

# © MASCHINE

Complément du manuel



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

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

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

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

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

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

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

Écrit par : David Gover, Nicolas Sidi

Traduit par : Nicolas Durand

Version du logiciel : 2.4.6 (06/2016)

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.

---

**NATIVE INSTRUMENTS GmbH**

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

**NATIVE INSTRUMENTS North America, Inc.**

6725 Sunset Boulevard  
5th Floor  
Los Angeles, CA 90028  
États-Unis  
[www.native-instruments.com](http://www.native-instruments.com)

**NATIVE INSTRUMENTS K.K.**

YO Building 3F  
Jingumae 6-7-15, Shibuya-ku,  
Tokyo 150-0001  
Japon  
[www.native-instruments.co.jp](http://www.native-instruments.co.jp)

**NATIVE INSTRUMENTS UK Limited**

18 Phipp Street  
London EC2A 4NU  
UK  
[www.native-instruments.com](http://www.native-instruments.com)



© NATIVE INSTRUMENTS GmbH, 2016. Tous droits réservés.

---

---

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Bienvenue dans le complément du manuel de MASCHINE .....</b>	<b>11</b>
1.1	Par où commencer ? .....	11
1.2	Conventions dans ce document .....	11
<b>2</b>	<b>Quoi de neuf dans MASCHINE 2.4.6 .....</b>	<b>15</b>
2.1	Live Slicing .....	17
2.1.1	Live Slicing sur MASCHINE STUDIO .....	17
2.1.2	Live Slicing sur MASCHINE .....	18
2.1.3	Live Slicing sur MASCHINE MIKRO .....	19
2.2	Supprimer toutes les Slices .....	20
2.2.1	Supprimer toutes les Slices sur MASCHINE STUDIO .....	20
2.2.2	Supprimer toutes les Slices sur MASCHINE .....	21
2.2.3	Supprimer toutes les Slices sur MASCHINE MIKRO .....	21
2.3	Longueur de Scene ajustable .....	22
2.3.1	Ajuster la longueur d'une Scene dans le logiciel .....	23
2.3.2	Ajuster la longueur d'une Scene sur MASCHINE STUDIO .....	25
2.3.3	Ajuster la longueur d'une Scene sur MASCHINE .....	25
2.3.4	Ajuster la longueur d'une Scene sur MASCHINE MIKRO .....	25
2.4	Activer le mode Auto Length des Scenes .....	26
2.4.1	Activer le mode Auto Length des Scenes dans le logiciel .....	26
2.4.2	Activer le mode Auto Length des Scenes sur MASCHINE STUDIO .....	27
2.4.3	Activer le mode Auto Length des Scenes sur MASCHINE .....	27
2.4.4	Activer le mode Auto Length des Scenes sur MASCHINE MIKRO .....	28
2.5	Configuration des Plug-ins .....	28
2.5.1	Sauvegarder des presets de Plug-in .....	28
2.5.2	Charger des presets de Plug-in .....	30

---

2.5.3	Supprimer un preset de Plug-in par défaut .....	30
2.6	Exportation audio .....	31
2.6.1	Exportation audio au format AIFF .....	32
2.6.2	Exporter l'audio Scene par Scene .....	33
2.6.3	Exporter une plage audio particulière .....	35
2.6.4	Personnaliser le nom de l'audio exporté .....	36
2.7	Filtrer les Instruments par catégorie ou par éditeur dans le Browser .....	37
2.7.1	Choisir une Catégorie de produits .....	37
2.8	Parcourir les produits selon leur catégorie sur MASCHINE STUDIO .....	39
2.9	Parcourir les produits selon leur éditeur sur MASCHINE STUDIO .....	40
2.10	Lecture en boucle .....	40
2.10.1	Définir la Région de Bouclage dans le logiciel .....	41
2.10.2	Définir la Région de Bouclage sur MASCHINE STUDIO .....	42
2.10.3	Définir la Région de Bouclage sur MASCHINE .....	42
2.10.4	Définir la Région de Bouclage sur MASCHINE MIKRO .....	43
2.11	Ajuster finement la Longueur du Pattern .....	44
2.11.1	Ajuster finement la Longueur du Pattern sur MASCHINE STUDIO .....	44
2.11.2	Ajuster finement la Longueur du Pattern sur MASCHINE .....	45
2.11.3	Ajuster finement la Longueur du Pattern sur MASCHINE MIKRO .....	45
2.12	Réglages audio et MIDI dans les Préférences .....	45
2.12.1	Réglages audio dans les Préférences .....	45
2.12.2	Réglages MIDI dans les Préférences .....	48
2.13	L'Arrange Grid .....	49
2.13.1	Appliquer l'Arrange Grid dans le logiciel .....	50
2.13.2	Appliquer l'Arrange Grid sur MASCHINE STUDIO .....	51
2.13.3	Appliquer l'Arrange Grid sur MASCHINE .....	51

---

---

2.13.4	Appliquer l'Arrange Grid sur MASCHINE MIKRO .....	51
2.14	Quick Grid .....	52
2.14.1	Activer la Quick Grid sur MASCHINE STUDIO .....	52
2.14.2	Activer la Quick Grid sur MASCHINE .....	53
2.14.3	Activer la Quick Grid sur MASCHINE MIKRO .....	53
2.15	Échange de la Timeline et de l'en-tête des Scenes .....	53
2.16	Supprimer le dernier Group .....	53
<b>3</b>	<b>Quoi de neuf dans MASCHINE 2.4 .....</b>	<b>54</b>
3.1	Native Kontrol Standard .....	54
3.1.1	Sélectionner ou charger un Produit et choisir une Banque dans le Browser .....	57
3.1.2	Charger les Plug-ins NKS et les Plug-ins tiers via le menu Plug-in .....	62
3.2	Prise en charge de KOMPLETE KONTROL S88 .....	63
<b>4</b>	<b>Quoi de neuf dans MASCHINE 2.3.1 .....</b>	<b>65</b>
4.1	Utiliser les Favoris dans le Browser .....	66
4.1.1	Utiliser les Favoris avec MASCHINE STUDIO .....	70
4.1.2	Utiliser les Favoris avec les contrôleurs MASCHINE .....	72
4.1.3	Utiliser les Favoris avec les contrôleurs MASCHINE MIKRO .....	73
4.2	Preferences – page Plug-ins .....	75
<b>5</b>	<b>Quoi de neuf dans MASCHINE 2.3 .....</b>	<b>78</b>
5.1	Fonctionnalités des Drumsynths .....	80
5.1.1	Moteur audio Breaker pour le Drumsynth Snare .....	81
5.1.2	Moteur audio High pour le Drumsynth Tom .....	83
5.1.3	Moteur audio Hybrid pour le Drumsynth Hi-hat .....	86
5.1.4	Moteur audio Crash pour le Drumsynth Cymbal .....	89
5.1.5	Moteur audio Ride pour le Drumsynth Cymbal .....	92
5.2	Nouveaux effets .....	95

---

---

5.2.1	Cabinet Emulation .....	95
5.2.2	Reverb Room .....	97
5.2.3	Reverb Hall .....	99
5.2.4	Analog Distortion .....	101
5.2.5	Mode Transparent du Limiter .....	103
5.3	Fonctionnalités de l'intégration des KOMplete Kontrol S-Series .....	106
5.3.1	Ruban de modulation .....	107
5.3.2	Mode Arp Hold .....	110
5.3.2.1	MASCHINE STUDIO .....	110
5.3.2.2	MASCHINE MK1 / MK2 .....	111
5.3.2.3	MASCHINE MIKRO .....	111
5.4	Modifications diverses .....	111
5.4.1	Format de fichiers pour les plug-ins Native Instruments .....	111
5.4.2	Assignment Area .....	112
5.4.3	Sélection du Plug-in Slot depuis le Browser .....	115
5.4.3.1	Passer le focus sur un autre Plug-in Slot depuis le Browser sur MASCHINE STUDIO .....	115
5.4.3.2	Passer le focus sur un autre Plug-in Slot depuis le Browser sur MASCHINE MK2 .....	115
5.4.3.3	Passer le focus sur un autre Plug-in Slot depuis le Browser sur MASCHINE .....	115
5.4.4	Quantifier les événements depuis le menu contextuel du Pattern Editor .....	115
5.4.5	Exportation MIDI .....	117
5.4.6	Library Browser .....	117
5.4.7	Découpage des Samples .....	118
5.4.8	Modes d'entrée MIDI .....	119

---

---

5.4.9	Déclencher les Scenes via MIDI .....	121
<b>6</b>	<b>Quoi de neuf dans MASCHINE 2.2 .....</b>	<b>123</b>
6.1	Nouvelles fonctions Perform .....	124
6.1.1	Vue d'ensemble des fonctions Perform .....	124
6.1.2	Choisir une gamme et créer des accords .....	127
6.1.2.1	Choisir une gamme et jouer des accords sur MASCHINE STUDIO .....	128
6.1.2.2	Choisir une gamme et jouer des accords sur MASCHINE et MASCHINE MK2 .....	130
6.1.2.3	Choisir une gamme et jouer des accords sur MASCHINE MIKRO MK2 .....	132
6.1.3	Paramètres des gammes et accords .....	134
6.1.4	Créer des arpèges et des répétitions de notes .....	147
6.1.4.1	Utiliser Note Repeat et Arp sur votre contrôleur MASCHINE STUDIO .....	148
6.1.4.2	Utiliser Note Repeat et Arp sur votre contrôleur MASCHINE MK2 .....	152
6.1.4.3	Utiliser Note Repeat et Arp sur votre contrôleur MASCHINE MIKRO MK2 ....	156
6.1.5	Swing également appliqué à la sortie de Note Repeat / Arp .....	159
6.2	Intégration de KOMplete KONTROL .....	160
6.2.1	Placer le focus du clavier sur une instance de MASCHINE (et le retirer) .....	161
6.2.2	Contrôler le transport dans MASCHINE .....	167
6.2.3	Naviguer et contrôler vos Sounds dans n'importe quel Group .....	171
6.2.4	Naviguer dans votre MASCHINE Library .....	178
6.2.5	Utiliser les fonctions Perform .....	184
6.2.6	Utiliser les contrôleurs à ruban .....	190
6.2.7	Enregistrer une modulation depuis votre clavier .....	193
6.2.8	Ajuster les réglages de votre clavier dans les préférences de MASCHINE .....	197
6.3	Curseurs sensibles au toucher sur MASCHINE STUDIO .....	199
6.3.1	Liste en surimpression pour les sélecteurs .....	201

---



---

6.3.2	Listes et tags en surimpression dans le Browser .....	202
6.3.3	Option Touch Auto-write .....	204
6.3.4	Indicateurs de grossissement et de défilement en surimpression .....	207
6.3.5	Ajuster la sensibilité au toucher des Curseurs .....	208
6.4	Changements mineurs dans MASCHINE 2.2 .....	210
6.4.1	MIDI Thru pour les Sounds et les Groups .....	211
6.4.2	Menu Controller sur la page Hardware du panneau Preferences .....	212
6.4.3	Intégration de KOMplete 10 : noms des sections dans les Parameter Pages .....	214
6.4.4	Améliorations de la MASCHINE Library .....	214
<b>7</b>	<b>Quoi de neuf dans MASCHINE 2.1 .....</b>	<b>217</b>
7.1	Nouvelles fonctionnalités dans les Drumsynths .....	218
7.1.1	Nouveau moteur audio Grit pour le Drumsynth Kick .....	218
7.1.2	Nouveau mode Performer pour le moteur audio Shaker du Drumsynth Percussion ....	222
7.2	Nouvelles fonctionnalités MIDI .....	226
7.2.1	Déclencher les Scenes via MIDI en mode autonome .....	226
7.2.2	Group MIDI Batch Setup .....	229
7.3	Gestion améliorée des Sounds et des Groups .....	232
7.3.1	Nouvelle procédure de copier/coller pour les Sounds et les Groups dans le logiciel ...	232
7.3.2	Commandes de gestion appliquées à plusieurs Sounds ou plusieurs Groups .....	233
7.3.3	Ajuster les paramètres Key, Choke et Link pour plusieurs Sounds .....	234
7.4	Mode Navigate étendu sur les contrôleurs MASCHINE, MASCHINE MK2 et MASCHINE STUDIO ....	236
7.4.1	Mode Software Navigation : Ajuster l'apparence de l'interface du logiciel .....	237
7.4.2	Mode Page Navigation : Naviguer dans les Channel Properties, les Plug-ins et leur Parameter Pages .....	240
7.5	Nouveau mode Mix sur les contrôleurs MASCHINE et MASCHINE MK2 .....	240
7.6	Changements mineurs dans MASCHINE 2.1 .....	243

---

---

7.6.1	Quantification pendant le jeu .....	243
7.6.1.1	Choisir un mode de Quantification Input dans le logiciel .....	243
7.6.1.2	Choisir un mode de Quantification Input sur votre contrôleur .....	244
7.6.2	Dupliquer les Sounds, Groups, Patterns, Scenes et Plug-ins via glisser-déposer .....	244
7.6.3	Auto-activation du Métronome lors de l'enregistrement de Patterns .....	248
7.6.3.1	Activer/désactiver l'option Auto-Enable dans le logiciel .....	248
7.6.3.2	Activer/désactiver l'option Auto-Enable depuis votre contrôleur .....	249
7.6.4	Supprimer les Events pour le Group entier à la position de lecture .....	251
7.6.5	Enregistrement de Samples depuis votre contrôleur : basculer les pads entre les Sounds et la Recording History .....	251
<b>8</b>	<b>Erratum .....</b>	<b>253</b>
8.1	Modifier les événements à la souris en mode Paint .....	253
8.2	Hardware Control Reference (Manuel de référence du contrôleur) : raccourcis pour les touches [1]–[8] .....	253

# 1 Bienvenue dans le complément du manuel de MASCHINE

Ce complément du manuel détaille les nouvelles fonctions et les changements introduits à l'occasion des diverses mises à jour de MASCHINE 2.

## 1.1 Par où commencer ?

Dans ce complément du manuel, nous supposons que vous vous êtes déjà familiarisé-e avec MASCHINE 2. Pour des informations générales sur l'utilisation de MASCHINE 2, veuillez vous référer aux documents suivants :

- **MASCHINE 2.0 Setup Guide (Guide d'installation)**
- **MASCHINE 2.0 Getting Started (Prise en main)**
- **MASCHINE 2.0 Manual (Manuel)**
- **MASCHINE 2.0 Hardware Control Reference (Référence du contrôleur)**



L'ensemble de la documentation est disponible au format PDF dans le dossier d'installation de MASCHINE 2 sur votre disque dur. Ces documents sont aussi accessibles depuis le menu [Help](#) de la Barre de Menu de l'Application ou depuis le sous-menu *Help* du menu MASCHINE.

## 1.2 Conventions dans ce document

Cette section vous présente les conventions de symboles et de styles utilisées dans ce document.

Ce document utilise des formats particuliers pour souligner certains points ou pour vous avertir de problèmes potentiels. Les icônes précédant ces notes vous permettront de distinguer immédiatement le type d'information dont il s'agit :



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



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

En outre, le formatage suivant est utilisé :

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

## Nomenclature

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

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

## Combinaisons de boutons et raccourcis à partir de votre contrôleur

La plupart des instructions utiliseront le signe « + » pour signaler des boutons (ou des pads) qui doivent être enfoncés **simultanément**, en commençant par le premier bouton indiqué. Par exemple, une instruction telle que :

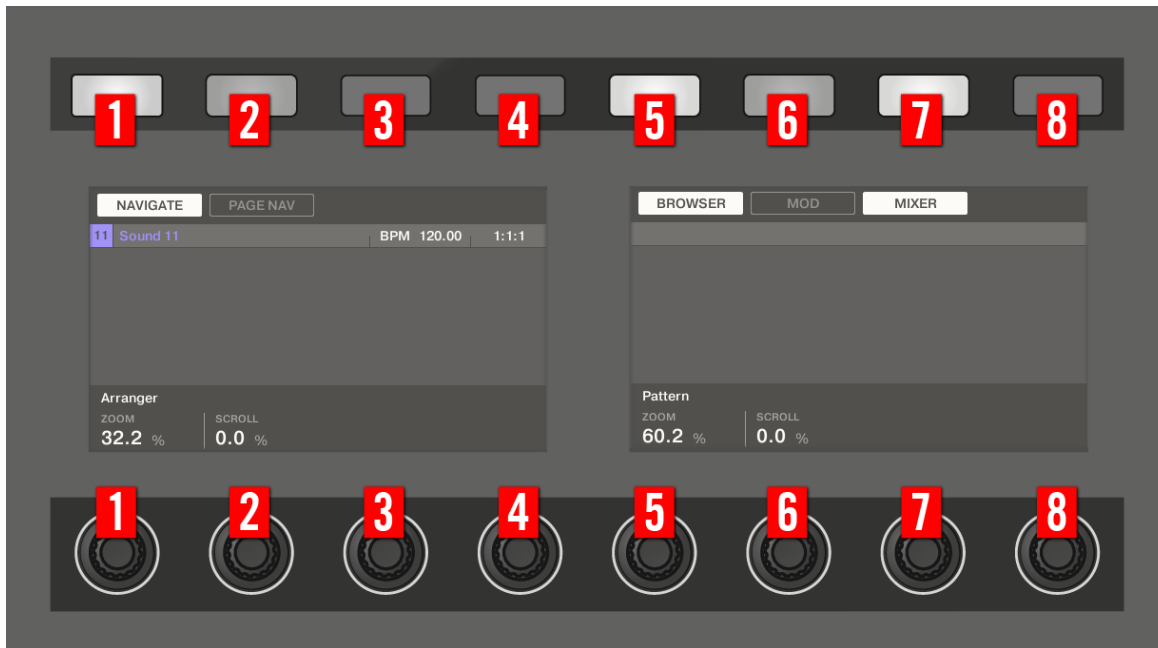
« Appuyez sur **SHIFT** + **PLAY** »

signifie :

1. Appuyez sur **SHIFT** et maintenez le bouton enfoncé.
2. Tout en maintenant **SHIFT** enfoncé, appuyez sur **PLAY** puis relâchez-le.
3. Relâchez le bouton **SHIFT**.

## Boutons et curseurs sans label sur les contrôleurs MASCHINE, MASCHINE MK2 et MASCHINE STUDIO

Les boutons et curseurs rotatifs situés au-dessus et au-dessous des écrans de votre contrôleur MASCHINE, MASCHINE MK2 ou MASCHINE STUDIO ne portent pas de label.



Les boutons et curseurs sans label sur le contrôleur MASCHINE STUDIO.

Pour mieux les reconnaître dans la documentation, nous les nommerons systématiquement à l'aide d'une majuscule et d'un numéro : ainsi, les boutons situés au-dessus des écrans sont les Boutons 1 à 8 et les curseurs situés en-dessous des écrans sont les Curseurs 1 à 8. Par exemple, lorsque vous verrez une instruction telle que : « Appuyez sur le Bouton 2 pour ouvrir la Page **EDIT** », vous saurez qu'il s'agit du deuxième bouton à partir de la gauche, au-dessus des écrans.

## Copies d'écrans des contrôleurs MASCHINE MK1 et MK2

Dans le complément du manuel de MASCHINE, les informations concernant les contrôleurs de première et deuxième génération (MK1 et MK2) ont été regroupées. En conséquence, la couleur des écrans représentés sur les images peut être différente de celle des écrans sur votre contrôleur MASCHINE MK1. Toutefois, les informations et instructions indiquées restent valables pour les deux contrôleurs MASCHINE MK1 et MASCHINE MK2.

## 2 Quoi de neuf dans MASCHINE 2.4.6

Ce chapitre décrit les nouvelles fonctions de MASCHINE 2.4.6.

Voici un bref aperçu des principaux ajouts et changements ; pour plus de détails, veuillez suivre les liens :

- **Améliorations du Sampler**
  - **Live Slicing** : le mode **Manual** de la page Slice du Sample Editor permet désormais de hacher un sample en temps réel via les pads du contrôleur, ce qui permet de créer des Slices de manière plus intuitive. Cf. [↑2.1, Live Slicing](#) pour plus d'informations.
  - **Delete All Slices** : supprime d'un coup toutes les Slices d'un sample via le contrôleur. Cf. [↑2.2, Supprimer toutes les Slices](#) pour plus d'informations.
  - **Bouton Slice renommé** : le bouton Slice s'appelle désormais **Split** (« séparer ») et affiche **Slice** lorsqu'une Slice est en cours de lecture.
  - **Mode de slicing par défaut** : la mode **Manual** est désormais le mode par défaut du découpage en tranches.
  - **Tête de lecture retirée du mode Slice Edit** : le mode Slice Edit n'affiche plus la Tête de lecture lorsque les Slices sont déclenchées par le séquenceur interne de MASCHINE.
  - **Amélioration de la lecture audio des Slices** : la lecture audio des Slices a été améliorée (suppression des clics à la fin des Slices).
- **Longueur de Scene ajustable** : la longueur des Scenes peut désormais être ajustée manuellement indépendamment de la longueur des Patterns contenus. Cf. [↑2.3, Longueur de Scene ajustable](#) pour plus d'informations.
- **Presets par défaut personnalisés pour les Plug-ins Internes** : vous pouvez désormais sauvegarder l'état actuel d'un Plug-in Interne comme état par défaut. L'option « Save As Default... » est désormais accessible pour les Plug-ins Internes. Cf. [↑2.5, Configuration des Plug-ins](#) pour plus d'informations.
- Un **bouton Loop** a été ajouté aux contrôles de Transport pour activer/désactiver la lecture en boucle.

- **Navigation par catégorie / par éditeur** : vous pouvez désormais parcourir votre bibliothèque selon le groupe de produits (catégorie/éditeur) depuis le logiciel et depuis le contrôleur MASCHINE STUDIO.
- **Exportation audio** : les fonctions de la boîte de dialogue Export Audio ont été améliorées.
  - **Exportation par Scenes** : vous pouvez exporter les Scenes comme boucles audio individuelles grâce à l'option de l'onglet « Options » de la boîte de dialogue « Export Audio ». Cf. [↑2.6.2, Exporter l'audio Scene par Scene](#) pour plus d'informations.
  - **Exportation en AIFF** : vous pouvez exporter l'audio dans le format AIFF via une option supplémentaire de l'onglet « Export » de la boîte de dialogue « Export Audio ». Cf. [↑2.6.1, Exportation audio au format AIFF](#) pour plus d'informations.
  - **Option Range** : la boîte de dialogue Audio Export comprend désormais une option permettant d'exporter l'intégralité du morceau. Cf. [↑2.6.3, Exporter une plage audio particulière](#) pour plus d'informations.
  - **Noms personnalisés** : la boîte de dialogue Audio Export comprend désormais un champ permettant de définir un nom personnalisé pour les éléments exportés. Cf. [↑2.6.4, Personnaliser le nom de l'audio exporté](#) pour plus d'informations.
- **Réglages audio et MIDI déplacés** : les réglages audio et MIDI sont désormais inclus dans la boîte de dialogue Preferences. Cf. [↑2.12, Réglages audio et MIDI dans les Préférences](#) pour plus d'informations.
- **Ajustement plus fin de la longueur des Patterns** : vous pouvez désormais ajuster la longueur des Patterns par incréments plus petits afin de créer des longueurs de Patterns irrégulières. Cf. [↑2.11, Ajuster finement la Longueur du Pattern](#) pour plus d'informations.
- Changements mineurs dans MASCHINE 2.4.6 :
  - **Pattern Grid renommée en Arrange Grid** : la Pattern Grid est renommée Arrange Grid et déplacée sous la Group List dans l'interface du logiciel. Cf. [↑2.13, L'Arrange Grid](#) pour plus d'informations.
  - **Réglage Quick supprimé du logiciel** : le réglage Quick de la Pattern Grid a été retiré de l'interface du logiciel ; la fonction est désormais disponible uniquement sur les contrôleurs matériels. Cf. [↑2.14, Quick Grid](#) pour plus d'informations.



- **Timeline et en-tête des Scenes échangés** : les positions de la Timeline et de l'en-tête des Scenes ont été inversées. Cf. [↑2.15, Échange de la Timeline et de l'en-tête des Scenes](#) pour plus d'informations.
- **Dernier Group** : vous ne pouvez plus avoir de Project ne contenant aucun Group ; si vous tentez de supprimer le dernier Group restant dans un Project, le Group sera simplement ramené au Group par défaut. Cf. [↑2.16, Supprimer le dernier Group](#) pour plus d'informations.
- **Mise à jour de l'outil Gomme** : l'outil Gomme supprime désormais la séparation entre les Slices au lieu de regrouper les deux Slices.
- **Valeur par défaut des Aux Sends** : les envois auxiliaires ont désormais  $-\infty$  pour valeur par défaut ; auparavant leur valeur par défaut était 0 dB (unité).
- **Fichiers log déplacés** : les fichiers log ont été déplacés vers `/Users/<nom d'utilisatrice>/Library/Logs/Native Instruments/` sur OS X and `\Utilisateurs\<nom d'utilisatrice>\AppData\Local\Temp\Native Instruments\` sur Windows.

## 2.1 Live Slicing

Le découpage des Samples en temps réel est un moyen rapide et intuitif de créer des tranches dans un Sample depuis les pads de votre contrôleur. Le premier pad permet de déclencher le Sample, tandis que les pads suivants permettent d'ajouter des points de découpe selon votre bon vouloir. Si nécessaire, les points de début et de fin des tranches peuvent être ajustés a posteriori via le mode Edit.



Le Live Slicing n'est disponible que sur votre contrôleur MASCHINE.

### 2.1.1 Live Slicing sur MASCHINE STUDIO

Pour ajouter manuellement des Slices à un Sample via les pads de votre contrôleur :

1. Appuyez sur le bouton **SAMPLING** pour passer en mode Sampling.
2. Appuyez sur le Bouton 3 pour sélectionner **SLICE** et passer en mode Slice.
3. Tournez le Curseur 1 pour sélectionner le mode **Manual**.

- ⇒ Le pad 1 commence à clignoter pour indiquer que la première Slice peut être ajoutée.
- 4. Appuyez sur le pad 1 pour ajouter la première Slice au Sample.
- ⇒ La lecture du Sample commence et le pad suivant se met à clignoter pour indiquer que le point de découpe suivant peut être ajouté.
- 5. Appuyez sur le pad 2 pour ajouter la deuxième Slice au Sample.
- 6. Pour ajouter d'autres Slices, appuyez sur les pads suivants lorsqu'ils se mettent à clignoter.
- Lorsque la lecture du Sample s'interrompt, vous pouvez ajuster plus finement les points de début et de fin de vos Slices en passant au mode **EDIT**.



Appuyez sur **SHIFT** + **MUTE** pour arrêter la lecture d'un long Sample.



Appuyez sur **SHIFT** + Bouton 7 et 8 pour accéder à chaque Banque de Slices.

## 2.1.2 Live Slicing sur MASCHINE

Pour ajouter manuellement des Slices à un Sample via les pads de votre contrôleur :

1. Appuyez sur le bouton **SAMPLING** pour passer en mode Sampling.
  2. Appuyez sur le Bouton 3 pour sélectionner **SLICE** et passer en mode Slice.
  3. Tournez le Curseur 1 pour sélectionner le mode **Manual**.
- ⇒ Le pad 1 commence à clignoter pour indiquer que la première Slice peut être ajoutée.
  - 4. Appuyez sur le pad 1 pour ajouter la première Slice au Sample.
  - ⇒ La lecture du Sample commence et le pad suivant se met à clignoter pour indiquer que le point de découpe suivant peut être ajouté.
  - 5. Appuyez sur le pad 2 pour ajouter la deuxième Slice au Sample.
  - 6. Pour ajouter d'autres Slices, appuyez sur les pads suivants lorsqu'ils se mettent à clignoter.

- Lorsque la lecture du Sample s'interrompt, vous pouvez ajuster plus finement les points de début et de fin de vos Slices en passant au mode **EDIT**.



Appuyez sur **SHIFT** + **MUTE** pour arrêter la lecture d'un long Sample.



Appuyez sur **SHIFT** + Bouton 7 et 8 pour accéder à chaque Banque de Slices.

### 2.1.3 Live Slicing sur MASCHINE MIKRO

Pour ajouter manuellement des Slices à un Sample via les pads de votre contrôleur :

1. Appuyez sur le bouton **SAMPLING** pour passer en mode Sampling.
  2. Appuyez sur **NAV** et tournez l'encodeur Control pour sélectionner **SLICE**.
  3. Appuyez sur un bouton Flèche sous l'écran pour sélectionner le mode **Manual**.
    - ⇒ Le pad 1 commence à clignoter pour indiquer que la première Slice peut être ajoutée.
  4. Appuyez sur le pad 1 pour ajouter la première Slice au Sample.
    - ⇒ La lecture du Sample commence et le pad suivant se met à clignoter pour indiquer que le point de découpe suivant peut être ajouté.
  5. Appuyez sur le pad 2 pour ajouter la deuxième Slice au Sample.
  6. Pour ajouter d'autres Slices, appuyez sur les pads suivants lorsqu'ils se mettent à clignoter.
- Lorsque la lecture du Sample s'interrompt, vous pouvez ajuster plus finement les points de début et de fin de vos Slices en passant au mode **EDIT**.



Appuyez sur **SHIFT** + **MUTE** pour arrêter la lecture d'un long Sample.



Appuyez sur **SHIFT** + boutons Flèches pour accéder à chaque Banque de Slices.

## 2.2 Supprimer toutes les Slices

L'option **DELETE ALL** du mode **SAMPLING** (mode **EDIT**) est un moyen simple et pratique de supprimer d'un coup toutes les Slices d'un Sample depuis votre contrôleur.

### 2.2.1 Supprimer toutes les Slices sur MASCHINE STUDIO

Utilisez l'option **DELETE ALL** pour supprimer d'un coup toutes les Slices d'un Sample.

Pour supprimer toutes les Slices d'un Sample :

1. Appuyez sur le bouton **SAMPLING** pour passer en mode Sampling.
2. Appuyez sur le Bouton 3 pour sélectionner **SLICE** et passer en mode Slice.
3. Tournez le Curseur 1 pour sélectionner le mode **Manual**.
4. Appuyez sur le Bouton 4 **EDIT**.
5. Appuyez sur le Bouton 8 pour sélectionner **DELETE ALL** et supprimer toutes les Slices.

→ Toutes les Slices sont retirées du Sample actuel.

### Supprimer toutes les Slices après les avoir exportées vers le Pattern Editor

Si vous avez exporté vos Slices via l'option **APPLY**, vous devez retourner au mode Edit et exécuter l'option **DELETE ALL** pour les supprimer complètement de la Keyzone et du Pattern.

Pour supprimer toutes les Slices après les avoir exportées :

1. Appuyez sur le bouton **SAMPLING** pour passer en mode Sampling.
2. Appuyez sur le Bouton 4 **EDIT** pour revenir au mode Edit.
3. Appuyez sur le Bouton 8 pour sélectionner **DELETE ALL** et supprimer toutes les Slices.
4. Appuyez sur le Bouton 4 **EDIT** pour sortir du mode Edit.
5. Appuyez sur **APPLY** pour retirer les Slices du Sound ou Group.

→ Toutes les Slices et Keyzones supplémentaires seront supprimées, laissant uniquement la première Keyzone en place.

### 2.2.2 Supprimer toutes les Slices sur MASCHINE

Utilisez l'option **DEL ALL** pour supprimer d'un coup toutes les Slices d'un Sample.

Pour supprimer toutes les Slices d'un Sample :

1. Appuyez sur le bouton **SAMPLING** pour passer en mode Sampling.
  2. Appuyez sur le Bouton 3 pour sélectionner **SLICE** et passer en mode Slice.
  3. Tournez le Curseur 1 pour sélectionner le mode **Manual**.
  4. Appuyez sur le Bouton 8 pour sélectionner **DEL ALL** afin de supprimer toutes les Slices.
- Toutes les Slices sont retirées du Sample actuel.

### Supprimer toutes les Slices après les avoir exportées vers le Pattern Editor

Si vous avez exporté vos Slices via l'option **APPLY**, vous devez retourner au mode Edit et exécuter l'option **DELETE ALL** pour les supprimer complètement de la Keyzone et du Pattern.

Pour supprimer toutes les Slices après les avoir exportées :

1. Appuyez sur le bouton **SAMPLING** pour passer en mode Sampling.
  2. Appuyez sur le Bouton 4 **EDIT** pour revenir au mode Edit.
  3. Appuyez sur le Bouton 8 pour sélectionner **DELETE ALL** et supprimer toutes les Slices.
  4. Appuyez sur le Bouton 4 **EDIT** pour sortir du mode Edit.
  5. Appuyez sur **APPLY** pour retirer les Slices du Sound ou Group.
- Toutes les Slices et Keyzones supplémentaires seront supprimées, laissant uniquement la première Keyzone en place.

### 2.2.3 Supprimer toutes les Slices sur MASCHINE MIKRO

Utilisez l'option **DEL ALL** pour supprimer d'un coup toutes les Slices d'un Sample.

Pour supprimer toutes les Slices d'un Sample :

1. Appuyez sur le bouton **SAMPLING** pour passer en mode Sampling.
2. Appuyez sur **NAV** et tournez l'encodeur Control pour sélectionner **SLICE**.
3. Appuyez sur **F1** pour sélectionner le mode **EDIT**.
4. Appuyez sur **SHIFT + F3** pour sélectionner **DEL ALL** et supprimer toutes les Slices.

→ Toutes les Slices sont retirées du Sample actuel.

### Supprimer toutes les Slices après les avoir exportées vers le Pattern Editor

Si vous avez exporté vos Slices via l'option **APPLY**, vous devez retourner au mode Edit et exécuter l'option **DELETE ALL** pour les supprimer complètement de la Keyzone et du Pattern.

Pour supprimer toutes les Slices après les avoir exportées :

1. Appuyez sur le bouton **SAMPLING** pour passer en mode Sampling.
2. Appuyez sur **NAV** et tournez l'encodeur Control pour sélectionner **SLICE**.
3. Appuyez sur **F1** pour sélectionner le mode **EDIT**.
4. Appuyez sur **SHIFT + F3** pour sélectionner **DEL ALL** et supprimer toutes les Slices.
5. Appuyez sur le **F1** **EDIT** pour sortir du mode Edit.
6. Appuyez sur **F3** **APPLY** pour retirer les Slices du Sound ou Group.

→ Toutes les Slices et Keyzones supplémentaires seront supprimées, laissant uniquement la première Keyzone en place.

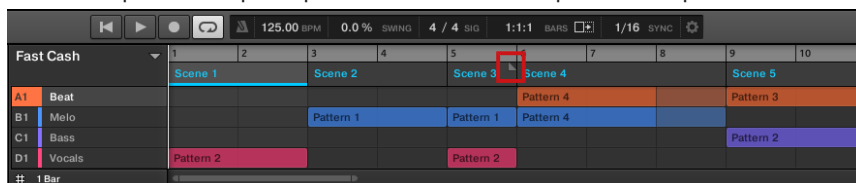
## 2.3 Longueur de Scene ajustable

Les Clips et les Scenes observent les règles suivantes :

Par défaut, la longueur d'une Scene est automatiquement définie par son Clip le plus long (« Auto Length »), à moins qu'elle ait été manuellement modifiée (« Manual Length »).

- **Auto Length** : par défaut, la longueur d'une Scene correspond à celle du Clip le plus long utilisé dans la Scene. Si vous insérez dans la Scene un nouveau Clip plus long que la Scene elle-même, celle-ci sera automatiquement allongée en conséquence. Si vous supprimez le Clip le plus long d'une Scene, celle-ci sera automatiquement raccourcie en conséquence. Si vous allongez ou raccourcissez le Clip le plus long d'une Scene, la Scene sera allongée ou raccourcie en conséquence.
- **Manual Length** : la longueur d'une Scene peut être réglée manuellement sur une valeur particulière. Cette longueur peut être plus petite ou plus grande que la longueur des Clips contenus dans la Scene. L'insertion ou la suppression de Clips dans la Scene ne modifie pas la longueur de cette dernière ; vous pouvez en revanche modifier la longueur de la Scene en glissant la souris dans la Timeline ou depuis votre contrôleur MASCHINE.

- Si un Clip est plus court que la Scene dans laquelle il est placé, il sera automatiquement répété jusqu'à la fin de la Scene (la dernière de ces répétitions peut être éventuellement coupée). Ces répétitions sont générées automatiquement et ne peuvent pas être modifiées. Elles font référence au même Pattern que le Clip original qui est placé en tout début de Scene. Les répétitions d'un Clip sont indiquées par des blocs plus sombres dans l'Arranger, et un marqueur Truncated Clip (« Clip tronqué ») apparaît sur la bordure droite de la Scene pour indiquer qu'une section du Clip est masquée :



- Si une Scene a été manuellement raccourcie, seule la partie du Clip incluse dans la longueur de la Scene sera visible et audible.
- Les Clips commencent toujours au début de la Scene.

### 2.3.1 Ajuster la longueur d'une Scene dans le logiciel

La longueur variable des Scenes vous permet d'allonger ou de raccourcir un Clip sans modifier le Pattern auquel il fait référence. Ceci est particulièrement utile puisque cela vous évite de créer une nouvelle version d'un Pattern si vous souhaitez seulement étendre ou tronquer ce Pattern afin qu'il s'insère dans votre arrangement.

Lorsque le marqueur de fin de Scene est déplacé au-delà des Clips les plus longs, les Patterns référencés sont répétés. Lorsque le marqueur de fin de Scene est déplacé en-deçà des Clips, seule la partie visible des Clips est audible.

Pour allonger une Scene :

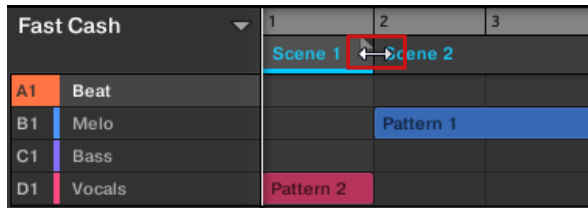
- Cliquez sur le marqueur de fin de Scene et glissez-le vers la droite.



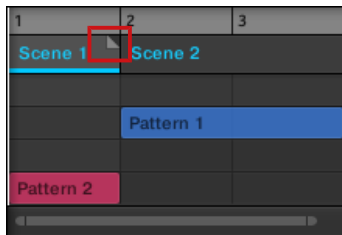
→ Si la nouvelle longueur de la Scene est plus grande que la longueur du Pattern référencé par le Clip, celui-ci sera répété.

Pour raccourcir une Scene :

- Cliquez sur le marqueur de fin de Scene et glissez-le vers la gauche.



→ Le Clip sera raccourci, et si la nouvelle longueur de la Scene est plus petite que celle du Pattern référencé, un petit marqueur « Truncated Clip » apparaîtra sur la bordure droite de la Scene pour indiquer qu'une section du Clip est masquée. Seule la partie visible du Clip sera audible lors de la lecture.



Lorsque vous ajustez la taille d'une Scene, les règles suivantes s'appliquent :

- L'incrément de longueur utilisé correspond à la valeur définie pour l'Arrangement Grid.
- Si vous maintenez la touche [Maj] enfoncée lorsque vous modifiez la longueur de la Scene, l'incrément de longueur utilisé correspond à la valeur définie pour la Step Grid.
- La longueur minimale de déplacement du marqueur de fin de Scene (sans touche modifiatrice) correspond à un pas de l'Arrangement Grid.
- Lorsque vous maintenez la touche [Maj] enfoncée, la longueur minimale de déplacement du marqueur de fin de Scene correspond à un pas de la Step Grid.
- La longueur minimale d'une Scene correspond à la longueur minimale d'un Pattern. Ceci s'obtient uniquement en réglant l'Arrangement Grid et la Step Grid sur [Off](#).



### 2.3.2 Ajuster la longueur d'une Scene sur MASCHINE STUDIO

Pour ajuster la longueur d'une Scene sur votre contrôleur :

1. Appuyez sur **SCENE** pour afficher la page Scene.
  2. Si besoin, appuyez sur le Bouton 1 pour verrouiller la page.
  3. Tournez le Curseur 4 pour ajuster la longueur de la Scene. En tournant le curseur vers la gauche, vous raccourcissez la Scene ; en le tournant vers la droite, vous allongez la Scene.
  4. Maintenez **SHIFT** enfoncé et tournez le Curseur 4 pour modifier la longueur de la Scene de manière plus fine.
- La longueur de la Scene est ajustée en conséquence.

### 2.3.3 Ajuster la longueur d'une Scene sur MASCHINE

Pour ajuster la longueur d'une Scene sur votre contrôleur :

1. Appuyez sur **SCENE** pour afficher la page Scene.
  2. Si besoin, appuyez sur le Bouton 1 pour verrouiller la page.
  3. Tournez le Curseur 4 pour ajuster la longueur de la Scene. En tournant le curseur vers la gauche, vous raccourcissez la Scene ; en le tournant vers la droite, vous allongez la Scene.
  4. Maintenez **SHIFT** enfoncé et tournez le Curseur 4 pour modifier la longueur de la Scene de manière plus fine.
- La longueur de la Scene est ajustée en conséquence.

### 2.3.4 Ajuster la longueur d'une Scene sur MASCHINE MIKRO

Pour ajuster la longueur d'une Scene sur votre contrôleur :

1. Appuyez sur **SCENE** pour afficher la page Scene.
2. Si besoin, appuyez sur **MAIN/CONTROL (PIN)** pour verrouiller la page.
3. Appuyez sur la flèche droite sous l'écran pour sélectionner **LENGTH**.

4. Tournez l'encodeur Control pour ajuster la longueur de la Scene. En tournant le curseur vers la gauche, vous raccourcissez la Scene ; en le tournant vers la droite, vous allongez la Scene.
  5. Maintenez l'encodeur Control enfoncé et tournez-le pour modifier la longueur de la Scene de manière plus fine.
- La longueur de la Scene est ajustée en conséquence.

## **2.4 Activer le mode Auto Length des Scenes**

Par défaut, une Scene est réglée sur « Auto Length », ce qui lui permet de s'adapter automatiquement à la longueur des Clips qu'elle contient. Si la longueur de la Scene est ajustée manuellement (en déplaçant le marqueur de fin de Scene), le mode Auto Length est désactivé et la Scene passe automatiquement en mode Manual Length.

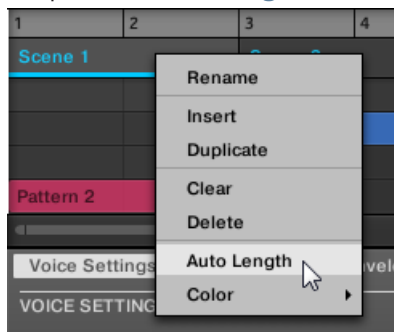
Dans le logiciel comme sur votre contrôleur, vous pouvez ramener rapidement une Scene au mode Auto Length afin de la réinitialiser et de révéler son éventuel contenu tronqué (masqué). Lorsqu'Auto Length est actif, les réglages manuels de longueur sont annulés et la Scene est redimensionnée en fonction de ses Clips ; elle continuera à s'adapter à ses Clips jusqu'à ce que vous modifiiez à nouveau sa longueur manuellement.

### **2.4.1 Activer le mode Auto Length des Scenes dans le logiciel**

Pour activer le mode Auto Length pour une Scene dans le logiciel :

1. Effectuez un clic droit sur la Scene

2. Cliquez sur **Auto Length** dans le menu.



- Le mode Auto Length est activé et la Scene sélectionnée est automatiquement redimensionnée en fonction des Clips qu'elle contient. Les ajustements manuels antérieurs sont annulés.

## 2.4.2 Activer le mode Auto Length des Scenes sur MASCHINE STUDIO

Pour activer le mode Auto Length d'une Scene sur votre contrôleur :

1. Appuyez sur **SCENE** pour accéder à la page Scene.
  2. Appuyez sur le pad correspondant pour sélectionner une Scene.
  3. Appuyez sur le Bouton 3 **AUTO LENGTH** pour activer le mode Auto Length.
- La Scene sélectionnée est automatiquement redimensionnée en fonction des Clips qu'elle contient. Les ajustements manuels antérieurs sont annulés.

## 2.4.3 Activer le mode Auto Length des Scenes sur MASCHINE

Pour activer le mode Auto Length d'une Scene sur votre contrôleur :

1. Appuyez sur **SCENE** pour accéder à la page Scene.
  2. Appuyez sur le pad correspondant pour sélectionner une Scene.
  3. Appuyez sur le Bouton 3 **AUTO LENGTH** pour activer le mode Auto Length.
- Le mode Auto Length est activé et la Scene sélectionnée est automatiquement redimensionnée en fonction des Clips qu'elle contient. Les ajustements manuels antérieurs sont annulés.

## 2.4.4 Activer le mode Auto Length des Scenes sur MASCHINE MIKRO

Pour activer le mode Auto Length d'une Scene sur votre contrôleur :

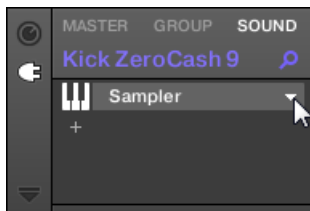
1. Appuyez sur **SCENE** pour accéder à la page Scene.
  2. Appuyez sur le pad correspondant pour sélectionner une Scene.
  3. Appuyez sur **SHIFT + F3** **AUT LEN** pour activer le mode Auto Length.
- Le mode Auto Length est activé et la Scene sélectionnée est automatiquement redimensionnée en fonction des Clips qu'elle contient. Les ajustements manuels antérieurs sont annulés.

## 2.5 Configuration des Plug-ins

Les réglages et assignations d'un Plug-in peuvent être sauvegardés sous la forme d'un preset. Une fois sauvegardé, le preset de Plug-in est accessible dans le Browser, tant dans le logiciel que sur votre contrôleur. C'est un moyen rapide et pratique de charger des Plug-ins avec leurs paramètres déjà réglés sur des valeurs spécifiques. En outre, un preset de Plug-in peut être défini comme preset par défaut pour ce Plug-in afin que ce preset soit automatiquement chargé dès que vous ouvrez le Plug-in.

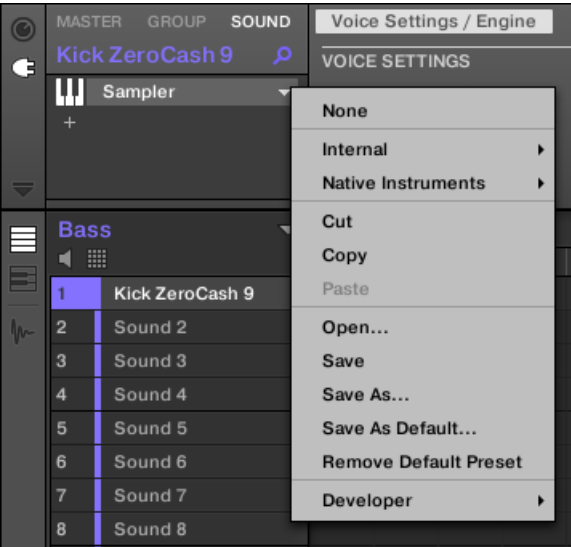
### 2.5.1 Sauvegarder des presets de Plug-in

Il n'est possible de sauvegarder des presets de Plug-in que dans le logiciel, via le menu Plug-in. Pour accéder au menu Plug-in, cliquez sur la flèche descendante située sur la droite du Plug-in Slot dans la Plug-in List :



Ouverture du menu Plug-in.

Les commandes permettant de sauvegarder les presets de Plug-in se trouvent tout en bas du menu Plug-in.



Les commandes permettant de sauvegarder et de charger les presets de Plug-in, dans le menu Plug-in.

Entrée du menu Plug-in	Description
<i>Save</i>	Sauvegarde les modifications apportées au preset actuellement chargé.
<i>Save As...</i>	Sauvegarde les réglages actuels des paramètres du Plug-in dans un nouveau preset sur votre disque dur.
<i>Save As Default...</i>	Sauvegarde les réglages et assignations actuels comme preset de Plug-in par défaut pour le Plug-in. Ce preset par défaut sera chargé dans le Plug-in la prochaine fois que vous l'ouvrirez.
<i>Remove Default Preset</i>	Supprime le preset par défaut pour le Plug-in en question. Cet élément du menu est visible uniquement si vous avez sauvegardé un preset via la commande <i>Save As Default...</i> dans le menu.

## 2.5.2 Charger des presets de Plug-in

Tous les presets de Plug-in sauvegardés via le menu Plug-in sont par la suite disponibles dans le Browser, dans le logiciel comme sur votre contrôleur. Chaque preset de Plug-in est automatiquement placé dans la catégorie « Instrument » ou « Effect » correspondante du File Type Selector, dans le panneau **LIBRARY** du Browser. En outre, vous pouvez retrouver vos presets personnels en sélectionnant le contenu personnel à l'aide du Content Selector dans le panneau **LIBRARY** du Browser.



Pour plus d'informations concernant le chargement des presets de Plug-in à l'aide du Browser et l'assignation d'attributs aux presets de Plug-in que vous avez enregistrés, veuillez consulter le chapitre 3 du manuel, accessible via le menu [Help](#).

La Librairie de MASCHINE contient déjà une collection de presets de Plug-in pour les Plug-ins Internes de MASCHINE. De plus, tout produit Native Instruments installé sur votre ordinateur voit sa propre Librairie d'usine automatiquement importée dans le Browser de MASCHINE pour que vous puissiez parcourir et charger ses presets d'usine directement depuis MASCHINE.



Les produits des gammes KOMplete et MASCHINE EXPANSIONS doivent être mis à jour pour assurer leur intégration totale à la Librairie de MASCHINE. Pour mettre à jour tout produit Native Instruments installé sur votre ordinateur, lancez le Service Center.

Vous pouvez aussi charger un preset de Plug-in à l'aide du menu Plug-in, en sélectionnant la commande *Open...*, puis en naviguant dans votre répertoire jusqu'au fichier de preset désiré (extension « .mxinst » pour les presets de Plug-in d'Instrument, « .mxfx » pour les presets de Plug-in d'Effet, ou « .mfxp » pour les presets des Modules MASCHINE 1.x).

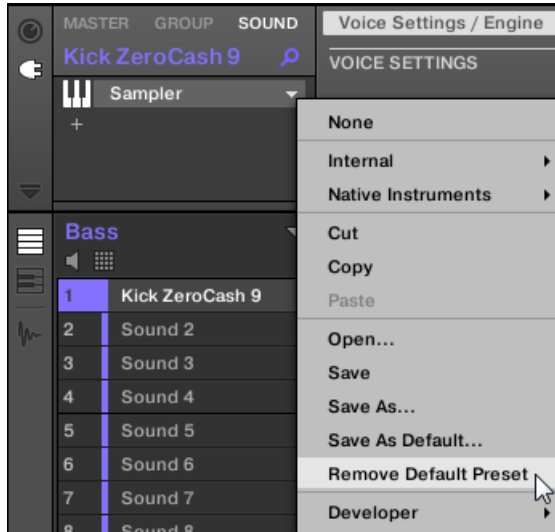
## 2.5.3 Supprimer un preset de Plug-in par défaut

Pour chaque Plug-in, vous pouvez créer un preset par défaut qui est automatiquement chargé à chaque fois que vous ouvrez le Plug-in. Si vous n'avez plus besoin de preset par défaut pour un Plug-in, utilisez le menu Plug-in pour supprimer le preset par défaut enregistré.

Pour supprimer le preset par défaut d'un Plug-in via le menu Plug-in :

1. Cliquez sur le Sound contenant le Plug-in.
2. Cliquez sur le menu déroulant Plug-in.

3. Dans le menu, cliquez sur *Remove Default Preset* pour retirer le preset par défaut.



→ Le preset par défaut du Plug-in est retiré et le Plug-in aura ses réglages initiaux la prochaine fois que vous l'ouvrirez.

Vous pouvez également utiliser le Plug-in Manager dans le panneau Preferences pour avoir une vue d'ensemble de vos presets de Plug-in par défaut, et les supprimer si besoin.



La suppression des presets de Plug-in par défaut est uniquement possible dans le logiciel.

## 2.6 Exportation audio

MASCHINE 2.4.6 contient plusieurs nouvelles fonctions d'exportation audio vous permettant de :

- Exporter l'audio au format AIFF
- Exporter l'audio Scene par Scene
- Exporter une plage audio particulière
- Personnaliser le nom de l'audio exporté

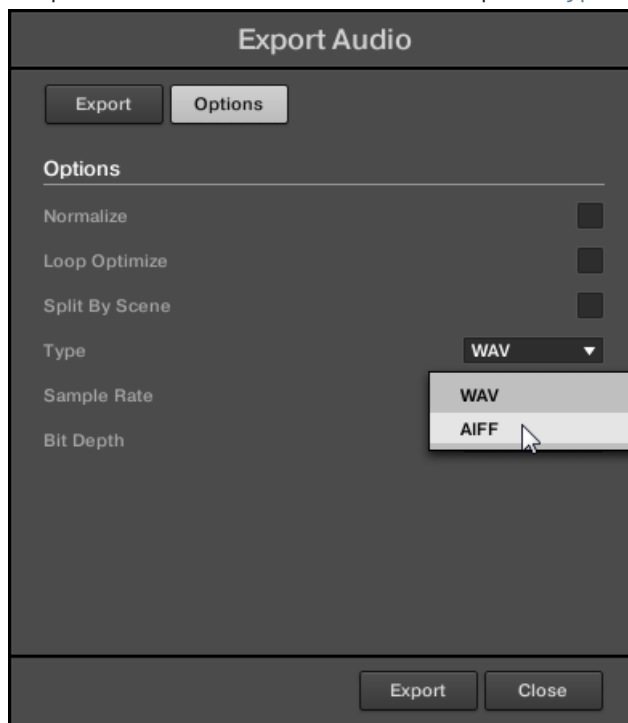
### 2.6.1 Exportation audio au format AIFF

Dans certaines situations, il peut être utile d'exporter l'audio de vos Groups, de vos Sounds ou de votre Project complet dans des fichiers audio afin de pouvoir les éditer dans d'autres applications ou les graver sur un CD. L'audio peut être exporté aux formats WAV et AIFF. Cette fonction est uniquement disponible dans le logiciel.

La page Options de la fenêtre Export Audio permet d'ajuster différents réglages affectant l'exportation.

Pour exporter l'audio au format WAV ou AIFF :

1. Cliquez sur *File > Export Audio* pour ouvrir la fenêtre Export Audio.
2. Cliquez sur l'onglet [Options](#).
3. Cliquez sur le menu déroulant dans l'option [Type](#) et sélectionnez *WAV* ou *AIFF*.





→ Lorsque vous cliquez sur le bouton [Export](#), l'audio est exporté dans le format sélectionné.



Le format audio sélectionné ici définit également le format de l'audio généré via l'icône Audio Dragger dans le Pattern Editor.

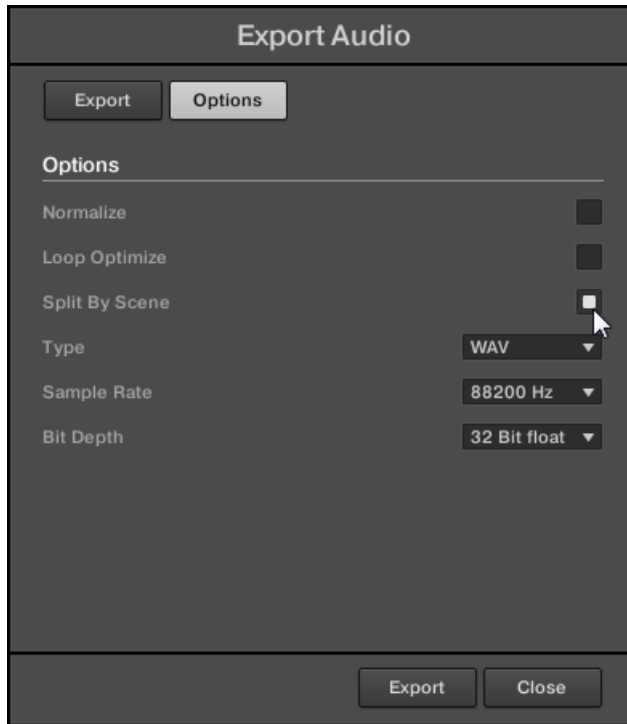
## 2.6.2 Exporter l'audio Scene par Scene

La fenêtre Export Audio contient une option Split by Scene. Lorsqu'elle est sélectionnée, cette option permet d'exporter l'audio Scene par Scene dans l'intervalle défini par les marqueurs de boucle. Si la boucle s'étend sur plusieurs Scenes, des fichiers audio individuels sont créés pour chacune de ces Scenes. Utilisez cette option conjointement avec les autres réglages d'exportation pour obtenir le format de sortie et le type de fichier souhaités. Veuillez noter que si vous sélectionnez une seule Scene pour l'exportation, cette option ne vous apportera rien.

Pour exporter l'audio Scene par Scene :

1. Cliquez sur *File > Export Audio* pour ouvrir la fenêtre Export Audio.
2. Cliquez sur l'onglet [Options](#).

3. Cochez l'option [Split By Scene](#).



4. Cliquez sur le bouton [Export](#).

→ L'audio est exporté Scene par Scene vers le dossier de destination.



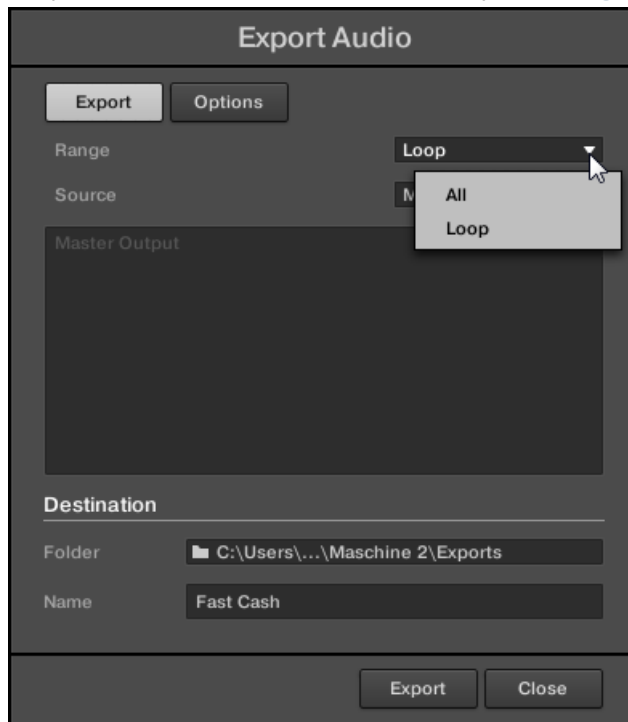
Utilisée conjointement avec le réglage [Export Audio](#) > [Export](#) > [Source](#), cette option vous permet d'exporter la sortie du *Master*, des *Groups* ou des *Sounds* pour chaque Scene individuellement.

### 2.6.3 Exporter une plage audio particulière

La fenêtre Export Audio contient une option *All* dans le menu Range. Cette option permet d'exporter rapidement et simplement l'audio du morceau entier, quelle que soit la position du Loop Range et indépendamment de l'état du bouton LOOP dans les contrôles de Transport. Utilisez cette option conjointement avec les autres réglages d'exportation pour obtenir le format de sortie, le type de fichier et le dossier de destination souhaités.

Pour exporter un morceau entier :

1. Cliquez sur *File > Export Audio* pour ouvrir la fenêtre Export Audio.
2. Cliquez sur l'onglet [Export](#).
3. Cliquez sur le menu déroulant dans l'option [Range](#) et sélectionnez *All*.



4. Cliquez sur le bouton [Export](#).

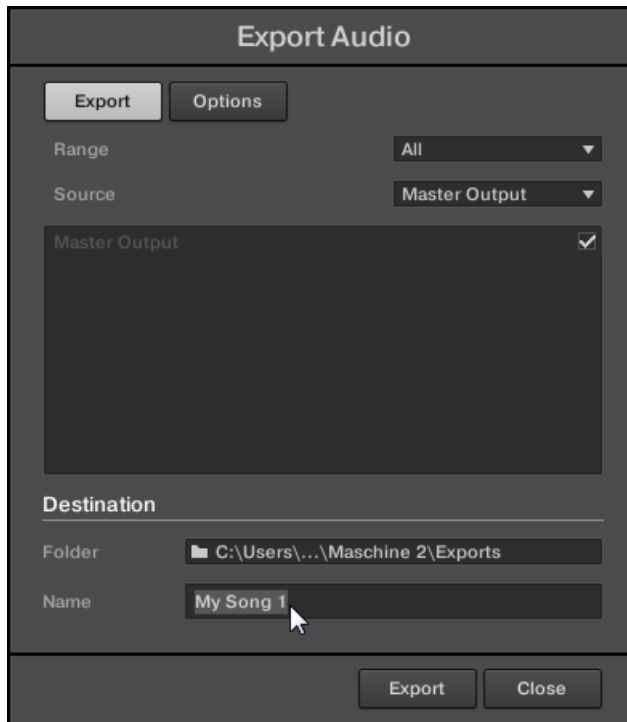
→ L'audio du morceau entier est exporté vers le dossier de destination choisi et dans le format sélectionné.

## 2.6.4 Personnaliser le nom de l'audio exporté

La fenêtre Export Audio contient un champ Name qui vous permet d'attribuer un nom particulier au fichier audio exporté.

Pour définir un nom personnalisé pour l'audio exporté :

1. Cliquez sur *File > Export Audio* pour ouvrir la fenêtre Export Audio.
2. Cliquez sur l'onglet [Export](#).
3. Cliquez sur le menu déroulant dans l'option [Range](#) et sélectionnez *All*.



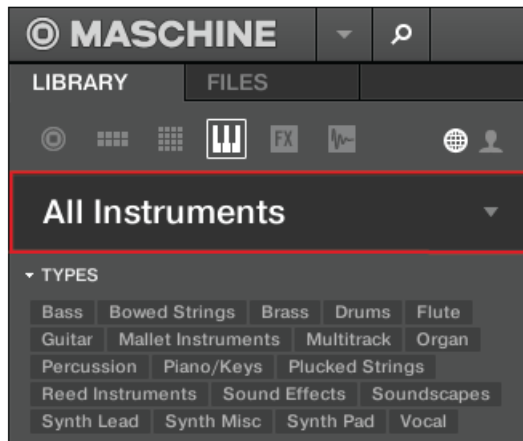
4. Cliquez sur le bouton [Export](#).

→ L'audio du morceau entier est exporté vers le dossier de destination choisi et avec le nom tout juste défini.

## 2.7 Filtrer les Instruments par catégorie ou par éditeur dans le Browser

Le Product Selector permet de restreindre votre recherche à une certaine Catégorie de produits, à un Éditeur, à un Produit en particulier, ou à une Banque spécifique du Produit en question. Vous pouvez également charger un produit avec son fichier de preset par défaut, directement depuis le Browser Selector (voir ci-dessous).

Par défaut le Product Selector ne présente aucune sélection particulière et affiche All Instruments :

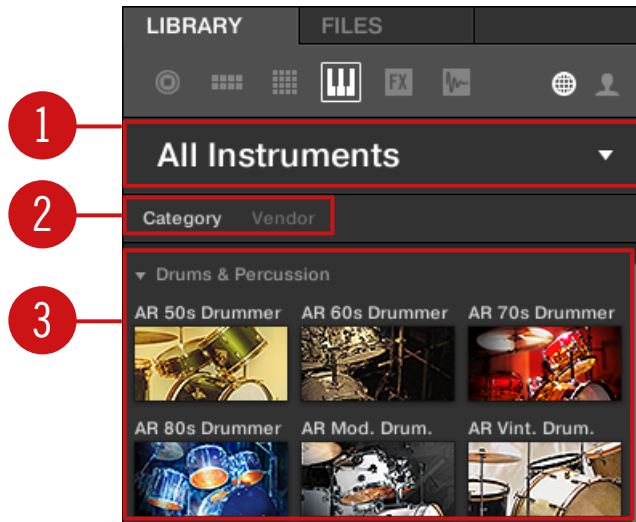


Le Header du Product Selector fermé.

### 2.7.1 Choisir une Catégorie de produits

► Cliquez sur le Header du Product Selector pour l'ouvrir.

→ Le Product Selector s'ouvre pour afficher tous les Produits disponibles dans votre Bibliothèque MASCHINE.



Le Product Selector ouvert.

(1) **Header de l'Instrument Selector** : indique le Produit sélectionné – si rien n'est sélectionné, il affiche un label générique (All Instruments). Cliquez sur le Header pour fermer le Product Selector.

(2) Sélecteur **Category/Vendor** : permet de trier la liste des Produits selon leur Catégorie ([Category](#)) ou leur Éditeur ([Vendor](#)).

(3) **Product List**: tous les Produits disponibles dans votre Bibliothèque MASCHINE sont affichés ici.

Si [Category](#) est sélectionné dans le sélecteur **Category/Vendor**, la Product List est triée selon les catégories suivantes :

- [Drums & Percussion](#)
- [Sampled Instruments](#)
- [Synthesizers](#)
- [Other](#)

Si **Vendor** est sélectionné dans le sélecteur **Category/Vendor**, la Product List est triée selon le nom des différents éditeurs.

- Pour sélectionner un Produit et n'afficher que les fichiers de presets qui lui sont associés, cliquez simplement sur le produit dans la liste.
- Une fois votre sélection effectuée, le Product Selector se ferme automatiquement, le nom et l'icône du Produit apparaissent dans le Header et le Tag Filter ainsi que la liste de résultats sont filtrés en conséquence.



Les Produits n'apparaissent dans le Product Selector que si la Bibliothèque contient des fichiers qui leur sont associés. Si un Produit spécifique n'apparaît pas dans la liste, assurez-vous de bien avoir installé sa mise à jour la plus récente via le Service Center.

## 2.8 Parcourir les produits selon leur catégorie sur MASCHINE STUDIO

Le Browser de MASCHINE peut filtrer votre recherche selon la Catégorie de produits.

Pour filtrer les Produits selon leur Catégorie dans le Browser depuis MASCHINE STUDIO, faites comme suit :

1. Appuyez sur **BROWSE** pour afficher le Browser.
  2. Appuyez sur le Bouton 2 pour sélectionner un Produit.
- ⇒ Le Browser n'affiche maintenant plus que les Presets de Plug-ins d'instruments ou d'effets en fonction de votre choix.
3. Maintenez **SHIFT** enfoncé pour accéder aux filtres **CATEGORIES / VENDORS**.
  4. Si vous souhaitez trier vos Produits par Catégorie, appuyez sur le Bouton 1 pour sélectionner **CATEGORIES**.
  5. Tournez le Curseur 1 pour choisir une Catégorie dans la liste **All Categories**.
  6. Tournez le Curseur 2 pour restreindre votre recherche à un Produit particulier.
- ⇒ Après avoir sélectionné une Catégorie et un Produit, la liste des presets disponibles apparaît sur l'écran droit.
7. Tournez le Curseur 8 pour sélectionner un preset.

8. Appuyez sur le Bouton 8 pour charger un preset.

## 2.9 Parcourir les produits selon leur éditeur sur MASCHINE STUDIO

Le Browser de MASCHINE peut filtrer votre recherche selon l'Éditeur des produits.

Pour filtrer les Produits selon leur Éditeur dans le Browser depuis MASCHINE STUDIO, faites comme suit :

1. Appuyez sur **BROWSE** pour afficher le Browser.
2. Appuyez sur le Bouton 2 pour sélectionner un Produit.  
  
⇒ Le Browser n'affiche maintenant plus que les Presets de Plug-ins d'instruments ou d'effets en fonction de votre choix.
3. Maintenez **SHIFT** enfoncé pour accéder aux filtres **CATEGORIES / VENDORS**.
4. Si vous souhaitez trier vos Produits par Éditeur, appuyez sur le Bouton 2 pour sélectionner **VENDORS**.
5. Tournez le Curseur 1 pour choisir un Éditeur dans la liste **All Vendors**.
6. Tournez le Curseur 2 pour restreindre votre recherche à un Produit particulier.  
  
⇒ Après avoir sélectionné un Éditeur et un Produit, la liste des presets disponibles apparaît sur l'écran droit.
7. Tournez le Curseur 8 pour sélectionner un preset.
8. Appuyez sur le Bouton 8 pour charger un preset.

## 2.10 Lecture en boucle

L'activation d'une Boucle vous permet de lire de manière répétée une section spécifique de votre arrangement. Une fois qu'une Boucle est active, les Scenes comprises dans la Région de Bouclage sont lues jusqu'à ce que le bouclage soit désactivé. Vous pouvez utiliser cette région pour jouer de manière répétée un passage particulier d'un morceau. Ceci peut être pratique pour composer, pour s'entraîner sur un passage particulier avant d'enregistrer, pour enregistrer



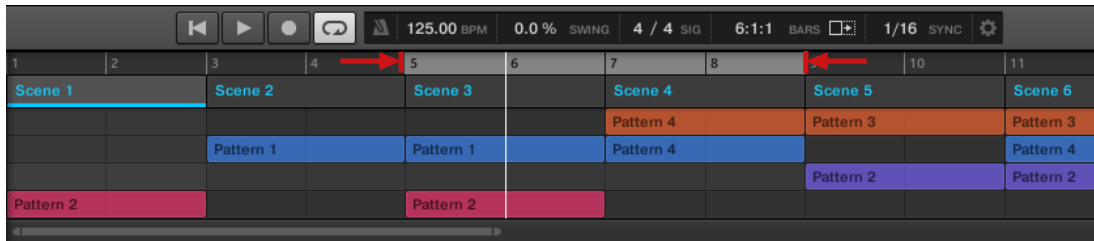
plusieurs prises, etc. La Région de Bouclage est toujours visible (même lorsque le bouclage est désactivé) et ses position et taille peuvent être modifiées en glissant ses points de début et de fin.

### 2.10.1 Définir la Région de Bouclage dans le logiciel

Pour définir le point de début, le point de fin et la position de la boucle, utilisez la Région de Bouclage dédiée dans la Timeline. L'incrément de longueur utilisé pour la Région de Bouclage correspond au pas défini pour l'Arrangement Grid.

Pour ajuster la Région de Bouclage dans le logiciel :

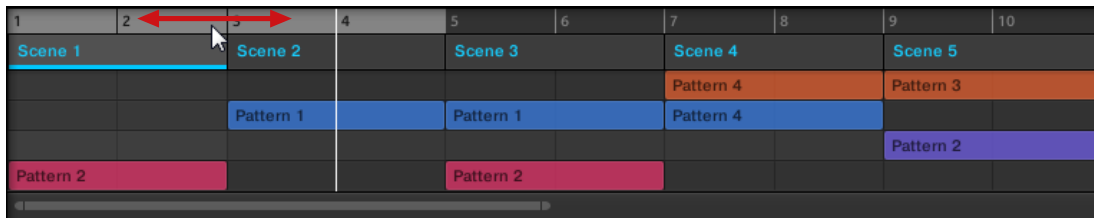
- Glissez le marqueur de début ou de fin de Boucle pour allonger cette dernière.



→ La Région de Bouclage est étendue.

Pour déplacer la boucle dans le logiciel :

- Cliquez sur la Région de Bouclage et glissez la souris vers la gauche ou vers la droite.



→ La Région de Bouclage entière est déplacée.

### Activer ou désactiver une boucle dans le logiciel

Pour activer une boucle dans le logiciel :

- Cliquez sur le bouton Loop dans l'en-tête pour activer ou désactiver la boucle.



Lorsque la boucle est activée, les Scenes comprises dans la Région de Bouclage sont répétées.

## 2.10.2 Définir la Région de Bouclage sur MASCHINE STUDIO

Pour définir le point de début, le point de fin et la position de la boucle, utilisez la page Loop dédiée.

Pour définir la Région de Bouclage sur MASCHINE STUDIO :

1. Maintenez **SHIFT** + **RESTART (LOOP)** pour accéder à l'écran Loop.
2. Appuyez sur le Bouton 5 **LOOP** pour activer le bouclage.
3. Tournez le Curseur 3 **START** pour définir le point de début de la boucle.
4. Tournez le Curseur 4 **LENGTH** pour définir la longueur de la boucle.

→ Les points de début et de fin de la boucle sont définis.

- Tournez le Curseur 1 **POSITION** pour déplacer la boucle entière.

→ La position de la Région de Bouclage est réglée.

- Appuyez sur le Bouton 4 **ALL** pour boucler le morceau entier.

→ Les points de début et de fin de la boucle sont placés sur le début et la fin du morceau.

## Activer ou désactiver une boucle sur MASCHINE STUDIO

Pour activer une boucle depuis le contrôleur :

- Appuyez sur **SHIFT** + **RESTART (LOOP)** pour activer ou désactiver la boucle.

Lorsque la boucle est activée, les Scenes comprises dans la Région de Bouclage sont répétées.

## 2.10.3 Définir la Région de Bouclage sur MASCHINE

Pour définir le point de début, le point de fin et la position de la boucle, utilisez la page Loop dédiée.

Pour définir la Région de Bouclage sur MASCHINE :

1. Maintenez **SHIFT + RESTART (LOOP)** pour accéder à l'écran Loop.
  2. Appuyez sur le Bouton 5 **LOOP** pour activer le bouclage.
  3. Tournez le Curseur 3 **START** pour définir le point de début de la boucle.
  4. Tournez le Curseur 4 **LENGTH** pour définir la longueur de la boucle.
- Les points de début et de fin de la boucle sont définis.
- Tournez le Curseur 1 **POSITION** pour déplacer la boucle entière.
- La position de la Région de Bouclage est réglée.
- Appuyez sur le Bouton 4 **ALL** pour boucler le morceau entier.
- Les points de début et de fin de la boucle sont placés sur le début et la fin du morceau.

### Activer ou désactiver une boucle sur MASCHINE

Pour activer une boucle depuis le contrôleur :

- Appuyez sur **SHIFT + RESTART (LOOP)** pour activer ou désactiver la boucle.

Lorsque la boucle est activée, les Scenes comprises dans la Région de Bouclage sont répétées.

### 2.10.4 Définir la Région de Bouclage sur MASCHINE MIKRO

Pour définir le point de début, le point de fin et la position de la boucle, utilisez la page Loop dédiée.

Pour définir la Région de Bouclage sur MASCHINE MIKRO :

1. Maintenez **SHIFT + RESTART** pour accéder à l'écran Loop.
  2. Appuyez sur **F3 LOOP** pour activer le bouclage.
  3. Appuyez sur la flèche droite sous l'écran pour sélectionner **START**.
  4. Tournez l'encodeur Control pour ajuster le point de début de la boucle.
  5. Appuyez sur la flèche droite sous l'écran pour sélectionner **LENGTH**.
  6. Tournez l'encodeur Control pour ajuster la longueur de la boucle.
- Les points de début et de fin de la boucle sont définis.

- ▶ Appuyez sur la flèche gauche sous l'écran pour sélectionner **POSITION** puis tournez l'encodeur Control pour déplacer la boucle entière.

→ La position de la Région de Bouclage est réglée.

## Activer ou désactiver une boucle sur MASCHINE MIKRO

Pour activer une boucle depuis le contrôleur :

- ▶ Appuyez sur **SHIFT** + **RESTART** pour activer ou désactiver la boucle.
- Lorsque la boucle est activée, les Scenes comprises dans la Région de Bouclage sont répétées. Lorsque la boucle est désactivée, les Scenes comprises dans la Région de Bouclage sont lues une seule fois.

## 2.11 Ajuster finement la Longueur du Pattern

La longueur des Patterns peut être ajustée finement afin de créer des longueurs de Patterns irrégulières ; pour ce faire, appuyez sur la touche [Maj] de votre clavier d'ordinateur ou sur **SHIFT** sur le contrôleur MASCHINE lorsque vous ajustez la longueur du Pattern. La taille des petits incréments est définie par la Step Grid.

### 2.11.1 Ajuster finement la Longueur du Pattern sur MASCHINE STUDIO

1. Appuyez sur **GRID** puis sur le Bouton 4 pour accéder à **STEP**.
  2. Utilisez les Boutons 5 à 8 pour sélectionner la taille de Step Grid souhaitée.
  3. Appuyez sur **PATTERN** pour accéder à la page des Patterns, et si besoin verrouillez-la en appuyant sur le Bouton 1.
  4. Appuyez sur le pad correspondant pour sélectionner le Pattern que vous souhaitez modifier.
  5. Maintenez **SHIFT** enfoncé et tournez le Curseur 4 **LENGTH** pour ajuster finement la longueur du Pattern.
- L'appui sur **SHIFT** vous permet d'ajuster temporairement la longueur du Pattern avec des incréments plus petits définis par la Step Grid.

## 2.11.2 Ajuster finement la Longueur du Pattern sur MASCHINE

1. Appuyez sur **GRID** puis sur le Bouton 4 pour accéder à **STEP**.
  2. Utilisez les Boutons 5 à 8 pour sélectionner la taille de Step Grid souhaitée.
  3. Appuyez sur **PATTERN** pour accéder à la page des Patterns, et si besoin verrouillez-la en appuyant sur le Bouton 1.
  4. Appuyez sur le pad correspondant pour sélectionner le Pattern que vous souhaitez modifier.
  5. Maintenez **SHIFT** enfoncé et tournez le Curseur 4 **LENGTH** pour ajuster finement la longueur du Pattern.
- L'appui sur **SHIFT** vous permet d'ajuster temporairement la longueur du Pattern avec des incréments plus petits définis par la Step Grid.

## 2.11.3 Ajuster finement la Longueur du Pattern sur MASCHINE MIKRO

1. Appuyez sur **GRID** puis sur le **F3** pour accéder à **STEP**.
  2. Tournez l'encodeur Control pour sélectionner la résolution de Step Grid souhaitée.
  3. Appuyez sur **PATTERN**.
  4. Maintenez l'encodeur Control enfoncé et tournez-le pour régler la longueur du Pattern de manière plus précise.
- L'appui sur l'encodeur Control vous permet d'ajuster temporairement la longueur du Pattern avec des incréments plus petits définis par la Step Grid.

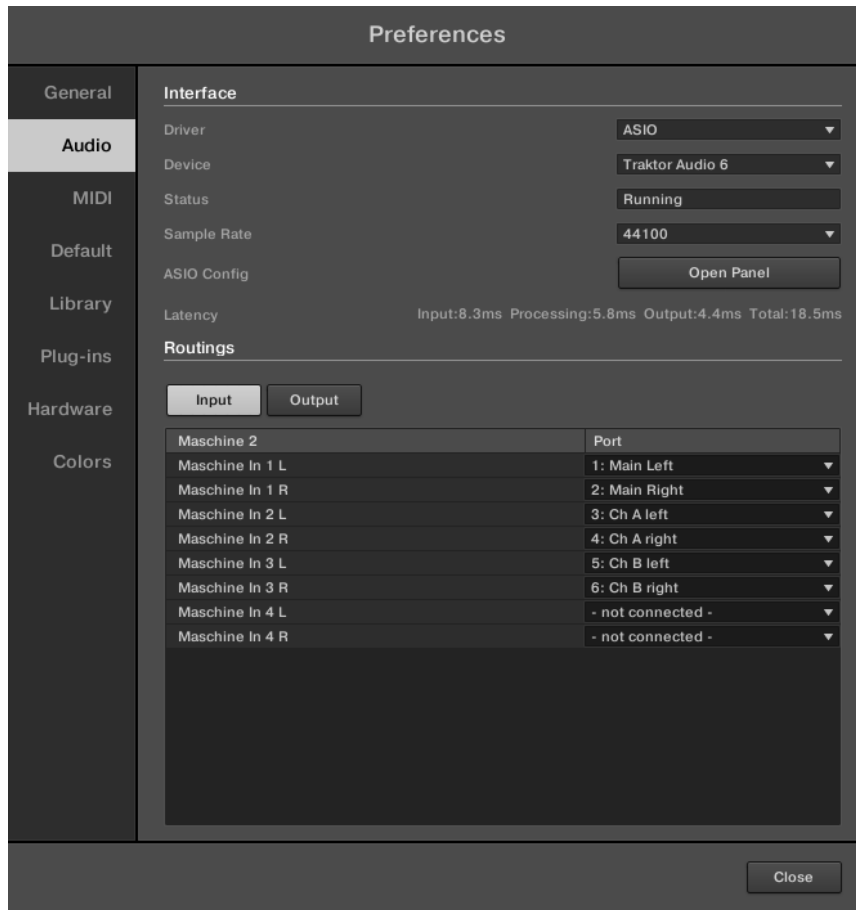
## 2.12 Réglages audio et MIDI dans les Préférences

### 2.12.1 Réglages audio dans les Préférences

La page **Audio** contient les réglages liés à votre interface audio.

La page **Routing** vous permet de configurer les connexions entre les entrées/sorties virtuelles de MASCHINE et les entrées/sorties physiques de votre interface audio.

- Pour afficher la page [Audio](#), cliquez sur l'onglet [Audio](#) situé sur la gauche du panneau [Préférences](#).



Preferences – page Audio.

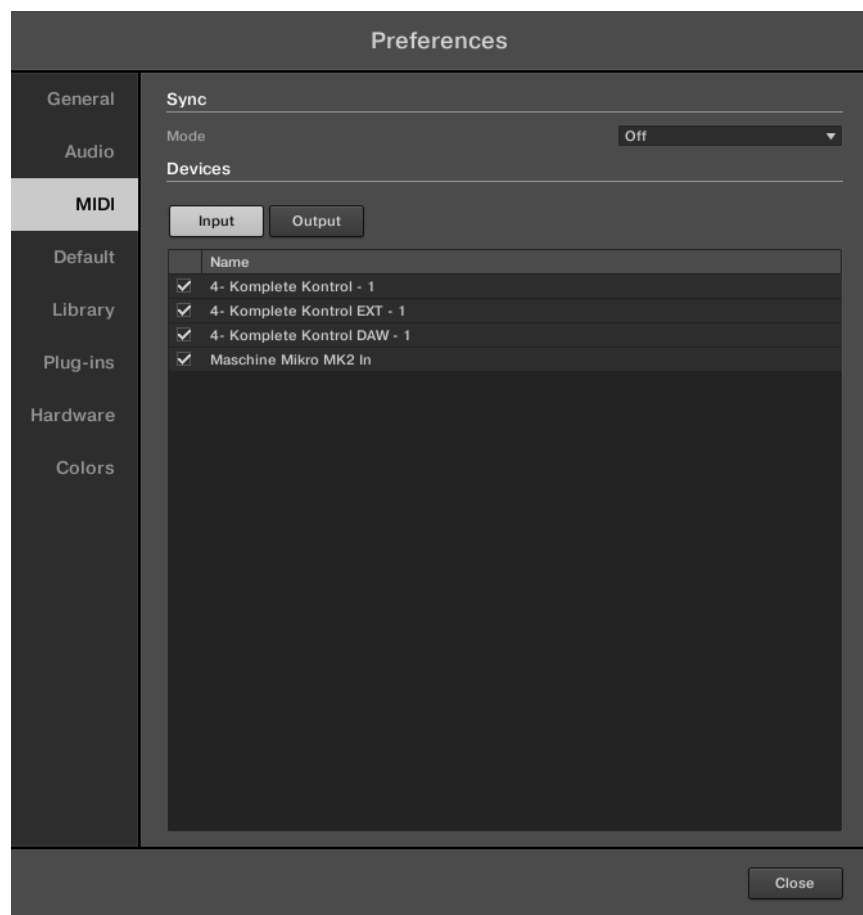
Réglage	Description
<b>Interface</b>	
<a href="#">Driver</a>	Sélectionnez ici votre pilote audio.

Device	Ce menu vous permet de choisir l'une des interfaces audio disponibles si plusieurs sont connectées simultanément.
Status	Ce champ indique si votre interface audio est actuellement en fonctionnement.
Sample Rate	Ce champ affiche la fréquence d'échantillonnage sélectionnée pour votre interface audio. Veuillez relancer MASCHINE après avoir modifié la fréquence d'échantillonnage.
ASIO Config (Windows uniquement)	Cliquez sur <a href="#">Open Panel</a> pour accéder aux contrôles propres à votre carte son. Pour plus d'informations, veuillez consulter la documentation livrée avec votre carte son.
Latency	<p><b>Mac OS X</b> : Cette tirette permet d'ajuster la latence de votre interface audio, en échantillons (samples). Les valeurs faibles entraînent une réponse plus rapide à votre jeu, mais elles impliquent une charge de calcul plus grande pour votre processeur et votre pilote audio, risquant d'entraîner des craquements et des ruptures de son. Les valeurs plus élevées sont moins exigeantes pour le processeur mais elles introduisent une latence plus grande (autrement dit, un léger délai peut apparaître entre l'instant où vous frappez sur un pad et l'instant où vous entendez le son résultant). Vous devrez donc faire des essais avec ce paramètre afin de trouver la latence la plus faible possible sans surcharger votre processeur ni introduire aucun artefacts audio.</p> <p><b>Windows</b> : Si vous utilisez un pilote ASIO, le panneau <a href="#">Audio and MIDI Settings</a> affiche un bouton <a href="#">ASIO Config</a> à la place de la tirette <a href="#">Latency</a>. Un clic sur ce bouton ouvre la fenêtre de réglages du pilote ASIO sélectionné.</p>
<b>Routing</b>	
Inputs	En cliquant sur <a href="#">Inputs</a> , vous pouvez définir les entrées de votre interface audio à utiliser pour les quatre entrées stéréo de MASCHINE. Sélectionnez les entrées de votre interface audio dans la colonne de droite en cliquant sur les champs : un menu déroulant présentant toutes les entrées disponibles apparaît. Les choix effectués ici déterminent par exemple les entrées qui seront utilisées pour échantillonner des sources externes.
Outputs	En cliquant sur <a href="#">Outputs</a> , vous voyez apparaître la liste des 16 sorties stéréo de MASCHINE ; dans la colonne de droite, vous pouvez les assigner aux sorties de votre interface audio. Cliquez sur les champs de la colonne de droite pour sélectionner les sorties désirées dans les menus déroulants.

## 2.12.2 Réglages MIDI dans les Préférences

La page **MIDI** permet de configurer les ports d'entrée et de sortie MIDI que vous souhaitez utiliser avec MASCHINE.

- Pour afficher la page **MIDI**, cliquez sur l'onglet **MIDI** sur la gauche du panneau **Préférences**.



Preferences – page MIDI.



Réglage	Description
<b>Sync</b>	
Mode	<p><b>Off</b> : aucun mode de synchronisation MIDI n'est sélectionné.</p> <p><b>Master (Send Clock)</b> : lorsque MASCHINE fonctionne en mode Stand-alone, il peut émettre un signal MIDI Clock vers n'importe quel appareil capable de recevoir les messages MIDI Clock. Il peut s'agir d'un appareil tel qu'une boîte à rythme, une groovebox ou encore un autre séquenceur logiciel.</p> <p><b>Slave (Receive Clock)</b> : lorsque MASCHINE fonctionne en mode Stand-alone, il peut être contrôlé via MIDI Clock par n'importe quel appareil capable d'envoyer des messages MIDI Clock. Il peut s'agir d'un appareil tel qu'une boîte à rythme, une groovebox ou un séquenceur, ou bien d'un autre séquenceur logiciel.</p>
Clock Offset (apparaît lorsque Mode est réglé sur Slave)	<p>Utilisez le contrôle <b>Clock Offset</b> pour compenser le délai pouvant survenir lors de la transmission des données MIDI. Si les données d'horloge MIDI sont affectées d'un délai, les appareils externes réagissent en retard et votre piste sonore n'est plus synchronisée.</p> <p>Le paramètre <b>Clock Offset</b> vous permet d'introduire une certaine compensation de la latence (en millisecondes). MASCHINE envoie alors les données d'horloge MIDI en avance par rapport au temps normalement défini.</p>
<b>Devices</b>	
Inputs	<p>Cliquez sur <b>Inputs</b> pour afficher une liste de toutes les entrées MIDI disponibles sur votre système. Vous pouvez activer/désactiver chacune des entrées en cliquant sur les champs de la colonne <b>Status</b>, qui affichent l'état actuel des ports correspondants.</p>
Outputs	<p>Cliquez sur <b>Outputs</b> pour afficher une liste de toutes les sorties MIDI disponibles sur votre système. Vous pouvez activer/désactiver chacune des sorties en cliquant sur les champs de la colonne <b>Status</b>, qui affichent l'état actuel des ports correspondants.</p>

## 2.13 L'Arrange Grid

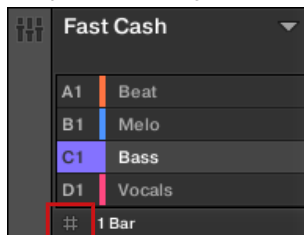
L'Arrange Grid permet de quantifier toutes les modifications liées à la Timeline. La valeur définie ici est utilisée par les fonctions suivantes :

- début et fin de la boucle
- position de la boucle
- longueur de Pattern
- longueur de Scene
- début et longueur de Clip
- saut de la Tête de lecture

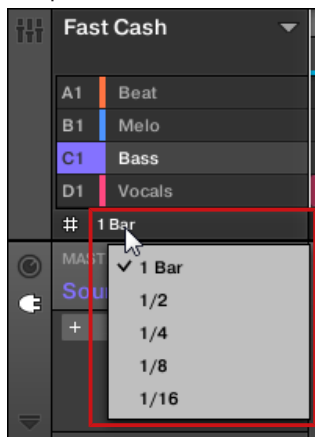
Le réglage de l'Arrange Grid est situé dans le coin inférieur gauche de l'Arranger et peut être activé/désactivé en cliquant sur le symbole de grille.

### 2.13.1 Appliquer l'Arrange Grid dans le logiciel

1. Cliquez sur le symbole de grille près de la valeur pour activer l'Arrange Grid.



2. Cliquez sur la valeur actuelle de l'Arrange Grid pour ouvrir le menu déroulant.



3. Sélectionnez une nouvelle valeur pour l'Arrange Grid.
- La valeur sélectionnée pour l'Arrange Grid est appliquée.

### 2.13.2 Appliquer l'Arrange Grid sur MASCHINE STUDIO

1. Appuyez sur **GRID** pour accéder à la page Grid.
  2. Appuyez sur le Bouton 3 pour sélectionner **ARRANGE**.
  3. Appuyez sur le Bouton 5 ou sur le pad correspondant pour sélectionner une valeur pour l'Arrange Grid.
- La valeur sélectionnée pour l'Arrange Grid est appliquée.

#### Pour désactiver l'Arrange Grid

- Appuyez sur le Bouton 8 ou sur le pad 16 pour sélectionner **OFF**.
- L'Arrange Grid est désactivée.

### 2.13.3 Appliquer l'Arrange Grid sur MASCHINE

1. Appuyez sur **GRID** pour accéder à la page Grid.
  2. Appuyez sur le Bouton 3 pour sélectionner **ARRANGE**.
  3. Appuyez sur le Bouton 5 ou sur le pad correspondant pour sélectionner une valeur pour l'Arrange Grid.
- La valeur sélectionnée pour l'Arrange Grid est appliquée.

#### Pour désactiver l'Arrange Grid

- Appuyez sur le Bouton 8 ou sur le pad 16 pour sélectionner **OFF**.
- L'Arrange Grid est désactivée.

### 2.13.4 Appliquer l'Arrange Grid sur MASCHINE MIKRO

1. Appuyez sur **GRID** pour accéder à la page Grid.
2. Appuyez sur **F2** pour sélectionner **ARNG** (« Arrange »).

3. Appuyez sur la flèche gauche pour parcourir le menu et sélectionner **VALUE**.
  4. Tournez l'encodeur Control pour choisir une valeur pour l'Arrange Grid.
- La valeur sélectionnée pour l'Arrange Grid est appliquée.

### **Pour activer/désactiver l'Arrange Grid**

1. Appuyez sur la flèche droite pour parcourir le menu et sélectionner **ENABLE**.
  2. Tournez l'encodeur Control pour choisir **ON** ou **OFF**.
- L'Arrange Grid est activée ou désactivée.

## **2.14 Quick Grid**

Le réglage Quick Grid permet de définir rapidement et simplement les longueurs de Pattern les plus communes depuis votre contrôleur. Lorsque Quick Grid est utilisée, les règles suivantes s'appliquent :

- Les longueurs de Pattern disponibles sont : 1 mesure, 2 mesures, 4 mesures, 8 mesures, 12 mesures, 16 mesures, etc. (+ 4 mesures à chaque fois à partir de 4 mesures).
- La Quick Grid est uniquement appliquée au paramètre Pattern Length. Pour toutes les autres fonctions liées à la Grid (par exemple, ajuster la position de lecture de la Région de Bouclage), l'Arrange Grid est utilisée.
- Le réglage Quick Grid est global et s'applique à tous les Patterns.
- Lorsque la Quick Grid est réglée sur **OFF**, l'Arrange Grid est utilisée à la place.
- La Quick Grid est uniquement accessible depuis votre contrôleur.

### **2.14.1 Activer la Quick Grid sur MASCHINE STUDIO**

Pour activer la Quick Grid sur votre contrôleur :

1. Appuyez sur **GRID** pour accéder à la page Grid.
2. Appuyez sur le Bouton 3 pour sélectionner **ARRANGE**.
3. Tournez le Curseur 4 pour activer la **QUICK** Grid.

→ La Quick Grid est activée et appliquée globalement à tous les Patterns.

### 2.14.2 Activer la Quick Grid sur MASCHINE

Pour activer la Quick Grid sur votre contrôleur :

1. Appuyez sur **GRID** pour accéder à la page Grid.
2. Appuyez sur le Bouton 3 pour sélectionner **ARRANGE**.
3. Tournez le Curseur 4 pour activer la **QUICK** Grid.

→ La Quick Grid est activée et appliquée globalement à tous les Patterns.

### 2.14.3 Activer la Quick Grid sur MASCHINE MIKRO

Pour activer la Quick Grid sur votre contrôleur :

1. Appuyez sur **GRID** pour accéder à la page Grid.
2. Appuyez sur **F2** pour sélectionner **ARNG** (« Arrange »).
3. Appuyez sur la flèche droite pour parcourir le menu et sélectionner **QUICK**.
4. Tournez l'encodeur Control pour sélectionner **ON**.

→ La Quick Grid est activée et appliquée globalement à tous les Patterns.

## 2.15 Échange de la Timeline et de l'en-tête des Scenes

Les positions de la Timeline et de l'en-tête des Scenes ont été échangées. Il s'agit seulement d'une modification cosmétique, toutes les fonctionnalités restent inchangées. Toutes les autres modifications sont décrites dans ce document.

## 2.16 Supprimer le dernier Group

Vous ne pouvez plus avoir de Project ne contenant aucun Group ; si vous tentez de supprimer le dernier Group restant dans un Project, le Group sera simplement ramené au Group par défaut.

## 3 Quoi de neuf dans MASCHINE 2.4

Ce chapitre décrit les nouvelles fonctions de MASCHINE 2.4.

Voici un bref aperçu des principaux ajouts et changements :

- **NKS.** Native Kontrol Standard (NKS) est un format d'instrument permettant aux développeurs tiers de proposer une intégration avec le matériel et les logiciels MASCHINE et KOMplete KONTROL aussi poussée que les Instruments KOMplete. En conséquence, le Browser et le menu Plug-in ont été ajustés afin intégrer ces nouvelles fonctionnalités. Cf. [↑3.1, Native Kontrol Standard](#) pour plus d'informations.
- **KOMplete KONTROL S88.** MASCHINE gère le vaisseau amiral KOMplete KONTROL S88. Cf. [↑3.2, Prise en charge de KOMplete KONTROL S88](#) pour plus d'informations.

### 3.1 Native Kontrol Standard

Native Kontrol Standard (NKS) est un format d'instrument permettant aux développeurs tiers de proposer une intégration avec le matériel et les logiciels MASCHINE et KOMplete KONTROL aussi poussée que les Instruments KOMplete.

Le format Native Kontrol Standard comprend :

- une intégration parfaite dans le Browser de MASCHINE et de KOMplete KONTROL pour une expérience de navigation homogène
- l'assignation intégrale des paramètres pour un contrôle immédiat
- la prise en charge des fonctionnalités des KOMplete KONTROL S-SERIES telles que Light Guide.

Autrement dit, les instruments NKS apparaissent dans le Browser de MASCHINE aux côtés de vos Instruments KOMplete. Tous leurs presets sont intégralement étiquetés (tags), ce qui vous permet d'utiliser les filtres pour rechercher des sons parmi tous vos Instruments KOMplete et NKS. Lorsque vous chargez un preset d'un instrument NKS, tous ses paramètres sont assignés aux contrôles de votre contrôleur MASCHINE de manière pertinente, comme pour n'importe quel preset de vos Instruments KOMplete.

Les instruments NKS sont automatiquement ajoutés à votre Bibliothèque lors du premier démarrage de MASCHINE après l'installation de l'instrument (à l'exception des instruments KONTAKT avec prise en charge NKS, voir ci-dessous).



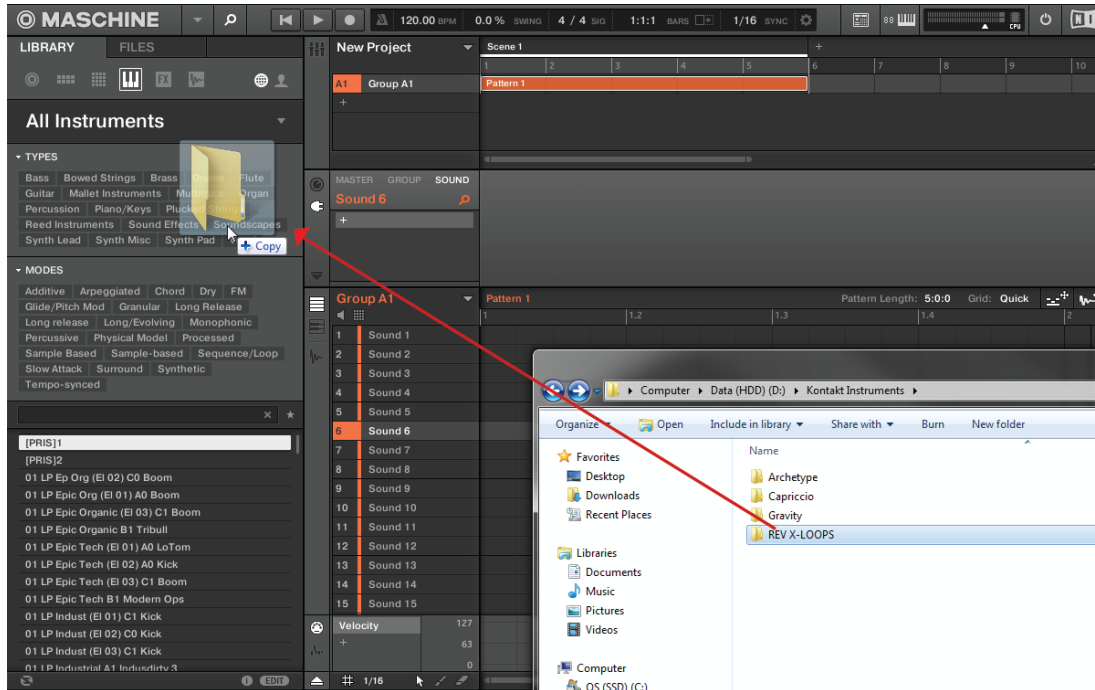
Les dossiers contenant les fichiers de presets pour la prise en charge NKS peuvent être gérés dans le panneau Factory de la page Library des Préférences.

## Installer des instruments KONTAKT avec prise en charge NKS

Les développeurs tiers d'instruments KONTAKT vous fournissent un répertoire contenant tous les fichiers des instruments, presets et samples compris. Il n'est pas nécessaire d'utiliser un installateur ; enregistrez ce dossier sur votre disque dur et ajoutez-le au Browser de KONTAKT via la fonction Add Library de KONTAKT.

Dans MASCHINE, vous pouvez ajouter des instruments KONTAKT avec prise en charge NKS à votre Bibliothèque MASCHINE en glissant le dossier directement dans le Browser de MASCHINE. Si vous utilisez KONTAKT, l'instrument sera également ajouté au Browser de KONTAKT.

- Pour ajouter un instrument KONTAKT avec prise en charge NKS à votre Bibliothèque MASCHINE, faites glisser le dossier de l'instrument directement dans le Browser de MASCHINE.



- L'instrument KONTAKT est maintenant disponible dans le panneau Library du Browser de MASCHINE.



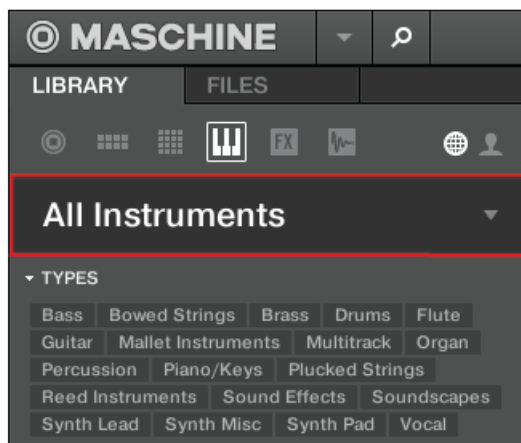
La Bibliothèque de MASCHINE et le Browser de KONTAKT répertorient tous les fichiers d'instruments contenus dans le dossier. Évitez de supprimer ou de déplacer le dossier par la suite, car MASCHINE et KONTAKT risqueraient de ne plus pouvoir accéder aux fichiers d'instruments.



### 3.1.1 Sélectionner ou charger un Produit et choisir une Banque dans le Browser

Le Product Selector permet de restreindre votre recherche à une certaine Catégorie de produits, à un Produit en particulier, ou à une Banque spécifique du Produit en question. Vous pouvez également charger un produit avec son fichier de preset par défaut, directement depuis le Product Selector (voir ci-dessous).

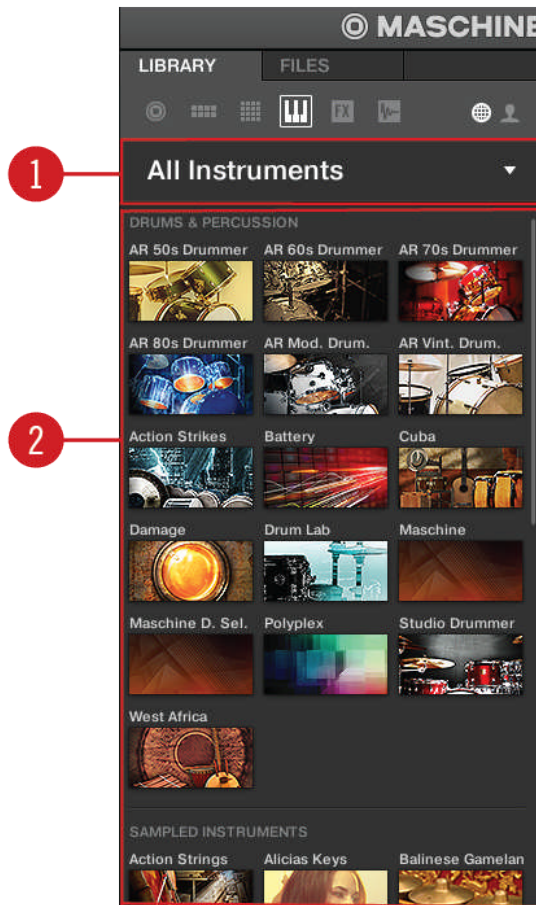
Par défaut le Product Selector ne présente aucune sélection particulière et affiche All Instruments :



Le Header du Product Selector fermé.

#### Choisir un Produit

- Cliquez sur le Header du Product Selector pour l'ouvrir.
- Le Product Selector s'ouvre et affiche tous les Produits disponibles dans votre Bibliothèque MASCHINE.



Le Product Selector ouvert.

(1) **Header du Product Selector** : indique le Produit sélectionné – si rien n’est sélectionné, il affiche un label générique (All Instruments). Cliquez sur le Header pour fermer le Product Selector.

(2) **Product List**: tous les Produits disponibles dans votre Bibliothèque MASCHINE sont affichés ici.

Les Produits sont classés suivant les catégories :

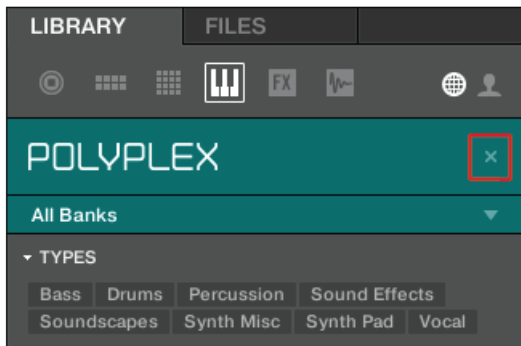
- DRUMS & PERCUSSION (batteries et percussions)
  - SAMPLED INSTRUMENTS (instruments à base de samples)
  - SYNTHESIZERS (synthétiseurs)
  - NO CATEGORY (aucune catégorie)
- Pour sélectionner un Produit et n'afficher que les fichiers de presets qui lui sont associés, cliquez simplement sur le produit dans la liste.
- Au moment de votre sélection, le Product Selector se fermera automatiquement, le nom du Produit et l'icône associée apparaîtront dans son Header, et le Tag Filter et la liste de résultats seront filtrés en conséquence.



Les Produits n'apparaissent dans le Product Selector que si la Bibliothèque contient des fichiers qui leur sont associés. Si un Produit spécifique n'apparaît pas dans la liste, assurez-vous de bien avoir installé ses dernières mises à jour.

## Réinitialiser votre sélection de Produit

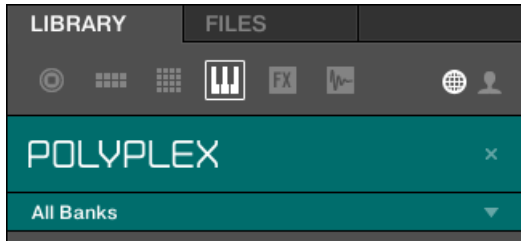
- Pour réinitialiser votre sélection de Produit effectuée dans le Product Selector, cliquez sur la petite croix située à droite du nom du Produit sélectionné :



- La sélection de Produit est annulée. Le Product Selector affiche le label générique **All Instruments**. Le Tag Filter et la liste de résultats situés sous le Product Selector prennent à nouveau en compte les fichiers correspondant à tous les Produits.

## Sélectionner une Banque

Lorsque vous sélectionnez des Produits spécifiques dans la Product List (voir ci-dessus), un **menu Bank** supplémentaire apparaît en dessous du Product Selector fermé.

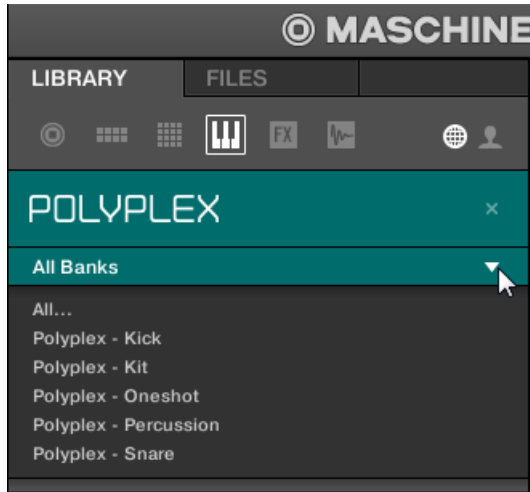


Le menu Bank affichant All Banks pour le POLYPLEX

Le menu Bank permet de sélectionner une Banque de fichiers spécifique pour le Produit sélectionné (POLYPLEX, dans l'image ci-dessus).

Les Banques peuvent être des Bibliothèques supplémentaires (par ex. des MASSIVE Expansions), différentes versions de la Bibliothèque d'usine originale (par ex. FM7 Legacy et FM8 Factory Library), ou tout autre catégorie de contenu spécifique à un Produit particulier (par ex. différents ensembles de sons de batterie pour le POLYPLEX, comme illustré par l'image ci-dessus).

- Pour sélectionner une Banque particulière pour le Produit sélectionné, cliquez sur le menu Bank situé sous l'icône du produit et choisissez une Banque parmi les entrées disponibles.

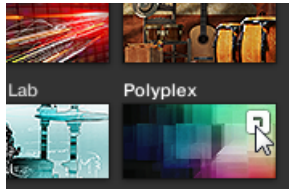


- Effectuez votre sélection : le menu Bank se referme et affiche la Banque sélectionnée. Le contenu du Tag Filter et de la liste de résultats situés en dessous est réduit en conséquence.
- Comme décrit pour la sélection de Produit, vous pouvez réinitialiser le choix de Banque en cliquant sur la petite croix située à côté du nom de la Banque affiché sur le menu fermé.

## Charger un Produit depuis le Product Selector

Si vous souhaitez non seulement filtrer la liste de résultats en sélectionnant un Produit, mais également charger le produit avec son fichier de preset par défaut, il est possible de le faire directement depuis le Product Selector.

- Pour charger un Produit avec son fichier de preset par défaut, amenez le curseur de la souris au-dessus du nom du Produit dans le Product Selector, et cliquez sur la petite flèche apparue en haut à droite du nom du Produit.



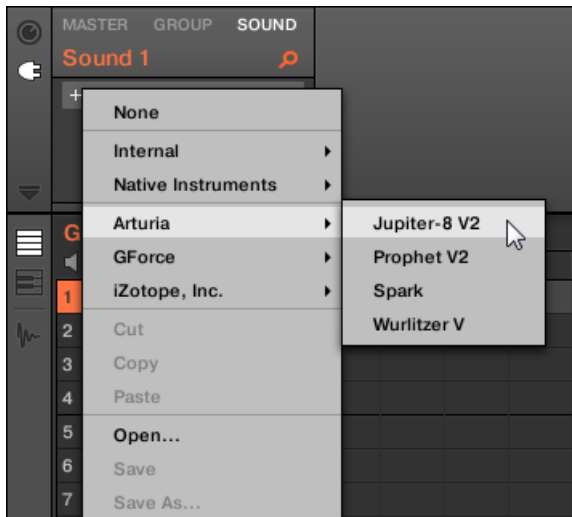
- Le Produit et son premier preset dans la liste de résultats sont alors chargés, et la liste de résultats n'affiche plus que les fichiers de preset associés à ce Produit.

### 3.1.2 Charger les Plug-ins NKS et les Plug-ins tiers via le menu Plug-in

Le menu Plug-in a été mis à jour afin que les Plug-ins NKS et les Plug-ins tiers apparaissent dans des sous-menus triés par éditeur (dans l'ordre alphabétique), dans le logiciel comme sur le contrôleur.

Le menu Plug-in dresse la liste des Plug-ins installés ayant les formats suivants :

	Plug-ins d'Instrument	Plug-ins d'Effet
Plug-ins Internes	Sampler, Drumsynths	Effets internes de MASCHINE
Plug-ins Native Instruments	Plug-ins d'Instrument VST/AU de la gamme de produits de Native Instruments	Plug-ins d'effet VST/AU de la gamme de produits de Native Instruments
Plug-ins NKS et Plug-ins tiers	Plug-ins d'instrument VST/AU tiers et NKS	Plug-ins d'Effet VST/AU d'autres fabricants



Le menu Plug-in affichant les Plug-ins NKS et tiers plug-ins.

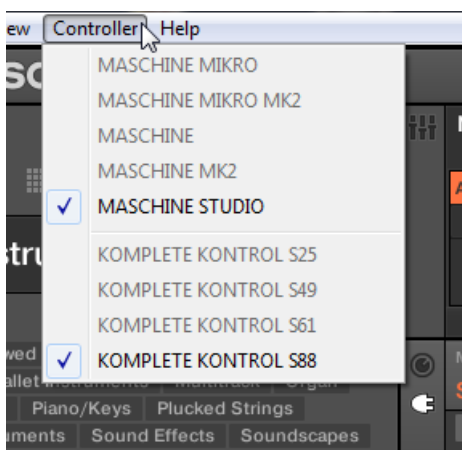
Pour plus d'informations sur l'utilisation des Plug-ins et l'accès au menu Plug-in, veuillez consulter le chapitre 6 « Utiliser des Plug-ins » dans le manuel de MASCHINE.

## 3.2 Prise en charge de KOMplete KONTROL S88

MASCHINE 2.4 prend en charge le nouveau vaisseau amiral de la collection de claviers S-SERIES : KOMplete KONTROL S88 de Native Instruments. KOMplete KONTROL S88 offre un superbe clavier Fatar de niveau professionnel avec un véritable toucher pianistique le long de ses 88 touches lestées à marteaux.

Les claviers KOMplete KONTROL S-SERIES sont étroitement intégrés aux tâches de MASCHINE.

Lorsqu'il est connecté, le KOMplete KONTROL S88 apparaît dans l'en-tête et peut être sélectionné dans le menu *Controller*.



Le menu Controller avec KOMPLETE KONTROL S88 et MASCHINE STUDIO sélectionnés

Pour plus d'informations sur l'intégration des claviers KOMPLETE KONTROL S-SERIES dans MASCHINE, voir la section [↑6.2, Intégration de KOMPLETE KONTROL](#).



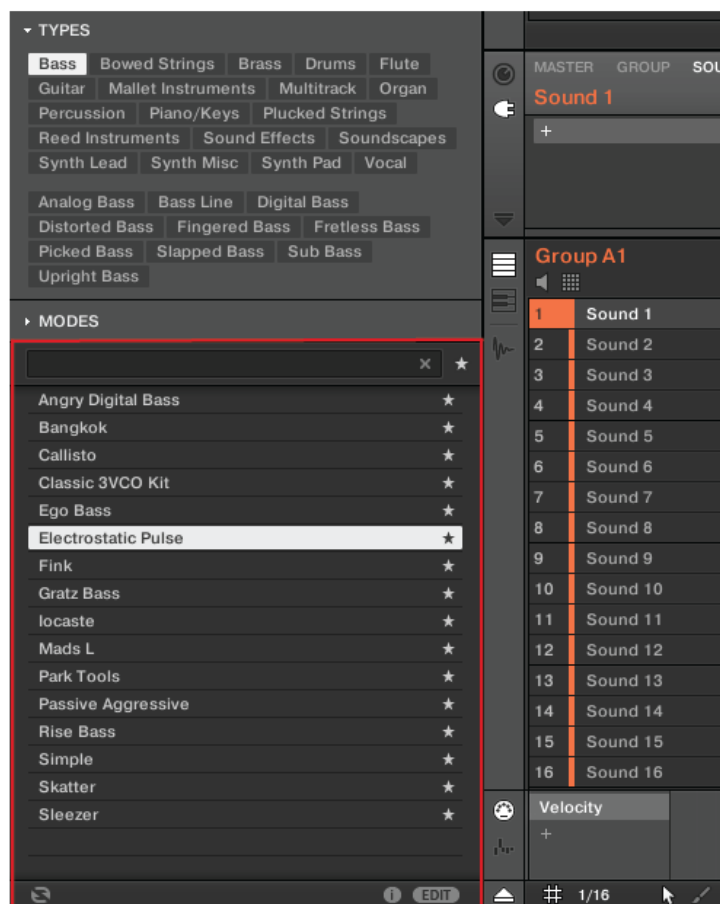
## 4 Quoi de neuf dans MASCHINE 2.3.1

Ce chapitre décrit les nouvelles fonctions de MASCHINE 2.3.1.

Voici un bref aperçu des principaux ajouts et changements :

- **Favoris du Browser.** Dans le Browser de MASCHINE, les Favoris permettent d'afficher et de parcourir rapidement les éléments que vous utilisez le plus souvent. Cela recouvre vos Projets, vos Groups, vos Sounds, vos presets d'instrument, vos presets d'effet et vos samples.
- **Page Plug-ins dédiée dans les Préférences.** La page Plug-ins permet de définir le comportement au chargement de vos plug-ins NI au sein de MASCHINE.

## 4.1 Utiliser les Favoris dans le Browser



Le Browser de MASCHINE affichant tous les instruments des Favoris étiquetés avec le Type « Bass ».

Dans le Browser de MASCHINE, les Favoris permettent d'afficher et de parcourir en un clin d'œil les éléments que vous utilisez le plus fréquemment. Cela recouvre vos Projets, vos Groups, vos Sounds, vos presets d'instrument, vos presets d'effet et vos samples. N'importe le-

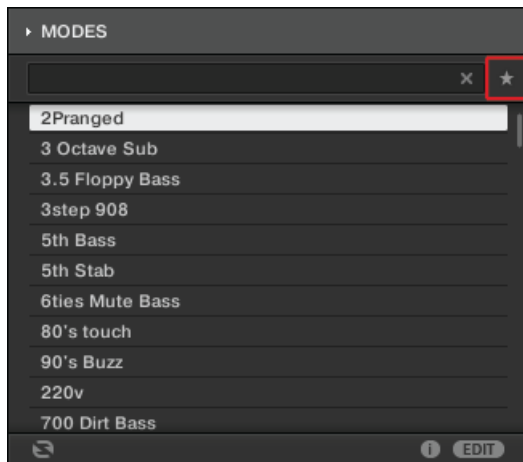
quel de ces éléments peut être ajouté à vos Favoris. Les Favoris sont un critère de recherche supplémentaire au sein du Browser. Lorsque le filtre Favoris est activé, la liste de résultats n'affiche que les éléments classés parmi vos Favoris, et qui satisfont également tous les autres filtres sélectionnés (ceci comprend les termes saisis dans le champ de recherche). Les Favoris peuvent être utilisés aussi bien avec le contenu d'usine qu'avec le contenu personnel.

Voici quelques remarques importantes concernant l'utilisation des Favoris :

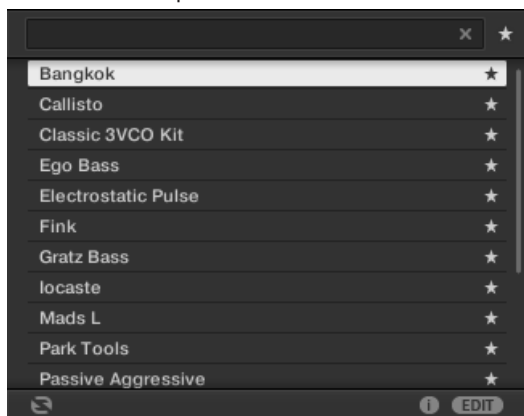
- Sur un même ordinateur, les bases de données des Browsers de MASCHINE et de KOM-  
PLETE KONTROL sont automatiquement partagées.
- Les Favoris sont indépendants de l'emplacement des fichiers ; si un fichier est déplacé, il conservera son tag « Favori ».
- Les Favoris sont persistants : si vous rescannez un emplacement de fichiers, ou si vous le supprimez de la base de données avant de l'importer à nouveau, tous les fichiers auront conservé leurs tags « Favori ».

Pour activer le filtre Favoris :

1. Cliquez sur le bouton Filtre Favoris situé à côté du champ de recherche, afin de filtrer les résultats suivant les Favoris :



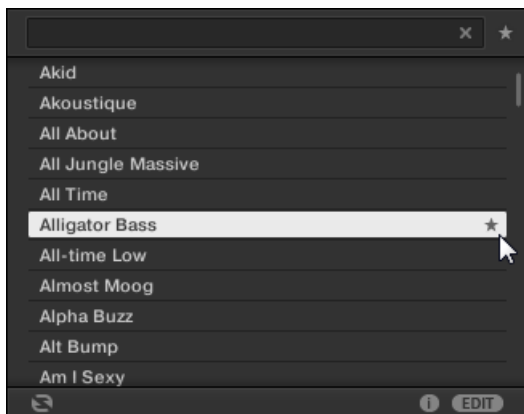
2. Le bouton du Filtre Favoris est maintenant allumé, et la liste de résultats affiche tous les Favoris correspondant aux critères de recherche sélectionnés.



## Ajouter un élément aux Favoris

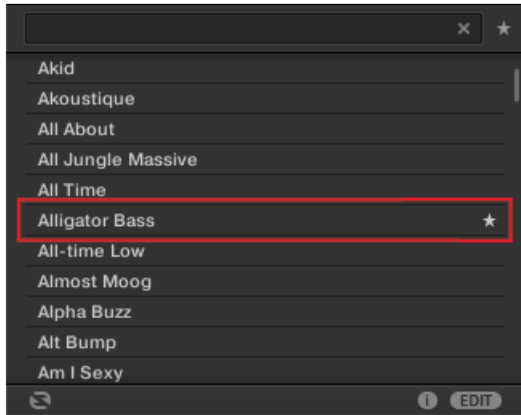
Suivez les instructions ci-dessous pour ajouter un élément à vos Favoris :

1. Amenez le curseur de la souris sur un élément de la liste de résultats pour afficher l'icône Définir Favori.



2. Cliquez sur l'icône Définir Favori pour ajouter l'élément correspondant à vos Favoris.

→ L'élément fait maintenant partie de vos Favoris, comme l'indique l'icône Définir Favori allumée à côté de son nom :



Tout élément se trouvant dans la liste de résultats peut être ajouté aux Favoris, qu'il soit sélectionné ou non. L'icône Définir Favori apparaît dès que le curseur de la souris survole un élément de la liste.

## Retirer un élément des Favoris

Pour retirer un élément de vos Favoris, suivez les instructions ci-dessous :

1. Cliquez sur l'icône Définir Favori allumée pour supprimer de vos Favoris l'élément correspondant.



2. L'élément est alors retiré de vos Favoris ; l'icône Définir Favori n'apparaît plus à côté de son nom. La prochaine fois que vous activerez le Filtre Favoris, cet élément n'apparaîtra pas dans la liste de résultats.



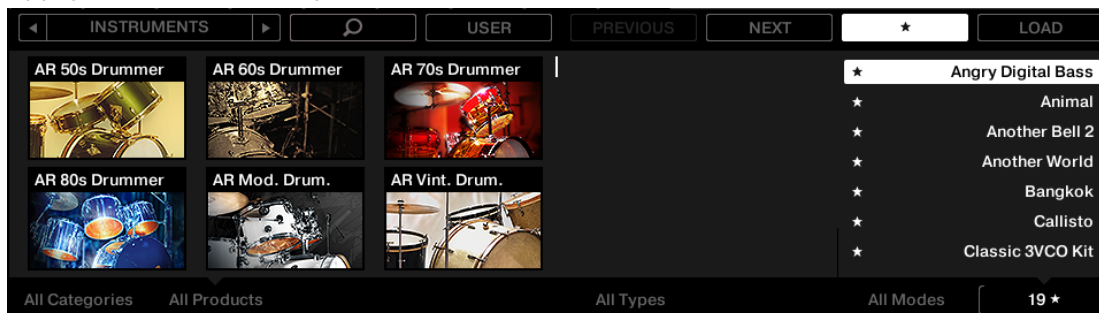
#### 4.1.1 Utiliser les Favoris avec MASCHINE STUDIO

Vous pouvez afficher et ajouter des Favoris directement depuis votre contrôleur. Cela vous permettra d'accéder aux éléments que vous utilisez le plus souvent sans même avoir à toucher la souris ou le clavier de votre ordinateur.

##### Activer le Filtre Favoris depuis MASCHINE STUDIO

Pour activer le filtre Favoris depuis votre contrôleur :

1. Appuyez sur le bouton **BROWSE**.
2. Appuyez sur le bouton 7 pour activer le Filtre Favoris.



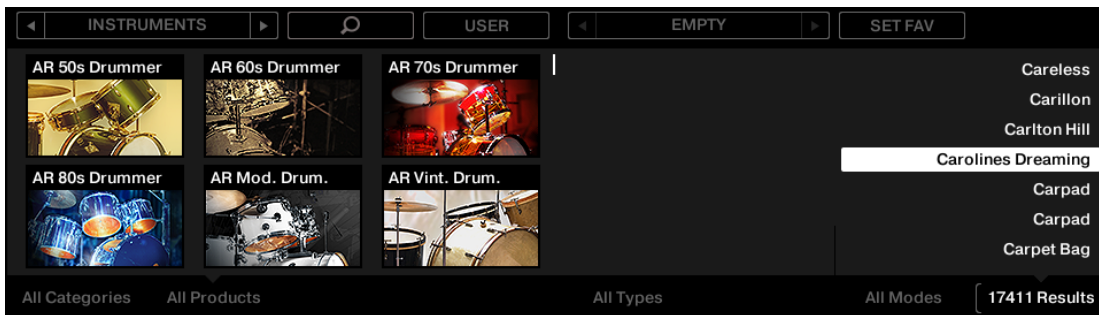
3. Pour filtrer la liste des Favoris, utilisez les curseurs 5 à 8.

→ Le Filtre Favoris est maintenant activé, et la liste de résultats affiche tous les Favoris correspondant aux critères de recherche :

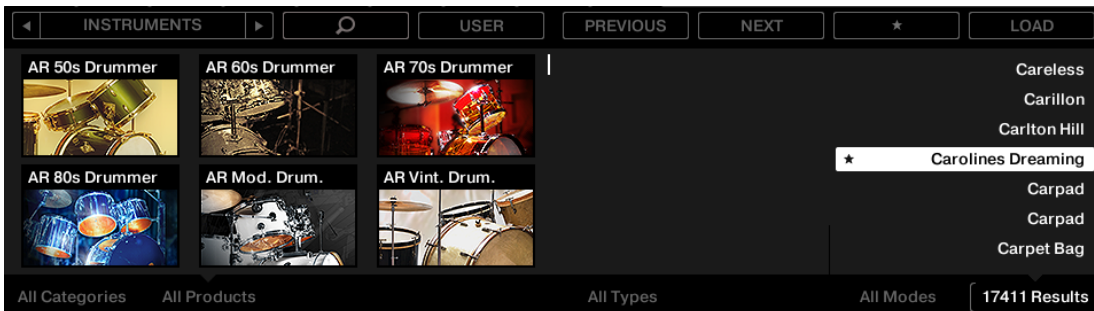
## Ajouter un élément à vos Favoris depuis MASCHINE STUDIO

Suivez les instructions ci-dessous pour ajouter un élément à vos Favoris depuis MASCHINE STUDIO :

1. Appuyez sur le bouton **BROWSE**.
2. Appuyez sur le Bouton 1 ou 2 pour sélectionner le type d'élément que vous souhaitez ajouter à vos Favoris.
3. Sélectionnez l'élément que vous souhaitez ajouter aux Favoris en tournant l'encodeur Control.
4. Appuyez sur **SHIFT** + encodeur Control ou **SHIFT** + Bouton 7 pour ajouter l'élément sélectionné aux Favoris.



→ L'élément fait maintenant partie de vos Favoris, comme l'indique l'icône Définir Favori située à côté de son nom.



## Retirer un élément de vos Favoris depuis MASCHINE STUDIO

Pour retirer un élément de vos Favoris depuis MASCHINE STUDIO, suivez les instructions ci-dessous :

1. Appuyez sur le bouton **BROWSE**.
  2. Sélectionnez l'élément que vous souhaitez retirer des Favoris en tournant l'encodeur Control.
  3. Appuyez sur **SHIFT** + encodeur Control ou **SHIFT** + Bouton 7 pour retirer des Favoris l'élément sélectionné.
- L'élément est alors retiré de la liste des Favoris.

### 4.1.2 Utiliser les Favoris avec les contrôleurs MASCHINE

Vous pouvez afficher et ajouter des Favoris directement depuis les contrôleurs MASCHINE MK1 et MK2. Cela vous permettra d'accéder aux éléments que vous utilisez le plus souvent sans même avoir à toucher la souris ou le clavier de votre ordinateur.

#### Activer le Filtre Favoris depuis les contrôleurs MASCHINE

Pour activer le filtre Favoris depuis votre contrôleur :

1. Appuyez sur le bouton **BROWSE**.
2. Appuyez sur le Bouton 7 pour activer le Filtre Favoris.



3. Utilisez les curseurs 5 à 8 pour filtrer la liste des Favoris.
- Le Filtre Favoris est maintenant activé, et la liste de résultats affiche tous les Favoris correspondant aux critères de recherche.

#### Ajouter un élément à vos Favoris depuis les contrôleurs MASCHINE

Suivez les instructions ci-dessous pour ajouter un preset à vos Favoris :

1. Appuyez sur le bouton **BROWSE**.



- Sélectionnez l'élément que vous souhaitez ajouter aux Favoris en tournant l'encodeur Control.
- Appuyez sur **SHIFT** + encodeur Control ou sur le Bouton 5 pour ajouter l'élément sélectionné aux Favoris.



- L'élément fait maintenant partie de vos Favoris, comme l'indique l'icône Définir Favori située à côté de son nom.



## Retirer un élément de vos Favoris depuis les contrôleurs MASCHINE

Pour retirer un élément de vos Favoris, suivez les instructions ci-dessous :

- Appuyez sur le bouton **BROWSE**.
- Sélectionnez l'élément que vous souhaitez retirer des Favoris en tournant l'encodeur Control.
- Appuyez sur **SHIFT** + encodeur Control ou sur le Bouton 5 pour retirer des Favoris l'élément sélectionné.

- L'élément est alors retiré de la liste des Favoris.

### 4.1.3 Utiliser les Favoris avec les contrôleurs MASCHINE MIKRO

Vous pouvez afficher et ajouter des Favoris directement depuis les contrôleurs MASCHINE MIKRO MK1 et MK2. Cela vous permettra d'accéder aux éléments que vous utilisez le plus souvent sans même avoir à toucher la souris ou le clavier de votre ordinateur.

### Activer le Filtre Favoris depuis les contrôleurs MASCHINE MIKRO

Pour activer le filtre Favoris depuis votre contrôleur :

1. Appuyez sur le bouton **BROWSE**.
2. Appuyez sur **F1** pour sélectionner **FILTER**.
3. Appuyez sur les boutons Flèche Gauche/Droite situés sous l'écran pour sélectionner la page **FAVORITES**.
4. Tournez l'encodeur pour activer (ON) les Favoris.



5. Appuyez sur **F2** pour sélectionner **LIST**.



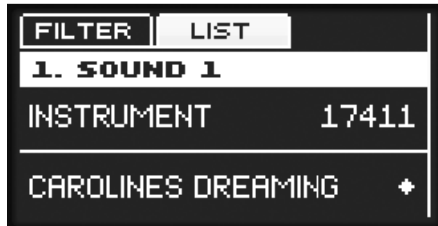
- Le Filtre Favoris est maintenant activé, et la liste de résultats affiche tous les Favoris correspondant aux critères de recherche.

## Ajouter un élément à vos Favoris depuis les contrôleurs MASCHINE MIKRO

Suivez les instructions ci-dessous pour ajouter un élément à vos Favoris depuis un contrôleur MASCHINE MIKRO :

1. Appuyez sur le bouton **BROWSE**.
2. Appuyez sur **F1** pour sélectionner **FILTER**.
3. Utilisez les boutons Flèche Gauche/Droite situés sous l'écran pour sélectionner le champ **FILETYPE**.
4. Sélectionnez le type d'élément que vous souhaitez ajouter aux Favoris en tournant l'encodeur Control.
5. Appuyez sur **F2** pour sélectionner **LIST**.

6. À l'aide de l'encodeur Control, parcourez la liste et sélectionnez l'élément que vous souhaitez ajouter aux Favoris.
7. Appuyez sur **SHIFT** + encodeur Control pour ajouter l'élément sélectionné aux Favoris.



8. Appuyez sur **F1** pour sélectionner **FILTER**.
  9. Appuyez sur les boutons Flèche Gauche/Droite situés sous l'écran pour sélectionner la page **FAVORITES**.
  10. Tournez l'encodeur pour activer (ON) les Favoris.
- Le Filtre Favoris est maintenant activé, et la liste de résultats affiche tous les Favoris correspondant aux critères de recherche.

### Retirer un élément de vos Favoris depuis les contrôleurs MASCHINE MIKRO

Pour retirer un élément de vos Favoris, suivez les instructions ci-dessous :

1. Appuyez sur le bouton **BROWSE**.
  2. Appuyez sur **F2** pour sélectionner **LIST**.
  3. À l'aide de l'encodeur Control, parcourez la liste et sélectionnez l'élément que vous souhaitez retirer des Favoris.
  4. Appuyez sur **SHIFT** + encodeur Control pour retirer l'élément sélectionné des Favoris.
- L'élément est alors retiré de la liste des Favoris.

## 4.2 Preferences – page Plug-ins

La page Plug-ins permet de définir le comportement au chargement de vos plug-ins NI au sein de MASCHINE.

Pour afficher la page Plug-ins, cliquez sur l’onglet Plug-ins situé sur la gauche du panneau Preferences.

L'option Always use latest version of NI plug-ins permet de choisir si les éléments de votre Bibliothèque doivent toujours être chargés avec la version la plus récente du plug-in associé. Si cette option est désactivée, les éléments de votre Bibliothèque seront chargés avec la version minimale du plug-in associé se trouvant sur votre ordinateur.



Le panneau Preferences — page Plug-ins

Élément	Description
Always use latest version of NI Plug-ins	<p>Si cette option est activée (réglage par défaut), les éléments de votre Bibliothèque seront chargés avec la version la plus récente du plug-in associé.</p> <p>Si cette option est désactivée, les éléments de votre Bibliothèque seront chargés avec la version minimale du plug-in associé.</p>

## 5 Quoi de neuf dans MASCHINE 2.3

Ce chapitre décrit les nouvelles fonctions et les modifications apparues dans MASCHINE 2.3.

Voici un bref aperçu des principaux ajouts et changements :

- **Nouveaux Drumsynths** : plusieurs nouveaux moteurs ainsi qu'un nouveau module ont été ajoutés aux Drumsynths :
  - Un moteur **Breaker** est disponible pour la Snare.
  - Un moteur **High** est disponible pour le Tom.
  - Un moteur **Hybrid** est disponible pour la Hi-hat.
  - Les moteurs **Crash** et **Ride** sont disponibles pour le nouveau module Cymbal.

Pour des informations détaillées sur les nouveaux Drumsynths. Voir section [↑6.1, Nouvelles fonctions Perform](#).

- **Nouveaux effets et effets améliorés** : les améliorations suivantes ont été apportées aux effets :
  - **Cabinet Emulation** : la nouvelle « Cabinet Emulation » est une combinaison cabinet + microphone permettant un contrôle total des étapes post-amplification lors d'une prise de guitare. Cabinet Emulation comprend quatre types de baffles et autorise un positionnement variable de six microphones différents. Voir section [↑5.2.1, Cabinet Emulation](#).
  - **Modes Room et Hall pour la Reverb** : deux nouveaux modes de réverbération de haute qualité « Room » « Hall » ont été ajoutés au mode Plate existant pour former un nouveau moteur de Reverb. Le moteur Reverb original contenant les modes General, Guitar, Bright et Shatter a été renommé dans le menus des plug-ins et s'appelle désormais Reverb (Legacy) ; les projets utilisant ces modes de réverbération continueront d'être chargés et de fonctionner comme auparavant. Voir section [↑5.2.1, Cabinet Emulation](#).
  - **Mode Analog pour la Distortion** : un nouveau mode de distorsion appelé « Analog » a été ajouté à l'effet Distortion. L'effet de distorsion original est toujours disponible sous la forme d'un mode intitulé « Mulholland ». Voir section [↑5.2.3, Reverb Hall](#).

- **Mode Transparent pour le Limiter** : un nouveau mode de limiteur appelé « Transparent » a été ajouté à l'effet Limiter. L'effet de limiteur original est toujours disponible sous la forme d'un mode intitulé « Legacy ». Voir section [↑5.2.4, Analog Distortion](#).
- **Intégration des fonctions des KOMplete Kontrol S-Series** : MASCHINE 2,3 intègre des fonctions supplémentaires. Celles-ci comprennent notamment :
  - Les modes des contrôleurs à rubans issus du Controller Editor sont désormais accessibles directement depuis la fenêtre Preferences de MASCHINE, avec l'addition d'un nouveau mode « Tempo » :
  - Une fonction « Hold » est disponible pour l'Arpeggiator.

Pour des informations détaillées des nouvelles fonctions d'intégration des KOMplete Kontrol S-Series. Voir section [↑5.2.5, Mode Transparent du Limiter](#).

- Changements mineurs dans MASCHINE 2,3 :
  - **Gestion améliorée des fichiers pour les plug-ins Native Instruments** : MASCHINE peut désormais sauvegarder dans tous les formats natifs des plug-ins Native Instruments. Voir section [↑5.4.1, Format de fichiers pour les plug-ins Native Instruments](#).
  - **Améliorations de l'Assignment Area** : le menu contextuel de l'Assignment Area a été amélioré et inclut désormais les commandes [Cut](#) et [Paste](#) pour définir les paramètres des plug-ins externes ainsi que la commande [Copy](#) pour définir les Macros de MASCHINE. Voir section [↑5.4.2, Assignment Area](#).
  - **Focus du Browser pour les plug-ins** : il est désormais possible de passer le focus sur un autre emplacement de plug-in directement depuis le Browser. Voir section [↑5.4.2, Assignment Area](#).
  - **Quantification depuis le logiciel** : Le menu contextuel du Pattern Editor inclut désormais les commandes [Quantize](#) et [Quantize 50%](#). Voir section [↑5.4.4, Quantifier les événements depuis le menu contextuel du Pattern Editor](#).
  - **Exportation MIDI** : La fonction d'exportation MIDI a été revue afin d'inclure les Sounds ne contenant aucune note ou événement dans un Pattern sous la forme de pistes MIDI vides. Ceci garantit des exportations cohérentes incluant toujours 16 canaux MIDI Voir section [↑5.4.5, Exportation MIDI](#).

- **Browser et Library** : Les sections d'attributs (**TYPES** et **MODES**) du Browser peuvent désormais être réduites afin de laisser plus de place à la liste des résultats, ce qui peut s'avérer très utile sur les écrans à faible résolution. Voir section [↑5.4.6, Library Browser](#).
- **Découpage des Samples** : lorsque vous appliquez le découpage d'un Sample à un Sound d'un Group ne contenant rien d'autre, la note de base des Sounds de ce Group est réglée sur C-2 afin de correspondre aux Zones des tranches. Voir section [↑5.4.7, Découpage des Samples](#).
- **Modes d'entrée MIDI** : les modes d'entrée MIDI ont été revus et vous permettent désormais de configurer un Sound afin qu'il ne reçoive aucune entrée MIDI et de définir un réglage par défaut pour l'entrée MIDI via la fenêtre Preferences. Voir section [↑5.4.8, Modes d'entrée MIDI](#).
- **Déclenchement des Scenes via MIDI** : le mode SCENE envoie des données MIDI permettant d'enregistrer les changements de Scene dans l'application hôte. Voir section [↑5.4.9, Déclencher les Scenes via MIDI](#).

Tous ces ajouts et améliorations sont décrits en détail dans les sections suivantes.

Sehen Sie dazu auch

 Fonctionnalités de l'intégration des KOMPLETE KONTROL S-SERIES [[→ 106](#)]

## 5.1 Fonctionnalités des Drumsynths

Dans MASCHINE 2,3 les Drumsynths intègrent plusieurs nouvelles fonctionnalités :

- Un moteur **Breaker** est disponible pour la Snare.
- Un moteur **High** est disponible pour le Tom.
- Un moteur **Hybrid** est disponible pour la Hi-hat.
- Un moteur **Crash** est disponible pour le nouveau module Cymbal.
- Un moteur **Ride** est disponible pour le nouveau module Cymbal.





Pour des informations générales sur les Drumsynths, veuillez lire le chapitre 10 « Utiliser les Drumsynths » dans le manuel de MASCHINE 2,0. En particulier, pour plus d'infos sur les différents moteurs audio, veuillez consulter la section 10.1.1 « Moteurs audio : De nombreux sons de batterie pour chaque Drumsynth » dans le manuel de MASCHINE 2,0.

### 5.1.1 Moteur audio Breaker pour le Drumsynth Snare

La caisse claire Breaker est une caisse claire acoustique dont la hauteur tonale (pitch) a été surélevée afin d'asseoir idéalement sa présence dans un mix contenant beaucoup de basses. L'ajustement du spectre du timbre permet d'obtenir toute une variété de sons. Cette caisse claire fonctionne très bien avec le Kick Rasper.



Le moteur audio Breaker sélectionné dans le panneau Snare dans le Plug-in Strip.



Le moteur audio Breaker sélectionné dans la Snare dans la Control Area (page Main affichée).

Les paramètres décrits ci-dessous sont présentés de la manière dont ils apparaissent dans la Control Area (affichage Arrange). Les mêmes paramètres sont disponibles dans le panneau du Plug-in dans le Plug-in Strip (affichage Mix) – pour plus d’infos veuillez consulter la section 9,4 « Le Plug-in Strip » dans le manuel de MASCHINE 2,0.

page Main

Élément	Description
Section MAIN	
Engine	Sélectionne le moteur audio utilisé pour le Plug-in Snare. Pour plus d’informations sur les moteurs audio disponibles, veuillez consulter la section 10,3 « Les Snares » dans le manuel de MASCHINE 2,0.
Tune	Ajuste la hauteur tonale (le « pitch ») jouée par le Do central du clavier ; cette valeur est exprimée sous la forme d’un numéro de note MIDI et de centièmes de note. Les valeurs disponibles vont de 61,00 (NOTE C#3) à 85,00 (NOTE C#5). La valeur par défaut est 73,00 (NOTE C#4).
Decay	Ajuste la durée de retombée du son, exprimée sous la forme d’un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Skin Tune	Permet de régler l’accordage fin de la peau de frappe, exprimé sous la forme d’un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Impact	Ajuste la quantité de claquement dans l’attaque initiale, exprimée sous la forme d’un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 75.0 %).

page Advanced

Pour ce moteur audio, la page [Advanced](#) ne contient aucun paramètre.

Élément	Description
Section SPECTRA	
Mode	Permet de choisir entre deux types de bruit servant à simuler le timbre de la caisse. Les modes disponibles sont A (par défaut) et B.
Tune	Permet un accordage indépendant du timbre de la caisse claire. Ce paramètre représente la tension du timbre sur une vraie caisse claire. Les valeurs disponibles vont de 0,0 à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Decay	Permet de régler la durée du son du timbre, indépendamment du paramètre principal Decay de la page Main. Les valeurs disponibles vont de 0,0 à 100,0 % (valeur par défaut : 40,0 %).
Amount	Permet d'ajuster la quantité de son du timbre intégré au son de la caisse, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 75.0 %).

page Modulation

Comme pour tous les autres moteurs audio et tous les autres Drumsynths, la page Modulation ne contient qu'un seul paramètre : Velocity.

Élément	Description
Section SCALE	
Velocity	Ajuste la réponse en vitesse du son percussif. Les valeurs disponibles vont de -100.0 à 100.0 % (valeur par défaut). À zéro (mi-course), le fût est joué à pleine vitesse, quelle que soit la force avec laquelle vous frappez les touches (ou les pads). À partir de cette position centrale, tournez le curseur vers la droite pour augmenter la réponse positive en vitesse et ainsi rendre le son percussif de plus en sensible à la vitesse avec laquelle vous frappez les touches/pads. À partir de la position centrale, tournez le curseur vers la gauche pour obtenir l'effet inverse : plus vous frapperez fort sur vos touches/pads, plus le son percussif résultant sera doux.

5.1.2 Moteur audio High pour le Drumsynth Tom

Le Tom High est un tome acoustique complémentaire du Tom Floor. Avec un nombre réduit de paramètres, il fournit un large éventail de roulements et fills de tome.



Le moteur audio High sélectionné dans le panneau Tom dans le Plug-in Strip.



Le moteur audio High sélectionné dans le Tom dans la Control Area (page Main affichée).



Les paramètres décrits ci-dessous sont présentés de la manière dont ils apparaissent dans la Control Area (affichage Arrange). Les mêmes paramètres sont disponibles dans le panneau du Plug-in dans le Plug-in Strip (affichage Mix) – pour plus d'infos veuillez consulter la section 9,4 « Le Plug-in Strip » dans le manuel de MASCHINE 2,0.

page Main

Élément	Description
Section MAIN	
Engine	Sélectionne le moteur audio utilisé pour le Plug-in Tom. Pour plus d'informations sur les moteurs audio disponibles, veuillez consulter la section 10,5 « Les Toms » dans le manuel de MASCHINE 2,0.
Tune	Ajuste la hauteur tonale (le « pitch ») jouée par le Do central du clavier ; cette valeur est exprimée sous la forme d'un numéro de note MIDI et de centièmes de note. Les valeurs disponibles vont de 57.00 (NOTE A2) à 71.00 (NOTE B3). La valeur par défaut est 57.00.
Decay	Ajuste la durée de retombée du son, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Tension	Ajuste la tension de la peau de frappe, exprimée sous la forme d'un pourcentage ; ce réglage permet l'apparition d'un pitch bend plus long et plus présent. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 50.0 %).
Impact	Ajuste la quantité de claquement dans l'attaque initiale, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 80.0 %).

page Advanced

Pour ce moteur audio, la page [Advanced](#) ne contient aucun paramètre.

page Modulation

Comme pour tous les autres moteurs audio et tous les autres Drumsynths, la page [Modulation](#) ne contient qu'un seul paramètre : [Velocity](#).

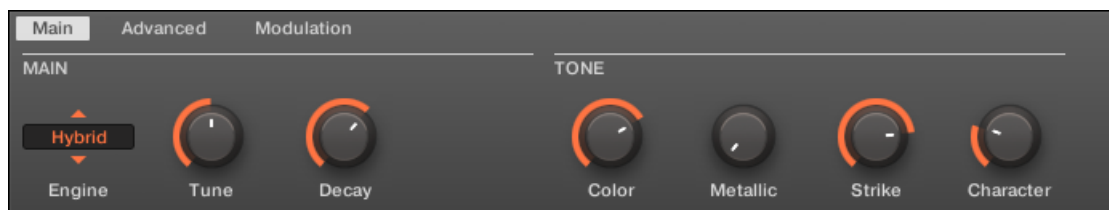
Élément	Description
Section SCALE	
Velocity	Ajuste la réponse en vitesse du son percussif. Les valeurs disponibles vont de -100.0 à 100.0 % (valeur par défaut). À zéro (mi-course), le fût est joué à pleine vitesse, quelle que soit la force avec laquelle vous frappez les touches (ou les pads). À partir de cette position centrale, tournez le curseur vers la droite pour augmenter la réponse positive en vitesse et ainsi rendre le son percussif de plus en sensible à la vitesse avec laquelle vous frappez les touches/pads. À partir de la position centrale, tournez le curseur vers la gauche pour obtenir l'effet inverse : plus vous frapperez fort sur vos touches/pads, plus le son percussif résultant sera doux.

### 5.1.3 Moteur audio Hybrid pour le Drumsynth Hi-hat


La charley Hybrid est une émulation acoustique particulière à la jonction entre des sonorités acoustiques et des sonorités électroniques. Elle propose des fonctionnalités purement acoustiques telles que le grésillement, disponible via le paramètre Rattle, et des caractéristiques électroniques via le paramètre Metallic. En automatisant ces paramètres, vous pouvez créer de superbes formes de charley.



Le moteur audio Hybrid sélectionné dans le panneau Hi-hat dans le Plug-in Strip.



Le moteur audio Hybrid sélectionné dans le Hi-hat dans la Control Area (page Main affichée).



Les paramètres décrits ci-dessous sont présentés de la manière dont ils apparaissent dans la Control Area (affichage Arrange). Les mêmes paramètres sont disponibles dans le panneau du Plug-in dans le Plug-in Strip (affichage Mix) – pour plus d’infos veuillez consulter la section 9,4 « Le Plug-in Strip » dans le manuel de MASCHINE 2,0.

page Main

Élément	Description
Section MAIN	
Engine	Sélectionne le moteur audio utilisé pour le Plug-in Hybrid. Pour plus d’informations sur les moteurs audio disponibles, veuillez consulter la section 10,4 « Les Hi-hats » dans le manuel de MASCHINE 2,0.
Tune	Permet de régler la hauteur tonale (le « pitch ») de la cymbale jouée par le Do central du clavier, exprimée sous la forme d’un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Decay	Ajuste la durée de retombée du son, exprimée sous la forme d’un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 65.0 %).
Section TONE	
Color	Ajuste la fréquence de coupure de plusieurs filtres passe-bas afin d’obtenir le timbre souhaité. Les valeurs disponibles vont de 0,0 à 100 % (valeur par défaut : 71,5 %).
Metallic	Ajuste un caractère métallique enharmonique, mesuré sous la forme d’un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 0.0 %).
Strike	Ajuste la quantité de claquement dans l’attaque initiale, exprimée sous la forme d’un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 80.0 %).
Caractère	Permet de choisir parmi un vaste éventail de timbres allant d’un timbre bruitiste à un timbre métallique. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 25.0 %).



page Advanced

Élément	Description
Section HYBRID	
Bend	Ajuste la quantité d'enveloppe de pitch (hauteur tonale) pour le design sonore. Le contrôle est bipolaire et ses valeurs vont de -100,0 à 100,0 % (0,0 % par défaut).
Rattle	Ajuste le grésillement de la charley. Son effet est plus audible avec les longues décroissances. Les valeurs disponibles vont de 0,0 à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).

page Modulation

Comme pour tous les autres moteurs audio et tous les autres Drumsynths, la page [Modulation](#) ne contient qu'un seul paramètre : [Velocity](#).

Élément	Description
Section SCALE	
Velocity	Ajuste la réponse en vitesse du son percussif. Les valeurs disponibles vont de -100.0 à 100.0 % (valeur par défaut). À zéro (mi-course), le fût est joué à pleine vitesse, quelle que soit la force avec laquelle vous frappez les touches (ou les pads). À partir de cette position centrale, tournez le curseur vers la droite pour augmenter la réponse positive en vitesse et ainsi rendre le son percussif de plus en sensible à la vitesse avec laquelle vous frappez les touches/pads. À partir de la position centrale, tournez le curseur vers la gauche pour obtenir l'effet inverse : plus vous frapperez fort sur vos touches/pads, plus le son percussif résultant sera doux.

5.1.4 Moteur audio Crash pour le Drumsynth Cymbal


Le moteur audio Crash crée un large éventail de cymbales allant d'une crash de 909 typique à des sonorités plus acoustiques. Ses paramètres permettent de multiples expressions et autres variations spectrales.



Le moteur audio Crash sélectionné dans le panneau Cymbal dans le Plug-in Strip.



Le moteur audio Crash sélectionné dans la Cymbal dans la Control Area (page Main affichée).



Les paramètres décrits ci-dessous sont présentés de la manière dont ils apparaissent dans la Control Area (affichage Arrange). Les mêmes paramètres sont disponibles dans le panneau du Plug-in dans le Plug-in Strip (affichage Mix) – pour plus d’infos veuillez consulter la section 9,4 « Le Plug-in Strip » dans le manuel de MASCHINE 2,0.

page Main

Élément	Description
Section MAIN	
Engine	Sélectionne le moteur audio utilisé pour le Plug-in Cymbal. Les moteurs disponibles sont <a href="#">Crash</a> et <a href="#">Ride</a> .
Tune	Ajuste la hauteur tonale (le « pitch ») jouée par le Do central du clavier ; cette valeur est exprimée sous la forme d’un numéro de note MIDI et de centièmes de note. Les valeurs disponibles vont de 0,00 à 100,0 % (valeur par défaut : 30,0 %).
Decay	Ajuste la durée de retombée du son, exprimée sous la forme d’un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 70.0 %).
Impact	Ajuste la quantité de claquement dans l’attaque initiale, exprimée sous la forme d’un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 70.0 %).
Width	Ajuste l’image stéréo perçue, mesurée sous la forme d’un pourcentage. À zéro, le son est mono, à 100,0 % le son a une image stéréo large, reproduisant l’effet d’un enregistrement avec les micros stéréo en overhead. Les valeurs disponibles vont de 0,0 à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Section COLOR	
Density	Ajuste la complexité croissante du son, mesurée sous la forme d’un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 100.0 %).
Tone	Ajuste la balance du contenu spectral, mesurée sous la forme d’un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Mode	Sélectionne l’un des trois modes Metallic (par défaut), Normal ou Soft.

page Advanced

Pour ce moteur audio, la page [Advanced](#) ne contient aucun paramètre.

page Modulation

Comme pour tous les autres moteurs audio et tous les autres Drumsynths, la page [Modulation](#) ne contient qu'un seul paramètre : [Velocity](#).

Élément	Description
Section SCALE	
<a href="#">Velocity</a>	Ajuste la réponse en vélocité du son percussif. Les valeurs disponibles vont de -100.0 à 100.0 % (valeur par défaut). À zéro (mi-course), le fût est joué à pleine vélocité, quelle que soit la force avec laquelle vous frappez les touches (ou les pads). À partir de cette position centrale, tournez le curseur vers la droite pour augmenter la réponse positive en vélocité et ainsi rendre le son percussif de plus en sensible à la vélocité avec laquelle vous frappez les touches/pads. À partir de la position centrale, tournez le curseur vers la gauche pour obtenir l'effet inverse : plus vous frapperez fort sur vos touches/pads, plus le son percussif résultant sera doux.

5.1.5 Moteur audio Ride pour le Drumsynth Cymbal


Le moteur audio Ride est une émulation acoustique qui permet à la cymbale d'être frappée de nombreuses manières différentes via l'utilisation des paramètres Edge et Bell. La palette de sonorités s'étend de la ride douce et jazzy à des cymbales plus bruitistes.



Le moteur audio Ride sélectionné dans le panneau Cymbal dans le Plug-in Strip.



Le moteur audio Ride sélectionné dans la Cymbal dans la Control Area (page Main affichée).



Les paramètres décrits ci-dessous sont présentés de la manière dont ils apparaissent dans la Control Area (affichage Arrange). Les mêmes paramètres sont disponibles dans le panneau du Plug-in dans le Plug-in Strip (affichage Mix) – pour plus d’infos veuillez consulter la section 9,4 « Le Plug-in Strip » dans le manuel de MASCHINE 2,0.

page Main

Élément	Description
Section MAIN	
Engine	Sélectionne le moteur audio utilisé pour le Plug-in Cymbal. Les moteurs disponibles sont <a href="#">Crash</a> et <a href="#">Ride</a> .
Tune	Ajuste la hauteur tonale (le « pitch ») jouée par le Do central du clavier ; cette valeur est exprimée sous la forme d’un numéro de note MIDI et de centièmes de note. Les valeurs disponibles vont de 0.00 à 1.00. La valeur par défaut est 0.30.
Decay	Ajuste la durée de retombée du son, exprimée sous la forme d’un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 70.0 %).
Impact	Ajuste la quantité de claquement dans l’attaque initiale, exprimée sous la forme d’un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 70.0 %).
Width	Ajuste l’image stéréo perçue, mesurée sous la forme d’un pourcentage. À zéro, le son est mono, à 100,0 % le son a une image stéréo large, reproduisant l’effet d’un enregistrement avec les micros stéréo en overhead. Les valeurs disponibles vont de 0,0 à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Section STRIKE	
Edge	Ajuste le point auquel la cymbale est frappée, mesuré sous la forme d’un pourcentage. Une frappe sur le bord de la cymbale (100 %) crée un son plus chaotique, tandis qu’une frappe près du centre (0,0 %) crée un son plus aigu. Les valeurs disponibles vont de 0,0 à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Bell	Ajuste les hautes fréquences sur une bande étroite, mesurées sous la forme d’un pourcentage. (valeur par défaut : 0,0 %)

page Advanced

Élément	Description
Section HYBRID	
Caractère	Permet de choisir parmi un vaste éventail de timbres allant d'un timbre bruitiste à un timbre métallique. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 20.0 %).
Tail	Ajuste la longueur de la traînée du son au moyen d'une enveloppe. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 100.0 %).

page Modulation

Comme pour tous les autres moteurs audio et tous les autres Drumsynths, la page [Modulation](#) ne contient qu'un seul paramètre : [Velocity](#).

Élément	Description
Section SCALE	
<a href="#">Velocity</a>	Ajuste la réponse en vitesse du son percussif. Les valeurs disponibles vont de -100.0 à 100.0 % (valeur par défaut). À zéro (mi-course), le fût est joué à pleine vitesse, quelle que soit la force avec laquelle vous frappez les touches (ou les pads). À partir de cette position centrale, tournez le curseur vers la droite pour augmenter la réponse positive en vitesse et ainsi rendre le son percussif de plus en sensible à la vitesse avec laquelle vous frappez les touches/pads. À partir de la position centrale, tournez le curseur vers la gauche pour obtenir l'effet inverse : plus vous frapperez fort sur vos touches/pads, plus le son percussif résultant sera doux.

5.2 Nouveaux effets

5.2.1 Cabinet Emulation

La Cabinet Emulation est une combinaison cabinet + microphone permettant un contrôle total des étapes post-amplification d'une prise de guitare. Cabinet Emulation comprend quatre types de baffles et autorise un positionnement variable de six microphones différents.



L'effet Cabinet Emulation dans le Plug-in Strip.



L'effet Cabinet Emulation dans la Control Area (page Main affichée).

page Main

Élément	Description
<b>Section CABINET</b>	
Cabinet	Sélectionne l'un des quatre types de baffles : <ul style="list-style-type: none"><li>American Cabinet</li><li>British Cabinet</li><li>Vintage Cabinet</li><li>Modern Cabinet</li></ul>
<b>Section MICROPHONE</b>	



Élément	Description
Microphone	Sélectionne l'un des six types de microphones : <ul style="list-style-type: none"><li>• Dynamic 57</li><li>• Dynamic 421</li><li>• Dynamic 441</li><li>• Ribbon 121</li><li>• Condenser 47</li><li>• Condenser 67</li></ul>
Distance	Ajuste la distance entre le microphone et le baffle. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 0.0 %).
Section OUTPUT	
Mix	Ajuste le rapport entre le signal traité et le signal original. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 100.0 %).

5.2.2    **Reverb Room**

Le mode Room est adapté aux sons percussifs – notamment aux caisses claires. Modulez les paramètres [Room Size](#) et [Pre Delay](#) pour créer des effets spéciaux.



L'effet Reverb dans le Plug-in Strip.



L'effet Reverb dans la Control Area (page Main affichée).

page Main

Élément	Description
Section ROOM	
Mode	Permet de choisir l'un des trois modes de base de l'effet Reverb : Room, Hall et Plate (Room par défaut).
Reverb Time	Ajuste le temps de retombée de la réverbération. Tournez ce curseur vers la droite pour allonger le temps de retombée. Les valeurs disponibles peuvent être ajustées en secondes et vont de 0,5 s à 20,2 s (1,0 s par défaut).
Reverb Size	Ajuste la taille de la pièce simulée. Tournez le curseur dans le sens horaire pour augmenter la taille perçue de la pièce et les réflexions de la réverbération. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 20.0 %).
Section COLOR	
Damping	Ajuste l'atténuation des hautes fréquences dans le signal réverbéré. L'atténuation définit la vitesse à laquelle les hautes fréquences diminuent. Cet effet rend le son de plus en plus sourd et chaud. Les valeurs disponibles vont de 0,0 à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Modulation	Définit la quantité de modulation. Une valeur de 0 désactive la modulation du délai. Les valeurs disponibles vont de 0,0 à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Diffusion	Contrôle la densité des réflexions dans la pièce virtuelle. Une diffusion faible rend les réflexions plus distinctes, à la manière d'échos proches les uns des autres. Une diffusion élevée tend à rapprocher les réflexions au point qu'elles se chevauchent, les différents échos ne pouvant plus être distingués. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 80.0 %).

Élément	Description
Pre Delays	Ajuste le délai initial entre le signal original et la première réverbération du son. Les valeurs élevées permettent aussi des usages plus créatifs. Les valeurs disponibles peuvent être ajustées en millisecondes de 0,0 ms à 250,0 ms (0,0 ms par défaut).
<b>Section OUTPUT</b>	
Mix	Ajuste le rapport entre le signal traité et le signal original. Les valeurs disponibles vont de 0,0 à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).

## Page EQ

La page [EQ](#) contient des paramètres ajustant l'égalisation de la réverbération.

Élément	Description
<b>Section EQ</b>	
High Cut	Ajuste les hautes fréquences dans le signal réverbéré. Les valeurs disponibles vont de 20,0 kHz à 2,0 kHz (20,0 kHz par défaut).
Low Shelf	Ajuste le contenu en basses fréquences du signal réverbéré. Les valeurs disponibles vont de -0.0 à 12 dB (valeur par défaut : 0.0 dB).

### 5.2.3 Reverb Hall

Le mode Hall propose une réverbération spacieuse et naturelle particulièrement adaptée aux sons tonaux. Utilisée avec un temps de réverbération élevé, il fournit une réverbération luxuriante qui peut être adaptée à l'ambiant et aux musiques expérimentales. Modulez les paramètres [Room Size](#) et [Pre Delay](#) pour créer des effets spéciaux.



L'effet Reverb dans le Plug-in Strip.



L'effet Reverb dans la Control Area (page Main affichée).

page Main

Élément	Description
Section ROOM	
Mode	Permet de choisir l'un des trois modes de base de l'effet Reverb : Room, Hall et Plate (Room par défaut).
Reverb Time	Ajuste le temps de retombée de la réverbération. Tournez ce curseur vers la droite pour allonger le temps de retombée. Les valeurs disponibles peuvent être ajustées en secondes et vont de 0,5 s à 20,2 s (2,2 s par défaut).
Reverb Size	Ajuste la taille de la pièce simulée. Tournez le curseur dans le sens horaire pour augmenter la taille perçue de la pièce et les réflexions de la réverbération. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 10.0 %).
Section COLOR	

Élément	Description
Damping	Ajuste l'atténuation des hautes fréquences dans le signal réverbéré. L'atténuation définit la vitesse à laquelle les hautes fréquences diminuent. Cet effet rend le son de plus en plus sourd et chaud. Les valeurs disponibles vont de 0,0 à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Modulation	Définit la quantité de modulation. Une valeur de 0 désactive la modulation du délai. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 40.0 %).
Softness	Modifie la balance entre les premières réflexions et la queue de réverbération. Ce paramètre modifie également la quantité de diffusion présente. Il vous permet d'adoucir l'attaque de la réverbération et de la ramener en arrière-plan afin qu'elle ne masque pas le son original. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 90.0 %).
Pre Delays	Ajuste le délai initial entre le signal original et la première réverbération du son. Les valeurs élevées permettent aussi des usages plus créatifs. Les valeurs disponibles peuvent être ajustées en millisecondes de 0,0 ms à 250,0 ms (0,0 ms par défaut).
<b>Section OUTPUT</b>	
Mix	Ajuste le rapport entre le signal traité et le signal original. Les valeurs disponibles vont de 0,0 à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).

## Page EQ

La page [EQ](#) contient des paramètres ajustant l'égalisation de la réverbération.

Élément	Description
<b>Section EQ</b>	
High Cut	Ajuste les hautes fréquences dans le signal réverbéré. Les valeurs disponibles vont de 20,0 kHz à 2,0 kHz (20,0 kHz par défaut).
Low Shelf	Ajuste le contenu en basses fréquences du signal réverbéré. Les valeurs disponibles vont de -0.0 à 12 dB (valeur par défaut : 0.0 dB).

## 5.2.4 Analog Distortion

L'Analog Distortion peut être utilisée pour ajouter du grain aux percussions, aux synthés et aux guitares.



L'Analog Distortion dans le Plug-in Strip.



L'Analog Distortion dans la Control Area (page Main affichée).

page Main

Élément	Description
<b>Section MODE</b>	
Mode	Sélectionne l'un des deux modes de distorsion : <a href="#">Analog</a> ou <a href="#">Mulholland</a> ( <a href="#">Mulholland</a> par défaut).
<b>Section DISTORTION</b>	
Saturation	Définit la quantité de saturation appliquée au signal. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 25.0 %).
Bass	Atténue les basses fréquences de l'effet de distorsion. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 100.0 %).
Tone	Règle la fréquence du filtre passe-bas. Le filtrage du signal distordu riche en harmoniques génère un son plus doux. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 100.0 %).

Élément	Description
Focus	Change l'intervalle de fréquences du signal traité, tirant le signal légèrement en avant dans le mix. L'effet est plus prononcé lorsque <b>Definition</b> est réglé sur une valeur faible.
Definition	Ajuste l'ampleur de l'effet de distorsion. Les valeurs disponibles vont de 0,0 à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Section OUTPUT	
Mix	Mix vous permet d'ajuster la quantité d'effet par rapport au signal audio original non traité. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 100.0 %).

### 5.2.5 Mode Transparent du Limiter

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 permet également d'augmenter le volume global perçu, si vous diminuez son seuil (« Threshold »). Il est recommandé d'utiliser le Limiter dans un emplacement de Plug-in du Master.

Lorsque cet effet est utilisé dans un Sound ou dans un Group, il dispose en outre d'une page Side-Chain Input (dans la Control area et sur votre contrôleur).



Le panneau du Limiter dans le Plug-in Strip.



Le mode Transparent sélectionné dans le Limiter dans la Control Area (page Main affichée).

page Main

Élément	Description
<b>Section MODE</b>	
Mode	Sélectionne l'un des deux types de compresseurs. Les modes disponibles sont <a href="#">Legacy</a> et <a href="#">Transparent</a> .
<b>Section DEPTH</b>	
Threshold	Cette valeur détermine le seuil (« Threshold ») au-delà duquel le Limiter entre en action. Si vous l'utilisez pour empêcher votre signal de saturer, laissez-le à 0 dB ; si vous voulez rendre votre signal plus fort, tournez le curseur vers la gauche. Les valeurs disponibles vont de -40,0 à 0,0 dB (valeur par défaut : 0,0 dB).
Release	Temps mis par le limiteur pour arrêter de limiter le signal une fois que celui-ci est redescendu sous le seuil. Plus le temps de relâchement est élevé, plus le temps mis à revenir à la normale (pas de compression) est long. Les valeurs disponibles peuvent être ajustées en millisecondes de 1,0 ms à 500,0 ms (1,0 ms par défaut).
<b>Section OUTPUT</b>	
Ceiling	Ajuste le niveau maximal de sortie, également appelé plafond. Le signal ne dépassera pas ce niveau. Les valeurs disponibles vont de -40.0 à -0.3 dB (valeur par défaut : -0.3 dB).

Entrée de Side-Chain

Comme pour tous les autres moteurs audio et tous les autres Drumsynths, la page [Modulation](#) ne contient qu'un seul paramètre : [Velocity](#).

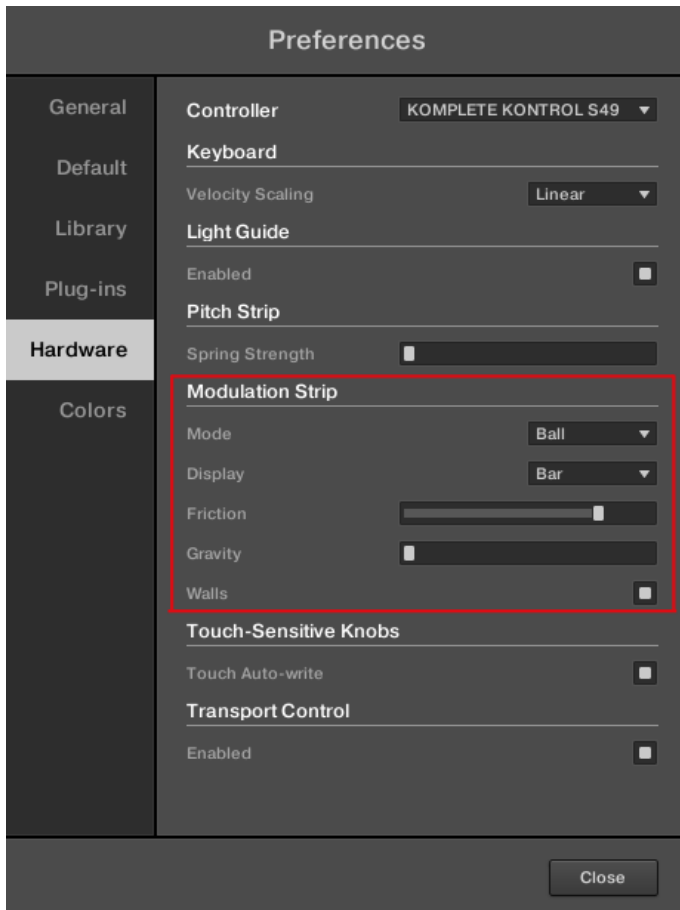


Élément	Description
<b>Section SCALE</b>	
Source	<p>Sélectionne le signal audio que vous souhaitez utiliser comme signal de Side-Chain pour contrôler le Plug-in. Les options disponibles sont None (Side-Chain désactivé, réglage par défaut), les sorties de tous les (autres) Sounds, et les sorties de tous les (autres) Groups.</p> <p>Voici comment ces sorties sont nommées dans le menu :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pour les Groups : <b>[Nom du Group]</b> (Par ex. Drums)</li> <li>• Pour les Sounds : <b>[Nom du Group]: [Nom du Sound]</b> (par ex. Drums: Kick)</li> <li>• Voici comment ces sorties apparaissent sur l’affichage du sélecteur :</li> <li>• Pour les Groups : <b>[Nom du Group]</b> (Par ex. <a href="#">Drums</a>)</li> <li>• Pour les Sounds : <b>[Lettre + Numéro du Group]:S[Numéro du Sound]</b> (par ex. <a href="#">A1:S4</a> pour le Sound 4 du Group A1).</li> </ul>
Gain	Ajuste le niveau d’entrée du signal de Side-Chain reçu par le Plug-in. Les valeurs disponibles vont de 0.00 à 1.00 (valeur par défaut : 1.00).
<b>Section FILTER</b>	
Filter	Active un filtre sur l’entrée Side-Chain. Ce filtre peut s’avérer utile pour configurer un contrôle Side-Chain du Plug-in par une plage de fréquences spécifique du signal de Side-Chain. Les valeurs disponibles sont On et Off (valeur par défaut).
Center Freq	Ajuste la fréquence centrale du filtre. Les valeurs disponibles vont de 20,0 Hz à 20,0 kHz (632,5 kHz par défaut).
Width	Ajuste la largeur de bande du filtre. Les valeurs disponibles vont de 0,0 à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).

## 5.3 Fonctionnalités de l'intégration des KOMplete KONTROL S-SERIES

Les claviers KOMplete KONTROL S-SERIES de Native Instruments proposent une intégration étroite dans le système MASCHINE, ce qui en fait les contrôleurs additionnels idéaux pour les parties mélodiques de vos Projets MASCHINE. MASCHINE 2,3 introduit des améliorations dans l'intégration de ces claviers, notamment :

### 5.3.1 Ruban de modulation



Le panneau Preferences affichant les réglages du ruban de modulation.

Le contrôleur à ruban de droite sur votre clavier KOMplete KONTROL S-SERIES est un contrôleur de modulation très flexible. Il propose cinq modes différents qui peuvent être activés via le menu Mode se trouvant sur la page Hardware du panneau Preferences dans le logiciel MASCHINE :

- **Standard** : c'est le mode par défaut pour le ruban de modulation sur votre clavier KOMPLETE KONTROL S-SERIES ; il correspond au comportement habituel d'une molette de modulation. Dans ce mode, le contrôleur à ruban lit la position de votre doigt et applique la valeur correspondante au paramètre assigné. Où que vous placiez votre doigt sur le ruban, la valeur saute instantanément à la position correspondante et elle y reste. En mode Standard, les réglages supplémentaires suivants sont disponibles pour le ruban de modulation :
  - **Menu Display** : vous permet de choisir parmi deux manières d'afficher l'état actuel du ruban de modulation : Bar ou Dot. Bar affiche une barre de diodes allumées entre la position par défaut et la valeur actuelle sur le ruban ; Dot affiche un point de diodes allumées à la valeur actuelle.
- **Spring** : ce mode simule un simple ressort qui peut être écarté verticalement de sa position par défaut située au milieu du ruban. La position actuelle du ressort (la valeur du paramètre) est indiquée par une diode bleue. Lorsque vous placez votre doigt sur le ruban, la valeur saute instantanément à la position correspondante et elle y reste tant que vous maintenez votre doigt en place. Lorsque vous retirez votre doigt, la valeur revient vers sa position par défaut. En mode Spring, les réglages supplémentaires suivants sont disponibles pour le ruban de modulation :
  - **Menu Display** : vous permet de choisir parmi deux manières d'afficher l'état actuel du ruban de modulation : Bar ou Dot. Bar affiche une barre de diodes allumées entre la position par défaut et la valeur actuelle sur le ruban ; Dot affiche un point de diodes allumées à la valeur actuelle.
  - **Tirette Strength** : ajuste la vitesse à laquelle le ressort repart vers sa position par défaut. Plus le réglage Strength est élevé, plus la valeur revient vite.
- **Ball** : ce mode simule une balle qui serait attirée par la gravité de votre doigt appuyant sur la surface du ruban. La position actuelle de la balle (la valeur du paramètre) est indiquée par une diode bleue. Si vous placez votre doigt à un certain endroit sur le ruban, la balle se déplace vers votre doigt et s'arrête lorsqu'elle l'atteint. Si vous retirez votre doigt avant, la balle continue sa course le long du ruban jusqu'à ce que le frottement de la surface la ralentisse et l'arrête. Vous pouvez également « lancer » la balle en faisant comme suit : placez votre doigt sur la position actuelle de la balle (diode bleue), glissez-le dans une direction, puis retirez-le du ruban. Plus vous glissez votre doigt rapidement, plus la balle ira vite. En mode Ball, les réglages supplémentaires suivants sont disponibles pour le ruban de modulation :

- Menu **Display** : vous permet de choisir parmi deux manières d'afficher l'état actuel du ruban de modulation : Bar ou Dot. Bar affiche une barre de diodes allumées entre la position par défaut et la valeur actuelle sur le ruban ; Dot affiche un point de diodes allumées à la valeur actuelle.
- Tirette **Friction** : ajuste le frottement de la surface qui ralentit la balle une fois que vous avez retiré votre doigt. Plus la valeur de Friction est élevée, plus la balle ralentira vite et s'arrêtera. Avec la tirette tout à gauche, la balle ne s'arrête jamais. Avec la tirette tout à droite, la balle s'arrête immédiatement.
- Tirette **Gravity** : ajuste l'attraction de votre doigt sur la balle : plus la valeur de Gravity est élevée, plus la balle se déplacera rapidement. Ce paramètre n'affecte pas le mouvement de la balle si vous la jetez avec votre doigt (cf. ci-dessus).
- Bouton **Walls** : définit le comportement de la balle lorsqu'elle atteint l'une des limites de l'intervalle. Si Walls est activé, la balle rebondit sur la limite et continue sa course dans l'autre sens. Si Walls est désactivé, la balle saute à l'autre extrémité de l'intervalle et poursuit sa course dans la même direction.
- **Tempo** : comme le mode Ball, le mode Tempo simule une balle attirée par la gravité de votre doigt. La position actuelle de la balle (la valeur du paramètre) est indiquée par une diode bleue. Vous pouvez jouer avec la balle comme en mode Ball (voir plus haut), sauf qu'ici la balle conserve un mouvement constant au lieu de ralentir et de s'arrêter. Ceci vous permet de créer des modulations synchronisées au tempo depuis le ruban de modulation. Lorsque vous utilisez KOMPLETE KONTROL avec MASCHINE, le tempo est défini par le logiciel MASCHINE. Lorsque vous utilisez l'application autonome KOMPLETE KONTROL, vous pouvez choisir le tempo dans l'en-tête de l'interface du logiciel. En mode Ball, les réglages supplémentaires suivants sont disponibles pour le ruban de modulation :
  - Menu **Display** : vous permet de choisir parmi deux manières d'afficher l'état actuel du ruban de modulation : Bar ou Dot. Bar affiche une barre de diodes allumées entre la position par défaut et la valeur actuelle sur le ruban ; Dot affiche un point de diodes allumées à la valeur actuelle.
  - Menu **Rate** : vous permet de sélectionner l'une des 13 signatures rythmiques pour définir le rythme du mouvement de la balle par rapport au tempo ; les valeurs vont de 1/8 à 4/1 et incluent les signatures en triolets et pointées.

- Tirette **Friction** : ajuste la vitesse à laquelle le mouvement de la balle rejoint le tempo. Plus la valeur de Friction est élevée, plus la balle rejoindra vite le rythme fixé par le menu Rate. À fond à droite, la balle saute instantanément au rythme défini.
- Tirette **Gravity** : ajuste l'attraction de votre doigt sur la balle : plus la valeur de Gravity est élevée, plus la balle se déplacera rapidement. Ce paramètre n'affecte pas le mouvement de la balle si vous la jetez avec votre doigt (cf. ci-dessus).
- Bouton **Walls** : définit le comportement de la balle lorsqu'elle atteint l'une des limites de l'intervalle. Si Walls est activé, la balle rebondit sur la limite et continue sa course dans l'autre sens. Si Walls est désactivé, la balle saute à l'autre extrémité de l'intervalle et poursuit sa course dans la même direction.
- **Stepped** : ce mode divise le ruban de modulation en deux à cinq sections indiquées par des diodes blanches. Lorsqu'une section est appuyée par le doigt, elle déclenche une valeur de modulation particulière parmi deux à cinq valeurs régulièrement espacées le long de l'intervalle entier. La section actuellement active (valeur du paramètre) est indiquée par trois diodes bleues. En mode Stepped, les réglages supplémentaires suivants sont disponibles pour le ruban de modulation :
  - Menu **Divisions** : permet de choisir le nombre de sections divisant le ruban de modulation.

### 5.3.2 Mode Arp Hold

La fonction Hold de l'arpégiateur vous permet de maintenir les notes jouées par l'arpégiateur.

Pour utiliser la fonction Hold depuis votre appareil :

#### 5.3.2.1 MASCHINE STUDIO

1. Appuyez sur **SHIFT + PAD MODE** pour passer en mode Keyboard.
  2. Maintenez **NOTE REPEAT** enfoncée pour accéder à l'arpégiateur.
  3. Appuyez sur le Bouton 3 **HOLD** pour activer la fonction de maintien de l'arpégiateur.
  4. Appuyez sur le Bouton 2 **LOCK** si vous voulez verrouiller l'arpégiateur tout en accédant à d'autres modes.
- Les notes arpégées sont maintenues. Appuyez à nouveau sur le Bouton 3 pour désactiver **HOLD**.



Appuyez sur SHIFT Bouton 3 pour accéder à FOLLOW.

### 5.3.2.2 MASCHINE MK1 / MK2

1. Appuyez sur **SHIFT + PAD MODE** pour passer en mode Keyboard.
  2. Maintenez **NOTE REPEAT** enfoncée pour accéder à l'arpégiateur.
  3. Appuyez sur le Bouton 3 **HOLD** pour activer la fonction de maintien de l'arpégiateur.
  4. Appuyez sur le Bouton 2 **LOCK** si vous voulez verrouiller l'arpégiateur tout en accédant à d'autres modes.
- Les notes arpégées sont maintenues. Appuyez à nouveau sur le Bouton 3 pour désactiver **HOLD**.

### 5.3.2.3 MASCHINE MIKRO

1. Appuyez sur **SHIFT + PAD MODE** pour passer en mode Keyboard.
  2. Maintenez **NOTE REPEAT** enfoncée pour accéder à l'arpégiateur.
  3. Appuyez sur le bouton Flèche Droite sous l'écran pour sélectionner le paramètre **HOLD**.
  4. Tournez l'encodeur Control pour activer la fonction de maintien de l'arpégiateur.
  5. Appuyez sur **F3 LOCK** si vous voulez verrouiller l'arpégiateur tout en accédant à d'autres modes.
- Les notes arpégées sont maintenues. Tournez à nouveau l'encodeur Control pour désactiver **HOLD**.

## 5.4 Modifications diverses

### 5.4.1 Format de fichiers pour les plug-ins Native Instruments

MASCHINE 2,3 introduit un format de fichier amélioré pour les presets personnels de plug-ins Native Instruments. Le format de fichier vous permet de sauvegarder un preset dans le format natif du plug-in et d'échanger librement les fichiers entre le plug-in en mode autonome, MASCHINE et KOMplete KONTROL.



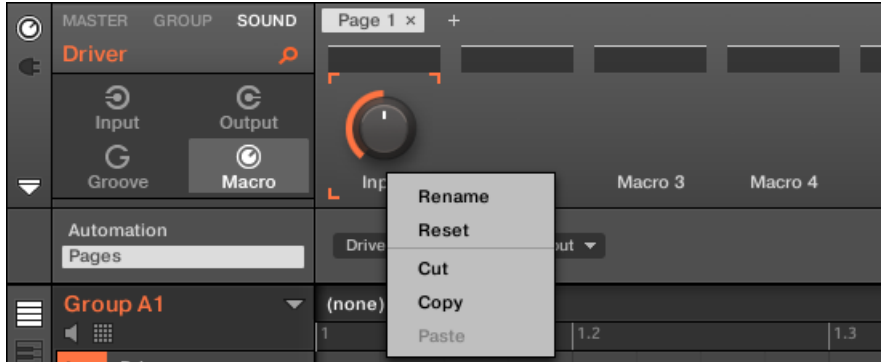
Pour utiliser cette fonctionnalité vous devez vous assurer que tous les plug-ins Native Instruments installés sont à jour. Veuillez lancer le Service Center ou bien vous connecter à votre compte Native Instruments pour trouver les dernières mises à jour.

## 5.4.2 Assignment Area

Le menu contextuel amélioré de l'Assignment Area inclut désormais les commandes **Cut** et **Paste** pour définir les paramètres des plug-ins externes ainsi que la commande **Copy** pour définir les Macros de MASCHINE. Les pages de l'Assignment Area contiennent également des entrées **Delete** et **Delete All** dans le menu contextuel.

### Macros

Les Macro Controls permettent de contrôler depuis un même endroit une sélection de paramètres issus de diverses sources. Disponibles sur n'importe quel Channel (Sounds, Groups et Master), les Macro Controls sont bien pratiques pour jouer en live car vous pouvez définir un jeu de paramètres provenant de diverses sources qui seront manipulables sur un seul et même écran, sans avoir à changer d'écran en permanence.



Le menu contextuel des Macro Properties.

Lorsque l'Assignment Area est ouverte et l'onglet Pages sélectionné, effectuez un clic droit sur un emplacement de Macro assigné ou non pour ouvrir le menu contextuel.

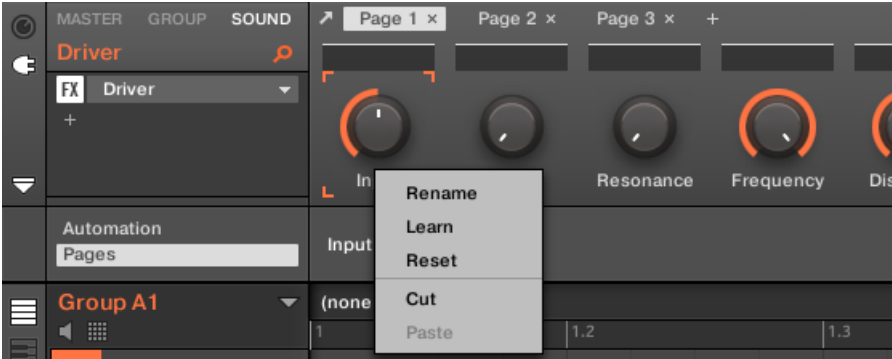
Le menu contextuel contient les éléments suivants :



Élément du menu	Description	Raccourcis clavier
Rename	Renomme la Macro.	Ctrl + R / Cmd + R
Reset	Réinitialise la Macro.	
Cut	Coupe la Macro pour la coller à une autre position.	Ctrl + X / Cmd + X
Copy	Copie la Macro.	Ctrl + C / Cmd + C
Paste	Colle la Macro précédemment coupée ou copiée à une nouvelle position.	Ctrl + V / Cmd + V

Pages des plug-ins dans l'Assignment Area

Lorsque l'Assignment Area est ouverte et l'onglet Pages sélectionné, effectuez un clic droit sur un emplacement de paramètre assigné ou non pour ouvrir un menu contextuel.



Le menu contextuel des paramètres de plug-in.

Le menu contextuel contient les éléments suivants :

Élément du menu	Description	Raccourcis clavier
Rename	Renomme la Macro.	Ctrl + R / Cmd + R
Learn	Active le mode Learn.	
Reset	Réinitialise la Macro.	
Cut	Coupe la Macro pour la coller à une autre position.	Ctrl + X / Cmd + X

Élément du menu	Description	Raccourcis clavier
Copy	Copie la Macro.	Ctrl + C / Cmd + C
Paste	Colle la Macro précédemment coupée ou copiée à une nouvelle position. La fonction Paste est uniquement disponible lorsque le presse-papier contient un paramètre pouvant être collé : le paramètre doit être issu du même plug-in (éventuellement situé à un autre endroit).	Ctrl + V / Cmd + V

Pages de l'Assignment Area (Paramètre et Macros)

Lorsque l'Assignment Area est ouverte et l'onglet Pages sélectionné, effectuez un clic droit sur une page pour ouvrir un menu contextuel.



Le menu contextuel des pages d'assignments dans la Control Area.

Le menu contextuel contient les éléments suivants :

Élément du menu	Description	Raccourcis clavier
Supprimer	Supprime la Page actuelle et toutes ses assignments.	
Clear All	Supprime toutes les assignments et toutes les Pages.	

### 5.4.3 Sélection du Plug-in Slot depuis le Browser

Le bouton **SHIFT** vous permet de sélectionner un Plug-in Slot directement depuis le Browser. Le bouton **SHIFT** propose un accès temporaire au mode Plug-in, ce qui vous permet de choisir un Plug-in Slot dans la Plug-in List. Ceci peut être effectué depuis le Browser lorsque vous chargez du contenu à l'un des trois niveaux du système de routage de MASCHINE : dans les Sounds, dans les Groups et dans le Master.

#### 5.4.3.1 Passer le focus sur un autre Plug-in Slot depuis le Browser sur MASCHINE STUDIO

Pour passer le focus sur un autre Plug-in Slot depuis le Browser :

1. Appuyez sur le bouton **BROWSE**.
  2. Appuyez sur **SHIFT**, puis appuyez sur le Bouton 5 ou 6 pour sélectionner un Plug-in Slot.
- L'emplacement sous le focus peut être sélectionné depuis le Browser.

#### 5.4.3.2 Passer le focus sur un autre Plug-in Slot depuis le Browser sur MASCHINE MK2

Pour passer le focus sur un autre Plug-in Slot depuis le Browser :

1. Appuyez sur le bouton **BROWSE**.
  2. Appuyez sur **SHIFT**, puis appuyez sur le Bouton 7 ou 8 pour sélectionner un Plug-in Slot.
- L'emplacement sous le focus peut être sélectionné depuis le Browser.

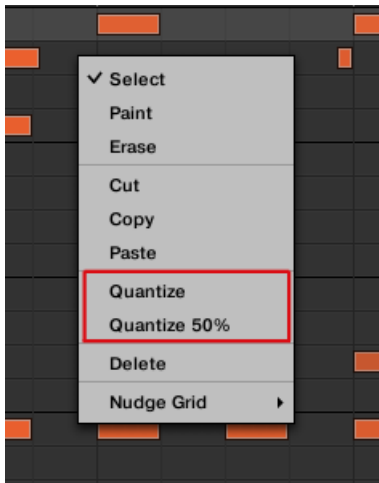
#### 5.4.3.3 Passer le focus sur un autre Plug-in Slot depuis le Browser sur MASCHINE

Pour passer le focus sur un autre Plug-in Slot depuis le Browser :

1. Appuyez sur le bouton **BROWSE**.
  2. Appuyez sur **SHIFT**, puis appuyez sur le Bouton 7 ou 8 pour sélectionner un Plug-in Slot.
- L'emplacement sous le focus peut être sélectionné depuis le Browser.

### 5.4.4 Quantifier les événements depuis le menu contextuel du Pattern Editor

Les commandes Quantize et Quantize 50% sont disponibles dans le menu contextuel du Pattern Editor. Le menu propose les mêmes commandes qu'en appuyant sur les boutons correspondants sur le contrôleur matériel.



Quantize et Quantize 50% dans le menu contextuel du Pattern Editor.

Pour appliquer une quantification partielle ou totale via le logiciel MASCHINE :

1. Sélectionnez les événements que vous souhaitez quantifier dans le Pattern Editor. Si rien n'est sélectionné, le Pattern entier sera quantifié.
2. Pour appliquer une quantification totale aux événements sélectionnés, effectuez un clic droit et sélectionnez **Quantize** dans le menu contextuel.
3. Pour appliquer seulement une quantification partielle et conserver le groove que vous avez créé en enregistrant votre Pattern, effectuez un clic droit et sélectionnez **Quantize 50%** dans le menu contextuel.
4. Pour relancer ou annuler la fonction Quantize, utilisez les raccourcis Ctrl+Z/Ctrl+Y (Cmd+Z/Cmd+Y sur Mac).



Pour plus d'informations sur la quantification et la sélection d'événements, veuillez consulter le manuel de MASCHINE disponible via le menu Help du logiciel MASCHINE.

### 5.4.5 Exportation MIDI

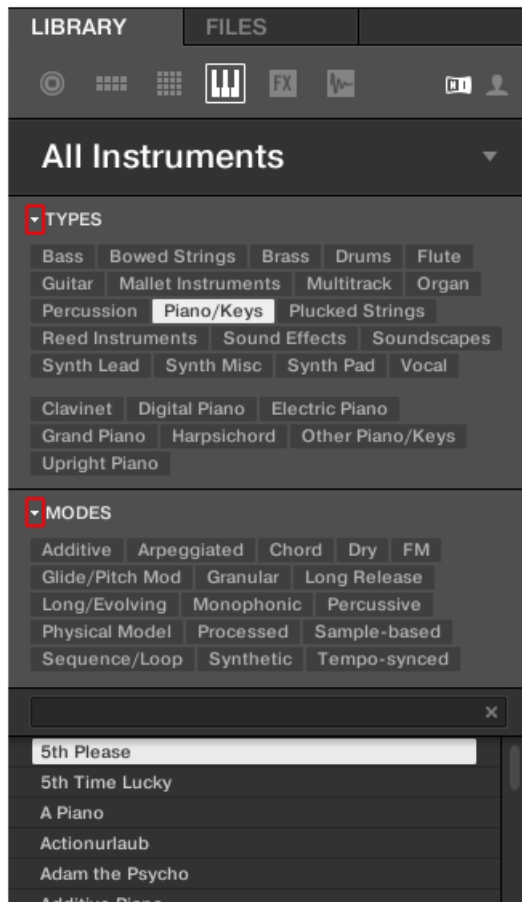
Les Sounds ne contenant aucune note dans le Pattern d'un Group sont exportés sous la forme de pistes MIDI vides. Ainsi, si vous exportez plusieurs Patterns pour lesquels seuls certains Sounds contiennent des notes, les notes resteront assignées aux mêmes pistes MIDI dans tous les Patterns exportés. De même, lorsque vous exportez puis ré-importez un Pattern dans MASCHINE, les notes restent assignées aux bons Sounds.

### 5.4.6 Library Browser

Les sections d'attributs (**TYPES** et **MODES**) du Browser peuvent désormais être réduites afin de laisser plus de place à la liste des résultats sur les écrans à faible résolution.

Pour réduire les sections d'Attributs :

- ▶ Cliquez sur le petit triangle à gauche des Attributs (**TYPES** ou **MODES**).
- Les sections d'Attributs se réduisent et les résultats apparaissent en fonction de l'espace rendu disponible. Cliquez à nouveau sur le triangle pour ré-ouvrir les sections.



Le triangle surligné près des Attributs (TYPES et MODES).

### 5.4.7 Découpage des Samples

Lorsque vous appliquez le découpage d'un Sample à un Sound d'un Group ne contenant rien d'autre, la note de base des Sounds de ce Group est réglée sur C-2 afin de correspondre aux Zones des tranches.

Le paramètre Root Note est partagé entre tous les Sounds du Group. Cependant, lorsque vous appliquez le découpage à un Sound, les tranches démarrent toujours à la note la plus basse possible pour laisser de la place au plus grand nombre de tranches possibles. Si vous avez déjà des Sounds dans un Group, la note de base n'est pas modifiée par le découpage appliqué afin de ne pas modifier le comportement des Sounds existants. Toutefois, ceci entraîne que les pads déclenchant les tranches ne sont pas les mêmes dans l'onglet Slice du mode Sampling et dans le Sound vers lequel le découpage est appliqué. Typiquement, la note de base C3 sera déclenchée par le pad 1, la tranche la plus basse commençant à C-2. Pour éviter cela et accéder aux tranches dans le Sound exactement comme vous les avez créées dans l'onglet Slice du mode Sampling, appliquez les tranches à un Sound dans un Group dans lequel les autres Sounds sont vides. Ceci fonctionne également lorsque vous commencez à charger un Sample dans un Sound d'un Group dans lequel vous n'avez encore rien chargé d'autre.

### 5.4.8 Modes d'entrée MIDI

MASCHINE vous permet de jouer vos Sounds à l'aide de notes MIDI, par exemple depuis un clavier MIDI.

Par défaut et sans aucune configuration, les notes MIDI entrantes sur n'importe quel port MIDI et n'importe quel canal MIDI

déclenchera le pitch du Sound sous le focus. En outre, vous pouvez décider qu'un Sound ne reçoive aucune entrée MIDI et choisir le réglage d'entrée MIDI par défaut via les Preferences de MASCHINE.



Le menu de réglage des entrées MIDI.

L'entrée MIDI peut être configurée des manières suivantes :

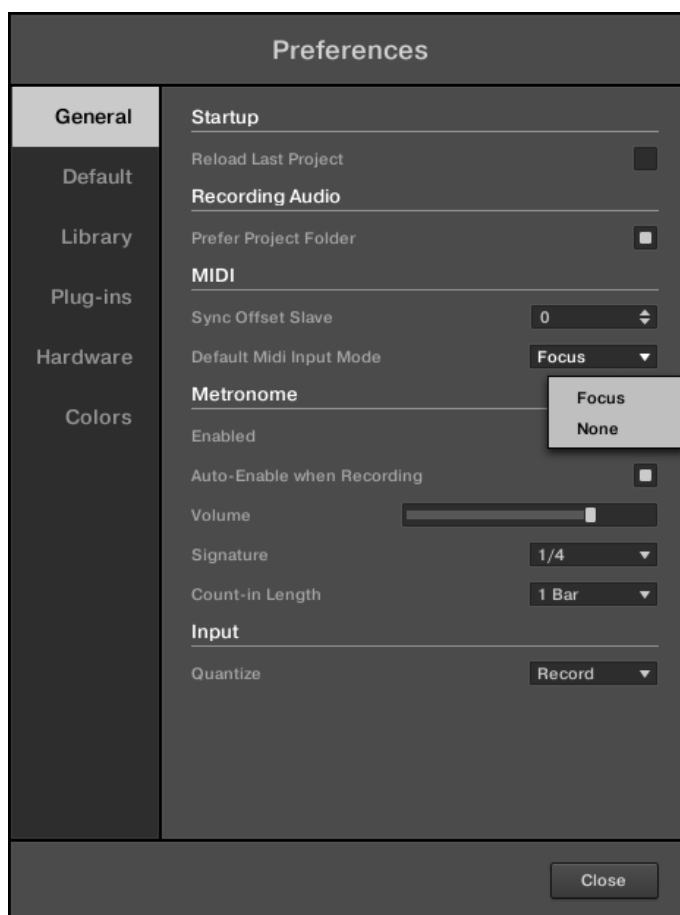
- **Default** : choisit le réglage par défaut défini dans le panneau Preferences de MASCHINE. Le réglage par défaut peut être défini dans la section **MIDI** de la page **General**. Le réglage par défaut peut être réglé sur **Focus** ou **None**.
- **Focus** : l'entrée MIDI de n'importe quel contrôleur connecté peut être utilisée pour piloter le Sound Slot sous le focus.
- **None** : le Sound ne reçoit aucune donnée MIDI.
- **All** : le Sound reçoit des données de tous les appareils MIDI connectés.
- **Device Name** : le Sound reçoit uniquement les données MIDI de l'appareil connecté sélectionné dans le menu des réglages d'entrée MIDI ; par exemple, il peut s'agir de n'importe quel appareil MIDI envoyant des messages de pitch tel qu'un clavier KOMPLETE KONTROL S-SERIES de Native Instruments.

### Configurer le mode d'entrée MIDI par défaut

Pour sélectionner le mode d'entrée MIDI par défaut :

1. Ouvrez le panneau **Preferences** : cliquez sur *Preferences...* dans le menu **Maschine** (Mac OS X) ou le menu **File** (Windows), dans la barre de menus de l'application, ou encore dans le sous-menu *File* du menu MASCHINE.
  2. Cliquez sur l'onglet **General** sur la gauche du panneau Preferences pour sélectionner la page correspondante.
  3. Dans la section **MIDI**, sélectionnez votre mode d'entrée MIDI préféré :
    - Focus** : l'entrée MIDI de n'importe quel contrôleur connecté peut être utilisée pour piloter le Sound Slot sous le focus.
    - None** : le Sound sélectionné ne reçoit aucune donnée MIDI.
- Lorsque **Default** est sélectionné comme réglage d'entrée MIDI, le mode d'entrée MIDI sélectionné dans le panneau Preferences est utilisé.





Les réglages MIDI par défaut dans la section General des préférences de MASCHINE.

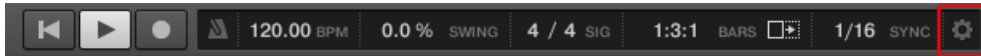
### 5.4.9 Déclencher les Scenes via MIDI

Le mode SCENE du contrôleur MASCHINE peut être configuré pour envoyer des données MIDI (Notes / Program Change) pouvant servir à déclencher les Scenes. Lorsque MASCHINE fonctionne en plug-in, ces données MIDI sont envoyées à l'application hôte. Lorsque MASCHINE fonctionne en application autonome, ces données MIDI sont envoyées à tous les appareils MIDI activés.

Les messages MIDI Program Change de changement de Scene peuvent servir à enregistrer les changements de Scenes dans l'application hôte, et tous les changements de Scenes enregistrés peuvent ensuite être sauvegardés dans votre STAN (station de travail audio-numérique) puis renvoyés vers MASCHINE pour déclencher les Scenes dans l'ordre enregistré.

Pour envoyer les messages MIDI de changement de Scene :

1. Dans le Header de MASCHINE, cliquez sur l'icône en forme de roue dentée.



2. Sélectionnez [MIDI Scene Change](#).
3. Cliquez sur [Program Change](#).



- MASCHINE enverra des messages Program Change lorsque les Scenes sont déclenchées depuis la page **SCENE** du contrôleur MASCHINE.

## 6 Quoi de neuf dans MASCHINE 2.2

Ce chapitre décrit les nouvelles fonctions et les modifications apparues dans MASCHINE 2.2.

Voici un bref aperçu des principaux ajouts et changements :

- **Fonctions Perform** : MASCHINE 2.2 introduit des fonctionnalités avancées d'accords, de gammes et d'arpèges lorsque vos pads sont en mode Keyboard. Ces nouvelles fonctionnalités multiplient les possibilités mélodiques lorsque vous jouez ou enregistrez en live sur vos pads ! Voir section [↑6.1, Nouvelles fonctions Perform](#).
- **Intégration des KOMplete Kontrol S-Series** : les nouveaux claviers KOMplete Kontrol S-Series de Native Instruments proposent une intégration étroite dans le système MASCHINE, ce qui en fait les contrôleurs additionnels idéaux pour les parties mélodiques de vos Projets MASCHINE. Voir section 4.2.
- **Curseurs sensibles au toucher sur le contrôleur MASCHINE STUDIO** : Les Curseurs 1–8 sous les écrans de votre contrôleur MASCHINE STUDIO sont désormais sensibles au toucher : ils réagissent non seulement lorsque vous les tournez, mais aussi lorsque vous posez simplement votre doigt dessus. Ceci permet tout un éventail de fonctions de contrôle intuitives et pratiques dans de nombreuses tâches de MASCHINE ! Voir section [↑6.2.8, Ajuster les réglages de votre clavier dans les préférences de MASCHINE](#).
- Changements mineurs dans MASCHINE 2.2 :
  - MIDI Thru peut être activé pour n'importe quel Sound ou Group, permettant une meilleure intégration de MASCHINE dans les environnements hôte. Voir section [↑6.4.1, MIDI Thru pour les Sounds et les Groups](#).
  - Un menu [Controller](#) est ajouté à la page [Hardware](#) du panneau [Preferences](#) afin d'ajuster rapidement les réglages pour l'appareil souhaité. Voir section [↑6.4.2, Menu Controller sur la page Hardware du panneau Preferences](#).
  - Intégration étroite des Instruments et Effets de KOMplete 10 : la Control Area du logiciel ainsi que le(s) écran(s) de votre contrôleur affichent les sections disponibles dans les différentes Parameter Pages pour la Factory Library entière de KOMplete 10. Voir section [↑6.4.3, Intégration de KOMplete 10 : noms des sections dans les Parameter Pages](#).

- Améliorations de la MASCHINE Library : les Snapshots de KONTAKT sont inclus dans la MASCHINE Library et apparaissent sous la forme d'Instruments dans le Browser de la Library. Le dossier « User Content » de Native Instruments est inclus dans les dossiers personnels. Le « Standard User Directory » ne peut pas être retiré des dossiers personnels. Les nouveaux scans de la Library peuvent être interrompus. Voir section [↑6.4.4, Améliorations de la MASCHINE Library](#).

Tous ces ajouts et améliorations sont décrits en détail dans les sections suivantes.

Sehen Sie dazu auch

 Intégration de KOMLETE KONTROL [→ 160]

## 6.1 Nouvelles fonctions Perform

Les nouvelles fonctions Perform constituent l'une des principales nouveautés de MASCHINE 2.2. Inspirées des fonctions disponibles dans KOMLETE KONTROL et sur les claviers KOMLETE KONTROL S-SERIES, ces fonctions Perform complètent les outils de jeu déjà disponibles dans les versions précédentes de MASCHINE.



Les fonctions décrites dans cette section s'ajoutent aux outils de jeu déjà disponibles dans les versions antérieures de MASCHINE, notamment le Note Repeat, les divers modes des pads, la Base Key, le Groove, etc. Si vous n'êtes pas sûr-e de connaître ces outils, nous vous recommandons la lecture du chapitre 5 « Jouer avec votre contrôleur » dans le manuel de MASCHINE 2.0.

### 6.1.1 Vue d'ensemble des fonctions Perform

Les nouvelles fonctions Perform comprennent les moteurs suivants :

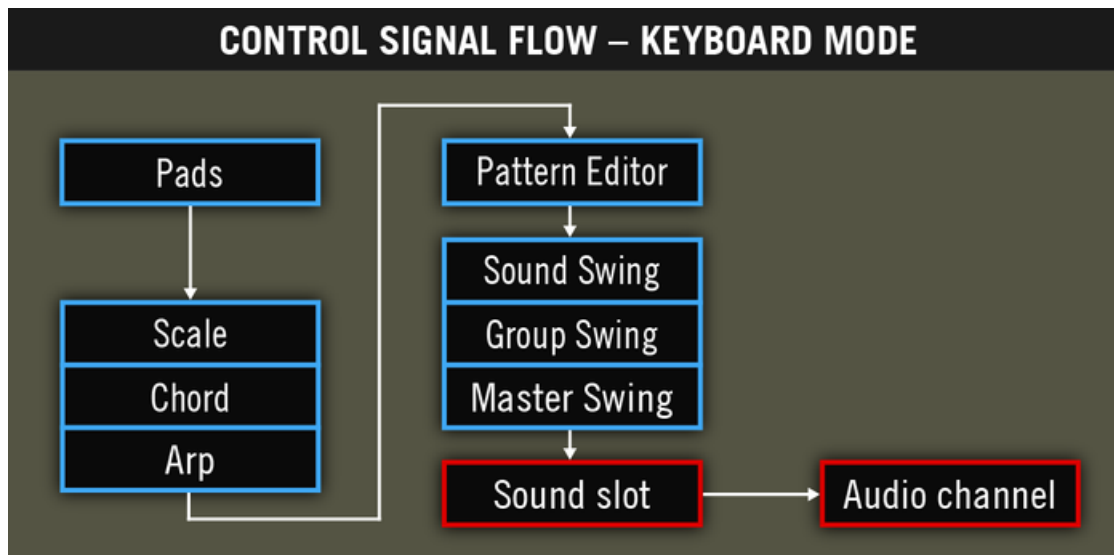
- Le **moteur Scale and Chords** vous permet d'assigner les pads à des notes appartenant à des gammes spécifiques et de jouer des accords dans la gamme sélectionnée en frappant un seul pad à chaque fois.
- Le **moteur Arp** vous permet de créer des arpèges basés sur les pads que vous enfoncez ou sur l'accord actuellement déclenché.

Conçus pour enrichir le contenu mélodique de vos Projets, ces moteurs sont disponibles lorsque vos pads sont en mode **Keyboard**. De plus, étant taillés pour le live, ils sont disponibles uniquement sur votre contrôleur matériel (comme Note Repeat).

Lorsque vos pads sont en mode Group, vous pouvez utiliser le moteur Note Repeat, les Choke Groups et les Link Groups comme dans les versions antérieures de MASCHINE.

### Le chemin du signal de contrôle – pads en mode Keyboard

Le schéma suivant illustre le chemin du signal dans MASCHINE 2.2, depuis votre frappe sur les pads en mode Keyboard jusqu'aux sons résultants :



Le chemin du signal incluant les nouvelles fonctions Perform (Scale, Chord et Arp) lorsque vos pads sont en mode Keyboard.

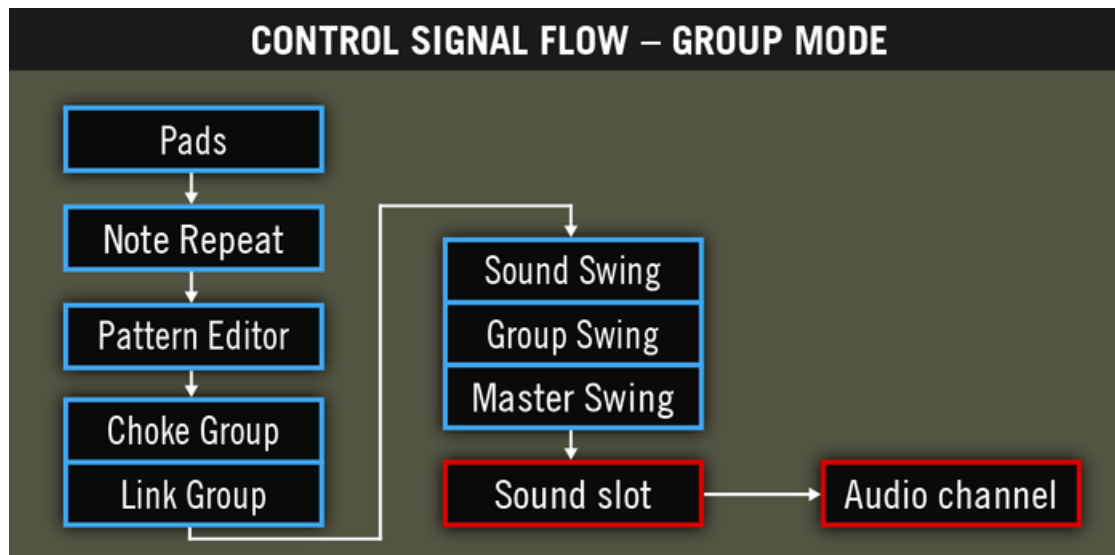
Sur ce schéma, les cellules bleues représentent les modules envoyant des signaux de « contrôle », autrement dit des messages de déclenchement (p. ex. les messages de notes envoyés par les pads lors de vos frappes), tandis que les cellules rouges représentent les modules envoyant des signaux audio (p. ex. les sons produits par l'Instrument chargé dans le Sound Slot lorsqu'il reçoit les messages de notes en question).

Sur cette image, vous remarquerez les choses suivantes :

- Les modules Scale et Chord peuvent alimenter le module Arp ; le module Scale peut aussi influencer le module Chord, comme nous verrons plus loin.
- Les notes jouées sur vos pads sont d'abord envoyées aux fonctions Perform (Scale, Chord et Arp), celle-ci envoyant les notes résultantes au Pattern Editor. Autrement dit, vous pouvez enregistrer les gammes, accords et autres arpèges dans vos Patterns. En revanche, les fonctions Perform ne s'appliquent pas au contenu de vos Patterns.

### Le chemin du signal de contrôle – pads en mode Group

Le schéma suivant illustre le chemin du signal dans MASCHINE 2.2, depuis votre frappe sur les pads en mode Group jusqu'aux sons résultants :



Le chemin du signal incluant les fonctions Perform (Note Repeat, Choke Groups et Link Groups) lorsque vos pads sont en mode Group.

Sur cette image, vous remarquerez les choses suivantes :

- Note Repeat prend la place des modules Scale, Chord et Arp entre l'entrée live sur les pads et le Pattern Editor. Autrement dit, le Note Repeat ne s'applique pas à vos Patterns, en revanche vous pouvez enregistrer sa sortie dans un Pattern.

- Les modules Choke Group et Link Group affectent à la fois vos frappes sur les pads et le contenu de vos Patterns, mais leur résultat ne peut pas être enregistré dans des Patterns.

### 6.1.2 Choisir une gamme et créer des accords

MASCHINE 2.2 propose un grand choix de gammes et d'accords que vous pouvez sélectionner et utiliser pour jouer vos Sounds. Ceci ouvre de nombreuses possibilités de jeu sur vos instruments : par exemple vous pouvez jouer sur un piano dans la gamme pentatonique mineure sans risquer de jouer un « faux » pad (une fausse note) sur votre contrôleur, ou encore jouer des accords adaptés à l'harmonie du moment en frappant un seul pad à la fois.



Le moteur Scale and Chord est disponible uniquement lorsque vos pads sont en mode Key-board.

Sur votre contrôleur, **le mode Pad a été repensé** afin d'inclure les paramètres du nouveau moteur Scale and Chord disponible en mode Keyboard :

- Les paramètres des Choke Groups et des Link Groups sont remplacés par les paramètres du moteur Scale and Chord.
- Le paramètre Base Key se transforme en paramètre Root Note.

Toutes les modifications introduites dans le mode Pad concernent le mode Keyboard, tous les autres modes et réglages (mode Group, mode 16 Velocities, option et paramètre Fixed Velocity, ainsi que Choke Groups, Link Groups et Base Key pour le mode Group) sont inchangés par rapport aux versions antérieures de MASCHINE. Pour plus d'infos sur ceux-ci, veuillez vous référer au manuel de MASCHINE 2.0.



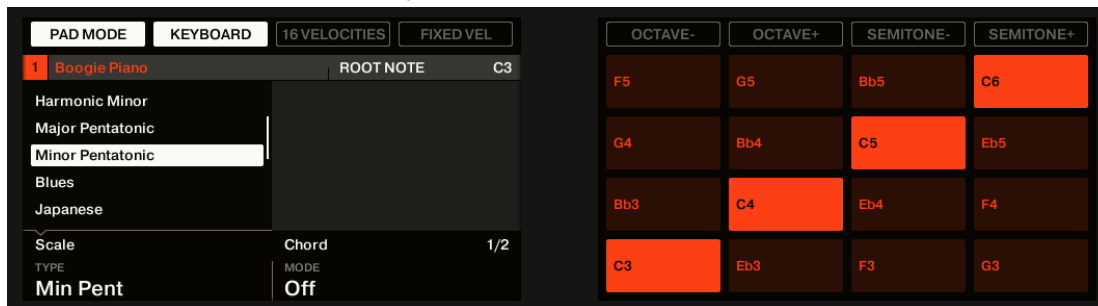
Ces modifications concernent le mode Pad sur votre contrôleur. Dans l'Affichage Pad du logiciel, les paramètres **Key**, **Choke** et **Link** sont toujours visibles ; leur effet sur les Sound Slots est inchangé par rapport aux versions antérieures de MASCHINE, à une exception près : **Key** (contrôlant le paramètre Base Key) affecte le pad du Sound Slot uniquement lorsque les pads sont en mode Group ; son effet n'est pas audible tant que vos pads sont en mode Keyboard (et le Pattern Editor en Affichage Keyboard).

Cette section propose une introduction pratique à l'utilisation des gammes et des accords depuis votre contrôleur. Les paramètres correspondants seront décrits en détail dans la section [16.1.3, Paramètres des gammes et accords](#).

### 6.1.2.1 Choisir une gamme et jouer des accords sur MASCHINE STUDIO

Choisissons une gamme particulière, par exemple la gamme pentatonique mineure. Sur votre contrôleur, faites comme suit :

1. Placez le focus sur un Sound Slot contenant un instrument polyphonique, ou bien chargez-en un dans le Sound Slot souhaité.
2. Maintenez le bouton **PAD MODE** enfoncé pour passer en mode Pad (ou appuyez sur **PAD MODE** + Bouton 1 pour verrouiller le mode Pad).
3. Appuyez sur le Bouton 2 (**KEYBOARD**) pour activer le mode Keyboard.
4. Vérifiez que la première page de paramètres est sélectionnée (1/2 affiché en bas à droite de l'écran gauche) ; si ce n'est pas le cas, appuyez sur le bouton Page gauche faiblement éclairé afin de sélectionner la page en question.
5. Tournez le Curseur 1 (**Scale TYPE**) pour sélectionner **Minor Pentatonic**.



→ Frappez quelques pads : ils déclenchent uniquement les notes de la gamme choisie. L'écran droit indique la note particulière jouée par chacun des pads. De plus, la tonique de la gamme (C3 par défaut) et ses octaves sont surlignées et les pads correspondants sont pleinement éclairés sur votre contrôleur.

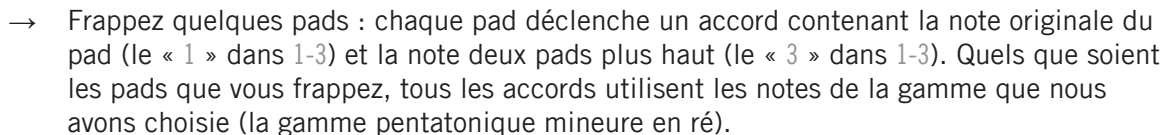
Faisons maintenant en sorte que la gamme commence sur le D3 (ré médian) plutôt que sur le C3 (do médian) :

► Appuyez deux fois sur le Bouton 8 (**SEMITONE+**).

→ Frappez quelques pads : ils déclenchent les notes de la gamme pentatonique mineure en ré. En outre, tous les pads ont été décalés de deux demis-tons vers le haut de manière à ce que le pad 1 déclenche toujours la tonique de la gamme sélectionnée.



1. Tournez le Curseur 3 (Chord MODE) pour sélectionner *Harmonizer*.
2. Tournez le Curseur 4 (Chord TYPE) pour sélectionner 1-3.



1. Tournez le Curseur 3 (Chord MODE) pour sélectionner Chord Set.



- Sur l'écran gauche, le paramètre **Scale TYPE** (Curseur 1) disparaît et le paramètre **Chord TYPE** (Curseur 4) propose des choix différents. Les pads de la rangée supérieure s'éteignent et sont désactivés. Les 12 autres pads déclenchent divers accords indiqués sur l'écran droit. Vous pouvez passer à un autre ensemble de 12 accords en tournant le Curseur 4 (**Chord TYPE**). Ces accords ne sont plus liés à la gamme pentatonique mineure, toutefois ils restent liés à la tonique choisie (celle-ci est indiquée en haut à droite de l'écran gauche).

### 6.1.2.2 Choisir une gamme et jouer des accords sur MASCHINE et MASCHINE MK2

Choisissons une gamme particulière, par exemple la gamme pentatonique mineure. Sur votre contrôleur, faites comme suit :

1. Placez le focus sur un Sound Slot contenant un instrument polyphonique, ou bien chargez-en un dans le Sound Slot souhaité.
2. Maintenez le bouton **PAD MODE** enfoncé pour passer en mode Pad (ou appuyez sur **PAD MODE** + Bouton 1 pour verrouiller le mode Pad).
3. Appuyez sur le Bouton 2 (**KEYBOARD**) pour activer le mode Keyboard.
4. Vérifiez que la première page de paramètres est sélectionnée (**1/2** affiché en bas à droite de l'écran gauche) ; si ce n'est pas le cas, appuyez sur le bouton Page gauche faiblement éclairé afin de sélectionner la page en question.
5. Tournez le Curseur 1 (**SCALE TYPE**) pour sélectionner **MIN PENT**.



- Frappez quelques pads : ils déclenchent uniquement les notes de la gamme choisie. L'écran droit indique la note particulière jouée par chacun des pads. De plus, la tonique de la gamme (C3 par défaut) et ses octaves sont surlignées et les pads correspondants sont pleinement éclairés sur votre contrôleur.

Faisons maintenant en sorte que la gamme commence sur le D3 (ré médian) plutôt que sur le C3 (do médian) :

- Appuyez deux fois sur le Bouton 8 (**SEMI+**).

- Frappez quelques pads : ils déclenchent les notes de la gamme pentatonique mineure en ré. En outre, tous les pads ont été décalés de deux demis-tons vers le haut de manière à ce que le pad 1 déclenche toujours la tonique de la gamme sélectionnée.

Maintenant, nous souhaitons que les pads déclenchent des accords au lieu de simples notes. D'abord, nous voulons des accords basés sur la gamme pentatonique mineure que nous avons sélectionnée :

1. Tournez le Curseur 3 (CHORD MODE) pour sélectionner HARM.
2. Tournez le Curseur 4 (CHORD TYPE) pour sélectionner 1-3.



- Frappez quelques pads : chaque pad déclenche un accord contenant la note originale du pad (le « 1 » dans 1-3) et la note deux pads plus haut (le « 3 » dans 1-3). Quels que soient les pads que vous frappez, tous les accords utilisent les notes de la gamme que nous avons choisie (la gamme pentatonique mineure en ré).

Enfin, essayons l'autre mode d'accord disponible :

1. Tournez le Curseur 3 (CHORD MODE) pour sélectionner CHD SET.



- Sur l'écran gauche, le paramètre SCALE TYPE (Curseur 1) disparaît et le paramètre CHORD TYPE (Curseur 4) propose des choix différents. Les pads de la rangée supérieure s'éteignent et sont désactivés. Les 12 autres pads déclenchent divers accords indiqués sur l'écran droit. Vous pouvez passer à un autre ensemble de 12 accords en tournant le Curseur 4 (CHORD TYPE). Ces accords ne sont plus liés à la gamme pentatonique mineure, toutefois ils restent liés à la tonique choisie (celle-ci est indiquée en haut à droite de l'écran gauche).

### 6.1.2.3 Choisir une gamme et jouer des accords sur MASCHINE MIKRO MK2

Choisissons une gamme particulière, par exemple la gamme pentatonique mineure. Sur votre contrôleur, faites comme suit :

1. Placez le focus sur un Sound Slot contenant un instrument polyphonique, ou bien chargez-en un dans le Sound Slot souhaité.
2. Maintenez le bouton **PAD MODE** enfoncé pour passer en mode Pad (ou verrouillez-le de la manière habituelle).
3. Appuyez sur **F1 (KEYBD)** pour activer le mode Keyboard.
4. Si nécessaire, utilisez les boutons Flèche Gauche/Droite pour afficher le paramètre **2/4: SCALE TYPE**.
5. Tournez l'encodeur Control pour sélectionner **MIN PENT**.



→ Frappez quelques pads : ils déclenchent uniquement les notes de la gamme choisie. Les pads correspondant à la tonique (C3 par défaut) et à ses octaves sont pleinement éclairés.

Faisons maintenant en sorte que la gamme commence sur le D3 (ré médian) plutôt que sur le C3 (do médian) :

1. Appuyez sur le bouton Flèche Gauche pour sélectionner le paramètre **1/4: ROOT NOTE**.
2. Tournez l'encodeur Control pour régler la tonique sur **D3**.

→ Frappez quelques pads : ils déclenchent les notes de la gamme pentatonique mineure en ré. En outre, tous les pads ont été décalés de deux demis-tons vers le haut de manière à ce que le pad 1 déclenche toujours la tonique de la gamme sélectionnée.

Maintenant, nous souhaitons que les pads déclenchent des accords au lieu de simples notes. D'abord, nous voulons des accords basés sur la gamme pentatonique mineure que nous avons sélectionnée :

1. Appuyez deux fois sur le bouton Flèche Droite pour sélectionner le paramètre 3/4: CHORD MODE.
2. Tournez l'encodeur Control pour sélectionner HARM.



3. Appuyez sur le bouton Flèche Droite pour sélectionner le paramètre 4/5: CHORD TYPE.
4. Tournez l'encodeur Control pour sélectionner 1-3.



→ Frappez quelques pads : chaque pad déclenche un accord contenant la note originale du pad (le « 1 » dans 1-3) et la note deux pads plus haut (le « 3 » dans 1-3). Quels que soient les pads que vous frappez, tous les accords utilisent les notes de la gamme que nous avons choisie (la gamme pentatonique mineure en ré).

Enfin, essayons l'autre mode d'accord disponible :

1. Appuyez sur le bouton Flèche Gauche pour sélectionner le paramètre 3/5: CHORD MODE.
2. Tournez l'encodeur Control pour sélectionner CHD SET.



- Les pads de la rangée supérieure s'éteignent et sont désactivés. Les 12 autres pads déclenchent divers accords. Vous pouvez passer à un autre ensemble de 12 accords en sélectionnant le paramètre 3/4: CHORD TYPE puis en tournant l'encodeur Control. Ces accords ne sont plus liés à la gamme pentatonique mineure, toutefois ils restent liés à la tonique choisie (celle-ci est indiquée au milieu à droite de l'écran).

### 6.1.3 Paramètres des gammes et accords

Cette section décrit le moteur Scale and Chord et ses paramètres ; elle fournit également une liste de toutes les gammes et de tous les accords disponibles sur votre contrôleur.

#### Notes générales sur les gammes et les accords

- Les paramètres de gamme et d'accords sont les mêmes pour tous les Sound Slots d'un Group particulier ; vous pouvez avoir des paramètres de gamme et d'accords différents pour chacun de vos Groups. Les paramètres de gamme et d'accords de chacun des Groups sont sauvegardés avec le Projet. Toutefois, lorsque vous sauvegardez un Group, les paramètres de gamme et d'accords ne sont *pas* sauvegardés avec le Group.
- Le moteur Scale and Chord traite uniquement l'entrée live des pads sur votre contrôleur. L'entrée provenant d'un contrôleur MIDI tiers ainsi que les données enregistrées dans le Pattern Editor ne sont pas traitées par le moteur Scale and Chord.



Propriétaires de KOMPLETE KONTROL S-SERIES : l'entrée de votre clavier KOMPLETE KONTROL S-SERIES peut également être traitée par le moteur Scale and Chord. Ceci est décrit dans la section [↑6.2.5, Utiliser les fonctions Perform](#).

- La sortie du moteur Scale and Chord est enregistrée dans le Pattern Editor.
- Les paramètres de gamme et d'accords ne peuvent être ni modulés ni automatisés dans MASCHINE.
- Bien entendu, si un Sound Slot contient un instrument KOMPLETE qui assigne des notes de contrôle (p. ex. des Keyswitches) à certaines touches, ces notes ne seront pas déclenchées par le moteur Scale and Chord.

### Gammes disponibles

Le moteur Scale est contrôlé par deux paramètres :

- **Root Note** (C3 par défaut) : définit à la fois la note fondamentale (ou « tonique ») de la gamme et la touche particulière déclenchée par le pad 1. Par conséquent, le pad 1 déclenche toujours la tonique de la gamme sélectionnée.



Le paramètre Root Note remplace le paramètre Base Key disponible dans le mode Keyboard des versions antérieures de MASCHINE – et toujours disponible en mode Group. Bien que la Root Note soit ajustée de la même manière que la Base Key sur votre contrôleur, gardez en tête que les deux sont indépendantes l'une de l'autre. Comparée à la Base Key, la Root Note définit en plus la note de départ de la gamme sélectionnée. En outre, comme tous les paramètres de gamme et d'accords, la Root Note est commune à tous les Sound Slots du Group, alors que la Base Key est propre à chaque Sound Slot.

- **Scale Type** (Chromatic par défaut) : définit le motif de la gamme dont les notes seront assignées aux pads de votre contrôleur : la Root Note est sur le pad 1, la deuxième note du Scale Type sélectionné est sur le pad 2, et ainsi de suite. Une fois toutes les notes assignées, le pad suivant déclenche la tonique de l'octave suivante. La Root Note et ses octaves (bref, les toniques) sont indiquées par les pads pleinement éclairés, les autres pads étant faiblement éclairés.

Les types de gammes suivants sont disponibles :

Scale Type	Degrés (1 = tonique)
Chromatic (par défaut)	1 #1 2 #2 3 4 #4 5 #5 6 #6 7
Major	1 2 3 4 5 6 7



Scale Type	Degrés (1 = tonique)
Minor	1 2 b3 4 5 b6 b7
Harmonic Minor	1 2 b3 4 5 b6 7
Major Pentatonic	1 2 3 5 6


Scale Type	Degrés (1 = tonique)
Minor Pentatonic	1 b3 4 5 b7
Blues	1 b3 4 #4 5 b7
Japanese	1 2 b3 5 b6

Scale Type	Degrés (1 = tonique)
Freygish	1 b2 3 4 5 b6 b7
Gypsy	1 2 b3 #4 5 b6 7
Flamenco	1 b2 3 4 5 b6 7

Scale Type	Degrés (1 = tonique)
Altered	1 b2 b3 b4 b5 b6 b7
Whole Tone	1 2 3 #4 #5 #6

Scale Type	Degrés (1 = tonique)
Half-Whole Diminished	1 b2 #2 3 #4 5 6 b7
Whole-Half Diminished	1 2 b3 #3 #4 #5 6 7

Par défaut, la gamme chromatique (« Chromatic ») est sélectionnée – autrement dit, par défaut vos pads jouent chaque demi-ton, comme dans les versions antérieures de MASCHINE.



Le paramètre Scale Type n'est pas disponible si le paramètre Chord Mode est réglé sur Chord Set – voir plus bas pour plus d'infos.

## Accords disponibles

Le moteur Chord peut générer des accords automatiquement en fonction du pad que vous frappez et éventuellement de la gamme sélectionnée. Le moteur Chord est contrôlé par deux paramètres :

- **Chord Mode** (Off par défaut) : sélectionne l'un des trois modes de génération d'accords :
  - **Off** : aucun accord n'est généré. Seules les notes correspondant aux pads frappés seront jouées.
  - **Harmonizer** : génère des accords basés sur les pads que vous frappez et utilisant les notes de la gamme choisie, telle que spécifiée par les paramètres Root Note et Scale Type (voir plus haut). Utilisez le paramètre Chord Type pour choisir les notes particulières à utiliser dans l'accord (voir plus bas). Lorsque l'accord est déclenché, les pads correspondant à toutes les notes incluses s'éclairent brièvement.
  - **Chord Set** : ce mode spécial assigne un ensemble d'accords aux 12 premiers pads de votre contrôleur. Ces accords ne sont liés à aucun type de gamme particulier, ils sont uniquement influencés par la Root Note sélectionnée. Utilisez le paramètre Chord Type pour choisir un ensemble particulier d'accords à assigner aux pads (voir plus bas). Dans ce mode, seul le pad joué s'éclaire brièvement.
- **Chord Type** : choisit les accords qui seront assignés à vos pads. Les types d'accords disponibles dépendent du Chord Mode et du Scale Type sélectionnés :
  - Si Chord Mode est réglé sur Harmonizer, le paramètre Chord Type propose différents accords selon que le Scale Type est réglé sur Chromatic ou sur tout autre gamme. Tous les accords disponibles sont rassemblés dans les tableaux ci-dessous.
  - Si Chord Mode est réglé sur Chord Set, le paramètre Chord Type propose 16 ensembles distincts de 12 accords chacun (8 ensembles majeurs et 8 ensembles mineurs) ; Major 1, Major 2, ..., Major 8, ainsi que Minor 1, Minor 2, ..., Minor 8. Les 12 accords sont assignés aux 12 premiers pads. Les pads 13 à 16 sont inactifs.

Lorsque Chord Mode est réglé sur **Harmonizer** et Scale Type est réglé sur **Chromatic**, puisque la gamme chromatique contient tous les demis-tons, les accords peuvent utiliser toutes les notes. Chord Type propose les accords suivants :

Chord Type	Demis-tons ajoutés au-dessus de la note jouée
Octave	12
Perfect 4	5
Perfect 5	7
Major	4 et 7
Minor	3 et 7
Suspended 4	5 et 7
Major 7	4, 7 et 11
Minor 7	3, 7 et 10
Dominant 7	4, 7 et 10
Dominant 9	4, 7, 10 et 14
Minor 7 $\flat$ 5	3, 6 et 10
Diminished 7	3, 6 et 9
Augmented	4 et 8
Quartal	5, 10 et 15
Trichord	5 et 11

Lorsque Chord Mode est réglé sur **Harmonizer** et Scale Type est réglé sur **n'importe quelle gamme sauf Chromatic**, les accords utilisent les notes de la gamme choisie. Chord Type propose les accords suivants :

Chord Type	Notes ajoutées à la note jouée
Octave	Octave
1-3	Tierce
1-5	Quinte
1-3-5	Tierce et quinte (triade)
1-4-5	Quarte et quinte
1-3-5-7	Tierce, quinte et septième
1-4-7	Quarte et septième

Gammes et accords : contrôle visuel sur les pads

Lorsque les gammes et/ou accords sont activés, les diodes des pads vous tiennent informé-e à tout moment de la configuration actuelle de gamme et d'accord. L'éclairage par défaut de vos pads est modifié par le moteur Scale and Chord de la manière suivante :

Lorsque **Chord Mode** est réglé sur **Off** ou sur **Harmonizer**, les pads des toniques sont pleinement éclairés :

Type de pad (pour la gamme sélectionnée)	Diode dans l'état par défaut	Diode lorsque le pad est déclenché
Toniques	Pleinement éclairée	Flash (bref éclair)
Autres pads	Faiblement éclairée	Flash (bref éclair)

Notez que si Chord Mode est réglé sur Harmonizer, les pads déclenchés parce qu'appartenant à l'accord s'éclairent brièvement (flash) également.

Lorsque **Chord Mode** est réglé sur **Chord Set**, le pad 1 est pleinement éclairé :

Type de pad	Diode dans l'état par défaut	Diode lorsque le pad est déclenché
Pad 1	Pleinement éclairée	Flash (bref éclair)
Pads 2–12	Faiblement éclairée	Flash (bref éclair)
Pads 13–16	Éteinte (pad inactif)	

Notation enharmonique de la tonique

Sur votre contrôleur, en fonction des Scale Type, Chord Mode et Chord Type que vous avez sélectionnés, l'écriture enharmonique de la Root Note peut varier, ceci afin d'optimiser la manière dont la gamme entière ou l'ensemble entier d'accords est écrit(e) :



Condition	Notation enharmonique
Scale Type est réglé sur Chromatic	C C# D D# E F F# G G# A A# B
Scale Type n'est <i>pas</i> réglé sur Chromatic	C C# D E <sub>b</sub> E F F# G A <sub>b</sub> A B <sub>b</sub> B

Condition	Notation enharmonique
Chord Mode est réglé sur Chord Set et Chord Type est réglé sur Major 1–8	C D $\flat$ D E $\flat$ E F F $\sharp$ G A $\flat$ A B $\flat$ B
Chord Mode est réglé sur Chord Set et Chord Type est réglé sur Minor 1–8	C C $\sharp$ D D $\sharp$ E F F $\sharp$ G G $\sharp$ A B $\flat$ B

## Effacement de notes

Lorsque vous **effacez des notes** depuis votre contrôleur, les notes effectivement supprimées varient en fonction du Chord Mode actuellement sélectionné :

- Si Chord Mode est réglé sur Off, les notes dont la hauteur correspond au pad enfoncé sont supprimées.
- Si Chord Mode est réglé sur Harmonizer, seules les notes dont la hauteur correspond au pad enfoncé sont supprimées. Les autres notes de l'accord déclenché ne sont *pas* supprimées.
- Si Chord Mode est réglé sur Chord Set, aucune note n'est supprimée, autrement dit la suppression est désactivée.

### 6.1.4 Créer des arpèges et des répétitions de notes

MASCHINE 2.2 introduit un **moteur Arp** flexible et polyvalent, un arpégiateur qui vous permet de jouer vos Sounds en séquences de notes. Les arpèges créés dépendent à la fois des pads que vous maintenez et des accords issus du moteur Scale and Chord (voir section [↑6.1.2, Choisir une gamme et créer des accords](#)).



Si vous avez activé les accords, vous pouvez même appuyer plusieurs pads pour inclure dans l'arpège les notes de tous les accords correspondants !

Tout comme le moteur Scale and Chord, le moteur Arp est **dédié au mode Keyboard**.

Le moteur Arp peut être vu comme une extension mélodique du moteur Note Repeat déjà disponible dans les versions antérieures de MASCHINE : en fait, Arp remplace et étend Note Repeat dans le mode Keyboard. Au lieu de jouer de manière répétée des notes à hauteur constante, vous pouvez désormais jouer des séquences de notes à des hauteurs variables.



Pour une descriptions détaillée de Note Repeat, veuillez consulter la section 5.2.1 « Note Repeat » dans le manuel de MASCHINE 2.0.

Arp et Note Repeat ont des modes similaires sur votre contrôleur : selon que vos pads sont en mode Group ou en mode Keyboard, une pression sur le bouton **NOTE REPEAT** de votre contrôleur passera respectivement celui-ci en mode Note Repeat ou en mode Arp. Le mode Arp ajoute simplement quelques paramètres à ceux déjà présents en mode Note Repeat.

## Notes générales sur le moteur Note Repeat et Arp

- Les paramètres de Note Repeat / Arp sont communs à tous les Sound Slots de tous les Groups de votre Projet. Ces paramètres sont sauvegardés avec le Projet.
- Le moteur Note Repeat / Arp traite uniquement l'entrée live des pads sur votre contrôleur. L'entrée provenant d'un contrôleur MIDI tiers ainsi que les données enregistrées dans le Pattern Editor ne sont pas traitées par le moteur Scale and Chord.



Propriétaires de KOMPLETE KONTROL S-SERIES : l'entrée de votre clavier KOMPLETE KONTROL S-SERIES peut également être traitée par le moteur Arp. Ceci est décrit dans la section [↑6.2.5, Utiliser les fonctions Perform](#).

- Le moteur Note Repeat / Arp détecte et utilise les changements dans la pression que vous appliquez sur chacun des pads (Aftertouch polyphonique). Ceci vous permet de générer des arpèges et des notes répétées avec des vélocités qui varient !
- La sortie du moteur Note Repeat / Arp est enregistrée dans le Pattern Editor.
- Les paramètres de Note Repeat / Arp ne peuvent être ni modulés ni automatisés dans MASCHINE.
- Vous pouvez utiliser Note Repeat et Arp même si la lecture est interrompue : dans ce cas, le moteur Note Repeat / Arp utilise sa propre horloge. Cette horloge est réinitialisée dès que vous lancez la lecture.

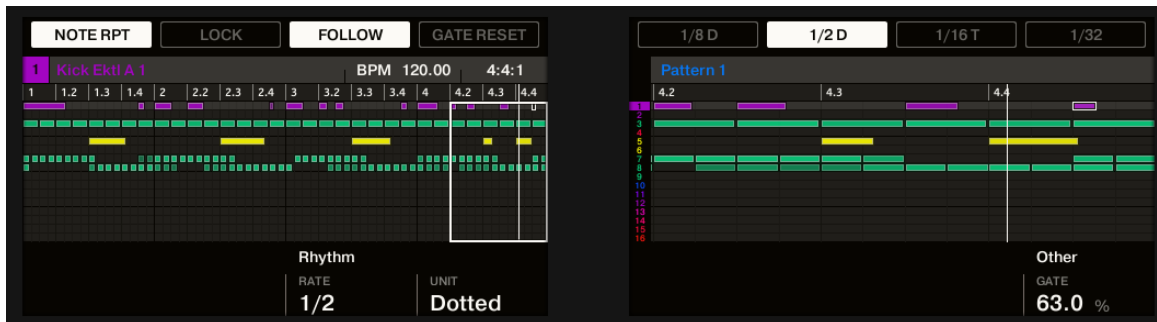


Propriétaires de KOMPLETE KONTROL S-SERIES : l'horloge centrale est partagée par tous les appareils connectés, ceci afin que, par exemple, les répétitions de notes déclenchées depuis votre contrôleur MASCHINE soient synchronisées avec les arpèges déclenchés depuis votre clavier KOMPLETE KONTROL S-SERIES, même si la lecture n'est pas lancée.

### 6.1.4.1 Utiliser Note Repeat et Arp sur votre contrôleur MASCHINE STUDIO

#### Pads en mode Group : Note Repeat

Si vos pads sont en mode Group, une pression sur **NOTE REPEAT** passe votre contrôleur en mode Note Repeat.



Le mode Note Repeat sur votre contrôleur.

Ce mode est identique à celui des versions antérieures de MASCHINE sauf sur les points suivants :

- Le Bouton 2 (LOCK) vous permet de maintenir la fonction Note Repeat activée même si vous quittez le mode Note Repeat. Si Note Repeat est verrouillé, lorsque vous passez votre contrôleur dans un autre mode, le bouton **NOTE REPEAT** reste faiblement éclairé pour vous rappeler que la fonction Note Repeat est toujours active. Vous pouvez également utiliser à tout moment le raccourci **SHIFT + NOTE REPEAT** pour activer/désactiver LOCK.



Même si la fonction Note Repeat est verrouillée, elle n'est pas appliquée aux pads lorsque votre contrôleur affiche la page SLICE du mode Sampling.

- RATE est maintenant sur le Curseur 3.
- TYPE s'appelle désormais UNIT et est maintenant sur le Curseur 4.
- GATE est maintenant sur le Curseur 8.



De plus, en raison de la réorganisation des paramètres, les Curseurs 5/6 ne servent plus à ajuster le défilement/zoom sur l'écran.

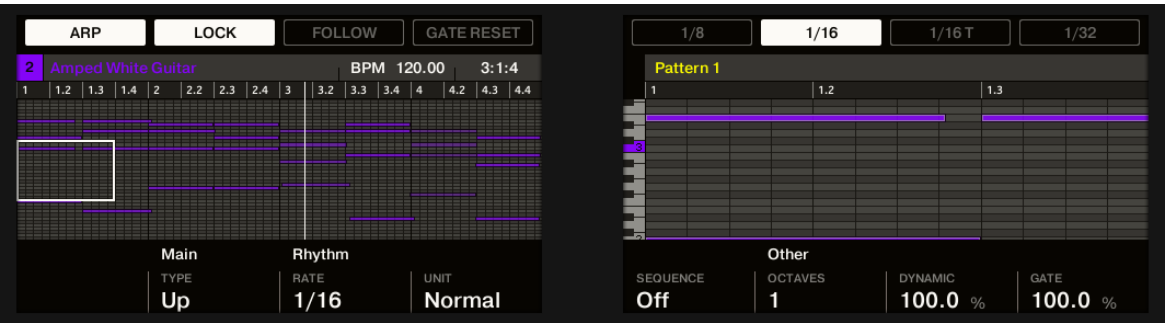
Toutes les autres fonctionnalités de Note Repeat restent inchangées.



Le mode Note Repeat se transforme en mode Arp de manière transparente dès que vous passez vos pads du mode Group au mode Keyboard (voir plus bas) : toutes les valeurs actuelles (y compris l'état de LOCK) sont conservées.

Pads en mode Keyboard : Arp

Si vos pads sont en mode Keyboard, une pression sur **NOTE REPEAT** passe votre contrôleur en mode Arp.




Le mode Arp sur votre contrôleur.


En mode Arp, vous pouvez personnaliser la manière dont les notes de l'accord joué seront arpégées, ceci au moyen des réglages suivants :

Élément	Description
LOCK (Bouton 2)	Maintient la fonction Arp activée même si vous quittez le mode Arp. Par exemple, ceci peut être utile pour ajuster les réglages d'accords, passer à un autre Pattern, ajuster les paramètres d'un Plug-in, etc., tout en continuant à jouer des arpèges. Si Arp est verrouillé, lorsque vous passez votre contrôleur dans un autre mode, le bouton <b>NOTE REPEAT</b> reste faiblement éclairé pour vous rappeler que la fonction Arp est toujours active.  Vous pouvez également utiliser à tout moment le raccourci <b>SHIFT + NOTE REPEAT</b> pour activer/désactiver <b>LOCK</b> .
FOLLOW (Bouton 3)	(même fonction que dans les versions antérieures de MASCHINE)  Permet à l'écran droit de suivre la position de lecture au fur et à mesure qu'elle avance dans l'arrangement. Ce réglage est équivalent à l'option <b>FOLLOW</b> disponible en mode Arrange, ainsi qu'à la fonction Follow du logiciel MASCHINE. Pour plus d'infos, veuillez consulter le manuel de MASCHINE 2.0.

Élément	Description
Bouton 5–8	(même fonction que dans les versions antérieures de MASCHINE)  Sélectionne l'un des quatre presets – même pendant la lecture. Chaque preset peut stocker des valeurs distinctes pour les paramètres <b>TYPE</b> , <b>RATE</b> , <b>UNIT</b> , <b>SEQUENCE</b> et <b>OCTAVES</b> en bas des écrans (voir plus bas). La fréquence de répétition correspondant à chaque bouton est indiquée juste en dessous sur l'écran, accompagnée de la valeur <b>UNIT</b> (« T » pour les triolets, « D » pour les notes pointées). Le preset sélectionné est surligné.
TYPE (Curseur 2)	Définit l'ordre séquentiel des notes arpégées. Vous pouvez choisir l'un des réglages suivants :  Up part de la tonique et joue les notes de l'accord en montant.  Down joue les notes dans l'autre sens.  Up & Down joue les notes alternativement dans les deux directions.  Order Played joue les notes dans l'ordre dans lequel vous avez enfoncé les pads sur votre contrôleur. Si vous avez configuré des accords, l'arpège commence par jouer toutes les notes de l'accord déclenché par le premier pad enfoncé, puis toutes les notes de l'accord déclenché par le deuxième pad enfoncé, et ainsi de suite.  Chord joue toutes les notes de l'accord simultanément de manière répétée.
RATE (Curseur 3)	(même fonction que dans les versions antérieures de MASCHINE)  Ajuste la durée des notes, autrement dit la vitesse de l'arpège. Les valeurs disponibles sont 1 BAR (une mesure) et une série de figures de notes allant d'1/2 (« half note », soit une blanche) à 1/128 (quintuple croche).
UNIT (Curseur 4)	(même fonction que le paramètre TYPE dans les versions antérieures de MASCHINE)  Permet de sélectionner l'une des trois variations rythmiques autour de la durée musicale définie par le paramètre RATE : <b>NORMAL</b> joue la durée de note originale (réglage par défaut), <b>TRIPLET</b> joue des triolets de la durée de note originale (plus rapide, trois notes dans la même durée que deux notes originales), et <b>DOTTED</b> joue des versions pointées de la durée de note originale (plus lent, deux notes dans la même durée que trois notes originales). Sous les Boutons 5–8, à côté des valeurs de notes, les triolets sont signalés par un « T » et les notes pointées par un « D »
SEQUENCE (Curseur 5)	Permet d'ajouter des rythmes intéressants à vos notes arpégées. Sélectionnez l'une des huit séquences pour l'appliquer à vos arpèges. Sélectionnez Off pour utiliser la séquence régulière par défaut.

Élément	Description
OCTAVES (Curseur 6)	Ajuste l'étalement de la séquence arpégée. Vous pouvez choisir de jouer la séquence uniquement dans l'octave des pads enfoncés, ou bien sélectionner jusqu'à huit octaves et laisser les notes de votre accord (ou la note unique de votre pad) être déclenchées dans chacune de ces octaves.
DYNAMIC (Curseur 7)	Amplifie ou atténue la vélocité issue de la pression que vous appliquez sur chacun des pads maintenus (Aftertouch polyphonique). Les valeurs disponibles vont de 1 % à 200 %. Ce réglage s'applique de manière globale à tous les presets.
GATE (Curseur 8)	(même fonction que dans les versions antérieures de MASCHINE)  Ajuste le rapport entre la durée des notes et la durée des silences entre elles, exprimé sous la forme d'un pourcentage de la valeur de note définie par RATE (voir ci-dessus). Les valeurs disponibles vont de 0 % à 200 % : les valeurs faibles génèrent des notes très courtes. À 50 %, les notes et les silences ont des durées égales. À 100 % (mi-course), chaque note dure jusqu'au moment exact où la note suivante est déclenchée. Pour les valeurs plus élevées, les notes se recouvrent (si le Sound est polyphonique). Ce réglage s'applique de manière globale à tous les presets.
GATE RESET (Bouton 4)	(même fonction que dans les versions antérieures de MASCHINE)  Appuyez sur ce bouton à tout moment pour ramener le paramètre GATE à sa valeur par défaut de 100 %.

- 

Le mode Arp se transforme en mode Note Repeat de manière transparente dès que vous passez vos pads du mode Keyboard au mode Group (voir plus haut) : toutes les valeurs actuelles (y compris l'état de LOCK) sont conservées.
- 

Pour reproduire un Note Repeat depuis le mode Arp, réglez TYPE sur CHORD, SEQUENCE sur Off et OCTAVES sur 1. Pour répéter des notes simples, assurez-vous en outre que les accords sont désactivés (dans le mode Pad, vérifiez que Chord MODE est réglé sur Off).

6.1.4.2 Utiliser Note Repeat et Arp sur votre contrôleur MASCHINE MK2

Pads en mode Group : Note Repeat

Si vos pads sont en mode Group, une pression sur NOTE REPEAT passe votre contrôleur en mode Note Repeat :






Le mode Note Repeat sur votre contrôleur.


Ce mode est identique à celui des versions antérieures de MASCHINE sauf sur les points suivants :

- Le Bouton 2 (LOCK) vous permet de maintenir la fonction Note Repeat activée même si vous quittez le mode Note Repeat. Si Note Repeat est verrouillé, lorsque vous passez votre contrôleur dans un autre mode, le bouton **NOTE REPEAT** reste faiblement éclairé pour vous rappeler que la fonction Note Repeat est toujours active.

 Même si la fonction Note Repeat est verrouillée, elle n'est pas appliquée aux pads lorsque votre contrôleur affiche la page SLICE du mode Sampling.

- RATE est maintenant sur le Curseur 3.
- TYPE s'appelle désormais UNIT et est maintenant sur le Curseur 4.
- GATE est maintenant sur le Curseur 8.

Toutes les autres fonctionnalités de Note Repeat restent inchangées.

 Le mode Note Repeat se transforme en mode Arp de manière transparente dès que vous passez vos pads du mode Group au mode Keyboard (voir plus bas) : toutes les valeurs actuelles (y compris l'état de LOCK) sont conservées.

### Pads en mode Keyboard : Arp

Si vos pads sont en mode Keyboard, une pression sur **NOTE REPEAT** passe votre contrôleur en mode Arp.



Le mode Arp sur votre contrôleur.

En mode Arp, vous pouvez personnaliser la manière dont les notes de l'accord joué seront arpégées, ceci au moyen des réglages suivants :

Élément	Description
LOCK (Bouton 2)	Maintient la fonction Arp activée même si vous quittez le mode Arp. Par exemple, ceci peut être utile pour ajuster les réglages d'accords, passer à un autre Pattern, ajuster les paramètres d'un Plug-in, etc., tout en continuant à jouer des arpèges. Si Arp est verrouillé, lorsque vous passez votre contrôleur dans un autre mode, le bouton NOTE REPEAT reste faiblement éclairé pour vous rappeler que la fonction Arp est toujours active.
Bouton 5–8	(même fonction que dans les versions antérieures de MASCHINE)  Sélectionne l'un des quatre presets – même pendant la lecture. Chaque preset peut stocker des valeurs distinctes pour les paramètres TYPE, RATE, UNIT, SEQUENCE et OCTAVES en bas des écrans (voir plus bas). La fréquence de répétition correspondant à chaque bouton est indiquée juste en dessous sur l'écran, accompagnée de la valeur UNIT (« T » pour les triolets, « D » pour les notes pointées). Le preset sélectionné est surligné.
TYPE (Curseur 2)	Définit l'ordre séquentiel des notes arpégées. Vous pouvez choisir l'un des réglages suivants :  UP part de la tonique et joue les notes de l'accord en montant.  DOWN joue les notes dans l'autre sens.  UP-DOWN joue les notes alternativement dans les deux directions.  PLAYED joue les notes dans l'ordre dans lequel vous avez enfoncé les pads sur votre contrôleur. Si vous avez configuré des accords, l'arpège commence par jouer toutes les notes de l'accord déclenché par le premier pad enfoncé, puis toutes les notes de l'accord déclenché par le deuxième pad enfoncé, et ainsi de suite.  CHORD joue toutes les notes de l'accord simultanément de manière répétée.
RATE (Curseur 3)	(même fonction que dans les versions antérieures de MASCHINE)  Ajuste la durée des notes, autrement dit la vitesse de l'arpège. Les valeurs disponibles sont 1 BAR (une mesure) et une série de figures de notes allant d'1/2 (« half note », soit une blanche) à 1/128 (quintuple croche).

Élément	Description
UNIT (Curseur 4)	<p>(même fonction que le paramètre TYPE dans les versions antérieures de MASCHINE)</p> <p>Permet de sélectionner l'une des trois variations rythmiques autour de la durée musicale définie par le paramètre RATE : <b>NORMAL</b> joue la durée de note originale (réglage par défaut), <b>TRIPLET</b> joue des triolets de la durée de note originale (plus rapide, trois notes dans la même durée que deux notes originales), et <b>DOTTED</b> joue des versions pointées de la durée de note originale (plus lent, deux notes dans la même durée que trois notes originales). Sous les Boutons 5–8, à côté des valeurs de notes, les triolets sont signalés par un « T » et les notes pointées par un « D »</p>
SEQUENCE (Curseur 5)	<p>Permet d'ajouter des rythmes intéressants à vos notes arpégées. Sélectionnez l'une des huit séquences pour l'appliquer à vos arpèges. Sélectionnez <b>OFF</b> pour utiliser la séquence régulière par défaut.</p>
OCTAVES (Curseur 6)	<p>Ajuste l'étalement de la séquence arpégée. Vous pouvez choisir de jouer la séquence uniquement dans l'octave des pads enfoncés, ou bien sélectionner jusqu'à huit octaves et laisser les notes de votre accord (ou la note unique de votre pad) être déclenchées dans chacune de ces octaves.</p>
DYNAMIC (Curseur 7)	<p>Amplifie ou atténue la vélocité issue de la pression que vous appliquez sur chacun des pads maintenus (Aftertouch polyphonique). Les valeurs disponibles vont de 1 % à 200 %. Ce réglage s'applique de manière globale à tous les presets.</p>
GATE (Curseur 8)	<p>(même fonction que dans les versions antérieures de MASCHINE)</p> <p>Ajuste le rapport entre la durée des notes et la durée des silences entre elles, exprimé sous la forme d'un pourcentage de la valeur de note définie par RATE (voir ci-dessus). Les valeurs disponibles vont de 0 % à 200 % : les valeurs faibles génèrent des notes très courtes. À 50 %, les notes et les silences ont des durées égales. À 100 % (mi-course), chaque note dure jusqu'au moment exact où la note suivante est déclenchée. Pour les valeurs plus élevées, les notes se recouvrent (si le Sound est polyphonique). Ce réglage s'applique de manière globale à tous les presets.</p>
GATE RESET (Bouton 4)	<p>(même fonction que dans les versions antérieures de MASCHINE)</p> <p>Appuyez sur ce bouton à tout moment pour ramener le paramètre GATE à sa valeur par défaut de 100 %.</p>



Le mode Arp se transforme en mode Note Repeat de manière transparente dès que vous passez vos pads du mode Keyboard au mode Group (voir plus haut) : toutes les valeurs actuelles (y compris l'état de **LOCK**) sont conservées.



Pour reproduire un Note Repeat depuis le mode Arp, réglez **TYPE** sur **CHORD**, **SEQUENCE** sur **OFF** et **OCTAVES** sur **1**. Pour répéter des notes simples, assurez-vous en outre que les accords sont désactivés (dans le mode Pad, vérifiez que **Chord MODE** est réglé sur **OFF**).

### 6.1.4.3 Utiliser Note Repeat et Arp sur votre contrôleur MASCHINE MIKRO MK2

#### Pads en mode Group : Note Repeat

Si vos pads sont en mode Group, une pression sur **NOTE REPEAT** passe votre contrôleur en mode Note Repeat :



Le mode Note Repeat sur votre contrôleur.

Ce mode est identique à celui des versions antérieures de MASCHINE sauf sur les points suivants :

- Le bouton **F3** au-dessus de l'écran n'est plus assigné à un preset. À la place, une pression sur **F3** (**LOCK**) vous permet de maintenir la fonction Note Repeat activée même si vous quittez le mode Note Repeat. Si Note Repeat est verrouillé, lorsque vous passez votre contrôleur dans un autre mode, le bouton **NOTE REPEAT** reste faiblement éclairé pour vous rappeler que la fonction Note Repeat est toujours active.



Même si la fonction Note Repeat est verrouillée, elle n'est pas appliquée aux pads lorsque votre contrôleur affiche la page **SLICE** du mode Sampling.

- **TYPE** s'appelle désormais **UNIT**.

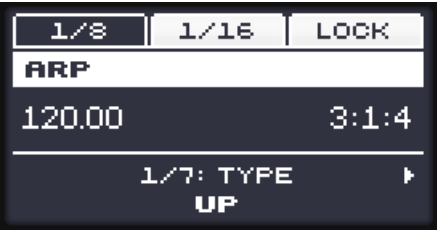
Toutes les autres fonctionnalités de Note Repeat restent inchangées.



Le mode Note Repeat se transforme en mode Arp de manière transparente dès que vous passez vos pads du mode Group au mode Keyboard (voir plus bas) : toutes les valeurs actuelles (y compris l'état de **LOCK**) sont conservées.

Pads en mode Keyboard : Arp

Si vos pads sont en mode Keyboard, une pression sur NOTE REPEAT passe votre contrôleur en mode Arp.




Le mode Arp sur votre contrôleur.


En mode Arp, vous pouvez personnaliser la manière dont les notes de l'accord joué seront arpégées, ceci au moyen des réglages suivants :

Élément	Description
LOCK (F3)	Maintient la fonction Arp activée même si vous quittez le mode Arp. Par exemple, ceci peut être utile pour ajuster les réglages d'accords, passer à un autre Pattern, ajuster les paramètres d'un Plug-in, etc., tout en continuant à jouer des arpèges. Si Arp est verrouillé, lorsque vous passez votre contrôleur dans un autre mode, le bouton NOTE REPEAT reste faiblement éclairé pour vous rappeler que la fonction Arp est toujours active.
F1-F2	<p>(même fonction que dans les versions antérieures de MASCHINE)</p> <p>Sélectionne l'un des quatre presets – même pendant la lecture. Par défaut F1 et F2 sélectionnent respectivement le premier et le deuxième preset. Pour passer aux troisième et quatrième presets, appuyez sur SHIFT + F3 (&gt;&gt;). Pour revenir aux deux premiers presets, appuyez à nouveau sur SHIFT + F3 (&lt;&lt;).</p> <p>Chaque preset peut stocker des valeurs distinctes pour les paramètres TYPE, RATE, UNIT, SEQUENCE et OCTAVES (voir plus bas). La fréquence de répétition correspondant à chaque bouton est indiquée juste en dessous sur l'écran, accompagnée de la valeur UNIT (« T » pour les triolets, « D » pour les notes pointées). Le preset sélectionné est surligné.</p>

Élément	Description
TYPE	<p>Définit l'ordre séquentiel des notes arpégées. Vous pouvez choisir l'un des réglages suivants :</p> <p>UP part de la tonique et joue les notes de l'accord en montant.</p> <p>DOWN joue les notes dans l'autre sens.</p> <p>UP-DOWN joue les notes alternativement dans les deux directions.</p> <p>PLAYED joue les notes dans l'ordre dans lequel vous avez enfoncé les pads sur votre contrôleur. Si vous avez configuré des accords, l'arpège commence par jouer toutes les notes de l'accord déclenché par le premier pad enfoncé, puis toutes les notes de l'accord déclenché par le deuxième pad enfoncé, et ainsi de suite.</p> <p>CHORD joue toutes les notes de l'accord simultanément de manière répétée.</p>
RATE	<p>(même fonction que dans les versions antérieures de MASCHINE)</p> <p>Ajuste la durée des notes, autrement dit la vitesse de l'arpège. Les valeurs disponibles sont 1 BAR (une mesure) et une série de figures de notes allant d'1/2 (« half note », soit une blanche) à 1/128 (quintuple croche).</p>
UNIT	<p>(même fonction que le paramètre TYPE dans les versions antérieures de MASCHINE)</p> <p>Permet de sélectionner l'une des trois variations rythmiques autour de la durée musicale définie par le paramètre RATE : <b>NORMAL</b> joue la durée de note originale (réglage par défaut), <b>TRIPLET</b> joue des triolets de la durée de note originale (plus rapide, trois notes dans la même durée que deux notes originales), et <b>DOTTED</b> joue des versions pointées de la durée de note originale (plus lent, deux notes dans la même durée que trois notes originales). Sous les Boutons 5–8, à côté des valeurs de notes, les triolets sont signalés par un « T » et les notes pointées par un « D »</p>
SEQUENCE	<p>Permet d'ajouter des rythmes intéressants à vos notes arpégées. Sélectionnez l'une des huit séquences pour l'appliquer à vos arpèges. Sélectionnez <b>OFF</b> pour utiliser la séquence régulière par défaut.</p>
OCTAVES	<p>Ajuste l'étalement de la séquence arpégée. Vous pouvez choisir de jouer la séquence uniquement dans l'octave des pads enfoncés, ou bien sélectionner jusqu'à huit octaves et laisser les notes de votre accord (ou la note unique de votre pad) être déclenchées dans chacune de ces octaves.</p>


Élément	Description
DYNAMIC	Amplifie ou atténue la vélocité issue de la pression que vous appliquez sur chacun des pads maintenus (Aftertouch polyphonique). Les valeurs disponibles vont de 1 % à 200 %. Ce réglage s'applique de manière globale à tous les presets.
GATE	(même fonction que dans les versions antérieures de MASCHINE)  Ajuste le rapport entre la durée des notes et la durée des silences entre elles, exprimé sous la forme d'un pourcentage de la valeur de note définie par <b>RATE</b> (voir ci-dessus). Les valeurs disponibles vont de 0 % à 200 % : les valeurs faibles génèrent des notes très courtes. À 50 %, les notes et les silences ont des durées égales. À 100 % (mi-course), chaque note dure jusqu'au moment exact où la note suivante est déclenchée. Pour les valeurs plus élevées, les notes se recouvrent (si le Sound est polyphonique). Ce réglage s'applique de manière globale à tous les presets.

 Le mode Arp se transforme en mode Note Repeat de manière transparente dès que vous passez vos pads du mode Keyboard au mode Group (voir plus haut) : toutes les valeurs actuelles (y compris l'état de **LOCK**) sont conservées.

 Pour reproduire un Note Repeat depuis le mode Arp, réglez **TYPE** sur **CHORD**, **SEQUENCE** sur **OFF** et **OCTAVES** sur 1. Pour répéter des notes simples, assurez-vous en outre que les accords sont désactivés (dans le mode Pad, vérifiez que **Chord MODE** est réglé sur **OFF**).

### 6.1.5 Swing également appliqué à la sortie de Note Repeat / Arp

Dans les versions antérieures de MASCHINE, les modules Swing aux niveaux Sound, Group et Master ajoutaient du swing uniquement aux notes provenant du Pattern Editor. Dans MASCHINE 2.2, les moteurs Swing (aux niveaux Master, Group et Sound) traitent les notes **venant du Pattern Editor et du moteur Arp** (pads en mode Keyboard) **ou Note Repeat** (pads en mode Group). Autrement dit, le Swing est appliqué non seulement à vos Patterns mais aussi à toute séquence live générée par le moteur Arp ou Note Repeat.

 Le swing appliqué n'est pas enregistré dans le Pattern Editor. Pour une vue d'ensemble du chemin du signal depuis vos pads, jetez un œil sur les schémas de la section [↑6.1.1, Vue d'ensemble des fonctions Perform](#).

Par exemple, lorsque vous jouez des beats en live sur un Pattern en cours de lecture, vous pouvez utiliser Note Repeat sans détruire le groove de votre Pattern : les notes répétées seront traitées avec le même swing que le Pattern en cours de lecture.



Lorsque la lecture est interrompue, le swing reste appliqué à la sortie du moteur Arp (mode Keyboard) ou Note Repeat (mode Group). Si vous appuyez sur **PLAY** sur votre contrôleur, la lecture est lancée immédiatement et le cycle du swing est réinitialisé.

## 6.2 Intégration de KOMplete KONTROL

MASCHINE 2.2 gère les nouveaux claviers KOMplete KONTROL S-SERIES de Native Instruments. Les claviers KOMplete KONTROL S-SERIES sont étroitement intégrés aux tâches de MASCHINE. Depuis votre clavier KOMplete KONTROL S-SERIES, vous pouvez faire les choses suivantes dans MASCHINE :

- Placer le focus de votre clavier sur n'importe quelle instance de MASCHINE : [↑6.2.1, Placer le focus du clavier sur une instance de MASCHINE \(et le retirer\)](#).
- Contrôler le transport : [↑6.2.2, Contrôler le transport dans MASCHINE](#).
- Naviguer et contrôler vos Sounds dans n'importe quel Group : [↑6.2.3, Naviguer et contrôler vos Sounds dans n'importe quel Group](#).
- Parcourir et charger les fichiers de votre MASCHINE Library : [↑6.2.4, Naviguer dans votre MASCHINE Library](#).
- Contrôler les fonctions Perform : [↑6.2.5, Utiliser les fonctions Perform](#).
- Utiliser les deux contrôleurs à rubans : [↑6.2.6, Utiliser les contrôleurs à ruban](#).
- Enregistrer une modulation : [↑6.2.6, Utiliser les contrôleurs à ruban](#).

De plus, vous pouvez ajuster les réglages de votre clavier depuis le panneau [Preferences](#) de MASCHINE, tel que décrit dans la section [↑6.2.8, Ajuster les réglages de votre clavier dans les préférences de MASCHINE](#).



Certaines de ces fonctionnalités ressemblent à celles disponibles dans l'application KOMplete KONTROL. Toutefois, gardez à l'esprit que ces fonctionnalités sont distinctes. Pour plus d'informations sur l'utilisation de votre clavier KOMplete KONTROL S-SERIES avec KOMplete KONTROL, veuillez consulter le manuel de KOMplete KONTROL.

### Sehen Sie dazu auch

- 📖 Enregistrer une modulation depuis votre clavier [→ 193]



### 6.2.1 Placer le focus du clavier sur une instance de MASCHINE (et le retirer)

Votre appareil KOMplete KONTROL S-SERIES peut fonctionner dans différents modes selon la cible choisie sur votre ordinateur :

- Mode KOMplete KONTROL : votre clavier contrôle une instance de KOMplete KONTROL ouverte (autonome ou en plug-in). Pour plus de détails sur ce mode, veuillez consulter le manuel de KOMplete KONTROL.
- Mode MIDI : votre clavier fonctionne comme un contrôleur MIDI. Vous pouvez ajuster les assignations MIDI de votre clavier via le Controller Editor. Pour plus de détails, veuillez consulter le manuel du Controller Editor.
- Mode MASCHINE : votre clavier contrôle une instance de MASCHINE ouverte (autonome ou en plug-in).

Vous pouvez changer le focus de votre clavier à tout moment et de diverses manières :

- Lorsque vous chargez une nouvelle instance de MASCHINE ou KOMplete KONTROL, dans certaines circonstances votre clavier passe automatiquement à cette nouvelle instance.
- Depuis votre clavier, vous pouvez choisir l'instance à focaliser.
- Depuis n'importe quelle instance, vous pouvez « appeler » votre clavier afin qu'il se focalise sur cette instance particulière.

Ces situations diverses sont décrites dans les paragraphes suivants.

#### Focus par défaut pour les nouvelles instances

Lorsque vous chargez une nouvelle instance (autonome ou en plug-in) de MASCHINE ou de KOMplete KONTROL, votre clavier KOMplete KONTROL S-SERIES peut passer automatiquement à cette nouvelle instance en fonction de la situation présente :

- Si votre clavier est actuellement connecté à une instance de MASCHINE ou s'il est actuellement en mode MIDI, il passera automatiquement au contrôle de la nouvelle instance de MASCHINE ou de KOMplete KONTROL.

- Si votre clavier est actuellement connecté à une instance de KOMPLETE KONTROL, il passera automatiquement au contrôle d'une nouvelle instance de KOMPLETE KONTROL. Si vous chargez une nouvelle instance de MASCHINE, votre clavier restera focalisé sur son instance de KOMPLETE KONTROL actuelle.

## Changer le focus depuis une instance de MASCHINE : le menu Controller

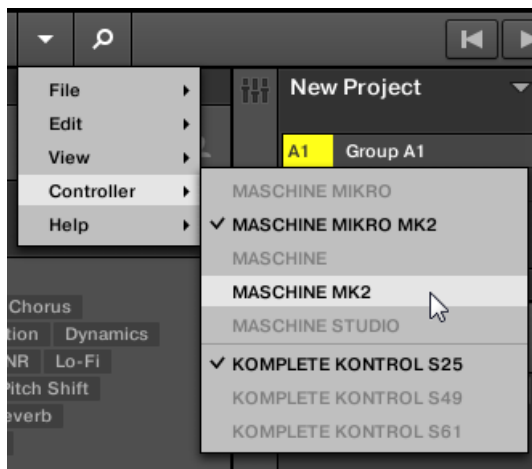
Vous pouvez appeler le clavier KOMPLETE KONTROL S-SERIES depuis n'importe quelle instance de MASCHINE lancée, qu'elle fonctionne en application autonome ou sous la forme d'un plug-in dans votre STAN (station de travail audio-numérique, DAW).



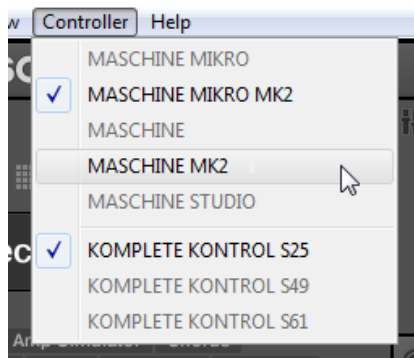
Vous pouvez également appeler votre clavier depuis n'importe quelle instance de KOMPLETE KONTROL (plug-in ou autonome) et depuis le Controller Editor. Pour savoir comment faire, veuillez consulter respectivement le manuel de KOMPLETE KONTROL et le manuel du Controller Editor.

Pour connecter votre clavier KOMPLETE KONTROL S-SERIES à une instance particulière de MASCHINE :

1. Passez l'instance de MASCHINE en question au premier plan dans votre système d'exploitation (ou ouvrez son interface dans votre STAN).
2. Ouvrez le sous-menu *Controller* dans le menu MASCHINE et sélectionnez votre appareil KOMPLETE KONTROL S-SERIES dans le menu :



Si MASCHINE fonctionne en application autonome, vous pouvez également utiliser le menu **Controller** dans l'Application Menu Bar :



→ L'instance de MASCHINE prend le focus de votre clavier KOMplete KONTROL S-SERIES.

Dans MASCHINE 2.2, le menu **Controller** (ou le sous-menu *Controller*) a été agrandi comparé à celui des versions antérieures de MASCHINE 2 :

- La première section (au-dessus de la ligne de séparation) est identique à celle des versions antérieures de MASCHINE 2 :
  - La section dresse la liste de tous les appareils de la famille MASCHINE.
  - Les entrées grisées indiquent les contrôleurs qui n'ont pas encore été connectés à votre ordinateur. Vous ne pouvez pas les sélectionner.
  - Les entrées noires indiquent les contrôleurs connectés. Sélectionnez l'un d'eux pour placer son focus sur cette instance de MASCHINE.
  - Un seul élément peut être sélectionné à la fois. Celui-ci est indiqué par une encoche. La sélection d'un autre contrôleur déconnecte automatiquement celui précédemment sélectionné – autrement dit, un seul contrôleur de la famille MASCHINE à la fois peut contrôler une instance particulière de MASCHINE
- La seconde section (sous la ligne de séparation) dresse la liste de tous les appareils KOMplete KONTROL S-SERIES. Cette liste fonctionne exactement comme celle décrite dans la première section plus haut, avec les mêmes fonctionnalités et restrictions.

Notez que vous pouvez avoir **à la fois un appareil MASCHINE et un appareil KOMPLETE KONTROL S-SERIES focalisés sur la même instance de MASCHINE**. Pour ce faire, sélectionnez l'entrée souhaitée dans la section supérieure, puis l'entrée souhaitée dans la section inférieure du menu/sous-menu. Vous verrez une encoche dans les deux sections (cf. image ci-dessus).



Le bouton Connect (la petite icône de contrôleur dans le Header de MASCHINE) ne gère que les contrôleurs de la famille MASCHINE. Son fonctionnement est inchangé.

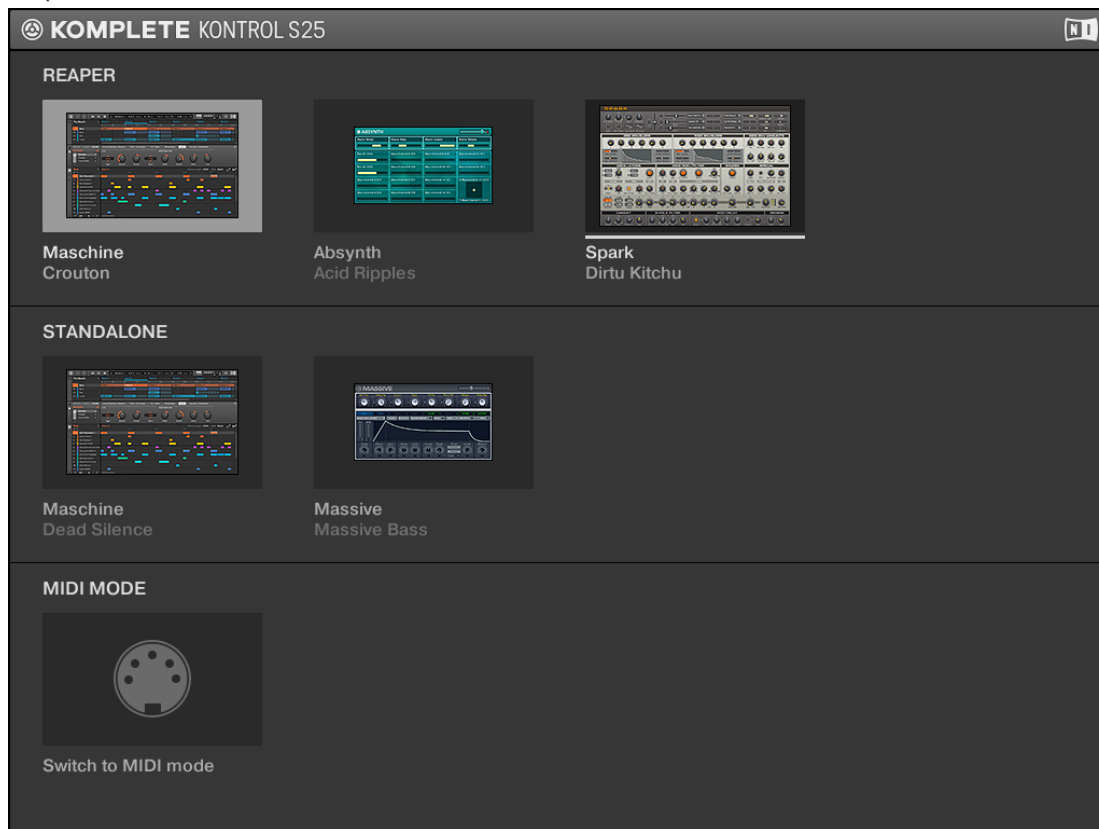
## Changer le focus depuis votre clavier

Vous pouvez également sélectionner une instance particulière de MASCHINE directement depuis votre clavier KOMPLETE KONTROL S-SERIES. Cette procédure utilise un écran en surimpression sur l'écran de votre ordinateur. Cet écran en surimpression est commun aux applications MASCHINE et KOMPLETE KONTROL : toutes les instances **des deux applications** apparaîtront dans la liste.

Si une ou plusieurs instances de MASCHINE et/ou de KOMPLETE KONTROL sont lancées, faites comme suit sur votre clavier KOMPLETE KONTROL S-SERIES :

1. Appuyez sur **INSTANCE**.

L'écran en surimpression apparaît sur votre écran d'ordinateur, avec toutes les instances disponibles de MASCHINE et de KOMplete KONTROL :



2. Tournez l'encodeur Control pour sélectionner l'instance souhaitée, puis appuyez sur l'encoder Control pour placer le focus sur cette instance.
- Votre clavier KOMplete KONTROL S-SERIES pilote désormais l'instance sélectionnée. Si un autre clavier KOMplete KONTROL S-SERIES pilotait cette instance, son focus est automatiquement retiré de cette instance.

Dans cet écran en surimpression, l'instance contrôlée est surlignée. Lorsque vous tournez l'encoder Control, la sélection est indiquée par une barre blanche sous l'objet en question. Les instances sont organisées en sections distinctes selon leur environnement hôte :

- Chaque hôte (ayant un plug-in MASCHINE et/ou KOMPLETE KONTROL chargé) dispose de sa propre section. Dans cette section, chaque instance est représentée par une image et par deux champs :
  - La vue d'ensemble illustre l'instance avec une image générique du produit NI (une image de MASCHINE pour les instances de MASCHINE, ou bien le produit NI particulier chargé dans chaque instance de KOMPLETE KONTROL).
  - Le nom de l'Instrument : pour les instances de MASCHINE, ce champ contient **Maschine**. Pour les instances de KOMPLETE KONTROL, ce champ indique le nom du produit NI chargé dans cette instance de KOMPLETE KONTROL.
  - Le nom du Projet ou du Preset : pour les instances de MASCHINE, ce champ affiche le nom du Projet chargé dans l'instance. Pour les instances de KOMPLETE KONTROL, ce champ indique le nom du preset actuellement chargé dans le produit NI lui-même chargé dans l'instance de KOMPLETE KONTROL.
- La section **STANDALONE** affiche les instances de MASCHINE et de KOMPLETE KONTROL qui fonctionnent en mode autonome (s'il y en a).
- Tout en bas, la section **MIDI MODE** vous permet de passer votre clavier en mode MIDI. Notez que, dans certaines circonstances, vous pouvez également le faire en appuyant sur **SHIFT + INSTANCE** sur votre clavier : ceci passera votre clavier directement en mode MIDI sans passer par l'écran en surimpression. Voir le paragraphe suivant pour plus d'informations à ce sujet.

## Autofocus du clavier dans les hôtes gérés

Dans certains hôtes, votre clavier KOMPLETE KONTROL S-SERIES change automatiquement de focus selon la piste sélectionnée dans l'hôte.



Pour plus d'informations sur la fonction autofocus dans les hôtes gérés, veuillez consulter le manuel de KOMPLETE KONTROL.

Dans ces hôtes, le bouton **INSTANCE** de votre clavier est désactivé. Si votre clavier contrôle actuellement une instance de MASCHINE, appuyez sur **SHIFT + INSTANCE** pour déconnecter votre clavier de cette instance de MASCHINE et réactiver l'autofocus.

- Si la piste actuellement sélectionnée contient une instance de KOMPLETE KONTROL, votre clavier prend le contrôle de cet instance.

- Si la piste actuellement sélectionnée ne contient *pas* d'instance de COMPLETE KONTROL, votre clavier passe en mode MIDI.

Vous pouvez également effectuer la même chose en cliquant sur la piste souhaitée dans la fenêtre de votre hôte :

- Dans l'hôte, un clic sur une piste contenant une instance de COMPLETE KONTROL déconnecte automatiquement votre clavier de l'instance de MASCHINE et place son focus sur cette instance de COMPLETE KONTROL.
- Dans l'hôte, un clic sur une piste ne contenant aucune instance de COMPLETE KONTROL déconnecte automatiquement votre clavier de l'instance de MASCHINE et passe le clavier en mode MIDI, réactivant au passage l'autofocus.



Dans toutes les sections suivantes, nous supposons que votre clavier COMPLETE KONTROL S-SERIES contrôle actuellement une instance de MASCHINE !

## 6.2.2 Contrôler le transport dans MASCHINE


Lorsque votre clavier COMPLETE KONTROL S-SERIES est connecté au logiciel MASCHINE, les boutons de la section **TRANSPORT** de votre clavier peut contrôler diverses fonctions de transport dans MASCHINE.



La section TRANSPORT sur votre clavier.

### Transport dans l'application autonome MASCHINE

Si votre clavier est focalisé sur une instance de MASCHINE fonctionnant comme application autonome et si aucune instance de COMPLETE KONTROL n'est chargée dans une quelconque application hôte, les six boutons de la section **TRANSPORT** de votre clavier contrôlent le transport dans MASCHINE.



Si une application hôte est ouverte sur votre ordinateur et héberge au moins une instance de KOMPLETE KONTROL, la section **TRANSPORT** de votre clavier contrôlera le transport dans l'hôte et non celui de MASCHINE. Si l'application hôte ouverte ne contient aucune instance de KOMPLETE KONTROL, la section **TRANSPORT** de votre clavier contrôlera à la fois le transport dans MASCHINE et dans l'hôte. Pour éviter cette situation, vous pouvez désactiver le contrôle du transport de MASCHINE via le panneau **Préférences** – vous trouverez plus de détails à la fin de cette section.

Dans certains cas, ces boutons sont utilisés conjointement avec l'encodeur Control et les boutons de navigation gauche et droit dans la section **NAVIGATE** (voir le tableau ci-dessous). À tout moment, les états des boutons sont synchronisés avec le logiciel MASCHINE (ainsi qu'avec tout contrôleur de la famille MASCHINE connecté lui aussi à cette même instance de MASCHINE).

Plus précisément, les boutons de la section **TRANSPORT** contrôlent les commandes suivantes dans l'instance de MASCHINE :

Élément (ou combinaison)	Commande dans MASCHINE
<b>Transport basique</b>	
PLAY	Lecture/Stop
SHIFT + PLAY (RESTART)	Relance la lecture au début de la Région de Bouclage (Loop Range)
REC	Enregistrement
SHIFT + REC (COUNT-IN)	Enregistrement avec Count-in
STOP	Stop
SHIFT + STOP	Métronome on/off
<b>Région de Bouclage</b>	
LOOP + encodeur Control	Déplace la Région de Bouclage entière
LOOP + bouton Navigate gauche + encodeur Control	Déplace le point de début de la Région de Bouclage
LOOP + bouton Navigate droit + encodeur Control	Déplace le point de fin de la Région de Bouclage
SHIFT + LOOP	Inclut toutes les Scenes dans la Région de Bouclage
<b>Sauts de la position de lecture</b>	



Élément (ou combinaison)	Commande dans MASCHINE
Encodeur Control (rotation)	Déplace la tête de lecture (résolution : Pattern Grid)
SHIFT + encodeur Control (rotation)	Déplace la tête de lecture (résolution : Step Grid)
RWD	Déplace la tête de lecture vers l'arrière (résolution : Pattern Grid)
FFW	Déplace la tête de lecture vers l'avant (résolution : Pattern Grid)
SHIFT + RWD	Déplace la tête de lecture vers l'arrière (résolution : Step Grid)
SHIFT + FFW	Déplace la tête de lecture vers l'avant (résolution : Step Grid)


### Transport dans le plug-in MASCHINE

Si le clavier est focalisé sur une instance de MASCHINE fonctionnant comme plug-in, les contrôles de transport de votre clavier pilotent l'hôte et non MASCHINE – aucun d'eux ne contrôle le plug-in MASCHINE.

### Transport dans MASCHINE lorsque l'écran en surimpression est affiché

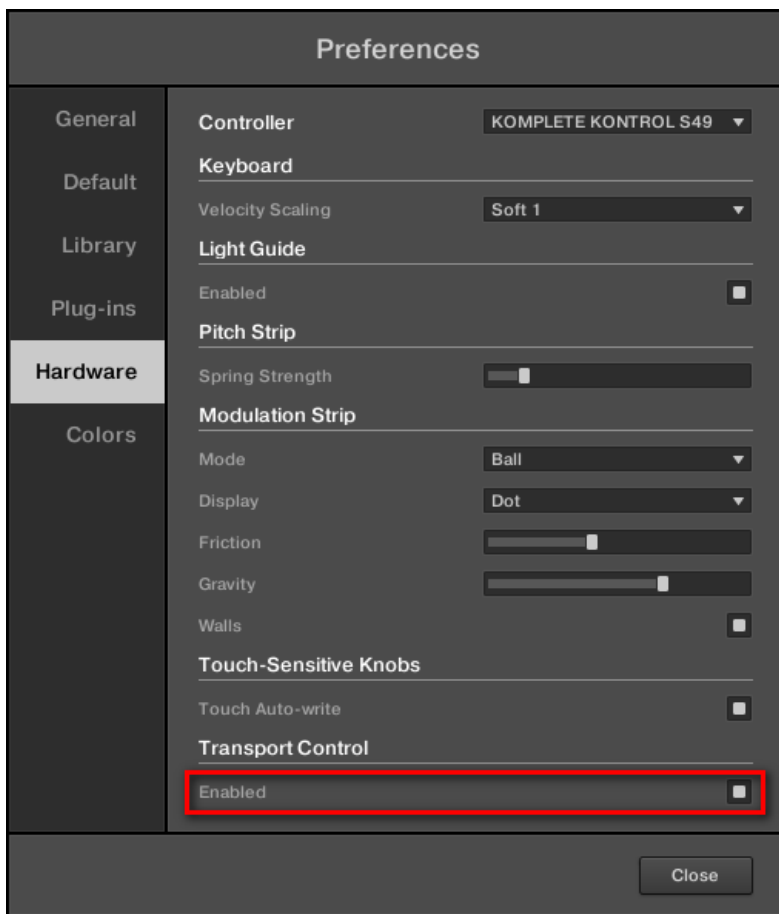
Lorsque l'écran en surimpression est affiché, les commandes mentionnées ci-dessus restent valides (en mode autonome comme en mode plug-in) à l'exception de celles impliquant l'encodeur Control (utilisé pour déplacer le focus et sélectionner les éléments dans l'écran en surimpression) :

- Encodeur Control.
- SHIFT + encodeur Control.
- LOOP (+ bouton de navigation gauche/droit) + encodeur Control.

 Pour plus d'informations sur l'écran en surimpression, voir les sections [↑6.2.1, Placer le focus du clavier sur une instance de MASCHINE \(et le retirer\)](#) et [↑6.2.4, Naviguer dans votre MASCHINE Library](#).

### Désactiver les fonctions de transport de votre clavier dans MASCHINE

Si nécessaire, vous pouvez désactiver les fonctions de transport de votre clavier dans MASCHINE (elles sont activées par défaut). Ceci s'effectue dans la section [Transport Control](#) sur la page [Hardware](#) du panneau [Preferences](#) :



Activer/désactiver les fonctions de transport de votre clavier dans MASCHINE.

- Pour activer ou désactiver les fonctions de transport de votre clavier dans MASCHINE, cliquez sur la case **Enabled** dans la section **Transport Control** sur la page **Hardware** du panneau **Preferences**.



Pour accéder aux réglages de votre clavier COMPLETE KONTROL S-SERIES sur la page [Hardware](#) du panneau [Preferences](#), votre clavier doit être connecté à votre ordinateur et contrôler actuellement l'instance de MASCHINE en question. De plus, si un contrôleur de la famille MASCHINE est également focalisé sur cette instance de MASCHINE, vérifiez que le clavier soit sélectionné dans le menu [Controller](#) en haut de la page [Hardware](#) afin d'afficher ses réglages ! Voir la section [↑6.4.2, Menu Controller sur la page Hardware du panneau Preferences](#) pour plus d'informations.

### 6.2.3 Naviguer et contrôler vos Sounds dans n'importe quel Group

Cette section décrit comment votre clavier COMPLETE KONTROL S-SERIES s'intègre dans votre Project de MASCHINE et ses divers Sounds et Groups.

#### Votre clavier contrôle le Sound en focus dans le Group en focus

Lorsqu'il est connecté à une instance de MASCHINE, votre clavier COMPLETE KONTROL S-SERIES **contrôle toujours le Sound Slot en focus dans le Group en focus** de votre Project :

- Les touches déclenchent des notes dans le Sound en focus. Les rubans de pitch et de modulation affectent également ce Sound.
- Si votre clavier est en mode Instrument (le mode par défaut), les Curseurs 1–8 contrôlent les paramètres situés sur les Parameter Pages du **Plug-in** sélectionné dans le Sound en focus.



À part le mode Instrument, votre clavier COMPLETE KONTROL S-SERIES peut se trouver en mode Scale Edit ou en mode Arp Edit, ce qui est indiqué sur l'écran tout à gauche : le champ [PAGE](#) affiche [SCALE](#) ou [ARP](#) selon le cas. Afin d'utiliser les Curseurs 1–8 pour contrôler les paramètres du Plug-in dans le Sound en focus, revenez en mode Instrument en appuyant sur [BACK](#). Pour plus d'infos sur les modes Scale Edit et Arp Edit, voir la section [↑6.2.5, Utiliser les fonctions Perform](#).

Le focus des Curseurs 1–8 de votre clavier COMPLETE KONTROL S-SERIES est synchronisé avec le focus au niveau Sound dans le logiciel MASCHINE (et sur tout contrôleur de la famille MASCHINE éventuellement connecté) de la manière suivante :

- Si la Control Area du logiciel MASCHINE affiche actuellement les Plug-ins du Sound en focus, les Curseurs 1–8 sur votre clavier reflètent les paramètres de la Parameter Page sélectionnée.

- Si la Control Area du logiciel MASCHINE affiche actuellement les Channel Properties du Sound en focus, ou si elle affiche un autre niveau (onglet **MASTER** ou **GROUP** actif), les Curseurs 1–8 de votre clavier continuent à contrôler la Parameter Page sélectionnée dans le Plug-in sélectionné du Sound en focus (éventuellement sous-jacent).



Puisque votre clavier reste toujours focalisé sur le niveau Sound, vous pouvez par exemple focaliser votre contrôleur MASCHINE sur le Group parent (ou le Master) et contrôler les paramètres aux deux niveaux simultanément depuis vos deux appareils ! Vous pouvez également passer votre contrôleur MASCHINE dans un autre mode (mode Pattern, mode Scene, etc.) et continuer à contrôler le Sound en focus depuis votre clavier.

Les écrans sous les Curseurs 1–8 indiquent les paramètres contrôlés par les Curseurs : la première ligne contient les noms des paramètres et la seconde ligne les noms des éventuelles sections – les noms de sections sont affichés sous le premier paramètre de chaque section.

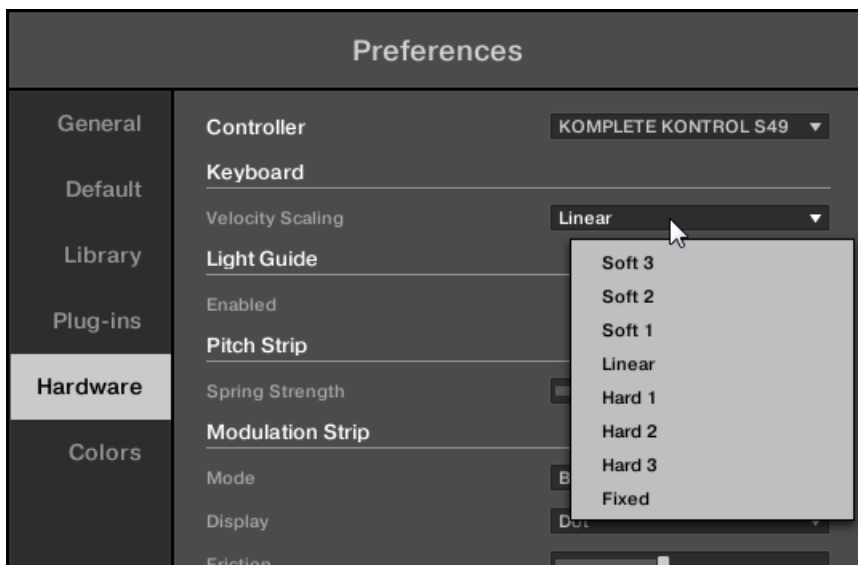
Toute modification de la valeur d'un paramètres depuis votre clavier est instantanément répercutée dans le logiciel MASCHINE et sur tout contrôleur de la famille MASCHINE également connecté, et réciproquement.



Vous pouvez maintenir **SHIFT** enfoncé lorsque vous tournez les Curseurs 1–8 pour ajuster plus finement les valeurs des paramètres.

## Ajuster l'échelle de vitesse du clavier

Vous pouvez ajuster la manière dont les touches de votre clavier KOMPLETE KONTROL S-SE-RIES réagissent à la frappe de vos doigts. Ceci peut s'avérer important en fonction des Sounds que vous comptez contrôler depuis votre clavier. Ce réglage est accessible via le menu **Velocity Scaling** sur la page **Hardware** du panneau **Preferences** lorsque votre clavier est connecté à cette instance de MASCHINE (ç.-à-d. connecté à votre ordinateur et focalisé sur cette instance) :



Utilisez le menu Velocity Scaling pour régler le comportement des touches.

Le menu [Velocity Scaling](#) (réponse en vitesse) vous permet de définir la manière dont votre jeu sera traduit en valeurs de vitesses : les réglages possibles vont de *Soft 3* (une frappe légère suffit à générer une vitesse élevée) à *Hard 3* (vous devez vraiment frapper fort sur la touche pour obtenir une vitesse élevée), en passant par *Linear* (comportement neutre, réglage par défaut). Si vous sélectionnez *Fixed*, toutes les notes seront jouées à la vitesse maximale, quelle que soit la force avec laquelle vous frappez les touches.



Pour accéder aux réglages de votre clavier COMPLETE KONTROL S-SERIES sur la page [Hardware](#) du panneau [Preferences](#), votre clavier doit être connecté à votre ordinateur et contrôler actuellement l'instance de MASCHINE en question. De plus, si un contrôleur de la famille MASCHINE est également focalisé sur cette instance de MASCHINE, vérifiez que le clavier soit sélectionné dans le menu [Controller](#) en haut de la page [Hardware](#) afin d'afficher ses réglages ! Voir la section [16.4.2, Menu Controller sur la page Hardware du panneau Preferences](#) pour plus d'informations.

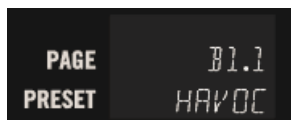
## Contrôle visuel sur l'écran tout à gauche

Lorsque votre clavier est en mode Instrument, l'écran tout à gauche vous indique en permanence la Parameter Page, le Plug-in, le Sound Slot et le Group actuellement sélectionnés :

- Par défaut l'écran tout à gauche indique la Parameter Page et le Plug-in actuellement contrôlés par les Curseurs 1–8 :



- Le champ **PRESET** affiche le nom du Plug-in actuellement sélectionné. Si le Plug-in Slot est vide, le champ est vide aussi.
- Le champ **PAGE**, affiche le numéro de la Parameter Page actuelle sous la forme [numéro de la page]/[nombre total de pages]. Si le Plug-in Slot est vide, le champ affiche EMPTY et PRESS BROWSE apparaît au milieu des autres écrans. Appuyez sur **BROWSE**, parcourez la MASCHINE Library et sélectionnez le preset de Plug-in souhaité pour le charger dans ce Plug-in Slot.
- Si vous maintenez **SHIFT** enfoncé, l'écran tout à gauche indique le Sound et le Group en focus :



- Le champ **PRESET** affiche le nom du Sound en focus.
- Le champ **PAGE** affiche l'index du Sound Slot sélectionné sous la forme [lettre et numéro du Group].[numéro du Sound Slot]. Par exemple, si le premier Sound Slot du Group B1 est en focus, le champ **PAGE** affiche B1.1.

## Naviguer parmi les Parameter Pages, Plug-ins, Sounds et Groups

Vous pouvez passer rapidement à un(e) autre Parameter Page, Plug-in, Sound ou Group directement depuis votre clavier KOMPLETE KONTROL S-SERIES :

Passer au précédent / au suivant	Raccourci	Notes
Parameter Page	Boutons Page (au dessus du premier écran)	Le champ <b>PAGE</b> sur le premier écran indique la Parame-ter Page sélectionnée (cf. plus haut).
Plug-in	Boutons de navigation gauche/droit	<p>Le champ <b>PRESET</b> sur le premier écran indique le Plug-in sélectionné (cf. plus haut).</p> <p>Si le dernier Plug-in est déjà sélectionné lorsque vous appuyez sur le bouton de navigation droit, le champ <b>PA-GE</b> affiche <b>EMPTY</b> et <b>PRESS BROWSE</b> apparaît au milieu des autres écrans. Appuyez sur <b>BROWSE</b>, parcourez la MA-SCHINE Library et sélectionnez le preset de Plug-in sou-haité pour le charger à la fin de la Plug-in List.</p>

Passer au précédent / au suivant	Raccourci	Notes
Sound Slot	Boutons de navigation haut/bas	<p>Sur le premier écran, le champ affiche temporairement l'index du Sound Slot sélectionné sous la forme [lettre et numéro du Group].[numéro du Sound Slot] et le champ <b>PRESET</b> affiche temporairement le nom du Sound sélectionné. Après cela, l'écran revient à son contenu habituel (nom du Plug-in et numéro de la Parameter Page, voir ci-dessus).</p> <p>Si le Sound Slot sélectionné est vide, le champ <b>PAGE</b> affiche <b>EMPTY</b> et <b>PRESS BROWSE</b> apparaît au milieu des autres écrans. Appuyez sur <b>BROWSE</b>, parcourez la MASCHINE Library et sélectionnez le Sound ou le preset de Plug-in souhaité pour le charger dans ce Sound Slot.</p>
Group	<b>SHIFT</b> + boutons de navigation haut/bas	<p>Si le dernier Group est déjà sélectionné lorsque vous appuyez sur <b>SHIFT</b> + bouton de navigation bas, le champ <b>PAGE</b> affiche <b>EMPTY</b> et <b>PRESS BROWSE</b> apparaît au milieu des autres écrans. En outre, le logiciel MASCHINE (et tout contrôleur MASCHINE connecté) passe automatiquement sur l'onglet <b>MASTER</b>. Appuyez sur <b>BROWSE</b>, parcourez la MASCHINE Library et sélectionnez le fichier souhaité pour le charger comme suit :</p> <p>Si vous chargez un Project, il remplace le Project actuel (comme d'habitude).</p> <p>Si vous chargez un Group, il est ajouté à la fin de la Group List.</p> <p>Si vous chargez un Sound, un preset d'Instrument ou un Sample, il est chargé dans le Sound Slot 1 d'un nouveau Group ajouté à la fin de la Group List.</p> <p>Si vous chargez un preset d'Effet, il est chargé dans le Plug-in Slot sélectionné du Master.</p>



Pour plus d'informations sur la navigation dans la MASCHINE Library depuis votre clavier KOMplete KONTROL S-SERIES, voir section [16.2.4, Naviguer dans votre MASCHINE Library](#).



## Contrôle visuel sur le Light Guide

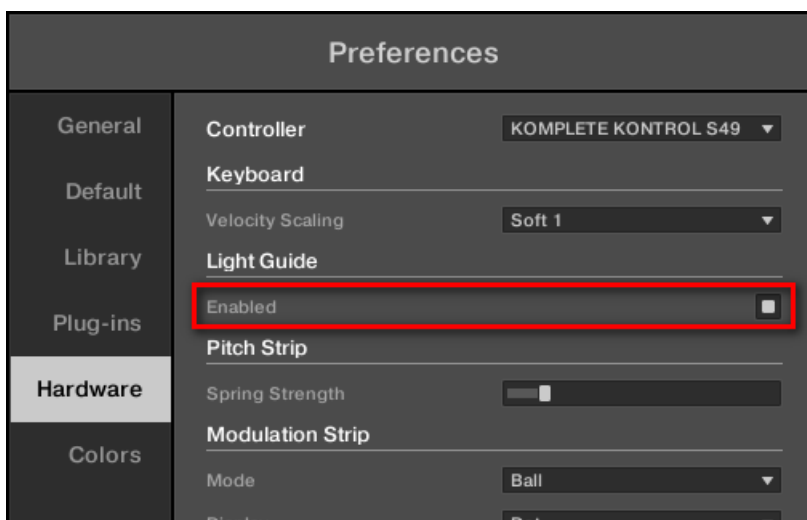
Les diodes du Light Guide au-dessus des touches fournissent un contrôle utile sur l'état des touches en dessous. Le comportement des diodes dépend du contenu du Sound Slot sous le focus :

- Si le Sound Slot en focus est vide :
  - Les diodes du Light Guide reflètent la couleur du Sound Slot et sont faiblement éclairées.
  - Lorsqu'une touche est jouée (soit parce que vous la frappez, soit parce que votre clavier reçoit une note MIDI correspondant à cette touche), sa diode s'allume pleinement.
- Si le Sound Slot en focus contient un Instrument non inclus dans KOMplete ou un Instrument KOMplete ne fournissant pas ses propres couleurs :
  - Les diodes du Light Guide reflètent la couleur du Sound Slot et sont faiblement éclairées.
  - Lorsqu'une touche est jouée (soit parce que vous la frappez, soit parce que votre clavier reçoit une note MIDI correspondant à cette touche), sa diode s'allume pleinement.
- Si le Sound Slot en focus contient un Instrument KOMplete fournissant des couleurs de touches :
  - Les diodes du Light Guide reflètent les couleurs fournies par l'Instrument KOMplete.
  - Lorsque vous enfoncez une touche, sa diode s'éclaire pleinement.
  - Lorsque votre clavier reçoit une note MIDI, la diode de la touche correspondante s'allume pleinement sauf s'il s'agit d'une touche de contrôle (p. ex. un Keyswitch) dans l'Instrument KOMplete.



Lorsque **SCALE** est activé, le Light Guide indique en outre les modifications induites par le moteur Scale and Chord. Ceci est décrit dans la section [↑6.2.5, Utiliser les fonctions Perform](#).

Vous pouvez également **désactiver complètement le Light Guide** – toutes les diodes au-dessus des touches s'éteindront. Le Light Guide peut être activé/désactivé via la case **Enabled** disponible dans la section [Light Guide](#) sur la page [Hardware](#) du panneau [Preferences](#) :



La case Enabled dans la section Light Guide permet de désactiver complètement les diodes situées au-dessus des touches



Pour afficher et modifier les réglages de votre clavier KOMPLETE KONTROL S-SERIES, celui-ci doit être connecté à votre ordinateur, il doit contrôler le logiciel MASCHINE et il doit être sélectionné dans le menu [Controller](#) en haut de la page [Hardware](#). Voir section [↑6.4.2, Menu Controller sur la page Hardware du panneau Preferences](#) pour plus d'informations à ce sujet.

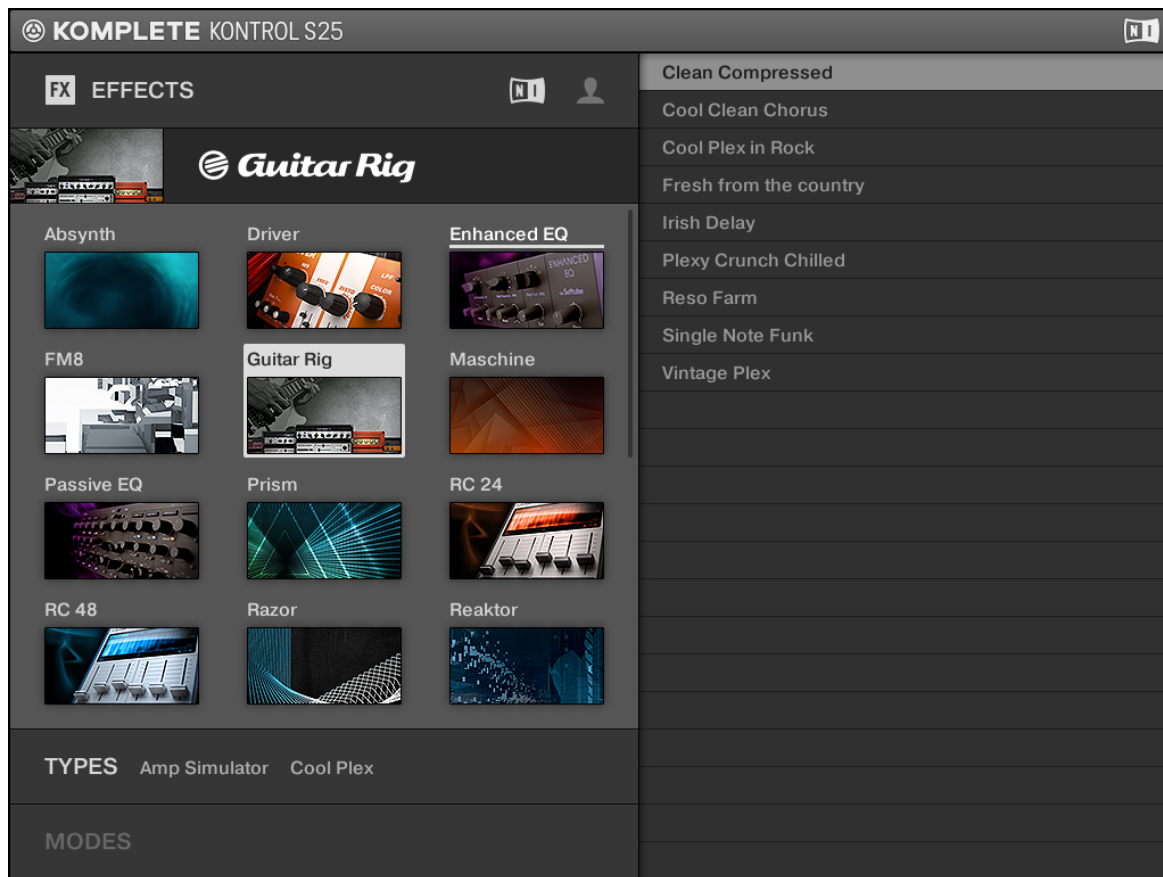
## 6.2.4 Naviguer dans votre MASCHINE Library

Vous pouvez parcourir votre MASCHINE Library directement depuis votre clavier KOMPLETE KONTROL S-SERIES et charger les fichiers souhaités dans l'instance de MASCHINE actuellement contrôlée par votre clavier. Pour cela, votre clavier KOMPLETE KONTROL S-SERIES utilise un écran en surimpression affichant le navigateur au-dessus de vos applications ; ce navigateur est piloté depuis la section **NAVIGATE** sur votre clavier.

Lorsque votre clavier KOMPLETE KONTROL S-SERIES est focalisé sur une instance de MASCHINE :

- Appuyez sur **BROWSE** dans la section **NAVIGATE** de votre clavier pour ouvrir un écran en surimpression et naviguer au sein de votre MASCHINE Library.

Lorsque l'écran en surimpression est ouvert, un nouvel appui sur **BROWSE** ferme cet écran sans charger quoi que ce soit.



Navigation parmi les presets d'Effets de la MASCHINE Library directement depuis le clavier KOMplete KONTROL S-SERIES (ici un S25, tel qu'indiqué dans l'en-tête du navigateur).

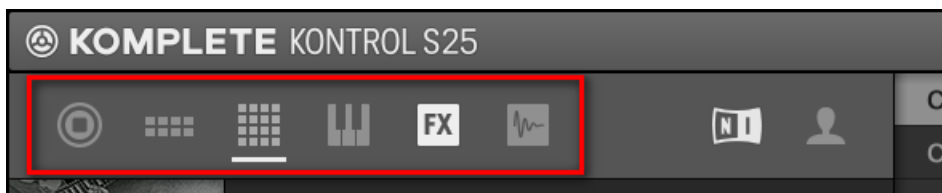
Le navigateur dans l'écran en surimpression de MASCHINE est très proche de celui du logiciel KOMplete KONTROL, tant dans son apparence que dans son utilisation. Nous allons ici nous concentrer sur les quelques différences entre les deux. Pour tous les détails et autres instructions sur l'utilisation du navigateur dans l'écran en surimpression depuis votre clavier KOMplete KONTROL S-SERIES, veuillez consulter le manuel de KOMplete KONTROL.

## Synchronisation entre l'écran en surimpression et le Browser de MASCHINE

Le Browser de MASCHINE et le navigateur dans l'écran en surimpression sont toujours **synchronisés** : toute sélection effectuée dans le navigateur de l'écran en surimpression est immédiatement reflétée dans le panneau **LIBRARY** du Browser du logiciel MASCHINE (ainsi que sur tout contrôleur de la famille MASCHINE actuellement connecté et en mode Browse) ; réciproquement, les sélections effectuées dans le panneau **LIBRARY** du logiciel ou dans le mode Browse de votre contrôleur seront reflétées dans l'écran en surimpression la prochaine fois que vous l'ouvrirez.

### Sélectionner un Type de fichier

La principale différence entre la MASCHINE Library et la KOMPLETE KONTROL Library est que cette dernière contient uniquement des presets d'Instruments alors que la première contient beaucoup plus de types de fichiers : Projects, Groups, Sounds, presets d'Instruments, presets d'Effets et Samples. Par conséquent, le navigateur de l'écran en surimpression utilisé dans MASCHINE fournit un **File Type Selector** équivalent à celui trouvé dans le panneau **LIBRARY** du Browser de MASCHINE :



Le File Type Selector ouvert dans le navigateur de l'écran en surimpression.

Si aucune requête n'a été effectuée dans le Browser de MASCHINE, le File Type Selector est en focus dans l'écran en surimpression.

Vous pouvez également ouvrir le File Type Selector via les méthodes de navigation habituelles dans l'écran en surimpression, ç.-à-d. en appuyant sur les boutons de navigation appropriés en bas de la section **NAVIGATE** (voir le manuel de KOMPLETE KONTROL pour plus de détails).



Rappel : À tout moment, les boutons flèches faiblement éclairés sur le clavier indiquent les mouvements possibles dans l'écran en surimpression !

Il y a toujours un type de fichiers sélectionné. Lorsque le File Type Selector est ouvert, le type de fichiers sélectionné est surligné. Vous pouvez tourner l'encodeur Control pour déplacer le focus (tel qu'indiqué par le soulignement blanc) sur un autre type de fichiers, puis une fois que le focus est placé sur le type de fichiers désiré, vous pouvez le sélectionner en appuyant sur l'encodeur Control. Le File Type Selector se referme alors, son en-tête affiche l'icône et le nom du type de fichiers sélectionné et le Product Selector s'ouvre en dessous.



Veuillez noter que, comme dans le Browser de MASCHINE, le File Type Selector et le Content Selector à sa droite sont mutuellement indépendants : par exemple, si le File Type Selector est réglé sur les Sounds et le Content Selector sur le contenu personnel, si vous sélectionnez un autre type de fichiers, mettons les Groups, le réglage du Content Selector reste inchangé et le navigateur affiche les Groups du contenu personnel. De plus, après votre sélection dans le Content Selector, le focus n'est pas automatiquement déplacé vers la section suivante.

## Choisir un Produit

Si un seul produit propose des fichiers du type sélectionné, ce produit est automatiquement sélectionné dans le Product Selector et le focus du Control encoder se déplace directement vers la prochaine section disponible (p. ex., la sélection d'une Banque ou le filtre [TYPES](#)).



Cette fonction pratique vous permet d'affiner rapidement votre recherche ; par exemple, si vous n'avez aucune MASCHINE EXPANSION installée, le seul produit proposant des Groups sera MASCHINE. Si vous réglez le File Type Selector sur Groups, MASCHINE est automatiquement sélectionné dans le Product Selector et vous pouvez directement choisir une Bank ou un ensemble d'attributs Type pour restreindre votre recherche.

## Sélectionner un Type du troisième niveau

Dans la MASCHINE Library, les Projects, Groups, Sounds et Samples peuvent être « tagués » sur un, deux ou trois niveaux hiérarchiques génériquement appelés Types. En conséquence, l'écran en surimpression vous permet de préciser progressivement votre recherche en sélectionnant des tags dans ces trois niveaux. La procédure est la même que dans KOMPLETE KONTROL : lorsque vous sélectionnez un Type au niveau supérieur, un nuage de tags apparaît en dessous avec tous les Sous-Types disponibles au niveau suivant – ce nouveau nuage de tags est automatiquement placé sous le focus afin d'accélérer votre recherche.



Rappel : vous pouvez sélectionner plusieurs tags à un niveau particulier en maintenant **SHIFT** lorsque vous appuyez sur l'encodeur Control, élargissant ainsi votre recherches aux fichiers marqués par l'un au moins des tags sélectionnés. Notez que dans ce cas le focus ne se déplace pas automatiquement vers la section suivante.



Rappel : vous pouvez désélectionner des tags en plaçant le focus sur eux puis en appuyant sur l'encodeur Control.

Si l'écran en surimpression n'est pas assez grand pour afficher tous les tags, le nuage de tags en focus est affiché entièrement. Lorsque le focus se déplace vers un autre niveau de Types, la section défile de manière à ce que le nuage de ce niveau puisse être affiché en entier.

## Réinitialiser la requête

À chaque fois que vous ouvrez le navigateur dans l'écran en surimpression, il reflète l'état actuel du Browser de MASCHINE. En outre, le focus est placé sur la section sur laquelle il se trouvait la dernière fois que vous avez fermé le navigateur (par exemple, la liste de résultats). Votre clavier propose des raccourcis pour **commencer depuis le début** et, en sus, **réinitialiser la requête** dans l'écran en surimpression :

- Appuyez sur **BACK** pour ramener directement le focus sur le File Type Selector sans modifier aucune sélection dans l'écran en surimpression.

ou

- Appuyez sur **SHIFT + BACK** pour ramener directement le focus sur le File Type Selector, conserver la sélection actuelle dans le File Type Selector et le Content Selector, et annuler toutes les autres sélections.

## Charger un fichier depuis la liste de résultats

Dans le navigateur de l'écran en surimpression, la liste de résultats apparaît dans la partie droite. Si elle n'est pas en focus, appuyez sur le bouton de navigation droit pour la mettre en focus. Pour charger un fichier depuis la liste de résultats :

- Tournez l'encodeur Control pour sélectionner le fichier souhaité dans la liste de résultats, puis appuyez sur l'encodeur Control (ou sur le bouton **ENTER**) pour le charger dans MASCHINE.

En fonction du Type de fichier sélectionné, le fichier sera chargé en différents endroits de MASCHINE :

- S'il s'agit d'un Project, tous ses fichiers associés seront chargés, remplaçant tous les fichiers en mémoire. Si votre Project actuel contient des modifications non sauvegardées, une fenêtre de dialogue apparaîtra pour vous demander si vous souhaitez les enregistrer. Ceci vous évitera de perdre vos modifications en chargeant par accident un nouveau Project sans avoir enregistré le précédent.
- S'il s'agit d'un Group, il sera chargé dans le Group en focus.
- S'il s'agit d'un Sound, il sera chargé dans le Sound Slot en focus.
- S'il s'agit d'un preset d'Instrument, il sera chargé dans le premier Plug-in Slot du Sound Slot actuellement en focus.
- S'il s'agit d'un preset d'Effet, il sera chargé dans le Plug-in slot sélectionné.
- S'il s'agit d'un Sample, il sera chargé dans le Sound Slot en focus. Dans ce cas, le Plug-in Sampler sera automatiquement chargé dans le premier Plug-in Slot afin de pouvoir jouer le Sample. Le Sample sera déployé sur les intervalle entiers de vitesses et de notes.



Vous pouvez aussi utiliser le Browser lors de la création d'un nouveau Group. Dans ce cas, les emplacements dans lesquels le fichier choisi sera chargé diffère légèrement des règles générales exposées ci-dessus. Voir la section [↑6.2.3, Naviguer et contrôler vos Sounds dans n'importe quel Group](#) pour plus d'informations.

## Charger le fichier précédent/suivant de la liste de résultats

- Appuyez sur les boutons **PRESET** (à droite de l'encodeur Control) pour charger l'élément précédent ou suivant de la liste de résultats.



La liste de résultats n'est pas bouclée. Lorsque le premier élément est sélectionné dans la liste de résultats, le bouton **PRESET** du haut est éteint et inactif ; de même, lorsque le dernier élément est sélectionné dans la liste de résultats, le bouton **PRESET** du bas est éteint et inactif.

## Quick Browse

Vous pouvez accéder à Quick Browse directement depuis votre clavier KOMplete KONTROL S-SERIES :

- Appuyez sur **SHIFT** + **BROWSE** pour rappeler la requête utilisée pour trouver et charger le fichier en focus.

### 6.2.5 Utiliser les fonctions Perform

Votre clavier KOMLETE KONTROL S-SERIES propose une section **PERFORM** dédiée et, bien entendu, il s'entend parfaitement avec les fonctionnalités Perform introduites dans MASCHINE 2.2 !

#### Notes générales sur les fonctions Perform de votre clavier KOMLETE KONTROL S-SERIES

- Les fonctions Perform (Scale, Chord et Arp) sur votre clavier KOMLETE KONTROL S-SERIES et sur les contrôleurs de la famille MASCHINE sont très similaires et partagent la plupart de leurs paramètres : Si vous modifiez un paramètre partagé sur l'un des appareils, vos modifications sont automatiquement répercutées sur l'autre appareil.
- Bien que les fonctions Perform sur votre clavier et sur les contrôleurs de la famille MASCHINE soient semblables et partagent de nombreux paramètres, **elles peuvent être utilisées indépendamment les unes des autres** : par exemple, vous pouvez configurer et activer des gammes, des accords et des arpèges sur votre clavier sans affecter en rien le comportement actuel des pads, le mode ni les écrans de votre contrôleur MASCHINE, et réciproquement.
- Les fonctions Scale, Chord et Arp ne sont pas disponibles sur votre clavier si celui-ci est focalisé sur une instance de MASCHINE fonctionnant en plug-in dans un environnement hôte. Si c'est le cas, les boutons **SCALE** et **ARP** sont éteints et inactifs, et les appuis sur **SHIFT** + **SCALE** ou **SHIFT** + **ARP** n'ont eux non plus aucun effet.



Veuillez noter que ceci n'affecte pas les fonctions Perform des contrôleurs de la famille MASCHINE. Celles-ci sont disponibles lorsque MASCHINE fonctionne en application autonome ou comme plug-in dans un hôte.

- Les paramètres de gamme, d'accords et d'arpèges ne peuvent être ni modulés ni automatisés dans MASCHINE.

Pour des informations générales sur les fonctions Perform et comment les utiliser sur les contrôleurs de la famille MASCHINE, voir section [↑6.1, Nouvelles fonctions Perform](#).



## Configurer des gammes et des accords sur votre clavier

Sur votre clavier KOMplete KONTROL S-SERIES :

- Appuyez sur **SCALE** pour activer ou désactiver le moteur Scale and Chord.

Le bouton **SCALE** est pleinement éclairé lorsque le moteur Scale and Chord est actif, sinon il est faiblement éclairé.

L'état du bouton **SCALE** et du moteur Scale and Chord est sauvegardé dans le Project pour chaque Group individuellement. Il est indépendant de l'état du moteur Scale and Chord sur n'importe quel contrôleur de la famille MASCHINE (toutefois les paramètres de gammes et d'accords sont synchronisés entre tous les appareils). Si vous déconnectez puis reconnectez votre clavier, l'état du moteur Scale and Chord et du bouton **SCALE** est rappelé pour chacun des Groups.



Puisque votre clavier KOMplete KONTROL S-SERIES contrôle toujours les notes d'un Sound particulier, les fonctions Scale et Chord sont toujours disponibles, que le Group en focus soit en mode Group ou en mode Keyboard.

Afin d'ajuster les paramètres de gammes et d'accords et configurer la gamme et/ou les accords que vous souhaitez utiliser, passez votre clavier en **mode Scale Edit** :

- Appuyez sur **SHIFT** + **SCALE** pour passer les Curseurs 1–8 en mode Scale Edit et accéder aux paramètres de gammes et d'accords.
- Les écrans sous les Curseurs 1–8 affichent les paramètres de gammes et d'accords. Lorsque vous relâchez **SHIFT**, le champ **PAGE** du premier écran à gauche affiche **SCALE**. Vous noterez que le champ **PRESET** en dessous continue à indiquer l'éventuel Plug-in sélectionné dans le Sound Slot en focus (le Sampler dans l'image ci-dessous) :



Tant que vous maintenez **SHIFT** enfoncé, le premier écran affiche à la place la lettre et le numéro d'index du Sound Slot en focus (champ **PAGE**) ainsi que son nom (champ **PRESET**). Voir la section [16.2.3, Naviguer et contrôler vos Sounds dans n'importe quel Group](#) pour plus d'informations.

Lorsque votre clavier est connecté à une instance de MASCHINE, le mode Scale Edit propose les mêmes paramètres et la même organisation des Curseurs que lorsqu'il est connecté à une instance de KOMPLETE KONTROL :

- Le Curseur 1 contrôle la **Root Note**. Veuillez noter que cette Root Note est définie comme dans KOMPLETE KONTROL, ç.-à-d. qu'elle spécifie uniquement la note sur laquelle la gamme se base : vous pouvez choisir parmi les 12 notes disponibles (de do à si). De son côté, la Root Note des contrôleurs MASCHINE en mode Keyboard spécifie aussi la hauteur jouée par le pad 1 : vous choisissez en plus une octave particulière (C1, C2, C3, etc.) afin de définir l'assignation du pad 1 (tous les autres pads étant assignés en conséquence). Néanmoins, la modification de la Root Note sur l'un des appareils est répercutée sur l'autre (sans tenir compte du numéro d'octave). Pour plus d'infos sur la Root Note des contrôleurs de la famille MASCHINE, voir section [↑6.1.3, Paramètres des gammes et accords](#).
- Le Curseur 2 contrôle le **Scale Type**. Ce paramètre est partagé avec les contrôleurs MASCHINE.
- Le Curseur 3 contrôle le **Key Mode**. Ce paramètre est spécifique à votre clavier. Pour mémoire, **KEY MODE** vous permet de choisir entre deux modes de fonctionnement : en mode **STANDARD**, les touches en dehors de la gamme actuelle sont éteintes et inactives. En mode **EASY**, les notes incluses dans la gamme actuelle sont réparties sur les touches blanches, tandis que les touches noires déclenchent la note la plus proche incluse dans la gamme. Pour plus de détails, veuillez consulter le manuel de KOMPLETE KONTROL.
- Le Curseur 5 contrôle le **Chord Mode**. Ce paramètre est partagé avec les contrôleurs MASCHINE.
- Le Curseur 6 contrôle le **Chord Type**. Ce paramètre est partagé avec les contrôleurs MASCHINE.

Pour résumer, **toutes les valeurs des paramètres de gammes et d'accords sont toujours synchronisées** entre votre clavier KOMPLETE KONTROL S-SERIES et le contrôleur de la famille MASCHINE actuellement connecté (à l'exception du paramètre **KEY MODE**, disponible uniquement sur votre clavier) – seuls les états activé/désactivé sont indépendants sur chacun des appareils. À nouveau, tous ces paramètres sont décrits dans la section [↑6.1.3, Paramètres des gammes et accords](#).



Par cohérence, la notation enharmonique de la Root Note sur les écrans de votre clavier reprend la notation utilisée sur les contrôleurs MASCHINE – voir la section [16.1.3, Paramètres des gammes et accords](#) pour tous les détails.

Gammes et accords : contrôle visuel sur le Light Guide

Lorsque **SCALE** est activé, les diodes du Light Guide au-dessus des touches vous tiennent informé-e à tout moment de la configuration actuelle de gamme et d'accords. Le comportement des diodes est le même que lorsque votre clavier est focalisé sur le logiciel KOMPLETE KONTROL.

Lorsque **Chord Mode** est réglé sur **Off** ou sur **Harmonizer** :

Type de touche (pour la gamme sélectionnée)	Diode dans l'état par défaut	Diode lorsque la touche est déclenchée
Toniques	Pleinement éclairée	Blanche
Touches de la gamme sauf toniques	Faiblement éclairée	Pleinement éclairée
Touches en dehors de la gamme	Éteinte *	Éteinte **

\* Ceci a priorité sur les informations provenant de l'éventuel Instrument KOMPLETE 10 chargé, sauf pour les notes de contrôle, qui ne sont jamais masquées par le moteur Scale.

\*\* Si Key Mode est réglé sur Standard, puisque les touches « éteintes » sont ré-assignées aux touches appartenant à la gamme choisie, lorsque vous frappez une touche « éteinte » sa touche cible s'allume (pleinement éclairée ou blanche, selon la touche), vous indiquant ainsi la note effectivement déclenchée.

Notez que si Chord Mode est réglé sur Harmonizer, les notes déclenchées parce qu'appartenant à l'accord s'éclairent également.

Lorsque **Chord Mode** est réglé sur **Chord Set** :

Type de touche	Diode dans l'état par défaut	Diode lorsque la touche est déclenchée
Touches de do	Pleinement éclairée	Blanche
Autres touches	Faiblement éclairée	Pleinement éclairée



Ce comportement lumineux vient s'ajouter au comportement par défaut des diodes (lorsque **SCALE** est désactivé). Vous pouvez aussi désactiver complètement le Light Guide. Pour plus d'informations sur ces sujets, voir section [↑6.2.3, Naviguer et contrôler vos Sounds dans n'importe quel Group](#).

## Configurer des arpèges sur votre clavier

Sur votre clavier KOMPLETE KONTROL S-SERIES :

- Appuyez sur **ARP** pour activer ou désactiver le moteur Arp.

Le bouton **ARP** est pleinement éclairé lorsque le moteur Arp est actif, sinon il est faiblement éclairé.

L'état du bouton **ARP** et du moteur Scale and Chord est sauvegardé globalement pour la session. Il est indépendant de l'état du moteur Arp sur n'importe quel contrôleur de la famille MASCHINE. Si vous fermez puis ré-ouvrez le Project, si vous déconnectez puis re-connectez votre clavier, ou encore si vous passez le focus à un autre appareil, l'état du moteur Arp et du bouton **ARP** est ramené à sa valeur par défaut (désactivé).



Puisque votre clavier KOMPLETE KONTROL S-SERIES contrôle toujours les notes d'un Sound particulier, la fonction Arp est toujours disponible, que le Group en focus soit en mode Group ou en mode Keyboard (et la fonction Note Repeat n'est pas disponible en tant que telle).

Pour ajuster les paramètres Arp et configurer l'arpège que vous souhaitez utiliser, faites comme suit :

- Appuyez sur **SHIFT + ARP** pour passer les Curseurs 1–8 en mode Arp Edit et accéder aux paramètres Arp.
- Les écrans sous les Curseurs 1–8 affichent les paramètres Arp. Lorsque vous relâchez **SHIFT**, le champ **PAGE** du premier écran à gauche affiche **ARP**. Vous noterez que le champ **PRESET** en dessous continue à indiquer l'éventuel Plug-in sélectionné dans le Sound Slot en focus (le Sampler dans l'image ci-dessous) :





Tant que vous maintenez **SHIFT** enfoncé, le premier écran affiche à la place la lettre et le numéro d'index du Sound Slot en focus (champ **PAGE**) ainsi que son nom (champ **PRE-SET**). Voir la section [16.2.3, Naviguer et contrôler vos Sounds dans n'importe quel Group](#) pour plus d'informations.

Lorsque votre clavier est connecté à une instance de MASCHINE, le mode Arp Edit propose la même organisation des Curseurs et les mêmes sections que sur le contrôleur MASCHINE STUDIO ou MASCHINE (MK2), à l'exception de la sélection du Preset (Curseur 1), incluse ici dans la section **MAIN** :

Élément	Description
<b>Section MAIN</b>	
Curseur 1	Sélectionne un <b>preset</b> parmi les quatre disponibles, nommés PRESET 1–PRESET 4. Les presets sont les mêmes sur les contrôleurs MASCHINE.
Curseur 2	Sélectionne le <b>Type</b> d'arpège. Ce paramètre est partagé avec les contrôleurs MASCHINE.
<b>Section RHYTHM</b>	
Curseur 3	Ajuste le paramètre <b>Rate</b> de l'arpège. Ce paramètre est partagé avec les contrôleurs MASCHINE.
Curseur 4	Ajuste le paramètre <b>Unit</b> de l'arpège. Ce paramètre est partagé avec les contrôleurs MASCHINE.
Curseur 5 (SEQUENCE)	Sélectionne une <b>séquence</b> pour l'arpège. Ce paramètre est partagé avec les contrôleurs MASCHINE.
<b>Section OTHER</b>	
Curseur 6 (OCTAVES)	Ajuste le paramètre <b>Octaves</b> . Ce paramètre est partagé avec les contrôleurs MASCHINE.
Curseur 7 (DYNAMIC)	Ajuste le paramètre <b>Dynamic</b> . Ce paramètre est partagé avec les contrôleurs MASCHINE.
Curseur 8 (GATE)	Ajuste le paramètre <b>Gate</b> . Ce paramètre est partagé avec les contrôleurs MASCHINE.



Comme lorsque votre clavier KOMPLETE KONTROL S-SERIES est connecté au logiciel KOMPLETE KONTROL, les écrans sous les quatre premiers Curseurs affichent toujours les valeurs des paramètres – contrairement aux autres Curseurs, dont les écrans affichent par défaut le nom du paramètre, sa valeur apparaissant seulement lorsque vous touchez le Curseur. Ceci permet une vérification accélérée de ces paramètres importants en situation de live, étant donné que leurs valeurs s'expliquent d'elles-mêmes.

Pour résumer, **toutes les valeurs des paramètres Arp sont toujours synchronisées** entre votre clavier KOMPLETE KONTROL S-SERIES et le contrôleur de la famille MASCHINE actuellement connecté. À nouveau, tous ces paramètres sont décrits dans la section [↑6.1.3, Paramètres des gammes et accords](#).

### 6.2.6 Utiliser les contrôleurs à ruban

Lorsque votre clavier est focalisé sur une instance de MASCHINE, les rubans gauche et droit envoient toujours les données de Pitch et de Modulation (respectivement) au Sound en focus.

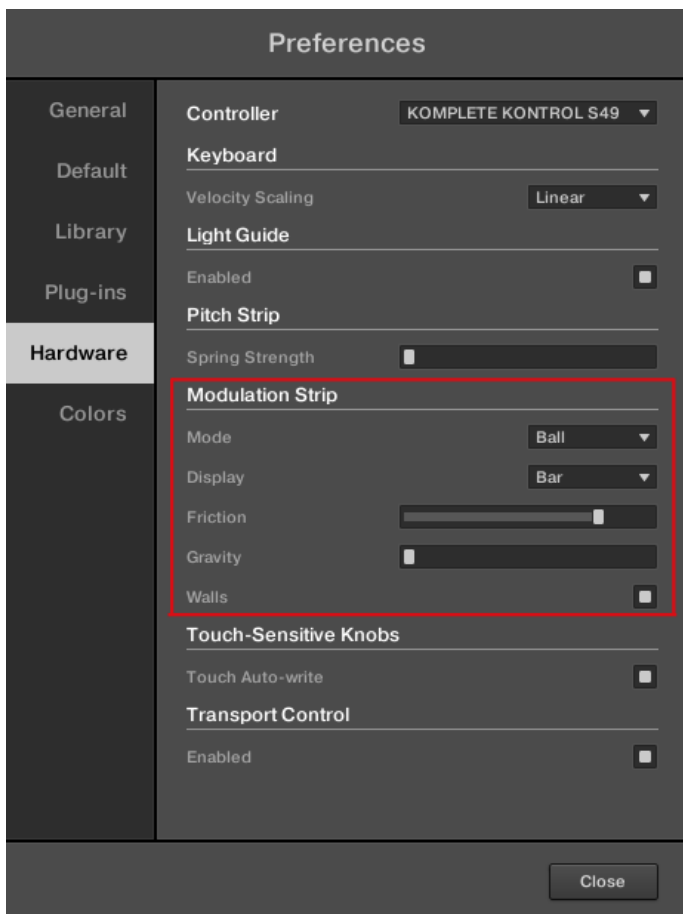


La manière dont les données de Pitch et de Modulation sont interprétées peut varier en fonction du Plug-in chargé dans le Sound en focus. Par exemple, le Plug-in Sampler de MASCHINE vous permet de configurer diverses destinations pour les données de Modulation (dans la section [MODWHEEL DESTINATION](#) de la page [Velocity / Modwheel](#), dans la Control area).

Lorsque vous enregistrez un Pattern dans votre Project MASCHINE, vos actions sur les rubans gauche et droit sont enregistrées respectivement sous la forme de données MIDI de Pitch et de Modulation (CC1) pour le Sound en focus. Vous pourrez voir et éditer ces pistes dans le panneau MIDI de la Control Lane, sous le Pattern Editor – veuillez consulter le manuel de MASCHINE 2.0 pour plus d'infos à ce sujet.

### Comportement des contrôleurs à ruban

Vous pouvez ajuster le comportement de chacun des rubans, c.-à-d. la manière dont il réagit à vos actions. Ces comportements peuvent être sélectionnés et ajustés dans les sections [Pitch Strip](#) et [Modulation Strip](#) sur la page [Hardware](#) du panneau [Preferences](#) :



Les réglages des contrôleurs à ruban sur la page Hardware du panneau Preferences.



Pour accéder aux réglages de votre clavier KOMPLETE KONTROL S-SERIES sur la page [Hardware](#) du panneau [Preferences](#), votre clavier doit être connecté à votre ordinateur et contrôler actuellement l'instance de MASCHINE en question. De plus, si un contrôleur de la famille MASCHINE est également focalisé sur cette instance de MASCHINE, vérifiez que le clavier soit sélectionné dans le menu [Controller](#) en haut de la page [Hardware](#) afin d'afficher ses réglages ! Voir la section [16.4.2, Menu Controller sur la page Hardware du panneau Preferences](#) pour plus d'informations.

Le **ruban de Pitch** (ruban gauche) se comporte comme une molette de Pitchbend typique : il simule un simple ressort retenant la valeur de pitch dès qu'elle s'éloigne de sa position par défaut, qui est au milieu du ruban. Lorsque vous placez votre doigt quelque part sur le ruban, la valeur saute instantanément à la position correspondante et elle y reste tant que vous maintenez votre doigt en place. Lorsque vous retirez votre doigt, la valeur revient vers sa position par défaut. La chaîne de diodes à côté du ruban illustre ce comportement (la diode bleue indique la valeur du pitch). Un paramètre est disponible :

Section Pitch Strip	Description
Spring Strength	Ajuste la vitesse à laquelle le pitch revient à sa position par défaut lorsque vous retirez votre doigt : plus la valeur de <b>Spring Strength</b> est élevée, plus le pitch revient vite à sa position par défaut.

Le **ruban de Modulation** (ruban droit) peut avoir deux comportements différents, sélectionnés via le paramètre **Mode** en haut de la section **Modulation Strip** :

- **Standard** (par défaut): comportement habituel d'une molette de modulation. Dans ce mode, le ruban traduit directement la position de votre doigt en valeur de modulation. Lorsque vous placez votre doigt quelque part sur le ruban, la valeur saute instantanément à la position correspondante et elle y reste après que vous avez retiré votre doigt.
- **Ball** : ce mode simule une balle (la valeur MIDI actuelle) qui serait attirée par la gravité de votre doigt. Si vous placez votre doigt à un certain endroit sur le ruban, la balle se déplace vers votre doigt. Si vous maintenez votre doigt en place jusqu'à ce que la balle l'atteigne, celle-ci s'arrête là. Si vous retirez votre doigt avant, la balle conserve son élan et poursuit sa course au-delà de votre doigt. Notez que plus vous maintenez votre doigt longtemps sur le ruban, plus la balle accélère sa course. En outre, vous pouvez « lancer » la balle en faisant comme suit : placez votre doigt sur la position actuelle de la balle (diode bleue), glissez-le dans une direction, puis retirez-le du ruban. Plus vous glissez votre doigt rapidement, plus la balle ira vite. Le mouvement de la balle est également affecté par les paramètres **Friction**, **Gravity** et **Walls** (voir le tableau ci-dessous).


Les paramètres disponibles dans la section dépendent du comportement sélectionné :



Section Modulation Strip	Description
Mode	Sélection l'un des deux comportements disponibles : <i>Standard</i> ou <i>Ball</i> (voir leurs descriptions ci-dessus).
Display	Définit la manière dont la valeur est indiquée sur la chaîne de diodes à côté du ruban :  <i>Dot</i> : la diode bleue indique la valeur actuelle. Les diodes blanches sont désactivées.  <i>Bar</i> : la diode bleue indique la valeur actuelle. En outre, des diodes blanches remplissent l'intervalle entre la valeur actuelle (en bleu) et le zéro.
Ball mode	
Friction	Ajuste le frottement de l'air qui ralentit la balle une fois que vous avez retiré votre doigt. Plus la valeur de <i>Friction</i> est élevée, plus la balle ralentira vite et s'arrêtera. Lorsque la tirette est tout à gauche, la balle ne s'arrête jamais. Avec la tirette tout à droite, la balle s'arrête immédiatement.
Gravity	Ajuste l'attraction de votre doigt sur la balle : plus la valeur de <i>Gravity</i> est élevée, plus la balle se déplacera rapidement. Ce paramètre n'affecte pas le mouvement de la balle si vous la jetez avec votre doigt (cf. description du mode <i>Ball</i> ci-dessus).
Walls	Ajuste le comportement de la balle lorsqu'elle atteint l'une des limites de l'intervalle. Si <i>Walls</i> est réglé sur <i>On</i> , la balle rebondit sur la limite et continue sa course dans l'autre sens. Si <i>Walls</i> est réglé sur <i>Off</i> , la balle saute à l'autre extrémité de l'intervalle et poursuit sa course dans la même direction.

### 6.2.7 Enregistrer une modulation depuis votre clavier

Vous pouvez enregistrer une modulation dans MASCHINE depuis votre clavier KOMPLETE KONTROL S-SERIES. Pour ce faire, votre clavier doit être en mode Instrument.



Vous ne pouvez pas enregistrer de modulation lorsque votre clavier est en mode Scale Edit ou Arp Edit. Pour plus d'infos sur ces modes, voir section [16.2.5, Utiliser les fonctions Perform](#).

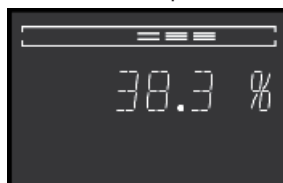
Afin de pouvoir enregistrer des modulations, votre clavier fournit un **mode Auto-write** semblable à celui des contrôleurs MASCHINE, sauf que sur votre clavier le mode Auto-write est toujours verrouillé (ce n'est jamais un mode temporaire).

Pour enregistrer une modulation depuis votre clavier, faites comme suit :

1. Vérifiez que la lecture de MASCHINE est lancée.
2. Sur votre clavier, appuyez simultanément sur **SHIFT** + Page Gauche + Page Droite pour activer le mode Auto-write.

Le premier écran à gauche affiche **AUTO ON**. Tant que vous maintenez **SHIFT** enfoncé, les deux boutons Page sont pleinement éclairés pour indiquer que le mode Auto-write est actif.

Sur les écrans sous les Curseurs 1–8, les paramètres qui ne peuvent pas être modulés disparaissent et les Curseurs correspondants sont désactivés. Pour les paramètres modulables, les barres passent en mode bipolaire et les valeurs (apparaissant uniquement lorsque vous touchez les Curseurs) indiquent les déviations par rapport aux valeurs actuelles, mesurées en pourcentages :



3. Tournez les Curseurs 1–8 souhaités pour enregistrer des déviations par rapport aux valeurs actuelles.  
Votre modulation est alors enregistrée. Chaque mouvement de Curseur est enregistré dans votre Pattern sous la forme d'un événement de modulation. Il sera répété automatiquement avec votre Pattern lors de son prochain cycle.
4. Lorsque vous avez fini, appuyez à nouveau sur **SHIFT** + Page Gauche + Page Droite pour quitter le mode Auto-write.

Le premier écran à gauche affiche **AUTO OFF**. Tant que vous maintenez **SHIFT** enfoncé, les deux boutons Page sont faiblement éclairés pour indiquer que le mode Auto-write est inactif.

À tout moment, vous pouvez vérifier si le mode Auto-write est actif ou non en maintenant **SHIFT** enfoncé sur votre clavier : si Auto-write est actif, les deux boutons Page sont pleinement éclairés, sinon ils sont faiblement éclairés.



Le mode Auto-write de votre clavier est indépendant de celui de tout contrôleur MASCHINE connecté : vous pouvez activer et utiliser Auto-write sur l'un des appareils sans affecter en rien l'autre appareil.

## Utiliser la sensibilité au toucher des Curseurs 1–8

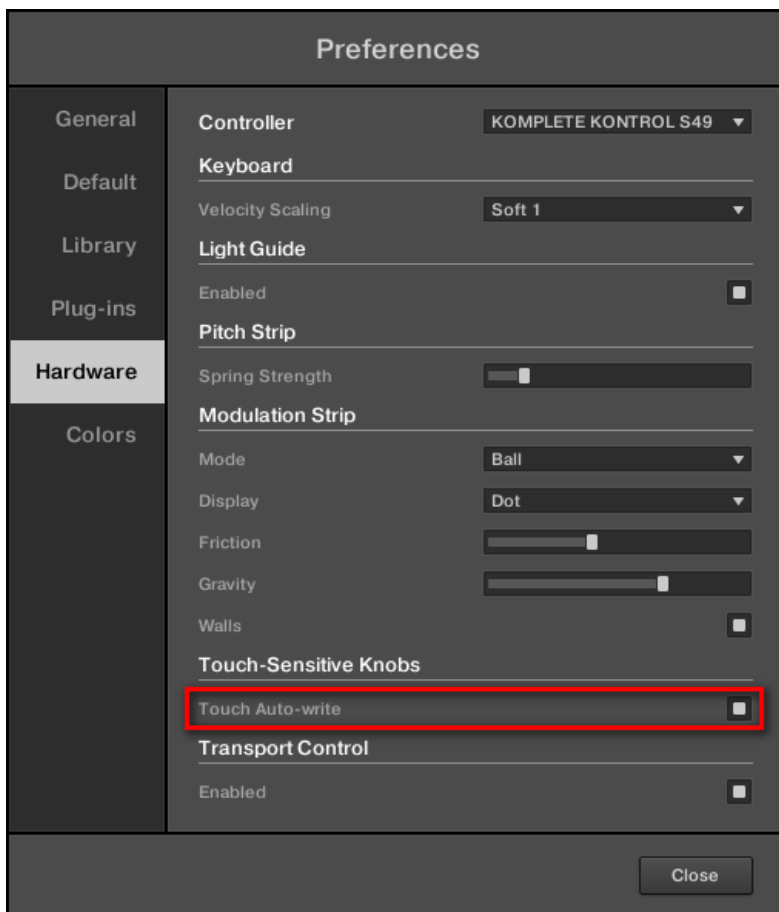
L'enregistrement de modulations tire lui aussi parti de la sensibilité au toucher des Curseurs 1–8, ceci via l'**option Touch Auto-write**.

Activée par défaut, l'option Touch Auto-write vous permet d'enregistrer des événements de modulation dès que vous touchez les Curseurs 1–8, même sans les tourner. En particulier, ceci vous permet d'écraser les événements de modulation existants tout en maintenant la dernière valeur de modulation enregistrée.



Cette option est la même que pour MASCHINE STUDIO. Pour tous les détails, voir la section [↑6.3.3, Option Touch Auto-write](#).

L'option Touch Auto-write peut être activée ou désactivée sur la page [Hardware](#) du panneau [Preferences](#) lorsque votre clavier est connecté à cette instance de MASCHINE (ç.-à-d. connecté à votre ordinateur et focalisé sur cette instance) :



La case Touch Auto-write sur la page Hardware du panneau Preferences.

- Pour activer ou désactiver l'option Touch Auto-write, cliquez sur la case [Touch Auto-write](#) dans la section [Touch-Sensitive Knobs](#) sur la page [Hardware](#) du panneau [Preferences](#).



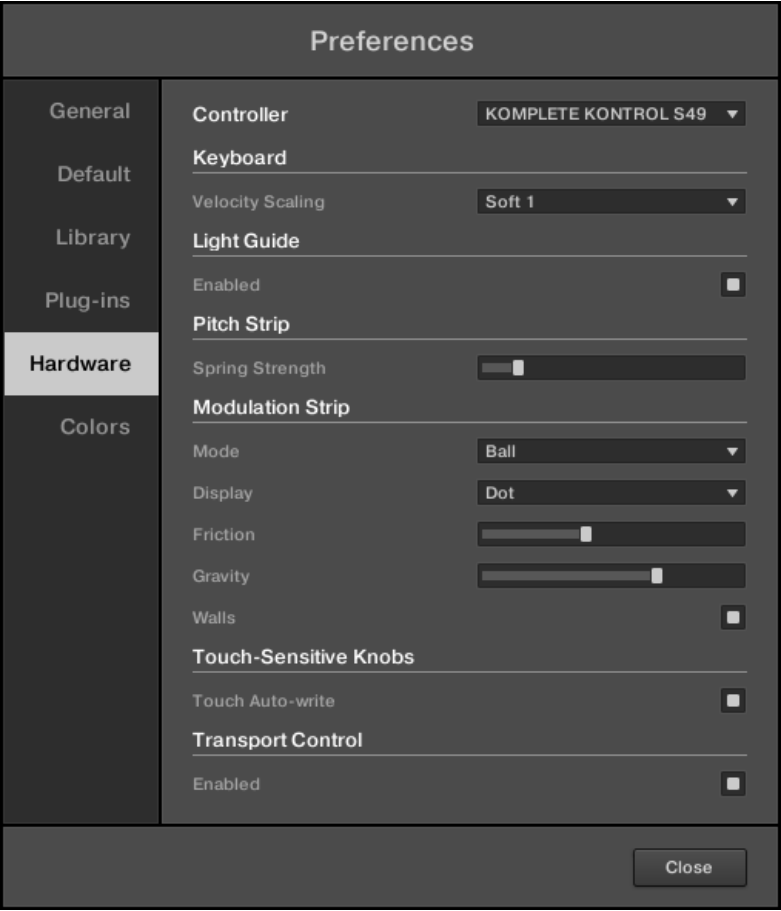
Pour accéder aux réglages de votre clavier KOMplete KONTROL S-SERIES sur la page [Hardware](#) du panneau [Preferences](#), votre clavier doit être connecté à votre ordinateur et contrôler actuellement l'instance de MASCHINE en question. De plus, si un contrôleur de la famille MASCHINE est également focalisé sur cette instance de MASCHINE, vérifiez que le clavier soit sélectionné dans le menu [Controller](#) en haut de la page [Hardware](#) afin d'afficher ses réglages ! Voir la section [↑6.4.2, Menu Controller sur la page Hardware du panneau Preferences](#) pour plus d'informations.

### 6.2.8 Ajuster les réglages de votre clavier dans les préférences de MASCHINE

Lorsque votre clavier KOMplete KONTROL S-SERIES est focalisé sur une instance de MASCHINE, la page [Hardware](#) du panneau [Preferences](#) vous permet d'ajuster quelques réglages pour votre clavier.



Si un contrôleur de la famille MASCHINE est également focalisé sur cette instance de MASCHINE, vérifiez que votre clavier KOMplete KONTROL S-SERIES soit sélectionné dans le menu [Controller](#) en haut de la page [Hardware](#) afin d'afficher ses réglages ! Voir la section [↑6.4.2, Menu Controller sur la page Hardware du panneau Preferences](#) pour plus d'informations.




La page Hardware du panneau Preferences pour les claviers KOMPLETE KONTROL S-SERIES.

Les paramètres disponibles sont présentés dans le tableau ci-dessous. Chacun d’eux est décrit en détail dans la section correspondante.

Section/paramètre	Description
<b>Keyboard</b>	
Menu <a href="#">Velocity Scaling</a>	Ajuste la manière dont votre jeu est traduit en valeurs de vélocité. Voir section <a href="#">↑6.2.3, Naviguer et contrôler vos Sounds dans n'importe quel Group</a> .
<b>Light Guide</b>	
Case <a href="#">Enabled</a>	Active ou désactive les diodes colorées du Light Guide (au-dessus des touches). Voir section <a href="#">↑6.2.3, Naviguer et contrôler vos Sounds dans n'importe quel Group</a> .
<b>Transport Control</b>	
Case <a href="#">Enabled</a>	Active ou désactive les fonctions de transport de votre clavier dans MASCHINE. Voir section <a href="#">↑6.2.2, Contrôler le transport dans MASCHINE</a> .
<b>Pitch Strip et Modulation Strip</b>	
Tous les paramètres	Ajustent le comportement des contrôleurs à ruban. Voir section <a href="#">↑6.2.6, Utiliser les contrôleurs à ruban</a> .
<b>Touch-Sensitive Knobs</b>	
Case <a href="#">Touch Auto-write</a>	Active ou désactive l'option Touch Auto-write. Voir section <a href="#">↑6.2.6, Utiliser les contrôleurs à ruban</a> .

Sehen Sie dazu auch

 Enregistrer une modulation depuis votre clavier [[→ 193](#)]

## 6.3 Curseurs sensibles au toucher sur MASCHINE STUDIO

MASCHINE 2,2 active une puissante fonctionnalité sur votre contrôleur MASCHINE STUDIO : sous les écrans de votre contrôleur, **les Curseurs 1–8 sont sensibles au toucher**– ils peuvent réagir à la légère pression de vos doigts lorsque vous les touchez. Cette pression est détectée avant que vous ne tourniez les curseurs, et même sans les tourner du tout !

Les sections qui suivent décrivent les divers contextes de MASCHINE dans lesquels cette sensibilité au toucher entre en jeu.

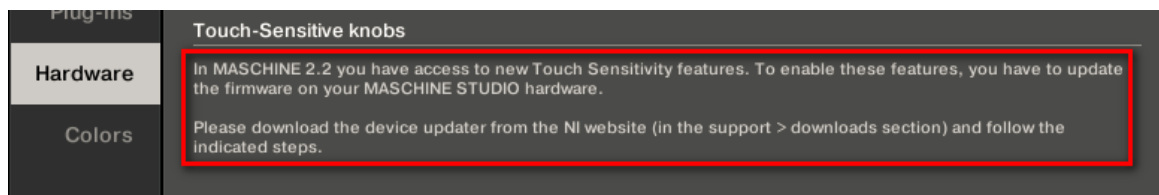
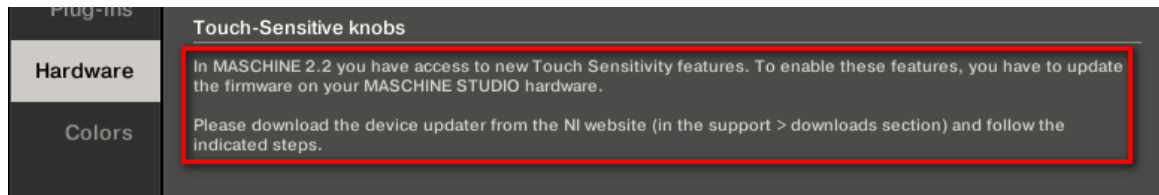


Vous pouvez ajuster la sensibilité au toucher des Curseurs 1–8 – voir la section [↑6.3.5, Ajuster la sensibilité au toucher des Curseurs](#) pour plus d'infos à ce sujet.

## Important : mettez à jour le microprogramme (firmware) !

Les fonctions liées à la sensibilité au toucher fonctionneront sur votre contrôleur MASCHINE STUDIO uniquement à partir de la version 22 de son microprogramme (firmware).

Si le logiciel MASCHINE est lancé et si le microprogramme du contrôleur MASCHINE STUDIO connecté est d'une version inférieure à 22, les fonctions liées à la sensibilité au toucher sont inactives. En outre, sur la page [Hardware](#) du panneau [Preferences](#), la nouvelle section [Touch-Sensitive Knobs](#) ne propose aucun réglage – à la place, elle affiche un message indiquant comment mettre à jour le microprogramme de votre contrôleur :



Le message sur la page Hardware du panneau Preferences vous aide à mettre à jour le microprogramme (firmware) de votre contrôleur.

Pour mettre à jour le microprogramme de votre contrôleur MASCHINE STUDIO, faites comme suit :

1. Connectez votre contrôleur MASCHINE STUDIO à votre ordinateur et allumez-le.
2. Ouvrez votre navigateur internet préféré et ouvrez la page suivante du site web de Native Instruments :  
<http://www.native-instruments.com/en/support/downloads/>

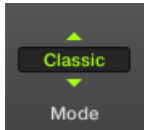


3. Cliquez sur le lien « Drivers and other files » et , dans la section « Maschine Controller », cliquez sur le Device Updater correspondant à votre système d'exploitation pour le télécharger.
4. Une fois l'archive téléchargée, décompressez-la vers le dossier souhaité.
5. Dans l'Explorateur (Windows) ou le Finder (Mac OS X), naviguez jusqu'au dossier extrait et ouvrez-le.
6. Dans ce dossier, double-cliquez sur le fichier « DeviceUpdater.exe » (Windows) ou « DeviceUpdater » (Mac OS X).  
Le Device Updater est lancé.
7. Suivez les instructions du Device Updater pour effectuer la mise à jour du microprogramme.

Dans le reste de cette section, nous supposons que le microprogramme de votre contrôleur MASCHINE STUDIO est au moins à la version 22.

### 6.3.1 Liste en surimpression pour les sélecteurs

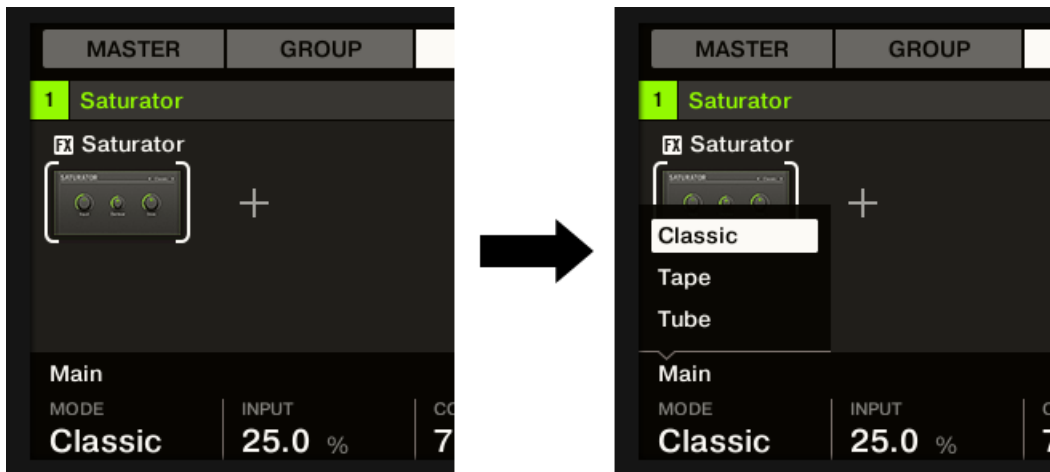
De nombreux paramètres de MASCHINE se présentent sous la forme d'un sélecteur proposant une liste de valeurs possibles pour le paramètre (p. ex., le paramètre [Mode](#) du Plug-in Saturator ou encore le paramètre [Dest.](#) sur la page [Audio](#) des [Output](#) Properties du Sound/Group).



Voici un sélecteur.

Depuis votre contrôleur, vous pouvez ajuster ces paramètres en tournant le Curseur correspondant sous les écrans du contrôleur.

Lorsque vous touchez le Curseur de ce paramètre, une liste apparaît au-dessus du paramètre en question dans l'écran du contrôleur. Cette liste vous permet de voir en un coup d'œil toutes les valeurs possibles pour le paramètre que vous touchez ainsi que la valeur actuellement sélectionnée, ce qui rend la sélection d'une autre valeur beaucoup plus intuitive.



Touchez le Curseur d'un sélecteur (ici le paramètre MODE sous l'écran gauche) pour afficher la liste des valeurs disponibles.

La liste reste affichée tant que vous touchez ou tournez le Curseur. Une fois le Curseur relâché, la liste disparaît après quelques instants.



Une seule liste peut être affichée à la fois. Si vous touchez plusieurs Curseurs contrôlant des sélecteurs, seule la liste du Curseur touché en dernier est affichée.

### 6.3.2 Listes et tags en surimpression dans le Browser

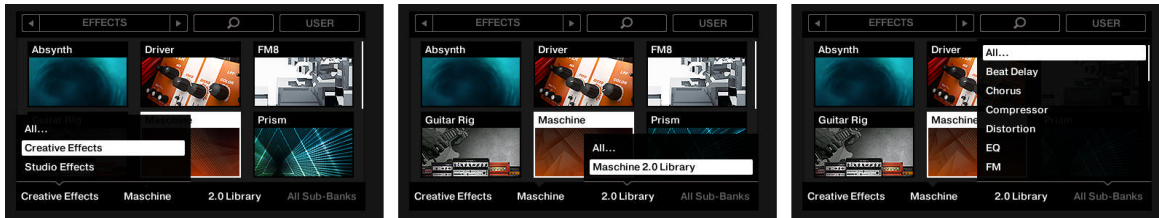
Lorsque vous parcourez votre Library depuis le contrôleur MASCHINE STUDIO en mode Browse, les Curseurs 1–8 sensibles au toucher vous proposent des aides pratiques à la navigation.



Pour des informations générales sur l'utilisation du mode Browse de votre contrôleur pour parcourir la MASCHINE Library, veuillez lire la section 3.2 « Rechercher et charger des fichiers depuis la Bibliothèque » dans le manuel de MASCHINE 2.0.

### Listes en surimpression pour les Catégories de produits, les Banques et les Sous-Banques

Lorsque vous sélectionnez une Catégorie de produits, une Banque ou une Sous-Banque via les Curseurs 1, 3 et 4 sous l'écran gauche, la liste correspondante apparaît en surimpression au-dessus. Ces listes sont semblables à celles des sélecteurs décrites dans la section [↑6.3.1, Liste en surimpression pour les sélecteurs](#). Dans chaque liste, l'élément sélectionné est surligné.



L'écran gauche, ici lors d'une navigation parmi les Effets : sélectionnons la catégorie Creative Effects via le Curseur 1 (à gauche), la banque 2.0 Library via le Curseur 3 (au milieu) et toutes les sous-banques via le Curseur 4 (à droite).



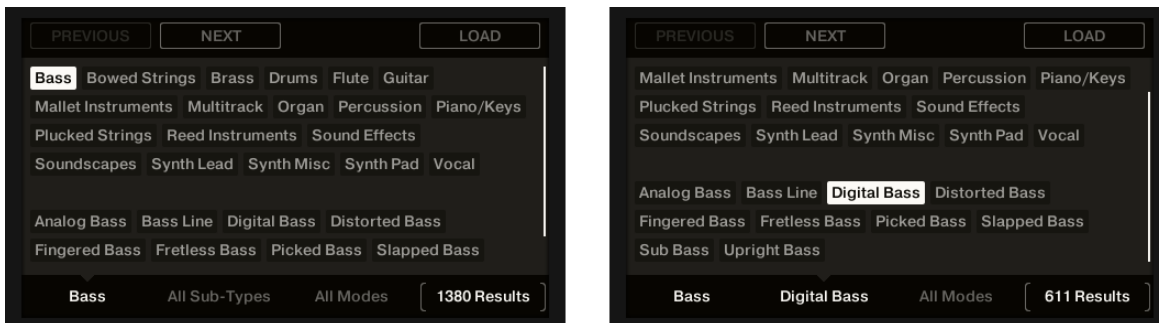
Comme dans le logiciel, chacune de ces listes inclut une entrée *All...* en haut vous permettant d'annuler la sélection actuelle. Tournez le Curseur correspondant à fond vers la gauche pour choisir cette entrée.

## Tags en surimpression pour les Types, Sous-Types et Modes

Lorsque vous sélectionnez un Type, un Sous-Type et/ou un Mode via les Curseurs 5–7 sous l'écran droit, un nuage de tags apparaît au-dessus. Ce nuage de tags reflète celui visible dans le Browser du logiciel. Il affiche tous les tags pour lesquels des éléments ont été trouvés dans la Library. Dans ce nuage, le tag sélectionné est surligné.

Comme dans le logiciel, les tags Type et Sous-Type partagent le même nuage de tags tandis que le tag Mode dispose de son propre nuage.

La petite flèche vers le bas apparaissant sous le nuage de tags vous rappelle de quel nuage il s'agit.



L'écran droit, ici lors d'une navigation parmi les Instruments : sélectionnons le type Bass via le Curseur 5 (à gauche) et le sous-type Digital Bass via le Curseur 6 (à droite).

## Utiliser la molette jog avec les tags et listes en surimpression

Lorsque votre contrôleur MASCHINE STUDIO est en mode Browse, vous pouvez aussi utiliser la molette jog et les boutons **FUNCTION** pour naviguer dans la Library (pour tous les détails, veuillez consulter le manuel de MASCHINE 2.0) :

- Appuyez sur les boutons **FUNCTION** pour placer le focus de la molette jog sur le champ souhaité en bas des écrans (le champ en focus est indiqué par les crochets).
- Tournez la molette jog pour modifier la valeur du champ sélectionné. Si le champ de résultat (dernier champ à droite) est en focus, tournez la molette pour parcourir la liste de résultats et appuyez sur la molette pour charger l'élément sélectionné.

Ces fonctions restent valides dans MASCHINE 2.2, mais désormais la molette jog interagit aussi avec les listes et tags en surimpression décrits plus haut :

- Lorsque la molette jog est focalisée sur un champ proposant une liste en surimpression (catégorie de produits, banque, sous-banque) ou un nuage de tags en surimpression (type, sous-type, mode), appuyez sur la molette jog et maintenez-la enfoncée pour ouvrir la liste / le nuage en question. La liste ou le nuage disparaît lorsque vous relâchez la molette. Si vous tournez la molette jog sans l'enfoncer, la liste / le nuage n'apparaît pas et la valeur du champ en focus est modifiée comme dans les versions antérieures de MASCHINE.
- Lorsque la molette jog est focalisée sur le champ du produit (Curseur 2), rien ne se passe lorsque vous enfoncez la molette.
- Lorsque la molette jog est focalisée sur le champ de résultat (focus par défaut, Curseur 8), si vous tournez la molette toute surimpression disparaît.

### 6.3.3 Option Touch Auto-write

L'enregistrement de modulations tire lui aussi parti de la sensibilité au toucher des Curseurs 1–8, ceci via l'**option Touch Auto-write**.



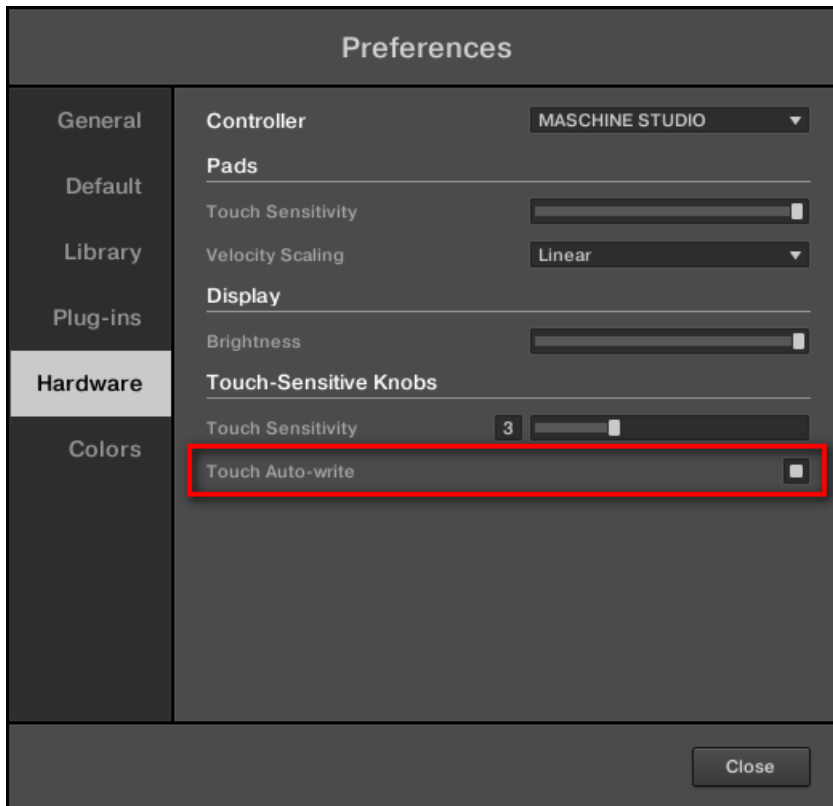
Rappel : pour enregistrer une modulation depuis votre contrôleur MASCHINE STUDIO, activez la lecture, maintenez **AUTO** enfoncé pour passer votre contrôleur en mode Auto-write (ou appuyez sur **SHIFT** + **AUTO** pour verrouiller le mode Auto-write), et tournez les Curseurs 1–8 selon vos désirs. Pour plus d'informations, veuillez consulter la section 7.5.2 « Enregistrer une modulation » dans le manuel de MASCHINE 2.0.

Activée par défaut, l'option Touch Auto-write vous permet d'enregistrer des événements de modulation dès que vous touchez les Curseurs 1–8, même sans les tourner :

- Si Touch Auto-write est désactivée, les événements de modulation sont enregistrés uniquement lorsque vous tournez les Curseurs 1–8 (comme dans les versions antérieures de MASCHINE).
- Si Touch Auto-write est activée, les événements de modulation sont enregistrés dès que vous touchez les Curseurs 1–8 (que vous les tourniez ou non) :
  - Si vous tournez les Curseurs, les nouvelles valeurs de modulation sont enregistrées pour les paramètres en question.
  - Si vous touchez les Curseurs sans les tourner, les dernières valeurs de modulation pour ces paramètres **continuent à être enregistrées** en tant que nouveaux événements de modulation au fur et à mesure que la tête de lecture avance, écrasant à l'occasion les éventuels événements de modulation pré-existants à la position de lecture. Lorsque vous relâchez les Curseurs, l'enregistrement de la modulation s'interrompt.

### Activer ou désactiver Touch Auto-write

L'option Touch Auto-write peut être activée ou désactivée sur la page [Hardware](#) du panneau [Preferences](#) :



La case Touch Auto-write sur la page Hardware du panneau Preferences.

- Pour activer ou désactiver l'option Touch Auto-write, cliquez sur la case [Touch Auto-write](#) dans la section [Touch-Sensitive Knobs](#) sur la page [Hardware](#) du panneau [Preferences](#).



Pour pouvoir accéder à la section [Touch-Sensitive Knobs](#) de la page [Hardware](#), votre contrôleur MASCHINE STUDIO doit être connecté à votre ordinateur et contrôler actuellement l'instance de MASCHINE en question. De plus, si un clavier KOMPLETE KONTROL S-SERIES est également focalisé sur cette instance de MASCHINE, vérifiez que votre contrôleur MASCHINE STUDIO soit sélectionné dans le menu [Controller](#) en haut de la page [Hardware](#) afin d'afficher ses réglages ! Voir la section [16.4.2, Menu Controller sur la page Hardware du panneau Preferences](#) pour plus d'informations.



L'option Touch Auto-write est également disponible sur les claviers KOMPLETE KONTROL S-SERIES. Voir la section [↑6.2.6, Utiliser les contrôleurs à ruban](#) pour plus d'informations.

## Exemple d'utilisation

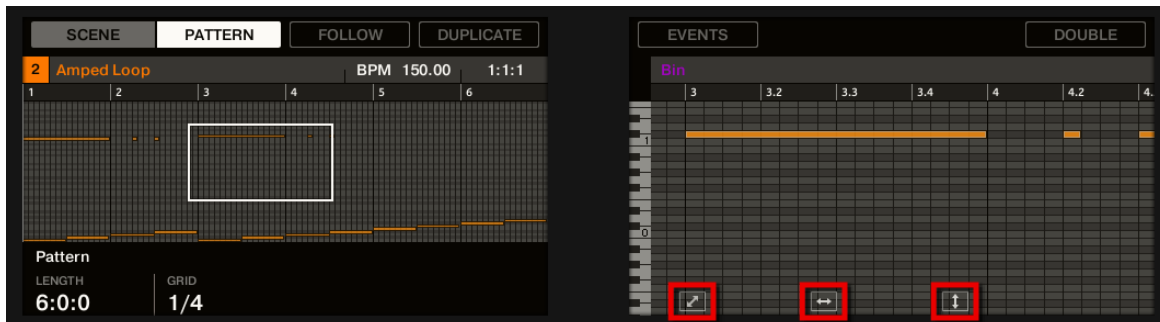
La fonction Touch Auto-write peut être fort pratique lorsqu'un paramètre possède déjà une modulation enregistrée dans le Pattern et que vous souhaitez ré-enregistrer la modulation de ce paramètre, cette fois-ci à une valeur constante :

- Lorsque Touch Auto-write est désactivée (et dans les versions antérieures de MASCHINE), vous devez tourner le Curseur sans interruption pour être sûr-e que les événements de modulation soient effectivement remplacés par les nouveaux. Pour simuler une nouvelle valeur de modulation qui soit constante, vous n'avez pas d'autre choix que de tourner légèrement le Curseur en permanence autour de la valeur « constante » souhaitée.
- Lorsque Touch Auto-write est activée, il vous suffit de garder un doigt sur le Curseur : la valeur de modulation actuelle est alors enregistrée sous la forme de nouveaux événements de modulation aussi longtemps que vous touchez le Curseur, remplaçant automatiquement tous les événements de modulation plus anciens à ces positions.

### 6.3.4 Indicateurs de grossissement et de défilement en surimpression

Depuis MASCHINE 2.0, lorsque votre contrôleur MASCHINE STUDIO est dans certains modes, vous pouvez utiliser les Curseurs 5 et 6 pour respectivement ajuster le grossissement et faire défiler horizontalement le contenu affiché sur l'écran droit. Dans certains cas (p. ex. en mode Keyboard), vous pouvez aussi utiliser le Curseur 7 pour faire défiler le contenu verticalement.

Dans MASCHINE 2.2, lorsque les fonctions de grossissement et de défilement sont disponibles, elles sont indiquées par de petites icônes apparaissant en surimpression au-dessus des Curseurs correspondants dès que vous effleurez l'un des Curseurs. De cette manière, en cas de doute, un simple effleurement de l'un des Curseurs sous l'écran droit vous indique si les fonctions de zoom et de défilement sont disponibles.



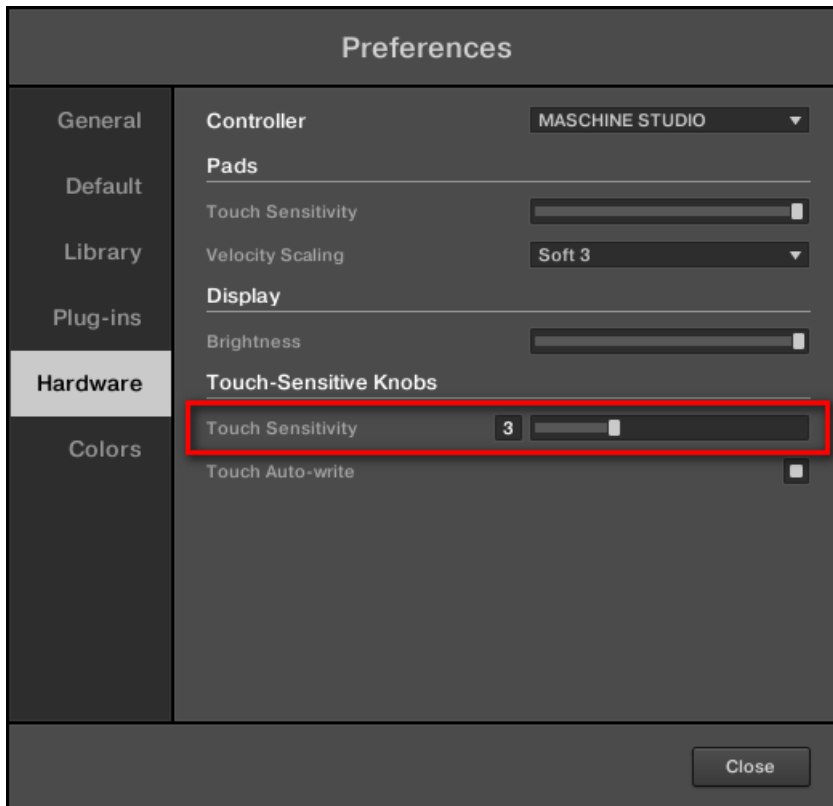
Lorsque vous touchez l'un quelconque des Curseurs 5–8, de petites icônes apparaissent au-dessus des Curseurs servant à ajuster le grossissement et le défilement sur l'écran.

### 6.3.5 Ajuster la sensibilité au toucher des Curseurs

Vous pouvez ajuster la sensibilité au toucher des Curseurs 1–8 selon votre convenance. Votre réglage affectera toutes les fonctions impliquant les curseurs sensibles au toucher (cf. sections précédentes).

La sensibilité au toucher peut être ajustée via la tirette [Touch Sensitivity](#) disponible dans la section [Touch-Sensitive Knobs](#) de la page [Hardware](#) du panneau [Preferences](#) :





La tirette Touch Sensitivity dans la section Touch-Sensitive Knobs permet d'ajuster la sensibilité au toucher des Curseurs 1–8.

- Dans la section [Touch-Sensitive Knobs](#) située en bas de la page [Hardware](#) du panneau [Preferences](#), glissez la tirette [Touch Sensitivity](#) vers la gauche pour diminuer la sensibilité au toucher des Curseurs 1–8, ou bien glissez-la vers la droite pour augmenter cette sensibilité au toucher.



Pour afficher et modifier les réglages de votre contrôleur MASCHINE STUDIO, celui-ci doit être connecté à votre ordinateur, il doit contrôler le logiciel MASCHINE et il doit être sélectionné dans le menu [Controller](#) en haut de la page [Hardware](#). Voir section [↑6.4.2, Menu Controller sur la page Hardware du panneau Preferences](#) pour plus d'informations à ce sujet.

Les valeurs de [Touch Sensitivity](#) vont de 1 à 8 (3 par défaut).

Pour les sensibilités faibles (tirette vers la gauche), vous devrez appliquer une pression plus forte sur les Curseurs 1–8 pour qu'elle soit détectée par MASCHINE. Pour les sensibilités élevées (tirette vers la droite), MASCHINE détectera des pressions plus faibles sur les curseurs.

La valeur de sensibilité actuelle est indiquée par le nombre à gauche de la tirette. En outre, ce nombre fournit une aide visuelle supplémentaire pour trouver rapidement la sensibilité idéale :



À gauche, votre toucher n'est pas détecté ; à droite, il est détecté !

1. Tout en observant cette valeur affichée, touchez n'importe quel Curseur 1–8 sous les écrans du contrôleur.  
Dès que votre pression sur le Curseur est détectée par MASCHINE, le nombre est surigné.
2. Appliquez diverses pressions sur le Curseur et réajustez la tirette jusqu'à ce que la sensibilité vous satisfasse.



Par exemple, vous pourriez définir une sensibilité suffisamment élevée pour que les touches involontaires sur les Curseurs ne perturbent pas votre travail, mais encore suffisamment faible pour donner à la fonction un caractère « naturel » – le meilleur réglage dépend de vos doigts et de vos besoins !



Sur la page [Hardware](#) du panneau [Preferences](#), l'autre réglage disponible dans la section [Touch-Sensitive Knobs](#) est décrit dans la section [↑6.3.3, Option Touch Auto-write](#).



Sur la page [Hardware](#) du panneau [Preferences](#), l'autre réglage disponible dans la section [Touch-Sensitive Knobs](#) est décrit dans la section [↑6.3.3, Option Touch Auto-write](#).

## 6.4 Changements mineurs dans MASCHINE 2.2

Cette section décrit les petites améliorations introduites dans MASCHINE 2.2.

### 6.4.1 MIDI Thru pour les Sounds et les Groups

MIDI Thru détermine si les événements MIDI entrants sont copiés depuis l'entrée MIDI vers la sortie MIDI de MASCHINE 2. Dans les versions antérieures de MASCHINE 2, les événements MIDI arrivant dans MASCHINE étaient toujours copiés sur sa sortie MIDI (autrement dit, MIDI Thru était toujours actif). Dans certaines situations, ceci pouvait induire des boucles de retour indésirables, par exemple en utilisant MASCHINE comme plug-in dans votre environnement hôte et en enregistrant les pads sous forme de notes MIDI dans votre hôte.

Dans MASCHINE 2.2 vous pouvez activer ou désactiver MIDI Thru individuellement pour chaque Channel (Sound ou Group) :

- Lorsque MIDI Thru est activé sur un Channel, les événements MIDI entrants sont copiés sur les sorties MIDI du Channel.
- Lorsque MIDI Thru est désactivé sur un Channel, les événements MIDI entrants ne sont pas copiés sur les sorties MIDI du Channel.

Par défaut, l'option MIDI Thru est **désactivée pour les Groups** et **activée pour les Sounds**.

L'option MIDI Thru est disponible via le bouton [Thru](#) sur la page [MIDI](#) des [Input Properties](#) du Sound ou du Group :



Le bouton Thru sur la page MIDI des Input Properties d'un Sound.



Le bouton Thru sur la page MIDI (la seule page) des Input Properties d'un Group.

- Pour activer ou désactiver MIDI Thru pour un Group ou un Sound, cliquez sur le bouton [Thru](#) sur la page [MIDI](#) de ses [Input Properties](#).

Comme d'habitude, vous pouvez aussi accéder à l'option MIDI Thru depuis votre contrôleur en naviguant vers les Input Properties du Sound ou Group souhaité. Pour plus d'infos sur la marche à suivre, veuillez consulter la section 2.3.3 « Naviguer au sein des Channel Properties, Plug-ins et Parameter Pages de la Control Area » dans le manuel de MASCHINE 2.0.

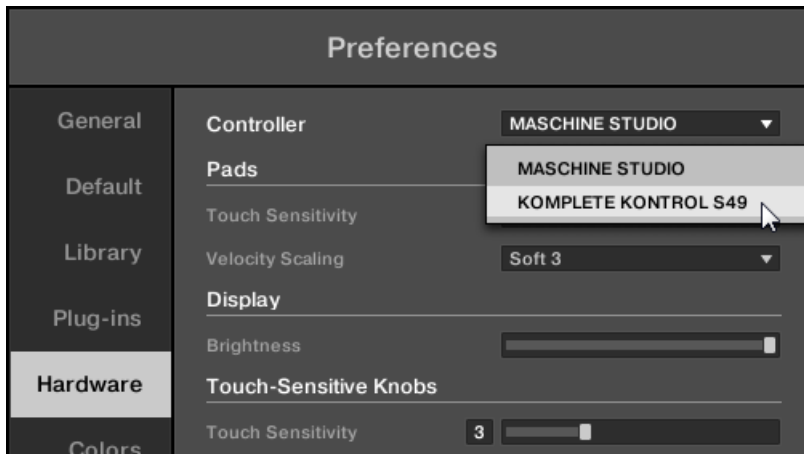
### Notes à propos de MIDI Thru

- Dans MASCHINE 2, les Groups et les Sounds peuvent recevoir des événements MIDI indépendamment (de la façon spécifiée sur la page [MIDI](#) de leurs [Input Properties](#)) :
  - Si un Group reçoit un événement MIDI, il envoie l'événement MIDI à tous ses Sounds, quels que soient leurs propres réglages MIDI.
  - Si un Sound reçoit un événement MIDI, il joue l'événement MIDI, quels que soient les réglages MIDI de son Group parent.
- Bien qu'un Group ne puisse pas générer ses propres événements MIDI (pas de page [MIDI](#) dans les [Input Properties](#) des Groups), il peut en revanche « répéter » les événements MIDI reçus, pourvu que son MIDI Thru est activé.
- Les options MIDI Thru pour les Sounds et les Groups sont indépendantes les unes des autres : l'option MIDI Thru d'un Channel particulier détermine uniquement si les événements MIDI arrivant à ce Channel seront copiés à sa sortie ou non.
- Si vous avez chargé MASCHINE comme plug-in d'instrument dans votre environnement hôte et souhaitez enregistrer vos pads sous la forme d'une partition MIDI dans votre hôte qui pilotera en retour votre instrument MASCHINE, désactivez MIDI Thru pour tous les Sounds et Groups que vous comptez enregistrer, ceci afin d'éviter les boucles de retours.

### 6.4.2 Menu Controller sur la page Hardware du panneau Preferences

Dans les versions antérieures de MASCHINE, un seul appareil à la fois pouvait contrôler une instance particulière de MASCHINE, et la page [Hardware](#) du panneau [Preferences](#) affichait les réglages pour ce contrôleur particulier. Avec l'intégration des claviers KOMplete KONTROL S-SERIES dans MASCHINE 2.2, vous pouvez piloter la même instance de MASCHINE depuis deux appareils simultanément : un contrôleur de la famille MASCHINE et un clavier KOMplete KONTROL S-SERIES.

Pour cette raison, la page [Hardware](#) du panneau [Preferences](#) propose un **nouveau menu Controller** tout en haut qui vous permet de sélectionner l'appareil dont vous souhaitez afficher et modifier les réglages :



Le menu Controller vous permet d'afficher les réglages de l'appareil souhaité.

Ce menu peut contenir jusqu'à deux entrées selon l'appareil ou les appareils focalisé(s) sur cette instance de MASCHINE :

- Aucun appareil focalisé sur cette instance : le menu [Controller](#) est vide et tous les réglages de la page [Hardware](#) sont grisés et inactifs. Pour pouvoir modifier les réglages d'un appareil depuis cette instance de MASCHINE, l'appareil en question doit être connecté à votre ordinateur et focalisé sur cette instance particulière.
- Un appareil (MASCHINE ou KOMplete KONTROL S-SERIES) focalisé sur cette instance : le menu [Controller](#) contient une seule entrée (celle de l'appareil). Cette entrée est toujours sélectionnée et vous pouvez ajuster les réglages de l'appareil en question.
- Deux appareils (un contrôleur de la famille MASCHINE et un clavier KOMplete KONTROL S-SERIES) focalisés sur cette instance : le menu [Controller](#) contient une entrée pour chaque appareil et vous pouvez choisir celui dont vous souhaitez modifier les réglages.

- Lorsque deux appareils sont focalisés sur l'instance de MASCHINE, cliquez sur le menu [Controller](#) en haut de la page [Hardware](#) du panneau [Preferences](#) et sélectionnez l'appareil particulier dont vous souhaitez modifier les réglages.

→ Lors de votre sélection, tous les réglages de la page sont mis à jour en conséquence.

### 6.4.3 Intégration de KOMPLETE 10 : noms des sections dans les Parameter Pages



ROUNDS chargé dans un Sound Slot : la Parameter Page actuelle indique les sections VOICING, PROGRESS et OUTPUT de l'instrument.

Lorsque les Instruments et Effets de KOMPLETE 10 sont chargés dans MASCHINE 2.2, leurs Parameter Pages peuvent fournir leurs propres sections de paramètres (comme c'était déjà le cas pour les Plug-ins Internes dans les versions antérieures de MASCHINE 2). Ces sections regroupent les paramètres selon leur fonction, rendant la Factory Library de KOMPLETE 10 encore plus accessible depuis votre contrôleur MASCHINE ou votre clavier KOMPLETE KONTROL S-SERIES.

### 6.4.4 Améliorations de la MASCHINE Library

MASCHINE 2.2 apporte quelques améliorations à la Library et au Browser de MASCHINE.

#### Gestion des Snapshots de KONTAKT

KONTAKT 5.4 introduit une nouvelle fonctionnalité : les Snapshots (« instantanés »). Ces Snapshots vous permettent de stocker les réglages actuels de n'importe quel Instrument KONTAKT pour pouvoir les réutiliser ultérieurement. Lorsque vous chargez un Snapshot, l'Instrument KONTAKT auquel il appartient est chargé avec les valeurs de paramètres stockées dans ce Snapshot.

Dans MASCHINE 2.2, les Snapshots de KONTAKT sont inclus dans la MASCHINE Library : lors de vos requêtes dans le Browser de MASCHINE, les Snapshots de KONTAKT apparaissent dans la liste de résultats près des Instruments KONTAKT, vous permettant ainsi de charger directement les Instruments KONTAKT avec des réglages particuliers.



Pour plus d'infos sur les Snapshots de KONTAKT, veuillez vous référer au complément du manuel de KONTAKT 5 (« Manual Addendum »).

## Dossier User Content inclus dans les dossiers personnels de MASCHINE

Les nouveaux produits NI stockent les contenus personnels dans un dossier User Content centralisé. Dans MASCHINE 2.2, ce dossier User Content est automatiquement ajouté à la liste des répertoires personnels située dans le panneau [User](#) de la page [Library](#) du panneau [Preferences](#), et par conséquent ses fichiers sont disponibles dans le Browser de MASCHINE.

Le dossier User Content ne peut ni être renommé ni retiré de la liste. Vous pouvez modifier son chemin d'accès dans la colonne [Location](#).



Pour plus d'infos sur la gestion de vos dossiers personnels, veuillez consulter la section 2.5.3 « Preferences – Page Library » dans le manuel de MASCHINE 2.0.

## Le « Standard User Directory » ne peut pas être retiré

Le Standard User Directory ne peut être ni renommé, ni retiré de la liste définie dans le panneau [User](#) de la page [Library](#) du panneau [Preferences](#). Vous pouvez modifier son chemin d'accès dans la colonne [Location](#).

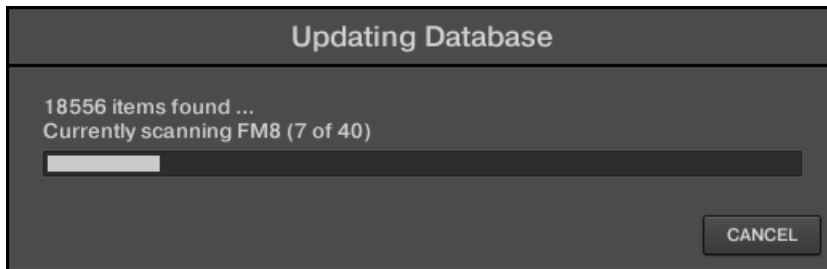


Pour plus d'infos sur le Standard User Directory, veuillez consulter la section 2.5.3 « Preferences – Page Library » dans le manuel de MASCHINE 2.0.

## Annuler un nouveau scan de la Library

Sur la page [Library](#) du panneau [Preferences](#), le bouton [Rescan](#) vous permet de relancer un scan de la bibliothèque sélectionnée (ou de toutes les bibliothèques si aucune n'est sélectionnée), afin que le Browser de MASCHINE reflète les éventuelles modifications apportées aux fichiers. Un clic sur ce bouton [Rescan](#) lance le scan et une boîte de dialogue Updating Database affiche la progression du scan.

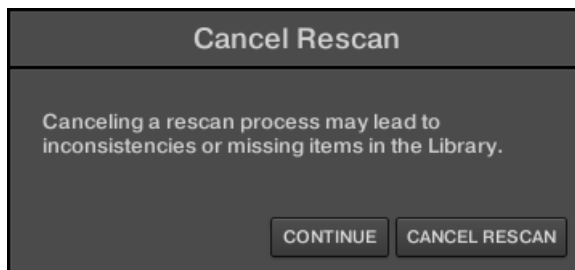
La boîte de dialogue Updating Database inclut un bouton [CANCEL](#) vous permettant d'interrompre le scan sans endommager la base de données de manière permanente :



La boîte de dialogue Updating Database inclut désormais un bouton Cancel.

1. Pour interrompre le scan, cliquez sur [CANCEL](#) dans la boîte de dialogue [Updating Database](#).

Une boîte de dialogue [Cancel Rescan](#) apparaît et vous demande de confirmer que vous souhaitez annuler le scan :



Le message vous avertit que l'annulation du scan peut entraîner des incohérences ou des éléments manquants dans votre MASCHINE Library.

2. Si vous souhaitez quand même annuler le scan, cliquez sur [CANCEL RESCAN](#) en bas à droite, et le scan sera annulé.
3. Si vous préférez plutôt ne *pas* annuler le scan, cliquez sur [CONTINUE](#) ou appuyez sur la touche [Esc] de votre clavier d'ordinateur, et le scan se poursuivra.

Si vous avez annulé le scan, les éventuels problèmes (incohérences ou éléments manquants) de votre MASCHINE Library seront résolus lorsque vous relancerez le scan des mêmes dossiers (via le bouton [Rescan](#) mentionné ci-dessus).



Contrairement au processus de scan décrit ici, vous ne pouvez pas annuler l'importation de fichiers dans la MASCHINE Library (via le panneau [FILES](#) du Browser ou via la page [Library](#) du panneau [Preferences](#)) ni la sauvegarde des modifications apportées aux tags et aux propriétés des fichiers (via l'Attribute Editor dans le Browser).



## 7 Quoi de neuf dans MASCHINE 2.1

Ce chapitre décrit les nouvelles fonctions et les modifications apparues dans MASCHINE 2.1.

Voici un bref aperçu des principaux ajouts et changements :

- Drumsynths : nouveau moteur audio Grit pour le Kick et nouveau mode Performer pour le moteur audio Shaker du Drumsynth Percussion.
- MIDI : vous pouvez désormais déclencher vos Scenes via MIDI dans MASCHINE en mode autonome, et vous pouvez configurer les réglages MIDI pour tous les Sounds d'un Group à la fois.
- La gestion des Sounds et des Groups inclut diverses améliorations, concernant notamment les commandes copier/coller du logiciel et l'exécution de commandes sur plusieurs Sounds/Groups.
- Sur les contrôleurs MASCHINE STUDIO et MASCHINE MK2/MK1, le mode Navigate inclut désormais un sous-mode Software Navigation vous permettant d'ajuster l'interface d'utilisation du logiciel MASCHINE.
- Les contrôleurs MASCHINE MK2/MK1 offrent désormais un mode Mix permettant d'ajuster rapidement le niveau et la position panoramique des différents Sounds ou Groups.
- Quantification lorsque vous jouez sur votre contrôleur.
- Duplication des Sounds/Groups/Patterns/Scenes/Plug-ins via glisser-déposer dans le logiciel.
- Auto-activation du Métronome lors de l'enregistrement de Patterns.
- Suppression des Events pour le Group entier à la position de lecture depuis votre contrôleur.
- Sampling : lorsque la page **RECORD** est affichée sur votre contrôleur, vous pouvez assigner les pads soit à la Recording History, soit aux autres Sounds du Group.
- Les fenêtres flottantes des Plug-ins Native Instruments peuvent être verrouillées afin qu'elles restent visibles lorsque vous passez le focus à un autre Sound ou Group.
- Dans le logiciel, les curseurs de niveau et de balance apparaissent uniquement lorsque vous survolez la Sound List et la Group List avec la souris.

- Le chargement d'un Plug-in en première position dans la Plug-in List d'un Sound modifie le nom du Sound.
- Les raccourcis Quick Edit sont désactivés sur votre contrôleur dans certains modes.
- Défilement rapide sur votre contrôleur en mode Browse.

Tous ces ajouts et améliorations sont décrits en détail dans les sections suivantes.

## 7.1 Nouvelles fonctionnalités dans les Drumsynths

Dans MASCHINE 2.1 les Drumsynths intègrent deux nouvelles fonctionnalités :

- Un nouveau moteur audio **Grit** est disponible pour le Kick : [↑7.1.1, Nouveau moteur audio Grit pour le Drumsynth Kick](#).
- Un nouveau mode **Performer** est disponible pour l'enveloppe du moteur audio Shaker de la Percussion : [↑7.1.1, Nouveau moteur audio Grit pour le Drumsynth Kick](#).



Pour des informations générales sur les Drumsynths, veuillez lire le chapitre 10 « Utiliser les Drumsynths » dans le manuel de MASCHINE 2,0. En particulier, pour plus d'infos sur les différents moteurs audio, veuillez consulter la section 10.1.1 « Moteurs audio : De nombreux sons de batterie pour chaque Drumsynth » dans le manuel de MASCHINE 2,0.

Sehen Sie dazu auch

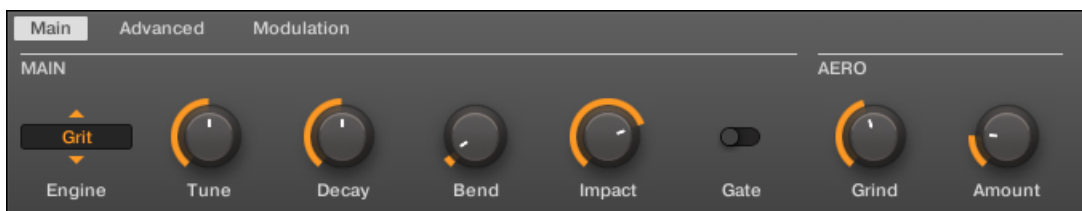
📖 Nouveau mode Performer pour le moteur audio Shaker du Drumsynth Percussion [→ 222]

### 7.1.1 Nouveau moteur audio Grit pour le Drumsynth Kick

Le grosse caisse Grit est une grosse caisse moderne adaptée à de nombreux styles musicaux. Cette grosse caisse est assez flexible : avec une longue décroissance, elle génère une tonalité profonde, pleine et volumineuse ; en revanche, plus resserrée, elle peut faire preuve d'une frappe très efficace. Pour les accordages élevés, en particulier pour les valeurs extrêmes d'« Aero Grind » et « Aero Amount », elle prend une tournure granuleuse tendant vers le 8-bit – un son parfait pour l'IDM et l'électro.



Le moteur audio High sélectionné dans le panneau Kick dans le Plug-in Strip.



Le moteur audio [Grit](#) sélectionné dans le Kick dans la Control Area (page [Main](#) affichée).



Les paramètres décrits ci-dessous sont présentés de la manière dont ils apparaissent dans la Control Area (affichage Arrange). Les mêmes paramètres sont disponibles dans le panneau du Plug-in dans le Plug-in Strip (affichage Mix) – pour plus d'infos veuillez consulter la section 9,4 « Le Plug-in Strip » dans le manuel de MASCHINE 2,0.

## page Main

Élément	Description
<b>Section MAIN</b>	
Engine	Sélectionne le moteur audio utilisé pour le Plug-in Kick. Si vous modifiez ce réglage, veuillez consulter la section 10,2 « Les Kicks » dans le manuel de MASCHINE 2,0.
Tune	Ajuste la hauteur tonale (le « pitch ») jouée par le Do central du clavier ; cette valeur est exprimée sous la forme d'un numéro de note MIDI et de centièmes de note. Les valeurs disponibles vont de 31,00 à 55,00. La valeur par défaut est 43,00.
Decay	Ajuste la durée de retombée du son, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0,0 à 100,0 % (valeur par défaut : 50,0 %).
Bend	Ajuste la proportion d'enveloppe de pitch appliquée à la grosse caisse, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 6.8 %).
Impact	Ajuste la quantité de claquement dans l'attaque initiale, exprimée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 75.0 %).
Gate	Si cette option est activée, la retombée du son du fût sera interrompue par la fin de la note. Si cette option est désactivée (réglage par défaut), le fût aura un comportement de type « One-shot » : les sons seront joués intégralement jusqu'à leur retombée complète, indifféremment du moment où la note s'achève ; la durée du son dépend cependant toujours du paramètre <a href="#">Decay</a> (voir ci-dessus). En activant <a href="#">Gate</a> et en réglant le paramètre <a href="#">Decay</a> à une valeur élevée tout en jouant des notes courtes, vous pouvez obtenir un son plus pêchu et plus agressif qu'en utilisant simplement une faible valeur de <a href="#">Decay</a> et un <a href="#">Gate</a> désactivé.
<b>Section AERO</b>	

Élément	Description
Grind	Ajuste la rugosité de la composante « aérienne » du son, mesurée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 45.0 %). Les valeurs faibles génèrent une réverbération volumineuse. Les valeurs élevées propulsent un souffle écrasé et digital dans le son du fût. Notez que ce paramètre n'a d'effet que si <a href="#">Amount</a> est réglé sur une valeur non nulle (cf. ci-dessous).
Amount	Contrôle la quantité d'air ou de grain dans le son de grosse caisse, mesurée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 20.0 %).

## page Advanced

Pour ce moteur audio, la page [Advanced](#) ne contient aucun paramètre.

## page Modulation

Comme pour tous les autres moteurs audio et tous les autres Drumsynths, la page [Modulation](#) ne contient qu'un seul paramètre : [Velocity](#).

Élément	Description
<b>Section SCALE</b>	
Velocity	Ajuste la réponse en vitesse du son percussif. Les valeurs disponibles vont de -100.0 à 100.0 % (valeur par défaut). À zéro (mi-course), le fût est joué à pleine vitesse, quelle que soit la force avec laquelle vous frappez les touches (ou les pads). À partir de cette position centrale, tournez le curseur vers la droite pour augmenter la réponse positive en vitesse et ainsi rendre le son percussif de plus en plus sensible à la vitesse avec laquelle vous frappez les touches/pads. À partir de la position centrale, tournez le curseur vers la gauche pour obtenir l'effet inverse : plus vous frapperez fort sur vos touches/pads, plus le son percussif résultant sera doux.

## 7.1.2 Nouveau mode Performer pour le moteur audio Shaker du Drumsynth Percussion

Lorsque le moteur audio Shaker est sélectionné dans le Drumsynth Percussion, un nouveau mode **Performer** est disponible via le paramètre **Mode** de la section **ENVELOPE**. Dans ce mode, le moteur Shaker crée des motifs de shaker au son naturel lorsque vous maintenez une note. Ceci vous permet de jouer avec le groove en temps réel ainsi que d'ajouter des « fills » et des riffs syncopés.



Pour plus d'infos sur le moteur Shaker de la Percussion, veuillez consulter la section 10.6.3 « Percussion – Shaker » dans le manuel de MASCHINE 2,0.



Le nouveau mode Performer disponible dans le moteur audio Shaker du panneau Percussion, dans le Plug-in Strip.



Le nouveau mode Performer disponible pour le moteur audio Shaker de la Percussion dans la Control Area.



Les paramètres décrits ci-dessous sont présentés de la manière dont ils apparaissent dans la Control Area (affichage Arrange). Les mêmes paramètres sont disponibles dans le panneau du Plug-in dans le Plug-in Strip (affichage Mix) – pour plus d'infos veuillez consulter la section 9,4 « Le Plug-in Strip » dans le manuel de MASCHINE 2,0.

Les paramètres du mode Performer du moteur Shaker sont les suivants :

## page Main

Élément	Description
<b>Section MAIN</b>	Cette section est la même que dans MASCHINE 2,0. Pour plus de détails veuillez vous référer à la section 10.6.3 « Percussion – Shaker » dans le manuel de MASCHINE 2,0.
<b>Section ENVELOPE</b>	
Mode	<p>Sélectionne l'un des trois modes d'enveloppe : <i>Realistic</i> (mode par défaut), <i>Machine</i> et <i>Performer</i>.</p> <p>Les modes <i>Realistic</i> et <i>Machine</i> sont décrits dans le manuel de MASCHINE 2,0.</p> <p>En mode <i>Performer</i>, au lieu de produire un son unique comme la plupart des percussions, le shaker joue un motif rythmique comme un véritable shaker. Dans ce mode, maintenez simplement la note aussi longtemps que vous souhaitez entendre le motif.</p>

Élément	Description
Accent	Contrôle l'accentuation de certaines notes du motif du shaker, mesurée sous la forme d'un pourcentage. Pour les valeurs faibles, le groove est statique et les notes sont plutôt calmes, comme si le shaker était secoué de manière douce et uniforme. Plus vous augmentez la valeur de ce paramètre, plus les notes-clés du motif sont accentuées, ce qui crée un groove classique de shaker. Les valeurs élevées simulent un shaker secoué par quelqu'un en pleine transe ! Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 70.0 %).
Fill	<p>Le paramètre <b>Fill</b> est conçu pour être réglé au départ sur <i>None</i> puis modifié manuellement pendant la performance ou automatisé dans le séquenceur. Par défaut, le shaker joue un motif qui dépend du paramètre <b>Rate</b> sur la page <b>Advanced</b> (cf. plus bas).</p> <p>Lorsque le paramètre <b>Fill</b> est réglé sur <i>Double</i>, la vitesse du motif est doublée. Lorsqu'il est réglé sur <i>Triple</i>, le shaker joue de rapides triolets. Utilisez ce paramètre pour insérer des fills improvisés dans votre partition de shaker afin d'y ajouter des variations intéressantes.</p>
Release	<p>En mode <i>Performer</i>, le paramètre <b>Release</b> contrôle la longueur des « secousses » individuelles dans le motif, mesurée sous la forme d'un pourcentage. Les valeurs faibles entraînent un motif de type staccato. Les valeurs élevées génèrent des notes plus amples et détendues.</p> <p>Le paramètre <b>Release</b> est commun aux différents modes d'enveloppe. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 35.0 %).</p>



Lorsqu'un paramètre est **commun** à deux moteurs audio ou à deux modes, le curseur du paramètre garde sa position lorsque vous passez d'un moteur à l'autre ou d'un mode à l'autre. Pour plus d'infos sur ces paramètres, veuillez consulter la section 10.1.3 « Paramètre partagés » dans le manuel de MASCHINE 2.0.

## page Advanced

La page **Advanced** contient des paramètres uniquement si le moteur Shaker est en mode *Performer* (cf. le paramètre **Mode** décrit plus haut). Ces paramètres permettent d'affiner l'enveloppe.



## Section ENVELOPE

### Sync

Le paramètre **Sync** propose deux options : *Lock* et *Retrig*.

En mode *Lock*, le motif du shaker est synchronisé à la position dans le morceau ; autrement dit, le motif sera toujours dans le temps, quel que soit le moment auquel la note est jouée.

En mode *Retrig*, le motif du shaker (y compris ses accents) est relancé à chaque nouvelle note, sans quantification sur le temps le plus proche.

Dans les deux cas, le tempo du motif reste correct pour le morceau.

### Rate

Définit la figure de note utilisée comme base par le motif du shaker. Par exemple, pour la valeur 1/16 (valeur par défaut) le motif de shaker joue des doubles-croches (« 1/16th » dans la notation anglo-saxonne), et ainsi de suite.

### Length

Ajuste la longueur du motif accentué par le paramètre **Accent** de la page **Main** (cf. plus haut). Par défaut, **Length** est réglé sur 4, le motif se répétera donc toutes les 4 « secousses » (la longueur de ces secousses étant définie par le paramètre **Rate** décrit plus haut). Vous pouvez créer des motifs syncopés en choisissant une valeur autre que 4 ou 8 (ou autre que 3 ou 6 si **Rate** est réglé sur une durée de note en triolet).

### Offset

Ajuste le décalage temporel du motif du shaker. Un ajustement fin permet de décaler subtilement le motif d'une durée inférieure à la figure de note choisie, ce qui a pour effet de modifier la perception du motif du shaker (son « feel ») par rapport au rythme de votre morceau. Un ajustement plus grossier peut décaler le motif sur plusieurs figures de note, ce qui vous permet d'introduire rapidement des variations syncopées dans le motif du shaker lors d'une performance ou via une automatisation. Les valeurs disponibles vont de -4,00 à 4,00 (valeur par défaut : 0,00).

Sur votre contrôleur, tournez le curseur pour ajuster le paramètre grossièrement (par pas de 1,0 figure de note). Maintenez **SHIFT** enfoncé et tournez le curseur pour ajuster le paramètre plus finement.

### Swing

Ajuste la quantité de swing (ou shuffle) dans le motif du shaker. Les valeurs élevées entraînent un motif avec plus de swing. Notez que le [Swing](#) seul génère un son plutôt mécanique – pour un caractère plus humain, nous vous recommandons d'ajouter également du [Twist](#) (cf. ci-dessous). Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 0.0 %).

### Twist

Le paramètre [Twist](#) « tord » le groove du motif du shaker. Utilisé seul, avec le paramètre [Swing](#) à zéro, il peut sonner bizarrement, voire « de travers ». En revanche, utilisé avec parcimonie et conjointement avec [Swing](#), le paramètre [Twist](#) confère au motif un groove fluide et naturel, comme si une véritable personne jouait avec le shaker. Les valeurs disponibles vont de 0.0 à 100.0 % (valeur par défaut : 0.0 %).

## page Modulation

La page [Modulation](#) est la même que dans MASCHINE 2.0. Pour plus de détails veuillez vous référer à la section 10.6.3 « Percussion – Shaker » dans le manuel de MASCHINE 2.0.

## 7.2 Nouvelles fonctionnalités MIDI

MASCHINE 2,1 apporte deux nouvelles fonctionnalités MIDI :

- Vous pouvez désormais déclencher vos Scenes via MIDI lorsque le logiciel fonctionne en mode autonome : [↑7.2.1, Déclencher les Scenes via MIDI en mode autonome](#).
- Vous pouvez désormais configurer les réglages MIDI de tous les Sounds d'un Group d'un coup : [↑7.2.2, Group MIDI Batch Setup](#).

### 7.2.1 Déclencher les Scenes via MIDI en mode autonome

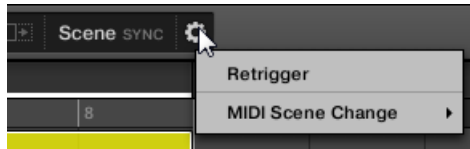
Vous pouvez désormais déclencher vos Scenes via des messages MIDI Note ou MIDI Program Change même lorsque MASCHINE fonctionne en application autonome.



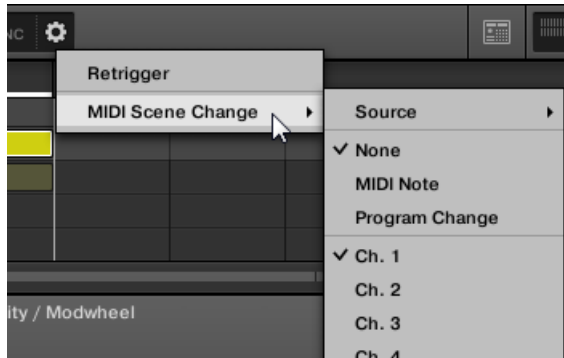
Dans MASCHINE 2.0, le déclenchement des Scenes via MIDI n'était possible que lorsque MASCHINE fonctionnait en plug-in dans un environnement hôte. Pour plus d'infos, veuillez consulter la section 13,4 « Déclencher les Scenes via MIDI (Plug-in MASCHINE uniquement) » dans le manuel de MASCHINE 2.0.

Lorsque MASCHINE fonctionne en application autonome, faites comme suit pour activer, désactiver ou configurer le changement de Scene via MIDI :

1. Dans le Header de MASCHINE, cliquez sur l'icône en forme de roue dentée.  
Ceci ouvre le menu suivant :

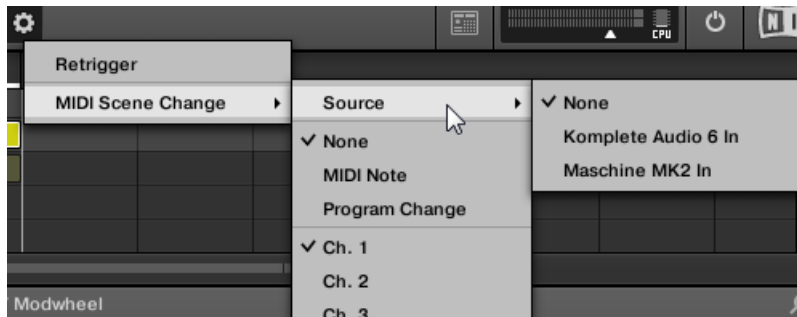


2. Dans ce menu, cliquez sur *MIDI Scene Change*.  
Ceci ouvre un sous-menu qui vous permet de configurer le changement de Scene via MIDI.



3. Dans le sous-menu *MIDI Scene Change*, sélectionnez *Source* pour choisir la source MIDI souhaitée.  
Le sous-menu *Source* affiche l'entrée *None* (le changement de Scene via MIDI est désac-

tivé, réglage par défaut) ainsi que tous les ports d'entrée MIDI actifs. Sélectionnez le port d'entrée MIDI que vous souhaitez utiliser pour déclencher vos Scenes.



4. Si nécessaire, ré-ouvrez le sous-menu *MIDI Scene Change*, sélectionnez *MIDI Note* pour déclencher vos Scenes à l'aide de notes MIDI, *Program Change* pour déclencher vos Scenes à l'aide de messages MIDI Program Change, ou *None* (réglage par défaut) pour désactiver complètement la fonction de changement de Scene via MIDI.
5. Si nécessaire, ouvrez à nouveau ce sous-menu *MIDI Scene Change* et sélectionnez le canal MIDI sur lequel les Scenes doivent recevoir les messages MIDI (canal 1 par défaut).



Les entrées disponibles dans le sous-menu *Source* du sous-menu *MIDI Scene Change* reflètent les ports d'entrée MIDI que vous avez activés dans le panneau [Audio and MIDI Settings](#). Pour savoir comment activer ou désactiver des ports d'entrée MIDI particuliers dans MASCHINE, veuillez consulter la section 2.6.3 « Audio and MIDI Settings – page MIDI » dans le manuel de MASCHINE 2.0.



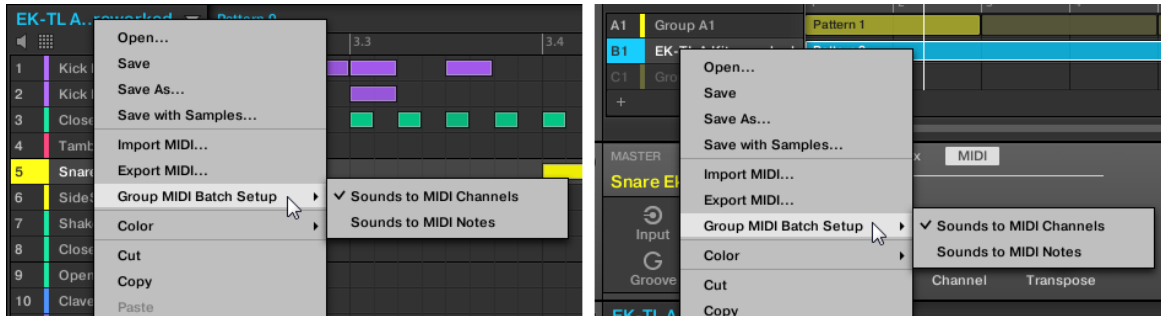
Le port d'entrée MIDI sélectionné est sauvegardé avec le Project. Si ce port d'entrée MIDI n'est pas disponible la prochaine fois que vous ouvrez le Project, le port d'entrée MIDI reste sélectionné dans le sous-menu *Source* mais il est grisé. L'entrée grisée disparaîtra lorsque vous sélectionnerez un autre port d'entrée MIDI dans le sous-menu.



Le port d'entrée MIDI sélectionné est sauvegardé avec le Project. Si ce port d'entrée MIDI n'est pas disponible la prochaine fois que vous ouvrez le Project, le port d'entrée MIDI reste sélectionné dans le sous-menu *Source* mais il est grisé. L'entrée grisée disparaîtra lorsque vous sélectionnerez un autre port d'entrée MIDI dans le sous-menu.

## 7.2.2 Group MIDI Batch Setup

Vous pouvez désormais configurer la sortie MIDI de tous les Sounds d'un Group à la fois. Ceci s'effectue via la nouvelle entrée *Group MIDI Batch Setup* disponible dans le menu contextuel du Group :



L'entrée *Group MIDI Batch Setup* dans le menu contextuel du Group : dans le Pattern Editor (à gauche) et dans l'Arranger (à droite).

La fonction *Group MIDI Batch Setup* vous évite d'avoir à configurer manuellement les paramètres [Channel](#) et/ou [Transpose](#) de la page [MIDI](#) dans les Output Properties pour chacun des Sounds du Group. Pour plus d'infos sur ces paramètres, veuillez consulter la section 8.2.4 « Émettre du MIDI depuis les Sounds » dans le manuel de MASCHINE 2.0.

Pour configurer la sortie MIDI de tous les Sounds du Group à la fois, faites comme suit :

1. Effectuez un clic droit ([Ctrl]-clic sur Mac OS X) sur le nom du Group dans l'Arranger ou au-dessus de la Sound List dans le Pattern Editor afin d'ouvrir le menu contextuel du Group.
  2. Sélectionnez l'entrée *Group MIDI Batch Setup*.  
Un sous-menu s'ouvre et propose deux entrées : *Sounds to MIDI Channels* et *Sounds to MIDI Notes*. Une encoche indique le réglage actuel.
  3. Sélectionnez l'entrée désirée dans le sous-menu (cf. description ci-dessous).
- L'encoche se déplace sur l'entrée sélectionnée et les sorties MIDI des Sounds du Group sont configurées en conséquence.

## Sounds to MIDI Channels

Si vous sélectionnez *Sounds to MIDI Channels* (réglage par défaut) :

- Pour chaque Sound du Group, le paramètre **Channel** des MIDI Output Properties est configuré comme suit :
  - Sound 1 : canal MIDI **1**.
  - Sound 2 : canal MIDI **2**.
  - ...
  - Sound 16 : canal MIDI **16**.
- Pour tous les Sounds du Group, le paramètre **Transpose** des MIDI Output Properties est réglé sur **0**.
- La logique d'exportation MIDI reste inchangée par rapport à MASCHINE 2,0 : pour chaque Sound, les notes MIDI exportées ont les pitches (hauteurs) des Events.



Si vous modifiez manuellement le canal de sortie MIDI d'un Sound particulier après avoir sélectionné *Sounds to MIDI Channels*, ce Sound risque d'être exporté sur le même canal MIDI qu'un autre Sound. Dans ce cas, les Events des deux Sounds seront fusionnés dans les données MIDI exportées.

## Sounds to MIDI Notes

Si vous sélectionnez *Sounds to MIDI Notes* :

- Pour tous les Sounds du Group, le paramètre **Channel** des MIDI Output Properties est réglé sur la même valeur que le paramètre **Channel** des MIDI **Input** Properties du **Group**. Si le canal d'entrée MIDI du Group est réglé sur **All**, les canaux de sortie MIDI des Sounds sont réglés sur **1**.
- Pour chaque Sound du Group, le paramètre **Transpose** des MIDI Output Properties est configuré comme suit :
  - Sound 1 : **Transpose** est réglé sur **0**.
  - Sound 2 : **Transpose** est réglé sur **1**.
  - ...
  - Sound 16 : **Transpose** est réglé sur **15**.

- La logique d'exportation MIDI est la suivante :
  - Chaque Sound est exporté avec une hauteur distincte :  
[valeur **Root Note** des MIDI Input Properties du Group] + [valeur **Transpose** de ce Sound particulier]
  - Tous les Events exportés pour un Sound sont ramenés à cette hauteur.

## Notes additionnelles

Lorsque vous utilisez la fonction Group MIDI Batch Setup, veuillez avoir à l'esprit les points suivants :

- Après avoir utilisé la fonction Group MIDI Batch Setup, si vous modifiez manuellement les paramètres **Channel** et/ou **Transpose** dans les MIDI Output Properties d'un Sound particulier, l'encoche devant le réglage choisi dans le sous-menu *Group MIDI Batch Setup* devient grisée pour indiquer que ce réglage n'est plus valable pour tous les Sounds du Group. Pour réinitialiser les MIDI Output Properties de tous les Sounds, vous pouvez sélectionner à nouveau la même entrée dans le sous-menu – les MIDI Output Properties de tous les Sounds seront configurées en conséquence et l'encoche redeviendra noire.
- La fonction Group MIDI Batch Setup vous permet notamment de configurer la manière dont votre Pattern sera exporté en MIDI – mais cette fonction n'exporte pas le Pattern vers un fichier MIDI ! Vous pouvez exporter vos Patterns vers des fichiers MIDI via glisser-déposer et via le menu contextuel des Sounds et du Group – pour plus d'infos, veuillez consulter la section 7.8.2 « Exporter des fichiers MIDI depuis les Patterns » dans le manuel de MASCHINE 2.0.



Lorsque vous exportez un Pattern, le réglage choisi dans le sous-menu Group MIDI Batch Setup est pris en compte uniquement si le Pattern Editor est en affichage Group : si le Pattern Editor est en affichage Keyboard, seul le contenu du Pattern **pour le Sound en focus** sera exporté, et toutes les notes seront exportées à leurs pitches (hauteurs) respectifs quand bien même le Group MIDI Batch Setup serait réglé sur *Sounds to MIDI Notes*.

- Le réglage choisi dans le sous-menu *Group MIDI Batch Setup* est sauvegardé avec le Group. Ceci signifie notamment que vous pouvez avoir différents réglages pour différents Groups de votre Project.

## 7.3 Gestion améliorée des Sounds et des Groups

La gestion des Sounds et des Groups a été améliorée sur les points suivants :

- Lorsque vous copiez/collez un Sound ou un Group dans le logiciel, ses Events (pour les Sounds) ou ses Clips (pour les Groups) sont également copiés : [↑7.3.1, Nouvelle procédure de copier/coller pour les Sounds et les Groups dans le logiciel](#).
- Vous pouvez désormais appliquer diverses commandes de gestion à plusieurs Sounds ou Groups à la fois : [↑7.3.2, Commandes de gestion appliquées à plusieurs Sounds ou plusieurs Groups](#).
- Lorsque vous ajustez les paramètres des pads pour plusieurs Sounds, MASCHINE 2,1 vous indique si les Sounds sélectionnés ont la même valeur pour ces paramètres, et vous pouvez ajuster ces valeurs simultanément de manière plus logique : [↑7.3.3, Ajuster les paramètres Key, Choke et Link pour plusieurs Sounds](#).

### 7.3.1 Nouvelle procédure de copier/coller pour les Sounds et les Groups dans le logiciel

Dans MASCHINE 2,0, lorsque vous copiez/collez des Sounds ou des Groups dans le logiciel, les Events (pour les Sounds) et les Clips (pour les Groups) n'étaient *pas* copiés. Ceci a changé dans MASCHINE 2,1 : **Désormais, lorsque vous copiez/collez des Sounds ou des Groups dans le logiciel, leur contenu entier est dupliqué, y compris leurs Events ou leurs Clips**. Notamment, si vous collez un Sound dans un Sound slot appartenant à un autre Group, les Patterns nécessaires seront automatiquement créés s'ils n'existent pas déjà, et les Events de ce Sound slot seront remplacés dans les Patterns existants.



Dans la phrase ci-dessus, « Patterns existants » signifie les Patterns ayant la même ID (la même position dans la Pattern List) que dans le Group source. **Exemple** : si le Sound source contient des Events dans les Patterns 1, 2 et 3 de son Group, et si vous copiez ce Sound dans un autre Group contenant seulement les Patterns 1 et 4, les Patterns 2 et 3 seront automatiquement créés pour héberger les Events du Sound collé.





Pour copier/coller des Sounds et des Groups depuis votre contrôleur, vous pouvez maintenant **DUPLICATE** enfoncé pour entrer en mode Duplicate. En Duplicate mode, le Bouton 2 (+EVNT) vous permet de choisir si les Events (pour les Sounds) ou les Clips (pour les Groups) doivent également être dupliqués ou non. Pour plus d'infos, veuillez consulter les sections 4.2.6 « Copier et coller les Sounds » et 4.3.6 « Copier et coller les Groups » dans le manuel de MASCHINE 2.0.

### 7.3.2 Commandes de gestion appliquées à plusieurs Sounds ou plusieurs Groups

Vous pouvez désormais appliquer les commandes suivantes à plusieurs Sounds ou plusieurs Groups à la fois :

- **Sounds :**
  - Changer la couleur des Sounds sélectionnés.
  - Couper, copier et coller les Sounds sélectionnés.
  - Réinitialiser les Sounds sélectionnés.
- **Groups :**
  - Changer la couleur des Groups sélectionnés.
  - Couper, copier et coller les Groups sélectionnés.
  - Supprimer les Groups sélectionnés.

Ces commandes sont disponibles dans le menu contextuel des Sounds ou des Groups.



Pour plus d'infos sur ces commandes, veuillez consulter les sections 4,2 « Gérer les Sounds » et 4,3 « Gestion des Groups » dans le manuel de MASCHINE 2,0.

### Remarques sur le changement de couleur de plusieurs Sounds/Groups

Lorsque vous ouvrez la palette de couleurs (afin de sélectionner une nouvelle couleur pour les Sounds/Groups sélectionnés) :

- Si les Sounds/Groups sélectionnés ont le même réglage de couleur (une couleur particulière ou la couleur par défaut), cette couleur est surlignée dans la palette.
- Si les Sounds/Groups sélectionnés ont des réglages de couleur différents, aucune couleur n'est surlignée dans la palette.

Lorsque vous sélectionnez un nouveau réglage de couleur dans la palette, ce réglage est appliqué à tous les Sounds/Groups sélectionnés.

### Logique du couper-copier-coller pour plusieurs Sounds/Groups

La **procédure du couper** pour plusieurs Sounds ou Groups est la suivante :

- Lorsque vous coupez une sélection de Groups, ceux-ci sont placés dans le presse-papier et retirés de la Group List. Tous les Groups suivants dans la liste sont décalés vers le haut pour remplir le vide.
- Lorsque vous coupez une sélection de Sounds, ceux-ci sont placés dans le presse-papier et retirés de la Sound List. Leurs Sound slots sont réinitialisés à leur état par défaut.

La **procédure du copier** pour plusieurs Sounds ou Groups est la suivante :

Lorsque vous copiez une sélection de Sounds ou de Groups, ceux-ci sont à la fois placés dans le presse-papier et maintenus en place dans la Sound List ou la Group List.

La **procédure du coller** pour plusieurs Sounds ou Groups est la suivante :

- Lorsque vous collez une sélection de Groups sur un Group existant, les Groups collés remplacent ce Group et les Groups suivants. **Exemple** : si vous collez les Groups A1 et B1 sur le Group E2, les copies de A1 et B1 remplaceront les Groups E2 et F2 (si F2 n'existe pas il est automatiquement créé).
- Lorsque vous collez une sélection de Sounds sur un Sound slot, les Sounds collés remplacent le Sound actuellement dans ce slot et les Sounds dans les slots suivants – si le dernier Sound slot est atteint, les Sounds copiés restants ne seront pas collés. Notez que ceci reste inchangé par une éventuelle sélection multiple effectuée lors du collage. **Exemple** : si vous collez les Sounds 1, 2, 4 et 7 sur le Sound slot 14, les copies des Sounds 1, 2 et 4 remplaceront les Sounds éventuellement présents dans les slots 14, 15 et 16, tandis que le Sound 7 ne sera pas collé du tout.

### 7.3.3 Ajuster les paramètres Key, Choke et Link pour plusieurs Sounds

Désormais, si vous sélectionnez plusieurs Sounds avec des valeurs **Key**, **Choke** et/ou **Link** différentes, les paramètres correspondants de l’Affichage Pad dans le logiciel affichent **MULTI**. Sur votre contrôleur en mode Pad Mode, les paramètres correspondants affichent (MULTI).

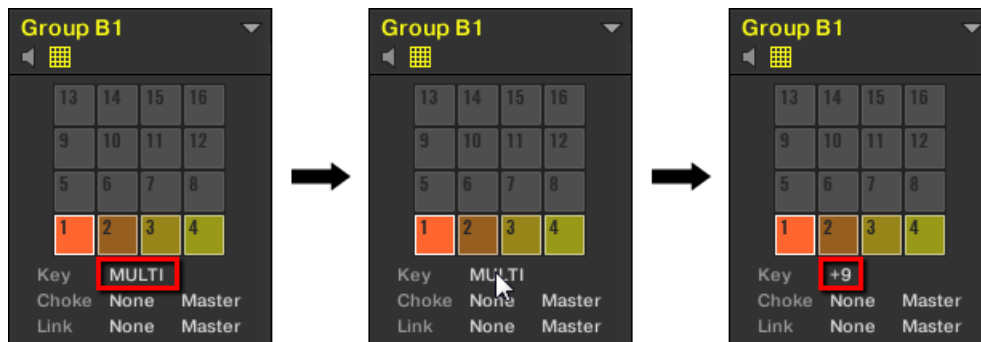
En outre, vous pouvez ajuster ces paramètres pour les Sounds sélectionnés tel que décrit ci-dessous.



Pour des informations générales sur l’Affichage Pad du logiciel, le mode Pad Mode de votre contrôleur et les paramètres **Key**, **Choke** et **Link**, veuillez consulter la section 5,1 « Régler vos pads » dans le manuel de MASCHINE 2,0.

## Ajuster le paramètre **Key** pour plusieurs Sounds avec des valeurs **Key** différentes

- Cliquez et glissez le label **MULTI** affiché près de **Key** pour transposer la note de base de tous les Sounds sélectionnés. Alors que vous glissez la souris, le champ affiche une valeur **+/-x** indiquant la transposition qui sera appliquée à tous les Sounds lorsque vous relâchez le bouton de la souris.

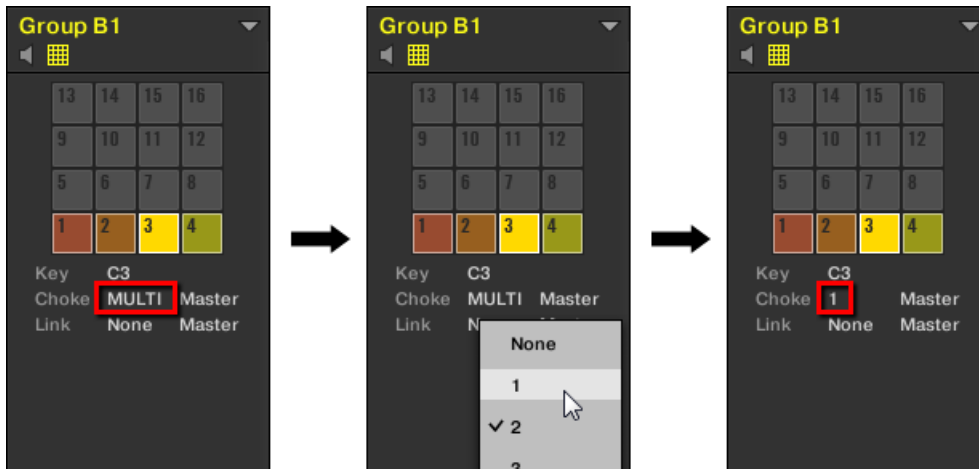


Les Sound slots 1 à 4 sont sélectionnés. S'ils ont des valeurs **Key** différentes, un label **MULTI** apparaît (à gauche). Si vous le faites glisser (au milieu), une valeur de transposition apparaîtra (à droite) – celle-ci sera appliquée à tous les Sounds sélectionnés lorsque vous relâchez le bouton de la souris.

Ceci s'applique également lorsque vous ajustez le paramètre depuis votre contrôleur.

## Ajuster le paramètre **Choke** ou **Link** pour plusieurs Sounds avec des valeurs **Choke** ou **Link** différentes

- Cliquez sur le label **MULTI** près de **Choke** ou de **Link** et sélectionnez la valeur souhaitée dans la liste afin d'assigner tous les Sounds sélectionnés à ce Choke Group ou Link Group particulier. Ceci s'applique également au réglage Master/Slave à côté.



Les Sound slots 1 à 4 sont sélectionnés. S'ils ont des valeurs Choke différentes, un label MULTI apparaît (à gauche). Lorsque vous cliquez dessus et sélectionnez un nouveau Choke Group dans la liste (au milieu), tous les Sounds sélectionnés sont assignés à ce nouveau Choke Group.

Ceci s'applique également lorsque vous ajustez le paramètre depuis votre contrôleur.

## 7.4 Mode Navigate étendu sur les contrôleurs MASCHINE, MASCHINE MK2 et MASCHINE STUDIO

Le mode Navigate de votre contrôleur a été étendu : vous pouvez désormais naviguer à la fois dans les Parameter Pages des Channel Properties et des Plug-ins (comme dans MASCHINE 2,0) et ajuster l'affichage de zones spécifiques dans l'interface du logiciel (comme dans MASCHINE 1,8).

- Maintenez **NAVIGATE** enfoncé pour passer en mode Navigate. Vous pouvez également verrouiller le mode Navigate en appuyant sur **NAVIGATE** + Bouton 1 au-dessus de l'écran gauche afin que votre contrôleur reste en mode Navigate lorsque vous relâchez **NAVIGATE** – voir section 2.3.5 « Verrouiller un mode avec votre contrôleur » dans le manuel de MASCHINE 2,0.

Le mode Navigate comporte désormais deux sous-modes distincts :

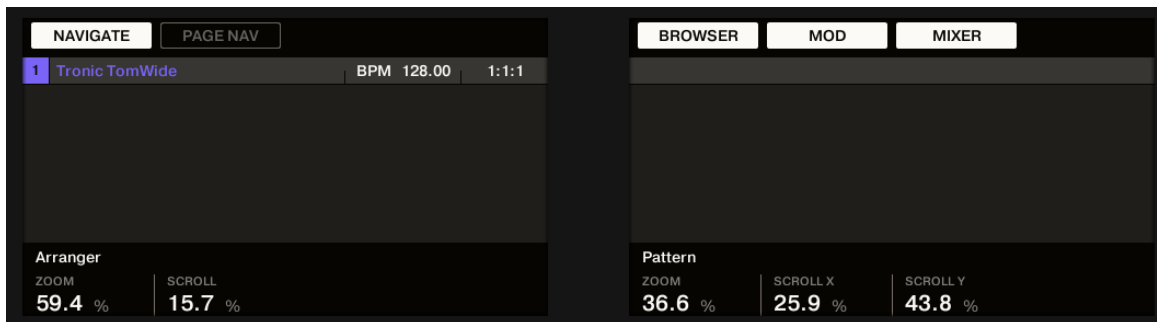
- Le **mode Software Navigation** (mode par défaut) vous permet d'ajuster l'apparence de l'interface du logiciel : Vous pouvez afficher/masquer certains éléments et modifier les réglages de zoom/défilement.
- Le **mode Page Navigation** vous permet de naviguer au sein des Channel Properties et des Plug-ins et de leurs Parameter Pages respectives.

Vous pouvez passer à tout moment du mode Software Navigation au mode Page Navigation et vice versa :

- Lorsque votre contrôleur est en mode Navigate, appuyez sur le Bouton 2 (PAGE NAV) pour alterner entre le mode Software Navigation et le mode Page Navigation.
- Lorsque PAGE NAV est désactivé (réglage par défaut), votre contrôleur se trouve en mode Software Navigation. Lorsque PAGE NAV est activé, votre contrôleur se trouve en mode Page Navigation.

### 7.4.1 Mode Software Navigation : Ajuster l'apparence de l'interface du logiciel


Par défaut, lorsque vous passez en mode Navigate, le Bouton 2 (PAGE NAV) est éteint et votre contrôleur se trouve en mode Software Navigation :



Le mode Software Navigation sur votre contrôleur.

Le mode Software Navigation vous permet de personnaliser l'interface d'utilisation du logiciel MASCHINE en affichant ou masquant certaines parties de cette interface (via les Boutons 5–7 au-dessus de l'écran droit) et en modifiant les réglages de zoom et de défilement de l'Arranger et du Pattern Editor (via les Curseurs 1–2 et 5–7, ou bien via les pads) :

Action	Raccourci
Afficher/masquer le Browser	Bouton 5 (BROWSER)
Afficher/masquer la Control Lane	Bouton 6 (MOD)
Maximiser/minimiser le Mixer	Bouton 7 (MIXER)
Zoomer/dézoomer sur l'Arranger	Curseur 1 ou pads 14/10
Faire défiler l'Arranger vers la gauche / vers la droite	Curseur 2 ou pads 9/11
Zoomer/dézoomer sur le Pattern Editor	Curseur 5 ou pads 6/2
Faire défiler le Pattern Editor vers la gauche / vers la droite	Curseur 6 ou pads 1/3
Faire défiler le Pattern Editor vers le haut / vers le bas (mode Keyboard uniquement)	Curseur 7 ou pads 8/4



Ces raccourcis affectent l'apparence de l'affichage Arrange ou de l'affichage Mix dans le logiciel (sauf pour le Browser, qui est affiché/masqué dans les deux affichages). Ainsi, selon l'affichage actuel, l'effet de certains raccourcis n'est pas directement visible. Rappel : vous pouvez facilement alterner entre les affichages Arrange et Mix en appuyant sur **SHIFT** + **NAVIGATE** sur votre contrôleur.

Utiliser les pads

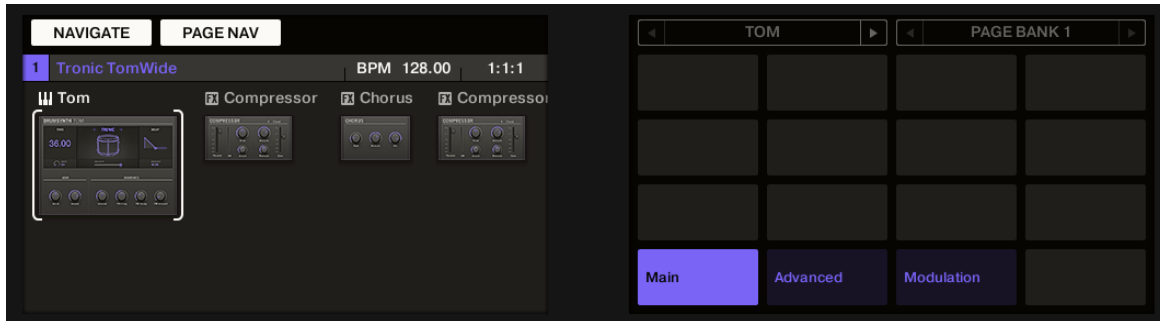
En mode Software Navigation, les pads fournissent un moyen pratique de zoomer et faire défiler l'affichage de l'Arranger et du Pattern Editor :



- Les pads pleinement éclairés indiquent les actions disponibles.
- Les pads faiblement éclairés indiquent les actions actuellement non disponibles (p. ex., défiler vers la gauche dans le Pattern Editor quand celui-ci affiche déjà le début du Pattern).
- Les pads éteints n'ont pas de fonction.

## 7.4.2 Mode Page Navigation : Naviguer dans les Channel Properties, les Plug-ins et leur Parameter Pages

Lorsque votre contrôleur est en mode Navigate et le Bouton 2 (PAGE NAV) est activé, votre contrôleur affiche le mode Page Navigation.



Le mode Page Navigation sur votre contrôleur.

Le mode Page Navigation vous permet de naviguer dans les Parameter Pages des Channel Properties et Plug-ins des différents Channels (Sounds, Groups et Master) de votre Project.

À l'exception du Bouton 2 (PAGE NAV), qui permet de revenir au mode Software Navigation, le mode Page Navigation est strictement identique au mode Navigate de MASCHINE 2.0. Pour plus d'infos, veuillez consulter la section 2.3.3 « Naviguer au sein des Channel Properties, Plug-ins et Parameter Pages de la Control Area » dans le manuel de MASCHINE 2.0.

## 7.5 Nouveau mode Mix sur les contrôleurs MASCHINE et MASCHINE MK2

Votre contrôleur propose désormais un mode Mix dédié. Le mode Mix vous permet de voir et ajuster les paramètres Level et Pan pour tous les Groups et Sounds.

- Appuyez sur **SHIFT** + **SAMPLING** pour accéder au mode Mix ou pour le quitter.

Lorsque le mode Mix est activé, le bouton **SAMPLING** est allumé.



Pour quitter le mode Mix, vous pouvez aussi appuyer simplement sur le bouton **SAMPLING** allumé.



En mode Mix, les écrans affichent les valeurs Level et Pan pour vos Sounds ou vos Groups :



Le mode Mix sur votre contrôleur, affichant ici le paramètre Level des Sound slots 1 à 8.



Le mode Mix de votre contrôleur et l'affichage Mix du logiciel sont indépendants l'un de l'autre : basculer d'un affichage à l'autre dans le logiciel n'entraîne pas de changement de mode sur votre contrôleur, et inversement — vous pouvez par exemple utiliser votre contrôleur en mode Mix tout en profitant de l'affichage Arrange du logiciel. Pour plus d'infos sur l'affichage Mix dans le logiciel, veuillez lire le chapitre 9 « Contrôler votre mix » dans le manuel de MASCHINE 2.0.

## Basculer les écrans entre les paramètres des Groups et ceux des Sounds

Comme le Mixer du logiciel, le mode Mix vous permet de choisir d'afficher les paramètres des Channels au **niveau Group** (ç.-à-d. tous vos Groups) ou au **niveau Sound** (ç.-à-d. tous les Sound slots du Group en focus).

- Pour afficher les paramètres des Groups, appuyez le Bouton 2 (GROUP) au-dessus de l'écran gauche.
- Vous pouvez maintenant contrôler les paramètres Level et Pan de tous vos Groups (cf. description plus bas).
- Pour afficher les paramètres des Sounds, appuyez le Bouton 3 (SOUND) au-dessus de l'écran gauche.
- Vous pouvez maintenant contrôler les paramètres Level et Pan de tous les Sounds du Group en focus (cf. description plus bas).

Pour afficher les Sounds d'un autre Group, passez simplement le focus sur cet autre Group en appuyant sur son bouton Group A–H (et en utilisant **SHIFT** pour passer à une autre banque de Groups, si besoin est), comme vous le feriez habituellement en mode Control. Comme en mode Control, le nom du Channel en focus (Group ou Sound) est toujours affiché dans la partie gauche de la barre d'information sur l'écran gauche.

## Naviguer parmi les Groups et les Sounds

Quel que soit le niveau choisi, les Channels sont organisés par jeux de huit (quatre sur chaque écran).

- Utilisez les boutons Page situés à gauche des écrans pour afficher les huit Channels précédents/suivants (Sounds : 1–8 et 9–16 ; Groups : A1–H1, A2–H2, etc.).

Si vous établissez le focus sur un Sound ou sur un Group non affiché sur les écrans, ceux-ci passeront automatiquement au jeu de huit Channels approprié : par exemple, si les Sound slots 1–8 sont affichés et que vous appuyez sur le pad 11, les écrans passeront automatiquement à l’affichage des Sound slots 9–16 de sorte à afficher le slot 11 que vous venez de sélectionner.



Le focus est strictement équivalent en mode Mix et en mode Control : le Sound ou le Group en focus en mode Mix sera aussi en focus en mode Control, et inversement.

## Ajuster les paramètres Level et Pan

Une fois que vous avez les Channels souhaités sont affichés sur les écrans (cf. plus haut), faites comme suit pour ajuster le paramètre Level ou Pan des Channels :

1. Appuyez sur le Bouton 5 ou 6 pour afficher le paramètre Level ou le paramètre Pan. Le label (LEVEL ou PAN) sous les Boutons 5 et 6 indique le paramètre actuellement visible sur les écrans.
2. Tournez les Curseurs 1–8 de votre choix pour ajuster le paramètre affiché sur les Channels correspondants.



Comme d’habitude, vous pouvez maintenir **SHIFT** enfoncé pendant que vous tournez les Curseurs 1–8 pour effectuer des réglages plus fins.



Les paramètres affichés en mode Mix correspondent respectivement aux paramètres [Level](#) et [Pan](#) situés sur la page [Audio](#) des Output Properties du Channel. Pour plus d’infos, veuillez lire la section 8.1.2 « Configurer les sorties principales des Sounds et des Groups » dans le manuel de MASCHINE 2.0.



Les paramètres affichés en mode Mix correspondent respectivement aux paramètres [Level](#) et [Pan](#) situés sur la page [Audio](#) des Output Properties du Channel. Pour plus d’infos, veuillez lire la section 8.1.2 « Configurer les sorties principales des Sounds et des Groups » dans le manuel de MASCHINE 2.0.

## 7.6 Changements mineurs dans MASCHINE 2.1

Cette section décrit les petites améliorations introduites dans MASCHINE 2.1.

### 7.6.1 Quantification pendant le jeu

Un nouveau mode de Quantification Input appelé **Play/Rec** fait son apparition et vous permet de quantifier les notes *lorsque vous les jouez* sur les pads.



Cette fonction est similaire à celle disponible dans MASCHINE 1,8.

Les réglages de Quantification Input précédemment disponibles ont été renommés pour inclure ce nouveau mode ; désormais, la Quantification Input peut être réglée sur les modes suivants :

- **None** : la Quantification Input est désactivée. Les notes que vous jouez ou enregistrez sur les pads ne sont pas quantifiées.
- **Record** : la Quantification Input est appliquée uniquement lorsque vous enregistrez votre jeu sur les pads.
- **Play/Rec** : la Quantification Input est appliquée à la fois lorsque vous jouez sur les pads et lorsque vous les enregistrez.



En mode Play/Rec, la quantification appliquée lors du jeu est légèrement différente de celle appliquée lors de l'enregistrement des pads : lors de l'enregistrement, tous les Events sont quantifiés sur les Steps les plus proches – le Step le plus proche pouvant être situé avant l'Event. En revanche, lorsque vous jouez, les Events se produisant dans la première moitié des Steps ne sont pas déplacés (puisque'il est difficile d'avancer les Events avant que vous ne les jouiez !) tandis que les Events se produisant dans la seconde moitié des Steps sont quantifiés sur le Step suivant.

#### 7.6.1.1 Choisir un mode de Quantification Input dans le logiciel

Dans le logiciel, la Quantification Input peut être configurée via le réglage [Quantize](#) disponible dans la section [Input](#) en bas de la page [General](#) du panneau [Preferences](#).

- Cliquez sur le menu **Quantize** et sélectionnez le mode de Quantification Input souhaité parmi les trois modes disponibles (cf. description ci-dessus).

### 7.6.1.2 Choisir un mode de Quantification Input sur votre contrôleur

#### Sur les contrôleurs MASCHINE, MASCHINE MK2 et MASCHINE STUDIO

Sur votre contrôleur, la Quantification Input peut être configurée dans les paramètres d'enregistrement :

1. Appuyez sur **SHIFT + GRID** pour afficher les paramètres d'enregistrement.
2. Tournez le Curseur 5 (**Quantize MODE**) pour sélectionner le mode de Quantification Input souhaité parmi les trois modes disponibles (cf. description ci-dessus).

#### Sur les contrôleurs MASCHINE MIKRO et MASCHINE MIKRO MK2

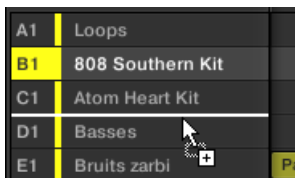
Sur votre contrôleur, la Quantification Input peut être configurée dans les paramètres d'enregistrement :

1. Appuyez sur **SHIFT + GRID** pour afficher les paramètres d'enregistrement.
2. Appuyez plusieurs fois sur le bouton Flèche Droite, jusqu'à sélectionner le paramètre **QUANTIZE MODE** en bas de l'écran (c'est le dernier paramètre).
3. Tournez l'encodeur Control pour sélectionner le mode de Quantification Input souhaité parmi les trois modes disponibles (cf. description ci-dessus).

### 7.6.2 Dupliquer les Sounds, Groups, Patterns, Scenes et Plug-ins via glisser-déposer

Vous pouvez désormais dupliquer les Sounds, les Groups, les Patterns, les Scenes et les Plug-ins dans le logiciel en les glissant avec la souris tout en maintenant la touche [Ctrl] ([Alt] sur Mac OS X) enfoncée sur votre clavier d'ordinateur.

Lorsque vous maintenez [Ctrl] ([Alt] sur Mac OS X) enfoncée et glissez l'élément, le curseur de la souris se transforme en curseur de duplication.



Duplication d'un Group (ici sur Windows).



Vous pouvez enfoncer et maintenir [Ctrl] ([Alt] sur Mac OS X) avant ou après avoir commencé à glisser l'élément. Si vous relâchez [Ctrl] ([Alt] sur Mac OS X) alors que vous êtes en train de glisser l'élément, le curseur reprend son apparence habituelle et l'élément est déplacé au lieu d'être dupliqué. La duplication est effectuée uniquement si [Ctrl] ([Alt] sur Mac OS X) est maintenue enfoncée lorsque vous **relâchez** le bouton de la souris – ceci vous permet de décider jusqu'au dernier moment si vous préférez dupliquer ou déplacer l'élément !

Pour les Groups, les Patterns, les Scenes et les Plug-ins, vous pouvez ajouter le duplicata aux éléments existants ou bien remplacer l'un d'eux par le duplicata. Alors que vous glissez l'élément, MASCHINE vous indique les emplacements auxquels le duplicate peut être inséré :

- Si vous glissez l'élément entre deux éléments de la liste, une ligne blanche d'insertion apparaît et le duplicata sera inséré entre les éléments existants.
- Si vous glissez l'élément sur un autre élément, celui-ci est légèrement surligné et le duplicata le remplacera.



Lorsque vous dupliquez un Sound, vous ne pouvez pas insérer le duplicata entre deux Sound slots existants ; le duplicata sera toujours placé sur un Sound slot existant et remplacera le Sound qu'il contient éventuellement.

## Dupliquer les Sounds via glisser-déposer

- [Ctrl]-glissez un Sound ([Alt]-glissez-le sur Mac OS X) sur l'emplacement désiré dans la Sound List pour le dupliquer à cet endroit.

Alors que vous glissez le Sound, le Sound slot potentiel dans lequel le duplicata peut être inséré est surligné : si vous relâchez le bouton de la souris, le duplicata sera inséré dans ce Sound slot, remplaçant tout Sound déjà chargé dans ce slot.



Vous pouvez également glisser le Sound sur un autre Group dans la Group List : le focus passe à cet autre Group et vous pouvez alors dupliquer le Sound vers la Sound List de ce Group !



Veuillez noter que dans MASCHINE 2,1, lorsque vous copiez/collez un Sound dans la Sound List du logiciel, ses Events pour tous les Patterns existants sont également dupliqués (ce n'était pas le cas dans MASCHINE 2,0). Pour plus d'informations à ce sujet, veuillez consulter la section [↑7.3.1, Nouvelle procédure de copier/coller pour les Sounds et les Groups dans le logiciel](#).

Vous pouvez également **dupliquer plusieurs Sounds à la fois** :

- Pour dupliquer plusieurs Sounds, sélectionnez-les puis [Ctrl]-glissez-les ([Alt]-glissez-les sur Mac OS X) vers l'emplacement souhaité.



Pour des informations générales sur la gestion des Sounds, veuillez consulter la section 4,2 « Gérer les Sounds » dans le manuel de MASCHINE 2,0.

## Dupliquer les Groups via glisser-déposer

- [Ctrl]-glissez un Group ([Alt]-glissez-le sur Mac OS X) sur l'emplacement désiré dans la Group List pour le dupliquer à cet endroit.

→ Le Group est dupliqué avec tout ses Clips dans l'Arranger.



Veuillez noter que dans MASCHINE 2,1, lorsque vous copiez/collez un Group dans la Group List du logiciel, ses Clips sont également dupliqués (ce n'était pas le cas dans MASCHINE 2,0). Pour plus d'informations à ce sujet, veuillez consulter la section [↑7.3.1, Nouvelle procédure de copier/coller pour les Sounds et les Groups dans le logiciel](#).

Vous pouvez également **dupliquer plusieurs Groups à la fois** :

- Pour dupliquer plusieurs Groups, sélectionnez-les puis [Ctrl]-glissez-les ([Alt]-glissez-les sur Mac OS X) vers l'emplacement souhaité.



Pour des informations générales sur la gestion des Groups, veuillez consulter la section 4,3 « Gestion des Groups » dans le manuel de MASCHINE 2,0.

## Dupliquer les Patterns via glisser-déposer

Vous pouvez dupliquer les Patterns via glisser-déposer dans le Pattern Manager. Vous pouvez utiliser la liste de Patterns (sur la gauche) ou la grille de pads (sur la droite) – vous pouvez même glisser un Pattern de l'une à l'autre.



Pour plus d'infos sur le Pattern Manager, veuillez consulter la section 7.7.1 « Le Pattern Manager et le mode Pattern » dans le manuel de MASCHINE 2,0.

- [Ctrl]-glissez un Pattern ([Alt]-glissez-le sur Mac OS X) sur l'emplacement désiré dans le Pattern Manager pour le dupliquer à cet endroit.

## Dupliquer les Scenes via glisser-déposer

Vous pouvez dupliquer les Scenes via glisser-déposer dans le Scene Manager ou en utilisant les noms des Scenes en haut de l'Arranger. Lorsque vous utilisez le Scene Manager, vous pouvez utiliser la liste de Scenes (sur la gauche) ou la grille de pads (sur la droite) – vous pouvez même glisser une Scene de l'une à l'autre.



Pour plus d'infos sur le Scene Manager, veuillez consulter la section 13.2.1 « Vue d'ensemble de la gestion des Scenes » dans le manuel de MASCHINE 2,0.

- [Ctrl]-glissez une Scene ([Alt]-glissez-la sur Mac OS X) sur l'emplacement désiré dans le Scene Manager ou dans la ligne supérieure de l'Arranger pour la dupliquer à cet endroit.

## Dupliquer les Plug-ins via glisser-déposer

Vous pouvez dupliquer les Plug-ins via glisser-déposer dans la Plug-in List de la Control Area (logiciel en affichage Arrange) ou dans celle du Mixer (logiciel en affichage Mix).



Pour des informations générales sur les Plug-ins, veuillez consulter la section 6,1 « Vue d'ensemble des Plug-ins » dans le manuel de MASCHINE 2,0.

- [Ctrl]-glissez un Plug-in ([Alt]-glissez-le sur Mac OS X) sur l'emplacement désiré dans la Plug-in List pour le dupliquer à cet endroit.

### 7.6.3 Auto-activation du Métronome lors de l'enregistrement de Patterns

Le Métronome est équipé d'une nouvelle option Auto-Enable qui lui permet de s'activer automatiquement lorsque vous lancez l'enregistrement d'un Pattern :

- **Si Auto-Enable est désactivée** (réglage par défaut) : le Métronome n'est pas automatiquement activé (comportement de MASCHINE 2,0).
- **Si Auto-Enable est activée** : lorsque vous lancez l'enregistrement d'un Pattern (typiquement, en appuyant sur **REC** sur votre contrôleur), le Métronome est automatiquement activé. Lorsque vous arrêtez l'enregistrement (p. ex. en appuyant sur le bouton **REC** allumé), le Métronome revient à son état précédant l'enregistrement (activé ou désactivé).

L'option Auto-Enable peut être activée/désactivée dans le logiciel et depuis votre contrôleur.



Pour plus d'informations sur le Métronome, veuillez consulter la section 7.2.3 « Utiliser le Métronome » dans le manuel de MASCHINE 2,0.

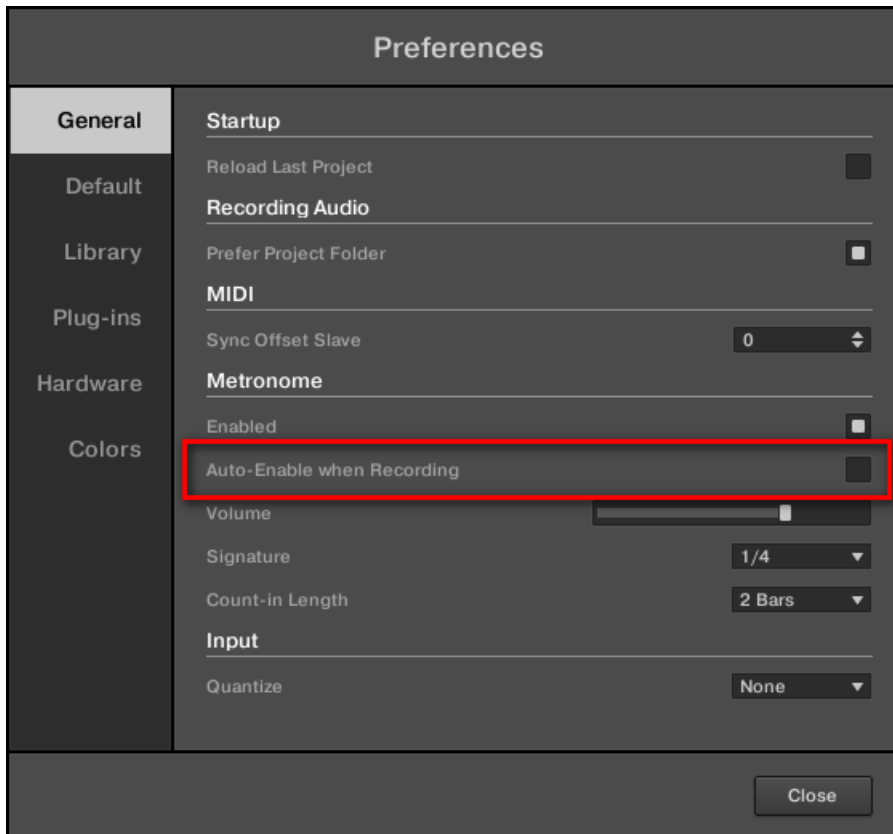


L'option Auto-Enable n'affecte pas le Count-in : même si Auto-Enable est désactivée, le Métronome s'allume lorsque vous appuyez sur **SHIFT + REC** pour lancer le Count-in. Pour plus d'informations sur le Count-in, veuillez consulter la section 7.2.4 « Enregistrer avec le Count-in (compte à rebours) » dans le manuel de MASCHINE 2,0.

#### 7.6.3.1 Activer/désactiver l'option Auto-Enable dans le logiciel

L'option Auto-Enable du Métronome est disponible sur la page [General](#) du panneau [Préférences](#) :





Le nouveau réglage Auto-Enable when Recording dans la section Metronome de la page General du panneau Preferences.

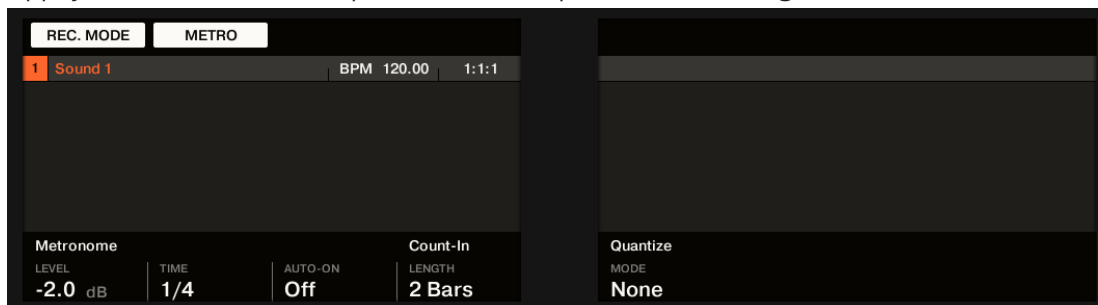
- Cliquez sur la case [Auto-Enable when Recording](#) pour activer/désactiver l'option Auto-Enable du Métronome.

### 7.6.3.2 Activer/désactiver l'option Auto-Enable depuis votre contrôleur

#### Sur les contrôleurs MASCHINE, MASCHINE MK2 et MASCHINE STUDIO

Sur votre contrôleur, l'option Auto-Enable du Métronome est disponible dans les paramètres d'enregistrement :

1. Appuyez sur **SHIFT** + **GRID** pour afficher les paramètres d'enregistrement.



2. Tournez le Curseur 3 (AUTO-ON) pour activer ou désactiver l'option Auto-Enable du Métronome : Lorsqu'AUTO-ON est réglé sur OFF, l'option Auto-Enable est désactivée ; lorsqu'AUTO-ON est réglé sur ON, l'option Auto-Enable est activée.



Le Count-in et les options de quantification ont été décalées vers la droite pour faire de la place à la nouvelle option Auto-Enable : désormais le Count-in et les options de quantification sont respectivement contrôlés par les Curseurs 4 et 5 (au lieu des Curseurs 3 et 4 dans MASCHINE 2,0).

## Sur les contrôleurs MASCHINE MIKRO et MASCHINE MIKRO MK2

Sur votre contrôleur, l'option Auto-Enable du Métronome est disponible dans les paramètres d'enregistrement :

1. Appuyez sur **SHIFT** + **GRID** pour afficher les paramètres d'enregistrement.
2. Appuyez sur les boutons Flèche Gauche/Droite pour afficher le paramètre AUTO-ON.



3. Tournez l'encodeur Control pour activer ou désactiver l'option Auto-Enable du Métronome : Lorsqu'AUTO-ON est réglé sur OFF, l'option Auto-Enable est désactivée ; lorsqu'AUTO-ON est réglé sur ON, l'option Auto-Enable est activée.

## 7.6.4 Supprimer les Events pour le Group entier à la position de lecture

Sur votre contrôleur, vous pouvez désormais effacer les Events pour tous les Sounds du Group à la position de lecture.



Dans MASCHINE 2,0, vous pouviez uniquement effacer les Events d'un Sound particulier à la position de lecture – voir section 7.4.5 « Supprimer des Events/Notes » dans le manuel de MASCHINE 2,0. Dans MASCHINE 2,1, cette fonction est étendue à tous les Sounds du Group pendant la lecture.

### Sur les contrôleurs MASCHINE, MASCHINE MK2 et MASCHINE STUDIO

- ▶ Lorsque le Pattern est en cours de lecture, maintenez **ERASE** + le bouton Group **A–H** désiré enfoncés pour supprimer progressivement du Pattern tous les Events de tous les Sounds du Group au fur et à mesure que la tête de lecture les atteint.

### Sur les contrôleurs MASCHINE MIKRO et MASCHINE MIKRO MK2

- ▶ Lorsque le Pattern est en cours de lecture, maintenez **ERASE** + **GROUP** + le pad **9–16** désiré enfoncés pour supprimer progressivement du Pattern tous les Events de tous les Sounds du Group au fur et à mesure que la tête de lecture les atteint.

## 7.6.5 Enregistrement de Samples depuis votre contrôleur : basculer les pads entre les Sounds et la Recording History

Lorsque votre contrôleur est en mode Sampling avec la page **RECORD** affichée, vous pouvez désormais choisir entre deux comportements pour vos pads :

- Par défaut, les pads **déclenchent les différents Sounds** du Group (comme dans MASCHINE 1,8). Ceci vous permet d'écouter directement votre nouvel enregistrement en compagnie des autres Sounds du Group.
- Les pads peuvent aussi **déclencher les différents enregistrements** stockés dans la Recording History du Sound en focus (comme dans MASCHINE 2,0). Ceci vous permet d'alterner rapidement entre plusieurs prises d'enregistrement, de les comparer et de sélectionner celle(s) que vous préférez.



Pour plus d'informations sur l'enregistrement des Samples et l'utilisation de la Recording History, veuillez consulter respectivement les sections respectives 14,2 « Enregistrer un Sample » et 14.2.4 « Contrôler vos enregistrements » dans le manuel de MASCHINE 2.0.

## Sur les contrôleurs MASCHINE, MASCHINE MK2 et MASCHINE STUDIO

Pour basculer vos pads entre le déclenchement des autres Sounds et celui des différents enregistrements de la Recording History, faites comme suit :

- ▶ Lorsque votre contrôleur est en mode Sampling avec la page **RECORD** affichée, appuyez sur **SHIFT** + Bouton 5 (**REC HIST**) pour basculer vos pads entre les autres Sounds et la Recording History.
- Lorsque **REC HIST** est activé, vos pads contrôlent la Recording History ; sinon ils contrôlent les différents Sounds du Group en focus.



Lorsque **REC HIST** est activé vos pads vous permettent d'accéder à 16 enregistrements de la Recording History. Si vous avez enregistré plus de 16 prises, appuyez sur **SHIFT** + Bouton 7/8 pour basculer les pads sur les 16 enregistrements précédents/suivants dans la Recording History !

## Sur les contrôleurs MASCHINE MIKRO et MASCHINE MIKRO MK2

Pour basculer vos pads entre le déclenchement des autres Sounds et celui des différents enregistrements de la Recording History, faites comme suit :

- ▶ Lorsque votre contrôleur est en mode Sampling avec la page **RECORD** affichée, appuyez sur **SHIFT** + **F3** (**REC HST**) pour basculer vos pads entre les autres Sounds et la Recording History.
- Lorsque **REC HST** est activé, vos pads contrôlent la Recording History ; sinon ils contrôlent les différents Sounds du Group en focus.



## 8 Erratum

Ce chapitre fournit des corrections aux erreurs trouvées dans la documentation originale de MASCHINE 2.0.

### 8.1 Modifier les événements à la souris en mode Paint

Dans la section 7.4.1 « Éditer des Events à la souris : Vue d'ensemble » du manuel de MASCHINE 2.0, le paragraphe « Souris en mode Paint » indique qu'un clic sur le fond de l'Event Area puis un glissement de la souris avec le bouton enfoncé permet de créer des notes aux endroits survolés par le curseur. Ceci est **uniquement vrai pour les mouvements horizontaux** de la souris.

### 8.2 Hardware Control Reference (Manuel de référence du contrôleur) : raccourcis pour les touches [1]–[8]

La section 3.3 « Edition » du document MASCHINE 2.0 Hardware Control Reference (Manuel de référence du contrôleur) précise que les touches [1]–[8] de votre clavier d'ordinateur permettent d'ajuster la résolution de la Pattern Grid. C'est une erreur : ces touches ajustent en fait la résolution de la Step Grid (autrement dit, la taille des pas).



La touche [0] permet quant à elle d'activer ou désactiver la Step Grid.