



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'un Accord de Licence et sa copie sur tout autre support est interdite. Aucune partie de ce manuel ne peut être copiée, reproduite, transférée ni enregistrée, sous quelque forme que ce soit et pour quelque usage que ce soit, sans l'accord écrit préalable de Native Instruments GmbH, dénommée ci-après Native Instruments.

« Native Instruments », « NI » et les logos associés sont des marques (déposées) de Native Instruments GmbH.

ASIO, VST, HALion and Cubase are registered trademarks of Steinberg Media Technologies GmbH.

Tous les autres produits et noms de sociétés sont des marques™ ou des marques déposées© de leurs propriétaires respectifs. Leur utilisation n'implique aucune affiliation ou approbation de leurs parts.

Écrit par : David Gover, Nicolas Sidi

Traduit par : Nicolas Durand

Version du logiciel : 2.7.6 (05/2018)

version du contrôleur : MASCHINE MK3

Nous remercions tout particulièrement l'équipe des bêta-testeurs dont l'aide nous est précieuse, non seulement pour trouver et corriger les bogues, mais aussi pour continuellement améliorer ce produit !

---

**NATIVE INSTRUMENTS GmbH**

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

**NATIVE INSTRUMENTS North America, Inc.**

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

**NATIVE INSTRUMENTS K.K.**

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

**NATIVE INSTRUMENTS FRANCE SARL**

113 Rue Saint-Maur  
75011 Paris  
France  
[www.native-instruments.com](http://www.native-instruments.com)

**SHENZHEN NATIVE INSTRUMENTS COMPANY Limited**

203B & 201B, Nanshan E-Commerce Base Of  
Innovative Services  
Shi Yun Road, Shekou, Nanshan, Shenzhen  
China  
[www.native-instruments.com](http://www.native-instruments.com)



© NATIVE INSTRUMENTS GmbH, 2018. Tous droits réservés.

---

---

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Bienvenue dans MASCHINE .....</b>	<b>10</b>
1.1	Vue d'ensemble de la documentation .....	11
1.1.1	Dans le présent document .....	12
1.1.2	Conventions dans ce document .....	14
<b>2</b>	<b>Configuration de MASCHINE .....</b>	<b>17</b>
2.1	Connecter le contrôleur à votre ordinateur .....	17
2.2	Configuration audio de base .....	18
2.2.1	Utiliser votre contrôleur comme interface audio dans le logiciel MASCHINE .....	19
2.2.2	Sélectionner le contrôleur MASCHINE comme périphérique audio dans d'autres logiciels de musique .....	21
2.2.3	Sélectionner le contrôleur MASCHINE comme périphérique audio de sortie par défaut dans votre système d'exploitation .....	22
2.2.3.1	Sous Windows .....	22
2.2.3.2	Sur macOS .....	22
2.3	Exemples de configurations .....	23
2.3.1	Connecter des enceintes actives .....	23
2.3.2	Brancher un casque .....	26
2.3.3	MASCHINE dans une configuration d'enregistrement .....	27
2.3.3.1	Connecter un microphone dynamique .....	28
2.3.3.2	Connecter un équipement au niveau ligne (synthétiseur / ordinateur / sortie de mixette) .....	29
2.3.4	Brancher une pédale .....	31
2.3.5	Connecter un appareil MIDI externe .....	31
<b>3</b>	<b>Premiers pas .....</b>	<b>33</b>
3.1	Charger un kit de batterie de la Librairie d'usine .....	34

---

3.2	Jouer avec les pads .....	39
3.3	Enregistrer votre premier Pattern .....	40
3.4	Jouer avec votre Pattern .....	43
3.4.1	Utiliser le Mute et le Solo .....	43
3.4.2	Utiliser le Note Repeat .....	45
3.5	Sauvegarder votre Project .....	46
3.6	Pour résumer ... ..	47
<b>4</b>	<b>Construire votre propre kit de batterie .....</b>	<b>48</b>
4.1	Ouvrir votre Project .....	48
4.2	Personnaliser votre kit de batterie .....	52
4.2.1	Choisir un autre Sample de caisse claire .....	52
4.2.2	Charger un Drumsynth .....	56
4.2.2.2	Charger un Drumsynth dans la Liste de Plug-ins sur le contrôleur .....	60
4.2.3	Régler le Volume, le Swing et le Tempo .....	63
4.2.4	Changer la couleur de vos Sounds .....	66
4.2.5	Déplacer vos Sounds et vos Groups .....	67
4.3	Sauvegarder votre Project .....	69
4.4	Pour résumer ... ..	69
<b>5</b>	<b>Créer des Beats .....</b>	<b>70</b>
5.1	Raffiner votre premier Pattern .....	71
5.1.1	Votre Pattern dans le logiciel .....	71
5.1.2	Dédoubler un Pattern et ajouter une variation .....	72
5.1.3	Quantifier le rythme .....	73
5.2	Ajouter un deuxième Pattern .....	76
5.2.1	Sélectionner un Pattern Slot .....	76
5.2.2	Régler la Pattern Length (Longueur de Pattern) .....	78

---

---

5.2.3	Enregistrer un nouveau Pattern avec le Count-in (compte à rebours) .....	79
5.2.4	Changer de Pattern .....	80
5.3	Éditer les Patterns dans le logiciel .....	81
5.4	Sauvegarder votre Project .....	82
5.5	Pour résumer... ..	82
<b>6</b>	<b>Ajouter une ligne de basse .....</b>	<b>84</b>
6.1	Sélectionner un autre Group .....	85
6.2	Modifier le nom et la couleur du Group .....	87
6.3	Utiliser un Plug-in d'instrument pour la basse .....	88
6.3.1	Parcourir les Presets de MASSIVE .....	89
6.3.2	Passer au mode Keyboard .....	95
6.3.3	Ajuster la note de base pour les pads .....	97
6.4	Enregistrer une ligne de basse .....	98
6.4.1	Enregistrer un Pattern de basse .....	98
6.4.2	Enregistrer un autre Pattern de basse .....	99
6.4.3	Charger un Sound de basse supplémentaire .....	99
6.5	Accéder aux paramètres du Plug-in .....	101
6.6	Sauvegarder votre Project .....	104
6.7	Pour résumer... ..	105
<b>7</b>	<b>Utiliser des effets .....</b>	<b>106</b>
7.1	Charger des effets .....	107
7.2	Jouer avec les effets .....	112
7.2.1	Régler les paramètres de l'effet .....	112
7.2.2	C'est en forgeant que l'on devient forgeron ! .....	114
7.2.3	Bypass des Effets .....	114
7.3	Moduler les paramètres des Effets .....	117

---

---

7.3.1	Enregistrer une modulation .....	117
7.3.2	Éditer une modulation .....	120
7.4	Sauvegarder votre Project .....	120
7.5	Pour résumer... ..	121
<b>8</b>	<b>Créer des Beats avec le step sequencer .....</b>	<b>122</b>
8.1	Construire un beat en mode Step .....	123
8.1.1	Utiliser le mode Step .....	123
8.1.2	Régler la Pattern Length (Longueur de Pattern) en mode Step .....	124
8.1.3	Enregistrer une modulation en mode Step .....	125
8.1.4	Quelques mots sur le mode Step .....	126
8.2	Ajuster la Step Grid .....	127
8.3	Sauvegarder votre Project .....	130
8.4	Pour résumer... ..	130
<b>9</b>	<b>Créer des Scenes .....</b>	<b>131</b>
9.1	Travailler avec les Scenes .....	131
9.2	Assigner des Patterns aux Scenes .....	132
9.3	Gestion des Scenes .....	136
9.3.1	Renommer et colorer les Scene Slots .....	136
9.3.2	Dupliquer et supprimer des Scenes .....	137
9.4	Jouer en live .....	139
9.4.1	Transitions vers d'autres Scenes .....	139
9.5	Pour résumer... ..	141
9.6	Sauvegarder votre Project .....	141
<b>10</b>	<b>Créer un arrangement .....</b>	<b>143</b>
10.1	Accéder à l'affichage Arranger .....	143
10.1.1	Créer votre première Section .....	145

---

---

10.1.2	Assigner une Scene à une Section .....	146
10.2	Gérer les Sections .....	147
10.2.1	Ajuster la longueur d'une Section .....	147
10.2.1.1	Ajuster la longueur d'une Section dans le logiciel .....	148
10.2.1.2	Ajuster la longueur d'une Section depuis le contrôleur .....	150
10.2.2	Dupliquer et retirer les Sections .....	150
10.3	Sélectionner une Région de Bouclage (Loop Range) .....	152
10.4	Sauvegarder votre Project .....	154
10.5	Pour résumer... ..	154
<b>11</b>	<b>Référence Rapide .....</b>	<b>156</b>
11.1	Utiliser votre contrôleur .....	156
11.1.1	Modes du contrôleur et verrouillage des modes .....	156
11.1.2	Contrôler les affichages du logiciel depuis le contrôleur .....	158
11.2	Vue d'ensemble d'un Project MASCHINE .....	162
11.2.1	Contenu sonore .....	162
11.2.2	Arrangement .....	164
11.3	Vue d'ensemble du contrôleur MASCHINE .....	167
11.3.1	Vue d'ensemble du contrôleur MASCHINE .....	167
11.3.1.1	Section Control .....	169
11.3.1.2	Section Edit .....	172
11.3.1.3	Section Performance .....	173
11.3.1.4	Section Group .....	175
11.3.1.5	Section Transport .....	176
11.3.1.6	Section des pads .....	178
11.3.1.7	Panneau arrière .....	183
11.4	Logiciel MASCHINE : vue d'ensemble .....	185

---

---

11.4.1	Header .....	186
11.4.2	Browser .....	188
11.4.3	Arranger .....	190
11.4.4	Control Area .....	193
11.4.5	Pattern Editor .....	195
<b>12</b>	<b>Dépannage .....</b>	<b>198</b>
12.1	Base de Connaissances (Knowledge Base) .....	198
12.2	Assistance technique .....	198
12.3	Assistance à l'enregistrement .....	199
12.4	Forum des Utilisateurs .....	199
<b>13</b>	<b>Glossaire .....</b>	<b>200</b>
	<b>Index .....</b>	<b>209</b>

# 1 Bienvenue dans MASCHINE

Merci d'avoir acheté MASCHINE !

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

Vous pouvez créer des rythmiques, des harmonies et des mélodies précises : particulièrement plaisant à utiliser, l'instrument combine un séquenceur pas-à-pas, un sampler professionnel, de nombreux effets studio et créatifs et un hôte pour Plug-ins VST/AU. L'ensemble peut être piloté de manière intuitive depuis le contrôleur matériel parfaitement intégré : après avoir touché l'un des éléments tactiles du contrôleur, l'intuition et le jeu prennent le dessus et vous permettent de rester concentré(e) sur votre musique.

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

Mais MASCHINE est bien plus qu'un sampler ou qu'une boîte à rythmes ordinaire : l'instrument est livré avec une Library (bibliothèque) de 8 gigaoctets de sons créés et programmés par des artistes de renom, ainsi qu'avec un Browser (navigateur) à la fois sophistiqué et simple d'emploi, basé sur des tags (ou attributs), qui vous donne un accès immédiat aux sons que vous recherchez. Mais ce n'est pas tout ! Vous pouvez créer vos propres sons et samples ou utiliser les packs MASCHINE EXPANSION disponibles à l'achat sur le site web de Native Instruments pour enrichir encore votre Librairie de sons.

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

Nous espérons que le terrain de jeu de MASCHINE vous comblera tout autant que nous. En avant la musique !

## 1.1 Vue d'ensemble de la documentation

Native Instruments propose de nombreuses sources d'informations sur MASCHINE. Les principaux documents doivent être lus dans l'ordre suivant :

1. **MASCHINE Getting Started** (ce document) : Le guide MASCHINE Getting Started (Prise en main de MASCHINE) propose une approche pratique de l'utilisation de MASCHINE grâce à ses tutoriels couvrant une série de tâches simples qui vous aideront à vous familiariser avec MASCHINE.
2. **Manuel de MASCHINE** : Le Manuel de MASCHINE fournit une description exhaustive de toutes les fonctions du logiciel et du contrôleur MASCHINE.

Les documentations complémentaires fournissent des détails concernant des sujets plus spécifiques :

- **Manuel du Controller Editor** : outre l'utilisation de votre contrôleur matériel MASCHINE avec son logiciel MASCHINE dédié, il est également possible de l'utiliser en tant que contrôleur MIDI puissant et flexible, afin de piloter n'importe quel autre appareil ou application MIDI. Ceci est possible grâce au logiciel Controller Editor, une application qui vous permet de définir précisément chacune des assignations MIDI de votre contrôleur MASCHINE. Le Controller Editor a été installé lors de la procédure d'installation de MASCHINE. Pour plus d'informations à ce sujet, veuillez consulter le Manuel du Controller Editor, accessible au format PDF via le menu [Help](#) du Controller Editor.
- **Vidéos d'assistance en ligne** : Vous trouverez diverses vidéos d'assistance sur la Chaîne YouTube Officielle de l'Assistance de Native Instruments à l'adresse : <https://www.youtube.com/NIsupportEN>. Nous vous recommandons de suivre ces vidéos avec l'application correspondante lancée en parallèle sur votre ordinateur.

**Autres ressources en ligne** : si vous rencontrez des problèmes avec votre produit Native Instruments qui ne sont pas traités par la documentation fournie, il existe plusieurs moyens d'obtenir de l'aide :

- Base de Connaissances (Knowledge Base)
- Forum des Utilisateurs
- Assistance technique

- Assistance à l'enregistrement

Vous trouverez plus d'informations sur ces sujets au chapitre [↑12, Dépannage](#).



Les documents MASCHINE sont disponibles au format PDF. Vous pouvez également accéder à ces documents depuis le menu [Help](#) de l'application ou bien sur internet à l'adresse : [www.native-instruments.com](http://www.native-instruments.com).



Consultez régulièrement le site web de Native Instruments pour vous procurer les versions et traductions à jour de ces documents.

### 1.1.1 Dans le présent document

Vous êtes présentement en train de lire le Getting Started Guide (Guide de prise en main) de MASCHINE. Ce document est constitué d'un ensemble de tutoriels qui vous guideront tout au long de votre apprentissage des méthodes d'utilisation classiques de MASCHINE. Nous vous conseillons de suivre l'ordre prévu pour les tutoriels. Chacun représente une petite leçon sur un sujet essentiel pour la suite. Vous ferez ainsi connaissance, au fur et à mesure, avec les outils et concepts principaux de MASCHINE. Au terme de cette lecture, vous devriez posséder le savoir-faire suffisant pour vous permettre de faire de la musique à l'aide de MASCHINE !



Même si vous êtes un(e) habitué(e) de MASCHINE, tous les tutoriels méritent d'être lus, car chacun de ces chapitres peut receler des astuces que vous ne connaissez pas encore. Si vous souhaitez rafraîchir votre mémoire au sujet d'une tâche particulière, assurez-vous de posséder tous les prérequis dont la liste figure au début du chapitre concerné !

Le présent document est organisé comme suit :

- La première partie inclut cette introduction et le chapitre suivant [↑2, Configuration de MASCHINE](#), qui vous montre comment intégrer MASCHINE dans votre studio.
- La deuxième partie contient les tutoriels :
  - Chapitre [↑3, Premiers pas](#) : Charger un kit de batterie depuis la bibliothèque d'usine à l'aide du Browser, jouer avec ce kit à l'aide des pads, et enregistrer un motif rythmique simple (un « Pattern ») — tout ceci en utilisant exclusivement le contrôleur MASCHINE.

- Chapitre [↑4, Construire votre propre kit de batterie](#) : Personnaliser votre kit de batterie en échangeant rapidement certains de ses sons à l'aide du Browser, et en ajustant les réglages des sons.
- Chapitre [↑5, Créer des Beats](#) : Enregistrer un deuxième motif rythmique (« Pattern ») et découvrir comment effectuer des réglages fins sur vos Patterns.
- Chapitre [↑6, Ajouter une ligne de basse](#) : Ajouter une ligne de basse à votre morceau à l'aide d'un Plug-in d'instrument VST/AU dans MASCHINE.
- Chapitre [↑7, Utiliser des effets](#) : Ajouter des effets aux différents instruments utilisés dans votre morceau, et réaliser rapidement des automatisations des paramètres de ces effets.
- Chapitre [↑8, Créer des Beats avec le step sequencer](#) : Créer un Pattern, cette fois à l'aide du step sequencer (séquenceur pas-à-pas), qui constitue une autre excellente manière de créer des grooves depuis votre contrôleur.
- Chapitre [↑9, Créer des Scenes](#) : Organiser vos Patterns dans des Scenes et les jouer en live !
- Chapitre [↑10, Créer un arrangement](#) : Assigner vos Scenes à des Sections et créer l'arrangement de votre morceau.
- La troisième et dernière partie regroupe des informations globales sur MASCHINE, pouvant être utiles à tout moment :
  - Le Chapitre [↑11, Référence Rapide](#) est une section de référence rapide concernant tous les éléments du contrôleur matériel MASCHINE et du logiciel MASCHINE. Il fournit une bonne vue d'ensemble des concepts et outils principaux de MASCHINE, ainsi qu'une liste des raccourcis matériels pour de nombreuses actions. Vous pouvez l'utiliser comme pense-bête avant de vous plonger dans le Manuel de MASCHINE.
  - Le Chapitre [↑12, Dépannage](#) regroupe des informations utiles pour le dépannage et pour obtenir de l'aide.
  - Le Chapitre [↑13, Glossaire](#) contient des définitions de tous les termes et concepts importants utilisés dans MASCHINE.

### 1.1.2 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, les formats suivants sont utilisés :

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

→ Les résultats des actions sont indiqués par cette flèche plus petite.

## Nomenclature

Tout au long de la documentation, nous utiliserons le terme « **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 sur le 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**.

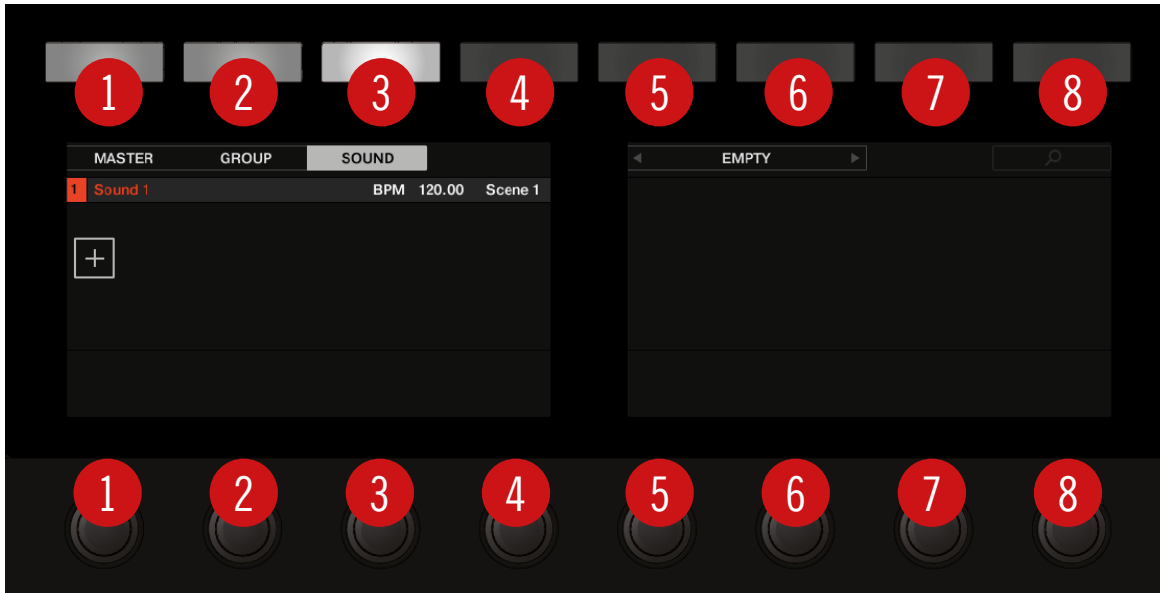
## Produits présentés

Certaines des images contenues dans le présent document présentent des produits des séries KOMplete et KOMplete Ultimate. Ces produits ne sont pas inclus dans MASCHINE.

Pour plus d'informations à propos de KOMplete et KOMplete Ultimate, veuillez visiter le site web de Native Instruments.

## Boutons et curseurs sans label sur le contrôleur

Les boutons et curseurs rotatifs situés au-dessus et en dessous des écrans de votre contrôleur MASCHINE MK3 ne portent pas de label (contrairement à tous les autres éléments du contrôleur).



Les boutons et curseurs non étiquetés sur le contrôleur MASCHINE MK3.

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

## 2 Configuration de MASCHINE

Ce chapitre fournit les informations de configuration de base pour vous aider à intégrer MASCHINE dans votre studio.

Le logiciel MASCHINE est installé comme application autonome et comme plug-in VST, Audio Unit et AAX.



L'application autonome MASCHINE doit être lancée au moins une fois avant toute utilisation du plug-in au sein de votre STAN, ainsi qu'après l'installation de tout nouvel Instrument.

L'application autonome MASCHINE communique directement avec vos interfaces audio et MIDI, que vous pouvez configurer depuis les [Préférences](#) de MASCHINE (voir [↑2.2, Configuration audio de base](#)). Lorsque MASCHINE est utilisé comme plug-in au sein d'une application hôte, la communication avec vos interfaces audio et MIDI est gérée par l'application hôte.



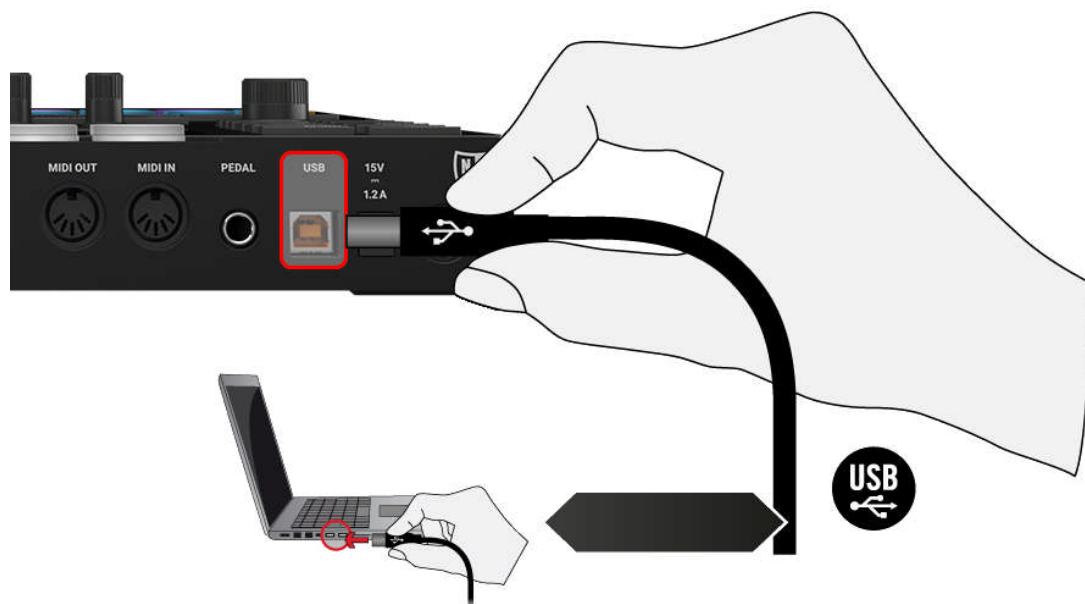
Pour plus de détails concernant la configuration audio et MIDI de l'application hôte, ainsi que des explications concernant le chargement des plug-ins, veuillez consulter sa documentation.

### 2.1 Connecter le contrôleur à votre ordinateur

Pour connecter le contrôleur MASCHINE à votre ordinateur :

1. Branchez l'extrémité carrée du câble USB fourni à la prise USB du panneau arrière du contrôleur.

2. Branchez l'extrémité plate du câble USB à un port USB 2.0 (ou ultérieur) disponible sur votre ordinateur.



3. Appuyez sur l'interrupteur de mise sous tension situé sur le panneau arrière du contrôleur pour allumer ce dernier.

→ Le contrôleur doit maintenant être détecté par le système d'exploitation.

## 2.2 Configuration audio de base

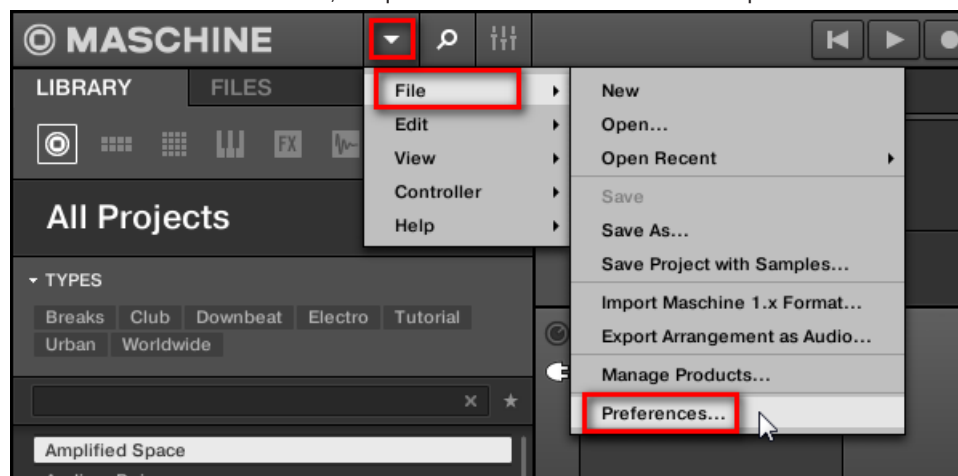
Dans cette section, nous décrivons les quelques étapes requises pour utiliser l'interface audio intégrée du contrôleur MASCHINE dans diverses situations : avec le logiciel MASCHINE, avec d'autres logiciels de musique ou encore dans votre système d'exploitation.

## 2.2.1 Utiliser votre contrôleur comme interface audio dans le logiciel MASCHINE

By default, lorsque vous lancez le logiciel MASCHINE comme application autonome, il utilise déjà votre contrôleur MASCHINE comme périphérique d'entrée/sortie audio, vous n'avez donc rien de particulier à configurer.

Si ce n'est pas le cas, par exemple si vous avez déjà modifié la configuration audio dans le logiciel MASCHINE ou bien si vous souhaitez configurer des routages d'entrée/sortie audio plus complexes, veuillez faire comme suit :

1. Dans le menu MASCHINE, cliquez sur *File > Preferences...* pour ouvrir les [Préférences](#) :



2. Cliquez sur [Audio](#) pour afficher la page [Audio](#) :

Preferences

General

Audio

MIDI

Default

Library

Plug-ins

Hardware

Colors

Interface

DriverASIO

DeviceMaschine MK3

StatusRunning

Sample Rate48000

ASIO ConfigOpen Panel

LatencyInput:3.3ms Processing:0.7ms Output:4.5ms Total:8.5ms

Routings

InputOutput

Maschine 2	Port
Maschine Out 1 L	1: Main Left
Maschine Out 1 R	2: Main Right
Maschine Out 2 L	3: Headphone Left
Maschine Out 2 R	4: Headphone Right
Maschine Out 3 L	- not connected -
Maschine Out 3 R	- not connected -
Maschine Out 4 L	- not connected -
Maschine Out 4 R	- not connected -
Maschine Out 5 L	- not connected -
Maschine Out 5 R	- not connected -
Maschine Out 6 L	- not connected -
Maschine Out 6 R	- not connected -
Maschine Out 7 L	- not connected -
Maschine Out 7 R	- not connected -
Maschine Out 8 L	- not connected -

Close

3. Sélectionnez le pilote adapté à votre contrôleur (par exemple, [ASIO](#) sur Windows) dans le menu déroulant [Driver](#).
  4. Sélectionnez [Maschine MK3](#) dans le menu déroulant [Device](#).
  5. Dans la section [Routings](#), cliquez sur [Input](#) et sélectionnez respectivement *1: Input Left* et *2: Input Right* dans les menus déroulants [Maschine In 1 L](#) et [Maschine In 1 R](#). Ceci assigne les entrées combinées [LINE IN / MIC IN](#) de votre contrôleur à la première paire d'entrées virtuelles du logiciel MASCHINE.
  6. Dans la même section [Routings](#), cliquez sur [Output](#) et sélectionnez les canaux gauche et droit de votre contrôleur que vous souhaitez utiliser pour les différentes sorties virtuelles du logiciel MASCHINE.
- Le logiciel MASCHINE est maintenant configuré pour utiliser l'interface audio interne de votre contrôleur MASCHINE.

Par défaut, les sorties virtuelles du logiciel MASCHINE sont assignées comme suit :

- Les sorties virtuelles [Maschine Out 1 L](#) et [Maschine Out 1 R](#) sont envoyées aux sorties [1: Main Left](#) et [2: Main Right](#), qui correspondent aux prises [LINE OUT L](#) et [R](#) sur le panneau arrière de votre contrôleur.
- Les sorties virtuelles [Maschine Out 2 L](#) et [Maschine Out 2 R](#) sont envoyées aux sorties [3: Headphone Left](#) et [4: Headphone Right](#), qui correspondent toutes les deux à la prise stéréo [PHONES](#) sur le panneau arrière de votre contrôleur.

## 2.2.2 Sélectionner le contrôleur MASCHINE comme périphérique audio dans d'autres logiciels de musique

Avant d'utiliser le contrôleur MASCHINE avec votre logiciel de production musicale, vous devez le définir comme périphérique de sortie audio dans le logiciel en question. La plupart des logiciels de production musicale proposent un accès direct aux propriétés de la carte son via une section de configuration audio et MIDI dans leur fenêtre de préférences. Veuillez vous référer à la documentation de votre logiciel de production musicale pour obtenir plus d'informations sur la configuration des interfaces audio.

## 2.2.3 Sélectionner le contrôleur MASCHINE comme périphérique audio de sortie par défaut dans votre système d'exploitation

Vous pouvez utiliser votre contrôleur MASCHINE comme carte son par défaut dans votre système d'exploitation. Ce faisant, vous enverrez tout l'audio provenant de votre système d'exploitation (sons système, lecteur de médias, etc.) vers la sortie souhaitée sur le panneau arrière de votre contrôleur.

### 2.2.3.1 Sous Windows

1. Ouvrez *Démarrer > Panneau de configuration > Matériel et audio > Son*.
  2. Dans le panneau de configuration **Son**, sélectionnez l'onglet **Lecture**.
  3. Dans la liste des périphériques de sortie disponibles, cliquez sur l'entrée correspondant à la paire de sorties de votre contrôleur MASCHINE que vous souhaitez définir comme paire par défaut : dans la liste, votre contrôleur apparaît comme **Maschine MK3 WDM Audio** et les entrées disponibles **Main** et **Headphone** correspondent aux prises **LINE OUT** et **PHONES** sur le panneau arrière de votre contrôleur.
  4. Cliquez sur **Par défaut**.
  5. Cliquez sur **OK** pour confirmer votre choix et fermer la fenêtre.
- Votre contrôleur MASCHINE est maintenant sélectionné comme périphérique de sortie audio par défaut.

### 2.2.3.2 Sur macOS

1. Ouvrez les **Préférences système** depuis le menu Pomme (dans le coin supérieur gauche de votre écran).
2. Dans *Matériel* (deuxième ligne à partir du haut), sélectionnez *Son*.
3. Dans le panneau de contrôle **Son**, sélectionnez l'onglet **Sortie**.
4. Sélectionnez **Maschine MK3** dans la liste des cartes son disponibles.
5. Fermez le panneau.

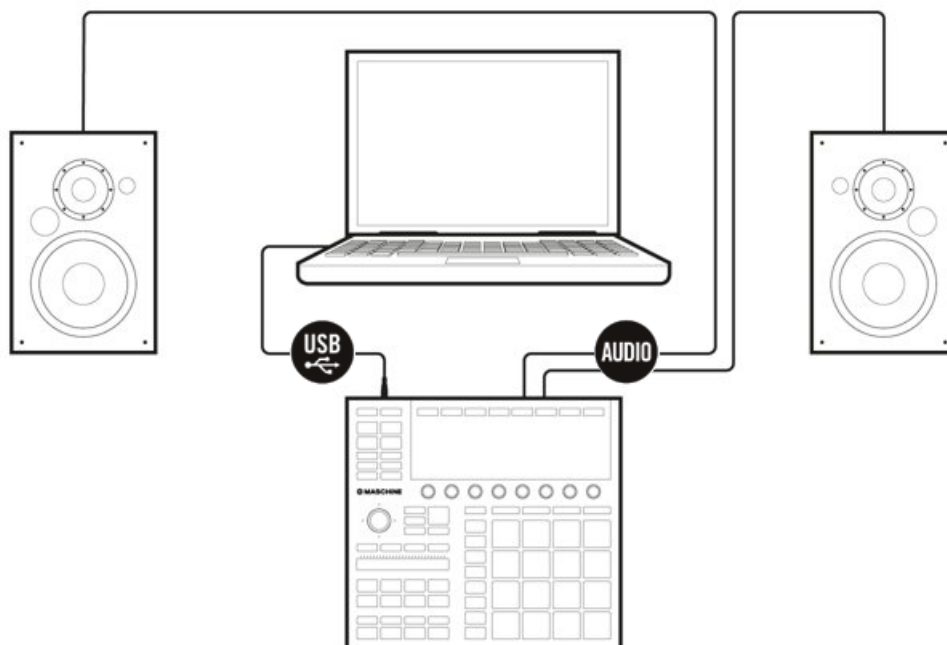
- Votre contrôleur MASCHINE est maintenant sélectionné comme périphérique de sortie audio par défaut.

## 2.3 Exemples de configurations

Dans cette section, vous apprendrez comment brancher le contrôleur MASCHINE dans divers scénarios. Bien que nous ne puissions pas mentionner ici toutes les configurations possibles, les exemples fournis sont assez généraux pour que vous puissiez les appliquer à la plupart des situations.

### 2.3.1 Connecter des enceintes actives

Cet exemple montre une configuration de production tout-en-un, dans lequel vos enceintes de monitoring actives sont directement connectées aux sorties principales du contrôleur MASCHINE.

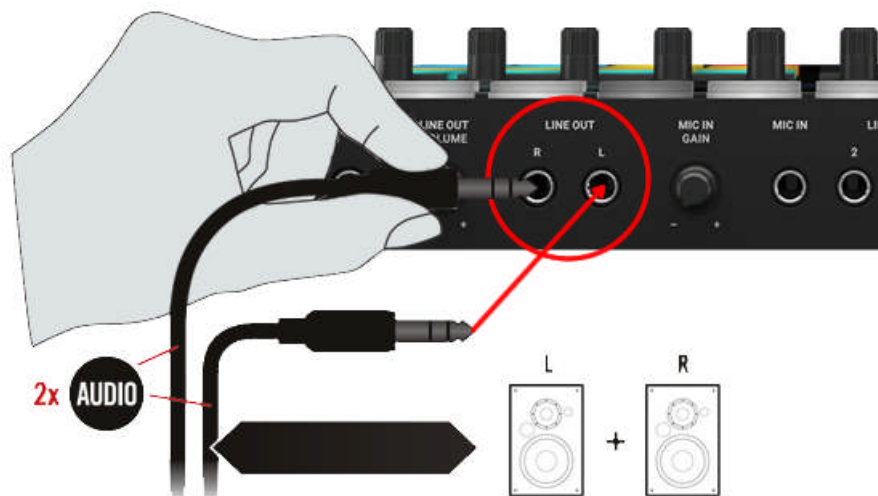


Configuration MASCHINE avec des enceintes actives.

Pour utiliser des enceintes actives (enceintes alimentées par le secteur et équipées d'un amplificateur intégré) avec votre contrôleur MASCHINE :

1. Tournez le contrôle **LINE OUT VOLUME** situé sur le panneau arrière du contrôleur MASCHINE jusqu'à sa butée gauche pour régler le volume de sortie au minimum.

2. Reliez les prises **LINE OUT L/R** du panneau arrière du contrôleur MASCHINE à vos enceintes actives via des câbles symétriques avec fiches jack 6,35 mm TRS. Commencez par connecter le canal de sortie **L** à l'enceinte gauche, puis le canal de sortie **R** à l'enceinte droite.



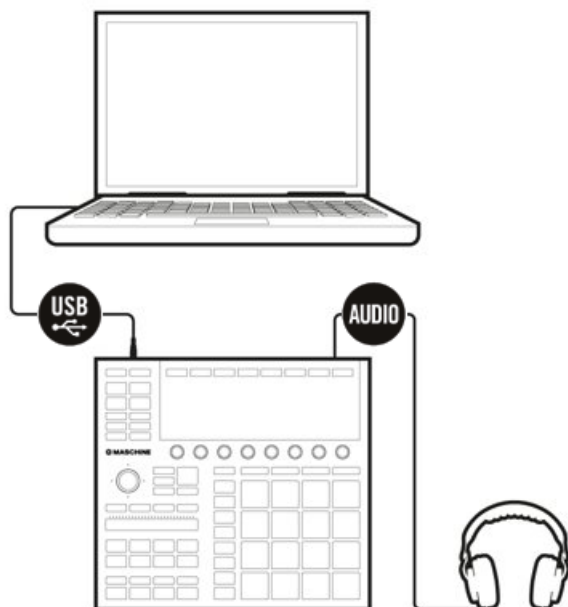
3. Une fois les enceintes connectées à l'interface, réglez le contrôle de volume de vos enceintes actives sur 0 dB et allumez-les.
4. Lancez la lecture d'un Project dans MASCHINE ou d'un fichier audio sur votre ordinateur.
5. Tournez progressivement le contrôle **LINE OUT VOLUME** situé sur le panneau arrière du contrôleur MASCHINE dans le sens horaire jusqu'à atteindre le niveau d'écoute souhaité.



Si vous utilisez une console de mixage principale connectée à vos enceintes actives et divers équipements branchés sur votre console de mixage, vous pouvez simplement ajouter le contrôleur MASCHINE à votre studio en connectant ses sorties audio à l'une des entrées ligne stéréo de votre console de mixage. Suivez les instructions ci-dessus et remplacez le curseur de volume des enceintes actives par la tirette de volume du canal d'entrée (sur votre console de mixage) sur lequel vous comptez brancher le contrôleur MASCHINE.

### 2.3.2 Brancher un casque

Cet exemple montre une configuration pour une production musicale « portable » ou pour le jeu en live, comprenant un ordinateur portable, le contrôleur MASCHINE et un casque.

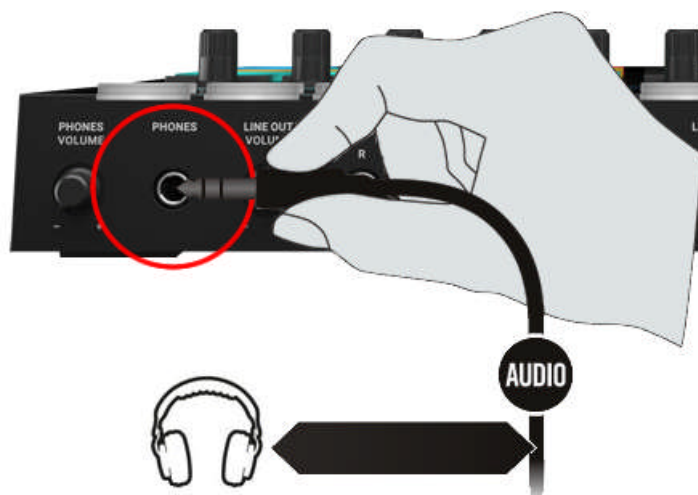


Configuration MASCHINE avec un casque.

Pour utiliser un casque avec votre contrôleur MASCHINE :

1. Tournez le contrôle **PHONES VOLUME** situé sur le panneau arrière du contrôleur MASCHINE jusqu'à sa butée gauche pour régler le volume du casque au minimum.

2. Branchez la fiche jack TRS 6,35 mm de votre casque dans la prise **PHONES** située à côté.



3. Lancez la lecture d'un Project dans MASCHINE ou d'un fichier audio sur votre ordinateur.
4. Tournez progressivement le contrôle **PHONES VOLUME** situé sur le panneau arrière du contrôleur MASCHINE dans le sens horaire jusqu'à atteindre un niveau d'écoute confortable.



La sortie casque de votre contrôleur MASCHINE est une sortie stéréo supplémentaire distincte de la paire de sorties principales, et spécialement conçue pour le canal Cue de MASCHINE. Toutefois, si vous souhaitez contrôler au casque le signal des sorties principales, veuillez cocher la case [Route Main to Headphones](#) dans la section [Audio Outputs](#) de la page [Hardware](#) dans la fenêtre [Preferences](#). Pour plus d'informations, veuillez consulter le Manuel.

### 2.3.3 MASCHINE dans une configuration d'enregistrement

Les instructions qui suivent vous permettent d'utiliser le contrôleur MASCHINE dans une situation d'enregistrement afin de capturer l'audio dans MASCHINE, par exemple pour enregistrer des samples ou traiter une entrée live durant une performance.



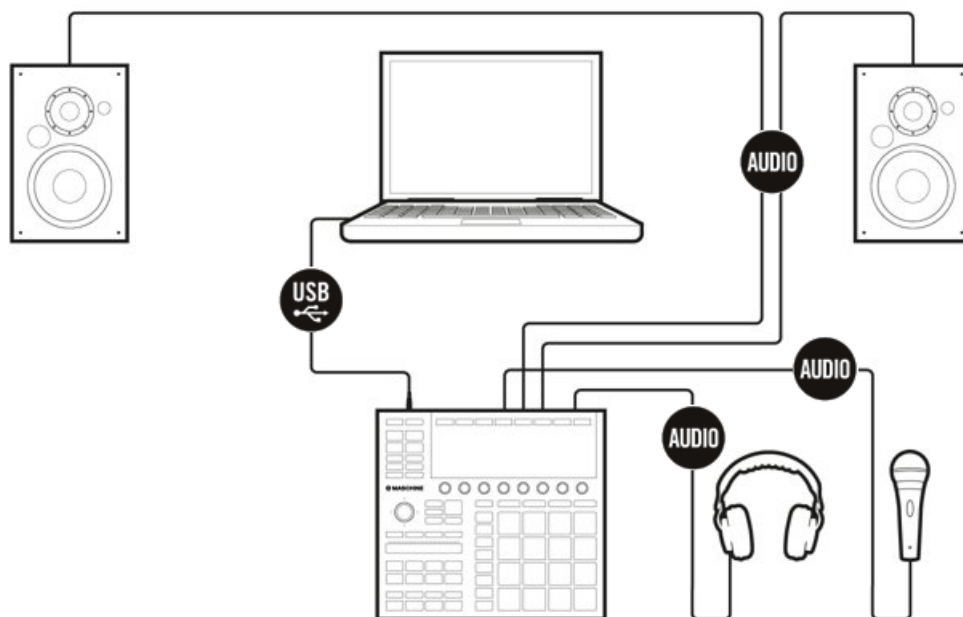
Vous trouverez deux exemples d'utilisation d'une telle configuration d'enregistrement, avec des instructions pas à pas décrivant comment router l'audio externe vers un Sound particulier de votre Project MASCHINE, dans les sections Utiliser une source sonore externe et Comment enregistrer un Sample.



Vous pouvez utiliser les configurations décrites avec MASCHINE ou avec n'importe quel autre logiciel de musique sur votre ordinateur. Pour les réglages du périphérique audio nécessaires du côté logiciel, voir --- MISSING LINK --- ou [↑2.2.2, Sélectionner le contrôleur MASCHINE comme périphérique audio dans d'autres logiciels de musique.](#)

### 2.3.3.1 Connecter un microphone dynamique

Cet exemple montre une configuration avec une paire d'enceintes actives (voir [↑2.3.1, Connecter des enceintes actives](#)), un casque (voir [↑2.3.2, Brancher un casque](#)) ainsi qu'un microphone dynamique, par exemple pour travailler avec une voix.



Configuration MASCHINE avec un microphone dynamique.



Assurez-vous que les curseurs **LINE OUT VOLUME**, **PHONES VOLUME** et **MIC IN GAIN** du contrôleur MASCHINE sont à leur position minimale avant de brancher un microphone sur le contrôleur MASCHINE. Placé trop près des enceintes, le microphone peut générer des sons très forts et stridents (effet dit « Larsen » ou de boucle audio) risquant d'endommager sérieusement votre appareil auditif ainsi que votre équipement. Plus la distance entre le microphone et les enceintes est grande, moins cet effet néfaste risque de se produire.



Vous ne pouvez pas brancher un microphone à condensateur sur le contrôleur MASCHINE.

Pour utiliser le contrôleur MASCHINE pour un enregistrement avec un microphone dynamique :

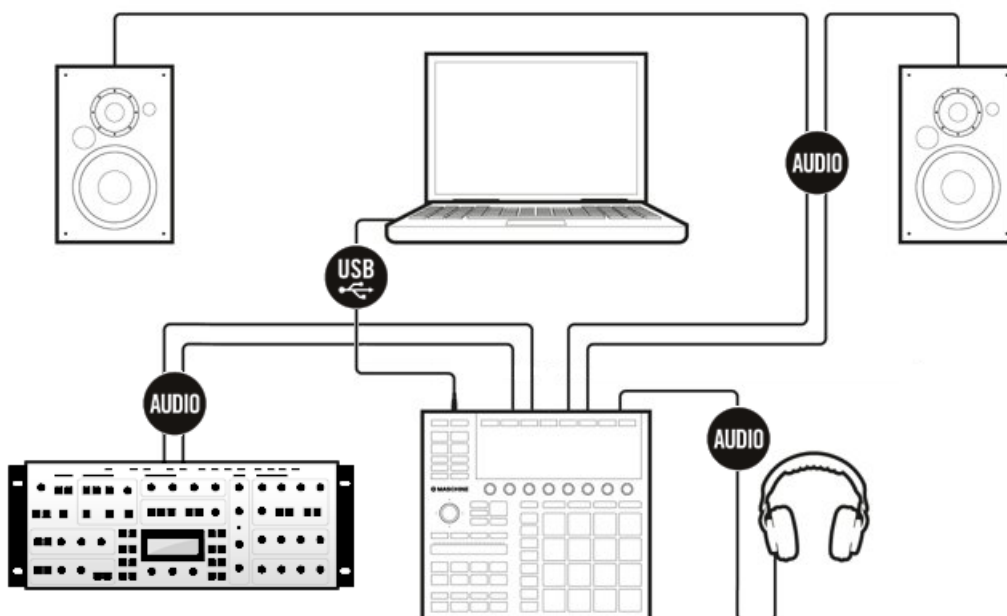
1. Tournez les curseurs **LINE OUT VOLUME**, **PHONES VOLUME** et **MIC IN GAIN** du panneau arrière du contrôleur MASCHINE jusqu'à leur butée gauche pour régler le volume de sortie, le volume du casque et le niveau d'entrée au minimum.
2. Branchez la fiche jack TRS 6,35 mm de votre microphone dynamique dans la prise **MIC IN** du panneau arrière du contrôleur MASCHINE.
3. Ramenez les curseurs **LINE OUT VOLUME** et **PHONES VOLUME** à leurs niveaux habituels.
4. Tout en chantant ou jouant d'un instrument devant le microphone, réglez le niveau du signal d'entrée en tournant progressivement le curseur **MIC IN GAIN** dans le sens horaire tout en vérifiant que le signal ne sature pas.



Lorsqu'un microphone est branché sur la prise **MIC IN**, les prises **LINE IN 1** et **2** sont désactivées. Si vous souhaitez enregistrer de l'audio provenant d'un équipement au niveau ligne, assurez-vous qu'aucun microphone n'est branché sur la prise **MIC IN** !

### 2.3.3.2 Connecter un équipement au niveau ligne (synthétiseur / ordinateur / sortie de mixette)

Cet exemple montre une configuration avec une paire d'enceintes actives (voir [↑2.3.1, Connecter des enceintes actives](#)), un casque (voir [↑2.3.2, Brancher un casque](#)) ainsi qu'une source au niveau ligne, par exemple un synthétiseur.



Configuration MASCHINE avec un équipement au niveau ligne (ici, un synthétiseur) comme source.

Pour utiliser le contrôleur MASCHINE avec un appareil typique au niveau ligne :

1. Tournez les curseurs **LINE OUT VOLUME** et **PHONES VOLUME** du panneau arrière du contrôleur MASCHINE jusqu'à leur butée gauche pour régler le volume de sortie et le volume du casque au minimum.
2. Branchez une paire de fiches 6,35 mm TRS provenant des sorties de votre appareil sur les prises **LINE IN 1** et **2** du panneau arrière du contrôleur MASCHINE ; si vous utilisez un appareil mono, utilisez une seule fiche jack branchée sur la prise **LINE IN 1**.
3. Ajustez le signal de sortie de l'appareil que vous avez connecté via son contrôle de volume/gain. Vérifiez que votre signal ne sature pas.
4. Ramenez les curseurs **LINE OUT VOLUME** et **PHONES VOLUME** à leurs niveaux habituels.



Afin d'utiliser les prises **LINE IN 1** et **2** sur votre contrôleur MASCHINE, veuillez vous assurer qu'aucun microphone n'est connecté à la prise **MIC IN** à côté ! En effet, le branchement d'un microphone sur la prise **MIC IN** désactive les prises **LINE IN 1** et **2**.

### 2.3.4 Brancher une pédale

Votre contrôleur MASCHINE MK3 possède une entrée pédale de type jack 6,35 mm, située à l'arrière de l'appareil.



L'entrée **PEDAL** à l'arrière de votre contrôleur.

L'entrée **PEDAL** permet d'utiliser une pédale pour contrôler les fonctions de transport de MASCHINE. Pour contrôler ces fonctions de transport, vous pouvez ainsi utiliser un footswitch équipé de deux pédales :

- Pédale 1 : lance/interrompt la lecture dans MASCHINE. C'est l'équivalent du bouton **PLAY** de votre contrôleur et du bouton Play situé dans le Header du logiciel.
- Pédale 2 : active/désactive l'enregistrement dans MASCHINE. C'est l'équivalent du bouton **REC** de votre contrôleur et du bouton Record situé dans le Header du logiciel.



La prise **PEDAL** peut également être configurée pour envoyer des messages MIDI CC Continus via les **Préférences** de l'application Controller Editor. Pour des informations plus détaillées, veuillez consulter le chapitre MASCHINE MK3 du Manuel du Controller Editor.

### 2.3.5 Connecter un appareil MIDI externe

Le contrôleur MASCHINE dispose de prises MIDI dédiées vous permettant de connecter directement d'autres appareils MIDI via des câbles MIDI avec des fiches MIDI DIN à cinq broches et d'intégrer ainsi le contrôleur à votre configuration MIDI.



Les ports MIDI situés à l'arrière du contrôleur MASCHINE.

Pour connecter votre appareil MIDI externe :

1. À l'aide d'une fiche MIDI DIN standard à cinq broches, connectez l'appareil recevant les signaux MIDI à la prise **MIDI OUT** sur le panneau arrière du contrôleur MASCHINE.
2. À l'aide d'une fiche MIDI DIN standard à cinq broches, connectez l'appareil émettant les signaux MIDI à la prise **MIDI IN** du panneau arrière du contrôleur MASCHINE.

→ Votre équipement MIDI est connecté.

Suivant votre type d'utilisation, il peut être nécessaire d'effectuer quelques réglages complémentaires dans le logiciel :

- Si MASCHINE fonctionne en mode autonome, vous devez activer l'entrée et/ou la sortie MIDI de votre contrôleur MASCHINE dans la page **MIDI** du panneau **Preferences**.
- Si MASCHINE fonctionne comme plug-in dans un environnement hôte, la configuration MIDI est gérée par l'hôte.

## 3 Premiers pas

Dans ce premier tutoriel, vous allez charger un kit de batterie depuis la Librairie d'usine, jouer à l'aide des pads et enregistrer un motif rythmique simple.



Pour une vue d'ensemble complète de MASCHINE et de tous les contrôles disponibles, veuillez consulter le chapitre [↑11, Référence Rapide](#).

### Prérequis

Veuillez suivre attentivement les instructions du flyer inclus dans la boîte du produit afin d'installer MASCHINE sur votre ordinateur, puis lisez ensuite attentivement le chapitre [↑2, Configuration de MASCHINE](#) pour configurer votre système MASCHINE. Une fois ces instructions suivies, MASCHINE doit être installé sur votre ordinateur avec ses réglages audio de base correctement configurés et le contrôleur matériel doit être connecté à votre ordinateur. Si ce n'est pas le cas, veuillez revenir à ces étapes préliminaires pour plus d'informations avant d'aller plus loin.

- Veuillez démarrer MASCHINE d'une des façons habituelles pour votre système d'exploitation — par exemple en double-cliquant sur le raccourci placé sur votre bureau lors de l'installation du logiciel.

### Un Project dans MASCHINE

Dans MASCHINE, votre morceau est appelé un **Project**. Un Project contient tous les sons, les instruments, les effets, les réglages, ainsi que les informations d'arrangement que vous pourrez créer — en d'autres termes, un Project contient tout ce qui définit votre morceau.

- Si jamais vous avez déjà commencé à tester MASCHINE, veuillez reprendre avec un nouveau Project vide ; cliquez sur le menu [File](#) et choisissez *New*, ou utilisez le raccourci [Ctrl] + [N] ([command] + [N] sur macOS).

Vous apprendrez tout d'abord à charger un kit de batterie dans le logiciel MASCHINE, puis vous effectuerez la même tâche à l'aide de votre contrôleur matériel.



Pour une vue d'ensemble complète d'un Project MASCHINE, veuillez consulter le chapitre [↑11.2, Vue d'ensemble d'un Project MASCHINE](#).

## 3.1 Charger un kit de batterie de la Librairie d'usine

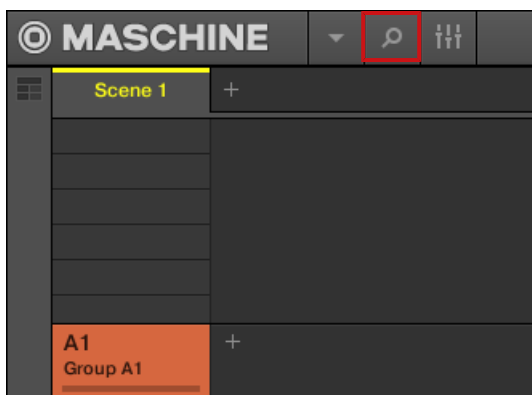
Tout d'abord, vous choisirez un kit de batterie complet depuis la gigantesque Librairie d'usine fournie avec MASCHINE, puis vous le chargerez en utilisant le Browser. Le Browser est l'outil permettant de trouver, d'étiqueter et de catégoriser tous les types d'objets utilisés dans MASCHINE.

Pour faire simple, un kit de batterie est un ensemble d'instruments – appelés des **Sounds**, dans la terminologie de MASCHINE. Ces Sounds sont rassemblés dans un **Group**, qui représente le kit complet. En outre, un Project MASCHINE peut avoir autant de Groups que vous le désirez, organisés en **Banks**. Dans le logiciel MASCHINE, la première banque de Groups porte les labels allant de **A1** à **H1** ; la deuxième banque va de **A2** à **H2** ; la troisième banque va de **A3** à **H3**, et ainsi de suite. Cherchons donc un kit sympa à charger dans le Group A de la Bank 1 (qui est sélectionné par défaut lorsque vous commencez un nouveau Project).

### 3.1.1 Charger un kit de batterie de la Librairie d'usine dans le logiciel MASCHINE

Dans le logiciel MASCHINE, le Browser se trouve dans la partie gauche de la fenêtre.

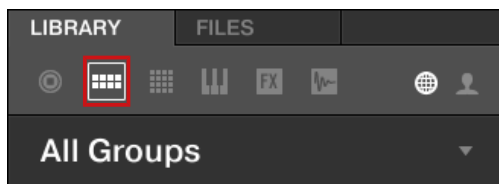
Si vous ne voyez pas le Browser dans le logiciel MASCHINE, cliquez sur l'icône représentant une loupe située dans le Header, tout en haut de la fenêtre de MASCHINE, afin de le faire apparaître.



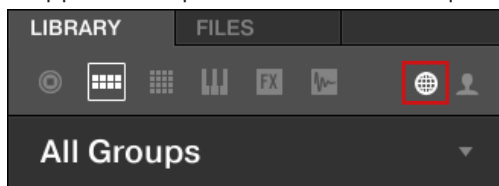
Activez la petite loupe pour faire afficher le Browser.

Pour charger un kit de batterie, procédez comme suit :

1. Cliquez sur l'onglet **LIBRARY** pour ouvrir le panneau **LIBRARY**.
2. Cliquez sur l'icône de Group pour afficher la liste de tous les kits de batterie de la Librairie :

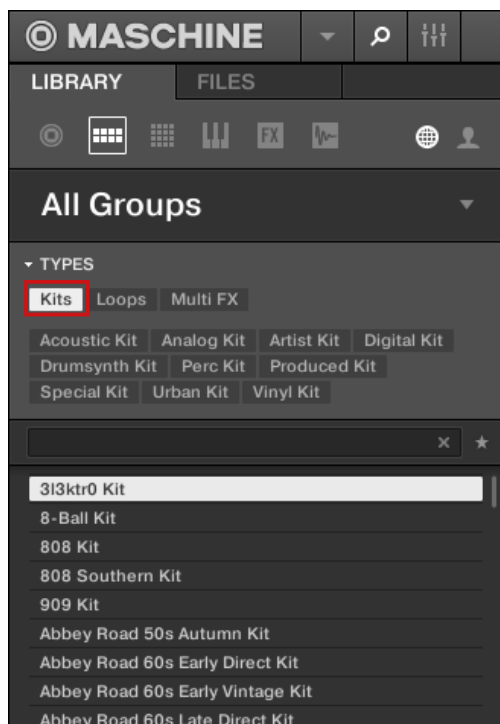


3. Dans le Content Selector (sélecteur de contenus) situé à droite, cliquez sur l'icône de mappemonde pour ne sélectionner que les contenus d'usine Native Instruments :



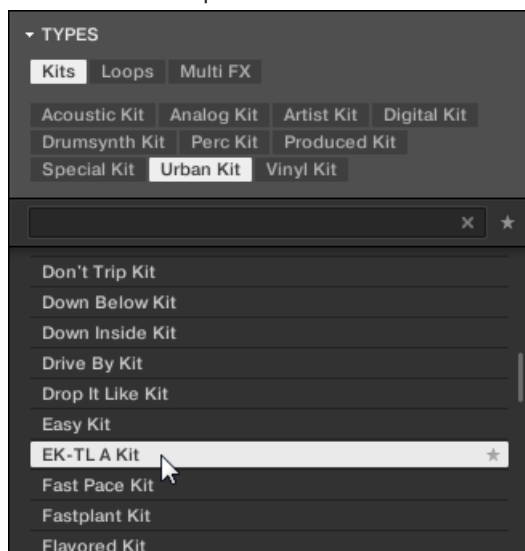
4. Dans le filtre **TYPES**, sélectionnez les **Kits**.

⇒ La liste des résultats du Browser se limite maintenant aux kits :



5. Juste en dessous, sélectionnez le sous-type [Urban Kit](#), afin d'affiner encore plus votre recherche.

- Faites défiler la Liste des résultats, et double-cliquez sur **EK-TL A Kit** afin de charger ce kit dans le Group A :

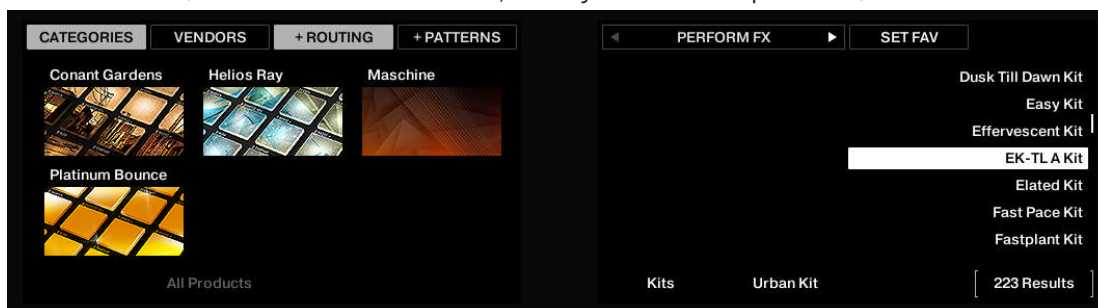


### 3.1.2 Charger un kit de batterie de la bibliothèque d'usine à l'aide du contrôleur

Sur votre contrôleur, faites comme suit :

- Appuyez sur le bouton **A** situé sur la gauche de votre contrôleur, afin de sélectionner le premier Group Slot. C'est l'emplacement dans lequel vous allez charger le kit de batterie. Le bouton **A** doit s'allumer, indiquant que cet emplacement est sélectionné.
- Appuyez sur le bouton **BROWSER** situé en haut à gauche de votre contrôleur.
- Appuyez sur le Bouton 1 ou sur le Bouton 2 au-dessus des écrans afin de sélectionner GROUPS.
- Assurez-vous que le Bouton 4 au-dessus des écrans n'est *pas* complètement allumé et que le label **USER** situé juste en dessous n'est *pas* surligné ; si besoin, appuyez sur le Bouton 4 pour le désactiver.
- Déplacez l'encodeur 4-D vers la gauche ou vers la droite afin de placer le focus (indiqué par les parenthèses) sur All Types.

6. Maintenez l'encodeur 4-D enfoncé pour voir les types de Groups disponibles.
7. Tout en maintenant l'encodeur 4-D enfoncé, tournez-le pour sélectionner Kits.
8. Déplacez l'encodeur 4-D une fois vers la droite pour placer le focus (les parenthèses) sur le label All Sub-Types qui est apparu.
9. Appuyez sur l'encodeur et maintenez-le enfoncé.
10. Tournez l'encodeur 4-D jusqu'à ce que Urban Kits soit sélectionné.
11. Déplacez l'encodeur 4-D une fois de plus vers la droite pour placer le focus sur la liste Results.
12. Tournez l'encodeur 4-D pour faire défiler la liste jusqu'à ce que EK-TL A KIT soit sélectionné.
13. Appuyez maintenant sur **SHIFT** + le Bouton 4 au-dessus des écrans afin que +PATTERNS soit *désactivé* (le Bouton doit être éteint, nous y reviendrons plus tard) :



14. Appuyez sur l'encodeur 4-D pour charger l'entrée sélectionnée.

→ Le kit de batterie est maintenant chargé dans le Group A.



Vous pouvez également utiliser les Knobs sous chacun des champs en bas des écrans pour sélectionner le produit, le type, le sous-type, etc. afin d'affiner progressivement votre recherche.

En guise de dernière étape, laissons de côté le Browser et revenons au mode Control (mode par défaut) de votre contrôleur :

- Appuyez sur le bouton **BROWSER** allumé pour quitter le Browser (le bouton s'éteint).

Et voilà ! Vous venez de charger un kit de batterie dans un Group. Il est maintenant prêt à être joué à l'aide des pads, comme vous le verrez dans la section suivante.



Le processus de chargement depuis le Browser est le même pour tous types d'objets : dans le Browser, après avoir choisi le type d'objet désiré (Project, Group, Sound, etc.), choisissez soit le contenu personnel, soit le contenu d'usine, sélectionnez (optionnel) un produit ou une catégorie de produits spécifique, le contenu désiré, le type et le(s) sous-type(s) désirés, puis parcourez la Liste des résultats afin de sélectionner un objet à charger.

## 3.2 Jouer avec les pads

Dès qu'un Group est chargé (dans notre cas, le EK-TL A Kit) et que le Group Slot correspondant est sélectionné (dans notre cas le Group Slot A), vous pouvez jouer avec ce Group à l'aide des pads de votre contrôleur. Chaque pad déclenche un des Sounds contenus dans le Group.

- Jouez avec les pads afin d'éprouver les sensations offertes par votre contrôleur : réactivité, sensibilité à la force utilisée pour jouer (nous appelons cela la vélocité), etc.



Si vous n'entendez aucun son lorsque vous jouez avec les pads, assurez-vous qu'aucun bouton de la colonne située à gauche des pads n'ait été accidentellement allumé (si l'un de ces boutons est allumé, appuyez dessus pour le désactiver).

Tout en jouant, observez vos pads. Vous constaterez les choses suivantes :

- Lorsque vous appuyez sur un pad, celui-ci émet un flash, puis reste complètement allumé.
- À tout moment, un seul pad à la fois peut se trouver complètement allumé. Ceci indique le pad que vous avez appuyé en dernier.
- Tous les autres pads sont faiblement éclairés, ce qui indique qu'ils contiennent un Sound chargé, prêt à être joué.
- Un pad éteint signifierait qu'il ne contient aucun Sound — appuyer dessus n'aurait donc aucun effet.

Tout jouant avec les pads, intéressez-vous maintenant aux huit boutons Group situés à gauche de votre contrôleur. Vous constaterez les choses suivantes :

- À l'exception des boutons A et B, tous les boutons Group sont éteints ; ceci indique qu'ils ne contiennent rien.
- Le bouton A est complètement allumé, indiquant ainsi que le Group Slot A est sélectionné. Ceci signifie que les pads permettent actuellement de déclencher les Sounds de ce Group.
- Le bouton Group B est faiblement éclairé en blanc pour indiquer qu'il est prêt à accueillir le prochain Group lorsque vous le sélectionnez.

Comme vous pouvez le constater, le système MASCHINE communique dans les deux sens : les commandes que vous donnez à l'aide des pads et des boutons contrôlent le logiciel, mais le logiciel vous communique aussi des informations à l'aide des écrans et des diodes.

- Sélectionnez à nouveau le Group A en appuyant sur le bouton A, et continuez à jouer avec les pads pour vous familiariser à eux.

Lorsque vous vous sentez prêt-e, passez à la section suivante, dans laquelle vous enregistrerez un petit motif rythmique à l'aide de ce kit de batterie !

### 3.3 Enregistrer votre premier Pattern

Maintenant que vous êtes à l'aise avec les pads, nous allons les utiliser pour enregistrer une rythmique dans un **Pattern**. Un Pattern est une séquence de notes enregistrées, jouée avec les Sounds du Group sélectionné. Vous pouvez stocker un nombre illimité de Patterns dans un Group ; ils sont regroupés en Pattern Banks pouvant chacune contenir jusqu'à 16 Patterns.



En plus d'enregistrer vos propres Patterns, vous pouvez aussi ajouter des boucles audio à votre Project. Pour plus d'informations sur l'ajout de boucles audio à votre Project et pour en savoir plus sur le plug-in Audio de MASCHINE, veuillez consulter le Manuel.

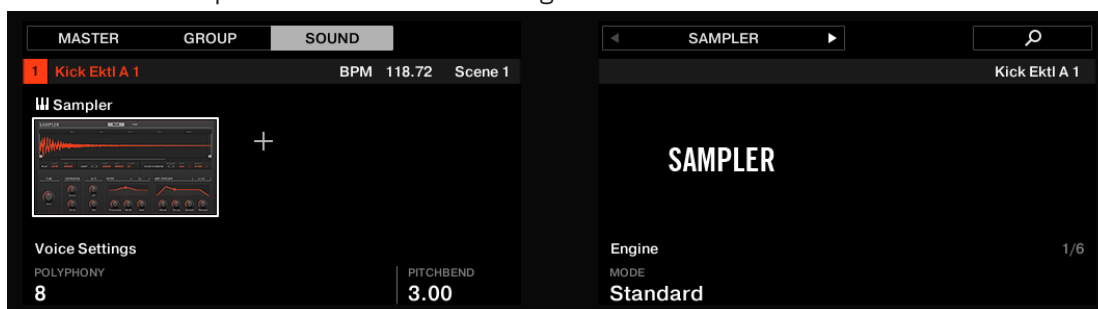
Vous pouvez maintenant utiliser les contrôles de Transport, situés en bas à gauche de votre contrôleur.



La section Transport de votre contrôleur.

1. Appuyez sur **PLAY** pour démarrer le séquenceur.
2. Appuyez sur **SHIFT** + **TAP (Metro)** pour activer le métronome afin d'avoir une référence rythmique.
3. Jouez un peu sur les pads avec le métronome afin de vous familiariser avec le tempo.
4. Si vous désirez modifier le tempo pour vous sentir plus à l'aise, appuyez sur le bouton **TEMPO** près de l'encodeur 4-D sur la gauche du contrôleur (le bouton s'allume), tournez l'encodeur 4-D puis appuyez à nouveau sur le bouton **TEMPO** pour le désactiver (le bouton s'éteint). Vous pouvez également tapoter le bouton **TAP** régulièrement à la fréquence souhaitée pour définir un nouveau tempo.

→ La valeur du tempo est affichée sur l'écran gauche :



Lorsque vous ajustez le tempo, maintenez **SHIFT** enfoncé tout en tournant l'encodeur 4-D pour ajuster le tempo plus finement. Au passage, ceci s'applique à de nombreux paramètres disponibles sur votre contrôleur.



Vous pouvez également régler le volume du métronome en appuyant sur **SETTINGS** et en tournant le Curseur 1.



Commencez avec une séquence simple n'utilisant que quelques Sounds (par exemple le kick et la caisse claire sur les pads **1** et **2**). Vous pourrez enrichir votre Pattern plus tard.

Pour lancer l'enregistrement :

1. Pendant que le séquenceur est en train de tourner, appuyez sur **REC** pour passer en mode enregistrement.  
**REC** s'allume en rouge.
2. Jouez le rythme désiré à l'aide des pads. Par défaut, le Pattern enregistré possède une longueur d'une mesure.  
Ce que vous jouez est enregistré et directement joué en boucle. Tant que vous n'appuyez pas à nouveau sur **PLAY**, le nouveau Pattern est joué en boucle.
3. Appuyez à nouveau sur **REC** pour interrompre l'enregistrement.

→ Vous venez de créer votre premier Pattern !

Vous pouvez maintenant désactiver le métronome en appuyant à nouveau sur **SHIFT** + **TAP** et écouter le rythme que vous venez de créer.

► Pour arrêter le séquenceur, appuyez sur **STOP** ou bien appuyez à nouveau sur **PLAY**.

## Édition rapide de votre Pattern

À tout moment, vous pouvez **annuler** votre dernier enregistrement en appuyant sur **SHIFT** + pad **1** (**Undo**), que vous soyez en train d'enregistrer ou non. Vous pouvez **rétablir** l'action annulée en appuyant sur **SHIFT** + pad **2** (**Redo**).



Dans MASCHINE, les commandes annuler et rétablir sont générales : quasiment toute action peut être annulée/rétablie.

Vous pouvez à tout moment enrichir votre Pattern, en activant à nouveau **PLAY** et **REC**, puis en jouant sur les pads. De cette manière, il vous est possible de construire progressivement et pas à pas un Pattern complexe.

## 3.4 Jouer avec votre Pattern

Maintenant que vous avez un Pattern, nous allons vous présenter quelques outils puissants permettant de jouer en live avec votre Pattern.

### 3.4.1 Utiliser le Mute et le Solo

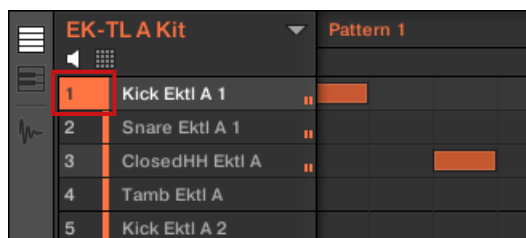
Le « Mute » permet de couper (littéralement « mettre en sourdine ») le signal audio d'un Sound ou d'un Group, tandis que le « Solo » coupe tous les autres Sounds du Group, ou tous les autres Groups du Project, afin d'entendre uniquement le Sound ou le Group sélectionné. La combinaison de ces deux fonctions constitue un outil puissant pour le jeu en live, ainsi que pour tester différentes séquences lues ensemble.

Appliqué sur des Sounds, le Solo n'a d'effet que sur le Group sélectionné : les Sounds des autres Groups ne sont pas affectés.

#### 3.4.1.1 Utiliser Solo et Mute dans le logiciel MASCHINE

##### Passer un Sound en Solo

- Pour passer un Sound en Solo, effectuez un clic droit sur le numéro situé à gauche du Sound Slot, dans le Pattern Editor.



Passer le Sound du premier Kick en solo.

- Pour désactiver le solo sur le Sound, effectuez à nouveau un clic droit sur le numéro.

## Passer un Sound en Mute

- Pour passer un Sound en Mute, cliquez sur le numéro situé à gauche du Sound Slot, dans le Pattern Editor.



Passer un Sound en Mute.

- Pour réactiver le Sound, cliquez à nouveau sur son numéro.



Par défaut, passer un Sound en Mute équivaut à couper tous ses Events : autrement dit, les Events d'un Sound en Mute ne sont pas déclenchés – cependant, les sons générés par les Events précédant le Mute peuvent encore être audible (queue d'une réverb, etc.). Il est possible d'activer le Mute audio pour les Sounds, de sorte à désactiver les Events et à couper le son résiduel. Veuillez consulter le Manuel de MASCHINE pour plus d'informations.

### 3.4.1.2 Solo et Mute sur votre contrôleur

1. Appuyez sur **PLAY** pour démarrer le séquenceur.
2. Maintenez le bouton **MUTE** enfoncé (en bas de votre contrôleur).
3. Tout en maintenant **MUTE** enfoncé, appuyez sur le pad **1**.
4. Tout en maintenant **MUTE** enfoncé, appuyez sur d'autres pads afin de couper leur son.
5. Tout en maintenant **MUTE** enfoncé, appuyez à nouveau sur le pad **1**.
6. Tout en maintenant **MUTE** enfoncé, appuyez à nouveau sur les pads coupés pour faire réapparaître leurs Sounds.
7. Relâchez le bouton **MUTE**.
8. Maintenant, maintenez le bouton **SOLO** enfoncé (juste au-dessus de **MUTE**).
9. Tout en maintenant **SOLO** enfoncé, appuyez sur le pad **1**.

10. Relâchez **SOLO**, et maintenez à nouveau **MUTE** enfoncé.
  11. Simultanément, appuyez sur les pads faiblement éclairés un par un, afin de réintégrer progressivement chacun des sons au mix.
- La combinaison des fonctions mute et solo sur vos Sounds permet de créer à la volée des breaks redoutables.



Vous pouvez aussi utiliser les fonctions solo et mute sur des Groups entiers ; il suffit de maintenir **SOLO** ou **MUTE** enfoncé puis d'appuyer sur le bouton du Group désiré **A-H** ; comme vous n'avez qu'un seul Group chargé pour l'instant, cela n'a pas encore grand intérêt.

### 3.4.2 Utiliser le Note Repeat

Le Note Repeat est un outil très pratique pour jouer et programmer des beats : le Sound ou la note sélectionné(e) est répété(e) automatiquement à une cadence donnée. Il suffit de maintenir un pad enfoncé ; le Sound/note correspondant(e) sera répété régulièrement, jusqu'à ce que vous relâchiez le pad.

- Lorsque vous utilisez le Note Repeat, tous les pads sont sensibles à la fois à la pression et à la vélocité, ce qui permet de jouer des roulements expressifs ou des lignes de basse dynamiques.
- Le Note Repeat est un outil vraiment génial pour jouer les percussions en live et créer des montées et des breaks.
- Le Note Repeat peut aussi s'avérer bien pratique pour rapidement enregistrer un beat régulier lorsque vous créez des Patterns.
- Le Note Repeat est également intéressant avec les Sounds mélodiques ; vous pouvez l'activer depuis le mode Keyboard pour créer des arpèges de type synthétiseur.



Le Note Repeat ne peut être activé qu'à l'aide du contrôleur.

1. Assurez-vous que votre Pattern soit en cours de lecture – si ce n'est pas le cas, appuyez sur **PLAY** pour démarrer le séquenceur.
2. Maintenez le bouton **NOTE REPEAT** enfoncé.

3. Tout en maintenant **NOTE REPEAT** enfoncé, maintenez n'importe quel pad enfoncé. Le Sound de ce pad est déclenché de manière répétée, à la fréquence indiquée en bas de l'écran droit du contrôleur.
  4. Tout en maintenant **NOTE REPEAT** enfoncé, appuyez sur le Bouton 5, 6, 7 ou 8, au-dessus de l'écran droit, afin de sélectionner une autre fréquence de répétition.
- Voici un moyen très pratique d'ajouter des ornements à vos Patterns à la volée !



Vous pouvez bien évidemment utiliser la fonction Note Repeat pour enregistrer votre Pattern (par exemple pour enregistrer un charleston joué continûment).

## 3.5 Sauvegarder votre Project

Un bon groove de batterie est un point de départ idéal pour créer un morceau. Tous les instruments enregistrés par la suite hériteront du feeling de ce premier rythme. Avant de vous lancer dans l'enregistrement de nouveaux éléments et dans l'édition de votre Pattern, vous devriez sauvegarder votre travail immédiatement.

### Sauvegarder votre travail pour la première fois dans le logiciel MASCHINE

1. Cliquez sur **File**.
  2. Cliquez sur **Save**.
- ⇒ La boîte de dialogue **Save Project As** apparaît.
3. À l'aide de votre clavier, saisissez un nom (par exemple « Mon Premier Project ») dans le champ, puis appuyez sur [Entrée] pour confirmer.
- Votre Project contenant le nouveau Pattern est maintenant sauvegardé sur votre disque dur. Ce Project sera toujours disponible, même si vous quittez MASCHINE ou si vous ouvrez un autre Project.

### Sauvegarder votre travail pour la première fois sur le contrôleur

1. Pour enregistrer les modifications du Project, appuyez sur **SHIFT + FILE (Save)**.

- ⇒ Un message apparaît alors sur votre contrôleur vous demandant de regarder la fenêtre du logiciel MASCHINE. Puisque notre Project actuel n'a encore jamais été sauvegardé, MASCHINE vous demande de lui donner un nom avant la sauvegarde. Pour cela, il vous faut revenir à votre ordinateur. Une fenêtre [Save Project As](#) s'est ouverte et attend votre saisie.
- 2. À l'aide de votre clavier, saisissez un nom (par exemple « Mon Premier Project ») dans le champ, puis appuyez sur [Entrée] pour confirmer.
- Votre Project contenant le nouveau Pattern est maintenant sauvegardé sur votre disque dur. Ce Project sera toujours disponible, même si vous quittez MASCHINE ou si vous ouvrez un autre Project.



Une pression sur le bouton **FILE** ouvre le **mode File** proposant des options supplémentaires pour gérer vos fichiers Projects directement depuis votre contrôleur : démarrer un nouveau Project, sauvegarder une copie du Project actuel, sauver le Project actuel sous un nouveau nom, ou encore charger un Project parmi la liste de Projects récents. Pour plus d'informations, veuillez consulter le Manuel de MASCHINE accessible via le menu [Help](#).

## 3.6 Pour résumer...

Dans ce premier tutoriel, vous avez appris à :

- Charger un Group à l'aide du Browser.
- Utiliser les pads pour jouer les Sounds de ce Group.
- Enregistrer un Pattern simple à l'aide de ce Group.
- Utiliser les fonctions Mute, Solo et Note Repeat afin de créer des variations à la volée.
- Sauvegarder le Project pour pouvoir le réutiliser plus tard.

Une fois que vous vous sentez à l'aise avec ces tâches, veuillez poursuivre avec le tutoriel suivant, dans lequel vous apprendrez à personnaliser votre kit de batterie et observerez de plus près l'interface d'utilisation du logiciel MASCHINE.

## 4 Construire votre propre kit de batterie

Dans ce tutoriel, vous allez remplacer certains des Sounds de votre kit de batterie et ajuster quelques réglages pour votre Project et votre Group. Au passage, vous découvrirez quelques fonctions de l'interface d'utilisation de MASCHINE.

### Prérequis

Nous supposons ici que vous avez suivi le tutoriel précédent. En particulier, vous savez déjà comment :

- Charger un Group à l'aide du Browser.
- Utiliser les pads pour jouer les Sounds de ce Group.
- Enregistrer un Pattern simple à l'aide de ce Group.
- Sauvegarder le Project pour pouvoir le réutiliser plus tard.

Si vous avez le moindre doute concernant la réalisation de ces tâches, veuillez consulter le chapitre [↑3, Premiers pas](#) avant d'aller plus loin !

### 4.1 Ouvrir votre Project

Si pour quelque raison que ce soit votre Project de tutoriel n'est pas ouvert dans MASCHINE (par exemple si vous avez ouvert un autre Project entre-temps), ouvrez-le maintenant. Vous pouvez le faire à l'aide du contrôleur ou depuis le logiciel, par exemple en utilisant le Browser de MASCHINE.



Si vous avez quitté et relancé MASCHINE, votre dernier Project doit par défaut être automatiquement chargé. Dans le cas où vous auriez modifié ce réglage, veuillez suivre les instructions suivantes afin de charger le Project de tutoriel à nouveau !

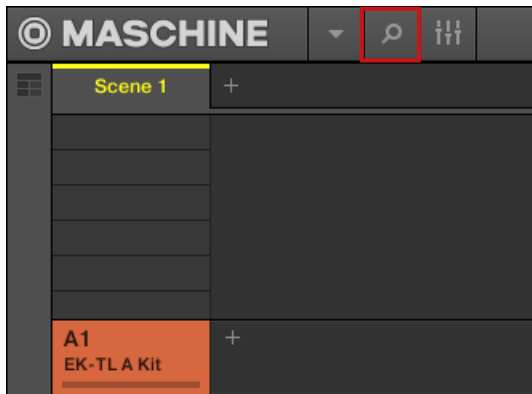
Si le Project de tutoriel est déjà ouvert dans MASCHINE, vous pouvez directement passer à la section [↑4.2, Personnaliser votre kit de batterie](#).

Accessible aussi bien depuis votre contrôleur que depuis le logiciel, le Browser est l'outil le plus approprié pour ouvrir un Project à l'aide du contrôleur. Vous allez utiliser une fonctionnalité bien pratique de MASCHINE : tout fichier créé et sauvegardé dans MASCHINE est automatiquement placé dans le contenu personnel (contenu « User »). Vous allez donc sélectionner l'icône User du Content Selector (Sélecteur de contenu) pour retrouver rapidement votre Project de tutoriel.

## Ouvrir un Project dans le logiciel

Dans le logiciel MASCHINE, le Browser se trouve dans la partie gauche de la fenêtre.

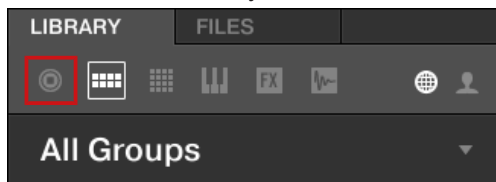
Si vous ne voyez pas le Browser dans le logiciel MASCHINE, cliquez sur la petite loupe située dans le Header, tout en haut de la fenêtre de MASCHINE, afin de le faire apparaître.



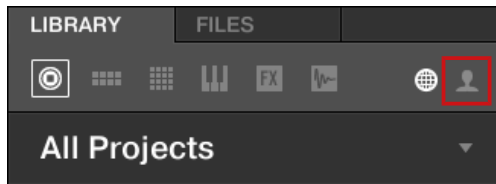
Activez la petite loupe pour faire afficher le Browser.

Pour ouvrir le Project de tutoriel, procédez comme suit :

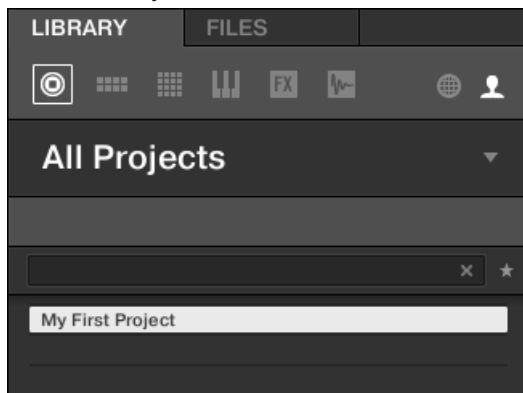
1. Tout en haut à gauche, cliquez sur le bouton présentant l'icône Project, afin d'obtenir une liste de tous les Projects de la Librairie :



2. Dans le Content Selector situé à droite, cliquez sur l'icône User pour ne sélectionner que les Projects créés par l'utilisatrice :



Dans la liste des résultats en dessous, il ne reste plus qu'un seul Project, votre « Mon Premier Project » :



3. Double-cliquez sur cet unique résultat pour charger le Project dans MASCHINE.



Si vous avez déjà créé d'autres Projects dans MASCHINE, ils apparaîtront dans la liste aux côtés de votre Project de tutoriel.

## Ouvrir un Project depuis le contrôleur

Tâchez maintenant de piloter MASCHINE depuis le contrôleur le plus souvent possible. Pour ouvrir un Project à l'aide du contrôleur, vous procéderez comme précédemment en filtrant les objets MASCHINE pour restreindre les résultats de votre recherche jusqu'à trouver votre Project de tutoriel. L'approche est la même que lorsque vous avez chargé un kit de batterie dans le précédent tutoriel. Maintenant, procédez ainsi :

1. Appuyez sur **BROWSER** pour afficher le Browser.

2. Appuyez sur le Bouton 1 (au-dessus des écrans) de manière répétée jusqu'à ce que **PRO-JECTS** soit sélectionné.
3. Appuyez sur le Bouton 4 au-dessus des écrans pour l'activer.
4. Si vous avez déjà créé plusieurs Projects, tournez l'encodeur 4-D ou le Curseur 8 jusqu'à ce que l'entrée **Mon Premier Project** soit sélectionnée sur l'écran droit.
5. Appuyez sur l'encodeur 4-D ou sur le Bouton 8 pour charger le Project.
6. Appuyez sur **BROWSER** pour quitter le Browser.  
Le bouton **BROWSER** s'éteint.

→ Vous pouvez continuer à travailler sur votre Project de tutoriel.



Vous remarquerez que chacune des vos actions sur le contrôleur est directement répercutée dans le Browser du logiciel MASCHINE. Ceci est vrai dans les deux sens.

## Ouvrir un Project récent depuis le contrôleur

Votre contrôleur MASCHINE propose un moyen pratique d'ouvrir les Projects sur lesquels vous avez travaillé récemment :

1. Appuyez sur **FILE** pour ouvrir le mode File.  
L'écran droit affiche une liste de vos Projects récents.
2. Tournez l'encodeur 4-D ou le Curseur 8 pour sélectionner le Project souhaité dans la liste.
3. Appuyez sur l'encodeur 4-D ou sur le Bouton 8 pour charger le Project sélectionné.
4. Appuyez sur **FILE** pour quitter le mode File.

→ Vous pouvez continuer à travailler sur votre Project.



Le mode File propose des options supplémentaires pour gérer vos fichiers Projects directement depuis votre contrôleur : démarrer un nouveau Project, sauvegarder une copie du Project actuel ou sauver le Project actuel sous un nouveau nom. Pour plus d'informations, veuillez consulter le Manuel.

## 4.2 Personnaliser votre kit de batterie

Vous aurez peut-être envie de remplacer un ou plusieurs sons du Group « EK-TL Kit » par d'autres, plus adaptés à votre Pattern. Pour ce faire, utilisez à nouveau le Browser.

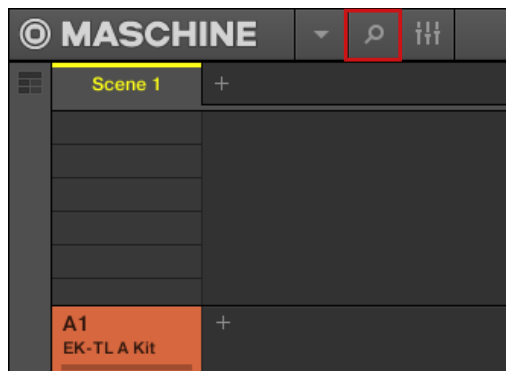
### 4.2.1 Choisir un autre Sample de caisse claire

Pour l'exemple, remplacez le Sample « Snare Ektl A 2 » utilisé dans le Sound du pad 6 par quelque chose de moins présent.

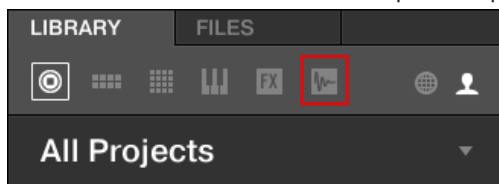
#### Choisir un autre Sample de caisse claire dans le logiciel

Vous avez déjà utilisé le Browser pour ouvrir différents objets (par exemple, votre Project de tutoriel). Vous allez maintenant découvrir une autre de ses fonctions : cette fois-ci, vous ne sélectionnerez pas de Type mais utiliserez à la place la **recherche textuelle**. Cette puissante fonctionnalité permet de trouver instantanément tout type d'objet grâce à son nom.

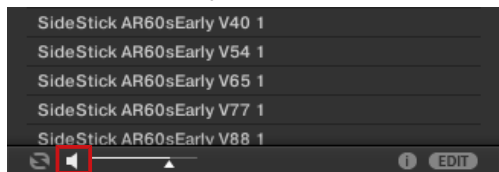
1. Cliquez sur le Sound Slot contenant le sample « Snare Ektl A 2 » que vous voulez remplacer :
2. Cliquez sur le bouton Browser situé en haut de l'interface pour afficher le Browser dans la fenêtre de MASCHINE (le bouton s'allume) :



3. Dans la ligne supérieure du Browser, cliquez sur l'icône Sample située tout à droite pour afficher la liste de tous les Samples disponibles dans la Librairie :



4. Vous voulez trouver un son de type « side stick », vous allez donc saisir les mots « side stick » dans le champ vide situé au-dessus de la liste de Samples.
5. Activez maintenant la fonction **Prehear** (pré-écoute) en cliquant sur le bouton Prehear (l'icône de haut-parleur) situé en bas du Browser :



6. Lorsque vous avez trouvé un Sample de type « side stick » à votre goût, double-cliquez dessus pour le charger dans le Sound Slot. Vous pouvez aussi glisser-déposer le Sample sur le Sound Slot.



Vous pouvez aussi mélanger les deux méthodes de recherche : il est possible de sélectionner des Banks spécifiques (ainsi que des Types et Subtypes...) et, simultanément, de taper une requête dans le champ de Recherche.

Vous pouvez activer la fonction **Autoload** afin d'écouter le Sample sélectionné dans le contexte de votre Pattern. Pour ce faire :

1. Cliquez sur le bouton Autoload situé tout en bas à gauche du Browser afin d'activer la fonction (vous pouvez désactiver le bouton Prehear situé juste à côté) :



2. Cliquez sur n'importe quel Sample dans la liste de résultats.

- ⇒ Le Sample est automatiquement chargé dans le Sound Slot sélectionné et remplace le Sample qui s'y trouvait. Si le Pattern est en cours de lecture, vous pouvez entendre directement le nouveau Sample dans le contexte du Pattern.

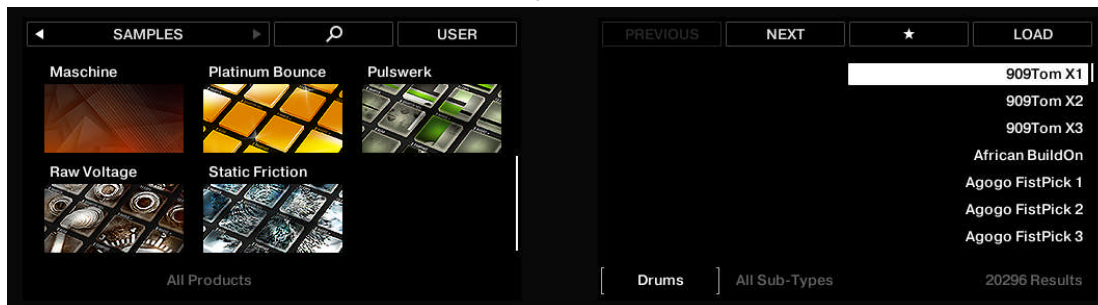
Essayez d'échanger quelques Samples, afin de vous familiariser avec la procédure décrite ci-dessus, aussi bien à l'aide de votre contrôleur qu'avec le logiciel. Ceci devrait vous permettre de construire un kit personnalisé adapté à vos besoins.

Veuillez remarquer qu'il est possible de partir d'un Group vide, et de le remplir entièrement avec les Sounds de votre choix.

## Choisir un autre Sample de caisse claire depuis le contrôleur

Sur votre contrôleur, faites comme suit :

1. Appuyez sur **BROWSER** pour ouvrir le Browser.
2. Appuyez sur le pad **6** pour sélectionner le Sound correspondant.
3. Appuyez sur le Bouton 2 (au-dessus des écrans) de manière répétée jusqu'à ce que **SAMPLES** soit sélectionné.
4. Assurez-vous que le Bouton 4 au-dessus des écrans n'est *pas* complètement allumé et que le label **USER** situé juste en dessous n'est *pas* surligné ; si besoin, appuyez sur le Bouton 4 pour le désactiver.
5. Déplacez l'encodeur 4-D vers la gauche ou vers la droite afin de placer le focus (indiqué par les parenthèses) sur **All Types**, puis tournez l'encoder pour sélectionner le type **Drums**, limitant ainsi les résultats aux Samples de batterie :



Vous pouvez également **maintenir enfoncé** l'encodeur 4-D pour afficher temporairement tous les types disponibles ; vous pouvez même **tourner l'encodeur tout en le maintenant enfoncé** pour voir évoluer votre sélection.

6. Déplacez l'encodeur 4-D une fois vers la droite pour placer le focus (les parenthèses) sur le label **All Sub-Types** qui est apparu et tournez (ou appuyez et tournez) l'encodeur pour sélectionner le sous-type **Snare**.
7. Déplacez l'encodeur 4-D une fois de plus vers la droite pour placer le focus sur le nouveau label **All Sub-Types** qui est apparu, puis tournez (ou appuyez et tournez) l'encodeur pour sélectionner le sous-type **Side Stick**.
8. Déplacez l'encodeur 4-D une fois de plus vers la droite pour placer le focus sur la liste **Results**.
9. Appuyez sur **SHIFT + Button 8** pour activer **PREHEAR**.
10. Tournez l'encodeur 4-D pour parcourir la liste des Samples de « side stick ».
11. Une fois que vous avez trouvé un Sample de « side stick » qui vous plaît, appuyez sur l'encodeur 4-D pour le charger dans le Sound Slot sélectionné (celui déclenché par le pad 6).



Comme vous pouvez le voir, une fois que vous avez sélectionné les objets particuliers (Groups, Sounds, etc.) et le contenu (d'usine ou personnel) que vous souhaitez parcourir, vous pouvez effectuer la navigation complète avec une main via l'encodeur 4-D ! Choisissez votre méthode préférée : via l'encodeur 4-D, les Curseurs 1 à 8, ou une combinaison des deux.

Pour vous aider à choisir le Sample le plus approprié, MASCHINE propose une autre fonction bien pratique : l'**Autoload**. Cette fonction vous permet de remplacer à la volée, pendant que le Pattern est lu en boucle, le Sound sélectionné par le Sample actuellement sélectionné dans la liste des résultats du Browser. Vous pouvez ainsi écouter chaque Sample dans le contexte de votre Pattern. Pour ce faire :

1. Appuyez sur **PLAY** pour démarrer le séquenceur.
- ⇒ Le Pattern que vous avez créé commence à tourner.
2. Appuyez sur **SHIFT + Bouton 8** pour *désactiver* la fonction Prehear (pré-écoute). Sur l'écran, **PREHEAR** doit être désactivé (sombre).

- Maintenant, plutôt que d'utiliser le Curseur 8 ou l'encodeur 4-D pour parcourir la liste des Samples, utilisez les Boutons 5 et 6 situés au-dessus de l'écran droit.

→ Le Sample sélectionné sera alors automatiquement chargé dans le Sound Slot déclenché par le pad 6. Comme votre Pattern est en train de tourner, vous entendrez le Sample sélectionné remplacer le précédent Sample « Snare Ektl A 2 », intégré dans le contexte de votre Pattern.



Lorsque vous avez trouvé un Sample satisfaisant, il n'est pas nécessaire de le charger à proprement parler : en effet, avec Autoload il est déjà chargé dans le Sound Slot. Utilisez le Bouton 5 (PREVIOUS) et le Bouton 6 (NEXT) pour écouter d'autres Samples de la bibliothèque de MASCHINE.

- N'oubliez pas d'appuyer à nouveau sur **BROWSER** pour quitter le Browser une fois le Sample idéal trouvé.

## 4.2.2 Charger un Drumsynth

Dans cette section, vous apprendrez à charger des Drumsynths dans MASCHINE à l'aide de la Liste de Plug-ins.

### La Liste de Plug-ins

Avant de charger un Drumsynth, jetez un œil à la Control Area dans le logiciel :

- Sélectionnez le Group « EK-TL A Kit » (Group A1).
- Sélectionnez le Sound « Kick Ektl A 2 ».

Observez maintenant la Control Area :



La Control Area affichant quelques-uns des paramètres du Plug-in Sampler pour votre Sound de grosse caisse.

Dans la partie gauche de la Control Area, vous pouvez charger autant de Plug-ins que voulu dans la Liste de Plug-ins. Leur ordre de traitement est du haut vers le bas (du premier Plug-in au dernier).

Par exemple, dans chaque Sound du Group « EK-TL A Kit », le premier emplacement dans la Liste de Plug-ins contient un Plug-in **Sampler** (c'est le sampler interne de MASCHINE). Le Sampler est la source sonore de tous ces Sounds.

Les « Plug-in Slots » (emplacements pour Plug-ins) sont disponibles dans tous les canaux du Project :

- **Canaux de Sounds** : dans les Sounds, le premier Plug-in Slot est le seul pouvant contenir un instrument ou un effet. Les autres Slots ne peuvent contenir que des effets.
- **Canaux de Groups** : chaque Group possède lui-même des Slots destinés à accueillir des effets qui s'appliqueront à tous les Sounds du Group.
- **Canal Master** : le canal Master offre des Slots supplémentaires destinés à accueillir des effets qui s'appliqueront à l'audio global de votre Project avant qu'il ne soit envoyé à la sortie master.



Lorsque vous chargez un Plug-in d'effet dans le premier emplacement d'un Sound, vous transformez ce Sound en point de routage accessible aux autres signaux de MASCHINE et aux signaux du monde extérieur. Vous en apprendrez plus à ce sujet dans Utiliser d'autres sources sonores.

## Charger un Drumsynth dans une Liste de Plug-ins

Pour continuer à personnaliser votre kit de batterie, vous pourriez par exemple remplacer l'une des grosses caisses par une grosse caisse issue d'un instrument interne tel que Drumsynth.

Vous pouvez charger des Plug-ins dans la Liste de Plug-ins via deux méthodes :

- **À l'aide du Browser** : vous avez déjà utilisé le Browser pour charger des Projects, des Groups, des Samples et des Plug-ins. De la même manière, vous pouvez l'utiliser pour chercher des Plug-ins d'effets.
- **À l'aide du menu Plug-in** : choisissez le Plug-in désiré directement depuis le Plug-in Slot, à l'aide du menu Plug-in.

Notez que ces méthodes fonctionnent dans n'importe quel canal : Sound, Group ou Master. Toutefois, puisque Drumsynth est un instrument, vous ne pouvez le charger que dans le premier Plug-in Slot des Sounds.



La différence entre les deux méthodes de chargement est que le Browser vous permet de choisir des *Presets* (issus de la bibliothèque d'usine ou du contenu personnel) tandis que le menu Plug-in vous permet de charger les Plug-ins dans leur *état par défaut*.

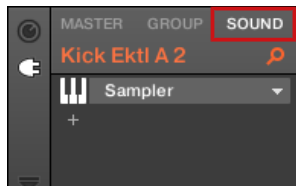
Puisque vous vous êtes déjà familiarisée avec le Browser (dans le cas contraire, rendez-vous par exemple aux sections [↑3.1, Charger un kit de batterie de la Librairie d'usine](#) ou [↑4.2.1, Choisir un autre Sample de caisse claire](#)), vous apprendrez ici à utiliser le menu Plug-in.

#### 4.2.2.1 Charger un Drumsynth dans la Liste de Plug-ins dans le logiciel MASCHINE

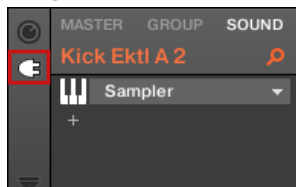
1. À gauche du Pattern Editor, cliquez sur le nom du Sound Slot (« [Kick Ektl A 2](#) ») pour le sélectionner.



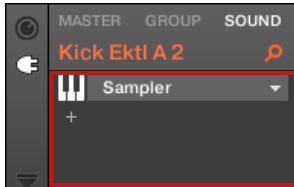
2. Dans la Control Area située au-dessus, cliquez sur l'onglet [SOUND](#) pour sélectionner le niveau Sound, puisque ce n'est qu'à ce niveau-là que le Drumsynth peut être chargé.



3. Tout à gauche de la Control Area, cliquez sur la petite icône Plug-in pour afficher les Plug-ins.

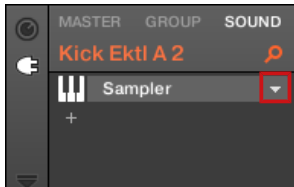


Ceci affiche la Liste de Plug-ins sur la gauche de la Control Area :



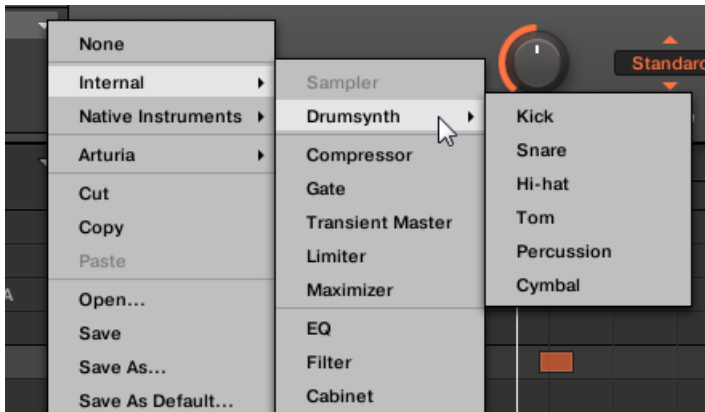
La Liste de Plug-ins de cette instance contient le [Sampler](#).

4. Cliquez sur la flèche descendante (située à droite) afin d'ouvrir le menu Plug-in.

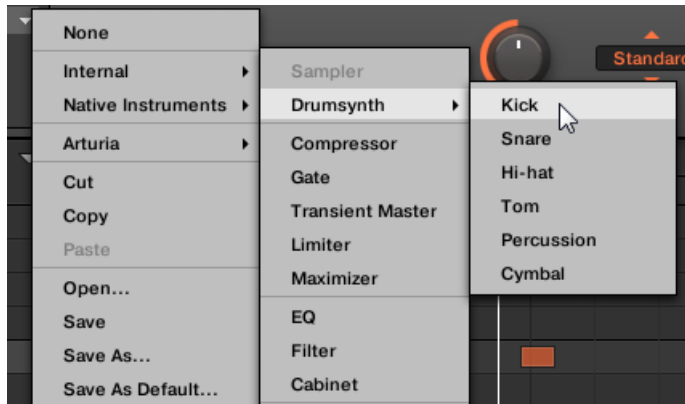


Le **menu Plug-in** s'ouvre alors et affiche une liste de tous les effets disponibles.

5. Dans ce menu, cliquez sur le sous-menu *Drumsynth* pour afficher les Drumsynths.



6. Cliquez sur *Kick* pour le charger dans la Liste de Plug-ins.

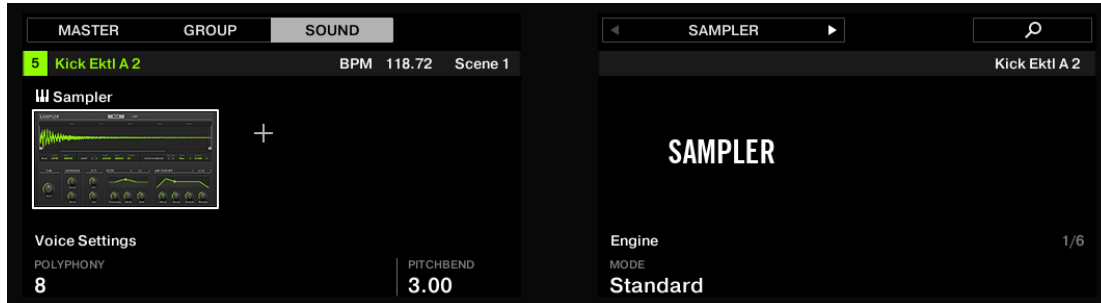


→ Le Plug-in Kick est maintenant chargé, prêt à être malmené.

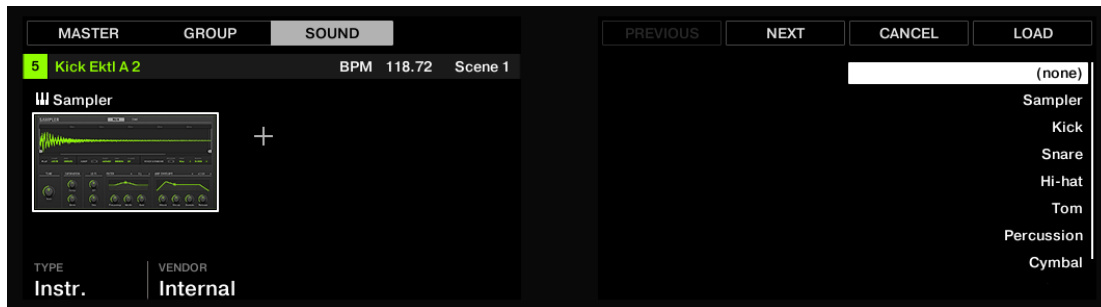
#### 4.2.2.2 Charger un Drumsynth dans la Liste de Plug-ins sur le contrôleur

1. Appuyez sur le bouton **PLUG-IN** en haut à gauche de votre contrôleur pour passer en mode Control et afficher les Plug-in Slots.
2. Appuyez sur **SELECT** + pad **5** pour sélectionner le Sound Kick Ektl A 2.
3. Appuyez sur le Bouton 3 pour sélectionner l'onglet **SOUND**.  
L'écran gauche affiche tous les Plug-ins chargés dans le Sound sélectionné ; dans notre cas, il n'y en a qu'un : le Sampler.

4. Déplacez l'encodeur 4-D vers la gauche afin que le **cadre blanc** se place sur le Sampler dans l'écran gauche. Ce cadre blanc indique le **focus** : désormais, le focus est sur le Sampler.

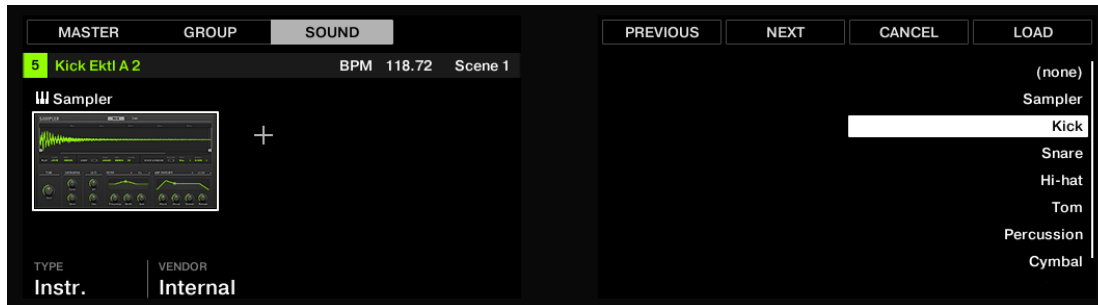


5. Appuyez sur l'encodeur 4-D pour ouvrir le menu Plug-in dans l'écran droit :



6. Tournez le Curseur 1 jusqu'à ce que le champ TYPE soit réglé sur Instr. (pour Instrument) puis le Curseur 2 jusqu'à ce que le champ VENDOR soit réglé sur Internal.
- ⇒ Dès que vous effleurez l'un des Curseurs, vous voyez une liste apparaître au-dessus de ce Curseur vous indiquant les entrées disponibles. Dans l'écran droit, le menu Plug-in est filtré en fonction de votre sélection et affiche les instruments internes de MASCHINE.

7. Tournez l'encodeur 4-D pour sélectionner le Kick dans la liste de l'écran droit :



8. Appuyez sur l'encodeur 4-D pour charger le Kick.

→ Le menu Plug-in se ferme automatiquement et le Plug-in Kick est maintenant chargé à la place du Sampler, prêt à être malmené :



Comme dans le Browser (voir section [4.2.1, Choisir un autre Sample de caisse claire](#)), l'encodeur 4-D s'avère un outil très pratique pour parcourir les Plug-ins chargés dans vos Sounds et pour en charger de nouveaux.



Vous pouvez également ouvrir et fermer le menu Plug-in en appuyant sur **SHIFT + BROWSER** (+Plug-In).

## 4.2.3 Régler le Volume, le Swing et le Tempo

Un fois les Samples choisis pour votre kit de batterie, il vous faudra peut-être ajuster leurs volumes. MASCHINE possède un puissant sampler, permettant des réglages précis de chacun des sons générés. Sans trop entrer dans les détails pour l'instant, découvrez un moyen rapide d'ajuster les volumes et le swing pour chaque Sound de votre Group.

### 4.2.3.1 Régler le Volume, le Swing et le Tempo dans le logiciel MASCHINE

#### Régler le Volume

Les contrôles suivants sont à votre disposition pour régler les divers niveaux de volume du logiciel :

- Pour régler le niveau général de sortie, faites glisser la tirette Master Volume sur la droite du Header, tout en haut de la fenêtre.



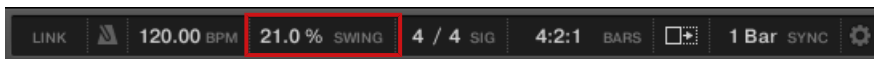
Utilisez la tirette Master Volume du Header pour régler le volume général de MASCHINE.



Vous pouvez aussi utiliser l’Affichage Mix pour régler les volumes de vos Sounds et de vos Groups. L’Affichage Mix offre un accès rapide aux paramètres de Volume et de Routage de tous vos Sounds et Groups, ainsi que du niveau Master. En outre, il possède une interface particulièrement intuitive pour le réglage des paramètres de tous vos Plug-ins. Vous trouverez plus de renseignements à ce sujet dans la section L’Affichage Mix.

#### Régler le Swing

Pour ajuster le swing global de votre morceau, vous pouvez utiliser l’affichage du Header, situé tout en haut de la fenêtre de MASCHINE :



Le contrôle SWING, dans le Header.

- Pour régler la valeur du Swing pour votre Project, cliquez sur la valeur **SWING**, maintenez le bouton de la souris enfoncé, et faites glisser la souris verticalement.

## Régler le tempo

Pour ajuster le Tempo global de votre morceau, vous pouvez utiliser l'affichage du Header, situé tout en haut de la fenêtre de MASCHINE :



Le contrôle BPM, dans le Header.

- Pour régler le Tempo (Beats Par Minute) de votre Project, cliquez sur la valeur **BPM**, maintenez le bouton de la souris enfoncé, et faites glisser la souris verticalement.

### 4.2.3.2 Ajuster le volume, le swing, le tempo et l'accordage sur votre contrôleur

#### Régler le Volume

- Appuyez sur le bouton **VOLUME** près de l'encodeur 4-D.
- Le bouton **VOLUME** s'allume. Vous pouvez maintenant régler le volume général de votre Project, ou bien individuellement, pour chaque Group ou Sound, à l'aide de l'encodeur 4-D.
  - Pour régler le volume général, tournez l'encodeur 4-D. Maintenez **SHIFT** enfoncé pour ajuster la valeur plus finement.
  - Pour régler le volume d'un Group en particulier, maintenez enfoncé le bouton Group correspondant (**A–H**) et tournez l'encodeur 4-D. Maintenez **SHIFT** enfoncé pour ajuster la valeur plus finement.
  - Pour régler le volume d'un Sound en particulier, maintenez le pad correspondant enfoncé, et tournez l'encodeur 4-D. Maintenez **SHIFT** enfoncé pour ajuster la valeur plus finement.

Lorsque vous ajustez un volume particulier, l'écran gauche indique temporairement sa valeur actuelle.



Nous vous recommandons de tester ce réglage tandis que votre Pattern est en cours de lecture : vous entendrez ainsi immédiatement le résultat de vos actions.

## Régler le Swing

Maintenant, ajustez le **swing** global de votre Project. La fonction Swing décale le positionnement rythmique de certaines des notes jouées, conférant ainsi un certain « groove » à votre Pattern. La procédure à suivre est similaire à celle décrite ci-dessus pour les réglages de volume :

1. Appuyez sur le bouton **SWING** situé près de l'encodeur 4-D.  
Le bouton **SWING** s'allume. Si le bouton **VOLUME** était encore allumé, il s'éteint.
2. Tournez l'encodeur 4-D pour régler le swing pour l'ensemble de votre Project.

Lorsque vous ajustez le swing, l'écran gauche indique temporairement sa valeur actuelle.



Vous pouvez aussi régler la valeur de Swing pour certains Groups ou Sounds particuliers en maintenant enfoncé le bouton Group ou le pad désiré, comme décrit précédemment pour le réglage de volume.

## Régler le Tempo/Pitch (Tune)

- Appuyez sur le bouton **TEMPO**.

→ Le bouton **TEMPO** s'allume. Vous pouvez maintenant régler le tempo de votre Project ainsi que l'accordage pour chaque Group ou Sound à l'aide de l'encodeur 4-D :

- Pour ajuster le tempo, tournez l'encodeur 4-D. Maintenez **SHIFT** enfoncé pour ajuster la valeur plus finement.
- Pour ajuster l'accordage d'un Group en particulier, maintenez enfoncé le bouton Group correspondant (**A–H**) et tournez l'encodeur 4-D. Maintenez **SHIFT** enfoncé pour ajuster la valeur plus finement.
- Pour régler l'accordage d'un Sound en particulier, maintenez le pad correspondant enfoncé et tournez l'encodeur 4-D. Maintenez **SHIFT** enfoncé pour ajuster la valeur plus finement.

Lorsque vous ajustez le tempo ou un accordage, l'écran gauche indique temporairement sa valeur actuelle.



Nous vous recommandons de tester ce réglage tandis que votre Pattern est en cours de lecture : vous entendrez ainsi immédiatement le résultat de vos actions.

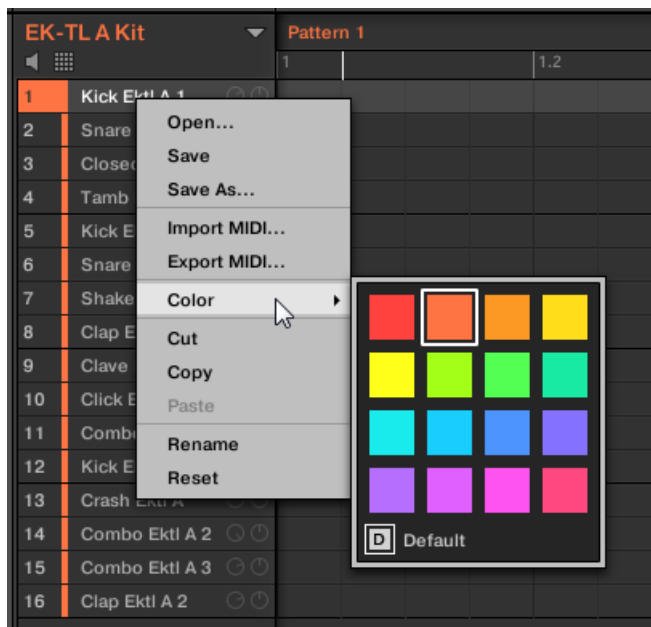
- Lorsque vous avez fini vos réglages de volume, de swing et de tempo, appuyez sur le bouton **VOLUME**, **SWING** ou **TEMPO** encore allumé pour le désactiver.

#### 4.2.4 Changer la couleur de vos Sounds

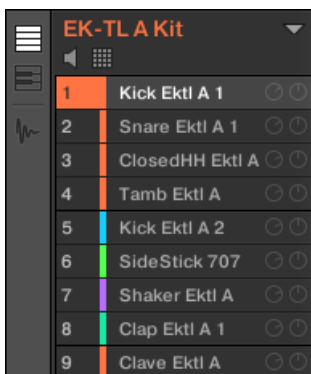
MASCHINE vous permet de modifier la couleur attribuée à chaque Group ou Sound. Cela peut être très pratique pour identifier d'un simple coup d'œil certains Groups ou Sounds.

Assignez différentes couleurs aux différents types de percussions dans votre kit de batterie :

- Effectuez un clic droit sur le Sound Slot désiré, sélectionnez *Color* dans le menu contextuel, puis choisissez la couleur désirée en fonction du type de percussion attribué à ce Sound Slot.



Voici un exemple des couleurs que vous pourriez attribuer à vos Sounds :



Votre kit de batterie prend des couleurs.

Ceci vous aidera à visualiser beaucoup plus rapidement où se trouvent les kicks, les caisses claires, etc.



Vous pouvez attribuer des couleurs à vos Sounds, Groups, Patterns, Scenes et Sections. À vous de décider quelles couleurs utiliser. Vous pouvez utiliser les couleurs pour différencier les types de sons, les usages auxquels vous les destinez, ou tout autre caractère utile à votre méthode de travail.



La couleur des éléments peut être modifiée uniquement dans le logiciel MASCHINE.

## 4.2.5 Déplacer vos Sounds et vos Groups

Vous pouvez échanger les positions de vos Sounds et de vos Groups à tout moment. Ceci ne peut être fait que depuis le logiciel MASCHINE. Cela peut être bien utile d'organiser vos Sounds et vos Groups d'une manière plus pratique. En particulier, vous pouvez déplacer vos Sounds sur d'autres pads, afin de créer un Group plus facile à jouer à l'aide pads.

Échangez maintenant les positions du « Kick Ektl A 2 » et du « Snare Ektl A 1 » afin que les deux kicks se retrouvent sur les pads 1 et 2 et les deux caisses claires sur les pads 5 et 6 :

1. Cliquez sur le Sound Slot 5 contenant le « Kick Ektl A 2 », et maintenez le bouton de la souris enfoncé.

2. Tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, faites glisser la souris vers le haut. Lorsque le curseur de la souris se déplace vers le haut, une ligne d'insertion apparaît aux emplacements où vous pouvez déposer votre Sound.



3. Lorsque la ligne d'insertion apparaît en dessous de l'autre kick, relâchez le bouton de la souris.
- Votre deuxième kick prend alors place juste en-dessous du premier kick, dans le Sound Slot 2. Il sera désormais déclenché par le pad 2 du contrôleur.

De la même manière, déplacez le « Snare Ektl A 1 » sur le pad 5 :

1. Cliquez sur le Sound Slot 3 qui contient maintenant le « Snare Ektl A 1 », et maintenez le bouton de la souris enfoncé.
  2. Tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, faites glisser la souris vers le bas. Lorsque la ligne d'insertion apparaît au-dessus de l'autre caisse claire, relâchez le bouton de la souris.
- Votre première caisse claire prend alors place juste au-dessus de la deuxième caisse claire, dans le Sound Slot 5. Elle sera désormais déclenchée par le pad 5 du contrôleur.



Gardez à l'esprit que tout changement de position des Sound Slots se répercute sur les pads déclenchant les Sounds correspondants ! Nous vous recommandons donc de vous entraîner à jouer sur cette nouvelle configuration, afin d'éviter toute confusion.

## 4.3 Sauvegarder votre Project

Encore une fois, nous vous recommandons de sauvegarder régulièrement votre travail. Vous pourrez alors ouvrir un autre Project ou quitter MASCHINE pour prendre une pause. Votre Project de tutoriel sera chargé tel quel la prochaine fois que vous l'ouvrirez.

Pour sauvegarder votre Project dans le logiciel :

- ▶ Appuyez sur [Ctrl] + [S] ([command] + [S] sur macOS) pour sauvegarder votre Project.

Pour sauvegarder votre Project sur le contrôleur :

- ▶ Appuyez sur **SHIFT** + **FILE** (**Save**) pour sauvegarder votre Project.

## 4.4 Pour résumer...

Dans ce tutoriel, vous avez appris à :

- Ouvrir un Project à l'aide du Browser (avec votre contrôleur ou depuis le logiciel).
- Remplacer un Sound du Group original par un autre Sample tiré de la Librairie d'usine à l'aide du Browser.
- Remplacer un des Sounds du Group original par un Drumsynth.
- Régler le volume général de MASCHINE ainsi que les volumes individuels de vos Groups et Sounds à l'aide du contrôleur.
- Régler le Swing global de votre morceau, à l'aide de votre contrôleur ou depuis le logiciel.
- Changer les couleurs associées à vos Sounds, et pourquoi pas celles associées à vos Groups, Patterns et Scenes (nous en dirons plus sur les Scenes plus tard).
- Déplacer vos Sounds au sein du Group, afin de les assigner à d'autres pads de votre contrôleur.

Une fois que vous vous sentirez à l'aise avec ces quelques tâches, poursuivez votre lecture en passant au tutoriel suivant, dans lequel vous en apprendrez plus sur les Patterns !

## 5 Créer des Beats

Dans ce tutoriel, vous continuerez à développer votre Project de tutoriel et effectuerez notamment les tâches suivantes :

- dédoubler votre Pattern et le raffiner,
- ajouter un second Pattern pour les breaks.



Bien que nous ayons traité jusqu'ici uniquement des kits de batterie, MASCHINE est bien plus qu'une boîte à rythmes. En effet, MASCHINE fait aussi des merveilles avec les instruments mélodiques ! Pour ceux qui ne peuvent plus attendre : encore un peu de patience, vous ajouterez une ligne de basse dans le prochain tutoriel.

### Prérequis

Nous supposons ici que vous avez suivi les tutoriels précédents (chapitres [↑3, Premiers pas](#) et [↑4, Construire votre propre kit de batterie](#)). En particulier, vous savez déjà comment :

- Ouvrir un Project ([↑4.1, Ouvrir votre Project](#)).
- Utiliser les pads pour jouer les Sounds du Group chargé ([↑3.2, Jouer avec les pads](#)).
- Enregistrer un Pattern simple à l'aide de ce Group ([↑3.3, Enregistrer votre premier Pattern](#)).
- Sauvegarder le Project pour pouvoir le réutiliser plus tard ([↑3.5, Sauvegarder votre Project](#)).

Si vous avez le moindre doute concernant la réalisation de ces tâches, veuillez consulter les précédents tutoriels avant d'aller plus loin !

Dans le cas où votre Project de tutoriel « Mon Premier Project » n'est pas ouvert, veuillez le charger :

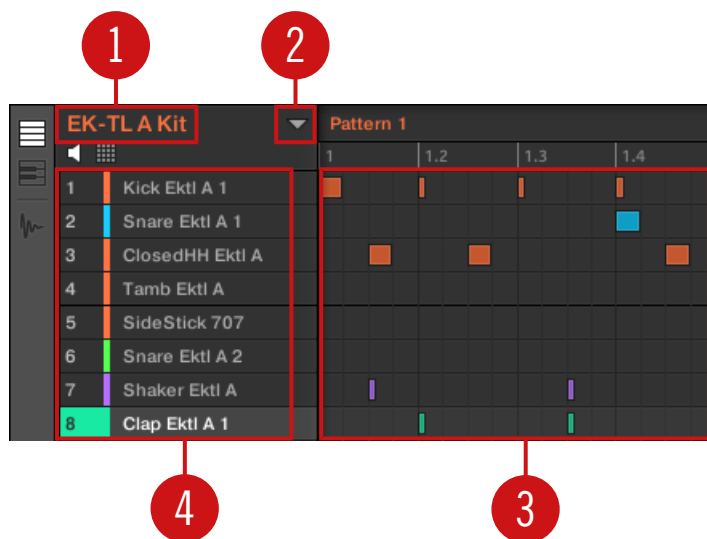
- Ouvrez le Project de tutoriel « Mon Premier Project ».

## 5.1 Raffiner votre premier Pattern

Vous commencerez par améliorer votre premier Pattern à l'aide de quelques-unes des puissantes fonctions d'édition de MASCHINE.

### 5.1.1 Votre Pattern dans le logiciel

Pour commencer, jetez un œil au Pattern Editor dans le logiciel :



Votre premier Pattern affiché dans le Pattern Editor.

Dans le Pattern Editor, vous constaterez les choses suivantes :

- En haut à gauche (1), **EKT-LL A Kit** est le nom du Group sélectionné (votre kit de batterie personnalisé).

- En-dessous du nom du Group apparaît une liste verticale de tous les Sounds contenus dans le Group (4). Si cette liste est trop grande pour votre écran, une barre de défilement verticale située tout à droite du Pattern Editor vous permettra d'afficher les Sounds manquants. À tout moment, le Sound Slot sélectionné est allumé (dans l'image ci-dessus, le [Clap Ektl A 1](#), déclenché par le pad 1).

Sur la droite du nom du Group, vous trouverez un menu déroulant permettant d'afficher le Pattern Manager. Cela inclut les Affichages Pattern List et Pattern Pad (2). Ces Affichages représentent les **Pattern Slots** du Group. À tout moment, le Pattern sélectionné est allumé, à la fois dans l’Affichage List et dans l’Affichage Pad (dans l'image ci-dessus, le Pattern Slot 1). Un Pattern (en français un « motif ») contient les **Events** (les Notes, ou « Événements ») qui jouent des Sounds du Group correspondant. Plus généralement, c’est ce qu’on appelle une « séquence ».

- La zone la plus grande du Pattern Editor (3), située en bas à droite, affiche les **Events** (les notes) du Pattern actuellement sélectionné. En d’autres termes, vous voyez là ce que vous avez enregistré au chapitre [13.3, Enregistrer votre premier Pattern](#). Les Events reproduisent les couleurs de leurs Sounds respectifs. Les lignes verticales représentent les beats et leurs subdivisions. La fine ligne blanche située en haut du Pattern indique la position actuelle de lecture ; la fine ligne blanche munie d’un triangle est la marqueur de fin du Pattern. Tout en bas, une barre de défilement horizontale permet d’afficher les autres parties du Pattern, si celui-ci est trop grand pour être intégralement affiché à l’écran.

Maintenant que vous avez une meilleure vision d’ensemble de votre Pattern, vous pouvez commencer à le raffiner.

### 5.1.2 Dédoubler un Pattern et ajouter une variation

Actuellement, votre Pattern s’étend sur une mesure. Joué en boucle, il pourrait devenir un peu monotone. Pour résoudre le problème, vous allez doubler la longueur du Pattern et introduire une petite variation à la fin, le tout exclusivement depuis le contrôleur.



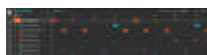
L’opération de dédoublement n’est disponible que sur votre contrôleur.

Maintenant, procédez ainsi :

1. Appuyez sur **SHIFT + DUPLICATE** (Double).

2. Appuyez sur **PLAY** pour écouter votre Pattern.
3. Appuyez sur **REC** pour démarrer l'enregistrement et ajoutez quelques notes à l'aide des pads durant la lecture de la seconde moitié du Pattern.
4. À tout moment, vous pouvez annuler ou rétablir votre (ou vos) dernière(s) action(s) en appuyant sur **SHIFT** + pad **1** ou **SHIFT** + pad **2**.
5. Une fois satisfait avec la fin de votre Pattern rallongé, désactivez **REC** pour arrêter l'enregistrement.

→ Le Pattern fait maintenant deux mesures et contient une variation.



Un Pattern doublé avec quelques « side sticks » supplémentaires dans la mesure 2 pour un peu de variation.

Lorsque vous enregistrez, il n'est pas nécessaire d'être extrêmement précis : la prochaine section vous expliquera comment la fonction de Quantification peut automatiquement ajuster le placement rythmique de votre jeu sur un ensemble de valeurs discrètes.

### 5.1.3 Quantifier le rythme

Il vous faudra un peu d'entraînement avant que votre jeu aux pads soit rythmiquement très précis. Il se peut (en particulier si MASCHINE est nouveau pour vous) que votre placement rythmique soit un peu approximatif ; cela apparaîtra de manière évidente lorsque vous enregistrez des Patterns. MASCHINE a une solution à ce problème ! Cela s'appelle la quantification.

#### Quelques mots sur la quantification

Voici quelques points dignes d'intérêt à propos de la quantification :

- L'utilisation de la quantification est fortement liée au style musical de votre morceau : dans certains cas, la mise en place rythmique doit être irréprochable, mais dans d'autres, une simple demi-quantification (voire pas de quantification du tout) sera plus appropriée.
- Pour l'instant, vous n'avez sélectionné aucun Event ; la quantification s'appliquait donc à tous les Events – en d'autres termes à tout le Pattern. Si par hasard vous avez sélectionné certains Events de votre Pattern, la quantification ne s'appliquera qu'à ceux-ci ! Ceci est très utile si vous désirez avoir une base rythmique bien en place (par exemple le kick et la caisse claire), tout en gardant certains Events ou Sounds spécifiques « à côté du rythme »

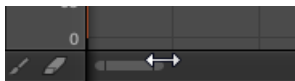
(par exemple des ornements ou un charleston légèrement décalé...). Ceci peut vous aider à créer un groove puissant. Pour plus d'informations sur la sélection d'Events particuliers au sein d'un Pattern, veuillez consulter le Manuel.

- Vous pouvez changer la résolution des subdivisions auxquelles les Events sont quantifiés.
- Vous pouvez aussi utiliser la quantification directement lorsque vous jouez et/ou enregistrez avec les pads. Par défaut, cette option est désactivée. Vous pouvez l'activer dans *Preferences > Defaults > Input > Quantize*. Veuillez consulter le Manuel pour plus d'informations.

### 5.1.3.1 Quantifier le rythme dans le logiciel MASCHINE

#### Grossir l'affichage de votre Pattern

Pour tester cela, vous allez grossir l'affichage de parties spécifiques de votre Pattern dans le logiciel. Dans le logiciel, la barre de défilement horizontal située tout en bas du Pattern Editor permet aussi d'ajuster le grossissement (ou « zoom ») :



Le Zoom Tool, dans le Pattern Editor.

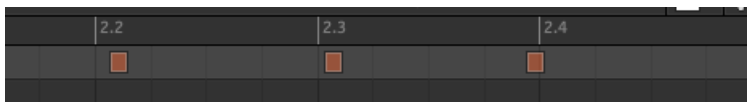
- Cliquez sur l'une des extrémités de cette barre de défilement horizontal, maintenez le bouton de la souris enfoncé et glissez la souris vers la gauche ou vers la droite pour grossir ou rétrécir l'affichage.



Vous pouvez aussi cliquer à n'importe quel autre endroit de la barre de défilement et glisser la souris vers le haut ou le bas pour grossir/rétrécir l'affichage sur votre Pattern.

Vous pouvez à tout moment cliquer au milieu des barres de défilement horizontal et vertical pour afficher une autre partie du Pattern.

Si vous grossissez l'affichage, vous verrez probablement que certaines de vos notes ne sont pas exactement dans le rythme :



Vue d'un détail de votre Pattern enregistré à la volée : les deux premiers kicks sont en retard, le troisième est en avance.

MASCHINE possède un puissant outil de quantification qui permet de corriger ces approximations au degré voulu.

### 5.1.3.2 Quantifier le rythme depuis le contrôleur

#### Quantifier votre Pattern

Le processus de **quantification** (parfois appelé « note snap ») consiste à forcer le placement rythmique des Events sur les beats ou leurs subdivisions. Ceci garantit une rythmique parfaitement en place. Sur votre contrôleur, faites comme suit :

- Pour quantifier les Events de votre Pattern, appuyez sur **SHIFT** + pad **5**.
- La mise en place rythmique de votre Pattern est maintenant parfaite. Dans le Pattern Editor, vous pouvez voir que tous les Events sont maintenant placés sur des beats ou sur leurs subdivisions.

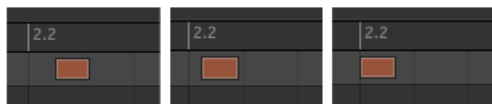
#### Quantifier votre Pattern, mais pas trop

Parfois, une mise en place rythmique parfaite peut sonner trop « mécanique » et plate. En effet, le groove provient justement souvent de toutes les petites imperfections rythmiques. Pour éviter de perdre le groove du Pattern, MASCHINE permet donc une demi-quantification des Events : les Events sont déplacés à mi-chemin du beat/subdivision le plus proche. Ainsi, vous obtenez une meilleure mise en place rythmique, sans perdre le côté humain et le groove.

- Pour demi-quantifier les Events de votre Pattern, appuyez sur **SHIFT** + pad **6**.

Vous pouvez effectuer la demi-quantification plusieurs fois d'affilée : les Events se déplaceront chaque fois à la moitié du chemin restant jusqu'au beat/subdivision le plus proche.

Voici l'effet d'une quantification et celui d'une demi-quantification sur un Event :



Event original, Event demi-quantifié et Event quantifié.



N'hésitez pas, à tout moment, à annuler/rétablir votre(vos) dernière(s) action(s) ; pour cela, appuyez sur **SHIFT** + pad **1** ou **SHIFT** + pad **2**, respectivement.

## 5.2 Ajouter un deuxième Pattern

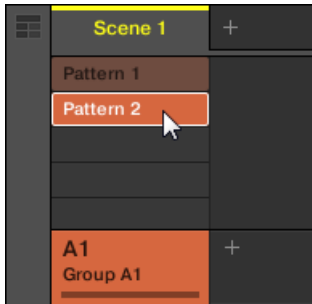
Vous pouvez maintenant créer un autre Pattern que vous utiliserez comme break dans votre morceau. Ceci vous permettra d'aborder quelques autres tâches et fonctions de MASCHINE concernant notamment la sélection des Patterns, leur longueur ainsi que le Count-in (compte à rebours).

### 5.2.1 Sélectionner un Pattern Slot

Jusqu'à maintenant, vous n'avez utilisé que le premier des 64 Pattern Slots disponibles dans votre Group. Vous allez maintenant sélectionner un autre Pattern Slot dans lequel vous pourrez enregistrer votre deuxième Pattern.

#### 5.2.1.1 Sélection d'un Pattern Slot dans le logiciel MASCHINE

- Dans l'affichage Ideas de l'Arranger, en haut de la fenêtre de MASCHINE, double-cliquez sur l'emplacement vide sous **Pattern 1** pour créer un nouveau Pattern.



Double-cliquez sur l'emplacement sous l'emplacement 1 pour créer un nouveau Pattern vide.

- Le Pattern Slot 2 est maintenant sélectionné. L'action de sélectionner un Pattern Slot vide crée automatiquement un Pattern vide dans le Slot en question.

Vous remarquerez que l'éclairage des Slots dans le logiciel reflète celui des pads sur le contrôleur.

- Le Pattern Slot 1 est faiblement éclairé : le Slot contient un Pattern, mais il n'est pas sélectionné.
- Le Pattern Slot 2 est pleinement éclairé : le Slot contient un Pattern (vide) et il est sélectionné.
- Tous les autres Pattern Slots sont éteints : ils ne contiennent aucun Pattern.

### 5.2.1.2 Sélectionner un Pattern Slot sur le contrôleur

1. Maintenez **PATTERN** enfoncé.  
Tous les pads s'éteignent à l'exception du pad 1 qui est complètement allumé. Ceci indique que tous les Pattern Slots sont vides à l'exception du premier Pattern Slot qui, de plus, est sélectionné.
  2. Tout en maintenant **PATTERN** enfoncé, appuyez sur le pad 2.
- Le Pattern Slot 2 est maintenant sélectionné. L'action de sélectionner un Pattern Slot vide crée automatiquement un Pattern vide dans le Slot en question.

Jetez un coup d'œil aux pads :

- Le pad 1 est faiblement éclairé : il contient un Pattern, mais n'est pas sélectionné.

- Le pad 2 est complètement allumé : il contient un Pattern vide et est sélectionné.
- Tous les autres pads sont éteints : ils ne contiennent aucun Pattern.

## 5.2.2 Régler la Pattern Length (Longueur de Pattern)

Vous avez déjà appris à modifier la longueur d'un Pattern (« Pattern Length ») en dédoublant le Pattern : la longueur du Pattern était alors doublée et son contenu reproduit dans la seconde moitié (voir [↑5.1.2, Dédoubler un Pattern et ajouter une variation](#)). Vous allez maintenant apprendre à modifier la longueur d'un Pattern sans modifier ses Events (ses notes), s'il en contient.

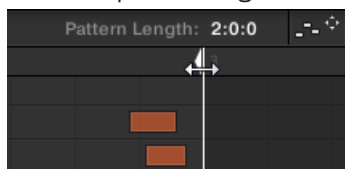


Vous pouvez modifier la longueur d'un Pattern à tout moment, même si vous y avez déjà placé des Events. Si vous réduisez la longueur d'un Pattern de telle sorte que certains des Events ne rentrent plus dans ce Pattern, les Events en question ne sont pas pour autant supprimés : ils demeurent à leur emplacement d'origine — si vous rallongez le Pattern à nouveau, vous les retrouverez.

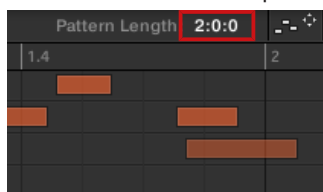
### 5.2.2.1 Régler la Pattern Length (longueur de Pattern) dans le logiciel MASCHINE

Dans le logiciel, vous pouvez modifier la Pattern Length de deux manières différentes

1. Dans la timeline du Pattern Editor, cliquez sur la limite droite du Pattern (indiquée par un petit triangle pointant vers la gauche), et faites glisser la souris horizontalement dans la timeline pour changer la longueur du Pattern.



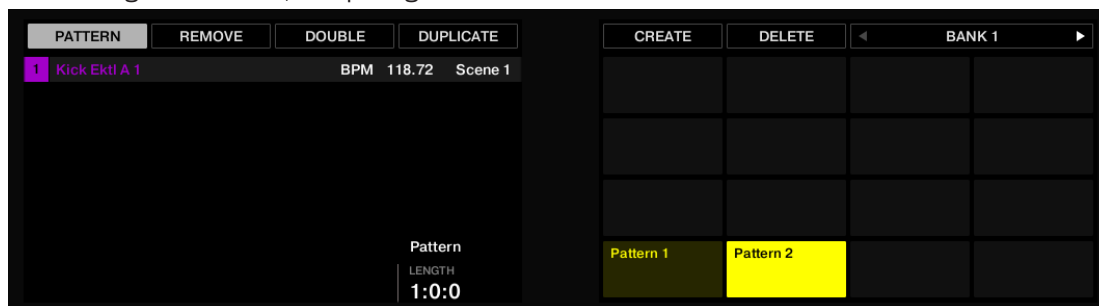
2. Tout en haut à droite du Pattern Editor, cliquez sur la valeur affichée et faites glisser la souris verticalement pour modifier la Pattern Length.



### 5.2.2.2 Régler la Pattern Length (Longueur de Pattern) sur le contrôleur

1. Maintenez **PATTERN** enfoncé.

En bas de l'écran gauche, vous pouvez voir que le paramètre Pattern LENGTH est actuellement réglé sur 1:0:0, ce qui signifie « une mesure » :



2. Tout en maintenant **PATTERN** enfoncé, tournez le Curseur 4 pour choisir une nouvelle valeur pour le paramètre Pattern Length.  
Le Pattern vide contenu dans le Pattern Slot 2 possède maintenant une nouvelle longueur, comme vous pouvez le voir dans le Pattern Editor du logiciel.



Pour modifier la résolution avec laquelle la Pattern Length peut être ajustée, veuillez vous référer au Manuel et ses informations détaillées sur l'Arrangeur Grid.

### 5.2.3 Enregistrer un nouveau Pattern avec le Count-in (compte à rebours)

Une fois ajustée la longueur du Pattern vide contenu dans le Pattern Slot 2, vous êtes prête à enregistrer. Vous savez déjà comment enregistrer un Pattern en démarrant le séquenceur puis en activant le mode enregistrement ; vous savez aussi utiliser le métronome (voir [↑3.3, Enregistrer votre premier Pattern](#)). Vous allez maintenant découvrir un autre outil bien utile pour l'enregistrement : le Count-in (compte à rebours).



Le Count-in ne peut pas être activé dans le logiciel. Veuillez utiliser le contrôleur comme décrit ci-après.

1. Appuyez sur **SHIFT + REC (Count-In)** pour commencer à enregistrer avec le Count-in (compte à rebours).

2. Jouez à l'aide des pads.
3. Pour interrompre le métronome, appuyez sur **SHIFT + TAP (Metro)**. Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur **REC** pour le désactiver. Pour arrêter le séquenceur, appuyez sur **STOP**.

Le Count-in (compte à rebours) vous permet de vous préparer, par exemple pour jouer correctement sur le premier temps.

Vous pouvez modifier depuis votre contrôleur la durée du compte à rebours, autrement dit la durée pendant laquelle le métronome bat la mesure avant que le séquenceur et l'enregistrement ne se lancent :

1. Appuyez sur **SETTINGS**.
2. Appuyez sur le Bouton 1 (**GENERAL**).
3. Tournez le Curseur 4 (**Count-In LENGTH**).



Le bouton **SETTINGS** ouvre le mode Recording Settings, qui vous permet d'ajuster divers réglages du métronome et de la quantification. Pour tous les détails, veuillez consulter le Manuel de MASCHINE accessible via le menu [Help](#).

## 5.2.4 Changer de Pattern

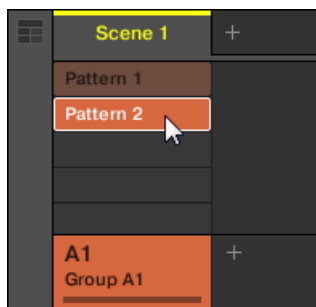
Une fois que vous avez enregistré quelque chose dans le deuxième Pattern Slot, vous pouvez vérifier que les deux Patterns vont bien ensemble, en passant instantanément de l'un à l'autre.

### 5.2.4.1 Changer de Pattern dans le logiciel MASCHINE

1. Cliquez sur le bouton Play situé dans le Header, tout en haut de la fenêtre de MASCHINE, pour démarrer le séquenceur (le bouton Play doit s'allumer).



2. Cliquez alternativement sur les Pattern Slots 1 et 2, et écoutez si les Patterns s'accordent bien.



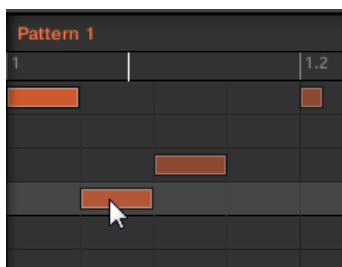
### 5.2.4.2 Changer de Pattern sur le contrôleur

1. Appuyez sur **PLAY** pour démarrer le séquenceur.
2. Maintenez **PATTERN** enfoncé.
3. Appuyez alternativement sur les pads 1 et 2, et écoutez si les Patterns s'accordent bien.

## 5.3 Éditer les Patterns dans le logiciel

Dans le logiciel MASCHINE, le Pattern Editor vous permet de créer ou modifier des Patterns au détail près. Seules les principales actions à la souris sont présentées ici.

- Pour créer un nouvel Event, double-cliquez sur la grille à l'emplacement désiré.



Double-cliquez sur la grille pour créer un Event. Effectuez un clic droit dessus pour le supprimer.

1. Pour effacer un Event, effectuez un clic droit dessus.

2. Pour déplacer un Event, faites-le glisser (c-à-d cliquez dessus, maintenez le bouton de la souris enfoncé, déplacez la souris à l'emplacement souhaité, puis relâchez le bouton de la souris). Faites glisser l'Event horizontalement pour décaler sa position temporelle en conservant le même Sound ; faites-le glisser verticalement pour changer de Sound en gardant le même placement rythmique.
3. Pour étirer un Event, faites glisser sa limite droite (ceci a plus de sens pour les instruments mélodiques avec plus de sustain que les sons percussifs).



Lorsque vous créez, déplacez ou étirez un Event, votre action est automatiquement quantifiée suivant la résolution de quantification en cours.

Les modes Paint et Erase fournissent de nombreux outils d'édition des Events dans le Pattern Editor : mode Paint, sélection multiple, copier/coller, etc. Veuillez consulter le Manuel pour plus d'informations.

## 5.4 Sauvegarder votre Project

Encore une fois, nous vous recommandons de sauvegarder régulièrement votre travail. Vous pourrez alors ouvrir un autre Project ou quitter MASCHINE pour prendre une pause. Votre Project de tutoriel sera chargé tel quel la prochaine fois que vous l'ouvrirez.

Pour sauvegarder votre Project dans le logiciel :

- ▶ Appuyez sur [Ctrl] + [S] ([command] + [S] sur macOS) pour sauvegarder votre Project.

Pour sauvegarder votre Project sur le contrôleur :

- ▶ Appuyez sur **SHIFT** + **FILE** (**Save**) pour sauvegarder votre Project.

## 5.5 Pour résumer...

Dans ce tutoriel, vous avez appris à :

- Dédoubler un Pattern.
- Quantifier ou demi-quantifier un Pattern.

- Sélectionner différents Pattern Slots.
- Ajuster la Pattern Length (longueur du Pattern).
- Utiliser le Count-in (compte à rebours) pour l'enregistrement.
- Éditer les Patterns dans le logiciel.

Une fois que vous vous sentirez à l'aise avec ces quelques tâches, poursuivez votre lecture en passant au tutoriel suivant, dans lequel vous allez ajouter une ligne de basse à votre morceau !

## 6 Ajouter une ligne de basse

MASCHINE n'est pas exclusivement dédié au rythme. C'est aussi un séquenceur extrêmement complet qui, en tant que tel, vous permettra aussi de créer des parties mélodiques. En guise d'exemple, vous allez ajouter une ligne de basse à votre morceau. Plus précisément :

- Vous créerez un nouveau Group avec un Sound de basse utilisant un plug-in VST/AU de synthétiseur.
- Vous enregistrerez quelques lignes de basse.
- Vous ajusterez les paramètres du Plug-in pour affiner le son de basse.



En plus d'enregistrer vos propres instruments, vous pouvez aussi ajouter des boucles audio à votre Project. Pour plus d'informations sur l'ajout de boucles audio à votre Project et pour en savoir plus sur le plug-in Audio de MASCHINE, veuillez consulter le Manuel.

### Prérequis

Nous supposons ici que vous avez suivi les tutoriels précédents. En particulier, vous savez déjà comment :

- Ouvrir un Project ([↑4.1, Ouvrir votre Project](#)).
- Utiliser les pads pour jouer les Sounds chargés ([↑3.2, Jouer avec les pads](#)).
- Sélectionner les Pattern Slots ([↑5.2.1, Sélectionner un Pattern Slot](#)).
- Enregistrer un Pattern ([↑3.3, Enregistrer votre premier Pattern](#)), et utiliser le Count-in (compte à rebours, [↑5.2.3, Enregistrer un nouveau Pattern avec le Count-in \(compte à rebours\)](#)).
- Quantifier un Pattern ([↑5.1.3, Quantifier le rythme](#)) et l'éditer dans le logiciel ([↑5.3, Éditer les Patterns dans le logiciel](#)).
- Sauvegarder le Project pour pouvoir le réutiliser plus tard ([↑3.5, Sauvegarder votre Project](#)).

Si vous avez le moindre doute concernant la réalisation de ces tâches, veuillez consulter les précédents tutoriels avant d'aller plus loin !

Dans le cas où votre Project de tutoriel « Mon Premier Project » n'est pas ouvert, veuillez le charger :

- Ouvrez le Project de tutoriel « Mon Premier Project ».

## 6.1 Sélectionner un autre Group

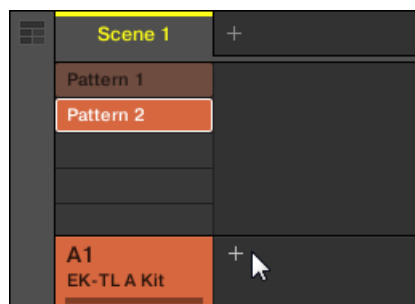
Jusqu'ici, vous n'avez utilisé que le premier Group disponible dans votre Project. Vous allez maintenant sélectionner un autre Group et y charger un son de basse. Charger la basse dans un Group Slot différent nous permettra par la suite de la manipuler séparément et de la combiner aisément avec le Group contenant le kit de batterie et ses Patterns.



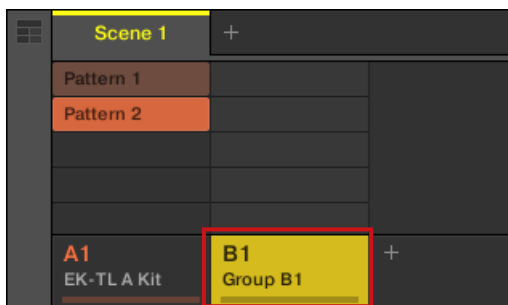
Vous pouvez utiliser plusieurs Group Banks dans MASCHINE. Dans ce tutoriel, vous vous contenterez de travailler avec la Group Bank 1, qui contient les huit premiers Group Slots. Chaque Group Bank peut contenir huit Groups supplémentaires. Les Groups de chaque Bank sont étiquetés de manière séquentielle : par exemple, les Groups de la Group Bank 1 seront nommés **A1** à **H1** et ceux de la Group Bank 2 **A2** à **H2**. Pour plus d'informations sur la création et la sélection de Group Banks supplémentaires, veuillez consulter le Manuel de MASCHINE, disponible via le menu *Help*.

### 6.1.1 Sélectionner un autre Group dans le logiciel

1. Dans la partie supérieure de la fenêtre de MASCHINE, cliquez sur le symbole **+** pour ajouter un Group.



2. Cliquez sur le nom du Group désiré (**Group B1** dans notre cas) pour le sélectionner.



Cliquez sur le nom du Group Slot pour sélectionner ce Slot.

Lorsque vous sélectionnez un Group, le Pattern Editor situé juste en dessous affiche le contenu du Group Slot nouvellement sélectionné. Pour l'instant, notre Group Slot est encore vide (pas de Sounds ni de Patterns).

### 6.1.2 Sélectionner un autre Group sur le contrôleur

Les huit boutons étiquetés de **A** à **H**, sur la gauche de votre contrôleur, représentent les huit **Group Slots** disponibles dans la Group Bank actuelle :

- Le bouton **A** est pleinement éclairé dans la couleur du Group pour indiquer que le Group A1 du logiciel est sélectionné.
- Le bouton **B** est faiblement éclairé en blanc, indiquant qu'un nouveau Group peut y être créé.
- Tous les autres boutons de Groups sont éteints car les Group Slots correspondants sont vides.

► Appuyez sur le bouton **B** pour sélectionner le deuxième Group Slot (B1).

→ Le Group B1 est maintenant sélectionné.

Jetez un coup d'œil aux boutons Group :

- Le bouton **A** est faiblement allumé dans la couleur du Group : il contient un Group mais n'est pas sélectionné.
- Le bouton **B** est pleinement éclairé dans la couleur du Group : le Group B1 est sélectionné.

- Le bouton **C** est faiblement éclairé en blanc, indiquant que le Group suivant peut y être créé.
- Tous les autres boutons de Groups sont éteints car les Group Slots correspondants sont vides.

## 6.2 Modifier le nom et la couleur du Group

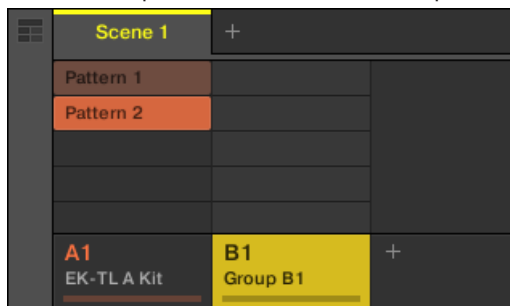
Lorsque vous avez chargé le kit de batterie dans le Group Slot A1 (voir [↑3.1, Charger un kit de batterie de la Librairie d'usine](#)), le Slot a automatiquement pris le nom du Group chargé (« EK-TL A Kit »). Vous allez maintenant renommer manuellement le Group B1 afin de maintenir une bonne organisation dans votre Project.



Cette fonctionnalité est uniquement disponible dans le logiciel MASCHINE.

Pour renommer un Group :

1. Double-cliquez sur le nom du Group.



Le nom du Group devient surligné.

2. Saisissez un nouveau nom (par exemple « Basse »), puis appuyez sur [Enter] sur votre clavier d'ordinateur pour confirmer votre choix.

→ Le nouveau nom remplace le nom par défaut.



Un nouveau nom pour le Group B1.

Attribuez maintenant différentes couleurs à vos Groups :

- Effectuez un clic droit sur chaque Group désiré, sélectionnez *Color* dans le menu contextuel, puis choisissez la couleur désirée parmi la palette proposée.



Une nouvelle couleur pour le Group Bass.

## 6.3 Utiliser un Plug-in d'instrument pour la basse

Non content de pouvoir utiliser les sons internes de MASCHINE, vous pouvez aussi utiliser des Plug-ins VST/AU 32-bit et 64-bit édités par Native Instruments ou par d'autres fabricants. Cela vous permettra notamment d'utiliser vos synthétiseurs et vos effets favoris !

MASCHINE inclut KOMplete 11 SELECT, un ensemble d'instruments et d'effets de première classe pour tous les styles de musique. Cet ensemble Native Instruments comprend notamment MASSIVE (le synthétiseur légendaire), REAKTOR PRISM (un synthétiseur modal), SCAR-

BEE MARK 1 (un piano électrique de référence) et SOLID BUS COMP (un compresseur de haute volée), pour n'en mentionner que certains. Entre autres choses, MASSIVE est parfait pour générer de gros sons de basse – exactement ce dont vous avez besoin ici.

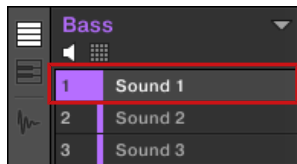
### 6.3.1 Parcourir les Presets de MASSIVE

MASSIVE est inclus dans MASCHINE, mais ce n'est pas tout : sa bibliothèque d'usine est complètement intégrée au système MASCHINE et ses Presets sont disponibles directement dans le Browser de MASCHINE. Ainsi, vous pouvez choisir votre son de basse grâce à la méthode habituelle décrite précédemment pour charger un Group (voir [↑3.1, Charger un kit de batterie de la Librairie d'usine](#)) ou un Sample (voir [↑4.2.1, Choisir un autre Sample de caisse claire](#)) : vous allez filtrer les choix disponibles et affiner votre recherche en sélectionnant l'objet MASCHINE, le Produit désiré, un Type et un Sous-Type.

#### 6.3.1.1 Parcourir les Presets d'instruments dans le logiciel

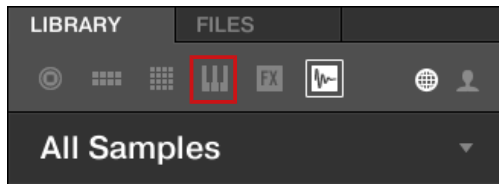
Dans le logiciel, procédez ainsi :

1. Vérifiez que votre Group Bass est sélectionné ; dans le cas contraire, sélectionnez-le (voir [↑6.1, Sélectionner un autre Group](#)).
2. Cliquez sur le nom du premier Sound Slot pour le sélectionner.



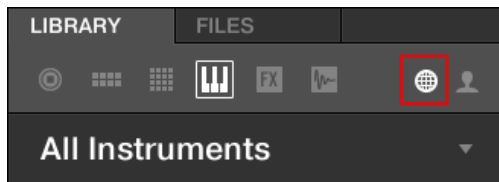
3. Affichez le Browser si celui-ci n'est pas visible (rappel : cliquez sur la petite loupe située dans le Header de MASCHINE).

4. Tout en haut du Browser, sélectionnez l'icône en forme de clavier dans le File Type Selector (Sélecteur de Type de Fichiers) :



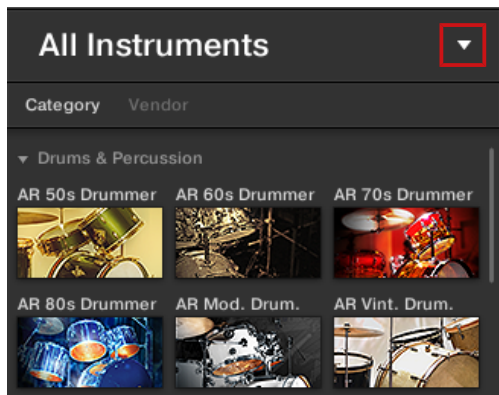
Le Browser affiche maintenant les Presets d'Instruments.

5. Dans le Content Selector (Sélecteur de contenu), sélectionnez l'icône de mappemonde :

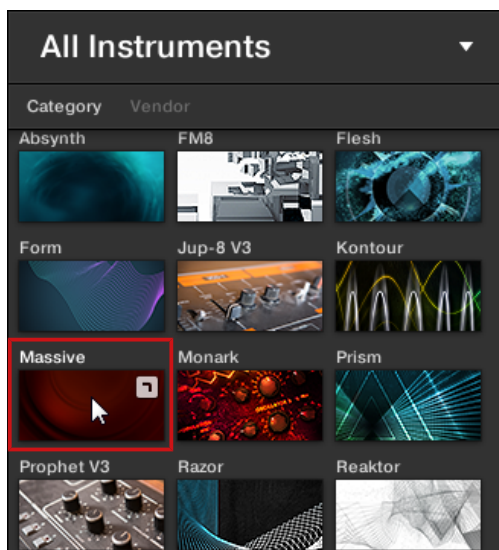


Ceci affiche le contenu d'usine.

6. Dans le Product Selector (Sélecteur de Produit), cliquez sur la flèche pointant vers le bas...

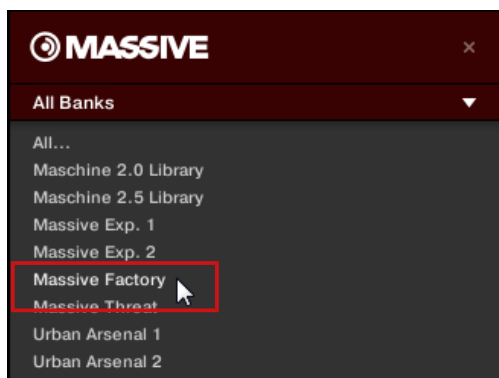


7. ...et sélectionnez [Massive](#) :



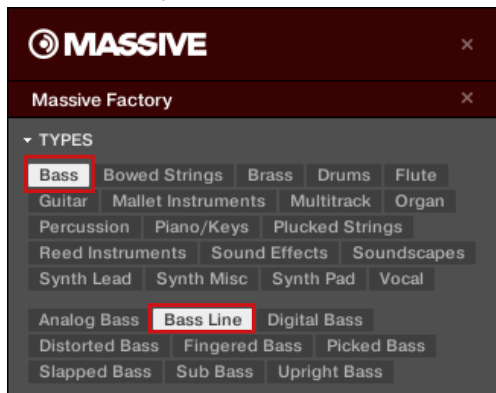
Ceci restreint la liste des Presets affichés aux Presets de MASSIVE.

8. Cliquez sur [All Banks](#) pour afficher la liste de toutes les banques MASSIVE installées sur votre ordinateur.



9. Dans cette liste, cliquez sur [Massive Factory](#).  
Ceci réduira la liste des résultats aux seuls Presets de cette banque.
10. Dans la section [TYPES](#) du Tag Filter situé en dessous, cliquez sur [Bass](#).

11. Pour affiner plus encore votre recherche, cliquez sur [Bass Line](#) dans la section Sub-Type.



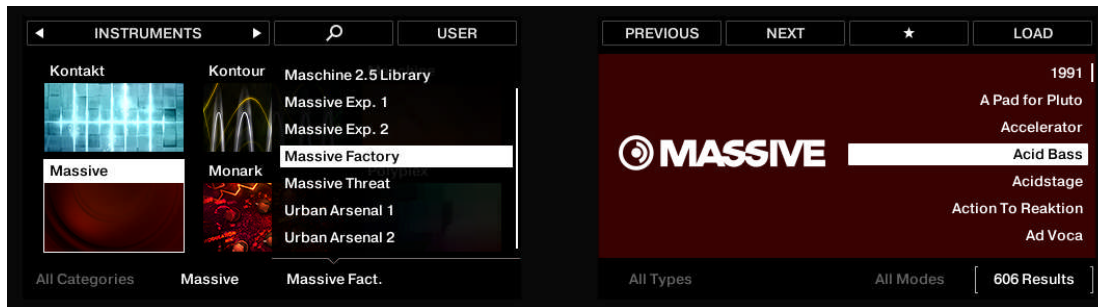
→ Vous pouvez maintenant charger un Preset de basse en double-cliquant sur son nom dans la Liste des résultats se trouvant en dessous.

### 6.3.1.2 Parcourir les Presets d'instruments sur le contrôleur

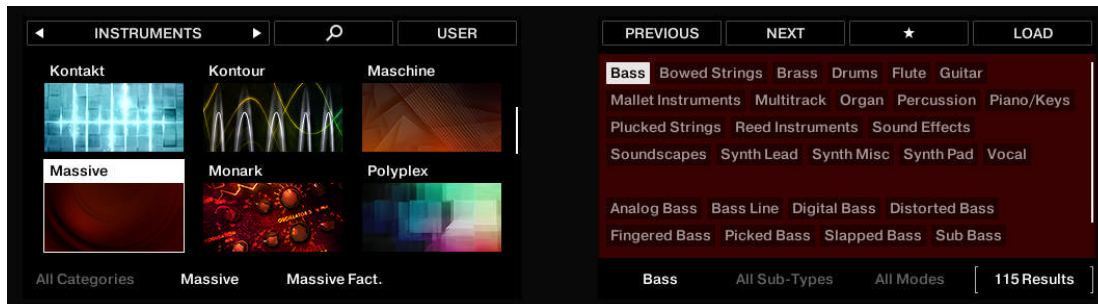
Sur votre contrôleur, faites comme suit :

1. Appuyez sur le Bouton **B** pour sélectionner le Group B1.
2. Appuyez sur le pad **1** pour sélectionner le Sound Slot 1. Le pad **1** doit être pleinement éclairé.
3. Appuyez sur **BROWSER** pour ouvrir le Browser.
4. Le Bouton 4 doit être faiblement éclairé. S'il est pleinement éclairé, appuyez dessus pour désélectionner **USER**.
5. Appuyez sur les Boutons 1 ou 2 jusqu'à ce qu'**INSTRUMENTS** apparaisse en dessous.
6. Déplacez l'encodeur 4-D pour sélectionner **All Products** et tournez-le jusqu'à ce que le champ du produit affiche **Massive**.

7. Déplacez l'encodeur 4-D pour placer le focus sur All Banks et tournez l'encodeur pour sélectionner la banque Massive Factory :

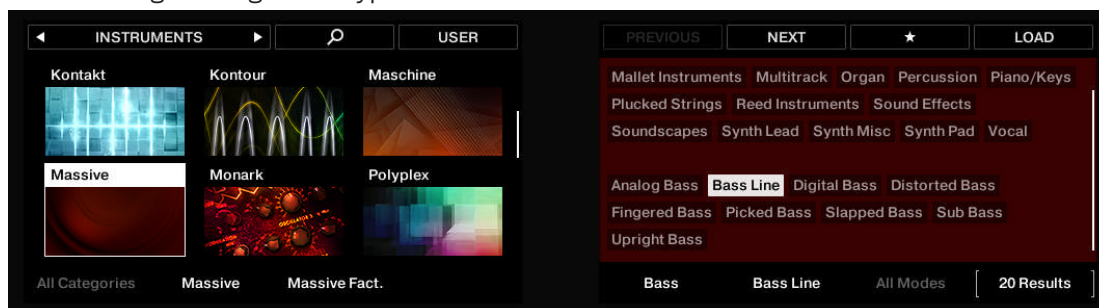


8. Déplacez l'encodeur 4-D pour sélectionner All Types et appuyez sur l'encodeur pour afficher le **nuage de tags Types** avec tous les Types utilisés dans les Presets d'usine de MASCHINE.
9. Tournez alors l'encodeur 4-D pour sélectionner le Type Bass :

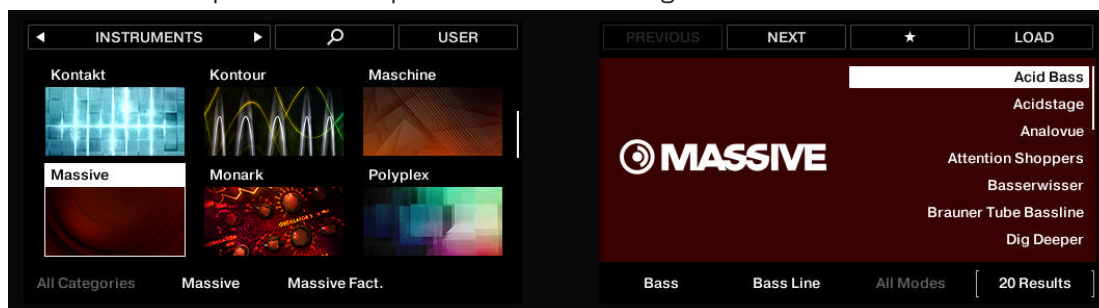


Lorsque vous sélectionnez les Types, le **nuage de tags Sub-Types** apparaît au dessous. Ses entrées dépendent du Type actuellement sélectionné.

10. Déplacez l'encodeur 4-D sur Sub-Type et tournez l'encodeur pour sélectionner Bass Line dans le nuage de tags Sub-Type :



- Lorsque vous relâchez l'encodeur 4-D, l'écran droit affiche la liste des Presets de basse de MASSIVE étiquetés comme pouvant servir à une ligne de basse :



1. Déplacez l'encodeur 4-D sur le champ des résultats et tournez l'encodeur pour sélectionner un Preset.
2. Appuyez sur l'encodeur 4-D pour charger le Preset sélectionné.

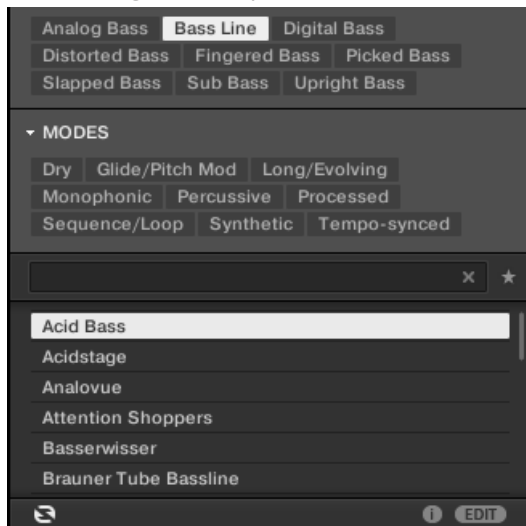
Dans les deux prochaines sections, vous allez découvrir quelques fonctions utiles pour choisir un son de basse.

### 6.3.2 Passer au mode Keyboard

Afin de choisir un Preset de basse adapté, vous pouvez utiliser la fonction Autoload (voir [↑4.2.1, Choisir un autre Sample de caisse claire](#) pour plus d'informations) : ceci chargera automatiquement un Preset dans le Project lorsque vous le sélectionnerez dans le Browser, vous permettant de jouer ce Preset sur les pads avec les Patterns de kit de batterie que vous avez déjà enregistrés.

Pour rappel (dans le logiciel) :

- Dans le logiciel, cliquez sur le bouton Autoload en bas du Browser pour l'activer :

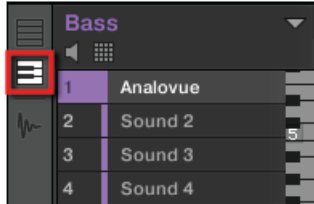


- Chaque Preset sera maintenant automatiquement chargé dans le Sound Slot 1 lorsque vous le sélectionnerez dans la liste de résultats du Browser.

Pour l'instant, vous pouvez seulement écouter les Presets en appuyant sur le pad **1**, qui déclenche une seule et unique note (C3 par défaut). Ce n'est pas l'idéal pour choisir un Preset – sans parler d'enregistrer une ligne de basse. C'est pourquoi, pour les instruments mélodiques tels que votre basse, les pads de MASCHINE possèdent un mode appelé **mode Keyboard** (mode « clavier ») dans lequel les pads jouent **différentes notes du même Sound**.

### 6.3.2.1 Passer à l'affichage Keyboard dans le logiciel

- ▶ À gauche du Pattern Editor, cliquez sur le bouton Keyboard View (le bouton avec une icône de clavier) pour activer l'affichage Keyboard.



Le bouton Keyboard View.

Le Pattern Editor affiche alors un clavier vertical à droite des Sound Slots. Les rangées de la grille correspondent maintenant à chacune des notes du Sound Slot sélectionné (elles représentaient auparavant chacun des Sound Slots).



Le mode Keyboard de votre contrôleur et l'affichage Keyboard du logiciel sont strictement équivalents : lorsque vous passez à l'affichage Keyboard dans le logiciel, votre contrôleur passe en mode Keyboard ; si vous désactivez le mode Keyboard de votre contrôleur, vous désactivez aussi l'affichage Keyboard dans le logiciel.

### 6.3.2.2 Passer au mode Keyboard sur le contrôleur

- ▶ Appuyez sur le bouton **KEYBOARD** au dessus des pads.
- À partir de maintenant, vos 16 pads ne déclencheront plus les 16 Sound Slots de votre Group, mais 16 notes différentes pour le Sound sélectionné. Ceci facilitera grandement le choix du Preset de basse, ainsi que l'enregistrement de la ligne de basse.



Pour désactiver le mode Keyboard et ramener les pads à leur mode Group par défaut utilisé dans les tutoriels précédents, appuyez sur le bouton **PAD MODE** à gauche du bouton **KEYBOARD**.

Veuillez noter qu'une seconde pression sur **KEYBOARD** *ne désactive pas* le mode Keyboard : alors que les écrans du contrôleur reviennent à leur sujet précédent (mettons, le Browser), les pads restent quant à eux en mode Keyboard et vous pouvez continuer à jouer mélodiquement

sur votre instrument. Comme indicateur utile, le bouton **KEYBOARD** reste allumé tant que le mode Keyboard est actif. À tout moment, vous pouvez appuyer à nouveau sur **KEYBOARD** pour vérifier ou modifier rapidement les réglages du mode Keyboard.

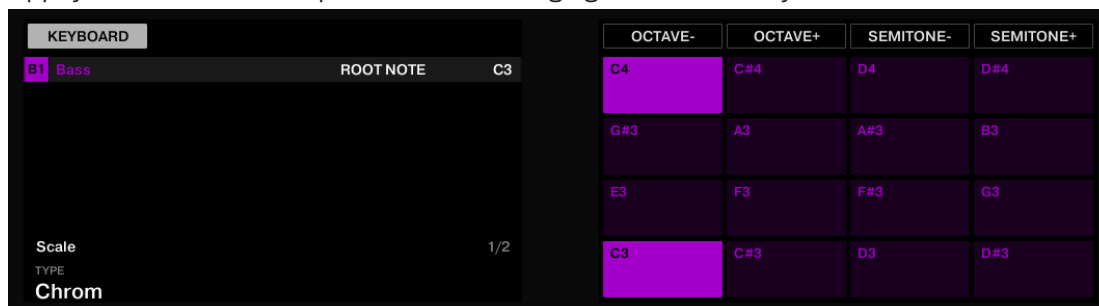


Le mode Keyboard et le mode Group sont appelés **modes d'entrée des pads** : ils définissent le comportement des pads en réaction à votre entrée (vos frappes). D'autres modes d'entrée des pads sont disponibles : Chords et Step. Vous pouvez les activer via la rangée de boutons au dessus des pads. Par exemple, cf. [↑8, Créer des Beats avec le step sequencer](#) pour apprendre à utiliser le mode Step.

### 6.3.3 Ajuster la note de base pour les pads

En essayant divers sons de basse avec les pads, vous remarquerez que les notes produites sont relativement hautes. En effet, vos 16 pads jouent par défaut les notes allant de C3 (do3) à D#4 (ré#4), ce qui n'est pas la tessiture la plus appropriée aux sons de basse. Il vous faut donc abaisser la hauteur des notes jouées par les pads.

1. Appuyez sur **KEYBOARD** pour afficher les réglages du mode Keyboard sur les écrans :



Si nécessaire, appuyez une seconde fois sur **KEYBOARD** pour afficher les réglages. Dans l'écran droit, vous voyez la touche déclenchée par chaque pad.

2. Appuyez deux fois sur le Bouton 5 (OCTAVE-) jusqu'à ce que le champ **ROOT NOTE** (écran gauche) affiche **C1**.

→ Vos pads jouent maintenant des notes deux octaves plus bas que précédemment.



Ce réglage n'a de sens que pour votre contrôleur : en effet, dans le logiciel, le clavier vertical affiche déjà toutes les notes disponibles (utilisez la barre de défilement verticale située à droite pour les afficher toutes)

Vous pouvez maintenant choisir un son de basse :

1. Si vous avez quitté le mode Browse entre-temps, appuyez sur **BROWSER** pour l'activer à nouveau.
2. Chargez divers Presets de basse dans le Sound Slot 1 et jouez avec à l'aide des pads afin de choisir le son que vous voulez utiliser.
3. Choisissez le son « Analovue » car il possède de bonnes basses ainsi que quelques ornements dans les hautes fréquences. De plus, il propose un contenu rythmique intéressant synchronisé au tempo du Project.
4. Une fois que vous avez trouvé une basse satisfaisante, désactivez **BROWSER** pour quitter le Browser.

Dans cet exemple, il n'est pas nécessaire de charger spécifiquement le Sound sélectionné : il a été chargé automatiquement lors de sa sélection grâce à la fonction Autoload.

## 6.4 Enregistrer une ligne de basse

Vous êtes maintenant prête à enregistrer un Pattern de basse. Ce sera l'occasion de réviser un certain nombre de tâches que vous avez apprises jusqu'ici.

### 6.4.1 Enregistrer un Pattern de basse

Sur votre contrôleur, faites comme suit :

1. Appuyez sur **PLAY**.  
Vous entendez tourner votre Pattern de batterie.
2. Entraînez-vous à jouer avec le Sound de basse afin de vous familiariser avec l'instrument.
3. Lorsque vous vous sentez prêt(e), appuyez sur le bouton **REC** (le bouton s'allume) et démarrez l'enregistrement d'une ligne de basse.
4. Lorsque vous avez fini d'enregistrer, appuyez sur **REC** pour désactiver le mode d'enregistrement.



N'oubliez pas de réutiliser tout ce que vous avez appris à propos de l'enregistrement des Patterns dans les précédents tutoriels : utilisation du métronome, utilisation du Count-in (compte à rebours), réglage de la Pattern Length (longueur du Pattern), édition du Pattern enregistré, etc. Si vous avez le moindre doute à propos de la réalisation de ces tâches, veuillez vous reporter aux précédents tutoriels (en particulier à la section [↑5, Créer des Beats](#) et au chapitre [↑3.3, Enregistrer votre premier Pattern](#)).

## 6.4.2 Enregistrer un autre Pattern de basse

Une seule ligne de basse ne suffira évidemment pas pour tout votre morceau. Enregistrez donc une deuxième ligne de basse que vous pourrez utiliser comme variation.

1. Sélectionnez le deuxième Pattern Slot. Pour rappel, vous pouvez faire cela sur votre contrôleur en appuyant sur **PATTERN** + pad **2**, ou dans le logiciel en double-cliquant sur le Pattern Slot **2** dans l'affichage Ideas.
2. Enregistrez un deuxième Pattern. Encore une fois, n'hésitez pas à réutiliser les diverses méthodes d'enregistrement et d'édition des Patterns que vous avez apprises jusqu'ici.

Assurez-vous que les Patterns s'accordent bien, en passant plusieurs fois d'un Pattern Slot à l'autre.

## 6.4.3 Charger un Sound de basse supplémentaire

Pour améliorer encore votre morceau, vous allez charger un autre Sound de basse juste à côté d'« Analovue ». Cette deuxième basse pourrait par exemple jouer des lignes rythmiques dans un registre un peu plus aigu.

### Sélectionner le Sound Slot 2

Avant de charger un autre Sound, il vous faut d'abord sélectionner un autre Sound Slot, par exemple le Sound Slot 2.

Dans le logiciel, vous pouvez sélectionner le Sound Slot 2 de la manière habituelle, en cliquant sur son nom dans le Pattern Editor.

Sur votre contrôleur, vous remarquerez qu'appuyer sur le pad **2** ne suffit pas à sélectionner le Sound Slot 2 : en effet, comme vos pads sont en mode Keyboard, ils ne permettent plus de jouer/sélectionner les Sound Slots, mais ils jouent chacun une note différente avec le son du Sound Slot 1. Pour contourner ce problème, faites comme suit avec votre contrôleur :

1. Maintenez **SELECT** enfoncé.
2. Tout en maintenant **SELECT** enfoncé, appuyez sur le pad **2** pour sélectionner le Sound Slot 2.

→ Le Sound Slot 2 est maintenant sélectionné.



Maintenir **SELECT** enfoncé tandis que vous appuyez sur un pad permet de sélectionner le Sound Slot correspondant, quel que soit le mode de pads actif ; à l'inverse, si le mode Keyboard est actif, appuyer sur un pad ne suffit pas à sélectionner le Sound Slot correspondant. De plus, quand vous maintenez le bouton **SELECT** enfoncé, aucun son n'est produit lorsque vous appuyez sur un pad. Ceci peut être très utile lorsque votre morceau est en train d'être joué et que vous ne désirez pas que le public entende le son de votre sélection !

## Charger et enregistrer une autre basse

- Une fois le Sound Slot 2 sélectionné, répétez les étapes décrites précédemment dans ce tutoriel pour charger un autre Sound de basse et pour enregistrer des lignes de basses avec ce Sound dans les Patterns 1 et 2, comme vous l'avez fait avec la première basse. Par exemple, testez le Sound « Ad Voca » en guise de deuxième basse.

## Choisir des couleurs pour vos sons de basse

Choisissez deux couleurs différentes pour les deux Sounds de basse, comme vous l'avez fait pour les Sounds du Group « EK-TL A Kit » :

- Effectuez un clic droit sur chaque Sound Slot, sélectionnez *Color* dans le menu contextuel, puis choisissez la couleur désirée.

## 6.5 Accéder aux paramètres du Plug-in

À l'installation, MASSIVE est totalement intégré à MASCHINE. Cela signifie non seulement que les Presets d'usine de MASSIVE sont disponibles depuis le Browser de MASCHINE, mais aussi que les paramètres de MASSIVE eux-mêmes sont accessibles depuis MASCHINE. Vous allez maintenant découvrir une nouvelle zone de l'interface d'utilisation de MASCHINE : la **Control Area**.

La Control Area est située au milieu de la fenêtre du logiciel MASCHINE.



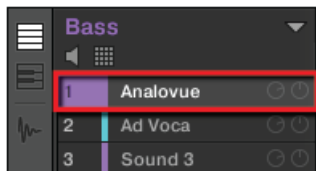
La Control Area affichant les paramètres du Plug-in MASSIVE pour votre son de basse « Analovue ».

La Control Area permet, entre autres choses, de modifier les paramètres de vos Plug-ins.

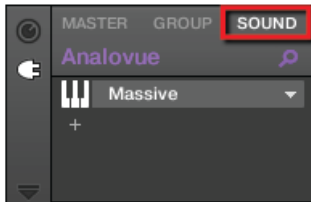
Vous voulez maintenant afficher les paramètres du Plug-in pour votre premier Sound de basse « Analovue ».

### 6.5.1 Accéder aux paramètres d'un Plug-in dans le logiciel MASCHINE

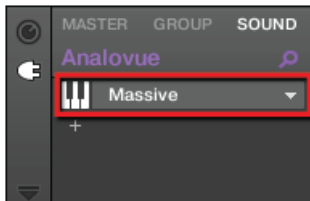
1. À gauche du Pattern Editor, cliquez sur le nom du Sound Slot (« [Analovue](#) ») pour le sélectionner.



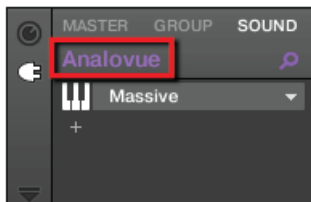
2. En haut à gauche de la Control Area, cliquez sur l'onglet **SOUND** pour le sélectionner (il doit s'illuminer).



3. Dans la Liste de Plug-ins située en dessous, cliquez sur **Massive** pour le sélectionner.



→ La Control Area affiche maintenant les paramètres de votre Sound de basse « Analovue ». Vous pouvez vérifier cela en observant la partie gauche de la Control Area :



La Control Area indique quels sont les paramètres affichés.

La grande partie située à droite de la Control Area est appelée la **Parameter Area** (zone de Paramètres). Elle donne accès aux paramètres désirés.



Les paramètres du Sound « Analovue ».

Ces paramètres sont organisés par pages dont vous pouvez contrôler l’affichage en cliquant sur les petits labels situés en haut de la Control Area :



Les pages permettent d’afficher tous les paramètres de votre Plug-in.

Sur chaque page, vous pouvez régler les paramètres de tous les curseurs, en cliquant dessus et en faisant glisser la souris avec le bouton maintenu enfoncé.

## Exemple

En guise d’exemple, réglons le niveau d’amplification du deuxième oscillateur de votre Preset « Analovue ». Maintenant, procédez ainsi :

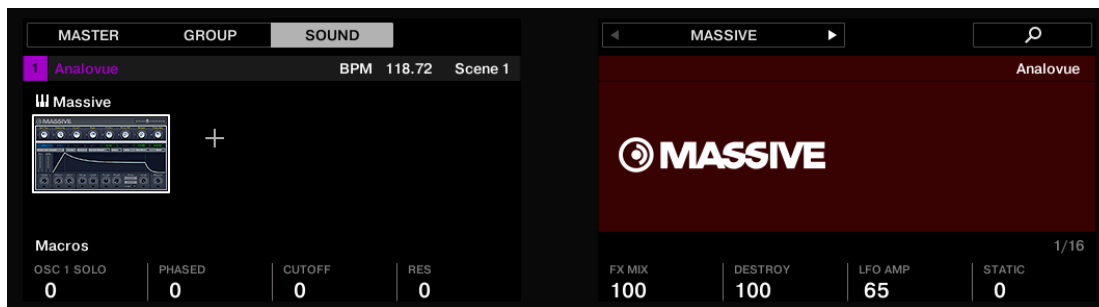
1. Cliquez sur le label **Osc2** en haut de la Control Area pour sélectionner la page de paramètres **Osc2**.  
La Control Area affiche maintenant les paramètres de cette page.
2. Cliquez sur le quatrième curseur (**Osc2Amp**) et faites glisser la souris verticalement pour en régler la valeur.



Vous pouvez effectuer un réglage plus fin des paramètres en maintenant la touche [Shift] de votre ordinateur enfoncée pendant que vous faites glisser la souris.

### 6.5.2 Accéder aux paramètres du Plug-in sur le contrôleur

1. Appuyez sur le bouton **PLUG-IN** pour afficher la Liste de Plug-ins.
2. Appuyez sur le Bouton 3 pour sélectionner **SOUND**.  
Ceci affiche les paramètres des Plug-ins pour le Sound Slot sélectionné.
3. Si le Sound Slot 1 contenant votre Sound « Analovue » n'est pas sélectionné, sélectionnez-le en appuyant sur **SELECT** + pad 1.  
Les écrans doivent maintenant ressembler à ceci :



→ Vous avez maintenant accès aux paramètres de votre Sound de basse « Analovue ».

Pour régler n'importe quel paramètre depuis votre contrôleur, procédez comme suit :

1. Tournez n'importe lequel des Curseurs 1–8 pour régler la valeur du paramètre correspondant, affiché sur l'écran juste en dessous.
2. Appuyez sur les boutons Page (les boutons avec des flèches) se trouvant à gauche des écrans pour passer à une autre page de paramètres.

## 6.6 Sauvegarder votre Project

Encore une fois, nous vous recommandons de sauvegarder régulièrement votre travail. Vous pourrez alors ouvrir un autre Project ou quitter MASCHINE pour prendre une pause. Votre Project de tutorial sera chargé tel quel la prochaine fois que vous l'ouvrirez.

Pour sauvegarder votre Project dans le logiciel :

- Appuyez sur [Ctrl] + [S] ([command] + [S] sur macOS) pour sauvegarder votre Project.

Pour sauvegarder votre Project sur le contrôleur :

- Appuyez sur **SHIFT** + **FILE** (**Save**) pour sauvegarder votre Project.

## 6.7 Pour résumer...

Dans ce tutoriel, vous avez appris à :

- Sélectionner différents Groups et les renommer.
- Charger un Plug-in d'instrument VST/AU dans un Sound Slot.
- Utiliser le mode Keyboard sur votre contrôleur (et l'affichage Keyboard dans le logiciel) pour jouer et enregistrer des instruments mélodiques.
- Régler la Root Note (tessiture) pour le mode Keyboard.
- Régler les paramètres d'un Plug-in à l'aide du contrôleur aussi bien que dans le logiciel (à l'aide de la Control Area).

Une fois que vous vous sentez à l'aise avec ces quelques tâches, poursuivez votre lecture avec le tutoriel suivant, dans lequel vous ajouterez des effets à vos Sounds et à vos Groups !

## 7 Utiliser des effets

Maintenant que vous avez créé quelques Patterns, vous pouvez leur donner un peu de piment à l'aide d'effets.

MASCHINE propose une riche sélection d'Effets (FX) qui peuvent être chargés sous forme de Plug-ins. Chaque canal (Sounds, Groups et Master) peut accueillir un nombre illimité d'effets en insert chargés dans les Plug-in Slots. Dans chaque Plug-in Slot, vous pouvez charger un Plug-in d'effet interne, Native Instruments ou externe.



Les effets peuvent aussi être appliqués à des sources audio externes, ou encore configurés en effets Send. La réalisation de ces tâches est traitée dans le Manuel.

Dans ce tutoriel, vous allez :

- Appliquer des effets aux divers Sounds et Groups de votre Project de tutoriel.
- Triturer les effets chargés.
- Moduler les paramètres des effets.

### Prérequis

Nous supposons ici que vous avez suivi les tutoriels précédents. En particulier, vous savez déjà comment :

- Sélectionner des Groups (Sélectionner un autre Group).
- Sélectionner des Sounds.
- Accéder aux paramètres d'un Plug-in (Accéder aux paramètres du Plug-in).

Si vous avez le moindre doute concernant la réalisation de ces tâches, veuillez consulter les précédents tutoriels avant d'aller plus loin !

Dans le cas où votre Project de tutoriel « Mon Premier Project » n'est pas ouvert, veuillez le charger :

- Ouvrez le Project de tutoriel « Mon Premier Project ».

## 7.1 Charger des effets

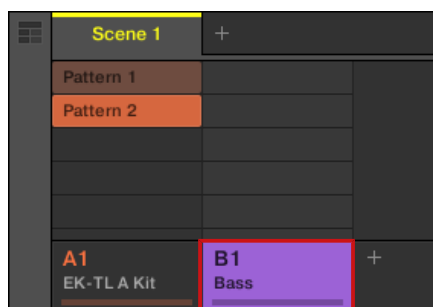
Dans cette section, vous apprendrez comment charger des effets dans MASCHINE.

Dans MASCHINE, les effets sont simplement un type particulier de Plug-ins ; l'autre type est constitué par les instruments, que vous avez déjà rencontrés dans les tutoriels précédents. Les Plug-ins d'instruments et d'effets sont manipulés de la même manière, avec la différence notable que les Plug-ins d'instruments ne peuvent être chargés que dans le premier Plug-in Slot des Sounds, alors que les Plug-ins d'effets peuvent être chargés dans tous les Plug-in Slots de tous les canaux (Sounds, Groups et Master). Pour le reste, vous pouvez appliquer aux Plug-ins d'effets toute ce que vous savez déjà sur les Plug-ins d'instruments (voir [↑4.2.2, Charger un Drumsynth](#) et [↑6.3, Utiliser un Plug-in d'instrument pour la basse](#)).

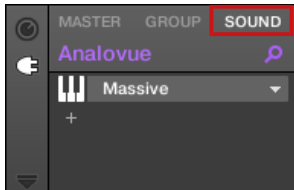
Dans l'exemple pratique qui suit, vous allez essayer de modeler plus avant votre ligne de basse « Analovue » en épaississant ses basses fréquences tout en augmentant sa chaleur globale. Pour ce faire, vous allez utiliser l'un des effets internes inclus dans MASCHINE : le Saturator.

### 7.1.1 Charger un effet dans le logiciel

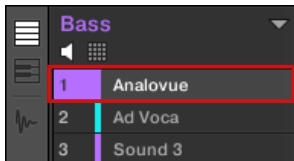
1. Dans la partie supérieure de la fenêtre de MASCHINE, cliquez sur le Group [Bass](#) pour le sélectionner.



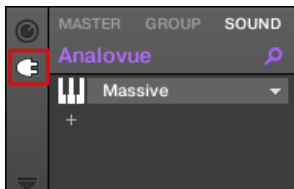
2. Dans la Control Area située en dessous, cliquez sur l'onglet **SOUND** pour sélectionner le niveau Sound, puisque nous voulons appliquer l'effet à un Sound.



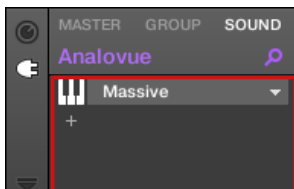
3. Le Sound auquel l'effet est appliqué est toujours celui qui est sélectionné. Par conséquent, cliquez sur le nom du Sound Slot (« **Analovue** », à gauche du Pattern Editor) pour le sélectionner.



4. Tout à gauche de la Control Area, cliquez sur la petite icône Plug-in (en forme de prise électrique) pour afficher les Plug-ins.

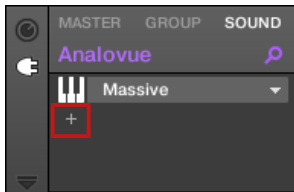


Ceci affiche la Liste de Plug-ins sur la gauche de la Control Area :



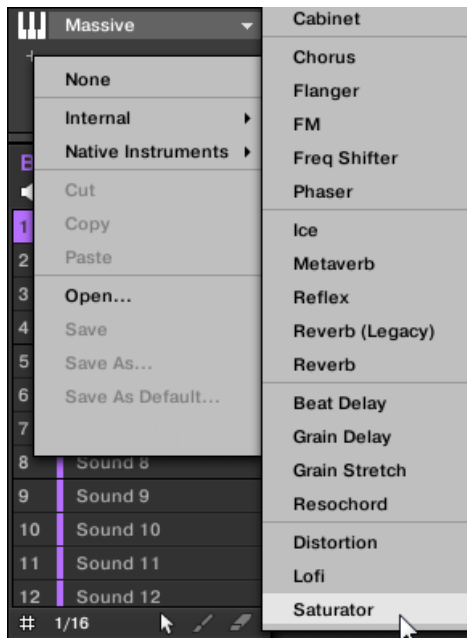
La Liste de Plug-ins de cette instance contient le **Massive**.

5. Cliquez sur l'icône « + » située en dessous pour ouvrir le menu Plug-in.



Le **menu Plug-in** s'ouvre alors et affiche une liste de tous les effets disponibles.

6. Dans ce menu, sélectionnez *Saturator* pour charger l'effet.



→ Le Plug-in Saturator est maintenant chargé, prêt à être malmené.



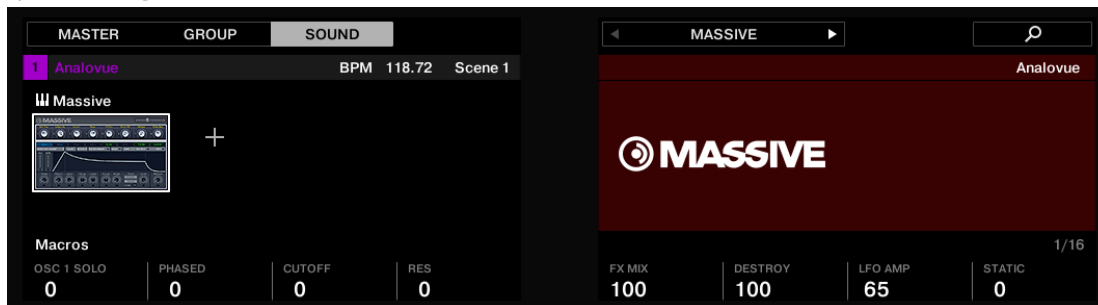
Si des Plug-ins d'effets VST/AU sont installés sur votre ordinateur, vous pouvez aussi les charger depuis ce menu en sélectionnant le sous-menu *Native Instruments* (pour les produits Native Instruments) ou le sous-menu correspondant (pour les produits d'un autre fabricant).



Si vous souhaitez charger un Plug-in au niveau Group, suivez simplement la même procédure, à l'exception de la deuxième étape : cliquez sur l'onglet **GROUP** au lieu de l'onglet **SOUND** ! De la même manière, si vous souhaitez charger un Plug-in au niveau Master (afin de l'appliquer au signal audio de l'ensemble du Project), cliquez sur l'onglet **MASTER** lors de cette étape.

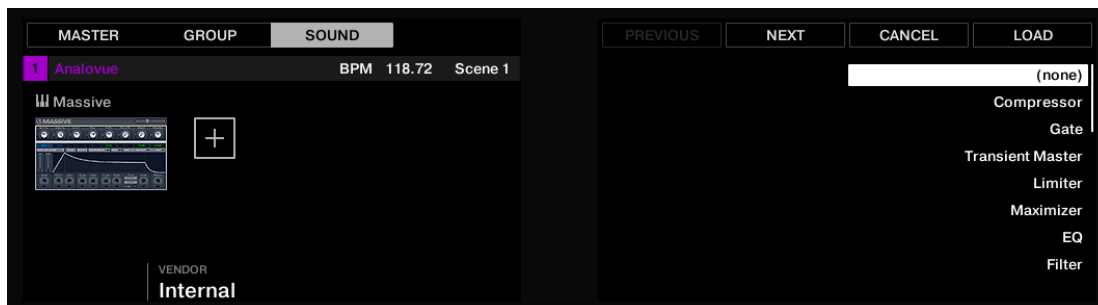
## 7.1.2 Charger un effet sur le contrôleur

1. Appuyez sur le bouton **PLUG-IN** pour passer en mode Control et afficher les Plug-in Slots.
2. Appuyez sur le bouton **B** pour sélectionner le Group « Bass » contenant les lignes de basse.
3. Appuyez sur **SELECT** + pad **1** pour sélectionner le Sound « Analovue ».
4. Appuyez sur le Bouton 3 pour sélectionner l'onglet **SOUND**.  
Vous voyez le Plug-in **Massive** dans l'écran gauche, entouré d'un cadre blanc indiquant que ce Plug-in est sous le focus :



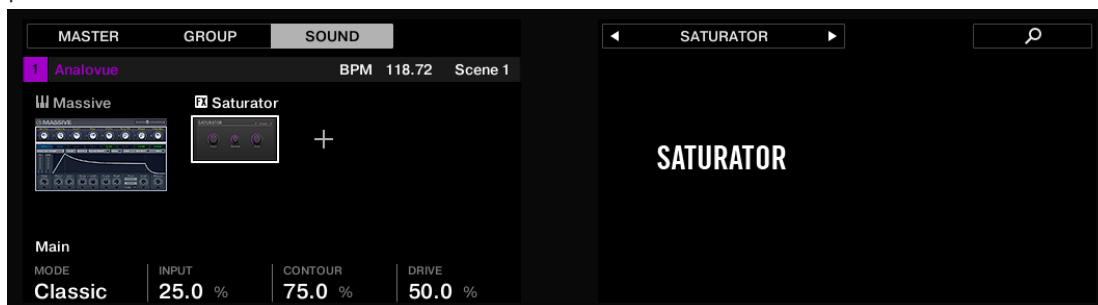
5. Déplacez l'encodeur 4-D vers la droite (ou appuyez sur le Bouton 6) pour placer le focus sur le symbole « + ».  
Ceci sélectionne le premier Plug-in Slot libre.
6. Appuyez sur l'encodeur 4-D pour ouvrir le menu Plug-in. Vous pouvez également appuyer sur **SHIFT** + **BROWSER** pour cela.

7. Tournez le Curseur 2 jusqu'à ce que le champ **VENDOR** affiche **Internal**. Ceci sélectionne les effets internes de MASCHINE, qui s'affichent dans la liste de l'écran droit :



8. Tournez l'encodeur 4-D (ou le Curseur 8) pour sélectionner le **Saturator** et appuyez sur l'encoder (ou sur le Bouton 8) pour le charger.

→ Le menu Plug-in se ferme automatiquement. Le Plug-in **Saturator** est maintenant chargé et apparaît après le Plug-in **Massive** dans la Liste de Plug-ins. Il est déjà sous le focus, prêt à être trituré :



Pour charger un Plug-in au niveau Group, suivez la même procédure, à l'exception de la troisième étape : appuyez sur le Bouton 2 (**GROUP**) au lieu du Bouton 3 (**SOUND**). De la même manière, pour charger un Plug-in au niveau Master (afin de l'appliquer au signal audio de l'ensemble du Project), appuyez sur le Bouton 1 (**MASTER**) lors de cette étape.

## 7.2 Jouer avec les effets

Une fois le Plug-in Saturator chargé dans la Liste de Plug-ins, ses paramètres s'afficheront dans la Control Area lorsque l'effet Saturator sera sélectionné :



Lorsque le Saturator est sélectionné dans la Liste de Plug-ins, la Control Area affiche ses paramètres.

### 7.2.1 Régler les paramètres de l'effet

Pour ajuster les paramètres de l'effet selon vos besoins, la méthode est fondamentalement la même que lorsque vous avez ajusté les paramètres du Plug-in MASSIVE dans Accéder aux paramètres du Plug-in.

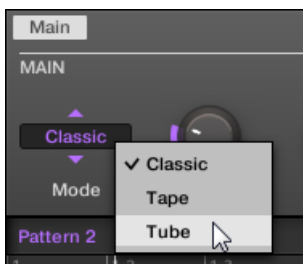


Appuyez sur le bouton **PLAY** de votre contrôleur ou sur la barre [Espace] de votre clavier d'ordinateur pour démarrer le séquenceur. Ainsi, vous pourrez directement entendre les effets de vos réglages sur le son !

#### 7.2.1.1 Régler les paramètres de l'effet dans le logiciel

Dans la Control Area, vous pouvez régler rapidement tous les paramètres à l'aide de la souris :

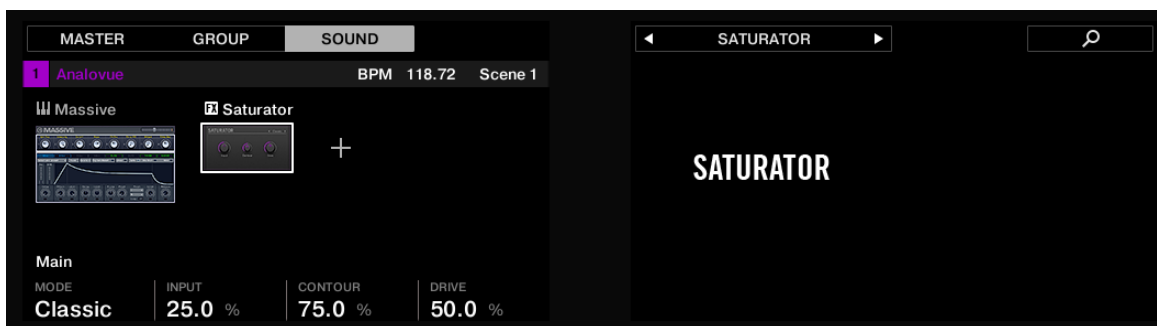
1. Cliquez sur l’affichage du sélecteur **Mode** situé à gauche, et sélectionnez *Tube* dans le menu.



Suite à cette sélection, les autres paramètres de la zone changent et proposent des réglages spécifiques à ce mode de saturation.

2. Pour modifier les divers paramètres : cliquez sur les curseurs et faites glisser la souris pour modifier leur valeur ; cliquez sur les boutons pour les activer/désactiver.

### 7.2.1.2 Régler les paramètres de l’effet sur le contrôleur



Réglage des paramètres du Saturator.

1. Déplacez l’encodeur 4-D pour sélectionner le Plug-in Saturator.  
Le Plug-in sélectionné est indiqué par le cadre blanc.
2. Tournez le Curseur 1 jusqu’à ce que le champ **MODE** affiche *Tube*.  
Ceci sélectionne le mode Tube (« Lampe ») du Saturator.

De la même manière, réglez les valeurs des autres paramètres en tournant les Curseurs correspondants.

## 7.2.2 C'est en forgeant que l'on devient forgeron !

N'hésitez pas à vous entraîner au chargement et au réglage des effets, à différents niveaux du Project de tutoriel. Par exemple :

- Vous pourriez charger un Chorus sur le Sound « Snare Ektl A 1 » du Group du kit de batterie, afin d'élargir un peu sa sonorité (utilisez une faible valeur pour le paramètre **Mix** de cet effet).
- Dans le même Group du kit de batterie, vous pourriez appliquer un Flanger très lent sur le Sound « Shaker Ektl A » pour le rendre un peu plus vivant.
- Au passage, vous remarquerez que le Group du kit de batterie lui-même (« EK-TL A Kit ») est déjà doté d'un Maximizer qui traite le son de l'ensemble du kit de batterie. Pourquoi ne pas y ajouter une légère Réverb afin que le kit ait un son encore plus naturel ?

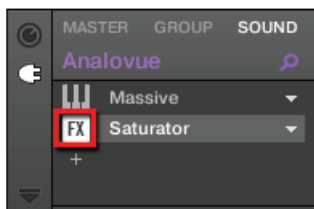
## 7.2.3 Bypass des Effets

Le Bypass des effets peut être pratique pour revenir au signal original non traité, par exemple après avoir appliqué tellement de réverbération que vous n'entendez plus le signal original, ou bien pour vous débarrasser de la réinjection dans l'effet Delay. Le Bypass des effets est aussi un outil formidable pour le jeu en live !

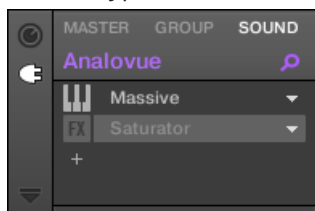
### 7.2.3.1 Bypass des Effets dans le logiciel MASCHINE

1. Tout en haut à gauche de la Control Area, cliquez sur l'onglet du niveau (**SOUND**, **GROUP** ou **MASTER**) auquel vous souhaitez mettre un effet en Bypass.
2. Si vous désirez mettre en Bypass un effet au niveau Sound ou Group, assurez-vous que vous avez sélectionné le bon Sound (cliquez dessus à gauche du Pattern Editor) et/ou le bon Group (cliquez dessus à gauche de l'Arranger).

3. Cliquez maintenant sur l'icône **FX** (en mode d’Affichage Arrange) situé à gauche du nom de l’effet dans la Liste de Plug-ins. Pour mettre l’effet en Bypass.



Le Plug-in ne modifie plus le son. L’effet est maintenant grisé, de sorte à indiquer qu’il est en Bypass.



4. Pour réactiver l’effet en Bypass, cliquez sur son icône **FX**.



Le Bypass des effets peut être particulièrement utile lors du réglage des paramètres d’un effet, afin de comparer les sons avec et sans effet. Mieux encore, le Bypass des effets peut être un outil créatif puissant pour le jeu en live !

Il est aussi possible de mettre des effets en Bypass directement depuis l’Affichage Mix. En mode d’Affichage Mix, cliquez sur le petit carré situé à gauche du nom de l’effet dans la Liste de Plug-ins. Cliquez à nouveau dessus pour réactiver l’effet.

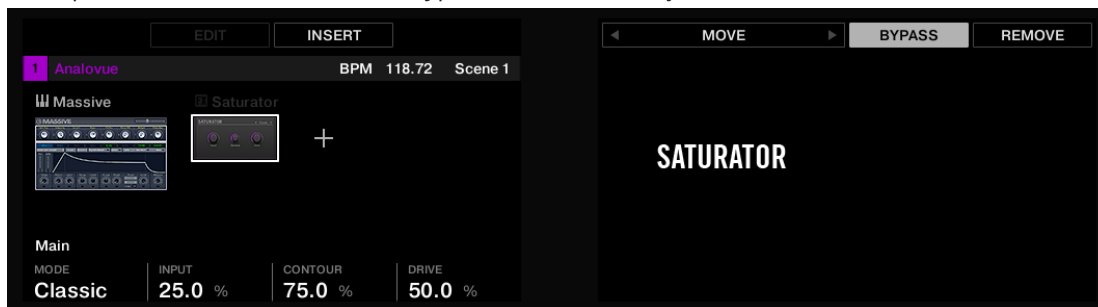


Pour des informations plus détaillées concernant l’Affichage Mix et l’utilisation des effets, veuillez consulter le Manuel.

### 7.2.3.2 Bypass des effets sur le contrôleur

1. Assurez-vous que le bouton **PLUG-IN** est allumé – si ce n’est pas le cas, appuyez dessus pour passer en mode Control.

- Suivant le niveau (Master, Group ou Sound) auquel se trouve l'effet que vous voulez mettre en Bypass, procédez comme suit :  
Effet au niveau Master : Appuyez sur le Bouton 1 (MASTER).  
Effet au niveau Group : appuyez sur le Bouton 2 (GROUP) pour sélectionner le niveau Group, puis appuyez sur le bouton Group désiré (A-H) pour sélectionner le Group correspondant.  
Effet au niveau Sound : appuyez sur le Bouton 3 (SOUND) pour sélectionner le niveau Sound, appuyez sur le bouton Group désiré (A-H), puis appuyez sur le pad désiré (ou **SELECT** + pad désiré si le mode Keyboard est actif) pour sélectionner le Sound correspondant.
- Déplacez l'encodeur 4-D vers la gauche ou vers la droite (ou appuyez sur les Boutons 5 et 6) pour sélectionner l'effet que vous souhaitez mettre en Bypass.  
Sur l'écran gauche, un cadre blanc indique l'effet sélectionné.
- Appuyez sur **SHIFT** + Bouton 7 (au-dessus de l'écran droit) pour mettre l'effet sélectionné en Bypass.  
Le Plug-in ne modifie plus le son. Sa représentation est grisée dans l'écran gauche. Par exemple, ici, le Saturator est en Bypass (et **SHIFT** toujours enfoncé) :



Pour réactiver un effet en Bypass :

- Sélectionnez cet effet tel que décrit plus haut.
- Appuyez sur **SHIFT** + Bouton 7 pour réactiver l'effet.

## 7.3 Moduler les paramètres des Effets

L'une des fonctionnalités bien sympathiques de MASCHINE est sa capacité à **moduler** les paramètres de la Control Area de manière très simple — aussi bien depuis le contrôleur que dans le logiciel. Moduler un paramètre signifie enregistrer ses variations de valeur au cours du temps, de sorte à ce que la séquence de ces variations soit rejouée automatiquement pendant votre morceau. Les données de modulation sont sauvegardées avec le Pattern en cours. En guise d'exemple, vous pourriez utiliser cette fonctionnalité pour créer un filtre à balayage de fréquences, tournant en boucle avec votre Pattern.



La modulation ne se limite pas aux effets : dans MASCHINE, vous pouvez moduler n'importe quel paramètre se trouvant au niveau Group ou Sound, du moment que celui-ci est défini sur une plage de valeurs continue — en d'autres termes, presque n'importe quel paramètre contrôlé par un Curseur dans la Parameter Area !

### 7.3.1 Enregistrer une modulation

Essayez maintenant d'enregistrer une modulation simple pour le paramètre d'effet de votre choix.

#### 7.3.1.1 Enregistrer une modulation dans le logiciel MASCHINE

Si vous regardez d'un peu plus près les curseurs de la zone de Paramètres, vous noterez qu'ils possèdent un anneau externe. Cet anneau sert à enregistrer les modulations :

- Pour enregistrer une modulation, assurez-vous que votre morceau est joué, puis cliquez sur l'anneau externe du curseur désiré, maintenez le bouton enfoncé et faites glisser la souris verticalement.



Enregistrement d'une modulation pour un paramètre.

- Vous remarquerez que l’anneau coloré indiquant habituellement la valeur du paramètre s’est transformé en un simple point de couleur. Ce point de couleur reproduit les mouvements que vous venez d’enregistrer.

Pour supprimer une modulation, procédez comme suit :

- Pour supprimer la modulation d’un paramètre, effectuez un clic droit sur son anneau externe.
- Le point coloré de l’anneau externe redevient alors l’indicateur habituel correspondant aux paramètres non modulés.

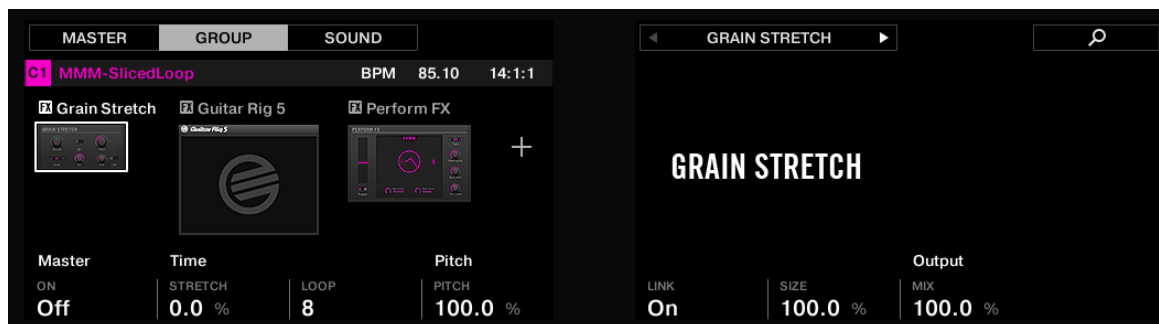
### 7.3.1.2 Enregistrer une modulation depuis le contrôleur

#### Localisez le paramètre à moduler

D’abord, si le paramètre que vous souhaitez moduler n’est pas actuellement visible sur les écrans du contrôleur, vous devez naviguer jusqu’à ce paramètre :

1. Appuyez sur **CHANNEL** ou **PLUG-IN** selon que le paramètre se trouve dans des Channel Properties ou dans un Plug-in.
2. Sélectionnez le canal (Master, Group ou Sound) contenant le paramètre.  
Si le paramètre est au niveau Master, appuyez sur le Bouton 1 (**MASTER**).  
Si le paramètre est dans un Group, appuyez sur le Bouton 2 (**GROUP**) et sélectionnez ce Group en appuyant sur son bouton **A–H**.  
Si le paramètre est dans un Sound, appuyez sur le Bouton 3 (**SOUND**), sélectionnez son Group en appuyant sur son bouton **A–H**, puis sélectionnez ce Sound en appuyant sur son pad (si les pads sont en mode Group, **PAD MODE** allumé) ou **SELECT** + son pad (fonctionne dans tous les modes).
3. Maintenant, déplacez l’encodeur 4-D vers la gauche ou vers la droite pour sélectionner le Plug-in particulier ou les Channel Properties particulières dans lequel (ou lesquelles) se trouve le paramètre.
4. Si les paramètres sont répartis sur plusieurs pages, utilisez les boutons Page (les deux boutons en flèche à gauche des écrans) pour afficher la page contenant le paramètre souhaité.

→ Maintenant, le paramètre apparaît sur les écrans et vous pouvez l'ajuster via l'un des Curseurs 1–8 au dessous.



Naviguer jusqu'au paramètre désiré.

## Moduler le paramètre

Pour moduler un ou plusieurs paramètre(s) visible(s) sur les écrans :

1. Appuyez sur **PLAY** pour démarrer le séquenceur.
2. Maintenez **AUTO** et tournez le(s) Curseur(s) 1–8 sous les écrans correspondant au(x) paramètre(s) que vous souhaitez moduler.

→ Votre modulation est alors enregistrée. Lors de la prochaine boucle, les variations du paramètre seront reproduites.



Il existe un autre moyen d'enregistrer une modulation depuis votre contrôleur : le step sequencer. Plus de détails à ce sujet au chapitre [↑8, Créer des Beats avec le step sequencer](#) !

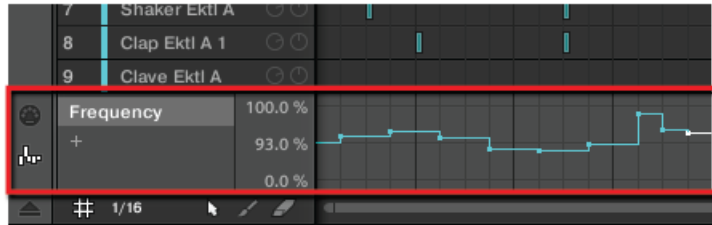
## Supprimer la modulation enregistrée

Si vous voulez supprimer la modulation que vous venez d'enregistrer, procédez comme suit :

- Maintenez **ERASE** enfoncé, et touchez le même Curseur 1–8 que précédemment pour supprimer la modulation du paramètre correspondant.

### 7.3.2 Éditer une modulation

Vous pouvez éditer dans le logiciel n'importe quelle modulation déjà enregistrée. Pour ce faire, la Control Lane, située en bas du Pattern Editor, est à votre disposition :



La Control Lane affiche les variations de valeurs enregistrées pour tous les paramètres modulés.

Pour modifier la modulation :

1. Cliquez sur le paramètre désiré dans la liste des paramètres automatisés (située sur la gauche) pour le choisir :
2. Dans la Control Lane, faites glisser les points de modulation verticalement.



Pour plus d'informations concernant l'édition des modulations et des automatisations, veuillez consulter le Manuel.

## 7.4 Sauvegarder votre Project

Encore une fois, nous vous recommandons de sauvegarder régulièrement votre travail. Vous pourrez alors ouvrir un autre Project ou quitter MASCHINE pour prendre une pause. Votre Project de tutoriel sera chargé tel quel la prochaine fois que vous l'ouvrirez.

Pour sauvegarder votre Project dans le logiciel :

- Appuyez sur [Ctrl] + [S] ([command] + [S] sur macOS) pour sauvegarder votre Project.

Pour sauvegarder votre Project sur le contrôleur :

- Appuyez sur **SHIFT** + **FILE** (**Save**) pour sauvegarder votre Project.

## 7.5 Pour résumer...

Dans ce tutoriel, vous avez appris :

- Le concept de Liste de Plug-ins (et de Plug-in Slot).
- La structure hiérarchique d'un Project (niveau Sound, niveau Group et niveau Master).
- Comment charger des Plug-ins à l'aide du menu Plug-in.
- Comment régler les paramètres d'un Plug-in.
- Comment mettre un Plug-in Slot en Bypass.
- Comment moduler les paramètres d'un Plug-in.

Une fois que vous vous sentez à l'aise avec ces quelques tâches, poursuivez votre lecture avec le tutoriel suivant, dans lequel vous découvrirez un nouvel outil fantastique pour créer des beats : le step sequencer.

## 8 Créer des Beats avec le step sequencer

Vous allez maintenant apprendre une manière complètement différente de créer des Patterns à l'aide de votre contrôleur : le mode Step. Le mode Step transforme votre contrôleur en un step sequencer (séquenceur à pas) complet et opérationnel. Si les boîtes à rythmes classiques vous sont familières, vous vous sentirez très vite à l'aise. Au cours de ce tutoriel, vous approfondirez vos connaissances de la Step Grid et des réglages de quantification.

Dans ce tutoriel, vous allez :

- Passer le contrôleur en mode Step et créer un nouveau Pattern à l'aide de ce mode.
- Ajuster la Step Grid.
- Utiliser le mode Step pour enregistrer des modulations.

### Prérequis

Nous supposons ici que vous avez suivi les tutoriels précédents. Pour le présent tutoriel, il vous faudra en particulier vous sentir à l'aise sur les sujets suivants :

- Bases de la quantification (Quantifier le rythme)
- Pattern Length (Longueur du Pattern, Régler la Pattern Length (Longueur de Pattern))
- Réglage d'un Plug-in (Accéder aux paramètres du Plug-in et [↑7.2, Jouer avec les effets](#))
- Modulation ([↑7.3, Moduler les paramètres des Effets](#))

Si vous avez le moindre doute concernant la réalisation de ces tâches, veuillez consulter les précédents tutoriels avant d'aller plus loin !

Dans le cas où votre Project de tutoriel « Mon Premier Project » n'est pas ouvert, veuillez le charger :

- Ouvrez le Project de tutoriel « Mon Premier Project ».

## 8.1 Construire un beat en mode Step

Jusqu'à maintenant, vous avez enregistré tous vos Patterns « en live » : vous avez joué les motifs désirés en tapotant sur les pads du contrôleur alors que la lecture avançait, et le séquenceur a directement enregistré vos tapotements. C'est la méthode d'enregistrement correspondant au mode Control du contrôleur. À l'opposé, en **mode Step**, vous construirez progressivement le Pattern en programmant une séquence individuelle pour chacun des Sounds du Group. En particulier, il n'est pas nécessaire que le séquenceur soit en cours de lecture.

### 8.1.1 Utiliser le mode Step

Sur votre contrôleur, faites comme suit :

1. Appuyez sur le Bouton **A** pour sélectionner le Group A (contenant le kit de batterie).
2. Appuyez sur **PATTERN** + pad **3** pour sélectionner le Pattern Slot 3 (qui est encore vide).
3. Appuyez sur le pad associé au Sound que vous souhaitez programmer.
4. Appuyez sur le bouton **STEP** au-dessus des pads pour passer en mode Step.  
Chaque pad représente maintenant l'un des 16 pas de la séquence : vous pouvez activer chacun de ces pas en appuyant une fois sur le pad correspondant, qui s'allume alors. Si vous appuyez à nouveau sur ce pad, le pas (ou plutôt l'Event correspondant) est supprimé. Il est ainsi facile et rapide de créer un motif de batterie.
5. Appuyez sur **PLAY** pour démarrer le séquenceur.  
Vous entendrez alors la séquence programmée, et verrez une lumière parcourir les pads, depuis le pad **1** jusqu'au pad **16**, ligne à ligne et de bas en haut. Durant la lecture, vous pouvez continuer à activer ou désactiver des pads pour construire votre séquence.
6. Une fois que vous avez activé un pad, l'Event créé est automatiquement sélectionné sur les écrans et vous pouvez ajuster rapidement sa position, sa hauteur (pitch), sa vélocité et sa durée via les Curseurs 1–4 sous l'écran gauche.
7. Déplacez l'encodeur 4-D vers la gauche/droite pour sélectionner l'Event précédent/suivant de votre Pattern. Vous pouvez alors utiliser les Curseurs 1–4 pour ajuster cet Event comme décrit ci-dessus.

- Déplacez l'encodeur 4-D vers le haut ou vers le bas pour passer au Sound précédent ou suivant de votre Group et travailler sur sa séquence. Vous pouvez également sélectionner un autre Sound en appuyant sur **SELECT** et sur le pad du Sound que vous souhaitez séquencer.

→ De cette manière, vous pouvez progressivement construire un nouveau Pattern.



Si vous avez décidé de créer un Pattern contenant plus de seize pas, vous pouvez utiliser le Curseur 6 sous l'écran droit pour passer d'une partie à l'autre, ou bien appuyer sur le **FOLLOW** pour que MASCHINE suive automatiquement le défilement du Pattern et affiche les pas sur les pads en conséquence.

Vous pouvez à tout moment quitter le mode Step :

- Pour quitter le mode Step et ramener vos pads au mode Group ou Keyboard, appuyez sur **PAD MODE** ou sur **KEYBOARD** (à gauche du bouton **STEP**).

Restez pour l'instant en mode Step pour apprendre encore quelques petites choses sur ce mode ; si besoin, appuyez donc à nouveau sur **STEP** (le bouton doit être allumé).

Veillez noter qu'une seconde pression sur **STEP** ne désactive pas le mode Step : alors que les écrans du contrôleur reviennent à leur sujet précédent (mettons, les paramètres du Plug-in), les pads restent quant à eux en mode Step et vous pouvez continuer à programmer votre Pattern dans le séquenceur à pas. Comme indicateur utile, le bouton **STEP** reste allumé tant que le mode Step est actif. À tout moment, vous pouvez appuyer à nouveau sur **STEP** pour afficher sur les écrans les fonctions du mode Step.



Comme les modes Keyboard et Group introduits dans les tutoriels précédents, le mode Step est un **mode d'entrée des pads** : il définit le comportement des pads en réaction à votre entrée (vos frappes).

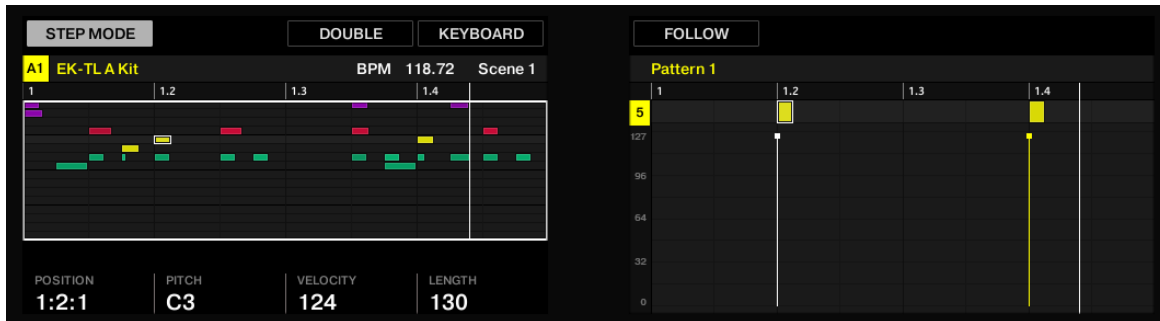
### 8.1.2 Régler la Pattern Length (Longueur de Pattern) en mode Step

En mode Step, vous pouvez à tout moment ajuster la Pattern Length (Longueur du Pattern) :

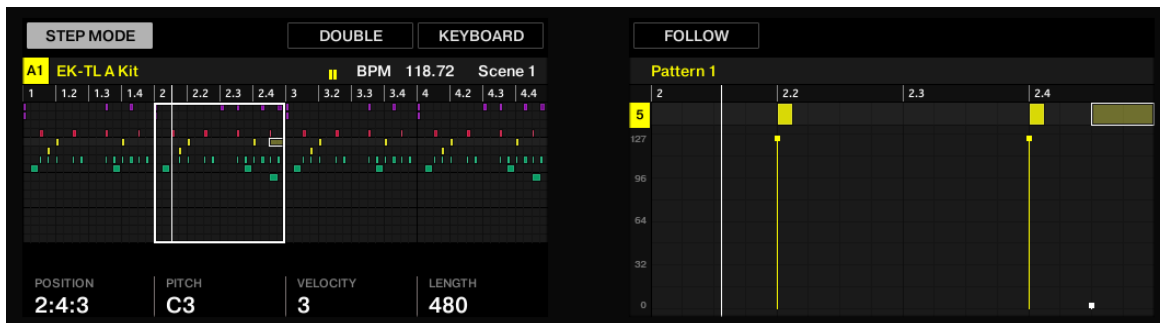
- Appuyez sur **PATTERN** et tournez le Curseur 4 pour ajuster la Pattern Length. Seuls 16 pas de la séquence sont représentés par vos pads ; si vous souhaitez programmer des Patterns plus longs, utilisez le Curseur 6 pour passer aux 16 pas précédents ou suivants, ou bien procédez comme ceci :

- Appuyez sur le **FOLLOW** dans la section Transport de votre contrôleur ; MASCHINE suit alors automatiquement le défilement du Pattern : au fur et à mesure de la lecture, lorsqu'une partie du Pattern est entièrement lue, les pads affichent automatiquement les 16 pas suivants.

En mode Step, l'écran gauche indique toujours la partie du Pattern correspondant actuellement aux pads :



Les 16 pads correspondent au Pattern entier (le Pattern fait une mesure).



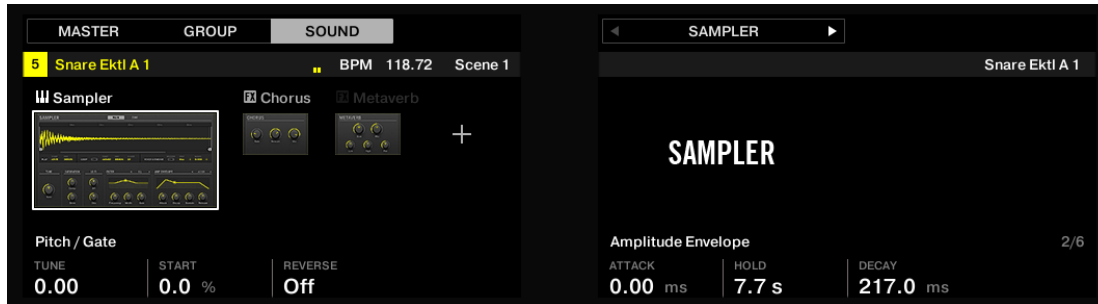
Les 16 pads correspondent au deuxième quart du Pattern (le Pattern fait quatre mesures).

### 8.1.3 Enregistrer une modulation en mode Step

Il est aussi possible d'enregistrer une modulation en mode Step. Ceci vous permettra de définir de manière très précise les variations de valeurs et leur minutage pour les paramètres automatisés.

La procédure à suivre est très simple :

1. Maintenez enfoncé le pad correspondant au pas que vous souhaitez moduler.  
Tant que vous maintenez le pad enfoncé, les écrans ressemblent à ceux du mode Control :



2. Appuyez sur le Bouton 1 (MASTER), le Bouton 2 (GROUP) ou le Bouton 3 (SOUND) pour sélectionner le niveau auquel vous souhaitez moduler un paramètre.
3. Appuyez sur le bouton **PLUG-IN** si le paramètre souhaité se trouve dans un Plug-in, ou appuyez sur le bouton **CHANNEL** si le paramètre se trouve dans des Channel Properties.
4. Déplacez l'encodeur 4-D vers la gauche/droite pour sélectionner le Plug-in ou les Channel Properties souhaité(es).
5. Utilisez les boutons Page (les deux flèches à gauche des écrans) pour sélectionner la page de paramètres souhaitée.
6. Tout en maintenant le pad enfoncé, tournez le(s) Curseur(s) situé(s) en dessous des écrans et correspondant au(x) paramètre(s) que vous souhaitez moduler.

→ Les variations de valeur sont enregistrées pour le pas correspondant au pad choisi.

### 8.1.4 Quelques mots sur le mode Step

Voici quelques points dignes d'intérêt à propos du mode Step :

- Tant que vous maintenez appuyé **SELECT**, l'éclairage des pads reprend le même comportement qu'en mode Control : chaque pad représente un Sound particulier et s'illumine lorsque le Sound en question est joué. Ceci peut être utile pour vérifier rapidement quels Sounds sont joués, ou bien pour trouver un Sound particulier à sélectionner (il vous suffit alors simplement d'appuyer sur son pad correspondant pour le sélectionner).
- En mode Step, par définition, toutes les notes sont quantifiées — c'est-à-dire qu'elles tombent parfaitement sur les beats et leurs subdivisions (les pas). Voir [↑8.2, Ajuster la Step Grid](#) ci-dessous pour plus de détails à ce sujet.
- Libre à vous d'utiliser à la fois le mode Control et le mode Step pour le même Pattern ! Vous pouvez par exemple commencer par construire un beat basique et carré en mode Step, puis passer en mode Control pour enregistrer quelques ornements en live, afin d'humaniser un peu le son de votre Pattern. Ou bien vous pouvez enregistrer un Pattern plus naturel en mode Control, puis corriger le placement des sons principaux en mode Step.

## 8.2 Ajuster la Step Grid

Comme vous l'aurez remarqué, jusque là chacun de vos beats était divisé en quatre pas. En d'autres termes, la taille par défaut des pas est 1/4 de beat (autrement dit 1/4 de noire), c'est-à-dire une double croche (« 1/16th note » en anglais : il en faut seize pour remplir une ronde). L'ensemble de tous les pas disponibles constitue la **Step Grid**. Le Pattern Editor est la zone où vous pouvez créer/éditer les Events de votre Pattern. La Step Grid est la grille utilisée dans le Pattern Editor.

La résolution de la Step Grid — en d'autres termes la taille de pas — a un impact direct sur la précision de toutes les actions d'édition du Pattern, y compris sur la quantification. Comme mentionné plus haut, la valeur par défaut est 1/16th (double croche). Vous pouvez toutefois utiliser une autre résolution pour la Step Grid, ou même désactiver la Step Grid complètement.

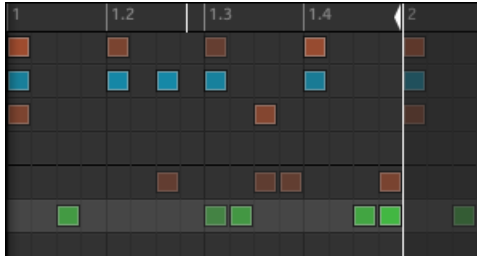


Bien que le concept de Step Grid soit ici introduit dans le contexte du mode Step, gardez à l'esprit que la Step Grid a un impact direct aussi bien sur le mode Step (taille et nombre des pas) que sur le mode Control (résolution de la quantification) !

En guise d'exemple, nous pouvons réduire la taille des pas de 1/16th (double croche) à 1/32nd (triple croche). Ceci vous permettra de placer certaines notes de manière plus précise dans le Pattern.

### 8.2.1 Ajuster la Step Grid dans le logiciel MASCHINE

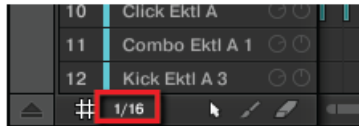
Dans le Pattern Editor, la Step Grid est représentée par des lignes verticales matérialisant chaque pas et chaque beat :



La Step Grid avec sa résolution par défaut (1/16th note, double croche).

Pour modifier la résolution de la Step Grid, procédez comme suit :

1. Cliquez sur le menu Step situé en bas à gauche du Pattern Editor.



2. Sélectionnez une taille de pas dans la liste qui s'ouvre alors.

Vous pouvez directement constater l'effet de votre modification de la résolution de la Step Grid :



La Step Grid, après avoir sélectionné 1/32nd (triple croche) dans le menu Step.



Choisir une nouvelle résolution dans le menu Step ne déplace aucun Event au sein de votre Pattern. Cependant, à partir de ce moment, toute action d'édition (position, taille) de vos Events se calera automatiquement sur les nouveaux pas ; et en mode Step, vous aurez accès à de nouveaux pas depuis votre contrôleur.



Sélectionnez *Off* dans le menu Step pour désactiver la Step Grid. Cependant, la taille des pas par défaut (1/16th note, double croche) sera toujours utilisée pour définir les Events en mode Step.

Comme pour les modifications de la Pattern Length (longueur du Pattern), les changements de résolution de la Step Grid peuvent éventuellement générer plus de pas dans le Pattern que les seize pouvant être représentés par les pads. Dans ce cas, comme décrit précédemment, vous pouvez utiliser les boutons Page pour afficher les seize pas précédents/suivants de votre Pattern.

### 8.2.2 Ajuster la Step Grid sur votre contrôleur

Pour modifier la résolution de la Step Grid depuis votre contrôleur, procédez comme suit :

1. Appuyez sur **SHIFT** + **FOLLOW** (Grid).
2. Appuyez sur le Bouton 4 pour sélectionner **STEP** et accéder au réglage de résolution de la Step Grid.

Les pads représentent maintenant les différentes valeurs de résolution disponibles. Les résolutions disponibles sont indiquées sur l'écran droit. La résolution sélectionnée est surlignée sur l'écran droit, et le pad correspondant est allumé.



3. Appuyez sur n'importe quel pad pour choisir une autre valeur de résolution.

→ La Step Grid utilise la nouvelle valeur de résolution.

## 8.3 Sauvegarder votre Project

Encore une fois, nous vous recommandons de sauvegarder régulièrement votre travail. Vous pourrez alors ouvrir un autre Project ou quitter MASCHINE pour prendre une pause. Votre Project de tutorial sera chargé tel quel la prochaine fois que vous l'ouvrirez.

Pour sauvegarder votre Project dans le logiciel :

- ▶ Appuyez sur [Ctrl] + [S] ([command] + [S] sur macOS) pour sauvegarder votre Project.

Pour sauvegarder votre Project sur le contrôleur :

- ▶ Appuyez sur **SHIFT** + **FILE** (**Save**) pour sauvegarder votre Project.

## 8.4 Pour résumer...

Dans ce tutorial, vous avez appris à :

- Passer le contrôleur en mode Step.
- Utiliser le mode Step pour enregistrer des Patterns.
- Enregistrer des modulations en mode Step.
- Ajuster la résolution de la Step Grid.

Une fois que vous vous sentirez à l'aise avec ces quelques tâches, poursuivez votre lecture en passant au tutorial suivant, dans lequel vous découvrirez comment construire un arrangement complet de votre morceau !

## 9 Créer des Scenes

Dans les tutoriels précédents, vous avez créé quelques Patterns pour le Group du kit de batterie et pour celui des basses. Avec ces Patterns, vous pouvez maintenant commencer à créer vos propres Scenes. Une Scene est composée d'un nombre variable de Patterns représentant chacun une certaine partie du morceau, par exemple l'intro, un couplet, un refrain, un break, un autre couplet... Les Scenes sont un moyen très flexible de créer chacune des parties de votre morceau.

Dans ce tutoriel, nous allons :

- Créer des Scenes en combinant les Patterns que nous avons créés lors des tutoriels précédents.
- Apprendre à manipuler les Scenes et à les préparer pour l'Arranger.
- Découvrir les divers outils de MASCHINE dédiés au jeu en live.

### Prérequis

Nous supposons ici que vous avez suivi les tutoriels précédents. En particulier, vous savez déjà comment manipuler les Groups ([↑6.1, Sélectionner un autre Group](#)) et les Patterns ([↑5.2, Ajouter un deuxième Pattern](#)). Si vous avez le moindre doute concernant ces tâches, veuillez consulter les tutoriels correspondants avant d'aller plus loin.

Par ailleurs, nous supposons que vous avez accumulé, au cours des précédents tutoriels, un nombre raisonnable de Patterns pour chaque Group (au moins trois ou quatre Patterns par Group). Si ce n'est pas le cas, nous vous invitons à le faire dès maintenant car vous en aurez besoin pour composer votre morceau !

Si votre Project de tutoriel « Mon Premier Project » n'est pas ouvert, veuillez l'ouvrir :

- Ouvrez le Project de tutoriel « Mon Premier Project ».

### 9.1 Travailler avec les Scenes

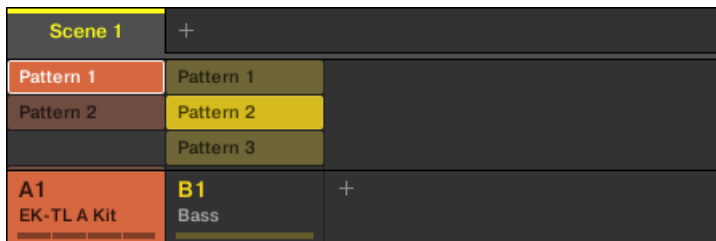
La zone où vous assignez les Patterns aux Scenes se trouve dans l'Arranger, situé en haut à droite dans la fenêtre de MASCHINE.

Voici comment fonctionnent les Scenes :

- Une seule Scene peut être jouée à la fois.
- Dans chaque Scene, vous pouvez choisir de jouer un Pattern particulier de chacun des Groups. Par exemple, dans l'image ci-dessus, dans la Scene 1 sont joués le Pattern 1 du Group « EK-TL A Kit » (notre kit de batterie) et le Pattern 2 du Group « Bass » (nos lignes de basse).
- De plus, un même Pattern peut être joué dans différentes Scenes : en réalité, une Scene contient seulement une **référence à votre Pattern** ; vous pouvez placer autant de références à ce Pattern que vous le désirez dans différentes Scenes. Lorsque vous modifiez votre Pattern dans le Pattern Editor, toutes ses références sont mises à jour en conséquence. Cette flexibilité vous permet d'essayer rapidement différents Patterns pour voir s'ils se combinent bien les uns avec les autres.

## 9.2 Assigner des Patterns aux Scenes

Par défaut, une Scene est créée lorsqu'un nouveau Project est ouvert et, **dès que vous sélectionnez un Pattern Slot**, un Pattern vide est créé dans la Scene sélectionnée. Puisque vous avez sélectionné bon nombre de Patterns des deux premiers Groups lors des précédents tutoriels, la Scene 1 contient déjà un Pattern pour chacun des Groups.



La Scene 1 contenant deux Patterns : le Pattern 1 du Group de batterie et le Pattern 2 du Group des basses.

Pour sélectionner le Pattern Slot qui doit être joué dans la Scene sélectionnée, vous devez sélectionner le Pattern Slot :

- ▶ Appuyez sur **PATTERN** + le pad correspondant sur votre contrôleur, ou cliquez sur le Pattern Slot désiré dans le Pattern Editor).

En répétant cette opération pour chaque Group que vous désirez utiliser dans la Scene sélectionnée, vous pouvez rapidement composer votre Scene.

Nous vous recommandons de créer vos Scenes avec le séquenceur en cours de lecture :

- Appuyez sur le bouton **PLAY** de votre contrôleur ou sur la barre [Espace] de votre clavier d'ordinateur pour démarrer le séquenceur. Ainsi, vous pourrez directement entendre si les différents Patterns sonnent bien ensemble.

Dans les tutoriels précédents, lorsque vous avez appuyé sur **PLAY**, la première Scene était lue parce que c'est la Scene sélectionnée par défaut. C'est une règle générale : **La Scene sélectionnée est lue en boucle**. En guise d'exemple, nous allons maintenant construire une deuxième Scene.

## Choisissez votre propre méthode de travail !

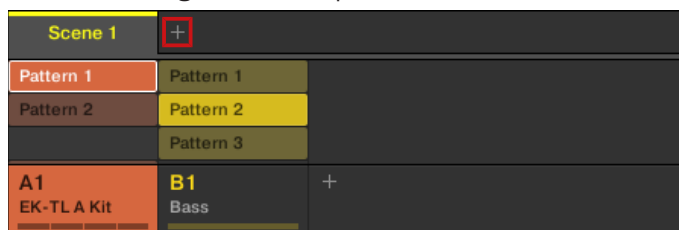
Vous pouvez suivre diverses méthodes pour composer des Scenes :

- Dans ce chapitre, nous allons composer des Scenes une à une (en sélectionnant une nouvelle Scene, puis en la remplissant avec des Patterns des différents Groups disponibles, puis en sélectionnant la Scene suivante, etc.) Cette méthode permet de voir rapidement si les Patterns des différents Groups se combinent bien ensemble.
- Mais vous pourriez aussi composer des Scenes « Group par Group », en commençant par sélectionner un Group donné (par exemple le kit de batterie), puis en remplissant quelques Scenes avec des Patterns de ce Group, avant de passer au Group suivant, etc. Cette méthode permet de voir si les Patterns vont bien ensemble dans l'enchaînement des Scenes — c'est idéal pour vous assurer que vos transitions fonctionnent bien.
- Vous pouvez aussi utiliser n'importe quelle combinaison des méthodes de travail évoquées ci-dessus, afin de développer la méthode qui convient le mieux à votre manière de faire de la musique ! Vous pourriez par exemple préparer une série de Patterns rythmiques pour un certain nombre de Scenes, puis continuer en remplissant les Scenes une par une avec d'autres Groups au contenu plus mélodique.

### 9.2.1 Créer d'autres Scenes dans le logiciel MASCHINE

Dans le logiciel, procédez ainsi :

1. Dans l'affichage Ideas, cliquez sur le Bouton **+** à droite de la première Scene.



2. Cliquez sur les Patterns souhaités pour la Scene 2.



Les Patterns sélectionnés seront lus lorsque la Scene 2 sera sélectionnée.



- En répétant ces deux étapes pour tous les Groupes que vous souhaitez utiliser dans cette Scene, vous construisez progressivement une nouvelle Scene.

Peut-être souhaitez-vous retirer un Pattern de la Scene :

- Pour retirer un Pattern d'une Scene, cliquez simplement dessus.
- Le Pattern est retiré de la Scene. Vous remarquerez que le Pattern correspondant est seulement grisé et non supprimé. Vous pouvez cliquer à nouveau sur le Pattern pour le ré-sélectionner pour cette Scene.

### 9.2.2 Créer d'autres Scenes depuis le contrôleur

Sélectionnons la deuxième Scene :

1. Appuyez sur **SHIFT + SCENE (Section)** pour accéder à l'affichage Ideas.
2. Maintenez le bouton **SCENE (Section)** enfoncé.  
Les pads représentent maintenant les Scenes disponibles. Pour l'instant, seul le pad **1** est allumé : ceci indique que le Scene Slot 1 est sélectionné et que tous les autres Slots sont vides.
3. Tout en maintenant **SCENE (Section)** enfoncé, appuyez sur le pad **2** pour sélectionner la Scene 2.  
Le pad **2** s'allume complètement pour confirmer qu'il est sélectionné.  
Le pad **1** n'est plus que faiblement éclairé, indiquant ainsi que la Scene 1 n'est actuellement pas sélectionnée.
4. Relâchez le bouton **SCENE (Section)**.

→ La Scene 2 est maintenant sélectionnée. Si le séquenceur est en train de tourner, vous n'entendrez rien, puisque cette Scene est encore vide.

Nous pouvons maintenant sélectionner un Pattern dans chaque Group, pour remplir cette nouvelle Scene :

1. Appuyez sur le bouton Group (**A-H**) désiré pour sélectionner un Group que vous désirez utiliser dans la Scene 2.
2. Appuyez sur **PATTERN** + le pad désiré pour sélectionner le Pattern que vous souhaitez utiliser dans la Scene 2.

→ Un Pattern est maintenant sélectionné pour la Scene 2. En répétant ces deux étapes pour tous les Groups que vous souhaitez utiliser dans cette Scene, vous construisez progressivement une nouvelle Scene.

Peut-être désirerez-vous supprimer un Pattern de la Scene sélectionnée :

- Dans la Scene sélectionnée, pour supprimer un Pattern du Group sélectionné, appuyez sur **PATTERN** + Bouton 2 (**REMOVE**).

→ Le Pattern est retiré de la Scene. Vous noterez que le Pattern correspondant est toujours là.



N'oubliez pas que vous pouvez à tout moment appuyer sur **UNDO** ou **REDO** pour annuler/rétablir vos actions.

## 9.3 Gestion des Scenes

Maintenant que nous avons créé quelques Scenes intéressantes, nous souhaitons les organiser pour faciliter leur arrangement ultérieur en un morceau complet lorsque nous les ajouterons à l'Arranger. Pour cela, l'affichage Ideas offre de nombreux outils d'édition. Nous allons vous présenter les plus importants.

### 9.3.1 Renommer et colorer les Scene Slots

Comme avec les Sound Slots et les Group Slots, vous pouvez modifier le nom et la couleur de vos Scene Slots pour une meilleure visualisation, ce qui est très pratique en situation de live et pour organiser les parties de votre morceau ! La modification du nom et de la couleur des Scenes n'est possible que dans le logiciel.

- Pour renommer une Scene, double-cliquez sur son nom actuel, saisissez un nouveau nom et appuyez sur [Entrée] sur votre clavier d'ordinateur.



Un nouveau nom pour le premier Scene Slot.

- Pour modifier la couleur assignée à un Scene Slot, effectuez un clic droit sur le nom du Scene Slot, sélectionnez *Color* dans le menu contextuel, puis choisissez la couleur désirée parmi la palette proposée.



Vous pouvez aussi choisir des noms et des couleurs personnalisés pour vos Pattern Slots. Pour plus d'informations à ce sujet, veuillez consulter le Manuel.

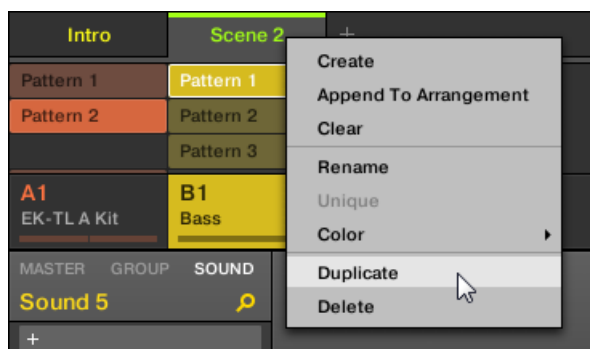
## 9.3.2 Dupliquer et supprimer des Scenes

MASCHINE propose de nombreux outils d'édition pour vos Scenes et vos Scene Slots. Voici quelques exemples utilisant votre contrôleur, suivis de quelques autres utilisant le logiciel MASCHINE.

### 9.3.2.1 Dupliquer et supprimer des Scenes dans le logiciel MASCHINE

Pour dupliquer une Scene dans l'affichage Ideas :

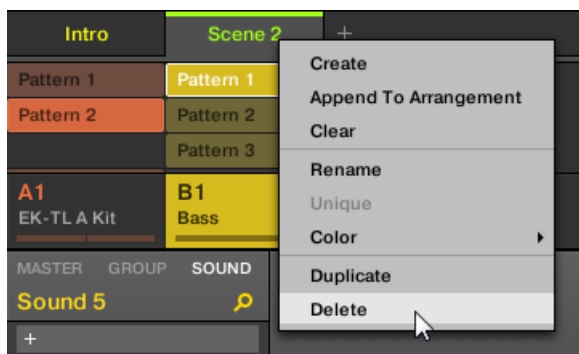
- Effectuez un clic droit sur le Scene Slot 2 (par exemple) et sélectionnez *Duplicate* dans le menu contextuel.



→ Le contenu du Scene Slot 2 est copié dans la colonne Scene suivante ; toutes les autres Scenes sont décalées vers la droite.

Pour supprimer une Scene dans l'affichage Ideas :

- Effectuez un clic droit sur le Scene Slot 2 (par exemple) et sélectionnez *Delete* dans le menu contextuel.



- Le contenu du Scene Slot 2 est supprimé ; toutes les autres Scenes sont décalées vers la gauche.

### 9.3.2.2 Dupliquer et supprimer les Scenes depuis le contrôleur

Pour dupliquer ou supprimer une Scene à l'aide de votre contrôleur :

1. Appuyez sur **SHIFT + SCENE (Section)** pour accéder à l'affichage Ideas.
2. Maintenez **SCENE (Section)** enfoncé pour passer en mode Scene ; vous pouvez aussi verrouiller le mode en appuyant sur **SCENE (Section) + Bouton 1**.  
L'écran droit affiche les noms de vos Scene Slots. De plus, le Scene Slot sélectionné est surligné.
3. Appuyez par exemple sur le pad **2** pour sélectionner le Scene Slot 2.
4. Appuyez sur le Bouton 4 (**DUPLICATE**) pour dupliquer ce Scene Slot.
- ⇒ Un nouveau Scene Slot est inséré juste après le Scene Slot, avec les mêmes propriétés et le même contenu. Les Scene Slots existants sont décalés vers la droite pour laisser la place au nouveau Scene Slot.  
Veuillez remarquer que le nouveau Scene Slot est automatiquement sélectionné.
5. Appuyez sur le Bouton 6 (**DELETE**) pour supprimer cette nouvelle Scene.

La Scene est supprimée. Les Scenes situées à droite de la Scene supprimée sont décalées vers la gauche pour remplir l'espace laissé vide.

## 9.4 Jouer en live

Nous arrivons enfin à la véritable raison d'être des Scenes : jouer votre morceau !

### Créer un morceau de studio ou jouer une performance live

Si vous composez un morceau studio que vous prévoyez d'exporter tel quel, vous pouvez assigner vos Scenes à des Sections dans l'affichage Arranger et arranger votre morceau de manière à ce qu'il puisse être joué en une passe, de la première à la dernière Scene. Pour plus d'informations sur l'arrangement de votre morceau et l'utilisation des Sections, voir [↑10, Créer un arrangement](#).

Si vous préparez un morceau pour le jouer en live, vous aurez certainement envie de pouvoir déclencher les Scenes à votre gré depuis les pads. Pour ce faire, MASCHINE fournit quelques outils pratiques.

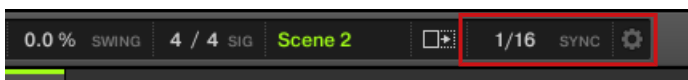
#### 9.4.1 Transitions vers d'autres Scenes

MASCHINE propose deux réglages complémentaires permettant de raffiner les transitions entre la Scene en cours de lecture et la Scene suivante :

- Le réglage **Perform Grid** vous permet de déterminer le moment auquel la tête de lecture doit quitter la Scene en cours. Cela peut être au moment précis auquel vous sélectionnez une autre Scene, ou bien à un intervalle prédéfini : au moment de la prochaine croche, noire, etc., ou même à la fin de la Scene.
- Le réglage **Retrigger** vous permet de définir si la tête de lecture doit reprendre sa course au point équivalent à celui auquel la tête a quitté la Scene précédente, ou bien si elle doit reprendre au début de la nouvelle Scene. La première option (réglage par défaut) vous assure de ne pas perdre le groove global de votre morceau !

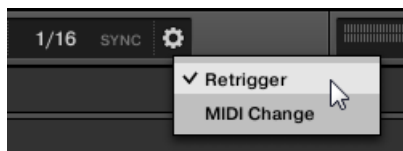
##### 9.4.1.1 Sauter vers d'autres Scenes dans le logiciel MASCHINE

Vous trouverez le menu **SYNC** et la case *Retrigger* dans le Header de l'Arranger.



Les contrôles SYNC et Retrigger.

- ▶ Pour modifier le réglage Scene Sync, cliquez sur le menu **SYNC** et sélectionnez la valeur de votre choix, par exemple *Scene*.
- La prochaine fois que vous sélectionnerez une nouvelle Scene/boucle, la transition se produira à la Section suivante.
- ▶ Pour activer/désactiver le réglage Retrigger, cliquez sur la case *Retrigger* dans le menu déroulant.



- La prochaine fois que vous sélectionnerez une nouvelle Scene/boucle, la lecture commencera au début de celle-ci.

### 9.4.1.2 Sauter vers d'autres Scenes depuis le contrôleur

Pour modifier le réglage Perform Grid :

1. Maintenez **SHIFT** + **FOLLOW (Grid)** appuyé pour passer en mode Grid ; vous pouvez aussi verrouiller le mode en appuyant sur **SHIFT** + **FOLLOW (Grid)** + Bouton 1.
  2. Appuyez sur le Bouton 2 pour sélectionner **PERFORM**.  
Les diverses valeurs possibles pour Scene Sync sont affichées sur l'écran droit. La valeur actuellement sélectionnée apparaît en surbrillance et le pad correspondant est allumé. La valeur *Scene* par défaut signifie que lorsque vous sélectionnez une nouvelles Scene à jouer, la transition se produit une fois la lecture de la Scene en cours achevée.
  3. Appuyez sur un pad pour sélectionner la valeur correspondante, par exemple le pad **3** (pour choisir  $1/4$ , c'est-à-dire la noire, soit un temps).
- La prochaine fois que vous sélectionnerez une nouvelle Scene, la transition se produira au moment de la prochaine noire.

Pour régler le paramètre Retrigger :

1. Maintenez **SCENE (Section)** enfoncé pour passer en mode Scene ; vous pouvez aussi verrouiller le mode en appuyant sur **SCENE (Section)** + Bouton 1.
  2. Appuyez sur le Page Button droit pour sélectionner la page 2/2.
  - ⇒ En bas à gauche de l'écran gauche, vous pouvez lire la valeur actuelle du paramètre **RE-TRIGGER** (Off par défaut).
  3. Tournez le Curseur 1 pour sélectionner On.
- La prochaine fois que vous sélectionnerez une nouvelle Section/boucle, la lecture commencera au début de celle-ci.

## 9.5 Pour résumer...

Dans ce tutoriel, nous avons appris à :

- Créer une Scene en utilisant nos Patterns.
- Sélectionner une Scene à jouer.
- Verrouiller les divers modes du contrôleur.
- Renommer, colorer, dupliquer et supprimer des Scenes Slots.

Une fois que vous vous sentirez à l'aise avec ces quelques tâches, poursuivez votre lecture avec le chapitre suivant, dans lequel vous découvrirez comment assigner rapidement les Scenes à des Sections pour créer un arrangement.

## 9.6 Sauvegarder votre Project

Encore une fois, nous vous recommandons de sauvegarder régulièrement votre travail. Vous pourrez alors ouvrir un autre Project ou quitter MASCHINE pour prendre une pause. Votre Project de tutoriel sera chargé tel quel la prochaine fois que vous l'ouvrirez.

Pour sauvegarder votre Project dans le logiciel :

- Appuyez sur [Ctrl] + [S] ([command] + [S] sur macOS) pour sauvegarder votre Project.

Pour sauvegarder votre Project sur le contrôleur :

- Appuyez sur **SHIFT** + **FILE** (**Save**) pour sauvegarder votre Project.

## 10 Créer un arrangement

Le chapitre explique comment arranger votre morceau dans MASCHINE. Si vous avez suivi les tutoriels précédents, vous avez déjà créé quelques **Patterns** pour le Group du kit batterie et pour celui des basses, et vous les avez ajoutés à des **Scenes** dans l'affichage Ideas. Pour créer un arrangement structuré, il vous faut ajouter les Scenes à des **Sections** dans l'affichage Arranger.

Dans ce tutoriel, nous allons :

- Apprendre à basculer entre l'affichage Ideas et l'affichage Arranger.
- Apprendre à créer des Sections.
- Apprendre à assigner des Scenes aux Sections dans le logiciel et depuis le contrôleur.
- Nous familiariser avec la manipulation des Sections et préparer notre morceau pour la production.

### Prérequis

Nous supposons ici que vous avez suivi les tutoriels précédents. En particulier, vous savez déjà comment manipuler les Groups ([↑6.1, Sélectionner un autre Group](#)) et les Patterns ([↑5.2, Ajouter un deuxième Pattern](#)), et vous avez créé un certain nombre de Scenes ([↑9, Créer des Scenes](#)). Si vous avez le moindre doute concernant ces tâches, veuillez consulter les tutoriels correspondants avant d'aller plus loin.

Si votre Project de tutoriel « Mon Premier Project » n'est pas ouvert, veuillez l'ouvrir :

- Ouvrez le Project de tutoriel « Mon Premier Project ».

### 10.1 Accéder à l'affichage Arranger

Jusqu'ici, les tutoriels se sont concentrés sur l'affichage Ideas, dans lequel vous avez créé des Patterns et les avez assignés à une Scene. Maintenant que vous avez créé plusieurs Scenes, vous pouvez commencer à les ajouter à la Timeline (ligne temporelle) dans l'affichage Arranger.

L'affichage Arranger vous permet de séquencer vos Scenes afin de créer un arrangement final. Ce processus comprend la création d'une Section sur la Timeline et l'assignation d'une Scene à cette Section. Toute Scene existante dans l'affichage Ideas peut être assignée à une Section dans l'affichage Arranger. Vous pouvez modifier la longueur d'une Section (ce qui détermine la longueur lue dans la Scene) et ré-organiser les Sections comme bon vous semble. Vous pouvez également ré-utiliser la même Scene dans plusieurs Sections sur la Timeline, ou encore choisir de n'assigner aucune Scene à une Section particulière.

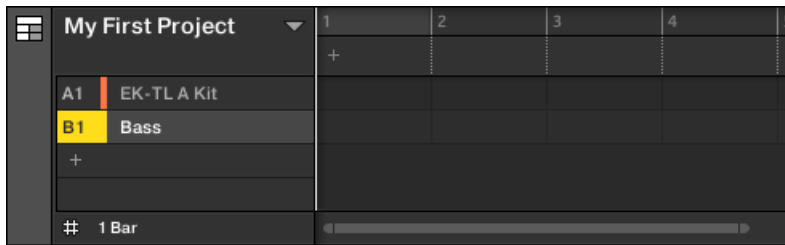
Un puissant aspect de la relation entre l'affichage Ideas et l'affichage Arranger est que les deux affichages présentent en fait un seul et même contenu. Ceci signifie que si vous modifiez une Scene, votre modification affectera automatiquement toutes les autres instances de cette Scene. Si vous placez une Scene dans trois Sections différentes de la Timeline puis modifiez les Patterns assignés à cette Scene, les deux autres instances de cette Scene contiendront aussi les Patterns nouvellement assignés. Il est donc très facile de modifier des Patterns et Scenes individuels même après avoir créé votre arrangement et d'entendre immédiatement le résultat dans le contexte de l'arrangement, que vous ayez effectué vos modifications dans l'affichage Ideas ou dans l'affichage Arranger.

Pour accéder à l'affichage Arranger :

- Cliquez sur le bouton Arrangement View.



L'affichage Arranger est situé dans la partie supérieure droite de la fenêtre de MASCHINE ; c'est là que vous organisez vos Sections afin de construire un morceau. L'Arranger est vide lorsque vous l'ouvrez pour la première fois, mais il propose un nombre illimité de Section Slots. Chaque Slot peut accueillir une Scene.



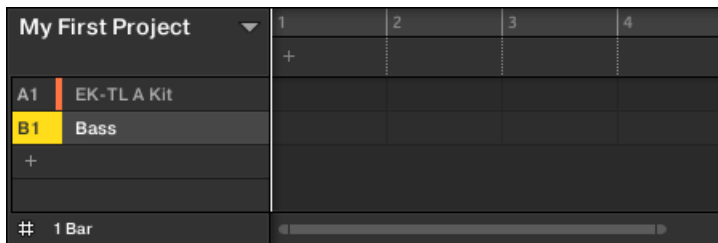
L'affichage Arranger vide.

Voici comment fonctionnent les Sections :

- L'affichage Arranger est une ligne temporelle sur laquelle la lecture de vos Sections progresse de gauche à droite.
- Seule une Section est lue à la fois.
- Chaque Section contient une seule Scene.

### 10.1.1 Créer votre première Section

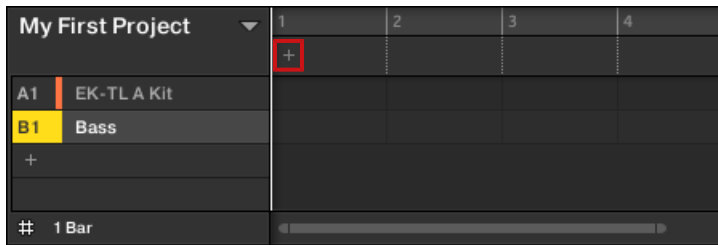
Pour commencer votre arrangement, vous devez d'abord remplir la ligne temporelle de Scenes issues de l'affichage Ideas. Lorsque vous accédez pour la première fois à l'affichage Arranger, aucune Section n'est présente.



L'affichage Arranger sans Section.

Pour créer une nouvelle Section :

- Dans l'Arranger, cliquez sur le Bouton + au dessus de la première colonne.



- Une nouvelle Section vide est créée.

Pour créer une nouvelle Section dans l'affichage Arranger depuis votre contrôleur :

1. Appuyez sur **SHIFT** + **SCENE** (Section) pour accéder à l'affichage Arranger.
2. Appuyez sur **SCENE** + pad 1.

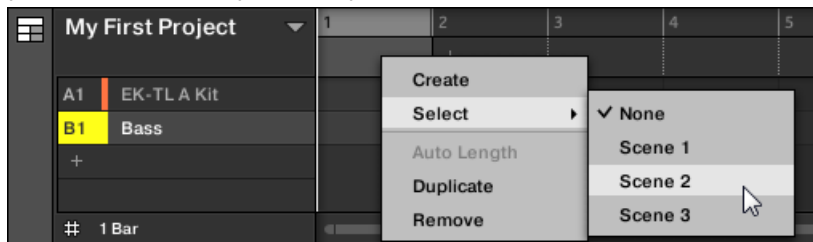
→ Une nouvelle Scene vide est créée.

### 10.1.2 Assigner une Scene à une Section

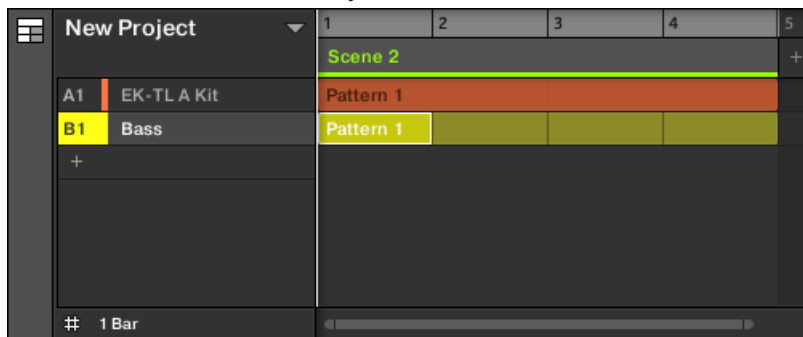
Maintenant que vous avez créé une Section vide sur la ligne temporelle de l'Arranger, vous pouvez insérer dans l'affichage Arranger une Scene issue de l'affichage Ideas et commencer à arranger votre morceau.

Pour ajouter une Scene à une Section sur la ligne temporelle de l'Arranger :

- Effectuez un clic droit sur un Section Slot, sélectionnez *Select* dans le menu contextuel, puis sélectionnez (par exemple) *Scene 2* dans le sous-menu.



→ La Scene sélectionnée est ajoutée à la Section.



Pour assigner une Scene à une Section dans l’affichage Arrangeur depuis votre contrôleur :

1. Appuyez sur **SHIFT + SCENE (Section)** pour accéder à l’affichage Ideas.
2. Appuyez sur **SCENE (Section)** puis tournez le Curseur 2 pour sélectionner la Scene que vous souhaitez assigner à la Section.

→ La Scene sélectionnée est assignée à la Section.

En répétant l’opération pour chaque nouvelle Section, vous pouvez rapidement assigner des Scenes à la Timeline (ligne temporelle) de l’affichage Arrangeur.

## 10.2 Gérer les Sections

Une fois que vous avez ajouté vos Scenes à quelques Sections, vous pouvez commencer à les organiser pour former un morceau. Pour cela, l’affichage Arrangeur vous propose de nombreux outils d’édition.

### 10.2.1 Ajuster la longueur d’une Section

Avant de commencer à ajuster la longueur d’une Section, il est important de comprendre les quelques règles qui régissent la manière dont les Sections, Scenes et autres Patterns apparaissent dans l’affichage Arrangeur :

Par défaut, la longueur d'une Section est automatiquement ajustée sur son Pattern le plus long (« Auto Length »), à moins que vous ne l'ayez réglée manuellement sur un nombre de mesures particulier (« Manual Length »).

- **Auto Length** : par défaut, la longueur d'une Section correspond à celle du Pattern le plus long utilisé dans la Scene référencée. Si vous insérez un nouveau Pattern plus long que la Section elle-même, celle-ci est automatiquement allongée en conséquence. Si vous supprimez le Pattern le plus long d'une Section, celle-ci est automatiquement raccourcie en conséquence. Si vous allongez ou raccourcissez le Pattern le plus long d'une Section, la Section est allongée ou raccourcie en conséquence.
- **Manual Length** : la longueur d'une Section peut être réglée manuellement sur une valeur particulière. Cette longueur peut être plus petite ou plus grande que la longueur des Patterns contenus dans la Scene référencée. L'insertion ou la suppression de Patterns dans la Scene ne modifie pas la longueur de la Section ; vous pouvez en revanche modifier la longueur de la Section en glissant la souris dans la Timeline ou depuis votre contrôleur MASCHINE.
- Si un Pattern est plus court que la Section dans laquelle il est placé, il est automatiquement répété jusqu'à la fin de la Section (la dernière répétition étant éventuellement coupée). Ces répétitions sont générées automatiquement et ne peuvent pas être modifiées. Elles font référence au même Pattern placé en début de Section. Les répétitions d'un Pattern sont indiquées par des blocs plus sombres dans l'Arranger, et un marqueur Truncated Pattern (« Pattern tronqué ») apparaît sur la bordure droite de la Section pour indiquer qu'une partie du Pattern est masquée :



- Si une Section a été manuellement raccourcie, seule la partie du Pattern incluse dans la longueur de la Scene est visible et audible.
- Les Scenes commencent toujours au début de la Section.

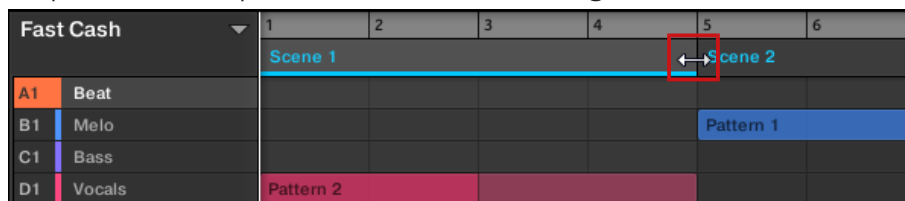
### 10.2.1.1 Ajuster la longueur d'une Section dans le logiciel

La longueur variable des Sections vous permet d'allonger ou de raccourcir une Scene sans modifier les Patterns auxquels elle fait référence. Ceci est particulièrement utile puisque cela vous évite de créer une nouvelle version d'une Scene si vous souhaitez seulement étendre ou tronquer cette Scene afin qu'elle s'insère dans votre arrangement.

Lorsque le marqueur de fin d'une Section est déplacé au-delà de la longueur de la Scene, les Patterns référencés sont répétés. Lorsque le marqueur de fin d'une Section est déplacé en-deçà de la Scene référencée, seule la partie visible des Patterns est audible.

Pour allonger une Section :

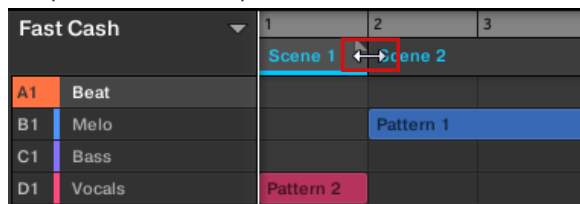
- Cliquez sur le marqueur de fin de la Section et glissez-le vers la droite.



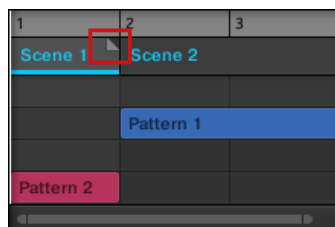
→ Si la nouvelle longueur est plus grande que la longueur du Pattern référencé, la Scene est répétée.

Pour raccourcir une Section :

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



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



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

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

### 10.2.1.2 Ajuster la longueur d'une Section depuis le contrôleur

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

1. Appuyez sur **SHIFT** + **SCENE** (**Section**) pour accéder à l'affichage Arranger (s'il n'est pas déjà ouvert).
2. Appuyez sur **SCENE** (**Section**) pour afficher la page Section.
3. Si besoin, appuyez sur le Bouton 1 pour verrouiller la page.
4. Sélectionnez le pad représentant la Section que vous souhaitez modifier.
5. Tournez le Curseur 4 pour ajuster la longueur de la Section. En tournant le curseur vers la gauche, vous raccourcissez la Section ; en le tournant vers la droite, vous allongez la Section.
6. Maintenez **SHIFT** enfoncé et tournez le Curseur 4 pour modifier la longueur de la Section de manière plus fine.

→ La longueur de la Section est ajustée en conséquence.

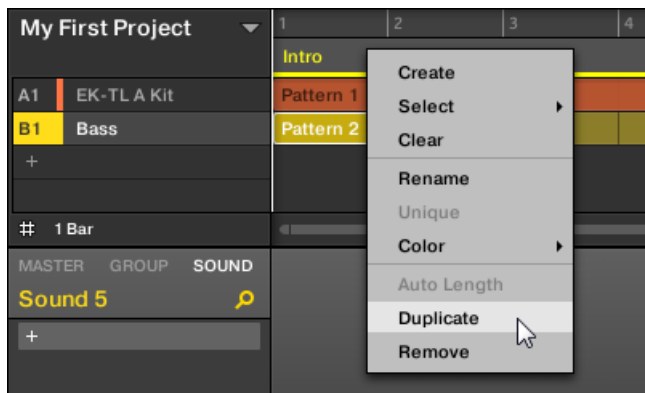
### 10.2.2 Dupliquer et retirer les Sections

MASCHINE propose divers outils pour éditer vos Sections Slots. Voici quelques exemples utilisant votre contrôleur, suivis de quelques autres utilisant le logiciel MASCHINE.

### 10.2.2.1 Dupliquer et retirer les Sections dans le logiciel MASCHINE

Pour dupliquer une Section dans l'Arranger :

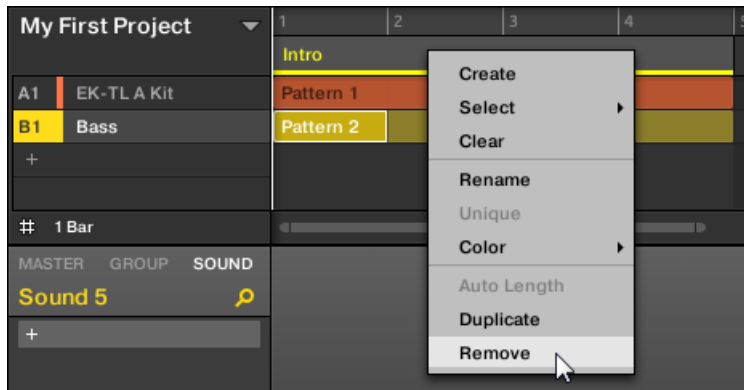
- Effectuez un clic droit sur le Section Slot 2 (par exemple) et sélectionnez *Duplicate* dans le menu contextuel.



→ Le contenu du Section Slot 2 est copié dans la colonne de la Section suivante ; toutes les autres Sections sont décalées vers la droite.

Pour retirer une Section dans l'Arranger :

- Effectuez un clic droit sur le Section Slot 2 (par exemple) et sélectionnez *Remove* dans le menu contextuel.



- Le contenu du Section Slot 2 est supprimé et toutes les autres Sections sont décalées vers la gauche. Notez que la Section a uniquement été retirée de l'arrangement, elle n'est pas supprimée.

### 10.2.2.2 Dupliquer et retirer les Sections depuis le contrôleur

Pour dupliquer ou supprimer une Section à l'aide de votre contrôleur :

1. Appuyez sur **SHIFT + SCENE (Section)** pour accéder à l'affichage Arranger (s'il n'est pas déjà ouvert).
2. Maintenez **SCENE (Section)** enfoncé pour passer en mode Section ; vous pouvez aussi verrouiller le mode en appuyant sur **SCENE (Section) + Bouton 1**.  
L'écran droit affiche les noms de vos Section Slots. De plus, le Section Slot sélectionné est surligné.
3. Appuyez par exemple sur le pad **2** pour sélectionner le Section Slot 2.
4. Appuyez sur le Bouton 4 (**DUPLICATE**) pour dupliquer ce Section Slot.  
⇒ Une copie de la Section est insérée à sa droite, avec les mêmes propriétés et le même contenu (la Scene). Les Section Slots existants sont décalés vers la droite pour laisser la place au nouveau Scene Slot.  
Veuillez remarquer que le nouveau Scene Slot est automatiquement sélectionné.
5. Appuyez sur le Bouton 6 (**REMOVE**) pour supprimer ce nouveau Section Slot de votre arrangement.

Le Section Slot est supprimé. Les Sections situées à droite du Section Slot supprimé sont décalés vers la gauche pour remplir l'espace laissé vide.

## 10.3 Sélectionner une Région de Bouclage (Loop Range)

Nous avons déjà appris à sélectionner une Section en cliquant sur son Section Slot dans l'Arranger du logiciel ou en appuyant sur **SCENE +** le pad désiré sur votre contrôleur (voir Compo-ser d'autres Scenes). Une Section sélectionnée seule est toujours lue en boucle.

Toutefois, MASCHINE vous permet aussi de sélectionner plusieurs Sections consécutives et de jouer leur enchaînement en boucle. Voici comment sélectionner la série de Scenes désirée.

### 10.3.1 Sélectionner l'étendue de la boucle (Loop Range) dans le logiciel MASCHINE

L'Arranger possède une Timeline située au-dessus des noms des Scene Slots qui indique en permanence l'étendue de la boucle :

1	5	9	13	17
Scene 1	Scene 2	Scene 3	Scene 4	Scene 5
A	A	.-1	.-1	B-2
A	B	C	D	D

La Timeline de l'Arranger indique que seule la Section 2 est lue en boucle.

Pour modifier l'étendue de la boucle :

1. Sur la timeline de l'Arranger, cliquez au bout de la colonne correspondant à la Section de début de boucle, et maintenez le bouton de la souris enfoncé.
2. Faites glisser la souris horizontalement jusqu'à la colonne de la Section de fin de boucle et relâchez le bouton de la souris.

→ Les Sections de début et de fin de boucle ainsi que toutes les Sections dans l'intervalle sont alors jouées consécutivement et en boucle. La timeline de l'Arranger indique l'étendue de la nouvelle boucle.

1	5	9	13	17
Scene 1	Scene 2	Scene 3	Scene 4	Scene 5
A	A	.-1	.-1	B-2
A	B	C	D	D

La boucle contient maintenant trois Sections.



Vous remarquerez que sélectionner une unique Section revient à définir une boucle d'une Section de long.

### 10.3.2 Sélectionner l'étendue de la boucle (Loop Range) depuis le contrôleur

Sur votre contrôleur :

1. Appuyez sur **SHIFT + SCENE (Section)** pour accéder à l'affichage Arranger (s'il n'est pas déjà ouvert).
2. Maintenez **SHIFT + SCENE (Section)** enfoncé pour passer en mode Section ; vous pouvez aussi verrouiller le mode en appuyant sur **SHIFT + SCENE (Section)** + Bouton 1.
3. Maintenez enfoncé le pad correspondant à la Section de début de boucle.
4. Tout en maintenant le pad précédent enfoncé, appuyez sur un second pad pour définir la Section de fin de boucle.

Les Sections de début et de fin de boucle ainsi que toutes les Sections dans l'intervalle sont alors jouées consécutivement et en boucle.

## 10.4 Sauvegarder votre Project

Encore une fois, nous vous recommandons de sauvegarder régulièrement votre travail. Vous pourrez alors ouvrir un autre Project ou quitter MASCHINE pour prendre une pause. Votre Project de tutoriel sera chargé tel quel la prochaine fois que vous l'ouvrirez.

Pour sauvegarder votre Project dans le logiciel :

- Appuyez sur [Ctrl] + [S] ([command] + [S] sur macOS) pour sauvegarder votre Project.

Pour sauvegarder votre Project sur le contrôleur :

- Appuyez sur **SHIFT + FILE (Save)** pour sauvegarder votre Project.

## 10.5 Pour résumer...

Dans ce tutoriel, nous avons appris à :

- Créer des Sections référençant nos Scenes.
- Sélectionner une Section à jouer.
- Verrouiller les divers modes du contrôleur.
- Renommer, modifier la couleur, déplacer, insérer et supprimer les Section Slots.
- Sélectionner l'étendue de la boucle de Scenes jouée.

- Régler le comportement du séquenceur lors des transitions entre Sections ou entre boucles.

Une fois que vous vous sentirez à l'aise avec ces quelques tâches, veuillez passer au Manuel de MASCHINE, dans lequel vous en apprendrez plus sur les autres puissantes fonctions de MASCHINE.

# 11 Référence Rapide

Ce chapitre vous présentera les zones et concepts principaux de MASCHINE. Dans les sections suivantes, vous trouverez :

- Des informations qui vous seront utiles au jour le jour pour l'utilisation de votre contrôleur ([↑11.1, Utiliser votre contrôleur](#)).
- Une vue d'ensemble d'un Project MASCHINE, avec une description de sa structure et de son contenu ([↑11.2, Vue d'ensemble d'un Project MASCHINE](#)).
- Une référence basique de votre contrôleur matériel, contenant le nom et une description rapide de chacun des éléments de contrôle ([↑11.3, Vue d'ensemble du contrôleur MASCHINE](#)).
- Une référence basique du logiciel MASCHINE ([↑11.4, Logiciel MASCHINE : vue d'ensemble](#)).



Pour une description exhaustive de toutes les fonctions et réglages, veuillez vous reporter au Manuel.

## 11.1 Utiliser votre contrôleur

Cette section propose des informations utiles pour votre utilisation du contrôleur MASCHINE au jour le jour.



Pour une liste complète de tous les raccourcis offerts par votre contrôleur, veuillez consulter le Manuel.

### 11.1.1 Modes du contrôleur et verrouillage des modes

Le contrôleur propose divers modes de fonctionnement.

En plus du mode Control (dans lequel les pads déclenchent vos Sounds), de nombreux autres modes permettent d'accomplir diverses tâches. Ces modes peuvent être activés grâce à des boutons dédiés de votre contrôleur (tels que **SCENE**, **CHORDS**, **BROWSER**, etc.).

Pour certains de ces modes, il est nécessaire de maintenir le bouton correspondant enfoncé pour que le mode demeure actif. Par exemple, lorsque vous appuyez sur le bouton **SOLO**, les écrans affichent des options concernant la fonction Solo ; lorsque vous relâchez le bouton, le contrôleur revient au mode précédent.

Les boutons qu'il est nécessaire de maintenir enfoncés sont les boutons de la colonne centrale de votre contrôleur (juste à gauche des pads) ainsi que les boutons **NOTE REPEAT** et **AUTO** :



Par défaut, chacun de ces boutons doit être maintenu enfoncé pour utiliser le mode correspondant.

## Verrouiller les modes du contrôleur

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

1. Maintenez enfoncé un bouton de mode du contrôleur, par exemple le bouton **PATTERN**.
  2. Appuyez sur le Bouton 1 au-dessus de l'écran gauche.
- Sur l'écran gauche, le label **PATTERN** sous le Bouton 1 s'allume. Vous pouvez relâcher le bouton **PATTERN** : le contrôleur reste en mode Pattern jusqu'à ce que vous appuyiez à nouveau sur **PATTERN**.



Une fois qu'un mode a été verrouillé, votre contrôleur verrouillera à nouveau ce mode dès qu'il sera rappelé.

Vous pouvez déverrouiller le mode actif en appuyant à nouveau sur le Bouton 1.

Voici une liste de tous les boutons de votre contrôleur que vous pouvez verrouiller en appuyant simultanément sur le Bouton 1 :

- Tous les boutons de la colonne située à gauche des pads (**SCENE**, **PATTERN**, ..., **SOLO**, **MUTE**).
- Bouton **NOTE REPEAT** (**Arp**) : le mode Note Repeat (pads en mode Group) et le mode Arp (pads en mode Keyboard ou Chords) peuvent être verrouillés.
- Boutons **FOLLOW** (**Grid**) et **VARIATION** (**Navigate**) : ces boutons permettent de passer respectivement aux modes Grid et Navigate lorsque vous appuyez simultanément sur **SHIFT**. Ces modes sont déjà verrouillés par défaut. Vous pouvez les déverrouiller et les verrouiller à nouveau en appuyant sur le Bouton 1.
- Bouton **AUTO** : plutôt que d'utiliser le Bouton 1, appuyez sur **SHIFT** + **AUTO** pour verrouiller le mode **AUTO**. En outre, lorsque vous quittez ce mode, il est automatiquement déverrouillé – ce sera à nouveau un mode temporaire la prochaine fois que vous appuierez sur **AUTO**.


### 11.1.2 Contrôler les affichages du logiciel depuis le contrôleur

Votre contrôleur possède de nombreux raccourcis permettant de modifier l'affichage dans la fenêtre du logiciel MASCHINE, sans avoir besoin de toucher la souris.

Pour contrôler les affichages du logiciel depuis le contrôleur :

- Appuyez sur **SHIFT** + **VARIATION** (**Navigate**) pour passer en mode Navigate.

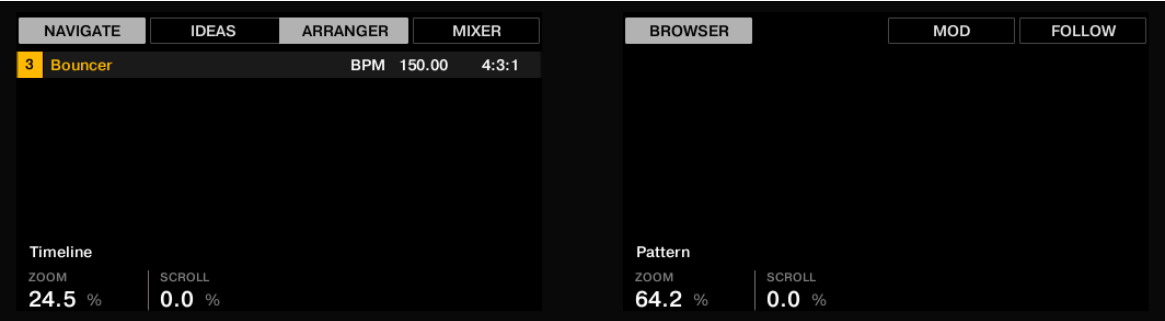
→ Les écrans Navigate apparaissent.



Vous pouvez déverrouiller le mode Navigate en appuyant sur le Bouton 1 (le mode est verrouillé par défaut). Lorsque le mode Navigate est déverrouillé, le contrôleur revient au mode précédent dès que vous relâchez le bouton **VARIATION**. Dans certains cas, ceci peut être utile pour ajuster rapidement les affichages du logiciel sans interrompre votre travail sur le contrôleur. Pour plus d'informations sur le verrouillage des modes, voir [↑11.1.1, Modes du contrôleur et verrouillage des modes](#).

Le mode Navigate fournit des contrôles pour la **navigation générale** (par défaut) et la **navigation parmi les pages**.

Navigation générale



Le mode Navigate : navigation générale.

Utilisez les Bouton 1–8 au dessus des écrans pour ajuster les affichages du logiciel :

Action	Raccourci
Affichage Ideas	Bouton 2 (IDEAS)
Affichage Arrangeur	Bouton 3 (ARRANGER)
Affiche/masque l’affichage Mixer	Bouton 4 (MIXER)
Affiche/masque le Browser	Bouton 5 (BROWSER)
Mixer compact/étendu (affichage Mixer uniquement)	Bouton 6 (EXPANDED)

Action	Raccourci
Affiche/masque la Modulation Lane (affichages Ideas/Arranger uniquement)	Bouton 7 (MOD)
Active/désactive Follow	Bouton 8 (FOLLOW)

Utilisez les Curseurs 1–8 sous les écrans pour ajuster les réglages de défilement et de grossissement :

Action	Raccourci
Arranger : zoom avant/arrière (affichage Arranger uniquement)	Curseur 1 (Timeline ZOOM)
Arranger : défilement vers la gauche / vers la droite (affichage Arranger uniquement)	Curseur 2 (Timeline SCROLL)
Pattern Editor : zoom avant/arrière	Curseur 5 (Pattern ZOOM)
Pattern Editor : défilement vers la gauche / vers la droite	Curseur 6 (Pattern SCROLL)

Les pads vous permettent également d’ajuster les réglages de défilement et de grossissement :

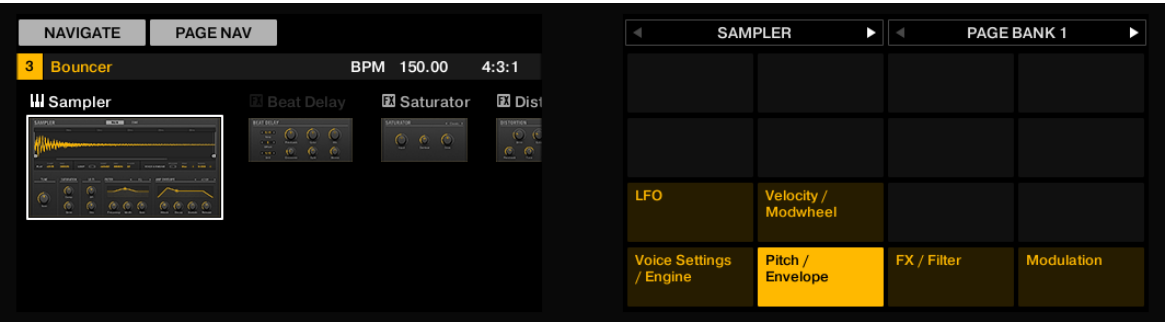
Action	Raccourci
Pattern Editor : défilement vers la gauche	Pad 1
Pattern Editor : défilement vers la droite	Pad 3
Pattern Editor : zoom arrière	Pad 2
Pattern Editor : zoom avant	Pad 6
Arranger : défilement vers la gauche (affichage Arranger uniquement)	Pad 9
Arranger : défilement vers la droite (affichage Arranger uniquement)	Pad 11

Action	Raccourci
Arranger : zoom avant (affichage Arranger uniquement)	Pad 14
Arranger : zoom arrière (affichage Arranger uniquement)	Pad 10

Navigation parmi les pages

La navigation parmi les pages vous permet de sélectionner les Plug-ins et autres Channel Properties ainsi que leurs pages de paramètres.

- Appuyez sur **SHIFT** + Bouton 2 (PAGE NAV) pour passer à la navigation parmi les pages.



Le mode Navigate : navigation parmi les pages.

Utilisez les Boutons 5–8 au dessus de l’écran droit ainsi que les pads pour sélectionner la page de paramètres souhaitée :

Action	Raccourci
Sélectionner le Plug-in (dans la Liste de Plug-ins) / Sélectionner les Channel Properties (Input, Output, Groove ou Macro)	Boutons 5 et 6
Sélectionner une Page Bank	Boutons 7 et 8
Sélectionner la page de paramètres	Pads

- Pour sortir de la navigation parmi les pages, appuyez sur le Bouton 2 (PAGE NAV) allumé.

## 11.2 Vue d'ensemble d'un Project MASCHINE

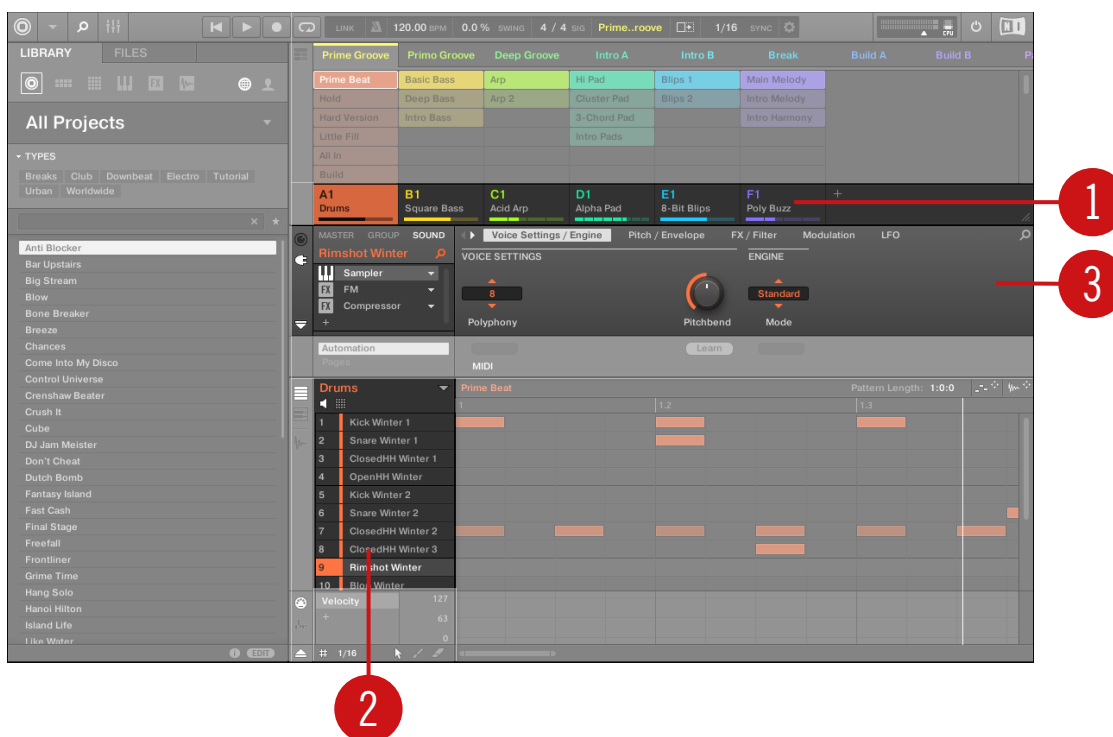
Un Project MASCHINE contient toutes les informations stockées avec un morceau de musique produit via MASCHINE.

- Le Project référence tous les **contenus sonores** : les instruments, les sons et les samples, ainsi que tous les effets que vous leur avez appliqués.
- Le Project contient également l'**arrangement** de votre morceau : la manière dont les Patterns sont construits à partir des Events qui déclenchent des Sounds, et la manière dont ils sont organisés pour structurer le morceau à l'aide des Scenes et des Sections.

La section suivante détaille chacun de ces deux aspects.

### 11.2.1 Contenu sonore

Le contenu sonore d'un Project MASCHINE comprend tous les instruments et effets inclus dans votre fichier Project ainsi que la manière dont ils sont organisés.



Le contenu sonore d'un Project MASCHINE avec l'affichage Arrange sélectionné.

- Les Groups (1) sont organisés en Banks. Chaque Bank contient huit Groups (A–H), et chaque Group contient seize Sound Slots (1–16) (2). Chaque Sound Slot peut contenir des samples ou des plug-ins.
- Vous pouvez modifier le son sur chacun de ces trois Channels : le Channel du Project (ou Master), le Channel du Group et le Channel du Sound. Les contrôles correspondants sont regroupés dans la Control Area (3), qui donne accès aux paramètres des Plug-ins et aux Channel Properties.
- La Control Area possède trois sections correspondant aux trois canaux, accessibles grâce aux onglets MASTER, GROUP et SOUND.
  - Les contrôles de la section SOUND affectent le son du Sound actuellement sélectionné (1–16).

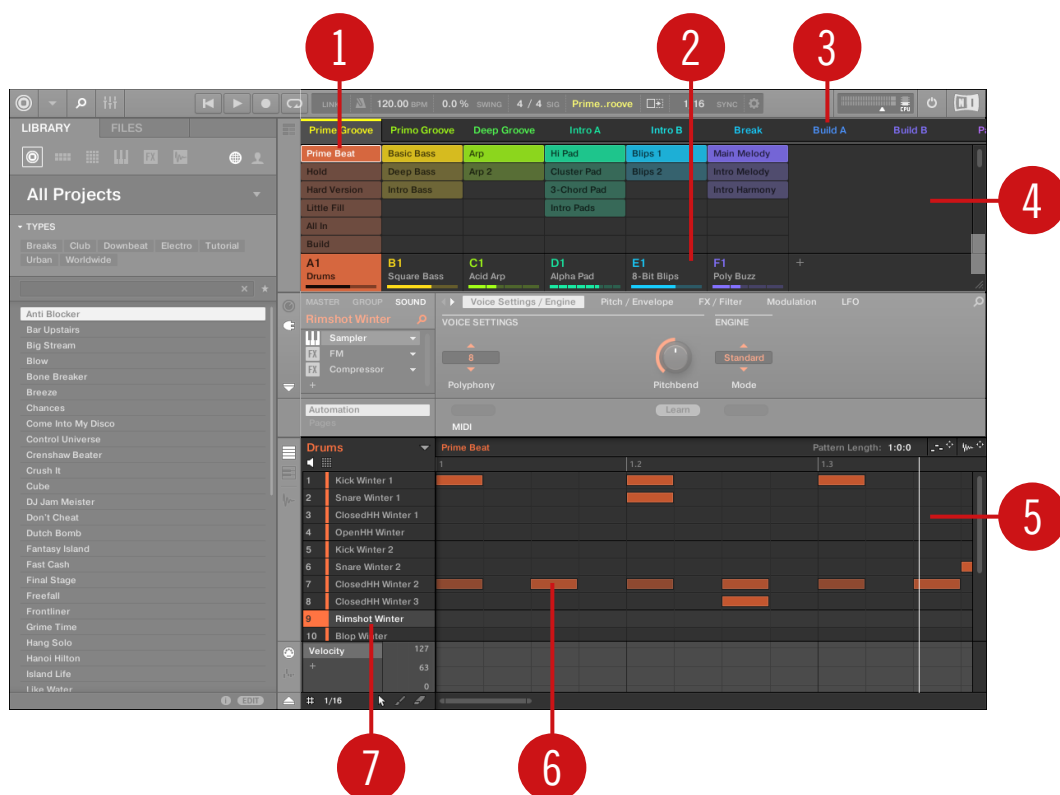
- Les contrôles de la section **GROUP** affectent le son du Group actuellement sélectionné (**A–H**), c'est à dire le son de tous les Sound Slots de ce Group.
- Les contrôles de la section **MASTER** affectent le son des sorties principales de MASCHINE, c'est-à-dire le son de tous les Groups et de tous les Sounds.

## 11.2.2 Arrangement

Un Project de MASCHINE a pour objet de construire des motifs puis à placer ces motifs dans des boucles ou à les structurer en morceau. Dans MASCHINE, le processus de création d'idées est distinct du processus d'arrangement, ce qui permet une approche créative plus flexible. Ces processus distincts sont reflétés par les deux affichages Ideas et Arranger disponibles dans l'Arrangement Area, entre lesquels vous pouvez facilement alterner depuis votre contrôleur. Les deux affichages proposent le même contenu, mais présenté différemment.

### Vue Ideas

L'affichage Ideas est là pour vous aider à concevoir vos Patterns et vos Scenes. Ici, vous créez et enregistrez vos Patterns puis les combinez les uns avec les autres en les assignant à des Scenes. Une fois que vous avez créé plusieurs Scenes prêtes à être arrangées, vous pouvez les ajouter à l'affichage Arranger.



L'affichage Ideas d'un Project de MASCHINE est optimisé pour créer des Patterns et construire des Scenes.

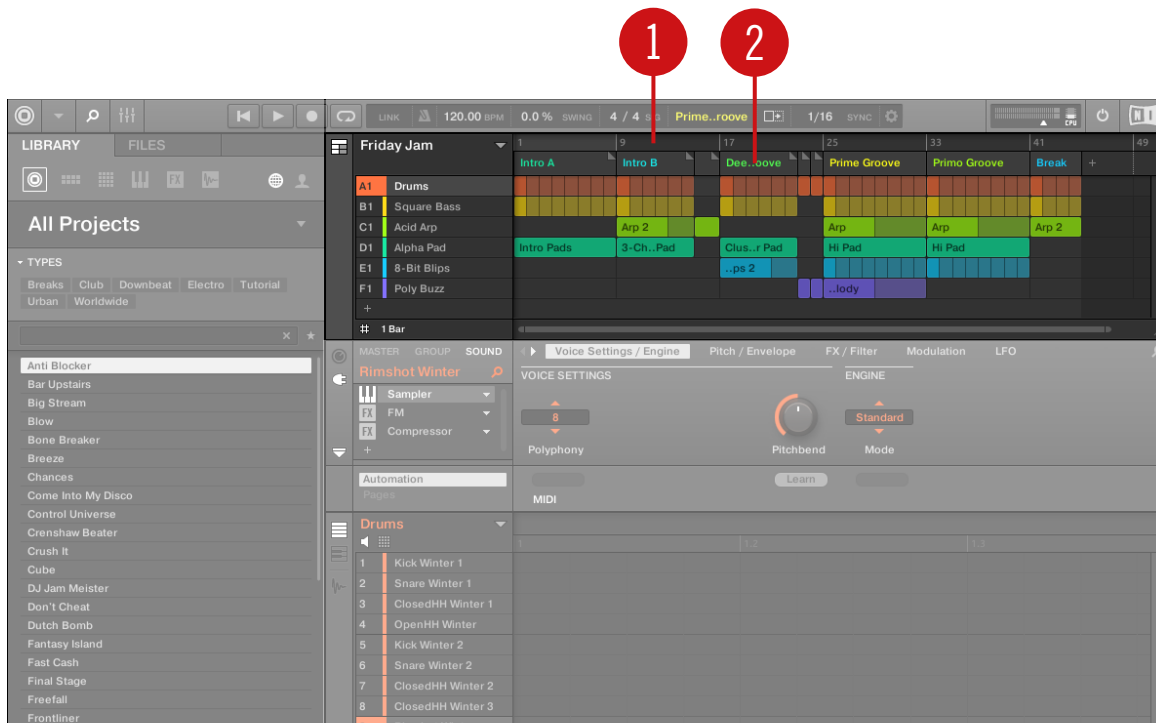
Le processus de création d'idées musicales dans MASCHINE peut être décrit comme ceci :

- Chargez des samples ou des plug-ins dans les Sound Slots (7) du Group sélectionné (2).
- Enregistrez des instances de vos Sounds en jouant sur les pads (1–16). Une instance enregistrée d'un Sound est appelée un Event (événement) (6).
- L'assemblage des Events constitue un Pattern (1) pour le Group sélectionné.
- Tout ceci se déroule dans le Pattern Editor (5), où vous pouvez créer de nombreux Patterns pour chacun de vos Groups.

- Dans la moitié supérieure du logiciel, l'affichage Ideas (4) vous permet de combiner vos Patterns issus de chacun des Groups.
- Vous pouvez y combiner vos Patterns (1) pour former des Scenes (3).

## Affichage Arrangeur

Dans l'affichage Arrangeur, les Scenes sont assignées à des Sections et placées sur la Timeline (ligne temporelle) de l'Arrangeur, sur laquelle vous pouvez les déplacer et créer un arrangement.



L'affichage Arrangeur d'un Project de MASCHINE.

La construction d'un arrangement dans MASCHINE peut être décrit comme ceci :

- Créez des Sections sur la Timeline de l'Arrangeur (1).
- Assignez chaque Scene à une Section (2).

- Changez la position d'une Section en glissant le Section Slot.

## 11.3 Vue d'ensemble du contrôleur MASCHINE

### 11.3.1 Vue d'ensemble du contrôleur MASCHINE

Cette section décrit brièvement les zones et les éléments de contrôle constituant votre contrôleur matériel.

Le panneau supérieur de votre contrôleur comprend les sections suivantes :



Vue d'ensemble du panneau supérieur du contrôleur MASCHINE avec ses principales sections.

(1) **Section Control** : utilisez cette section multi-usages pour accéder à tous les paramètres du mode de contrôleur actuellement sélectionné. Sur la gauche, des boutons dédiés donnent accès au Browser, à l'Arranger, au Mixer et au Sample Editor. Pour plus d'informations sur cette section, voir [↑11.3.1.1, Section Control](#).

(2) **Section Edit** : cette section contient l'encodeur 4-D, un élément multifonction utilisé dans de nombreux contextes. Utilisés conjointement avec l'encodeur 4-D, les trois boutons Quick Edit juste à côté vous permettent d'ajuster facilement le volume, le tempo et le swing de vos

Sounds, Groups et Projects. En mode Step, ils vous permettent d'ajuster rapidement la vélocité, la position et la hauteur tonale des Events sélectionnés. Pour plus d'informations sur cette section, voir [↑11.3.1.2, Section Edit](#).

(3) **Section Performance** : cette section fournit plusieurs outils taillés pour le jeu en live. Le bouton **NOTE REPEAT** donne accès aux fonctions Note Repeat / Arp. Le bouton **LOCK** vous permet de stocker et de rappeler des instantanés de vos réglages durant votre performance. En dessous, le Smart Strip et ses quatre boutons de fonctions forment un outil flexible et intuitif pour enrichir votre performance. Pour plus d'informations sur cette section, voir [↑11.3.1.3, Section Performance](#).

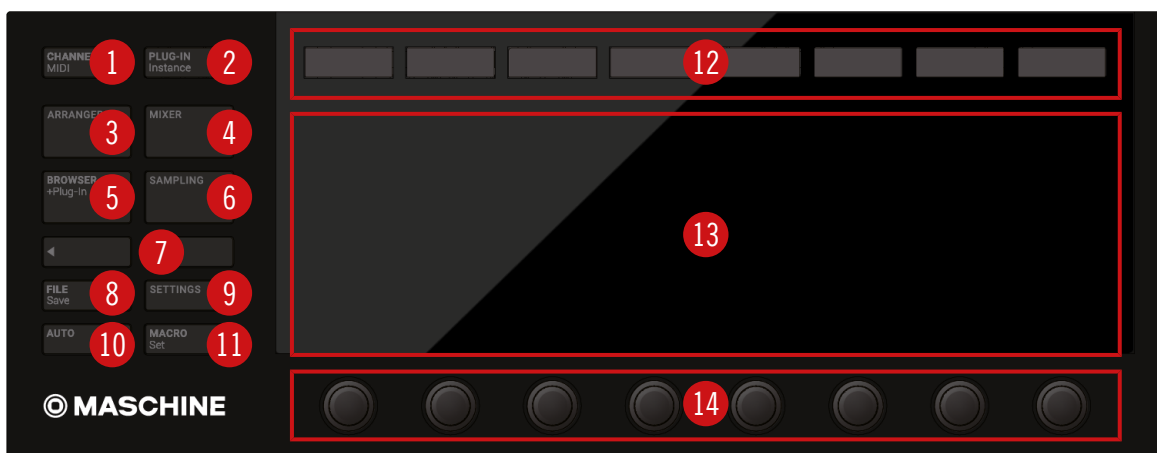
(4) **Section Group** : les boutons de Groups dédiés permettent d'accéder instantanément à chacun de vos Groups. Pour plus d'informations sur cette section, voir [↑11.3.1.4, Section Group](#).

(5) **Section Transport** : lancez, interrompez et relancez la lecture, activez l'enregistrement et tapotez le tempo, directement via des boutons dédiés. Utilisez **SHIFT** pour accéder aux fonctions secondaires de votre contrôleur. Pour plus d'informations sur cette section, voir [↑11.3.1.5, Section Transport](#).

(6) **Section des pads** : accédez aux différents modes du contrôleur grâce à la colonne des boutons de mode, située juste à gauche de cette section. Utilisez les 16 pads pour jouer vos Sounds. Au-dessus des pads, les boutons Pad Input Mode vous permettent de choisir comment les pads se comportent : par exemple, ils peuvent déclencher tous les Sounds de votre Group, ou bien différentes notes d'un même Sound, ou encore des accords particuliers d'un même Sound, ou encore créer et modifier des Events dans le séquenceur à pas. En plus de vous permettre de jouer les Sounds, les pads vous donnent accès à de nombreuses fonctions d'édition et de sélection en fonction du mode de contrôleur actif. Pour plus d'informations sur cette section, voir [↑11.3.1.6, Section des pads](#).

### 11.3.1.1 Section Control

La section Control donne accès à tous les paramètres du mode sélectionné. Elle contient également des boutons dédiés pour accéder (entre autres) au Browser, à l'Arranger, au Mixer et au Sample Editor.



La section Control sur votre contrôleur.

(1) Bouton **CHANNEL** : appuyez sur **CHANNEL** pour passer au mode Control (le mode par défaut de votre contrôleur) et afficher directement les Channel Properties du Sound/Group sélectionné ou du Master. Ceci fournit un accès immédiat à tous les paramètres des Channel Properties via les huit Boutons et huit Curseurs au-dessus et au-dessous des écrans.



Pour une rapide introduction aux Channel Properties, voir Modifier les Channel Properties (Propriétés) des Sounds, des Groups et du Master.

Appuyez sur **SHIFT** + **CHANNEL** (**MIDI**) pour passer votre contrôleur en mode MIDI. Ce mode permet d'utiliser MASCHINE comme contrôleur MIDI (veuillez consulter le Manuel du Controller Editor pour plus d'informations à ce sujet).

(2) Bouton **PLUG-IN** : appuyez sur **PLUG-IN** pour passer au mode Control (le mode par défaut de votre contrôleur) et afficher directement les Plug-ins du Sound/Group sélectionné ou du Master. Ceci fournit un accès immédiat à tous les paramètres des Plug-ins via les huit Boutons et huit Curseurs au-dessus et au-dessous des écrans. Voir [↑7.2, Jouer avec les effets](#) pour un exemple pratique. Appuyez sur **SHIFT** + **PLUG-IN** (**Instance**) pour passer en mode Instance. Dans ce mode, vous pouvez sélectionner l'instance du plug-in MASCHINE que vous souhaitez commander à l'aide de votre contrôleur, dans le cas où plus d'une instance de MASCHINE est ouverte dans votre hôte.

- (3) Bouton **ARRANGER** : appuyez à tout moment sur **ARRANGER** pour accéder à l'affichage Arranger. Cet affichage vous permet d'éditer vos Sections, Scenes et Patterns afin de créer l'arrangement idéal. Voir les tutoriels dans [↑9, Créer des Scenes](#) et [↑10, Créer un arrangement](#).
- (4) Bouton **MIXER** : appuyez à tout moment sur **MIXER** pour obtenir une vue d'ensemble de votre mix. Par exemple, utilisez l'affichage Mix pour ajuster rapidement le niveau et le panoramique de chaque Sound et de chaque Group. Voir L'Affichage Mix pour plus de détails.
- (5) Bouton **BROWSER** : appuyez sur **BROWSER** pour accéder au Browser. Appuyez sur **SHIFT + BROWSE (+Plug-In)** pour accéder au menu Plug-in et charger un Plug-in (instrument ou effet, et de type interne, Native Instruments ou externe) dans le Plug-in Slot sélectionné. Vous trouverez de nombreux exemples d'utilisation du Browser dans les tutoriels ; par exemple, voir [↑3.1, Charger un kit de batterie de la Librairie d'usine](#), [↑4.1, Ouvrir votre Project](#), [↑4.2.1, Choisir un autre Sample de caisse claire](#), etc.
- (6) Bouton **SAMPLING** : appuyez sur le bouton **SAMPLING** pour accéder au Sample Editor. Voir le tutoriel dans la section Enregistrer des Samples.
- (7) Boutons **Page** : quasiment toutes les fonctions de MASCHINE sont accessibles depuis le contrôleur. Afin de présenter les informations de manière simple et claire sur les écrans du contrôleur, les paramètres sont regroupés par pages ; pour sélectionner ces dernières, utilisez les boutons Page.
- (8) Bouton **FILE** : appuyez sur **FILE** pour passer en mode File. Dans ce mode, vous pouvez rapidement sauvegarder une copie de votre Project, sauvegarder ce dernier sous un autre nom, créer un nouveau Project, ou charger un Project ouvert récemment. Appuyez sur **SHIFT + FILE (Save)** pour sauvegarder à la volée les dernières modifications de votre Project.
- (9) Bouton **SETTINGS** : appuyez sur **SETTINGS** pour ajuster les réglages du **métronome** et du **Count-in** (compte-à-rebours).
- (10) Bouton **AUTO** : dans MASCHINE, la modulation de presque tous les paramètres des niveaux Sound et Group s'effectue en une seule opération. Appuyez sur **AUTO** et maintenez-le enfoncé tout en tournant l'un des huit Curseurs (ou une combinaison quelconque de ces Curseurs) situés sous les écrans afin d'enregistrer la modulation du ou des paramètres correspondants. Par exemple, jetez un œil à la section [↑7.3, Moduler les paramètres des Effets](#). Appuyez sur **SHIFT + AUTO** pour verrouiller ou déverrouiller le mode Auto. Lorsque le mode Auto est verrouillé, vous pouvez relâcher le bouton **AUTO** (le bouton reste allumé) et enregistrer une mo-

dulation avec vos deux mains ; c'est très pratique pour enregistrer une modulation pour plusieurs paramètres simultanément ! Pour plus d'informations sur le verrouillage des modes, voir [↑11.1.1, Modes du contrôleur et verrouillage des modes](#).

(11) Bouton **MACRO** : le bouton **MACRO** fournit un accès instantané aux propriétés des Macros du Channel (aussi appelés « Macro Controls »). Ce raccourci peut faciliter grandement la réactivité et l'improvisation lors d'une performance live. Appuyez sur **SHIFT** + **MACRO (Set)** pour définir de nouvelles Macros de manière simple et rapide, directement depuis votre contrôleur. Pour plus d'informations sur les Macro Controls, veuillez consulter la section Utiliser les Macro Controls.

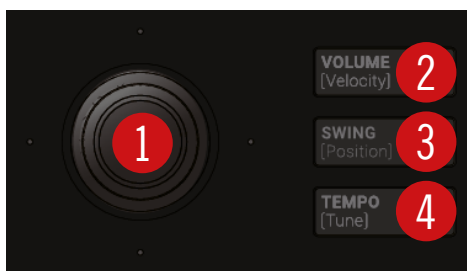
(12) **Boutons 1–8** : les huit Boutons au-dessus des écrans sont assignés de manière dynamique selon le mode sélectionné et offrent un accès direct aux fonctions les plus importantes. Leurs actions respectives s'affichent sous chacun d'eux sur les écrans.

(13) **Écrans** : les écrans sont organisés de manière à vous présenter toutes les informations importantes, sans avoir à regarder l'écran de l'ordinateur.

(14) **Curseurs 1–8** : chaque Curseur contrôle le paramètre affiché au-dessus de lui sur l'écran.

### 11.3.1.2 Section Edit

La section Edit contient l'**encodeur 4-D**, un élément multifonction utilisé dans de nombreux contextes. Utilisés conjointement avec l'encodeur 4-D, les trois **boutons Quick Edit** juste à côté vous permettent d'ajuster facilement le volume, le tempo et le swing des Sounds, des Groups et du Project.



La section Edit sur le contrôleur.

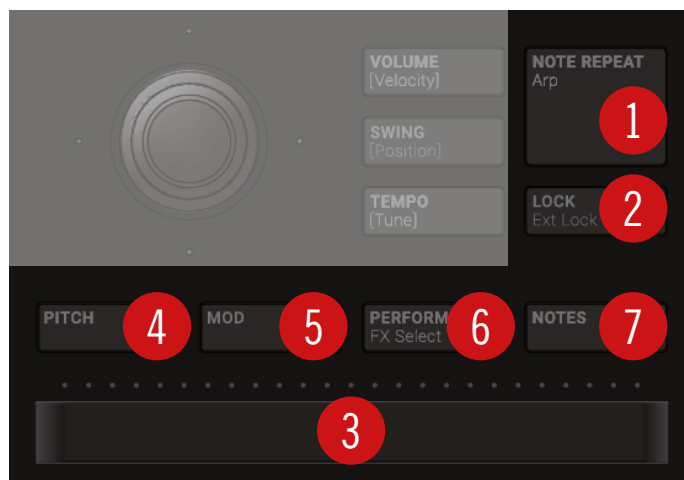
(1) **Encodeur 4-D** : l'encodeur multidirectionnel sensible à la pression combine les fonctions de joystick, de bouton et d'encodeur rotatif infini. Ainsi, il peut être déplacé dans les quatre directions (haut, bas, gauche, droite), enfoncé et tourné. Cela en fait un élément de contrôle très

flexible utilisable pour la navigation, le réglage des valeurs de paramètres et le contrôle des instruments. En fonction du contexte, les quatre diodes autour de l'encodeur vous indiquent les directions dans lesquelles vous pouvez déplacer le joystick.

(2)–(4) Boutons **Quick Edit** : activez **VOLUME**, **SWING** ou **TEMPO** pour ajuster rapidement le volume, le swing et le tempo de votre Project via l'encodeur 4-D (1). Ces boutons sont mutuellement exclusifs : seul l'un d'eux peut être actif à la fois. Lorsqu'un des boutons **VOLUME**, **SWING** ou **TEMPO** est actif (allumé), maintenez un pad ou un bouton Group enfoncé et tournez l'encodeur 4-D (1) pour modifier le volume, le swing ou l'accordage du Sound ou du Group en question. Appuyez sur le bouton allumé pour ramener l'encodeur 4-D à sa fonction par défaut. En mode Step, les boutons Quick Edit vous permettent d'ajuster la vitesse, la position et la hauteur tonale (note) des Events sélectionnés. Voir [↑4.2.3, Régler le Volume, le Swing et le Tempo](#) pour un exemple pratique d'utilisation de ces fonctionnalités.

### 11.3.1.3 Section Performance

La section Performance vous propose plusieurs outils taillés pour le jeu en live.



La section Performance sur le contrôleur.

(1) Bouton **NOTE REPEAT** : le Note Repeat est un moyen pratique de jouer et d'enregistrer des rythmes et des mélodies. Lorsque vos pads sont en mode Group, le moteur Note Repeat joue le Sound sélectionné automatiquement de manière répétée à une vitesse donnée. Tout en maintenant le bouton **NOTE REPEAT** enfoncé, maintenez enfoncé le pad que vous souhaitez jouer :

les notes seront jouées de manière répétée à la vitesse indiquée sur l'écran droit. Les Boutons 4–6 permettent de sélectionner différents réglages de vitesse de répétition durant votre jeu. Vous pouvez sélectionner de nouvelles valeurs de vitesse de répétition pour chacun de ces boutons en tournant les Curseurs 5-8. Lorsque vos pads sont en mode Keyboard ou Chords, **NOTE REPEAT** donne accès au 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 gammes et accords que vous avez configurés. Lorsque vos pads sont en mode Group, appuyez sur **SHIFT + NOTE REPEAT (Arp)** pour passer directement vos pads en mode Keyboard et activer le moteur Arp. Vous pouvez verrouiller le mode Note Repeat / Arp : appuyez sur **NOTE REPEAT + Bouton 1** pour verrouiller/déverrouiller le mode. Pour un exemple pratique d'utilisation, voir [↑3.4.2, Utiliser le Note Repeat](#).

(2) Bouton **LOCK** : appuyez sur **LOCK** à tout moment pour créer un instantané de tous les paramètres modulables de votre Project. Ensuite, modifiez les paramètres comme bon vous semble durant votre performance ou votre session studio, puis appuyez sur le bouton **LOCK** allumé pour rappeler l'instantané avec les valeurs originales paramètres. Appuyez sur **SHIFT + LOCK (Ext Lock)** pour accéder au mode Extended Lock et stocker ou rappeler jusqu'à 64 instantanés grâce aux pads, mettre à jour et organiser vos instantanés dans des banques, ou encore configurer les fondus de transition entre instantanés. La fonction Lock est un puissant outil pour créer de riches modulations ; il s'avère aussi très utile pour comparer deux mixes ou pour sauter d'un instantané à l'autre pendant une performance live.

(3) **Smart Strip** : la Smart Strip met littéralement le contrôle de multiples paramètres à portée de vos doigts : selon le bouton Strip Mode (**4–7**) sélectionné au-dessus de la Smart Strip, vous pouvez l'utiliser pour appliquer un pitch bend ou une modulation au(x) Sound(s) que vous jouez sur les pads, appliquer ou bidouiller les effets Perform FX en temps réel, ou encore jouer des Sounds en grattant le ruban, y compris avec deux doigts. Au-dessus de la Smart Strip, une barre de diodes indique la valeur actuelle ou la note définie sur le ruban.

(4)–(7) **Boutons Strip Mode** : le boutons **PITCH (4)**, **MOD (5)**, **PERFORM (6)** et **NOTES (7)** vous permettent de choisir la fonction de la Smart Strip (3) au-dessous. Appuyez sur le bouton Strip Mode pour activer ou désactiver la fonction correspondante :

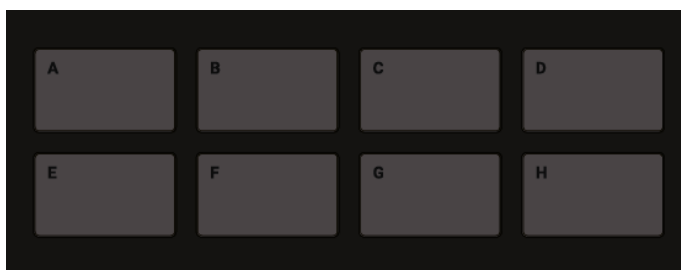
- Activez **PITCH (4)** ou **MOD (5)** pour envoyer depuis la Smart Strip des messages MIDI Pitchbend ou Modulation au Sound sélectionné. Tout en le faisant, appuyez sur **REC** dans la section Transport pour enregistrer vos actions sous la forme d'automatisation MIDI dans votre Pattern.

- Activez **PERFORM (6)** et utilisez la Smart Strip pour contrôler le Perform FX du Group sélectionné (s'il en contient un). Appuyez sur **SHIFT + PERFORM (FX Select)** pour choisir et charger rapidement un Perform FX dans le Group tout en activant son contrôle depuis la Smart Strip.
- Activez **NOTES (7)** et utilisez la Smart Strip pour jouer ce qui est actuellement chargé sur les pads : des Sounds, des notes ou des accords, selon le mode d'entrée actuel des pads. Si vous maintenez certains pads enfoncés, seuls ces pads seront déclenchés par le ruban ; sinon, tous les pads peuvent être déclenchés le long du ruban. Par exemple, avec les pads en mode Keyboard, vous pouvez toucher le ruban pour jouer des notes individuelles, glisser votre doigt pour effectuer des grattements progressifs de notes, utiliser deux doigts pour sauter instantanément entre les notes, mais ce n'est pas tout : vous pouvez utiliser la Smart Strip conjointement avec les moteurs Note Repeat, Arp et Chord et démultiplier ainsi les possibilités créatives.

Si aucun bouton Strip Mode n'est actif, la Smart Strip est désactivée.

### 11.3.1.4 Section Group

Les huit boutons Group dédiés étiquetés de **A** à **H**, donnent un accès immédiat aux Groups.



Les boutons de Groups sur votre contrôleur.

Appuyez sur n'importe quel bouton de Group pour sélectionner le Group dans lequel vous voulez travailler. Une fois le Group sélectionné, son bouton s'allume dans la couleur du Group et ses Sounds sont disponibles sur les pads : soit un Sound par pad (pads en mode Group), soit différentes notes d'un même Sound (pads en mode Keyboard). Les autres boutons de Groups colorés sont faiblement éclairés pour indiquer qu'ils peuvent être sélectionnés. Appuyez sur un bouton faiblement éclairé pour créer un nouveau Group dans cet emplacement. Les boutons restent éteints pour les emplacements vides (sans Group).

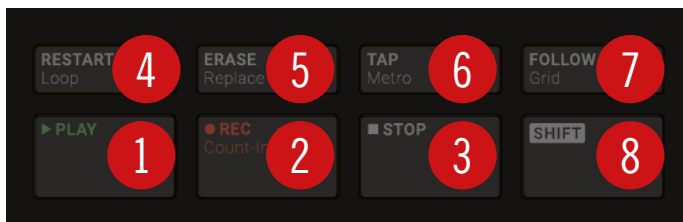
Si vous voulez utiliser plus de huit Groups dans votre Project, maintenez **SHIFT** enfoncé et appuyez sur les boutons de Groups pour sélectionner et accéder à d'autres banques de Groups.

Ces boutons permettent également de passer chacun des Groupes en Solo ou en Mute à la volée, lorsque les boutons **SOLO** ou **MUTE** sont maintenus enfoncés ; ceci est très pratique pour improviser en live sur votre Project. Voir [↑3.4.1, Utiliser le Mute et le Solo](#) pour plus d'informations sur les fonctions Solo et Mute.

Lorsqu'un des boutons **VOLUME**, **TEMPO** ou **SWING** est activé (allumé) dans la section Edit située au-dessus (voir [↑11.3.1.2, Section Edit](#)), maintenez enfoncé un bouton Group et tournez l'encodeur 4-D pour modifier respectivement le volume, l'accordage ou le swing du Group correspondant. Pour plus d'informations à ce sujet, voir [↑4.2.3, Régler le Volume, le Swing et le Tempo](#).

### 11.3.1.5 Section Transport

La section Transport contient divers outils de transport ainsi que le bouton **SHIFT** utilisé dans les contextes les plus variés.



La section Transport sur votre contrôleur.

(1) Bouton **PLAY** : appuyez sur **PLAY** pour lancer la lecture. Appuyez à nouveau sur **PLAY** pour interrompre la lecture.

(2) Bouton **REC** : pendant la lecture, appuyez sur **REC** pour démarrer l'enregistrement. Si la lecture est arrêtée, appuyez sur **SHIFT** + **REC** pour démarrer l'enregistrement avec le Count-in (compte à rebours). Appuyez à nouveau sur **REC** pour interrompre l'enregistrement. Maintenez le bouton **REC** enfoncé pour passer en mode Pattern Preset ; ce mode vous permettra de choisir la Longueur de Pattern souhaitée avant l'enregistrement de nouveaux Patterns.

(3) Bouton **STOP** : appuyez sur **STOP** pour interrompre la lecture.

(4) Bouton **RESTART** : appuyez sur le bouton **RESTART** à tout moment pour relancer la lecture à partir du début de la boucle actuelle. Utilisé conjointement avec **SHIFT (8)**, le bouton **RESTART** vous permet d'ajuster facilement la boucle de diverses manières : appuyez sur **SHIFT + RESTART** pour activer ou désactiver le bouclage. Maintenez **SHIFT + RESTART** enfoncés et tournez l'encodeur 4-D pour déplacer la boucle entière le long de la ligne temporelle, ou appuyez et tournez l'encodeur pour ajuster uniquement le point de fin de boucle. Lorsque vous maintenez **SHIFT + RESTART** enfoncés, les écrans fournissent d'autres contrôles de bouclage pratiques.

(5) Bouton **ERASE** : pendant la lecture, maintenez **ERASE** Events des Sounds ou des Groups correspondants à la volée au fur et à mesure que la lecture avance. Utilisez le raccourci **ERASE + EVENTS** + pad pour supprimer rapidement tous les Events déclenchés par ce pad dans votre Pattern. Si vous avez automatisé un paramètre, maintenez **ERASE** enfoncé et tournez le Curseur correspondant (en dessous des écrans) pour supprimer l'automatisation de ce paramètre. Appuyez sur **SHIFT + ERASE** + n'importe quel pad ou bouton de Group pour effacer complètement le Sound ou Group en question.

(6) Bouton **TAP** : pour définir un nouveau tempo, tapotez régulièrement sur le bouton **TAP** au tempo désiré. Appuyez sur **SHIFT + TAP** pour activer ou désactiver rapidement le métronome.

(7) Bouton **FOLLOW** : si vous activez **FOLLOW**, les affichages temporels (tels que le Pattern Editor suivront la tête de lecture au fur et à mesure de sa progression. Appuyez sur **SHIFT + FOLLOW** pour ouvrir le mode Grid et ajuste les grilles définissant la résolution avec laquelle différents objets de MASCHINE peuvent être déplacés ou redimensionnés : la Perform Grid (pour les transitions entre Sections), l'Arrange Grid (pour la longueur des Patterns et des Sections), la Step Grid (pour les Events) et la Nudge Grid (pour les Events également).

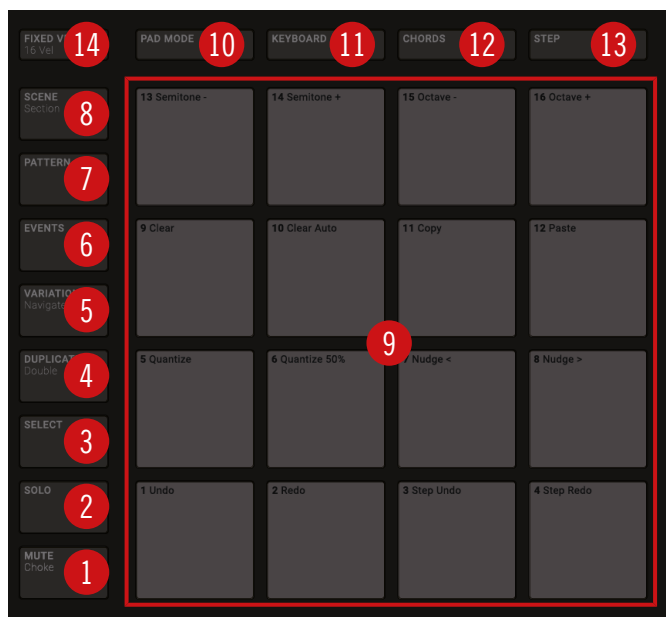
(8) Bouton **SHIFT** : les fonctions les plus importantes sont directement accessibles via des boutons dédiés, mais de nombreux raccourcis sont aussi disponibles en maintenant le bouton **SHIFT** enfoncé et en appuyant sur les pads **1–16** ou sur d'autres boutons. Vous pouvez également utiliser le bouton **SHIFT** pour ajuster les paramètres de manière plus précise lorsque vous tournez les Curseurs correspondants ; vous pouvez aussi l'utiliser pour mettre en Bypass, supprimer ou déplacer les Plug-ins au sein de la Liste de Plug-ins.

### 11.3.1.6 Section des pads

La section des pads inclut de nombreuses fonctions. Utilisez les **16 pads** pour jouer vos Sounds. Au-dessus des pads, les **boutons Pad Input Mode** vous permettent de choisir comment les pads réagissent à vos frappes : par exemple, vous peuvent déclencher tous les Sounds de votre Group, jouer différentes notes d'un même Sound, des accords particuliers de ce Sound, ou encore créer et modifier des Events dans le séquenceur à pas.

En plus de jouer les Sounds, les pads vous donnent accès à de nombreuses fonctions d'édition et de sélection en fonction du mode du contrôleur sélectionné dans la colonne de **boutons de Mode** à gauche des pads.

En outre, lorsque vous maintenez **SHIFT** enfoncé, les pads proposent d'utiles raccourcis et commandes pour votre travail quotidien avec MASCHINE.



La section des pads sur votre contrôleur : les boutons de Mode (1) à (8), les pads (9) et les boutons Pad Input Mode (10) à (14).

## Boutons Mode

Les boutons de Mode (1) à (8) se trouvent dans la colonne à gauche des pads. Ils passent votre contrôleur et ses pads dans une série de modes dédiés à des tâches spécifiques :



Vous pouvez verrouiller tous les boutons de Mode à gauche des pads : il vous suffit d'appuyer sur le bouton désiré + Bouton 1 (au-dessus de l'écran gauche) pour verrouiller/déverrouiller le mode correspondant. Voir [↑11.1.1, Modes du contrôleur et verrouillage des modes](#) pour plus d'informations.

(1) Bouton **MUTE** : permet de passer en mode Mute. Grâce à ce mode, vous pouvez passer instantanément n'importe quels Sounds ou Groups en mode Mute (leur son est coupé), en appuyant sur les pads et/ou boutons Group correspondants. Ceci est très utile pour garder une vue d'ensemble de votre production lorsque de nombreux Sounds sont joués simultanément, ou encore lors d'une performance live. Les Sounds/Groups en mode Mute sont indiqués par des pads faiblement éclairés, tandis que les Sounds/Groups audibles sont indiqués par des pads complètement allumés.

(2) Bouton **SOLO** : permet de passer en mode Solo. Grâce à ce mode, vous pouvez passer instantanément n'importe quel Sound ou Group en mode Solo (autrement dit, tous les autres Sounds/Groups passent en mode Mute, leur son est coupé) en appuyant sur le pad ou sur le bouton Group correspondant. C'est particulièrement utile pour modifier le Sound ou pour la performance live. Le pad du Sound ou du Group en Solo est alors complètement allumé, tandis que les autres pads (correspondant aux Sounds et Groups en mode Mute) ne sont que faiblement éclairés.

(3) Bouton **SELECT** : permet de passer en mode Select. Ce mode permet de sélectionner un Sound sans qu'il soit lu, ou bien de sélectionner certains Events d'un Sound particulier, ce qui permet de limiter la quantification, décaler les notes et effectuer d'autres opérations uniquement sur les Events sélectionnés. Appuyez sur **SHIFT** + **SELECT** + pad pour rapidement sélectionner tous les Events déclenchés par ce pad dans votre Pattern, ou bien toutes les notes jouées à ce pitch (hauteur tonale) si vous êtes en mode Keyboard. Appuyez sur **ERASE** + **SELECT** + pad pour rapidement supprimer tous les Events déclenchés par ce pad dans votre Pattern, ou bien toutes les notes jouées à ce pitch (hauteur tonale) si vous êtes en mode Keyboard.

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

Appuyez sur **SHIFT** + **DUPLICATE** pour doubler le Pattern actuel.

(5) Bouton **VARIATION** : entre en mode Variation. Ce mode vous permet d'introduire des « erreurs heureuses » dans vos Patterns. Le mode Variation propose deux fonctions : Humanize ajoute des fluctuations rythmiques naturelles aux séquences programmées, tandis que Random propose des variations de vos rythmes et mélodies générées de manière aléatoire basées que des réglages ajustables. Appuyez sur **SHIFT** + **VARIATION** pour passer en mode Navigate. Si vous travaillez sur de gros Projects, il vous sera parfois nécessaire de jeter un œil à l'écran d'ordinateur. Grâce au mode Navigate, vous pouvez vous passer de la souris, des barres de défilement et autres loupes. Utilisez simplement les pads et les écrans pour grossir ou rétrécir l'affichage, ou encore faire défiler les Patterns et les Scenes. Voir [↑11.1.2, Contrôler les affichages du logiciel depuis le contrôleur](#) pour plus d'informations. En outre, en mode Navigate, les Boutons situés au-dessus des écrans donnent un accès rapide à toutes les Channel Propertés et à tous les paramètres de Plug-in.

(6) Bouton **EVENTS** : passe en mode Events. Ce mode vous permet de sélectionner des Events particuliers dans votre Pattern et de modifier leur position leur pitch (hauteur tonale), leur vélocité et leur longueur. Appuyez sur **EVENTS** + pad pour sélectionner rapidement tous les Events déclenchés par un pad dans votre Pattern.

(7) Bouton **PATTERN** : permet de passer en mode Pattern. Le mode Pattern vous permet de gérer tous les Patterns du Group sélectionné : créer de nouveaux Patterns vides ou dupliquer des Patterns existants, passer d'un Pattern à un autre, etc. Les pads faiblement éclairés représentent les Patterns existants, tandis que le pad complètement allumé représente le Pattern sélectionné.

(8) Bouton **SCENE** : permet de passer en mode Scene dans l'affichage Ideas et en mode Section dans l'affichage Arrangeur. Utilisez le mode Scene pour accéder à vos Scenes et le mode Section pour travailler sur l'arrangement de votre morceau :

- Utilisez le **mode Scene** pour créer, sélectionner et organiser vos Scenes afin de les préparer à être assignées aux Sections dans l'Arrangeur. Pendant la lecture, vous pouvez sauter rapidement d'une Scene à une autre pour créer des arrangements à la volée en appuyant sur les pads : les pads faiblement éclairés indiquent les Scenes disponibles, tandis que les pads pleinement éclairés indiquent la ou les Scene(s) sélectionnée(s). Lorsque vous êtes satisfaite d'une Scene, vous pouvez ajouter à la fin de votre arrangement dans l'Arrangeur.
- Utilisez le **mode Section** pour créer, sélectionner et organiser vos Sections afin de créer un arrangement. Là, vous pouvez créer des Sections, assigner une Scene à chaque Section, placer les Sections sur la Timeline (ligne temporelle) et ajuster la longueur des Sections.

Appuyez sur **SHIFT** + **SCENE** pour basculer rapidement entre les affichages Ideas et Arrangeur.

## Pads et boutons Pad Input Mode

Les boutons Pad Input Mode (10) à (14) vous permettent de choisir parmi différents comportements des pads (9) pour déclencher vos Sounds. Les quatre boutons directement au-dessus des pads (PAD MODE (10), KEYBOARD (11), CHORDS (12) et STEP (13)) contrôlent les quatre principaux **modes d'entrée des pads**, tandis que le bouton FIXED VEL (14) contrôle des options supplémentaires pour les modes.

(9) **Pads 1–16** : les seize pads sensibles à la vitesse peuvent servir à jouer et sélectionner vos Sounds. Leur comportement peut être configuré grâce aux boutons Pad Input Mode (10) à (14) décrits ci-dessous. Les pads proposent aussi de nombreuses fonctions selon le mode de contrôleur actuellement actif.

(10) Bouton **PAD MODE** : appuyez sur PAD MODE pour passer vos pads en **mode Group** (leur mode par défaut). En mode Group, chaque pad représente un Sound du Group. Le mode Group sert typiquement pour les kits de batterie. Vous pouvez ajuster les paramètres du mode via les écrans et les Boutons et Curseurs autour. L'écran droit vous indique le Sound déclenché par chaque pad. Vous pouvez utiliser les Boutons 5–8 pour ajuster la Base Key (note tonique), qui définit la touche (le pitch) déclenchée pour chaque Sound du Group, et les Curseurs 1–4 sous l'écran gauche pour ajuster les réglages de Choke et de Link. Veuillez vous référer au Manuel de MASCHINE pour plus d'informations sur ces fonctionnalités. Si vous appuyez à nouveau sur PAD MODE, vous pouvez masquer ces paramètres des écrans et revenir à votre tâche antérieure tout en conservant le mode Group actif sur vos pads ; pour vous le rappeler, le bouton GROUP MODE reste allumé tant que les pads sont en mode Group. Appuyez sur SHIFT + PAD MODE pour passer vos pads en mode Group sans modifier le contenu des écrans.

(11) Bouton **KEYBOARD** : appuyez sur KEYBOARD pour passer les pads en **mode Keyboard**. En mode Keyboard, les pads représentent 16 degrés ascendants de la gamme chromatique pour le Sound sélectionné, en partant de la note tonique (Root Note) ; ceci vous permet de jouer le Sound sélectionné comme un instrument mélodique. L'écran droit vous indique le pitch (la touche) déclenché par chaque pad. Vous pouvez utiliser les Boutons 5–8 pour ajuster la Root Note (déclenchée par le pad 1) et les Curseurs 1–4 pour configurer le moteur Scale et limiter les pitches disponibles à une gamme particulière. Si vous appuyez à nouveau sur KEYBOARD, vous masquez ces paramètres des écrans et revenez à votre tâche antérieure tout en conservant le mode Keyboard actif sur vos pads ; pour vous le rappeler, le bouton KEYBOARD reste allumé tant que les pads sont en mode Keyboard. Appuyez sur SHIFT + KEYBOARD pour passer vos pads en mode Keyboard sans modifier le contenu des écrans.

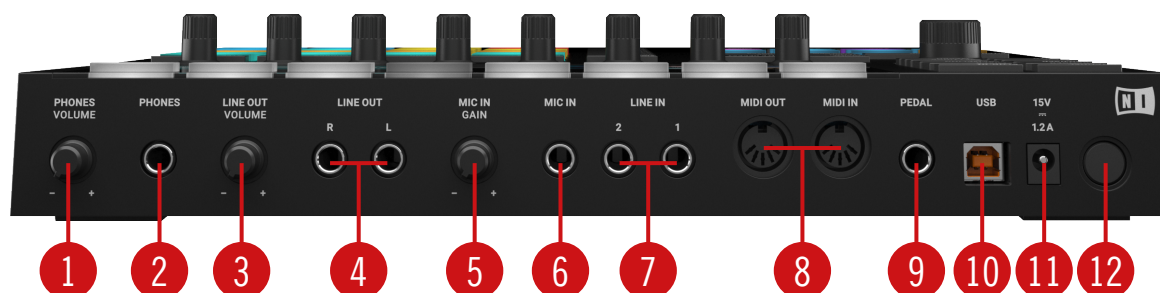
(12) Bouton **CHORDS** : appuyez sur **CHORDS** pour passer les pads en **mode Chords**. Le mode Chords ressemble au mode Keyboard (voir le bouton **KEYBOARD** (11) ci-dessus) à la différence qu'ici chaque pad déclenche un accord entier au lieu d'une seule note. Vous pouvez utiliser les Curseurs 3 et 4 pour configurer l'accord que vous souhaitez jouer. Si vous appuyez à nouveau sur **CHORDS**, vous masquez ces paramètres des écrans et revenez à votre tâche antérieure tout en conservant le mode Chords actif sur vos pads ; pour vous le rappeler, le bouton **CHORDS** reste allumé tant que les pads sont en mode Chords. Appuyez sur **SHIFT + CHORDS** pour passer vos pads en mode Chords sans modifier le contenu des écrans.

(13) Bouton **STEP** : appuyez sur **STEP** pour passer les pads en **mode Step**. Le mode Step transforme votre contrôleur MASCHINE en séquenceur à pas complet. Dans ce mode, chaque pad représente un pas dont la taille correspond à la résolution choisie pour la Step Grid. Durant la lecture, une lumière se déplace sur les pads pour indiquer la position actuelle dans la séquence. En appuyant sur les pads, vous créez ou supprimez des notes sur les pas correspondants (les pads s'allument ou s'éteignent en fonction). Pour plus d'informations sur le mode Step, veuillez consulter la section [↑8, Créer des Beats avec le step sequencer](#). Si vous appuyez à nouveau sur **STEP**, vous masquez ces paramètres des écrans et revenez à votre tâche antérieure tout en conservant le mode Step actif sur vos pads ; pour vous le rappeler, le bouton **STEP** reste allumé tant que les pads sont en mode Chords. Appuyez sur **SHIFT + STEP** pour passer vos pads en mode Chords sans modifier le contenu des écrans.

(14) Bouton **FIXED VEL** : appuyez sur **FIXED VEL** pour activer/désactiver l'option **Fixed Velocity**. Par défaut, les pads sont sensibles à la vélocité : plus vous les frappez fort, plus le son sera fort. Lorsque Fixed Velocity est activée, vos pads jouent au même volume indépendamment de la force avec laquelle vous les frappez. Par exemple, ceci peut être très pratique lorsque vous déclenchez des tranches d'une boucle depuis les pads et souhaitez que toutes les tranches de la boucle soient au même volume. L'option Fixed Velocity est disponible dans les quatre modes d'entrée des pads : Group, Keyboard, Chords et Step (voir ci-dessus pour plus d'informations sur ces modes). Appuyez sur **SHIFT + FIXED VEL** pour activer/désactiver l'option **16 Velocities**. Dans ce mode, vos pads jouent tous la même note (le même pitch) du Sound en focus, mais avec 16 valeurs de vélocité différentes. Ceci peut être très utile pour jouer ou pour programmer des breaks de batterie complexes. L'écran droit indique la valeur de vélocité correspondant à chaque pad. La hauteur de la note jouée (le « pitch ») est définie par le paramètre Base Key. L'option 16 Velocities est uniquement disponible en mode Group, autrement dit lorsque **PAD MODE** (10) est allumé.

### 11.3.1.7 Panneau arrière

Le panneau arrière du contrôleur MASCHINE rassemble les interrupteurs, curseurs rotatifs et autres prises de l'interface audio intégrée ainsi que l'alimentation électrique et la connexion USB.



Le panneau arrière du contrôleur MASCHINE.

(1) Curseur **PHONES VOLUME** : ajuste le niveau de la sortie **PHONES** (2).

(2) Prise **PHONES** : prise de sortie stéréo pour brancher un casque avec une fiche jack 6,35 mm TRS. Dans votre logiciel de musique, cette sortie stéréo apparaît sous la forme d'une paire de sorties mono intitulées 3: **Headphone Left** et 4: **Headphone Right**. Tournez le curseur **PHONES VOLUME** (1) pour ajuster son niveau.

(3) Curseur **LINE OUT VOLUME** : ajuste le niveau des sorties **LINE OUT 1** et 2 (4).

(4) Prises **LINE OUT L et R** : ces prises 6,5 mm TRS sont les sorties principales de l'interface audio. Dans votre logiciel de musique, elles sont intitulées 1: **Main Left** et 2: **Main Right**. Tournez le curseur **LINE OUT VOLUME** (3) pour ajuster leur niveau.

(5) Curseur **MIC IN GAIN** : ajuste le niveau de l'entrée **MIC IN** (6). Utilisez ce curseur pour amplifier le signal du microphone afin qu'il atteigne un niveau suffisant pour votre application musicale sans toutefois saturer. Si le signal du microphone sonne distordu, diminuez lentement le gain via ce curseur jusqu'à ce que les artéfacts disparaissent.

(6) Prise **MIC IN** : prise d'entrée symétrique pour brancher un microphone dynamique avec une fiche jack 6,35 mm TRS. Lorsqu'un microphone est branché sur la prise, les prises **LINE IN 1** et 2 (7) sont désactivées.

(7) Prises **LINE IN 1 et 2** : paire de prises d'entrées symétriques 6,35 mm TRS acceptant tout signal au niveau ligne (par exemple, la sortie d'un synthétiseur ou d'une table de mixage). Dans votre logiciel de musique, elles sont intitulées 1: **Input Left** et 2: **Input Right**. Si un microphone est branché sur la prise **MIC IN (6)**, les prises **LINE IN 1 et 2** sont désactivées.

(8) Prises **MIDI IN et OUT** : les prises **MIDI** d'entrée (**IN**) et de sortie (**OUT**) vous permettent d'intégrer MASCHINE dans votre configuration MIDI. Par exemple, vous pouvez connecter un clavier MIDI à la prise **MIDI IN** et jouer les Sounds mélodiques depuis le clavier. Branchez votre synthétiseur matériel favori à la prise **MIDI OUT** et déclenchez ses sons depuis votre Project MASCHINE. Vous pouvez synchroniser MASCHINE avec d'autres instruments liés au tempo en émettant ou recevant un signal MIDI Clock. Veuillez consulter le Manuel pour connaître tous les détails sur les diverses fonctionnalités MIDI et savoir comment les mettre en place.

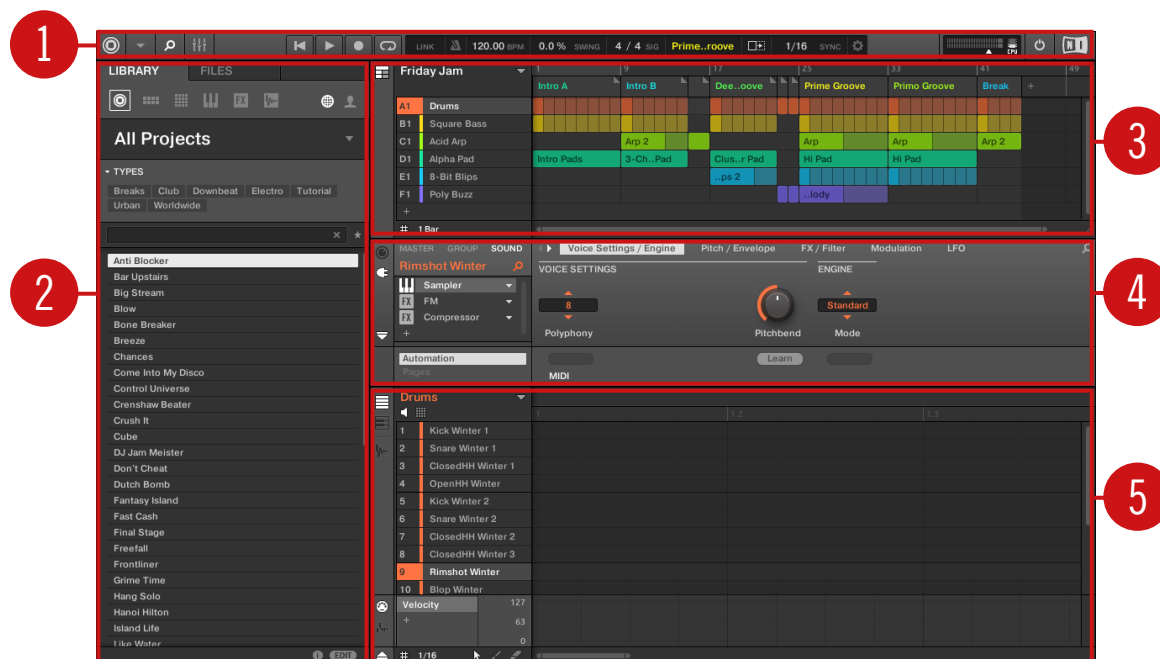
(9) Prise **PEDAL** : permet d'utiliser une pédale pour contrôler les fonctions de transport de MASCHINE. Notez qu'il s'agit d'une prise stéréo vous permettant de brancher un double interrupteur au pied afin de contrôler les boutons **PLAY** et **REC** de MASCHINE. La prise **PEDAL** peut également être configurée pour accepter les pédales d'expression (contrôle continu). Pour plus de détails, veuillez consulter le Manuel de MASCHINE disponible via le menu [Help](#).

(10) Prise **USB** : branchez le contrôleur MASCHINE à votre ordinateur via USB 2.0/3.0.

(11) Prise d'**alimentation** : branchez à cette prise l'alimentation secteur incluse. Notez que l'alimentation secteur n'est pas nécessaire pour utiliser MASCHINE. Le branchement de l'alimentation secteur augmente uniquement la luminosité des éléments sur votre contrôleur, ce qui peut être utile dans les environnements très lumineux.

(12) Interrupteur **marche/arrêt** : appuyez sur l'interrupteur marche/arrêt pour allumer votre contrôleur MASCHINE. Notez qu'il est nécessaire d'allumer votre contrôleur pour l'utiliser, même si vous n'utilisez pas d'alimentation secteur.

## 11.4 Logiciel MASCHINE : vue d'ensemble



Le logiciel MASCHINE.

(1) **Header** : le Header (« en-tête ») contient les principaux contrôles du logiciel MASCHINE, dont la Display Area, les Transport Controls et la tirette Master Volume. Vous pouvez également vous servir de cette zone pour afficher/masquer le Browser et le Mixer, connecter votre contrôleur matériel et contrôler l'utilisation du processeur de votre ordinateur.

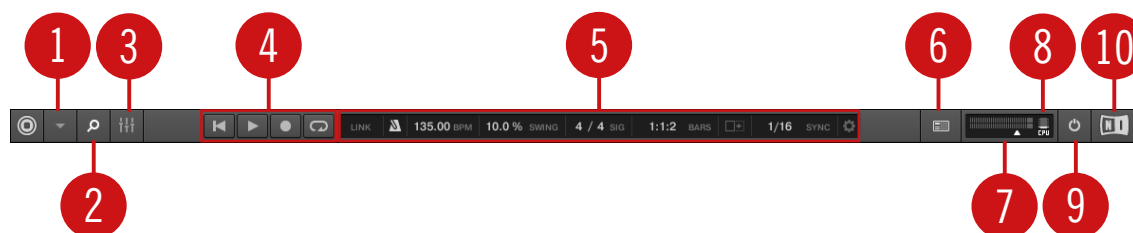
(2) **Browser** : le Browser (« navigateur ») vous permet de gérer, trouver, étiqueter et catégoriser les Projects, Groups, Sounds, Instruments, Effets et Samples. Grâce à ses fonctions de recherche, vous pouvez rapidement trouver les objets et pré-écouter les Samples (fonction Prehear).

(3) **Arranger** : cette zone propose deux affichages : l'affichage Ideas et l'affichage Arranger. L'affichage Ideas permet de créer et de tester des idées musicales indépendamment de la ligne temporelle. L'affichage Arranger permet d'organiser vos idées musicales sur la ligne temporelle afin de construire un morceau.

(4) **Control Area** : la Control Area (« zone de contrôle ») permet de contrôler les paramètres et les réglages de chaque Plug-in Slot, à tous les niveaux du Project (Sound, Group et Master). Cette zone peut contenir des réglages pour les Groups, les Sounds, les Plug-ins (internes ou VST/AU), le MIDI et le routage.

(5) **Pattern Editor** : le Pattern Editor permet à la fois la programmation pas à pas et l'enregistrement en temps réel ; il constitue la base de chaque Pattern. Vous pouvez créer ici des Patterns pour chaque Group puis les assigner à des Scenes dans l'Arranger. Le Pattern Editor permet aussi d'éditer les modulations pour les paramètres des Sounds, des Groups et des Plug-ins (Internes ou Externes).

### 11.4.1 Header



Le Header.

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

(2) **Bouton Browser** : utilisez le bouton Browser pour afficher/masquer le Browser. Le Browser est l'outil qui vous permet de gérer, trouver, attribuer des tags et catégoriser vos Projects, Groups, Instruments, Effets et Samples. Depuis le Browser, vous pouvez aussi effectuer des recherches sur votre ordinateur ou sur un disque externe afin d'ajouter de nouveaux fichiers. Vous pouvez également pré-écouter directement les Samples depuis le Browser et leur appliquer de nouveaux attributs (tags).

(3) **Bouton Mix View** : cliquez sur le bouton Mix View pour passer en Affichage Mix. L’Affichage Mix offre un accès rapide aux paramètres de volume et de routage de tous vos Sounds et Groups ainsi que du niveau Master. En outre, il possède une interface particulièrement intuitive pour le réglage des paramètres de tous vos Plug-ins.

(4) **Transport Controls** : les Transport Controls contiennent des boutons tels que Play, Restart, Record et Loop.

(5) **Display Area** : la Display Area offre des contrôles pour Ableton Link, la signature rythmique, le tempo, le swing global et les fonctions Follow et Sync (ainsi que Perform Grid et Retrigger, sous l’icône de roue crantée).

(6)  **Icône du contrôleur** : cette zone affiche une icône pour chaque contrôleur MASCHINE connecté à votre ordinateur.

(7) **Tirette Master Volume** : affiche et permet de régler le niveau de la sortie audio de MASCHINE.

(8) **Indicateur CPU** : l’indicateur CPU affiche la puissance processeur utilisée ; elle est mesurée en permanence – ne la laissez pas dépasser 70 % pour éviter les craquements et les ruptures de son. Vous pouvez économiser des ressources processeur en échantillonnant la sortie audio de MASCHINE si nécessaire en l’exportant (pour plus d’informations, veuillez consulter le Manuel).

(9) **Bouton Audio Engine** : cliquez sur le bouton Audio Engine pour désactiver complètement tout traitement audio effectué par MASCHINE.

(10) **Logo NI** : le logo NI ainsi que le logo MASCHINE permettent d’ouvrir l’écran About affichant le numéro de version et l’édition de votre logiciel MASCHINE.

## 11.4.2 Browser



Le Browser.

(1) **Onglet LIBRARY** : utilisez l'onglet **LIBRARY** pour accéder au disques durs de votre ordinateur avec les sélecteurs et les filtres de MASCHINE.

(2) **Onglet FILES** : utilisez l'onglet **FILES** pour accéder aux disques durs de votre ordinateur.

(3) **File Type Selector** (sélecteur de type de fichier) : ce sélecteur contient six icônes représentant les différents types de fichiers de MASCHINE. De gauche à droite, ces types de fichiers sont : **Projects**, **Groups**, **Sounds**, **Instruments**, **Effets** et **Samples**. Si vous cliquez sur un de ces boutons, seuls les fichiers du type correspondant seront affichés dans la Liste des résultats.

(4) **Content Selector** (sélecteur de contenu) : le Content Selector vous permet de choisir soit les contenus d'usine, soit les contenus personnels.

(5) **Product Selector** (sélecteur de produit) : le Product Selector permet de naviguer et de choisir tout contenu du type défini par le File Type Selector décrit ci-dessus.

(6) **Tag Filter** (filtre d'attributs) : le Tag Filter permet de chercher des fichiers en fonction de leurs tags (attributs). Vous pourrez rapidement retrouver des fichiers à l'aide des catégories **TYPES** et **MODES** en cliquant sur les tags.

(7) **Search Field** (champ de recherche) : utilisez le Search Field pour trouver rapidement des fichiers en fonction de leur nom ou du nom de leurs attributs (tags). Sélectionnez dans le File Type Selector le type de fichier que vous recherchez, puis saisissez le nom ou la catégorie du fichier dans le Search Field pour lancer la recherche. Les résultats de votre recherche sont affichés dans la liste Results au dessous.

(8) **Liste Results** : la liste Results affiche tous les fichiers correspondant à votre requête.

(9) **Contrôles Audition** : le bouton Autoload permet d'écouter l'élément sélectionné dans la liste Results, dans le contexte du reste de votre Project, pendant sa lecture.

Lorsque vous naviguez parmi les **Samples**, le bouton Prehear (l'icône de haut-parleur) vous permet d'écouter rapidement chaque Sample que vous sélectionnez dans la liste Results, au volume défini par la tirette située juste à côté.



La tirette ajustant le volume de pré-écoute.

Lorsque vous naviguez parmi les **Groups**, les boutons **+PATTERNS** et **+ROUTING** apparaissent dans la Control Bar du Browser.



Les boutons **+PATTERNS** et **+ROUTING** dans la Control Bar du Browser.

Lorsque le bouton **+ROUTING** est activé, les routages audio et MIDI sauvegardés dans le Group seront chargés avec lui (écrasant éventuellement tout routage déjà configuré pour le Group sélectionné). Lorsque le bouton **+ROUTING** est désactivé, les réglages audio et MIDI sauvegardés avec le Group ne seront pas rappelés, préservant ainsi les routages existant dans votre Project pour ce Group.

Le bouton **+PATTERNS** vous permet de choisir si un Group doit être chargé avec ou sans ses Patterns. Ce bouton vous permet de charger de nouveaux kits sans leurs Patterns afin de les essayer avec vos propres Patterns existants, ou bien de charger des kits avec des Patterns que vous auriez déjà créés. Lorsque le bouton **+PATTERNS** est activé, les Sounds et les Patterns du Group sélectionnés seront chargés. Lorsque le bouton **+PATTERNS** est désactivé, seuls les Sounds du Group sélectionné seront chargés.

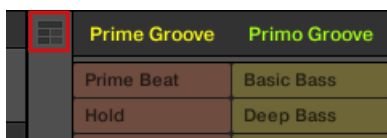
**(10) Information** : cliquez sur l'icône Information pour afficher les détails du fichier sélectionné.

**(11) Tag Editor** (éditeur d'attributs) : le Tag Editor permet de modifier les Tags attribués aux fichiers et d'attribuer des Tags aux nouveaux fichiers pour les catégories Bank, Types et Modes, et d'afficher les propriétés. Les Types, Modes et les propriétés peuvent être modifiés uniquement pour le contenu personnel. Le contenu NI (Native Instruments) est en lecture seule. Vous pouvez afficher/masquer le Tag Editor à l'aide du bouton **EDIT** situé en bas à droite.

### 11.4.3 Arranger

L'Arranger propose deux affichages différents : l'**affichage Ideas** et l'**affichage Arranger**. Chaque affichage a une fonction spécifique dans le processus de création d'un morceau, mais les deux représentent fondamentalement le même contenu. L'affichage Ideas vous permet d'expérimenter avec vos idées musicales sans être lié-e à une ligne temporelle ou un arrangement. Vous pouvez y créer des Patterns pour chaque Group et les combiner en Scenes. L'affichage Arranger vous permet de structurer votre morceau en assignant les Scenes que vous avez créées dans l'affichage Ideas à des Sections et d'organiser celles-ci afin de créer rapidement une structure musicale plus large.

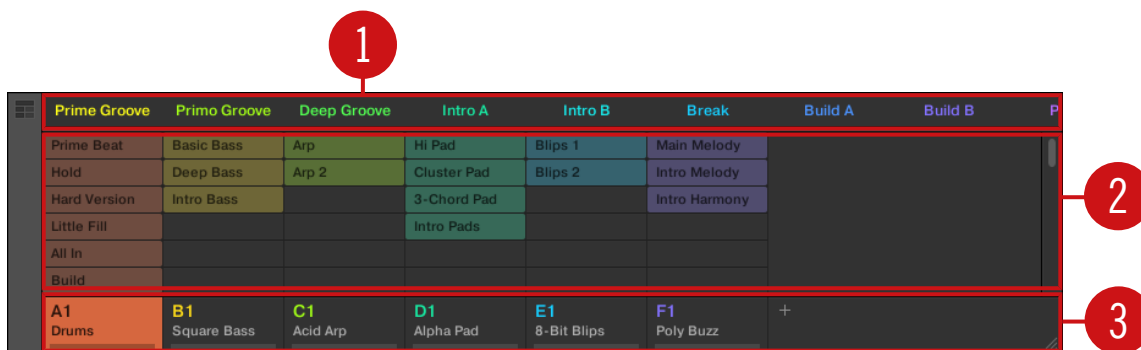
## Basculer entre l'affichage Ideas et l'affichage Arrangeur



Le bouton Arranger View.

- Cliquez sur le bouton Arranger View pour alterner entre les affichages Ideas et Arrangeur.
- Lorsque le bouton est éteint, l'affichage Ideas est actif ; lorsque le bouton est allumé, l'affichage Arrangeur est actif.

## L'affichage Ideas



L'affichage Ideas permet de créer et de tester des idées musicales indépendamment de la ligne temporelle.

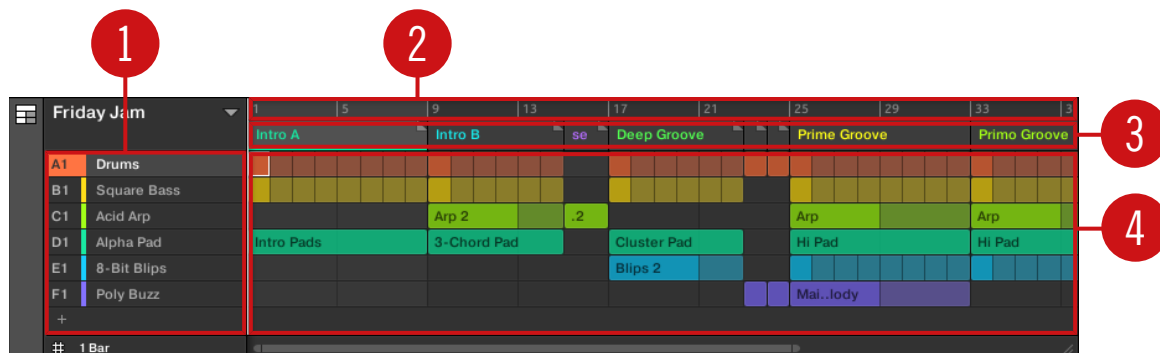
(1) **Scenes** : cette zone affiche toutes les Scenes actuellement dans votre Project. Après avoir créé une Scene en cliquant sur le symbole +, vous pouvez la remplir en sélectionnant un Pattern pour chacun des Groups. En cliquant sur le nom d'une Scene (Scene Slot), vous pouvez changer de Scene et voir comment vos idées musicales fonctionnent les unes avec les autres.

Avec votre souris, vous pouvez effectuer un clic droit sur le Scene Slot et sélectionner *Append to Arrangement* dans le menu contextuel puis organiser votre morceau dans l'affichage Arrangeur. Vous pouvez également utiliser le menu contextuel pour effacer (*Clear*), dupliquer (*Duplicate*) ou supprimer (*Delete*) des Scenes, ou encore organiser vos Scenes via les commandes *Rename* (« renommer ») et *Color* (« couleur ») du menu.

(2) **Pattern Area** : tous les Patterns de votre morceau sont affichés ici. Vous pouvez double-cliquer sur un emplacement vide pour créer un nouveau Pattern ou cliquer sur un Pattern existant pour l'assigner à la Scene sélectionnée. Une fois assigné, un Pattern s'éclaire ; cliquez à nouveau sur ce Pattern pour le retirer de la Scene sélectionnée. Avec votre souris, vous pouvez effectuer un clic droit sur le nom d'un Pattern pour l'effacer (*Clear*), le dupliquer (*Duplicate*) ou le supprimer (*Delete*). Vous pouvez également organiser vos Patterns via les commandes *Rename* (« renommer ») et *Color* (« couleur ») du menu.

(3) **Groups** : chaque Group Slot peut contenir un Group. Sélectionnez le Slot désiré pour y charger un Group, afficher son contenu (Sounds, Patterns...) dans le Pattern Editor (voir [↑11.4.5, Pattern Editor](#)) et ses Channel Properties et paramètres de Plug-ins dans la Control Area (voir [↑11.4.4, Control Area](#)). Pour passer un Group en Mute, cliquez sur la lettre du Group (par exemple *A1*) ; pour passer le Group en Solo, effectuez un clic droit sur la lettre du Group. Avec votre souris, vous pouvez également effectuer un clic droit sur le nom d'un Group pour accéder à diverses fonctions de gestion des Groups.

## L'affichage Arranger



L'affichage Arranger permet d'organiser vos idées musicales sur la ligne temporelle afin de construire un morceau.

(1) **Groups** : chaque Group Slot peut contenir un Group. Sélectionnez le Slot désiré pour y charger un Group, afficher son contenu (Sounds, Patterns...) dans le Pattern Editor (voir [↑11.4.5, Pattern Editor](#)) et ses Channel Properties et paramètres de Plug-ins dans la Control Area (voir [↑11.4.4, Control Area](#)).

(2) **Arranger Timeline** (ligne temporelle de l'Arranger) : cette zone affiche la position actuelle dans le morceau et vous permet de définir la Région de Bouclage (Loop Range).

(3) **Section Slots** : cette zone affiche les Section Slots. Une Section est un conteneur de Scene placé sur la Timeline. Une Section peut être déplacée librement en cliquant sur son nom puis en le glissant vers l'endroit souhaité. Vous pouvez modifier la longueur d'une Section en glissant le marqueur de fin de Section vers la gauche (pour la rétrécir) ou vers la droite (pour l'allonger). Avec votre souris, vous pouvez effectuer un clic droit sur une Section et sélectionner *Select* dans le menu pour assigner une Scene à cette Section. Vous pouvez également utiliser ce menu pour insérer (*Insert*), dupliquer (*Duplicate*), supprimer (*Delete*), effacer (*Clear*) ou retirer (*Remove*) des Sections, ou encore les renommer (*Rename*) ou leur attribuer une couleur (*Color*).

(4) **Pattern Area** : dans chaque Section de l'arrangement, vous pouvez voir le nom de la Scene assignée à la Section ainsi que les Patterns de la Scene empilés verticalement pour chaque Group de votre Project. Les Patterns affichés ici sont les mêmes que ceux visibles lorsque vous observez la même Scene dans l'affichage Ideas.

## 11.4.4 Control Area



La Control Area.

(1)  **Icône Plug-in** : cliquez sur l'icône Plug-in pour accéder aux Plug-ins et à leurs paramètres.

(2)  **Icône Channel** : cliquez sur l'icône Channel pour accéder aux Channel Properties qui vous permettent d'afficher et d'ajuster dans la Parameter Area diverses propriétés du Channel du Sound, Group ou Master actuellement sélectionné.

(3)  **Onglet MASTER** : cliquez sur l'onglet **MASTER** pour régler le son aux sorties principales de MASCHINE (affecte tous les Groups et tous les Sounds).

(4) **Onglet GROUP** : cliquez sur l'onglet **GROUP** pour accéder aux Plug-ins et aux Channel Properties du Group chargé dans le Group Slot sélectionné (**A–H**).

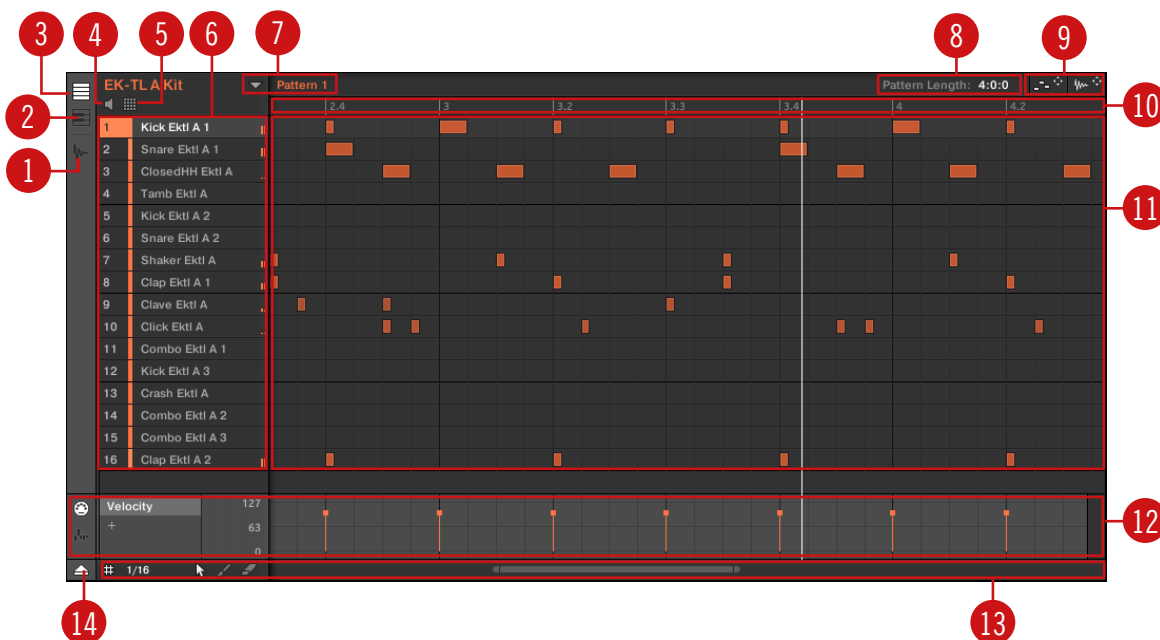
(5) **Onglet SOUND** : cliquez sur l'onglet **SOUND** pour accéder aux Plug-ins et aux Channel Properties du Sound chargé dans le Sound Slot sélectionné (**1–16**).

(6) **Parameter Area** (zone de paramètres) : affiche les paramètres du Plug-in ou des Channel Properties sélectionné(es). Suivant le nombre de paramètres à afficher, l'affichage peut être réparti sur plusieurs pages. Dans ce cas de figure, cliquez sur le nom d'une Parameter Page pour l'afficher.

(7)  **Icône Quick Browse** : utilisez l'icône Quick Browse pour rappeler la requête que vous avez effectuée pour trouver le fichier/Preset actuellement chargé.

(8) **Liste de Plug-ins** : vous trouvez des Plug-in Slots à tous les niveaux du Project (Sound, Group et Master). Chacun d'entre eux peut contenir un Plug-in d'Effet. Au niveau Sound, le premier Plug-in Slot peut également contenir un Plug-in d'Instrument. Cliquez sur le Plug-in de votre choix pour afficher ses paramètres dans la Parameter Area (**6**).

## 11.4.5 Pattern Editor



Le Pattern Editor.

- (1) **Bouton Sample Editor** : cliquez sur ce bouton pour ouvrir/fermer le Sample Editor.
- (2) **Bouton Keyboard View** : cliquez sur ce bouton pour activer l'affichage Keyboard.
- (3) **Bouton Group View** : cliquez sur ce bouton pour activer l'affichage Group.
- (4) **Bouton Audition** : cliquez sur ce bouton pour entendre un Sound lorsque vous le sélectionnez parmi les Sound Slots (6).
- (5)  **Icône des Sound Properties** : cliquez sur cette icône pour accéder rapidement aux réglages Key, Choke et Link pour le Sound sélectionné.

(6) **Sound Slots** : liste des Sound Slots 1–16 du Group sélectionné. Cliquez sur un Sound Slot pour le sélectionner et afficher ses Plug-ins et ses Channel Properties dans la Control Area (voir [↑11.4.4, Control Area](#)). En affichage Keyboard (2), cliquez sur un Sound Slot pour afficher ses Events dans la Step Grid (11).

(7) **Pattern Slots** : chaque Group peut contenir un nombre illimité de Patterns. Chaque Pattern Slot peut contenir un Pattern. Un Pattern contient des Events qui constituent un groove ou une phrase musicale pour le Group sélectionné. Cliquez sur la flèche pointant vers le bas pour ouvrir le Pattern Manager, sélectionner un Pattern Slot à afficher et éditer le Pattern qu'il contient. Au moment de sa sélection, le Pattern est référencé pour ce Group dans la Scene actuellement sélectionnée dans l'Arranger (voir [↑11.4.3, Arranger](#)). Sélectionnez différents Patterns pour chaque Group afin de créer un arrangement.

(8) **Contrôles Pattern Length** (longueur du Pattern) : les contrôles Pattern Length permettent de choisir l'unité de réglage du Pattern et d'ajuster la longueur du Pattern affiché en fonction de l'unité sélectionnée.

(9)  **Icônes Dragger** : les icônes Dragger vous permet de glisser et déposer des motifs audio ou MIDI depuis vos Patterns vers votre bureau ou votre logiciel hôte.

(10) **Pattern Timeline** : la ligne temporelle située en haut de la Step Grid (11) affiche les unités de durées musicales (mesures et temps). Cliquez sur la Timeline pour mettre l'affichage à l'échelle du Pattern sélectionné.

(11) **Step Grid** : affiche le contenu du Pattern Slot sélectionné (7). Les Events enregistrés sont figurés ici par des blocs rectangulaires. En Affichage Group (3), ceux-ci représentent les Sounds de votre Group. En Affichage Keyboard (2), ils représentent les notes de musique jouées par le Sound sélectionné. Les Events peuvent être modifiés à la souris ; ils peuvent être glissés sur de nouvelles positions, rallongés, raccourcis ou supprimés.

(12) **Control Lane** : la Control Lane fournit une vue d'ensemble des modulations de chaque paramètre et de chaque MIDI control change (MIDI CC), ainsi que des outils permettant de les éditer.

(13) **Contrôles Edit** : utilisez le menu Step pour modifier la taille des pas permettant de déplacer/redimensionner les Events, et cliquez sur les icônes Flèche ou Paint pour activer/désactiver le mode Paint.

(14) **Bouton Control Lane** : le bouton Control Lane permet d'afficher/masquer la Control Lane (12).



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

## 12 Dépannage

Si vous avez des problèmes avec votre produit Native Instruments qui ne sont pas traités par la documentation fournie, vous avez plusieurs moyens d'obtenir de l'aide.



Avant de chercher de l'aide, assurez-vous d'avoir téléchargé la dernière version du logiciel MASCHINE via Native Access.

### 12.1 Base de Connaissances (Knowledge Base)

La Base de Connaissances en Ligne (« Online Knowledge Base ») rassemble de nombreuses informations utiles sur votre produit Native Instruments et peut être d'une grande aide pour résoudre les éventuels problèmes. Vous pouvez accéder à la Base de Connaissances (en anglais « Knowledge Base ») à l'adresse : [www.native-instruments.com/knowledge](http://www.native-instruments.com/knowledge).

### 12.2 Assistance technique

Si aucune entrée de la Base de Connaissances ne correspond à votre problème, ou si la ou les entrées correspondante(s) ne le résolvent pas, vous pouvez utiliser le Formulaire d'Assistance en ligne (« Online Support Form ») pour contacter l'équipe d'Assistance Technique de Native Instruments. Le Formulaire d'Assistance en ligne vous demandera de saisir des informations sur votre configuration matérielle et logicielle. Ces informations sont essentielles pour que notre équipe d'assistance puisse vous fournir une aide de qualité. Vous pouvez contacter notre Assistance en Ligne (« Online Support ») à l'adresse : [www.native-instruments.com/supform](http://www.native-instruments.com/supform).

Lors de vos communications avec l'équipe d'assistance, ayez à l'esprit que plus vous lui fournirez d'informations sur votre matériel, votre système d'exploitation, la version du logiciel que vous utilisez et le problème que vous rencontrez, mieux elle pourra vous venir en aide.

Dans votre description, pensez à mentionner :

- Comment reproduire le problème
- Ce que vous avez déjà tenté pour y remédier

- Une description de votre configuration incluant tous les matériels et logiciels concernés ainsi que la version de votre logiciel
- La marque et les caractéristiques de votre ordinateur



Lorsque vous installez de nouveaux logiciels ou des mises à jour, un fichier Readme (Lisez-moi) contient les infos de dernière minute qui n'ont pu être incluses dans la documentation. Veuillez ouvrir et lire ce fichier Readme avant de contacter l'Assistance Technique.

## 12.3 Assistance à l'enregistrement

Si des problèmes surviennent lors de la procédure d'activation du produit, veuillez contacter notre Équipe d'Assistance à l'Enregistrement : [www.native-instruments.com/regsupfrm](http://www.native-instruments.com/regsupfrm).

## 12.4 Forum des Utilisateurs

Sur le Forum des Utilisateurs de Native Instruments, vous pourrez échanger au sujet des fonctionnalités des produits, avec d'autres utilisateurs et utilisatrices ainsi qu'avec les experts qui modèrent le forum. Veuillez garder à l'esprit que l'équipe d'Assistance Technique ne participe pas aux forums. Si vous rencontrez un problème que les autres utilisateurs et utilisatrices ne réussissent pas à résoudre, veuillez contacter l'équipe d'Assistance Technique de Native Instruments via l'assistance en ligne, de la manière décrite plus haut. Le Forum Utilisateurs se trouve à l'adresse : [www.native-instruments.com/forum](http://www.native-instruments.com/forum).

## 13 Glossaire

Vous trouverez dans ce glossaire de courtes définitions pour un grand nombre de termes utilisés dans le contexte de MASCHINE. Si vous avez le moindre doute concernant la signification d'un mot, c'est la section à consulter !

### **Arranger**

L'Arranger est la grande zone située en haut de la fenêtre de MASCHINE, juste en dessous du Header.

### **Affichage Arranger**

L'affichage Arranger vous permet de combiner des Sections (qui font référence à des Scenes) et de les assembler sur la Timeline pour créer un morceau.

### **Autoload**

Lorsqu'Autoload est activé, tout Group, Sound, Pattern, Preset de Plug-in (instrument ou effet) ou Sample que vous sélectionnez dans le Browser est instantanément chargé dans le Group Slot, Sound Slot, Pattern Slot ou Plug-in Slot sélectionné. De cette manière, vous pouvez immédiatement écouter l'objet sélectionné dans le contexte de votre morceau.

### **Browser**

Le Browser (en français « navigateur ») est l'interface permettant d'accéder à tous les objets MASCHINE : Projects, Groups, Sounds, Patterns, Presets d'instruments et de Plug-ins d'effet, et Samples. Chacun de ces objets peut être enregistré et étiqueté via des « tags », autrement dit classé dans des catégories qui permettront de le retrouver rapidement. La Factory Library (Librairie d'usine) de MASCHINE est déjà entièrement catégorisée et vous pouvez importer vos propres fichiers dans la Library et les étiqueter.

### **Point de routage**

Un point de routage est un point du flux du signal audio qui est à même de recevoir des signaux provenant de divers endroits du système de routage audio. Dans MASCHINE, par exemple, le premier Plug-in Slot d'un Sound contient généralement une source sonore (que vous

pouvez entendre en appuyant sur le pad correspondant de votre contrôleur). Cependant, si vous chargez un Plug-in d'effet dans ce premier Plug-in Slot, le Sound ne générera pas de signal audio par lui-même, mais deviendra disponible pour traiter le signal audio provenant d'autres Sounds et Groups. Il ne vous reste alors plus qu'à configurer le ou les Sound(s) et Group(s) désiré(s), de sorte à ce qu'ils envoient leur signal audio à ce point de routage. C'est en fait la manière de configurer des effets Send dans MASCHINE !

## **Channel Properties**

Les Channel Properties sont un ensemble de paramètres disponibles à chaque niveau du Project (c'est-à-dire pour chaque Sound, chaque Group et pour le Master) qui sont indépendants des Plug-ins chargés dans ce Sound/Group/Master. Dans le logiciel, tout comme les paramètres des Plug-ins, les Channel Properties sont affichés dans la Control Area. Par exemple, les contrôles de volume, de panoramique ou de swing sont des Properties de leur Channel (Sound/Group/Master) respectif.

## **Control Area**

La Control Area est située au milieu de la fenêtre de MASCHINE, entre l'Arranger (au-dessus) et le Pattern Editor (en dessous). Cette zone permet de régler tous les paramètres de Plug-in et toutes les Channel Properties du Sound/Group sélectionné, ou du niveau Master : routage, effets, Macro Controls, etc.

## **Control Lane**

Située en bas du Pattern Editor dans la fenêtre de MASCHINE, la Control Lane affiche et vous permet d'éditer les automatisations enregistrées, sous la forme de points d'automatisation pour chaque paramètre automatisé. Vous pouvez ajouter, supprimer ou manipuler les points d'automatisation existants, ainsi qu'ajouter de nouveaux paramètres à automatiser.

## **(Control Mode) Mode Control**

Le mode Control est le mode de fonctionnement par défaut de votre contrôleur. Dans ce mode, vous pouvez jouer ou enregistrer vos actions en temps réel. Le mode Control permet par ailleurs de régler aisément n'importe quel paramètre de vos Groups et de vos Sounds, grâce à la section Control de votre contrôleur.

## Effet (FX)

Un effet modifie le matériau audio qu'il reçoit. MASCHINE possède déjà un grand nombre d'effets. Vous pouvez aussi utiliser vos propres Plug-ins d'effet VST/AU. Les effets peuvent être chargés en tant que Plug-ins dans n'importe quel Plug-in Slot des niveaux Sound, Group ou Master. Le système de routage extrêmement flexible de MASCHINE vous permettra non seulement d'appliquer des effets en insert, mais aussi de créer des effets Send et des multi-effets.

## Event

Les Events sont les sons percussifs ou les notes qui permettent de composer un Pattern. Dans le Pattern Editor, les Events sont représentés par des rectangles au sein de la Step Grid. Suivant le mode d'affichage, le Pattern Editor affiche les Events de tous les Sound Slots (affichage Group) ou bien ceux des Sound Slots sélectionnés seulement (affichage Keyboard).

## Groove Properties

Les Groove Properties permettent de contrôler les relations rythmiques entre Events du Group/Sound sélectionné, ou au niveau Master. En décalant légèrement certains Events, vous pouvez par exemple accentuer le côté ternaire de la rythmique de vos Patterns. Le paramètre principal des Groove Properties est le contrôle Swing.

## Group

Un Group contient 16 Sound Slots, chacun d'eux pouvant contenir un Sound. En plus des effets appliqués à chaque Sound, un Group peut posséder des effets en insert, directement chargés dans ses Plug-in Slots. Ces effets s'appliquent alors à tous les Sounds du Group. Un Group peut aussi contenir un nombre illimité de Patterns organisés en Pattern Banks.

## Affichage Group

L'affichage Group est le mode d'affichage du Pattern Editor dans lequel les Events des 16 Sound Slots du Group sélectionné sont visibles et éditables. En affichage Group, chaque rangée de la Step Grid représente un Sound Slot différent. Ce mode est particulièrement bien adapté aux instruments rythmiques (par exemple un kit de batterie).

## **Vue Ideas**

L'affichage Ideas vous permet d'expérimenter avec vos idées musicales sans être lié-e à une ligne temporelle ou un arrangement. Vous pouvez créer des Patterns pour chaque Group et les combiner en Scenes. Ces Scenes peuvent ensuite être ajoutées aux Sections dans l'affichage Arrangeur pour créer des structures musicales plus grandes.

## **Effet en insert**

Un en insert est un effet directement inséré dans le flux du signal audio à traiter.

## **Header**

Le Header est la rangée de contrôles située tout en haut de la fenêtre du logiciel MASCHINE. Il contient des réglages globaux, tels que la tirette Master Volume, les contrôles de Transport, les contrôles de swing global, de tempo, de signature rythmique, etc.

## **Affichage Keyboard**

L'affichage Keyboard est le mode d'affichage du Pattern Editor dans lequel seuls les Events du Sound sélectionné sont visibles et éditables. L'Affichage Keyboard dispose d'un clavier vertical affiché à l'écran qui spécifie le pitch associé à chaque Event (une rangée par demi-ton). Ce mode est particulièrement bien adapté aux instruments mélodiques (par exemple les synthétiseurs). L'affichage Keyboard du Pattern Editor et le mode Keyboard du contrôleur sont intimement liés : si vous activez l'affichage Keyboard dans le Pattern Editor, votre contrôleur passe automatiquement en mode Keyboard, et inversement.

## **Macro Control**

Chaque Channel (Sound/Group/Master) possède une page comprenant huit Macro Controls auxquels peuvent être assignés quasiment n'importe quels paramètres du Channel ou d'un Channel de niveau hiérarchique inférieur. De cette manière, vous pouvez par exemple définir pour chaque Group ou Sound un jeu de huit paramètres aisément accessibles. De plus, les Macro Controls peuvent être assignés à des canaux MIDI CCs, de manière à être contrôlés et automatisés depuis un contrôleur MIDI externe ou par une autre application. Pour finir en beauté, si vous utilisez MASCHINE en tant que plug-in dans un logiciel hôte, les Macro Controls peuvent aussi être automatisés par le logiciel hôte.

## Master

Le Master est l'endroit où tous les signaux audio provenant de chacun des Groups et des Sounds se rejoignent et sont mixés. Le bus Master peut en outre héberger des effets en insert chargés dans ses Plug-in Slots. Ces Effets s'appliquent à tous les Groups et tous les Sounds qu'ils contiennent.

## Modulation

La modulation permet d'enregistrer des modifications de paramètres afin de ne pas avoir à les réaliser en temps réel. Tout paramètre modulé est affiché dans la Control Lane (en bas du Pattern Editor), et apparaît aussi comme un mouvement du paramètre choisi lui-même dans la Control Area.

## Mute et Solo

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

## Pad Mode (Mode de Pads)

Votre contrôleur possède divers modes de Pads vous permettant de jouer vos Sounds à l'aide des pads de différentes manières : suivant le mode de Pads sélectionné, vous pouvez soit assigner un même Sound aux 16 pads (mode Keyboard et mode 16 Velocities), ou bien déclencher chaque Sound à l'aide d'un pad différent (mode par défaut et mode Fixed Velocity). Le mode Keyboard du contrôleur et l'Affichage Keyboard du Pattern Editor dans le logiciel sont intimement liés : si vous passez en mode Keyboard sur votre contrôleur, l'Affichage Keyboard sera automatiquement activé dans le logiciel, et inversement.

## Parameter Pages

Dans la fenêtre de MASCHINE, les Parameter Pages occupent la plus grande partie de la Control Area. Elles contiennent les paramètres réglables des Plug-ins, et les Channel Properties du Sound/Group sélectionné ou celles du Master.

## Pattern

Un Pattern (« motif » en français) est une séquence qui joue des Sounds d'un Group. Les Patterns sont les briques de base permettant la construction des Scenes. Un Pattern de chaque Group peut être ajouté à une Scene. Vous pouvez faire référence au même Pattern dans différentes Scenes. Si vous modifiez un Pattern dans le Pattern Editor, toutes les références à ce Pattern sont mises à jour dans l'Arranger.

## Pattern Editor

Situé en bas de la fenêtre de MASCHINE, le Pattern Editor permet de sélectionner les Sound Slots (sur la gauche), d'afficher et d'éditer vos Patterns, de modifier les réglages de la Step Grid et de créer/éditer les automatisations.

## Plug-in

Un Plug-in est un instrument ou un module d'effet Interne ou Externe (commercialisé par Native Instruments ou par un autre fabricant) qui peut être chargé dans un Plug-in Slot afin de produire du son ou d'altérer les signaux audio. Lorsqu'un Plug-in est chargé dans un Plug-in Slot, il apparaît dans la Liste de Plug-ins (située à gauche de la Control Area).

## Prehear (fonction Pré-écoute)

La fonction Prehear permet d'écouter les Samples directement depuis le Browser, sans avoir à les charger préalablement dans un Sound Slot. Ainsi, vous pouvez tranquillement choisir un Sample avant de modifier quoi que ce soit dans votre Project.

## Project

Un Project contient toutes les données constituant un morceau : tous les Groups, Patterns, Sounds, Samples, Scenes, ainsi que tous leurs réglages, leurs automatisations, leurs effets, leurs routages, etc. C'est une sorte d'instantané complet de l'état global de MASCHINE.

## Quantification

Quantifier un Pattern consiste à faire coïncider ses Events avec un ensemble d'emplacements rythmiques répartis de manière régulière (ce sont les « Steps »). Ceci permet de garantir que les Events sont bien en rythme. Vous pouvez laisser MASCHINE quantifier automatiquement

les Events que vous jouez ou enregistrez en live. La quantification simplifie grandement la mise en place rythmique, mais son utilisation exagérée peut rendre vos Patterns un peu raides ou dénués de vie.

## **Sample**

Un Sample est un simple morceau de signal audio pouvant être utilisé, par exemple, pour construire un kit de batterie, un instrument mélodique ou pour constituer une boucle pour votre morceau. Vous pouvez charger un ou plusieurs Samples dans chaque Sound Slot.

## **Sample Editor**

Le Sample Editor peut être affiché à la place du Pattern Editor. Le Sample Editor est l'éditeur tout-en-un dédié aux Samples. Notamment, il permet d'enregistrer des Samples, de les éditer, de les découper en tranches et de les assigner aux diverses notes et vélocités de votre clavier.

## **Scene**

Une Scene est une combinaison de Patterns pour chacun des Groups. Les Scenes permettent de combiner les Patterns afin d'assembler vos idées musicales. Les Scenes sont créées dans l'affichage Ideas puis ajoutées aux Sections dans l'affichage Arrangeur pour créer un arrangement.

## **Section**

Une Section est une référence à une Scene particulière sur la Timeline (ligne temporelle) de l'affichage Arrangeur ; les Scenes permettent de combiner les Scenes pour former des structures musicales plus grandes. L'intérêt d'utiliser des Sections est que toute modification apportée à une Scene sera directement reproduite dans toute Section qui fait référence à cette Scene, rendant ainsi rapide et facile la modification des parties d'un morceau.

## **Send Effect (Effet Send)**

Un effet Send est un effet disponible pour les signaux audio provenant d'autres Sounds et/ou Groups. À des degrés divers, ces signaux audio peuvent être routés vers l'Effet Send afin d'être traités. Les effets Send permettent notamment de réutiliser le même effet pour différents Sounds et/ou Groups, afin de limiter la charge CPU globale du processeur.

## Séquenceur

En toute généralité, un séquenceur est un module matériel ou logiciel qui permet d'arranger des séquences musicales, par exemple des motifs de batterie ou des progressions d'accords. Typiquement, les séquenceurs matériels fonctionnent avec un ensemble de « Steps » pouvant être chacun rempli par du contenu musical. Les Steps sont ensuite rejoués et constituent une séquence musicale. MASCHINE possède ses propres fonctionnalités de séquençage : vous pouvez y enregistrer et y jouer des Patterns isolés, mais aussi composer des Scenes avec ces Patterns, puis des morceaux entiers à l'aide des Scenes.

## Solo

Voir Mute et Solo.

## Sound

Les Sounds sont les briques de base de tout le contenu sonore de MASCHINE. Ils s'organisent en Groups qui peuvent accueillir jusqu'à 16 Sounds chacun. Les Sounds peuvent être directement joués à l'aide des pads de votre contrôleur. Un Sound peut être chargé avec différents types de Plug-ins (sources sonores ou effets, Internes ou Externes, etc.).

## Pas (Step)

Les Steps (en français « pas ») sont les blocs temporels élémentaires. Ils servent notamment à la quantification, ou bien à la création de Patterns en mode Step depuis votre contrôleur. L'ensemble des Steps constitue la Step Grid. Dans le Pattern Editor du logiciel, les Steps sont matérialisés par des lignes verticales. Vous pouvez régler la taille des pas, par exemple pour appliquer différentes quantification à différents Events, ou bien pour diviser la Step Grid en blocs plus petits afin d'éditer un Pattern plus précisément.

## Step Grid

La Step Grid est un ensemble de lignes parallèles divisant le Pattern en pas (ou « Steps »). En modifiant la résolution de la Step Grid (autrement dit, en modifiant la taille des Steps), vous ajustez l'unité rythmique de quantification de votre Pattern, ainsi que le nombre de Steps disponibles sur votre contrôleur en mode Step.

## Step Mode (Mode Step)

En mode Step, votre contrôleur peut être utilisé comme un séquenceur à pas traditionnel ; chacun des 16 pads représente alors un pas de la Step Grid. Comme sur les boîtes à rythme traditionnelles, une lumière représentant la séquence parcourt les pads pendant la lecture, du pad 1 au pad 16, illuminant chaque Step au moment de son déclenchement. Sélectionnez un Sound et placez des Events sur les Steps choisis dans la séquence en appuyant sur les pads correspondants. Répétez ce processus Sound après Sound pour construire un Pattern complet.

## Swing

Le paramètre Swing permet de décaler le placement rythmique de certains des Events de votre Pattern afin de créer un feeling ternaire.

---

# Index

## Numerisch

### 4-D (encodeur)

- ajuster le volume, le swing, le tempo et l'accordage [64]
- dans le Browser [37] [54]
- parcourir et charger les Plug-ins [61]

## A

### Accordage

- ajuster rapidement depuis le contrôleur (Sound/Group) [65]

### Aide [198]

### Alimentation (prise) [184]

### Arranger

- alterner entre les affichages [191]
- définition [200]

### Arranger (affichage)

- définition [200]
- Groups [192]
- Pattern Area [193]
- Sections [193]
- Timeline (ligne temporelle) [192]

### ARRANGER (bouton) [171]

### Arranger View (bouton) [191]

### Audio (configuration) [18]

### Audio (enregistrement) [27]

### Audio (Plug-in) [40] [84]

### Audio Engine (bouton) [187]

### Auditioner [53]

### AUTO (bouton) [171]

### Autoload

---

définition [200]

remplacer les Sounds avec [52]

**Autres logiciels de musique [21]**

## B

**Blocage des modes [156]**

**Bloquer les modes du contrôleur [156]**

**Boucle [152]**

**Brancher des appareils MIDI externes [31]**

**Brancher des enceintes actives [23]**

**Brancher un microphone [28]**

**Brancher une source au niveau ligne [29]**

**Browser [34] [185]**

bouton [186]

bouton +PATTERNS [189]

bouton +ROUTING [189]

charger un Drumsynth [56]

charger un effet [107]

charger un Group [34]

charger un Plug-in [88]

charger un Project [48]

charger un Sample [52]

charger un Sound [52]

définition [200]

Presets de MASSIVE [89]

utiliser le contrôleur [37] [54]

**BROWSER (bouton) [37] [171]**

---

## C

**Carte son** [18]

**Casque** [26]

**CHANNEL (bouton)** [170]

**Channel (icône)** [193]

**Channel Properties**

définition [201]

**Channel Properties (sélecteur)** [193]

**Charger**

dans une Liste de Plug-ins [57]

un Drumsynth [56]

un effet [107]

un Group [34]

un Plug-in [88]

un Project [48]

un Sample [52]

un Sound [52]

**CHORDS (bouton)** [182]

**Configuration** [17]

**Configuration audio basique** [18]

**Configurations de studio** [23]

**Configurer MASCHINE** [17]

**Connecter le contrôleur à l'ordinateur** [17]

**Connecter un casque** [26]

**Console de mixage principale dans votre configuration studio** [25]

**Content Selector** [189]

**Control (mode)**

définition [201]

pads [39]

**Control (section)** [169]

**Control Area** [186]

ajuster les paramètres [101]

définition [201]

**Control Lane**

définition [201]

modifier une modulation [120]

**Contrôleur**

audio [18]

boutons de Groups [175]

brancher des appareils MIDI externes [31]

brancher un équipement au niveau ligne [29]

connecter à l'ordinateur [17]

connecter des enceintes de monitoring [23]

connecter un casque [26]

enregistrer de l'audio [27]

entrées audio [21]

panneau arrière [183]

section Control [169]

section des pads [178]

section Edit [172]

section Group [175]

section Performance [173]

section Transport [176]

sorties audio [21]

USB [17]

utiliser comme interface audio dans le logiciel MASCHINE [19]

utiliser comme périphérique audio dans d'autres logiciel [21]

utiliser comme périphérique audio dans votre système d'exploitation [22]

vue d'ensemble [167]

## **contrôleur MASCHINE**

brancher un microphone [28]

## **Couleur**

Groups [87]

Scenes [136]

Sounds [66]

## **Count-in [79]**

longueur [80]

## **CPU (indicateur) [187]**

## **D**

**Dépannage** [198]

**Display Area** [187]

**Drumsynth** [56]

charger [56]

**DUPLICATE (bouton)** [179]

## **Duplication**

Pattern Length [72]

---

## E

**Écouter à l'avance** [53]

**Edit (section)** [172]

**Éditer**

Patterns [81]

**Effet send**

définition [206]

**Effets** [106]

ajuster les paramètres [112]

bypass [114]

charger [107]

couper [114]

définition [202]

définition d'un effet send [206]

effet insert [203]

**Enceintes** [23]

**Encodeur 4-D** [172]

**Enregistrement audio**

configurer [27]

**Enregistrer**

en mode Keyboard [98]

modulation [117]

un Pattern [40]

**Enregistrer une modulation**

en mode Step [125]

**Entrées audio** [21]

**Entrées virtuelles** [21]

**Équipement au niveau ligne** [29]

**ERASE (bouton)** [177]

**Event**

définition [202]

**Events**

modifier dans le Pattern Editor [81]

**EVENTS (bouton)** [180]

**Exemples de configurations** [23]

**Extended Lock** [174]

## F

**FILE (bouton)** [46] [51] [171]

**File (mode)** [47]

charger un Project récent [51]

**File Type Selector** [189]

**FILES (onglet)** [188]

**FIXED VEL (bouton)** [182]

**FOLLOW (bouton)** [124] [129] [177]

**Footswitch** [31]

**FX** [106]

---

## G

**Grid** [127]

**Groove Properties**

définition [202]

**Group** [192]

changer la couleur [87]

charger un [34]

définition [202]

Mute et Solo [43]

passer en solo [43]

**Group (affichage)** [195]

définition [202]

**Group (boutons)** [175]

**GROUP (onglet)** [194]

**Group (section)** [175]

## H

**Header** [185]

bouton Audio Engine [187]

bouton Browser [186]

définition [203]

Display Area [187]

indicateur CPU [187]

logo NI [187]

menu MASCHINE [186]

tirette Master Volume [187]

Transport Controls [187]

## I

**Ideas (affichage)**

définition [203]

Groups [192]

Pattern Area [192]

Scenes [191]

**Insert (effet)** [203]

**Interface audio** [18]

**Interrupteur marche/arrêt** [184]

## J

**Jouer en live** [139]

## K

### Keyboard (affichage)

définition [203]

### KEYBOARD (bouton) [181]

### Keyboard (mode)

changer d'octave [97]

enregistrer [98]

jouer sur les pads [95]

Root Note [97]

### Keyboard View (bouton) [195]

### KOMLETE 11 SELECT [88]

## L

### Librairie d'usine

Presets [34]

### LIBRARY (onglet) [188]

### LINE IN 1 et 2 (prises) [184]

### LINE OUT L et R (prises) [183]

### LINE OUT L/R (prises) [25]

### LINE OUT VOLUME (curseur) [24] [183]

### Live [139]

### LOCK (bouton) [174]

### Logiciels de musique [21]

## M

### MACRO (bouton) [172]

### Macro Control

définition [203]

### Macro Controls [172]

### MASCHINE

configuration [17]

### MASCHINE (logiciel)

entrées virtuelles [21]

sorties virtuelles [21]

### MASCHINE (menu) [186]

### MASSIVE [88]

parcourir les Presets [89]

### Master

définition [204]

### MASTER (onglet) [193]

### Master Volume (tirette) [187]

### Métronome

activer [40] [ 0 ]

### MIC IN (prise) [183]

### MIC IN GAIN (curseur) [183]

### Microphone [28]

### MIDI

brancher des appareils externes [31]

### MIDI IN et OUT (prises) [184]

---

**MIXER (bouton)** [171]

**MOD (bouton)** [174]

**Mode (boutons)** [179]

**Modes d'entrée des pads** [181]

mode Keyboard [97]

mode Step [124]

**Modes de pads**

définition [204]

**Modes du contrôleur** [156]

**Modulation**

définition [204]

enregistrer [117]

enregistrer en mode Step [125]

enregistrer sur le contrôleur [118]

modifier dans le logiciel [120]

supprimer sur le contrôleur [119]

**Moniteurs actifs** [23]

**Mute**

définition [204]

Sound ou Group [43]

**MUTE (bouton)** [179]

## N

**NI (logo)** [187]

**Note Repeat** [45]

**NOTE REPEAT (bouton)** [173]

**Note Snap** [75]

**NOTES (bouton)** [174]

## O

**Ordinateur** [17]

**Ouvrir**

un Drumsynth [56]

un effet [107]

un Group [34]

un Plug-in [88]

un Project [48]

un Sample [52]

un Sound [52]

---

## P

**Pad Input Mode (boutons)** [181]

**PAD MODE (bouton)** [181]

**Pads** [181]

en mode Control [39]

en mode Keyboard [95]

en mode Step [123]

vélocité [39]

**Pads (section)** [178]

**Page (boutons)** [171]

**Panneau arrière** [183]

**Parameter Area** [194]

**Parameter Pages**

définition [204]

**Paramètres**

ajuster les effets [112]

ajuster un Sound [101]

**Pattern**

ajouter un [76]

dédoubler [72]

définition [205]

éditer [81]

enregistrer [40]

**PATTERN (bouton)** [180]

**Pattern Editor** [186]

définition [205]

modifier les Events [81]

**Pattern Length**

ajuster [78]

doubler [72]

**Pattern Slot** [76]

**PEDAL (prise)** [184]

**Pédale** [31]

**PERFORM (bouton)** [174]

**Perform FX**

sélectionner et charger [175]

**Performance (section)** [173]

**PHONES (prise)** [27] [183]

**PHONES VOLUME (curseur)** [26] [183]

**PITCH (bouton)** [174]

**PLAY (bouton)** [176]

**Plug-in**

charger un [88]

définition [205]

focus [61]

paramètres [101]

**PLUG-IN (bouton)** [170]

**Plug-in (icône)** [193]

**Plug-in (menu)** [61]

**Plug-in Slot**

charger dans [56]

**Point de routage** [200]

**Pré-écoute** [53]

écouter les Samples [52]

**Preferences**

Audio (page) [19]

**Prehear**

définition [205]

**Product Selector** [189]

**Project**

charger depuis le contrôleur [50]

charger un [48]

charger un récent [51]

définition [205]

vue d'ensemble et structure [162]

## Q

**Quantification** [75]

définition [205]

**Quick Edit (boutons)** [173]

## R

**REAKTOR PRISM** [88]

**REC (bouton)** [176]

**Recherche textuelle** [189]

**Recording Settings (mode)** [80]

**Référence rapide** [156]

**Relancer les Scenes** [139]

**Répéter des notes**

Note Repeat [45]

**Requête** [ 0 ]

**RESTART (bouton)** [177]

**Résultats de recherche**

actualiser [ 0 ]

**Root Note**

ajuster [97]

**Routage**

audio [19]

**Routage audio** [19]

---

## S

### Sample

charger un [52]

définition [206]

### Sample Editor

définition [206]

### SAMPLING (bouton) [171]

### Sauvegarder [46]

### SCARBEE MARK 1 [89]

### Scene

définition [206]

jouer de longues boucles [152]

Retrigger [139]

sélectionner (contrôleur) [135]

sélectionner (logiciel) [134]

transitions [139]

### SCENE (bouton) [135] [180]

### Scene Sync [139]

### Search Field [189]

### Section

définition [206]

### SELECT (bouton) [179]

### Séquenceur

définition [207]

### Séquenceur à pas [122]

### SETTINGS (bouton) [80] [171]

### SHIFT (bouton) [177]

### Smart Strip [174]

### SOLID BUS COMP [89]

### Solo

définition [204]

Sound ou Group [43]

### SOLO (bouton) [179]

### Sorties audio [21]

### Sorties virtuelles [21]

### Sound

ajuster les paramètres [101]

changer la couleur [66]

charger un [52]

définition [207]

Mute et Solo [43]

passer en solo [43]

### SOUND (onglet) [194]

### Sound Slot

numéro [43]

### Sounds mélodiques

jouer [88]

### Step

définition [207]

### STEP (bouton) [123] [182]

---

**Step (mode)** [122]

définition [208]

**Step Grid** [127] [196]

définition [207]

**STOP (bouton)** [176]

**Strip Mode (boutons)** [174]

**Swing**

ajuster rapidement depuis le contrôleur  
(Sound/Group/Master) [65]

définition [208]

**SWING (bouton)** [65] [173]

## T

**Tag Filter** [189]

**TAP (bouton)** [177]

**Tempo**

ajuster rapidement depuis le contrôleur [65]

**TEMPO (bouton)** [65] [173]

**Touch Strip** [174]

**Transport (section)** [176]

**Transport Controls** [187]

## U

**USB** [17]

**USB (prise)** [184]

**Utiliser le contrôleur comme périphérique audio**

dans votre système d'exploitation [22]

**Utiliser un équipement au niveau ligne comme entrée** [29]

**Utiliser un microphone** [28]

**Utiliser votre contrôleur comme interface audio**

dans d'autres logiciels de musique [21]

dans le logiciel MASCHINE [19]

---

## V

**VARIATION (bouton)** [180]

**Vélocité**

pads [39]

**Verrouillage des modes** [156]

**Verrouiller les modes du contrôleur** [156]

**Volume** [187]

ajuster rapidement depuis le contrôleur  
(Master/Group/Sound) [64]

Sound, Group et global [63]

**VOLUME (bouton)** [64] [173]

**VST/AU**

charger des plug-ins d'instruments [88]

définition [205]

**Vue d'ensemble**

contrôleur matériel [167]

structure d'un Project [162]

## Z'

**Zoom** [74]