slice sélectionnée dans la Loop vers un autre Sound Slot ou Group Slot.
SLICE DRAGGER	Le Slice Dragger permet de copier vers d'autres Sounds ou Groups la Slice sélectionnée (lorsque Single est sélectionné) ou la Loop entière (lorsque All est sélectionné), exactement comme le glisser-déposer de la forme d'onde.



Glisser le Sound découpé sur un Sound Slot via le Slice Dragger

APPLY	Un clic sur ce bouton applique la découpe du Sample selon les réglages précédemment définis. Toutes les Slices sont assignées au Sound Slot dans lequel la Loop a été enregistrée. Lorsque vous appuyez sur Apply, le Piano Roll / Keyboard Editor s'ouvre automatiquement et vous y trouvez une série de notes.
-------	--



Les notes représentant les Slices de votre boucle

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



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

Trim (Software)

Trim permet d'appliquer l'algorithme de découpage uniquement à la partie du Sample située entre le Start Marker et le End Marker (cf. « 1. Début et fin du Sample” dans l'Edit Tab). Utilisez cette option pour découper en tranches un morceau seulement d'un enregistrement manuel (effectué en mode Detect), ou bien pour extraire une Loop d'un Sample plus grand. Notez que le bouton TRIM n'est disponible que si vous avez modifié les valeurs Start et End dans l'Edit Tab.

Info Bar

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

Menu déroulant

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

Timeline

Affiche la longueur du Sample, en mesures (si Sync est sélectionné) ou en secondes (si Detect est sélectionné).

Zoom Tool

Utilisez cet outil pour grossir ou rétrécir l'affichage du Sample via un clic+glisser vers le haut (grossir) ou vers le bas (rétrécir).

11.2.4 Assigner un Sample (Logiciel)

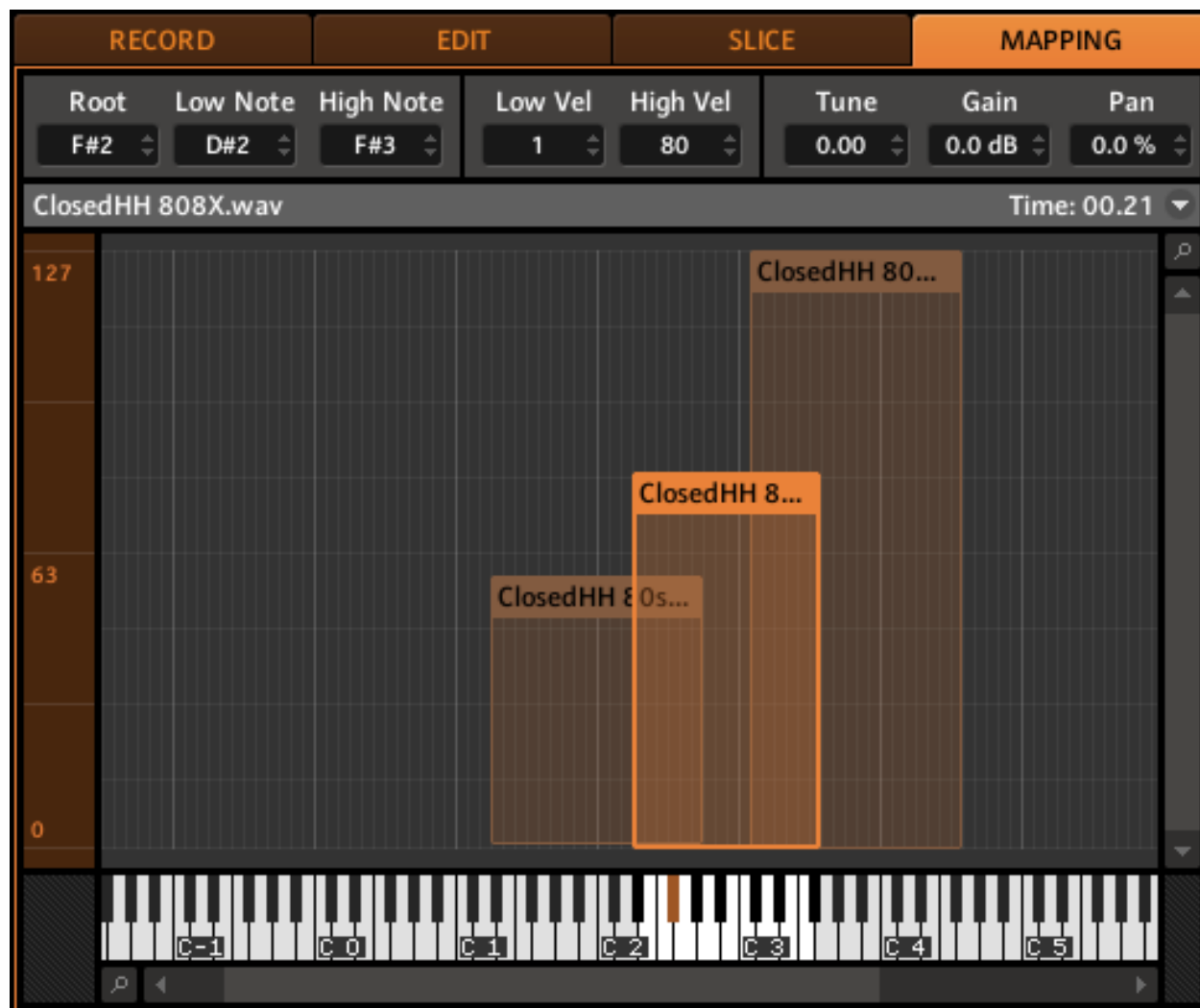
L'assignation des Samples permet de créer des Sounds avec plusieurs Samples le long du clavier MIDI.

Sélectionnez un Sound Slot vide, puis cliquez sur l'icône Sampling et ouvrez le Mapping Tab en cliquant dessus :



Ouvrir le Mapping Tab du logiciel

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



Plusieurs Zones dans le Mapping Tab

12 La Master Section

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

12.1 Le Master Source Tab (SRC)

Page 1 : Master Mixer



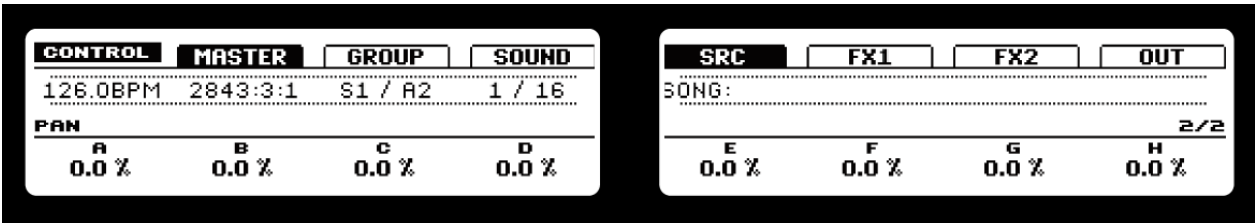
Le Master Mixer sur le contrôleur



Le Master Mixer dans le logiciel

LEVEL	
A-H	vous permet d’ajuster le volume de chaque Group. Si vous l’avez déjà réglé dans le Group Out Tab, vous retrouvez ce réglage ici.

Page 2 : Group Panning



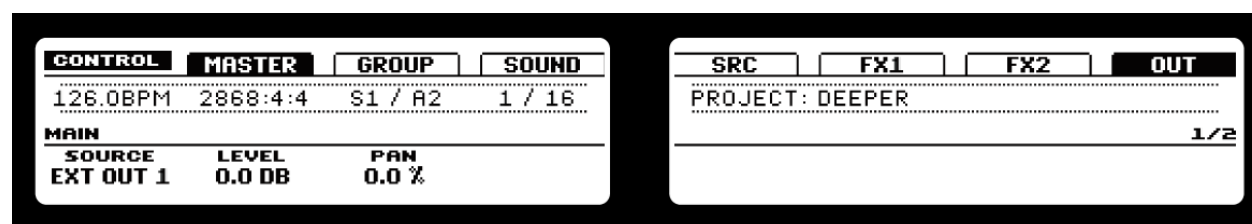
Le Group Panning sur le contrôleur



Le Group Panning dans le logiciel

PAN	
A-H	vous permet d'ajuster la position panoramique (la balance) de chaque Group. Si vous l'avez déjà réglée dans le Group Out Tab, vous retrouvez ce réglage ici.

12.2 Le Master Out Tab (OUT)



Le Master Out Tab sur le contrôleur



Le Master Out Tab dans le logiciel

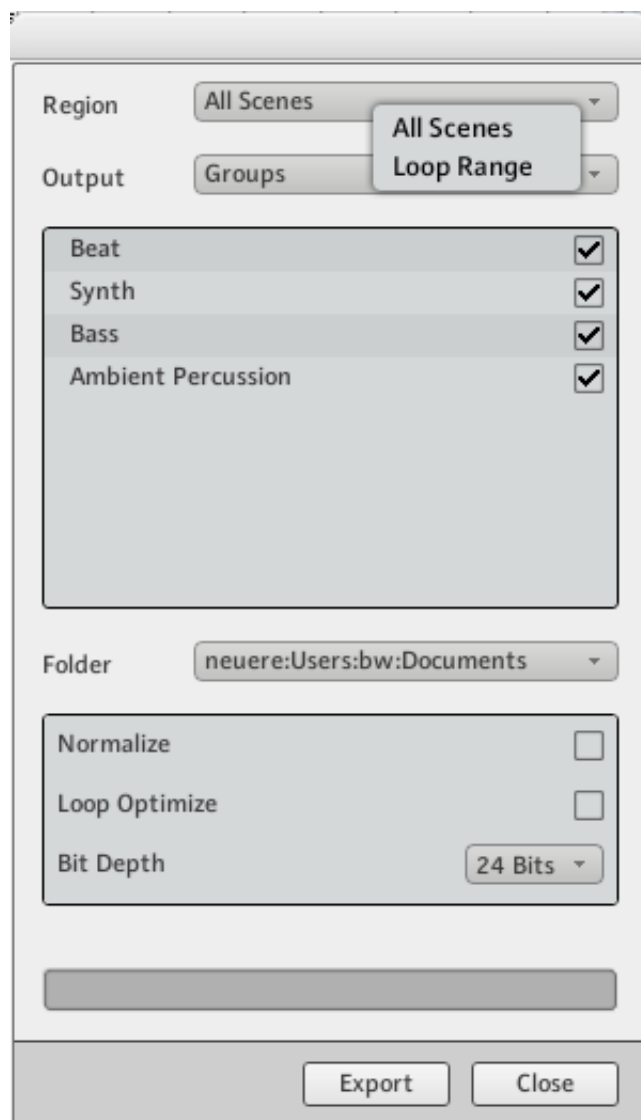
MAIN	
DESTINATION	Vous pouvez choisir ici à quelle sortie vous voulez envoyer le signal Master : les choix possibles sont les Ext Out 1-8. Dans le logiciel, cliquez sur le label ouvrir un menu déroulant vous permettant de choisir une sortie ; sur le contrôleur, utilisez le Knob 1.
LEVEL	Ce contrôle vous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

13 Exporter l'audio

Dans certaines situations, il peut être utile d'exporter des Groups, des Sounds ou des Songs complets vers des fichiers afin de pouvoir les éditer dans d'autres applications ou les graver sur un CD. Les fichiers audio sont exportés au format WAVE. Choisissez Export Audio dans le menu File, et la fenêtre suivante s'ouvre :



Remarque : la fonction Export est uniquement disponible dans le logiciel !



La fenêtre Export Audio

REGION	Vous pouvez choisir ici une région à exporter. Les options disponibles sont All Scenes (toutes les Scenes du Project seront exportées) et Loop Range (seules les Scenes contenues dans la Loop seront exportées).
OUTPUT	Ce réglage détermine ce qui doit être exporté :
MASTER	Le signal Master, contenant tous les Groups, Sounds et FX, le tout dans un seul fichier audio.
GROUPS	Tous les Groups sélectionnés seront exportés dans des fichiers audio individuels. Vous pouvez sélectionner les Groups à exporter en cochant sur les cases près des noms des Groups.
SOUNDS	Tous les Sounds sélectionnés appartenant au Group actuellement sous le focus seront exportés dans des fichiers audio individuels. Vous pouvez sélectionner les Sounds à exporter en cochant sur les cases près des noms des Sounds.
FOLDER	Ceci vous permet de choisir un dossier sur votre disque dur dans lequel sauvegarder le(s) fichier(s) audio à exporter.
NORMALIZE	Si vous cochez cette option, le fichier audio exporté sera normalisé, autrement dit ramené au volume le plus élevé possible avant la distorsion.
LOOP OPTIMIZE	Cette option vous permet d'optimiser le fichier audio généré pour une utilisation comme Loop. Entres autres petites astuces, cette fonction reproduit par exemple la queue d'une réverbération au début du fichier audio, évitant ainsi une coupure dans la boucle.
BIT DEPTH	Vous avez ici le choix entre trois résolutions numériques : 8 Bit (son Lofi, dans le style des samplers et boîtes à rythme vintage), 16 Bit (résolution numérique du CD) et 24 Bit (résolution numérique maximale de MASCHINE, pour le mastering).
EXPORT	Après avoir choisi vos options, cliquez sur Export pour lancez l'exportation de votre (ou vos) fichier(s) audio.
CLOSE	Permet de fermer la fenêtre Export Audio.

Annexe A : Tableau des principales actions sur le MASCHINE Controller

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

Contrôles de base du séquenceur

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

Sauvegarde et chargement

Charger un fichier depuis le Browser	<ol style="list-style-type: none">1. Appuyez sur BROWSE pour entrer en Browse Mode.2. Sélectionnez l'onglet cible avec les Buttons 2 - 4.3. Sélectionnez le type de fichier en tournant le Knob 1.4. Choisissez les filtres d'attributs avec les Knobs 2 - 4.5. Sélectionnez un fichier en tournant le Knob 5.6. Chargez-le en appuyant sur le Button 8.7. Appuyez sur BROWSE pour sortir du Browse Mode.
Sauvegarder un Project	Appuyez sur SHIFT et F1/SNAP.

Opérations sur les Scenes

Changer de Scene	Appuyez sur la touche SCENE et maintenez-la enfoncée ; sélectionnez alors la Scene souhaitée avec les Pads.
Changer de Scene Bank	Appuyez sur la touche SCENE et maintenez-la enfoncée ; utilisez alors les Buttons 5-8 pour changer de Scene Bank.
Sauter à la Scene suivante	Appuyez sur SCENE et > dans la Transport Section.
Sauter à la Scene précédente	Appuyez sur SCENE et < dans la Transport Section.
Nudge left	Appuyez sur SCENE et le Page Button '<'.
Nudge right	Appuyez sur SCENE et le Page Button '>'.
Dupliquer les Scenes	Appuyez sur DUPLICATE, maintenez la touche enfoncée et appuyez sur SCENE, puis appuyez sur le Pad de la Scene que vous souhaitez dupliquer.
Supprimer des Scenes	Appuyez sur ERASE, maintenez la touche enfoncée et appuyez sur SCENE, puis appuyez sur le Pad de la Scene que vous souhaitez supprimer.
Créer une Loop dans une Scene	En Scene Mode, appuyez sur la Scene de départ de votre Loop et maintenez-la enfoncée, puis appuyez sur la Scene de fin de Loop.
Sélectionner la Sync Grid	Appuyez sur GRID et maintenez la touche enfoncée, puis appuyez sur le Button 2.
Modifier la valeur de la Sync Grid	<p>A) Appuyez sur GRID et maintenez la touche enfoncée, puis parcourez les valeurs avec < et > dans la Transport Area.</p> <p>B) Appuyez sur GRID et maintenez la touche enfoncée, puis sélectionnez une valeur en appuyant sur un Pad.</p>

Opérations sur les Patterns

Verrouillage du Pattern Mode	Appuyez sur PATTERN puis sur le Button 1.
Sélection des Patterns	Appuyez sur PATTERN et maintenez la touche enfoncée ; sélectionnez alors le Pattern souhaité via les Pads.
Sélectionner une Pattern Bank	Appuyez sur PATTERN et maintenez la touche enfoncée ; utilisez alors les Buttons 5-8 pour changer de Pattern Bank.
Dupliquer les Patterns	Appuyez sur DUPLICATE, maintenez la touche enfoncée et appuyez sur PATTERN, puis appuyez sur le Pad du Pattern que vous souhaitez dupliquer.
Supprimer les Patterns	Appuyez sur ERASE, maintenez la touche enfoncée et appuyez sur PATTERN, puis appuyez sur le Pad du Pattern que vous souhaitez supprimer.
Charger un Pattern	<ol style="list-style-type: none"> 1. Appuyez sur BROWSE puis sur le Button 3. 2. Réglez le Filter sur « Pattern » avec le Knob 1. 3. Sélectionnez un Pattern avec le Knob 5. 4. Chargez-le en appuyant sur le Button 8.
Sélectionner la Length Grid	Appuyez sur GRID et maintenez la touche enfoncée, puis appuyez sur le Button 3.
Régler la valeur de la Length Grid	<p>A) Appuyez sur GRID et maintenez la touche enfoncée, puis parcourez les valeurs avec < et > dans la Transport Area.</p> <p>B) Appuyez sur GRID et maintenez la touche enfoncée, puis sélectionnez une valeur en appuyant sur un Pad.</p>

Édition de base

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

Opérations sur les Groups

Sélectionner un Group	Appuyez sur l'un des Group Buttons A à H.
Charger un Group	<ol style="list-style-type: none">1. Appuyez sur BROWSE puis sur le Button 3.2. Réglez le Filter sur « Group » avec le Knob 1.3. Sélectionnez un Group avec le Knob 5.4. Chargez-le en appuyant sur le Button 8.
Réinitialiser un Group Slot	Maintenez les touches SHIFT et ERASE enfoncées puis appuyez sur le Group Button (A-H) du Group que vous souhaitez réinitialiser.
Mixer les Groups	<ol style="list-style-type: none">1. Sélectionnez le MASTER TAB avec le Button 2.2. Sélectionnez le SRC Tab avec le Button 5.3. Utilisez les Knobs 1-8 pour ajuster le volume de chaque Group.

Opérations sur les Sounds

Sélectionner un Sound	Appuyez sur les Pads jusqu'à entendre le Sound que vous voulez sélectionner.
Charger un Sound	<ol style="list-style-type: none">1. Appuyez sur BROWSE puis sur le Button 4.2. Réglez le Filter sur « Sound » avec le Knob 1.3. Sélectionnez un Sound avec le Knob 5.4. Chargez-le en appuyant sur le Button 8.
Charger un Sample	<ol style="list-style-type: none">1. Appuyez sur BROWSE puis sur le Button 4.2. Réglez le Filter sur « Sample » avec le Knob 1.3. Sélectionnez un Sample avec le Knob 5.4. Chargez-le en appuyant sur le Button 8.
Réinitialiser un Sound Slot	Appuyez sur SHIFT et ERASE et maintenez les touches enfoncées, puis appuyez sur le Pad du Sound que vous souhaitez réinitialiser.
Volume du Sound	<ol style="list-style-type: none">1. Sélectionnez le SOUND Tab avec le Button 4.2. Sélectionnez le OUT Tab avec le Button 8.3. Utilisez le Knob 2 pour ajuster le volume du Sound sélectionné.

Effets

Passer les FX sur Mute	Appuyez sur SHIFT et sur le Button 6 pour passer le FX1 sur Mute. Appuyez sur SHIFT et sur le Button 7 pour passer le FX2 sur Mute.
Charger un FX	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sélectionnez un FX Slot avec le Button 6 ou 7. 2. Appuyez sur SHIFT et BROWSE. 3. Sélectionnez un FX avec le Knob 5. 4. Chargez-le en appuyant sur le Button 8.
Réinitialiser un FX Slot	Appuyez sur ERASE et sur le Button 6 pour réinitialiser le FX1. Appuyez sur ERASE et sur le Button 7 pour réinitialiser le FX2.

Mute

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

Solo

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

Automatisation

Enregistrer l'automatisation des paramètres	Appuyez sur la touche AUTOWRITE/F2 et maintenez-la enfoncée, et tournez le Knob correspondant au paramètre que vous souhaitez automatiser.
Supprimer des événements d'automatisation	Appuyez sur ERASE et tournez un Knob pour supprimer tous les événements pour le paramètre qui lui est associé.
Automatisation d'un Step	Appuyez sur un Pad et maintenez-le enfoncé pour voir le paramètre pour le Step sur les Displays.

Échantillonnage de base

Échantillonnage depuis une source externe	<ol style="list-style-type: none">1. Appuyez sur SAMPLING.2. Réglez la Source sur « Extern » avec le Knob 1.3. Choisissez une Input Source avec le Knob 2.4. Tournez le Knob 4 pour régler le seuil d'enregistrement.5. Appuyez sur le Button 5 pour lancer l'enregistrement.
Échantillonnage depuis une source interne	<ol style="list-style-type: none">1. Appuyez sur SAMPLING.2. Réglez la Source sur « Intern » avec le Knob 1.3. Choisissez une Input Source avec le Knob 2.4. Tournez le Knob 4 jusqu'à ce que le Threshold affiche 0 dB.5. Appuyez sur le Button 5 pour lancer l'enregistrement.

Fonctions secondaires des Pads

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

Annexe B: Keyboard Shortcuts

Views

KEY	FUNCTION
F6	Drum Grid View
F7	Piano Roll View
F8	Sampling View
F9	Browser
F10	Arranger
F11	middle area
F12	Automation

Focus (not in Browser)

KEY	FUNCTION
Page Up	Prev Group (rotate)
Page Down	Next Group (rotate)
Numeric -	Prev Pattern
Numeric +	Next Pattern
Numeric /	Prev Pattern Bank
Numeric *	Next Pattern Bank

Editing: Step Grid

KEY	FUNCTION
0	Grid Off
1	1/1
2	1/2
3	1/4
4	1/8
5	1/16
6	1/32
7	1/64
8	1/128
Shift + 1-7	Triplet Version
Q	Quantise
Shift+Q	Quantise 50%
Ctrl/Cmd+D	Duplicate Pattern Function (as on HW)
Ctrl/Cmd+Left	Nudge Left
Ctrl/Cmd+Right	Nudge Right
P	Paint Mode on/off
Shift+Click on Note (not in Paint Mode)	select

Transport

KEY	FUNCTION
Space	start/stop sequencer
Ctrl/Cmd+Space	start Sequencer from start

Annexe C : astuces pour le jeu en live

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

Préparatifs

Concentrez-vous sur le Contrôleur

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

Personnalisez les Pads sur votre contrôleur

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

Vérifiez la consommation du processeur avant de jouer

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

Nommez vos Groups et Sounds

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

Pensez à utiliser un Limiter sur votre Master

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

Branchez vos autres appareils et synchronisez-les via MIDI Clock

Si vous possédez un autre appareil tel qu'une boîte à rythme, un synthétiseur ou un autre séquenceur capable d'envoyer un signal MIDI Clock (horloge MIDI), branchez-le au port MIDI In du MASCHINE Controller et activez External MIDI Sync dans le menu File de MASCHINE afin que les deux puissent jouer de manière synchronisée. MASCHINE peut également recevoir un signal MIDI Clock depuis un port MIDI interne, afin de le synchroniser avec un MIDI Master situé sur l'ordinateur. Pensez également à régler correctement le paramètre Sync Offset (cf. [chapitre 2 « Concepts de base »](#)) afin que tous vos appareils soient parfaitement synchronisés à MASCHINE.

Improvissez !

Un set live qui fonctionne exactement comme prévu, c'est bien, mais parfois, cela peut devenir ennuyeux pour vous comme pour votre public. Quelque chose d'inattendu, voire même une belle erreur peuvent être le déclic pour se lancer dans des morceaux et des performances inspiré(e)s, ou simplement pour improviser avec vos Sounds et vos Samples.

Techniques de base

Utilisez les Mute et les Solo

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

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

Utilisez le Scene Mode et la Scene Sync

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

Créez des variations de vos percussions dans le Step Sequencer

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

Utilisez le Note Repeat

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

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

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

Astuces spéciales

Créez votre propre Looper

Les Loopers (lecteurs de boucles) sont des outils très pratiques pour les musiciens de live tels que les « human beatboxers », les bassistes ou les chanteurs et chanteuses, car ils permettent d'enregistrer une performance et de la lire directement après l'enregistrement, et ce de manière synchronisée. Vous pouvez faire la même chose de manière simple en créant un Looper Group dans MASCHINE. Activez l'Input sur tous les Sounds d'un Group vide et choisissez votre source d'échantillonnage ; placez alors une note sur le premier pas du Pattern pour chaque Sound. Dans le Record Tab, choisissez le Sync Mode et sélectionnez une mesure (ou n'importe quelle autre durée que vous comptez enregistrer). Si vous enregistrez maintenant un Sound, votre enregistrement sera bouclé juste après la première mesure. Ceci vous permet d'enregistrer jusqu'à 16 Loops distinctes, toutes synchronisées aux autres Groups. Remarque : vérifiez que le Sound est bien en mode Oneshot !

Changez la longueur des Patterns pour créer des variations

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

Utilisez le Loop Mode pour boucler des Samples

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

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

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