MASCHINE

NATIVE INSTRUMENTS

THE FUTURE OF SOUND

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 afilliation ou approbation de leurs parts.

Écrit par : David Gover, Nicolas Sidi
Traduit par : Nicolas Durand

Version du logiciel : 2.7.2 (12/2017)

version du contrôleur : MASCHINE MK1

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

NATIVE INSTRUMENTS North America, Inc.
6725 Sunset Boulevard
5th Floor
Los Angeles, CA 90028
USA
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

NATIVE INSTRUMENTS UK Limited
18 Phipp Street
London EC2A 4NU
UK
www.native-instruments.co.uk

NATIVE INSTRUMENTS FRANCE SARL
113 Rue Saint-Maur
75011 Paris
France

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

NATIVE INSTRUMENTS

© NATIVE INSTRUMENTS GmbH, 2017. Tous droits réservés.

Table des matières

1 Bienvenue dans MASCHINE 10
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
1.2 Noms des éléments sur votre contrôleur MASCHINE 16
2 Premiers pas 18
2.1 Charger un kit de batterie de la Librairie d'usine 19
2.2 Jouer avec les pads 24
2.3 Enregistrer votre premier Pattern 25
2.4 Jouer avec votre Pattern 27
2.4.1 Utiliser le Mute et le Solo 27
2.4.2 Utiliser le Note Repeat 30
2.5 Sauvegarder votre Project 31
2.6 Pour résumer… 32
3 Construire votre propre kit de batterie 33
3.1 Ouvrir votre Project 33
3.2 Personnaliser votre kit de batterie 38
3.2.1 Choisir un autre Sample de caisse claire 38
3.2.2 Charger un Drumsynth 43
3.2.2.2 Charger un Drumsynth dans la Liste de Plug-ins sur le contrôleur 47
3.2.3 Régler le Volume, le Swing et le Tempo 49
3.2.4 Changer la couleur de vos Sounds 51
3.2.5 Déplacer vos Sounds et vos Groups 53
3.3 Sauvegarder votre Project 54
3.4 Pour résumer… 54

4 Créer des Beats 56
4.1 Raffiner votre premier Pattern 57
4.1.1 Votre Pattern dans le logiciel 57
4.1.2 Dédoubler un Pattern et ajouter une variation 58
4.1.3 Quantifier le rythme 60
4.2 Ajouter un deuxième Pattern 63
4.2.1 Sélectionner un Pattern Slot 63
4.2.2 Régler la Pattern Length (Longueur de Pattern) 64
4.2.3 Enregistrer un nouveau Pattern avec le Count-in (compte à rebours) 66
4.2.4 Changer de Pattern 67
4.3 Éditer les Patterns dans le logiciel 68
4.4 Sauvegarder votre Project 69
4.5 Pour résumer… 69
5 Ajouter une ligne de basse 70
5.1 Sélectionner un autre Group 71
5.2 Modifier le nom et la couleur du Group 73
5.3 Utiliser un Plug-in d'instrument pour la basse 74
5.3.1 Parcourir les Presets de MASSIVE 75
5.3.2 Passer au mode Keyboard 79
5.3.3 Ajuster la note de base pour les pads 82
5.4 Enregistrer une ligne de basse 83
5.4.1 Enregistrer un Pattern de basse 83
5.4.2 Enregistrer un autre Pattern de basse 83
5.4.3 Charger un Sound de basse supplémentaire 84
5.5 Accéder aux paramètres du Plug-in 85
5.6 Sauvegarder votre Project 89

5.7 Pour résumer… 90
6 Utiliser des effets 91
6.1 Charger des effets 92
6.2 Jouer avec les effets 96
6.2.1 Régler les paramètres de l'effet 96
6.2.2 C'est en forgeant que l'on devient forgeron ! 98
6.2.3 Bypass des Effets 98
6.3 Moduler les paramètres des Effets 100
6.3.1 Enregistrer une modulation 101
6.3.2 Éditer une modulation 102
6.4 Sauvegarder votre Project 103
6.5 Pour résumer… 103
7 Créer des Beats avec le step sequencer 105
7.1 Construire un beat en mode Step 106
7.1.1 Utiliser le mode Step 106
7.1.2 Régler la Pattern Length (Longueur de Pattern) en mode Step 107
7.1.3 Enregistrer une modulation en mode Step 109
7.1.4 Quelques mots sur le mode Step 110
7.2 Ajuster la Step Grid 111
7.3 Sauvegarder votre Project 114
7.4 Pour résumer… 114
8 Créer des Scenes 116
8.1 Travailler avec les Scenes 116
8.2 Assigner des Patterns aux Scenes 117
8.3 Gestion des Scenes 121
8.3.1 Renommer et colorer les Scene Slots 121

8.3.2 Dupliquer et supprimer des Scenes ... 122
8.4 Jouer en live ... 124
8.4.1 Transitions vers d'autres Scenes ... 124
8.5 Pour résumer… ... 126
8.6 Sauvegarder votre Project ... 126
9 Créer un arrangement ... 128
9.1 Accéder à l'affichage Arranger ... 128
9.1.1 Créer votre première Section ... 130
9.1.2 Assigner une Scene à une Section ... 131
9.2 Gérer les Sections ... 132
9.2.1 Ajuster la longueur d'une Section ... 132
9.2.1.1 Ajuster la longueur d'une Section dans le logiciel ... 133
9.2.1.2 Ajuster la longueur d'une Section depuis le contrôleur ... 135
9.2.2 Dupliquer et retirer les Sections ... 135
9.3 Sélectionner une Région de Bouclage (Loop Range) ... 137
9.4 Sauvegarder votre Project ... 139
9.5 Pour résumer… ... 139
10 Utilisation des fonctionnalités avancées ... 141
10.1 Modifier les Channel Properties (Propriétés) des Sounds, des Groups et du Master ... 141
10.2 Utiliser les Macro Controls ... 143
10.2.1 Vue d'ensemble des Macro Controls ... 143
10.2.2 Assigner les Macro Controls dans le logiciel ... 144
10.3 Utiliser d'autres sources sonores ... 148
10.3.1 Utiliser des Sounds et des Groups comme sources sonores ... 149
10.3.2 Utiliser une source sonore externe ... 153
10.4 Enregistrer des Samples ... 156

10.4.1 Comment enregistrer un Sample ... 157
10.4.2 Éditer, découper et assigner vos Samples ... 159
10.5 L'Affichage Mix ... 160
11 Référence Rapide ... 163
11.1 Utiliser votre contrôleur ... 163
11.1.1 Modes du contrôleur et verrouillage des modes ... 163
11.1.2 Contrôler les affichages du logiciel depuis le contrôleur ... 166
11.2 Vue d'ensemble d'un Project MASCHINE ... 168
11.2.1 Contenu sonore ... 169
11.2.2 Arrangement ... 170
11.3 Vue d'ensemble du contrôleur MASCHINE ... 173
11.3.1 Vue d'ensemble du contrôleur MASCHINE ... 173
11.3.1.1 Section CONTROL ... 175
11.3.1.2 Section MASTER ... 177
11.3.1.3 Section GROUPS ... 178
11.3.1.4 Section TRANSPORT ... 179
11.3.1.5 Section PADS ... 180
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
12 Dépannage ... 198
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
13 Glossaire 200
Index 209

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 un large éventail de tâches basiques mais aussi plus avancées ; il vous aidera ainsi 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/NIsupportFR. 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.

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 est l'introduction.
- La deuxième partie contient les tutoriels :
  - Chapitre ↑2, 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 ↑3, 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 ↑4, Créer des Beats : Enregistrer un deuxième motif rythmique (« Pattern ») et découvrir comment effectuer des réglages fins sur vos Patterns.
- Chapitre ↑5, 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 ↑6, Utiliser des effets : Ajouter des effets aux différents instruments utilisés dans votre morceau, et réaliser rapidement des automatisations des paramètres de ces effets.
- Chapitre ↑7, Créer des Beats avec le step sequencer : Créer un Pattern, cette fois à l'aide du step sequencer (séquenceur pas-à-pas) — une autre excellente manière de créer des grooves depuis votre contrôleur.
- Chapitre ↑8, Créer des Scenes : Organiser vos Patterns dans des Scenes et les jouer en live !
- Chapitre ↑9, Créer un arrangement : Assigner vos Scenes à des Sections et créer l'arrangement de votre morceau.
- Pour finir, le Chapitre ↑10, Utilisation des fonctionnalités avancées vous offre un aperçu de certaines des tâches et méthodes de travail plus avancées détaillées dans le Manuel de MASCHINE : réglages des Channel Properties Sound, Group et Master ; utilisation des routages avancés ; sampling et Affichage Mix.

- 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.

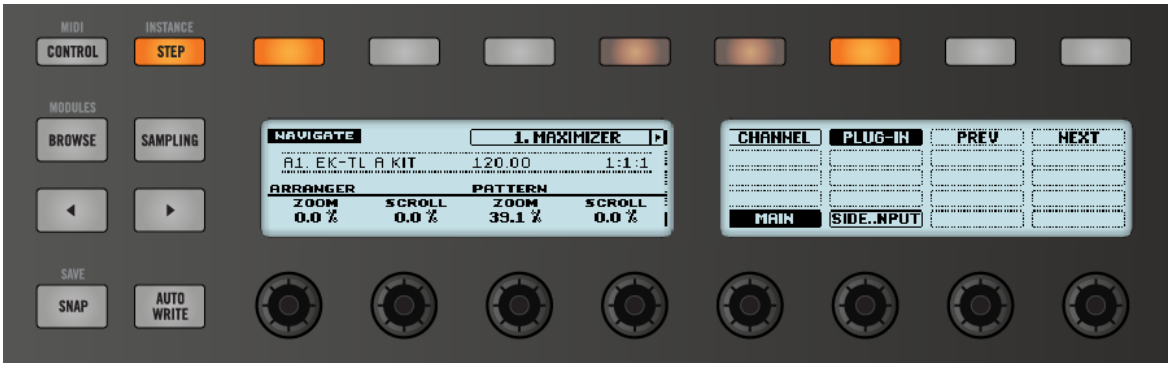
Produits présentés

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 ne portent pas de label (contrairement à tous les autres éléments du contrôleur).



Les boutons et curseurs sans label sur le contrôleur MASCHINE.

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.

1.2 Noms des éléments sur votre contrôleur MASCHINE

Depuis sa sortie initiale, les labels présents sur le contrôleur MASCHINE MK1 ont été modifiés. Les instructions du présent document font référence aux labels des contrôleurs de seconde génération. Si vous possédez un contrôleur MASCHINE MK1 de première génération, veuillez utiliser le tableau ci-dessous indiquant les correspondances entre les labels des contrôleurs de première et seconde génération.

Contrôleur MASCHINE MK1 1ère génération	Contrôleur MASCHINE MK1 2ème génération
Bouton F1	Bouton SNAP
Bouton F2	Bouton AUTO WRITE
Bouton LOOP	Bouton RESTART
Bouton KEYBOARD	Bouton PAD MODE

Les noms entre crochets indiquent la fonction secondaire, accessible en maintenant SHIFT enfoncé lorsque vous appuyez sur le bouton ou sur le pad.

Si vous possédez un contrôleur MASCHINE MK2, veuillez télécharger la documentation correspondant à votre contrôleur depuis le site de Native Instruments.

2 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 fournies par le Setup Guide (Guide d'Installation) téléchargeable au format PDF depuis le site web de Native Instruments. Une fois suivies les instructions du Setup Guide, 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 consulter à nouveau le Setup Guide pour plus d'informations sur cette installation 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 (ou piste) 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.

2.1 Charger un kit de batterie de la Librairie d'usine

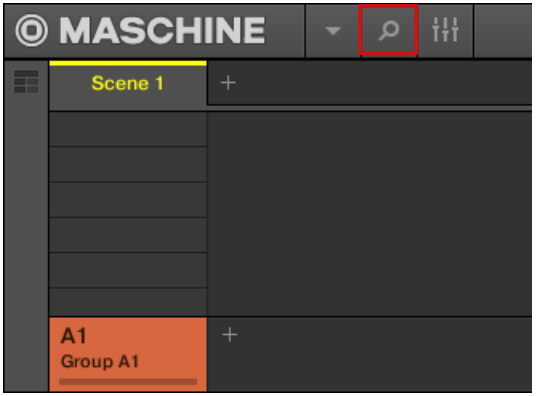
Tout d'abord, vous choisirez un kit de batterie complet depuis la gigantesque Librairie d'usine fournie avec MASCHINE, puis vous le chargerez en utilisant le Browser. Le Browser est l'outil permettant de trouver, d'étiqueter et de catégoriser tous les types d'objets utilisés dans MASCHINE.

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).

2.1.1 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.

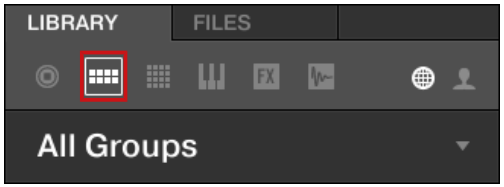
Si vous ne voyez pas le Browser dans le logiciel MASCHINE, cliquez sur l'icône représentant une loupe située dans le Header, tout en haut de la fenêtre de MASCHINE, afin de le faire apparaître.



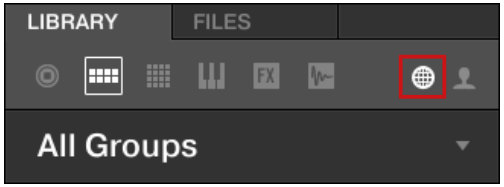
Activez la petite loupe pour afficher le Browser.

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 :

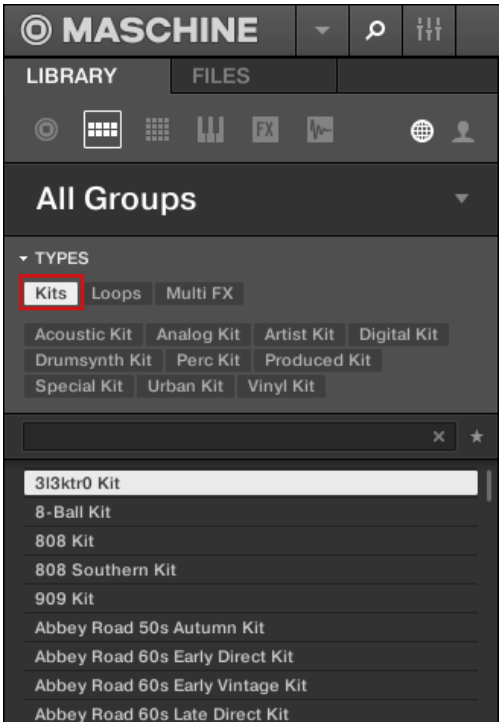


3. Dans le Content Selector (sélecteur de contenus) situé à droite, cliquez sur l'icône de mappemonde pour ne sélectionner que les contenus d'usine Native Instruments :



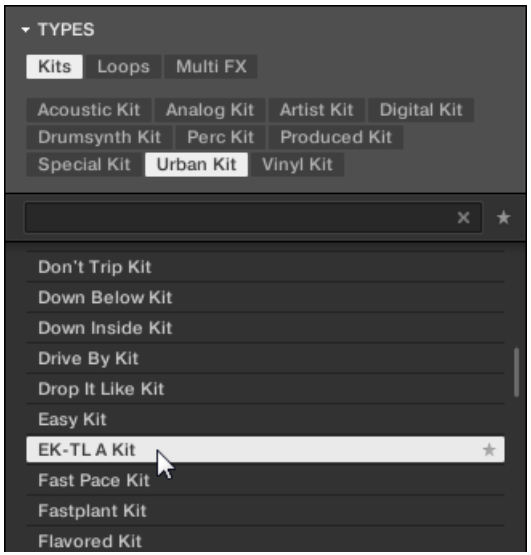
4. Dans le filtre TYPES, sélectionnez les Kits.

⇨ 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.

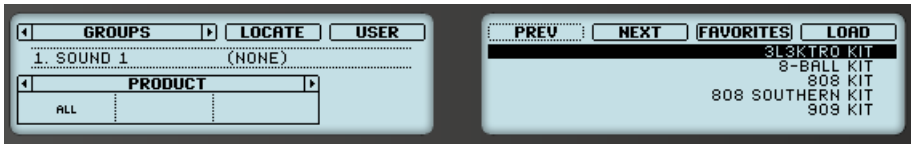
6. Faites défiler la Liste des résultats, et double-cliquez sur EK-TL A Kit afin de charger ce kit dans le Group A :



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

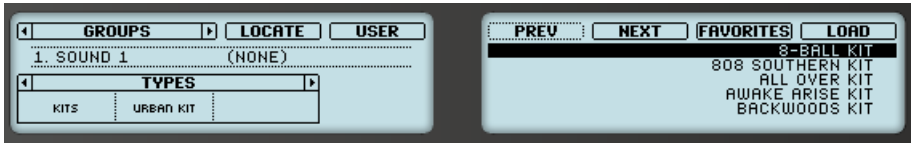
Sur votre contrôleur, faites comme suit :

1. 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 notre kit de batterie. Le bouton A doit s'allumer en bleu, indiquant que cet emplacement est sélectionné.
2. Appuyez sur le bouton BROWSE situé tout en haut à gauche de votre contrôleur.
   Le bouton BROWSE s'allume. écran gauche vous propose maintenant un certain nombre de choix.
3. Appuyez sur le Bouton 1 ou 2 (au-dessus des écrans) afin de sélectionner GROUPS.

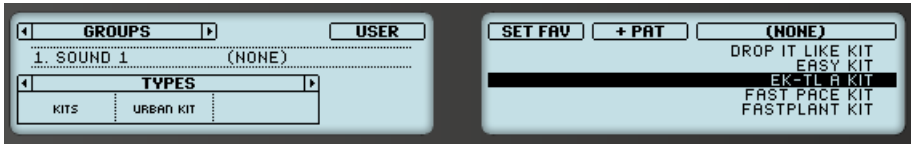


   Vous pouvez maintenant parcourir les Groups sur l'écran droit.

4. Appuyez sur le bouton Page de droite pour changer le filtre, de PRODUCT à TYPES.
5. Tournez le Curseur 1 jusqu'à sélectionner KITS. La Liste des résultats affichée sur l'écran droit se trouve réduite aux kits uniquement.
6. Tournez le Curseur 2 jusqu'à sélectionner URBAN KITS. La Liste des résultats affichée sur l'écran droit se trouve encore une fois réduite ; elle ne contient plus que les kits du type choisi.



7. Tournez le Curseur 8 (situé sous l'écran droit) afin de faire défiler la liste, jusqu'à sélectionner EK-TL A KIT.
8. Appuyez maintenant sur SHIFT + le Bouton 4 au-dessus des écrans afin que +PAT soit *désactivé* (le Bouton doit être éteint, nous y reviendrons plus tard).



9. Appuyez sur le Bouton 8 pour sélectionner la commande LOAD.

→ Le kit de batterie est alors chargé dans le premier Group Slot.

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 BROWSE allumé pour quitter le Browser (le bouton s'éteint alors).

Et voilà ! Vous venez de charger un kit de batterie dans un des Group Slots de MASCHINE. 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 les types d'objets : dans le Browser, après avoir choisi le type d'objet désiré (Project, Group, Sound, etc.), sélectionnez le contenu, le type et le sous-type désirés, puis parcourez la Liste des résultats afin de sélectionner un objet à charger.

2.2 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 en jouant avec les pads, intéressez-vous 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 B est faiblement éclairé, de sorte à indiquer que le prochain Group peut y être créé.

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.

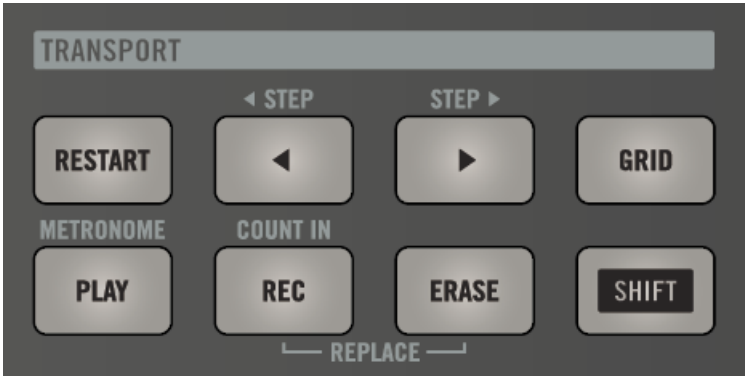
► Sélectionnez à nouveau le Group A en appuyant sur le bouton A, et continuez à jouer avec les pads pour vous familiariser à eux.

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 !

2.3 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.

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.

▪ Le bouton PLAY s'allume. Vous n'entendez rien puisque rien n'a encore été enregistré.

2. Appuyez sur SHIFT + PLAY pour activer le métronome, afin d'avoir une référence rythmique.

- Vous entendez maintenant le métronome marquer tous les beats, le premier beat de chaque mesure étant indiqué par une note différente.

3. Jouez un peu avec le métronome, afin de vous familiariser avec son tempo.
4. Si vous désirez augmenter ou diminuer le tempo du métronome pour votre confort de jeu, tournez le curseur TEMPO situé sur la gauche du contrôleur.

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

Vous pouvez également régler le volume du métronome en appuyant sur SHIFT + GRID 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.
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 + PLAY, et écouter le rythme que vous venez de créer.

► Pour arrêter le séquenceur, 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, que vous soyez en train d'enregistrer ou non. Vous pouvez **rétablir** l'action annulée en appuyant sur SHIFT + pad 2.

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.

2.4 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.

2.4.1 Utiliser le Mute et le Solo

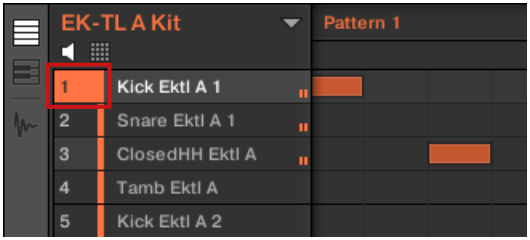
Le « Mute » permet de couper (littéralement « mettre en sourdine ») le signal audio d'un Sound ou d'un Group, tandis que le « Solo » coupe tous les autres Sounds du Group, ou tous les autres Groups du Project, afin d'entendre uniquement le Sound ou le Group sélectionné. La combinaison de ces deux fonctions 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.

2.4.1.1 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 de la première grosse caisse 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.

2.4.1.2 Solo et Mute sur votre contrôleur

1. Appuyez sur PLAY pour démarrer le séquenceur.

- La lecture de votre Pattern commence. Vous pouvez voir chaque pad s'illuminer lorsque la percussion correspondante est déclenchée.

2. Maintenez le bouton MUTE enfoncé (en bas de votre contrôleur).

- Tous les pads s'allument complètement. Ils continuent à clignoter avec le rythme.

3. Tout en maintenant MUTE enfoncé, appuyez sur le pad 1.

- Le pad devient faiblement éclairé et vous n'entendez plus le son de la grosse caisse.

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.

- Le pad s'éclaire à nouveau pleinement et le son de la grosse caisse réapparaît.

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).

- À nouveau, tous les pads sont pleinement éclairés tout en continuant à clignoter avec le rythme.

9. Tout en maintenant SOLO enfoncé, appuyez sur le pad 1.

- Le pad 1 reste fortement éclairé tandis que tous les autres pads s'estompent et que leurs Sounds sont coupés.

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.

2.4.2 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).

2.5 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, il suffit d'appuyer sur SHIFT + SNAP.

⇨ 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.

2.6 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.

3 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 ↑2, Premiers pas avant d'aller plus loin !

3.1 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 ↑3.2, 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

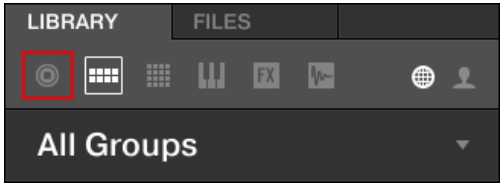
Dans le logiciel MASCHINE, le Browser se trouve dans la partie gauche de la fenêtre.

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.

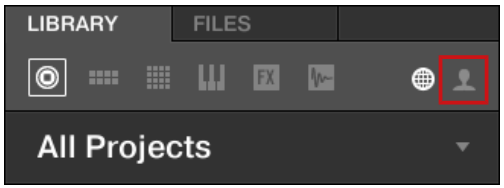
Activez la petite loupe pour afficher le Browser.

Pour ouvrir le Project de tutoriel, procédez comme suit :

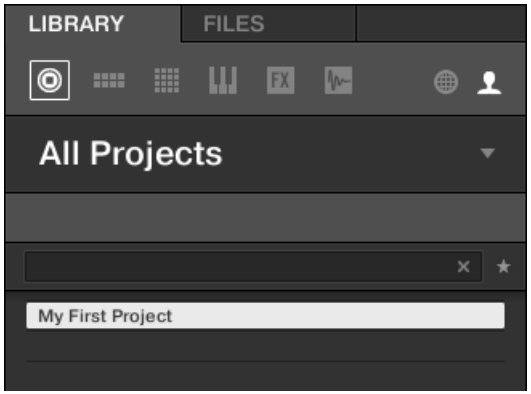
1. Tout en haut à gauche, cliquez sur le bouton présentant l'icône Project, afin d'obtenir une liste de tous les Projects de la Librairie :



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. Faites comme suit :

1. Appuyez sur BROWSER pour afficher le Browser.

- Le bouton BROWSER s'allume.

2. Appuyez sur le Bouton 1 (au-dessus des écrans) de manière répétée jusqu'à ce que PROJECTS soit sélectionné.

- Cette action fait apparaître une liste de Projects sur l'écran de droite.

3. Appuyez sur le Bouton 4 au-dessus des écrans pour l'activer.

- Le label USER au dessous s'allume :

Ceci permettra de ne sélectionner que le contenu personnel.

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. Veuillez consulter le Manuel pour plus d'informations.

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. Faites comme suit :

1. Appuyez sur BROWSE pour afficher le Browser.

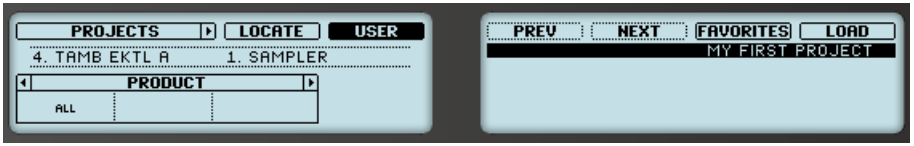
- Le bouton BROWSE s'allume.

2. Appuyez sur le Bouton 1 ou sur le Bouton 2 (au-dessus des écrans) afin de sélectionner PROJECT.

- Ainsi, seuls les Projects sont maintenant affichés sur l'écran droit :

3. Appuyez sur le Bouton 4 pour sélectionner le contenu USER.

- Ceci permettra de n'afficher que les Projects que vous avez créés :



4. Si vous avez déjà créé plusieurs Projects, tournez le Curseur 8 jusqu'à ce que l'entrée MON PREMIER PROJECT soit sélectionnée sur l'écran droit.
5. Appuyez sur le Bouton 8 pour charger le Project.
6. Appuyez sur BROWSE pour quitter le Browser.
   Le bouton BROWSE 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.

3.2 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.

3.2.1 Choisir un autre Sample de caisse claire

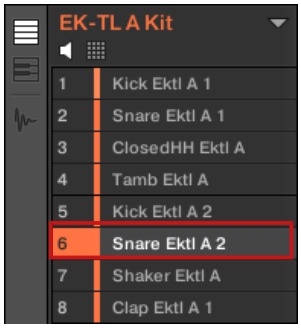
Pour l'exemple, remplacez le Sample « Snare Ektl A 2 » utilisé dans le Sound du pad 6 par quelque chose de moins présent.

Choisir un autre Sample de caisse claire dans le logiciel

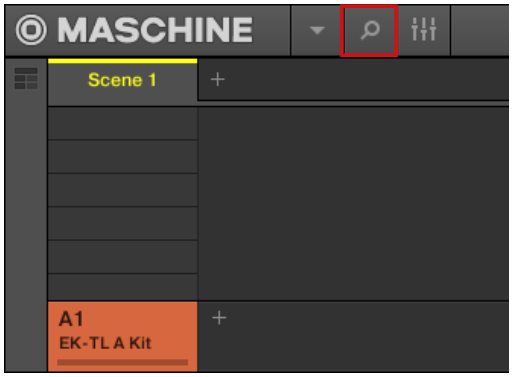
Vous avez déjà utilisé le Browser pour ouvrir différents objets (par exemple, votre Project de tutoriel). Vous allez maintenant découvrir une autre de ses fonctions : cette fois-ci, vous ne sélectionnerez pas de Type mais utiliserez à la place la **recherche textuelle**. Cette puissante fonctionnalité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

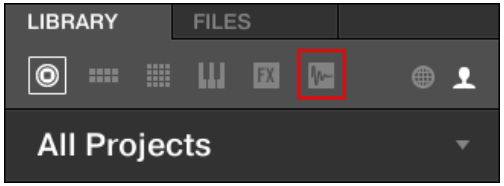
- Le Sound Slot 6 s'allume pour indiquer qu'il est sélectionné :



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) :

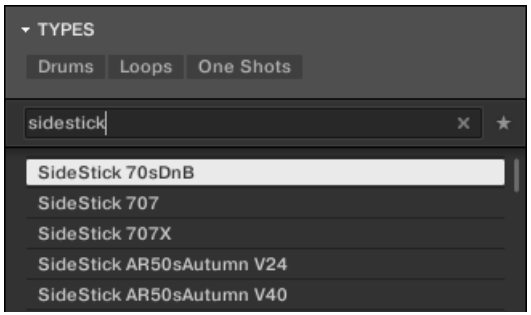


3. Dans la ligne supérieure du Browser, cliquez sur l'icône Sample située tout à droite pour afficher la liste de tous les Samples disponibles dans la Librairie :

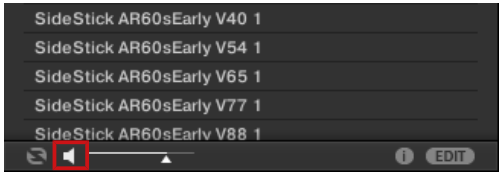


4. Vous voulez trouver un son de type « side stick », vous allez donc saisir les mots « side stick » dans le champ vide situé au-dessus de la liste de Samples.

- Dès que vous commencez à taper, vous voyez la liste se mettre à jour et afficher tous les Samples correspondant à votre requête.



5. Activez maintenant la fonction **Prehear** (pré-écoute) en cliquant sur le bouton Prehear (l'icône de haut-parleur) situé en bas du Browser :



- Maintenant, vous pouvez écouter les sons de type « side stick » disponibles en cliquant sur leur nom dans la liste, et choisir celui que vous préférez.

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.

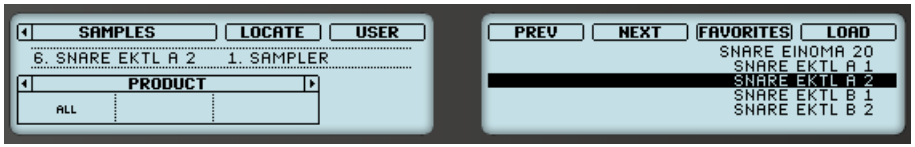
Essayez d'échanger quelques Samples, afin de vous familiariser avec la procédure décrite ci-dessus, aussi bien à l'aide de votre contrôleur qu'avec le logiciel. Ceci devrait vous permettre de construire un kit personnalisé adapté à vos besoins.

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

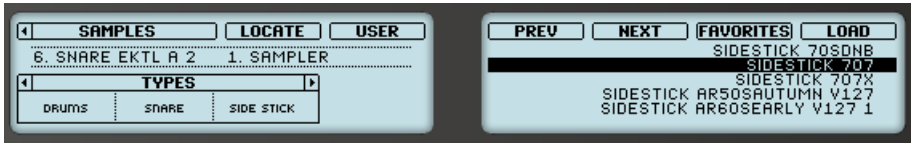
Sur votre contrôleur, faites comme suit :

1. Appuyez sur le Bouton 3 pour sélectionner SOUND.
2. Appuyez sur BROWSE pour ouvrir le Browser.
3. Appuyez sur le pad 6 pour sélectionner le Sound correspondant.
4. Appuyez sur le Bouton 1 ou sur le Bouton 2 (au-dessus des écrans) afin de sélectionner SAMPLES.

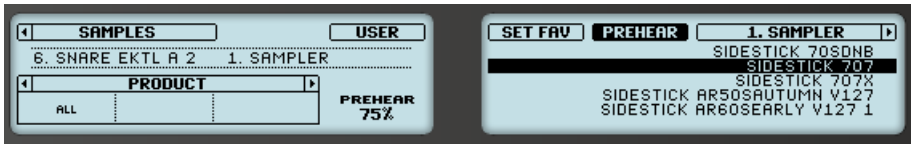


Cette action fait apparaître une liste de Samples sur l'écran de droite.

5. 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.
   Ceci permettra de ne sélectionner que le contenu d'usine Native Instruments.
6. Appuyez sur le bouton Page de droite pour changer le filtre, de PRODUCT à TYPES.
7. Tournez le Curseur 1 jusqu'à ce que le premier champ TYPES affiche DRUMS.
8. Tournez le Curseur 2 jusqu'à ce que le deuxième champ TYPES affiche SNARE.
   Le Browser n'affichera plus que les Samples de caisse claire (« snare »)… mais la Librairie d'usine en contenant tout de même plusieurs centaines, il vous faut affiner encore quelque peu votre recherche.
9. Tournez le Curseur 3 jusqu'à ce que le troisième champ TYPES affiche (par exemple) SIDE STICK.
   Sur l'écran droit, la liste des Samples de type « side stick » est prête à être parcourue.



10. Appuyez sur SHIFT + Button 6 pour activer la fonction PREHEAR.



11. Tournez le Curseur 8 pour parcourir la liste des samples de type « side stick ». La fonction Prehear (pré-écoute) vous permet d'écouter chaque sample sélectionné.
12. Une fois que vous avez trouvé un sample de « side stick » qui vous satisfait, appuyez sur le Bouton 8 pour le charger dans le Sound Slot actuellement sélectionné (celui qui est déclenché par le pad 6).

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 de votre choix par le Sound 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 6 pour *désactiver* la fonction Prehear (pré-écoute). Sur l'écran, PREHEAR ne doit plus être activé.
3. Maintenant, plutôt que d'utiliser le Curseur 8 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 PREV et le bouton 6 NEXT pour écouter d'autres Sounds de la bibliothèque de MASCHINE.

► N'oubliez pas d'appuyer à nouveau sur BROWSE pour quitter le Browser, une fois le Sample idéal trouvé.

3.2.2 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 :

1. Sélectionnez le Group « EK-TL A Kit » (Group A1).
2. 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 ↑10.3, 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.

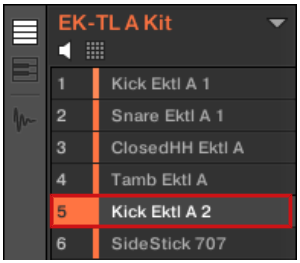
Notez que ces méthodes fonctionnent dans n'importe quel canal (Sounds, Groups ou Master). Toutefois, puisque Drumsynth est un instrument, vous ne pouvez le charger que dans le premier Plug-in Slot des Sounds.

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*.

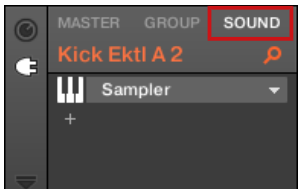
Puisque vous vous êtes déjà familiarisée avec le Browser (dans le cas contraire, rendez-vous par exemple aux sections ↑2.1, Charger un kit de batterie de la Librairie d'usine ou ↑3.2.1, Choisir un autre Sample de caisse claire), vous apprendrez ici à utiliser le menu Plug-in.

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

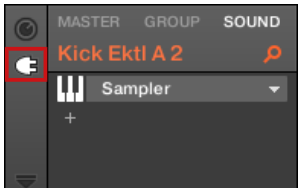
1. À gauche du Pattern Editor, cliquez sur le nom du Sound Slot (« Kick Ektl A 2 ») pour le sélectionner.



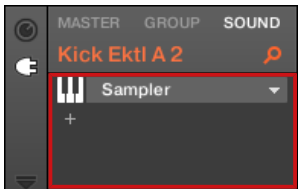
2. Dans la Control Area située au-dessus, cliquez sur l'onglet SOUND pour sélectionner le niveau Sound, puisque ce n'est qu'à ce niveau-là que le Drumsynth peut être chargé.



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

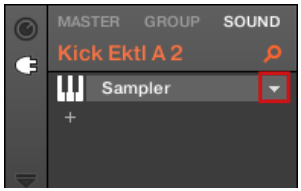


Ceci affiche la Liste de Plug-ins sur la gauche de la Control Area :



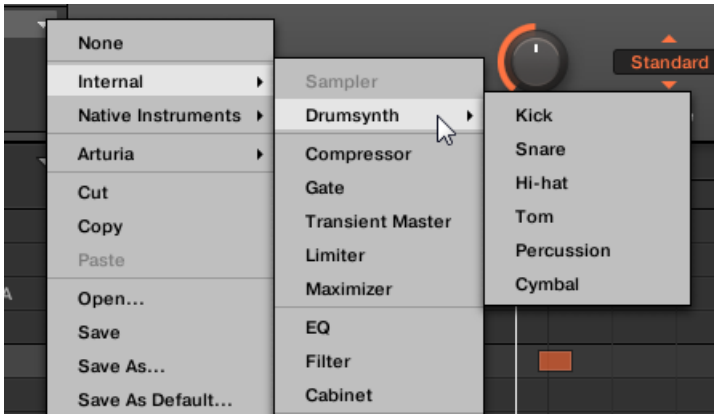
La Liste de Plug-ins de cette instance contient le Sampler.

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

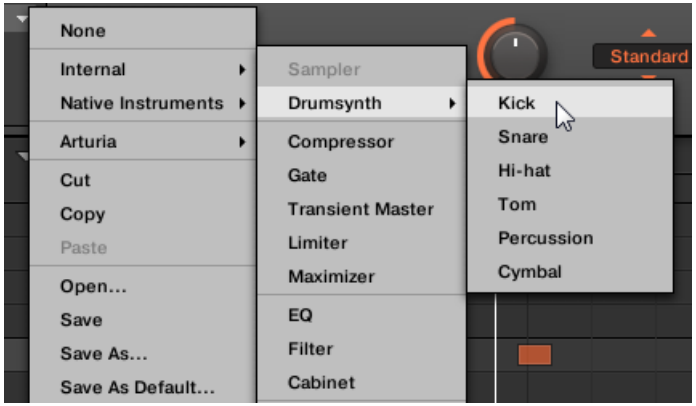


Le **menu Plug-in** s'ouvre alors et affiche une liste de tous les effets disponibles.

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.

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

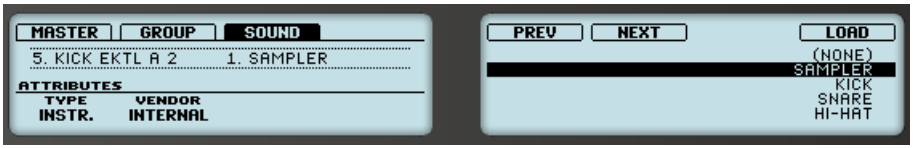
1. Assurez-vous que le bouton CONTROL situé tout en haut à gauche de votre contrôleur est allumé — si ce n'est pas le cas, appuyez dessus pour passer en mode Control.
2. Appuyez sur SELECT + pad 5 pour sélectionner le Sound Kick Ektl A 2.
3. Appuyez sur le Bouton 3 pour sélectionner l'onglet SOUND.

4. Appuyez sur le Bouton 6 pour sélectionner PLUG-IN.

5. Appuyez sur SHIFT + BROWSE pour sélectionner un Plug-in.
   Si vous aviez appuyé sur le seul bouton BROWSE, vous auriez accédé au Browser (mode Browse). En maintenant SHIFT enfoncé simultanément, vous accédez au menu Plug-in !

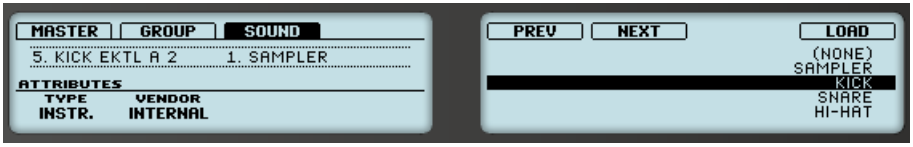
6. Tournez le Curseur 1 jusqu'à ce que le champ TYPE soit réglé sur INSTR., puis tournez le Curseur 2 jusqu'à ce que le champ VENDOR soit réglé sur INTERNAL (pour afficher les Plug-ins internes de MASCHINE).

⇨ L'écran droit affiche les instruments internes de MASCHINE disponibles :



   Si des Plug-ins VST/AU NI sont installés sur votre ordinateur, vous pouvez les parcourir en sélectionnant NI. Si des Plug-ins externes sont installés sur votre ordinateur, vous pouvez les parcourir en sélectionnant EXTERNAL.

7. Tournez le Curseur 5 jusqu'à sélectionner KICK, puis appuyez sur le Bouton 8 pour le charger.



8. Appuyez sur SHIFT + BROWSE à nouveau pour quitter le menu Plug-in.

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

3.2.3 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 une moyen rapide d'ajuster les volumes et le swing pour chaque Sound de votre Group.

3.2.3.1 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 :

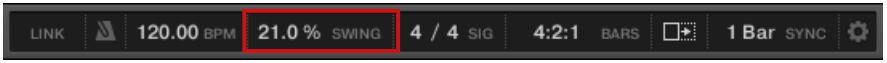
- Pour régler le niveau général de sortie, faites glisser la tirette Master Volume sur la droite du Header, tout en haut de la fenêtre.

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 ↑10.5, 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.

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

Régler le Volume

1. Pour régler le volume général, tournez le Curseur VOLUME. Maintenez SHIFT enfoncé et tournez le curseur VOLUME pour régler le volume de manière plus précise.
2. Pour ajuster le volume d'un Group en particulier, maintenez le bouton Group correspondant (A-H) enfoncé, et tournez le Curseur VOLUME. De plus, vous pouvez maintenir SHIFT enfoncé pour effectuer un réglage plus précis.
3. Pour régler le volume d'un Sound en particulier, maintenez le pad correspondant enfoncé, et tournez le Curseur VOLUME. De plus, vous pouvez maintenir SHIFT enfoncé pour effectuer un réglage plus précis.

Lorsque vous réglez un volume, l'écran gauche indique 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 Tempo/Pitch (Tune)

1. Tournez le curseur TEMPO pour régler le tempo global de votre Project.
2. Pour ajuster le Pitch (**Tune**) d'un Group en particulier, maintenez le bouton Group correspondant (A-H) enfoncé, et tournez le Curseur TEMPO. De plus, vous pouvez maintenir SHIFT enfoncé pour effectuer un réglage plus précis.

3. Pour régler le Pitch (**Tune)** d'un Sound en particulier, maintenez le pad correspondant enfoncé, et tournez le Curseur TEMPO. De plus, vous pouvez maintenir SHIFT enfoncé pour effectuer un réglage plus précis.

Régler le Swing

Ajustez maintenant 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 :

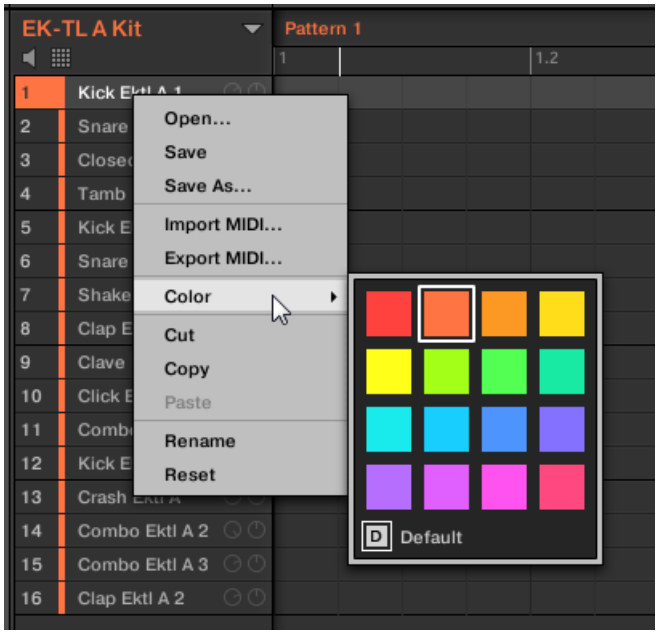
1. Tournez le Curseur SWING pour régler le Swing pour l'ensemble de votre Project.
2. Pour régler le Swing d'un Sound en particulier, maintenez le pad correspondant enfoncé, et tournez le Curseur SWING. De plus, vous pouvez maintenir SHIFT enfoncé pour effectuer un réglage plus précis.

3.2.4 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.

3.2.5 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 déclenché 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.

3.3 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 + SNAP pour sauvegarder votre Project.

3.4 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 !

4 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 ↑2, Premiers pas et ↑3, Construire votre propre kit de batterie). En particulier, vous savez déjà comment :

- Ouvrir un Project (↑3.1, Ouvrir votre Project).
- Utiliser les pads pour jouer les Sounds du Group chargé (↑2.2, Jouer avec les pads).
- Enregistrer un Pattern simple à l'aide de ce Group (↑2.3, Enregistrer votre premier Pattern).
- Sauvegarder le Project pour pouvoir le réutiliser plus tard (↑2.5, 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 :

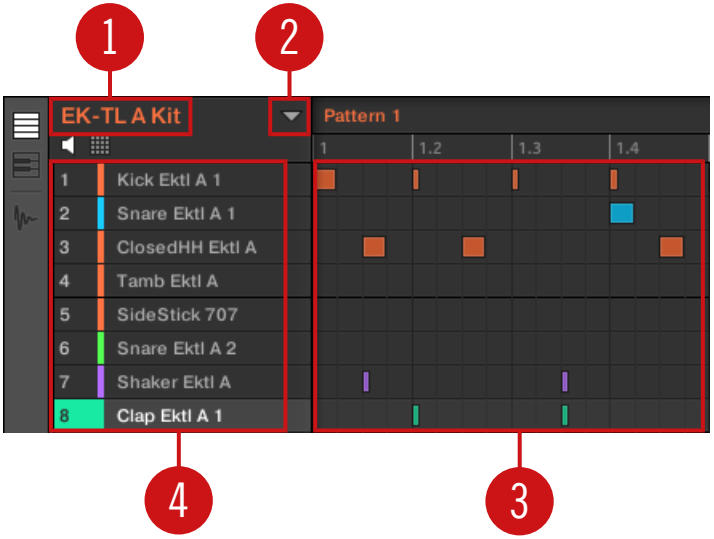
► Ouvrez le Project de tutoriel « Mon Premier Project ».

4.1 Raffiner votre premier Pattern

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

4.1.1 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**), EK-TL 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 ↑2.3, 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.

4.1.2 Dédoubler un Pattern et ajouter une variation

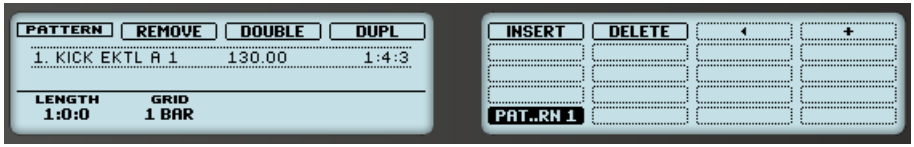
Actuellement, votre Pattern s'étend sur une mesure. Joué en boucle, il pourrait devenir un peu monotone. Pour résoudre le problème, vous allez doubler la longueur du Pattern et introduire une petite variation à la fin, le tout exclusivement depuis le contrôleur.

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

Maintenant, procédez ainsi :

1. Maintenez PATTERN enfoncé.

- Les écrans passent en mode Pattern, affichant maintenant des options spécifiques aux Patterns :



2. Tout en maintenant PATTERN enfoncé, appuyez sur le Bouton 3 situé au-dessus des écrans, afin de sélectionner DOUBLE.

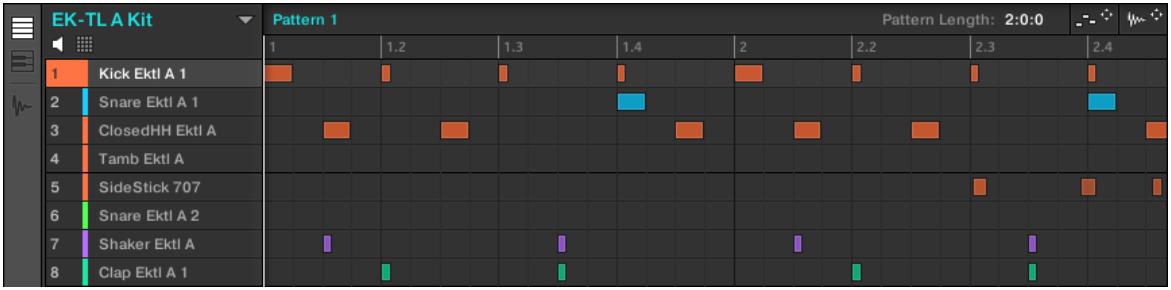
- Dans le logiciel, vous pouvez voir que le Pattern est maintenant deux fois plus long, et que tous ses Events ont été dupliqués dans la seconde moitié.

3. Relâchez le bouton PATTERN.
4. Appuyez sur PLAY pour écouter votre Pattern.

- Vous n'entendez pour l'instant aucune différence puisque les deux moitiés sont parfaitement identiques.

5. Assurez-vous que le bouton CONTROL situé tout en haut à gauche de votre contrôleur est allumé — si ce n'est pas le cas, appuyez dessus pour passer en mode Control.
6. Appuyez sur REC pour démarrer l'enregistrement (le bouton s'allume), et ajoutez quelques notes à l'aide des pads durant la lecture de la seconde moitié du Pattern.
7. 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.
8. 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.

4.1.3 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 :

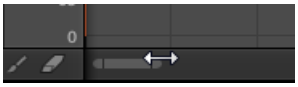
- L'utilisation de la quantification est fortement lié au style musical de votre morceau : dans certains cas, la mise en place rythmique doit être irréprochable, mais dans d'autres, une simple demi-quantification (voire pas de quantification du tout) sera plus appropriée.
- Pour l'instant, vous n'avez 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.

4.1.3.1 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 ») :



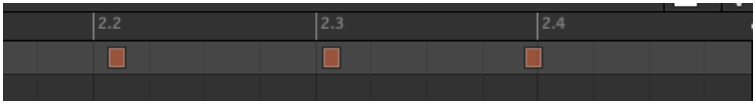
Le Zoom Tool, dans le Pattern Editor.

► 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.

4.1.3.2 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.

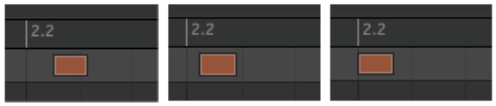
Quantifier votre Pattern, mais pas trop

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.

4.2 Ajouter un deuxième Pattern

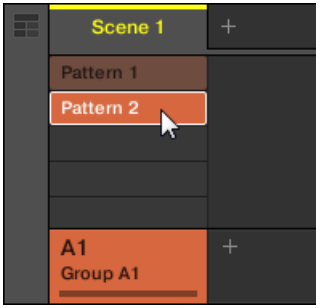
Vous pouvez maintenant créer un autre Pattern que vous utiliserez comme break dans votre morceau. Ceci vous permettra d'aborder quelques autres autres tâches et fonctions de MASCHINE concernant notamment la sélection des Patterns, leur longueur ainsi que le Count-in (compte à rebours).

4.2.1 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.

4.2.1.1 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 créé 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.

4.2.1.2 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 créé 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.

4.2.2 Régler la Pattern Length (Longueur de Pattern)

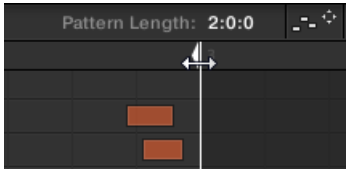
Vous avez déjà appris à modifier la longueur d'un Pattern (« Pattern Length ») en dédoublant le Pattern : la longueur du Pattern était alors doublée et son contenu reproduit dans la seconde moitié (voir ↑4.1.2, Dédoubler un Pattern et ajouter une variation). Vous allez maintenant apprendre à modifier 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.

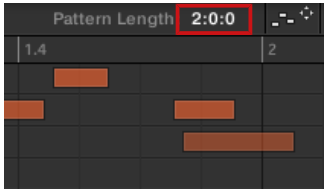
4.2.2.1 Régler la Pattern Length (longueur de Pattern) dans le logiciel MASCHINE

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.

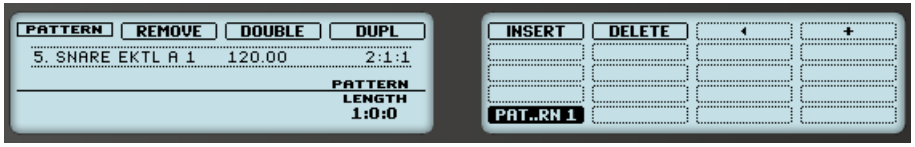


2. Tout en haut à droite du Pattern Editor, cliquez sur la valeur affichée et faites glisser la souris verticalement pour modifier la Pattern Length.



4.2.2.2 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 LENGTH (longueur) 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'Arranger Grid.

4.2.3 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 ↑2.3, 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. Assurez-vous que le bouton CONTROL situé tout en haut à gauche de votre contrôleur est allumé — si ce n'est pas le cas, appuyez dessus pour passer en mode Control.
2. Appuyez sur SHIFT + PLAY pour activer le Métronome.
3. Appuyez sur SHIFT + REC pour commencer à enregistrer avec le Count-in (compte à rebours).

- Le métronome est automatiquement activé, et joue pendant une mesure complète *avant* que le séquenceur et l'enregistrement à proprement parler ne démarrent.

4. Jouez à l'aide des pads.

- Une fois le séquenceur démarré, ce que vous jouez est enregistré.

5. Pour arrêter le métronome, appuyez sur SHIFT + PLAY. Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur REC pour le désactiver. Pour arrêter le séquenceur, appuyez sur PLAY pour le désactiver.

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

Vous pouvez modifier sur votre contrôleur la durée du compte à rebours, autrement dit la durée pendant laquelle vous entendez le métronome seul avant que le séquenceur et l'enregistrement ne soient lancés : appuyez sur SHIFT + GRID et tournez le Curseur 4 (COUNT-IN LENGTH).

Une pression sur SHIFT + GRID 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.

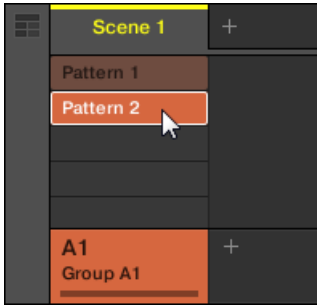
4.2.4 Changer de Pattern

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.

4.2.4.1 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.



4.2.4.2 Changer de Pattern sur le contrôleur

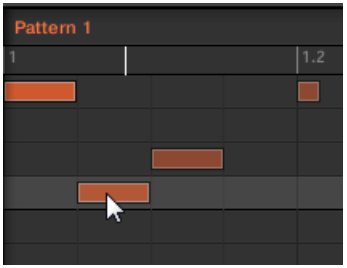
1. Appuyez sur PLAY pour démarrer le séquenceur.
2. Maintenez PATTERN enfoncé.

3. Appuyez alternativement sur les pads 1 et 2, et écoutez si les Patterns s'accordent bien.

4.3 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.

4.4 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 + SNAP pour sauvegarder votre Project.

4.5 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 !

5 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.

Prérequis

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

- Ouvrir un Project (↑3.1, Ouvrir votre Project).
- Utiliser les pads pour jouer les Sounds chargés (↑2.2, Jouer avec les pads).
- Sélectionner les Pattern Slots (↑4.2.1, Sélectionner un Pattern Slot).
- Enregistrer un Pattern (↑2.3, Enregistrer votre premier Pattern), et utiliser le Count-in (compte à rebours, ↑4.2.3, Enregistrer un nouveau Pattern avec le Count-in (compte à rebours)).
- Quantifier un Pattern (↑4.1.3, Quantifier le rythme) et l'éditer dans le logiciel (↑4.3, Éditer les Patterns dans le logiciel).
- Sauvegarder le Project pour pouvoir le réutiliser plus tard (↑2.5, 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 ».

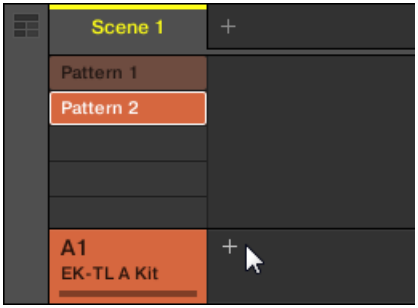
5.1 Sélectionner un autre Group

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*.

5.1.1 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 cet emplacement.

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).

5.1.2 Sélectionner un autre Group sur le contrôleur

Les huit boutons étiquetés de A à H, sur la gauche de votre contrôleur, représentent les huit Groups que peut contenir chaque Bank. Tous sont éteints, à l'exception du bouton A (complètement allumé) et du bouton B (faiblement allumé pour signifier qu'un nouveau Group peut y être créé). Tous les autres Groups sont vides, à l'exception du premier Group (A) qui est sélectionné.

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

→ Le Group B1 est maintenant sélectionné.

Jetez un coup d'œil aux boutons Group :

- Le bouton A est faiblement allumé : il contient un Group, mais n'est pas sélectionné.
- Le bouton B est complètement allumé : ce Group Slot est sélectionné.
- Tous les autres boutons de Groups sont éteints car les Group Slots correspondants sont vides.

5.2 Modifier le nom et la couleur du Group

Lorsque vous avez chargé le kit de batterie dans le Group Slot A1 (voir ↑2.1, 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 alors le nom par défaut.

Un nouveau nom pour le Group B1.

Attribuez maintenant différentes couleurs à vos Groups. La procédure est la même que pour les Sound Slots (voir --- MISSING LINK --- pour un bref rappel) :

- 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.

5.3 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), SCARBEE 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.

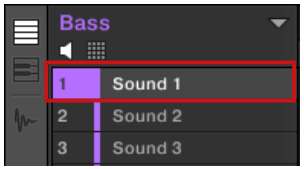
5.3.1 Parcourir les Presets de MASSIVE

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↑2.1, Charger un kit de batterie de la Librairie d'usine) ou un Sample (voir ↑3.2.1, 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.

5.3.1.1 Parcourir les Presets d'instruments dans le logiciel

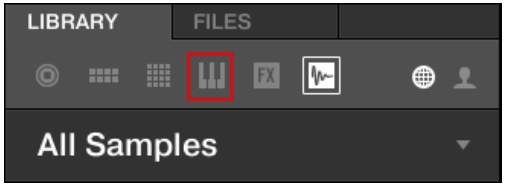
Dans le logiciel, procédez ainsi :

1. Vérifiez que votre Group Bass est sélectionné ; dans le cas contraire, sélectionnez-le (voir ↑5.1, Sélectionner un autre Group).
2. Cliquez sur le nom du premier Sound Slot pour le sélectionner.



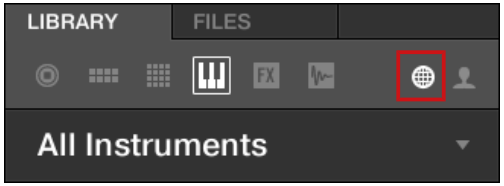
3. Affichez le Browser si celui-ci n'est pas visible (rappel : cliquez sur la petite loupe située dans le Header de MASCHINE).

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



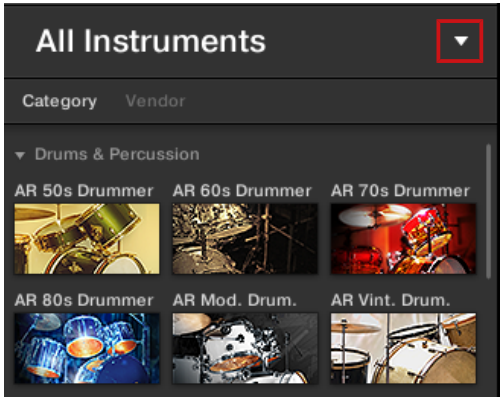
Le Browser affiche maintenant les Presets d'Instruments.

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

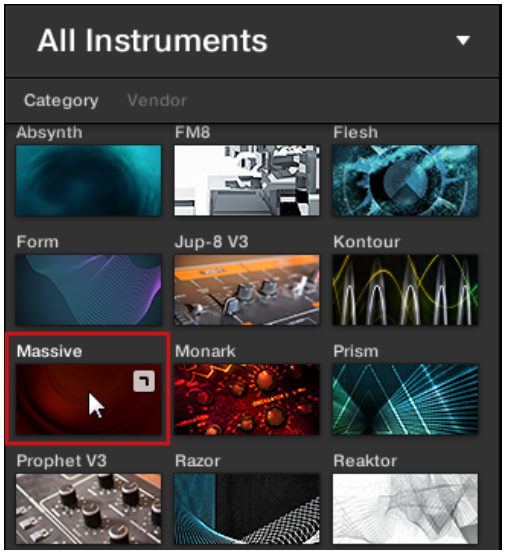


Ceci affiche le contenu d'usine.

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

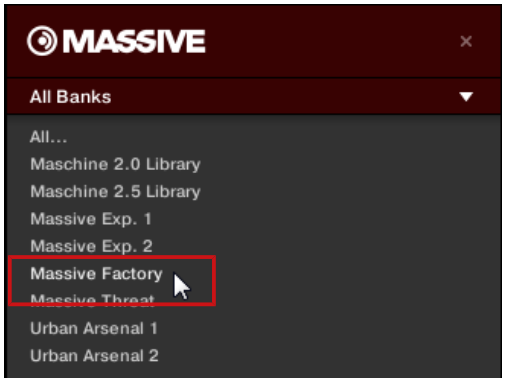


7. ...et sélectionnez Massive :



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

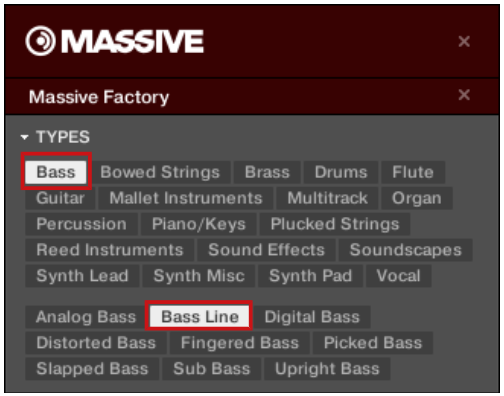
8. Cliquez sur All Banks pour afficher la liste de toutes les banques MASSIVE installées sur votre ordinateur.



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.

5.3.1.2 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 fortement allumé.
3. Appuyez sur BROWSE pour afficher le Browser. Le bouton BROWSE doit être allumé.
4. Le Bouton 4 ne doit pas être allumé. S'il est allumé, appuyez sur le Bouton 4 pour désélectionner USER.
5. Appuyez sur le Bouton 1 ou 2 pour sélectionner INSTRUMENTS.
6. Appuyez sur les boutons Page jusqu'à ce que PRODUCT soit sélectionné.
7. Tournez le Curseur 1 situé en dessous des écrans, jusqu'à ce que le champ Product de l'écran gauche affiche MASSIVE.
   Le Browser n'affiche plus que les Presets du Plug-in MASSIVE.

8. Tournez le Curseur 2 jusqu'à ce que le champ Bank affiche MASSI..E FACT (« Massive Factory »).
   Le Browser n'affiche plus que les Presets de la Librairie MASSIVE FACTORY.
9. Appuyez sur les boutons Page jusqu'à ce que TYPES / MODE soit sélectionné.
10. Tournez le Curseur 1 jusqu'à ce que le champ Type affiche BASS.
11. Tournez le Curseur 2 jusqu'à ce que le champ Sub-Type affiche BASS LINE.
    Sur l'écran droit, vous voyez maintenant une liste de tous les Presets de basse de MASSIVE.

→ Vous pouvez maintenant parcourir les Presets de basse à l'aide du Curseur 8, et charger le Preset désiré dans le Sound Slot sélectionné (le Sound Slot 1, dans notre exemple) en appuyant sur le Bouton 8. Mais ne quittez pas tout de suite le mode Browse : vous allez découvrir quelques fonctions utiles pour choisir un son de basse dans les deux prochaines sections.

5.3.2 Passer au mode Keyboard

Afin de choisir un Preset de basse adapté, vous pouvez utiliser la fonction Autoload (voir ↑3.2.1, 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) :

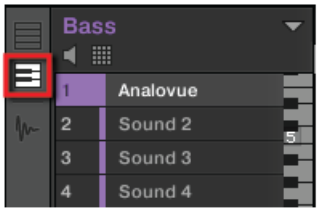
► Dans le logiciel, cliquez sur le bouton Autoload en bas du Browser pour l'activer :

→ 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**.

5.3.2.1 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.

5.3.2.2 Passer au mode Keyboard sur le contrôleur

► Appuyez sur SHIFT + PAD MODE (à gauche 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, appuyez à nouveau sur SHIFT + PAD MODE.

Tant que le mode Keyboard est actif, le bouton PAD MODE demeure faiblement éclairé afin de notifier son activation.

D'autres modes de pads sont également disponibles. Pour une description détaillée de tous les modes de pads, veuillez consulter le Manuel.

5.3.3 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. Maintenez le bouton PAD MODE enfoncé.
   Veuillez remarquer qu'en mode Keyboard, l'écran droit affiche la note jouée par chaque pad.

2. Appuyez sur le Bouton 5 OCT- jusqu'à ce que le champ Base Key affiche C1.
3. Relâchez le bouton PAD MODE.

→ 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 BROWSE 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 à la fois de bonnes basses ainsi que quelques ornements dans les hautes fréquences. De plus, il propose un contenu rythmique intéressant synchronisé au tempo du Project !

► Une fois que vous avez trouvé une basse qui vous plaît, désactivez BROWSE 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.

5.4 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.

5.4.1 Enregistrer un Pattern de basse

Sur votre contrôleur, faites comme suit :

1. Assurez-vous que le bouton CONTROL situé tout en haut à gauche de votre contrôleur est allumé — si ce n'est pas le cas, appuyez dessus pour passer en mode Control.
2. Appuyez sur PLAY.
   Vous entendez tourner votre Pattern de batterie.
3. Entraînez-vous à jouer avec le Sound de basse afin de vous familiariser avec l'instrument.
4. Lorsque vous vous sentez prêt(e), appuyez sur le bouton REC (le bouton s'allume) et démarrez l'enregistrement d'une ligne de basse.
5. Lorsque vous avez fini, désactivez REC.

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 ↑4, Créer des Beats et au chapitre ↑2.3, Enregistrer votre premier Pattern).

5.4.2 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.

5.4.3 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.

5.5 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.

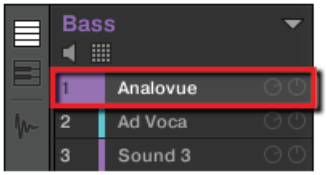
La Control Area affichant les paramètres du Plug-in MASSIVE pour votre son de basse « Analovue ».

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

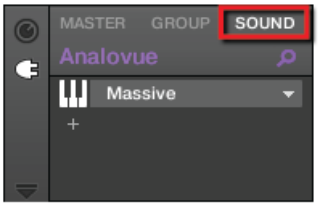
Vous voulez maintenant afficher les paramètres du Plug-in pour votre premier Sound de basse « Analovue ».

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

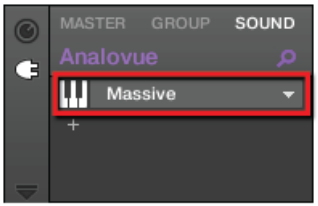
1. À gauche du Pattern Editor, cliquez sur le nom du Sound Slot (« Analovue ») pour le sélectionner.



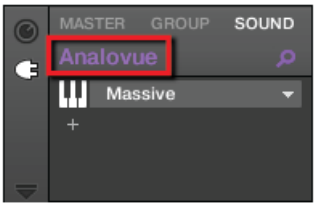
2. En haut à gauche de la Control Area, cliquez sur l'onglet SOUND pour le sélectionner (il doit s'illuminer).



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.

5.5.2 Accéder aux paramètres du Plug-in sur le contrôleur

1. Appuyez sur le Bouton 3 pour sélectionner SOUND.
   Ceci affiche les paramètres du Sound Slot sélectionné.
2. Si le Sound Slot 1 contenant le Sound « Analovue » n'est pas sélectionné, sélectionnez-le en appuyant sur SELECT + pad 1.

3. Appuyez sur le Bouton 6 pour sélectionner PLUG-IN
   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.

Exemple

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

1. Appuyez sur les boutons Page plusieurs fois, jusqu'à ce que vous voyiez OSC2 affiché sur la gauche de l'écran gauche. L'écran droit affiche 6/16 sur sa droite (indiquant ainsi que vous voyez là la sixième page de paramètres sur un total de 16 pages).
2. Tournez le Curseur 4 pour régler la valeur du paramètre OSC2AMP.

Vous pouvez effectuer un réglage plus fin de la valeur du paramètre en maintenant SHIFT enfoncé tandis que vous tournez le Curseur 4 !

5.6 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 + SNAP pour sauvegarder votre Project.

5.7 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 !

6 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 ».

6.1 Charger des effets

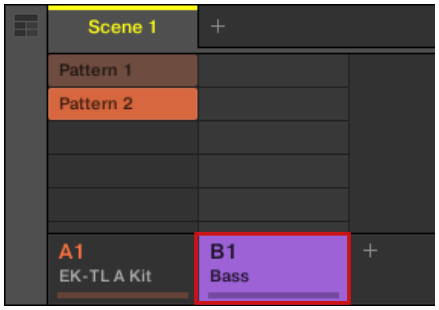
Dans cette section, vous apprendrez comment charger des effets dans MASCHINE.

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 ↑3.2.2, Charger un Drumsynth et ↑5.3, Utiliser un Plug-in d'instrument pour la basse).

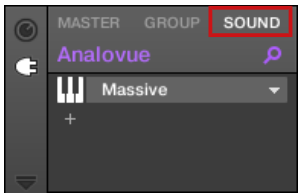
Dans l'exemple pratique qui suit, vous allez essayer de modeler plus avant votre ligne de basse « Analovue » en épaississant ses basses fréquences tout en augmentant sa chaleur globale. Pour ce faire, vous allez utiliser l'un des effets internes inclus dans MASCHINE : le Saturator.

6.1.1 Charger un effet dans le logiciel

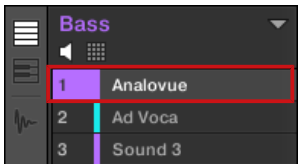
1. Dans la partie supérieure de la fenêtre de MASCHINE, cliquez sur le Group Bass pour le sélectionner.



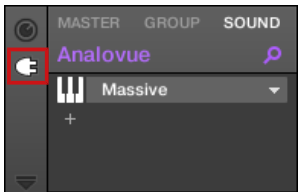
2. Dans la Control Area située en dessous, cliquez sur l'onglet SOUND pour sélectionner le niveau Sound, puisque nous voulons appliquer l'effet à un Sound.



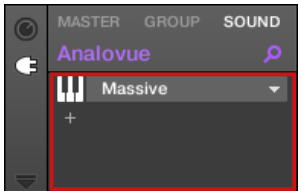
3. Le Sound auquel l'effet est appliqué est toujours celui qui est sélectionné. Par conséquent, cliquez sur le nom du Sound Slot (« Analovue », à gauche du Pattern Editor) pour le sélectionner.



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.

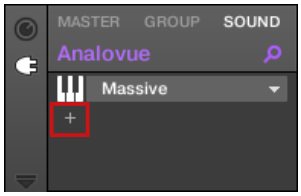


Ceci affiche la Liste de Plug-ins sur la gauche de la Control Area :



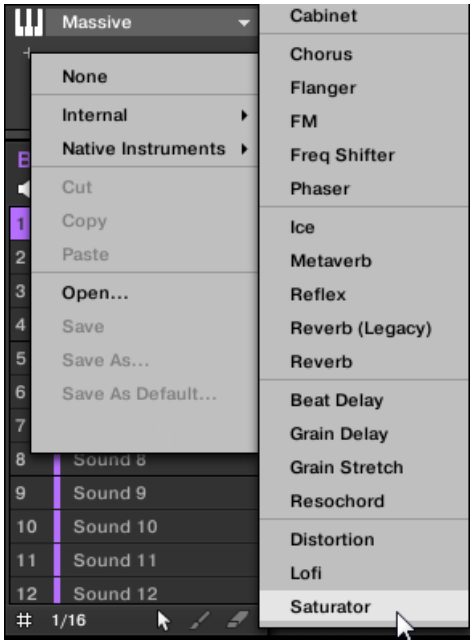
La Liste de Plug-ins de cette instance contient le Massive.

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.

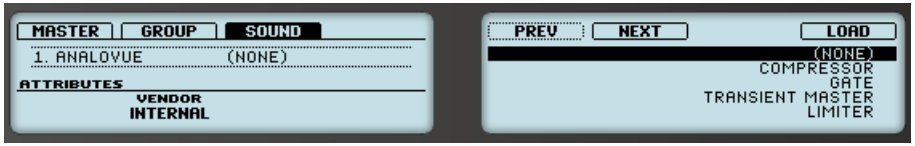
Si des Plug-ins d'effets VST/AU sont installés sur votre ordinateur, vous pouvez aussi les charger depuis ce menu en sélectionnant le sous-menu *Native Instruments* (pour les produits Native Instruments) ou le sous-menu correspondant (pour les produits d'un autre fabricant).

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.

6.1.2 Charger un effet sur le contrôleur

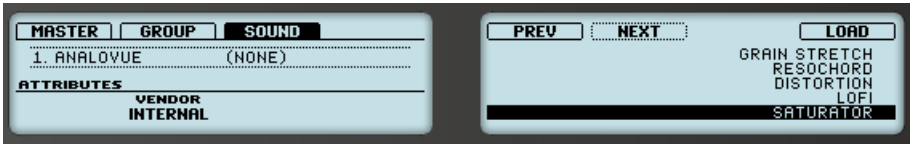
1. Assurez-vous que le bouton CONTROL situé tout en haut à gauche de votre contrôleur est allumé — si ce n'est pas le cas, appuyez dessus pour passer en mode Control.
2. Appuyez sur le bouton B pour sélectionner le Group « Bass » contenant les lignes de basse.
3. Appuyez sur SELECT + pad 1 pour sélectionner le Sound « Analovue ».
4. Appuyez sur le Bouton 3 pour sélectionner l'onglet SOUND.
5. Appuyez sur le Bouton 6 pour sélectionner PLUG-IN.
6. Appuyez sur le Bouton 7 ou 8 pour sélectionner le prochain Plug-in Slot libre.

7. Appuyez sur SHIFT + BROWSE pour sélectionner un effet.
   Si vous aviez appuyé sur le seul bouton BROWSE, vous auriez accédé au Browser (mode Browse). En maintenant SHIFT enfoncé simultanément, vous accédez au menu Plug-in !
8. Tournez le Curseur 1 jusqu'à ce que le champ VENDOR affiche INTERNAL.



⇨ L'écran droit affiche les effets MASCHINE disponibles.

9. Tournez le Curseur 5 jusqu'à sélectionner SATURATOR, puis appuyez sur le Bouton 8 pour le charger.



10. Appuyez sur SHIFT + BROWSE à nouveau pour quitter le mode de sélection d'effet.

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

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.

6.2 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.

6.2.1 Régler les paramètres de l'effet

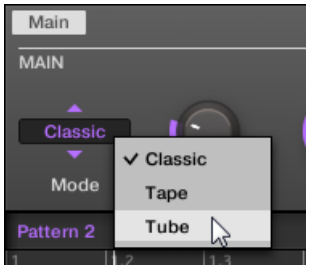
Pour ajuster les paramètres de l'effet selon vos besoins, la méthode est fondamentalement la même que lorsque vous avez ajusté les paramètres du Plug-in MASSIVE dans Accéder aux paramètres du Plug-in.

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 !

6.2.1.1 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.

6.2.1.2 Régler les paramètres de l'effet sur le contrôleur

Réglage des paramètres du Saturator.

1. Assurez-vous que le bouton CONTROL est allumé – si ce n'est pas le cas, appuyez dessus pour passer en mode Control.
2. Appuyez sur le Bouton 7 ou 8 pour sélectionner le Plug-in Saturator.

3. Tournez le Curseur 1 jusqu'à ce que le champ MODE affiche TUBE.
   Ceci sélectionne le mode Tube (« Lampe ») du Saturator.
4. De la même manière, réglez les valeurs des autres paramètres en tournant les Curseurs correspondants.

6.2.2 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 ?

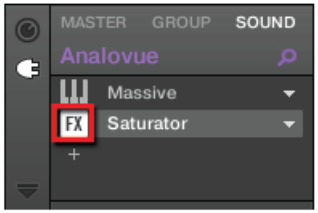
6.2.3 Bypass des Effets

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 !

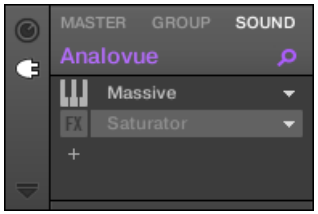
6.2.3.1 Bypass des Effets dans le logiciel MASCHINE

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.

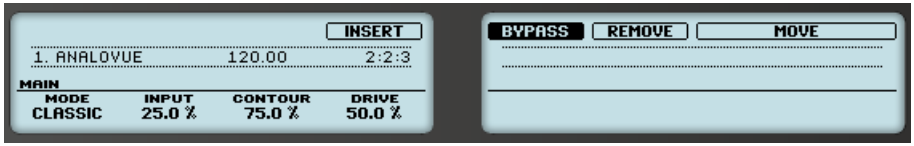
6.2.3.2 Bypass des effets sur le contrôleur

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

2. 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.

1. Appuyez sur le Bouton 6 (PLUG-IN).
2. Appuyez sur le Bouton 7 ou 8 pour sélectionner l'effet que vous voulez mettre en Bypass.
3. Maintenez SHIFT enfoncé, et appuyez sur le Bouton 5 (au-dessus de l'écran droit) pour mettre l'effet sélectionné en Bypass.
   Le Plug-in ne modifie plus le son.



4. Pour réactiver un effet en Bypass, appuyez sur le Bouton 7 ou 8 pour sélectionner l'effet.
5. Maintenez SHIFT enfoncé, et appuyez sur le Bouton 5 pour réactiver l'effet.

6.3 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 !

6.3.1 Enregistrer une modulation

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

6.3.1.1 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.

6.3.1.2 Enregistrer une modulation depuis le contrôleur

Pour moduler un paramètre depuis votre contrôleur :

1. Assurez-vous que le bouton CONTROL est allumé – si ce n'est pas le cas, appuyez dessus pour passer en mode Control.
2. Appuyez sur PLAY pour démarrer le séquenceur.
3. Appuyez sur le Bouton 7 ou 8 pour sélectionner le Plug-in Slot contenant l'effet que vous souhaitez moduler.
4. Maintenez AUTO WRITE enfoncé, et, sous les écrans, tournez le Curseur 1–8 correspondant au paramètre 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 ↑7, Créer des Beats avec le step sequencer !

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

► Maintenez ERASE enfoncé et tournez le même Curseur 1–8 que précédemment pour supprimer la modulation du paramètre correspondant.

6.3.2 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 que vous avez enregistrées pour chacun des paramètres automatisés.

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 automations, veuillez consulter le Manuel.

6.4 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 + SNAP pour sauvegarder votre Project.

6.5 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.

7 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 ↑6.2, Jouer avec les effets)
- Modulation (↑6.3, 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 ».

7.1 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.

7.1.1 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 situé tout en haut à gauche de votre contrôleur pour passer en mode Step.
   Chaque pad représente maintenant 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. Pour passer à un autre Sound, appuyez sur SELECT et sur le pad du Sound que vous souhaitez maintenant programmer.

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

À tout moment, vous pouvez quitter le mode Step et revenir au mode Control :

► Appuyez sur le bouton CONTROL situé tout en haut à gauche de votre contrôleur pour revenir au mode Control.
Le bouton STEP s'éteint alors, tandis que le bouton CONTROL s'allume.

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

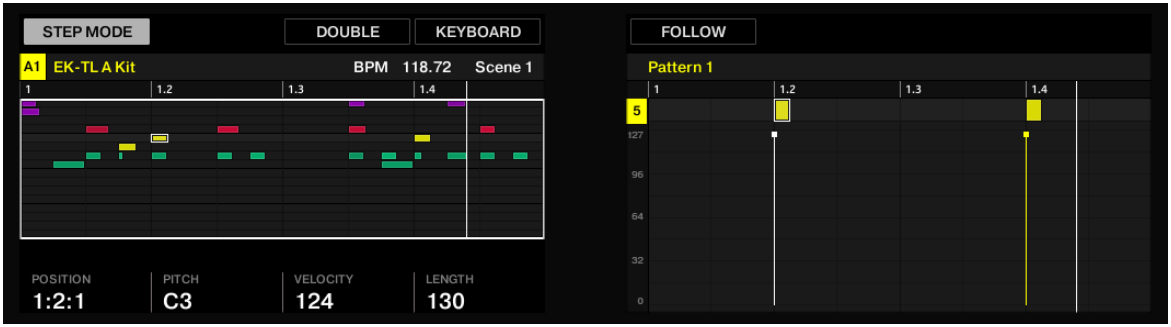
Si vous avez décidé de créer un Pattern de plus de seize pas, vous pouvez utiliser les Boutons 7 et 8 au-dessus de l'écran droit pour passer d'une mesure à l'autre, ou bien appuyer sur le Bouton 5 (FOLLOW) pour que MASCHINE suive automatiquement le défilement du Pattern et affiche les pas sur les pads en conséquence.

7.1.2 Régler la Pattern Length (Longueur de Pattern) en mode Step

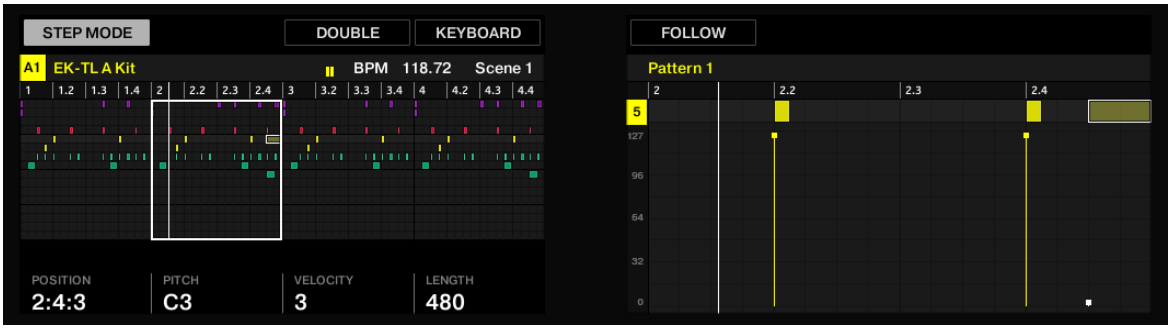
En mode Step, vous pouvez à tout moment ajuster la Pattern Length (Longueur du Pattern) :

1. 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 :
2. 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 représentent le Pattern entier (le Pattern fait une mesure).



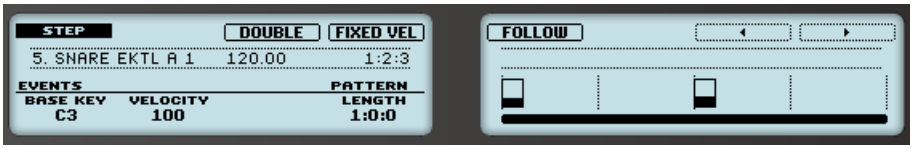
Les 16 pads représentent le deuxième quart du Pattern (le Pattern fait quatre mesures).

► Tournez le Curseur 4 pour ajuster la Pattern Length.

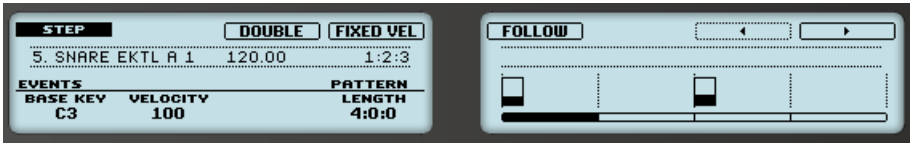
Les pads du contrôleur ne représentent que les 16 premiers pas de la séquence ; si vous souhaitez programmer des Patterns plus longs, il vous faudra passer aux 16 pas précédents/suivants :

► Utilisez les Boutons 7 et 8 ou les Boutons Page (situés à gauche des écrans) pour passer aux 16 pas précédents/suivants ; vous pouvez aussi appuyer sur le Bouton 5 (FOLLOW) ; MASCHINE suivra alors automatiquement le défilement du Pattern : au fur et à mesure de la lecture, lorsqu'une partie du Pattern sera finie, les pads afficheront automatiquement les 16 Steps suivants.

En mode Step, la barre affichée par l'écran droit indique la partie du Pattern correspondant actuellement aux pads :



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



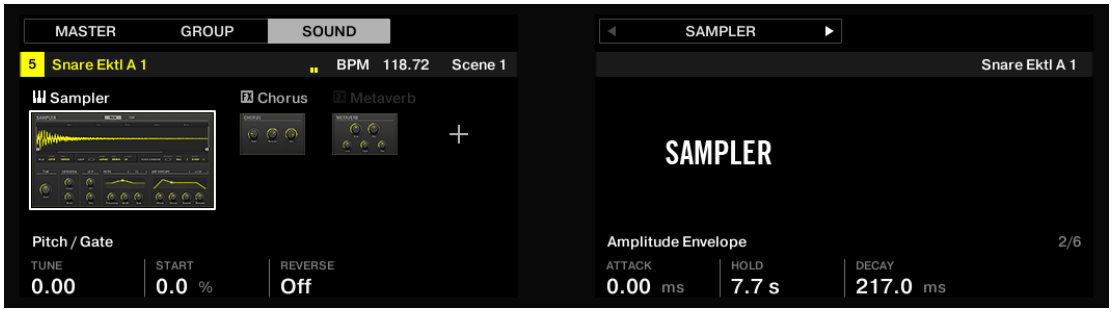
Les 16 pads représentent le premier quart du Pattern (le Pattern fait quatre mesures).

7.1.3 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.

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. 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.

7.1.4 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 ↑7.2, 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.

7.2 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.

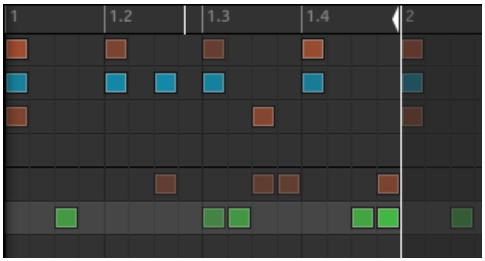
La résolution de la Step Grid — en d'autres termes la taille de pas — a un impact direct sur la précision de toutes les actions d'édition du Pattern, y compris sur la quantification. Comme mentionné plus haut, la valeur par défaut est 1/16th (double croche). Vous pouvez toutefois utiliser une autre résolution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

7.2.1 Ajuster la Step Grid dans le logiciel MASCHINE

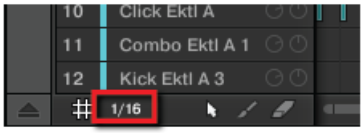
Dans le Pattern Editor, la Step Grid est représentée par des lignes verticales matérialisant chaque pas et chaque beat :



La Step Grid avec sa résolution par défaut (double croche).

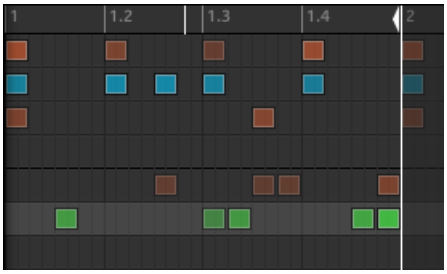
Pour modifier la résolution de la Step Grid, procédez comme suit :

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.

7.2.2 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.

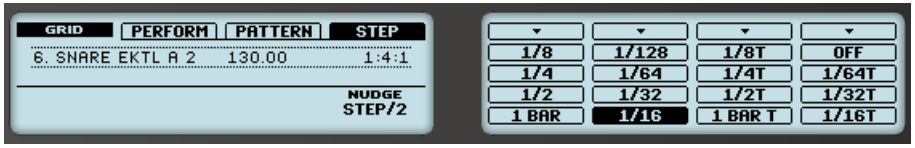
3. Appuyez sur n'importe quel pad pour choisir une autre valeur de résolution.

→ La Step Grid utilise la nouvelle valeur de résolution.

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

1. Maintenez le bouton GRID enfoncé.

2. Appuyez sur le Bouton 4 pour sélectionner STEP et accéder au paramètre 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.

7.3 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 + SNAP pour sauvegarder votre Project.

7.4 Pour résumer…

Dans ce tutoriel, 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 tutoriel suivant, dans lequel vous découvrirez comment construire un arrangement complet de votre morceau !

8 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 (↑5.1, Sélectionner un autre Group) et les Patterns (↑4.2, 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 ».

8.1 Travailler avec les Scenes

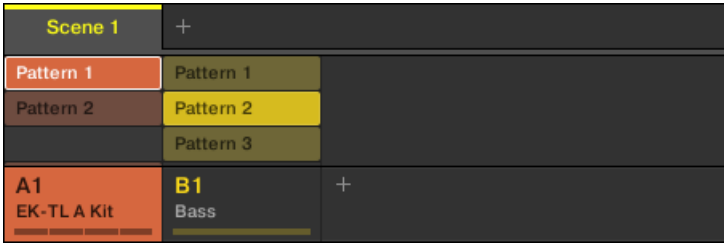
La zone où vous assignez les Patterns aux Scenes se trouve dans l'Arranger, situé en haut à droite dans la fenêtre de MASCHINE.

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.

8.2 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 !

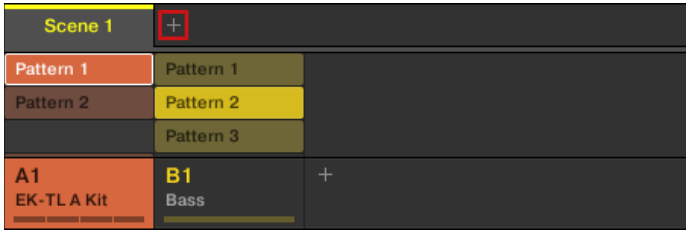
Vous pouvez suivre diverses méthodes pour composer des Scenes :

- 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.

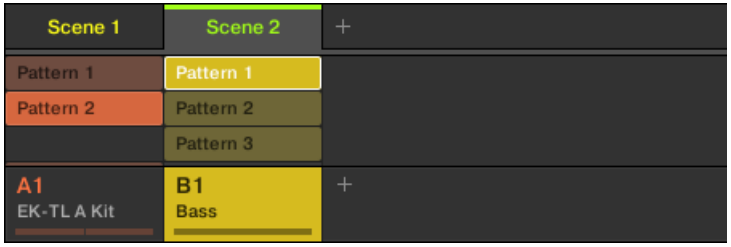
8.2.1 Créer d'autres Scenes dans le logiciel MASCHINE

Dans le logiciel, procédez ainsi :

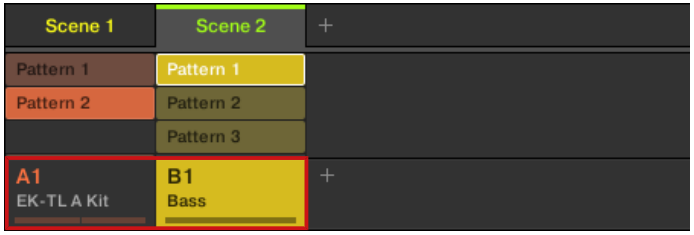
1. Dans l'affichage Ideas, cliquez sur le Bouton + à droite de la première Scene.



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 Groups que vous souhaitez utiliser dans cette Scene, vous construisez progressivement une nouvelle Scene.

Peut-être souhaiterez-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 re-sélectionner pour cette Scene.

8.2.2 Créer d'autres Scenes depuis le contrôleur

Sélectionnons la deuxième Scene :

1. Appuyez sur NAVIGATE + Bouton 2 pour accéder à l'affichage Ideas.
2. Maintenez le bouton SCENE 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 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.

→ 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 Clip de la Scene sélectionnée :

▶ Dans la Scene sélectionnée, pour supprimer le 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.

Vous pouvez appuyer à tout moment sur SHIFT + pad 1 / pad 2 pour annuler/rétablir vos actions !

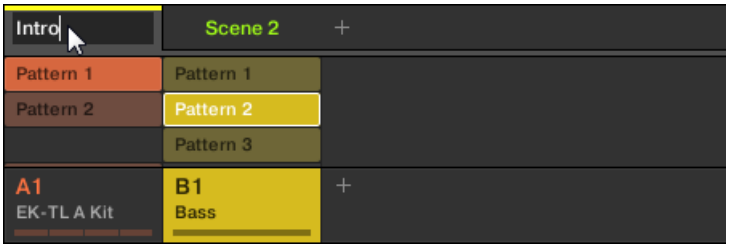
8.3 Gestion des Scenes

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.

8.3.1 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.



Saisissons 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.

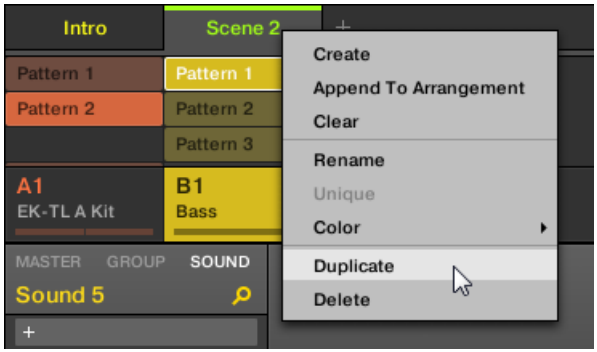
8.3.2 Dupliquer et supprimer des Scenes

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.

8.3.2.1 Dupliquer et supprimer des Scenes dans le logiciel MASCHINE

Pour dupliquer une Scene dans l'affichage Ideas :

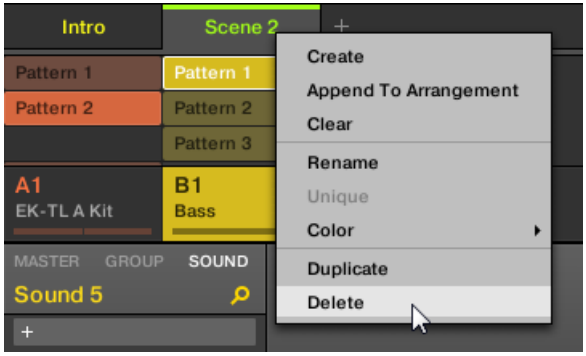
► Effectuez un clic droit sur le Scene Slot 2 (par exemple) et sélectionnez *Duplicate* dans le menu contextuel.



→ 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.

8.3.2.2 Dupliquer et supprimer les Scenes depuis le contrôleur

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

1. Appuyez sur NAVIGATE + Bouton 2 pour accéder à l'affichage Ideas.
2. Maintenez SCENE appuyé pour passer en mode Scene (ou verrouillez ce mode en appuyant sur SCENE + 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 3 pour sélectionner le Scene Slot 3.
4. Appuyez sur le Bouton 4 (DUPL) pour dupliquer ce Scene Slot.

▪ Un nouveau Scene Slot est inséré juste après le Scene Slot 3, 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.

8.4 Jouer en live

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

Créer une piste 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 ↑9, Créer un arrangement.

Si vous préparez une piste pour la 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.

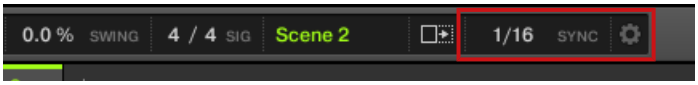
8.4.1 Transitions vers d'autres Scenes

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 !

8.4.1.1 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.

8.4.1.2 Sauter vers d'autres Scenes depuis le contrôleur

Pour modifier le réglage Perform Grid :

1. Maintenez GRID appuyé pour passer en mode Grid (ou verrouillez ce mode en appuyant sur GRID + Bouton 1).
2. Appuyez sur le Bouton 2 pour sélectionner PERFORM.

Les diverses valeurs possibles pour Perform 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.

► Appuyez sur un pad pour sélectionner la valeur correspondante, par exemple le pad 9 (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 appuyé pour passer en mode Scene (ou verrouillez ce mode en appuyant sur SCENE + 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 RETRIGGER (Off par défaut).

3. Tournez le Curseur 1 pour sélectionner ON.

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

8.5 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.

8.6 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 + SNAP pour sauvegarder votre Project.

9 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 (↑5.1, Sélectionner un autre Group) et les Patterns (↑4.2, Ajouter un deuxième Pattern), et vous avez créé un certain nombre de Scenes (↑8, 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 ».

9.1 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.

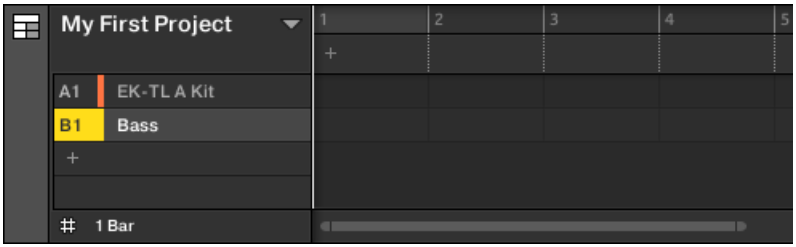
L'affichage Arranger vous permet de séquencer vos Scenes afin de créer un arrangement final. Ce processus comprend la création d'une Section sur la Timeline et l'assignation d'une Scene à cette Section. Toute Scene existante dans l'affichage Ideas peut être assignée à une Section dans l'affichage Arranger. 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.



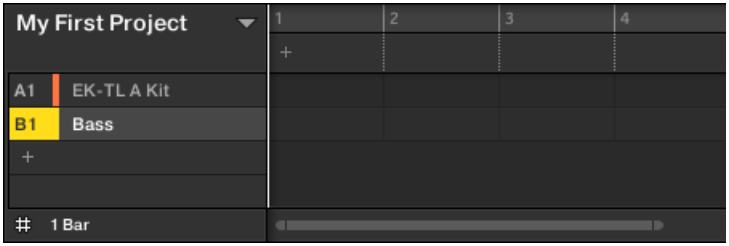
L'affichage Arranger vide.

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.

9.1.1 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 NAVIGATE + Bouton 3 ARRANGER pour accéder à l'affichage Arranger.
2. Appuyez sur SCENE + pad 1.

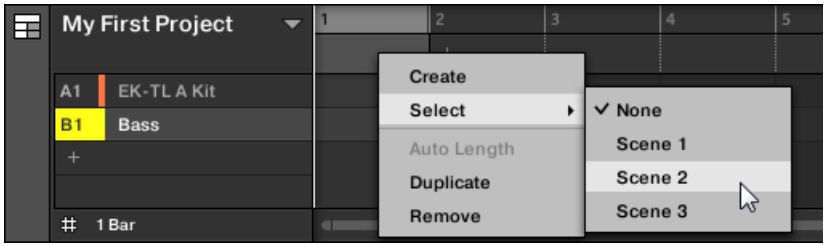
Une nouvelle Scene vide est créée.

9.1.2 Assigner une Scene à une Section

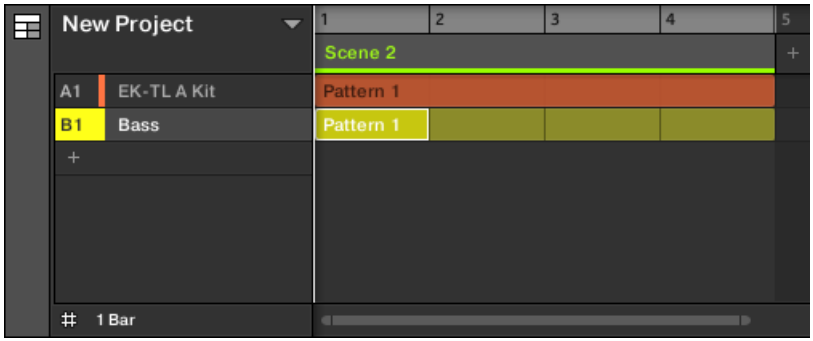
Maintenant que vous avez créé une Section vide sur la ligne temporelle de l'Arranger, vous pouvez insérer dans l'affichage Arranger une Scene issue de l'affichage Ideas et commencer à arranger votre morceau.

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 Arranger depuis votre contrôleur :

1. Appuyez sur NAVIGATE + Bouton 3 (ARRANGER) pour accéder à l'affichage Arranger.
2. Appuyez sur SCENE 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 Arranger.

9.2 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 Arranger vous propose de nombreux outils d'édition.

9.2.1 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 Arranger :

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.

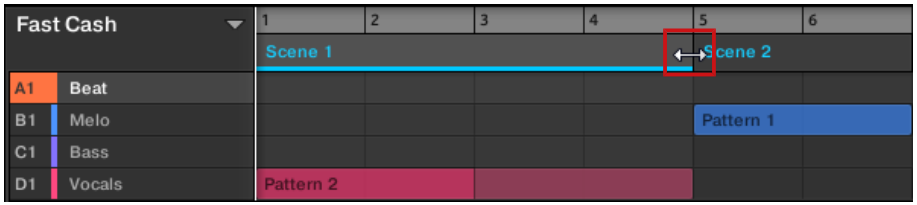
9.2.1.1 Ajuster la longueur d'une Section dans le logiciel

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 :

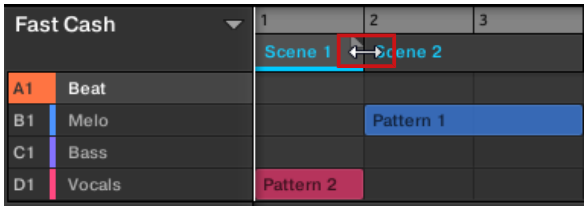
► Cliquez sur le marqueur de fin de la Section et glissez-le vers la droite.



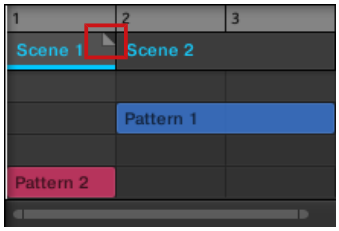
→ Si la nouvelle longueur est plus grande que la longueur du Pattern référencé, la Scene est répétée.

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 modificatrice) 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.

9.2.1.2 Ajuster la longueur d'une Section depuis le contrôleur

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

1. Appuyez sur NAVIGATE + Bouton 3 ARRANGER pour accéder à l'affichage Arranger (s'il n'est pas déjà ouvert).
2. Appuyez sur SCENE 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.

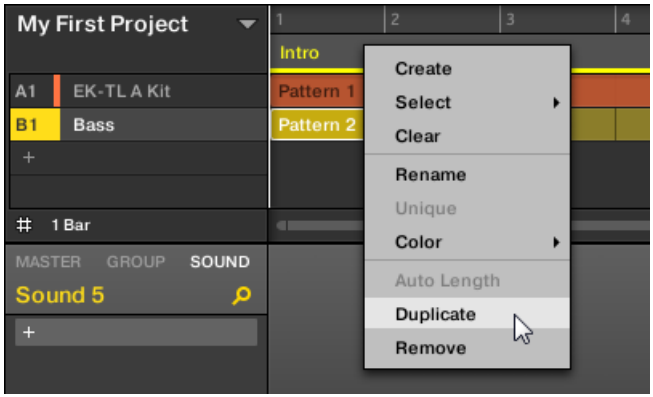
9.2.2 Dupliquer et retirer les Sections

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

9.2.2.1 Dupliquer et retirer les Sections dans le logiciel MASCHINE

Pour dupliquer une Section dans l'Arranger :

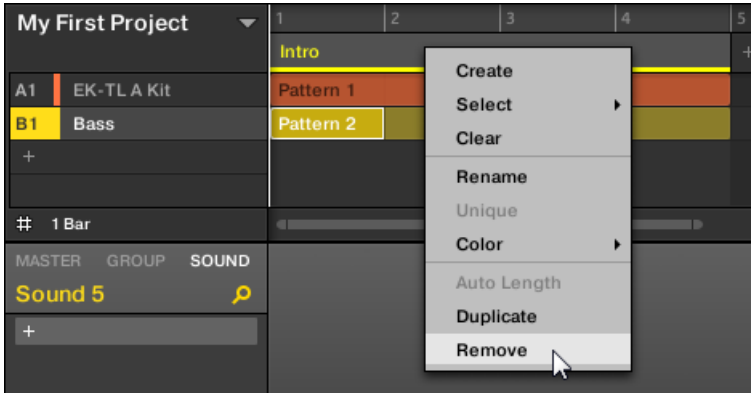
► Effectuez un clic droit sur le Section Slot 2 (par exemple) et sélectionnez *Duplicate* dans le menu contextuel.



→ 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.

9.2.2.2 Dupliquer et retirer les Sections depuis le contrôleur

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

1. Appuyez sur NAVIGATE + Bouton 3 ARRANGER pour accéder à l'affichage Arranger (s'il n'est pas déjà ouvert).
2. Maintenez SCENE appuyé pour passer en mode Section (ou verrouillez ce mode en appuyant sur SCENE + 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 3 pour sélectionner le Section Slot 3.
4. Appuyez sur le Bouton 2 pour sélectionner ARRANGE.
5. Appuyez sur le Bouton 4 (DUPL) pour dupliquer ce Section Slot.

⇨ Un nouveau Section Slot est inséré juste après le Section Slot 3 ; il possède 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.

6. 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.

9.3 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 Composer 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.

9.3.1 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 :

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.

La boucle contient maintenant trois Sections.

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

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

Sur votre contrôleur :

1. Appuyez sur NAVIGATE + Bouton 3 ARRANGER pour accéder à l'affichage Arranger (s'il n'est pas déjà ouvert).
2. Maintenez SCENE appuyé pour passer en mode Section (ou verrouillez ce mode en appuyant sur SCENE + 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.

9.4 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 + SNAP pour sauvegarder votre Project.

9.5 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, poursuivez votre lecture en passant au chapitre suivant, dans lequel nous allons rapidement vous présenter quelques-unes des autres puissantes fonctions de MASCHINE.

10 Utilisation des fonctionnalités avancées

Ce chapitre propose une introduction à quatre autres puissantes fonctionnalités de MASCHINE :

- Les Channel Properties (propriétés) Sound, Group et Master.
- Le routage avancé
- Enregistrer des Samples
- L'affichage Mix

Pour des informations plus détaillées concernant ces fonctionnalités, veuillez consulter le Manuel de MASCHINE.

10.1 Modifier les Channel Properties (Propriétés) des Sounds, des Groups et du Master

Dans un des tutoriels précédents, nous avons appris à régler le Volume et le Swing d'un Project (voir ↑3.2.3, Régler le Volume, le Swing et le Tempo pour un petit rappel). En réalité, le Volume et le Swing ne sont que deux des nombreuses **Channel Properties** disponibles pour chaque canal, autrement dit pour chaque Sound, pour chaque Group et pour le canal Master. Les Channel Properties sont des **réglages de configuration globale du canal**. Notamment, elles sont indépendantes des Plug-ins chargés dans le canal.

Dans le logiciel, après avoir cliqué sur l'**icône de Canal** (affichant un petit potentiomètre rotatif) située en haut à gauche de la Control Area, vous voyez une série de quatre boutons en bas à gauche :

Le Channel Property Selector, dans la Control Area.

Ces boutons constituent le **Channel Property Selector** ; ils permettent de sélectionner un set de Channel Properties à afficher dans la Parameter Area située à droite.

Pour le reste, l'accès aux paramètres des Channel Properties et leur modification fonctionnent exactement comme pour les Plug-ins, dans le logiciel comme sur le contrôleur. En guise de rappel :

1. Sélectionnez le canal particulier (le Master, un Group ou un Sound) auquel le paramètre appartient.
2. Sélectionnez l'ensemble particulier de Channel Properties qui contient le paramètre.
3. Si nécessaire, naviguez jusqu'à la la page contenant le paramètre souhaité.

→ Le paramètre apparaît maintenant dans la Control Area, prêt à être modifié !

Si vous n'êtes pas sure de la procédure, n'hésitez pas à jeter un œil aux instructions détaillées disponibles dans ↑5.5, Accéder aux paramètres du Plug-in pour vous rafraîchir la mémoire !

Nous allons nous pencher sur deux exemples dans les sections suivantes ↑10.2, Utiliser les Macro Controls et ↑10.3, Utiliser d'autres sources sonores. Nous utiliserons alternativement le logiciel et le contrôleur, mais comme d'habitude la plupart des tâches peuvent être accomplies indifféremment avec l'un ou l'autre !

10.2 Utiliser les Macro Controls

Les Macro Controls vous permettent de contrôler en un seul endroit des paramètres issus de diverses sources. Disponibles sur tous les canaux (Sounds, Groups et Master), les Macro Controls sont très pratiques pour jouer en live puisque vous pouvez définir un jeu de paramètres provenant de diverses sources qui seront manipulables sur un seul et même écran sans avoir à changer d'écran en permanence.

Les Macro Controls font partie des Channel Properties. Ils sont disponibles dans les **Macro Properties** :

Les Macro Properties (ici pour un Sound) dans le logiciel.

Les Macro Properties (ici pour un Sound) sur le contrôleur.

Vous pouvez accéder aux Macro Properties et ajuster les Macro Controls via la procédure habituelle commune à tous les paramètres de Channel Properties et de Plug-ins. Pour des instructions détaillées, voir par exemple ↑5.5, Accéder aux paramètres du Plug-in.

10.2.1 Vue d'ensemble des Macro Controls

Chaque Macro Control peut être assigné à un paramètre cible, avec la course complète du paramètre. En outre, un même paramètre peut être la cible de plusieurs Macro Controls.

Pour déterminer les paramètres pouvant être assignés à un Macro Control, gardez à l'esprit cette règle simple :

Un Macro Control défini sur un Channel (Sound, Group ou Master) peut contrôler n'importe quelle propriété ou paramètre de Plug-in de ce Channel ou d'un Channel subordonné.

En d'autres mots :

- Pour les Sounds : vous pouvez assigner les Macro controls d'un Sound à n'importe quel paramètre de ses Channel Properties ou de ses Plug-ins.
- Pour les Groups : vous pouvez assigner les Macro controls d'un Group à n'importe quel paramètre de ses Channel Properties ou de ses Plug-ins, ainsi qu'à n'importe quel paramètres des Sounds qu'il contient.
- Pour le Master : vous pouvez assigner les Macro controls du Master à n'importe quel paramètre des Channel Properties ou des Plug-ins de n'importe quel Channel (Sound, Group, Master) de votre Project.

Les Macro Properties (même celles d'un autre Channel) ne peuvent pas être définies comme cibles d'un Macro Control.

Il peut être utile d'assigner le même paramètre à plusieurs Macro Controls ; si par exemple le paramètre d'un Sound est particulièrement important, vous pouvez assigner ce paramètre à un même curseur de Macro Control à la fois au niveau Sound, dans Group parent et au niveau Master. De cette manière, le paramètre sera toujours disponible sur le même curseur de Macro Control, au niveau Sound, Group ou Master (mais pas si vous passez sur un autre Sound ou Group, bien entendu).

10.2.2 Assigner les Macro Controls dans le logiciel

Lorsque les Macro Properties sont sélectionnées, l'assignation des Macro Controls s'effectue dans le panneau Pages de l'Assignment Area.

Les Macro Controls ne peuvent être assignés que depuis le logiciel.

Ouvrir le panneau Pages dans l'Assignment Area

Il vous faut tout d'abord ouvrir le panneau Pages de l'Assignment Area des Macro Properties :

1. Sélectionnez les Macro Properties du Channel désiré (Sound, Group ou Master).
2. Cliquez sur la flèche basse (en bas à gauche de la Control Area) pour afficher l'**Assignment Area** juste en dessous :

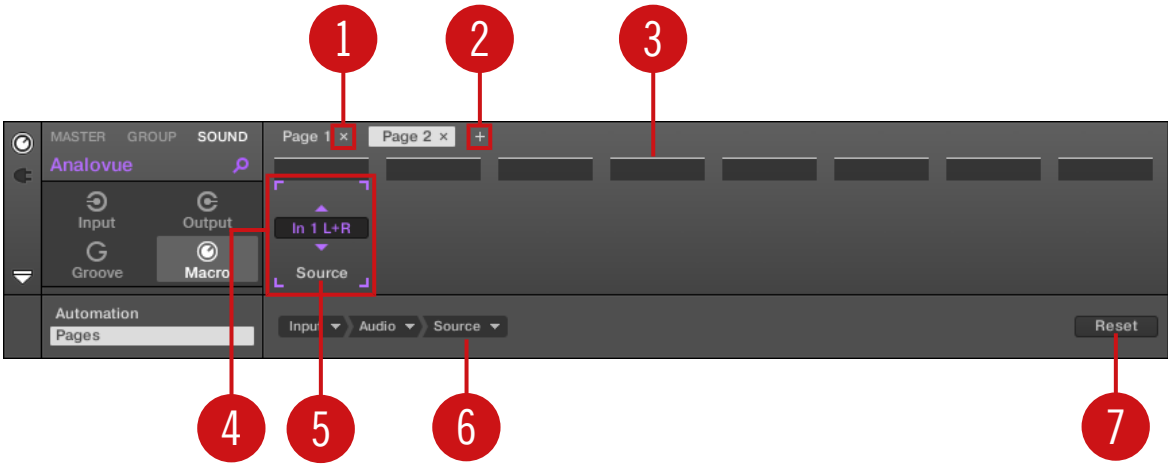
3. Cliquez sur l'onglet Pages situé dans la partie gauche de l'Assignment Area :

→ L'onglet Pages s'illumine et le panneau Pages apparaît alors à sa droite. Vous êtes maintenant prêt(e) à assigner les Macro Controls à des paramètres.

Une fois l'Assignment Area ouverte, si vous passez à une autre Parameter Page, l'Assignment Area accompagne votre sélection : elle affiche en permanence les assignations de la page affichée au-dessus.

L'onglet Pages n'est accessible que pour les Plug-ins Native Instruments, les Plug-ins Externes et les Macro Properties. Vous ne pouvez pas modifier les Parameter Pages des autres Plug-ins et propriétés ; dans ce cas, l'onglet Pages est grisé et inactif.

Lorsque le panneau Pages de l'Assignment Area est ouvert, vous remarquerez que la Control Area (située au-dessus) subit quelques changements.



La Control Area, avec le panneau Pages activé dans l'Assignment Area située en dessous.

(**1**) **Bouton Supprimer la page (symbole « x »)** : Cliquez sur le « x » situé à la suite du nom d'une page pour supprimer la Parameter Page correspondante.

(**2**) **Bouton Nouvelle Page (symbole « + »)** : Cliquez sur le « + » situé après le nom de la dernière page pour créer une nouvelle page. Par défaut, les pages sont nommées « page 1 », « page 2 », etc. Vous pouvez modifier les noms des Pages en définissant des sections au sein de vos Pages, à l'aide des champs Section Label (**3**).

(**3**) **Champs Section Label** : Ces champs permettent de définir des sections de paramètres au sein de la page affichée. Double-cliquez sur le champ situé au-dessus du premier paramètre que vous voulez inclure dans la section, saisissez le nom de votre choix pour la section et appuyez sur [Entrée] pour confirmer. La nouvelle section comprendra tous les paramètres allant jusqu'au début de la section suivante (cela n'est visible qu'après avoir fermé l'Assignment Area). En outre, la Parameter Page prendra le nom de sa (ou ses) section(s) – s'il y a plusieurs sections, le nom de la page regroupera tous leurs noms séparés par des barres obliques.

(**4**) **Cadre de focus** : indique le Macro Control en cours d'assignation. Cliquez sur n'importe quel Macro Control pour afficher et éditer son assignation dans le Sélecteur de Cible situé en dessous (**6**).

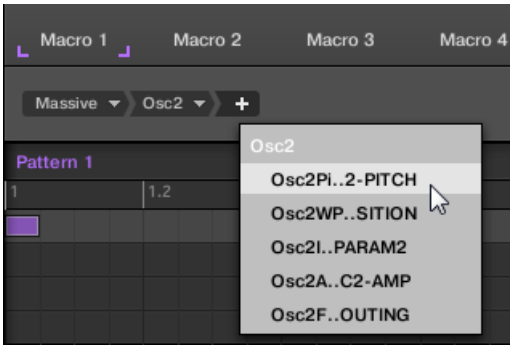
(**5**) **Champs Parameter Label** : Double-cliquez sur ces champs pour saisir des noms pour vos paramètres (appuyez sur [Entrée] pour confirmer). Ces noms seront reproduits sur les paramètres correspondants, partout dans MASCHINE.

(**6**) **Sélecteur de Cible** : affiche et permet la sélection du paramètre-cible pour le Macro control sélectionné (signalé par le Cadre de focus). Ce menu déroulant multi-niveaux permet une navigation rapide au sein de la structure du Channel sélectionné, jusqu'au paramètre désiré. Sa procédure d'utilisation détaillée est décrite dans le paragraphe suivant.

(**7**) **Bouton Reset Assignment** : cliquez sur le bouton Reset pour supprimer l'assignation du curseur sélectionné.

Sélectionner un paramètre dans le Sélecteur de Cible

Le Sélecteur de Cible (voir image ci-dessus) permet de choisir l'assignation d'un Macro control parmi tous les paramètres disponibles.



Le Sélecteur de Cible permet de choisir rapidement le paramètre désiré.

Cet outil fonctionne comme un menu à niveaux multiples — à ceci près que toutes les sections intermédiaires restent visibles, pour une exploration plus rapide.

Pour assigner un nouveau Macro Control (sans assignation), procédez comme ceci :

1. Cliquez sur le menu Select (pour l'instant le seul menu du Sélecteur de Cible)
   Ce menu est organisé en sous-catégories : *Settings* (liste des Propriétés du Channel actuellement sélectionné), *Slots* (liste des Plug-ins chargés dans le Channel actuellement sélectionné) et éventuellement une troisième catégorie fournissant la liste des Channels subordonnés (inclus à un niveau hiérarchique inférieur) : si vous éditez les Macro Proper-

ties du Channel Master, vous disposerez de la sous-catégorie *Groups* (liste de tous les Groups de votre Project) ; si vous éditez les Macro Properties d'un Group, vous disposerez de la sous-catégorie *Sounds* (liste de tous les Sounds de votre Group).

2. Lorsque vous effectuez une sélection dans le menu, celui-ci prend le nom de votre sélection, et un autre menu apparaît à sa droite pour vous permettre d'affiner votre recherche (par exemple en fournissant une liste de toutes les Parameter Pages du Channel ou du Plug-in sélectionné). Cette cascade continue jusqu'à ce que vous atteigniez un paramètre et que vous le sélectionniez.

→ Sélectionnez un paramètre pour lui assigner le Macro Control.

Vous remarquerez que l'intégralité du chemin de ce paramètre reste visible dans le Sélecteur de Cible : cela vous permettra de modifier votre choix sans avoir à réitérer tout le processus de sélection :

► Pour modifier une des sélections affichées par le Sélecteur de Cible, cliquez dessus et faites un nouveau choix pour le niveau correspondant.
Si les choix effectués en aval de la chaîne de sélection ne correspondent plus à votre nouveau choix, ils seront réinitialisés.

10.3 Utiliser d'autres sources sonores

Jusqu'à maintenant, nous avons utilisé deux types de sources sonores pour nos Sounds :

- Pour tous les Sounds du Group du kit de batterie, la source sonore est le Plug-in Sampler — le sampler interne de MASCHINE.
- Pour les deux Sounds du Group de basse, la source sonore est une instance du Plug-in VST/AU MASSIVE.

Mais vous pouvez aussi utiliser d'autres sources sonores :

- Vous pouvez utiliser l'audio provenant de n'importe quel(s) autre(s) Group(s) ou(s) Sound(s).
- Vous pouvez utiliser l'audio provenant d'une source externe.

Dans cette section, nous vous montrons rapidement comment configurer tout cela. Ceci nous permettra de vous présenter les puissantes fonctionnalités de routage offertes par MASCHINE.

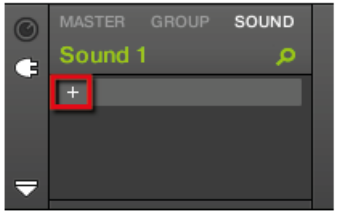
Nous utiliserons exclusivement le logiciel, mais la plupart de ces tâches peuvent aussi être accomplies depuis votre contrôleur. Veuillez consulter le Manuel pour plus d'informations.

10.3.1 Utiliser des Sounds et des Groups comme sources sonores

La source d'un Sound dépend du type de Plug-in chargé dans son premier Plug-in Slot : en chargeant un effet dans le premier Slot, vous permettez au Sound de recevoir le signal provenant de n'importe quel autre Sound ou Group de votre Project.

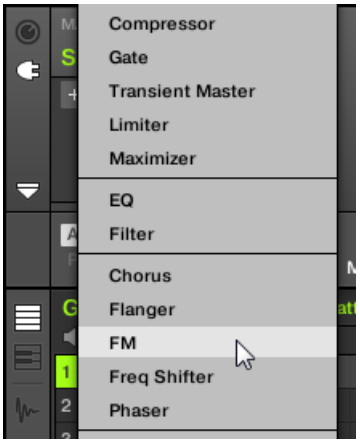
Dans le logiciel, procédez ainsi :

1. Dans l'Arranger, cliquez sur le Group Slot C pour le sélectionner.
2. Dans le Pattern Editor, cliquez sur le Sound Slot 1 pour le sélectionner.
3. Cliquez sur l'icône Plug-in (en forme de prise électrique).
4. Ouvrez le menu Plug-in en cliquant sur le symbole +.



Le menu s'ouvre, vous laissant choisir un Plug-in à charger.

5. Dans ce menu, sélectionnez n'importe quel effet ; *FM*, par exemple.

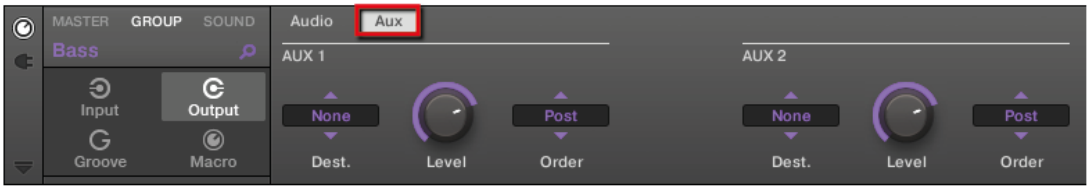


   L'effet FM est chargé.

6. Cliquez maintenant sur le Group Bass pour le sélectionner.
7. Dans la Control Area, cliquez sur l'onglet GROUP pour sélectionner le niveau Group et afficher les paramètres du Group « Bass » que nous venons de sélectionner.
8. Cliquez sur l'icône Channel.

9. Cliquez sur l'icône Output pour sélectionner les Output Properties (Propriétés de Sortie) de ce Group.

10. Cliquez sur la Parameter Page Aux.



11. Dans la section Aux 1, cliquez sur None dans le Sélecteur de destination Dest.. Dans le menu s'ouvrant alors, sélectionnez *C1: Sound 1-1*.

→ Vous entendez maintenant votre ligne de basse traitée par l'effet FM, superposée à la ligne de basse originale ! Vous pouvez régler le niveau du son de basse traité par l'effet à l'aide du curseur Level, toujours dans la section Aux 1.

En réalité, nous venons de configurer un effet Send dans MASCHINE. Lorsque nous avons sélectionné un Plug-in d'effet dans le premier Plug-in Slot du Group C, MASCHINE a automatiquement rendu ce Sound disponible aux sorties des autres Sounds et Groups du Project. En choisissant ce Sound à l'aide du sélecteur Output de l'Aux 1 dans le Group « Bass », nous avons demandé à MASCHINE d'envoyer parallèlement le signal audio de ce Group au Sound FM.

N'hésitez pas à faire des expériences avec cette fonction :

- Ajoutez d'autres effets dans le Sound Slot 1 du Group C.
- Effectuez le routage d'autres Sounds ou Groups vers ces effets.
- Réglez chaque niveau auxiliaire indépendamment.
- Créez de nouvelles chaînes d'effets dans d'autres Sound Slots du Group C, et effectuez le routage d'autres signaux jusqu'à celles-ci.

Conseils de Routage

- Pour une meilleure vue d'ensemble, renommez le Sound que vous utilisez comme effet Send d'après le nom de l'effet en question.
- Vous pouvez assembler vos propres multi-effets : chaque effet Send (niveau Sound ou Group) peut avoir un nombre illimité d'effets !

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

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

Le routage dans MASCHINE est un outil très puissant, offrant une myriade de possibilités. Vous pouvez mettre en place vos propres chaînes d'effets, router les Sounds à travers plusieurs autres Sounds ou vers un effet externe en passant par votre interface audio, avant de revenir dans MASCHINE.

Pour plus d'informations concernant le routage, veuillez consulter le Manuel.

10.3.2 Utiliser une source sonore externe

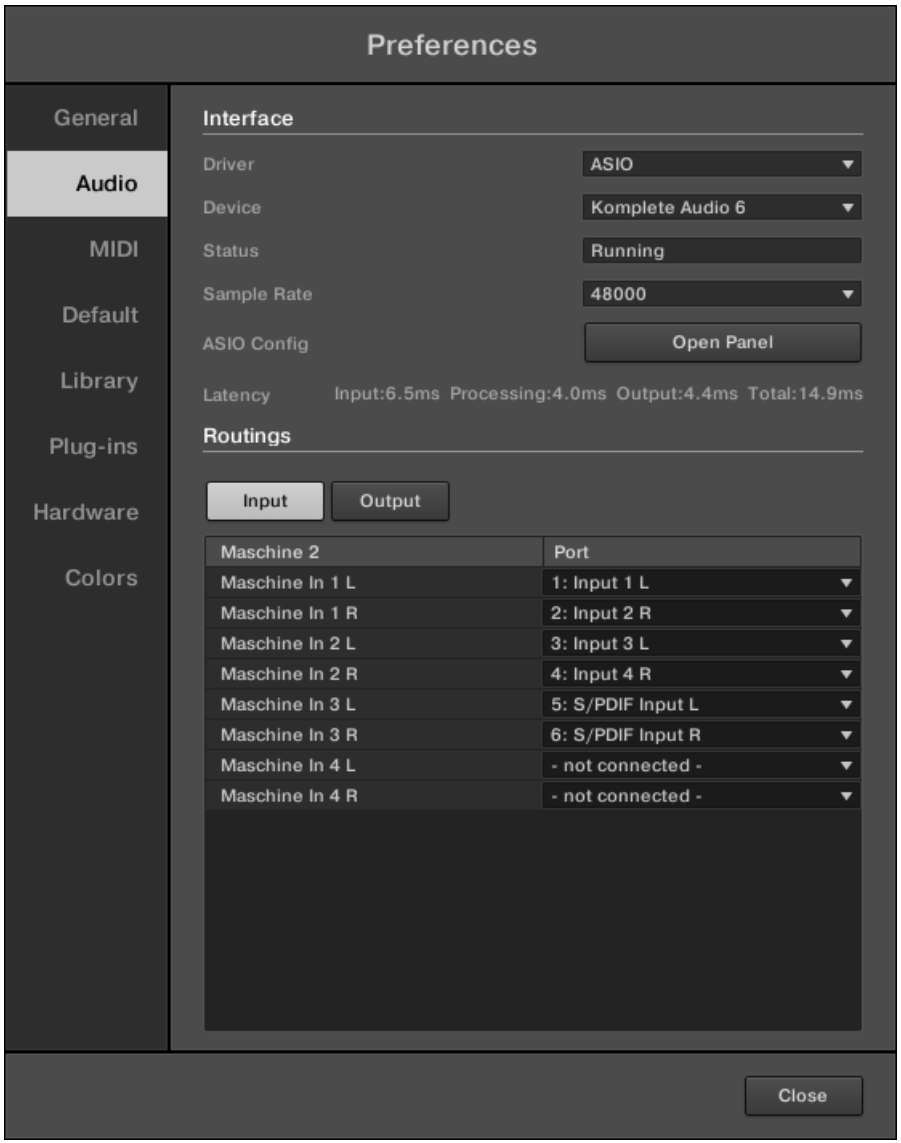
MASCHINE vous permet de router non seulement des signaux audio internes vers vos Sounds, tel que décrit dans la section précédente (voir ↑10.3.1, Utiliser des Sounds et des Groups comme sources sonores), mais aussi des signaux audio provenant du monde extérieur. Cette section vous montre comment procéder.

Étape 1 : routez votre source audio externe vers MASCHINE

Dans le logiciel, procédez ainsi :

1. Cliquez sur *File > Preferences…*.
   La boîte de dialogue Preferences s'ouvre.
2. Cliquez sur la page Audio.
3. Dans la section Routings, cliquez sur le bouton Input.
   Sur la gauche, vous pouvez maintenant voir la liste des ports d'entrée de MASCHINE. En cliquant sur les champs se trouvant à droite, vous pouvez assigner les ports d'entrée de MASCHINE aux entrées audio physiques disponibles sur votre interface audio.

4. Assignez au moins Maschine In 1 L et Maschine In 1 R à n'importe quelle paire d'entrées de votre interface audio.



5. Cliquez sur Close pour fermer la boîte de dialogue Preferences.
6. Connectez n'importe quelle source audio (une platine vinyle, par exemple) à la paire d'entrées que vous avez assignée sur la page Audio aux deux premières entrées de MASCHINE.

Étape 2 : préparez un Sound de votre Project à recevoir la source audio externe

1. Dans l'Arranger, cliquez maintenant sur le Group D pour le sélectionner.
2. Dans le Pattern Editor, cliquez sur le Sound Slot 1 pour le sélectionner.
3. Tout à gauche de la Control Area, cliquez sur l'icône de canal (le petit potentiomètre rotatif) pour afficher les Channel Properties.

4. Cliquez sur Input sur la gauche.
5. Sur la page Audio (sélectionnée par défaut), cliquez sur le sélecteur Source (qui doit actuellement afficher None) et sélectionnez *In 1 L+R* dans le menu.

→ Vous pouvez maintenant entendre le signal audio provenant de votre appareil externe. Réglez son niveau à l'aide du curseur Gain près du sélecteur Source.

MASCHINE fournit quatre entrées stéréo séparées permettant d'utiliser jusqu'à quatre signaux stéréo externes ou huit signaux mono externes au sein de votre Project. Vous pourriez par exemple essayer ceci :

- Charger des effets dans le menu Plug-in pour traiter le signal de votre platine vinyle.
- Envoyer tous les signaux externes dans l'effet Send que nous avons configuré à la section ↑10.3.1, Utiliser des Sounds et des Groups comme sources sonores.
- Brancher un micro et traiter son signal en temps réel pendant votre performance live !

10.4 Enregistrer des Samples

Jetons maintenant un œil à une autre excellente fonctionnalité de MASCHINE : les outils de sampling. MASCHINE permet l'enregistrement des signaux audio internes ou externes, à l'aide de votre interface audio ; vous pouvez créer des boucles, des sons percussifs ou instrumentaux isolés — le sampling a de nombreuses fonctions au sein de MASCHINE. Vous pourriez par exemple :

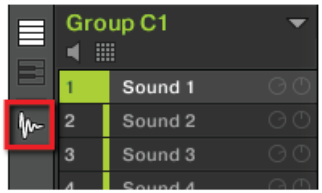
- Re-sampler les signaux audio internes de MASCHINE. Ceci peut servir à enregistrer une boucle.
- Enregistrer une source sonore externe
- Découper un signal audio
- Créer de nouveaux sons

Dans ce tutoriel, nous allons sampler un signal audio, puis ajouter à notre piste une partie vocale que nous découperons. Avant de commencer, il nous faut configurer notre source sonore externe de sorte à enregistrer le signal provenant du micro.

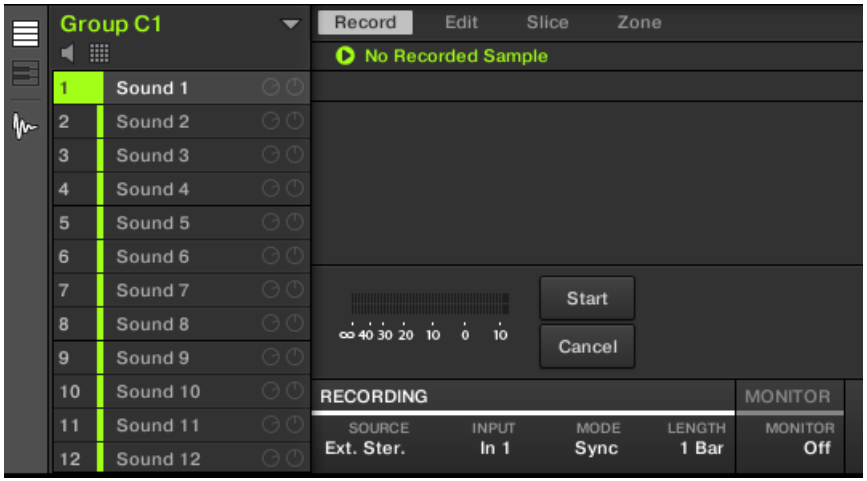
Ce chapitre constitue une brève introduction à l'enregistrement des Samples. Nous utiliserons exclusivement le logiciel, mais la plupart de ces tâches peuvent aussi être accomplies depuis votre contrôleur. Pour des informations plus détaillées, veuillez consulter le Manuel.

10.4.1 Comment enregistrer un Sample

1. Choisissez d'abord un Sound Slot vide pour y enregistrer quelque chose : sélectionnez-le en cliquant sur son nom.
2. Cliquez maintenant sur le bouton du Sample Editor situé juste en-dessous du bouton Keyboard View, à gauche du Pattern Editor :

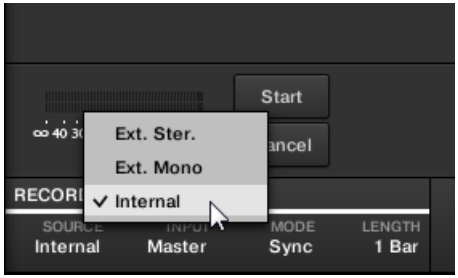


Le Pattern Editor laisse la place aux onglets du Sample Editor :

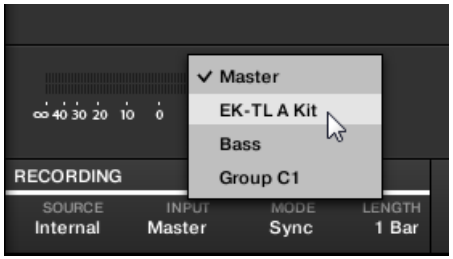


3. Dans l'onglet Record, sélectionnez votre SOURCE (en bas de la page). Les Samples peuvent être enregistrés à partir d'un signal interne (sélectionnez *Internal* dans le menu déroulant) ou depuis l'une des entrées externes (sélectionnez *Ext. Ster.* ou *Ext. Mono* dans

le menu déroulant). Dans le cas présent, nous allons enregistrer le signal de notre Group de batterie « EK-TL A Kit » ; cliquez donc sur *Internal* dans le menu SOURCE :

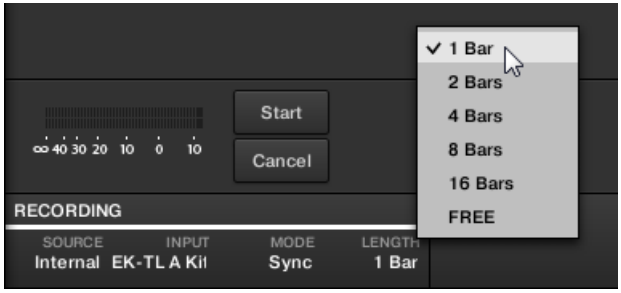


4. Dans le menu *INPUT* situé à côté, cliquez sur EK-TL A Kit :



5. L'interrupteur MODE se trouve à côté du menu INPUT. Utilisez-le pour sélectionner le mode de déclenchement de l'enregistrement : soit à l'aide d'un Threshold (seuil) ajustable en glissant la souris, soit de manière synchronisée au Tempo du Project. Puisque nous voulons enregistrer une boucle de batterie du EK-TL A Kit, sélectionnez *Sync*.

6. Une fois *Sync* sélectionné, le menu LENGTH apparaît sur la droite. Dans ce menu, cliquez sur *1 Bar* :



7. Cliquez maintenant sur le bouton Start et, puisque le départ de l'enregistrement est synchronisé au séquenceur, démarrez le séquenceur (par exemple en appuyant sur PLAY sur votre contrôleur, ou sur la barre [Espace] de votre clavier d'ordinateur).

→ Une fois l'enregistrement achevé, vous voyez apparaître la forme d'onde de votre Sample :

Sous la grande forme d'onde représentant le Sample enregistré, vous pouvez voir une petite icône pour chaque Sample déjà enregistré dans ce Sound Slot : il s'agit de la Recording History. Vous pouvez faire glisser les Samples vers d'autres Sound Slots pour les utiliser séparément.

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

10.4.2 Éditer, découper et assigner vos Samples

MASCHINE offre de nombreuses fonctionnalités permettant d'utiliser efficacement les Samples que vous enregistrez. Ces fonctions se trouvent dans les trois autres onglets du Sample Editor :

- L'onglet Edit permet d'ajuster les points de départ et de fin de votre Sample, de définir une boucle au sein du Sample, d'ajuster l'enveloppe du Sample, et d'appliquer divers traitements audio à votre Sample.
- L'onglet Slice permet de découper vos Samples en tranches de diverses manières, et de répartir ces tranches sur le Keyboard — en mode Keyboard, ceci permet de jouer chaque coup de batterie/partie du Sample à l'aide d'un pad différent !
- L'onglet Map permet de définir précisément les intervalles de notes et de vélocités assignés à chaque Sample.

Pour une description détaillée de tous les fonctions du Sample Editor, veuillez consulter le Manuel !

10.5 L'Affichage Mix

L'**Affichage Mix** est l'autre affichage principal de MASCHINE. Laissant de côté les aspects liés au placement temporel des divers éléments de votre Project, l'Affichage Mix offre un accès rapide aux paramètres de volume et de routage de tous vos Sounds et Groups, ainsi que du Master. En outre, il possède une interface particulièrement intuitive pour le réglage des paramètres de tous vos Plug-ins.

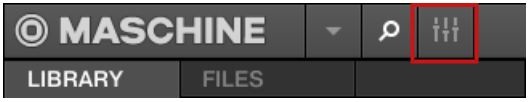
L'Affichage Mix peut s'avérer utile à différentes étapes de votre travail ; par exemple lorsque vous assemblez des kits de batterie personnalisés, lorsque vous mettez en place des effets Send, créez des plans de routage avancés, et même lors de vos performances live.

Ce chapitre constitue une brève initiation à l'utilisation de l'Affichage Mix ; pour plus de détails, veuillez consulter le Manuel.

L'Affichage Mix avec le Group B1 sélectionné.

Basculer entre l'Affichage Arrange et l'Affichage Mix

Dans le logiciel MASCHINE, vous pouvez à tout moment basculer de l'Affichage Arrange à l'Affichage Mix :



Le bouton d'Affichage Mix.

Pour basculer entre l'affichage Arrange et l'affichage Mix dans le logiciel MASCHINE :

► Pour basculer de l'Affichage Arrange à l'Affichage Mix, cliquez sur le Bouton d'Affichage Mix situé en haut à gauche de l'Arranger.

Pour basculer entre l'affichage Arrange et l'affichage Mix du logiciel depuis le contrôleur :

► Appuyez sur SHIFT + NAVIGATE pour basculer de l'Affichage Arrange à l'Affichage Mix dans le logiciel MASCHINE.

Le mode Mixer sur votre contrôleur

Votre contrôleur propose son propre mode Mixer, que vous pouvez activer indépendamment de l'affichage Mix dans le logiciel :

► Appuyez sur SHIFT + SAMPLING pour passer votre contrôleur en mode Mixer.

Pour tous les détails sur le mode Mixer, veuillez consulter le Manuel.

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, BROWSE, GRID, 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 PAD MODE, les écrans affichent des options concernant spécifiquement les pads ; relâchez le bouton, et le contrôleur repasse immédiatement en mode Control.

Les boutons qu'il est ainsi nécessaire de maintenir enfoncés se trouvent dans la colonne centrale de votre contrôleur (juste à gauche des pads), aux côtés des boutons NOTE REPEAT, GRID, AUTO WRITE et REC :

Chacun de ces boutons doit être maintenu enfoncé pour pouvoir 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 GRID).
2. Appuyez sur le Bouton 1 au-dessus de l'écran gauche.

→ Vous pouvez relâcher le bouton GRID : le contrôleur restera en mode Grid jusqu'à ce que vous appuyiez à nouveau sur le bouton GRID.

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

Vous pouvez déverrouiller n'importe quel mode en appuyant simultanément sur son bouton et sur le Bouton 1.

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 :

► Maintenez le bouton NAVIGATE enfoncé pour passer en mode Navigate. Vous pouvez aussi appuyer sur NAVIGATE + Bouton 1 pour verrouiller le mode Navigate ; ainsi, vous pourrez relâcher le bouton NAVIGATE et rester malgré tout en mode Navigate (voir ↑11.1.1, Modes du contrôleur et verrouillage des modes).

→ L'écran Navigate apparaît.

Piloter le logiciel

Utilisez les boutons au dessus des écrans pour naviguer parmi les affichages :

Navigation générale

Action	Raccourci
Affichage Ideas	Bouton 2
Affichage Arranger	Bouton 3
Affichage Mixer	Bouton 4
Browser	Bouton 5
Mixer compact / complet (affichage Mixer uniquement)	Bouton 6

Action	Raccourci
Modulation Lane	Bouton 7
Follow	Bouton 8

Utiliser les curseurs pour naviguer dans l'écran du logiciel.

Action	Raccourci
Arranger : zoom avant/arrière (affichage Arranger uniquement)	Curseur 1
Arranger : défilement vers la gauche / vers la droite (affichage Arranger uniquement)	Curseur 2
Pattern Editor : zoom avant/arrière	Curseur 5
Pattern Editor : défilement vers la gauche / vers la droite	Curseur 6

Utiliser les pads pour piloter le logiciel

Action	Raccourci
Pattern Editor : défilement vers la gauche	Appuyez sur le pad 1
Pattern Editor : défilement vers la droite	Appuyez sur le pad 3
Pattern Editor : zoom arrière	Appuyez sur le pad 2
Pattern Editor : zoom avant	Appuyez sur le pad 6
Arranger : défilement vers la gauche (affichage Arranger uniquement)	Appuyez sur le pad 9
Arranger : défilement vers la droite (affichage Arranger uniquement)	Appuyez sur le pad 11

Action	Raccourci
Arranger : zoom avant (affichage Arranger uniquement)	Appuyez sur le pad 14
Arranger : zoom arrière (affichage Arranger uniquement)	Appuyez sur le pad 10

Navigation parmi les pages

Action	Raccourci
Sélectionne la navigation parmi les pages	SHIFT + Bouton 2
Mode Channel	
Sélectionne les Channel Properties (Input, Output, Groove ou Macro)	Boutons 5 et 6
Sélectionner une Page Bank	Boutons 7 et 8
Mode plug-in	
Sélectionner un Plug-in	Boutons 5 et 6
Sélectionner une Page Bank	Boutons 7 et 8

11.2 Vue d'ensemble d'un Project MASCHINE

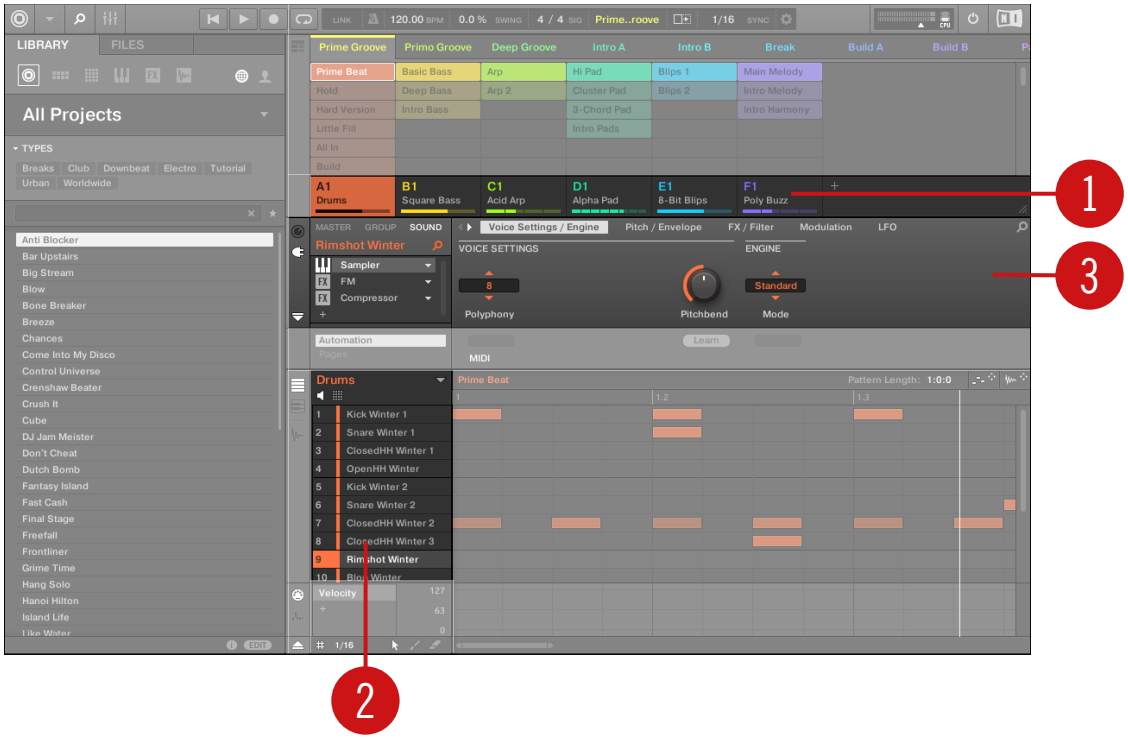
Un Project MASCHINE contient toutes les informations stockées avec un morceau de musique produit via MASCHINE.

- 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 Arranger 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.

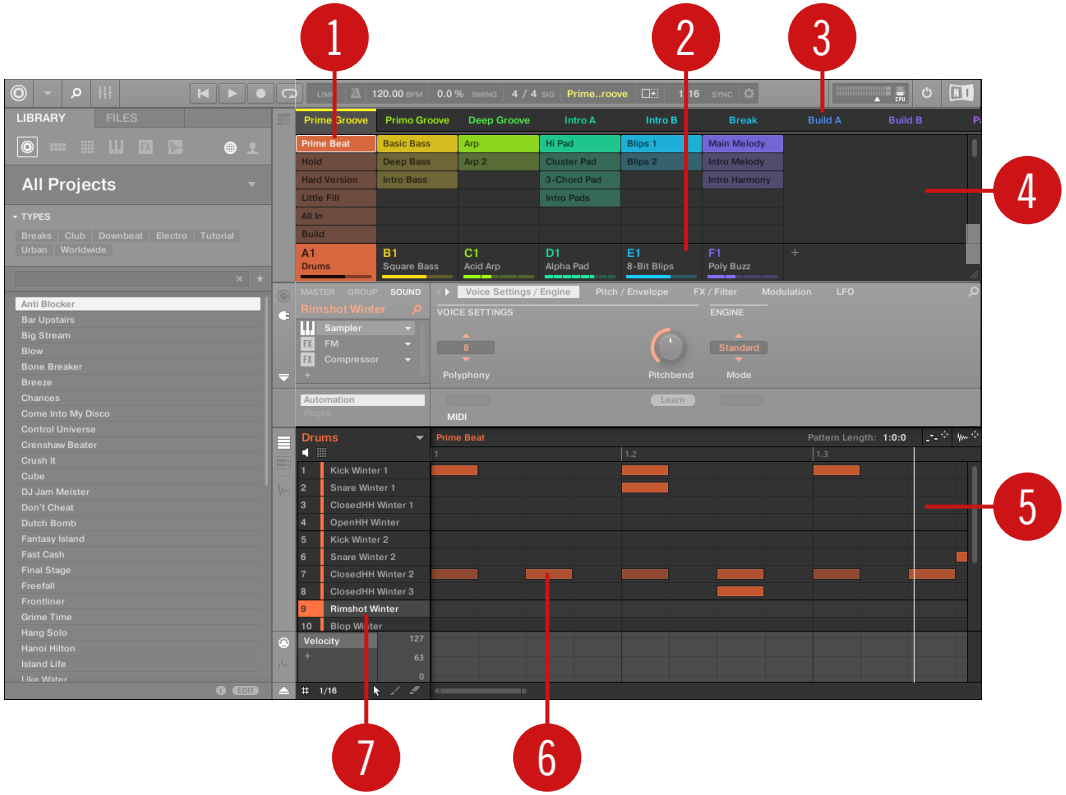
- La Control Area possède trois sections correspondant aux trois canaux, accessibles grâce aux onglets MASTER, GROUP et SOUND.
  - Les contrôles de la section SOUND affectent le son du Sound actuellement sélectionné (1–16).
  - Les contrôles de la section GROUP affectent le son du Group actuellement 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.

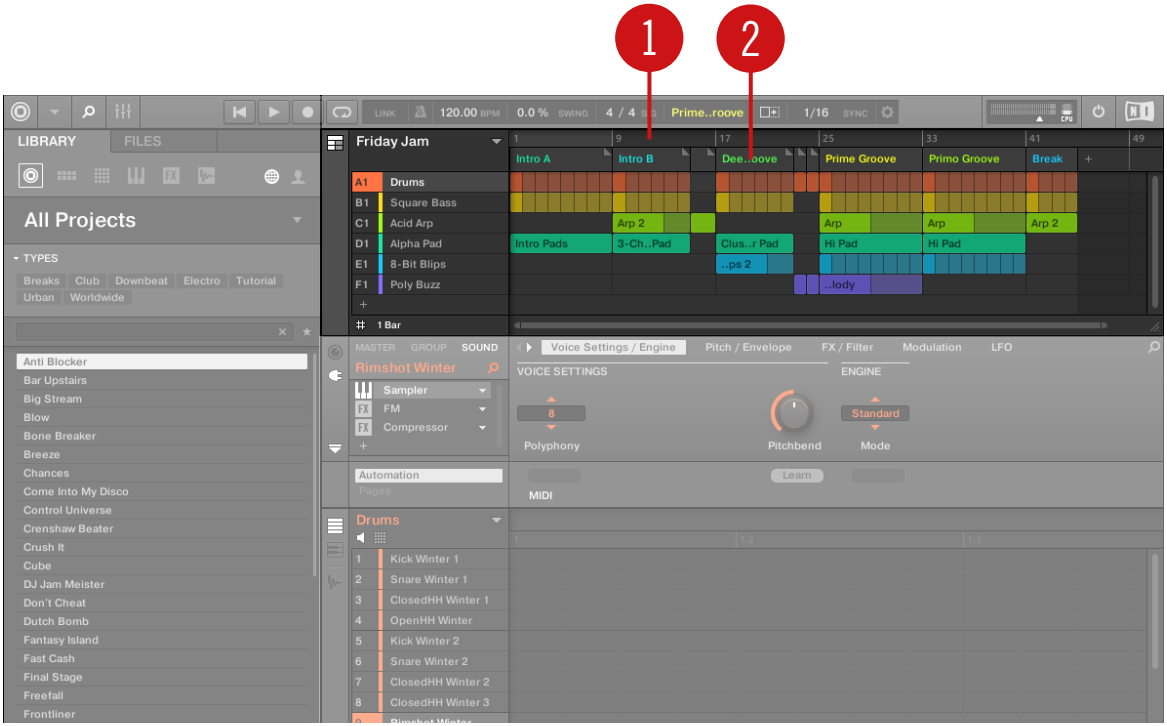
Le processus de création d'idées musicales dans MASCHINE peut être décrit comme ceci :

- 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 Arranger

Dans l'affichage Arranger, les Scenes sont assignées à des Sections et placées sur la Timeline (ligne temporelle) de l'Arranger, sur laquelle vous pouvez les déplacer et créer un arrangement.



L'affichage Arranger d'un Project de MASCHINE.

La construction d'un arrangement dans MASCHINE peut être décrit comme ceci :

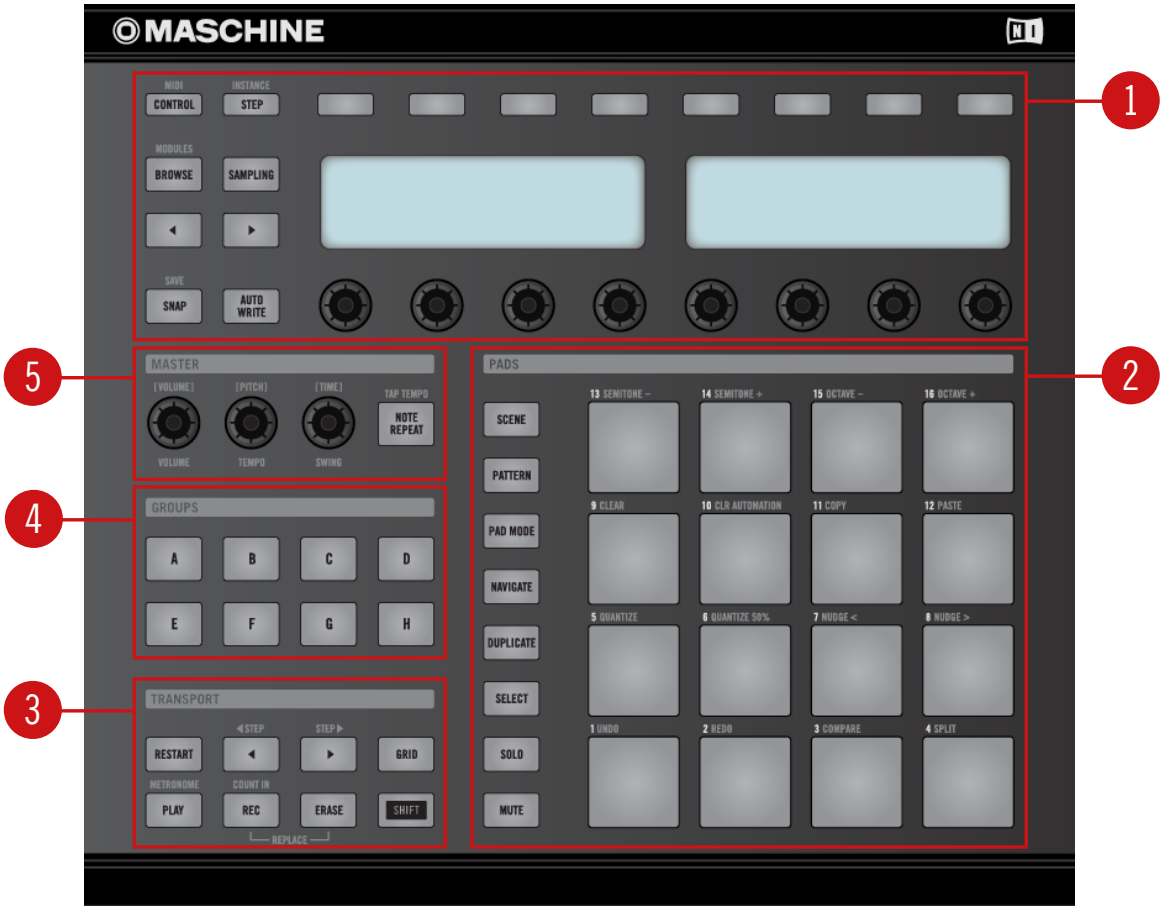
- Créez des Sections sur la Timeline de l'Arranger (**1**).
- Assignez chaque Scene à une Section (**2**).

- 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.



Vue d'ensemble du contrôleur matériel MASCHINE.

(**1**) **Section CONTROL** : utilisez cette section multi-usages pour accéder à tous les paramètres du mode de contrôleur actuellement sélectionné. Vous avez également à votre disposition des boutons dédiés pour accéder au Browser, au mode Step et au Sample Editor. Pour plus d'informations sur cette section, voir ↑11.3.1.1, Section CONTROL.

(**2**) **Section PADS** : accédez aux différents modes du contrôleur grâce à la colonne des boutons de mode, située juste à gauche de cette section. En plus de vous permettre de jouer les Sounds du Group sélectionné, les 16 pads donnent accès à de nombreuses fonctions d'édition et de sélection, en fonction du mode de contrôleur utilisé. Pour plus d'informations sur cette section, voir ↑11.3.1.5, Section PADS.

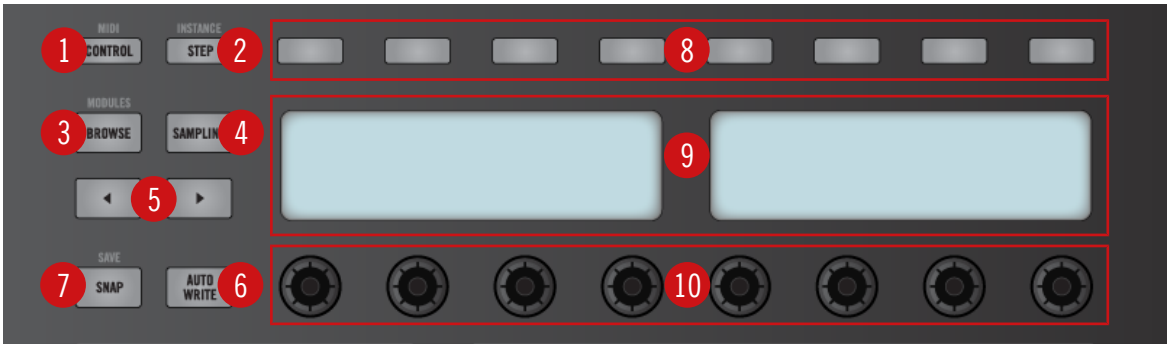
(**3**) **Section TRANSPORT** : lancez, interrompez et relancez la lecture, activez l'enregistrement ou sautez des mesures en cours de lecture grâce aux boutons dédiés de cette zone. Utilisez SHIFT pour accéder aux fonctions secondaires de votre contrôleur. Pour plus d'informations sur cette section, voir ↑11.3.1.4, Section TRANSPORT.

(**4**) **Section GROUPS** : les boutons Group dédiés permettent d'accéder instantanément à chacun des Groups de Sounds. Pour plus d'informations sur cette section, voir ↑11.3.1.3, Section GROUPS.

(**5**) **Section MASTER** : contient des curseurs dédiés contrôlant le Volume, le Tempo et le Swing. Le bouton NOTE REPEAT se trouve aussi ici, à votre disposition lors du processus de création des beats. Pour plus d'informations sur cette section, voir ↑11.3.1.2, Section MASTER.

11.3.1.1 Section CONTROL

Cette section fournit une vue d'ensemble de la section CONTROL.



Vue d'ensemble de la section CONTROL.

(**1**) Bouton **CONTROL** : appuyez sur CONTROL pour revenir à tout moment au mode Control — le mode par défaut du contrôleur. Dans ce mode, les pads représentent les Sounds du Group sélectionné. En même temps, le mode Control fournit un accès immédiat à tous les paramètres des Sounds, des Groups et du Master, à l'aide des huit Boutons et des huit Curseurs situés au-

dessus et au-dessous des écrans. Vous pouvez également utiliser le bouton CONTROL pour passer au mode MIDI en appuyant sur SHIFT + CONTROL. Ce mode permet d'utiliser MASCHINE comme contrôleur MIDI (veuillez consulter le Manuel du Controller Editor pour plus d'informations à ce sujet).

(**2**) Bouton **STEP** : c'est le pendant du mode Control ; le **mode Step** transforme votre contrôleur en séquenceur à pas équipé de multiples fonctions. 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 mobile indique la position actuelle dans la séquence. En appuyant sur les pads, vous créez ou supprimez des notes sur les pas correspondants (les pads s'allument ou s'éteignent en fonction). Si votre Pattern possède plus de 16 pas, utilisez les Boutons 7/8 pour passer aux 16 pas précédents/suivants de votre Pattern. Appuyez sur SHIFT + STEP 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 matériel, dans le cas où plusieurs instances du Plug-in sont ouvertes dans votre logiciel/station audionumérique. Pour plus d'informations concernant le mode Step, veuillez consulter le chapitre 7.

(**3**) Bouton **BROWSE** : appuyez sur le bouton BROWSE pour accéder au Browser. Appuyez sur SHIFT + BROWSE pour accéder au menu Plug-in (sélection des Plug-ins de type Internal, Native Instruments ou External, mais aussi des Instruments et des Effets) du Plug-in Slot sélectionné.

(**4**) Bouton **SAMPLING** : appuyez sur le bouton SAMPLING pour accéder au Sample Editor.

(**5**) Boutons **Page** : quasiment toutes les fonctions de MASCHINE sont accessibles depuis le contrôleur matériel. 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**.

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

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

Il est possible de verrouiller le mode Auto-Write : appuyez sur SHIFT + AUTO WRITE pour verrouiller/déverrouiller le mode Auto. Voir ↑11.1.1, Modes du contrôleur et verrouillage des modes pour plus d'informations.

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

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

(**10**) **Curseurs 1–8** : chaque Curseur contrôle le paramètre affiché au-dessus de lui sur l'écran. Lorsque le bouton AUTO WRITE (**7**) est enfoncé, les modifications apportées en cours de lecture aux divers paramètres sont automatiquement enregistrées dans une piste d'automatisation.

11.3.1.2 Section MASTER

Cette section fournit une vue d'ensemble de la section MASTER.

Vue d'ensemble de la section MASTER.

(**1**–**3**) Curseurs **VOLUME**, **TEMPO** et **SWING** : contrôlez le volume global, le tempo et le swing de votre Project grâce à ces trois curseurs dédiés. Maintenez l'un des pads enfoncé puis tournez le curseur VOLUME, TEMPO (Pitch) ou SWING pour modifier le volume, le pitch ou le swing du Sound en question. Maintenez l'un des boutons Group enfoncé puis tournez le curseur VOLUME, TEMPO (Pitch) ou SWING pour modifier le volume, le pitch ou le swing du Group en question.

(**4**) Bouton **NOTE REPEAT** : le Note Repeat est un moyen très pratique pour jouer et enregistrer des beats : le Sound est automatiquement répété à un tempo donné. 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. En outre, vous pouvez régler le tempo de votre Project à l'aide de ce bouton : appuyez sur SHIFT puis tapotez régulièrement le bouton NOTE REPEAT au tempo souhaité.

Il est possible de verrouiller le mode Note Repeat : appuyez sur NOTE REPEAT + Bouton 1 pour verrouiller/déverrouiller le mode Note Repeat. Voir ↑11.1.1, Modes du contrôleur et verrouillage des modes pour plus d'informations.

11.3.1.3 Section GROUPS

Cette section fournit une vue d'ensemble de la section GROUPS.

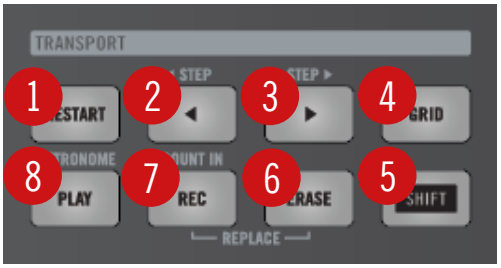
Vue d'ensemble de la section GROUPS.

Boutons **Group** : appuyez sur l'un des huit boutons Group A–H dédiés pour sélectionner le Group sur lequel vous souhaitez travailler. 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 projet ! Maintenez l'un des boutons Group enfoncé, puis tournez le curseur VOLUME, TEMPO (Pitch) ou SWING pour modifier le volume, le pitch ou le swing pour le Group en question.

Appuyez sur SHIFT + bouton Group A–H pour sélectionner une Group Bank. Pour plus d'informations concernant les Group Banks, veuillez consulter le Manuel.

11.3.1.4 Section TRANSPORT

Cette section fournit une vue d'ensemble de la section TRANSPORT.



Vue d'ensemble de la section TRANSPORT.

Lancez, interrompez et relancez la lecture, activez l'enregistrement ou sautez des mesures en cours de lecture grâce aux boutons dédiés de la section transport du contrôleur. Utilisez le bouton SHIFT pour appeler les commandes secondaires (par exemple le Métronome, le Count-in (compte à rebours) ou encore le Pas vers l'Avant ou vers l'Arrière par petits incréments).

(**1**) Bouton **RESTART** : appuyez sur le bouton RESTART à tout moment pour relancer la lecture à partir du début de la boucle actuelle. Le raccourci SHIFT + RESTART + encodeur permet de déplacer la Boucle. Le raccourci SHIFT + RESTART + encodeur Control + boutons Saut arrière/avant permet de déplacer le Début/Fin de la Boucle.

(**2**) Bouton **Saut Arrière** : déplacez-vous en arrière au sein de la Boucle, en faisant des sauts de la taille définie par la Pattern Grid (Appuyez sur GRID + F2). Appuyez sur SHIFT + Saut Arrière pour effectuer des sauts en arrière, un pas à la fois.

(**3**) **Bouton Saut Avant** : déplacez-vous en avant au sein de la Boucle, en faisant des sauts de la taille définie par la Pattern Grid (Appuyez sur GRID + F2). Appuyez sur SHIFT + Saut Avant pour effectuer des sauts en avant, un pas à la fois.

(**4**) Bouton **GRID** : permet de passer en mode Grid. Le mode Grid permet de modifier la résolution de la Step Grid (utilisée pour la quantification), de modifier les Pattern Lengths (Longueurs de Pattern) et de régler les transitions entre Scenes. Appuyez sur SHIFT + GRID pour passer en MODE REC. Ceci vous permet de régler les paramètres du Métronome (Volume, Signature Rythmique, durée du Count-in) et du mode Quantize automatique.

Il est possible de verrouiller le mode Grid appuyez sur GRID + Bouton 1 pour verrouiller/déverrouiller le mode Grid. Voir ↑11.1.1, Modes du contrôleur et verrouillage des modes pour plus d'informations.

(**5**) 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 modifier les paramètres plus finement lorsque vous tournez les Curseurs correspondants. 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.

(**6**) Bouton **ERASE** : lorsque vous composez, la suppression doit être aussi simple et rapide que l'enregistrement – ce bouton lui est spécifiquement dédié ! Pendant la lecture, maintenez ERASE enfoncé et maintenez enfoncés autant de pads que vous le souhaitez pour supprimer les Events des Sounds correspondants à la volée au fur et à mesure que la lecture avance. Utilisez le raccourci ERASE + SELECT + pad pour rapidement supprimer 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.

(**7**) 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 un Preset de Longueur de Pattern avant l'enregistrement.

(**8**) Bouton **PLAY** : appuyez sur le bouton PLAY pour lancer la lecture. Appuyez à nouveau sur PLAY pour interrompre la lecture. Appuyez sur SHIFT + PLAY pour activer/désactiver le Métronome.

Tous les raccourcis du contrôleur MASCHINE sont détaillés dans le Manuel Hardware Control Reference, disponible dans le menu Help du logiciel MASCHINE.

11.3.1.5 Section PADS

Cette section fournit une vue d'ensemble de la section PADS.

Vue d'ensemble de la section PADS.

Il est possible de verrouiller tous les boutons qui suivent : 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 **SCENE** : permet de passer en mode **Scene** dans l'affichage Ideas et en mode **Section** dans l'affichage Arranger. 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'Arranger. 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'Arranger.

- 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.

Utilisez SHIFT + SCENE pour basculer rapidement entre les affichages Ideas et Arranger.

(**2**) Bouton **PATTERN** : permet de passer en mode Pattern. Le mode Pattern permet de créer divers Patterns pour le Group sélectionné, de sauter d'un Pattern à un autre, ou même de créer un nouveau Pattern durant la lecture, etc. Les pads faiblement éclairés indiquent les Patterns existants, tandis que le pad complètement allumé indique le Pattern actuellement sélectionné.

(**3**) Bouton **PAD MODE** : active le mode Pad Mode. Ce mode permet de sélectionner un mode d'utilisation différent pour vos pads. Vous pourrez grâce à cela utiliser vos pads pour jouer des mélodies ou même des accords ! Les modes de pads disponibles sont les suivants :

- Avec l'assignation standard, chaque pad représente un Sound du Group, et la vélocité du Sound est directement contrôlée par la pression appliquée sur le pad.
- En **mode Keyboard**, les pads représentent 16 degrés chromatiques ascendants à partir de la note de base, joués exclusivement avec le Sound sélectionné ; ceci vous permet de jouer le Sound sélectionné comme s'il s'agissait d'un instrument mélodique. Vous pouvez en outre utiliser les Boutons 5 et 8 pour modifier la Base Key (tessiture) de vos pads. Appuyez sur SHIFT + PAD MODE pour passer rapidement en mode Keyboard.
- En **mode 16 Velocities**, les pads représentent 16 niveaux de vélocité pour le Sound sélectionné, de la plus faible à la plus forte ; ceci est très pratique pour construire des grooves dynamiques.
- En **mode Fixed Velocities**, chaque pad représente un Sound du Group, et tous les Sounds ont la même vélocité prédéfinie, quelle que soit la pression exercée sur les pads.

Le mode Pad permet également de modifier les réglages Choke et Link. Pour plus d'informations concernant ces fonctionnalités, veuillez consulter le Manuel.

(**4**) Bouton **NAVIGATE** : permet de 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 la section CONTROL pour grossir ou rétrécir l'affichage ou pour 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 permettent de parcourir rapidement toutes les Parameter Pages de Channel et de Plug-in.

(**5**) 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.

(**6**) 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. Utilisez le raccourci SHIFT + SELECT + pad pour rapidement sélectionner tous les Events déclenchés par ce pad dans votre Pattern, ou bien tous les Events joués à ce pitch (hauteur tonale) si vous êtes en mode Keyboard. Utilisez le raccourci ERASE + SELECT + pad pour rapidement supprimer tous les Events déclenchés par ce pad dans votre Pattern, ou bien tous les Events joués à ce pitch (hauteur tonale) si vous êtes en mode Keyboard.

(**7**) Bouton **SOLO** : permet de passer en mode Solo. Grâce à ce mode, vous pouvez passer instantanément n'importe quels 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.

(**8**) 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

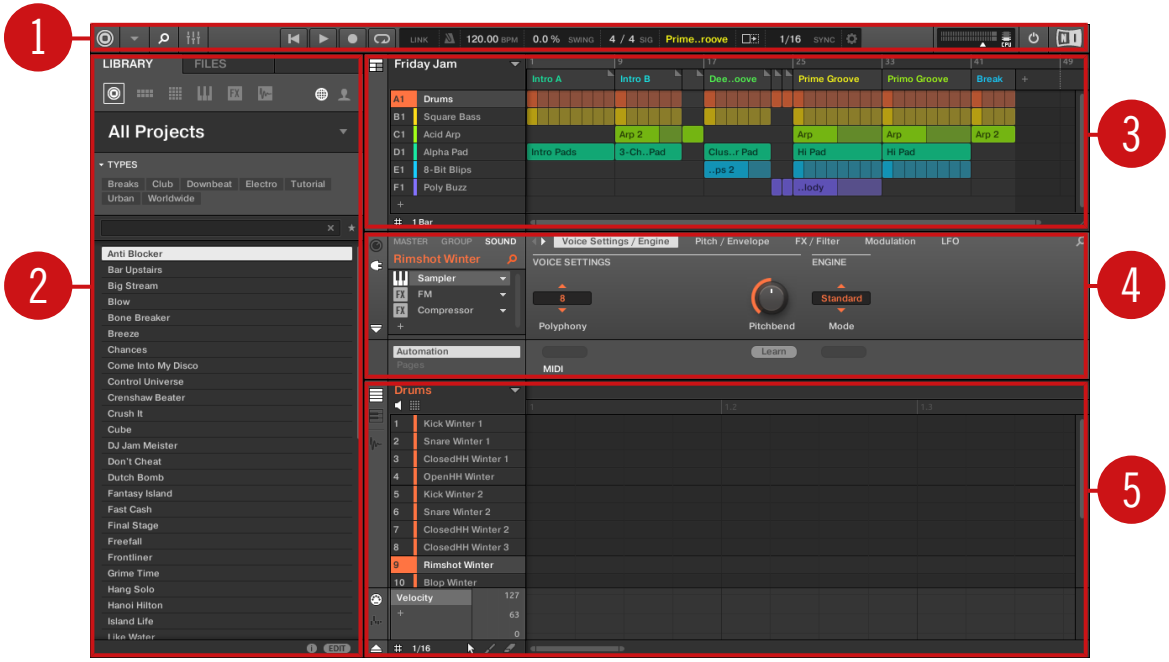
encore lors d'une performance live. Les Sounds/Groups en mode Mute sont indiqués par des pads faiblement éclairés, tandis que les Sounds/Groups audibles sont signalés par des pads complètement allumés.

(**9**) **Pads 1–16** : outre le déclenchement et la sélection des Sounds, les pads possèdent de nombreuses fonctions dépendant du mode de contrôleur activé. De plus, utilisés en conjonction avec SHIFT, les pads permettent de déclencher de nombreuses commandes :

- Appuyez sur SHIFT + pad 1/2 pour annuler/rétablir votre dernière action.
- Appuyez sur SHIFT + pad 3-16 pour accéder aux diverses fonctions d'édition pour le Pattern sélectionné.

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

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.

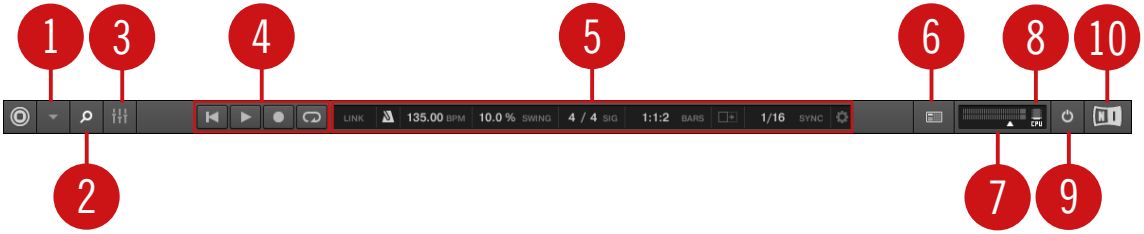
(**2**) **Browser** : le Browser (« navigateur ») vous permet de gérer, trouver, étiqueter et catégoriser les Projects, Groups, Sounds, Instruments, Effets et Samples. Grâce à ses fonctions de recherche, vous pouvez rapidement trouver les objets et pré-écouter les Samples (fonction Prehear).

(**3**) **Arranger** : cette zone propose deux affichages : l'affichages 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



The 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 vos 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.

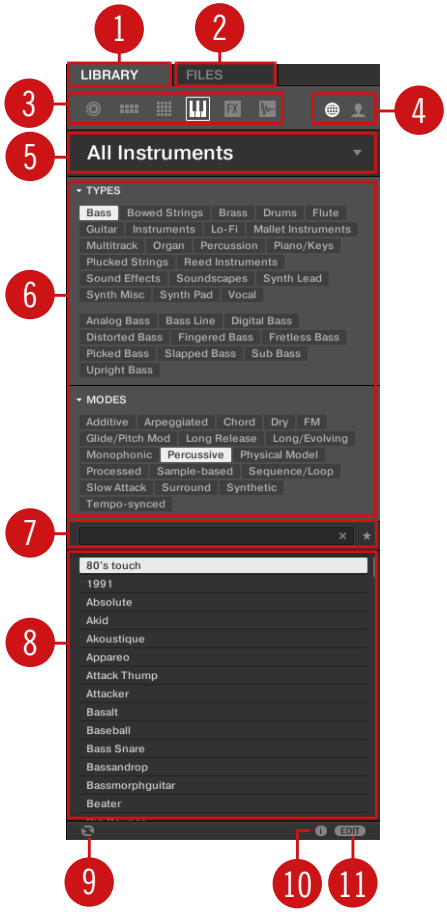
(**7**) **Tirette Master Volume** : affiche et permet de régler le niveau de la sortie audio de MASCHINE.

(**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 Arranger

Le bouton Arranger View.

► Cliquez sur le bouton Arranger View pour alterner entre les affichages Ideas et Arranger.

→ Lorsque le bouton est éteint, l'affichage Ideas est actif ; lorsque le bouton est allumé, l'affichage Arranger est actif.

L'affichage Ideas

L'affichage Ideas, permettant 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 Arranger. 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, permettant 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 la piste 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).

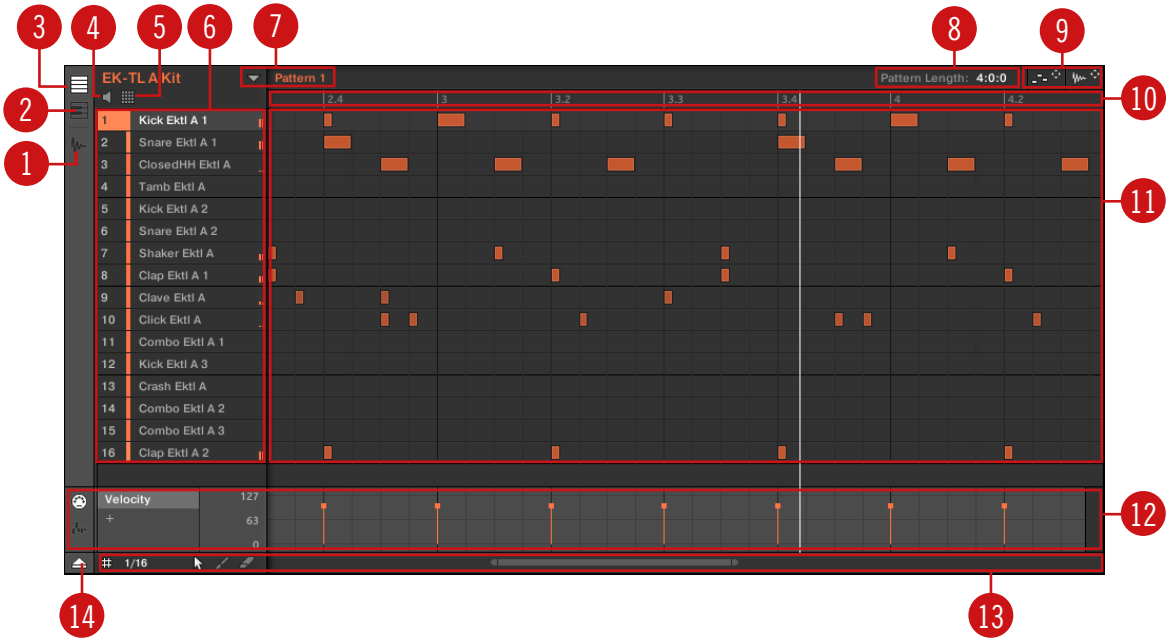
(**5**) **Onglet SOUND** : cliquez sur l'onglet SOUND pour accéder aux Plug-ins et aux Channel Properties du Sound chargé dans le Sound Slot sélectionné (1–16).

(**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.

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/suppform.

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/regsuppfrm.

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.

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 Arranger 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 Arranger pour créer un arrangement.

Section

Une Section est une référence à une Scene particulière sur la Timeline (ligne temporelle) de l'affichage Arranger ; 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'y 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 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

A

Aide [198]

Arranger

alterner entre les affichages [191]

définition [200]

Arranger (affichage)

définition [200]

Groups [192]

Pattern Area [193]

Sections [193]

Timeline (ligne temporelle) [192]

Arranger View (bouton) [191]

Audio Engine (bouton) [187]

Auditionner [40]

Autoload

définition [200]

remplacer les Sounds avec [38]

Aux

créer des effets send [149]

B

Blocage des modes [163]

Bloquer les modes du contrôleur [163]

Boucle [138]

BROWSE (bouton) [22] [176]

Browser [19] [185]

bouton [186]

bouton +PATTERNS [189]

bouton +ROUTING [189]

charger un Drumsynth [43]

charger un effet [92]

charger un Group [19]

charger un Plug-in [74]

charger un Project [33]

charger un Sample [38]

charger un Sound [38]

définition [200]

Presets de MASSIVE [75]

C

Canal

Macro Properties [143]

Canal (icône) [141]

Channel (icône) [193]

Channel Properties [141]

définition [201]

Macro [143]

Channel Properties (sélecteur) [193]

Channel Property Selector [142]

Charger

dans une Liste de Plug-ins [44]

un Drumsynth [43]

un effet [92]

un Group [19]

un Plug-in [74]

un Project [33]

un Sample [38]

un Sound [38]

Content Selector [189]

CONTROL (bouton) [175]

Control (mode)

définition [201]

pads [24]

CONTROL (section) [175]

Control Area [186]

ajuster les paramètres [85]

définition [201]

Control Lane

définition [201]

modifier une modulation [102]

Contrôleur

section CONTROL [175]

section GROUPS [178]

section MASTER [177]

section PADS [180]

section TRANSPORT [179]

vue d'ensemble [173]

Couleur

Groups [73]

Scenes [121]

Sounds [51]

Count-in [66]

longueur [67]

CPU (indicateur) [187]

D

Dépannage [198]

Display Area [187]

Drumsynth [43]

- charger [43]

DUPLICATE (bouton) [183]

Duplication

- Pattern Length [58]

E

Écouter à l'avance [40]

Éditer

- Patterns [68]

Effet send

- définition [206]

Effets [91]

- ajuster les paramètres [96]
- bypass [98]
- charger [92]
- couper [98]
- définition [202]
- définition d'un effet send [206]
- effet insert [203]
- routage send [149]

Enregistrer

- dans un Sound Slot [157]
- en mode Keyboard [83]
- modulation [101]
- un Pattern [25]

Enregistrer des Samples

- forme d'onde [159]

Enregistrer une modulation

- en mode Step [109]

ERASE (bouton) [180]

Event

définition [202]

Events

modifier dans le Pattern Editor [68]

F

FILE (bouton) [36]

File (mode)

charger un Project récent [36]

File Type Selector [189]

FILES (onglet) [188]

FOLLOW (bouton) [113]

Forme d'onde [159]

FX [91]

G

Grid [111]

GRID (bouton) [67] [113] [179]

Groove Properties

définition [202]

Group [192]

changer la couleur [73]

charger un [19]

définition [202]

Macro Properties [143]

Mute et Solo [27]

passer en solo [27]

Group (affichage) [195]

définition [202]

GROUP (onglet) [194]

GROUPS (section) [178]

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]

J

Jouer en live [124]

K

Keyboard (affichage)
- définition [203]

Keyboard (mode)
- changer d'octave [82]
- enregistrer [83]
- jouer sur les pads [80]
- Root Note [82]

Keyboard View (bouton) [195]

KOMPLETE 11 SELECT [75]

L

Librairie d'usine
- Presets [19]

LIBRARY (onglet) [188]

Live [124]

M

Macro Control

définition [203]

Macro Controls [143]

MASCHINE (menu) [186]

MASSIVE [75]

parcourir les Presets [75]

Master

définition [204]

Macro Properties [143]

MASTER (onglet) [193]

MASTER (section) [177]

Master Volume (tirette) [187]

Métronome

activer [25]

Modes de pads

définition [204]

Modes du contrôleur [163]

Modifier

Samples [159]

Modulation [102]

définition [204]

enregistrer [101]

enregistrer en mode Step [109]

modifier dans le logiciel [103]

supprimer [102]

Mute

définition [204]

Sound ou Group [27]

MUTE (bouton) [183]

N

NAVIGATE (bouton) [183]

NI (logo) [187]

Note Repeat [30]

NOTE REPEAT (bouton) [178]

Note Snap [62]

O

Ouvrir

un Drumsynth [43]

un effet [92]

un Group [19]

un Plug-in [74]

un Project [33]

un Sample [38]

un Sound [38]

P

PAD MODE (bouton) [182]

Pads [184]

- en mode Control [24]
- en mode Keyboard [80]
- en mode Step [106]
- vélocité [24]

PADS (section) [180]

Parameter Area [194]

Parameter Pages

- définition [204]

Paramètres

- ajuster les effets [96]
- ajuster un Sound [85]

Pattern

- ajouter un [63]
- dédoubler [58]
- définition [205]
- éditer [68]
- enregistrer [25]

PATTERN (bouton) [182]

Pattern Editor [186]

- définition [205]
- modifier les Events [68]

Pattern Length

- ajuster [64]
- doubler [58]

Pattern Slot [63]

PLAY (bouton) [180]

Plug-in

- charger un [74]
- définition [205]
- paramètres [85]

Plug-in (icône) [193]

Plug-in Slot

- charger dans [43]

Point de routage [200]

Pré-écoute [40]

- écouter les Samples [38]

Prehear

- définition [205]

Product Selector [189]

Project

- charger depuis le contrôleur [35] [37]
- charger un [33]
- charger un récent [36]
- définition [205]
- vue d'ensemble et structure [168]

Q

Quantification [62]
définition [205]

R

REAKTOR PRISM [75]
REC (bouton) [180]
Recherche textuelle [189]
Record (onglet) [157]
Recording Settings (mode) [67]
Référence rapide [163]
Relancer les Scenes [124]
Répéter des notes
Note Repeat [30]
Requête [40]
RESTART (bouton) [179]
Résultats de recherche
actualiser [40]
Root Note
ajuster [82]
Routage [148]

S

Sample
charger un [38]
définition [206]
Sample Editor [159]
définition [206]
Sample Editor (bouton) [157]
Sampling [156]
SAMPLING (bouton) [176]
Saut Arrière/Avant (boutons) [179]
Sauvegarder [31]
SCARBEE MARK 1 [75]
Scene
définition [206]
jouer de longues boucles [138]
mode [181]
Retrigger [124]
sélectionner (contrôleur) [120]
sélectionner (logiciel) [119]
transitions [124]
SCENE (bouton) [120] [181]
Scene Sync [124]
Search Field [189]
Section
définition [206]

mode [182]

SELECT (bouton) [183]

Send (effet)

créer [149]

Séquenceur

définition [207]

Séquenceur à pas [105]

SHIFT (bouton) [180]

SOLID BUS COMP [75]

Solo

définition [204]

Sound ou Group [27]

SOLO (bouton) [183]

Sound

ajuster les paramètres [85]

changer la couleur [51]

charger un [38]

définition [207]

Macro Properties [143]

Mute et Solo [27]

passer en solo [27]

router [148]

source externe [153]

SOUND (onglet) [194]

Sound Slot

numéro [28]

Sounds mélodiques

jouer [74]

Source externe pour les Sounds [153]

Source pour l'enregistrement de Samples [157]

Step

définition [207]

STEP (bouton) [176]

Step (mode) [105]

définition [208]

Step Grid [111] [196]

définition [207]

Swing

définition [208]

SWING (curseur) [177]

T

Tag Filter [189]

TEMPO (curseur) [177]

TRANSPORT (section) [175] [179]

Transport Controls [187]

V

Vélocité

pads [24]

Verrouillage des modes [163]

Verrouiller les modes du contrôleur [163]

Volume [187]

Sound, Group et global [49]

VOLUME (curseur) [177]

VST/AU

charger des plug-ins d'instruments [74]

définition [205]

Vue d'ensemble

contrôleur matériel [173]

structure d'un Project [168]

Z'

Zoom [61]