Manualslib.fr - La bibliothèque mondiale des manuels

AKAI PROFESSIONAL FORCE MODE D'EMPLOI Télécharger le Pdf



Table des matières

Table des Matières
Écran
Mode Clip Edit (édition de clip)
Vue Region
Vue Event (événement)
Vue List (liste)
Mode Track Edit (édition de piste)
Utilisation du navigateur (Browser)

Pré-écoute de pistes
Enregistrement en mode Note
Enregistrement avec le séquenceur pas à pas (Step Seq)
Types de commande
Boutons rotatifs
Valeurs de paramètre
Menus déroulants / Listes
Sélecteurs
Boutons
Cases à cocher
Onglets
Curseurs
Enveloppes
Outils de la vue Event (événement)
Outils d'édition de région audio
Modes de fonctionnement des pads
Mode Launch (lancement)
Mode Note
Mode Drum Note
Mode Melodic Note
Mode Launch & Note
Mode Step Seq (séquenceur pas à pas)
Drum
Melodic
Lanes
Pistes (Tracks)
À propos des pistes
Pistes audio
Pistes drum (batterie)
Pistes de keygroup
Pistes de plugin

Pistes MIDI
Pistes CV
Menu
Sauvegarder (Save)
Préférences
Info
Wi-Fi
Bluetooth
Sequencer (séquenceur)
Sync (synchronisation)
Hardware (matériel)
Project Defaults (paramètres par défaut du projet)
Project Load/Save (charger/sauvegarder un projet)
Record/Export (enregistrer/exporter)
General (préférences générales)
Sync (synchronisation)
Mode
Ressources du système
Timing correct (TC, correction temporelle)
Métronome (Click/Metro)
Automation
Arpégiateur
Effets
Présentation
Effets insérés
Pads
Keygroups
Pistes (Tracks)
Masters
Effets en boucle départ/retour (Send/Return)
Pads
Keygroups
Pistes audio et de plugin

Plugins
Bassline
Electric
Hype
TubeSynth
Mode autonome (Standalone) ou mode ordinateur (Computer)
Mode Matrix (matrice)
Mode Step Seq (séquenceur pas à pas)
Mode XYFX
Mode Navigate (parcourir)
Browser (navigateur)
Mode Clip Edit (édition de clip)
Vue Clip
Vue Event (événement)
Édition des événements
Vue Region
Vue List (liste)
Mode Track Edit (édition de piste)
Pistes drum (batterie)
Master
Samples
Pan Velocity (panoramique/dynamique)
Filter/Env (filtre/enveloppe)
LFO Modulation (modulation par le LFO)
Effects (Effets)
Pistes de keygroup
Master
Samples
Pan Velocity (panoramique/dynamique)
Filter/Env (filtre/enveloppe)
LFO Modulation (modulation par le LFO)
Effects (Effets)

Pistes de plugin
Pistes MIDI
Pistes CV
Anatomie d'une enveloppe
Mode Sample Edit (édition de sample)
Réglages
Mode Trim
Assignation de samples
Traitement des tranches et des samples
Mode Chop
Conversion ou assignation de tranches
Traitement des tranches
Sampler
Auto Sampler
Looper
Knobs (encodeurs)
Screen (paramètres à l'écran)
Project (projet)
Track (piste)
Volume
Pan (panoramique)
Send (départ)
Mixer (mixeur)
Volume
Pan & Volume
Sends (départs)
Inserts & I/O
Pad Mixer (mixeur de pads)
Volume
Pan & Volume
Sends (départs)

Inserts & I/O
Mode couleur des pads
Reverbs (réverbérations)
Delays (retards)
Flangers
Chorus
Autopans (panoramiques automatiques)
Tremolos (trémolos)
Phasers
HP Filters (filtres passe-haut)
LP Filters (filtres passe-bas)
PEQ (égaliseurs paramétriques)
Distortions (distorsions)
Compressors (compresseurs)
Réducteurs de résolution en bits
Autres
Autres projets de ManualsLib

AKAI PROFESSIONAL

FORCE

Mode d’emploi

Français

Version 1.0 du mode d'emploi

Table des matières

Introduction **6**

Assistance **6**

À propos de ce mode d'emploi **6**

Remarques importantes **6**

Configuration **7**

Description **8**

Face supérieure **8**

Écran 11

Face arrière **12**

Face avant **13**

Tutoriel **14**

Démarrage **14**

Lancement des clips **14**

Édition des clips et des pistes **17**

Mode Clip Edit (édition de clip) 18

Vue Region 20

Vue Event (événement) 22

Vue List (liste) 23

Mode Track Edit (édition de piste) 24

Renommer et sauvegarder **27**

Utilisation du navigateur (Browser) 29

Mixage des pistes **30**

Pré-écoute de pistes 32

Enregistrement de clips **33**

Enregistrement en mode Note 33

Enregistrement avec le séquenceur pas à pas (Step Seq) 35

Fonctionnement 37

Généralités 37

Types de commande 37
Boutons rotatifs 37
Valeurs de paramètre 38
Menus déroulants / Listes 38
Sélecteurs 39
Boutons 39
Cases à cocher 39
Onglets 39
Curseurs 40
Enveloppes 40
Outils de la vue Event (événement) 41
Outils d'édition de région audio 42

Modes de fonctionnement des pads 43
Mode Launch (lancement) 43
Mode Note 44
Mode Drum Note 44
Mode Melodic Note 45
Mode Launch & Note 47
Mode Step Seq (séquenceur pas à pas) 48
Drum 48
Melodic 49
Lanes 49

Pistes (Tracks) 50
À propos des pistes 50
Pistes audio 51
Pistes drum (batterie) 52
Pistes de keygroup 54
Pistes de plugin 56
Pistes MIDI 58
Pistes CV 59

Menu 60
Sauvegarder (Save) 61
Préférences 62
Info 62
Wi-Fi 62
Bluetooth 63
Sequencer (séquenceur) 63
Sync (synchronisation) 64
Hardware (matériel) 64
Project Defaults (paramètres par défaut du projet) 65
Project Load/Save (charger/sauvegarder un projet) 65
Record/Export (enregistrer/exporter) 65
General (préférences générales) 65
Sync (synchronisation) 66
Mode 66
Ressources du système 67

Timing correct (TC, correction temporelle) 68

Métronome (Click/Metro) 70

Automation 71

Arpégiateur 72

Effets 74
Présentation 74
Effets insérés 76
Pads 76
Keygroups 77
Pistes (Tracks) 78
Masters 79
Effets en boucle départ/retour (Send/Return) 80
Pads 81
Keygroups 82
Pistes audio et de plugin 83

Plugins 84
Bassline 84
Electric 87
Hype 91
TubeSynth 96

Mode autonome (Standalone) ou mode ordinateur (Computer) 103

Modes 104

Mode Matrix (matrice) 105

Mode Step Seq (séquenceur pas à pas) 107

Mode XYFX 111

Mode Navigate (parcourir) 114

Browser (navigateur) 115

Mode Clip Edit (édition de clip) 118
- Vue Clip 118
- Vue Event (événement) 120
  - Édition des événements 123
- Vue Region 128
- Vue List (liste) 131

Mode Track Edit (édition de piste) 135
- Pistes drum (batterie) 135
  - Master 138
  - Samples 139
  - Pan Velocity (panoramique/dynamique) 146
  - Filter/Env (filtre/enveloppe) 147
  - LFO Modulation (modulation par le LFO) 148
  - Effects (Effets) 150
- Pistes de keygroup 152
  - Master 153
  - Samples 156
  - Pan Velocity (panoramique/dynamique) 162
  - Filter/Env (filtre/enveloppe) 163
  - LFO Modulation (modulation par le LFO) 164
  - Effects (Effets) 166
- Pistes de plugin 168
- Pistes MIDI 169
- Pistes CV 170
- Anatomie d'une enveloppe 171

Mode Sample Edit (édition de sample) 172
- Réglages 174
- Mode Trim 175
  - Assignation de samples 178
  - Traitement des tranches et des samples 180
- Mode Chop 184
  - Conversion ou assignation de tranches 187
  - Traitement des tranches 190

Sampler 193
- Auto Sampler 197

Looper 199

Knobs (encodeurs) 203
- Screen (paramètres à l'écran) 204
- Project (projet) 205
- Track (piste) 208
- Volume 210
- Pan (panoramique) 210
- Send (départ) 210

Mixer (mixeur) 211
- Volume 212
- Pan & Volume 212
- Sends (départs) 213
- Inserts & I/O 214

Pad Mixer (mixeur de pads) 215
- Volume 216
- Pan & Volume 216
- Sends (départs) 217
- Inserts & I/O 218

Mode couleur des pads 219

Annexe 221

Effets et paramètres 221

Reverbs (réverbérations) 221

Delays (retards) 225

Flangers 229

Chorus 230

Autopans (panoramiques automatiques) 231

Tremolos (trémolos) 231

Phasers 232

HP Filters (filtres passe-haut) 233

LP Filters (filtres passe-bas) 234

PEQ (égaliseurs paramétriques) 236

Distortions (distorsions) 238

Compressors (compresseurs) 240

Réducteurs de résolution en bits 241

Autres 242

Glossaire 249

Installation d'un disque dur SATA 254

MIDI Machine Control (MMC) 255

Caractéristiques techniques 256

Marques de commerce et licences 257

Introduction

Merci d'avoir acheté le Force. Chez Akai Professional, nous savons à quel point vous prenez la musique au sérieux. C'est pourquoi nous n'avons qu'un objectif en tête lors de la conception de nos équipements : vous permettre d'offrir votre meilleure prestation.

Assistance

Pour obtenir les dernières informations sur ce produit (documentation, caractéristiques techniques, configuration requise, informations de compatibilité, etc.) et l'enregistrer, visitez **akaipro.com**.

Pour une assistance supplémentaire sur le produit, visitez **akaipro.com/support**.

À propos de ce mode d'emploi

Ce mode d'emploi doit vous aider à vous familiariser avec le Force. Pour plus de cohérence, la terminologie employée tout au long de ce mode d'emploi est basée sur les noms (anglais) des paramètres du Force. Nous avons également utilisé un formatage spécifique pour signaler des sujets d'importance particulière :

Important/Note/À savoir : informations importantes ou utiles sur un sujet donné.

Les noms des touches, commandes, paramètres, réglages et autres options sont indiqués en caractères **gras** dans tout le mode d'emploi.

Exemples : Pressez la touche **Play**.

Tournez l'**encodeur 4**.

Touchez l'icône **Mute**.

La dynamique (**Velocity**) va de **0** à **127**.

Réglez le sélecteur **Sample Play** sur **One Shot**.

Tapez **BPM**, puis utilisez le pavé numérique pour saisir **120** comme tempo.

Certaines parties de ce mode d'emploi se réfèrent à d'autres chapitres ou sections, qui sont alors cités en caractère ***bleus, gras et italiques***. Cliquez sur ce texte pour sauter immédiatement à cette section.

Exemples : Lisez la section ***Remarques importantes*** avant de continuer.

Pour plus d'informations sur le lancement des clips, voir ***Tutoriel*** > ***Lancement des clips***.

Pour en savoir plus sur l'utilisation des boucles d'effets, voir ***Généralités*** > ***Effets*** > ***Effets en boucle départ/retour***.

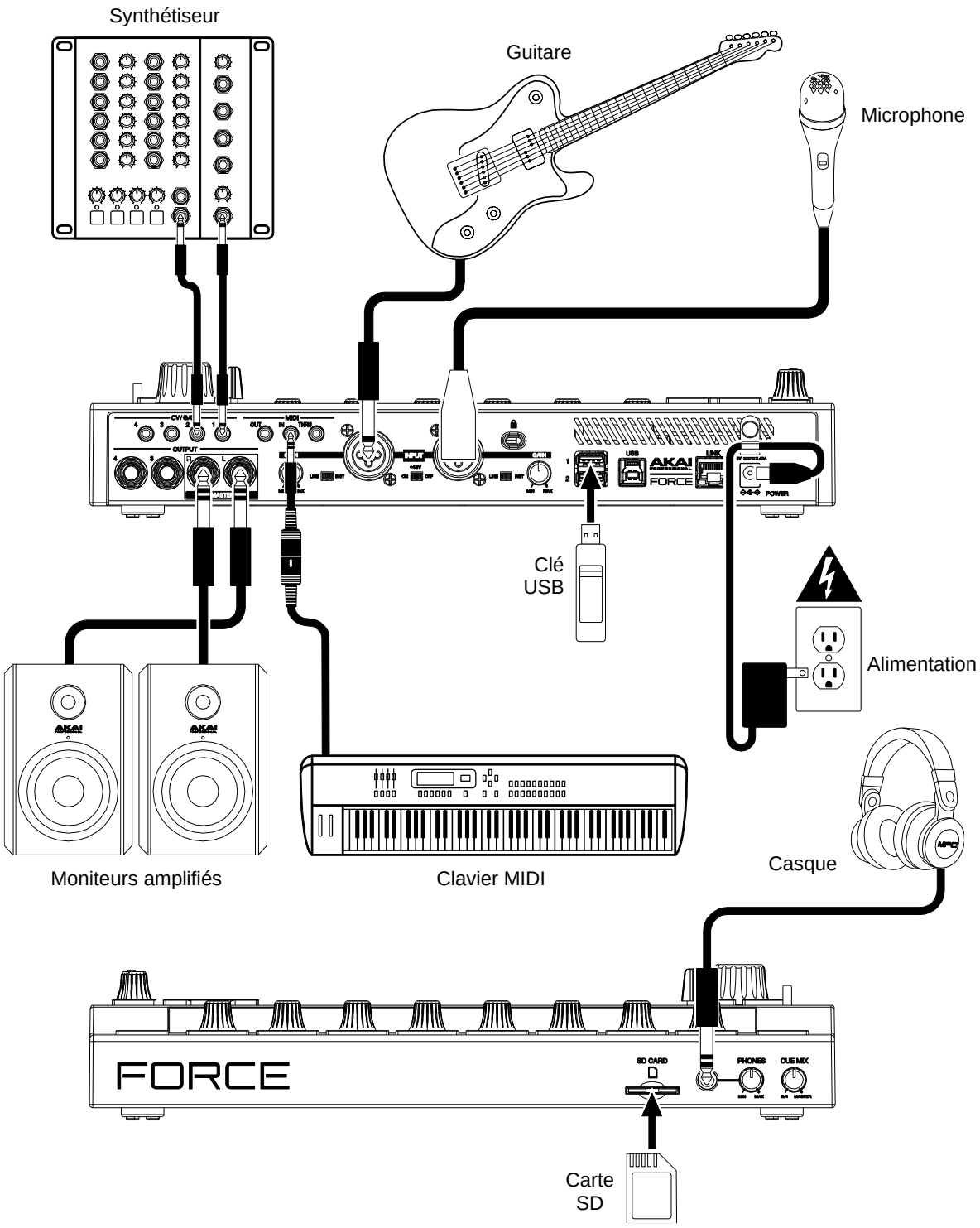
Remarques importantes

Lisez les instructions de sécurité et la garantie fournies avant d'utiliser le Force.

Avant de commencer et de brancher des appareils au Force ou de l'allumer ou l'éteindre, assurez-vous que tous les appareils sont éteints.

Configuration

Ceci n'est qu'un exemple de la façon d'utiliser le Force dans votre configuration. Les produits non référencés dans ***Introduction*** > ***Contenu de l'emballage*** de votre guide de prise en main fourni sont vendus séparément.



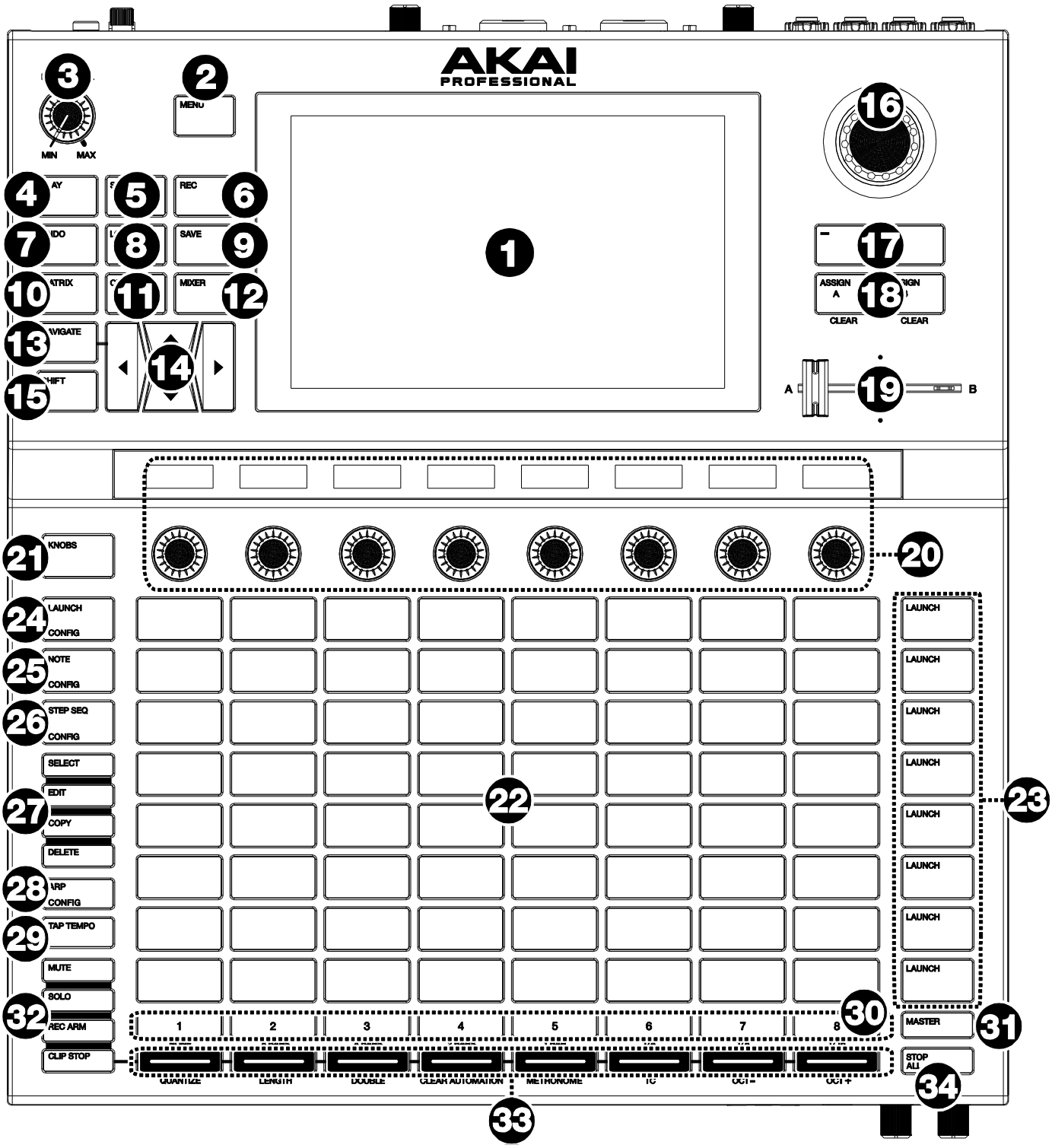
N'oubliez pas de retirer le film protecteur de l'écran tactile du Force !

Note : nous vous recommandons fortement de rechercher sur **akaipro.com** toutes les mises à jour disponibles pour le firmware du Force ainsi que pour ses pilotes.

Description

Ce chapitre décrit les caractéristiques et fonctions de votre Force.

Face supérieure



1. **Écran :** cet écran couleur tactile multipoint affiche les informations de fonctionnement du Force. Touchez l'écran (et utilisez les commandes physiques) pour contrôler son interface. Apprenez quelques fonctions de base dans ***Écran***.
2. **Menu :** pressez cette touche pour ouvrir le menu. Vous pouvez toucher une option dans l'écran menu pour accéder à un mode, un affichage, etc.
3. **Volume général** : tournez ce bouton pour régler le niveau de volume des **sorties Master L/R**.
4. **Play :** pressez cette touche pour lancer la lecture.
5. **Stop :** pressez cette touche pour stopper la lecture. Pressez-la deux fois pour immédiatement stopper tous les sons.
6. **Rec :** pressez cette touche pour lancer ou arrêter l'enregistrement.

   Pressez **Shift** et cette touche pour afficher la fenêtre de configuration d'enregistrement.
7. **Undo :** pressez cette touche pour annuler votre dernière action.

   Pressez **Shift** et cette touche pour rétablir la dernière action annulée.
8. **Load :** pressez cette touche pour ouvrir le navigateur dans lequel vous pouvez charger projets, clips et autres.
9. **Save :** pressez cette touche pour sauvegarder votre projet, sample ou piste, ou démarrer un tout nouveau projet.
10. **Matrix :** pressez cette touche pour ouvrir la vue Matrix, qui englobe votre projet avec un affichage 8x8 de vos clips.
11. **Clip :** pressez cette touche pour ouvrir la vue Clip, qui vous donne plus de détails sur un clip.

    Pressez **Shift** et cette touche pour ouvrir la vue Track Edit dans laquelle vous pouvez modifier les paramètres de votre piste drum, de plug-in, MIDI ou CV.
12. **Mixer :** pressez cette touche pour ouvrir la vue Mixer dans laquelle vous pouvez contrôler le volume, le panoramique et les commandes de départ de chaque piste, ainsi qu'ajouter des plug-ins d'effet par insertion.

    Avec une piste drum (batterie), pressez **Shift** et cette touche pour ouvrir la vue Pad Mixer où vous pouvez contrôler le volume, le panoramique et les commandes de départ de chaque pad, ainsi qu'ajouter des plug-ins d'effet par insertion.

À savoir : dans ces modes de pads, vous pouvez maintenir pressée la touche d'un autre mode pour momentanément basculer dans ce mode. Vous retournerez au mode antérieur au relâchement de la touche.

13. **Navigate :** pressez cette touche pour ouvrir la vue Navigate, une vue d'ensemble de la totalité du projet. Touchez une section pour faire sauter la vue Matrix à cette section, ou décalez la vue Matrix avec les **touches de curseur**.

    Pressez **Shift** et cette touche pour ouvrir la vue XYFX.
14. **Touches de curseur** : pressez ces touches pour décaler la vue Matrix et les pads d'une rangée ou colonne à la fois.

    Pressez **Shift** et ces touches pour vous déplacer de huit rangées ou colonnes à la fois.
15. **Shift :** maintenez cette touche pressée pour accéder aux fonctions secondaires de certaines touches et de certains modes d'affichage.
16. **Molette de données** : tournez cette molette pour faire défiler les options de menu disponibles ou régler les valeurs de paramètre du champ sélectionné à l'écran. Elle fonctionne également comme touche **Enter** quand on la presse.

    Pressez **Shift** et tournez cette molette pour régler les paramètres avec plus de précision.
17. **–/+** : pressez ces touches pour augmenter/diminuer la valeur du champ sélectionné dans l'écran.
18. **Assign A/Assign B :** pressez une de ces touches et une **touche multifonction de piste** pour assigner la piste correspondante au côté A ou B du crossfader.

    Pressez **Shift** et une de ces touches pour effacer toutes les assignations A ou B du crossfader.
19. **Crossfader :** utilisez ce crossfader pour faire votre mixage entre les clips assignés aux côtés A et B.
20. **Encodeurs assignables :** servent à gérer le panoramique, les niveaux de départ des pistes ou d'autres paramètres assignables par l'utilisateur. Avec la touche **Knobs**, changez de banque d'encodeurs ou d'action (voir ci-dessous). La bande légende indique au-dessus de chacun le paramètre qu'il contrôle et sa valeur ou son réglage actuel.
21. **Touche Knobs :** pressez cette touche pour alterner entre les deux banques d'encodeurs du mode activé. La bande légende au-dessus des encodeurs indique les paramètres actuellement actifs.

    Maintenez cette touche pressée pour rapidement sélectionner un des modes de contrôle préréglés des encodeurs.

    Pressez **Shift** et cette touche pour ouvrir le mode Knobs qui permet de modifier les assignations des encodeurs.
22. **Pads de lancement de clip :** utilisez ce carré de 8x8 pads sensibles à la dynamique pour lancer des clips, jouer des notes et autres actions dépendant du mode activé.
23. **Touches de lancement de scène :** pressez une de ces touches pour lancer la scène correspondante, c'est-à-dire la rangée de clips située sur sa gauche.

    Pressez la **touche Edit** et une de ces touches pour rapidement insérer une nouvelle rangée, capturer le ou les clips actuellement lus comme une nouvelle scène ou effacer une rangée.

24. **Launch/Config :** pressez cette touche pour faire passer les **pads de lancement de clip** en mode de lancement (Launch). En mode Launch, chaque pad correspond à un seul emplacement de clip. Les huit colonnes représentent huit pistes et les huit rangées représentent huit scènes. Vous pouvez lancer la totalité d'une scène en pressant la touche **Launch** de celle-ci sur la droite de la rangée de clips.

    Pressez **Shift** et cette touche pour paramétrer le mode de lancement (Launch).

25. **Note/Config :** pressez cette touche pour faire passer les **pads de lancement de clip** en mode Note. En mode Note, les pads font jouer une gamme de notes MIDI configurable. Et avec une piste de keygroup, de plug-in, MIDI ou CV, maintenez cette touche pressée pour sélectionner divers modes de jeu : gammes, accords, progressions et autres. Avec une piste drum (batterie), maintenez-la pressée pour sélectionner l'intervalle musical de répétition des notes.

    Pressez **Shift** et cette touche pour paramétrer le mode Note, notamment la gamme et la tonique. Vous pouvez également maintenir cette touche pressée pour rapidement sélectionner un mode.

26. **Step Seq/Config :** pressez plusieurs fois cette touche pour passer en revue les trois vues de pads permettant d'utiliser le séquenceur pas à pas (« Step Sequencer »).

    En mode Step Sequencer, maintenez cette touche pressée pour rapidement sélectionner une vue du séquenceur pas à pas, sélectionner une page de séquence ou changer la taille des pas.

    Pressez **Shift** et cette touche pour paramétrer le séquenceur pas à pas.

27. **Touches d'édition :** maintenez une de ces touches pressée pour éditer un clip ou une piste comme suit :
    - **Select :** maintenez-la pressée pour afficher le clip sélectionné. Tout en la gardant pressée, tapez sur un autre **pad de lancement de clip** pour sélectionner un autre clip. Cette touche peut également servir pour sélectionner un pad de batterie ou une note dans le séquenceur pas à pas sans faire sonner la note.
    - **Edit :** maintenez-la pressée puis tapez sur un **pad de lancement de clip** ou un **sélecteur de piste** pour éditer respectivement ce clip ou cette piste.

      Maintenez cette touche et pressez n'importe quelle touche **Launch de scène** pour ouvrir la fenêtre d'édition de rangée (« scène ») avec laquelle vous pouvez rapidement ajouter ou effacer des rangées dans la matrice.
    - **Copy :** maintenez-la pressée pour copier un clip ou une piste. Tout en la maintenant pressée, tapez sur le **pad de lancement de clip** ou le **sélecteur de piste** du clip ou de la piste que vous souhaitez copier, puis tapez sur un nouveau pad ou une nouvelle touche pour faire la copie.
    - **Delete :** maintenez-la pressée puis tapez sur un **pad de lancement de clip** ou un **sélecteur de piste** pour supprimer ce que vous aurez ainsi choisi.

28. **Arp/Config :** pressez cette touche pour activer ou désactiver l'arpégiateur interne, dont la cadence est basée sur le tempo actuel et les réglages de division rythmique.

    Pressez **Shift** et cette touche pour paramétrer l'arpégiateur.

29. **Tap Tempo :** battez le tempo voulu sur cette touche pour en faire le nouveau tempo.

    Pressez **Shift** et cette touche pour ouvrir la fenêtre Tempo dans laquelle vous pouvez saisir un nouveau tempo.

30. **Sélecteurs de piste :** pressez une de ces touches pour sélectionner une piste, représentée par la colonne de clips située juste au-dessus. La touche la plus à droite (marquée **Master**) sélectionne la piste Master.

    Maintenez pressée la touche **Shift** et pressez une de ces touches pour sélectionner un réglage de quantification globale : **None** (aucune), **8 Bars** (8 mesures), **4 Bars** (4 mesures), **2 Bars** (2 mesures), **1 Bar** (1 mesure), **1/4** (noire), **1/8** (croche) ou **1/16** (double-croche).

31. **Master :** pressez cette touche pour afficher les canaux master et de retour.

32. **Sélecteurs de fonction :** pressez une de ces touches pour choisir la fonction qu'ont les touches **multifonctions de piste** quand on les presse.
    - **Mute :** pressez cette touche pour qu'elles coupent le son de la piste.
    - **Solo :** pressez cette touche pour qu'elles mettent la piste en solo.
    - **Rec Arm :** pressez cette touche pour qu'elles arment l'enregistrement sur la piste.
    - **Clip Stop :** pressez cette touche pour qu'elles arrêtent le clip actuellement lu dans la piste.

À savoir : maintenez **Shift** et pressez **Mute** ou **Solo** pour ouvrir l'écran de configuration du mixeur où se règle le comportement de la touche Solo et du crossfader.

33. **Touches multifonctions :** pressez une de ces touches pour appliquer leur fonction à la piste (la colonne de clips située juste au-dessus d'elle). Utilisez les **sélecteurs de fonction** pour déterminer la fonction qui leur est assignée.

    Pressez-les en maintenant la touche **Shift** pour accéder aux fonctions secondaires indiquées sous les touches.

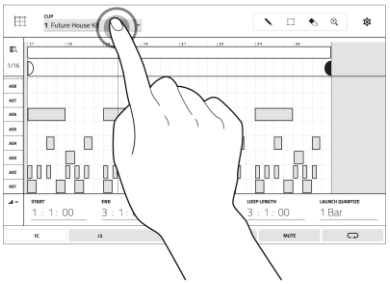
34. **Stop All :** pressez cette touche pour que tous les clips s'arrêtent quand ils atteignent leur fin.

Écran

Voici quelques informations générales concernant l'utilisation de l'**écran** du Force :

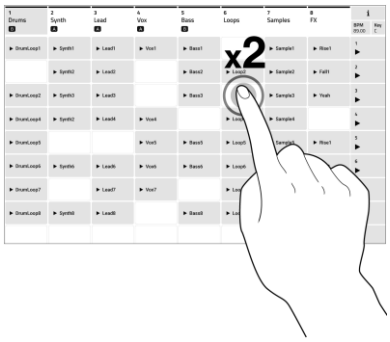
Touchez un bouton ou une option pour les sélectionner. Utilisez la **molette de données** ou les touches **–/+** pour changer son réglage ou sa valeur.

En vue Matrix (matrice), touchez un emplacement contenant un clip pour lancer ce dernier.

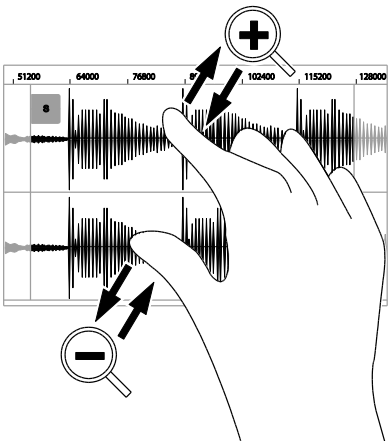


Touchez deux fois une commande pour accéder aux options d'édition avancées. Dans certains cas, cela affichera un pavé numérique dont vous pouvez vous servir pour saisir une valeur (une alternative à l'emploi de la **molette de données** ou des touches **–/+**). Touchez la partie supérieure gauche de l'écran pour revenir à l'affichage précédent.

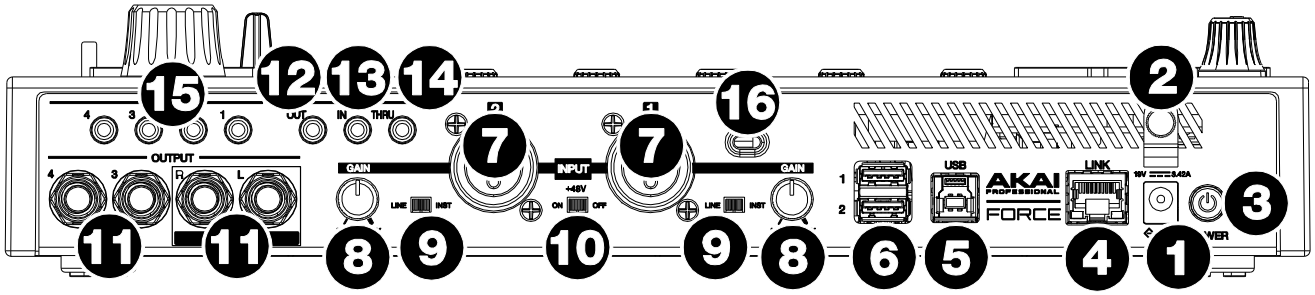
Dans la vue Matrix, touchez deux fois un emplacement de clip vide de votre piste pour créer un nouveau clip.



Écartez deux doigts pour un zoom avant (sur une section de forme d'onde, par exemple). Pincez les deux doigts pour un zoom arrière.



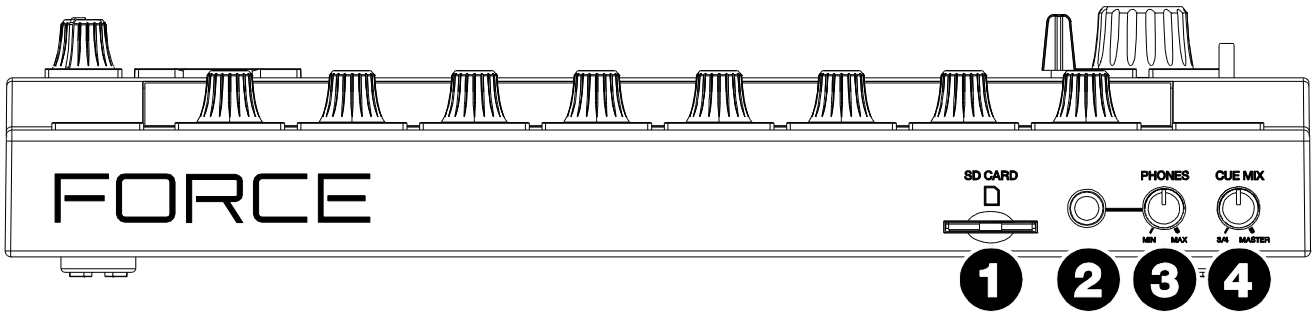
Face arrière



1. **Entrée d'alimentation** : branchez l'adaptateur secteur fourni (19 V, 3,42 A, plus au centre) d'un côté à cette prise et de l'autre à une prise électrique.
2. **Crochet pour adaptateur secteur** : sécurisez la connexion en enroulant le câble de l'adaptateur secteur autour de ce crochet pour éviter qu'il ne soit accidentellement débranché.
3. **Interrupteur d'alimentation** : pressez cet interrupteur pour mettre le Force sous ou hors tension.
4. **Link :** branchez un câble Ethernet standard à ce port pour utiliser Ableton Link et d'autres appareils compatibles avec le Force. Voir ***Fonctionnement > Généralités > Menu > Préférences > Sync (synchronisation)*** pour plus d'informations.
5. **Port USB-B** : avec le câble USB fourni, reliez ce port USB (à haute force de rétention) à un port USB libre de votre ordinateur.
6. **Ports USB-A** : branchez des clés USB à ces ports USB pour accéder directement à leurs fichiers depuis le Force.
7. **Input 1/2** (XLR ou jack 6,35 mm) : utilisez des câbles XLR ou jack 6,35 mm 3 points (TRS) standard pour relier ces entrées à des sources audio (microphone, table de mixage, synthétiseur, etc.). Si vous utilisez un câble à jack 6,35 mm, le préampli micro est court-circuité et le commutateur **Line/Inst** permet de régler l'impédance.

   Tournez les boutons **Gain** pour régler le niveau d'entrée de chaque entrée.
8. **Gain :** utilisez ces boutons pour régler le gain du signal reçu par les entrées **Input 1/2** de la face arrière. Faites attention quand vous réglez ce bouton car de hauts niveaux peuvent entraîner une distorsion du signal.
9. **Line/Inst :** utilisez ces sélecteurs pour que les entrées **Input 1/2** acceptent une source sonore de niveau ligne (Line) ou instrument (Inst) lorsque vous faites la connexion au moyen d'un câble à jack 6,35 mm.
10. **Alimentation fantôme** (**+48V**) : ce commutateur active et désactive l'alimentation fantôme pour les entrées **Input 1/2** lorsqu'un câble à connecteur XLR est utilisé. Lorsqu'elle est activée, une alimentation de +48 V est fournie aux deux entrées. Sachez que la plupart des microphones dynamiques ne nécessitent **pas** d'alimentation fantôme, au contraire de la plupart des microphones électrostatiques (dits « à condensateur »). Consultez la documentation de votre microphone pour vérifier s'il nécessite une alimentation fantôme.
11. **Output** (jack 6,35 mm) : utilisez des câbles à jack 6,35 mm 3 points (TRS) standard pour raccorder ces sorties à vos moniteurs, à votre table de mixage, etc. Les sorties **Master L/R** correspondent aux sorties **Output 1, 2**.
12. **MIDI Out** : branchez des appareils compatibles MIDI par mini-jack 3,5 mm à cette sortie, ou utilisez l'adaptateur mini-jack/MIDI fourni pour connecter un câble MIDI 5 broches standard entre cette sortie et l'entrée MIDI d'un appareil MIDI externe (synthétiseur, boîte à rythmes, etc.).
13. **MIDI In** : branchez des appareils compatibles MIDI par mini-jack 3,5 mm à cette entrée, ou utilisez l'adaptateur mini-jack/MIDI fourni pour connecter un câble MIDI 5 broches standard entre cette entrée et la sortie MIDI d'un appareil MIDI externe (synthétiseur, boîte à rythmes, etc.).
14. **MIDI Thru :** branchez des appareils compatibles MIDI par mini-jack 3,5 mm à ce port de renvoi, ou utilisez l'adaptateur mini-jack/MIDI fourni pour connecter un câble MIDI 5 broches standard entre cette sortie de renvoi et l'entrée MIDI d'un appareil MIDI externe (synthétiseur, boîte à rythmes, etc.). Les messages MIDI reçus par le port d'entrée **MIDI In** seront renvoyés par cette sortie.
15. **Sorties CV/Gate** : utilisez des câbles à mini-jack 3,5 mm (TS) standard pour relier ces sorties à des appareils modulaires optionnels. Le Force envoie des signaux de tension de commande (CV) et/ou de Gate par ces connecteurs.
16. **Attache antivol Kensington®** : vous pouvez utiliser cette attache pour fixer votre Force à une table ou autre surface.

Face avant



1. **Lecteur de carte SD** : insérez une carte SD/SDHC standard dans ce lecteur pour accéder directement à ses fichiers depuis le Force.
2. **Prise casque** (jack 6,35 mm) : branchez à cette sortie un casque stéréo à jack 6,35 mm standard.
3. **Volume du casque :** tournez ce bouton pour régler le volume de la **prise casque**.
4. **Cue Mix** : tournez ce bouton pour régler la balance entre les signaux des sorties **Master** et **3**/**4** dans votre casque. **Master** est le signal produit par les sorties **Master**. **3**/**4** est le signal produit par les sorties **Output 3**/**4**.

Tutoriel

Ce chapitre décrit comment effectuer les tâches de base avec votre Force. Nous utiliserons un des projets de démonstration inclus dans le Force pour illustrer les concepts et fonctionnalités les plus importants. Pour tirer le meilleur parti de ce chapitre, nous vous recommandons de reproduire vous-même chacune des étapes décrites.

Démarrage

Assurez-vous d'avoir alimenté votre Force au moyen de l'adaptateur secteur fourni et de l'avoir mis sous tension.

Lorsque vous allumez votre Force pour la première fois, vous pouvez sélectionner un projet de démonstration pour vous aider à démarrer, **Empty Project** (projet vide) en bas de l'écran pour charger un modèle vierge, ou **User Template** (modèle personnel) pour charger un modèle que vous avez personnalisé et sauvegardé.

Pour ce tutoriel, touchez le projet de démo **Deep House - Colors** afin de le charger.

Lancement des clips



Après avoir chargé la démo, le Force ouvrira automatiquement le **mode Matrix** (matrice). Ce mode d'affichage vous donne une vue d'ensemble de votre projet et reprend la disposition 8x8 des **pads de lancement de clip**. Utilisez les **touches de curseur** pour décaler la vue actuelle de la matrice rangée par rangée ou colonne par colonne.

Chaque colonne du mode Matrix représente une *piste* (« Track »). Les pistes peuvent servir de conteneur pour des samples audio, des batteries (que nous appellerons « drum kits »), des plugins d'instruments et autres. Dans l'écran, vous verrez des pistes intitulées **Kick Loop**, **Top Loop**, **Fill** et autres.

Chaque piste est composée de *clips*, qui sont de courtes séquences audio ou MIDI. Sur chaque piste, un seul clip peut être lu à la fois. Essayons de faire jouer quelques clips pour voir comment ils fonctionnent.

Pressez la touche **Launch** pour vous assurer que les **pads de lancement de clip** sont bien en **mode Launch** (mode de lancement). Dans ce mode de fonctionnement, chaque pad correspond à un clip dans une piste. Les pads éclairés correspondent aux clips affichés à l'écran et les pads éteints à des clips vides.



Touchez le premier clip de la **piste 8 - Drum Kit** pour lancer sa lecture. Le **pad de lancement de clip** clignotera lentement en vert pour indiquer qu'il est en service, et à l'écran la position de la tête de lecture avancera à l'intérieur du clip.

Maintenant, toujours en mode Launch, pressez le **pad de lancement de clip** situé en dessous de celui qui joue actuellement. Le deuxième clip démarrera à la prochaine mesure.

Voir ***Fonctionnement*** > ***Généralités*** > ***Modes de fonctionnement des pads*** > ***Mode Launch (lancement)*** pour en savoir plus.

Les clips continuent d'être lus jusqu'à ce qu'un autre clip de la même piste soit lancé, que la lecture soit arrêtée ou que le clip seul soit arrêté pendant que la lecture se poursuit.

Pour arrêter la lecture, pressez la touche **Stop**.

Pour arrêter le clip, pressez d'abord la touche **Clip Stop** pour faire fonctionner les touches **multifonctions des pistes** comme des touches Stop. Puis, pressez la touche **multifonction** de la piste sur laquelle le clip est en cours de lecture. Vous pouvez également presser la touche **Stop All** pour arrêter les clips dans toutes les pistes.

En plus des clips d'une piste, vous pouvez lancer plusieurs clips d'une même rangée sur les différentes pistes. Chaque rangée de clips s'appelle une *scène*, et ces scènes peuvent servir à organiser différentes parties d'un morceau.

Pressez la touche **Launch** de lancement de scène tout en haut de la colonne de touches Launch située sur la droite pour lancer la première rangée de clips, puis continuez de lancer les autres scènes dans l'ordre.

Pendant qu'une scène est en cours de lecture, essayez de lancer des clips sur d'autres rangées pour essayer différentes variations.



Vous pouvez également affecter des pistes au crossfader du Force. Cela vous permet d'effectuer une transition progressive entre clips de plusieurs pistes.

1. Maintenez pressée la touche **Assign A** et pressez la touche **multifonction** de la **piste 1 - Kick Loop**. Le nom de la piste en haut de l'écran affiche maintenant une icône **A**.
2. Ensuite, maintenez pressée la touche **Assign B** et pressez la touche **multifonction** de la **piste 4 - Hat Loop**. Le nom de la piste en haut de l'écran affichera une icône **B**.
3. Lancez la troisième scène puis utilisez le crossfader pour passer progressivement d'un clip à l'autre en le déplaçant du côté A au côté B et inversement.

Pour effacer les affectations de piste au crossfader, maintenez **Shift** et pressez la touche **Assign A** ou **Assign B**.

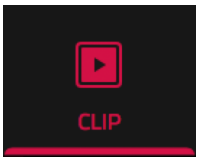
Pour modifier la courbe de transition du crossfader, ouvrez la fenêtre **Mixer Config** (configuration du mixeur) en touchant **Settings** (réglages) quand le mixeur est affiché, ou en maintenant **Shift** et en pressant **Mute** ou **Solo**. Sélectionnez **Linear** (linéaire), **Exponential** (exponentiel) ou **Logarithmic** (logarithmique).

Édition des clips et des pistes

Maintenant que vous êtes familiarisé avec les bases du lancement des clips, explorons des modes et des menus qui vous permettent d'éditer clips et pistes pour encore mieux personnaliser votre projet.

Le **mode Clip Edit** (édition de clip) du Force est utilisé pour éditer les paramètres individuels des clips. Le mode d'édition de clip comporte trois pages supplémentaires, dont l'aspect et les fonctions changent en fonction du type de clip que vous avez sélectionné.

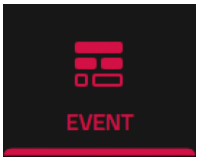
Dans la **vue Clip**, vous pouvez voir et éditer les paramètres du conteneur de clip lui-même, comme sa longueur, son mode de lancement et sa quantification. Lorsque vous utilisez un clip audio, cette vue affiche la forme d'onde du sample. Lorsque vous utilisez un clip MIDI, comme un clip de drum kit ou un clip de plugin, cette vue affiche soit tous les pads disponibles à la verticale avec les données leur correspondant, soit un clavier vertical de type « piano roll ».



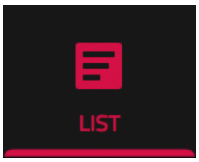
Pour les clips audio, la deuxième page du mode Clip Edit est la **vue Region**, qui sert à éditer le sample audio contenu dans le clip et ses paramètres tels que longueur, volume et accordage. Utilisez la barre d'outils en haut de l'écran pour sélectionner, déplacer, effacer, couper ou réduire au silence des parties de la forme d'onde du dessous. Cette page contient également le puissant outil Warp de déformation temporelle du Force, qui peut être utilisé pour régler le tempo de n'importe quel sample sur celui de votre projet sans pour autant changer sa hauteur.



Pour les clips MIDI tels que ceux des pistes drum, de keygroup ou de plugin, la **vue Event** (événement) du mode Clip Edit sert à éditer les événements de note et leurs paramètres, tels que longueur, dynamique (vélocité) et transposition. Utilisez la barre d'outils en haut de l'écran pour ajouter, effacer ou sélectionner des notes et les déplacer dans la grille, et utilisez le menu Edit pour éditer plus en profondeur les événements de note MIDI.



De plus, les clips MIDI peuvent être édités au moyen de la **vue List** (liste) en mode Clip Edit. Cette vue vous apporte un grand nombre des fonctions qu'offre le mode Event (événement) mais sous forme de liste. Vous pouvez utiliser cette vue pour filtrer vos événements MIDI en fonction d'un type particulier, par exemple les messages d'aftertouch ou d'automation de piste.



Le **mode Track Edit** (édition de piste) du Force sert à éditer les paramètres de la piste elle-même. Ce mode n'est pas disponible pour les pistes audio.

Pour les pistes drum (pistes de batterie), vous pouvez éditer les paramètres des quatre couches ainsi que tous les paramètres de synthèse et les réglages des effets insérés.

Pour les pistes de keygroup (zones de clavier), vous pouvez régler la plage de notes du keygroup et éditer les paramètres de chaque keygroup et délimiter sa zone. Vous pouvez également éditer tous les paramètres de synthèse et les réglages des effets insérés.

Pour les pistes de plugin, vous pouvez éditer les paramètres du plugin à l'aide de l'interface graphique des plugins intégrés, ou d'une vue d'ensemble de tous les paramètres des autres plugins avec un curseur pour chacun.

Chacune de ces sections est expliquée plus en détail ci-après et dans le chapitre ***Fonctionnement > Modes***.

Mode Clip Edit (édition de clip)

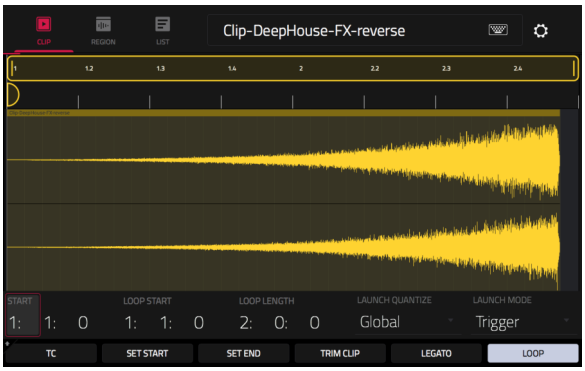
D'abord, voyons le **mode Clip Edit** (édition de clip) dans lequel vous pouvez afficher et éditer les informations et paramètres de clip.

Pour passer en mode Clip Edit, effectuez l'une des opérations suivantes :

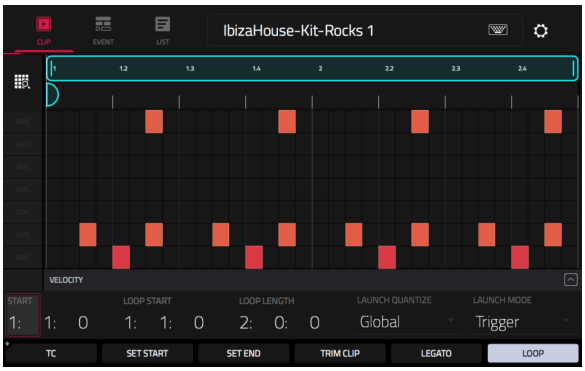
- Pressez **Clip**.
- Pressez **Menu** puis touchez **Clip Edit**.

Lorsque vous accédez pour la première fois au mode Clip Edit, vous voyez la page **vue Clip**. En vue Clip, vous pouvez voir et éditer les paramètres du conteneur de clip lui-même, comme sa longueur, son mode de lancement et sa quantification. L'aspect de la vue Clip dépend du type de piste à laquelle appartient le clip :

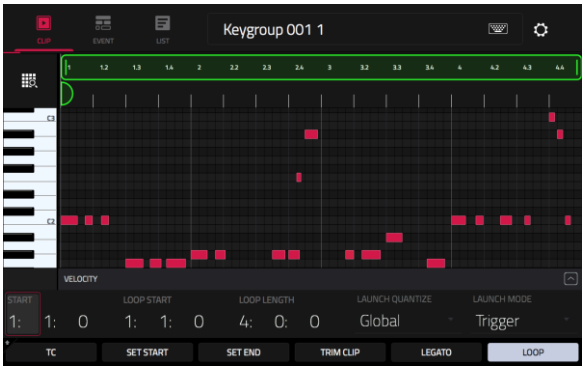
Pour les pistes audio, la forme d'onde du clip audio est affichée :

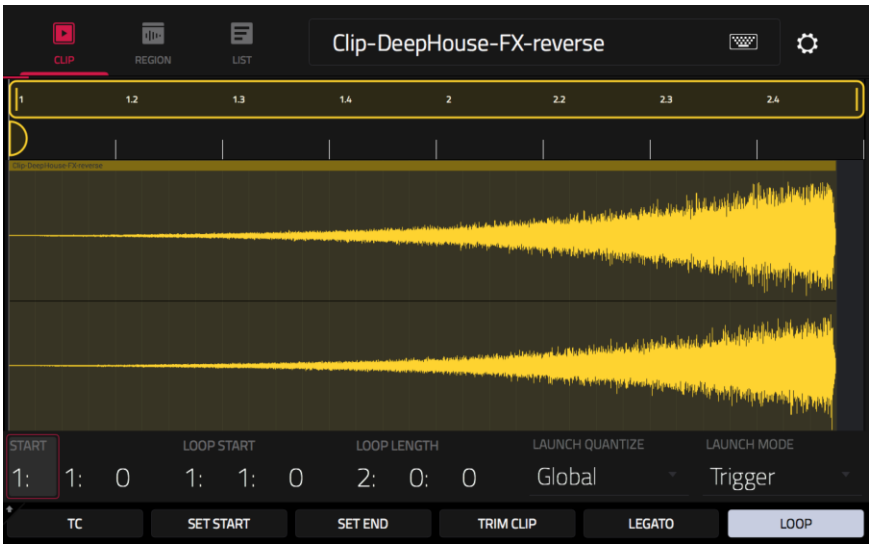


Pour les pistes drum (batterie), la colonne de gauche affiche tous les pads disponibles à la verticale avec les événements leur correspondant dans la grille de droite :



Pour les pistes de keygroup, de plugin, MIDI et CV, la colonne de gauche affiche un clavier vertical de type « piano roll » avec les événements correspondants dans la grille de droite :





Éditons un des clips de notre projet de démo :

1. Assurez-vous que les **pads de lancement de clip** sont en mode Launch en pressant la touche **Launch**.
2. Maintenez pressée la touche **Select**, puis pressez le premier pad de lancement de clip de la **piste 7 – SFX**.
3. Maintenant, essayez de faire quelques-unes des éditions de clip décrites ci-dessous. À tout moment, vous pouvez presser **Undo** (annuler) pour revenir à l'état antérieur.

   Pour régler la longueur du clip, utilisez les champs **Start** (début), **Loop Start** (début de boucle) et **Loop Length** (longueur de boucle). Sinon, vous pouvez également utiliser les boutons **Set Start** (fixer le point de début) et **Set End** (fixer le point de fin) durant la lecture. Le point de début ou de fin sera placé à l'endroit où se trouvait la tête de lecture au moment où le bouton a été pressé.

   Pour paramétrer la quantification de lancement, touchez le champ **Launch Quantize** (quantification de lancement) et réglez le timing de lancement du clip avec la **molette de données** ou les touches **–/+**. Ce réglage peut se faire indépendamment de celui de quantification globale de lancement. Par exemple, vous pouvez laisser la quantification globale de lancement sur **1 Bar** (1 mesure) pour garder les clips plus longs bien synchronisés, mais choisir une quantification de lancement plus courte, telle que **1/8** (croche) pour des effets sonores ou autres sons à « lecture unique ».

   Pour modifier le comportement de lancement de clip, touchez le champ **Launch Mode** (mode de lancement) et changez le mode avec la **molette de données** ou les touches **–/+**. Sélectionnez **Toggle** pour que le clip démarre ou s'arrête à chaque nouvelle pression. Sélectionnez **Trigger** pour que le clip démarre au début à chaque pression. Toggle est utile pour les clips ou les phrases complètes, tandis que Trigger convient bien aux effets sonores à lecture unique.

   Pour régler la correction temporelle, touchez le bouton **TC** afin d'ouvrir la fenêtre Timing Correct. Cette fenêtre contient divers paramètres pour vous aider à quantifier les événements de votre clip (pour en savoir plus sur cette fonction, reportez-vous à la section ***Fonctionnement > Généralités > Timing Correct (TC, correction temporelle)***).

   Pour recadrer un clip audio, utilisez le champ **Loop Length** (longueur de boucle) afin de choisir la longueur voulue, puis touchez **Trim Clip** (recadrage du clip) pour ramener la totalité du clip à la taille ainsi choisie.

   Pour transférer la position de la tête de lecture d'un clip à un autre de la même piste, touchez le bouton **Legato**. Lorsqu'il est activé, la tête de lecture repart après changement de clip de la position qu'elle avait dans le clip précédent de la même piste. C'est utile pour créer des transitions de batterie transparentes, pour travailler avec une piste acapella ou dans d'autres cas où vous souhaitez qu'un clip soit lu dans plusieurs scènes.

   Pour activer ou désactiver le bouclage du clip, touchez le bouton **Loop**. Des clips de type effets sonores, pêches de batterie et autres sons à « lecture unique » doivent généralement avoir leur paramètre **Loop** réglé sur **Off**. Pour les phrases mélodiques ou rythmiques plus longues, réglez **Loop** sur **On**.

   Pour ajuster la boucle, maintenez **Shift** et touchez les boutons **<<Loop** ou **Loop>>** afin de décaler la boucle vers la gauche ou la droite, ou maintenez **Shift** et touchez les boutons **/2** ou **2X** pour diviser ou multiplier par deux la taille de la boucle.

En mode Clip Edit, selon le type de clip sélectionné, vous pouvez également éditer un clip audio à l'aide de la **vue Region** ou des événements de note MIDI à l'aide de la vue **Event** (événement).

Vue Region

En vue Region, vous pouvez éditer les paramètres du clip audio lui-même, tels que longueur, niveau, accordage et tempo (BPM).



Commençons par apporter quelques modifications à un clip audio à l'aide de la vue Region.

1. Lancez le premier clip de la **piste 1 – Kick Loop**.
2. Pressez la touche **Clip** pour ouvrir le mode Clip Edit, ou pressez **Menu** et touchez **Clip Edit**.
3. En mode Clip Edit, touchez l'icône **Region** en haut de l'écran.
4. Maintenant, essayez de faire quelques modifications du clip audio décrites ci-dessous. À tout moment, vous pouvez presser **Undo** (annuler) pour revenir à l'état antérieur.

   Pour sélectionner une partie du clip, touchez l'icône de **cadre de sélection** en haut à droite, puis touchez la forme d'onde et tirez pour étendre le cadre de sélection dans la moitié basse de celle-ci.

   Pour déplacer tout ou partie du clip, touchez l'icône de **pointeur** en haut à droite, puis touchez la forme d'onde et tirez dans la partie haute de celle-ci.

   Pour raccourcir ou rallonger une région de clip (ou plusieurs régions de clip sélectionnées), touchez les icônes de **cadre de sélection** ou de **pointeur** en haut à droite puis touchez et tirez le tiers inférieur de la forme d'onde à gauche ou à droite.

   Pour scinder le clip en plusieurs parties, touchez l'icône de **ciseaux** en haut à droite puis touchez n'importe où dans la forme d'onde.

   Pour couper le son de tout ou partie d'un clip, touchez l'icône de **haut-parleur** en haut à droite, puis touchez la forme d'onde. Sinon, sélectionnez la partie de la forme d'onde que vous souhaitez réduire au silence puis pressez la touche **Mute**.

   Pour faire défiler la forme d'onde ou changer son niveau de zoom, touchez l'icône de **loupe**. Ensuite, touchez la forme d'onde et tirez pour la faire défiler, utilisez deux doigts pour un zoom arrière (pincement des doigts) ou un zoom avant (écartement des doigts).

   Pour changer le niveau du clip, touchez le champ **Level** (niveau) et utilisez la **molette de données** ou les touches **–/+**.

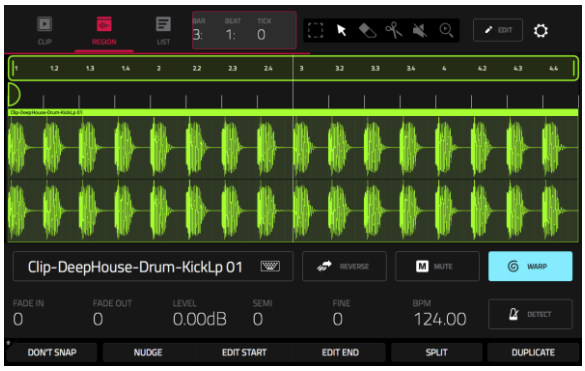
   Pour changer l'accordage du clip, touchez **Semi** (par demi-tons) ou **Fine** (accordage fin) et utilisez la **molette de données** ou les touches **–/+**.

   Pour inverser le clip (ou une partie de celui-ci), touchez le bouton **Reverse**.

Pour renommer le clip, touchez l'icône de **clavier** sous la forme d'onde, puis saisissez un nouveau nom avec le clavier qui s'affiche.

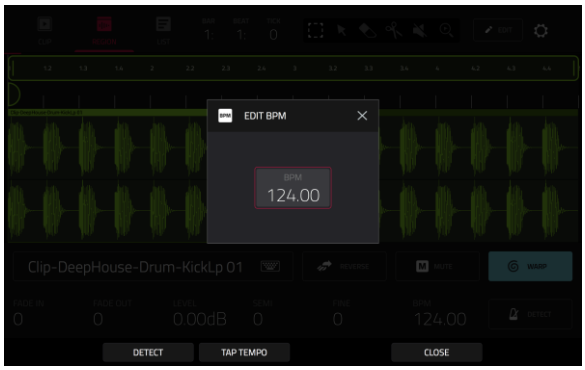
En vue Region, vous pouvez également utiliser un puissant outil du Force pour régler le tempo de n'importe quel sample sur celui de votre projet sans pour autant changer sa hauteur.

Pour synchroniser un clip audio sur le tempo du projet :



1. Au moyen du **Browser** (navigateur), chargez le sample désiré dans un pad de lancement dont le clip est vide.
2. Le pad de lancement de ce clip étant sélectionné, ouvrez la **vue Clip** en pressant **Clip** ou en pressant **Menu** et en touchant **Clip Edit**.
3. Touchez **Region** pour ouvrir la **vue Region**.
4. Si votre sample est déjà découpé sur un nombre défini de mesures et de temps, vous pouvez passer à l'étape suivante.

   Si votre sample n'est pas encore découpé de façon nette, vous pouvez utiliser les outils **Edit Start** (éditer le début) et **Edit End** (éditer la fin) pour isoler la section du sample que vous souhaitez utiliser. Sinon, utilisez l'icône de **ciseaux** pour découper le signal audio.
5. Touchez le bouton **Warp** pour permettre l'étirement/la contraction du sample. Cela vous permet d'allonger ou de raccourcir la région de clip sélectionnée pour la ramener à la longueur de boucle désirée sans changer la hauteur du sample.

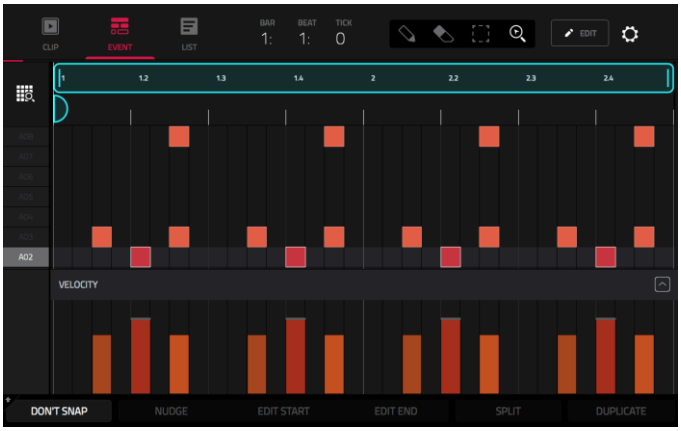


6. Pour régler le tempo (BPM) du sample, touchez le bouton **Detect** (détection) afin d'ouvrir la fenêtre **Edit BPM** (éditer le tempo). Dans celle-ci, vous pouvez régler le tempo en BPM de l'une des trois façons suivantes :
   i. Pressez **Detect** pour que le Force analyse le tempo pour vous.
   ii. Faites jouer le clip et utilisez le bouton **Tap Tempo** pour battre les temps.
   iii. Saisissez la valeur en BPM manuellement si vous la connaissez.
7. Quand on change les BPM du sample, le nombre de mesures et de temps qu'il couvre change également.

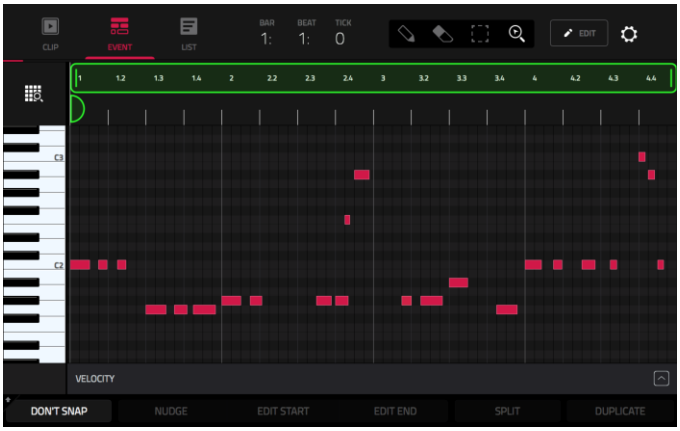
Voir ***Fonctionnement*** > ***Modes*** > ***Mode Clip Edit (édition de clip)*** > ***Vue Region*** pour en apprendre plus sur cette fonction.

Le mode Clip Edit a un aspect différent si on utilise un clip contenant des données MIDI. Les pistes drum, de keygroup, de plugin, MIDI et CV utilisent toutes la vue Event (événement) à la place de la vue Region, afin de vous permettre d'éditer les données MIDI.

Vue Event (événement)



Vue Event pour une piste drum (batterie)



Vue Event pour une piste de keygroup, de plugin, MIDI ou CV

Apportons maintenant quelques modifications à un clip MIDI à l'aide de la vue Event.

1. Lancez le premier clip de la **piste 2 – Top Loop**.
2. Pressez la touche **Clip** pour ouvrir le mode Clip Edit, ou pressez **Menu** et touchez **Clip Edit**.
3. En mode Clip Edit, touchez l'icône **Event** (événement) en haut de l'écran.
4. Maintenant, essayez d'apporter les modifications décrites ci-dessous aux événements de note. À tout moment, vous pouvez presser **Undo** (annuler) pour revenir à l'état antérieur.

   Pour ajouter une note, touchez l'icône de **crayon** en haut à droite de l'écran. Puis, touchez un carré dans la grille.

   Pour effacer une note, touchez l'icône de **gomme** en haut à droite de l'écran. Puis, touchez une note dans la grille.

   Pour sélectionner une note, touchez le **cadre de sélection** en haut à droite de l'écran. Puis, touchez une note dans la grille. Vous pouvez également faire glisser votre doigt pour sélectionner plusieurs notes.

   Pour déplacer les notes sélectionnées, touchez **Nudge** en bas de l'écran et utilisez la **molette de données** ou les touches **−/+** pour décaler les notes vers la gauche ou la droite. Par défaut, vous ne pouvez positionner les notes que sur des valeurs de quantification définies par le paramètre **Timing Correct** (découvrez-en plus sur cette fonction dans ***Fonctionnement > Généralités > Timing Correct (TC, correction temporelle)***).

   Pour régler le point de début ou de fin des notes sélectionnées (sans changer leur position), touchez **Edit Start** ou **Edit End** en bas de l'écran et utilisez la **molette de données** ou les touches **−/+**.

   Pour transposer les notes sélectionnées vers le haut ou le bas, touchez **Transpose** en bas de l'écran et utilisez la **molette de données** ou les touches **−/+**.

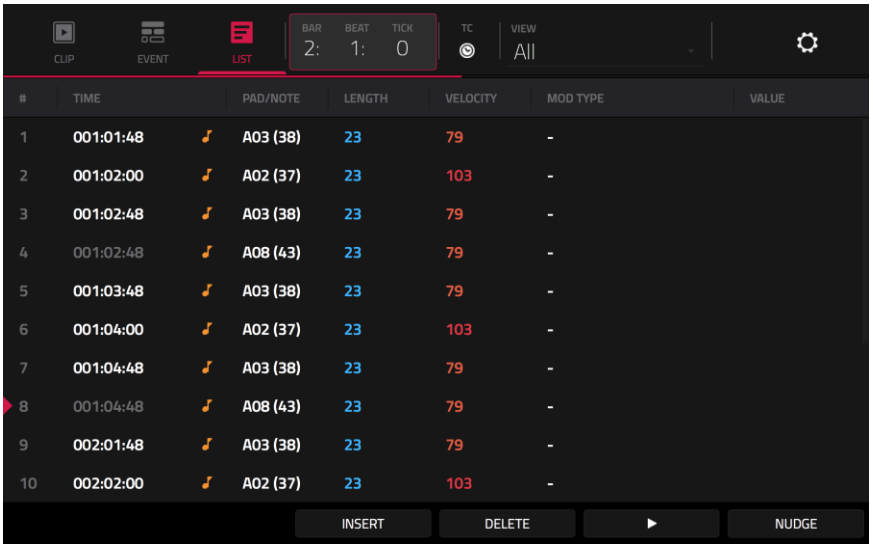
   Pour régler la dynamique des notes sélectionnées, touchez **Velocity** en bas de l'écran et utilisez la **molette de données** ou les touches **−/+**. La valeur numérique s'affichera à l'écran.

   Pour afficher ou masquer la ligne de dynamique (Velocity), touchez le bouton **flèche vers le haut** (∧) dans le coin inférieur droit de l'écran afin que la ligne de dynamique apparaisse sous la grille. La dynamique de chaque note est représentée par une barre verticale. Plus la barre est haute et rouge, plus élevée est la dynamique.

   Touchez une fois encore le bouton **flèche vers le haut** (∧) pour afficher une version plus grande de la ligne de dynamique après quoi il se transformera en bouton **flèche vers le bas** (∨) que vous pouvez toucher pour masquer la ligne de dynamique.

Voir ***Fonctionnement > Modes > Mode Clip Edit (édition de clip) > Vue Event (événement)*** pour en apprendre plus sur cette fonction.

Vue List (liste)



La vue List en mode Clip Edit est similaire à la vue Event, sauf qu'elle utilise une liste déroulante pour afficher les paramètres d'événement de note MIDI. Cela vous permet de rapidement filtrer vos événements MIDI par type particulier au moyen du menu **View** ou avec la position actuelle de la tête de lecture en utilisant le **compteur de temps** en haut de l'écran. Vous pouvez également insérer, supprimer, lire et décaler des événements de note à l'aide des boutons du bas de l'écran.

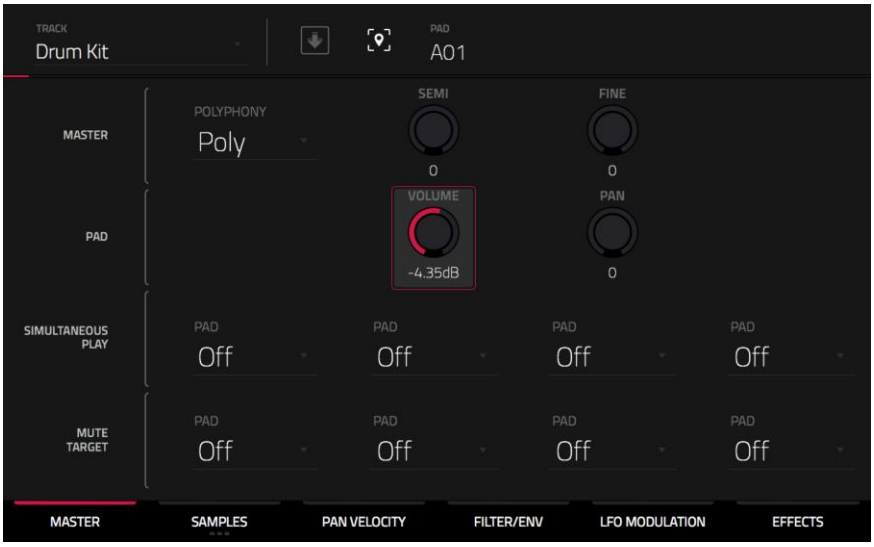
Voir ***Fonctionnement*** > ***Modes*** > ***Mode Clip Edit (édition de clip)*** > ***Vue List (liste)*** pour en apprendre plus sur cette fonction.

Mode Track Edit (édition de piste)

En plus de pouvoir éditer les événements de note MIDI à l'aide du mode Clip Edit, vous pouvez éditer les paramètres d'une piste en utilisant le **mode Track Edit** (édition de piste). Ce mode n'est pas disponible pour les pistes audio.

Pour passer en mode Track Edit, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pressez **Menu** puis touchez **Track Edit**.
- Maintenez **Shift** et pressez **Clip**.



Maintenant, apportons quelques modifications simples aux sons d'une piste drum (batterie). Essayez de faire ces modifications pendant qu'un clip est lu pour entendre la différence que cela entraîne.

1. En mode Matrix (matrice), maintenez pressée la touche de **sélection** de la **piste 8 − Drum Kit** pour sélectionner la piste.
2. Pressez la touche **Note** pour faire passer les **pads de lancement de clip** en mode Note. Le quart inférieur gauche de la matrice de pads représente maintenant un drum kit typique à 16 pads.
3. Pressez le pad de grosse caisse (A01) pour le sélectionner.
4. Dans l'onglet **Master** du mode Track Edit, montez ou baissez **Volume** (bouton rotatif).
5. Pressez le pad de caisse claire (A02) pour le sélectionner.
6. Touchez le bouton rotatif **Pan** et tirez vers le haut ou le bas pour régler le panoramique stéréo. Nous vous recommandons d'écarter un peu les sons brillants (par exemple cymbales, caisse claire) avec le panoramique.
7. Pressez le pad de charleston (A03) pour le sélectionner.
8. Touchez l'onglet **Samples** pour que le premier petit carré s'allume sous le mot.
9. Utilisez les champs **Semi** et **Fine** pour accorder le sample.

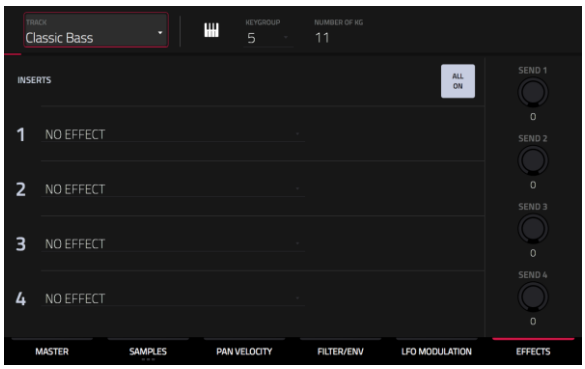
Vous pouvez également appliquer des effets à une piste avec le mode Track Edit. Essayons d'ajouter un effet à la piste de basse.

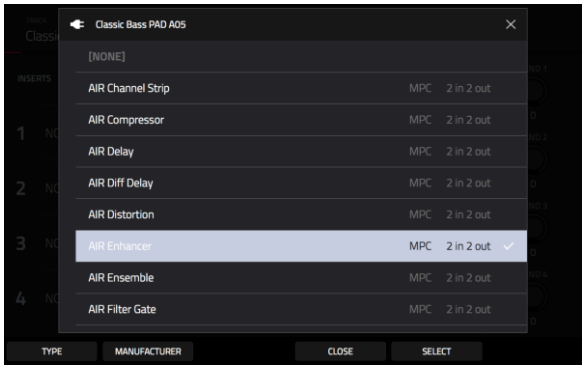
1. En mode Track Edit, maintenez pressée la touche de **sélection** de la **piste 6 − Classic Bass** pour sélectionner cette piste.
2. Touchez l'onglet **Effects** (effets) en bas de l'écran pour afficher l'onglet **Inserts** (effets insérés).
3. Touchez deux fois le premier slot (emplacement) d'effet. Une liste des effets apparaîtra.
4. Balayez vers le haut ou le bas pour parcourir la liste.
5. **Pour charger un effet**, touchez-le deux fois. Sinon, touchez-le une fois puis touchez **Select** ou pressez la **molette de données**. Essayons d'ajouter l'effet **AIR Enhancer**.
6. **Pour fermer la liste**, touchez **Close** (fermer).
7. Maintenant que l'effet a été ajouté à la piste de basse, vous pouvez régler ses paramètres à votre guise.

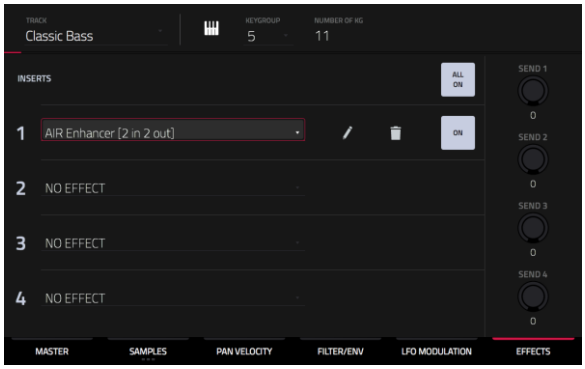
   Pour régler les paramètres de l'effet, touchez l'**icône de crayon**.

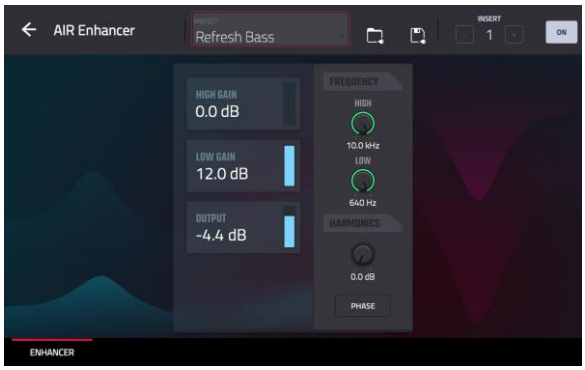
   Pour régler la valeur d'un paramètre, touchez un curseur et faites glisser votre doigt. Sinon, vous pouvez également toucher le paramètre et utiliser la **molette de données** ou les touches **−/+**.

   Pour vider le slot d'effet, touchez l'icône de **corbeille**. Activez/désactivez l'effet en touchant le bouton **On/Off** de ce slot.









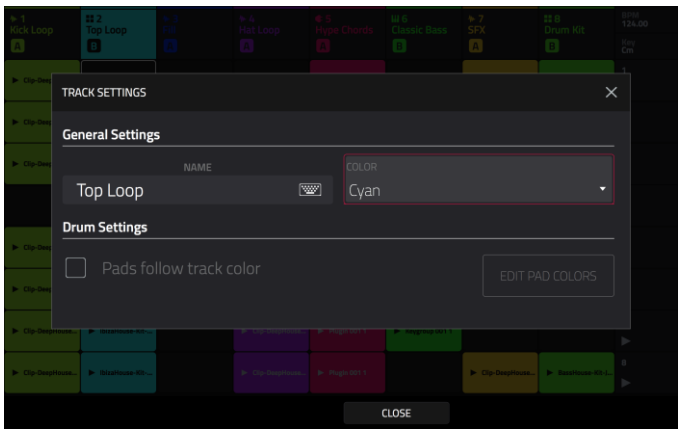


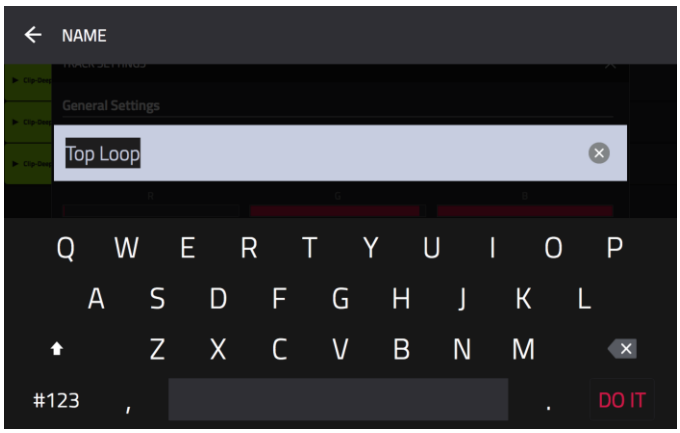
Lorsqu'une piste de plugin est sélectionnée, le mode Track Edit affiche les paramètres du plugin chargé.

1. Pressez **Matrix** pour passer en mode Matrix (matrice).
2. Maintenez pressée la touche de **sélection** de la **piste 5 – Hype Chords**.
3. Lancez le premier clip de la **piste 5 – Hype Chords**.
4. Passez en mode Track Edit.
5. Pendant la lecture du clip, essayez d'éditer les différents paramètres du plugin. Utilisez les onglets au bas de la page pour afficher différents ensembles de paramètres.

Renommer et sauvegarder

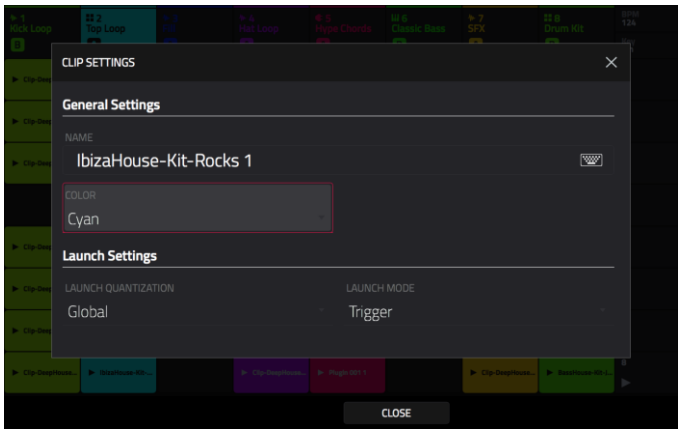
Après avoir apporté des changements aux clips et aux pistes, vous pouvez vouloir changer des noms et sauvegarder votre projet avant de poursuivre.

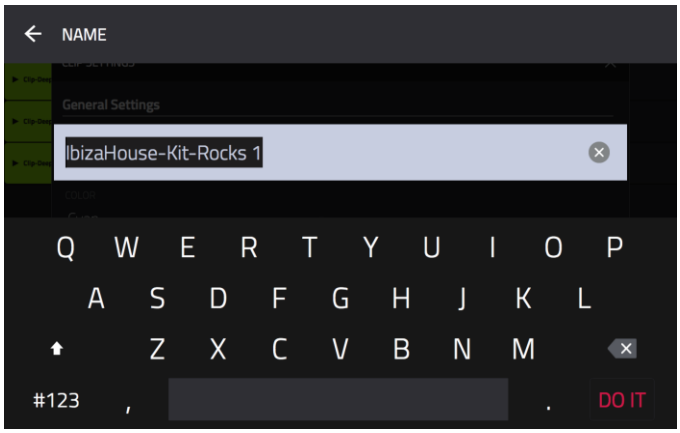




Pour renommer une piste :

1. Pressez **Matrix** pour passer en mode Matrix.
2. Touchez deux fois le nom de la piste en haut de l'écran.
3. Sous **Name**, touchez l'icône de clavier.
4. Utilisez le clavier virtuel qui apparaît pour saisir un nouveau nom (par exemple Synth Lead), puis touchez **Do It** (exécuter).



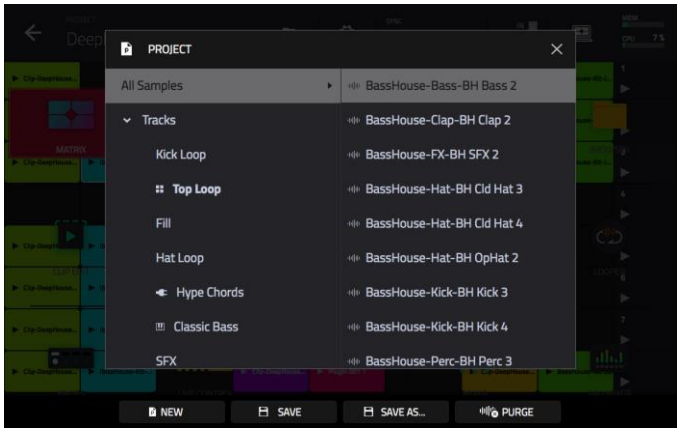


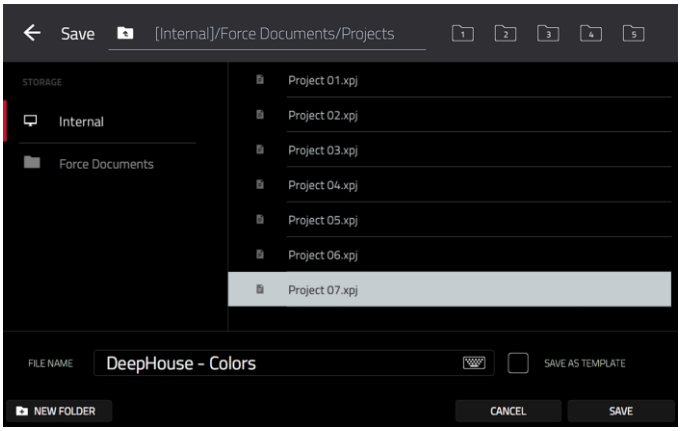
Pour renommer un clip :

1. Pressez **Matrix** pour passer en mode Matrix.
2. Maintenez **Edit** et pressez un **pad de lancement de clip**.
3. Dans la fenêtre qui apparaît, touchez l'icône de clavier en face de **Name**.
4. Utilisez le clavier virtuel qui apparaît pour saisir un nouveau nom (par exemple Drum Fill), puis touchez **Do It** (exécuter).

Maintenant que vous avez apporté des changements à votre démo, il serait bien de la sauvegarder comme un nouveau projet. Vous pouvez sauvegarder votre projet d'une des façons suivantes :

- Pressez **Menu** afin d'afficher le menu et touchez l'icône de **dossier** en haut de l'écran pour ouvrir la fenêtre **Project** (projet). Puis, sélectionnez **Save As** (sauvegarder sous).
- Pressez **Save** pour ouvrir la fenêtre Save (sauvegarder). Puis, sélectionnez **Save As** (sauvegarder sous).





Dans la fenêtre Save, vous avez les possibilités suivantes :

Pour sélectionner le support de stockage que vous souhaitez visualiser, touchez-le dans la colonne **Storage** sur la gauche.

Internal est le disque dur interne du Force.

Force Documents est un raccourci vers le dossier **Force Documents** du disque interne du Force.

Si vous avez des périphériques de stockage connectés aux ports USB ou au lecteur de carte SD du Force, ils apparaîtront également dans cette colonne.

Pour ouvrir un dossier, touchez-le deux fois. Sinon, tournez la **molette de données** ou utilisez les touches **−/+** pour parcourir la liste, et pressez la **molette de données** pour ouvrir un dossier. Vous pouvez également toucher un des cinq **boutons de dossier** en haut à droite pour sauter immédiatement à ces raccourcis prédéfinis (voir ***Fonctionnement*** > ***Modes*** > ***Browser (navigateur)*** pour savoir comment faire).

Pour créer un nouveau dossier, touchez **New Folder** (nouveau dossier), donnez-lui un nom avec le clavier virtuel qui apparaît puis touchez **Do It** (exécuter). Vous accéderez immédiatement au nouveau dossier.

Pour remonter d'un niveau de dossier, touchez l'**icône de dossier/↑** dans le coin supérieur gauche.

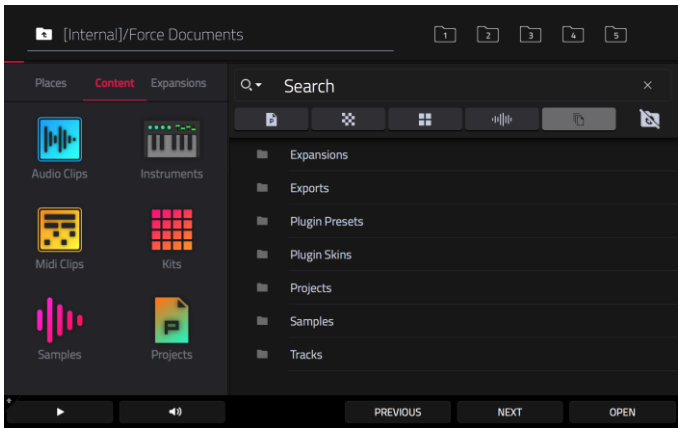
Pour nommer le fichier, touchez le champ **File Name** (nom de fichier) en bas de l'écran et utilisez le clavier virtuel qui apparaît.

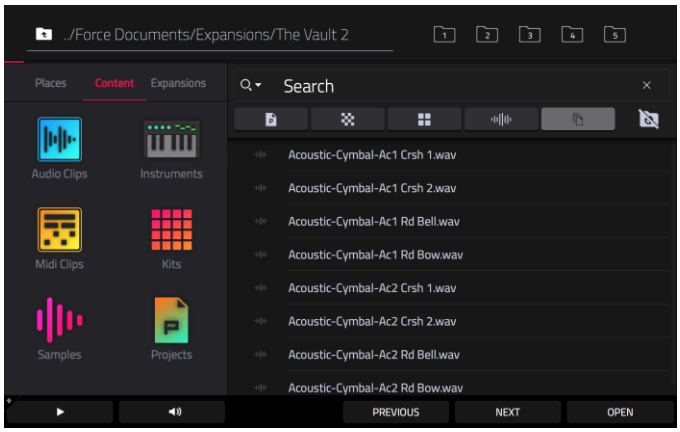
Pour sauvegarder le fichier, touchez **Save**.

Pour annuler et revenir au menu, touchez **Cancel** (annuler). Sinon, touchez l'**icône ←** dans le coin supérieur gauche.

Utilisation du navigateur (Browser)

Le Browser du Force est le navigateur qui vous permet de parcourir et de charger des clips, samples, instruments et autres depuis la bibliothèque interne du Force ou la bibliothèque de tout appareil connecté.





Pour ouvrir le Browser, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pressez **Menu** pour ouvrir le menu puis touchez **Browser** (navigateur).
- Pressez **Load** (charger).

Essayons de créer une nouvelle piste drum et d'y charger des samples.

1. Pressez **Matrix** pour ouvrir la vue Matrix (matrice).
2. Utilisez la touche **droite** de **curseur** pour faire défiler la vue Matrix à fond sur la droite, jusqu'à la dernière colonne qui affiche un **+** au-dessus des clips.
3. Touchez le symbole **+** pour ouvrir la fenêtre d'ajout de piste (Add Track). Sinon, vous pouvez aussi maintenir pressée la touche de **sélection** d'une piste non utilisée pour ouvrir la fenêtre d'ajout de piste (Add Track).
4. Sélectionnez **Drum** pour créer une nouvelle piste drum (piste de batterie).
5. Réglez les pads en mode **Note** en pressant la touche **Note**.
6. Tapez sur un pad pour le sélectionner. Dans le Browser, le pad sélectionné s'allumera en blanc vif. Comme nous créons un drum kit, commençons par taper le pad en bas à gauche.
7. Pour rechercher des samples de batterie, ouvrez d'abord l'onglet **Content** (contenu) puis sélectionnez **Samples**.
8. Commencez par chercher un son de grosse caisse. Touchez la barre de recherche **Search**, puis utilisez le clavier qui apparaît pour saisir « kick » et touchez **Do It** (exécuter) pour lancer la recherche. Une liste de tous les samples de grosse caisse (kick drum) apparaîtra alors.
9. Pour charger un sample, touchez le bouton **Load** (charger).
10. Vous pouvez parcourir et pré-écouter les samples de deux façons :

    Tournez la molette de données pour faire défiler la liste et touchez le bouton **Play** pour pré-écouter le sample. Vous pouvez activer la pré-écoute automatique en touchant l'icône de **haut-parleur** puis le bouton **Auto** pour l'allumer.

    Vous pouvez également rapidement écouter les samples en utilisant les boutons **Previous** (précédent) et **Next** (suivant) de l'écran, ou les touches **−** et **+** du Force. Lorsque vous passez à un nouveau sample, il est automatiquement chargé dans le pad sélectionné. Si vous décidez de ne pas utiliser le sample, il suffit de charger un nouveau sample dans le pad et l'ancien sample est automatiquement supprimé.
11. Répétez ce processus pour ajouter une caisse claire, une charleston ou quoi que ce soit d'autre nécessaire à votre drum kit.

Vous pouvez utiliser ce même procédé général de navigation et de chargement pour d'autres fichiers tels que des clips audio ou MIDI, des instruments, des kits et des projets.

Mixage des pistes

Le mixeur du Force vous permet de régler des paramètres tels que niveau, panoramique stéréo et routage comme vous le feriez avec une table de mixage traditionnelle ou une station de travail audio numérique.

Pour ouvrir le mixeur, pressez **Mixer**. Sinon, vous pouvez presser **Menu** et toucher **Mixer**.



Le mixeur contient quatre onglets de page vous permettant de contrôler différents paramètres concernant les pistes et le master. Touchez l'écran et faites glisser votre doigt pour faire défiler les pistes disponibles ou utilisez les touches de **curseur**.

Commençons par l'onglet **Pan & Volume**. Touchez l'onglet en bas de l'écran pour le sélectionner. Lancez une scène dans votre projet et essayez de faire quelques-uns des réglages suivants sur les pistes :



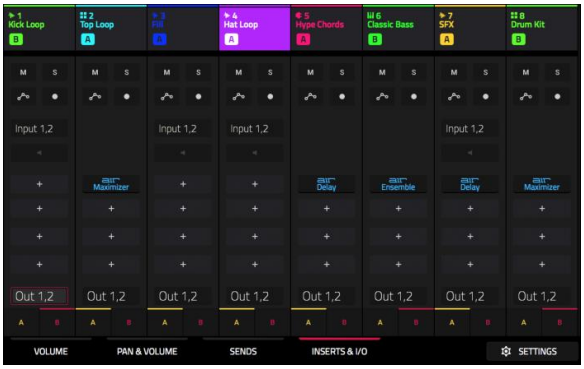
Pour régler le volume de la piste, touchez le curseur de volume et faites glisser votre doigt ou touchez-le puis utilisez la **molette de données** ou les touches **−/+**.

Pour régler le panoramique de la piste, touchez le curseur de panoramique et faites glisser votre doigt ou touchez-le puis utilisez la **molette de données** ou les touches **−/+**.

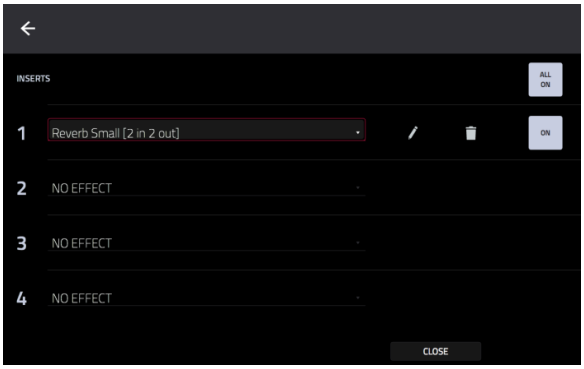
Pour couper le son de la piste ou la mettre en solo, touchez respectivement les boutons **M** (Mute) ou **S** (Solo).

Pour affecter une piste au crossfader, touchez les boutons **A** ou **B** en bas de l'écran.

Ensuite, touchez l'onglet **Inserts & I/O** (inserts et entrées/sorties). Dans cette page, vous pouvez insérer des effets dans les pistes, ainsi que contrôler le routage des entrées et sorties. Essayons d'ajouter un effet à une piste.

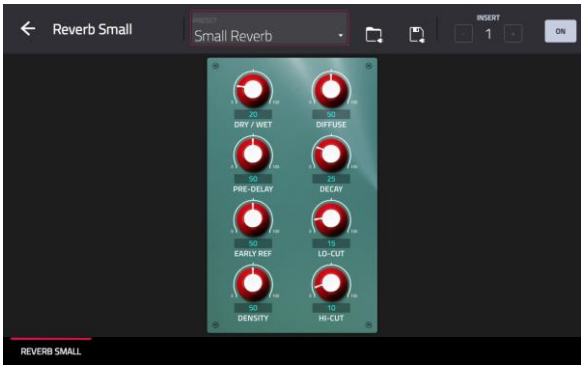


1. Touchez un slot d'insert dans la **Piste 4 – Hat Loop** pour ouvrir la fenêtre Inserts. Les slots d'insert portent un signe **+**.
2. Touchez deux fois le premier slot d'effet. Une liste des effets apparaîtra.
3. Balayez vers le haut ou le bas pour parcourir la liste ou tournez la **molette de données**.
4. **Pour charger un effet**, touchez-le deux fois. Sinon, touchez-le une fois puis pressez **Select** ou pressez la **molette de données**. Ajoutons l'effet **Reverb Small**.
5. **Pour fermer la liste**, touchez **Close** (fermer).
6. Maintenant que l'effet a été ajouté à la piste, vous pouvez régler ses paramètres à votre guise.



Pour régler les paramètres de l'effet, touchez l'icône de **crayon**.

Pour vider le slot d'effet, touchez l'**icône de corbeille**. Activez/désactivez l'effet en touchant le bouton **On/Off** du slot.

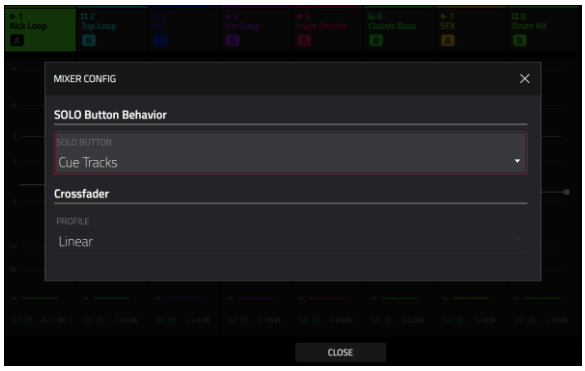


Voir ***Fonctionnement*** > ***Modes*** > ***Mixer (mixeur)*** pour en apprendre plus sur cette fonction.

Pré-écoute de pistes

En plus d'utiliser la touche **Solo** pour isoler une piste, vous pouvez vous en servir pour pré-écouter les pistes. Cela vous permet de pré-écouter le son d'une piste par la sortie casque (**Phones**) ou les sorties **Output 3/4** avant de l'envoyer au mixage principal que peut entendre votre public.

Pour pré-écouter des pistes :



1. Branchez un casque d'écoute à la sortie casque (**Phones**), ou raccordez les sorties **Output 3/4** à vos moniteurs, à votre table de mixage, etc.
2. Ouvrez la fenêtre **Mixer Config** (configuration du mixeur), soit en touchant **Settings** (réglages) quand le mixeur est affiché, soit en maintenant **Shift** et en pressant **Solo** ou **Mute**.
3. Réglez **Solo Button Behavior** (comportement de la touche Solo) sur **Cue Tracks** (pré-écoute des pistes).
4. Réglez le bouton rotatif **Cue Mix** (mixage de pré-écoute) pour qu'il se trouve entre **3/4** et **Master**. Vous pouvez régler le mixage exact que vous désirez. Tournez le bouton **Cue Mix** vers **3/4** pour entendre plus le son de la piste en pré-écoute, ou vers **Master** pour entendre plus le son de votre mixage master.
5. Pressez la touche **Solo**.
6. Pressez la touche **multifonction** de la piste que vous souhaitez assigner au mixage de pré-écoute.

   Lors de l'affichage de certaines pages du mixeur, l'icône **S** de la tranche de canal se transformera en icône de **casque** surlignée en cas d'activation.

   En affichage de la matrice, une icône de **casque** est ajoutée à l'en-tête de la piste.

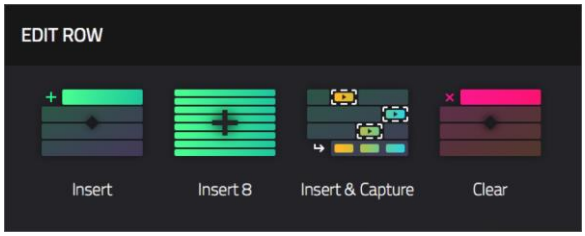


7. Lancez un clip dans la piste que vous avez choisi de pré-écouter. Vous devriez entendre à la fois le mixage master et le son de la piste pré-écoutée.
8. A l'aide d'un casque branché à la sortie **Phones** en face avant du Force, et/ou d'enceintes connectées aux sorties **Output 3/4**, pré-écoutez le son pour vous assurer qu'il est bien synchronisé avec votre mixage principal.
9. Lorsque vous êtes prêt à envoyer le son de cette piste au mixage principal, pressez la touche **Solo** et la touche **multifonction** de la piste en question pour désactiver la pré-écoute.

Enregistrement de clips

Maintenant que vous vous êtes familiarisé avec les bases du lancement et de l'édition de clip, essayons d'enregistrer de nouveaux clips à ajouter au projet.

Avant d'enregistrer, créons une nouvelle scène et un clip vide dans lequel enregistrer :



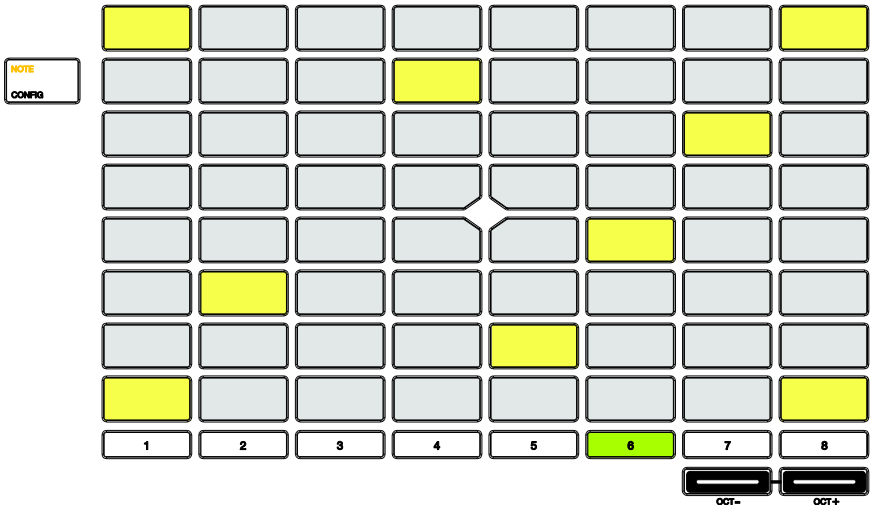
1. Pressez **Matrix** pour afficher le mode Matrix (matrice) à l'écran.
2. Maintenez **Edit** et pressez la touche **Launch de la scène** du haut pour ouvrir la fenêtre **Edit Row** (éditer la rangée).
3. Touchez l'icône **Insert** (insérer). Une nouvelle rangée sera créée en haut de la matrice.
4. Dans l'écran, touchez deux fois un slot de clip vide dans votre nouvelle scène pour créer un nouveau clip. Les nouveaux clips sont toujours créés avec la longueur par défaut, qui peut se choisir en maintenant **Shift** et en pressant la deuxième touche **multifonction de piste (Length)**.

   Sinon, vous pouvez créer un clip vide en utilisant les **pads de lancement de clip**. D'abord, pressez la touche de mode **Launch** pour passer en mode Launch (lancement). Ensuite, maintenez la touche **Select** et touchez deux fois un pad vide.

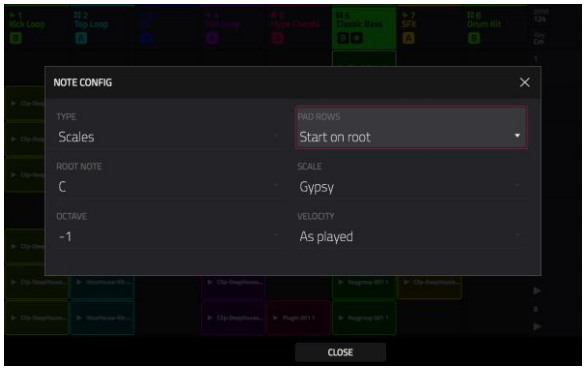
Enregistrement en mode Note

En plus de vous servir des pads de lancement de clip pour lancer des clips, vous pouvez les utiliser pour enregistrer chromatiquement des notes comme vous le feriez avec un clavier MIDI. Cette possibilité s'active en pressant la touche **Note** afin de passer en **mode Note**.

Dans le projet **Deep House – Colors**, sélectionnez la **piste 6 – Classic Bass** et pressez **Note** pour voir le mode Note en action. En mode Note, l'aspect des pads change. La tonique ou l'accord seront allumés en couleur et les notes ou accords intermédiaires en blanc.



Pour configurer les pads en mode Note, maintenez **Shift** et pressez **Note** afin d'ouvrir la fenêtre **Note Config** (configuration des notes). Dans cette fenêtre, vous pouvez choisir la fonction des pads, depuis le jeu des notes d'une gamme jusqu'à celui de progressions d'accords complètes. Pour l'instant, laissons **Type** réglé sur **Scales** (gammes) et réglons **Pad Rows** (rangées de pads) sur **Start on root** (partir de la tonique).



Voir ***Fonctionnement > Généralités > Modes de fonctionnement des pads > Mode Note*** pour en savoir plus.

Préparons maintenant le clip et la piste pour l'enregistrement :



1. Créez un clip vide dans la **piste 6 – Classic Bass** en suivant les instructions ci-dessus.
2. Lancez le clip pour être sûr qu'il est en lecture.
3. Pressez la touche **Rec Arm** puis la sixième touche de **sélection de piste** afin d'armer cette piste pour l'enregistrement. Un symbole d'enregistrement apparaîtra sous le nom de la piste.
4. Lorsque vous avez fini d'enregistrer, pressez la touche **Rec** (enregistrement). Dans l'écran, le clip sélectionné devient rouge et affiche **Overdub** (superposition).
5. Essayez d'enregistrer une ligne de basse simple en utilisant les **pads de lancement de clip** en mode Note. Pressez **Undo** (annuler) à n'importe quel moment pour annuler tout événement de note enregistré.
6. Quand vous avez fini d'enregistrer, pressez à nouveau la touche **Rec** pour arrêter l'enregistrement.



Vous pouvez également modifier les conditions d'enregistrement en fonction de vos préférences.

1. Pressez **Matrix** pour afficher à l'écran le mode Matrix (matrice).
2. Maintenez **Shift** et pressez **Rec** pour ouvrir la fenêtre de configuration d'enregistrement.
3. Cochez la case **Write automation when recording** pour capturer l'automation pendant l'enregistrement.

   Utilisez le champ **Record Mode** (mode d'enregistrement) pour définir la manière dont l'enregistrement est lancé. Avec un réglage sur **Pad**, tapez sur n'importe quel pad alors que la piste est armée pour lancer l'enregistrement. Avec un réglage **REC Button or Pad**, tapez sur n'importe quel pad alors que la piste est armée pour lancer l'enregistrement, ou pressez la touche **Rec** pour lancer l'enregistrement dans le slot de clip sélectionné. Avec un réglage **REC Button then Pad**, pressez d'abord **Rec** puis tapez sur n'importe quel pad pour lancer l'enregistrement. C'est le mode par défaut du Force lorsqu'on l'allume.

   Cochez la case **Fixed Length Recording** (enregistrement de longueur fixe) pour que l'enregistrement s'arrête une fois que le clip a atteint la longueur choisie dans le champ **Fixed Length (Bars)** (longueur fixe exprimée en mesures). Laissez cette case décochée pour enregistrer librement un clip de n'importe quelle longueur.

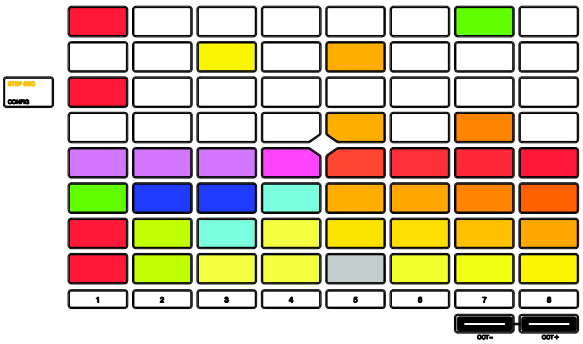
   Utilisez le champ **Record To** pour définir le comportement quand l'enregistrement est terminé, c'est-à-dire un passage en mode **Overdub** (superposition d'un autre enregistrement) ou **Play** (lecture).
4. Lorsque vous avez terminé, touchez **Close** (fermer) pour fermer la fenêtre de configuration d'enregistrement.

Enregistrement avec le séquenceur pas à pas (Step Seq)

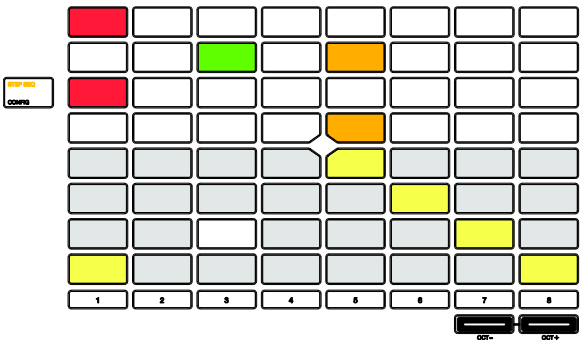
Pour faire des séquences de batterie, vous pouvez utiliser le **séquenceur pas à pas** afin de rapidement programmer des événements de notes en utilisant les pads de lancement de clip comme des « touches de pas rythmiques », simulant ainsi le mode de fonctionnement d'une boîte à rythmes traditionnelle basée sur un séquenceur pas à pas.

Lorsque vous utilisez le séquenceur pas à pas, vous disposez de trois modes de fonctionnement des pads de lancement de clip :

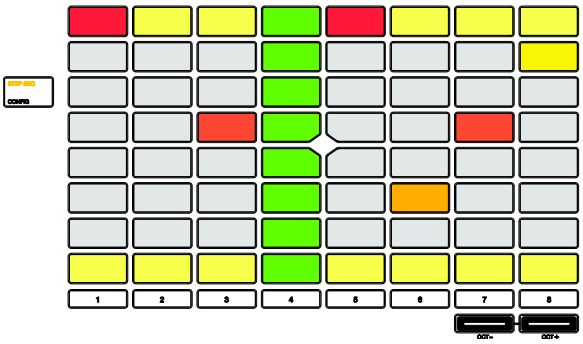
Drum : dans ce mode, les pads des quatre rangées du haut représentent chacun des pas composant le clip. Les quatre rangées de pads du bas sont divisées en deux carrés 4x4 : le carré de gauche sert à sélectionner et déclencher les sons de batterie tandis que le carré de droite sert à sélectionner la dynamique (vélocité) des événements de note. Ce mode est particulièrement utile pour enregistrer des parties de batterie avec le séquenceur pas à pas.



Melodic : dans ce mode, les pads des quatre rangées du haut représentent chacun des pas composant le clip. Les quatre rangées de pads du bas correspondent aux notes de la gamme choisie, qui peut se régler en maintenant **Shift** et en pressant **Step Seq**. Ce mode est principalement utile pour enregistrer des parties mélodiques telles qu'une ligne de basse avec le séquenceur pas à pas.



Lanes : dans ce mode, chaque colonne de pads de lancement de clip représente un pas dans le clip. Les huit rangées représentent huit pads différents. Vous pouvez régler le pad de base en maintenant **Shift** et en pressant **Step Seq**.



Pour passer d'un mode à l'autre, pressez la touche **Step Seq**. Vous pouvez également maintenir pressée la touche **Step Seq** dans n'importe quel mode du séquenceur pas à pas pour rapidement sélectionner un autre mode.



Utilisons le mode Drum pour programmer un pattern de batterie à l'aide du séquenceur pas à pas.

1. Sélectionnez la **piste 2 – Top Loop** et ajoutez un nouveau clip vide comme décrit précédemment.
2. Assurez-vous que le clip dans lequel vous enregistrez est en lecture, sinon vous n'entendrez pas le pattern que vous créez.
3. Pressez **Menu**, puis touchez **Step Sequencer** dans l'écran.
4. Pressez la touche **Step Seq** jusqu'à ce que **Drum** s'affiche à l'écran. Les pads sont maintenant en mode Drum.
5. Sélectionnez le son de grosse caisse en pressant son pad (A01).

   À savoir : maintenez pressée la touche **Select** de clip puis pressez un pad pour le sélectionner sans que le sample se fasse entendre.
6. Utilisez les quatre premières rangées de **pads de lancement de clip** pour programmer un pattern de grosse caisse simple.

   Vous pouvez également changer de partie de clip visualisée et la modifier en maintenant pressée la touche **Step Seq** et en utilisant les rangées de **pads de lancement de clip** du haut. Le nombre de pages disponibles dépend de la taille de pas sélectionnée et du nombre de mesures du clip.
7. Ensuite, sélectionnez un son de caisse claire (A02) et programmez un pattern de caisse claire.
8. Ensuite, sélectionnez un son de charleston (A03) et programmez un pattern de charleston. Essayez d'utiliser les pads de dynamique (vélocité) pour faire varier la dynamique des sons de charleston en vue de rendre le son du clip plus réaliste.

Voir ***Fonctionnement*** > ***Généralités*** > ***Modes de fonctionnement des pads*** > ***Mode Step Seq (séquenceur pas à pas)*** et ***Fonctionnement*** > ***Modes*** > ***Séquenceur pas à pas (Step Seq)*** pour en savoir plus sur cette fonction.

Fonctionnement

Ce chapitre explique toutes les caractéristiques et fonctions de votre Force.

Important :



- Quand le bouton le plus à gauche en bas de l'écran affiche une flèche vers le haut (⬆), cela signifie qu'il y a des boutons supplémentaires auxquels vous pouvez accéder en maintenant **Shift**. Maintenez **Shift** pour afficher les boutons secondaires et touchez n'importe lequel d'entre eux si désiré. Relâchez **Shift** pour revenir aux boutons précédents.
- De nombreux modes affichés à l'écran ont 1 à 6 boutons en bas de celui-ci. Chacun de ces boutons sélectionne un onglet différent de ce mode ou accomplit une fonction spécifique dans ce mode.



- Plutôt que de toucher deux fois (« double-clic ») un élément d'écran pour y accéder, vous pouvez presser la **molette de données**.
- Quand un paramètre est surligné et a un encadrement rouge, cela signifie qu'il est sélectionné. Vous pouvez alors le changer en tournant la **molette de données** ou les touches **−/+** de l'appareil. Si le paramètre est un chiffre, touchez-le deux fois pour afficher à l'écran un pavé numérique permettant de saisir la valeur voulue.

Généralités

Types de commande

L'écran du Force utilise les types de commande suivants :

Boutons rotatifs

Pour régler leur valeur, effectuez l'une des opérations suivantes :



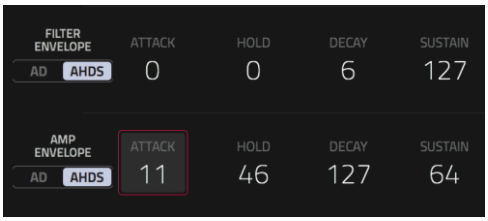
- Touchez le bouton et tirez vers le haut ou le bas.
- Touchez le bouton pour le sélectionner puis réglez sa valeur avec la **molette de données** ou les touches **−/+**.
- Touchez deux fois le bouton pour l'afficher dans un écran plus grand. Sinon, vous pouvez presser la **molette de données** quand le bouton rotatif est sélectionné.

  Touchez la version plus grande qui apparaît et tirez ou réglez la valeur avec la **molette de données** ou les touches **−/+**.

  Si le bouton est bipolaire (avec des valeurs positives et négatives de part et d'autre de la position centrale par défaut), touchez deux fois la version agrandie pour le ramener à sa position centrale/0.

  Touchez n'importe quelle autre zone pour revenir à l'écran précédent.
- Maintenez **Shift** pendant que vous tournez la **molette de données** pour régler la valeur par paliers plus fins.

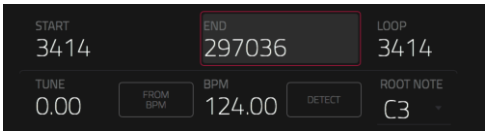
Valeurs de paramètre



Pour régler la valeur d'un paramètre, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Touchez le champ pour le sélectionner puis réglez sa valeur avec la **molette de données** ou les touches **−/+**.

  Lorsque la valeur a des chiffres décimaux, vous pouvez parfois maintenir **Shift** et utiliser la **molette de données** ou les touches **−/+** pour régler la valeur par paliers plus fins.



- Touchez deux fois le champ ou gardez votre doigt dessus durant une seconde. Dans l'écran qui apparaît, saisissez une valeur avec le pavé numérique ou réglez la valeur avec la **molette de données** ou les touches **−/+**. Sinon, touchez la valeur et tirez vers le bas ou le haut.

  Vous pouvez également toucher **/2** pour diviser la valeur par deux ou **x2** pour la doubler.

Pour valider la valeur et rester dans cet écran, touchez **Apply** (appliquer).

Pour valider la valeur et revenir à l'écran précédent, touchez **Do It** (exécuter).

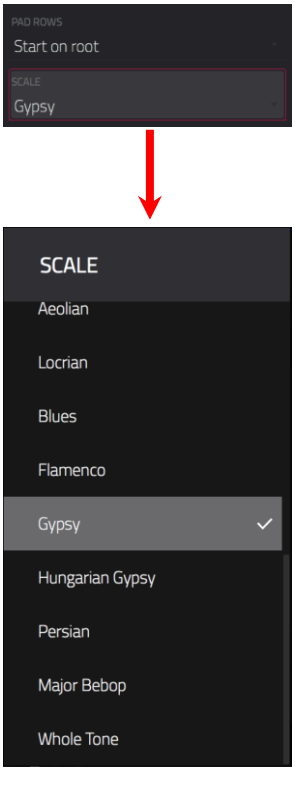
Pour revenir à l'écran précédent, touchez la zone grise dans le coin supérieur gauche de l'écran. Les modifications effectuées à l'aide du pavé numérique qui ne sont pas sauvegardées ne seront pas appliquées. Toutes les autres modifications seront enregistrées.

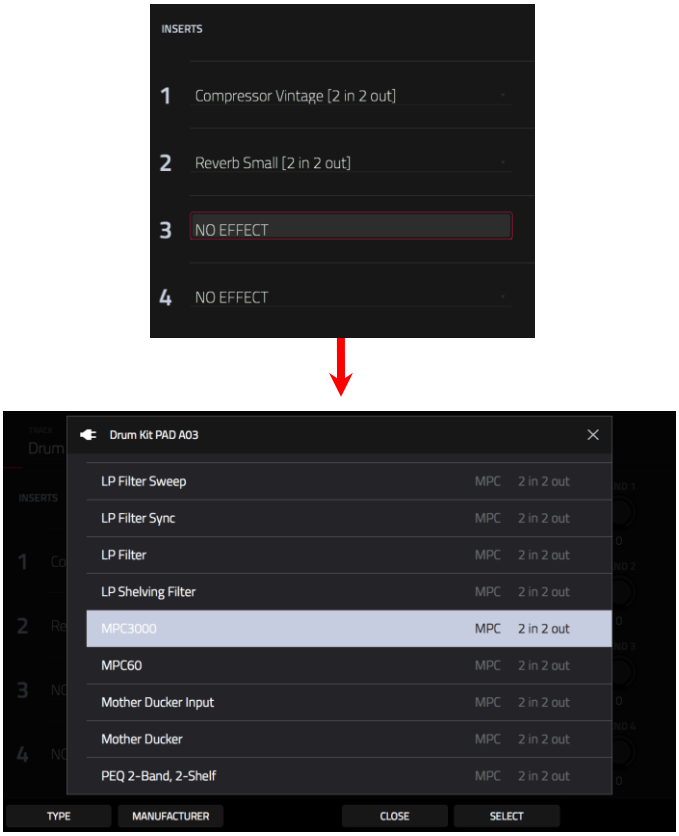
Menus déroulants / Listes

Pour sélectionner une option dans un menu déroulant, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Touchez le champ pour le sélectionner puis choisissez une option avec la **molette de données** ou les touches **−/+**.
- Touchez deux fois le champ. Dans la liste qui apparaît (exemples ci-dessous), touchez l'option désirée. Sinon, vous pouvez sélectionner une option avec la **molette de données** ou les touches **−/+**.

  Dans certaines fenêtres, touchez le bouton adéquat en bas de l'écran pour confirmer votre sélection ou pour annuler sans rien changer.



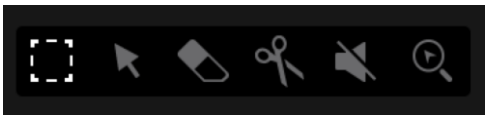


Sélecteurs

Les sélecteurs affichent toutes les options disponibles. Une d'elles est toujours sélectionnée. L'option sélectionnée est surlignée tandis que les autres restent sombres.

Pour sélectionner une option, touchez-la.





Boutons

Les boutons ont généralement deux états : sélectionné et désélectionné (respectivement actif ou inactif). Certains peuvent avoir plus de deux états.

Pour alterner entre les deux ou pour passer en revue les états d'un bouton, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Touchez-le.
- S'il est surligné en rouge (et que ce n'est pas un bouton Mute), utilisez la **molette de données** ou les touches **−/+**.

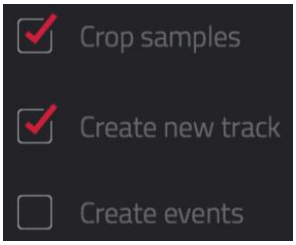




Cases à cocher

Les cases à cocher ont deux états : coché ou non coché (respectivement activé ou désactivé).

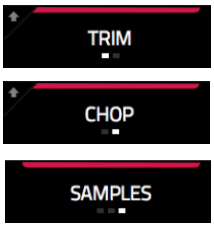
Pour cocher ou décocher une case, touchez-la.



Onglets

Certains modes ont des boutons en bas d'écran pour passer en revue plusieurs onglets similaires. Par exemple, vous pouvez voir le niveau de départ vers chacun des quatre retours dans un onglet distinct. À chaque toucher, vous passez à l'onglet indiqué par les petits carrés en dessous.

Pour sélectionner un onglet, touchez-le. Chaque fois que vous le touchez, cela sélectionne l'onglet suivant.



Curseurs



Pour régler la position d'un curseur, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Touchez le curseur et faites-le glisser à la position désirée.
- Touchez la position désirée (ne fonctionne qu'avec certains curseurs).
- Touchez le curseur pour le sélectionner, puis la **molette de données** ou les touches **−/+** pour régler la position (ne fonctionne qu'avec certains curseurs).
- Touchez deux fois le curseur puis touchez la version agrandie qui apparaît et tirez, ou réglez la valeur avec la **molette de données** ou les touches **−/+**. Touchez n'importe quelle autre zone pour revenir à l'écran précédent.

Enveloppes

Pour régler les segments d'une enveloppe, effectuez l'une des opérations suivantes :



À savoir : touchez l'**icône rectangle d'extension** au-dessus de l'enveloppe pour afficher un agrandissement.

- Touchez une « poignée » de segment d'enveloppe et tirez-la dans la direction désirée.
- Choisissez la valeur numérique d'un segment d'enveloppe par ajustement ou en la saisissant comme une valeur de paramètre (action décrite ***précédemment***).



L'onglet Filter/Env en mode Track Edit.



Gros plan sur une enveloppe de filtre de type AD.



Gros plan sur une enveloppe d'ampli de type AHDS.

Outils de la vue Event (événement)

Dans la vue Event en mode Clip, ces quatre icônes vous permettent d'utiliser différentes fonctions dans la grille.



Touchez-en une pour sélectionner son mode :



Crayon : mode de dessin

Pour saisir une note dans une case de grille vide, touchez la case de la grille.

Pour sélectionner une note, touchez-la.

Pour déplacer une note, touchez-la et tirez-la sur une case de la grille.

Pour effacer une note, touchez-la deux fois.



Gomme : mode d'effacement

Pour effacer une note, touchez-la. Vous pouvez également toucher et tirer pour effacer plusieurs notes de la même rangée.



Cadre de sélection : mode de sélection

Note : les notes restent sélectionnées si vous changez de mode. La sélection changera par contre si vous pressez un pad alors que **Hitting Pad Selects All Events** (presser un pad sélectionne tous les événements) est réglé sur **On**.

Pour sélectionner une note, touchez-la.

Pour sélectionner plusieurs notes, touchez la grille et tirez pour créer un cadre entourant les notes voulues.

Pour déplacer une note, touchez-la et tirez-la sur une case de la grille.

Pour déplacer plusieurs notes, sélectionnez-les comme décrit ci-dessus, et touchez et tirez-les.

Pour effacer plusieurs notes, sélectionnez-les comme décrit ci-dessus, puis sélectionnez l'**outil gomme** et touchez n'importe laquelle des notes sélectionnées.



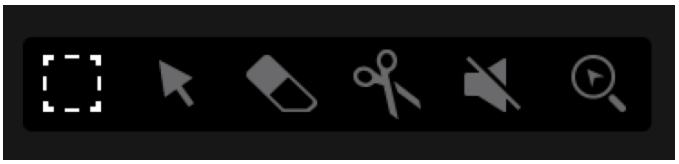
Loupe : mode de navigation

Pour passer à une autre partie de la grille, touchez celle-ci et tirez.

Pour un zoom avant ou arrière, écartez ou pincez (respectivement) vos doigts sur la grille. Vous pouvez faire cela verticalement, horizontalement ou les deux à la fois.

Outils d'édition de région audio

En mode d'édition de région audio du mode Clip, ces six icônes d'outil vous permettent d'utiliser différentes fonctions dans la forme d'onde.



Touchez-en une pour sélectionner son mode :



Pointillés : mode pointillés

Pour sélectionner une région de piste, touchez son tiers supérieur.

Pour sélectionner plusieurs régions de piste, touchez la grille et tirez afin de créer un cadre qui les surligne.

Pour déplacer une région de piste (ou plusieurs régions de piste sélectionnées), touchez son tiers supérieur et tirez vers la gauche ou la droite.

Pour scinder la piste entre deux points spécifiques (créant ainsi trois régions de piste, deux à l'extérieur et une à l'intérieur), touchez son tiers médian et tirez pour créer un cadre blanc translucide puis touchez le tiers supérieur de ce cadre.

Pour raccourcir ou rallonger une région de piste (ou plusieurs régions de piste sélectionnées), touchez son tiers inférieur et tirez vers la gauche ou la droite.



Flèche : mode de sélection

Pour sélectionner une région de piste, touchez-la.

Pour déplacer une région de piste (ou plusieurs régions de piste sélectionnées), touchez son tiers supérieur et tirez vers la gauche ou la droite.

Pour raccourcir ou rallonger une région de piste (ou plusieurs régions de piste sélectionnées), touchez son tiers inférieur et tirez vers la gauche ou la droite.



Gomme : mode d'effacement

Pour effacer une région de piste (ou plusieurs régions de piste sélectionnées), touchez-la.



Ciseaux : mode de division

Pour diviser la piste en un point spécifique (et créer une région de piste de part et d'autre), touchez ce point dans la piste.

Pour sélectionner une région de piste, touchez son bord gauche.



Mute : mode Mute

Pour couper ou rétablir le son d'une région de piste (ou de plusieurs régions de piste sélectionnées, touchez-la.



Loupe : mode de navigation

Pour accéder à une autre partie de la piste, touchez-la et tirez.

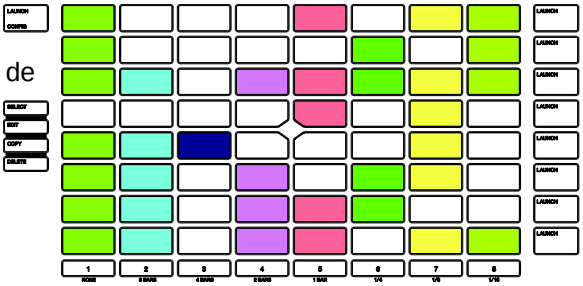
Pour un zoom avant ou arrière, écartez ou pincez (respectivement) vos doigts sur la grille. Vous pouvez faire cela verticalement, horizontalement ou les deux à la fois.

Modes de fonctionnement des pads

En plus des diverses fonctions de contrôle utilisées dans l'écran, le Force dispose de trois modes de contrôle différents pour la grille de 8x8 **pads de lancement de clip** : **mode Launch** (lancement), **mode Note** et **mode Step Seq** (séquenceur pas à pas). Vous pouvez aussi contrôler simultanément en mode Launch et en mode Note en utilisant le **mode Launch & Note**.

On accède à ces modes en pressant les touches **Launch/Config**, **Note/Config** et **Step Seq/Config** correspondantes sur le Force. À tout moment, vous pouvez également visualiser de façon temporaire n'importe lequel des modes de pads en maintenant pressée la touche **Launch**, **Note** ou **Step Seq**. Cela vous permet d'effectuer rapidement des changements tels que le lancement d'un autre clip ou l'édition du séquenceur de pas.

Mode Launch (lancement)



Le mode Launch sert à lancer les clips et à travailler avec eux. L'image de droite représente les pads en mode **Launch**. Les pads allumés vivement représentent chacun des clips dans leurs colonnes de piste respectives.

Pour passer en mode Launch, pressez la touche **Launch**. En mode Launch, vous avez les possibilités suivantes :

Pour lancer un clip, pressez le pad de lancement de ce clip.

Pour sélectionner un clip, maintenez **Select** et pressez le pad correspondant.

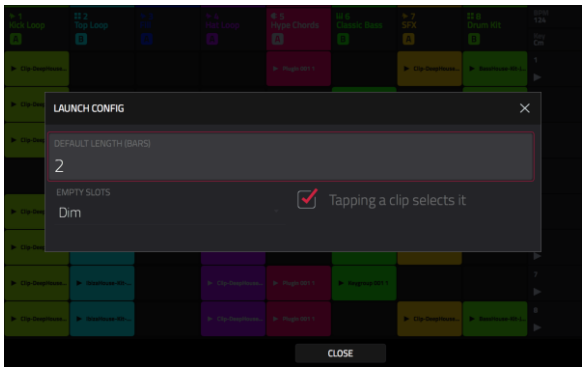
Pour sélectionner un nouveau clip, maintenez **Select** et tapez deux fois sur un pad vide.

Pour copier un clip, maintenez **Copy** et pressez le pad que vous souhaitez copier. Gardez la touche **Copy** enfoncée et pressez le pad dans lequel vous souhaitez copier le clip.

Pour supprimer un clip, maintenez **Delete** et pressez le pad que vous souhaitez supprimer.

Pour régler la quantification de lancement des clips, maintenez **Shift** et pressez une des touches de **sélection de piste**. Les valeurs de division rythmique sont imprimées en dessous de chaque touche de sélection de piste.

Configuration des lancements



Maintenez la touche **Shift** et pressez la touche **Launch/Config** pour ouvrir la fenêtre de configuration des lancements (Launch Config).

Utilisez le champ **Default Length (Bars)** pour régler la longueur par défaut des nouveaux clips, exprimée en mesures.

Utilisez le champ **Empty Slots** pour choisir l'aspect que doivent avoir les **pads de lancement de clip** dans lesquels aucun clip n'est chargé.

Cochez **Tapping a clip selects it** afin qu'il suffise de taper sur un pad pour automatiquement le sélectionner en vue de l'éditer. Si cette case n'est pas cochée, taper sur un pad de clip ne fera que le lancer.

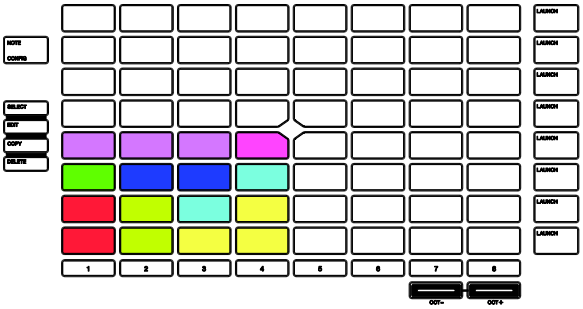
Mode Note

Le mode Note sert à faire jouer des drum kits ou des pistes mélodiques de type keygroups ou plugins.

Pour passer en mode Note, pressez la touche **Note** quand une piste drum, de keygroup, de plugin, MIDI ou CV est sélectionnée. L'aspect des pads de lancement de clip changera en fonction du type de la piste sélectionnée. Quand une piste drum est sélectionnée, les pads de lancement de clip apparaissent en **mode Drum Note** ; quand une piste de keygroup, de plugin, MIDI ou CV est sélectionnée, les pads de lancement de clip apparaissent en **mode Melodic Note**.

Mode Drum Note

En mode Drum Note, chaque carré de pads de lancement de clip peut être utilisé comme une matrice de 4x4 pads traditionnelle pour faire jouer les samples. L'image de droite montre un agencement traditionnel quand on utilise le mode Drum Note.



En mode Drum Note, vous pouvez effectuer les opérations suivantes :

Pour lire un sample, pressez n'importe lequel des pads de lancement de clip allumés.

Pour changer de banque de pads, maintenez **Shift** et pressez les touches **multifonctions de piste** marquées **Oct−** et **Oct+**.

Pour sélectionner un pad, maintenez **Select** et pressez-le.

Pour éditer un sample en mode Track Edit, maintenez **Edit** et pressez son pad.

Pour copier un sample, maintenez **Copy** et pressez le pad que vous souhaitez copier. Gardez la touche **Copy** enfoncée et pressez le pad dans lequel vous souhaitez copier le sample.

Pour supprimer un pad, maintenez **Delete** et pressez le pad que vous souhaitez supprimer.

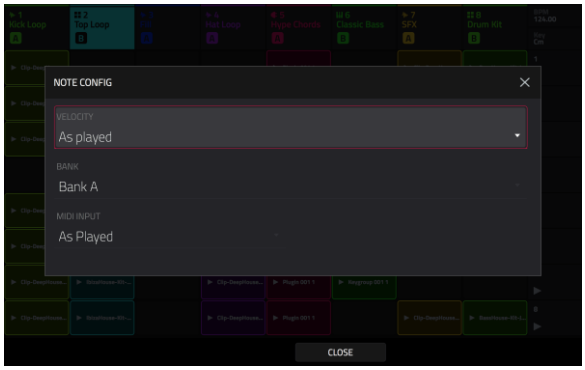
Pour couper le son d'un pad, maintenez **Mute** et pressez le pad que vous souhaitez réduire au silence.

Pour mettre un pad en solo, maintenez **Solo** et pressez le pad que vous souhaitez mettre en solo.

Pour régler la quantification de lancement des clips, maintenez **Shift** et pressez une des touches de **sélection de piste**. Les valeurs de division rythmique sont imprimées en dessous des touches de sélection de piste.

Configuration Drum Note

Maintenez **Shift** et pressez la touche **Note/Config** pour ouvrir la fenêtre **Note Config** dans laquelle vous pouvez régler les paramètres des pads de batterie.

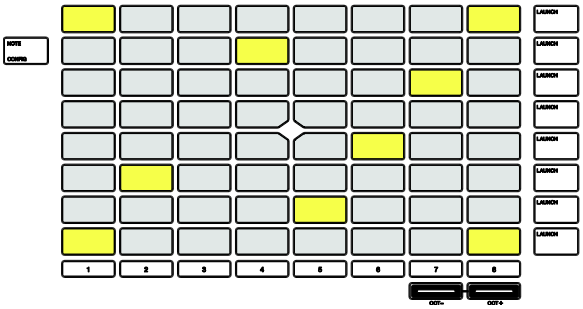


Utilisez le champ **Velocity** pour régler la dynamique (vélocité) des pads de batterie. Sélectionnez **As Played** (telle que jouée) pour des dynamiques réactives, ou sélectionnez **Half level** (demi-niveau) ou **Full level** (niveau max.) pour des vélocités de niveau fixe.

Utilisez le champ **Bank** pour sélectionner la banque drum actuellement affichée dans le carré de pads inférieur gauche.

Mode Melodic Note

En mode Melodic Note, les pads de lancement de clip peuvent être utilisés comme un clavier de commande traditionnel pour jouer des notes mélodiques et des accords. Par exemple, l'image de droite montre les pads de lancement de clip réglés pour jouer une gamme en mode Melodic Note. Les pads aux couleurs vives sont les toniques de la gamme, et les pads blancs intermédiaires les autres degrés de la gamme.

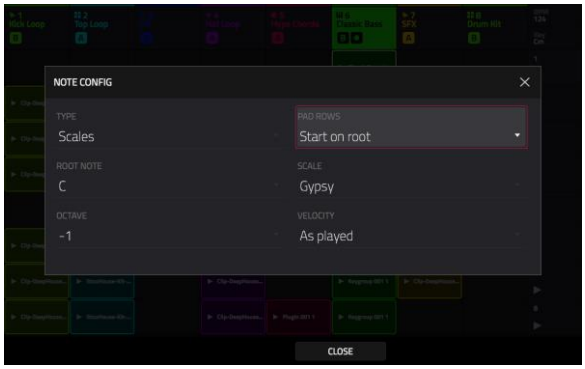


Pour lancer une note, pressez un pad de lancement de clip.

Pour changer l'octave de départ, maintenez **Shift** et pressez les touches **multifonctions de piste** marquées **Oct−** et **Oct+**.

Configuration Melodic Note

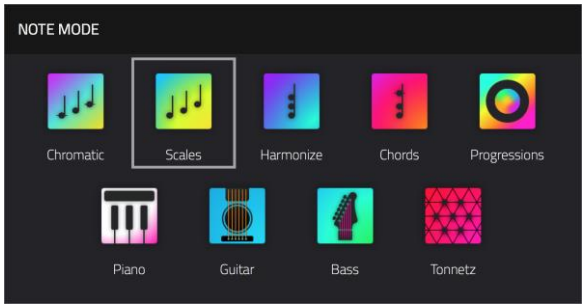
Maintenez **Shift** et pressez la touche **Note/Config** pour ouvrir la fenêtre **Note Config** dans laquelle vous pouvez régler la façon dont les notes ou les accords sont disposés sur les pads de lancement de clip.



Avec le sélecteur **Type**, déterminez ce qui sera réparti sur les pads :

- **Chromatic** : chaque pad est assigné à une note, dont la hauteur augmente d'un demi-ton par pad.
- **Scales** : chaque pad est assigné à une note, dont la hauteur augmente d'un degré de gamme par pad.
- **Harmonize** : chaque pad est assigné à un accord, dont la fondamentale augmente d'un degré de gamme par pad. Tous les accords disponibles joueront dans la tonalité déterminée par le paramètre **Scale** (gamme).
- **Chords** : chaque pad est assigné à un accord, dont la fondamentale augmente d'un degré de gamme par pad. Vous pouvez jouer n'importe quel type d'accord quelle que soit la tonalité déterminée par le paramètre **Scale**. C'est donc la même chose que le réglage Harmonize mais avec plus de possibilités puisque vous pouvez jouer des accords n'appartenant pas à la tonalité choisie.
- **Progressions** : chaque pad est assigné à un accord dans une progression d'accords. Vous pouvez faire jouer les pads dans l'ordre ou non pour construire rapidement des morceaux. Les accords disponibles sont déterminés par le champ **Progression**.
- **Tonnetz** : chaque pad est assigné à une note avec une augmentation de l'une à l'autre d'une quinte juste (7 demi-tons) de gauche à droite sur chaque rangée de pads, et une augmentation d'une tierce mineure (3 demi-tons) de bas en haut sur chaque chaque colonne de pads.
- **Guitar** : les six rangées de pads du bas sont organisées comme une guitare à six cordes, avec des notes qui montent selon la séquence E-A-D-G-B-E (rappelons qu'en notation anglo-saxonne A=*la*, B=*si*, C=*do*, D=*ré*, E=*mi*, F=*fa* et G=*sol*) de bas en haut dans la première colonne de pads, et qui montent d'un demi-ton par pad dans chaque rangée.
- **Bass** : les six rangées de pads du bas sont organisées comme une basse à six cordes, avec des notes qui montent selon la séquence B-E-A-D-G-B de bas en haut dans la première colonne de pads, et qui montent d'un demi-ton par pad dans chaque rangée.
- **Piano** : chaque paire de rangées de pads de lancement de clip est organisée comme les touches blanches et noires d'un piano, la rangée inférieure représentant les touches blanches et la rangée supérieure les touches noires.

Remarque : pour les types Guitar, Bass et Piano, changer la tonique ou la gamme n'affecte pas la disposition des notes sur les pads, mais la sélection faite change le pad surligné comme étant la tonique et les notes de la gamme.



Remarque : vous pouvez également maintenir pressée la touche **Note** en mode Note pour rapidement sélectionner un Type à l'écran.

Utilisez le champ **Pad Rows** (rangées de pads) pour déterminer la façon dont les notes sont disposées sur la grille de 8x8 pads du Force :

Continuous (en continu)	Start on 5th (début sur la quinte)	Start on 3rd (début sur la tierce)
Start on root (début sur la tonique)	Start on 4th (début sur la quarte)	Start on 2nd (début sur la seconde)

Utilisez les champs **Base Note** (note de base) et **Octave** pour régler le point de démarrage de la gamme (hauteur et registre). Les notes disponibles sont toutes les notes chromatiques sur toute la plage des pads. Le pad assigné à la tonique est allumé différemment pour indiquer où démarre la gamme dans chaque octave.

Utilisez le champ **Scale** (gamme) pour choisir la gamme ou le mode basé sur la tonique (cette option est désactivée quand **Type** est réglé sur **Progressions**). Les gammes disponibles sont :

Major [majeure]	Blues	Major Bebop [bebop majeure]	Lydian [lydienne]
Natural Minor [mineure naturelle]	Flamenco	Whole Tone [par tons]	Mixolydian [mixolydienne]
Harmonic Minor [mineure harmonique]	Gypsy [gitane]	Chromatic [chromatique]	Aeolian [éolienne]
Pentatonic Major [pentatonique majeure]	Hungarian Gypsy [hongroise mineure]	Dorian [dorienne]	Locrian [locrienne]
Pentatonic Minor [pentatonique mineure]	Persian [perse]	Phrygian [phrygienne]	

Utilisez le champ **Velocity** (vélocité) pour régler la dynamique (ou vélocité) des pads qui sont joués.

As played (telle que jouée)	26 %	53 %	80 %
6 %	33 %	60 %	86 %
13 %	40 %	66 %	93 %
20 %	Half (médiane)	73 %	Full (maximale)

Utilisez les champs **Scale Chord** (accord de gamme) et **Chromatic Chord** (accord chromatique) pour déterminer le type d'accord joué quand on presse un pad. L'accord utilisera les degrés de cette gamme à partir de la tonique du pad. Vous ne pouvez utiliser cela que si **Type** est réglé sur **Harmonize** ou **Chords**.

Avec un réglage sur **Harmonize**, les accords de gamme (**Scale Chords**) disponibles sont :

1-3-5 (majeur/mineur)	1-3-5-7 (majeur7/mineur7)
1-4-5 (sus4)	1-3-5-7b (7e de dominante)
1-2-5 (sus2)	

Avec un réglage sur **Chords**, les accords chromatiques (**Chromatic Chords**) disponibles sont :

Major [majeur]	Major7 [majeur7]	Augmented [augmenté]
Minor [mineur]	Minor7 [mineur7]	Diminished [diminué]
Sus2	Major9 [majeur9]	
Sus4	Minor9 [mineur9]	

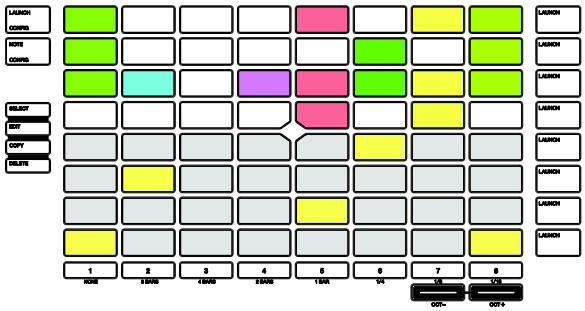
Mode Launch & Note

Plutôt que d'utiliser la totalité de la matrice de 8x8 pads pour le mode Launch ou le mode Note, vous pouvez utiliser la moitié des rangées de pads de lancement de clip en mode Launch et l'autre moitié en mode Note.

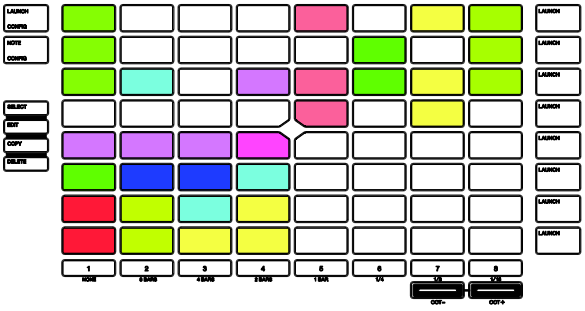
Pour passer en mode Launch & Note, pressez en même temps les touches **Launch** et **Note**.

Les quatre rangées de pads du haut peuvent être utilisées pour lancer des clips, et les quatre rangées de pads du bas pour le jeu de notes (Melodic Note) ou de sons de batterie (Drum Note), selon le type de la piste sélectionnée.

Dans ce mode, vous pouvez effectuer les mêmes actions que dans le ***mode Launch (lancement)*** ou le ***mode Note***.



Mode Launch & Note
(mode Melodic Note)



Mode Launch & Note
(mode Drum Note)

Mode Step Seq (séquenceur pas à pas)

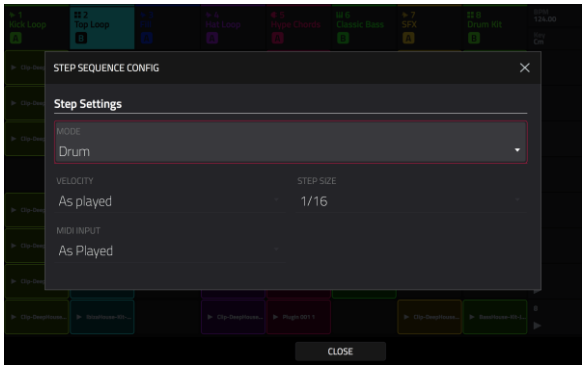
Le mode de pads Step Seq sert à créer ou à modifier des clips en utilisant les pads comme des « touches de pas », reproduisant ainsi le fonctionnement d'une boîte à rythmes traditionnelle basée sur un séquenceur pas à pas. Ce mode de pads est souvent utilisé en conjonction avec le mode **Step Seq** (séquenceur pas à pas) à l'écran, mais peut servir quel que soit le mode affiché à l'écran.

Pour activer le mode de pads Step Seq, pressez la touche **Step Seq**. Chaque fois que vous la pressez, les pads prennent un des trois aspects possibles : **mode Drum**, **mode Melodic** ou **mode Lanes**. Voir plus de détails ci-dessous.

Maintenez pressée la touche **Step Seq** pour effectuer l'une des opérations suivantes :

- Sélectionner rapidement un mode de séquenceur pas à pas dans la fenêtre **Step Sequence Config** qui apparaît.
- Utiliser les rangées de pads du haut pour sélectionner la page active du séquenceur pas à pas. Le nombre de pages disponibles dépend de la taille de pas sélectionnée et du nombre de mesures du clip.
- Utiliser la rangée de pads du bas pour sélectionner la division rythmique correspondant à la taille de pas (**Step Size**). Le pad le plus à droite peut servir à activer ou désactiver les divisions rythmiques **ternaires**.

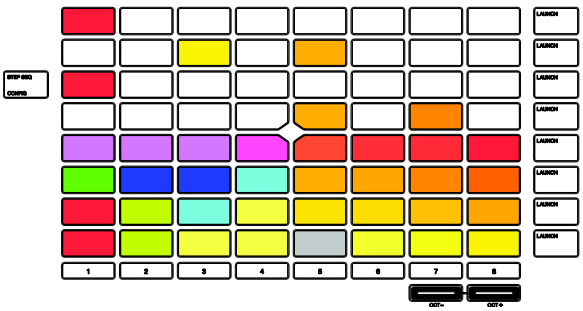
Maintenez **Shift** et pressez la touche **Step Seq/Config** pour ouvrir la fenêtre de configuration du séquenceur pas à pas (Step Sequence Config). En plus de ces paramètres communs, certains modes du séquenceur pas à pas possèdent des réglages supplémentaires dans cette fenêtre, décrits ci-dessous.



- Utilisez le champ **Mode** pour choisir le mode des pads du séquenceur pas à pas : **Drum**, **Melodic** ou **Lanes**.
- Utilisez le champ **Velocity** (vélocité) pour régler la dynamique des nouveaux pas programmés. Sélectionnez **As Played** (telle que jouée) pour une dynamique réactive, ou un des niveaux prédéfinis pour imposer une dynamique fixe à tous les pas.
- Utilisez le champ **Step Size** (taille de pas) pour choisir la division rythmique à laquelle correspond chaque pas.

Drum

Avec le séquenceur pas à pas en mode Drum, le carré de pads inférieur gauche s'utilise comme un pavé traditionnel de 4x4 pads de batterie pour déclencher des samples.



- Pressez un **pad de lancement de clip** pour le sélectionner. Cela fera jouer le sample associé au pad. Pour sélectionner un pad sans entendre le sample, maintenez **Select** et pressez le pad.
- Maintenez **Shift** et pressez les touches **multifonctions de piste** marquées **Oct−/Oct+** pour changer la banque de pads active.

Le carré de pads inférieur droit sert à rapidement choisir la vélocité (dynamique) des nouveaux pas.

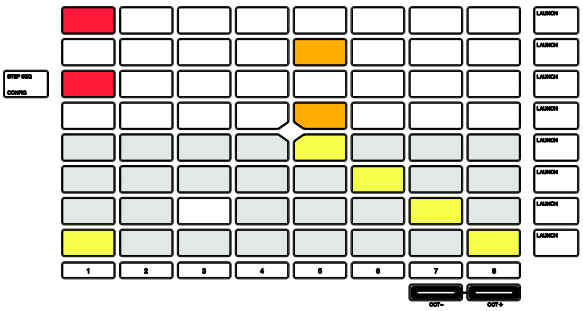
- Pressez le pad inférieur gauche de ce carré pour sélectionner **As Played** (telle que jouée) qui donne une dynamique réactive à votre jeu ou pressez les autres pads pour choisir une dynamique fixe allant d'une valeur basse à gauche (**6 %**) à une valeur haute à droite (**Full**).

Les quatre rangées de pads du haut représentent les pas composant le clip. Le nombre de pads disponibles dépend du réglage de taille de pas (**Step Size**).

- Pressez un pad pour insérer sur ce pas le sample de batterie sélectionné. Les quatre rangées du haut seront faiblement allumées dans la couleur du sample de batterie sélectionné.

Maintenez **Shift** et pressez **Step Seq** alors que le séquenceur pas à pas est en mode Drum pour configurer ses paramètres. Ce sont les mêmes que ceux mentionnés ***précédemment***.

Melodic



En mode Melodic du mode de pads Step Seq, les quatre rangées de pads du bas s'utilisent comme en **mode Melodic Note**, les pads représentant les notes dans une gamme.

Pressez un **pad de lancement de clip** pour sélectionner une note. La note actuellement sélectionnée s'allume vivement en blanc.

Maintenez **Shift** et pressez les touches **multifonctions de piste** marquées **Oct−/Oct+** pour changer d'octave.

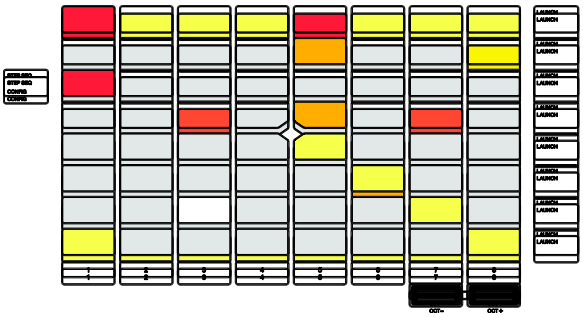
Les quatre rangées de pads du haut représentent les pas composant le clip. Le nombre de pads disponibles dépend du réglage de taille de pas (**Step Size**).

Pressez un pad pour insérer sur ce pas la note sélectionnée.

Maintenez **Shift** et pressez **Step Seq** pour ouvrir la fenêtre **Configuration**. En plus des champs mentionnés ***précédemment*** :

Utilisez les champs **Note Settings** (paramètres de note) pour choisir la tonique (**Root Note**), la gamme (**Scale**) et l'**octave** de départ.

Lanes



En mode Lanes du mode de pads Step Seq, chaque colonne de pads représente une division rythmique, et chaque rangée de pads un sample de batterie d'une banque de batterie ou une note d'une gamme, selon le type de piste sélectionné.

Pressez un **pad de lancement de clip** pour insérer sur ce pas le sample de batterie ou la note en question.

Maintenez **Shift** et pressez les touches **multifonctions de piste** marquées **Oct−/Oct+** pour changer l'octave ou le pad de départ.

Maintenez **Shift** et pressez **Step Seq** pour ouvrir la fenêtre **Configuration**. En plus des champs mentionnés ***précédemment*** :

- Lorsqu'une piste drum est sélectionnée :

  Utilisez le champ **Base Pad** (pad de base) afin de définir le pad de départ pour les 8 rangées de pads de lancement de clip.

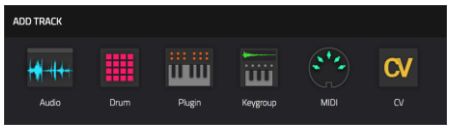
- Quand une piste de keygroup, de plugin, MIDI ou CV est sélectionnée :

  Utilisez le champ **Base Note** (note de base) afin de définir la note de départ pour les 8 rangées de pads de lancement de clip.

  Utilisez les champs **Note Settings** (paramètres de note) pour choisir la tonique (**Root Note**) et la gamme (**Scale**).

Pistes (Tracks)

À propos des pistes



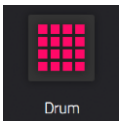
Chaque clip que vous créez dans un projet passe par une **piste**. Il existe six types de pistes, chacun déterminant comment sonne la piste ou ce à quoi elle sert. Un même projet peut contenir jusqu'à 128 pistes.

Ce chapitre couvre la façon de créer chaque type de piste.

Pour en savoir plus sur l'édition de vos pistes à votre convenance, voir le chapitre ***Modes*** > ***Mode Track Edit (édition de piste)***.



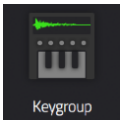
Une **piste audio** vous permet d'enregistrer du son à partir d'une source externe ou en rééchantillonnant une autre piste pour créer un clip. Voir ***Pistes audio*** pour plus d'informations.



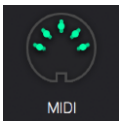
Une **piste drum** utilise un ou plusieurs samples comme source sonore. Elle contient (**1**) une liste de samples et (**2**) les réglages pour chaque sample (c'est-à-dire les assignations de pad, les points de bouclage, l'accordage en hauteur, les effets, etc.). Les pistes drum sont principalement utilisées pour créer des parties de batterie et pour assigner facilement et rapidement des samples aux pads. Voir ***Pistes drum (batterie)*** pour plus d'informations.



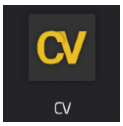
Une **piste de plugin** contient une occurrence d'un plugin au travers duquel vous pouvez envoyer les données MIDI de votre piste. Voir ***Pistes de plugin*** pour plus d'informations.



Une **piste de keygroup** utilise un ou plusieurs samples comme source sonore. Elle contient (**1**) une liste de samples et (**2**) les réglages pour chaque sample (c'est-à-dire l'accordage en hauteur, les effets, etc.). Les pistes de keygroup servent à faire jouer chromatiquement des samples au moyen d'un clavier MIDI ou des pads du Force. Voir ***Pistes de keygroup*** pour plus d'informations.



Une **piste MIDI** vous permet d'envoyer ses données MIDI à un appareil MIDI externe comme un synthétiseur ou une boîte à rythmes. Voir ***Pistes MIDI*** pour plus d'informations.

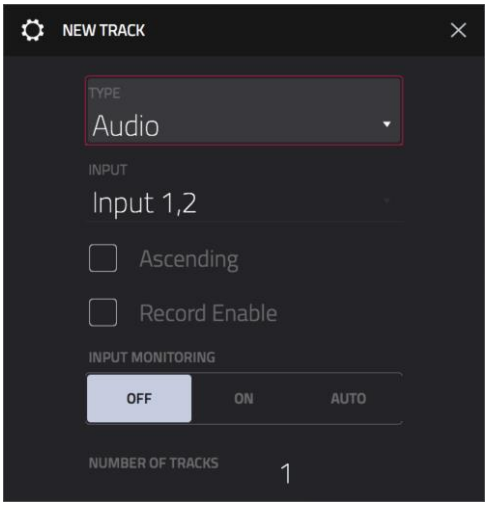


Une **piste CV** vous permet d'envoyer ses données MIDI à un appareil externe, par exemple un synthé, qui utilise une tension de commande (CV). Voir ***Pistes CV*** pour plus d'informations.

Pistes audio

Une piste audio utilise comme source sonore des samples enregistrés ou importés.

Pour créer une piste audio :



1. Pressez **Matrix** pour passer en mode Matrix (matrice).
2. En haut de l'écran, touchez l'**icône +** pour ajouter une nouvelle piste.

   Si vous ne voyez pas l'**icône +**, pressez la touche de **curseur droite** pour décaler la vue de la matrice jusqu'à ce qu'elle s'affiche.
3. Dans la fenêtre qui apparaît, tournez la **molette de données** pour sélectionner **Audio** comme **Type** de piste.

   Utilisez le champ **Input** pour sélectionner les entrées qu'utilisera la piste audio.

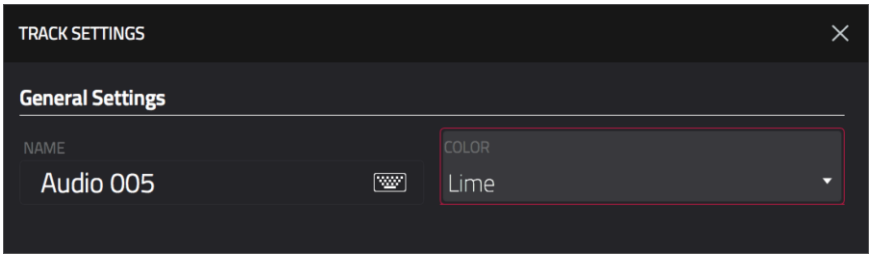
   Cochez la case **Ascending** pour que les numéros de canaux des sources d'entrée augmentent au fur et à mesure que vous créerez de nouvelles pistes audio. Quand elle est cochée, la première nouvelle piste audio utilise la source d'entrée choisie ci-dessus (par ex. **Input 1**), la deuxième nouvelle piste créée utilisera la source d'entrée suivante (par ex. **Input 2**), etc. Si elle n'est pas cochée, toutes les nouvelles pistes audio créées dans cette instance utiliseront la même source d'entrée. Cette fonction n'est pertinente que si vous créez plus d'une nouvelle piste audio (ce qui est déterminé par **Number of Tracks** (nombre de pistes, ci-dessous).

   Cochez la case **Record Enable** (activée pour l'enregistrement) afin que la nouvelle piste soit automatiquement activée pour l'enregistrement.

   Utilisez le champ **Input Monitoring** pour choisir le comportement d'écoute de contrôle : **Off**, **On** ou **Auto**.

   Pour créer plusieurs pistes drum d'un coup, utilisez le champ **Number of Tracks** afin de choisir le nombre de pistes que vous souhaitez créer.
4. Touchez **Do It** (exécuter) pour confirmer ou **Close** (Fermer), le symbole **X** ou l'extérieur de la fenêtre pour revenir en arrière. Une nouvelle piste drum sera créée et un numéro lui sera ajouté (par exemple, **Audio 002**).

Sinon, vous pouvez également maintenir la touche de **sélection** d'une piste inutilisée puis toucher **Audio**.



Pour modifier les paramètres d'une piste, touchez deux fois le **nom de la piste** en haut de l'écran afin d'ouvrir la fenêtre **Track Settings** (paramètres de piste).

Pour renommer la piste, touchez le champ **Name** (nom) et saisissez un nouveau nom avec le clavier virtuel qui apparaît, puis touchez **Do It** (exécuter) pour confirmer ou au contraire la barre grise en haut de l'écran pour annuler.

Pour changer la couleur de la piste, touchez le champ **Color** (couleur) et utilisez la **molette de données** ou les touches **−/+** pour faire défiler les options. Vous pouvez également toucher deux fois le champ **Color**, puis balayer l'écran vers le haut ou le bas ou utiliser la **molette de données** ou les touches **−/+** pour faire défiler les options.

Pistes drum (batterie)

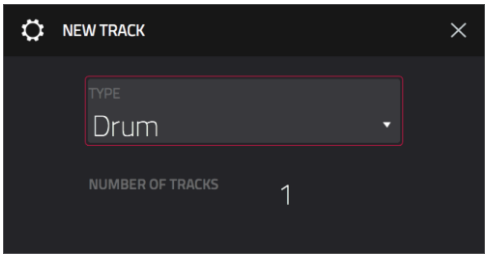
Une piste drum utilise un ou plusieurs samples comme source sonore. Elle contient (**1**) une liste de samples et (**2**) les réglages pour chaque sample (c'est-à-dire les assignations de pad, les points de bouclage, l'accordage en hauteur, les effets, etc.). Les pistes drum sont principalement utilisées pour créer des parties de batterie et pour assigner facilement et rapidement des samples aux pads.

Pour créer une piste drum :

1. Pressez **Matrix** pour passer en mode Matrix (matrice).
2. En haut de l'écran, touchez l'**icône +** pour ajouter une nouvelle piste.

   Si vous ne voyez pas l'**icône +**, pressez la touche de **curseur droite** pour décaler la vue de la matrice jusqu'à ce qu'elle s'affiche.
3. Dans la fenêtre qui apparaît, sélectionnez **Drum** comme **Type** de piste.

   Pour créer plusieurs pistes drum d'un coup, utilisez le champ **Number of Tracks** afin de choisir le nombre de pistes que vous souhaitez créer.
4. Touchez **Do It** (exécuter) pour confirmer ou **Close** (Fermer), le symbole **X** ou l'extérieur de la fenêtre pour revenir en arrière. Une nouvelle piste drum sera créée et un numéro lui sera ajouté (par exemple **Drum 002**).



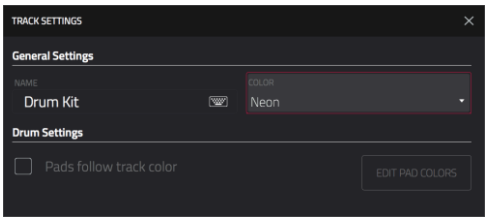
Sinon, vous pouvez également maintenir la touche de **sélection** d'une piste inutilisée puis toucher **Drum**.

Pour modifier les paramètres d'une piste, touchez deux fois le **nom de la piste** en haut de l'écran afin d'ouvrir la fenêtre **Track Settings** (paramètres de piste).

Pour renommer la piste, touchez le champ **Name** (nom) et saisissez un nouveau nom avec le clavier virtuel qui apparaît, puis touchez **Do It** (exécuter) pour confirmer ou au contraire la barre grise en haut de l'écran pour annuler.

Pour changer la couleur de la piste, touchez le champ **Color** (couleur) et utilisez la **molette de données** ou les touches **–/+** pour faire défiler les options. Vous pouvez également toucher deux fois le champ **Color**, puis balayer l'écran vers le haut ou le bas ou utiliser la **molette de données** ou les touches **–/+** pour faire défiler les options.

Pour éditer les couleurs des pads, décochez le champ **Pads follow track color** (pads de même couleur que la piste), puis touchez le bouton **Edit Pad Colors** (éditer les couleurs de pad) (voir ***Modes > Mode couleur des pads*** pour en savoir plus sur l'édition des couleurs de pad).

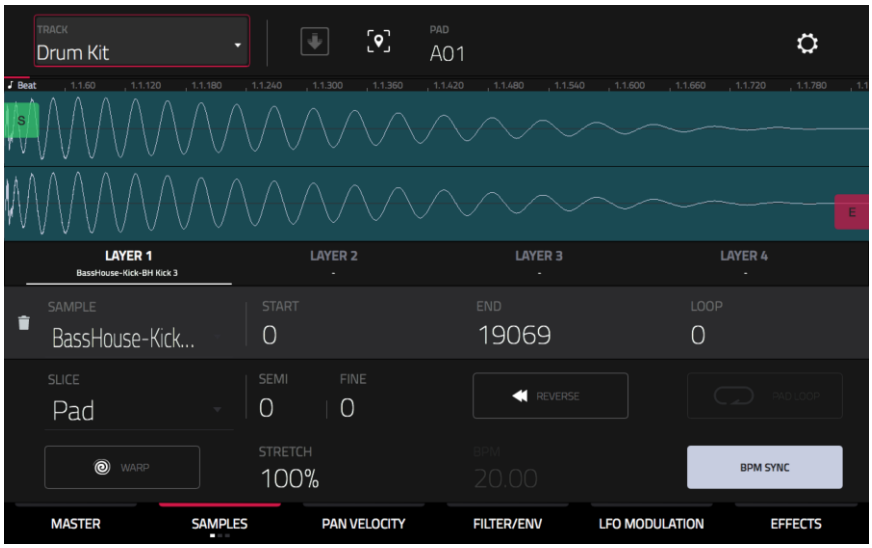


Pour charger un kit dans une piste drum :

1. Pressez **Load** (charger) ou pressez **Menu** et touchez **Browser** pour afficher le navigateur.
2. Trouvez et sélectionnez un kit, puis touchez **Load** (charger) pour le charger dans la piste. Répétez cela pour tous les autres kits ou samples que vous souhaitez charger dans le projet (voir ***Modes > Browser (navigateur)*** pour en apprendre plus sur l'utilisation du Browser).

À savoir : rappelez-vous qu'un drum kit possède un total de 128 pads – 8 banques de 16 pads.

Sinon, assignez les samples à une piste drum en mode Track Edit à l'aide d'une de ces deux méthodes :



1. Pressez **Menu** et touchez **Track Edit** pour passer en mode Track Edit (édition de piste). Sinon, maintenez **Shift** et pressez **Clip**.
2. Touchez l'onglet **Samples**. Cela vous permet de voir les samples assignés aux quatre couches (Layers) du pad actuel ainsi que les paramètres d'accordage (Semi/Fine) et de niveau (Level) pour chaque couche.
3. Touchez un pad pour le sélectionner (et le cas échéant faire jouer les samples qui lui sont assignés).
4. Touchez un des champs **Layer** sous la forme d'onde du sample pour sélectionner une couche. Touchez le champ **Sample** et sélectionnez un sample avec la **molette de données** ou les touches **−/+**. Vous pouvez également toucher deux fois le champ d'une couche puis toucher un sample pour le sélectionner.

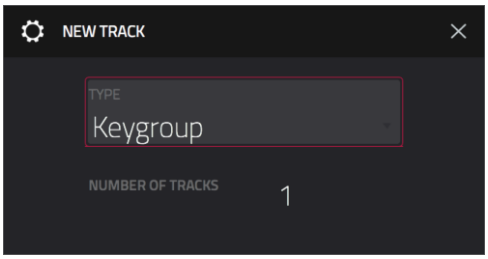


1. Pressez **Menu** et touchez **Track Edit** pour passer en mode Track Edit (édition de piste). Sinon, maintenez **Shift** et pressez **Clip**.
2. Touchez l'onglet **Pan Velocity** (panoramique et dynamique). Cela vous permet de voir les samples assignés aux quatre couches (Layers) du pad actuel ainsi que les plages de panoramique et de dynamique (Velocity) de chaque couche.
3. Touchez un pad pour le sélectionner (et faire jouer les samples qui lui sont assignés, le cas échéant).
4. Touchez un des champs **Layer** pour sélectionner une couche, puis utilisez la **molette de données** ou les touches **−/+**. Vous pouvez également toucher deux fois le champ d'une couche puis toucher un sample pour le sélectionner.

Pistes de keygroup

Une piste de keygroup utilise un ou plusieurs samples comme source sonore. Elle contient (**1**) une liste de samples et (**2**) les réglages pour chaque sample (c'est-à-dire l'accordage en hauteur, les effets, etc.). Les pistes de keygroup servent à jouer chromatiquement des samples au moyen d'un clavier MIDI ou des pads du Force.

Pour créer une piste de keygroup :

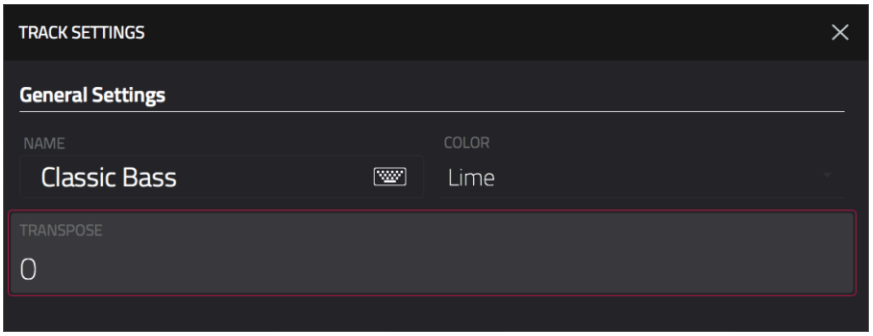


1. Pressez **Matrix** pour passer en mode Matrix (matrice).
2. En haut de l'écran, touchez l'**icône +** pour ajouter une nouvelle piste.

   Si vous ne voyez pas l'**icône +**, pressez la touche de **curseur droite** pour décaler la vue de la matrice jusqu'à ce qu'elle s'affiche.
3. Dans la fenêtre qui apparaît, tournez la **molette de données** pour sélectionner **Keygroup** comme **Type** de piste.

   Pour créer plusieurs pistes de keygroup d'un coup, utilisez le champ **Number of Tracks** afin de choisir le nombre de pistes que vous souhaitez créer.
4. Touchez **Do It** (exécuter) pour confirmer ou **Close** (Fermer), le symbole **X** ou l'extérieur de la fenêtre pour revenir en arrière. Une nouvelle piste de keygroup sera créée et un numéro lui sera ajouté (par exemple **Keygroup 002**).

Sinon, vous pouvez également maintenir la touche de **sélection** d'une piste inutilisée puis toucher **Keygroup**.

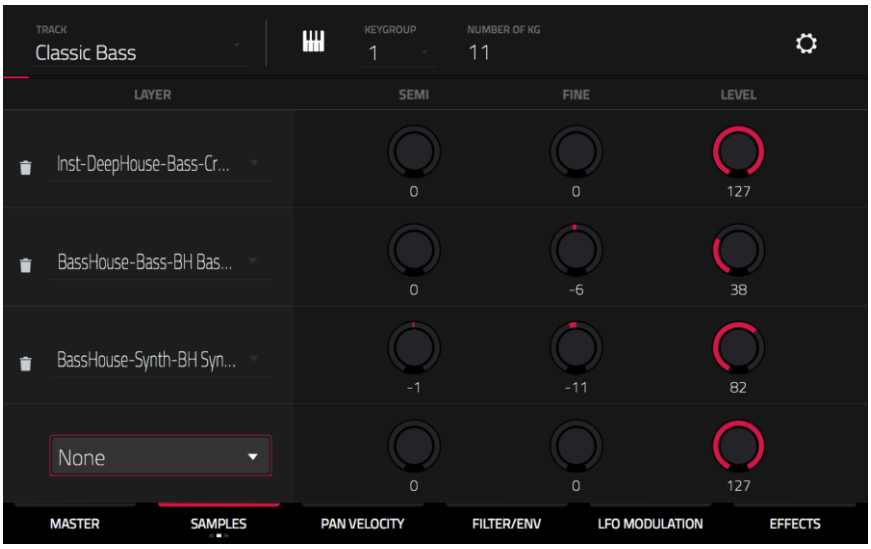


Pour modifier les paramètres d'une piste, touchez deux fois le **nom de la piste** en haut de l'écran afin d'ouvrir la fenêtre **Track Settings** (paramètres de piste).

Pour renommer la piste, touchez le champ **Name** (nom) et saisissez un nouveau nom avec le clavier virtuel qui apparaît, puis touchez **Do It** (exécuter) pour confirmer ou au contraire la barre grise en haut de l'écran pour annuler.

Pour changer la couleur de la piste, touchez le champ **Color** (couleur) et utilisez la **molette de données** ou les touches **–/+** pour faire défiler les options. Vous pouvez également toucher deux fois le champ **Color**, puis balayer l'écran vers le haut ou le bas ou utiliser la **molette de données** ou les touches **–/+** pour faire défiler les options.

Pour transposer la piste de keygroup, touchez le champ **Transpose** et utilisez la **molette de données** ou les touches **–/+** pour régler l'ampleur de la transposition.



Pour assigner des samples à une piste de keygroup :

1. Pressez **Menu** et touchez **Track Edit** pour passer en mode Track Edit (édition de piste). Sinon, maintenez **Shift** et pressez **Clip**.
2. Touchez **Samples**. Cela vous permet de voir les samples assignés aux quatre couches (Layers) du Keygroup actuel ainsi que les paramètres d'accordage (Semi/Fine) et de niveau (Level) pour chaque couche.
3. Touchez le champ **Number of KG** (nombre de groupes de touches ou « keygroups »), puis réglez le nombre de keygroups dans la piste (**1**-**128**) avec la **molette de données** ou les touches **−/+**. Sinon, touchez deux fois le champ **Number of KG** et utilisez le pavé numérique affiché à l'écran.
4. Touchez le champ **Keygroup**, puis sélectionnez un keygroup avec la **molette de données** ou les touches **−/+**. Sinon, touchez deux fois le champ **Keygroup** puis touchez un keygroup pour le sélectionner.
5. Touchez le champ d'une couche (Layer) et sélectionnez un sample avec la **molette de données** ou les touches **−/+**. Vous pouvez également toucher deux fois le champ d'une couche puis toucher un sample pour le sélectionner.

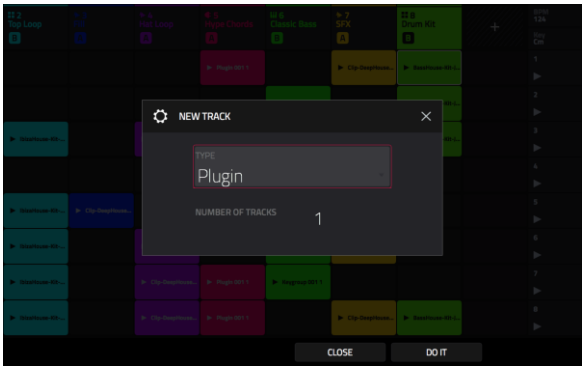
Pour créer une piste de keygroup complexe, vous pouvez ajouter plus de groupes de touches ou « keygroups » (jusqu'à 128). C'est utile pour travailler avec des multi-samples (par ex. pour programmer un vrai piano).

À savoir : n'oubliez pas qu'une piste de keygroup offre jusqu'à 128 groupes de touches et que chacun de ces keygroups peut contenir jusqu'à quatre samples (couches ou Layers 1-4). Cela fait un total de 512 samples.

Pistes de plugin

Une piste de plugin contient une occurrence d'un plugin auquel vous pouvez envoyer les données MIDI de votre piste.

Pour créer une piste de plugin :

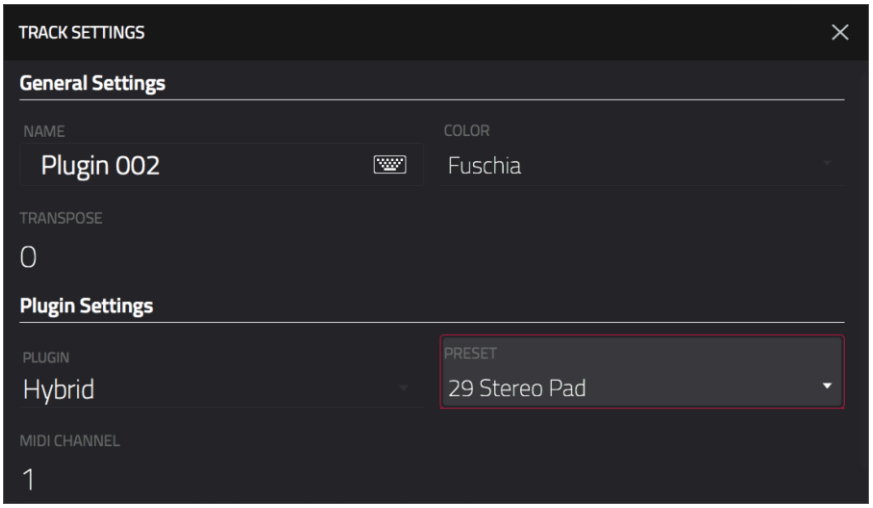


1. Pressez **Matrix** pour passer en mode Matrix (matrice).
2. En haut de l'écran, touchez l'**icône +** pour ajouter une nouvelle piste.

   Si vous ne voyez pas l'**icône +**, pressez la touche de **curseur droite** pour décaler la vue de la matrice jusqu'à ce qu'elle s'affiche.
3. Dans la fenêtre qui apparaît, tournez la **molette de données** pour sélectionner **Plugin** comme **Type** de piste.

   Pour créer plusieurs pistes de plugin d'un coup, utilisez le champ **Number of Tracks** afin de choisir le nombre de pistes que vous souhaitez créer.
4. Touchez **Do It** (exécuter) pour confirmer ou **Close** (Fermer), le symbole **X** ou l'extérieur de la fenêtre pour revenir en arrière. Une nouvelle piste de plugin sera créée et un numéro lui sera ajouté (par exemple **Plugin 002**).

Sinon, vous pouvez également maintenir la touche de **sélection** d'une piste inutilisée puis toucher **Plugin**.



Pour modifier les paramètres d'une piste, touchez deux fois le **nom de la piste** en haut de l'écran afin d'ouvrir la fenêtre **Track Settings** (paramètres de piste).

Pour renommer la piste, touchez le champ **Name** (nom) et saisissez un nouveau nom avec le clavier virtuel qui apparaît, puis touchez **Do It** (exécuter) pour confirmer ou au contraire la barre grise en haut de l'écran pour annuler.

Pour changer la couleur de la piste, touchez le champ **Color** (couleur) et utilisez la **molette de données** ou les touches **−/+** pour faire défiler les options. Vous pouvez également toucher deux fois le champ **Color**, puis balayer l'écran vers le haut ou le bas ou utiliser la **molette de données** ou les touches **−/+** pour faire défiler les options.

Pour transposer la piste de plugin, touchez le champ **Transpose** et utilisez la **molette de données** ou les touches **−/+** pour régler l'ampleur de la transposition.

Pour charger un plugin dans la piste :



1. Touchez deux fois le **nom de la piste** en haut de l'écran afin d'ouvrir la fenêtre **Track Settings** (paramètres de piste).
2. Touchez deux fois le champ **Plugin**. Dans la liste qui apparaît, touchez le plugin souhaité. Sinon, vous pouvez sélectionner un plugin avec la **molette de données** ou les touches **−/+**.

   Pour trier vos plugins par type ou par marque, touchez **Type** ou bien **Manufacturer**.
3. Touchez **Select** pour sélectionner le plugin ou **Close** pour annuler.

   Pour sélectionner le canal MIDI qu'utilisera la piste, touchez deux fois le champ **MIDI Ch** (canal MIDI). Dans la liste qui apparaît, touchez le canal souhaité. Sinon, vous pouvez sélectionner un canal avec la **molette de données** ou les touches **−/+**. Utilisez ce réglage quand vous travaillez avec un plugin d'instrument virtuel prenant en charge le mode multi, ou lorsqu'un appareil externe contrôle la piste sur un certain canal MIDI.

   Pour sélectionner un preset dans votre plugin (s'il y en a), touchez deux fois le champ **Preset**. Dans la liste qui apparaît, touchez le preset souhaité. Sinon, vous pouvez sélectionner un preset avec la **molette de données** ou les touches **−/+**.

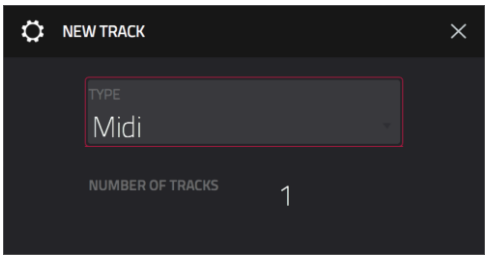
Vous pouvez également utiliser le Browser pour charger un plugin :

1. Pressez **Load** (charger) ou pressez **Menu** et touchez **Browser** pour afficher le navigateur.
2. Recherchez et sélectionnez un preset de plugin, puis touchez **Load** (charger). Une nouvelle piste de plugin sera créée si aucune autre piste n'existe, sinon la piste actuellement sélectionnée sera convertie en piste de plugin. Répétez cela pour tous les autres plugins que vous voulez charger dans le projet (Voir ***Modes > Browser (navigateur)*** pour en apprendre plus sur l'utilisation du Browser).

Pistes MIDI

Une piste MIDI vous permet d'envoyer ses données MIDI à un appareil MIDI externe comme un synthétiseur ou une boîte à rythmes.

Pour créer une piste MIDI :

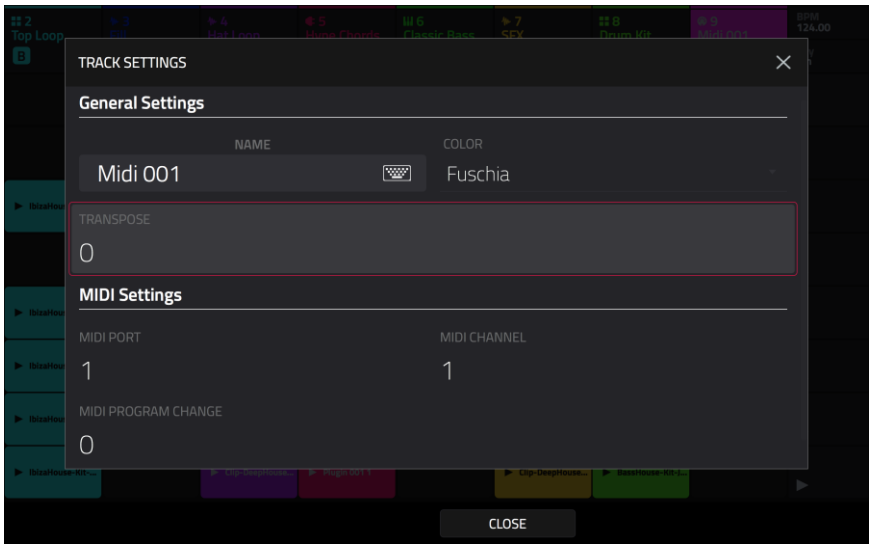


1. Pressez **Matrix** pour passer en mode Matrix (matrice).
2. En haut de l'écran, touchez l'**icône +** pour ajouter une nouvelle piste.

   Si vous ne voyez pas l'**icône +**, pressez la touche de **curseur droite** pour décaler la vue de la matrice jusqu'à ce qu'elle s'affiche.
3. Dans la fenêtre qui apparaît, tournez la **molette de données** pour sélectionner **Midi** comme **Type** de piste.

   Pour créer plusieurs pistes MIDI d'un coup, utilisez le champ **Number of Tracks** afin de choisir le nombre de pistes que vous souhaitez créer.
4. Touchez **Do It** (exécuter) pour confirmer ou **Close** (Fermer), le symbole **X** ou l'extérieur de la fenêtre pour revenir en arrière. Une nouvelle piste MIDI sera créée et son nom sera suivi d'un numéro (par exemple **Midi 002**).

Sinon, vous pouvez également maintenir la touche de **sélection** d'une piste inutilisée puis toucher **MIDI**.



Pour modifier les paramètres d'une piste, touchez deux fois le **nom de la piste** en haut de l'écran afin d'ouvrir la fenêtre **Track Settings** (paramètres de piste).

Pour renommer la piste, touchez le champ **Name** (nom) et saisissez un nouveau nom avec le clavier virtuel qui apparaît, puis touchez **Do It** (exécuter) pour confirmer ou au contraire la barre grise en haut de l'écran pour annuler.

Pour changer la couleur de la piste, touchez le champ **Color** (couleur) et utilisez la **molette de données** ou les touches **−/+** pour faire défiler les options. Vous pouvez également toucher deux fois le champ **Color**, puis balayer l'écran vers le haut ou le bas ou utiliser la **molette de données** ou les touches **−/+** pour faire défiler les options.

Pour transposer la piste MIDI, touchez le champ **Transpose** et utilisez la **molette de données** ou les touches **−/+** pour régler l'ampleur de la transposition.

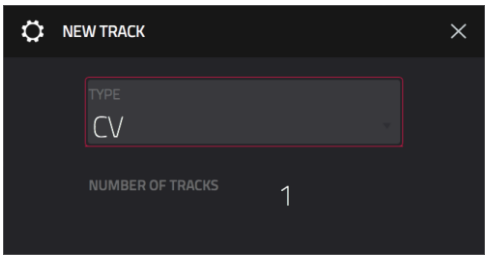
Pour sélectionner le canal MIDI qu'utilisera la piste, touchez deux fois le champ **MIDI Ch** (canal MIDI). Utilisez le pavé numérique qui apparaît pour saisir une valeur de **1** à **16**, puis touchez **Do It** (exécuter). Sinon, vous pouvez sélectionner un canal avec la **molette de données** ou les touches **−/+**.

Pour sélectionner une valeur de changement de programme MIDI que la piste doit envoyer, touchez deux fois le champ **MIDI Program Change** (changement de programme MIDI). Utilisez le pavé numérique qui apparaît pour saisir une valeur de **1** à **127**, puis touchez **Do It** (exécuter). Sinon, vous pouvez sélectionner une valeur avec la **molette de données** ou les touches **−/+**. Les clips enverront cette valeur lorsqu'on les lancera.

Pistes CV

Une piste CV vous permet d'envoyer vos signaux de tension de commande (CV pour Control Voltage) à un appareil externe comme un synthétiseur ou une boîte à rythmes répondant aux signaux CV.

Pour créer une piste CV :

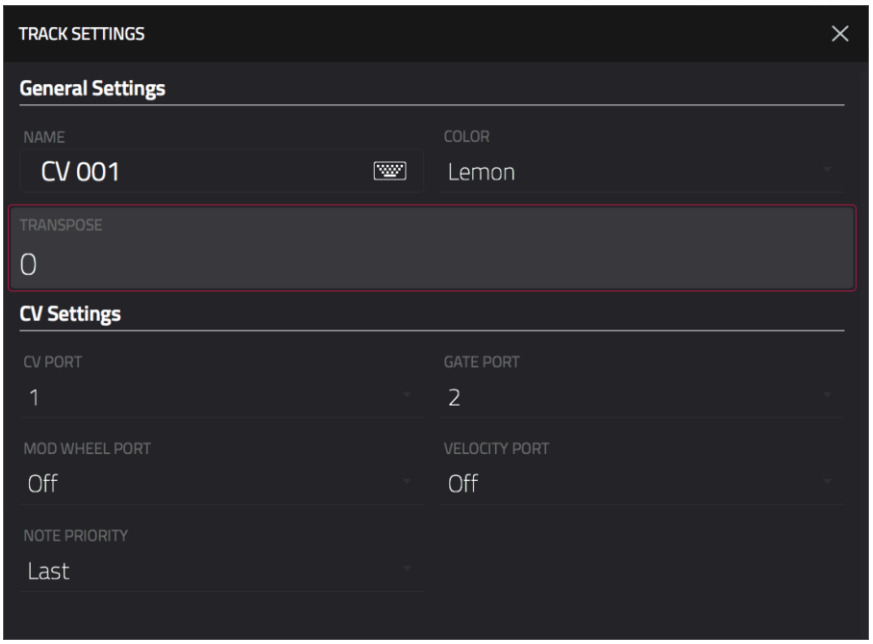


1. Pressez **Matrix** pour passer en mode Matrix (matrice).
2. En haut de l'écran, touchez l'**icône +** pour ajouter une nouvelle piste.

   Si vous ne voyez pas l'**icône +**, pressez la touche de **curseur droite** pour décaler la vue de la matrice jusqu'à ce qu'elle s'affiche.
3. Dans la fenêtre qui apparaît, tournez la **molette de données** pour sélectionner **CV** comme **Type** de piste.

   Pour créer plusieurs pistes CV d'un coup, utilisez le champ **Number of Tracks** afin de choisir le nombre de pistes que vous souhaitez créer.
4. Touchez **Do It** (exécuter) pour confirmer ou **Close** (Fermer), le symbole **X** ou l'extérieur de la fenêtre pour revenir en arrière. Une nouvelle piste CV sera créée et son nom sera suivi d'un nombre (par exemple **CV 002**).

Sinon, vous pouvez également maintenir la touche de **sélection** d'une piste inutilisée puis toucher **CV** .



Pour modifier les paramètres d'une piste, touchez deux fois le **nom de la piste** en haut de l'écran afin d'ouvrir la fenêtre **Track Settings** (paramètres de piste).

Pour renommer la piste, touchez le champ **Name** (nom) et saisissez un nouveau nom avec le clavier virtuel qui apparaît, puis touchez **Do It** (exécuter) pour confirmer ou au contraire la barre grise en haut de l'écran pour annuler.

Pour changer la couleur de la piste, touchez le champ **Color** (couleur) et utilisez la **molette de données** ou les touches **−/+** pour faire défiler les options. Vous pouvez également toucher deux fois le champ **Color**, puis balayer l'écran vers le haut ou le bas ou utiliser la **molette de données** ou les touches **−/+** pour faire défiler les options.

Pour transposer la piste CV, touchez le champ **Transpose** et utilisez la **molette de données** ou les touches **−/+** pour régler l'ampleur de la transposition.

Cinq paramètres supplémentaires permettent de configurer une piste CV : **CV Port** (port CV), **Gate Port** (port Gate), **Mod Wheel Port** (port de molette de modulation), **Velocity Port** (port de dynamique ou vélocité) et **Note Priority** (priorité de note). Touchez chaque champ et avec la **molette de données** ou les touches **−/+,** changez la valeur.

Menu

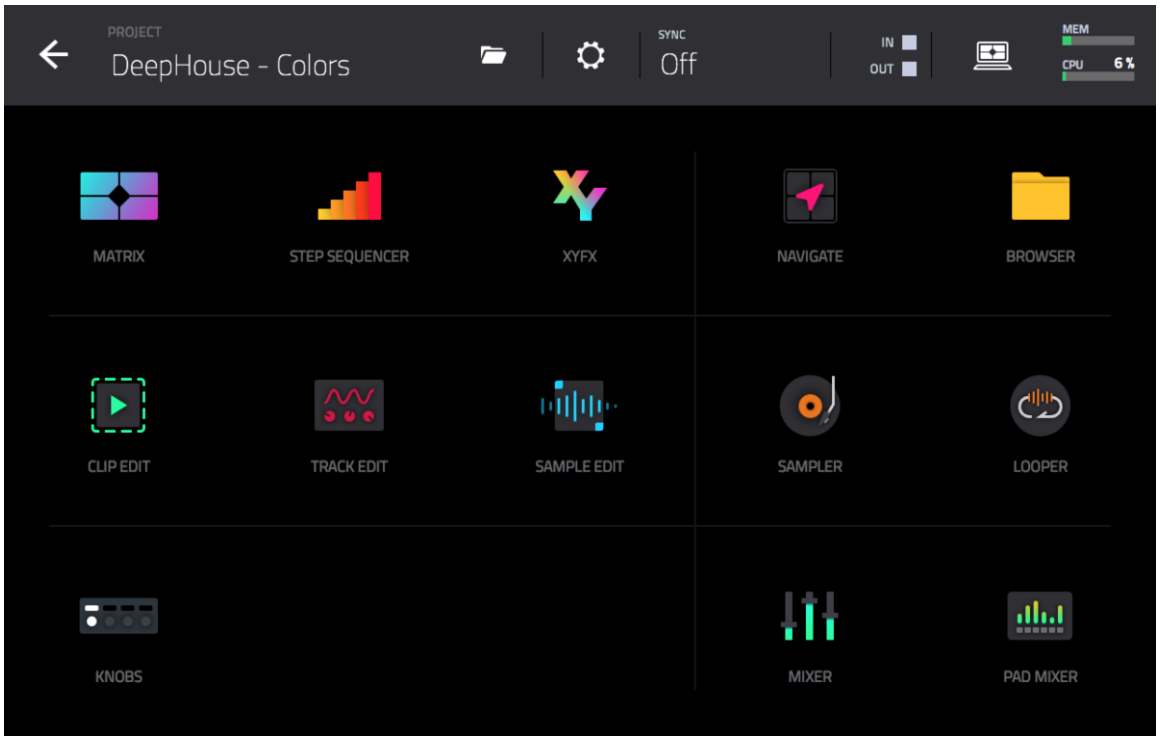
Le menu vous permet de sélectionner n'importe lequel des 14 modes ou de sauvegarder votre projet. Vous pouvez également l'utiliser pour établir vos préférences, sauvegarder votre projet, régler le comportement de la synchronisation ou voir les ressources de votre système.

Pour ouvrir le menu, pressez **Menu** ou touchez l'icône du coin supérieur gauche de l'écran dans la page normale de votre mode actuel.

Quand le menu est affiché, effectuez l'une des opérations suivantes :

Pour accéder à un mode, touchez-le.

Pour revenir au mode précédent, touchez la zone grise dans le coin supérieur gauche ou pressez à nouveau **Menu**.



Cliquez sur une partie de l'écran ci-dessus pour sauter directement à la partie correspondante de ce mode d'emploi.

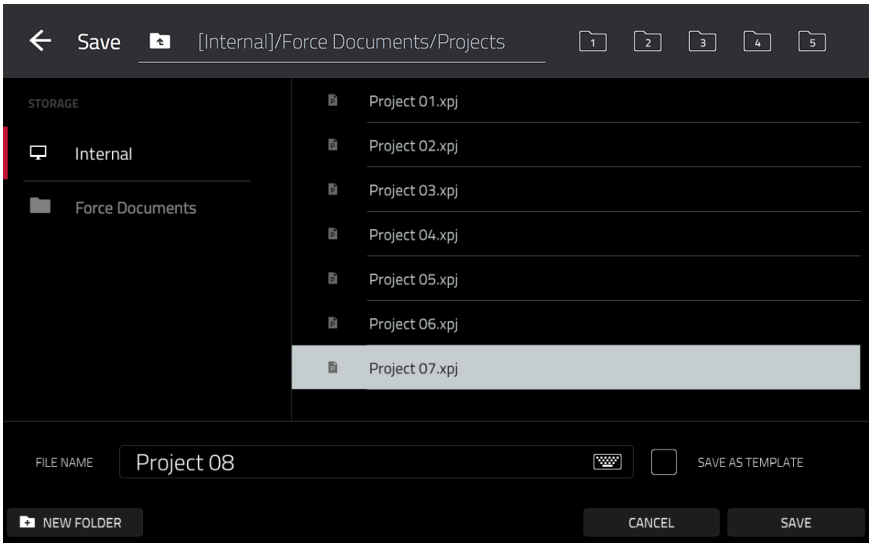
Sauvegarder (Save)

Pour sauvegarder le projet, touchez l'icône de **dossier** en haut de l'écran afin d'ouvrir la fenêtre **Project** (projet). La fenêtre Project affiche une vue d'ensemble de tous les samples et pistes du projet en cours.

Pour ouvrir un nouveau projet, touchez **New** (nouveau).

Pour sauvegarder un projet, touchez **Save** (sauvegarder) ou **Save As** (sauvegarder sous). Si un projet n'a encore jamais été sauvegardé, les deux options ouvriront la fenêtre Save, décrite ci-dessous. Si un projet a déjà été sauvegardé, toucher **Save** écrasera automatiquement la dernière version sauvegardée.

Pour supprimer des samples du projet (afin de libérer plus d'espace RAM pour l'échantillonnage, l'enregistrement audio, etc.), touchez **Purge**. Dans l'écran qui apparaît, touchez **Unused Samples** (samples inutilisés) pour supprimer tous les samples non utilisés dans le projet, **All Samples** (tous les samples) pour supprimer tous les samples du projet (de tous les kits et pistes audio ou MIDI), ou **Cancel** (annuler) pour revenir à l'écran précédent.



Pour sélectionner le support de stockage à visualiser, touchez-le dans la colonne **Storage** sur la gauche.

Internal est le disque dur interne du Force.

Force Documents est un raccourci vers le dossier **Force Documents** du disque interne du Force.

Si vous avez des supports de stockage connectés aux ports USB ou au lecteur de carte SD du Force, ils apparaîtront également dans cette colonne.

Pour ouvrir un dossier, touchez-le deux fois. Sinon, tournez la **molette de données** ou utilisez les touches **−/+** pour parcourir la liste, et pressez la **molette de données** pour ouvrir un dossier. Vous pouvez également toucher un des cinq **boutons de dossier** en haut à droite pour sauter immédiatement à ces raccourcis pré-assignés (voir ***Modes > Browser (navigateur)*** pour savoir comment faire).

Pour créer un nouveau dossier, touchez **New Folder** (nouveau dossier), donnez-lui un nom avec le clavier virtuel qui apparaît, puis touchez **Do It** (exécuter). Vous accéderez immédiatement au nouveau dossier.

Pour remonter d'un niveau de dossier, touchez l'**icône de dossier/↑** dans le coin supérieur gauche.

Pour nommer le fichier, touchez le champ **File Name** (nom de fichier) en bas de l'écran et utilisez le clavier virtuel qui apparaît.

Pour sauvegarder le fichier, touchez **Save**.

Pour sauvegarder le fichier comme fichier modèle de projet, cochez la case **Save as Template** (sauvegarder comme modèle) avant de toucher **Save**. (Ce fichier s'affichera dans le champ **Template File** (fichier modèle) dans l'onglet **Project Load/Save** des préférences.)

Pour annuler et revenir au menu, touchez **Cancel** (annuler). Sinon, touchez l'**icône ←**dans le coin supérieur gauche.

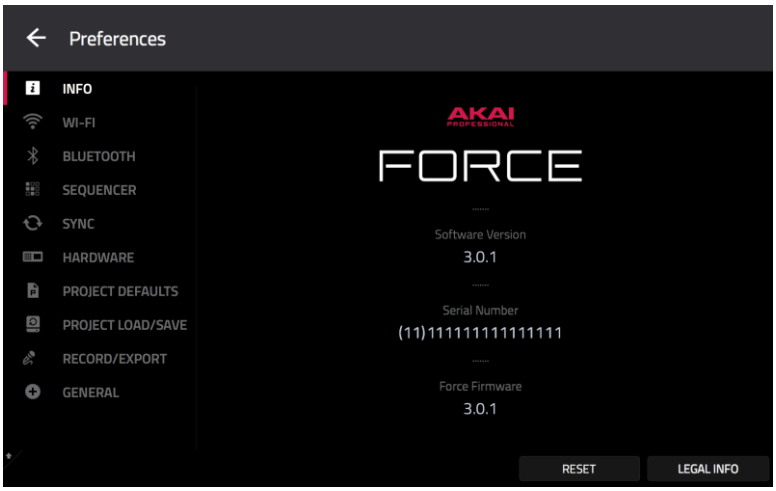
Vous pouvez également presser **Save** pour rapidement sauvegarder le projet (**Project**), sauvegarder le projet dans un nouveau fichier (**Save As**), créer un nouveau projet (**New Project**) ou sauvegarder la piste (**Track**).

Préférences

Pour ouvrir les préférences, touchez l'**icône de roue dentée** en haut de l'écran.

Pour revenir au menu, touchez l'**icône** ← dans le coin supérieur gauche. Les modifications apportées aux **Préférences** sont enregistrées automatiquement.

Pour restaurer les réglages par défaut de votre Force, touchez **Reset** (réinitialiser). Dans l'écran qui s'affiche, touchez **OK** pour poursuivre ou **Cancel** pour retourner aux préférences. Dans la fenêtre suivante, touchez **Save** pour sauvegarder votre projet actuel avant de restaurer les réglages par défaut ; touchez **Cancel** pour revenir aux préférences ; ou touchez **Don't Save** pour restaurer les réglages par défaut sans sauvegarder votre projet actuel.



Info

Cet écran affiche des informations sur votre Force : son numéro de version de firmware, qui comprend son système de fonctionnement autonome (**Force Firmware**) ; son numéro de série (**Serial Number**) et son firmware actuel pour la surface de contrôle (**Control Surface**).

Pour afficher les informations légales relatives au Force, touchez **Legal Info**. Pour obtenir des informations légales complètes, voir **akaipro.com/product-legal**.

Pour passer en mode de mise à jour (Update), maintenez **Shift** et touchez **Update**. Dans l'écran qui apparaît, touchez **Save** pour sauvegarder votre projet actuel avant de passer en mode Update ; touchez **Cancel** pour revenir aux préférences ; ou touchez **Don't Save** pour passer en mode Update sans sauvegarder votre projet actuel.

Wi-Fi

Les paramètres de cet écran déterminent la façon dont fonctionne la connexion sans fil de votre Force, pour que vous puissiez utiliser Ableton Link, une nouvelle technologie qui synchronise les temps, la phase et le tempo d'Ableton Live et des applications compatibles Ableton Link au travers d'une connexion réseau avec ou sans fil. Ces paramètres ne sont disponibles que lorsque le Force est utilisé en mode autonome (Standalone).

Pour activer ou désactiver la connectivité sans fil sur votre Force, touchez le sélecteur **On/Off**. Les réseaux sans fil disponibles apparaissent dans le panneau de dessous.

Pour sélectionner un réseau sans fil, touchez-le.

Pour vous connecter à un réseau sans fil sélectionné, touchez **Connect**. Si le réseau sans fil est protégé par mot de passe, utilisez le clavier virtuel qui apparaît pour saisir le mot de passe permettant de s'y connecter.

Pour voir des informations sur le réseau sans fil sélectionné, maintenez **Shift** et pressez **Info**. La fenêtre **Network Information** (informations réseau) qui apparaît affiche le nom du réseau, l'adresse IPv4/IPv6 (y compris le masque de sous-réseau et la passerelle), le type de sécurité, et la force du signal (en pourcentage).

Pour vous déconnecter d'un réseau sans fil, touchez **Disconnect**.

Pour effacer les informations de connexion (par exemple, le mot de passe) **du réseau sans fil sélectionné**, touchez **Forget** (oublier).

Bluetooth

Les paramètres de cet écran déterminent la façon de fonctionner de la connexion Bluetooth de votre Force pour utiliser des contrôleurs MIDI Bluetooth (par exemple, LPD8 Wireless ou LPK25 Wireless) ou un clavier informatique Bluetooth. Ces paramètres ne sont disponibles que lorsque le Force est utilisé en mode autonome (Standalone).

Pour activer/désactiver le Bluetooth sur votre Force, touchez le sélecteur **On**/**Off**. Les périphériques Bluetooth disponibles apparaîtront dans le panneau sous **Available Devices** (périphériques disponibles). Ceux qui ont déjà été appairés avec votre Force apparaissent sous **Paired Devices** (périphériques appairés).

Pour sélectionner un périphérique Bluetooth, touchez-le.

Pour appairer un périphérique Bluetooth sélectionné (dans la section Available Devices), touchez **Pair** (appairer).

Pour connecter un périphérique Bluetooth sélectionné (dans la section Paired Devices), touchez **Connect** (connecter).

Pour déconnecter un périphérique Bluetooth connecté (dans la section Paired Devices), touchez **Disconnect** (déconnecter).

Pour ramener un périphérique Bluetooth disponible à son état d'origine, touchez **Remove** (retirer).

Sequencer (séquenceur)

Les paramètres de cet écran déterminent le fonctionnement du séquençage en vue Event (événement) et dans le séquenceur pas à pas.

Display Resolution : c'est la résolution d'affichage (en PPQN, c'est-à-dire impulsions par noire) des valeurs d'impulsion dans certains domaines du système d'exploitation. Veuillez noter que ce réglage affecte la résolution d'affichage, pas le timing.

Record Pad Aftertouch Events : quand cette option est activée, les données d'aftertouch de pad (produites par les pads sensibles à la pression du Force) sont enregistrées. Sinon, les données d'aftertouch de pad sont ignorées.

Place Events Recorded During Count-In at Start Point : quand cette option est activée, presser un pad durant le précompte de l'enregistrement enregistre cet événement de note au début de l'enregistrement (comme le faisait la MPC3000). Sinon, aucune note n'est enregistrée tant que le précompte n'est pas terminé et que l'enregistrement n'a pas commencé.

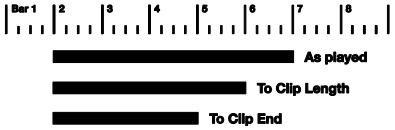
Note : ce paramètre est ignoré lors de l'enregistrement avec l'arpégiateur actif.

Recording Note Length : détermine si/comment les événements sont rognés s'ils vont au-delà de la longueur du clip actuel lors de l'enregistrement :

Truncate to Clip Length : si la longueur d'un événement dépasse la longueur du clip, il est tronqué. Cela garantit que l'événement ne se chevauchera pas lui-même lors du bouclage du clip.

Truncate to Clip End : si la longueur d'un événement dépasse la longueur du clip, il est tronqué à la fin du clip actuel. En d'autres termes, l'événement cesse sa lecture quand le clip se termine ou reprend en boucle.

As Played : les événements seront lus exactement comme ils ont été enregistrés, même si cela les amène à se chevaucher lors du bouclage du clip.



Ainsi, si vous enregistrez une note qui débute sur la 2e mesure d'une boucle à 4 mesures et que vous la maintenez durant 5 mesures, la note se terminera : à la mesure 7 (avec As Played), à la mesure 6 (avec Truncate To Clip Length) ou à la mesure 4 (avec Truncate To Clip End). Voir l'illustration ci-contre.

Playback Note Length : détermine si/comment les événements sont rognés s'ils vont au-delà de la longueur du clip actuel lors de la lecture :

As Recorded : les événements seront lus exactement comme ils ont été enregistrés, même si cela les amène à se chevaucher lors du bouclage du clip.

Truncate to Clip Length : si la longueur d'un événement dépasse la longueur du clip, il est tronqué. Cela garantit que l'événement ne se chevauchera pas lui-même lors du bouclage du clip.

Knob Swing Control Applies TC Settings on Release : lorsque cette option est activée, tourner l'encodeur assigné au **Swing** puis le relâcher applique immédiatement ce réglage de swing. Lorsqu'elle est désactivée, vous devez utiliser la fenêtre de correction temporelle (Timing Correct) pour appliquer le réglage de swing.

Sync (synchronisation)

Les paramètres de cet écran déterminent la façon dont le Force se synchronise avec les appareils USB et MIDI connectés.

Receive : détermine si votre Force reçoit les informations d'horloge MIDI (**MIDI Clock**), de timecode MIDI (**MIDI Time Code** (**MTC**)), les communications par liaison Ableton Link (**Ableton Link**), ou aucune de celles-ci (**Off**).

Receive MMC : quand cette option est activée, votre Force reçoit les informations MMC (MIDI Machine Control). Sinon, il ne les reçoit pas. Voir ***Annexe > MIDI Machine Control (MMC)*** pour en savoir plus à ce sujet.

Send : détermine si votre Force envoie les informations d'horloge MIDI (**MIDI Clock**), de timecode MIDI (**MIDI Time Code** (**MTC**)), ou ni les unes ni les autres (**Off**).

Send MMC : quand cette option est activée, votre Force envoie les informations MMC (MIDI Machine Control). Sinon, il ne les envoie pas. Voir ***Annexe > MIDI Machine Control (MMC)*** pour en savoir plus à ce sujet.

MTC Frame Rate : détermine la cadence d'images utilisée par le MIDI Time Code (MTC), qui est importante pour un timing correct, surtout quand on travaille sur des projets de musique à l'image. Dans la plupart des cas, vous devrez sélectionner **25**.

Start Time : c'est l'heure de départ qui sera envoyée si **Send** est réglé sur une autre valeur que **Off**. L'heure est formatée en **heures** : **minutes** : **secondes** : **frames**.

Send Port 1 : c'est le port MIDI par lequel seront envoyées les informations d'horloge MIDI ou de MTC.

Hardware (matériel)

Les paramètres de cet écran déterminent le comportement des pads et de l'écran de votre Force.

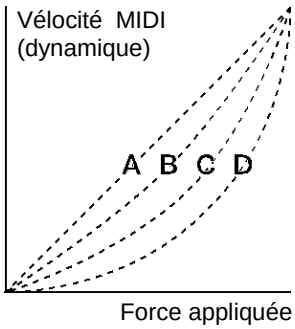
Empty Slots : détermine l'aspect des pads de lancement de clip lorsqu'aucun clip n'y est chargé.

Track Select Buttons : détermine le comportement des touches de sélection de piste.

Pad Threshold : détermine le niveau seuil de force requise pour déclencher les pads en les frappant.

Pad Sensitivity : détermine la réponse des pads au toucher. Avec des valeurs basses, il faut plus de force pour produire une note à forte dynamique. Avec des valeurs élevées, il est plus facile de générer des notes à forte dynamique, même sans taper très fort.

Pad Curve : détermine la correspondance entre la force de frappe sur les pads et la valeur de dynamique obtenue. La courbe **A** est en fait linéaire, tandis que les courbes **B**, **C** et **D** sont exponentielles (voir le schéma ci-contre).



Velocity & **Aftertouch** : regardez ces indicateurs pendant que vous frappez et pressez les pads pour vous aider à jauger la force et la pression que vous leur appliquez. Ces indicateurs sont utiles pour régler les paramètres de seuil (Pad Threshold) et de sensibilité (Pad Sensitivity) des pads (ci-dessus).

Screen Dimming : détermine le temps qui s'écoule avant que votre Force n'atténue automatiquement son écran.

Screen Brightness : détermine la luminosité de l'écran durant le fonctionnement normal : luminosité normale (**Day**) ou atténuée (**Night**).

Date : c'est la date actuelle, au format **mois** / **jour** / **année**. Lorsque vous sauvegardez les fichiers dans votre Force en mode autonome (Standalone), le fichier comprend la date actuelle dans ses métadonnées.

Time : c'est l'heure actuelle, au format **heures** : **minutes**. Lorsque vous sauvegardez les fichiers dans votre Force en mode autonome (Standalone), le fichier comprend l'heure actuelle dans ses métadonnées.

Time Zone : c'est le fuseau horaire où vous vous trouvez, au format **continent/ville**, que vous pouvez changer ici.

Ethernet : ce sont les paramètres de connexion à Internet au moyen du port **Link** :

Touchez la case **Enabled** (activée) pour établir une connexion Internet filaire.

Address Method : détermine comment le Force se connectera au moyen d'Ethernet. Sélectionnez **Automatic** pour que le Force établisse la connexion Ethernet ou **Manual** pour la configurer vous-même. Pour régler manuellement la connexion Ethernet, touchez les champs **IP Address** (adresse IP), **Subnet Mask** (masque de sous-réseau), **Gateway** (passerelle) et **DNS** afin d'y saisir des valeurs.

Project Defaults (paramètres par défaut du projet)

Les paramètres de cet écran déterminent différentes valeurs octroyées par défaut à tout nouveau projet que vous créez.

New Project Dialog : détermine les options affichées au démarrage d'un nouveau projet. Avec **Off**, un nouveau projet est vide sans réglages préconfigurés sauf les valeurs par défaut de projet indiquées ici. Avec **Demo**, vous pouvez choisir de charger un projet de démonstration (parmi différents genres) comme point de départ ou un projet vide. Avec **Demo**/**Template**/**Recent**, vous pouvez choisir de charger un projet de démonstration, un fichier modèle de projet (Template) ou un projet récent. Vous devez avoir un projet dans le champ **Template File** (fichier modèle) de l'onglet **Project Load**/**Save** pour sélectionner un modèle dans cette fenêtre.

Default Tempo : c'est le tempo par défaut en BPM.

Default Pad Slice : détermine comment jouent les nouveaux samples quand vous les chargez ou les enregistrez dans un projet. Avec un réglage sur **Pad**, le menu **Slice** du mode Track Edit est réglé sur **Pad**, ce qui vous permet de régler le point de début, le point de fin, etc. pour la couche (Layer). Avec un réglage sur **All**, le menu **Slice** du mode Track Edit est réglé sur **All** (tout), ce qui fait jouer la totalité du sample.

Default Drum/**Keygroup Filter** : détermine le type de filtre qu'utilisent par défaut les pistes drum et de keygroup. Voir ***Annexe*** > ***Glossaire*** > ***Filtre*** pour en apprendre plus à ce sujet.

Default Plugin Synth : détermine le plugin d'instrument qu'une nouvelle piste de plugin utilisera par défaut. Utilisez la fenêtre qui apparaît pour le sélectionner.

Project Load/Save (charger/sauvegarder un projet)

Les paramètres de cet écran déterminent si (et comment) les projets sont automatiquement sauvegardés.

Auto Save Enabled : lorsque cette option est activée, votre projet est automatiquement sauvegardé à intervalles réguliers déterminés par le paramètre **Timeout**. Sinon, votre projet n'est pas automatiquement sauvegardé ; vous devez le sauvegarder manuellement.

Timeout : utilisez ce champ pour sélectionner la périodicité de la sauvegarde automatique de votre projet.

Template File : utilisez ce champ pour sélectionner un modèle de projet qui se chargera automatiquement lorsque vous sélectionnerez **User Template** (modèle personnel) dans la fenêtre de dialogue **New Project** (nouveau projet). (Si vous cochez la case **Save as Template** (sauvegarder comme modèle) lors de la sauvegarde d'un fichier, celui-ci s'affichera dans ce champ.) Pour que l'option **User Template** soit disponible, **New Project Dialog** (dans l'onglet **Project Defaults**) doit être réglé sur **Demo** ou **Demo**/**Template**/**Recent**.

Record/Export (enregistrer/exporter)

Les paramètres de cet écran déterminent les réglages d'enregistrement et d'exportation audio.

Recording Bit Depth : détermine la profondeur en bits du son enregistré.

General (préférences générales)

Ces réglages déterminent le mode opératoire des autres fonctionnalités du matériel et du système d'exploitation.

Tap Tempo : fixe le nombre de frappes nécessaires sur **Tap Tempo** pour que le nouveau tempo soit détecté.

Flash Tap Tempo Light : quand cette option est activée, le voyant de la touche **Tap Tempo** clignote en mesure avec le tempo. Sinon, le voyant de la touche **Tap Tempo** est éteint.

Filter '**All Notes Off**' **CC** : quand cette option est activée, les messages de « panique MIDI » (relâchement de toutes les notes ou « All Notes Off ») sont ignorés. C'est utile si vous utilisez un appareil MIDI externe qui peut envoyer ce type de message alors que vous n'en voulez pas. Si elle est désactivée, les messages « All Notes Off » sont reçus normalement.

Vintage Mode : détermine le type d'émulation appliquée à la sortie audio. Vous pouvez émuler par exemple les qualités sonores particulières de la **MPC3000** ou de la **MPC60**, ou bien entendu n'avoir aucune émulation (**None**).

Audition Auto Play : détermine la durée de production d'un sample en pré-écoute automatique.

Audition Outputs : détermine quelle paire de sorties produira les sons écoutés. Ces sons comprennent : samples, pistes et projets dans le navigateur (Browser) ; la lecture de sample, la pré-écoute de repérage (**Cue Preview**) et la pré-écoute de tranche (**Slice Preview**) en mode Sample Edit (édition de sample) ; et la lecture de sample dans la fenêtre **Keep or Discard Sample** (conserver ou supprimer le sample) du Sampler.

Cue Preview : détermine si/comment le son est lu quand vous déplacez la tête de lecture de repérage. Quand vous bougez la tête de lecture de repérage dans la forme d'onde d'un sample, vous pouvez choisir de lui faire lire la petite partie du sample qui la précède (**Before**), celle qui la suit (**After**) ou rien du tout (**Off**). Vous pouvez également régler ce paramètre en mode Sample Edit (voir ***Modes > Mode Sample Edit (édition de sample) > Réglages***).

Slice Preview : détermine si/comment est lu le son quand vous déplacez un marqueur de tranche. Quand vous bougez le marqueur de tranche dans la forme d'onde d'un sample, vous pouvez choisir de lui faire lire la petite partie du sample qui le précède (**Before**), celle qui le suit (**After**) ou rien du tout (**Off**). Vous pouvez également régler ce paramètre en mode Sample Edit (voir ***Modes > Mode Sample Edit (édition de sample) > Réglages***).

Audio Warp Algorithm : détermine la façon dont un sample est « déformé temporellement » quand vous modifiez sa longueur sans changer sa hauteur (par exemple avec la fonction **Warp** en mode d'édition de région pour les pistes audio ou en mode Track Edit (édition de piste) pour les pistes de clips).

Note : les algorithmes de Warp sont très gourmands en ressources de processeur et peuvent entraîner des sauts de son durant la lecture s'ils sont utilisés trop abondamment. Soyez attentif à votre mode et à votre fréquence d'emploi de la fonction Warp. Vous pouvez réduire les ressources de processeur nécessaires en utilisant l'algorithme de Warp **Basic**, qui sollicite moins le processeur.

Audio Track Auto Warp : détermine la façon dont les régions d'une piste audio sont ajustées dans le temps. Avec un réglage sur **On**, n'importe quelle région de piste audio sera automatiquement ajustée pour correspondre au tempo actuel du projet. Vous pouvez alors changer le tempo du projet, la région de la piste audio restera en mesure.

Note : quand vous enregistrez un fichier audio, le tempo actuel du projet y est incorporé. Cette information est conservée dans le fichier sample quand vous sauvegardez le projet. Lorsque vous étirez/contractez une région de piste audio, l'algorithme Warp utilise ce tempo de projet et la valeur actuelle dans le champ **BPM** pour générer le facteur d'étirement/contraction.

BPM Auto Detection : active la détection automatique du tempo (en BPM) dans les samples chargés.

BPM Detection Range : définit la plage de valeurs BPM détectables lorsque vous utilisez une fonction de détection de tempo automatique dans le logiciel ou quand vous pressez la touche **Tap Tempo** pour saisir un nouveau tempo.

Sync (synchronisation)

Touchez le champ **Sync** (en haut au centre de l'écran) puis tournez la **molette de données** ou utilisez les touches **−/+** pour déterminer si votre Force reçoit les informations d'horloge MIDI (**MIDI Clock**), de timecode MIDI (**MTC**), les communications par **Ableton Link**, ou aucune de celles-ci (**Off**). Sinon, vous pouvez toucher deux fois **Sync** et toucher l'option désirée pour la sélectionner.









C'est le même réglage que le menu **Receive** (réception) de l'onglet **Sync** de vos **Préférences**. Voir ***Préférences > Sync (synchronisation)*** pour plus d'informations.

Note : Ableton Link est une nouvelle technologie qui synchronise les temps, la phase et le tempo d'Ableton Live et d'applications compatibles Ableton Link au travers d'un réseau avec ou sans fil. Voir ***Préférences > Wi-Fi*** ou ***Préférences > Hardware (matériel) > Ethernet*** pour apprendre comment se connecter à un réseau sans fil.

Mode

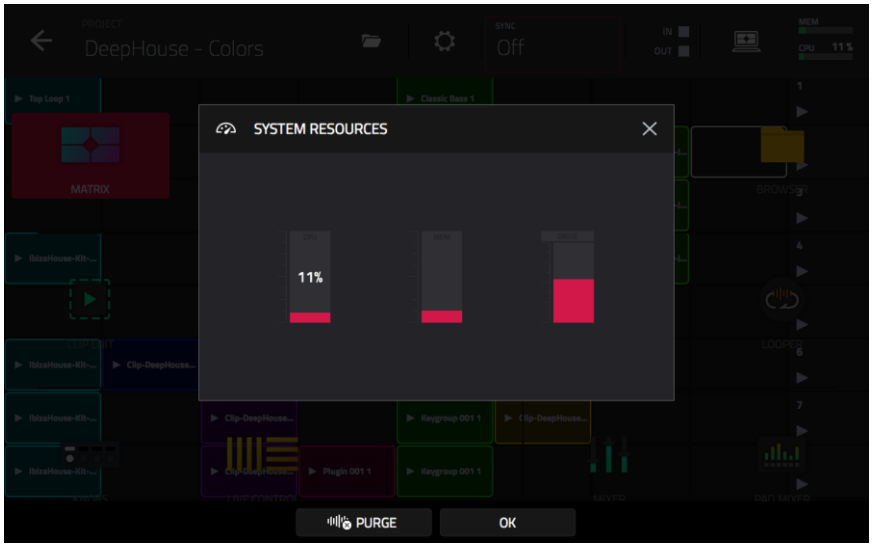
Touchez cette icône pour faire passer le Force en mode Computer (ordinateur). Dans l'écran qui s'affiche, indiquez si vous souhaitez continuer en mode ordinateur (**Computer Mode**) ou annuler (**Cancel**) et revenir à votre mode et projet actuels. Il est recommandé de sauvegarder votre projet avant de passer en mode ordinateur puisque vous ne pouvez pas librement alterner entre les modes autonome et ordinateur sans fermer votre projet en cours.



Voir ***Mode autonome (Standalone) ou mode ordinateur (Computer)*** pour en savoir plus.

Ressources du système

Touchez une de ces icônes pour afficher la fenêtre System Resources (ressources du système).



Les indicateurs de cette fenêtre affichent les valeurs d'utilisation actuelles :

Processeur : l'indicateur **CPU** affiche sous forme de pourcentage l'utilisation actuelle du processeur.

Utilisation de la RAM : l'indicateur **Mem** affiche l'utilisation actuelle de la RAM (mémoire vive) de votre Force.

Important : si un avertissement vous prévient qu'il n'y a pas assez de mémoire pour effectuer une action avec votre Force, procédez comme suit pour libérer plus de mémoire :

Assurez-vous que toutes les pistes audio de votre projet **ne** sont **pas** armées pour l'enregistrement.

Supprimez des samples présents dans le pool des samples de votre projet avant l'apparition de l'avertissement.

Si vous voyez toujours l'avertissement, procédez comme suit :

1. Annulez **manuellement** la dernière action avant l'apparition de l'avertissement (il peut être impossible d'utiliser la touche **Undo** (annuler) en raison de la façon dont l'historique d'annulation est conservé en mémoire RAM).
2. Sauvegardez votre projet.
3. Effectuez l'une des opérations suivantes, puis chargez à nouveau votre projet sauvegardé.
   - En **mode Main**, touchez l'**icône de dossier** en haut de l'écran, puis **New** (nouveau) en bas de l'écran.
   - Éteignez votre Force et rallumez-le.
   - Pressez **Menu**, puis touchez l'**icône de roue dentée** pour ouvrir les **préférences**. Dans les préférences, touchez **Reset** (réinitialiser) en bas d'écran, **OK**, puis **Restart** (redémarrer) pour réinitialiser les préférences.
   - Accédez au mode ordinateur (Computer), puis revenez en mode autonome (Standalone).

Important : bien que vous puissiez charger plusieurs fichiers à la fois, tous les samples que vous chargez dans un projet sont automatiquement convertis en fichiers audio non compressés d'une qualité maximale, donc ils peuvent occuper plus d'espace que sur votre support de stockage externe. Si vous ne parvenez pas à charger plusieurs fichiers à la fois pour cette raison, sélectionnez moins de fichiers et réessayez.

Drives : l'indicateur **Drives** affiche l'espace de stockage disponible sur tout support de stockage externe détecté ou sur le disque dur interne du Force.

Pour supprimer des samples du projet (afin de libérer plus d'espace RAM pour l'échantillonnage, l'enregistrement audio, etc.), touchez **Purge**. Dans l'écran qui apparaît, touchez **Unused Samples** (samples inutilisés) pour supprimer tous les samples non utilisés dans le projet, **All Samples** (tous les samples) pour supprimer tous les samples du projet (de tous les kits, pistes audio ou MIDI), ou **Cancel** (annuler) pour revenir à l'écran précédent.

Pour fermer la fenêtre System Resources, touchez **OK**, le symbole **X** dans le coin supérieur droit ou n'importe quel point à l'extérieur de la fenêtre.

Timing correct (TC, correction temporelle)

La fenêtre **Timing Correct** contient divers réglages pour vous aider à quantifier les événements dans votre projet. Vous pouvez quantifier les événements de note sur des pistes MIDI ou des régions sur des pistes audio (bien que vous ne puissiez pas appliquer tous les types de quantification aux pistes audio).

Pour ouvrir les réglages de correction temporelle Timing Correct :

Maintenez **Shift** et pressez la touche **multifonction** de la piste 6.

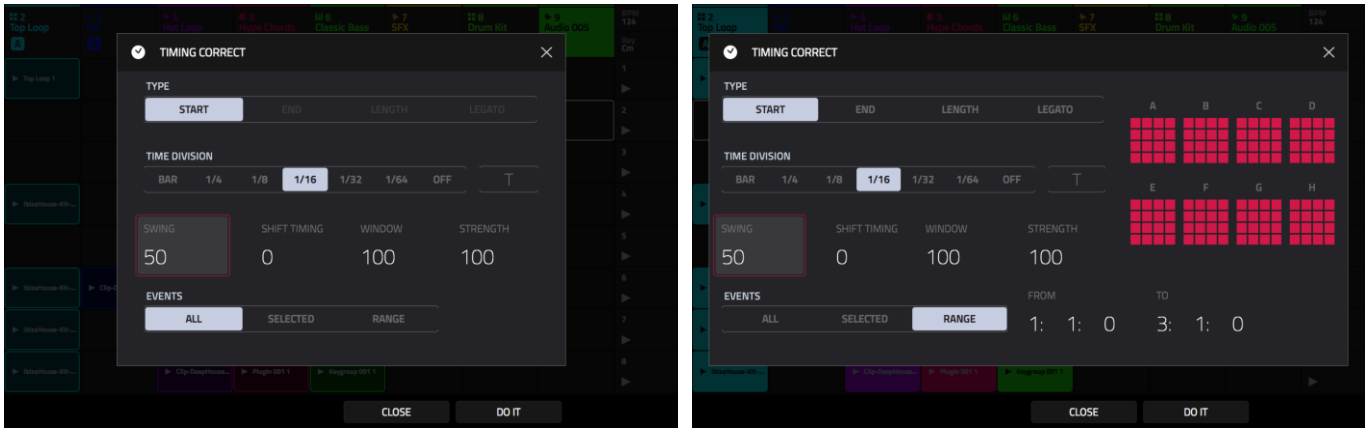
En **mode Step Seq** ou en **mode Clip Edit**, touchez **TC** en bas de l'écran.

En **mode Event Edit** (édition d'événement) ou en **mode Audio Region Edit** (édition de région audio), maintenez **Shift** et touchez **TC** en bas de l'écran.

En **mode Liste Edit** (édition de liste), touchez **TC** en haut de l'écran.

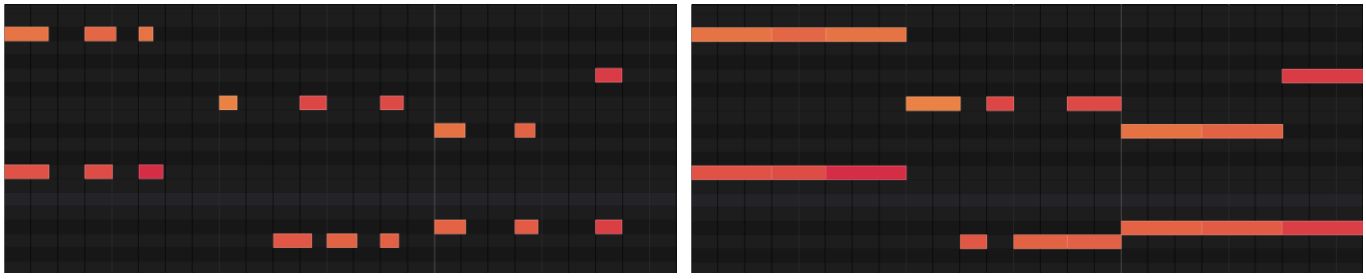
Pour appliquer les réglages que vous avez sélectionnés, touchez **Do It** (exécuter).

Pour annuler et revenir à l'écran précédent, touchez **Close** (fermer).



Utilisez le sélecteur **Type** pour choisir la façon d'appliquer les corrections de timing.

- **Start** : les points de début des événements de note ou des régions de piste audio seront avancés ou reculés pour s'aligner avec le marqueur de division de temps le plus proche dans la grille. Les points de fin restent inchangés. Vous pouvez appliquer cela aux pistes MIDI ou aux pistes audio.
- **End** : les points de fin des événements de note seront avancés ou reculés pour s'aligner avec le marqueur de division de temps le plus proche dans la grille. Les points de début restent inchangés. Vous ne pouvez appliquer cela qu'aux pistes MIDI.
- **Length** : les points de fin des événements de note seront avancés ou reculés pour que la longueur de chaque événement soit un multiple de la division de temps quel que soit son emplacement dans la grille. Les points de début restent inchangés. Vous ne pouvez appliquer cela qu'aux pistes MIDI.
- **Legato** : les points de fin des événements de note seront avancés ou reculés pour créer une longue phrase ininterrompue entre le point de début du premier événement de note et le point de fin du dernier. Chaque événement de note sera maintenu jusqu'à ce que l'événement de note suivant commence. Si plusieurs événements de note commencent en même temps (sans être les derniers), leurs longueurs deviennent identiques. Sélectionner **Legato** désactive toutes les autres options de cette fenêtre. Vous ne pouvez appliquer cela qu'aux pistes MIDI.



Sans legato appliqué | Avec legato appliqué

Utilisez le sélecteur **Time Division** (division rythmique) pour régler la valeur de quantification. Les événements se caleront sur ces divisions rythmiques dans la grille. Le **T** indique une valeur ternaire.

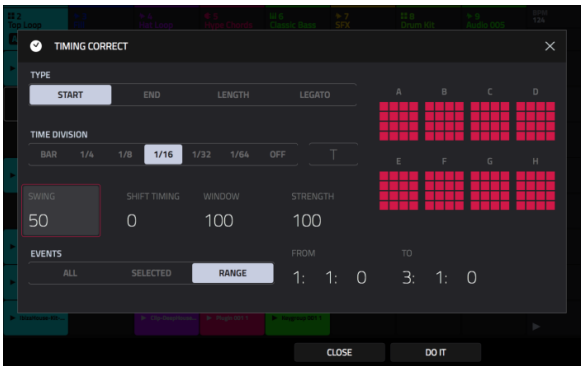
Utilisez le champ **Swing** pour régler l'ampleur du swing de **50 %** à **75 %**. Le swing vous permet de faire jouer vos rythmes de façon plus ou moins ternaire.

Utilisez le champ **Shift Timing** (décalage du timing) pour décaler tous les événements du nombre de tics d'horloge choisi.

Utilisez le champ **Window** (fenêtre d'action) pour déterminer combien d'événements seront quantifiés autour d'une valeur quantifiée. Tous les événements compris dans cette fenêtre seront quantifiés, pas ceux situés à l'extérieur.

Utilisez le champ **Strength** pour déterminer avec quelle rigueur seront quantifiés les événements (c'est-à-dire s'ils seront plus ou moins ramenés vers la valeur de quantification). Des valeurs basses rapprocheront un peu les événements de la valeur de quantification la plus proche, entraînant un résultat aux sensations moins mécaniques qu'une quantification stricte (due à une valeur plus élevée).

Utilisez le sélecteur **Events** pour régler la cible de la correction temporelle. Vous pouvez appliquer la correction temporelle à tous les événements de note (**All**) ou seulement aux événements sélectionnés (**Selected**).



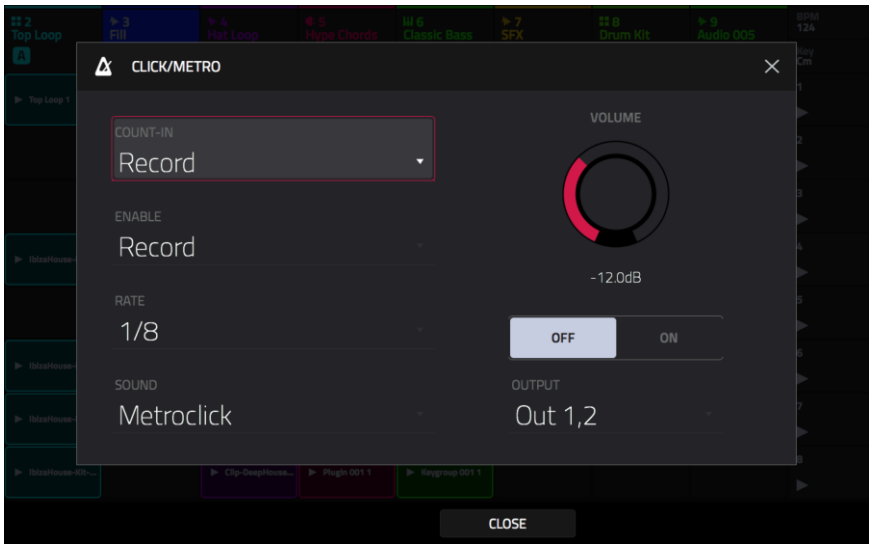
Pour sélectionner les événements de note auxquels appliquer la correction temporelle, utilisez les différents outils en vue Event ou en vue Region ou pressez le pad correspondant aux événements désirés (quand **Hitting Pad Selects All Events** (presser un pad sélectionne tous les événements) est réglé sur **On**). Vous devez faire ce réglage **avant** d'ouvrir la fenêtre Timing Correct.

Quand **Range** est sélectionné, vous pouvez définir la plage (**From** (depuis) et **To** (jusqu'à)) ainsi que les pads ou touches qui seront quantifiés.

Métronome (Click/Metro)

La fenêtre **Click**/**Metro** contient tous les réglages concernant le métronome (piste de clic).

Pour afficher les réglages de métronome, maintenez **Shift** et pressez la touche **multifonction** de la piste 5.



Utilisez le champ **Count-In** pour déterminer si/quand le métronome produit un précompte avant d'enregistrer.

- **Off** désactive le précompte du métronome.
- **Record** n'active le précompte que durant l'enregistrement.
- **Record + Play** active le précompte aussi bien en enregistrement qu'en lecture.

Utilisez le champ **Enable** pour déterminer si/quand le métronome est activé.

- **Off** désactive le métronome.
- **Play** n'active le son du métronome que durant la lecture.
- **Record** n'active le son du métronome que durant l'enregistrement.
- **Record + Play** active le son du métronome aussi bien en enregistrement qu'en lecture.

Utilisez le champ **Rate** pour sélectionner la division rythmique des clics de métronome : **1/4**, **1/4T**, **1/8**, **1/8T**, **1/16**, **1/16T**, **1/32** ou **1/32T**. **T** indique une division de temps ternaire (en triolets).

Utilisez le champ **Sound** pour sélectionner le son de métronome que vous souhaitez : **Sidestick 1**, **Sidestick 2**, **Clap**, **Metroclick**, **Shake**, **Tambourine** ou **Force Click**.

Utilisez le bouton **Volume** pour régler le volume de votre clic de métronome.

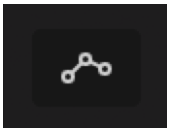
Touchez le bouton **On**/**Off** pour activer ou désactiver le métronome.

Utilisez le champ **Output** pour déterminer la paire de sorties qui produira le clic du métronome (**Out 1,2**, **Out 3,4**) ou une sortie individuelle (**Out 1**–**4**).

Automation

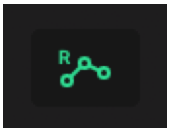
Vous pouvez régler l'automation individuellement pour les pistes afin qu'elle puisse être « écrite », « lue » ou totalement désactivée grâce au bouton d'automation de piste dans la tranche de canal du **mixeur**.

Touchez le **bouton d'automation de piste** pour passer en revue ses trois états :



Lorsqu'il est désactivé (**Off**), la piste ignore les données d'automation. Si vous avez déjà enregistré ou programmé une automation, toucher ce bouton vous fera alterner entre sa lecture (**R** pour Read) et son écriture (**W** pour Write), mais vous pouvez contourner cela et la désactiver en maintenant **Shift** pendant que vous pressez ou touchez ce bouton.

Important : si vous avez déjà enregistré une automation puis l'avez désactivée, la piste continue d'utiliser l'effet et les valeurs de ses paramètres en vigueur au moment de la désactivation.



Avec un réglage sur **Read** (**R**), la piste lit les données d'automation mais n'enregistre aucune automation supplémentaire par-dessus (considérez cela comme une fonction de protection pour éviter les changements accidentellement apportés à votre automation pendant l'enregistrement).



Avec un réglage sur **Write** (**W**), la piste peut enregistrer une automation (si vous avez des encodeurs assignés à des paramètres automatisables, veillez bien à ne pas les toucher accidentellement pendant que vous enregistrez).

Pour effacer rapidement l'automation d'une piste :

1. Assurez-vous que la piste est sélectionnée en maintenant pressée sa touche de **sélection**.
2. Maintenez **Shift** et pressez la touche **multifonction** de la piste 4, sous laquelle est écrit **Clear Automation** (effacer l'automation).
3. Toute l'automation présente sur la piste est immédiatement supprimée.

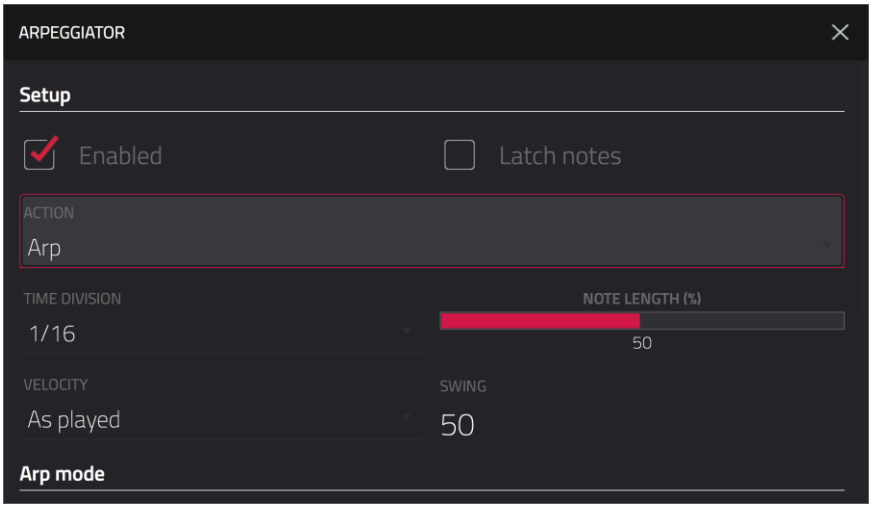
Ou sinon, vous pouvez également supprimer individuellement des événements d'automation à l'aide de la **vue List** en **mode Clip Edit**.

Arpégiateur

Le Force comprend un arpégiateur complet et un lecteur de phrases pour les pistes de type mélodique, ainsi qu'une fonctionnalité traditionnelle de répétition de notes.

Pour activer l'arpégiateur, pressez la touche **Arp**.

Pour configurer l'arpégiateur, maintenez **Shift** et pressez la touche **Arp** afin d'ouvrir la fenêtre Arpeggiator.



La section **Setup** (configuration) de la fenêtre Arpeggiator détermine le type d'arpégiateur utilisé et ses fonctions de base.

Utilisez le champ **Action** pour choisir le type : **Arp**, **Note Repeat**, **Rhythm** ou **Pattern**. Voir ***ci-dessous*** pour plus de détails sur ces types et leurs paramètres supplémentaires.

Utilisez le sélecteur **Time Division** (division rythmique) pour choisir la durée de note de chaque pas d'arpégiateur de **1/1** à **1/64** (d'une ronde à une quadruple croche), avec des variations ternaires (T). Ce paramètre n'est pas disponible lorsqu'**Action** est réglé sur **Pattern**.

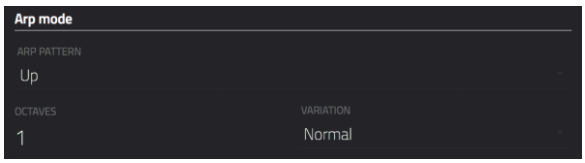
Remarque : ce réglage est lié à celui de division rythmique (Time Division) du projet et n'agira pas si Time Division a été réglé sur **Off**.

Utilisez le curseur **Note Length** (longueur de note) pour régler la durée de la note jouée dans chaque pas, de **1** à **100%**.

Utilisez le champ **Velocity** (vélocité ou dynamique) pour régler la dynamique des notes de l'arpégiateur. Choisissez **As played** (telle que jouée), **From first note** (de la première note), **Accented** (accentuée), **Full** (maximale), **3/4**, **Half** (médiane) ou **1/4**.

Utilisez le champ **Swing** pour régler l'ampleur du swing dans l'arpégiateur de **50 %** à **75 %**. Le swing vous permet de faire jouer vos rythmes de façon plus ou moins ternaire.

La section **Arp Mode** (mode d'arpégiateur) de la fenêtre Arpeggiator est disponible quand **Action** est réglée sur **Arp**. Quand cette action est sélectionnée, maintenez un accord et l'arpégiateur jouera un motif basé sur les notes ainsi tenues.

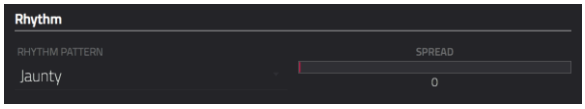


Utilisez le champ **Pattern** pour définir la façon dont l'arpégiateur déclenche les notes tenues.

Utilisez le champ **Octaves** pour définir le nombre d'octaves sur lesquelles l'arpégiateur jouera les notes tenues.

Utilisez le champ **Variation** pour appliquer une variation rythmique au motif choisi.

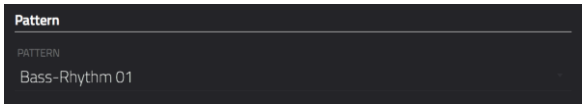
La section **Rhythm** de la fenêtre Arpeggiator est disponible quand **Action** est réglée sur **Note Repeat** (répétition de note) ou **Rhythm** (rythme). L'action Note Repeat entraîne le comportement de répétition de note traditionnel de la MPC. Lorsque l'action Rhythm est sélectionnée pour l'arpégiateur, maintenez un accord et l'arpégiateur jouera les notes tenues selon un motif rythmique.



Utilisez le champ **Spread** pour étaler le timing des notes jouées, créant ainsi un effet glissando.

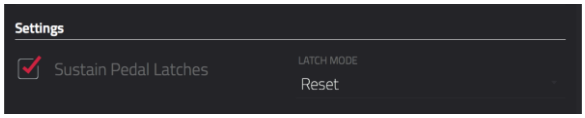
Utilisez le champ **Rhythm Pattern** (motif rythmique) pour choisir le motif joué quand les notes sont tenues. Cela n'est disponible que pour l'action **Rhythm**.

La section **Pattern** de la fenêtre Arpeggiator est disponible quand **Action** est réglée sur **Pattern**. Quand cette action d'arpégiateur est sélectionnée, maintenez une seule note pour déclencher une phrase mélodique. Quand vous changez de note tenue, la phrase mélodique est transposée.



Utilisez le champ **Pattern** pour choisir le motif.

La section **Settings** (réglages) de la fenêtre Arpeggiator offre des options supplémentaires pour contrôler l'arpégiateur.



Si une pédale de sustain est connectée, vous pouvez cocher **Sustain Pedal Latches** (verrouillage par la pédale de sustain) afin de vous servir de la pédale pour contrôler le verrouillage et le relâchement.

Utilisez le paramètre **Latch Mode** pour régler l'action de la pédale de sustain, soit sur **Reset** (réinitialiser) soit sur **Add** (ajouter).

Effets

Vous pouvez appliquer différents effets aux pads, keygroups, pistes et sorties master en utilisant des effets **insérés** et en **boucle départ/retour**. Ce chapitre peut vous aider à avoir une bonne compréhension générale du fonctionnement des effets.

Voir ***Annexe*** > ***Effets et paramètres*** pour une liste de tous les effets disponibles (avec une brève description de chacun) et de leurs paramètres éditables.

Présentation

Dans une piste, chaque **pad** ou **keygroup** peut se voir appliquer **quatre effets insérés**. Voir ***Effets insérés*** > ***Pads*** ou ***Keygroups*** pour en apprendre plus à ce sujet.

Une **piste** entière peut également se voir appliquer **quatre effets insérés**. Voir ***Effets insérés*** > ***Pistes*** pour en apprendre plus à ce sujet.

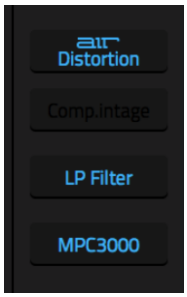
De plus, chaque **pad**, **keygroup** ou **piste** peut être envoyé à un maximum de **quatre canaux de retour** pouvant chacun avoir **quatre effets insérés**. Leur signal audio traversera les effets insérés sur ces retours, et le son traité sera envoyé à une sortie générale (master). Voir ***Effets en boucle départ/retour*** pour en apprendre plus à ce sujet.

Vous pouvez charger **quatre effets insérés** pour chaque sortie master (une paire stéréo de canaux : **Outputs 1/2** ou **Outputs 3/4**). Voir ***Effets insérés*** > ***Masters*** pour en apprendre plus à ce sujet.

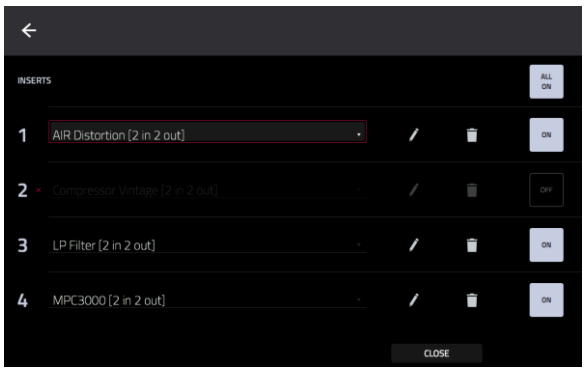
Il existe trois autres modes qui gèrent les effets différemment :

- Le **sampler** peut utiliser **quatre effets insérés**, qui sont appliqués au son quand vous l'enregistrez. Cela signifie que les effets ne pourront plus être « retirés » du son par la suite. Découvrez-en plus sur le sampler au chapitre ***Modes*** > ***Sampler***.
- De même, le **looper** peut utiliser **quatre effets insérés**, qui sont appliqués au son quand vous l'enregistrez. Cela signifie que les effets ne pourront plus être « retirés » du son par la suite. Découvrez-en plus sur le looper au chapitre ***Modes*** > ***Looper***.
- En **mode XYFX**, les effets agissent comme un seul effet inséré sur cette piste. En fait, **XYFX** est le nom de l'effet inséré que vous devez charger dans la piste avant de pouvoir utiliser ce mode. Découvrez-en plus sur le mode XYFX au chapitre ***Modes*** > ***Mode XYFX***.

Pour afficher, charger, éditer ou effacer des effets, touchez la zone située sous le champ **Inserts**. Celui-ci apparaît généralement dans une tranche de canal (à côté d'un **curseur de niveau** et d'un **bouton de panoramique**).



Afficher les effets chargés ouvre cette fenêtre :



Pour sélectionner un effet, utilisez le champ de chaque slot d'insert. Une fenêtre (décrite ci-dessous) apparaîtra.

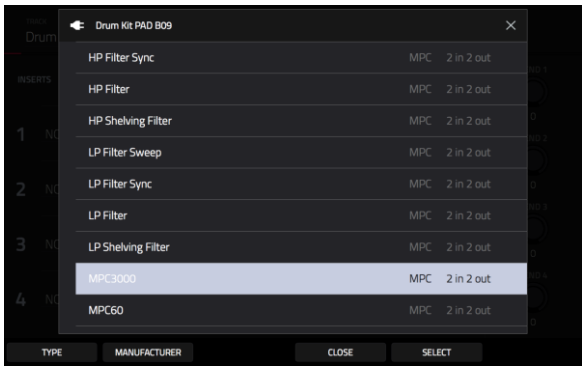
Pour éditer les paramètres d'un effet chargé, touchez l'**icône de crayon** à côté du slot d'insert.

Pour vider le slot d'insert, touchez son **icône de corbeille**.

Pour activer ou désactiver un slot d'effet, touchez le bouton **On/Off** situé à côté.

Pour désactiver les quatre slots d'effet, touchez le bouton **All On/All Off** dans le coin supérieur droit. Touchez-le à nouveau pour réactiver les effets précédemment actifs.

Lorsque vous sélectionnez un effet, vous voyez cette fenêtre :



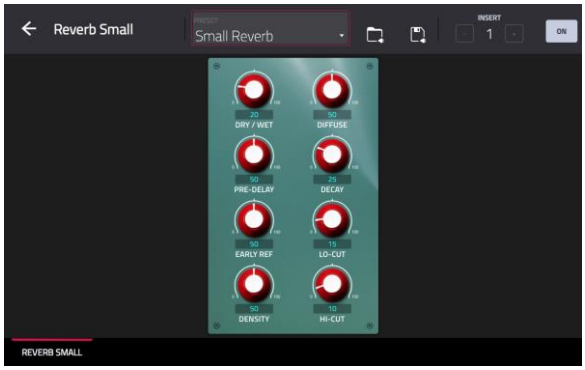
Pour parcourir la liste, balayez vers le haut ou le bas. Sinon, utilisez la **molette de données** ou les touches **−/+**.

Pour ranger les effets par type ou par marque, touchez **Type** ou **Manufacturer** dans le coin inférieur gauche.

Pour charger un effet, touchez-le deux fois. Sinon, touchez **Select** ou pressez la **molette de données**.

Pour annuler, touchez **Close** (fermer) ou n'importe quel point en dehors de la liste.

Quand vous éditez un effet, vous voyez cette fenêtre :



Pour régler un paramètre, touchez son curseur et tirez. Sinon, utilisez la **molette de données** ou les touches **−/+**. **Pour faire des réglages plus fins**, touchez deux fois le pad et faites le réglage sur la version plus grande du curseur qui apparaît.

À savoir : réglez les **encodeurs (Knobs)** en **mode Screen (paramètres à l'écran)** pour rapidement ajuster les paramètres correspondants.

Pour sélectionner une autre page de paramètres, touchez les onglets en bas de l'écran.

Pour activer ou désactiver l'effet, touchez le bouton **On/Off** dans le coin supérieur droit.

Pour éditer les paramètres d'un autre effet inséré sur le même pad, piste, etc., touchez les boutons **Insert −/+** en haut de l'écran.

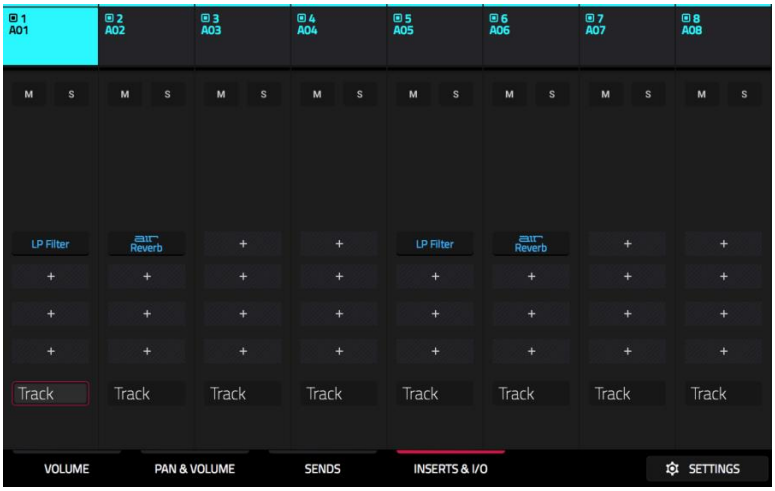
Pour fermer la fenêtre, touchez **Close** ou la partie haute de l'écran.

Effets insérés

Pads

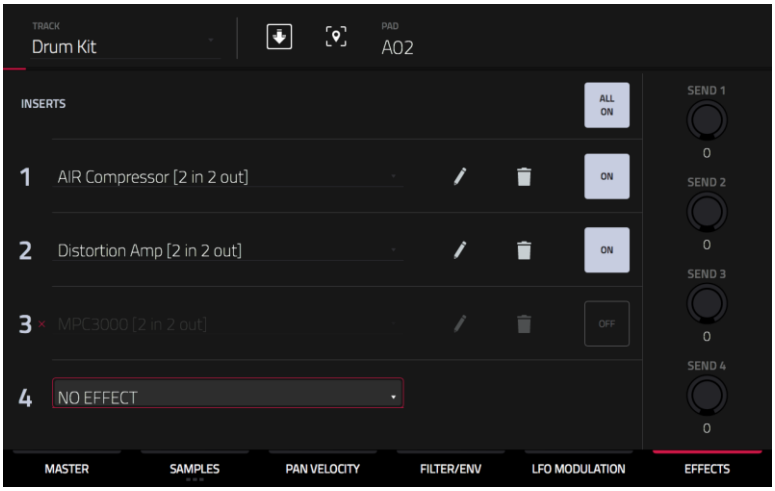
Vous pouvez charger quatre effets insérés pour chaque pad. Vous pouvez le faire en mode Pad Mixer (mixeur de pads) ou en mode Track Edit (édition de piste).

À savoir : quand des effets insérés sur un pad sont utilisés, ils ne s'appliquent qu'au pad sélectionné. Cela signifie que vous pouvez appliquer des combinaisons d'effets propres à chaque pad dans un kit. Si vous voulez appliquer le même effet à tous les pads, faites-le avec un effet inséré dans la piste (voir ***Effets insérés > Pistes***).



Pour charger un effet inséré de pad dans le mixeur de pads :

1. Touchez l'onglet **Inserts & I/O** (inserts et entrées/sorties) en bas de l'écran.
2. Pressez le **pad** désiré pour le sélectionner ou touchez-le dans l'écran. Faites glisser votre doigt vers la gauche pour faire défiler les banques de pads.
3. Touchez un slot d'insert pour ouvrir la fenêtre d'effets et utilisez-la pour charger ou modifier des effets.



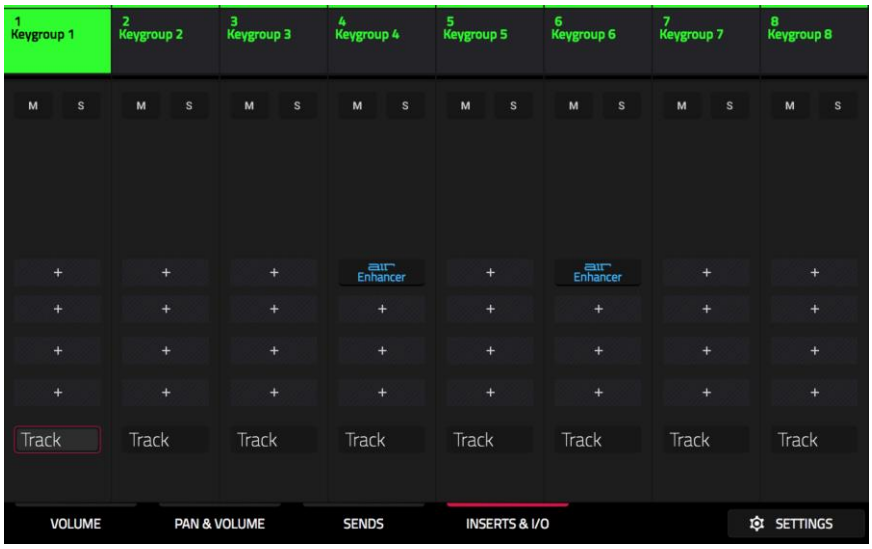
Pour charger un effet inséré dans un pad en mode Track Edit :

1. Dans la piste désirée, pressez le **pad** que vous souhaitez sélectionner.
2. Touchez l'onglet **Effects** (effets) dans le coin inférieur droit et utilisez-le pour charger ou modifier les effets.

Keygroups

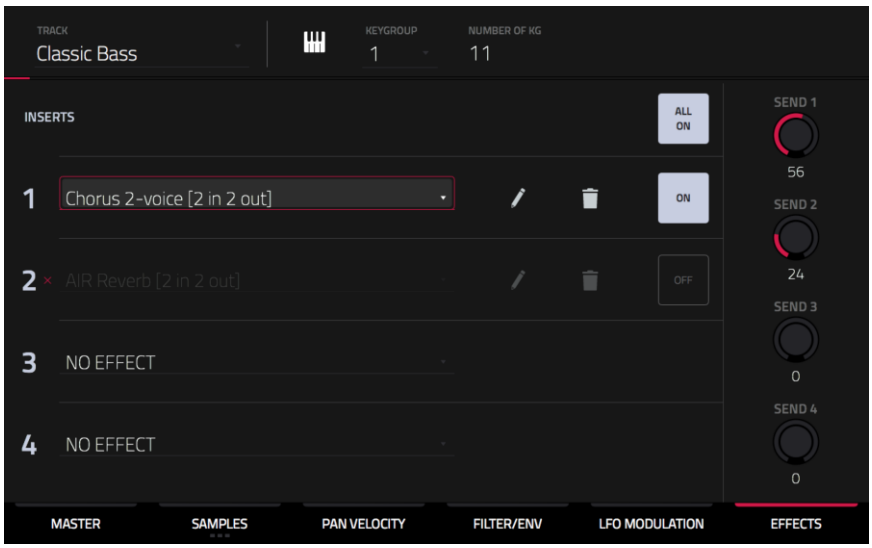
Vous pouvez insérer quatre effets pour chaque keygroup. Vous pouvez le faire en mode Pad Mixer (mixeur de pads) ou en mode Track Edit (édition de piste).

Important : quand des effets insérés de keygroup sont utilisés, ils ne s'appliquent qu'à ce keygroup. Gardez cela à l'esprit si vous chargez des effets insérés dans plusieurs keygroups dont les tessitures se chevauchent – les effets se chevaucheront sur cette zone également.



Pour charger un effet inséré de keygroup dans le mixeur de pads :

1. Touchez l'onglet **Inserts & I/O** (inserts et entrées/sorties) en bas de l'écran.
2. Touchez un slot d'insert pour ouvrir la fenêtre d'effets et utilisez-la pour charger ou modifier des effets.



Pour charger un effet inséré dans un keygroup en mode Track Edit, touchez l'onglet **Effects** (effets) en bas de l'écran, puis utilisez la fenêtre qui apparaît pour charger ou modifier des effets.

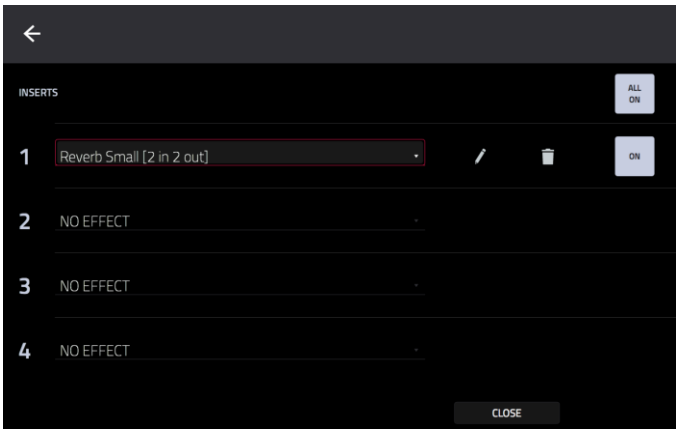
Important : rappelez-vous que l'effet ne sera appliqué qu'à ce keygroup.

Pistes (Tracks)

Vous pouvez insérer jusqu'à quatre effets dans chaque piste. Vous pouvez faire cela en mode Mixer ou en mode XYFX.

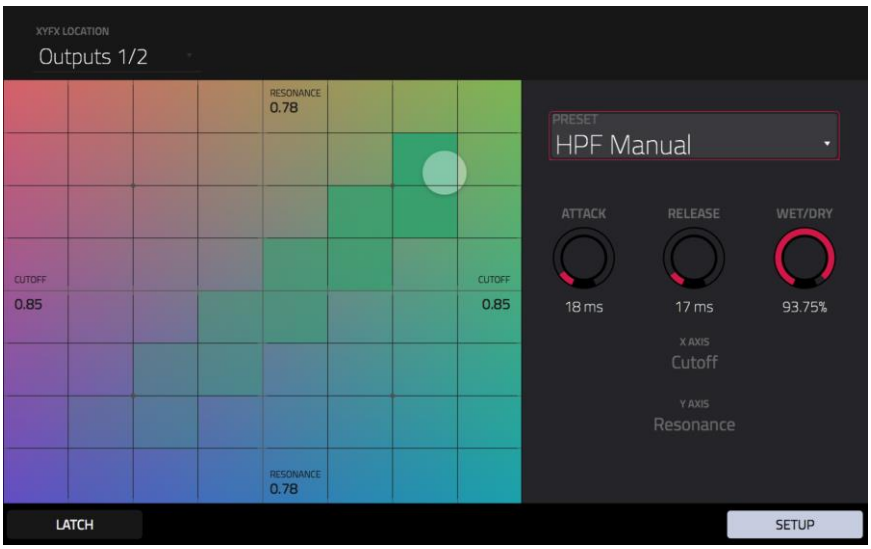
Note : en mode XYFX, les effets agissent comme un seul effet inséré sur cette piste. En fait, **XYFX** est le nom de l'effet inséré chargé quand ce mode est utilisé.





Pour charger un effet de piste inséré dans le mixeur :

1. Touchez l'onglet **Inserts & I/O** (inserts et entrées/sorties) en bas de l'écran.
2. Touchez un slot d'insert pour ouvrir la fenêtre d'effets et utilisez-la pour charger ou modifier des effets.



Pour charger XYFX dans une piste en mode XYFX :

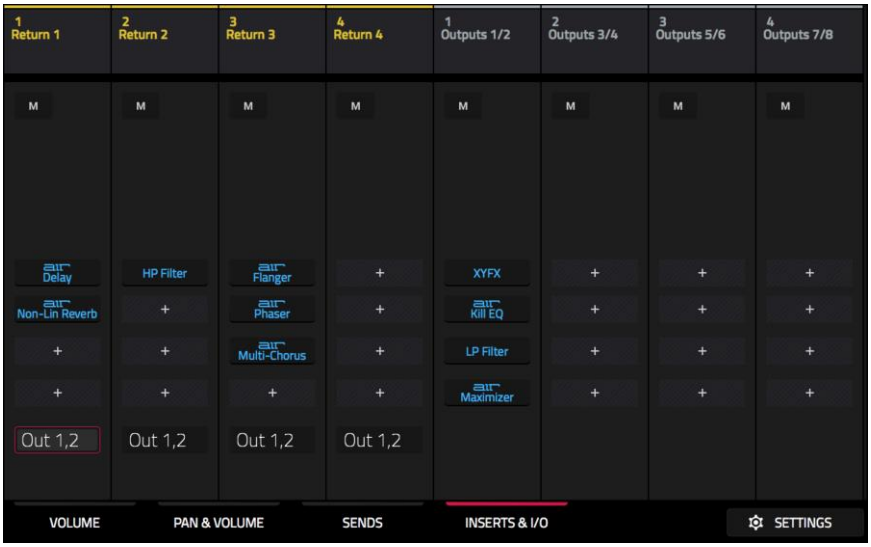
1. Sélectionnez la piste désirée dans un autre mode, puis passez en mode XYFX.
2. Si vous n'avez pas encore utilisé le mode XYFX pour cette piste, touchez **Insert XYFX** dans l'écran afin de le charger et d'afficher la dalle XY.

   Note : si vous avez déjà chargé quatre effets insérés, vous devrez en enlever un des slots pour effet inséré avant de faire cela.

   Si vous avez déjà utilisé le mode XYFX pour cette piste, la dalle XY apparaîtra.
3. Touchez **XYFX Location** (emplacement XYFX) dans le coin supérieur gauche et sélectionnez **Track** (piste).
4. Si le panneau **Setup** ne s'affiche pas, touchez **Setup** dans l'angle inférieur droit pour l'afficher.
5. Utilisez le champ **Preset** pour charger un effet. Utilisez les commandes sous le champ **Preset** pour modifier l'effet.

Masters

Vous pouvez charger quatre effets insérés pour chaque sortie master (une paire stéréo de canaux : **Outputs 1/2** ou **Outputs 3/4**). Vous pouvez faire cela dans le mixeur.



Pour charger un effet de master inséré dans le mixeur :

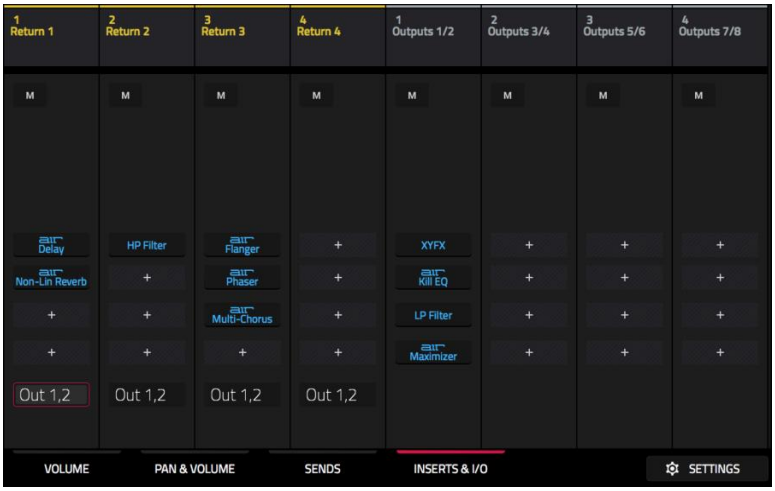
1. Pressez la touche **Master** pour afficher les retours et les sorties master dans le mixeur.
2. Touchez l'onglet **Inserts & I/O** (inserts et entrées/sorties) en bas de l'écran.
3. Touchez un slot d'insert pour ouvrir la fenêtre d'effets et utilisez-la pour charger ou modifier des effets.

Effets en boucle départ/retour (Send/Return)

Les effets en boucle départ/retour fonctionnent de la façon suivante :

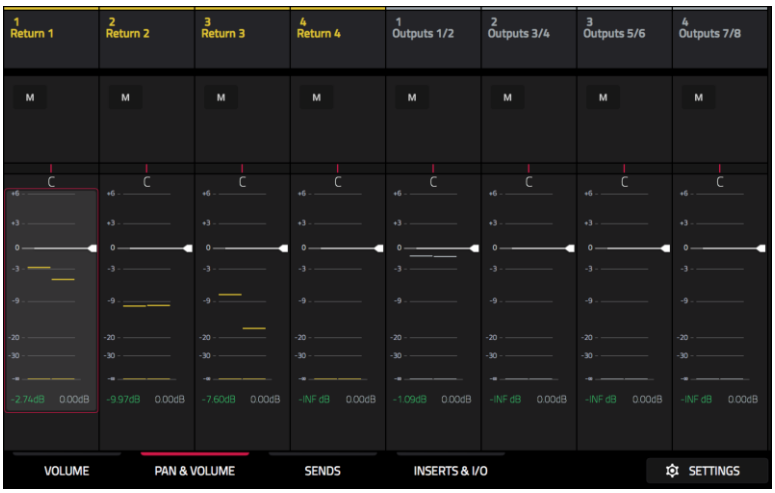
1. Un **pad** ou une piste **drum**, **de keygroup**, **de plugin** ou **audio** envoie son signal audio à un **retour** avec le niveau de départ (**Send**) indiqué.
2. Ce signal audio est traité par les effets insérés sur le retour. Chaque retour peut avoir jusqu'à **quatre effets insérés** chargés et activés.
3. Le signal audio traité est envoyé à une paire de sorties master (stéréo) ou à une seule sortie master (mono).

Vous ne pouvez charger des effets de boucle départ/retour et régler les niveaux de retour que dans le mixeur de pistes, décrit ci-dessous. Le reste de cette section décrit les différentes façons de régler les niveaux de départ voulus pour les pads ou les pistes.



Pour charger un effet de boucle départ/retour dans un retour :

1. Quand le mixeur est affiché, pressez la touche **Master** pour afficher les retours (**Returns**) et le **Master**.
2. Touchez l'onglet **Inserts & I/O** (inserts et entrées/sorties) en bas de l'écran.
3. Touchez un slot d'insert pour ouvrir la fenêtre d'effets et utilisez-la pour charger ou modifier des effets.

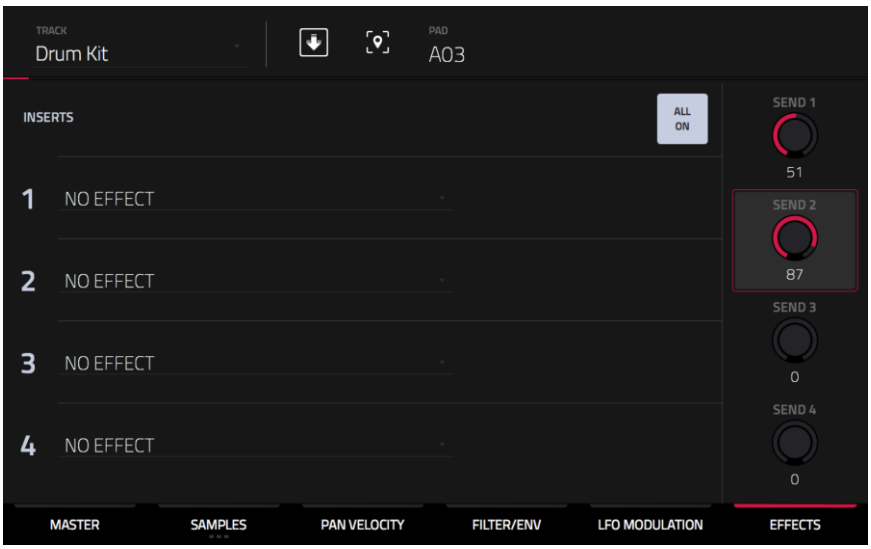


Pour régler le niveau de retour :

1. Quand le mixeur est affiché, pressez la touche **Master** pour afficher les retours (**Returns**) et le **Master**.
2. Touchez l'onglet **Volume** ou **Pan & Volume** dans le coin inférieur gauche.
3. Dans l'écran, touchez la **piste** qui correspond au retour désiré.
4. **Pour régler le niveau du retour actuellement sélectionné**, utilisez la **molette de données** ou les touches **−/+**. Sinon, vous pouvez utiliser le **curseur de niveau** dans la tranche de canal. **Pour faire des réglages plus fins**, touchez deux fois la **piste** dans l'écran et faites le réglage sur la version plus grande du curseur qui apparaît.

Pads

Vous pouvez régler individuellement les niveaux de départ pour chaque pad en mode Track Edit ou dans le mixeur de pads.



Pour régler les niveaux de départ d'un pad en mode Track Edit :

1. Alors que vous éditez le clip désiré en mode Track Edit, pressez le **pad de lancement de clip** désiré pour le sélectionner.
2. Touchez l'onglet **Effects** (effets) dans le coin inférieur droit.
3. Réglez le niveau de départ pour chaque retour avec les boutons **Send** (départ).

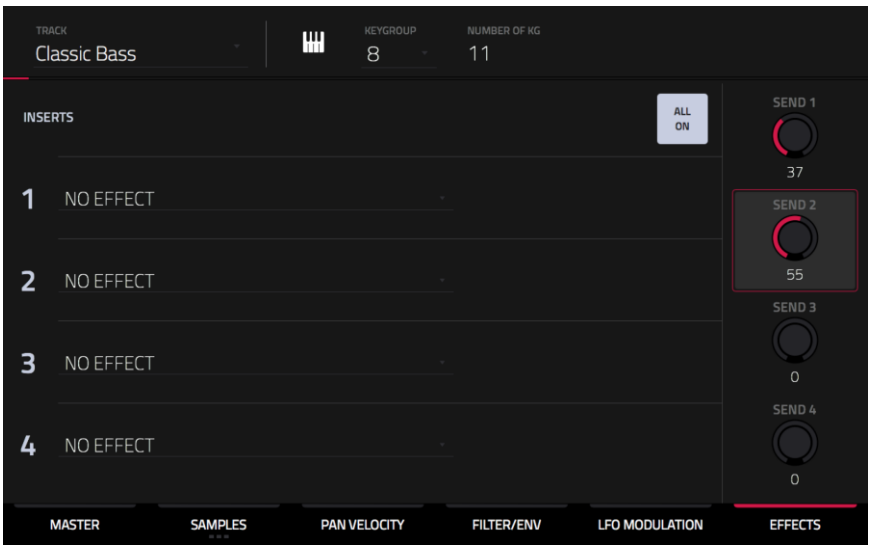


Pour régler les niveaux de départ d'un pad dans le mixeur de pads :

1. Touchez l'onglet **Sends** (départs) en bas de l'écran.
2. Pressez le **pad** désiré pour le sélectionner ou touchez-le dans l'écran.
3. **Pour régler le niveau de départ**, utilisez la **molette de données** ou les touches **−/+**. **Pour faire des réglages plus fins**, touchez deux fois le **bouton rotatif** dans l'écran et faites le réglage sur la version plus grande du bouton rotatif qui apparaît.

Keygroups

Vous pouvez régler les niveaux de départ pour les keygroups en mode Track Edit ou dans le mixeur de pads.



Pour régler les niveaux de départ d'un keygroup en mode Track Edit :

1. Dans la piste désirée, pressez le **pad** correspondant au keygroup que vous souhaitez sélectionner. Sinon, utilisez le champ **Keygroup** en haut de l'écran.
2. Touchez l'onglet **Effects** (effets) dans le coin inférieur droit.
3. Réglez le niveau de départ pour chaque retour avec les boutons **Send** (départ).



Pour régler les niveaux de départ d'un keygroup dans le mixeur de pads :

1. Touchez l'onglet **Sends** (départs) en bas de l'écran.
2. Pressez le **pad** désiré pour sélectionner le keygroup lui correspondant ou touchez-le dans l'écran.
3. **Pour régler le niveau de départ**, utilisez la **molette de données** ou les touches **−/+**. **Pour faire des réglages plus fins**, touchez deux fois le **bouton rotatif** dans l'écran et faites le réglage sur la version plus grande du bouton rotatif qui apparaît.

Pistes audio et de plugin

Vous ne pouvez régler les niveaux de départ pour les pistes audio et de plugin que dans le mixeur.



Pour régler les niveaux de départ d'une piste audio ou de plugin :

1. Touchez l'onglet **Sends** (départs) en bas de l'écran.
2. Dans l'écran, touchez le **bouton rotatif de départ** dans la piste désirée.
3. **Pour régler le niveau de départ**, utilisez la **molette de données** ou les touches **−/+**. **Pour faire des réglages plus fins**, touchez deux fois le **bouton rotatif** dans l'écran et faites le réglage sur la version plus grande du bouton rotatif qui apparaît.

Plugins

Le Force a quatre nouveaux plugins d'AIR Music Technology pour vous aider à faire de la musique dès son déballage. Pour en savoir plus sur les pistes de plugins, voir ***Fonctionnement*** > ***Généralités*** > ***Pistes (Tracks)*** > ***Pistes de plugin***.

Bassline

Le plugin AIR Bassline émule le son de synthés mono classiques, avec une touche contemporaine.



Osc / Flt / Env

Utilisez cet onglet pour régler les paramètres des oscillateurs, de filtre et d'enveloppe.

Paramètre		Description	Plage de valeurs
Oscillator	Waveform	Forme d'onde de l'oscillateur, variable en continu.	Saw Octave, Saw, Square, Sine
	Sub-Octave	Ampleur de l'oscillateur d'octave inférieure.	0–100%
	Fifth	Ampleur de l'oscillateur à la quinte.	0–100%
	Start Phase	Position de la forme d'onde au déclenchement d'une note.	Free, 0 degr., 180 degr.
	Glide Time	Temps de glissement de la hauteur d'une note à la suivante.	10.0 ms – 2.00 s
	Boost	Renforce le signal de l'oscillateur.	0.0 dB – 48.0 dB
	Boost Freq	Fréquence centrale du renforcement.	* 1.0 – * 240.0
	Boost Envelope	Effet de l'enveloppe sur la section Boost. Réglez l'ampleur du renforcement avec **Gain**. Réglez la largeur de la plage de fréquences renforcée avec **Freq**.	Gain 100–0%, Off, Freq 0–100%
Filter	LP Cutoff	Fréquence de coupure du filtre passe-bas.	20.0 Hz – 20.0 kHz
	Reso	Résonance du filtre.	0–100%
	Filter Env	Enveloppe du filtre. Avec des valeurs négatives, la fréquence de coupure diminue en fonction de la valeur de déclin du filtre. Avec des valeurs positives, la fréquence de coupure augmente en fonction de la valeur de déclin du filtre.	-100% – 0 – 100%
	HP Cutoff	Fréquence de coupure du filtre passe-haut.	10.0 Hz – 500 Hz
Envelope	Amp Attack	Temps nécessaire à la note pour atteindre son plein volume.	100–0% Soft à 0–100% Hard
	Amp Decay	Temps nécessaire à la note pour atteindre son volume de maintien.	0–100%
	Filter Decay	Temps nécessaire au filtre pour se refermer après relâchement.	0–100%
	Pitch Mod	Ampleur de la modulation de hauteur appliquée à l'enveloppe.	0–100%

Velocity / Master / Chorus

Utilisez cet onglet pour régler les paramètres de contrôle par la vélocité (dynamique), le volume master. Vous pouvez également appliquer et régler les paramètres de l'effet chorus intégré.

Paramètre		Description	Plage de valeurs
Velocity	Amp Control	Action de la dynamique sur le contrôle de l'amplitude.	0–100%
	Filter Control	Action de la dynamique sur le contrôle du filtre.	0–100%
	Boost Control	Action de la dynamique sur le contrôle du renforcement.	0–100%
	Env Retrigger	Détermine si l'enveloppe se redéclenche quand une note est jouée alors qu'une autre est encore tenue.	Off, On
Master	Master Volume	Règle le niveau de volume.	-inf dB – +6.0 dB
	Drive Type	Choisissez un des deux algorithmes de saturation.	Overdrive, Clip
	Drive Amount	Ampleur de la saturation appliquée.	0–100%
	Bend Range	Ampleur en demi-tons de la variation de hauteur vers le haut/bas due aux messages MIDI de pitch bend.	0-12
Chorus	Rate	Vitesse de modulation de l'effet chorus.	0.40 Hz – 3.20 kHz
	Depth	Profondeur de modulation de l'effet chorus.	0–100%
	Mix	Mixage son sec/son d'effet de chorus.	0–100%
	On/Off	Active ou désactive l'effet.	Off, On

Delay

Utilisez cet onglet pour appliquer et régler les paramètres de l'effet Delay (retard) intégré.

Paramètre	Description	Plage de valeurs
Time	Retard du signal. Quand **Sync** est réglé sur **Free** (libre) : Quand **Sync** est réglé sur **Sync** (synchro) :	 1 ms – 2.00 s 1/32 – 8/4
Sync	Réglez-le sur **Free** pour régler librement le retard **Time** en millisecondes, ou sur **Sync** pour faire correspondre le retard **Time** avec le **tempo global**.	Free, Sync
Mix	Mixage son sec/son d'effet delay.	0–100%
Feedback	Quantité de signal réinjectée dans la ligne de retard.	0–100%
Damp	Fréquence centrale d'atténuation du signal de retard.	1.00 – 20.0 kHz
Reso	Quantité de résonance du signal réinjecté.	0–100%
Reso Freq	Fréquence centrale de résonance de réinjection.	100 Hz – 10.0 kHz
Ratio	Réduit le retard **Time** dans le champ stéréo **gauche** (L) ou **droit** (R). C'est utile pour créer des retards décalés et panoramiques.	L 50:100, R 50:100
HPF	Fréquence de coupure du filtre passe-haut du signal retardé.	20.0 Hz – 1.0 kHz
Width	Largeur stéréo du signal retardé. Plus les valeurs sont élevées, plus ample est la séparation stéréo.	0–100%
On/Off	Active ou désactive l'effet.	Off, On

Compressor / Hype

Utilisez cet onglet pour appliquer et régler les paramètres des effets Compressor et Hype intégrés.

Paramètre		Description	Plage de valeurs
Compressor	Threshold	Niveau de signal à partir duquel est appliqué le compresseur.	0.0 dB – -60 dB
	Ratio	Taux de compression appliqué.	1.0:1 – 100.0:1
	Output	Gain de compensation du signal compressé en sortie.	0.0 – +30.0 dB
	Mix	Mixage son sec/son d'effet compresseur.	0–100%
	Knee	Progressivité de la réaction du compresseur une fois le seuil (Threshold) atteint. Les valeurs basses appliquent une transition douce (plus lente quand le signal approche du seuil), et les valeurs élevées une transition dure (la compression s'applique dès que le seuil est atteint).	0–100%
	Attack	Temps nécessaire à l'application de la compression.	100 µs – 300 ms
	Release	Temps nécessaire au signal compressé pour retrouver son niveau d'origine.	10 ms – 4.00 s
	On/Off	Active ou désactive l'effet.	Off, On
Hype	High	Atténue ou maximise les hautes fréquences.	-100 – 0 – +100%
	Low	Atténue ou maximise les basses fréquences.	-100 – 0 – +100%
	On/Off	Active ou désactive l'effet.	Off, On

Electric

Le plugin AIR Electric reproduit le son de pianos électriques classiques.

Lorsque vous visualisez l'un des onglets listés ci-dessous, vous pouvez rapidement activer ou désactiver les sons de cloche (**Bell**) et de bruit (**Noise**), ainsi que les effets intégrés (**Tremolo**, **Tube**, **Chorus**, **Delay** et **Spring Reverb**).

Lorsque vous visualisez un onglet spécifique, vous pouvez activer ou désactiver le son ou l'effet en touchant le cercle situé dans le coin supérieur droit de chaque section.



Pickup / Env

Utilisez cet onglet pour modifier les paramètres du micro émulé et de l'enveloppe du son.

Paramètre		Description	Plage de valeurs
Pickup	Type	Type de micro émulé.	Pickup, 0–100% Electro-Static, 0–100% Electro-Magnetic
	Height	Hauteur du micro par rapport aux tines.	0.0 – 5.0 mm
	Distance	Distance entre le micro et les tines.	0.1 – 10.0 mm
	Clip	Ampleur de l'écrêtage appliqué au signal.	0–100%
	Keytrack	Asservit les paramètres du micro à la hauteur jouée. Pour des valeurs plus élevées, la **Distance** augmente parallèlement à la hauteur.	0–100%
Envelope	Attack	Temps nécessaire à la note pour atteindre son plein volume.	100–0% Hard, 0–100% Soft
	Decay	Temps nécessaire à la note pour atteindre son volume de maintien.	100 ms – 20.0 s
	Release	Temps nécessaire à la note pour revenir au silence après relâchement.	100 ms – 5.0 s
	Peak Length	Durée de maintien du plein volume avant la phase de déclin.	3 – 50 ms
	Keytrack	Asservit les paramètres de l'enveloppe à la hauteur jouée. Pour des valeurs plus élevées, la durée d'enveloppe diminue à mesure que la hauteur augmente.	0–100%

Bell / Noise

Utilisez cet onglet pour appliquer et régler les sons de cloche (Bell) et de bruit (Noise).

Paramètre		Description	Plage de valeurs
Bell	Tune	Hauteur du son de cloche, en demi-tons au-dessus de la hauteur de la tonique.	0 – 60 demi-tons
	Dry/PU	Mixage du son sec (Dry) par rapport au signal du micro (PU signifiant Pickup) pour le son de cloche.	-100% – 0% – +100%
	Volume	Niveau du son de cloche.	-inf dB – +6.0 dB
	Tune Keytrack	Asservit l'accord du son de cloche aux hauteurs jouées.	0–100%
	Decay	Temps nécessaire au son de cloche pour se dissiper.	100 ms – 7.0 s
	Keytrack	Asservit la quantité de son de cloche à la hauteur jouée. Si la valeur est négative, le son de cloche augmente parallèlement à la hauteur. Si la valeur est positive, le son de cloche augmente à mesure que la hauteur diminue.	-100% – 0% – +100%
Noise	Freq	Fréquence centrale de l'effet de bruit.	200 Hz – 16.0 kHz
	Random	Ampleur de la randomisation appliquée à l'effet de bruit.	0–100%
	Mix	Niveau d'effet de bruit présent.	-inf dB – +6.0 dB
	Attack	Temps nécessaire à l’effet de bruit pour atteindre son plein volume.	1-50 ms
	Decay	Temps nécessaire à l’effet de bruit pour se dissiper.	100 ms – 3.00 s
	Keytrack	Asservit la fréquence (**Freq**) à la hauteur jouée.	0–100%

Setup

Utilisez cet onglet pour régler les paramètres généraux du plugin.

Paramètre	Description	Plage de valeurs
Polyphony	Nombre de voix disponibles.	1–16 voix
Master Volume	Niveau global du plugin.	-inf dB – +6.0 dB
Velo Level	Règle l’ampleur d’action de la dynamique (vélocité) reçue.	0–100%
Velo Tone	Asservit le timbre à la dynamique (vélocité) reçue. Pour des valeurs plus élevées, la brillance du timbre augmente parallèlement à la dynamique.	0–100%
Velo Attack	Asservit l’attaque de l’enveloppe à la dynamique (vélocité) reçue. Pour des valeurs plus élevées, une faible dynamique se caractérise par un temps d'attaque plus long.	0–100%

Trem / Tube / Chorus

Utilisez cet onglet pour appliquer et régler les paramètres des effets Tremolo, Tube (saturation de lampe) et Chorus intégrés.

Paramètre		Description	Plage de valeurs
Tremolo	Rate	Vitesse de modulation de l'effet.	
		Quand **Sync** est réglé sur **Free** (libre) :	0.25 – 13.00 Hz
		Quand **Sync** est réglé sur **Sync** (synchro) :	8/4 – 1/16
	Sync	Synchronisez la vitesse (**Rate**) du Tremolo avec le **tempo global** ou laissez-la libre (**Free**).	Free, Sync
	Mode	Sélectionnez **Pan** pour une modulation de champ stéréo ou **Tremolo** pour une modulation d'amplitude.	Pan, Tremolo
	Depth	Taux de modulation appliqué.	0–100%
Tube	Drive	Ampleur de l'amplification appliquée.	0–100%
	Headroom	Ampleur de la réduction de gain entre le signal clair et le signal saturé.	-30.0 – 0.0 dB
	Saturation	Ampleur de la saturation appliquée.	0–100%
	Output	Niveau de sortie du signal de lampe saturée.	-20.0 – 0.0 – +20.0 dB
Chorus	Rate	Vitesse de modulation de l'effet.	0.40 – 3.20 Hz
	Depth	Ampleur de la modulation de hauteur de l'effet.	0–100%
	Mix	Mixage son sec/son d'effet de chorus.	0–100%

Delay

Utilisez cet onglet pour appliquer et régler les paramètres de l'effet Delay (retard) intégré.

Paramètre	Description	Plage de valeurs
Time	Temps écoulé entre le signal sec et le signal retardé.	
	Quand **Sync** est réglé sur **Free** (libre) :	1 ms – 2.00 s
	Quand **Sync** est réglé sur **Sync** (synchro) :	1/32 – 8/4
Sync	Choisissez **Sync** pour synchroniser le retard sur le **tempo global** ou **Free** pour le régler en millisecondes.	Free, Sync
Mix	Mixage son sec/son d'effet delay.	0–100%
Feedback	Quantité de signal réinjectée dans la ligne de retard.	0–100%
Damp	Fréquence centrale d'atténuation du signal de retard.	1.00 – 20.0 kHz
Reso	Quantité de résonance du signal réinjecté.	0–100%
Reso Freq	Fréquence centrale de résonance de réinjection.	100 Hz – 10.0 kHz
Ratio	Réduit le retard **Time** dans le champ stéréo **gauche** (L) ou **droit** (R). C'est utile pour créer des retards décalés et panoramiques.	L 50:100, R 50:100
HPF	Fréquence de coupure du filtre passe-haut du signal retardé.	20.0 Hz – 1.0 kHz
Width	Largeur stéréo du signal retardé. Plus les valeurs sont élevées, plus ample est la séparation stéréo.	0–100%

Spring Reverb

Utilisez cet onglet pour appliquer et régler les paramètres de l'effet Spring Reverb (réverbération à ressorts) intégré.

Paramètre	Description	Plage de valeurs
Pre-Delay	Temps écoulé entre le signal sec et le signal réverbéré.	0 ms – 250 ms
Time	Longueur de la queue de réverbération.	1.0 – 10.0 s
Mix	Mixage son sec/son d'effet de réverbération.	0–100%
Diffusion	Taux d'augmentation de la densité des réflexions de réverbération. Avec des réglages plus bas, le son des réflexions individuelles est plus présent. Plus le réglage est élevé, plus les réflexions sont uniformes.	0–100%
Width	Largeur stéréo du signal réverbéré. Plus les valeurs sont élevées, plus ample est la séparation stéréo.	0–100 %
Low Cut	Fréquence de coupure du filtre coupe-bas du signal réverbéré.	20.0 Hz – 1.00 kHz

Hype

Le plugin AIR Hype est un synthétiseur à double oscillateur de style moderne qui inclut une grande variété d'effets intégrés pour d'infinies combinaisons de sons, ainsi que des macro-commandes pratiques pour des réglages rapides comme l'éclair.



Macro

Utilisez cet onglet pour régler les macro-commandes du plugin. Vous pouvez accéder aux commutateurs On/Off des effets dans tous les onglets.

Paramètre	Description	Plage de valeurs
Macros	Ces six macro-commandes sont propres à chaque preset.	Varie
Cutoff	Ampleur du filtrage de coupure appliqué.	0–100%
Reso	Ampleur de la résonance de filtre appliquée.	0–100%
Mod	Ampleur de l'effet de modulation appliqué.	0–100%
Distortion	Ampleur de l'effet de distorsion appliqué.	0–100%
Delay	Ampleur de l'effet de retard appliqué.	0–100%
Reverb	Ampleur de l'effet de réverbération appliqué.	0–100%
Pumper	Ampleur de l'effet de pompage appliqué.	0–100%
Master	Volume de la sortie principale.	-inf – +6.0 dB

Filter / Amp

Utilisez cet onglet pour régler les paramètres du filtre et de l'enveloppe d'amplitude.

Paramètre		Description	Plage de valeurs
Filter	Cutoff	Fréquence de coupure du filtre.	0–100%
	Reso	Quantité de résonance du filtre.	0–100%
Filter Envelope	Attack	Temps nécessaire au filtre pour atteindre son plein volume.	0–100%
	Decay	Temps nécessaire au filtre pour atteindre son niveau de maintien.	0–100%
	Sustain	Temps durant lequel le filtre reste au niveau de maintien.	0–100%
	Release	Temps nécessaire au filtre pour cesser d'agir après relâchement.	0–100%
	Envelope Depth	Ampleur d'action de l'enveloppe de filtre sur la coupure du filtre.	0–100%
	Envelope Velocity	Ampleur d'action de la dynamique des notes sur l'enveloppe de filtre.	0–100%
Amp	Spike	Applique un pic de vélocité supplémentaire à l'attaque d'amplitude.	0–100%
	Spike Decay	Durée de déclin du pic (« Spike »).	0–100%
Amp Envelope	Attack	Temps nécessaire à la note pour atteindre son plein niveau.	0–100%
	Decay	Temps nécessaire à la note pour atteindre son niveau de maintien.	0–100%
	Sustain	Temps durant lequel la note reste au niveau de maintien.	0–100%
	Release	Temps nécessaire à la note pour disparaître après relâchement.	0–100%
	Fade	Ajout au niveau de maintien de l'enveloppe.	0–100%
	Velocity	Ampleur d'action de la dynamique des notes sur l'enveloppe d'amplitude.	0–100%

Effects 1

Utilisez cet onglet pour régler les paramètres du LFO (Low-Frequency Oscillator ou oscillateur de basse fréquence) et des effets Mod (modulation), Distortion (distorsion) et Hype.

Paramètre		Description	Plage de valeurs
LFO	Rate	Vitesse de l'oscillateur basse fréquence. Quand **Sync** est réglé sur **1st Note** (1ère note) ou **Each Note** (chaque note) : Quand **Sync** est réglé sur **Temp+Note** (tempo + note) ou **Tempo+Beat** (tempo plus division rythmique) :	 0.03 – 30.00 Hz 8/4 – 1/64
	Sync	Active ou désactive la synchronisation du LFO, et définit son fonctionnement quand elle est activée.	Off, 1st Note, Each Note, Tempo+Note, Tempo+Beat
	Depth	Ampleur de la modulation de LFO appliquée.	0–100%
Mod	Rate	Vitesse de modulation.	0.05 – 20.00 Hz
	Adjust	Décalage temporel du signal d'effet par rapport au signal sec.	0.0 – 24.0 ms
	Depth	Taux de modulation appliqué.	0–100%
	Mix	Mixage son sec/son d'effet de modulation.	0–100%
Distortion	Drive	Ampleur de la saturation appliquée.	0–100%
	Bias	Émule le niveau de la tension envoyée à un amplificateur de puissance à lampes.	-100 – 0 – 100%
	Output	Niveau de sortie du signal avec distorsion.	0–100%
	Mix	Mixage son sec/son d'effet distorsion.	0–100%
Hype	Low	Atténue ou maximise les basses fréquences.	-12.0 – +12.0 dB
	Lo-Mid	Atténue ou maximise les bas-médiums.	-20.0 – +20.0 dB
	Hi-Mid	Atténue ou maximise les hauts-médiums.	-20.0 – +20.0 dB
	High	Atténue ou maximise les hautes fréquences.	-12.0 – +12.0 dB

Effects 2

Utilisez cet onglet pour appliquer et régler les paramètres des effets Delay (retard), Reverb (réverbération), Compressor (compresseur), Pumper (pompage) et Limiter (limiteur).

Paramètre		Description	Plage de valeurs
Delay	Time	Temps écoulé entre le signal sec et le signal retardé.	1/32 – 8/4
	Feedback	Quantité de signal réinjectée dans la ligne de retard.	0–100%
	Freq	Règle la fréquence de coupure du filtre du signal retardé.	0–100%
	Mix	Mixage son sec/son d'effet delay.	0–100%
	L/R	Réduit le retard **Time** dans le champ stéréo **gauche** (L) ou **droit** (R). C'est utile pour créer des retards décalés et panoramiques.	L 50:100 – R 100:50
Reverb	Pre-Delay	Temps écoulé entre le signal sec et le signal réverbéré.	0.0 – 250.0 ms
	Time	Longueur de la queue de réverbération.	0.0 – 30.0 s
	Mix	Mixage son sec/son d'effet de réverbération.	0–100%
Compressor	Threshold	Niveau de signal à partir duquel est appliqué le compresseur.	-30.0 – +10.0 dB
	Ratio	Taux de compression appliqué.	1.0:1 – 20.0:1
	Attack	Temps nécessaire à l'application de la compression.	0–100%
	Output	Gain de compensation du signal compressé en sortie.	-20.0 – +20.0 dB
Pumper	Rate	Vitesse de l'effet de pompage.	Bar, 1/2 – 1/32T
	Depth	Degré d'atténuation du signal par l'effet.	0–100%
	Release	Temps nécessaire à l'arrêt de l'effet.	0–100%
Limiter	Drive	Amplification ajoutée après l'effet limiteur.	0.0 – 32.0 dB

Setup

Utilisez cet onglet pour régler les paramètres de configuration du plugin.

Paramètre		Description	Plage de valeurs
Setup	Transpose	Transposition du plugin, en demi-tons.	-36 – +36
	Tune	Accordage fin du plugin, en centièmes de demi-ton.	-100 – +100
	Glide Time	Temps de glissement de la hauteur entre deux notes.	0 ms – 32 s
	Glide Mode	Active ou désactive le glissement de hauteur pour toutes les notes déclenchées (On) ou seulement pour les notes jouées legato.	Off, Legato, On
	Mode	Règle le plugin en mode polyphonique ou monophonique.	Poly, Mono
	Del-Rev	Niveau des signaux retardés et réverbérés.	-inf – +6.0 dB
	Master	Niveau global du plugin.	-inf – +6.0 dB
MIDI Control			
Mod Wheel	Destination	Paramètre contrôlé par les données de la molette de modulation.	Pitch, Cutoff, Reso, Amp, Pan
	Depth	Taux de modulation appliqué. Quand **Destination** est réglé sur **Pitch** (hauteur) : Quand **Destination** est réglé sur **Cutoff** (fréquence de coupure), **Reso** (résonance), **Amp** (amplification) ou **Pan** (panoramique) :	 -12.0 – +12.0 -100 – 0 – 100%
	LFO	Associe la modulation au LFO de contrôle.	Off, On
Aftertouch	Destination	Paramètre contrôlé par les données d'aftertouch (pression appliquée après coup aux touches du clavier).	Pitch, Cutoff, Reso, Amp, Pan
	Depth	Taux de modulation appliqué. Quand **Destination** est réglé sur **Pitch** (hauteur) : Quand **Destination** est réglé sur **Cutoff** (fréquence de coupure), **Reso** (résonance), **Amp** (amplification) ou **Pan** (panoramique) :	0–100% -12.0 – +12.0 -100 – 0 – 100%
	LFO	Associe la modulation au LFO de contrôle.	Off, On
Control LFO	Sync	Active ou désactive la synchronisation du LFO de contrôle, et définit son fonctionnement quand elle est activée.	Off, First Note, Each Note, BPM & Note, BPM & Beat
	Rate	Vitesse de modulation du LFO de contrôle. Quand **Sync** est réglé sur **First Note** (1ère note) ou **Each Note** (chaque note) : Quand **Sync** est réglé sur **BPM & Note** (tempo + note) ou **BPM & Beat** (tempo plus division rythmique) :	 0.03 – 30.00 Hz 8/4 – 1/64
	Shape	Forme d'onde du LFO de contrôle.	Sine, Triangle, Sawtooth, Square, S&H Random, S&H Alternate, Random Drift, Slow Drift

TubeSynth

Le plugin AIR TubeSynth émule le son vintage de synthés analogiques polyphoniques classiques. TubeSynth est basé sur l'AIR Vacuum Pro, un plugin de synthétiseur très apprécié, et intègre également 5 effets AIR.



Oscillator

Utilisez cet onglet pour régler les paramètres des deux oscillateurs variables et du sub-oscillateur.

Paramètre		Description	Plage de valeurs
Oscillator 1	Octave	Accordage grossier de l'oscillateur par octaves. Le réglage **Wide** (large) fournit des commandes supplémentaires de réglage fin (**Fine**).	Wide, 32', 16', 8', 4', 2'
	Fine	Accordage fin de l'oscillateur par demi-tons. Quand **Octave** est réglé sur **Wide** : Quand **Octave** est réglé sur 32'-2' :	 -70.00 – 0.00 – +70.00 -12.00 – 0.00 – +12.00
	Shape	Forme d'onde de l'oscillateur 1 (variable en continu).	Triangle, Saw, Square, Pulse
	F-Env➔Shape	Quantité de sortie d'enveloppe de filtre soustraite ou ajoutée à la valeur définie par le paramètre **Shape** de l'oscillateur 1.	-100 – 0 – +100%
	Quad	Active ou désactive l'émulation à quatre voix pour l'oscillateur.	Off, On
	Detune	Règle l'accord des quatre voix (**Quad**) supplémentaires.	0–100%
Oscillator 2	Octave	Accordage grossier de l'oscillateur par octaves, descendant jusqu'à une vitesse de LFO.	LFO, 32', 16', 8', 4', 2'
	Fine	Accordage fin de l'oscillateur. Quand **Octave** est réglé sur **LFO** : Quand **Octave** est réglé sur 32'-2' :	 0.01 – 20.00 Hz -12.00 – 0.00 – +12.00 demi-tons
	Shape	Forme d'onde de l'oscillateur 2 (variable en continu).	Noise, Saw, Square, Pulse
	F-Env➔Shape	Quantité de sortie d'enveloppe de filtre soustraite ou ajoutée à la valeur définie par le paramètre **Shape** de l'oscillateur 2.	-100 – 0 – +100%
	Sync	Active ou désactive la synchronisation de l'oscillateur 2 sur l'oscillateur 1.	Off, On
	Micro Detune	Désaccord supplémentaire de l'oscillateur 2.	0–100%
	Phase	Position de la forme d'onde au déclenchement du son.	0 – 360 degrés
Sub Oscillator	Shape	Forme d'onde du sub-oscillateur (variable en continu).	Triangle, Saw, Square, Pulse

Mixer / Filter

Utilisez cet onglet pour contrôler l'égaliseur de l'oscillateur 2 (Osc 2 EQ), régler les niveaux des oscillateurs et des effets (Mixer), et éditer le filtre passe-bas (LP Filter).

Paramètre		Description	Plage de valeurs
Osc 2 EQ	Gain	Gain appliqué à la fréquence (**Frequency**) sélectionnée.	-48 – 0 – +48 dB
	Frequency	Fréquence centrale de la bande de correction tonale.	25 – 10,000 Hz
	Drive	Amplification ajoutée au signal corrigé par l'EQ.	0–100%
	Keytrack	Asservit les paramètres de l'égaliseur (EQ) à la hauteur jouée	0–100%
Mixer	Osc 1	Niveau de l'oscillateur 1.	0–100%
	Osc 2	Niveau de l'oscillateur 2.	0–100%
	Sub Osc	Niveau du sub-oscillateur.	0–100%
	Ring Mod	Niveau de l'effet de modulation en anneau.	0–100%
	Drive	Niveau de l'effet d'amplification Drive.	0–100%
LP Filter	Cutoff	Fréquence de coupure du filtre passe-bas.	0–100%
	Reso	Quantité de résonance du filtre passe-bas.	0–100%
	Slope	Niveau d'atténuation appliqué au-dessus de la fréquence de coupure.	0 – 24 dB/oct
	Saturation	Niveau de saturation appliqué au filtre passe-bas.	0–100%
	Env	Pourcentage de sortie d'enveloppe soustrait ou ajouté à la fréquence de coupure (**Cutoff**) du filtre passe-bas (LP Filter).	-100 – 0 – +100%
	Keytrack	Asservit la fréquence de coupure (**Cutoff**) du filtre passe-bas à la hauteur jouée.	0–100%

Envelope

Utilisez cet onglet pour régler les différents paramètres de l'enveloppe.

Paramètre		Description	Plage de valeurs
Filter Envelope	Attack	Temps nécessaire au filtre pour atteindre son plein niveau.	1.00 ms – 100 s
	Decay	Temps nécessaire au filtre pour atteindre son niveau de maintien.	1.00 ms – 100 s
	Sustain	Niveau de filtre auquel est conservé une note tenue, en pourcentage du niveau maximal.	0–100%
	Release	Temps nécessaire au filtre pour cesser d'agir après relâchement.	1.00 ms – 100 s
Amp Envelope	Attack	Temps nécessaire à la note pour atteindre son plein niveau.	1.00 ms – 100 s
	Decay	Temps nécessaire à la note pour atteindre son niveau de maintien.	1.00 ms – 100 s
	Sustain	Niveau d'amplification auquel est conservé une note tenue, en pourcentage du niveau maximal.	0–100%
	Release	Temps nécessaire à la note pour disparaître après relâchement.	1.00 ms – 100 s
Envelope 3	Start Level	Niveau de dynamique initial de l'enveloppe.	0–100%
	Start Time	Délai de démarrage de l'enveloppe.	0–5000 ms
	Slope Hold	Quantité d'enveloppe soustraite ou ajoutée à la **Destination** lorsqu'une note est tenue.	-100 – 0 – +100%
	Slope Rel	Quantité d'enveloppe soustraite ou ajoutée à la **Destination** lorsqu'une note est relâchée.	-100 – 0 – +100%
	Destination	Paramètre auquel l'enveloppe est appliquée.	Off, Pitch, Osc 2 Pitch, LFO 1/2 Rate, Osc1 Quad Det., Osc 1/2 Shape, Osc 1/2 Level, Ring Level

LFO

Utilisez cet onglet pour régler les paramètres des oscillateurs de basse fréquence ou LFO (Low Frequency Oscillator).

Paramètre		Description	Plage de valeurs
LFO 1/LFO 2	Shape	Forme d'onde de l'oscillateur basse fréquence.	Sine, Square, Saw Up, Saw Down, Pump, S&H, Drift
	Destination	Paramètre auquel l'oscillateur basse fréquence est appliqué.	
		LFO1 :	Off, Pitch, Filter, Level, Pan
		LFO2 :	Pitch, Osc 1/2 Shape, Osc 1/2 Pitch, LPF, Quad Detune, Osc 2 EQ Freq, Osc 2 EQ Gain, Ring Level
	Rate	Vitesse de modulation.	
		Quand **Sync** est réglé sur **Off** :	0.01 – 20.00 Hz
		Quand **Sync** est réglé sur **On** :	8/4 – 1/32
	Depth	Taux de modulation appliqué.	0–100 %
	Fade	Applique un fondu entrant (fade in) ou sortant (fade out) au signal du LFO.	0.00 – 20.00 s out, No fade, 0.00 – 20.00 s in
	Sync	Synchronisez la vitesse (**Rate**) du LFO sur le **tempo global** ou choisissez **Off** pour la régler en Hertz.	Off, On
Modulation	Source	Source d'où provient le signal de modulation.	Filter Env, Amp Env, Osc 1, Osc 2
	Destination	Destination du signal modulé.	Pitch, Osc 1/2 Shape, Osc 1/2 Pitch, LPF, Quad Detune, Osc EQ 2 Freq, Osc 2 EQ Gain, Ring Level
	Depth	Taux de modulation appliqué.	-100 – 0 – 100%

Setup

Utilisez cet onglet pour régler les paramètres de configuration du plugin.

Paramètre		Description	Plage de valeurs
Controller Destinations			
	Velocity 1	Paramètre contrôlé par les données de dynamique (vélocité).	Amp, Cutoff, Osc1 Shape, Osc2 Shape, Osc1&2 Shape
	Depth	Taux de modulation appliqué.	0–100%
	Velocity 2	Paramètre contrôlé par les données de dynamique (vélocité).	Amp, Cutoff, Osc1 Shape, Osc2 Shape, Osc1&2 Shape
	Depth	Taux de modulation appliqué.	0–100%
	Modwheel	Paramètre contrôlé par les données de la molette de modulation.	Amp, Cutoff, Osc1 Shape, Osc2 Shape, Osc1&2 Shape
	Depth	Taux de modulation appliqué.	-100 – 0 – 100%
	Aftertouch	Paramètre contrôlé par les données d'aftertouch (pression appliquée après coup aux touches du clavier).	LFO 1 Depth, Cutoff, Osc1 Shape, Osc2 Shape, Osc1&2 Shape
	Depth	Taux de modulation appliqué.	-100 – 0 – 100%
Setup	Polyphony	Nombre de voix admissibles, et mode de déclenchement des voix.	Legato, Retrigger, 2, 3, 4
	Bend Range	Ampleur en demi-tons de la variation de hauteur vers le haut ou le bas déclenchée par les messages MIDI de pitch bend.	2-12 (demi-tons)
	Glide Time	Temps de glissement de la hauteur d'une note à la suivante.	1.00 ms – 100 s
	Glide All	Active le glissement de hauteur pour toutes les notes déclenchées (On) et non pas seulement pour les notes jouées legato.	Off, On
	Detune	Taux de désaccord appliqué. Ce paramètre n'est appliqué que lorsque la fonction **Doubling** est activée.	0–100%
	Doubling	Active ou désactive le doublement des voix.	Off, On
Output	Shape	Quantité de signal envoyée à un effet Tube Drive.	0–100%
	Width	Largeur stéréo du signal audio. Plus les valeurs sont élevées, plus ample est la séparation stéréo.	0–100%
	Level	Volume de sortie globale du plugin.	-inf dB – +12.0 dB

Chorus

Utilisez cet onglet pour appliquer et régler les paramètres de l'effet Chorus intégré.

Paramètre	Description	Plage de valeurs
Rate	Vitesse de modulation de l'effet.	0.01 – 10.0 Hz
Delay	Retard du signal d'effet par rapport au signal sec.	0.00 – 24.00 ms
Voices	Nombre de voix utilisées dans l'effet Chorus.	3, 4, 6
LFO Wave	Forme d'onde de l'oscillateur basse fréquence de l'effet Chorus.	Tri, Sine
Depth	Ampleur de la modulation de hauteur de l'effet.	0.00 – 24.00 ms
Width	Largeur stéréo de l'effet Chorus. Plus les valeurs sont élevées, plus ample est la séparation stéréo.	0–100%
Lo Cut	Fréquence de coupure du filtre coupe-bas du Chorus.	20.0 Hz – 1.0 kHz
Mix	Mixage son sec/son d'effet de Chorus.	0–100%

Delay

Utilisez cet onglet pour appliquer et régler les paramètres de l'effet Delay (retard) intégré.

Paramètre	Description	Plage de valeurs
Time	Temps écoulé entre le signal sec et le signal retardé. Quand **Sync** est réglé sur **Free** (libre) : Quand **Sync** est réglé sur **Sync** (synchro) :	 1 ms – 2.00 s 1/32 – 8/4
Sync	Activez cette synchro (On) pour synchroniser le retard (**Time**) sur le **tempo global**, désactivez-la (Off) pour régler **Time** en millisecondes.	Off, On
Feedback	Quantité de signal retardé réinjectée dans la ligne de retard.	0–100%
Mix	Mixage son sec/son d'effet Delay.	0–100%
Damp	Fréquence centrale d'atténuation du signal retardé.	1.00 – 20.0 kHz
Reso	Quantité de résonance du signal réinjecté.	0–100%
Reso Freq	Fréquence centrale de résonance de réinjection.	100 Hz – 10.0 kHz
Ratio	Réduit le retard (**Time**) dans le champ stéréo **gauche (L)** ou **droit (R)**. C'est utile pour créer des retards décalés et panoramiques.	L 100:50, R 50:100
HPF	Fréquence de coupure du filtre passe-haut du signal retardé.	20.0 Hz – 1.0 kHz
Width	Largeur stéréo du signal retardé. Plus les valeurs sont élevées, plus ample est la séparation stéréo.	0–100%

Reverb / Compressor / Hype

Utilisez cet onglet pour appliquer et régler les paramètres des effets Reverb, Compressor et Hype intégrés.

Paramètre		Description	Plage de valeurs
Reverb	Mode	Type de réverbération appliqué.	Hall, Stadium, Room, Abstract
	Time	Longueur de la queue de réverbération.	0.4 s – +inf s
	Lo Cut	Fréquence de coupure du filtre passe-bas du signal réverbéré.	1 – 1000 Hz
	Hi Cut	Fréquence de coupure du filtre passe-haut du signal réverbéré.	1.0 – 20.0 kHz
	Mix	Mixage son sec/son d'effet Reverb.	0–100%
Compressor	Threshold	Niveau de signal à partir duquel est appliqué le compresseur.	0.0 dB – -60.0 dB
	Output	Gain de compensation du signal compressé en sortie.	0.0 – +30.0 dB
	Mix	Mixage son sec/son d'effet compresseur.	0–100%
	Ratio	Taux de compression appliqué.	1.0:1 – 100.0:1
	Knee	Progressivité de la réaction du compresseur une fois le seuil (Threshold) atteint. Les valeurs basses appliquent une transition douce (plus lente quand le signal approche du seuil), et les valeurs élevées une transition dure (la compression s'applique dès que le seuil est atteint).	0–100%
	Attack	Temps nécessaire à l'application de la compression.	100 µs – 300 ms
	Release	Temps nécessaire au signal compressé pour retrouver son niveau d'origine.	10 ms – 4.00 s
Hype	High	Atténue ou maximise les hautes fréquences.	-100 – 0 – +100%
	Low	Atténue ou maximise les basses fréquences.	-100 – 0 – +100%

Mode autonome (Standalone) ou mode ordinateur (Computer)

Le Force a deux modes de fonctionnement : le mode autonome (**Standalone**) et le mode ordinateur (**Computer**). Par défaut, le Force s'allume en mode autonome.

En mode autonome :

- Le Force ne communique **pas** avec un ordinateur par connexion USB.
- Tous les fichiers (projets, samples, etc.) que vous sauvegardez ou chargez sont sur le disque dur interne de votre Force ou sur un support USB ou carte SD connecté.

En mode ordinateur :

- Le Force communique avec un ordinateur par connexion USB.

Remarque : la prise en charge complète du mode ordinateur sera disponible lors d'une prochaine mise à jour du firmware.

Pour passer en mode ordinateur :

1. Assurez-vous que le **port USB-B** du Force est connecté à votre ordinateur.
2. Si le Force est éteint, pressez son **interrupteur d'alimentation** pour l'allumer.
3. Si le Force est en mode autonome (Standalone), pressez **Menu** pour ouvrir le menu puis touchez l'**icône d'ordinateur** dans le coin supérieur droit.
4. Dans la fenêtre **Enter Computer Mode** (passer en mode ordinateur) qui apparaît, touchez **Computer Mode** (mode ordinateur) pour continuer (si vous touchez **Cancel** (annuler), vous pouvez continuer d'utiliser le Force en mode autonome). **Looking for computer** (recherche d'ordinateur) peut brièvement apparaître dans l'écran le temps que votre ordinateur détecte la connexion USB comme étant celle d'un contrôleur.

   En mode ordinateur, l'écran affiche **Computer Mode** avec une icône de moniteur et un bouton pour revenir au mode autonome (Standalone).

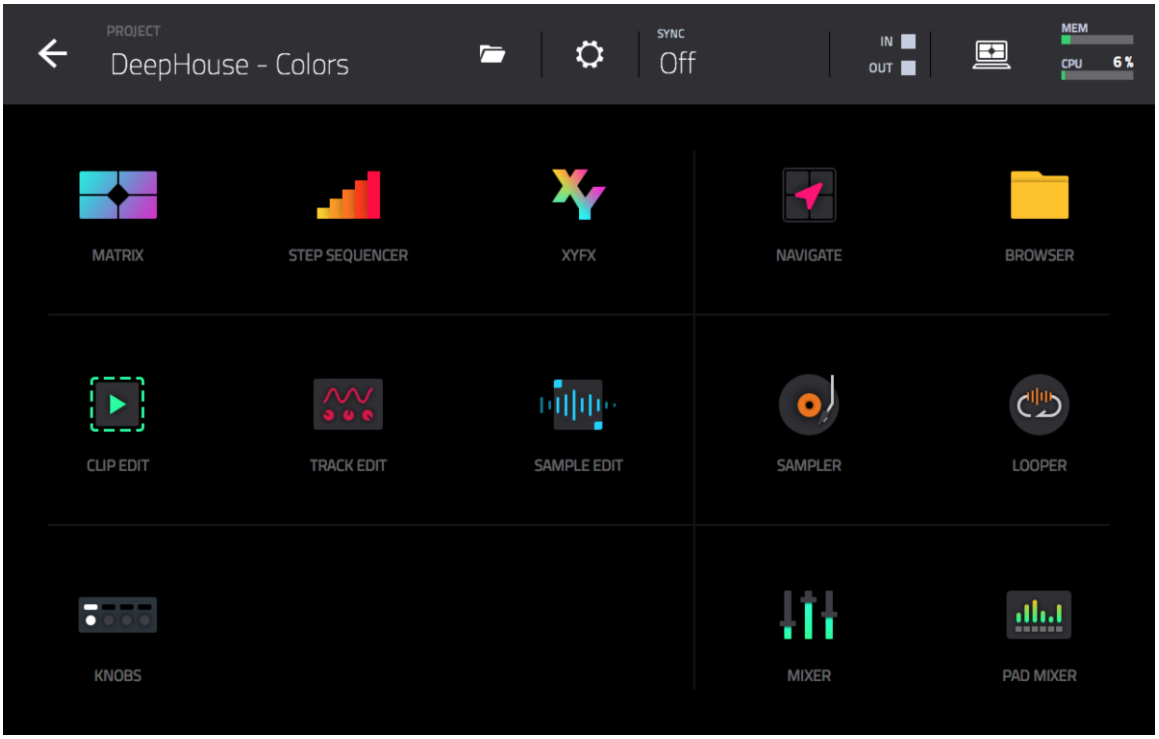
Pour revenir au mode autonome :

1. Si le Force est éteint, pressez son **interrupteur d'alimentation** pour l'allumer.
2. Le Force étant en mode ordinateur (Computer Mode), touchez **Standalone** (autonome).
3. Une fenêtre de confirmation apparaîtra. Assurez-vous d'avoir bien éjecté tous les supports connectés au Force, puis touchez **Yes** pour continuer (si vous touchez **Cancel** (annuler), vous pouvez continuer d'utiliser le Force en mode ordinateur).
4. Le Force redémarrera en mode autonome.

Modes

Le Force offre une page Menu qui vous permet de sélectionner un de ses nombreux modes. Ce chapitre décrit les diverses caractéristiques et fonctions de chacun.

Cliquez sur un des boutons ci-dessous pour sauter directement au chapitre correspondant.



Mode Matrix (matrice)



Le mode Matrix vous donne une vue matricielle d'ensemble de vos pistes et clips.

Pour passer en mode Matrix, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pressez **Matrix**.
- Pressez **Menu** puis touchez **Matrix**.



Pour créer un nouveau clip, touchez deux fois un slot de clip vide.

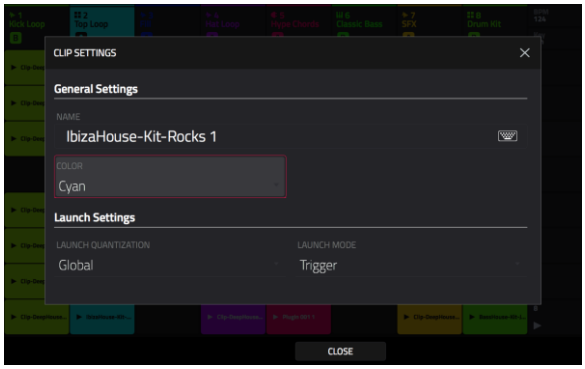
Pour lancer un clip, touchez un clip existant.

Pour lancer une scène, touchez une icône de lancement de scène à l'extrême droite de l'écran.

Pour ajouter une nouvelle piste, touchez l'icône **+** en haut de l'écran. Si votre projet contient déjà 8 pistes, faites défiler la vue Matrix vers la droite pour voir cette icône.

Pour éditer les paramètres de piste, touchez deux fois le nom de la piste en haut de l'écran. Voir ***Généralités*** > ***Pistes (Tracks)*** pour plus d'informations sur l'édition des paramètres de piste.

Pour éditer les paramètres d'un clip, maintenez **Edit** et pressez le pad de lancement de ce clip.



Utilisez le champ **Name** (nom) pour renommer le clip. Touchez-le et utilisez le clavier virtuel qui apparaît.

Utilisez le champ **Color** (couleur) pour choisir la couleur du clip.

Utilisez le champ **Launch Quantization** (quantification de lancement) pour régler la quantification appliquée au lancement du clip.

Utilisez le champ **Launch Mode** (mode de lancement) pour choisir le comportement de lancement du clip. Sélectionnez **Toggle** pour que le clip démarre ou s'arrête à chaque nouvelle pression. Sélectionnez **Trigger** pour que le clip démarre au début à chaque pression.

Pour déplacer l'aperçu actuel de la matrice, utilisez les **touches de curseur**. Pour décaler l'affichage d'un coup de huit rangées ou de huit colonnes, maintenez **Shift** et utilisez les **touches de curseur**.

L’apparence des clips en mode Matrix change en fonction de leur état actuel :



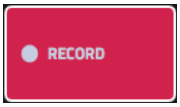
Arrêté, lecture arrêtée



Prêt à l'enregistrement



Arrêté, lecture en cours



Enregistrement



Prêt à jouer (clignotant)



En superposition (overdub)



En lecture

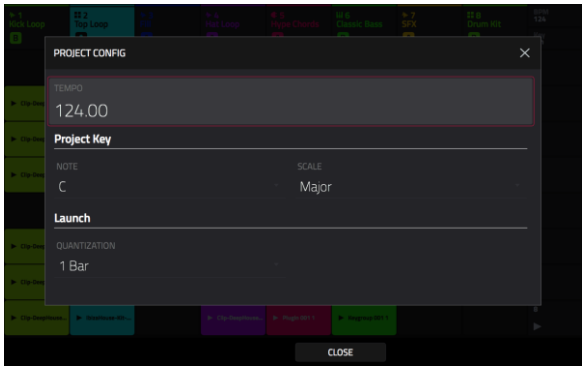


Terminaison d’enregistrement



Prêt à s'arrêter (clignotant)

Pour ouvrir la fenêtre Project Config (configuration du projet), touchez le coin supérieur gauche de l'écran où se trouvent le tempo (BPM) et la tonalité (Key). Vous avez alors les possibilités suivantes :



Utilisez le champ **Tempo** pour régler le tempo du projet. Utilisez la **molette de données** ou les touches **−/+** pour changer le tempo ou touchez deux fois le champ pour ouvrir le pavé numérique. Sinon, vous pouvez utiliser la touche **Tap Tempo** pour battre le tempo.

Utilisez les champs **Note** et **Scale** (gamme) pour définir les informations de tonalité du projet.

Utilisez le champ **Launch Quantization** (quantification de lancement) pour régler la quantification globale appliquée au lancement de tous les clips.

Touchez **Close** (fermer), le symbole **X** ou l'extérieur de la fenêtre pour fermer la fenêtre de configuration de projet et revenir en mode Matrix.

Pour ouvrir la fenêtre Record Config (configuration d’enregistrement), maintenez **Shift** et pressez **Rec**.

Cochez la case **Write automation when recording** pour capturer l'automation pendant l'enregistrement.

Utilisez le champ **Record Mode** (mode d'enregistrement) pour définir la manière dont l'enregistrement est lancé. Avec un réglage sur **Pad**, tapez n'importe quel pad alors que la piste est armée pour lancer l'enregistrement. Avec un réglage **Pad and REC Button**, tapez n'importe quel pad alors que la piste est armée pour lancer l'enregistrement, ou pressez la touche **Rec** pour lancer l'enregistrement dans le slot de clip sélectionné. Avec un réglage **REC Button then Pad**, pressez d'abord Rec puis tapez n’importe quel pad pour lancer l'enregistrement. C'est le mode par défaut du Force lorsqu’on l’allume.

Cochez la case **Fixed Length Recording** (enregistrement de longueur fixe) pour que l’enregistrement s’arrête une fois que le clip a atteint la longueur choisie dans le champ **Fixed Length (Bars)** (longueur fixe exprimée en mesures). Laissez cette case décochée pour enregistrer librement un clip de n’importe quelle longueur.

Utilisez le champ **Record To** pour définir le comportement une fois l’enregistrement terminé, c’est-à-dire le passage en mode **Overdub** (superposition d’un autre enregistrement) ou **Play** (lecture).

Mode Step Seq (séquenceur pas à pas)



Le séquenceur pas à pas vous permet de créer ou de modifier des clips en utilisant les pads comme des « touches de pas », reproduisant ainsi le fonctionnement d'une boîte à rythmes traditionnelle avec séquenceur pas à pas.

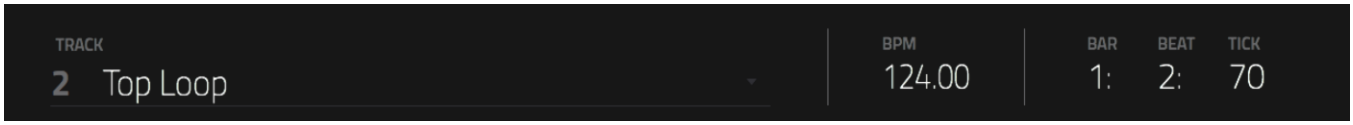
Il n'est disponible que pour les pistes MIDI, pas pour les pistes audio.

Pour ouvrir le séquenceur pas à pas, pressez **Menu** et touchez **Step Sequencer**. Si vous n'avez pas encore créé de clip pour la piste, vous serez invité à le faire.

Remarque : passer en mode Step Seq à l'écran ne fait pas passer les **pads de lancement de clip** dans leur propre mode de pads Step Seq. Pressez la touche **Step Seq** pour le faire.



Le haut de l'écran affiche le nom de la piste, des informations concernant cette piste ainsi que le projet et le timing.



Le champ **Track** affiche le nom de la piste actuelle.

Utilisez le champ **BPM** (battements par minute) pour régler le tempo du projet.

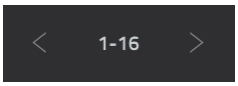
Le compteur de temps en haut de l'écran affiche la position actuelle de la tête de lecture.



Pour programmer ou supprimer des pas dans un clip :

1. Utilisez les boutons **Pad −/+** en bas de l'écran pour sélectionner le pad correspondant au pas que vous souhaitez programmer ou supprimer. Le numéro de pad actuel est affiché dans le coin supérieur gauche.
2. Utilisez les boutons **Bar −/+** en bas de l'écran pour sélectionner la mesure du clip dans laquelle vous souhaitez programmer ou supprimer des pas. Le numéro de la mesure actuelle (Bar) est affiché dans le coin supérieur gauche.
3. Pressez les **pads** de votre Force ou touchez un bouton en bas du séquenceur. Chaque pad correspond à un pas dans la mesure et s'allume dans une couleur correspondant à sa dynamique.

Les divisions rythmiques supérieures à 16 nécessitent plusieurs banques de pads pour représenter les pas d'une mesure. Dans ce cas, utilisez les flèches gauche et droite (**<** et **>**) à côté des numéros de pas (**1**-**16**, **17**-**32**, etc.) pour afficher d'autres pas dans le séquenceur.



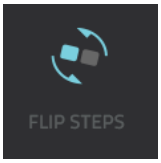
Pour régler les dynamiques des pas, effectuez n'importe laquelle des opérations suivantes :

- Touchez n'importe où la **barre de dynamique** d'un pas. Le haut de la barre de dynamique se calera sur ce point.
- Utilisez le **curseur** sur le côté droit de l'écran pour augmenter ou diminuer la dynamique de tous les pas.

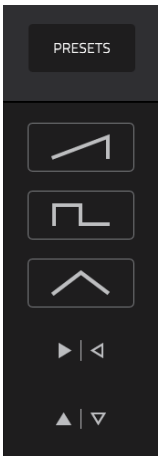
Utilisez les flèches **Nudge <** et **Nudge >** pour respectivement décaler chaque pas d'un pas vers la gauche ou la droite. C'est utile pour expérimenter différentes permutations rythmiques.

Utilisez le **curseur** sur le côté droit de l'écran pour augmenter ou diminuer la dynamique de tous les pas.

Utilisez le bouton **Flip Steps** (intervertir les pas) pour échanger les pas sur lesquels il y a des notes avec ceux qui n'en ont pas. Les pas qui n'avaient pas de notes en ont maintenant une avec une dynamique maximale (**127**). Les pas qui avaient des notes sont maintenant vides.



Touchez **Presets** pour afficher ou masquer les commandes de dynamique préréglées. Ces commandes vous permettent de manipuler et de transformer les dynamiques de la mesure actuelle dans le clip.

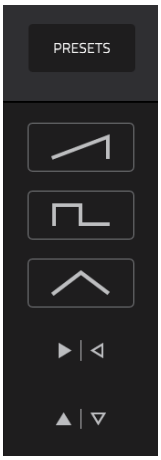


Le **premier** bouton applique aux pas une pente dynamique ascendante ou descendante. Chaque fois que vous le touchez, il passe à l'option suivante parmi celles ci-dessous :

- Les dynamiques monteront jusqu'à un unique sommet à la fin de la mesure.
- Les dynamiques monteront jusqu'à deux sommets – à la fin de chaque moitié de la mesure.
- Les dynamiques monteront jusqu'à quatre sommets – à la fin de chaque quart de la mesure.
- Les dynamiques descendront depuis un sommet unique au début de la mesure.
- Les dynamiques descendront depuis deux sommets – après chaque moitié de la mesure.
- Les dynamiques descendront depuis quatre sommets – après chaque quart de la mesure

Le deuxième bouton donnera aux pas une dynamique maximale (**127**) ou minimale (**1**) selon leur position dans la mesure. Chaque fois que vous le touchez, il passe à l'option suivante parmi celles ci-dessous :

- Les dynamiques de la première moitié de la mesure seront réglées sur **1**. Les dynamiques de la deuxième moitié seront réglées sur **127**.
- Les dynamiques du premier et du troisième quarts de la mesure seront réglées sur **1**. Les dynamiques du deuxième et du quatrième quarts de la mesure seront réglées sur **127**.
- La mesure est divisée en huitièmes dont le premier, le troisième, le cinquième et le septième sont réglés sur **1**. Le deuxième, le quatrième, le sixième et le huitième sont réglés sur **127**.
- Les dynamiques de la première moitié de la mesure seront réglées sur **127**. Les dynamiques de la deuxième moitié seront réglées sur **1**.
- Les dynamiques du premier et du troisième quarts de la mesure seront réglées sur **127**. Les dynamiques du deuxième et du quatrième quarts de la mesure seront réglées sur **1**.
- La mesure est divisée en huitièmes dont le premier, le troisième, le cinquième et le septième sont réglés sur **127**. Le deuxième, le quatrième, le sixième et le huitième sont réglés sur **1**.



Le **troisième** bouton applique aux pas des montées et descentes de dynamique. Chaque fois que vous le touchez, il passe à l'option suivante parmi celles ci-dessous :

- Sur l'ensemble de la mesure, les dynamiques montent jusqu'à un sommet puis en redescendent.
- Dans chaque moitié de la mesure, les dynamiques montent jusqu'à un sommet puis en redescendent.
- Dans chaque quart de la mesure, les dynamiques montent jusqu'à un sommet puis en redescendent.
- Sur l'ensemble de la mesure, les dynamiques descendent jusqu'à un creux puis en remontent.
- Dans chaque moitié de la mesure, les dynamiques descendent jusqu'à un creux puis en remontent.
- Dans chaque quart de la mesure, les dynamiques descendent jusqu'à un creux puis en remontent.

Le **quatrième** bouton intervertit la première et la deuxième moitié de la mesure. En d'autres termes, la première moitié de la mesure devient une image en miroir de la seconde et vice versa.

Le **cinquième** bouton inverse les dynamiques de tous les pas où des notes ont été programmées. La somme des ancienne et nouvelle dynamiques est de **127**. L'exception est une dynamique de **127** ou **1** car un pas contenant une note ne peut pas avoir une dynamique de **0**.

Exemples :

Les pas ayant une dynamique de **40** auront maintenant une dynamique de **87** et vice versa.

Les pas ayant une dynamique de **75** auront maintenant une dynamique de **52** et vice versa.

Les pas ayant une dynamique de **127** auront maintenant une dynamique de **1** et vice versa.

Mode XYFX

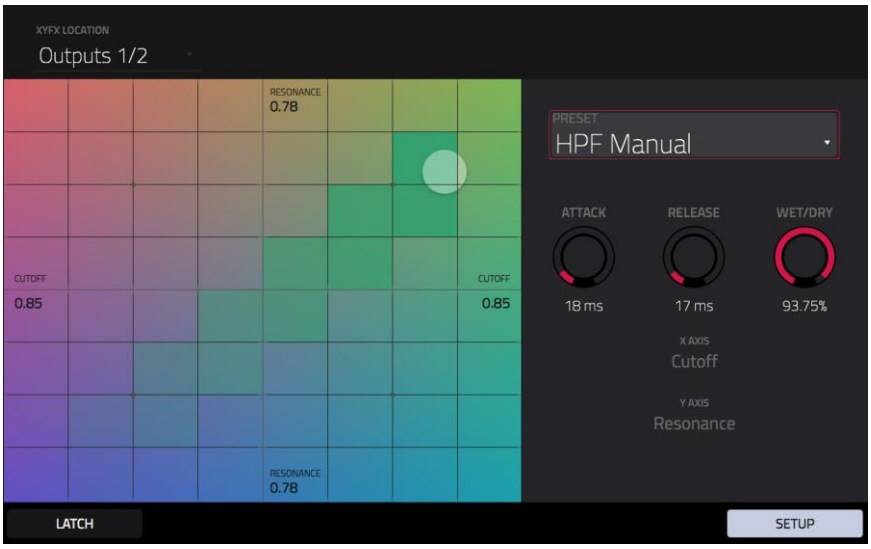


Le mode XYFX transforme l'écran en dalle tactile XY dans laquelle chaque axe représente la plage d'un paramètre d'effet. Lorsque vous déplacez votre doigt sur la dalle XY, la position actuelle détermine la valeur actuelle des deux paramètres. Vous pouvez utiliser ce mode pour créer d'intéressantes automations d'effet sur vos pistes.

L'effet que vous contrôlez en mode XYFX agit comme un effet inséré dans cette piste. En fait, **XYFX** est le nom de l'effet inséré que vous devez charger dans la piste avant de pouvoir utiliser ce mode. Découvrez-en plus à ce sujet dans ***Généralités*** > ***Effets***.

Pour passer en mode XYFX, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pressez **Menu** puis touchez **XYFX**.
- Maintenez **Shift** et pressez **Navigate**.



Lorsque vous accédez pour la première fois à ce mode dans un projet, vous pouvez être invité à charger XYFX dans la piste. Touchez **Insert XYFX** pour le faire.

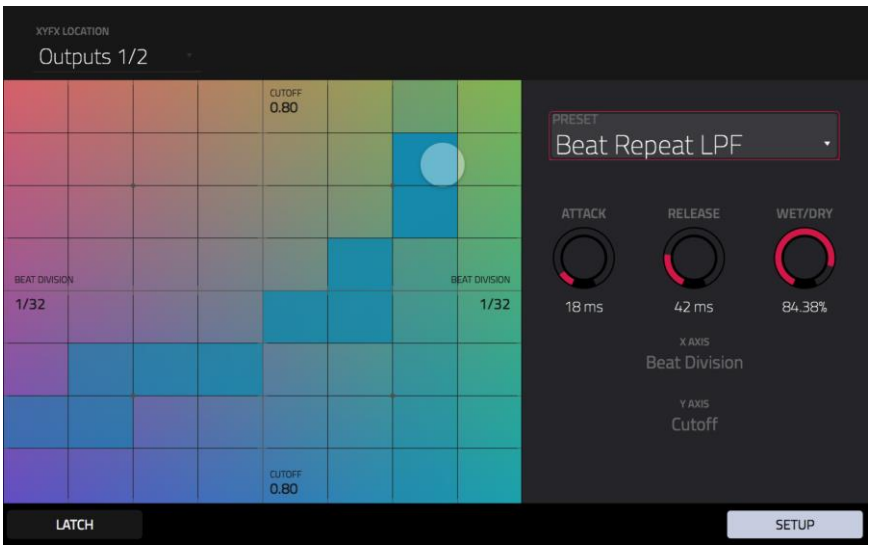
Note : si vous avez déjà chargé quatre effets insérés, vous devrez en enlever un parmi les slots d'insertion d'effet avant de faire cela.

Utilisez le champ **XYFX Location** pour sélectionner le signal auquel les effets seront appliqués : la piste actuelle (**Track**) ou une sortie master (une paire stéréo de canaux : **Output 1/2** ou **Output 3/4**).

Touchez la partie quadrillée de l'écran ou déplacez-y votre doigt. Un marqueur suivra votre doigt pour indiquer la position actuelle. L'axe X est l'axe horizontal, dont la valeur augmente quand vous vous déplacez vers la droite. L'axe Y est l'axe vertical, dont la valeur augmente quand vous montez. Chaque axe porte le nom du paramètre qui lui est assigné.

Quand un effet a un paramètre de division rythmique, la division actuelle est surlignée comme une colonne entière.

Les effets portent des couleurs différentes pour une distinction visuelle plus facile : les effets synchronisés sur le rythme sont **bleus**, tandis que ceux contrôlés manuellement sont **verts**.

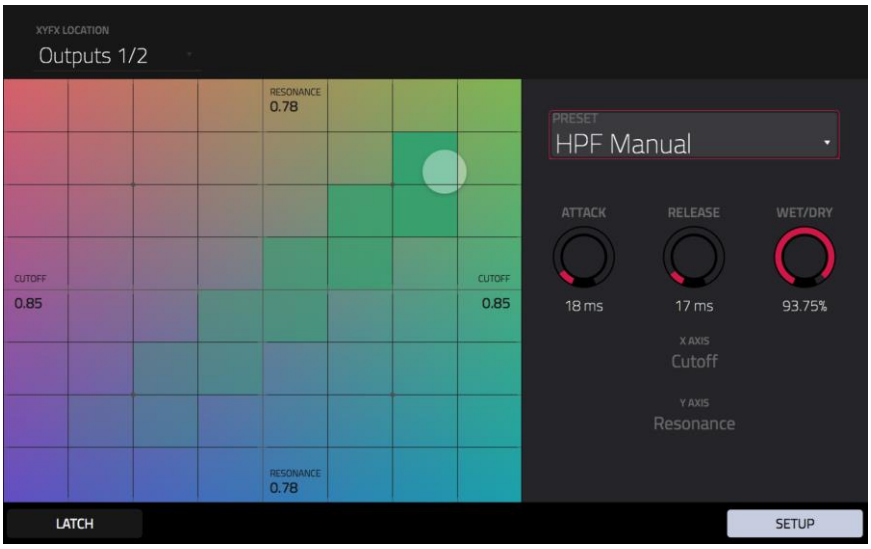


Mode XY avec un effet synchronisé sur les divisions rythmiques

Tout en touchant la **dalle XY**, touchez **Latch** (verrouiller) dans le coin inférieur gauche pour que le marqueur reste sur la dalle XY même après l'avoir relâché. Le marqueur restera là tant que vous ne touchez pas une autre partie de la dalle XY ou que vous ne touchez pas à nouveau **Latch**.

Utilisez le bouton **Setup** pour afficher ou masquer le panneau de configuration Setup qui contrôle la façon dont se comporte la dalle XY.

Utilisez le champ **Preset** pour sélectionner l'effet que vous souhaitez utiliser en mode XYFX.



Mode XY avec un effet contrôlé manuellement

Utilisez la commande rotative **Attack** pour régler la longueur de la phase d'attaque de l'enveloppe, qui se déclenche quand vous touchez la dalle XY. En d'autres termes, cela détermine le temps nécessaire à l'effet pour répondre pleinement à votre toucher.

Utilisez la commande rotative **Release** pour régler la longueur de la phase de relâchement de l'enveloppe, qui se déclenche quand vous relâchez la dalle XY. En d'autres termes, cela détermine le temps nécessaire à l'effet pour totalement se désactiver à partir du moment où vous avez cessé de toucher la dalle XY.

Utilisez la commande rotative **Wet/Dry** pour régler la proportion de signal sec d'origine (Dry) et de signal d'effet (Wet).

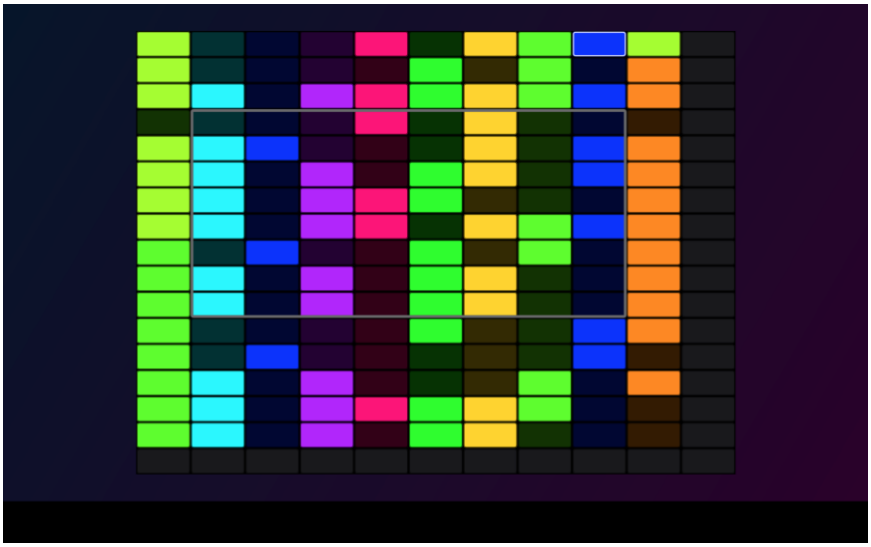
Les champs **Axe des X** et **Axe des Y** indiquent les paramètres contrôlés par chacun des axes. Ceux-ci varient en fonction de l'effet que vous utilisez.

Mode Navigate (parcourir)



Le mode Navigate vous permet de rapidement sélectionner le groupe de 8x8 clips que contrôlent actuellmeent les **pads de lancement de clip** et qu'affiche le mode Matrix (matrice).

Pour passer en mode Navigate, pressez **Navigate**.



Pour faire défiler la vue matricielle, effectuez l'une des opérations suivantes :

Utilisez les **touches de curseur** pour décaler la vue rangée par rangée ou colonne par colonne. Vous pouvez également maintenir **Shift** et utiliser les touches de curseur pour un décalage par groupe de huit rangées ou de huit colonnes à la fois.

Utilisez votre doigt pour toucher ou glisser jusqu'à l'emplacement désiré.

Browser (navigateur)



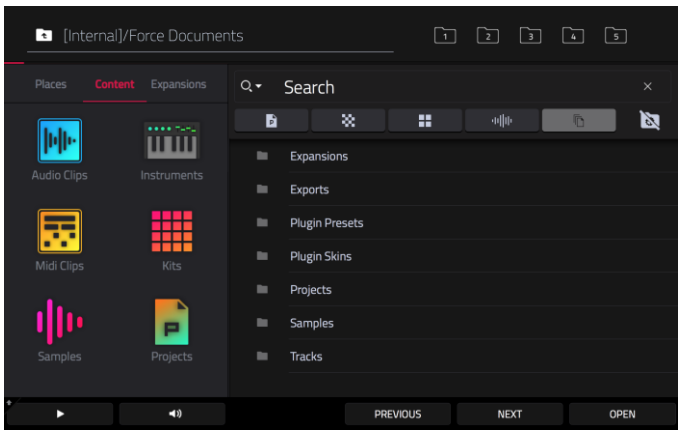
Le Browser vous permet de naviguer dans les disques durs internes et externes de votre Force pour charger des samples, des clips, des morceaux etc. Grâce aux boutons de filtrage et aux dossiers définissables par l'utilisateur, vous pouvez facilement adapter ce navigateur à votre mode de travail préféré. Vous pouvez également pré-écouter vos samples avant de les charger.

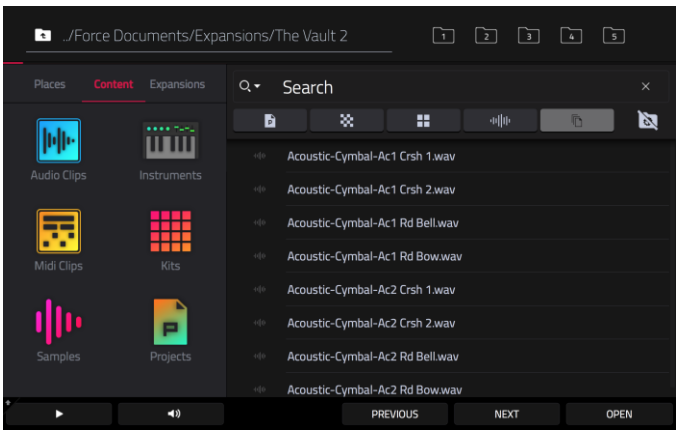
Important : vous pouvez installer un disque dur SATA supplémentaire dans votre Force pour encore plus d'espace de stockage. Voir ***Annexe > Installation d'un disque dur SATA*** pour en apprendre plus à ce sujet.

Important : le Force peut lire et écrire avec des systèmes de fichiers **exFAT**, **FAT32**, NTFS et **EXT4** et peut lire les systèmes de fichiers **HFS+**. Nous recommandons d'utiliser un système de fichiers exFAT car c'est le plus robuste pris en charge à la fois par Windows et macOS.

Pour afficher le navigateur, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pressez **Menu** puis touchez **Browser** (navigateur).
- Pressez **Load** (charger).





Dans le **Browser**, vous avez les possibilités suivantes :

Pour rechercher vos fichiers par emplacement, touchez **Places** sur le côté gauche de l'écran.

Internal est le disque dur interne du Force.

Force Documents est un raccourci vers le dossier **Force Documents** du disque interne du Force.

Si vous avez des périphériques de stockage connectés aux ports USB ou au lecteur de carte SD du Force, ils apparaîtront également dans cette colonne.

Pour parcourir vos fichiers par contenu, touchez **Content** (contenu) puis le type de fichier : **Audio Clips**, **Instruments**, **Midi Clips**, **Kits**, **Samples** ou **Projets** (voir ***ci-dessous*** pour en savoir plus sur ces boutons).

Pour parcourir vos extensions, touchez **Expansions**.

Pour remonter d'un niveau de dossier, touchez l'**icône de dossier/↰** dans le coin supérieur gauche.

Pour parcourir une liste, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Balayez-la vers le haut ou vers le bas
- Tournez la **molette de données**
- Utilisez les touches **−/+**
- Touchez **Previous** (précédent) et **Next** (suivant) en bas de l'écran.

Pour sélectionner un fichier ou un dossier, touchez-le une fois.

Pour ouvrir un dossier, touchez-le deux fois ou touchez **Open** (ouvrir) dans le coin inférieur droit. Sinon, pressez la **molette de données** pour ouvrir le dossier sélectionné. Vous pouvez également toucher un des cinq **boutons de dossier** (**1**–**5**) en haut à droite pour sauter immédiatement à ces raccourcis pré-assignés (voir ***ci-dessous*** pour savoir comment assigner ces chemins d'accès).

Pour charger un fichier sélectionné, touchez-le deux fois, touchez **Load** (charger) ou pressez la **molette de données**. Si le fichier est un sample, il sera chargé dans le pool de samples du projet. Si le fichier est un projet, il sera chargé en totalité (il vous sera demandé si vous souhaitez fermer le projet en cours).

Lorsque vous chargez des fichiers tels que des clips, des samples ou des kits, vous pouvez également utiliser les touches **–/+** ou les boutons de fonction **Previous** et **Next** de l'écran pour faire défiler les fichiers et automatiquement charger dans votre clip, pad ou piste le fichier sélectionné. Si le fichier qui était précédemment sélectionné n'est pas utilisé ailleurs dans votre projet, il est supprimé de la mémoire.

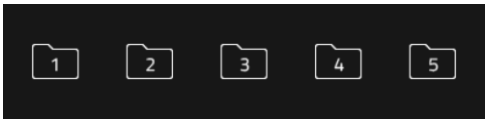
Pour supprimer un fichier ou dossier sélectionné, maintenez **Shift** et touchez **Delete File** (supprimer fichier) en bas de l'écran.

Pour pré-écouter un son sélectionné, touchez et maintenez **Play** (▶) en bas de l'écran.

Pour activer ou désactiver la fonction d'écoute et régler son niveau de volume, touchez l'**icône de haut-parleur** en bas de l'écran. Dans l'écran qui s'affiche, touchez **Auto** pour l'activer ou la désactiver puis touchez le **curseur de niveau** et tirez-le vers le haut ou le bas pour régler le niveau de volume. Touchez une fois encore l'**icône de haut-parleur** pour masquer la fenêtre.

Pour afficher des informations sur le support de stockage actuel, maintenez **Shift** et touchez **Drive Info** en bas de l'écran. Les informations concernant le support apparaîtront dans une nouvelle fenêtre. Touchez **OK** pour revenir à l'écran précédent.

Pour formater un support de stockage afin qu'il utilise un système de fichiers exFAT, sélectionnez-le dans le **Browser** (navigateur), maintenez **Shift** puis touchez **Format Drive** en bas de l'écran. Dans la fenêtre qui s'ouvre, touchez **OK** puis **Format** dans la fenêtre suivante pour formater le support, ou touchez **Cancel** (annuler) pour revenir à l'écran précédent sans formater. Ce processus de formatage configure le support pour l'emploi du système de fichiers exFAT, supprime toutes les partitions qu'il contenait et efface tout son contenu (les supports qui ne sont pas initialisés ou n'ont pas de système de fichiers ne sont pas reconnus par le Force et ne peuvent par conséquent pas être formatés).



Pour utiliser le navigateur de la façon la plus efficace, réglez d'abord les chemins d'accès à vos emplacements de disque préférés. Il y a cinq **boutons de dossier** marqués **1** à **5** dans le coin supérieur droit. Vous pouvez les configurer comme des raccourcis vers cinq emplacements du disque dur interne du Force et/ou de tout support de stockage qui y est branché, vous donnant ainsi un accès rapide à vos fichiers.

Pour assigner l'emplacement actuel à un bouton de dossier, maintenez **Shift** et touchez un des **boutons de dossier** (**1**-**5**). Maintenant, lorsque vous touchez à nouveau ce bouton de dossier, le navigateur affiche immédiatement le contenu de ce dossier.



Utilisez les six boutons de filtrage pour n'afficher que les types de fichiers spécifiques de la liste ci-dessous. Les dossiers seront toujours affichés dans la liste.

Pour n'afficher que les fichiers de projet, touchez l'**icône de page/P**.

Pour n'afficher que les fichiers de pattern, touchez l'**icône de damier**.

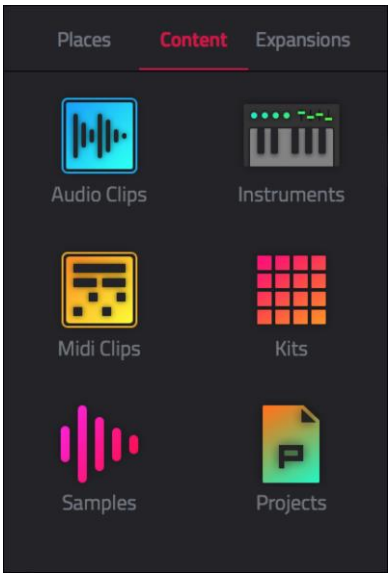
Pour n'afficher que les fichers de kit, touchez l'**icône à quatre carrés**.

Pour n'afficher que les fichiers de sample, touchez l'**icône de forme d'onde**.

Pour afficher tous les types de fichier, touchez l'**icône de triple page**.

Pour afficher ou masquer les dossiers de projet du Force, touchez l'**icône de dossier Force**.

Utilisez les six boutons **Content** pour afficher des emplacements spécifiques sur le disque dur interne du Force et pour les filtrer automatiquement par type de fichier :



Audio Clips : touchez ce bouton pour ouvrir le dossier **Expansions** sur le disque dur interne et n'afficher que les fichiers **audio**.

Instruments : touchez ce bouton pour ouvrir le dossier **Expansions** sur le disque dur interne et n'afficher que les fichiers de **preset de plugin**.

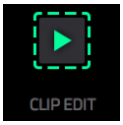
Midi Clips : touchez ce bouton pour ouvrir le dossier **Expansions** sur le disque dur interne et n'afficher que les fichiers de **pattern**.

Kits : touchez ce bouton pour ouvrir le dossier **Expansions** sur le disque dur interne et n'afficher que les fichiers de **kit**.

Samples : touchez ce bouton pour ouvrir le dossier **Expansions** sur le disque dur interne et n'afficher que les fichiers de **sample**.

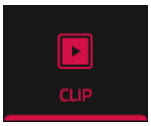
Projects : touchez ce bouton pour ouvrir le dossier **Expansions** sur le disque dur interne et n'afficher que les fichiers de **projet**.

Mode Clip Edit (édition de clip)



Le mode Clip Edit vous permet de visualiser et d'éditer les clips de votre projet.

Vue Clip

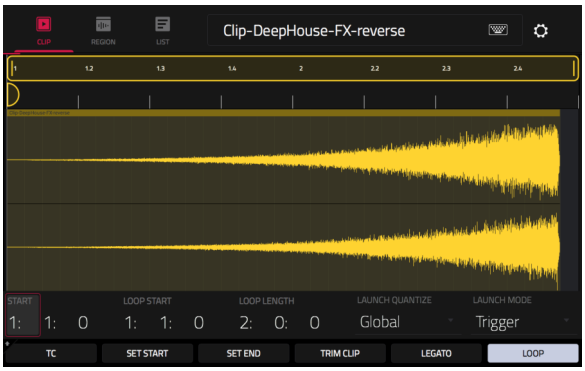


La vue Clip vous permet de visualiser et d'éditer les paramètres du conteneur de clip lui-même. Cette vue a trois aspects différents : un pour les pistes audio, un pour les pistes drum et un pour les pistes de keygroup, de plugin, MIDI et CV.

Pour passer en mode Clip Edit, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pressez **Menu** puis touchez **Clip Edit**.
- Pressez **Clip**.

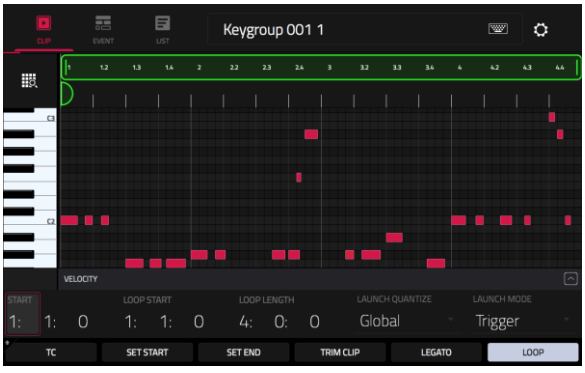
Pour les pistes audio, la forme d'onde du clip audio est affichée.

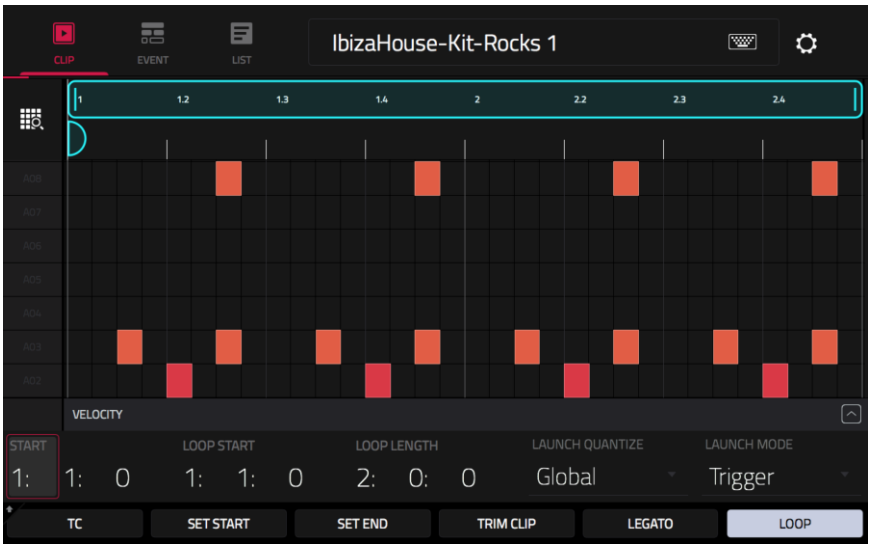


Pour les pistes drum (batterie), la colonne de gauche affiche tous les pads disponibles à la verticale avec les événements leur correspondant dans la grille de droite.



Pour les pistes de keygroup, de plugin, MIDI et CV, la colonne de gauche affiche un clavier vertical de type « piano roll » avec les événements correspondants dans la grille de droite.





Utilisez le champ **Start** (début) pour définir l'emplacement de début du clip au lancement. Sinon, vous pouvez aussi faire glisser le marqueur de début.

Utilisez le champ **Loop Start** (début de boucle) pour définir l'emplacement duquel démarre la boucle du clip. Sinon, vous pouvez aussi faire glisser le marqueur de début de boucle.

Utilisez le champ **Loop Length** (longueur de boucle) pour définir la longeuur totale de la boucle. Sinon, vous pouvez aussi faire glisser le marqueur de fin de boucle.

Utilisez le champ **Launch Quantize** (quantification de lancement) pour établir la quantification qui s'appliquera au lancement du clip. Ce réglage peut se faire indépendamment de celui de quantification globale de lancement.

Utilisez le champ **Launch Mode** (mode de lancement) pour définir la manière dont le clip est lancé. Sélectionnez **Toggle** pour que le clip démarre ou s'arrête à chaque nouvelle pression. Sélectionnez **Trigger** pour que le clip démarre au début à chaque pression.

Pour ouvrir la fenêtre Timing Correct de réglages de correction temporelle, touchez **TC** en bas de l'écran. Cette fenêtre contient divers paramètres pour vous aider à quantifier les événements de votre clip (pour en savoir plus sur cette fonction, reportez-vous à la section ***Fonctionnement > Généralités > Timing Correct (TC, correction temporelle)***).

Pour régler les points de début et de fin du clip, touchez respectivement **Set Start** ou **Set End** pendant la lecture du clip. Le point de début et le point de fin seront ainsi placés à l'endroit où se trouvait la tête de lecture lorsque vous avez touché le bouton correspondant.

Pour recadrer un clip, choisissez la longueur voulue avec le champ **Loop Length** (longueur de boucle), puis touchez **Trim Clip** (recadrage du clip) pour ramener la totalité du clip à la taille ainsi choisie.

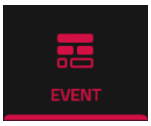
Pour activer ou désactiver le legato, touchez **Legato**. Lorsqu'il est activé, la tête de lecture repart après changement de clip de la position qu'elle avait dans le clip précédent de la même piste. C'est utile pour créer des transitions transparentes dans des breaks de batterie ou en cas d'utilisation d'une piste a capella.

Pour activer ou désactiver la boucle de clip, touchez **Loop** (boucle). En général, on active la boucle pour des phrases complètes et on la désactive pour des sons à lecture unique.

Pour décaler la totalité de la zone bouclée vers la gauche ou la droite, maintenez **Shift** et touchez **<<Loop** ou **Loop>>**.

Pour diviser ou multiplier par deux la taille de la boucle, maintenez **Shift** et touchez **/2** ou **2X**.

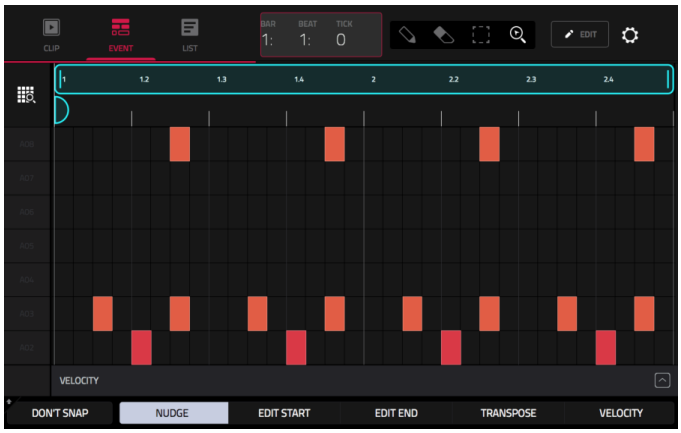
Vue Event (événement)



La vue Event (événement) vous permet de visualiser et d'éditer les événements de note de chaque clip d'une piste dans un projet ainsi que leur dynamique. Ce mode a deux aspects différents : un pour les pistes drum et un pour les pistes de keygroup, de plugin et MIDI.

Pour passer en vue Event, touchez **Event** en haut de l'écran en **mode Clip.**

Note : lorsqu'une piste audio est sélectionnée, le mode Clip affiche une icône donnant accès à la vue Region plutôt qu'à la vue Event.



Vue Event d'une piste drum (batterie)

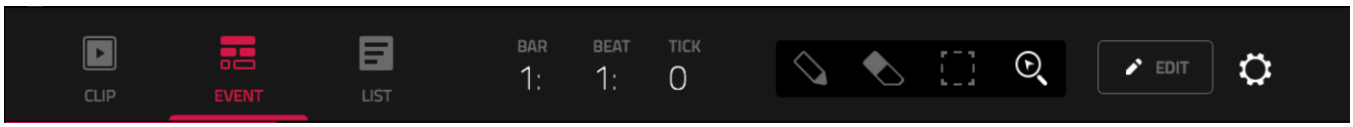


Vue Event d'une piste de keygroup ou MIDI.

Pour les pistes drum, la colonne de gauche vous affiche tous les pads disponibles à la verticale avec les données leur correspondant.

Pour les pistes de keygroup, de plugin et MIDI, la colonne de gauche représente un clavier « piano roll » vertical.

Le haut de l'écran affiche les informations de timing et les outils d'édition.



Le compteur de temps en haut de l'écran affiche la position actuelle de la tête de lecture.

Dans la vue Event, ces quatre icônes d'outil vous permettent d'utiliser différentes fonctions dans la grille.



Touchez-en une pour sélectionner son mode :



Crayon : mode de dessin

Pour saisir une note dans une case de grille vide, touchez la case de la grille.

Pour sélectionner une note, touchez-la.

Pour déplacer une note, touchez-la et tirez-la sur une autre case de la grille.

Pour effacer une note, touchez-la deux fois.



Gomme : mode d'effacement

Pour effacer une note, touchez-la. Vous pouvez également toucher et tirer pour effacer plusieurs notes de la même rangée.



Cadre de sélection : mode de sélection

Note : les notes restent sélectionnées si vous changez de mode. Par contre, la sélection change si vous pressez un pad alors que **Hitting Pad Selects All Events** (presser un pad sélectionne tous les événements) est réglé sur **On**.

Pour sélectionner une note, touchez-la.

Pour sélectionner plusieurs notes, touchez la grille et tirez pour créer un cadre entourant les notes voulues.

Pour déplacer une note, touchez-la et tirez-la sur une autre case de la grille.

Pour déplacer plusieurs notes, sélectionnez-les comme décrit ci-dessus, et touchez et tirez-les.

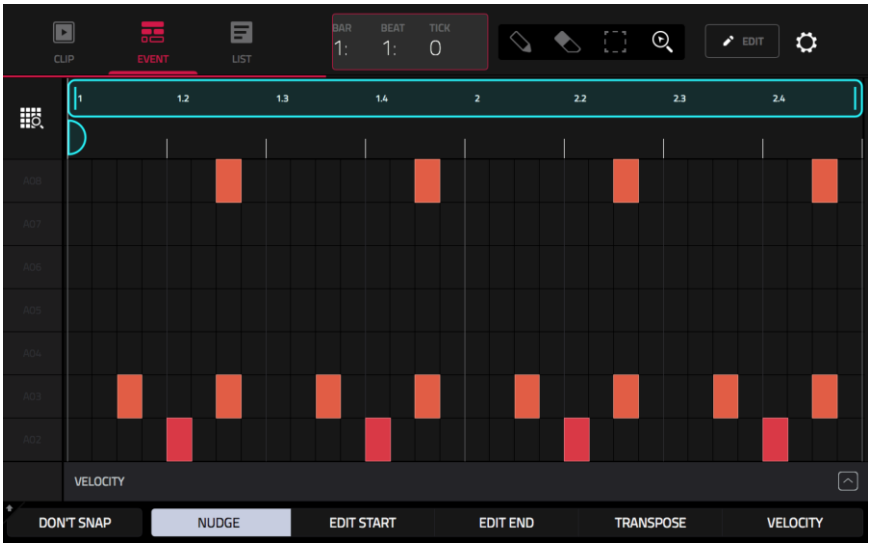
Pour effacer plusieurs notes, sélectionnez-les comme décrit ci-dessus, puis sélectionnez l'**outil gomme** et touchez n'importe laquelle des notes sélectionnées.



Loupe : mode de navigation

Pour passer à une autre partie de la grille, touchez celle-ci et tirez.

Pour un zoom avant ou arrière, écartez ou pincez (respectivement) vos doigts sur la grille. Vous pouvez faire cela verticalement, horizontalement ou les deux à la fois.



Quel que soit l'outil sélectionné, vous pouvez effectuer n'importe laquelle des opérations suivantes pour déplacer, allonger, raccourcir ou transposer la ou les notes sélectionnées.

Pour que la grille affiche automatiquement une banque de pads et deux mesures, touchez l'**icône grille et loupe** dans le coin supérieur gauche.

Pour annuler votre dernière action, pressez **Undo**.

Pour rétablir la dernière action que vous avez annulée, pressez **Shift**+**Undo**.

Pour sélectionner toutes les notes associées à un pad, pressez le **pad** désiré.

Pour déplacer les notes sélectionnées, touchez **Nudge** en bas de l'écran et utilisez la **molette de données** ou les touches **−/+** afin de décaler les notes vers la gauche ou la droite. Par défaut, vous ne pouvez positionner les notes que sur des valeurs de quantification définies avec **Timing Correct** (voir ***Généralités > Timing Correct (TC, correction temporelle)*** pour en apprendre plus à ce sujet).

Afin de déplacer les notes sélectionnées sans être limité à la grille de quantification, touchez et maintenez **Don't Snap** (sans « magnétisme ») dans le coin inférieur gauche de l'écran puis utilisez la **molette de données** ou les touches **−/+** pour décaler les notes. Dans ce cas, chaque pas de déplacement équivaut à quatre clics d'horloge.

Pour régler le point de début ou de fin des notes sélectionnées (sans changer leur position), touchez **Edit Start** ou **Edit End** en bas de l'écran et utilisez la **molette de données** ou les touches **−/+**.

Pour transposer les notes sélectionnées vers le haut ou le bas, touchez **Transpose** en bas de l'écran et utilisez la **molette de données** ou les touches **−/+**.

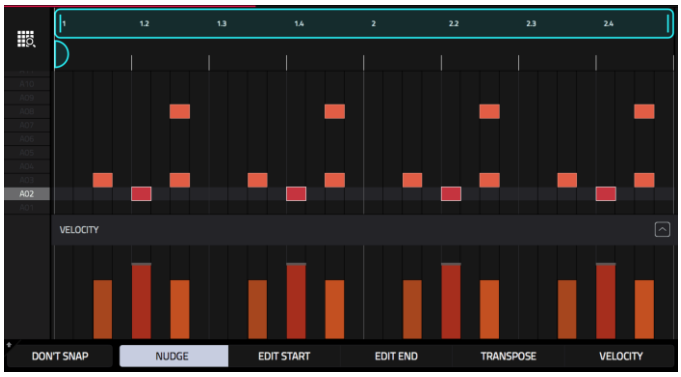
Pour copier instantanément les notes sélectionnées, maintenez **Shift** et touchez **Copy** en bas de l'écran. Les notes sélectionnées seront dupliquées et débuteront immédiatement après la fin de la dernière note sélectionnée. Nudge sera automatiquement sélectionné afin que que vous puissiez immédiatement utiliser la **molette de données** pour déplacer les notes copiées.

Pour couper les notes sélectionnées, maintenez **Shift** et touchez **Cut** (couper) en bas de l'écran. Les notes sélectionnées seront copiées et retirées de la grille.

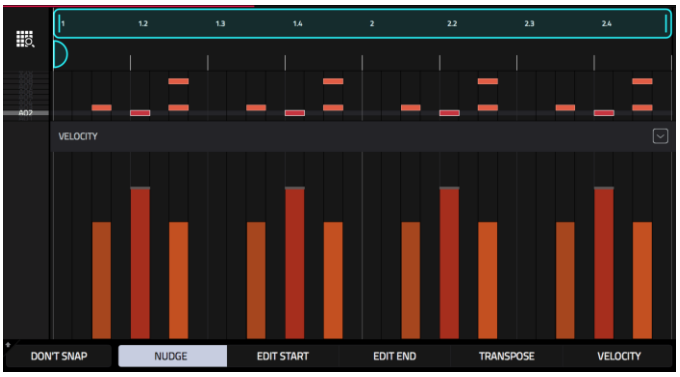
Pour coller les notes ainsi copiées, maintenez **Shift** et touchez **Paste** (coller) en bas de l'écran. Les notes sélectionnées seront collées à l'endroit où se trouve la tête de lecture.

Pour ouvrir la fenêtre de correction temporelle Timing Correct, maintenez **Shift** et touchez **TC** en bas de l'écran. Voir ***Généralités > Timing Correct (TC, correction temporelle)*** pour en apprendre plus à ce sujet.

La vue Event contient également une ligne dans laquelle vous pouvez facilement régler la dynamique des notes.



La ligne de dynamique (Velocity) en vue Event.



La ligne de dynamique agrandie dans la vue Event.

Pour afficher ou masquer la ligne de dynamique (Velocity) :

1. Touchez le bouton **flèche vers le haut** (∧) dans le coin inférieur droit pour afficher la ligne de dynamique.
2. Touchez une fois encore le bouton **flèche vers le haut** (∧) pour afficher une version agrandie de la ligne de dynamique. Le bouton affiche à présent une **flèche vers le bas** (∨).
3. Touchez la **flèche vers le bas** (∨) pour masquer la ligne de dynamique.

La dynamique de chaque note est représentée par une barre verticale. Plus la barre est haute et rouge, plus élevée est la dynamique. Des barres jaunes indiquent une dynamique inférieure. Des barres avec en haut une ligne grise indiquent une note actuellement sélectionnée.

Pour régler la dynamique des notes sélectionnées, touchez **Velocity** en bas de l'écran et utilisez la **molette de données** ou les touches **−/+**.

Édition des événements

Touchez l'icône de crayon marquée Edit à côté de l'icône de mode List pour ouvrir la fenêtre d'édition d'événement. Vous pouvez utiliser n'importe laquelle de ces fonctions comme décrit ci-dessous.

Pour revenir en vue Event, touchez **Cancel** (annuler) ou le haut de l'écran.

La fonction **Clear Events** efface **tous** les événements du clip et réinitialise **tous** ses réglages.

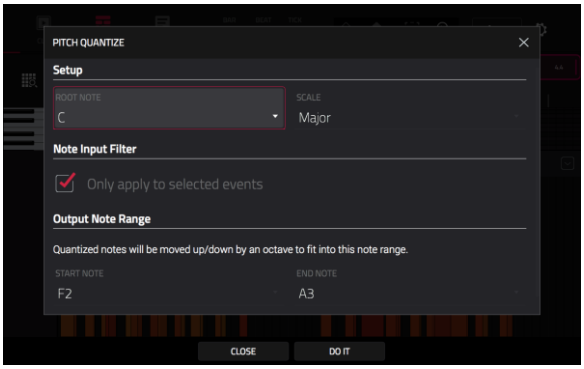
Pour confirmer votre choix, touchez **Clear**.

Pour revenir à l'écran précédent, touchez **Cancel**.

La fonction **Double-Speed Events** (doublement de la vitesse des événements) divise **immédiatement** par deux la durée de tous les événements de note du clip ainsi que la distance qui les sépare. En d'autres termes, toutes les notes sont rapprochées les unes des autres pour que le clip sonne comme s'il était lu au double de sa vitesse antérieure. Cela n'affecte pas la hauteur des notes ni le tempo.

La fonction **Half-Speed Events** (division par deux de la vitesse des événements) double **immédiatement** la durée de tous les événements de note du clip ainsi que la distance qui les sépare. En d'autres termes, toutes les notes sont éloignées les unes des autres pour que le clip sonne comme s'il était lu à la moitié de sa vitesse antérieure. Cela n'affecte pas la hauteur des notes ni le tempo.

La fonction **Pitch Quantize** (quantification de hauteur) force les événements de note à caler leur hauteur sur une gamme spécifique.



Pour sélectionner la tonique de la gamme, utilisez le champ **Root Note**.

Pour sélectionner un type de gamme, utilisez le champ **Scale**.

Pour déterminer les événements de note à quantifier, touchez la case **Only apply to selected events** (n'appliquer qu'aux événements sélectionnés).

Lorsqu'elle est **cochée**, seuls les événements de note sélectionnés sont quantifiés.

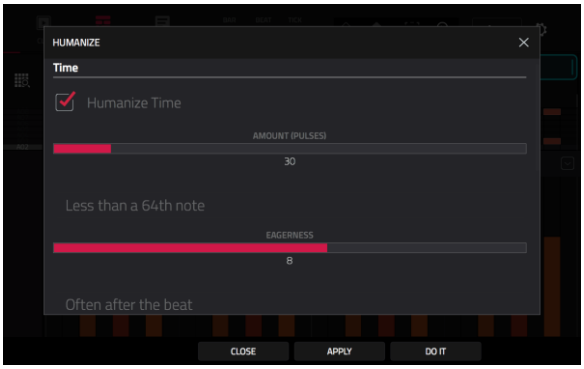
Lorsqu'elle est **décochée**, **toutes** les hauteurs sont quantifiées dans le clip sélectionné.

Pour définir les hauteurs mini et maxi des événements de note une fois quantifiés, utilisez respectivement les champs **Start Note** et **End Note**. Si un événement de note est d'origine extérieur à cette plage, il sera ramené à la hauteur la plus proche (dans la gamme) dans cette plage.

Pour continuer et quantifier les événements de note, touchez **Do It** (exécuter).

Pour annuler, touchez **Close** (fermer).

La fonction **Humanize** (humaniser) applique une randomisation au timing, à la durée et/ou à la dynamique des événements de note.



Pour choisir d'humaniser ou pas le timing des événements de note, touchez la case **Humanize Time**.

Pour sélectionner le nombre maximal d'impulsions sur lesquelles le timing d'un événement sera ajusté, utilisez le curseur **Amount** (**Pulses**).

Pour choisir l'ampleur de l'effet d'humanisation appliqué au timing, utilisez le curseur **Eagerness**. Les valeurs négatives correspondent à un jeu « en avance du temps » tandis que les valeurs positives correspondent à un jeu « après le temps ».

Pour choisir si l'humanisation doit on non être appliquée à la durée des événements de note, touchez la case **Humanize Note Length**.

Pour choisir l'ampleur de l'effet d'humanisation appliqué aux longueurs de note, utilisez le curseur **Length** (**%**).

Pour choisir si l'humanisation doit on non être appliquée à la dynamique des événements de note, touchez la case **Humanize Velocity**.

Pour choisir l'ampleur de l'effet d'humanisation appliqué aux dynamiques de note, utilisez le curseur **Strength** (**%**).

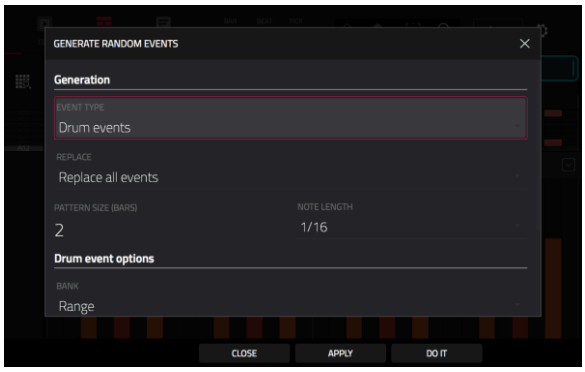
Pour déterminer les notes qui utiliseront ces valeurs humanisées, touchez la case **Only apply to selected events** (n'appliquer qu'aux événements sélectionnés).
Si elle est **cochée**, seules les notes choisies sont humanisées.
Si elle est **décochée**, toutes les notes du clip sont humanisées.

Pour appliquer l'humanisation et garder cette fenêtre ouverte, touchez **Apply** (appliquer).

Pour appliquer l'humanisation et fermer la fenêtre, touchez **Do It** (exécuter).

Pour fermer la fenêtre sans effectuer de modification, touchez **Close** (fermer).

La fonction **Generate Random Events** (générer des événements aléatoires) crée des motifs mélodiques ou rythmiques aléatoires dans le clip actuel.



Pour sélectionner le type d'événement que vous voulez créer, utilisez le champ **Event Type** afin de sélectionner **Drum Events** (événements de batterie) ou **Melodic Events** (événements mélodiques).

Pour sélectionner la façon dont seront créés les événements par rapport à ceux existants déjà sur la piste, utilisez le champ **Replace** (remplacer) :

Replace All Events : sélectionnez cette option pour remplacer tous les événements du clip par ceux générés aléatoirement.

Replace Events in Note Range : sélectionnez cette option pour remplacer par les événements générés aléatoirement tous les événements présents dans la plage de notes désignée au sein du clip. Utilisez les menus **Bank** (banque) ou **Start Pad** (pad de début) et **End Pad** (pad de fin) pour déterminer la plage de notes en ce qui concerne les événements de batterie (drum) ou les menus **Start Note** (note de début) et **End Note** (note de fin) pour déterminer la plage de notes en ce qui concerne les événements mélodiques.

Add to Existing Events : sélectionnez cette option pour ajouter les événements générés aléatoirement au clip sans remplacer ni écraser les existants.

Pour indiquer le nombre de mesures qu'utiliseront les événements, indiquez dans **Pattern Size** (**Bars**) la taille du pattern (en mesures). La plus haute valeur possible est le nombre de mesures que contient le clip.

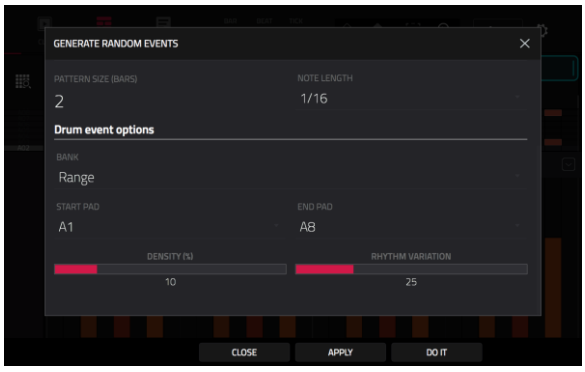
Pour sélectionner la durée des événements, utilisez le champ **Note Length** (longueur de note) (cette fonction est inopérante si **Legato** est activé lors de la génération d'événements mélodiques).

Pour générer les événements et garder cette fenêtre ouverte, touchez **Apply** (appliquer).

Pour générer les événements et fermer la fenêtre, touchez **Do It** (exécuter).

Pour fermer la fenêtre sans générer aucun événement, touchez **Close** (fermer).

Si **Event Type** (type d'événement) est réglé sur **Drum Events** :



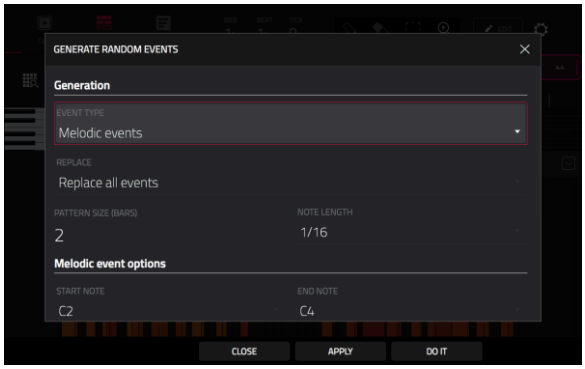
Pour sélectionner la banque de pads qui servira à générer les événements, utilisez le champ **Bank** ou sélectionnez **Range** afin d'utiliser les champs **Start Pad** (pad de début) et **End Pad** (pad de fin) pour plutôt définir une plage de pads spécifique.

Pour définir une plage de pads spécifique sur laquelle les événements seront générés, utilisez les champs **Start Pad** ou **End Pad**. Vous ne pouvez utiliser ces champs que si le menu **Bank** est réglé sur **Range** (plage).

Pour définir l'écartement des événements dans le clip, utilisez le curseur **Density** (**%**) qui réglera la densité des événements.

Pour régler l'ampleur de la variation des motifs rythmiques des notes générées, utilisez le curseur **Rhythm Variation** (variation du rythme).

Si **Event Type** (type d'événement) est défini sur **Melodic Events** :

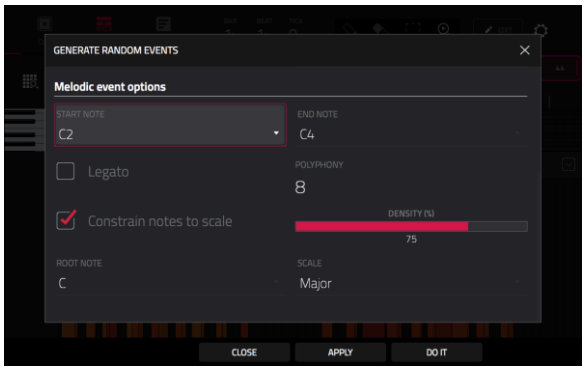


Pour définir une plage de notes spécifique sur laquelle les événements seront générés, utilisez les champs **Start Note** (note de début) et **End Note** (note de fin).

Pour activer ou désactiver le legato, touchez la case **Legato**.

Quand elle est **cochée**, les notes générées sont allongées ou raccourcies pour créer une longue phrase ininterrompue du point de début de l'événement de première note jusqu'au point de fin de l'événement de dernière note. Chaque événement de note sera maintenu jusqu'à ce que l'événement de note suivant commence. Si plusieurs événements de note commencent en même temps (sans être les derniers), leurs longueurs deviennent identiques.

Quand elle est **décochée**, les notes générées ont la durée réglée dans le champ **Note Length** (longueur de note).



Pour régler le nombre maximal d'événements de notes pouvant être joués simultanément dans la piste, choisissez une valeur de **1** à **8** dans le champ **Polyphony** (polyphonie).

Pour déterminer si les notes utiliseront ou non une gamme, touchez la case **Constrain Notes to Scale** (limiter les notes à la gamme).

Quand elle est **cochée**, les notes appartiendront à la gamme déterminée avec le menu **Scale**.

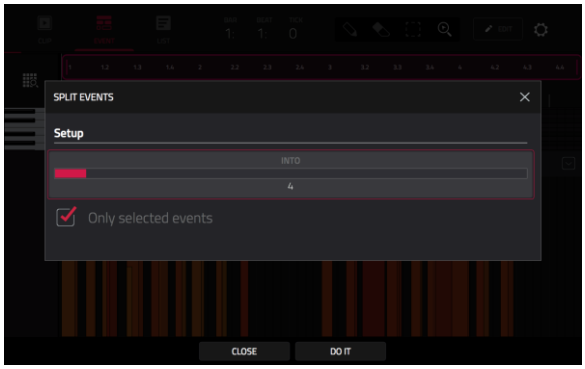
Quand elle est **décochée**, les notes seront chromatiques.

Pour définir l'écartement des événements dans le clip, utilisez le curseur **Density** (**%**) qui réglera la densité des événements.

Pour choisir la tonique de la gamme que les notes utiliseront, utilisez le champ **Root Note**.

Pour sélectionner la gamme ou le mode qu'utiliseront les notes générées, utilisez le champ **Scale**.

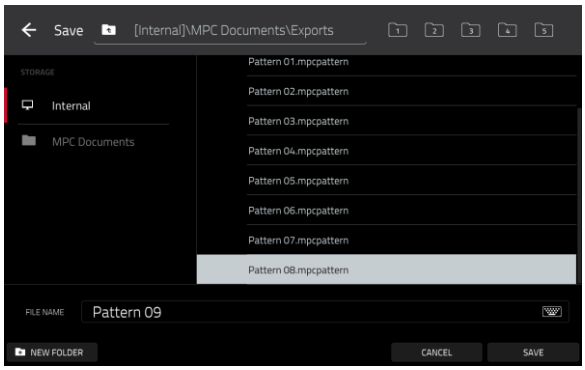
Le processus **Split Events** divise les événements de note en un nombre égal de parties.



Pour choisir le nombre de parties issues de la division des événements de note, utilisez le champ **Into**.

Pour que le processus n'affecte que les notes sélectionnées, cochez la case **Only selected events** (uniquement les événements sélectionnés). Si cette case n'est pas cochée, tous les événements de note du clip seront ainsi divisés.

La fonction **Export as Pattern** (sauvegarder comme pattern) sauvegarde le clip sous forme de pattern (**.mpcpattern**) sur un support de stockage externe ou sur le disque dur interne du Force.



Pour sélectionner le support de stockage que vous souhaitez visualiser, touchez-le dans la colonne **Storage** sur la gauche.

Internal est le disque dur interne du Force.

Force Documents est un raccourci vers le dossier **Force Documents** du disque interne du Force.

Si vous avez des périphériques de stockage connectés aux ports USB ou au lecteur de carte SD du Force, ils apparaîtront également dans cette colonne.

Pour ouvrir un dossier, touchez-le deux fois. Sinon, tournez la **molette de données** ou utilisez les touches **−/+** pour parcourir la liste, et pressez la **molette de données** pour ouvrir un dossier. Vous pouvez également toucher un des cinq **boutons de dossier** en haut à droite pour sauter immédiatement à ces raccourcis pré-assignés (voir ***Browser (navigateur)*** pour savoir comment faire).

Pour créer un nouveau dossier, touchez **New Folder** (nouveau dossier), donnez-lui un nom avec le clavier virtuel qui apparaît puis touchez **Do It** (exécuter). Vous accéderez immédiatement au nouveau dossier.

Pour remonter d'un niveau de dossier, touchez l'**icône de dossier/↰** dans le coin supérieur gauche.

Pour nommer le fichier, touchez le champ **File Name** (nom de fichier) en bas de l'écran et utilisez le clavier virtuel qui apparaît.

Pour sauvegarder le fichier, touchez **Save**.

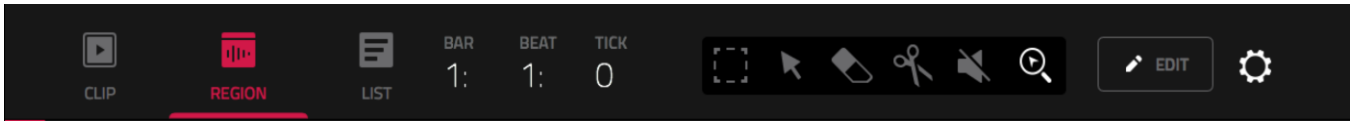
Pour annuler et revenir au menu, touchez **Cancel** (annuler). Sinon, touchez l'**icône ←** dans le coin supérieur gauche.

Vue Region



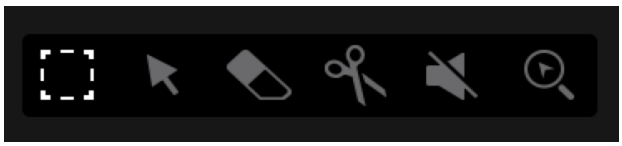
La vue Region vous permet de visualiser et d'éditer les clips des pistes audio. Ce mode n'est pas disponible pour les autres types de piste.

Le haut de l'écran affiche les informations de timing et les outils d'édition.



Le compteur de temps en haut de l'écran affiche la position actuelle de la tête de lecture.

En mode d'édition de région, ces six icônes d'outil vous permettent d'utiliser différentes fonctions dans le clip.



Touchez-en une pour sélectionner son mode :



Pointillés : mode de pointillés

Pour sélectionner une région de clip, touchez son tiers supérieur.

Pour déplacer une région de clip (ou plusieurs régions de clip sélectionnées), touchez son tiers supérieur et tirez à gauche ou à droite.

Pour scinder le clip en deux points spécifiques (créant ainsi trois régions de clip, deux à l'extérieur et une à l'intérieur), touchez son tiers médian et tirez pour créer un cadre blanc translucide puis touchez le tiers supérieur de ce cadre.

Pour raccourcir ou rallonger une région de clip (ou plusieurs régions de clip sélectionnées), touchez son tiers inférieur et tirez à gauche ou à droite.



Flèche : mode de sélection

Pour sélectionner une région de clip, touchez-la.

Pour déplacer une région de clip (ou plusieurs régions de clip sélectionnées), touchez son tiers supérieur et tirez à gauche ou à droite.

Pour raccourcir ou rallonger une région de clip (ou plusieurs régions de clip sélectionnées), touchez son tiers inférieur et tirez à gauche ou à droite.



Gomme : mode d'effacement

Pour effacer une région de clip (ou plusieurs régions de clip sélectionnées), touchez-la.



Ciseaux : mode de division

Pour diviser le clip en un point spécifique (et créer une région de clip de part et d'autre), touchez ce point dans le clip.

Pour sélectionner une région de clip, touchez son bord gauche.



Mute : mode Mute

Pour couper ou rétablir le son d'une région de clip (ou de plusieurs régions de clip sélectionnées, touchez-la.



Loupe : mode de navigation

Pour accéder à une autre partie du clip, touchez-la et tirez.

Pour un zoom avant ou arrière, écartez ou pincez (respectivement) vos doigts sur la grille. Vous pouvez faire cela verticalement, horizontalement ou les deux à la fois.

Touchez l'icône de **crayon** pour ouvrir le menu Edit Regions (édition des régions).

Utilisez **Trim Audio to Clip** pour recadrer le sample audio afin de le ramener à la taille du clip.

Utilisez **Clear Regions** pour effacer le sample audio du clip.

Quel que soit l'outil sélectionné, vous pouvez effectuer n'importe laquelle des actions suivantes pour éditer les régions de clip audio sélectionnées.

À savoir : si vous ne souhaitez entendre que la piste audio pendant l'édition, pressez la touche **Solo** et la touche **multifonction de piste** correspondante pour mettre cette piste en solo.

Pour sélectionner une région de clip, touchez l'icône de flèche afin de passer en mode sélection et touchez une région de clip. Quand une région de clip est sélectionnée, tous les paramètres de région peuvent être édités.

Pour annuler votre dernière action, pressez **Undo**.

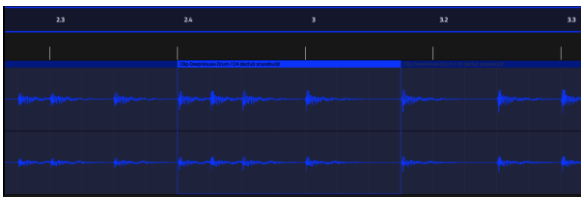
Pour rétablir la dernière action que vous avez annulée, pressez **Shift**+**Undo**/**Redo**.

Pour déplacer la région de clip sélectionnée, touchez **Nudge** en bas de l'écran et utilisez la **molette de données** ou les touches **−/+** pour décaler la région de piste vers la gauche ou la droite. Sinon, si l'outil **flèche** ou **pointillés** est sélectionné, touchez le tiers supérieur de la région du clip sélectionnée et tirez vers la gauche ou la droite. Par défaut, vous ne pouvez caler une région de clip que sur des valeurs de quantification définies avec **Timing Correct** (voir ***Généralités > Timing Correct (TC, correction temporelle)*** pour en apprendre plus à ce sujet).

Pour déplacer la région de clip sans être limité à la grille de quantification par le « magnétisme », touchez et maintenez **Don't Snap** (sans magnétisme) dans le coin inférieur gauche de l'écran puis utilisez la **molette de données** ou les touches **−/+** pour décaler la région de clip. Dans ce cas, chaque pas de déplacement équivaut à quatre clics d'horloge.

Pour régler le point de début ou de fin de la région de clip (sans changer sa position), touchez **Edit Start** en bas de l'écran et utilisez la **molette de données** ou les touches **−/+**.

Pour diviser le clip à l'endroit où se trouve la tête de lecture (créant ainsi une région de clip de part et d'autre), touchez **Split** en bas de l'écran.



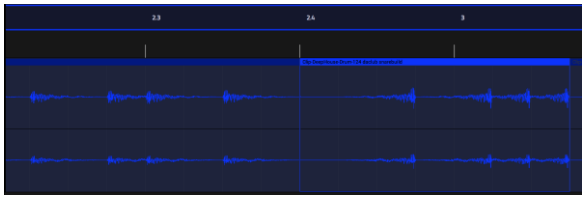
Pour copier, couper ou coller la région de clip sélectionnée, pressez **Copy** (copier) ou maintenez **Shift** et touchez **Copy** (copier) ou **Cut** (couper). Tournez la **molette de données** pour déplacer la région de clip surlignée puis pressez la **molette de données** pour la coller à l'emplacement actuel. Sinon, vous pouvez maintenir **Shift** et toucher **Paste** (coller).

Pour dupliquer la région de clip sélectionnée, touchez **Duplicate** en bas de l'écran. La région de clip dupliquée apparaît juste après celle d'origine.

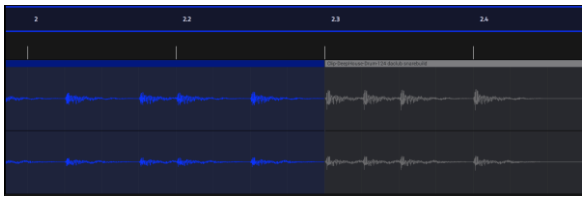
Pour créer un fondu d'entrée (fade-in) ou de sortie (fade-out) pour la région de clip sélectionnée, utilisez respectivement les champs **Fade In** ou **Fade Out**. Les fondus seront affichés comme une ligne en pente au début ou à la fin de la région de clip.

Pour régler le niveau de la région de clip sélectionnée, utilisez le champ **Level**. L'amplitude de la forme d'onde changera en conséquence.

Pour inverser la région de clip sélectionnée, touchez **Reverse**.



Pour couper le son de la région de clip sélectionnée, touchez **Mute**.



Pour allonger ou raccourcir la région de clip sélectionnée sans changer sa hauteur, touchez **Warp**, ce qui active les champs **Semi** (accordage par demi-tons), **Fine** (accordage fin) et **BPM** (tempo) adjacents. Utilisez le champ **BPM** pour changer le tempo, ce qui aura pour conséquence de changer la durée de la région de clip. Utilisez les champs **Semi** et **Fine** si vous souhaitez changer la hauteur (c'est utile pour faire correspondre la durée de deux samples ayant des hauteurs différentes).

À savoir : vous pouvez configurer l'enregistrement de piste audio pour assurer un ajustement temporel (« Warp ») automatique de la région de clip obtenue. Vous pouvez alors ajuster le tempo du projet, la région du clip restera en mesure. Voir ***Menu > Préférences > General (préférences générales) / Autres*** pour en apprendre plus à ce sujet.

Note : quand vous enregistrez un fichier audio, le tempo actuel du projet y est incorporé. Cette information est conservée dans le fichier sample quand vous sauvegardez le projet. Lorsque vous étirez/contractez une région de clip audio, l'algorithme Warp utilise ce tempo de projet et la valeur actuelle dans le champ BPM pour générer le « facteur d'étirement/contraction ».

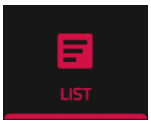
Note : les algorithmes de Warp sont très gourmands en ressources de processeur et peuvent entraîner des sauts de son durant la lecture s'ils sont utilisés trop abondamment. Soyez attentif à votre mode et à votre fréquence d'emploi de la fonction Warp. Vous pouvez réduire les ressources de processeur requises à l'aide des moyens suivants :

- Minimisez l'ampleur de l'ajustement de hauteur (c'est-à-dire avec les champs **Semi** et **Fine**).
- Évitez le Warp sur de très petites régions de clip.
- Utilisez le Warp sur aussi peu de pistes ou de régions de clip que possible (c'est-à-dire que vous devez limiter le nombre total de voix [dans la limite de la polyphonie] qui utilisent l'algorithme Warp à un moment donné), en particulier les occurrences dont les régions traitées par Warp démarrent au même instant.
- Si vous avez des samples traités par Warp dans un drum kit, pensez à utiliser la fonction **Flatten Pads** pour consolider les couches du pad affecté en un sample audio (voir ***ici*** pour en savoir plus). Après avoir réuni les couches du pad, il n'est plus nécessaire de traiter son ou ses samples par Warp.

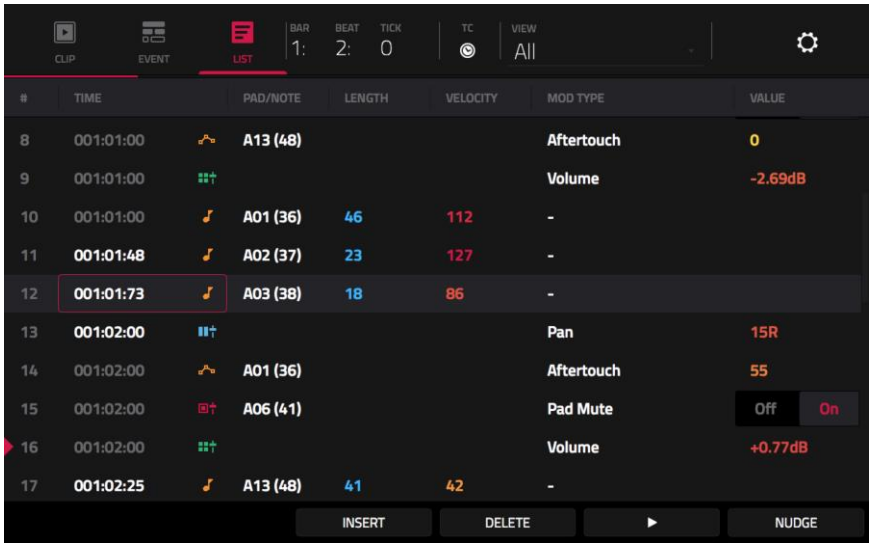
Pour ouvrir la fenêtre de correction temporelle Timing Correct, maintenez **Shift** et touchez **TC** en bas de l'écran. Voir ***Généralités > Timing Correct (TC, correction temporelle)*** pour en apprendre plus à ce sujet.

Pour couper le son du clip ou le mettre en solo, maintenez **Shift** et pressez respectivement **Mute** ou **Solo** en bas de l'écran.

Vue List (liste)



La vue List (liste) reprend certaines fonctionnalités de la vue Event – et quelques autres supplémentaires – mais avec une interface et un flux de travail différents.



Le compteur de temps en haut de l'écran affiche la position actuelle de la tête de lecture.

L'icône d'horloge en haut de l'écran ouvre la fenêtre de correction temporelle **Timing Correct**. Voir ***Généralités > Timing Correct (TC, correction temporelle)*** pour en apprendre plus à ce sujet.

Le menu **View** (affichage) vous permet de sélectionner les types d'événement affichés dans la liste.

All : pour afficher tous les types d'événement.

Notes : pour n'afficher que les notes.

Aftertouch : pour n'afficher que les messages d'aftertouch.

MIDI Automation : pour n'afficher que les événements d'automation MIDI.

Track Automation : pour n'afficher que les événements d'automation de piste.

Pitch Bend : pour n'afficher que les événements de pitch bend.

Control Change : pour n'afficher que les messages MIDI de changement de commande (CC).

Program Change : pour n'afficher que les messages MIDI de changement de programme.

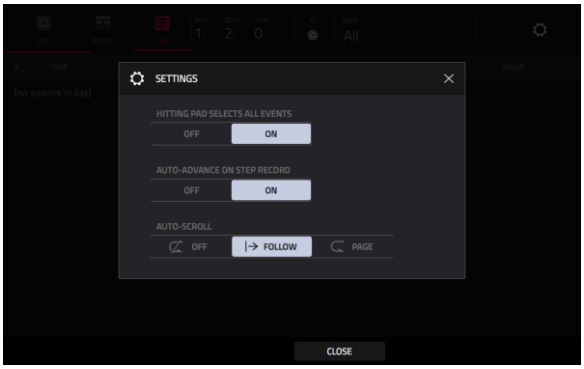
Ch Pressure : pour n'afficher que les messages de pression par canal.

Solo/Mute : pour n'afficher que les événements de solo et de coupure du son (mute) pour les clips, pistes et pads.

Other : pour afficher les autres types d'événements non listés ci-dessus, tels que les paramètres de pad ou de keygroup.

La fenêtre **Settings** (réglages) vous permet de configurer certains paramètres du mode d'édition de liste.

Pour afficher la fenêtre Settings, touchez l'**icône de roue dentée**.



Utilisez le sélecteur **Hitting Pad Selects All Events** (presser un pad sélectionne tous les événements) pour activer ou désactiver cette fonction. Quand elle est activée (**On**), presser un pad sélectionne automatiquement tous les événements de note pour ce pad dans le clip sélectionné sur cette piste. Quand elle est désactivée (**Off**), presser un pad fait simplement jouer le son qui lui est affecté sans sélectionner aucun événement de note.

Utilisez le sélecteur **Auto-Advance on Step Record** (avance automatique en enregistrement pas à pas) pour activer ou désactiver cette fonction. Lorsqu'elle est **activée**, presser un pad alors que la piste est armée pour l'enregistrement fait avancer la tête de lecture audio d'une longueur déterminée par le réglage actuel de **Time Division** (division rythmique) dans la fenêtre **TC/Timing Correct**. Quand elle est **désactivée**, presser un pad alors que la piste est armée pour l'enregistrement ne change pas la position de la tête de lecture audio.

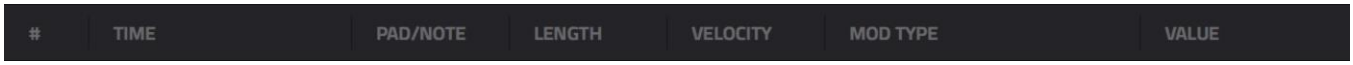
Utilisez le sélecteur **Auto-Scroll** pour régler la façon dont l'écran se comporte par rapport à la tête de lecture audio.

Follow : la liste défilera en arrière-plan tandis que la tête de lecture audio restera centrée.

Page : la liste sautera à la « page suivante » pour suivre la tête de lecture audio.

Off : la liste ne bouge pas du tout.

Ces fonctions s'appliquent aussi à l'affichage de grille, au mode d'édition audio et au mode d'édition de sample.



Le contenu du clip est affiché sous forme de liste d'événements, avec les paramètres suivants :

: c'est le numéro de l'événement de note.

Time : c'est la position de l'événement de note en mesures, temps et tics. Si plusieurs événements de note surviennent en même temps, les événements supplémentaires sont listés immédiatement en dessous, mais leur valeur **Time** est grisée.

Event Type : cette icône indique le type d'événement (par exemple **note**, **aftertouch**, **automation de piste**, etc.). Voyez dans la liste d'icônes ci-dessous les différents types d'événement qu'elles représentent.

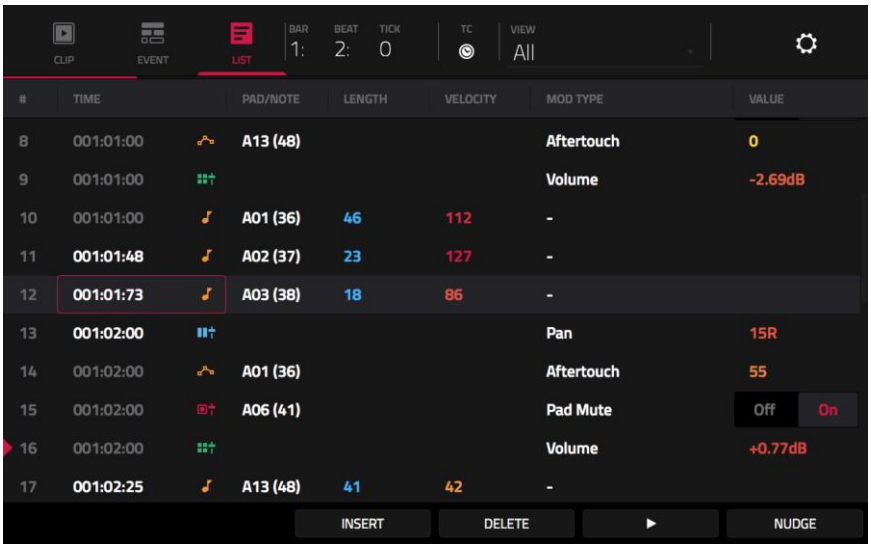
Pad/Note : c'est le pad et/ou le numéro de note MIDI correspondant. Pour les pistes drum, vous voyez le numéro de pad. Pour les pistes de keygroup, de plugin ou MIDI, vous voyez la note.

Length : c'est la longueur de l'événement de note en tics.

Velocity : c'est la dynamique de l'événement de note avec sa couleur correspondante.

Mod Type : c'est le type de modificateur utilisé par l'automation sur l'événement de note.

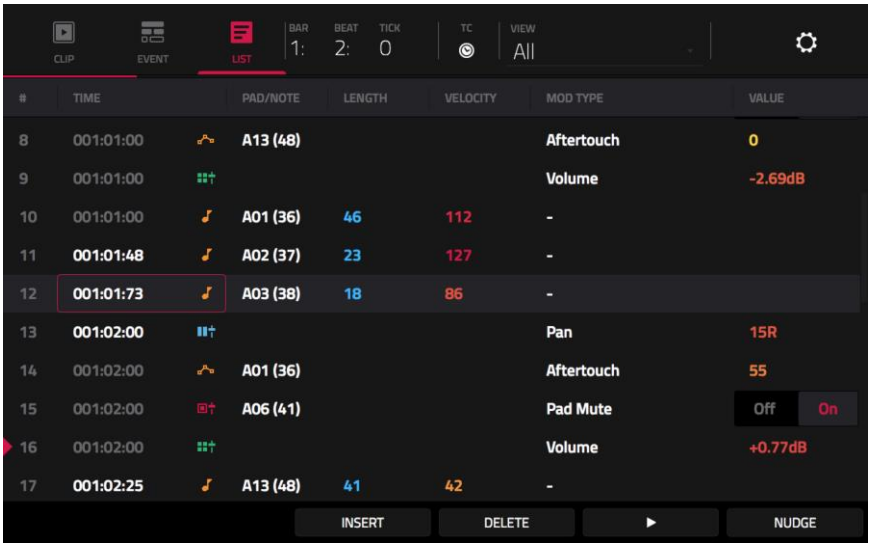
Value : c'est la valeur de l'automation du modificateur.



La **flèche rouge** (▶) sur le côté gauche de la liste représente la position actuelle de la tête de lecture audio. Si votre clip est actuellement en lecture, la flèche avance en conséquence.

Les icônes suivantes indiquent les types d'événement correspondants :

- **Note**
- Automation **MIDI** (**Volume**, **Pan**, **Mute**, **Solo**)
- Automation de **CC MIDI** (**0**–**127**)
- Automation de **paramètre MIDI** (**Aftertouch**, **Pitchbend**, **Channel Pressure** ou **Program Change**)
- Automation de **mixeur** (**Volume**, **Pan**, **Mute**, **Solo** ou **Send 1**–**4**)
- Automation de **paramètre de mixeur** (les options varient en fonction du type de piste)
- Automation d'**effet inséré sur la piste** (les options varient en fonction de l'effet)
- Automation de **mixeur de pads/keygroups** (**Level**, **Pan**, **Pad Mute**, **Pad Solo** ou **Send 1**–**4**)
- Automation de **paramètre de pad/keygroup** (les options varient en fonction du type de piste)
- Automation d'**effet inséré dans un pad/keygroup** (les options varient en fonction de l'effet)



Pour sélectionner un événement, touchez-le.

Pour sélectionner plusieurs événements, maintenez **Shift** et touchez chaque événement.

Pour insérer un événement de note, pressez **Rec** ou **Overdub** afin d'allumer la touche et pressez un **pad**. Un événement de note sera créé à l'emplacement actuel en faisant appel au pad que vous avez pressé. Vous pouvez continuer de presser d'autres pads, ce qui poursuivra l'insertion à chaque pression d'un événement de note simple selon l'ordre dans lequel vous les avez pressés (comme dans un séquenceur pas à pas). Pressez **Stop** pour quitter cette fonction.

Note : selon le réglage du paramètre **Auto-Advance on Step Record**, la position temporelle actuelle reste inchangée ou avance chaque fois que vous pressez un pad. Voir la description antérieure d'***Auto-Advance on Step Record*** pour en savoir plus à ce sujet.

Pour éditer le pad/note, la longueur (**Length**) ou la dynamique (**Velocity**) ou la valeur numérique (**Value**) d'un événement, touchez la valeur afin de la sélectionner, puis changez-la avec la **molette de données** ou les touches **−/+**. Sinon, touchez-la deux fois et utilisez le pavé numérique qui s'affiche pour saisir une valeur (pour **Length**, **Velocity** ou **Value** uniquement).

Pour modifier la longueur d'un événement en fonction de vos réglages de quantification Timing Correct, touchez la valeur afin de la sélectionner, puis maintenez **Shift** et changez la valeur avec la **molette de données** ou les touches **−/+**.

Pour changer la banque de pads du pad/note d'un événement, touchez la valeur afin de la sélectionner, puis maintenez **Shift** et changez la banque de pads avec la **molette de données** ou les touches **−/+**.

Pour activer ou désactiver un événement solo/mute, touchez le réglage désiré sur le sélecteur **On/Off**. Sinon, touchez le sélecteur **On/Off** afin de le sélectionner, puis changez sa valeur avec la **molette de données** ou les touches **−/+**.

Pour déplacer un événement, touchez-le afin de le sélectionner, touchez **Nudge** en bas de l'écran et décalez l'événement vers le haut ou le bas avec la **molette de données** ou les touches **−/+**. Répétez cela pour les autres événements, ou touchez à nouveau **Nudge** pour désactiver la fonction.

Pour modifier la longueur d'un événement en fonction de vos réglages de quantification Timing Correct, touchez la valeur **Time** afin de la sélectionner, puis maintenez **Shift** et changez la valeur avec la **molette de données** ou les touches **−/+**.

Pour faire jouer un événement, touchez-le afin de le sélectionner, puis touchez **Play** (▶) en bas de l'écran. Cela ne fonctionne qu'avec les événements de note.

Pour supprimer un événement, touchez-le afin de le sélectionner puis touchez **Delete** (supprimer) en bas de l'écran.

Mode Track Edit (édition de piste)



Le mode Track Edit contient tous les paramètres nécessaires à l'édition de vos pistes.

Pour les **pistes drum (batterie)**, ce mode contient les paramètres des quatre couches ainsi que tous les paramètres de synthèse et les réglages d'effet inséré. Voir la section ***Pistes drum (batterie)*** pour en savoir plus.

Pour les **pistes de keygroup**, ce mode contient légèrement plus de paramètres que pour les pistes drum. Voir la section ***Pistes de keygroup*** pour en savoir plus.

Pour les **pistes de plugin**, sautez à ***Pistes de plugin*** pour en savoir plus.

Pour les **pistes MIDI** et les **pistes CV**, sautez à ***Pistes MIDI*** et ***Pistes CV*** pour en savoir plus.

Pour plus d'informations générales sur les différences entre les types de piste, veuillez lire ***Généralités*** > ***Pistes (Tracks)***.

Pour passer en mode Track Edit, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pressez **Menu** puis touchez **Track Edit**.
- Maintenez **Shift** et pressez **Clip**.

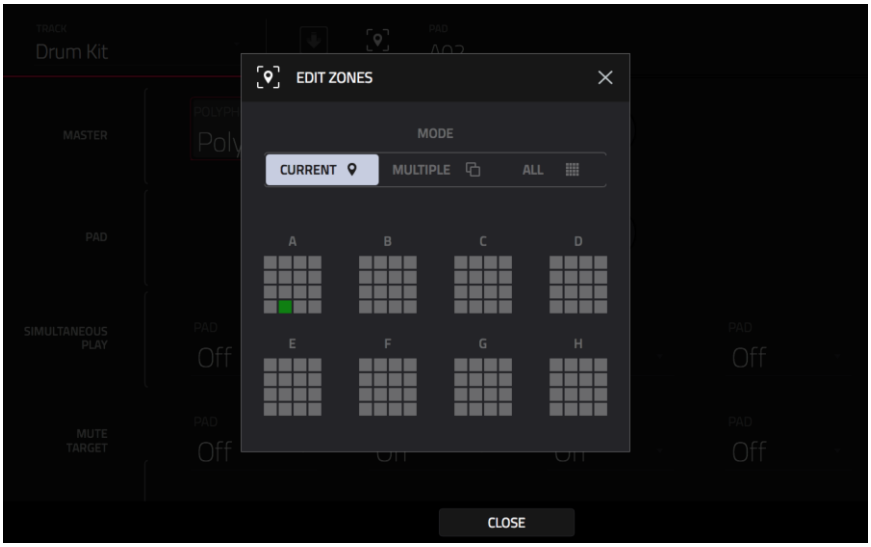
Pistes drum (batterie)



Quand vous utilisez des pistes drum, le mode Track Edit vous permet d'éditer les paramètres de chaque pad.

Pour sélectionner un pad, pressez-le. Ses paramètres apparaîtront immédiatement à l'écran.

Pour afficher un onglet de paramètres spécifique, touchez le bouton **Master**, **Samples**, **Pan Velocity** (panoramique/dynamique), **Filter/Env** (filtre/enveloppe), **LFO Modulation** (modulation par le LFO) ou **Effects** (effets) en bas de l'écran. Vous pouvez toucher plusieurs fois le bouton **Samples** pour passer en revue ses trois pages.

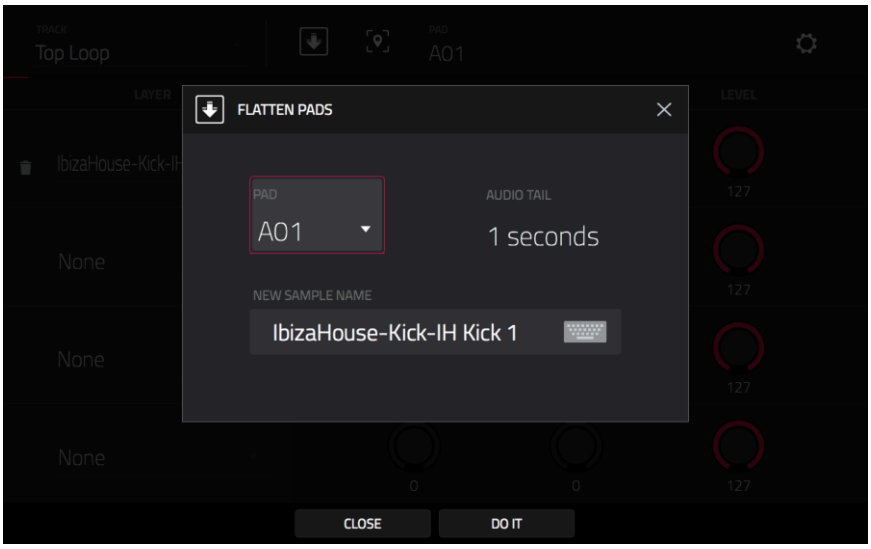


Touchez l'**icône de position** en haut de l'écran (entre les champs **Track** et **Pad**) pour ouvrir la fenêtre **Edit Zones** qui est une fonction propre aux pistes drum. Cette fenêtre affiche une vue d'ensemble de tous les pads sélectionnés. Utilisez le sélecteur **Mode** pour choisir la façon dont les pads sélectionnés seront édités :

- **Current** : seul le pad actuellement sélectionné peut être édité.
- **Multiple** : tous les pads sélectionnés peuvent être édités simultanément.
- **All** : tous les pads peuvent être édités simultanément.

Pour fermer la fenêtre, touchez **Close** (fermer), le signe **X** ou n'importe quel point en dehors de la fenêtre.

À savoir : vous pouvez immédiatement sélectionner plusieurs pads depuis n'importe quel onglet du mode Track Edit (quel que soit le réglage actuel pour Edit Zones) en maintenant la touche **Shift** et en pressant chacun des pads désirés. Le réglage Edit Zones se transformera automatiquement en **Multiple**.



Touchez l'**icône de flèche vers le bas** en haut de l'écran (à côté du champ **Track**) pour ouvrir la fenêtre **Flatten Pads** qui convertit tous les samples d'un pad en un sample audio et place celui-ci sur la première couche de ce pad. Le sample obtenu est le signal audio produit par ce pad joué à la dynamique maximale (**127**), pris en aval de la tranche de canal du pad, ce qui signifie qu'il inclut tous les effets insérés assignés au pad et l'action de la fonction Warp sur le sample.

C'est utile si vous devez réduire la sollicitation du processeur par un pad ou une piste en « incorporant » la fonction Warp et les effets dans le sample lui-même. Par défaut, il utilisera le nom du premier sample. Cette fonction ne concerne que les pistes drum.

Pour sélectionner le pad, pressez-le ou utilisez le menu **Pad**.

Pour régler la longueur de la queue audio, utilisez le champ **Audio Tale**. Cela ajoutera des secondes supplémentaires à la fin du fichier audio obtenu. C'est utile si vous employez des effets ou samples dont le son va au-delà de la durée audio définie (par exemple une reverb ou un delay long, des samples sans bouclage avec des longues phases de déclin, etc.). Nous vous recommandons d'utiliser une queue audio (Audio Tail) d'au moins deux secondes.

Pour nommer le nouveau sample, touchez le champ **New Sample Name** et utilisez le clavier virtuel qui apparaît.

Pour confirmer votre choix, touchez **Do It** (exécuter).

Pour annuler, touchez **Cancel**.

Master

Dans l'onglet Master, vous pouvez régler le mode de lecture et l'accordage pour l'ensemble de la piste.



Polyphony (polyphonie) détermine le mode de lecture pour les pads de la piste. En mode **Mono**, un seul pad joue à la fois. Si un pad est joué alors qu'un autre (ou le même) est toujours en cours de reproduction de son ou de ses samples, le nouveau pad coupe immédiatement tout autre pad qui joue actuellement dans cette piste. En mode **Poly**, plusieurs pads peuvent être déclenchés en même temps (dans la limite du nombre total de voix disponible).

Semi vous permet de transposer la piste d'un maximum de 36 demi-tons vers le haut ou le bas.

Fine vous permet d'accorder finement la piste sur ±99 centièmes de demi-ton.

Volume contrôle le niveau de volume général du ou des samples chargés.

Pan contrôle le panoramique général dans le champ stéréo du ou des samples chargés.

La section **Simultaneous Play** (lecture simultanée) vous permet de configurer jusqu'à quatre pads qui pourront être déclenchés en en pressant qu'un seul. Cette fonction est utile pour déclencher un empilage de sons (par exemple des grosses caisses superposées). Utilisez chaque champ **Pad** pour sélectionner le pad désiré.

La section **Mute Targets** vous permet de sélectionner jusqu'à quatre pads (dans la même piste) pour le pad actuellement sélectionné. Lorsque ce dernier est joué, il coupe immédiatement le son des pads choisis dans Mute Targets. Utilisez chaque champ **Pad** pour sélectionner un pad à couper.

À savoir :

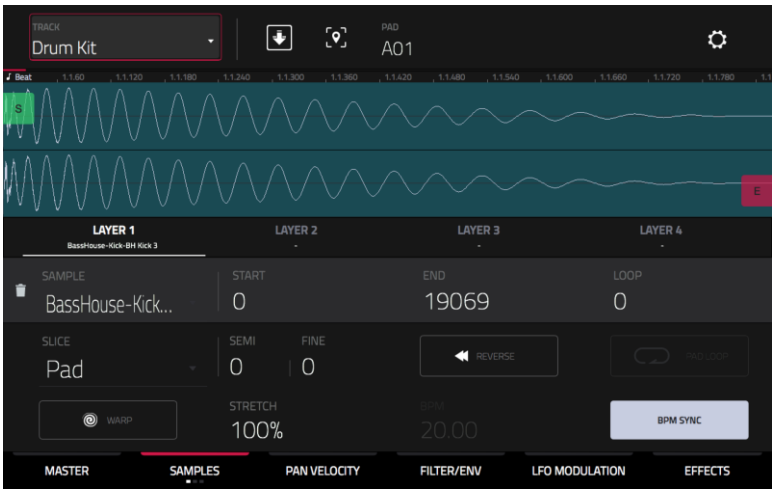
Cette fonction est utile pour programmer des charlestons réalistes, particulièrement si seul le son de charleston ouverte ou fermée doit être entendu.

Cette fonction est similaire à celle du groupe d'exclusion ou groupe mute disponible pour les pistes drum et pour les pistes de keygroup.

Samples

Chaque pad peut déclencher jusqu'à quatre samples, qui sont assignés à quatre couches individuelles. Toutes les couches ont les mêmes paramètres, réglables indépendamment.

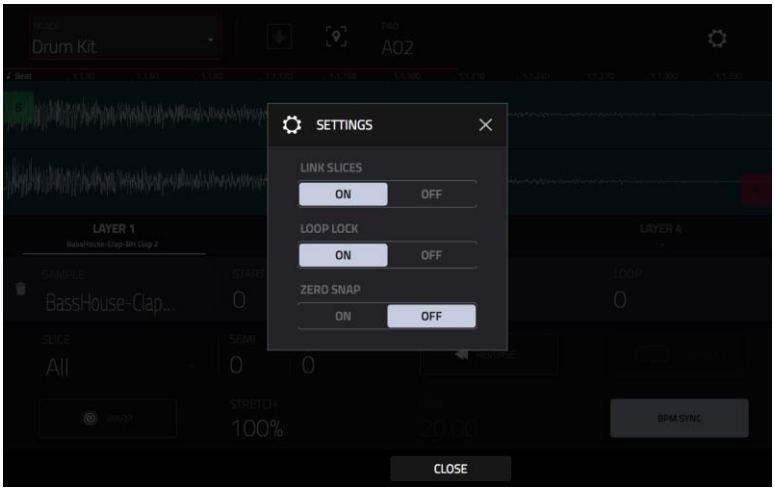
Touchez **Samples** pour passer en revue ses trois pages disponibles.



Dans les trois pages, vous pouvez accéder à la fenêtre des réglages (**Settings)** qui vous permet de configurer certains réglages de l'onglet Samples.

Pour afficher la fenêtre Settings, touchez l'**icône de roue dentée**.

Pour fermer la fenêtre Settings, touchez **Close**, le signe **X** en haut à droite ou tout point à l'extérieur de la fenêtre.



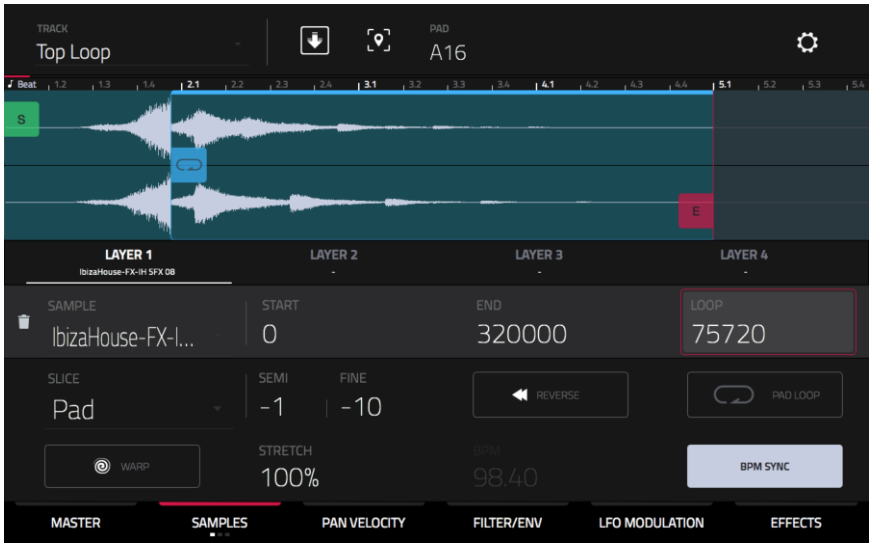
Utilisez le sélecteur **Link Slices** (relier les tranches) pour choisir la façon dont se comportent les points de début et de fin d'une tranche dans un plus grand sample. Vous pouvez créer ces tranches en mode d'édition de sample (mode Chop).

Quand il est activé, changer le point de début d'une tranche change également le point de fin de la tranche précédente. De même, changer le point de fin d'une tranche change également le point de début de la tranche suivante. Désactivez **Link Slices** si vous essayez de créer des tranches qui utilisent des parties non adjacentes du sample. C'est la même chose que le bouton **Link Slices** en mode d'édition de sample.

Utilisez le sélecteur **Loop Lock** (verrouillage de boucle) pour « associer » le point de boucle au point de début ou au contraire le « dissocier ». Quand il est activé, le point de bouclage est le même que le point de début. Quand il est désactivé, le point de bouclage est indépendant du point de début et est indiqué par un marqueur de bouclage à part. C'est la même chose que le bouton **Loop Lock** en mode d'édition de sample.

Utilisez le sélecteur **Zero Snap** (calage sur 0) pour activer ou désactiver cette fonction qui force le placement des points de début, de fin et de bouclage uniquement sur les points de la forme d'onde d'amplitude zéro (qui « croisent » l'axe). Cela peut aider à éviter les clics et artéfacts sonores lors de la lecture d'un sample. C'est la même chose que le bouton **0 Snap** en mode d'édition de sample.

La **première** page **Samples** contient la forme d'onde du sample pour chaque couche et les commandes pour sa hauteur, son timing et sa lecture.



La moitié supérieure de l'écran affiche la forme d'onde du sample de la couche actuellement sélectionnée. La moitié inférieure affiche les commandes d'édition.

L'affichage de forme d'onde présente la section « active » de la forme d'onde du sample. Balayez la forme d'onde à gauche ou à droite pour la parcourir.

Au-dessus de la forme d'onde se trouve la règle temporelle ou « timeline », graduée en mesures, temps, et tics.

Touchez le numéro de chaque couche (**Layer 1**–**4**) sous la forme d'onde pour sélectionner la couche correspondante. Après sélection, la forme d'onde de son sample s'affiche dans la moitié supérieure de l'écran et ses réglages dans la moitié inférieure.

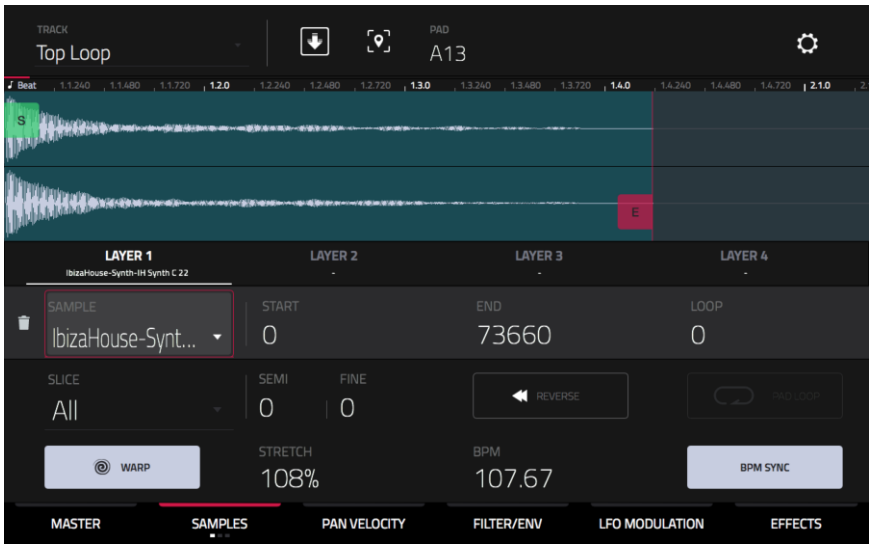
Utilisez le champ **Sample** pour sélectionner le fichier sample pour cette couche. N'oubliez pas que le sample doit au préalable être chargé dans le pool de samples du projet. Pour des informations sur la façon de charger des samples dans un projet, voir le chapitre ***Browser (navigateur)***.

Important : les paramètres des pages **Samples** fonctionnent en conjonction avec le mode Chop (en mode d'édition de sample). Voici comment cela fonctionne :

Lorsque vous travaillez en mode Sample Edit (édition de sample) et utilisez le mode Chop pour découper un sample en tranches à destination de vos pads, vous pouvez convertir une tranche au moyen de **Non-Destructive Slice** (tranche non destructive) ou **Pad Parameters** (paramètres de pad).

Une tranche de type **Non-Destructive Slice** permet à son pad d'y référer quand vous le pressez ; le sample d'origine reste intact et chaque marqueur de tranche est comme un « signet » pour un pad. En mode Track Edit, vous verrez que le pad/couche auquel il est assigné a son menu déroulant **Slice** réglé sur le **numéro de tranche** correspondant dans le sample d'origine. Faire jouer ce pad l'amènera à se référer à ce marqueur de tranche comme un « signet » plutôt que de créer un tout nouveau sample à partir de cette tranche. Cela signifie que vous n'avez plus à encombrer votre projet avec un nouveau sample pour chaque tranche (bien que vous puissiez continuer d'utiliser cette ancienne méthode si vous préférez).

Une tranche convertie avec **Pad Parameters** est très similaire à une tranche non destructive telle que décrite ci-dessus. La différence est qu'en mode Track Edit, les pads/couches auxquels les samples sont assignés ont leur menu déroulant **Slice** réglé sur **Pad** (plutôt que sur le numéro de tranche) et les points de début (**Start**) et de fin (**End**) correspondent aux marqueurs de tranche dans le sample d'origine



Le marqueur **vert/S** et le marqueur **rouge/E** représentent respectivement le point de début et le point de fin. Ces deux points définissent la région du sample qui sera lue.

Pour déplacer le point de début ou le point de fin, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Touchez le marqueur **S** (Start ou début) ou **E** (End ou fin) et tirez-le à gauche ou à droite.
- Utilisez les champs **Start** (début) ou **End** (fin) affichés sous la forme d'onde.
- Quand les **encodeurs (Knobs)** sont en mode **Screen**, utilisez les **encodeurs 1** et **5** pour régler le point de début ou les **encodeurs 2** et **6** pour régler le point de fin. Les **encodeurs 1** et **2** permettent un réglage fin tandis que les **encodeurs 5** et **6** donnent un réglage grossier.

Note : quand **Loop Lock** est activé, la position de bouclage (telle que déterminée par le champ **Loop**, si activé) correspond au point de début de lecture du sample. Sinon, la position de bouclage est indépendante du point de début.

Utilisez le champ **Loop** pour déterminer le point à partir duquel la lecture du sample reprendra en boucle si le bouclage de pad (**Pad Loop**) est activé.

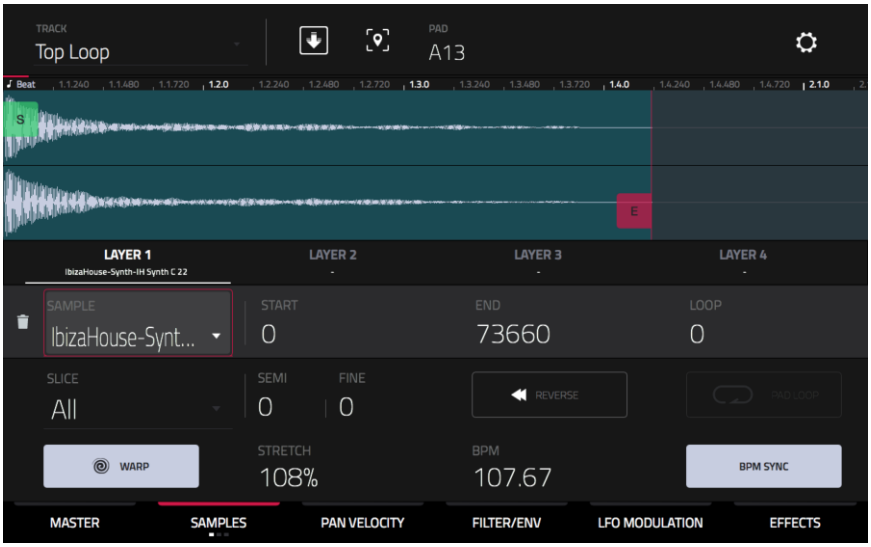
Note : quand **Loop Lock** est activé, la position de bouclage est la même que le point de début de sample. Sinon, la position de bouclage est indépendante du point de début.

Utilisez le champ **Slice** pour sélectionner la ou les parties du sample qui seront lues :

- **All** : la totalité du sample est lue.
- **Pad** : le sample est lu du point de début **Pad Start** au point de fin **Pad End**, décrits ***précédemment***. Cela vous permet également d'activer le bouclage ***Pad Loop*** (si le champ **Sample Play** de l'onglet **LFO Modulation** est réglé sur **Note On**).
- **Slice 1, 2, 3, etc.** : si vous avez découpé le sample en mode Chop, vous pouvez sélectionner la tranche qui sera lue lorsque vous déclencherez le pad.

Semi vous permet de transposer la couche sélectionnée d'un maximum de 36 demi-tons vers le haut ou le bas. Cela affectera la longueur du sample (si **Warp** est désactivé). C'est la même chose que le bouton **Semi** de la deuxième page Samples.

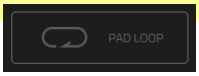
Fine est un moyen d'accorder finement chaque couche par centièmes de demi-ton. Cela affectera la longueur du sample (si **Warp** est désactivé). C'est la même chose que le bouton **Fine** de la deuxième page Samples.



Utilisez le bouton **Reverse** (inverser) pour sélectionner le sens de lecture du sample. Quand il est activé, le sample est lu à l'envers. Quand il est désactivé, le sample est lu vers l'avant, dans le sens normal.

Utilisez le bouton **Pad Loop** pour passer en revue les modes de bouclage de pad disponibles

Important : pour que le bouclage de pad fonctionne, vous devez (**1**) régler le champ **Sample Play** (dans l'onglet **LFO Modulation**) sur **Note On** à la place de One Shot et (**2**) régler le champ **Slice** (dans la première page **Samples**) sur **Pad** au lieu de All ou d'un numéro de tranche.



- **Off** : le sample n'est pas lu en boucle.
- **Vers l'avant** : vous pouvez maintenir le **pad** pour que le sample se répète depuis son point de bouclage (**Loop Position**) jusqu'à la fin du sample. Relâchez le **pad** pour arrêter la lecture en boucle.

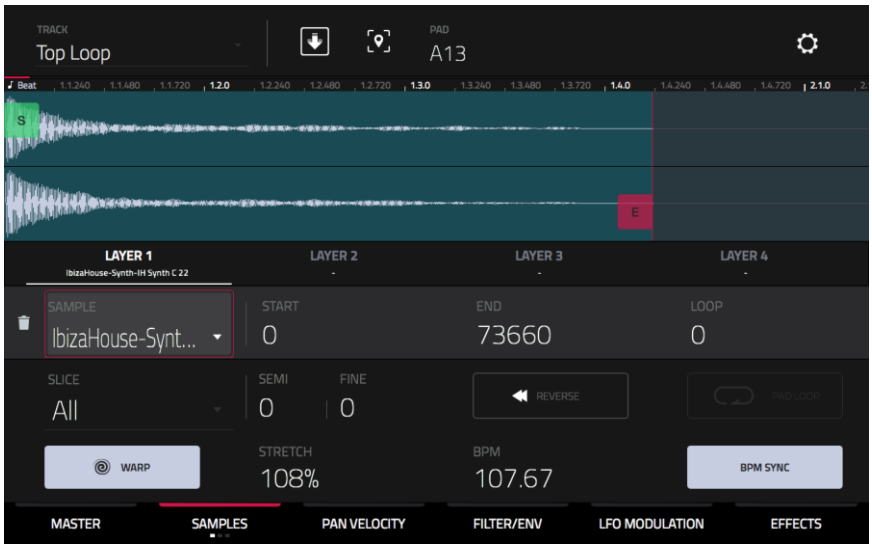


- **Inversé** : vous pouvez maintenir le **pad** pour lire ce sample à l'envers, avec répétition en boucle depuis la fin du sample jusqu'au point de bouclage (**Loop Position**). Relâchez le **pad** pour arrêter la lecture en boucle.



- **Alternatif** : vous pouvez maintenir le **pad** pour que le sample soit lu depuis son point de bouclage (**Loop Position**) jusqu'à sa fin puis à l'envers jusqu'à son retour au point de bouclage. Ce va-et-vient se répétera tant que vous maintiendrez le pad pressé. Relâchez le **pad** pour arrêter la lecture en boucle.





Touchez **Warp** pour activer ou désactiver le traitement Warp du sample.

Lorsqu'il est activé, étirer ou contracter le sample (selon le tempo) ne change pas sa hauteur.

Lorsqu'il est désactivé, étirer ou contracter le sample change parallèlement sa hauteur et vice versa.

Utilisez le champ **Stretch** pour régler le « facteur d'étirement/contraction », qui affecte la façon dont le sample est modifié (si **Warp** est activé).

Utilisez le champ **BPM** pour saisir un tempo, qui affecte la façon dont le sample est modifié (si **Warp** est activé).

Touchez **BPM Sync** pour activer ou désactiver la synchronisation sur le tempo.

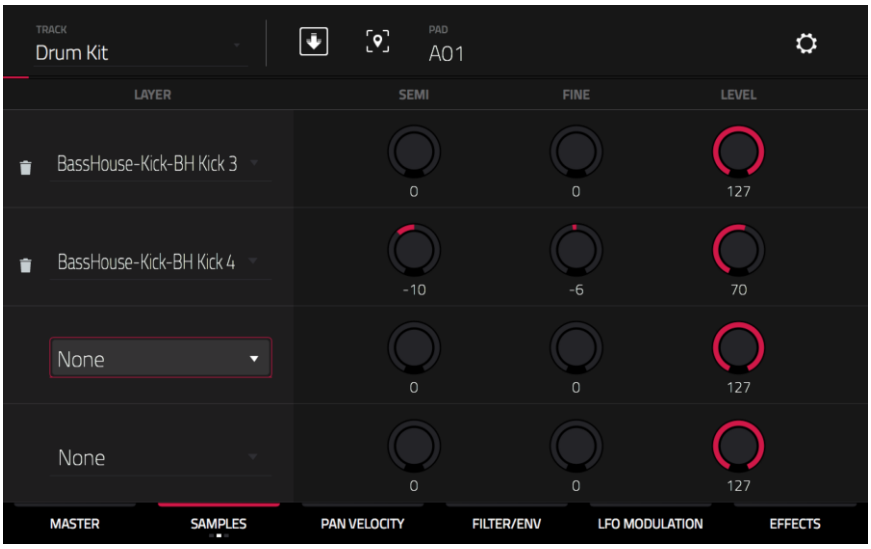
Quand **BPM Sync** et **Warp** sont tous deux activés, le tempo (BPM) du sample est « verrouillé » sur le tempo du projet.

Si **BPM Sync** est désactivé alors que **Warp** est activé, le sample est indépendant du tempo de votre projet – utilisez le champ **Stretch** pour étirer ou contracter un sample.

Note : les algorithmes de Warp sont très gourmands en ressources de processeur et peuvent entraîner des sauts de son durant la lecture s'ils sont utilisés trop abondamment. Soyez attentif à votre mode et à votre fréquence d'emploi de la fonction Warp. Vous pouvez réduire les ressources de processeur requises à l'aide des moyens suivants :

- Évitez d'utiliser des valeurs extrêmes pour **Stretch**.
- Minimisez l'ampleur de l'ajustement de hauteur (par exemple avec les paramètres **Semi** et **Fine**) du son traité par Warp.
- Évitez le Warp sur de très petites régions de clip.
- Utilisez le Warp sur aussi peu de clips ou de régions de clip que possible (c'est-à-dire que vous devez limiter le nombre total de voix dans la limite de la polyphonie qui utilisent l'algorithme Warp à un moment donné), en particulier les occurrences dont les régions traitées par Warp démarrent au même instant.
- Évitez d'enchaîner rapidement le déclenchement de samples traités par Warp.
- Si vous avez des samples traités par Warp dans un drum kit, pensez à utiliser la fonction **Flatten Pads** pour consolider les couches du pad affecté en un seul sample audio (voir ***ici*** pour en savoir plus). Après avoir réuni les couches du pad, il n'est plus nécessaire de traiter son ou ses samples par Warp.

La **deuxième** page **Samples** contient des réglages de hauteur et de niveau de volume.

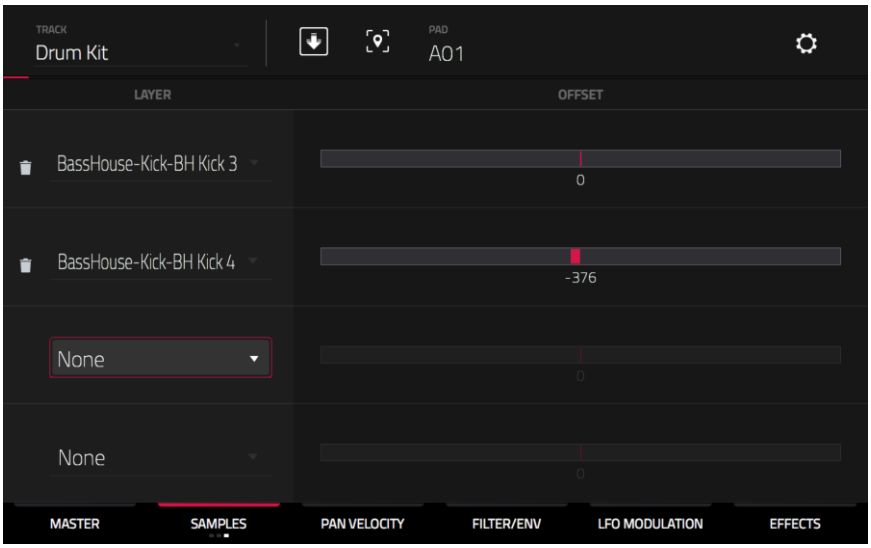


Semi vous permet de transposer la couche sélectionnée d'un maximum de 36 demi-tons vers le haut ou le bas. Cela affectera la longueur du sample (si **Warp** est désactivé). C'est la même chose que le bouton **Semi** de la première page Samples.

Fine est un moyen d'accorder finement chaque couche par centièmes de demi-ton. Cela affectera la longueur du sample (si **Warp** est désactivé). C'est le même chose que le champ **Fine** de la première page Samples.

Level vous permet de régler le volume de chaque couche, vous donnant le contrôle complet de la « balance » des samples assignés au pad.

La **troisième** page **Samples** contient la commande servant à décaler les samples.



Utilisez le curseur **Offset** pour fixer un temps de décalage à la lecture du sample.

- **Valeurs positives** (à droite du centre) : quand on joue sur le pad, la lecture démarre immédiatement mais depuis un point postérieur dans le sample, spécifié par la valeur de décalage (Offset).
- **Valeurs négatives** (à gauche du centre) : quand on joue sur le pad, la lecture est retardée d'un temps spécifié par la valeur de décalage (Offset).

Pan Velocity (panoramique/dynamique)



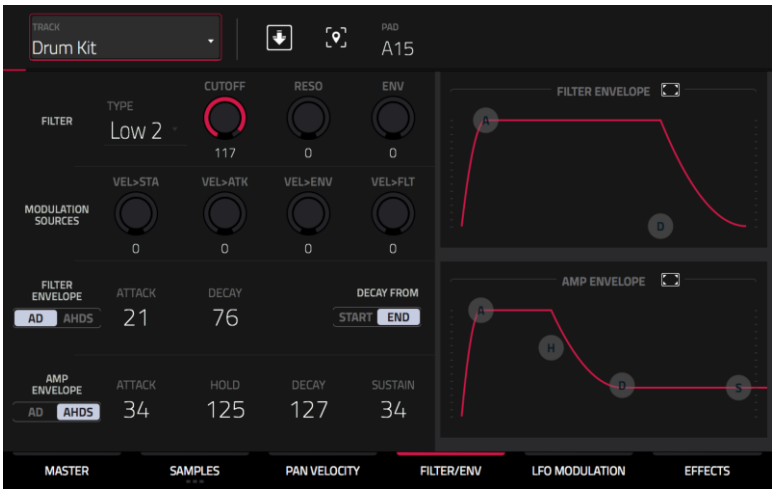
Utilisez le **bouton Pan** pour régler le positionnement stéréo de la couche correspondante.

Utilisez les boutons **Vel Start** et **Vel End** pour définir les limites de la plage de dynamique de chaque couche.

Avec une plage de **0** à **127**, la couche répond à la totalité de la plage dynamique du pad correspondant tandis qu'avec par exemple une plage de **100** à **127**, la couche ne répond qu'aux niveaux de dynamique les plus élevés. En assignant plusieurs samples d'un même instrument, vous pouvez créer un « multi-sample » au son réaliste en ajustant en conséquence la plage de dynamique associée à chaque couche.

Par exemple, vous pouvez avoir trois samples d'une batterie frappée respectivement avec une force faible, moyenne et grande. Vous pouvez associer chaque sample à une couche et régler les plages de dynamiques (« Velocity ») pour que seules les dynamiques basses déclenchent le sample de force faible, que seules les dynamiques moyennes déclenchent le sample de force moyenne et que seules les dynamiques hautes déclenchent le sample de grande force.

Filter/Env (filtre/enveloppe)



Utilisez le champ **Type** afin de choisir un filtre pour le pad sélectionné. Voir ***Annexe*** > ***Glossaire*** > ***Filtre*** pour une explication des types de filtre disponibles.

Utilisez la commande **Cutoff** pour régler la fréquence de coupure des filtres de types passe-bas et passe-haut ou la fréquence centrale des filtres de types passe-bande et coupe-bande.

Utilisez la commande **Reso** pour régler la résonance/emphase des fréquences proches de la fréquence de coupure.

À savoir : utilisez des valeurs inférieures à **80** pour donner plus de brillance au son. Avec des valeurs supérieures à **80**, le son manifestera une forte bosse audible autour de la fréquence de coupure.

Utilisez **Env** pour déterminer l'intensité d'action de l'enveloppe de filtre sur la fréquence de coupure. Des réglages plus élevés augmentent la modulation du filtre par l'enveloppe ; des réglages plus bas n'entraînent que de subtils changements de la fréquence de coupure (**Cutoff**) au cours du temps.

À savoir : **pour donner au son une attaque plus caractéristique**, augmentez le réglage d'**Env** et réglez **Atk** et **Decay** sur de faibles valeurs et **Sust** de l'enveloppe de filtre (**Filter Envelope**) sur une valeur moyenne basse. Cela fera démarrer le son avec le filtre ouvert et fermera ce dernier peu après, donnant un début brillant suivi d'un maintien plus feutré. À l'opposé, les sons de cordes peuvent être beaucoup plus « vivants » avec pour l'enveloppe de filtre un réglage bas d'**Env** et une valeur élevée d'**Atk**, entraînant une arrivée légèrement progressive des hautes fréquences.

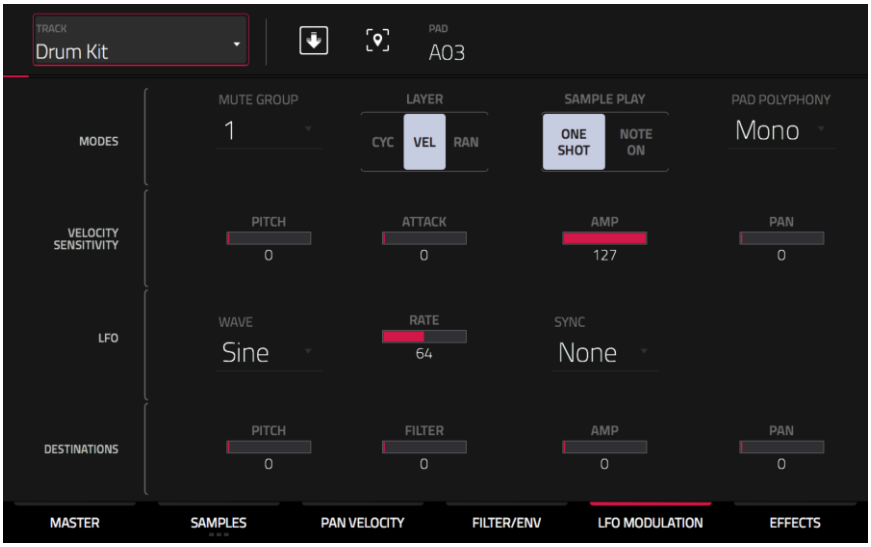
Utilisez les commandes de **Modulation Sources** pour régler la dynamique nécessaire à la modulation de certains autres paramètres :

- **Vel**>**Sta** (dynamique➔début) détermine la dynamique nécessaire (pour un pad déclenché) à la modulation du point de début du sample.
- **Vel**>**Atk** (dynamique➔attaque) détermine la dynamique nécessaire (pour un pad déclenché) à la modulation de la phase d'attaque de l'enveloppe d'amplitude.
- **Vel**>**Env** (dynamique➔enveloppe) permet aux informations de dynamique de contrôler l'ampleur de l'effet qu'a l'enveloppe de filtre sur la fréquence de coupure.
- **Vel**>**Flt** (dynamique➔filtre) utilise la dynamique d'un pad pour directement moduler la fréquence de coupure.

Les commandes de la section **Filter Envelope** affectent la fréquence du filtre. Utilisez les champs ou touchez les « poignées » de l'enveloppe et tirez-les pour façonner l'enveloppe ou une sortie de modulation variant dans le temps. Réglez l'influence de l'enveloppe sur la fréquence du filtre avec le bouton **Env**. Voir plus loin la section ***Anatomie d'une enveloppe*** pour en apprendre plus sur les paramètres d'enveloppe.

Les commandes de la section **Amp Envelope** (enveloppe d'amplitude) affectent les changements de niveau au cours du temps. Utilisez les champs ou touchez les « poignées » de l'enveloppe et tirez-les pour façonner l'enveloppe ou une sortie de modulation variant dans le temps. Réglez l'influence de l'enveloppe sur l'amplitude avec le bouton **Env**. Voir plus loin la section ***Anatomie d'une enveloppe*** pour en apprendre plus sur les paramètres d'enveloppe.

LFO Modulation (modulation par le LFO)



Les commandes **Modes** permettent de choisir le comportement pour les samples de chaque pad dans une piste drum.

Utilisez le champ **Mute Group** pour assigner le pad sélectionné à un des 32 groupes d'exclusion disponibles. Quand des pads assignés au même groupe d'exclusion (groupe mute) reçoivent des notes MIDI, le dernier pad joué réduit au silence les autres pads de ce groupe mute. Un groupe mute n'affecte les pads que dans cette piste ; les groupes mute n'affectent pas les pads dans les autres pistes.

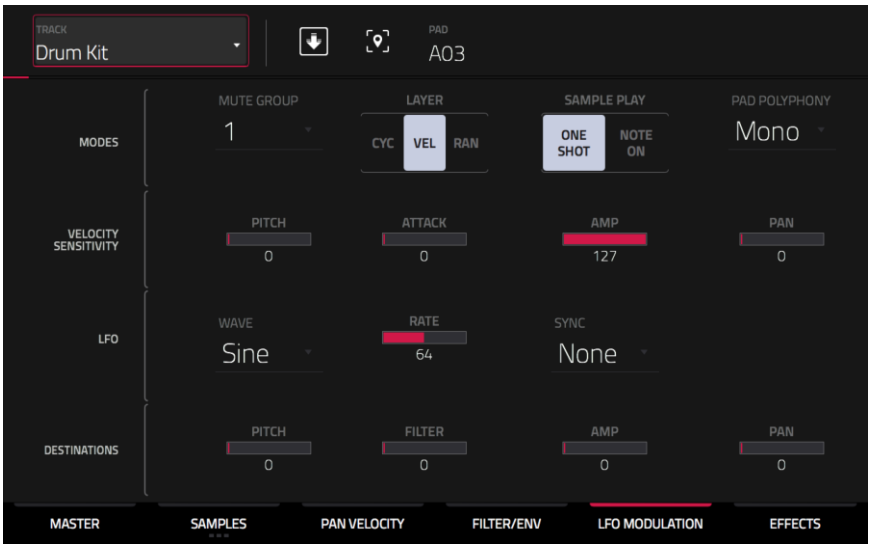
À savoir : cette fonction est utile pour programmer des charlestons réalistes, afin que ne puissent pas être entendus en même temps le son de charleston ouverte et le son de charleston fermée.

Utilisez le sélecteur **Layer** pour déterminer comment sont joués plusieurs samples assignés au même pad.

- **Cycle** (**Cyc**) : chaque fois que le pad est joué, le sample de la couche suivante est déclenché. En d'autres termes, les samples des couches seront passés en revue comme suit : 1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4… etc.
- **Dynamique ou « Velocity »** (**Vel**) : le pad passe d'une couche à l'autre en fonction de la force avec laquelle vous le pressez.
- **Aléatoire ou « Random »** (**Ran**) : chaque fois que le pad est joué, un sample pris aléatoirement parmi ses couches est entendu.

Utilisez le sélecteur **Sample Play** pour déterminer la durée de lecture du sample.

- **One Shot** : la totalité du sample est lue du début à la fin. Utilisez cela si vous souhaitez lire des sons courts.
- **Note On** : le sample n'est lu que tant que le pad est maintenu pressé. C'est préférable pour les samples longs afin que vous puissiez contrôler la durée d'un son par le maintien du pad lui correspondant.



Utilisez le champ **Pad Polyphony** pour déterminer la façon dont se comporte le son du pad en cas de frappes multiples. Avec un réglage sur **Mono**, un seul pad produit du son à la fois. Si un pad est joué alors qu'un autre (ou le même) est toujours en cours de reproduction de son ou de ses samples, le nouveau pad coupe immédiatement tout autre pad qui joue actuellement dans cette piste. Avec un réglage sur **Poly**, plusieurs pads peuvent être déclenchés en même temps (la seule limite étant le nombre total de voix disponibles). Vous pouvez aussi sélectionner un nombre spécifique de pads (**2**-**32**) pouvant être déclenchés en même temps (toujours dans la limite du nombre total de voix disponibles).

Les commandes de sensibilité à la dynamique (**Velocity Sensitivity**) déterminent l'ampleur d'action de la dynamique sur la hauteur du son (**Pitch**), l'attaque de l'enveloppe de filtre (**Attack**), le niveau de volume du son (**Amp**) et le panoramique du son (**Pan**).

Quand vous pressez doucement un pad, seule une modulation minimale est appliquée. Quand vous le pressez plus fort, la modulation devient aussi plus forte en rapport avec le réglage du bouton correspondant.

Un **LFO** (Low Frequency Oscillator ou « oscillateur basse fréquence ») génère une forme d'onde cyclique à fréquence et forme réglables qui peut servir à produire une modulation.

Utilisez le champ **Wave** pour sélectionner la forme d'onde du LFO :

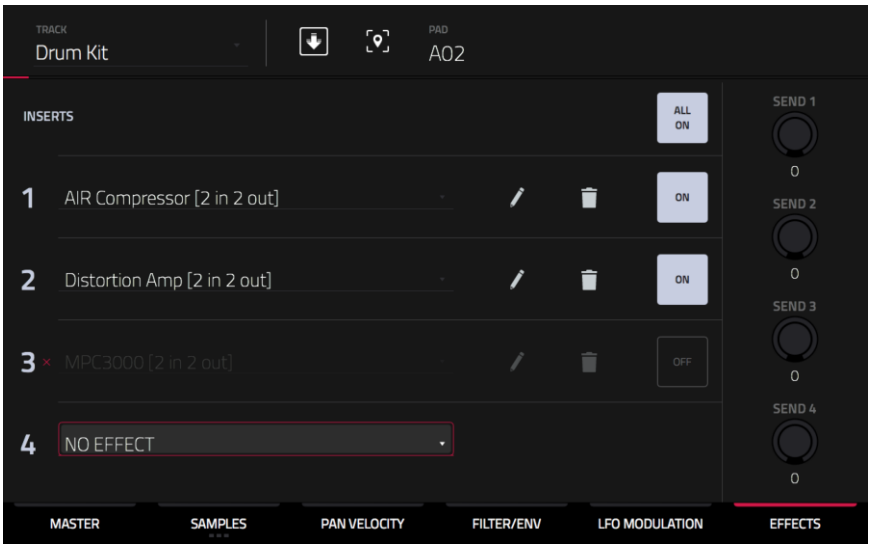
- **Sine** (sinusoïdale, convenant mieux aux modulations douces)
- **Triangle** (triangulaire, convenant mieux aux modulations douces)
- **S&H** (échantillonne une valeur de façon aléatoire et la maintient jusqu'à ce que la valeur suivante soit générée)
- **Saw** (dents de scie, pouvant générer d'intéressants changements de filtrage ou de volume)
- **Saw Down** (dents de scie descendantes, pouvant générer d'intéressants changements de filtre ou de volume)
- **Square** (carrée, donnant d'intéressants résultats avec des modulations de panoramique brutales)
- **Noise** (bruit, générant des valeurs aléatoires et des glissements)

Utilisez le champ **Rate** pour déterminer la fréquence du LFO. À faible valeur, il peut falloir un certain temps au LFO pour boucler son cycle, tandis que les valeurs plus hautes se rapprochent de la plage audible.

Utilisez le champ **Sync** pour déterminer si la vitesse du LFO est synchronisée sur le tempo. Vous pouvez sélectionner une des multiples divisions rythmiques (un « **.** » indique une note pointée ; un **T** indique une division rythmique ternaire). Quand **None** est sélectionné, la synchronisation (**Sync**) est désactivée.

Utilisez les curseurs **Destinations** pour déterminer l'ampleur d'action du LFO sur la hauteur du son (**Pitch**), la fréquence de coupure du filtre (**Filter**), le niveau de volume du son (**Amp**) et le panoramique du son (**Pan**).

Effects (Effets)



Inserts

Vous pouvez insérer jusqu'à quatre effets pour chaque pad. Pour savoir comment utiliser les effets insérés, voir ***Généralités*** > ***Effets*** > ***Effets insérés***.

Pour ajouter un effet :

1. Touchez deux fois le slot **Inserts** désiré. Une liste des effets apparaîtra.
2. Balayez la liste vers le haut ou le bas pour la parcourir.

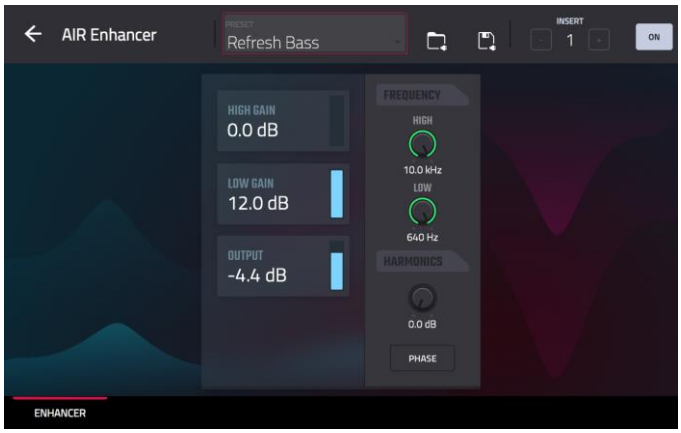
   Vous pouvez toucher le bouton **Type** ou **Manufacturer** pour trier vos effets par type ou par marque.
3. **Pour charger un effet**, touchez-le deux fois ou touchez **Select**.

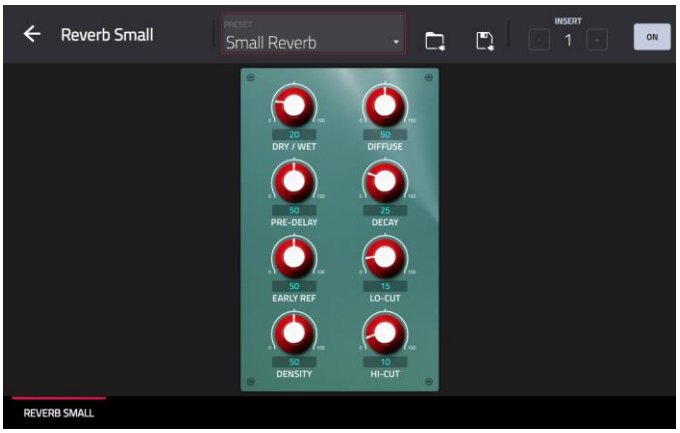
   Pour fermer la liste, touchez **Close** (fermer).

Pour retirer un effet de son slot, touchez l'**icône de corbeille**.

Pour activer ou désactiver l'effet, touchez le bouton **On**/**Off** du slot.

Pour activer ou désactiver les quatre slots d'effet, touchez le bouton **All On**/**All Off** dans le coin supérieur droit.





Pour régler les paramètres de l'effet, touchez l'**icône de crayon**. Utilisez les **curseurs** pour régler la valeur de chaque paramètre. Ces valeurs n'affectent que cette occurrence de l'effet, les effets insérés ne sont pas globaux.

Pour charger un preset d'effet, touchez l'icône de **dossier** à côté du nom du preset en haut de l'écran afin d'ouvrir le navigateur de fichiers.

Pour sauvegarder un nouveau preset d'effet, touchez l'icône de **disquette** à côté du sélecteur Insert en haut de l'écran.

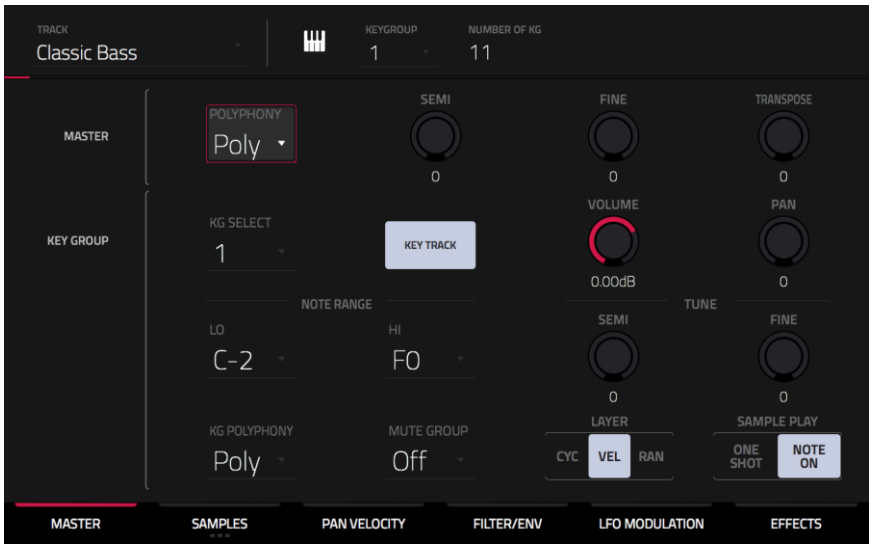
Sends (départs)

Le son du pad sera envoyé aux effets en boucle (si vous en avez chargés) avec le niveau de départ choisi. Les canaux de retour envoient ensuite le signal audio à la sortie master assignée avec les niveaux de retour choisis.

Utilisez les boutons **Send** (départ) pour régler le niveau de volume du signal que le pad envoie à chaque effet en boucle départ/retour.

Important : pour en savoir plus sur les boucles d'effet, voir ***Généralités*** > ***Effets*** > ***Effets en boucle départ/retour***.

Pistes de keygroup



Quand vous utilisez des pistes de keygroup, le mode Track Edit vous permet d'éditer les paramètres de chaque keygroup.

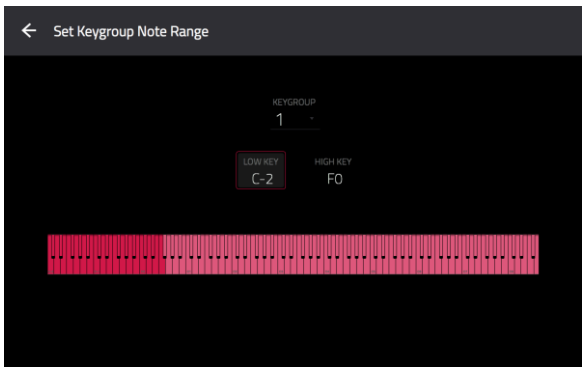
Pour sélectionner un keygroup, pressez un **pad** dans ce keygroup. Ses paramètres apparaîtront immédiatement à l'écran. Sinon, utilisez le champ **Keygroup** en haut de l'écran.

Pour afficher un onglet de paramètres spécifique, touchez le bouton **Master**, **Samples**, **Pan Velocity** (panoramique/dynamique), **Filter/Env** (filtre/enveloppe), **LFO Modulation** (modulation par le LFO) ou **Effects** (effets) en bas de l'écran. Vous pouvez toucher plusieurs fois le bouton **Samples** pour passer en revue ses trois pages.

Number of KG (nombre de keygroups) vous permet de créer jusqu'à 128 keygroups dans une piste de keygroup. C'est utile pour travailler avec des multisamples. Par exemple, si vous souhaitez créer un piano réaliste, vous pouvez utiliser différents keygroups (par exemple 88 pour un piano à queue), chaque keygroup contenant sa propre note échantillonnée (avec jusqu'à quatre couches de dynamique possibles).

Touchez le champ **Keygroup** pour sélectionner un keygroup à éditer. Vous pouvez également sélectionner **All** pour éditer tous les keygroups simultanément.

Touchez l'**icône de touches de piano** pour modifier la plage de notes du keygroup actuel. Cela ouvre la fenêtre **Set Keygroup Note Range** (régler la tessiture du keygroup). Cela vous permet de restreindre la tessiture utilisée pour la lecture d'un sample. Seules les notes de numéro supérieur ou égal à la valeur de **Low Key** et inférieur ou égal à la valeur de **High Key** produiront un son.



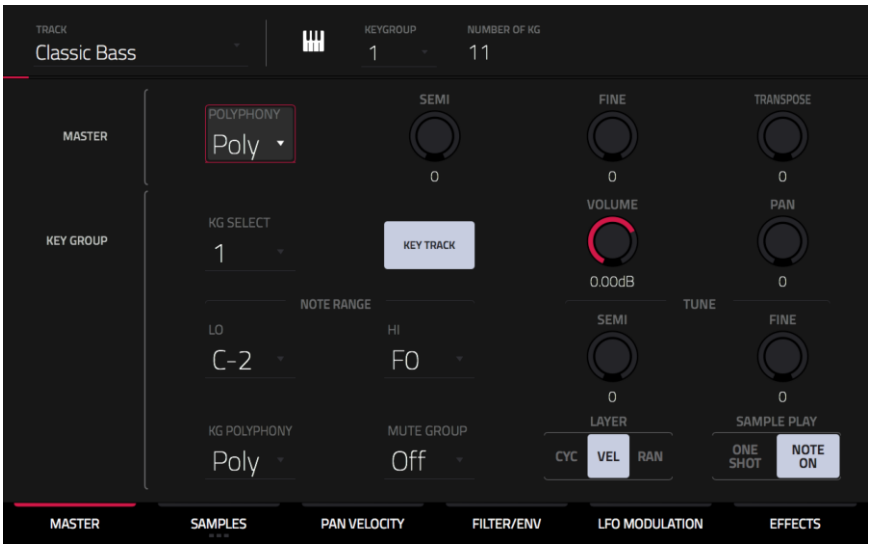
À savoir :

Sinon, vous pouvez régler la tessiture du keygroup actuel en utilisant les champs **Lo** et **Hi** sous **Note Range** dans l'onglet **Master**.

Réglez le paramètre **Lo** sur **A0** et paramètre **Hi** sur **C8** pour retrouver l'étendue d'un clavier standard de piano à 88 touches.

Master

Dans l'onglet Master, vous pouvez régler le mode de lecture et l'accordage pour l'ensemble de la piste.



Polyphony (polyphonie) détermine le mode de lecture pour les keygroups de la piste. En mode **Mono**, un seul keygroup joue à la fois. Si un keygroup est joué alors qu'un autre (ou le même) est toujours en cours de reproduction de son ou de ses samples, le nouveau keygroup coupe immédiatement tout autre keygroup qui joue actuellement dans cette piste. En mode **Poly**, plusieurs keygroups peuvent être déclenchés en même temps (dans la limite du nombre total de voix disponible).

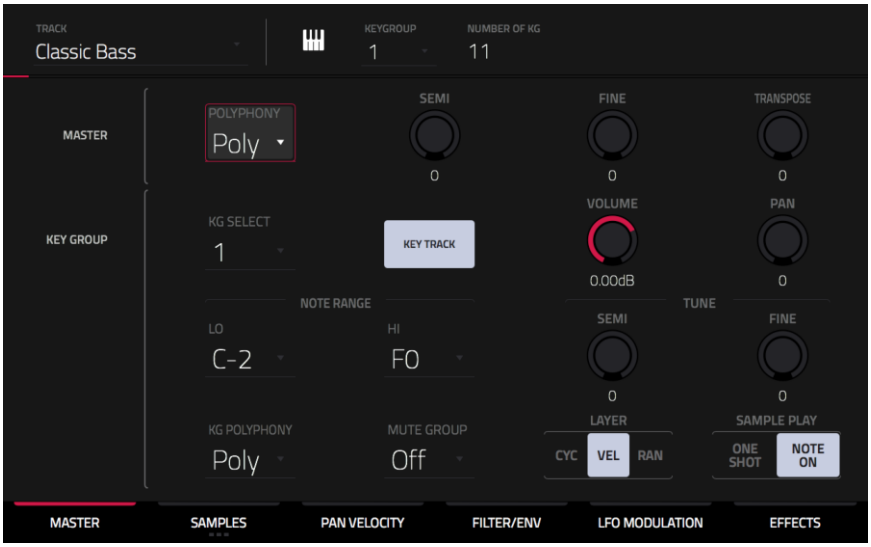
Semi vous permet d'accorder la piste d'un maximum de 36 demi-tons vers le haut ou le bas.

Fine vous permet d'accorder finement la piste sur 99 centièmes de demi-ton vers le haut ou le bas.

Transpose peut décalet la hauteur des notes MIDI envoyées à la piste sur 36 demi-tons vers le haut ou le bas.

KG Select (sélection de keygroup) vous permet de sélectionner un keygroup spécifique à éditer. Ce paramètre fonctionne en conjonction avec le paramètre **Number of KG** (nombre de keygroups) en haut de l'écran, qui vous permet de créer jusqu'à 128 keygroups dans une piste de keygroup. Une piste de keygroup ne contient par défaut qu'un seul keygroup. Lorsque vous y avez créé plusieurs keygroups, utilisez **KG Select** pour sélectionner celui que vous souhaitez éditer. **All** sélectionne tous les keygroups disponibles dans une piste de keygroup en vue de les éditer simultanément.

Key Track vous permet d'activer ou de désactiver la transposition automatique d'un sample. Si elle est inactive, vous entendrez toujours le sample à la même hauteur, quelle que soit la note déclenchée par les pads ou le clavier MIDI connecté.



Volume contrôle le niveau de volume général du ou des samples chargés.

Pan contrôle le panoramique général dans le champ stéréo du ou des samples chargés.

Note Range (tessiture) vous permet de restreindre la plage de notes servant à la lecture d'un sample. Seules les notes de numéro supérieur ou égal à la valeur **Lo** et inférieur ou égal à la valeur **Hi** déclencheront un son. Les réglages de **Lo** et **Hi** s'affichent aussi dans le clavier virtuel en section d'édition des couches (**Edit Layers**). Sinon, touchez l'**icône de touches de piano** pour ouvrir la fenêtre **Set Keygroup Note Range** (régler la tessiture du keygroup).

À savoir : réglez le paramètre **Lo** sur **A0** et paramètre **Hi** sur **C8** pour retrouver l'étendue d'un clavier standard de piano à 88 touches.

Semi vous permet de transposer le sample sur 36 demi-tons vers le haut ou le bas, tandis que **Fine** autorise un accordage fin de chaque couche sur 99 centièmes de demi-tons vers le haut ou le bas.

À savoir : la section **Edit Layers** a certains paramètres similaires à ceux de cette section (**Volume**, **Pan**, **Semi**, **Fine**, **Note Range**). N'oubliez pas que les paramètres **Key Group** contrôlent les réglages généraux du sample, tandis que les paramètres **Edit Layers** contrôlent les réglages de chaque couche (jusqu'à 4).

Utilisez le champ **KG Polyphony** (polyphonie du keygroup) pour déterminer la façon dont jouera le keygroup. Avec un réglage sur **Mono**, un seul pad produit du son à la fois. Si un pad est joué alors qu'un autre (ou le même) est toujours en cours de reproduction de son ou de ses samples, le nouveau pad coupe immédiatement tout autre pad qui joue actuellement dans cette piste. Avec un réglage sur **Poly**, plusieurs pads peuvent être déclenchés en même temps (la seule limite étant le nombre total de voix disponibles). Vous pouvez aussi sélectionner un nombre spécifique de pads (**2-32**) pouvant être déclenchés en même temps (toujours dans la limite du nombre total de voix disponibles).

Utilisez le champ **Mute Group** pour assigner le keygroup sélectionné à un des 32 groupes d'exclusion disponibles. Quand des keygroups assignés au même groupe d'exclusion (groupe mute) reçoivent des notes MIDI, le dernier keygroup joué réduit au silence les autres keygroups de ce groupe mute. Un groupe mute n'affecte les keygroups que dans ce programme ; les groupes mute n'affectent pas les keygroups dans les autres pistes.



Layer détermine comment sont joués les multiples samples assignés au même pad :

- **Cycle** (**Cyc**) : chaque fois que le pad est joué, le sample de la couche suivante est déclenché. En d'autres termes, les samples des couches seront passés en revue comme suit : 1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4… etc.
- **Dynamique ou « Velocity »** (**Vel**) : le pad passe d'une couche à l'autre en fonction de la force avec laquelle vous le pressez.
- **Aléatoire ou « Random »** (**Ran**) : chaque fois que le pad est joué, un sample pris aléatoirement parmi ses couches est joué.

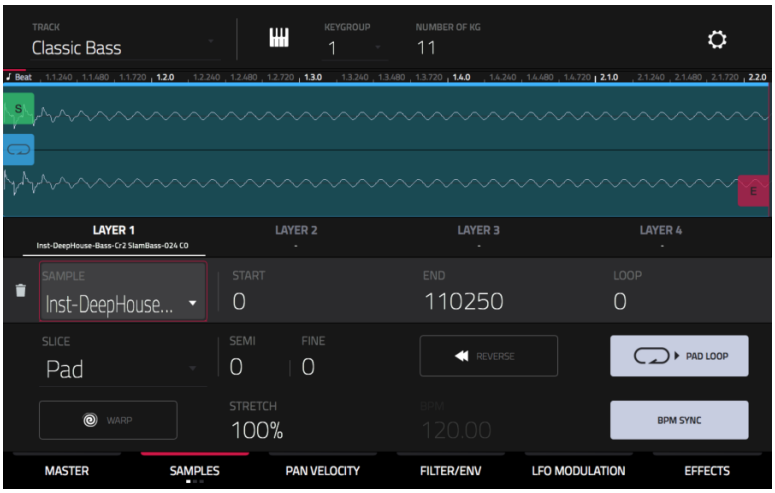
Sample Play détermine la durée de lecture du sample :

- **One Shot** : la totalité du sample est lue du début à la fin. Utilisez cela si vous souhaitez lire des sons courts.
- **Note On** : le sample n'est lu que tant que le pad est maintenu pressé. C'est préférable pour les samples longs afin que vous puissiez contrôler la durée d'un son par le maintien du pad lui correspondant.

Samples

Chaque keygroup peut déclencher jusqu'à quatre samples, qui sont assignés à quatre couches individuelles. Toutes les couches ont les mêmes paramètres, assignables indépendamment.

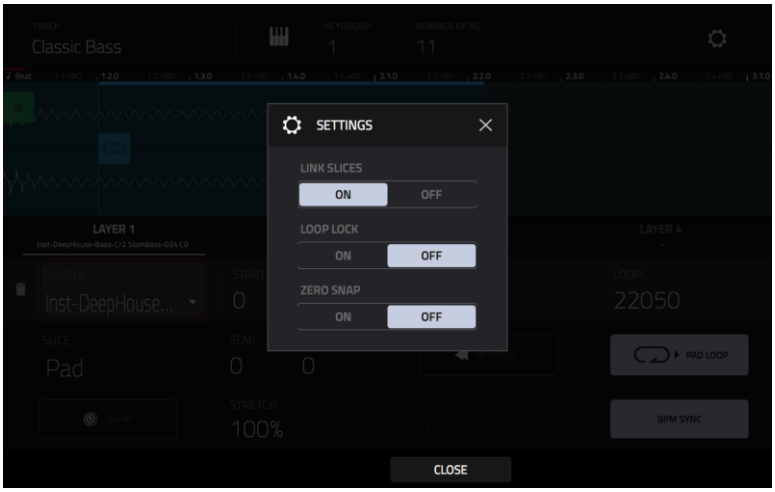
Touchez **Samples** pour passer en revue ses trois pages disponibles.



Dans les trois pages, vous pouvez accéder à la fenêtre des réglages (**Settings)** qui vous permet de configurer certains réglages de l'onglet Samples.

Pour afficher la fenêtre Settings, touchez l'**icône de roue dentée**.

Pour fermer la fenêtre Settings, touchez **Close**, le signe **X** en haut à droite ou tout point à l'extérieur de la fenêtre.



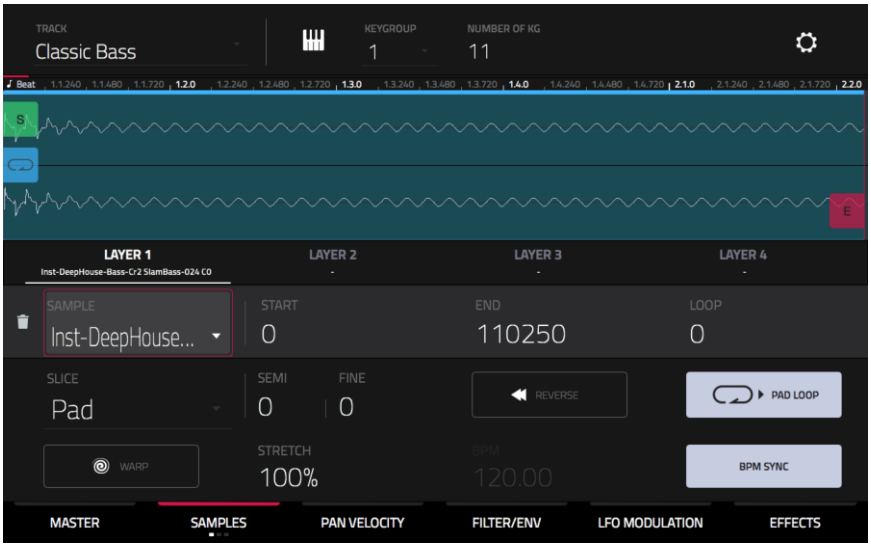
Utilisez le sélecteur **Link Slices** (relier les tranches) pour choisir le comportement du point de début et du point de fin d'une tranche dans un plus grand sample. Vous pouvez créer ces tranches en mode d'édition de sample (mode Chop).

Quand il est activé, changer le point de début d'une tranche change également le point de fin de la tranche précédente. De même, changer le point de fin d'une tranche change également le point de début de la tranche suivante. Désactivez **Link Slices** si vous essayez de créer des tranches qui utilisent des parties non adjacentes du sample. C'est la même chose que le bouton **Link Slices** en mode d'édition de sample.

Utilisez le sélecteur **Loop Lock** (verrouillage de boucle) pour « associer » le point de boucle au point de début ou au contraire le « dissocier ». Quand il est activé, le point de bouclage est le même que le point de début. Quand il est désactivé, le point de bouclage est indépendant du point de début et est indiqué par un marqueur de bouclage à part. C'est la même chose que le bouton **Loop Lock** en mode édition de sample.

Utilisez le sélecteur **Zero Snap** (calage sur 0) pour activer/désactiver cette fonction qui force les points de début, de fin et de bouclage à se placer sur des points d'amplitude zéro (croisant l'axe) de la forme d'onde. Cela peut aider à éviter les clics et artéfacts sonores en lecture d'un sample. C'est l'équivalent du bouton **0 Snap** en mode d'édition de sample.

La **première** page **Samples** contient la forme d'onde du sample pour chaque couche et les commandes pour sa hauteur, son timing et sa lecture.



La moitié supérieure de l'écran affiche la forme d'onde du sample de la couche actuellement sélectionnée. La moitié inférieure affiche les commandes d'édition.

L'affichage de forme d'onde représente la section « active » de la forme d'onde du clip. Balayez la forme d'onde à gauche ou à droite pour la parcourir.

Au-dessus de la forme d'onde se trouve la règle temporelle ou « timeline », graduée en mesures, temps, et tics.

Touchez le numéro de chaque couche (**Layer 1**–**4**) sous la forme d'onde pour sélectionner la couche correspondante. Après sélection, la forme d'onde de son sample s'affiche dans la moitié supérieure de l'écran et ses réglages dans la moitié inférieure.

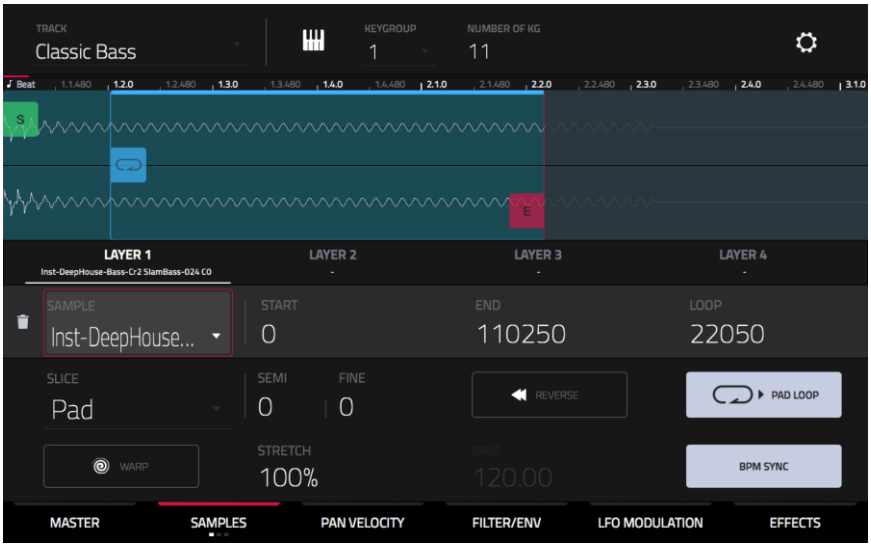
Utilisez le champ **Sample** pour sélectionner le fichier sample pour cette couche. N'oubliez pas que le sample doit au préalable être chargé dans le pool de samples du projet. Pour des informations sur la façon de charger des samples dans un projet, veuillez voir le chapitre ***Browser (navigateur)***.

Important : les paramètres des pages **Samples** fonctionnent en conjonction avec le mode Chop (en mode d'édition de sample). Voici comment cela fonctionne :

Lorsque vous travaillez en mode Sample Edit (édition de sample) et utilisez le mode Chop pour découper un sample en tranches à destination de vos pads (keygroups), vous pouvez convertir une tranche au moyen de **Non-Destructive Slice** (tranche non destructive) ou **Pad Parameters** (paramètres de pad).

Une tranche de type **Non-Destructive Slice** permet à son keygroup d'y référer quand vous pressez un pad dans ce keygroup ; le sample d'origine reste intact et chaque marqueur de tranche est comme un « signet » pour un keygroup. En mode Track Edit, vous verrez que la couche à laquelle il est assigné a son menu déroulant **Slice** réglé sur le **numéro de tranche** correspondant dans le sample d'origine. Faire jouer ce keygroup l'amènera à se référer à ce marqueur de tranche comme un « signet » plutôt que de créer un tout nouveau sample à partir de cette tranche. Cela signifie que vous n'avez plus à encombrer votre projet avec un nouveau sample pour chaque tranche (bien que vous puissiez continuer d'utiliser cette ancienne méthode si vous préférez).

Une tranche convertie avec **Pad Parameters** est très similaire à une tranche non destructive telle que décrite ci-dessus. La différence est qu'en mode Track Edit, les couches auxquelles les samples sont assignés ont leur menu déroulant **Slice** réglé sur **Pad** (plutôt que sur le numéro de tranche) et les points de début (**Start**) et de fin (**End**) correspondent aux marqueurs de tranche dans le sample d'origine



Le marqueur **vert/S** et le marqueur **rouge/E** représentent respectivement le point de début et le point de fin. Ces deux points définissent la région du sample qui sera lue.

Pour déplacer le point de début ou le point de fin, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Touchez le marqueur **S** (Start ou début) ou **E** (End ou fin) et tirez-le à gauche ou à droite.
- Utilisez les champs **Start** (début) ou **End** (fin) affichés sous la forme d'onde.
- Quand les **encodeurs (Knobs)** sont en mode **Screen**, utilisez les **encodeurs 1** et **5** pour régler le point de début ou les **encodeurs 2** et **6** pour régler le point de fin. Les **encodeurs 1** et **2** permettent un réglage fin tandis que les **encodeurs 5** et **6** donnent un réglage grossier.

Note : quand **Loop Lock** est activé, la position de bouclage (telle que déterminée par le champ **Loop**, si activé) correspond au point de début de lecture du sample. Sinon, la position de bouclage est indépendante du point de début.

Utilisez le champ **Loop** pour déterminer le point à partir duquel la lecture du sample reprendra en boucle si le bouclage de pad (**Pad Loop**) est activé.

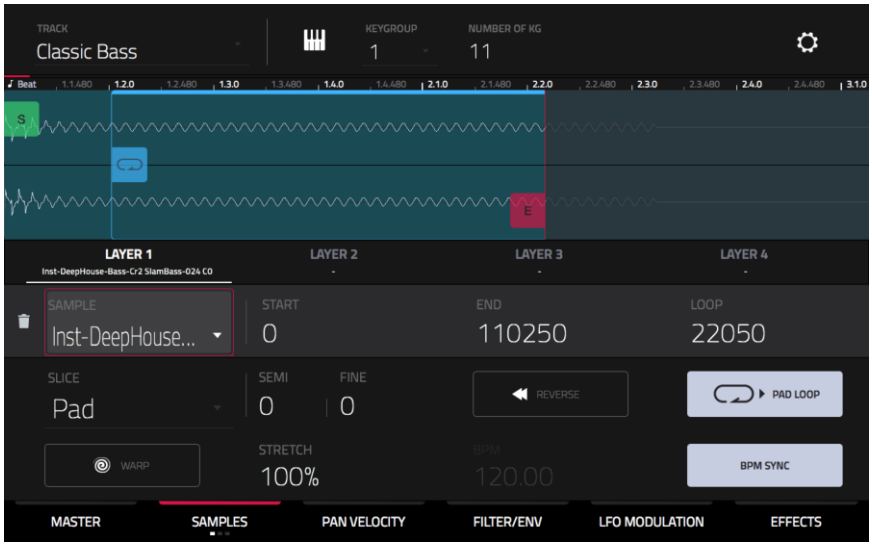
Note : quand **Loop Lock** est activé, la position de bouclage est la même que le point de début de sample. Sinon, la position de bouclage est indépendante du point de début.

Utilisez le champ **Slice** pour sélectionner la ou les parties du sample qui seront lues :

- **All** : la totalité du sample est lue.
- **Pad** : le sample est lu du point de début **Pad Start** au point de fin **Pad End**, décrits ***précédemment***. Cela vous permet également d'activer le bouclage ***Pad Loop*** (si le champ **Sample Play** de l'onglet **Master** est réglé sur **Note On**).
- **Slice 1, 2, 3, etc.** : si vous avez découpé le sample en mode Chop, vous pouvez sélectionner la tranche qui sera lue lorsque vous déclencherez le pad.

Semi vous permet de transposer la couche sélectionnée d'un maximum de 36 demi-tons vers le haut ou le bas. C'est la même chose que le bouton **Semi** de la deuxième page et Samples.

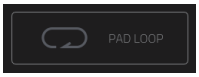
Fine est un moyen d'accorder finement chaque couche par centièmes de demi-ton. C'est la même chose que le bouton **Fine** de la deuxième page Samples.



Utilisez le bouton **Reverse** (inverser) pour sélectionner le sens de lecture du sample. Quand il est activé, le sample est lu à l'envers. Quand il est désactivé, le sample est lu vers l'avant, dans le sens normal.

Utilisez le bouton **Pad Loop** pour passer en revue les modes de bouclage de pad disponibles

Important : pour que le bouclage de pad fonctionne, vous devez (**1**) régler le champ **Sample Play** (dans l'onglet **Master**) sur **Note On** à la place de One Shot et (**2**) régler le champ **Slice** (dans la première page **Samples**) sur **Pad** au lieu de All ou d'un numéro de tranche.



- **Off** : le sample n'est pas lu en boucle.



- **Vers l'avant** : vous pouvez maintenir le **pad** pour que le sample se répète depuis son point de bouclage (**Loop Position**) jusqu'à la fin du sample. Relâchez le **pad** pour arrêter la lecture en boucle.

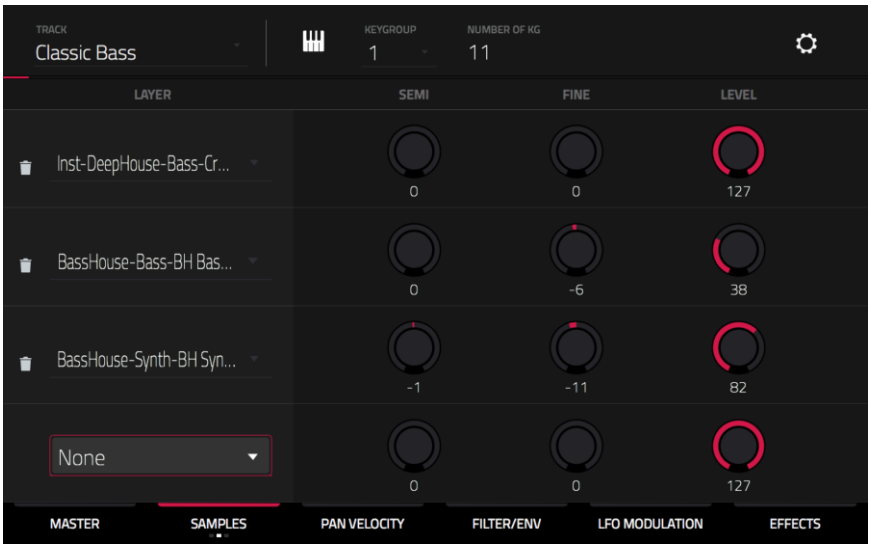


- **Inversé** : vous pouvez maintenir le **pad** pour lire ce sample à l'envers, avec répétition en boucle depuis la fin du sample jusqu'au point de bouclage (**Loop Position**). Relâchez le **pad** pour arrêter la lecture en boucle.



- **Alternatif** : vous pouvez maintenir le **pad** pour que le sample soit lu depuis son point de bouclage (**Loop Position**) jusqu'à sa fin puis à l'envers jusqu'à son retour au point de bouclage. Ce va-et-vient se répétera tant que vous maintiendrez le pad pressé. Relâchez le **pad** pour arrêter la lecture en boucle.

La **deuxième** page **Samples** contient des réglages de hauteur et de niveau de volume.

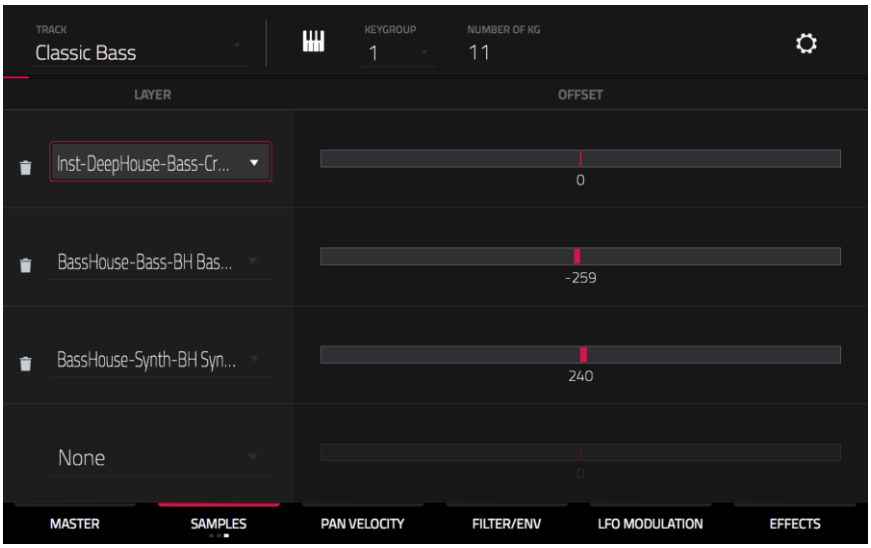


Semi vous permet de transposer la couche sélectionnée d'un maximum de 36 demi-tons vers le haut ou le bas. Cela affectera la longueur du sample (si **Warp** est désactivé). C'est la même chose que le bouton **Semi** de la première page Samples.

Fine est un moyen d'accorder finement chaque couche par centièmes de demi-ton. Cela affectera la longueur du sample (si **Warp** est désactivé). C'est le même chose que le champ **Fine** de la première page Samples.

Level vous permet de régler le volume de chaque couche, vous donnant le contrôle complet de la « balance » des samples assignés au pad.

La **troisième** page **Samples** contient la commande servant à décaler les samples.



Utilisez le curseur **Offset** pour fixer un temps de décalage à la lecture du sample.

- **Valeurs positives** (à droite du centre) : quand on joue sur le pad, la lecture démarre immédiatement mais depuis un point postérieur dans le sample, spécifié par la valeur de décalage (Offset).
- **Valeurs négatives** (à gauche du centre) : quand on joue sur le pad, la lecture est retardée d'un temps spécifié par la valeur de décalage (Offset).

Pan Velocity (panoramique/dynamique)



Utilisez le **bouton Pan** pour régler le positionnement stéréo de la couche correspondante.

Utilisez les boutons **Vel Start** et **Vel End** pour définir les limites de la plage de dynamique de chaque couche.

Avec une plage de **0** à **127**, la couche répond à la totalité de la plage dynamique du pad correspondant tandis qu'avec par exemple une plage de **100** à **127**, la couche ne répond qu'aux niveaux de dynamique les plus élevés. En assignant plusieurs samples d'un même instrument, vous pouvez créer un « multi-sample » au son réaliste en ajustant en conséquence la plage de dynamique associée à chaque couche.

Par exemple, vous pouvez avoir trois samples d'une touche de piano jouée respectivement avec une force faible, moyenne et grande. Vous pouvez associer chaque sample à une couche et régler les plages de dynamiques (« Velocity ») pour que seules les dynamiques basses déclenchent le sample de force faible, que seules les dynamiques moyennes déclenchent le sample de force moyenne et que seules les dynamiques hautes déclenchent le sample de grande force.

Utilisez le menu déroulant **Root Note** pour définir la note de base de chaque sample chargé. **Smp** correspond à la hauteur par défaut du sample.

Filter/Env (filtre/enveloppe)



Utilisez le champ **Type** afin de choisir un filtre pour le pad sélectionné. Voir ***Annexe*** > ***Glossaire*** > ***Filtre*** pour une explication des types de filtre disponibles.

Utilisez la commande **Cutoff** pour régler la fréquence de coupure des filtres de types passe-bas et passe-haut ou la fréquence centrale des filtres de types passe-bande et coupe-bande.

Utilisez la commande **Reso** pour régler la résonance/emphase des fréquences proches de la fréquence de coupure.

À savoir : utilisez des valeurs inférieures à **80** pour donner plus de brillance au son. Avec des valeurs supérieures à **80**, le son manifestera une forte bosse audible autour de la fréquence de coupure.

Utilisez **Env** pour déterminer l'intensité d'action de l'enveloppe de filtre sur la fréquence de coupure. Des réglages plus élevés augmentent la modulation du filtre par l'enveloppe ; des réglages plus bas n'entraînent que de subtils changements de la fréquence de coupure (**Cutoff**) au cours du temps.

À savoir : **pour donner au son une attaque plus caractéristique**, augmentez le réglage d'**Env** et réglez **Atk** et **Decay** sur de faibles valeurs et **Sust** de l'enveloppe de filtre (**Filter Envelope**) sur une valeur moyenne basse. Cela fera démarrer le son avec le filtre ouvert et fermera ce dernier peu après, donnant un début brillant suivi d'un maintien plus feutré. À l'opposé, les sons de cordes peuvent être beaucoup plus « vivants » avec pour l'enveloppe de filtre un réglage bas d'**Env** et une valeur élevée d'**Atk**, entraînant une arrivée légèrement progressive des hautes fréquences.

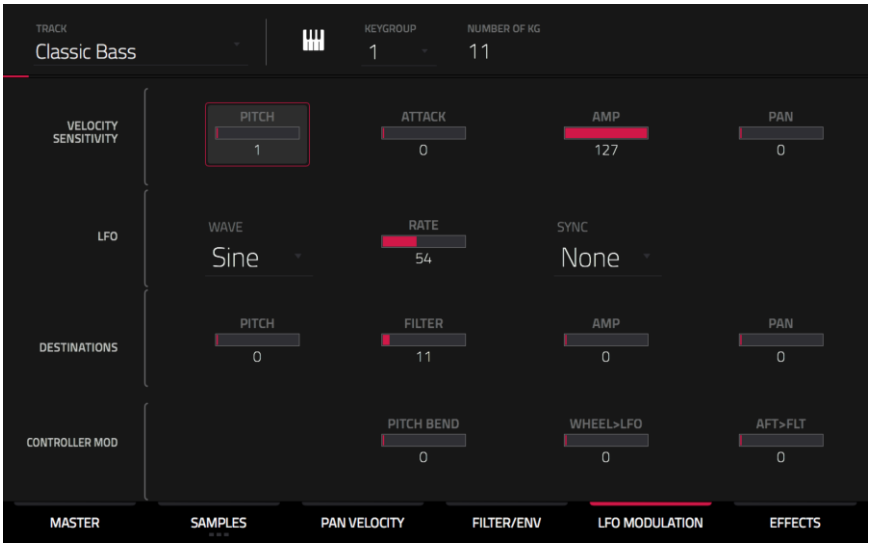
Utilisez les commandes de **Modulation Sources** pour régler la dynamique nécessaire à la modulation de certains autres paramètres :

- **Kbd**>**Flt** (Keyboard➔Filter) détermine l'ampleur de l'action de la valeur de note qui vient s'ajouter à la fréquence de coupure du filtre. Cela permet aux samples d'avoir un son plus brillant quand on joue plus haut sur le clavier.
- **Vel**>**Atk** (dynamique➔attaque) détermine la dynamique nécessaire (pour un pad déclenché) à la modulation de la phase d'attaque de l'enveloppe d'amplitude.
- **Vel**>**Env** (dynamique➔enveloppe) permet aux informations de dynamique de contrôler l'ampleur de l'effet qu'a l'enveloppe de filtre sur la fréquence de coupure.
- **Vel**>**Flt** (dynamique➔filtre) utilise la dynamique d'un pad pour directement moduler la fréquence de coupure.

Les commandes de la section **Filter Envelope** affectent la fréquence du filtre. Utilisez les champs ou touchez les « poignées » de l'enveloppe et tirez-les pour façonner l'enveloppe ou une sortie de modulation variant dans le temps. Réglez l'influence de l'enveloppe sur la fréquence du filtre avec le bouton **Env**. Voir plus loin la section ***Anatomie d'une enveloppe*** pour en apprendre plus sur les paramètres d'enveloppe.

Les commandes de la section **Amp Envelope** (enveloppe d'amplitude) affectent les changements de niveau au cours du temps. Utilisez les champs ou touchez les « poignées » de l'enveloppe et tirez-les pour façonner l'enveloppe ou une sortie de modulation variant dans le temps. Réglez l'influence de l'enveloppe sur l'amplitude avec le bouton **Env**. Voir plus loin la section ***Anatomie d'une enveloppe*** pour en apprendre plus sur les paramètres d'enveloppe.

LFO Modulation (modulation par le LFO)



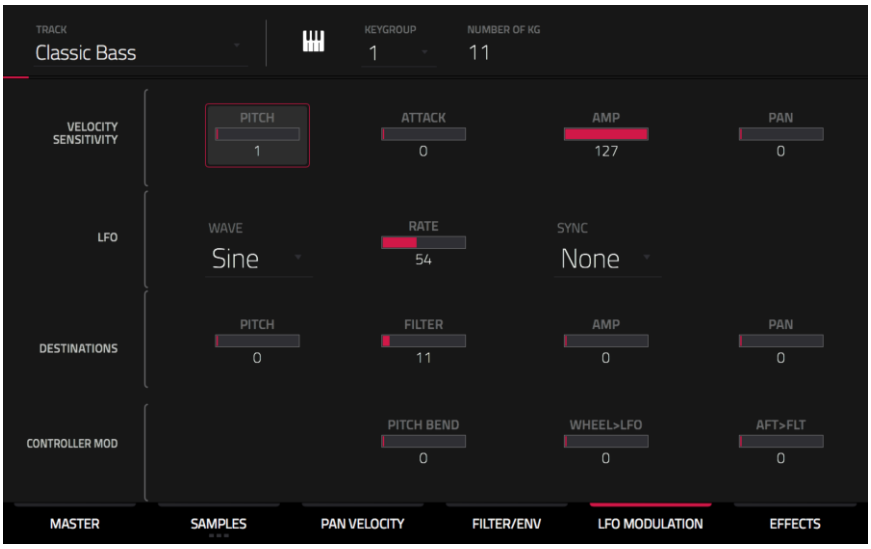
Les commandes de sensibilité à la dynamique (**Velocity Sensitivity**) déterminent l'ampleur d'action de la dynamique sur la hauteur du son (**Pitch**), l'attaque de l'enveloppe de filtre (**Attack**), le niveau de volume du son (**Amp**) et le panoramique du son (**Pan**).

Quand vous pressez doucement un pad, seule une modulation minimale est appliquée. Quand vous le pressez plus fort, la modulation devient aussi plus forte en rapport avec le réglage du bouton correspondant.

Un **LFO** (Low Frequency Oscillator ou « oscillateur basse fréquence ») génère une forme d'onde cyclique à fréquence et forme réglables qui peut servir à produire une modulation.

Utilisez le champ **Wave** pour sélectionner le type de forme d'onde du LFO :

- **Sine** (sinusoïdale, convenant mieux aux modulations douces)
- **Triangle** (triangulaire, convenant mieux aux modulations douces)
- **S&H** (échantillonne une valeur de façon aléatoire et la maintient jusqu'à ce que la valeur suivante soit générée)
- **Saw** (dents de scie, pouvant générer d'intéressants changements de filtrage ou de volume)
- **Saw Down** (dents de scie descendantes, pouvant générer d'intéressants changements de filtre ou de volume)
- **Square** (carrée, donnant d'intéressants résultats avec des modulations de panoramique brutales)
- **Noise** (bruit, générant des valeurs aléatoires et des glissements)



Utilisez le champ **Rate** pour déterminer la fréquence du LFO. À faible valeur, il peut falloir un certain temps au LFO pour boucler son cycle, tandis que les valeurs plus hautes se rapprochent de la plage audible.

Utilisez le champ **Sync** pour déterminer si la vitesse du LFO est synchronisée sur le tempo. Vous pouvez sélectionner une des multiples divisions rythmiques (un « **.** » indique une note pointée ; un **T** indique une division rythmique ternaire). Quand **None** est sélectionné, la synchronisation (**Sync**) est désactivée.

Utilisez les curseurs **Destinations** pour déterminer l'ampleur d'action du LFO sur la hauteur du son (**Pitch**), la fréquence de coupure du filtre (**Filter**), le niveau de volume du son (**Amp**) et le panoramique du son (**Pan**).

La section **Controller Mod** (modulation par contrôleur) détermine l'influence des contrôleurs de jeu supplémentaires sur différents paramètres de son.

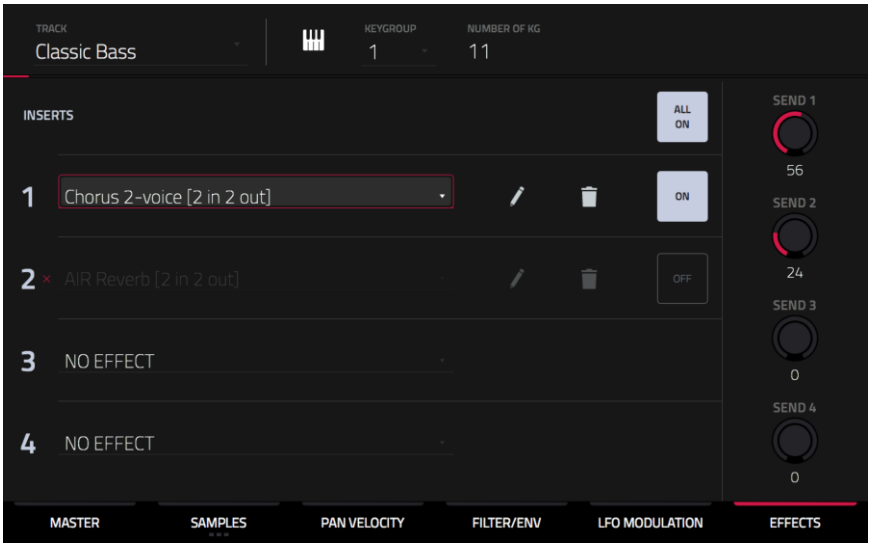
Important : pour utiliser ces paramètres, assurez-vous que l'appareil MIDI connecté peut envoyer des messages de pitch bend, ainsi que d'aftertouch et de molette de modulation.

Pitch Bend règle la plage (en demi-tons) de la molette de pitch bend du clavier MIDI connecté.

Wheel>**LFO** détermine l'ampleur d'action sur l'intensité du LFO qu'a la molette de modulation du clavier MIDI connecté.

Aft>**Filt** (aftertouch➔fréquence de coupure du filtre) détermine l'ampleur d'action sur la fréquence de coupure du filtre qu'ont les données d'aftertouch du clavier MIDI connecté.

Effects (Effets)



Inserts

Vous pouvez insérer jusqu'à quatre effets pour chaque keygroup. Pour savoir comment utiliser les effets insérés, voir ***Généralités*** > ***Effets*** > ***Effets insérés***.

Important : quand des effets insérés de keygroup sont utilisés, ils ne s'appliquent qu'à ce keygroup. Gardez cela à l'esprit si vous chargez des effets insérés dans plusieurs keygroups dont les tessitures se chevauchent – les effets se chevaucheront sur cette zone également.

Pour ajouter un effet :

1. Touchez deux fois le slot **Inserts** désiré. Une liste des effets apparaîtra.
2. Balayez la liste vers le haut ou le bas pour la parcourir.

   Vous pouvez toucher le bouton **Type** ou **Manufacturer** pour trier vos effets par type ou par marque.
3. **Pour charger un effet**, touchez-le deux fois ou touchez **Select**.

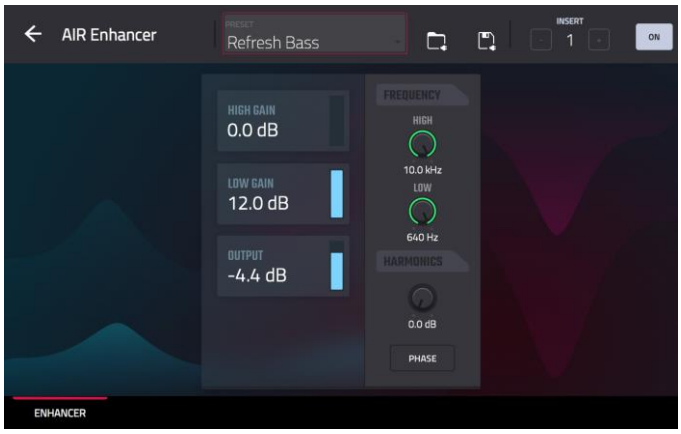
   Pour fermer la liste, touchez **Close** (fermer).

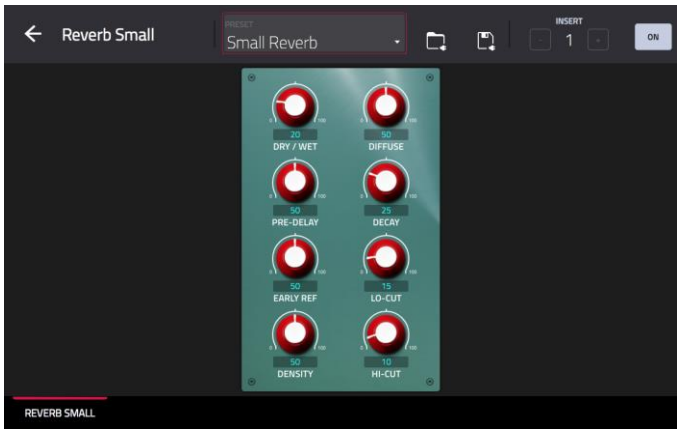
Pour retirer un effet de son slot, touchez l'**icône de corbeille**.

Pour activer ou désactiver l'effet, touchez le bouton **On**/**Off** du slot.

Pour activer ou désactiver les quatre slots d'effet, touchez le bouton **All On**/**All Off** dans le coin supérieur droit.

Pour régler les paramètres de l'effet, touchez l'**icône de crayon**. Utilisez les **curseurs** pour régler la valeur de chaque paramètre. Ces valeurs n'affectent que cette occurrence de l'effet, les effets insérés ne sont pas globaux.





Pour charger un preset d'effet, touchez l'icône de **dossier** à côté du nom du preset en haut de l'écran afin d'ouvrir le navigateur de fichiers.

Pour sauvegarder un nouveau preset d'effet, touchez l'icône de **disquette** à côté du sélecteur Insert en haut de l'écran.

Sends (départs)

Le son de la piste sera envoyé aux effets en boucle (si vous en avez chargés) avec le niveau de départ choisi. Les canaux de retour envoient ensuite le signal audio à la sortie master assignée avec les niveaux de retour choisis.

Utilisez les boutons **Send** (départ) pour régler le niveau de volume du signal que la piste envoie à chaque effet en boucle départ/retour.

Vous pouvez sélectionner jusqu'à quatre effets en boucle départ/retour pour chaque keygroup, mais n'oubliez pas qu'ils ne s'appliqueront qu'à ce keygroup. Gardez cela à l'esprit si vous chargez des effets insérés dans plusieurs keygroups dont les tessitures se chevauchent – les effets se chevaucheront sur cette zone également.

Important : **pour utiliser un effet en boucle départ/retour**, vous devez le charger dans le slot de boucle d'effet correspondant du mixeur. Voir ***Généralités*** > ***Effets*** > ***Effets en boucle départ/retour*** pour en savoir plus sur la procédure à suivre.

Pistes de plugin



Pour les pistes de plugin, vous aurez une vue d'ensemble de tous les paramètres du plugin avec un curseur pour chacun, ou une représentation visuelle de l'interface du plugin.

Utilisez les **curseurs** pour régler la valeur de chaque paramètre, ou utilisez l'interface du plugin.

Utilisez les **onglets** en bas de l'écran pour accéder aux paramètres disponibles.

Pour charger un preset de plugin, touchez l'icône de **dossier** à côté du nom du preset en haut de l'écran afin d'ouvrir le navigateur de fichiers.

Pour sauvegarder un nouveau preset de plugin, touchez l'icône de **disquette** à côté du sélecteur Insert en haut de l'écran.

Pistes MIDI

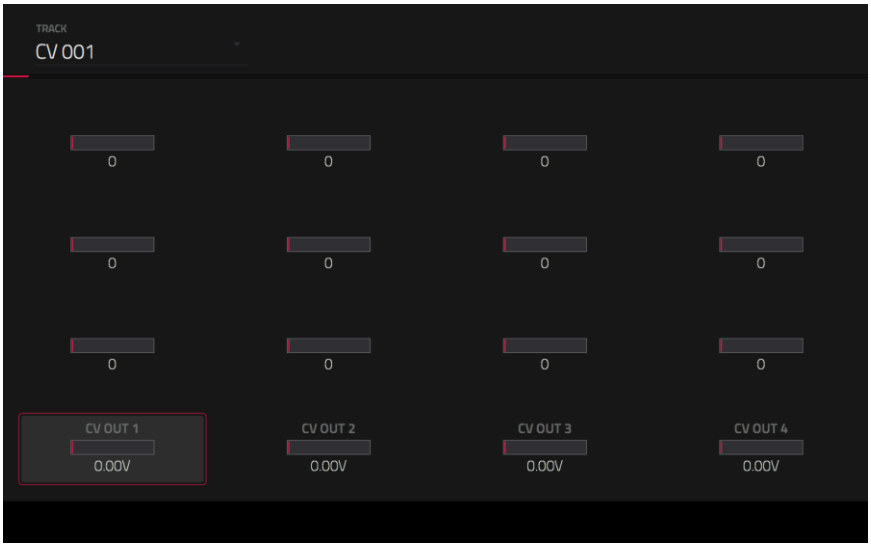


Pour les pistes MIDI, vous aurez une vue d’ensemble de tous les messages CC MIDI disponibles avec un curseur pour chacun.

Utilisez les **curseurs** pour régler la valeur de chaque paramètre.

Utilisez les six **onglets** en bas de l'écran pour accéder aux paramètres disponibles.

Pistes CV



Pour les pistes CV, vous aurez une vue d’ensemble de toutes les sorties CV disponibles avec un curseur pour chacune.

Utilisez les **curseurs** pour régler la valeur de chaque paramètre.

Utilisez les six **onglets** en bas de l'écran pour accéder aux paramètres disponibles.

Anatomie d'une enveloppe

Une enveloppe crée un signal de contrôle variant dans le temps. Elle peut par exemple servir à moduler les réglages du filtre d'un son sur une période de temps donnée.

Pour les pistes drum, choisissez une enveloppe AD ou AHDS avec le sélecteur **AD**/**AHDS**. Quand **Sample Play** est réglé sur **Note-On**, une enveloppe ADSR est utilisée.

Les pistes de keygroup utilisent toujours des enveloppes **AHDS**. Quand **Sample Play** est réglé sur **Note-On**, une enveloppe **ADSR** est utilisée.

Avec les enveloppes **AHDS**, déclencher un sample entraîne la réaction suivante :



1. Pendant la période de temps que vous avez définie avec le paramètre d'attaque (**Attack**), le volume du sample monte jusqu'à sa valeur maximale.
2. Le volume maximal du sample est maintenu durant toute la phase **Hold**.
3. Durant la phase de déclin (**Decay**), le volume du sample redescend jusqu'au niveau de maintien (**Sustain**).
4. Le volume du sample demeurera au niveau **Sustain** jusqu'au relâchement du pad.

Avec les enveloppes **AD**, déclencher un sample entraîne la réaction suivante :



1. Pendant la période de temps que vous avez définie avec le paramètre d'attaque (**Attack**), le volume du sample monte jusqu'à sa valeur maximale.
2. Le volume maximal du sample est maintenu jusqu'à sa phase de déclin (**Decay**) durant laquelle le volume du sample diminue progressivement pour atteindre zéro en un temps que vous avez défini. Touchez le menu déroulant **Type** pour sélectionner le mode de fonctionnement du déclin :
    - **Decay From Start** : le volume commence immédiatement sa décroissance une fois le niveau maximal atteint.
    - **Decay From End** : le volume maximal perdure durant une phase de maintien jusqu'à ce soit atteinte la phase de déclin.

Avec les enveloppes **ADSR**, déclencher un sample entraîne la réaction suivante :



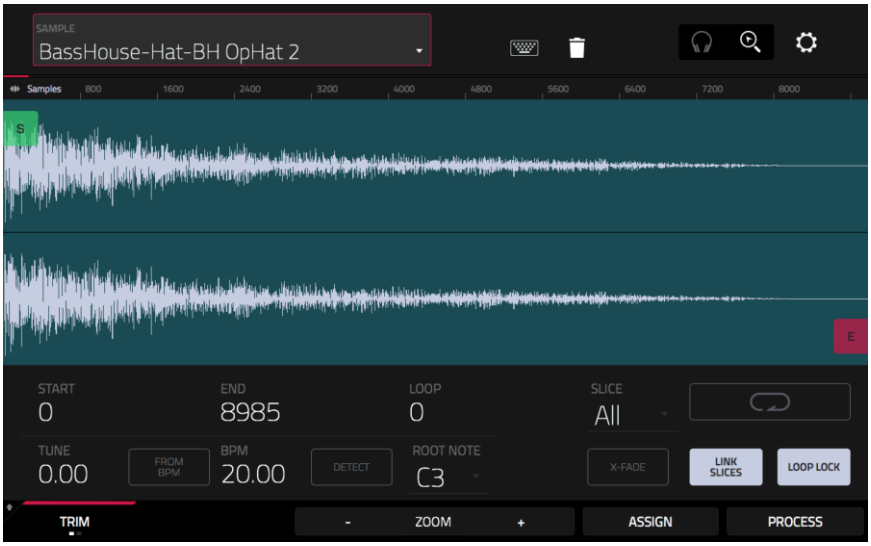
1. Pendant la période de temps définie avec **Attack**, le volume du sample monte jusqu'à sa valeur maximale.
2. Durant la phase de déclin (**Decay**), le volume du sample redescend jusqu'au niveau de maintien (**Sustain**).
3. Le volume du sample demeurera au niveau **Sustain** jusqu'au relâchement du pad.
4. Le volume du sample redescendra à « zéro » en un temps déterminé par **Release**.

Mode Sample Edit (édition de sample)



Le mode Sample Edit vous permet de modifier les samples au moyen de diverses fonctions.

Pour passer en mode Sample Edit, pressez **Menu** et touchez **Sample Edit**.

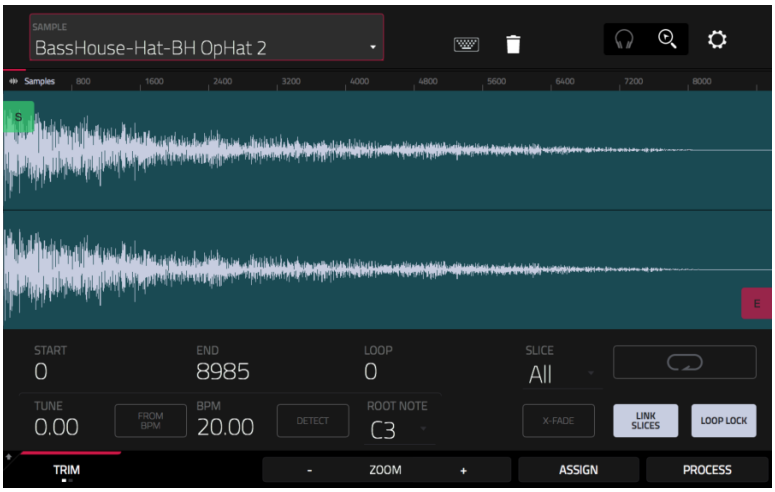


Pour sélectionner le sample à éditer, utilisez le champ **Sample** en haut de l'écran.

Pour modifier le nom du sample, touchez l'**icône de clavier** à côté du nom en haut de l'écran et utilisez le clavier virtuel qui apparaît.

Pour supprimer un sample, touchez l'**icône de corbeille** à côté de son nom en haut de l'écran. Dans l'écran qui apparaît, vous verrez les programmes qui utilisent ce sample dans votre projet. Touchez **Delete Sample** pour continuer la suppression ou **Cancel** pour revenir à l'écran précédent.

La moitié supérieure de l'écran affiche la forme d'onde. La moitié inférieure affiche les commandes d'édition.



L'affichage de forme d'onde présente la section « active » de la forme d'onde du sample. Balayez la forme d'onde à gauche ou à droite pour la parcourir.

Au-dessus de la forme d'onde se trouve la timeline (règle de temps) à graduation de type **samples** (échantillons), **Time** (temps exprimé en secondes et millisecondes), ou **Beats** (mesures et temps de solfège). Vous pouvez sélectionner les unités de mesure de votre choix dans les ***réglages***.

Pour un zoom avant ou arrière, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Lorsque l'**icône de loupe** (dans le coin supérieur droit) est sélectionnée, écartez ou pincez (respectivement) vos doigts sur la forme d'onde.
- Touchez les boutons **Zoom +** ou **Zoom –** (respectivement) en bas de l'écran.
- Tournez l'**encodeur (Knob) 8** lorsque les **encodeurs** sont en mode **Screen**.

Pour faire défiler la forme d'onde, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Quand l'**icône de loupe** (dans le coin supérieur droit) est sélectionnée, balayez la forme d'onde vers la gauche ou la droite.
- Tournez l'**encodeur (Knob) 7** lorsque les **encodeurs** sont en mode **Screen**.

Le marqueur vert et le marqueur rouge sont respectivement le point de début et le point de fin. Ces deux points définissent la région du sample qui sera lue.

Pour déplacer le point de début ou de fin de la région sélectionnée, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Touchez le marqueur correspondant et tirez à gauche ou à droite.
- Utilisez les champs **Start** (début) ou **End** (fin) affichés sous la forme d'onde.
- Quand les **encodeurs (Knobs)** sont en mode **Screen**, utilisez les **encodeurs 1** et **2** pour régler le point de début ou les **encodeurs 3** et **4** pour régler le point de fin. Les **encodeurs 1** et **3** permettent un réglage fin tandis que les **encodeurs 2** et **4** donnent un réglage grossier.

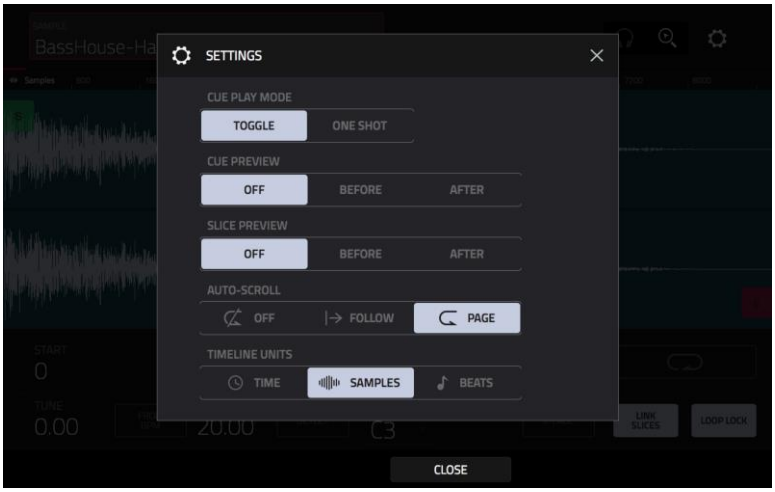
À savoir : un sample enregistré peut avoir du silence au début ou à la fin, ce qui rend difficile son calage correct dans un contexte musical. Vous pouvez résoudre cela en ajustant son point de début (Start). Vous pouvez également régler son point de fin pour supprimer du silence excédentaire ou un son non désiré sur la fin. En plus de faciliter votre flux de travail, avoir un sample net et bien édité peut améliorer votre production ou votre prestation.

Vous pouvez utiliser le mode Sample Edit de deux façons différentes : en **mode Trim** ou en **mode Chop**. Les options diffèrent légèrement pour chaque mode. Veuillez vous reporter aux parties ***Mode Trim*** et ***Mode Chop*** suivantes de ce chapitre pour découvrir comment chacun fonctionne. Avant d'utiliser ces modes, cependant, vous pouvez vouloir configurer vos réglages – voyez le chapitre ***Réglages*** suivant pour cela.

Réglages

La fenêtre Settings (réglages) vous permet de configurer certains réglages du mode Sample Edit (édition de sample).

Pour afficher la fenêtre Settings, touchez l'**icône de roue dentée**.



Utilisez le sélecteur **Cue Play Mode** (mode de lecture de repérage) pour choisir comment la tête de lecture de repérage lira le son.

- **One Shot** : toucher **Play Cue** lira la totalité du sample à partir de la position de la tête de lecture de repérage.
- **Toggle** : toucher une fois **Play Cue** lancera la lecture à partir de la position de la tête de lecture de repérage. Le toucher une nouvelle fois arrêtera la lecture.

Utilisez le sélecteur **Cue Preview** (écoute de repérage) pour déterminer si du son sera produit quand vous déplacerez la tête de lecture de repérage. Quand vous bougez la tête de lecture de repérage dans la forme d'onde d'un sample, vous pouvez choisir de lui faire lire la petite partie du sample qui la précède (**Before**), celle qui la suit (**After**) ou rien du tout (**Off**). Vous pouvez également régler cela dans vos préférences générales (voir ***Généralités* > *Menu* > *Préférences* > *General (préférences générales)***).

Utilisez le sélecteur **Slice Preview** (écoute de tranche) pour déterminer si du son sera produit quand vous déplacerez un marqueur de tranche. Quand vous bougez le marqueur de tranche dans la forme d'onde d'un sample, vous pouvez choisir de lui faire lire la petite partie du sample qui le précède (**Before**), celle qui le suit (**After**) ou rien du tout (**Off**). Vous pouvez également régler cela dans vos préférences générales (voir ***Généralités* > *Menu* > *Préférences* > *General (préférences générales)***).

Utilisez le sélecteur **Auto-Scroll** pour régler la façon dont l'écran se comporte par rapport à la tête de lecture audio.

- **Follow** : selon le réglage de zoom, la forme d'onde défilera en arrière-plan tandis que la tête de lecture audio restera centrée.
- **Page** : l'affichage de forme d'onde sautera à la « page suivante » pour suivre la tête de lecture audio.
- **Off** : l'affichage de forme d'onde ne bougera pas du tout.

Ces fonctions s'appliquent également à la forme d'onde du sample dans l'affichage de grille.

Utilisez le sélecteur **Timeline Units** pour choisir les unités de graduation affichées dans la règle de temps au-dessus de la forme d'onde du sample. Vous pouvez sélectionner une des options suivantes :

- **Time** : heures:minutes:secondes:images
- **Samples** : nombre d'échantillons
- **Beats** : mesures:temps:tics

Mode Trim

Nous vous recommandons d'utiliser le mode Trim pour rogner le début et/ou la fin d'un sample.

Pour passer en mode Trim, touchez le bouton **Trim/Chop** dans le coin inférieur gauche pour qu'il indique **Trim**.



Utilisez les champs **Start** et **End** pour régler respectivement la position du point de début et du point de fin du sample. Vous pouvez également toucher le marqueur de début (**S**) ou de fin (**E**) et le tirer vers la gauche ou la droite, ou vous servir des **encodeurs 1** et **2** afin de régler le point de début ou des **encodeurs 3** et **4** pour régler le point de fin lorsque les **encodeurs** sont en mode **Screen**.

Le mode Trim comprend une fonction de bouclage. Lorsqu'elle est activée, la région du sample comprise entre le point de bouclage et le point de fin se répète en boucle. C'est utile lorsqu'on essaie de trouver le point idéal pour faire débuter le sample. Le point de bouclage ne peut pas être placé avant le point de début.

Pour régler le point de bouclage, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Utilisez le champ **Loop**.
- Touchez le marqueur de début (**S**) (si **Loop Lock** (verrouillage de boucle) est activé) ou le marqueur **Loop** (si **Loop Lock** est désactivé) et tirez.
- Lorsque les **encodeurs** sont en mode **Screen**, utilisez les **encodeurs 5** et **6** pour régler le marqueur de boucle. L'**encodeur 5** permet un réglage fin et l'**encodeur 6** donne un réglage grossier.

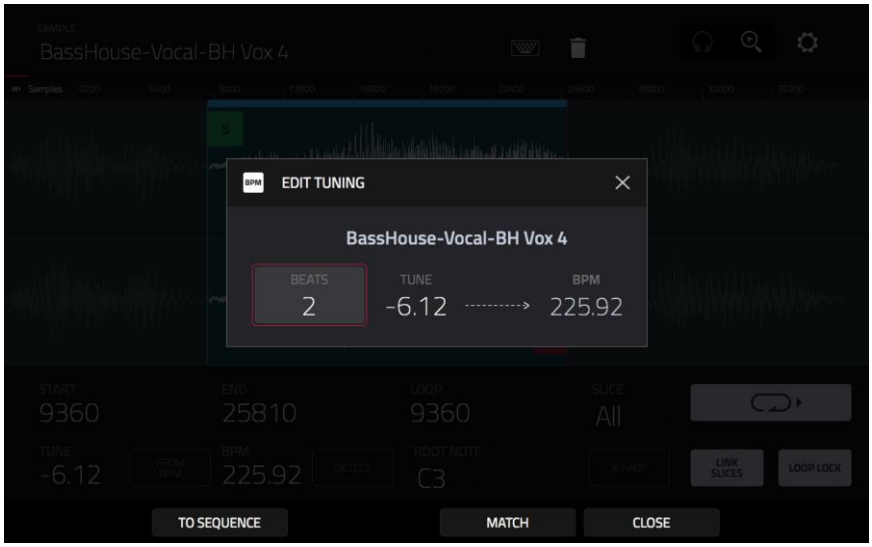
Pour activer ou désactiver le verrouillage de boucle, touchez le bouton **Loop Lock**. Quand il est activé, le point de bouclage est le même que le point de début. Quand il est désactivé, le point de bouclage est indépendant du point de début et est indiqué par un marqueur de bouclage à part.

Pour activer ou désactiver la fonction de bouclage, touchez le bouton **Loop** pour passer en revue les quatre modes :

- **Off** : le sample n'est pas lu en boucle.
- **Vers l'avant** : quand la boucle atteint son point de fin, elle reprend la lecture depuis le point de bouclage.
- **Inversé** : quand la boucle atteint son point de fin, elle poursuit la lecture à l'envers. Quand elle atteint à nouveau le point de bouclage, elle saute au point de fin et continue la lecture à l'envers.
- **Alternatif** : quand la boucle atteint son point de fin, elle poursuit la lecture à l'envers. Quand elle atteint à nouveau le point de fin, elle reprend la lecture en avant depuis le point de bouclage.

Pour alterner entre le bouclage vers l'avant et l'absence de bouclage (Off), maintenez **Shift** et touchez **Loop** en bas de l'écran.

Utilisez le champ **Tune** pour transposer le sample au-dessus ou en dessous de sa hauteur d'origine.



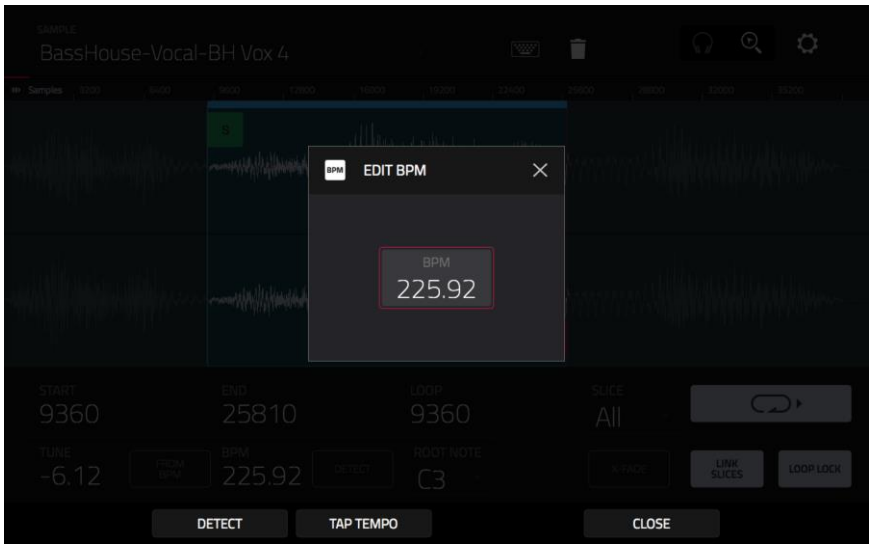
Touchez **From BPM** pour ouvrir la fenêtre **Edit Tuning** qui vous permet d'accorder un sample sur le projet.

Utilisez le champ **Beats** pour faire correspondre le nombre de temps dans le sample.

Pour accorder le sample sur le projet, touchez **Match**. Le champ **Tune** s'ajustera automatiquement et la fenêtre se fermera. Le sample est maintenant accordé sur le projet.

Pour accorder le sample sur le projet et régler le tempo du projet, touchez **To Sequence**. C'est la même chose que de toucher **Match** sauf que cela change également le tempo du projet pour la valeur en BPM affichée dans le champ de tempo de droite.

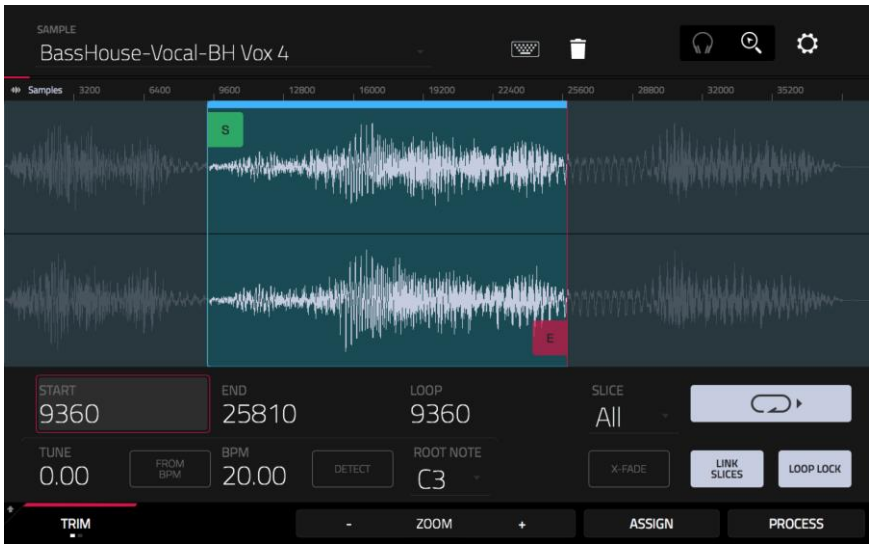
Pour fermer la fenêtre, touchez **Close** (fermer).



Pour saisir manuellement un tempo, utilisez le champ **BPM**.

Pour détecter automatiquement le tempo, touchez **Detect**. Dans la fenêtre **Edit BPM** qui apparaît, vous pouvez effectuer l'une des opérations suivantes :

- Utilisez le champ **BPM** pour saisir manuellement un tempo.
- Touchez **Detect** pour détecter automatiquement le tempo.
- Battez le tempo désiré sur la touche **Tap Tempo** en bas de l'écran.
- Touchez **Close**, le signe **X** ou n'importe quel point en dehors de la fenêtre pour la fermer.



Utilisez le champ **Root Note** pour définir la note de base du sample. Cela détermine la note qui fera jouer le sample à sa hauteur d'origine dans une piste de keygroup.

Touchez **X-Fade** (fondu enchaîné) pour ouvrir la fenêtre **X-Fade** qui vous permet d'appliquer un bouclage avec fondu enchaîné en temps réel à la lecture du sample. Avant d'appliquer un fondu enchaîné, assurez-vous que **Loop Lock** (verrouillage de boucle) est **désactivé** et que la fonction **Loop** est réglée pour un bouclage vers l'avant. Ensuite, vous pouvez régler le paramètre **Length** (durée) du fondu enchaîné et son **Type**, soit **Equal Power** (puissance constante) soit **Linear** (linéaire).

Pour sélectionner une tranche à éditer (après avoir créé des tranches en mode Chop), utilisez le champ **Slice** (tranche).

Quand **Link Slices** est activé (après avoir créé des tranches en mode Chop), changer le point de début d'une tranche change également le point de fin de la tranche précédente. De même, changer le point de fin d'une tranche change également le point de début de la tranche suivante. Désactivez **Link Slices** si vous essayez de créer des tranches qui utilisent des parties non adjacentes du sample.

Pour activer ou désactiver cette fonction, touchez le bouton **Link Slices**.

Important : **Link Slices** doit être désactivé pour faire des tranches non séquentielles, non contiguës ou se chevauchant.

0 Snap (calage sur 0) force les points de début, les points de fin et les points de bouclage à ne se trouver qu'aux endroits où la forme d'onde a une amplitude nulle (là où elle croise l'axe horizontal). Cela peut aider à éviter les clics et artéfacts sonores lors de la lecture d'un sample.

Pour activer ou désactiver 0 Snap, maintenez **Shift** et touchez **0 Snap** en bas de l'écran.

Pour activer ou désactiver la fonction de bouclage, maintenez **Shift** et touchez **Loop** en bas de l'écran. Cela fait alterner la fonction de bouclage (Loop) entre un bouclage vers l'avant et une absence de bouclage (**off**). La fonction de bouclage a été décrite ***précédemment***.

À savoir : vous pouvez utiliser le mode Trim pour une tranche spécifique du sample, préalablement créée et sélectionnée en mode Chop. Cela permet d'avoir une vue plus détaillée d'une tranche qu'en mode Chop et vous donne plus d'options pour écouter la tranche. Vous pouvez facilement alterner entre mode Trim et mode Chop quand vous faites cela.

Pour utiliser à la fois le mode Trim et le mode Chop afin d'éditer une tranche de sample :

1. Touchez **Trim**/**Chop** en bas de l'écran pour qu'il affiche **Chop**.
2. Réglez tous les champs comme désiré pour créer vos tranches de sample.
3. Sélectionnez la tranche désirée.
4. Touchez **Trim**/**Chop** en bas de l'écran pour qu'il affiche **Trim**. La région que vous éditez maintenant est indiquée par les marqueurs normaux de point de début et de point de fin plutôt que par les marqueurs de découpe de tranche.
5. Touchez à n'importe quel moment **Trim**/**Chop** pour revenir en mode Chop.

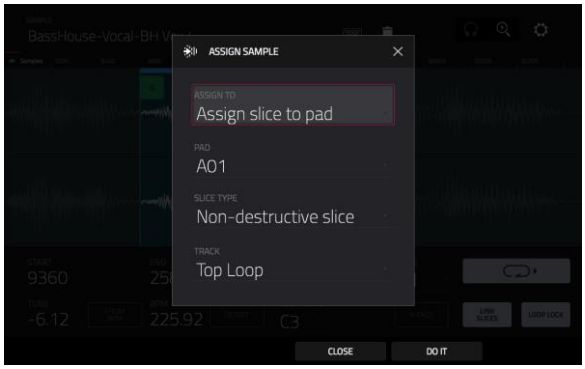
Assignation de samples

Vous pouvez assigner directement votre nouveau sample à un pad depuis le mode Trim.

Pour assigner un sample, touchez **Assign** en bas de l'écran afin d'ouvrir la fenêtre Assign Sample.

Important : assigner un sample à un pad de cette façon remplace le sample présent sur la première couche du pad.

Si vous réglez le champ **Assign To** (assigner à) sur **Assign slice to a pad** (assigner une tranche à un pad), le pad se référera simplement à la tranche de ce sample plutôt que de créer un nouveau sample. C'est utile pour réduire l'encombrement dans votre projet.



Utilisez le champ **Pad** pour sélectionner le pad désiré. Vous pouvez sinon presser le pad désiré.

Utilisez le champ **Slice Type** (type de tranche) pour sélectionner les réglages de la couche du pad lorsque la tranche lui est assignée (voir ***Mode Track Edit (édition de piste)*** pour en apprendre plus sur les paramètres mentionnés ci-dessous) :

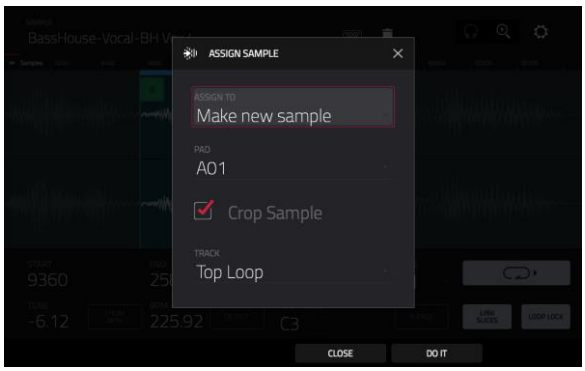
- **Non-Destructive Slice** : le paramètre **Slice** (tranche) du pad sera réglé sur le numéro de tranche.
- **Pad Parameters** : le paramètre **Slice** du pad sera réglé sur **Pad**. Le point de début (**Pad Start**) et le point de fin (**Pad End**) seront réglés sur le point de début et le point de fin de la tranche, et la position de la boucle (**Loop Position**) sera réglée sur le point de début de la tranche mais avec le bouclage de pad (**Pad Loop**) désactivé.

Utilisez le champ **Track** pour spécifier la piste à laquelle vous souhaitez ajouter la tranche.

Pour assigner le sample, touchez **Do It** (exécuter).

Pour annuler l'opération, touchez **Close** (fermer), le signe **X** ou n'importe quel point en dehors de la fenêtre.

Si vous réglez le champ **Assign To** (assigner à) sur **Make new sample** (faire un nouveau sample), cela crée un nouveau sample dans votre projet (le sample d'origine restera inchangé).



Utilisez le champ **Pad** pour sélectionner le pad désiré. Vous pouvez sinon presser le pad désiré.

Cochez la case **Crop Sample** pour supprimer les parties inutiles du sample quand il est créé et assigné. Cette fonction est destructive, bien que le projet contienne toujours votre sample d'origine.

Laissez la case non cochée pour conserver les parties inutiles du sample quand il est créé et assigné. Ainsi, vous pourrez toujours éditer la totalité du sample même si vous n'en utilisez qu'une partie pour le moment.

Utilisez le champ **Track** pour spécifier la piste à laquelle vous souhaitez ajouter la tranche.

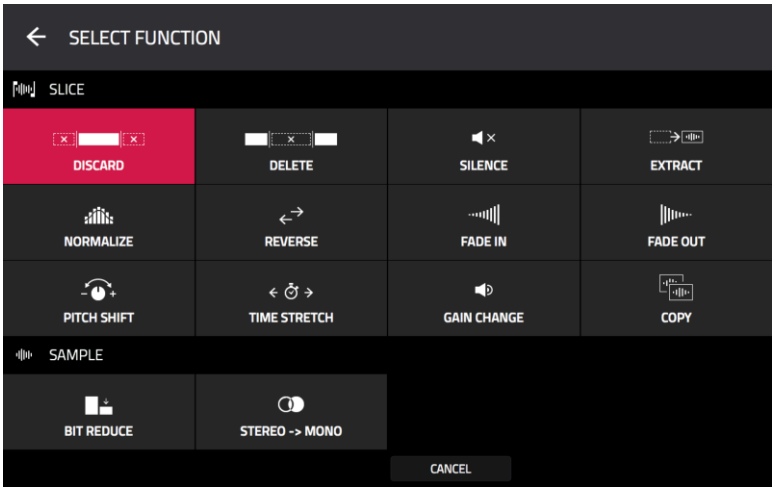
Pour assigner le sample, touchez **Do It** (exécuter).

Pour annuler l'opération, touchez **Close** (fermer), le signe **X** ou n'importe quel point en dehors de la fenêtre.

Traitement des tranches et des samples

Touchez le bouton **Process** (traiter) pour ouvrir la fenêtre Process dans laquelle vous pouvez sélectionner une option d'édition pour le sample.

Utilisez le champ **Function** pour sélectionner un processus d'édition. Touchez deux fois **Function** en bas de l'écran pour ouvrir la fenêtre Function qui affiche une vue d'ensemble de tous les processus d'édition disponibles.



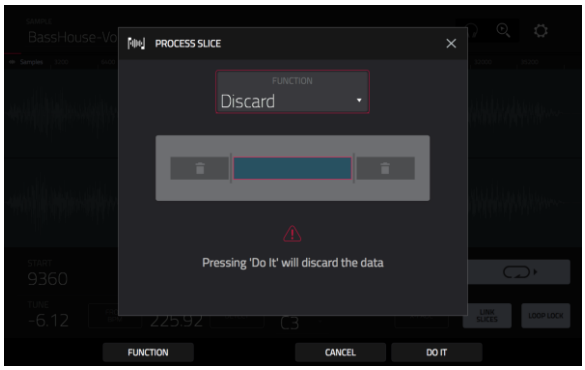
Vous pouvez utiliser n'importe laquelle de ces fonctions comme décrit ci-dessous.

Pour revenir en mode d'édition de sample, touchez **Cancel**.

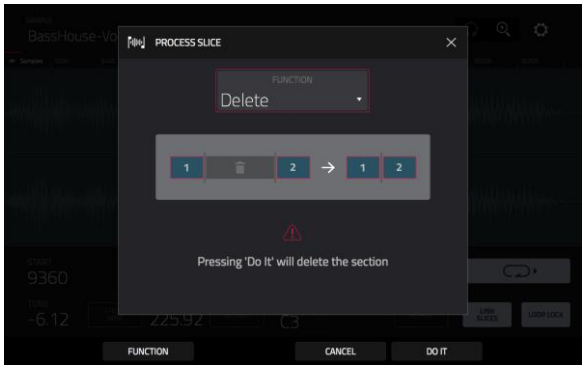
Pour revenir à la fenêtre Process, touchez le haut de l'écran.

Note : tous les processus de type **Slice** n'affectent que la partie du sample comprise entre le point de début et le point de fin. Les processus de type **Sample** (**Bit Reduce** et **Stereo -> Mono**) affectent la totalité du **sample** quel que soit son point de début ou son point de fin.

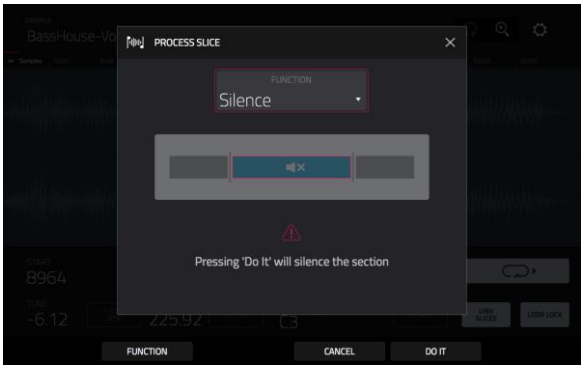
Le processus **Discard** supprime les régions situées avant le point de début et après le point de fin.



Le processus **Delete** supprime la région comprise entre le point de début et le point de fin et referme l'espace qui les sépare alors.



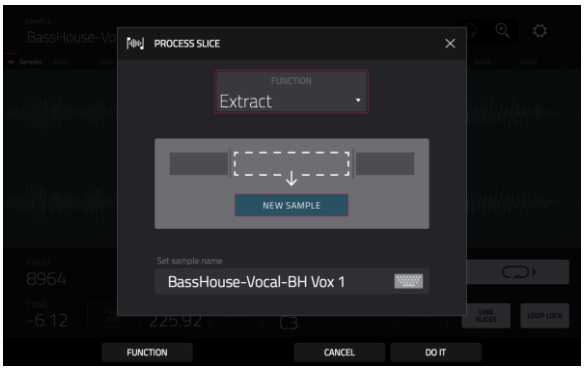
Le processus **Silence** remplace la région comprise entre le point de début et le point de fin par du silence.



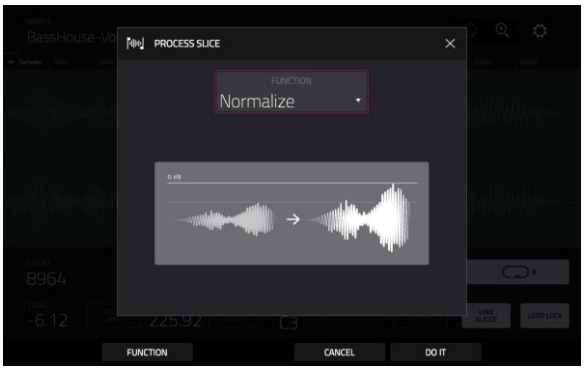
Le processus **Extract** supprime les régions situées avant le point de début et après le point de fin et sauvegarde le résultat comme un nouveau sample dans votre projet actuel.

Utilisez le champ **Edit Name** (et le clavier virtuel qui apparaît) pour nommer le nouveau sample.

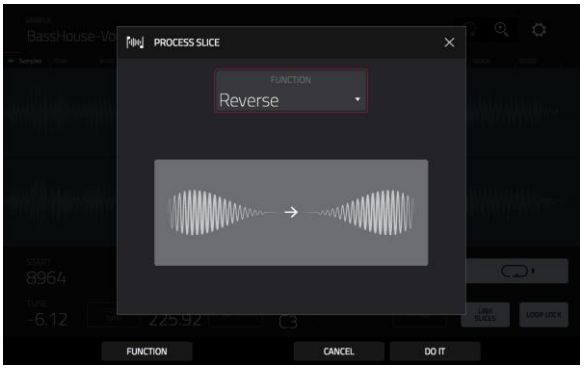
À savoir : c'est utile si vous avez enregistré une boucle de batterie et souhaitez juste en extraire une caisse claire, une grosse caisse, etc. pour une utilisation séparée dans le projet.



Le processus **Normalize** augmente le niveau d'un sample jusqu'à la plus haute valeur possible sans distorsion. C'est un genre d'optimisation de gain numérique pour que vous n'ayez pas à vous soucier de réglages de niveau excessifs quand vous travaillez avec des samples ayant de grandes variations d'amplitude.

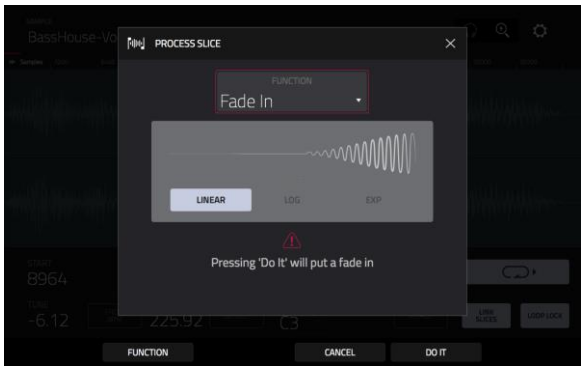


Le processus **Reverse** inverse la région comprise entre le point de début et le point de fin.



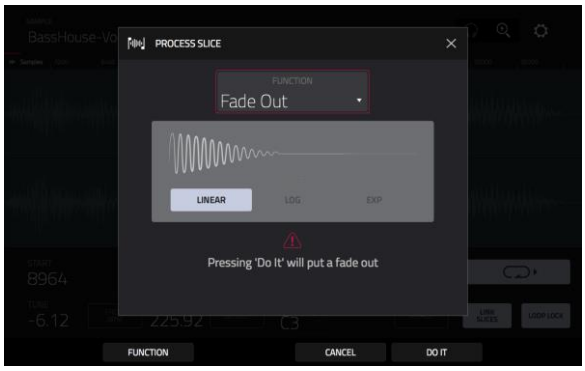
Le processus **Fade In** donne un fondu d'entrée entre le point de début et le point de fin. Les types suivants sont disponibles :

- **Linear** fait apparaître l'audio progressivement selon une courbe linéaire – une ligne droite entre le début et la fin.
- **Log** fait apparaître l'audio selon une courbe logarithmique – montée rapide au début puis plus lente vers la fin.
- **Exp** fait apparaître l'audio selon une courbe exponentielle – montée lente au début puis plus rapide vers la fin.



Le processus **Fade Out** donne un fondu de sortie entre le point de début et le point de fin. Les types suivants sont disponibles :

- **Linear** fait disparaître l'audio progressivement selon une courbe linéaire – une ligne droite entre le début et la fin.
- **Log** fait disparaître l'audio selon une courbe logarithmique – descente rapide au début puis plus lente vers la fin.
- **Exp** fait disparaître l'audio selon une courbe exponentielle – descente lente au début puis plus rapide vers la fin.



Le processus **Pitch Shift** change la hauteur du sample sans changer sa durée. Cela vous permet d'accorder le sample sur votre projet sans affecter son tempo ou sa durée. Vous pouvez l'ajuster sur 12 demi-tons, vers le haut ou le bas. N'oubliez pas que la qualité audio peut diminuer avec les réglages les plus extrêmes.

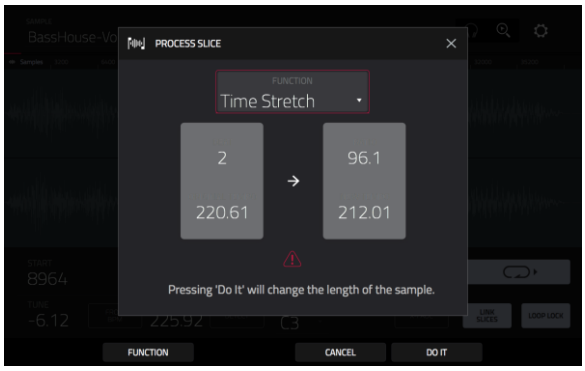


Le processus **Time Stretch** allonge ou raccourcit le sample sans changer sa hauteur. C'est utile pour faire correspondre les durées de deux samples ayant des hauteurs différentes. Vous pouvez saisir le tempo d'origine du sample et le tempo désiré après traitement.

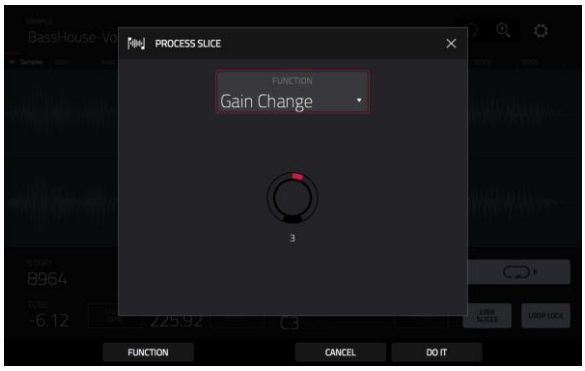
Utilisez le champ **Beat** pour régler le nombre de temps désiré.

Utilisez le champ **New Tempo** pour choisir le nouveau tempo. Le champ **Ratio** affichera alors automatiquement le facteur d'étirement/compression temporel.

Vous pouvez sinon régler directement le ratio désiré à l'aide du champ **Ratio**. Le champ **New Tempo** (nouveau tempo) changera alors automatiquement en fonction du nouveau facteur d'étirement/ compression temporel.

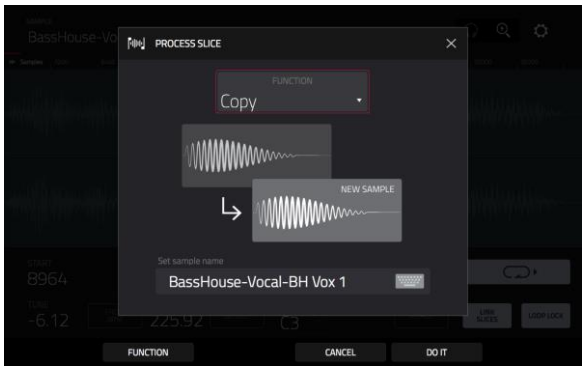


Le processus **Gain Change** augmente ou diminue le volume du sample. Vous pouvez le régler sur 18 dB, vers le haut ou le bas. Cette fonction est différente de la fonction Normalize car elle donne accès à des volumes dépassant le niveau d'écrêtage. Cela peut être l'effet souhaité, mais surveillez bien votre niveau de sortie !



Le processus **Copy** sauvegarde une copie du sample.

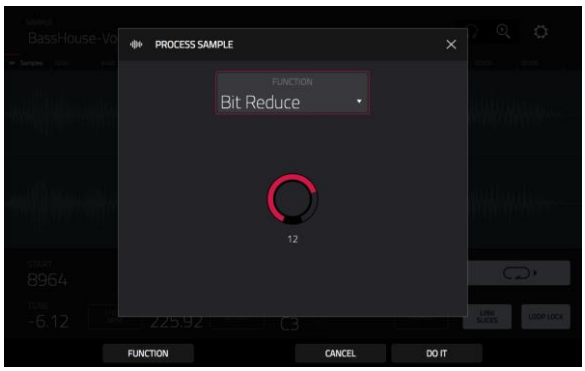
Utilisez le champ **Edit Name** (et le clavier virtuel qui apparaît) pour nommer le nouveau sample. Sinon, le processus ajoutera un numéro après le nom du sample.



Le processus **Bit Reduce** abaisse la résolution en bits d'un sample, ce qui réduit la fidélité de sa reproduction. Vous pouvez faire descendre sa résolution jusqu'à 1 bit (le son est similaire à celui de l'effet Resampler, mais Bit Reduce modifie le sample de façon permanente).

À savoir : utilisez cela sur les boucles de batterie pour obtenir un grésillement « old School » bien sale mais avec un « côté numérique ».

Note : ce processus affecte la **totalité** du sample quels que soient son point de début et son point de fin.



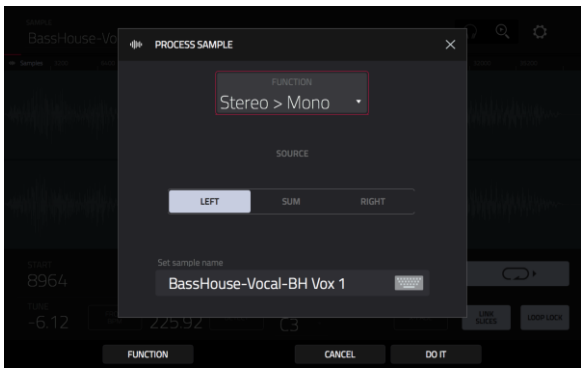
Le processus **Stereo -> Mono** convertit un sample stéréo en un nouveau sample mono et le sauvegarde comme un nouveau sample.

Utilisez le champ **Edit Name** (et le clavier virtuel qui apparaît) pour nommer le nouveau sample. Sinon, le processus ajoutera un numéro après le nom du sample.

Les options suivantes sont disponibles :

- **Left** ne convertit que le canal gauche.
- **Right** ne convertit que le canal droit.
- **Sum** combine les canaux audio gauche et droit en un seul canal mono.

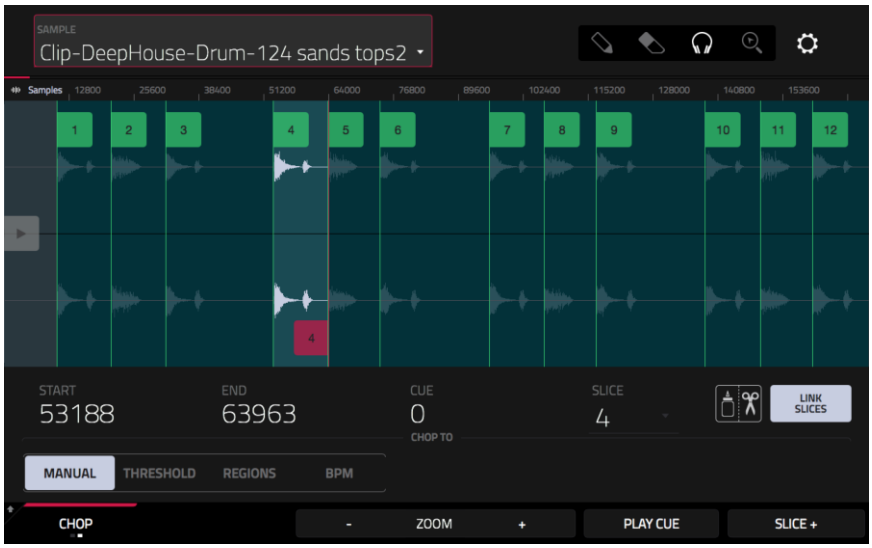
Note : ce processus affecte la **totalité** du sample quels que soient son point de début et son point de fin.



Mode Chop

Alors que le mode Trim ne coupe que les extrémités d'un sample, le mode Chop divise le sample en multiples régions, appelées **Slices** (tranches). Nous recommandons d'utiliser le mode Chop lorsque vous travaillez avec un sample long contenant différents sons successifs (par exemple une boucle de batterie ou un long passage mélodique ou harmonique).

Pour passer en mode Chop, touchez le bouton **Trim**/**Chop** dans le coin inférieur gauche pour qu'il indique **Chop**.



Utilisez les champs **Start** et **End** pour régler respectivement la position du point de début et du point de fin de la tranche actuellement sélectionnée. Vous pouvez également toucher le marqueur de début (**S**) ou de fin (**E**) et le tirer vers la gauche ou la droite, ou vous servir des **encodeurs 1** et **2** afin de régler le point de début ou des **encodeurs 3** et **4** pour régler le point de fin lorsque les **encodeurs** sont en mode **Screen**.

Utilisez le sélecteur du coin inférieur gauche de l'écran pour choisir la façon dont vous souhaitez utiliser le mode Chop :

Manual (manuelle)

Cette méthode vous permet de découper des tranches aux endroits que vous indiquez.

Threshold (seuil)

Cette méthode utilise un algorithme de détection réglable qui détermine le nombre de tranches créées en fonction des niveaux de volume présents dans le sample.

Utilisez le champ **Threshold** pour régler le niveau seuil. Plus haute est la valeur sélectionnée, plus nombreuses seront les tranches créées.

Utilisez le champ **Min Time** pour régler la durée minimale d'une tranche en millisecondes.

Régions

Cette méthode divise un sample en plusieurs tranches de même longueur.

Utilisez le champ **Regions** pour déterminer en combien de régions sera divisé le sample. Plus haute est la valeur sélectionnée, plus nombreuses seront les tranches créées.

BPM (battements par minute)

Cette méthode divise un sample en plusieurs tranches en fonction du tempo (nombre de battements par minute).

Utilisez le champ **Bars** pour déterminer le nombre de mesures qu'il y a dans le sample.

Utilisez le champ **Beats** pour déterminer le nombre de temps qu'il y a dans chaque mesure.

Utilisez le champ **Time Div** pour choisir une division rythmique. Les marqueurs de tranche seront placés en fonction de ce réglage. Vous pouvez sélectionner **1**/**4**, **1**/**8**, **1**/**16** ou **1**/**32** (dans la plupart des cas, vous devrez régler ce paramètre sur **1**/**16**).

Pour lire une tranche quand l'**icône de casque** (dans le coin supérieur droit) est sélectionnée, touchez cette **tranche** dans la forme d'onde.

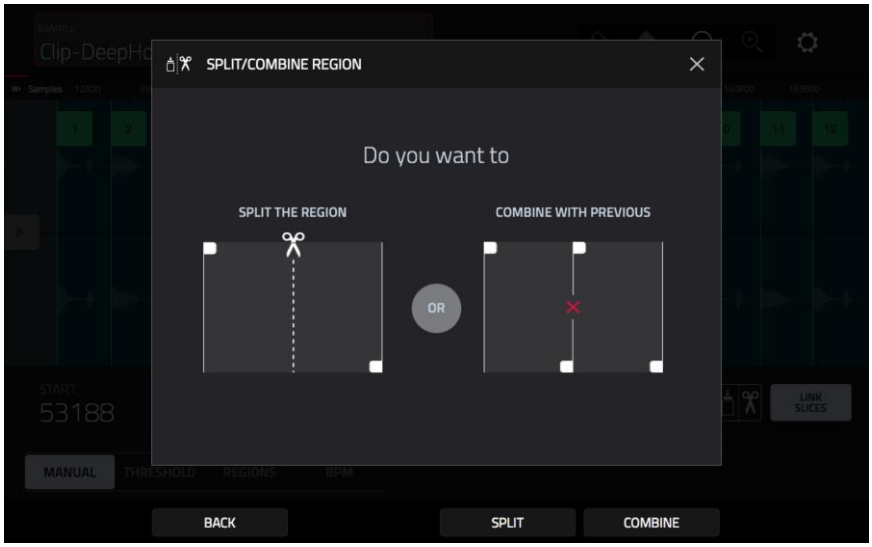
Quand la fonction **One Shot** est activée, il vous suffit de presser une fois un pad pour lire la totalité de la tranche. Lorsqu'elle est désactivée, presser le pad et le maintenir pressé fera jouer la tranche ; le relâcher arrêtera la lecture.

Pour activer ou désactiver One Shot, maintenez **Shift** et touchez **One Shot**.

Pour sélectionner une tranche à éditer, effectuez l'une des opérations suivantes :

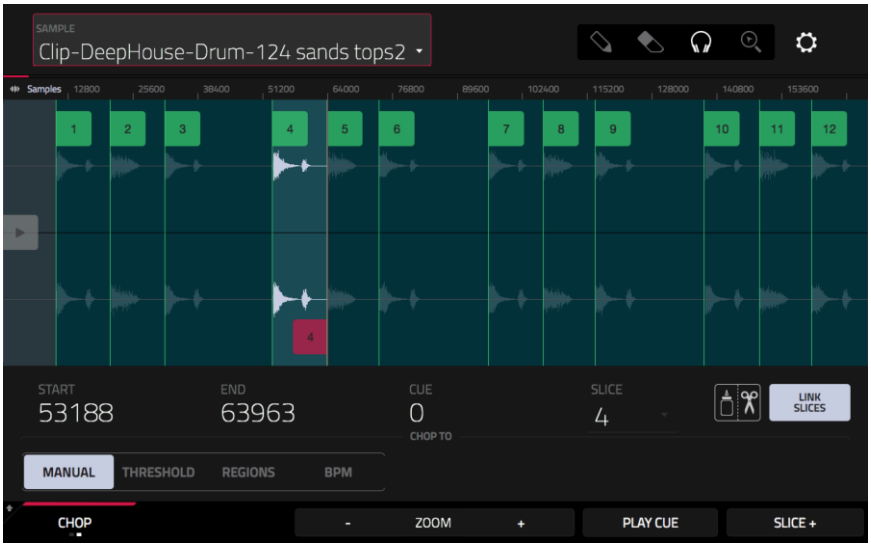
- Utilisez le champ **Slice** (tranche).
- Quand les **encodeurs** sont en mode **Screen**, tournez l'**encodeur 6**.
- Quand l'**icône de casque** (dans le coin supérieur droit) est sélectionnée, touchez une **tranche** dans la forme d'onde.

Pour ajouter une tranche à l'emplacement actuel de la tête de lecture, touchez **Slice+** en bas de l'écran. Vous pouvez faire cela à n'importe quel endroit durant la lecture du sample.



Pour diviser ou réunir des tranches, touchez l'**icône colle et ciseaux**. Dans l'écran **Split/Combine Region** qui apparaît, touchez un des boutons suivants :

- **Split** : cela divise la région actuellement sélectionnée en deux tranches égales.
- **Combine** : cela réunit la région actuellement sélectionnée avec celle qui la précède.
- **Back** : cela ferme la fenêtre.



Quand **Link Slices** (relier les tranches) est activé, changer le point de début d'une tranche change également le point de fin de la tranche précédente. De même, changer le point de fin d'une tranche change également le point de début de la tranche suivante. Désactivez **Link Slices** si vous essayez de créer des tranches qui utilisent des parties non adjacentes du sample.

Pour activer ou désactiver cette fonction, touchez le bouton **Link Slices**.

Important : **Link Slices** doit être désactivé pour faire des tranches non séquentielles, non contiguës ou se chevauchant.

Pour retirer toutes les découpes de tranche d'un sample, maintenez **Shift** et touchez **Clear All** (tout effacer).

La tête de lecture de repérage est utile lorsque vous insérez manuellement des marqueurs de tranche. Vous pouvez régler sa position et son comportement pour l'adapter à votre mode de travail.

Pour régler la position de la tête de lecture de repérage, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Utilisez le champ **Cue** (repérage).
- Touchez le marqueur translucide à triangle (▶) et tirez-le.
- Quand les **encodeurs** sont en mode **Screen**, tournez l'**encodeur 5**.

Pour lire le sample depuis la position de la tête de lecture de repérage, touchez **Play Cue** en bas de l'écran.

Pour créer un marqueur de tranche à l'endroit où se trouve la tête de lecture de repérage, touchez **Slice+** en bas de l'écran.

Pour régler la façon dont se comporte la tête de lecture de repérage, utilisez la fenêtre **Settings** (décrite ***précédemment***).

0 Snap (calage sur 0) force les points de début et les points de fin à ne se trouver qu'aux endroits où la forme d'onde a une amplitude nulle (là où elle croise l'axe horizontal). Cela peut aider à éviter les clics et artéfacts sonores lors de la lecture d'un sample.

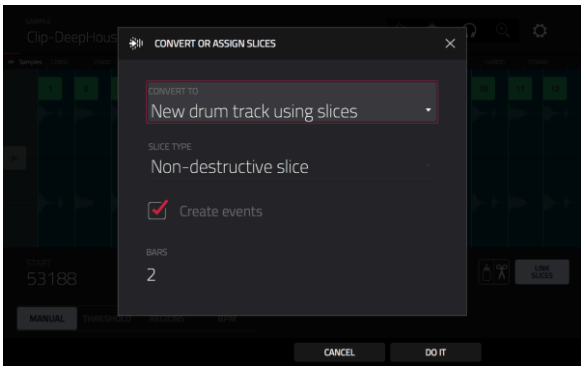
Pour activer ou désactiver 0 Snap, maintenez **Shift** et touchez **0 Snap** en bas de l'écran.

Conversion ou assignation de tranches

Vous pouvez assigner directement votre nouveau sample à un pad depuis le mode Chop. Vous pouvez également le convertir en une nouvelle piste ou en une phrase assemblée.

Pour convertir ou assigner un sample, maintenez **Shift** et touchez **Convert** (convertir) en bas de l'écran afin d'ouvrir la fenêtre **Convert or Assign Slices** (convertir ou assigner les tranches).

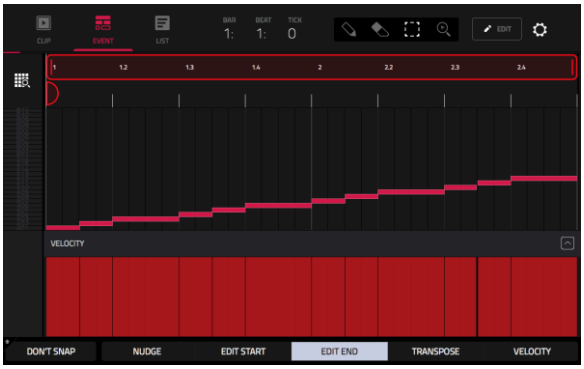
Si vous réglez le champ **Convert To** (convertir en) sur **New drum track using slices** (nouvelle piste drum utilisant les tranches), cela créera une nouvelle piste et assignera les tranches du sample à ses pads. Les pads seront simplement associés aux tranches de ce sample plutôt que de créer de nouveaux samples. C'est utile pour réduire l'encombrement dans votre projet. La nouvelle piste portera le nom du sample suivi de **ch**.



Utilisez le champ **Slice Type** (type de tranche) pour sélectionner la façon dont seront réglés les paramètres de couche de chaque pad quand les tranches seront assignées aux pads (voir ***Mode Track Edit (édition de piste)*** pour en apprendre plus sur les paramètres mentionnés ci-dessous) :

- **Non-Destructive Slice** : le paramètre **Slice** (tranche) de chaque pad sera réglé sur le numéro de tranche.
- **Pad Parameters** : le paramètre **Slice** de chaque pad sera réglé sur **Pad**. Le point de début (**Pad Start**) et le point de fin (**Pad End**) seront réglés sur le point de début et le point de fin de la tranche, et la position de la boucle (**Loop Pos**) sera réglée sur le point de début de la tranche mais avec le bouclage de pad (**Pad Loop**) désactivé.

Cochez la case **Create Events** (créer des événements) pour créer automatiquement un nouveau clip dans lequel chaque pad fait jouer la tranche lui correspondant selon une séquence ascendante par numéro de pad.

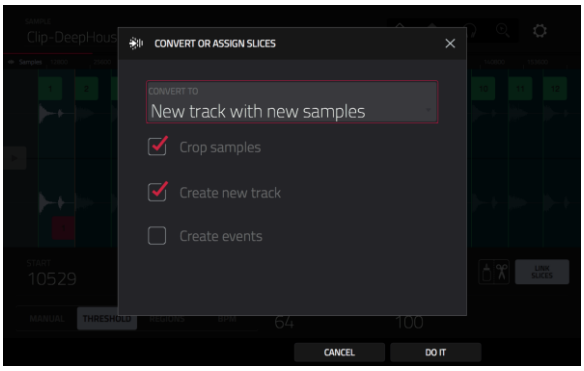


Si **Create Events** est cochée, utilisez le champ **Bars** pour déterminer combien de mesures les événements de tranche occuperont.

Pour convertir le sample, touchez **Do It** (exécuter).

Pour annuler l'opération, touchez **Close** (fermer).

Si vous réglez le champ **Convert To** (convertir en) sur **New track with new samples** (nouvelle piste avec nouveaux samples), cela créera un nouveau sample à partir de chaque tranche et les assignera tous aux pads d'une nouvelle piste.



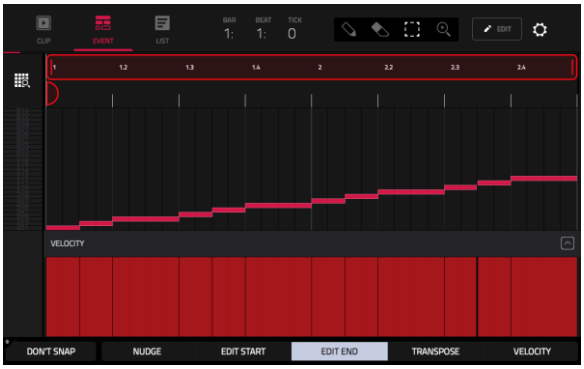
La nouvelle piste portera le nom du sample suivi de **ch**. Les nouveaux samples se termineront par **SI-#** (où # est un numéro croissant).

Cochez la case **Crop Samples** pour supprimer les parties inutiles des samples quand ils sont créés et assignés. Cette fonction est destructive, bien que le projet contienne toujours votre sample d'origine.

Laissez la case non cochée pour conserver les parties inutiles des samples quand ils sont créés et assignés. Ainsi, vous pourrez toujours éditer la totalité des samples même si vous n'en utilisez qu'une partie pour le moment.

Par défaut, cette option créera une nouvelle piste. Vous pouvez **décocher** la case **Create new track** (créer nouvelle piste) pour convertir chaque tranche en un sample qui sera placé dans le pool des samples du projet mais pas assigné à une piste ou à un pad.

Si **Create new track** est cochée, cochez la case **Create Events** pour automatiquement créer un nouveau clip dans la nouvelle piste où chaque pad fait jouer la tranche lui correspondant selon une séquence ascendante par numéro de pad.

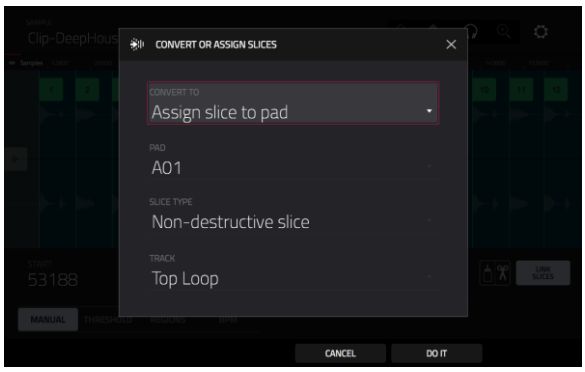


Si **Create Events** est cochée, utilisez le champ **Bars** pour déterminer combien de mesures les événements de tranche occuperont.

Pour convertir le sample, touchez **Do It** (exécuter).

Pour annuler l'opération, touchez **Close** (fermer).

Si vous réglez le champ **Convert To** (convertir en) sur **Assign slice to a pad** (assigner une tranche à un pad), le pad se référera simplement à la tranche de ce sample plutôt que de créer un nouveau sample. C'est utile pour réduire l'encombrement dans votre projet.



Important : assigner un sample à un pad de cette façon remplace le sample présent sur la première couche du pad.

Utilisez le champ **Pad** pour sélectionner le pad désiré. Vous pouvez sinon presser le pad désiré.

Utilisez le champ **Slice Type** (type de tranche) pour sélectionner les réglages de la couche du pad lorsque la tranche lui est assignée (voir ***Mode Track Edit (édition de piste)*** pour en apprendre plus sur les paramètres mentionnés ci-dessous) :

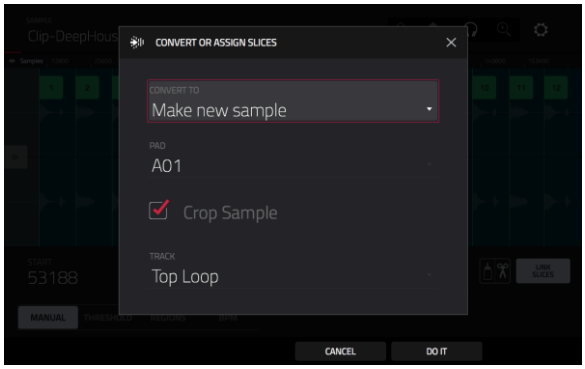
- **Non-Destructive Slice** : le paramètre **Slice** (tranche) du pad sera réglé sur le numéro de tranche.
- **Pad Parameters** : le paramètre **Slice** du pad sera réglé sur **Pad**. Le point de début (**Pad Start**) et le point de fin (**Pad End**) seront réglés sur le point de début et le point de fin de la tranche, et la position de la boucle (**Loop Position**) sera réglée sur le point de début de la tranche mais avec le bouclage de pad (**Pad Loop**) désactivé.

Utilisez le champ **Track** pour spécifier la piste à laquelle vous souhaitez ajouter la tranche.

Pour convertir le sample, touchez **Do It** (exécuter).

Pour annuler l'opération, touchez **Close** (fermer).

Si vous réglez le champ **Convert To** (convertir en) sur **Make new sample** (faire un nouveau sample), cela crée un nouveau sample dans votre projet (le sample d'origine restera inchangé).



Important : assigner un sample à un pad de cette façon remplace le sample présent sur la première couche du pad.

Utilisez le champ **Pad** pour sélectionner le pad désiré. Vous pouvez sinon presser le pad désiré.

Cochez la case **Crop Sample** pour supprimer les parties inutiles du sample quand il est créé et assigné. Cette fonction est destructive, bien que le projet contienne toujours votre sample d'origine.

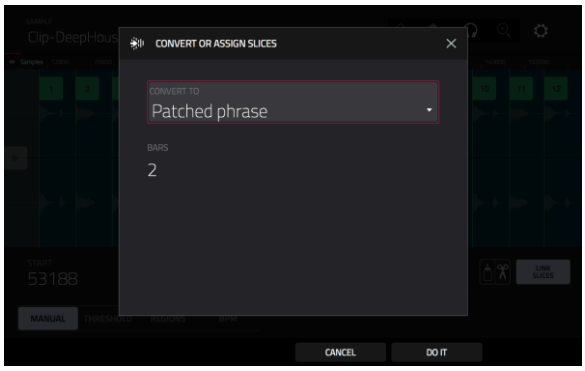
Laissez la case non cochée pour conserver les parties inutiles du sample quand il est créé et assigné. Ainsi, vous pourrez toujours éditer la totalité du sample même si vous n'en utilisez qu'une partie pour le moment.

Utilisez le champ **Track** pour spécifier la piste à laquelle vous souhaitez ajouter la tranche.

Pour convertir le sample, touchez **Do It** (exécuter).

Pour annuler l'opération, touchez **Close** (fermer).

Si vous réglez le champ **Convert To** (convertir en) sur **Patched phrase** (phrase assemblée), cela créera un nouveau sample qui sera joué au tempo de votre projet et le placera dans le projet actuel. La phrase assemblée aura le même nom que le sample d'origine mais suivi de **pp** et sera représentée par une autre icône quand vous visualiserez les informations concernant votre projet.



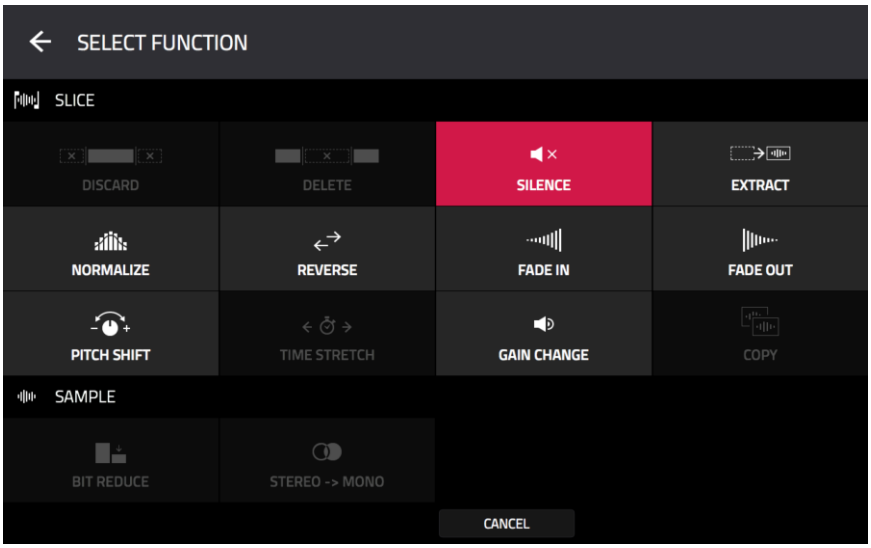
Utilisez le champ **Bars** pour déterminer le nombre de mesures que doit durer la phrase assemblée.

Traitement des tranches

Maintenez **Shift** puis touchez le bouton **Process** pour ouvrir la fenêtre Process, dans laquelle vous pouvez sélectionner une option d'édition pour la tranche actuellement sélectionnée (celle-ci a moins d'options que le mode Trim. Les options indisponibles sont grisées).

Utilisez le champ **Function** pour sélectionner un processus d'édition. Touchez deux fois **Function** en bas de l'écran pour ouvrir la fenêtre Function qui affiche une vue d'ensemble de tous les processus d'édition disponibles.

Important : le mode Chop est non destructif. Vous pouvez choisir le comportement de tranche/édition sans détruire votre sample d'origine, ce qui vous donne plus de contrôle sur la reproduction du sample ; vous pouvez sauvegarder votre sample découpé mais également réutiliser toutes les données de tranche dans un autre projet. Voir le chapitre ***Mode Track Edit (édition de piste)*** afin d'en apprendre plus sur le réglage d'un pad pour lui faire lire la totalité d'un sample, une tranche spécifique de sample, ou une région spécifique de sample (indépendante de ses marqueurs de tranche).



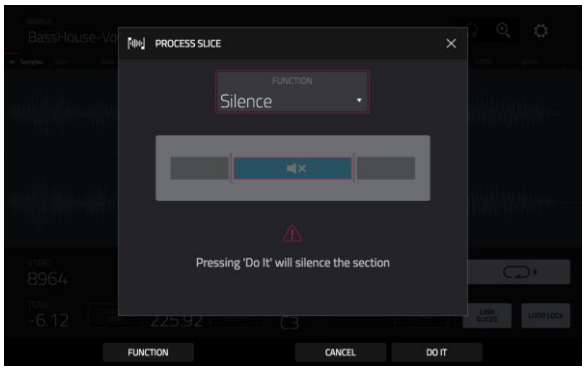
Vous pouvez utiliser n'importe laquelle de ces fonctions comme décrit ci-dessous.

Pour revenir en mode Sample Edit (édition de sample), touchez **Cancel** (annuler).

Pour revenir à la fenêtre Process, touchez le haut de l'écran.

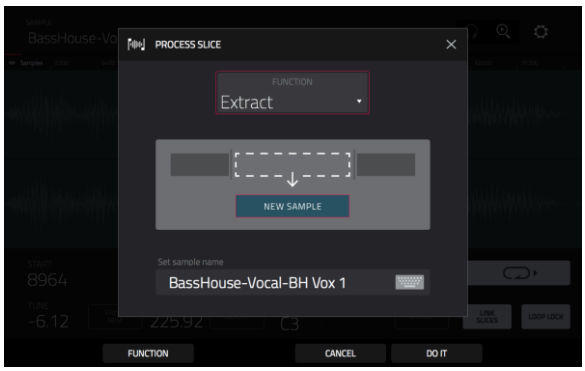
Note : tous les processus décrits ici n'affectent que la tranche actuellement sélectionnée.

Le processus **Silence** remplace la région comprise entre le point de début et le point de fin par du silence.

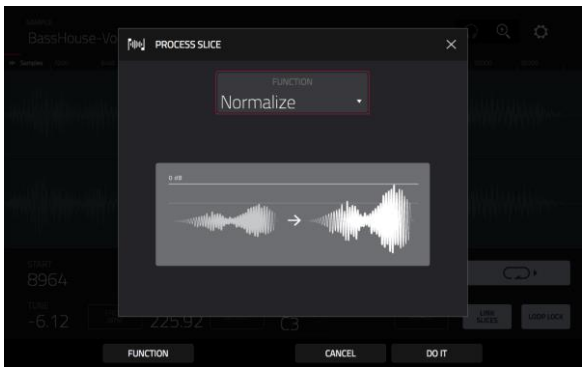


Le processus **Extract** supprime les régions situées avant le point de début et après le point de fin et sauvegarde le résultat comme un nouveau sample (avec un nom que vous saisissez) dans votre projet actuel.

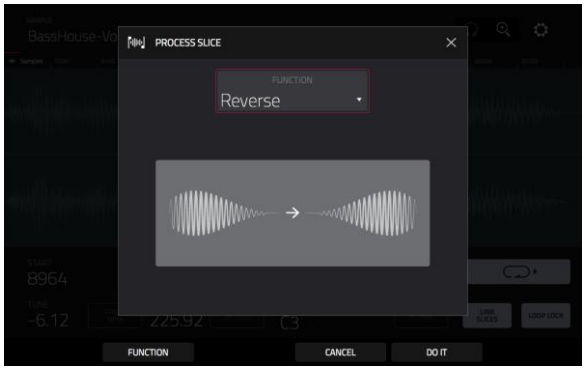
À savoir : c'est utile si vous avez enregistré une boucle de batterie et souhaitez juste en extraire une caisse claire, une grosse caisse, etc. pour une utilisation séparée dans le projet.



Le processus **Normalize** augmente le niveau d'un sample jusqu'à la plus haute valeur possible sans distorsion. C'est un genre d'optimisation de gain numérique pour que vous n'ayez pas à vous soucier de réglages de niveau excessifs quand vous travaillez avec des samples ayant de grandes amplitudes de volume.

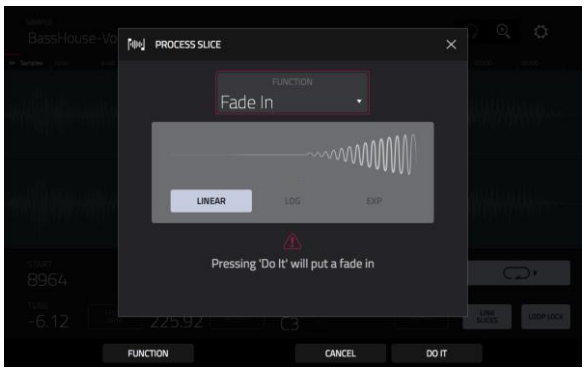


Le processus **Reverse** inverse la région comprise entre le point de début et le point de fin.



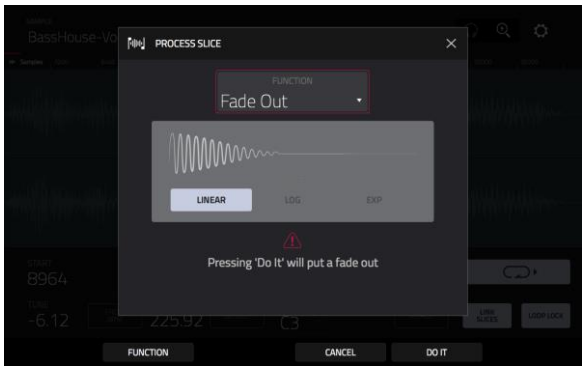
Le processus **Fade In** donne un fondu d'entrée entre le point de début et le point de fin. Les types suivants sont disponibles :

- **Linear** fait apparaître l'audio progressivement selon une courbe linéaire – une ligne droite entre le début et la fin.
- **Log** fait apparaître l'audio selon une courbe logarithmique – montée rapide au début puis plus lente vers la fin.
- **Exp** fait apparaître l'audio selon une courbe exponentielle – montée lente au début puis plus rapide vers la fin.

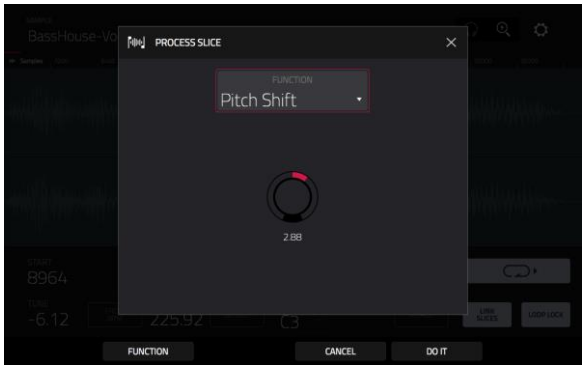


Le processus **Fade Out** donne un fondu de sortie entre le point de début et le point de fin. Les types suivants sont disponibles :

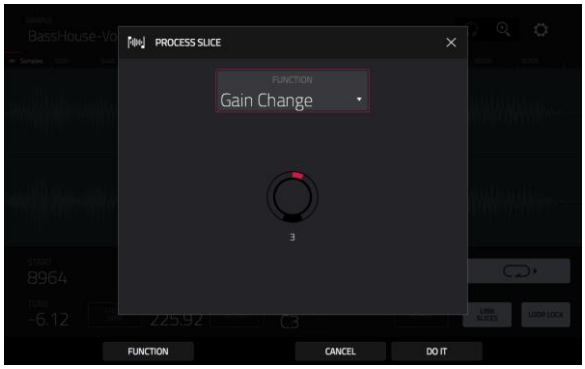
- **Linear** fait disparaître l'audio progressivement selon une courbe linéaire – une ligne droite entre le début et la fin.
- **Log** fait disparaître l'audio selon une courbe logarithmique – descente rapide au début puis plus lente vers la fin.
- **Exp** fait disparaître l'audio selon une courbe exponentielle – descente lente au début puis plus rapide vers la fin.



Le processus **Pitch Shift** change la hauteur du sample sans changer sa durée. Cela vous permet d'accorder le sample sur votre projet sans affecter son tempo ou sa durée. Vous pouvez l'ajuster sur 12 demi-tons, vers le haut ou le bas. N'oubliez pas que la qualité audio peut diminuer avec les réglages les plus extrêmes.



Le processus **Gain Change** augmente ou diminue le volume du sample. Vous pouvez le régler sur 18 dB, vers le haut ou le bas. Cette fonction est différente de la fonction Normalize car elle donne accès à des volumes dépassant le niveau d'écrêtage. Cela peut être l'effet souhaité, mais surveillez bien votre niveau de sortie !

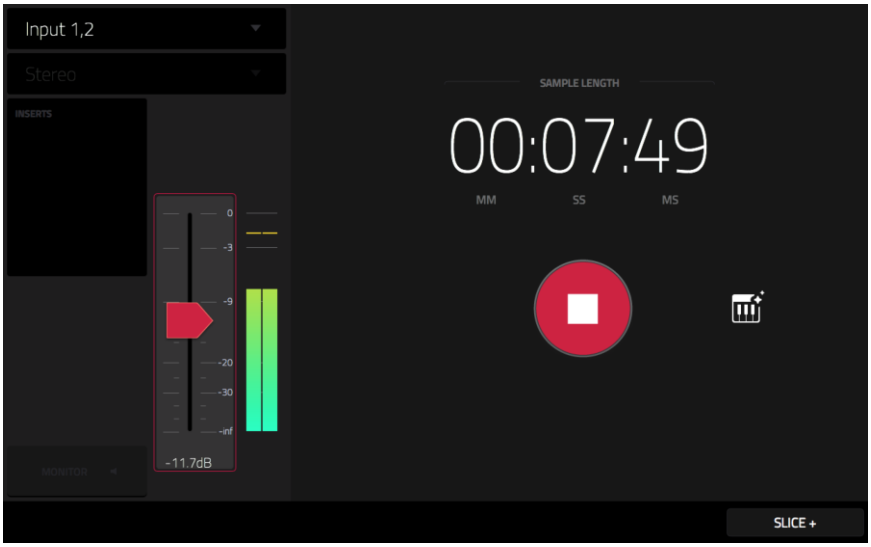


Sampler



Le sampler vous permet d'enregistrer des samples audio pour les utiliser dans vos projets.

Pour ouvrir le sampler, pressez **Menu** et touchez **Sampler**.

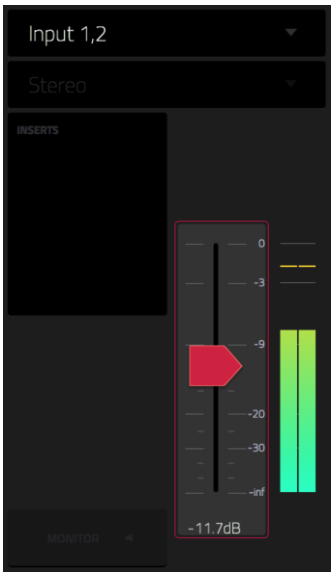


Pour configurer le sampler avant l'enregistrement :

1. Veillez bien à réduire les niveaux de volume de votre source audio et de vos enceintes, casques et/ou moniteurs avant de faire une quelconque connexion pour éviter les bruits et autres effets larsen.
2. Branchez votre source audio à la ou aux entrées de votre Force.

   Pour les appareils de niveau ligne comme par exemple un synthétiseur, réglez le sélecteur **Line/Inst** sur **Line** ; pour les appareils de niveau instrument comme par exemple une guitare, réglez le sélecteur sur **Inst.**

   Si vous utilisez un microphone qui nécessite une alimentation fantôme, réglez le commutateur **+48V** sur **On**.
3. Tournez le bouton **Gain** pour régler le niveau d'entrée pendant que vous faites jouer votre source audio. Vous devez maintenant voir le niveau s'afficher dans l'indicateur. Assurez-vous qu'il ne dépasse pas le niveau maximum (l'indicateur de niveau ne doit pas être constamment au niveau crête).
4. Réglez les commandes d'enregistrement comme désiré (décrites dans ce chapitre).
5. Touchez le bouton d'**armement** pour armer l'enregistrement du sampler.



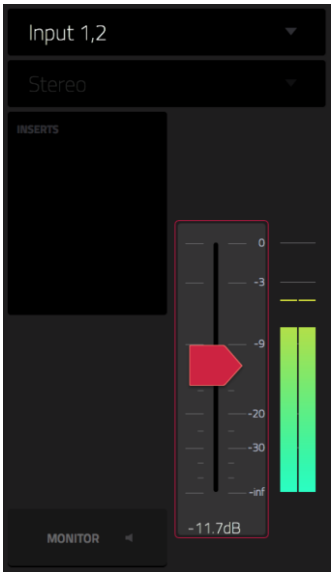
Le champ **source d'entrée** en haut à gauche détermine si vous allez enregistrer un signal audio externe, que vous pouvez prendre sur la paire d'entrées (**Input 1, 2**) ou sur une seule entrée (**Input 1** – **2**). Vous pouvez également sélectionner un signal interne de votre Force (**Resample L**, **Resample R** ou **Resample L+R**).

Le resampling (rééchantillonnage) ne nécessite pas de connexion audio car la source est interne et est donc enregistrée sans aucune perte de qualité audio. Vous pouvez par exemple utiliser Resample pour enregistrer plusieurs samples en pressant simultanément les pads leur correspondant.

Utilisez le second champ **Mono**/**Stereo** en haut à gauche pour choisir d'enregistrer vos samples en mono (**Mono**) ou en stéréo (**Stereo**).

Le champ **Inserts** affiche tous les effets activés ou désactivés pour le sampler. Touchez la zone située sous **Inserts** pour ouvrir une fenêtre dans laquelle vous pouvez charger, changer et activer ou désactiver les effets.

Important : ces effets sont appliqués au signal audio quand vous l'enregistrez. Cela signifie que les effets ne pourront plus être « retirés » du son par la suite. Découvrez-en plus sur le fonctionnement des effets dans ***Généralités*** > ***Effets***.



Touchez le bouton **Monitor** pour activer ou désactiver l'écoute de contrôle d'entrée (Monitoring). Quand cette fonction est activée, le son que vous entendez dans votre casque est celui pris **avant** qu'il n'atteigne le sampler, ce qui assure une latence nulle. Quand elle est désactivée, le son que vous entendez dans votre casque est celui pris **après** son traitement dans le sampler, donc il peut y avoir une certaine latence, mais vous entendrez par contre la source audio telle qu'elle sonnera dans l'enregistrement.

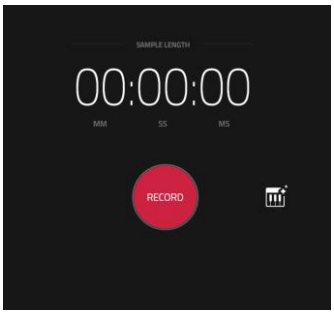
À savoir : **pour éviter le risque de clics ou de réinjection (« larsen ») pendant l'écoute de contrôle d'entrée**, réduisez le niveau des sources audio.

Utilisez le **curseur de seuil** pour régler le seuil. Sinon, tournez l'**encodeur 1** lorsque les **encodeurs** sont en mode **Screen**.

Si le sampler est armé pour l'enregistrement, il lance automatiquement l'enregistrement quand le niveau de la source reçue en entrée dépasse ce niveau seuil. Si vous le réglez trop haut, l'enregistrement peut ne pas démarrer quand la source d'entrée produit du son, ou le début de ce que souhaitez enregistrer peut avoir été manqué. Si vous réglez le seuil trop bas, l'enregistrement peut démarrer trop tôt, avant la véritable production de son par la source externe. Réglez ce paramètre sur un niveau approprié en vous aidant de l'indicateur de niveau.

Pour réinitialiser le maintien d'affichage de crête ou « Peak Hold », qui affiche le plus haut niveau de votre signal d'entrée dans l'indicateur de niveau, touchez-le.

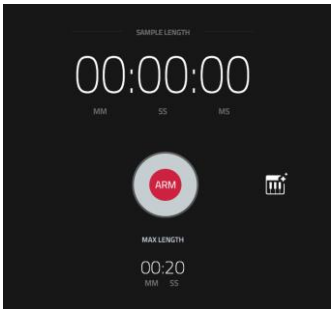
À titre de référence, le compteur **Sample Length** vous donne la longueur de votre sample durant la procédure d'enregistrement.



Touchez le bouton d'**armement** pour armer l'enregistrement du sampler. Le bouton se transforme alors en bouton **Record** et affiche **Waiting for signal** (en attente de signal).

À ce moment-là, lancez l'enregistrement d'une des façons suivantes :

- Commencez à jouer pour que le niveau audio entrant dépasse le niveau seuil réglé avec le **curseur de seuil**.
- Touchez le bouton **Enregistrement** sous le compteur **Sample Length** de longueur de sample.

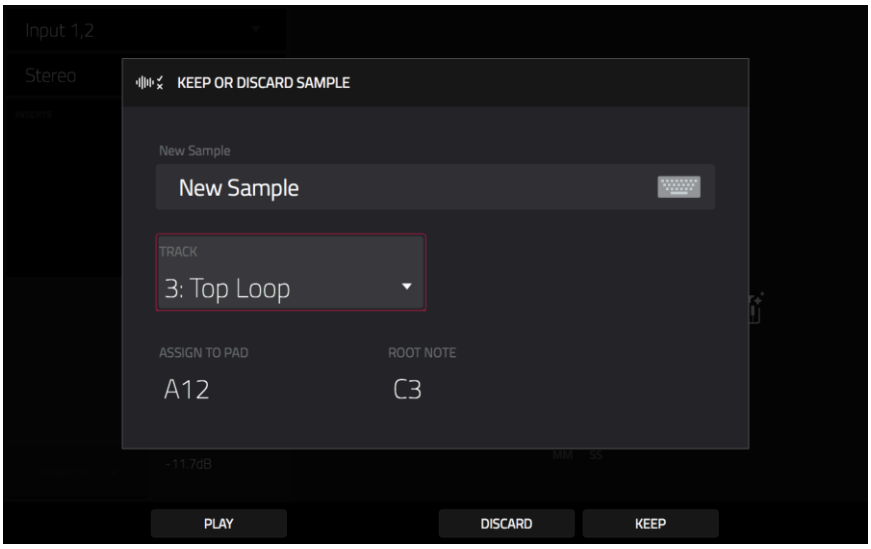


Pour au contraire désarmer la piste, touchez **Cancel** (annuler).

Utilisez le champ **Max Length** (longueur maximale) pour définir la durée maximale de sampling.

Vous pouvez enregistrer jusqu'à 15 minutes et 59 secondes (**15**:**59**) de son par sample. Nous recommandons de régler ces valeurs d'une façon correspondant à peu près à votre estimation de la durée d'enregistrement.

Une fois votre enregistrement arrêté, la fenêtre **Keep or Discard Sample** (conserver ou supprimer le sample) apparaîtra.



Utilisez le champ **New Sample** pour nommer le nouveau sample. Touchez-le et utilisez le clavier virtuel qui apparaît.

Utilisez le champ **Track** (piste) pour choisir la piste à laquelle assigner le nouveau sample. Sélectionnez <**none**> (aucune) si vous souhaitez le sauvegarder dans le projet sans l'assigner à une piste.

Remarque : les samples nouvellement enregistrés ne peuvent être assignés qu'à des pistes drum (batterie).

Utilisez le champ **Assign to Pad** pour assigner le sample à un pad dans la piste.

Utilisez le champ **Root Note** pour choisir l'endroit sur le clavier où le sample sera produit à sa hauteur d'origine.

Pour confirmer vos sélections, touchez **Keep** (conserver) en bas de l'écran.

Pour ignorer l'enregistrement et revenir au sampler, touchez **Discard** en bas de l'écran.

Pour lire l'enregistrement, touchez **Play** en bas de l'écran.

À savoir : nous vous recommandons d'éditer le sample que vous avez enregistré en **mode Sample Edit** (voir ***Mode Sample Edit (édition de sample)*** pour plus d'informations).

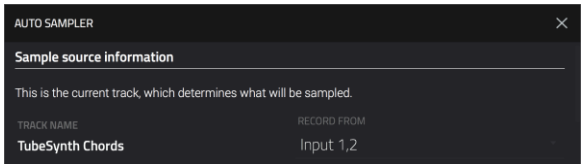
Auto Sampler

La page Sampler contient également l'auto sampler, qui vous permet de capturer et de convertir n'importe quel preset de plugin ou d'instrument externe en un patch de sampler de keygroup.

Pour ouvrir l'auto sampler, touchez l'**icône de clavier** à côté du bouton d'enregistrement en vue Sampler. La piste actuelle sera sélectionnée comme source de sampling automatique.



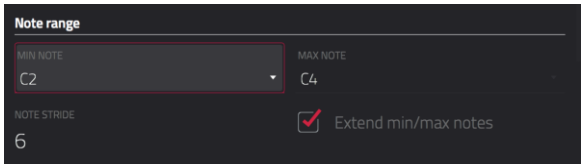
Sample Source Information (informations sur la source du sample)



Utilisez le champ **Track name** (nom de piste) pour sélectionner la piste servant de source à l'auto sampler.

Avec le champ **Record from** (enregistrer depuis), sélectionnez l'entrée à enregistrer. Sélectionnez une des options **Input** pour échantillonner automatiquement un instrument externe, ou une des options **Resample** pour échantillonner automatiquement une source interne.

Note Range (plage de notes)



Utilisez les champs **Min Note** (note la plus basse) et **Max Note** (note la plus haute) pour délimiter la plage des notes créées.

Utilisez le champ **Note Stride** (répartition des samples) pour indiquer le nombre de demi-tons séparant chaque nouveau sample.

Cochez la case **Extend min/max notes** (dépasser les limites de notes) pour échantillonner jusqu'aux notes la plus basse et la plus haute, quels que soient les réglages de **Min Note** et **Max Note**.

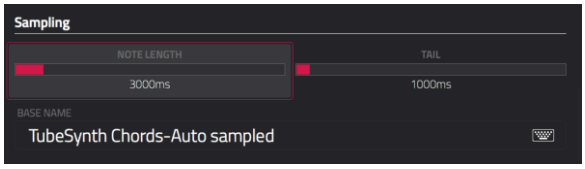
Velocity (dynamique)



Touchez les cases situées en face de **Layer 1**–**4** pour sélectionner le nombre de couches (layers) qui serviront à créer le patch de sampler.

Utilisez les curseurs **Velocity Value** pour régler la dynamique ou vélocité de chaque couche.

Sampling

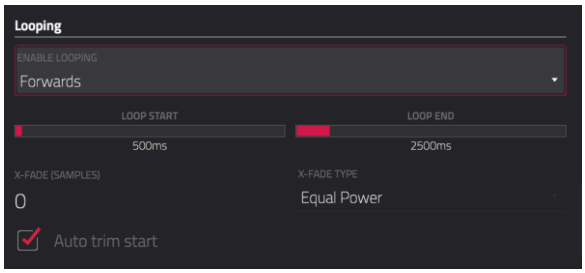


Utilisez le curseur **Note Length** (longueur de note) pour régler en secondes la durée de la note échantillonnée**.**

Utilisez le curseur **Tail** (queue) pour régler en secondes la durée de la queue audio. Cela ajoutera des secondes supplémentaires à la fin du fichier audio obtenu. C'est utile si vous capturez des samples dont le son va au-delà de la durée audio définie (par ex. une reverb ou un delay long, des samples sans bouclage avec des longues phases de déclin, etc.). Nous vous recommandons d'utiliser une queue audio (Tail) d'au moins deux secondes.

Utilisez **Base Name** (nom de base) pour établir la convention d'appellation des samples qui seront créés par l'auto sampler.

Looping (bouclage)



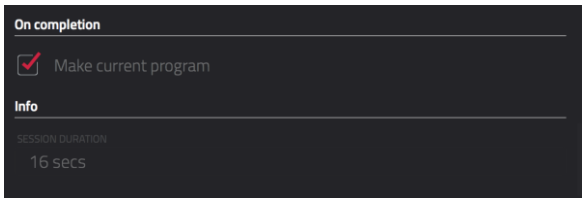
Utilisez le champ **Enable looping** (activer le bouclage) pour sélectionner comment les samples obtenus peuvent ou non être bouclés :

- **Off** : le sample n'est pas lu en boucle.
- **Forwards** (vers l'avant) : vous pouvez maintenir le **pad** pour que le sample se répète depuis son point de bouclage (**Loop Position**) jusqu'à la fin du sample. Relâchez le **pad** pour arrêter la lecture en boucle.
- **Reverse** (inversé) : vous pouvez maintenir le **pad** pour lire ce sample à l'envers, avec répétition en boucle depuis la fin du sample jusqu'au point de bouclage (**Loop Start**). Relâchez le **pad** pour arrêter la lecture en boucle.
- **Alternating** (alterné) : vous pouvez maintenir le **pad** pour que le sample soit lu depuis son point de bouclage (**Loop Start**) jusqu'à sa fin puis à l'envers jusqu'à son retour au point de bouclage. Ce va-et-vient se répétera tant que vous maintiendrez le pad pressé. Relâchez le **pad** pour arrêter la lecture en boucle.

Utilisez les curseurs **Loop start** (début de boucle) et **Loop end** (fin de boucle) pour régler les limites de la boucle dans le sample.

Utilisez **X-Fade (Samples)** pour régler en secondes la durée du fondu enchaîné (crossfade) entre le point de fin de boucle et le point de début de boucle.

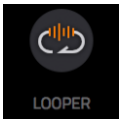
Réglez le champ **X-Fade Type** (type de fondu enchaîné) pour sélectionner **Equal Power** (puissance constante) ou **Linear** (linéaire).



Sous **On completion** (une fois terminé), cochez **Make current program** (en faire le programme actuel) pour charger le patch de sampler terminé comme piste actuelle.

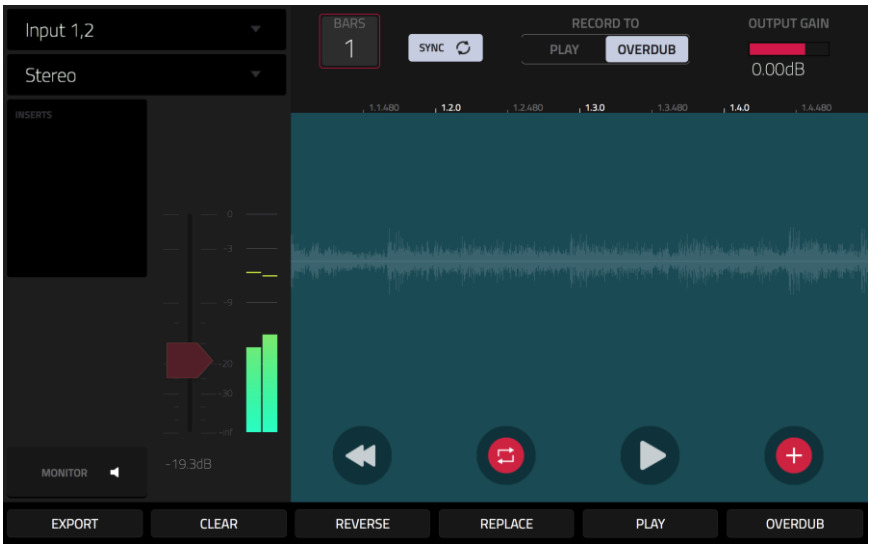
Sous **Info**, le champ **Session Duration** (durée de la session) fournit une estimation de la durée du processus d'échantillonnage automatique.

Looper



Le Looper vous permet d'enregistrer du son et d'en superposer en temps réel – un excellent outil pour les prestations live ainsi que pour les inspirations spontanées en studio. Vous pouvez exporter la boucle comme un sample à utiliser dans votre projet.

Pour ouvrir le Looper, pressez **Menu** et touchez **Looper**.



Vous trouverez ci-dessous une brève procédure pas à pas pour vous aider à rapidement démarrer. Continuez de lire le reste de ce chapitre pour apprendre à utiliser le Looper dans différents cas.

Pour commencer à utiliser le Looper :

1. Veillez bien à réduire les niveaux de volume de votre source audio et de vos enceintes/casques/moniteurs avant de faire une quelconque connexion pour éviter les bruits et autres effets larsen.
2. Branchez votre source audio à la ou aux entrées de votre Force.

   Pour les appareils de niveau ligne comme par exemple un synthétiseur, réglez le sélecteur **Line/Inst** sur **Line** ; pour les appareils de niveau instrument comme par exemple une guitare, réglez le sélecteur sur **Inst.**

   Si vous utilisez un microphone qui nécessite une alimentation fantôme, réglez le commutateur **+48V** sur **On**.
3. Tournez le bouton **Gain** pour régler le niveau d'entrée pendant que vous faites jouer votre source audio. Vous devez maintenant voir le niveau s'afficher dans l'indicateur. Assurez-vous qu'il ne dépasse pas le niveau maximal (l'indicateur de niveau ne doit pas être constamment au niveau crête).
4. Réglez les commandes d'enregistrement comme désiré (décrites dans ce chapitre).
5. Touchez le sélecteur **Record To** de façon à sélectionner **Overdub** (superposition).
6. Touchez le bouton **Rec/Record** dans le coin inférieur droit pour armer l'enregistrement du Looper.
7. Faites jouer votre source audio. Le Looper démarrera immédiatement l'enregistrement quand le niveau d'entrée atteindra la valeur seuil réglée. Vous pouvez sinon toucher **▶/Play** en bas de l'écran pour lancer manuellement l'enregistrement.

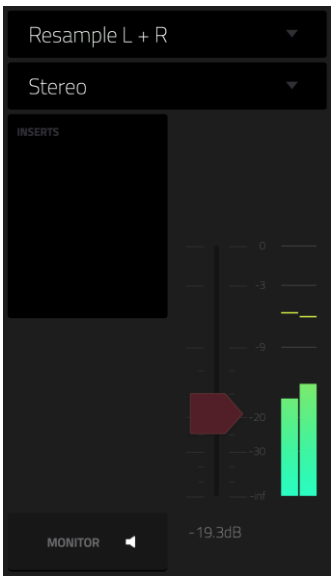
   Chaque fois que le Looper répète le passage, vous superposez du son à son contenu – une nouvelle couche audio est ajoutée chaque fois que le Looper se répète pendant l'enregistrement.

   À savoir : vous pouvez enregistrer une boucle tout en faisant lire un ou plusieurs clips en arrière-plan à titre de référence.
8. **Pour arrêter l'enregistrement**, touchez **▶/Play** en bas de l'écran.

   Pour exporter votre boucle comme un sample, touchez **Export** afin d'ouvrir la fenêtre **Keep or Discard Sample** (conserver ou supprimer le sample).

   Pour effacer le contenu du Looper, touchez **Clear**.

Le champ **source d'entrée** en haut à gauche détermine si vous allez enregistrer un signal audio externe, que vous pouvez prendre sur la paire d'entrées (**Input 1, 2**) ou sur une seule entrée (**Input 1** – **2**). Vous pouvez également sélectionner un signal interne de votre Force (**Resample L**, **Resample R** ou **Resample L+R**).



Le resampling (rééchantillonnage) ne nécessite pas de connexion audio car la source est interne et est donc enregistrée sans aucune perte de qualité audio. Vous pouvez par exemple utiliser Resample pour enregistrer plusieurs samples en pressant simultanément les pads leur correspondant.

Utilisez le second champ **Mono**/**Stereo** en haut à gauche pour choisir d'enregistrer vos samples en mono (**Mono**) ou en stéréo (**Stereo**).

Le champ **Inserts** affiche tous les effets activés ou désactivés pour le Looper. Touchez la zone située sous **Inserts** pour ouvrir une fenêtre dans laquelle vous pouvez charger, changer et activer ou désactiver les effets.

Important : ces effets sont appliqués au signal audio quand vous l'enregistrez. Cela signifie que les effets ne pourront plus être « retirés » du son par la suite. Découvrez-en plus sur le fonctionnement des effets dans ***Généralités*** > ***Effets***.

Touchez le bouton **Monitor** pour activer ou désactiver l'écoute de contrôle d'entrée (Monitoring).

Si cette fonction est activée, le son entendu au casque est celui pris **avant** qu'il n'atteigne le Looper, d'où une latence nulle. Vous ne pouvez activer le monitoring d'entrée que si le champ **source d'entrée** est réglé sur une entrée et non sur **Resample**.

Si elle est désactivée, le son entendu au casque est celui pris **après** traitement dans le Looper, donc il peut y avoir une certaine latence, mais vous entendez par contre la source audio telle qu'elle sonnera dans l'enregistrement.

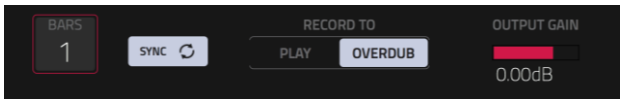
À savoir : **pour éviter le risque de clics ou de réinjection (« larsen ») pendant l'écoute de contrôle d'entrée**, réduisez le niveau des sources audio.

Utilisez le **curseur de seuil** pour régler le seuil. Sinon, tournez l'**encodeur 1** lorsque les **encodeurs** sont en mode **Screen**. Le curseur de seuil ne fonctionne que si **Sync** est **désactivé** (voir ***ci-dessous***).

Si le Looper est armé pour l'enregistrement, il lance automatiquement l'enregistrement quand le niveau de la source reçue en entrée dépasse ce niveau seuil. Si vous le réglez trop haut, l'enregistrement peut ne pas démarrer quand la source d'entrée produit du son, ou le début de ce que souhaitez enregistrer peut avoir été manqué. Si vous réglez le seuil trop bas, l'enregistrement peut démarrer trop tôt, avant la véritable production de son par la source externe. Réglez ce paramètre sur un niveau approprié en vous aidant de l'indicateur de niveau.

Pour réinitialiser le maintien d'affichage de crête ou « Peak Hold », qui affiche le plus haut niveau de votre signal d'entrée dans l'indicateur de niveau, touchez-le.

Utilisez le champ **Bars** pour régler la longueur de votre boucle. Quelle que soit la durée de ce que vous enregistrez, ce sera la longueur de votre boucle.



Utilisez le bouton **Sync** pour synchroniser ou non le Looper avec la lecture. S'il est activé, le Looper reste en mesure avec votre projet. Quand vous lisez/enregistrez avec le Looper, il attend que le transport soit lancé pour démarrer sa lecture.

Utilisez le sélecteur **Record To** pour déterminer le comportement en enregistrement de la boucle :

- **Play** : avant l'enregistrement, vous devez touchez le bouton ▶/**Play** sur l'écran pour lancer la lecture du Looper.
- **Overdub** : avant l'enregistrement, vous devez d'abord toucher le bouton **Rec**/**Record** dans le coin inférieur droit pour armer l'enregistrement du Looper.

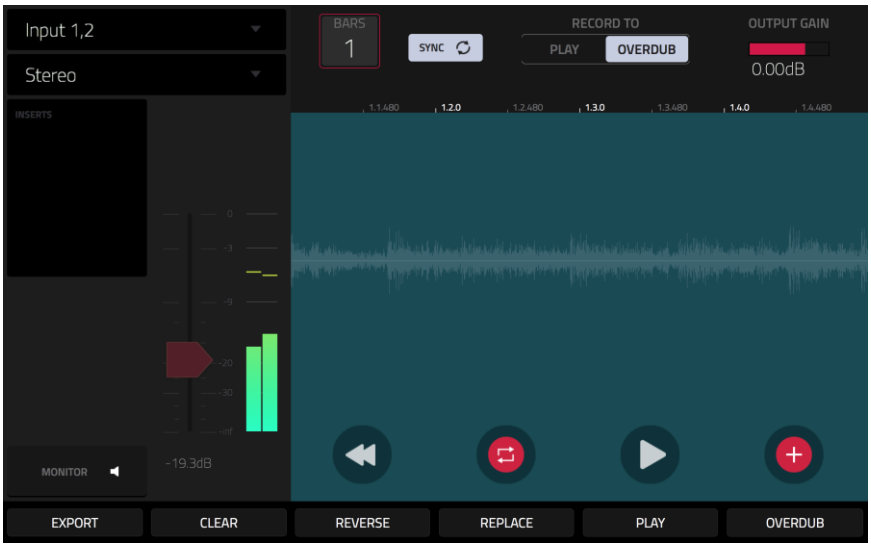
Utilisez le curseur **Output Gain** pour régler le niveau du signal de sortie du Looper.

Pour enregistrer avec le Looper :

Important :

Pour enregistrer sans effacer aucun son déjà enregistré dans la boucle, utilisez le bouton **Overdub** (superposition).

Pour écraser le son que vous avez déjà enregistré, utilisez le bouton **Replace** (remplacer).



Si **Record To** est réglé sur **Play** :

Pour lancer l'enregistrement, touchez le bouton **Replace** ou **Overdub** pendant que la boucle est lue. Le Looper lancera immédiatement l'enregistrement.

Pour arrêter l'enregistrement, touchez le bouton **Replace** or **Overdub**. Le Looper arrêtera l'enregistrement mais continuera la lecture.

Pour stopper la lecture et l'enregistrement, touchez le bouton ▶**/Play**.

Si **Record To** est réglé sur **Overdub** :

Pour lancer l'enregistrement, touchez le bouton ▶**/Play** sur l'écran.

Si **Sync** est désactivé, vous pouvez aussi faire jouer votre source audio pour que le niveau d'entrée atteigne la valeur seuil.

Si **Sync** est activé, vous pouvez aussi presser la touche **Play** ou **Play Start** pour lancer la lecture ; l'enregistrement commence à ce moment.

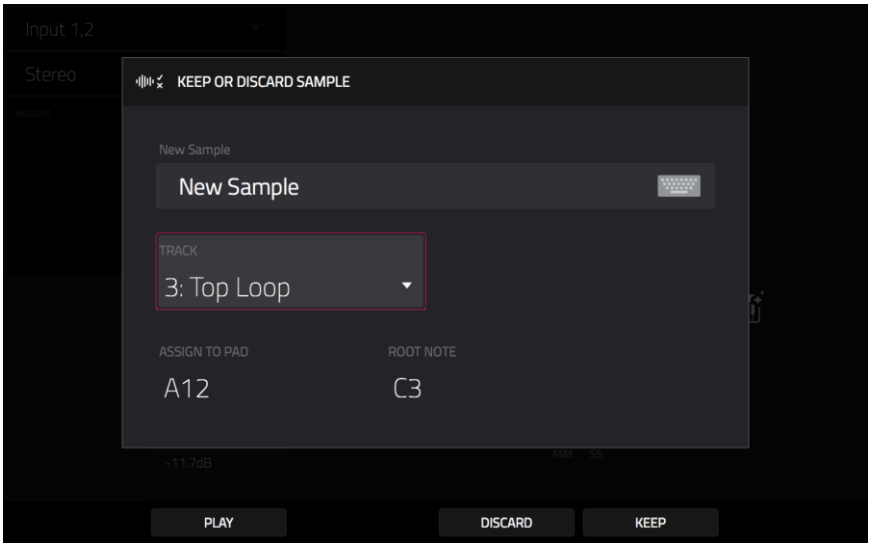
Pour arrêter l'enregistrement, touchez **Overdub**. Le Looper arrêtera l'enregistrement mais continuera la lecture.

Pour arrêter la lecture et l'enregistrement, touchez le bouton ▶**/Play** ou pressez la touche **Stop** pour arrêter la lecture de transport.

Pour lire ou arrêter la boucle (sans enregistrer), touchez le bouton ▶**/Play** sur l'écran.

Pour inverser le sens de lecture de la boucle, touchez **Reverse**. Si **Sync** est **activé**, la lecture s'inverse après que la tête de lecture du Looper ait atteint la fin de la boucle. Si **Sync** est **désactivé**, la lecture s'inverse immédiatement.

Pour effacer immédiatement la boucle, touchez **Clear**.



Pour exporter la boucle comme un clip :

1. Touchez **Export** pour ouvrir la fenêtre **Looper Export** (exporter le Looper).
2. Avec le champ **Audio Track** (piste audio), sélectionnez la piste audio dans laquelle vous souhaitez exporter le clip.
3. Utilisez le champ **Clip** pour sélectionner le slot de clip dans lequel vous souhaitez placer la boucle.
4. Touchez **Export to Clip** (exporter dans le clip) pour confirmer votre choix ou au contraire **Cancel** pour annuler.

   Lorsque l'exportation de votre boucle est terminée, la boucle est assignée à la piste et au slot de clip que vous avez sélectionnés.

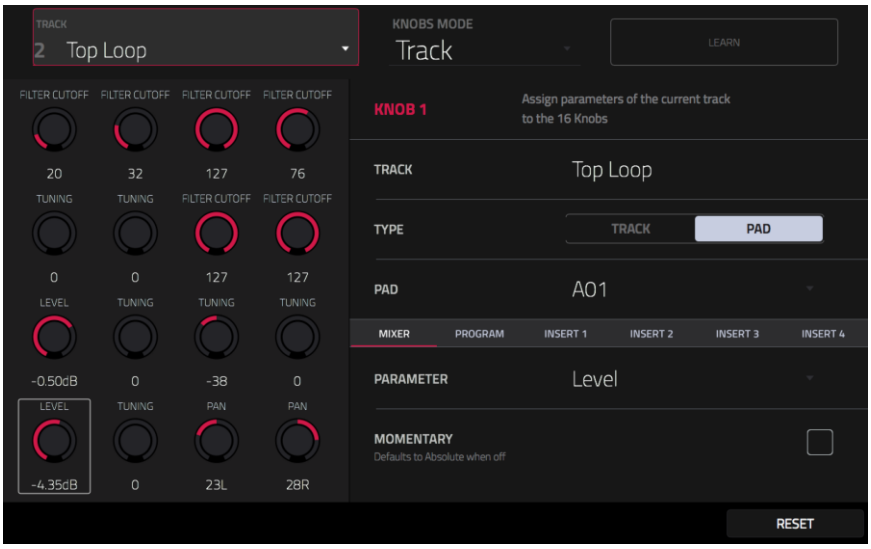
Knobs (encodeurs)



Le mode d'action des encodeurs (Knobs) vous permet de déterminer ce que contrôlent les encodeurs dans les autres modes. C'est utile lorsque vous souhaitez utiliser les encodeurs pour contrôler des paramètres qui ne s'affichent pas dans le mode actuel – ou des paramètres qui apparaissent dans différents modes.

Pour accéder au réglage de mode d'action des encodeurs, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pressez **Menu** puis touchez **Knobs**.
- Maintenez **Shift** et pressez **Knobs**.



Pour choisir le mode d'action des encodeurs, sélectionnez l'une des options suivantes avec le champ **Knobs Mode** en haut de l'écran :

- **Screen** : dans ce mode d'action, les encodeurs contrôlent un paramètre ou groupe de paramètres dans le mode que vous avez actuellement sélectionné à l'écran (par exemple, mode Pad Mixer, mode Sample Edit, etc.).
- **Project** : dans ce mode d'action, les encodeurs peuvent contrôler 16 paramètres dans l'ensemble du projet actuel. Voir la section ***Project (projet)*** suivante pour en savoir plus sur ce mode d'action spécifique des encodeurs.
- **Track** : dans ce mode d'action, les encodeurs peuvent contrôler 16 paramètres de piste. Voir la section ***Track (piste)*** suivante pour en savoir plus sur ce mode d'action spécifique des encodeurs.
- **Volume** : dans ce mode d'action, les encodeurs contrôlent obligatoirement le volume des pistes.
- **Pan** : dans ce mode d'action, les encodeurs contrôlent obligatoirement le panoramique des pistes.
- **Send 1–4 :** dans ces modes d'action, les encodeurs contrôlent obligatoirement le niveau de départ des pistes.

Utilisez le champ **Track** pour sélectionner une piste afin de modifier les affectations des encodeurs. Le contenu de l'écran variera en dessous en fonction (**1**) du type de piste et (**2**) du mode d'action que vous avez sélectionné pour les encodeurs.

À tout moment, dans n'importe quel mode, vous pouvez afficher la fenêtre **Knobs** par-dessus le contenu actuel de l'écran. Cela vous permet de changer rapidement l'action des encodeurs.

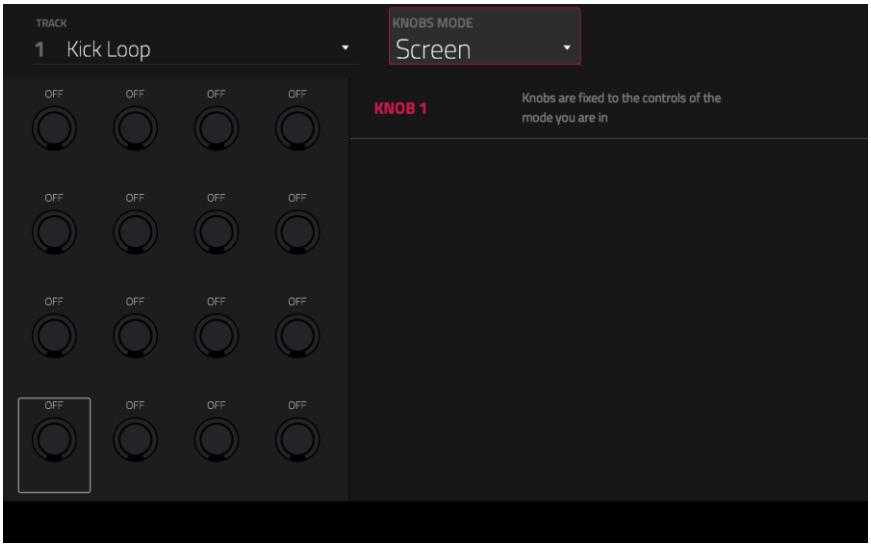
Pour afficher la fenêtre Knobs, maintenez pressée la touche **Knobs**.

Pour sélectionner le mode d'action des encodeurs, touchez l'icône lui correspondant : **Volume**, **Pan**, **Send 1–4**, **Project**, **Track** ou **Screen**.

Pour fermer la fenêtre Knobs, relâchez la touche **Knobs**.

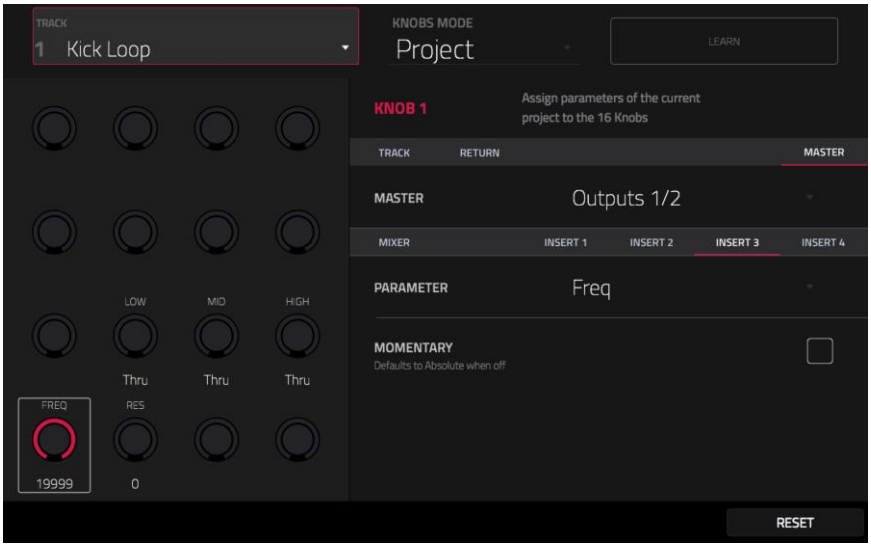
Screen (paramètres à l'écran)

En mode d'action **Screen**, les encodeurs ou « Knobs » ne contrôlent que le paramètre ou le groupe de paramètres du mode que vous avez actuellement sélectionné à l'écran (par exemple, Mixer, mode Sample Edit, etc.).



Project (projet)

En mode d'action **Project**, les encodeurs ou « Knobs » contrôlent 16 paramètres à l'intérieur du projet actuel.



À côté de la rangée d'encodeurs du haut dans l'écran, touchez un des onglets pour sélectionner le type de paramètre que vous souhaitez contrôler avec les encodeurs :

- **Track** : paramètres de piste. Utilisez le champ **Track** pour sélectionner une des pistes de votre projet.
- **Return** : paramètres de retour. Utilisez le champ **Return** pour sélectionner un des **retours 1**–**4**.
- **Master** : paramètres de master. Utilisez le champ **Master** pour sélectionner une des paires de sortie, **Outputs 1/2** ou **3/4**.

Si une **piste drum** est sélectionnée, utilisez le sélecteur **Type** pour déterminer si les encodeurs contrôleront les paramètres de la totalité de la piste (**Track**) ou d'un simple pad (**Pad**).

Pour sélectionner une piste, utilisez le champ **Track** en face de la rangée d'encodeurs du haut.

Pour sélectionner un pad (si **Type** est réglé sur **Pad**), utilisez le champ **Pad**.

Ensuite, à côté de la deuxième rangée d'encodeurs de l'écran, touchez un des onglets pour sélectionner le type des paramètres que vous souhaitez contrôler avec les encodeurs :

- **Mixer** : paramètres généraux du mixeur
- **Track** : paramètres généraux de piste
- **Insert 1**–**4** : paramètres des effets insérés sur la piste

Utilisez le champ **Parameter** pour sélectionner le paramètre que vous souhaitez contrôler avec l'encodeur actuellement sélectionné. Quand l'onglet **Track** (piste) est sélectionné, les options suivantes sont disponibles.

Quand une **piste drum** est sélectionnée et que **Type** est réglé sur **Track** :

Mixer : Off, Volume, Pan, Mute, Solo, Send 1–4

Track : Off, Master Semi Tune, Master Fine Tune

Insert 1–**4** : Off, les autres paramètres disponibles dépendent de l'effet

Quand une **piste drum** est sélectionnée et que **Type** est réglé sur **Pad** :

Mixer : Off, Level, Pan, Pad Mute, Pad Solo, Send 1–4

Track :

Off	Amp Env Hold	Layer Sample Pan (1–4)	LFO to Filter	Velocity to Amp
Tuning	Amp Env Sustain	Layer Semi Tune (1–4)	LFO to Amp	Velocity to Pan
Filter Cutoff	Filter Env Attack	Layer Fine Tune (1–4)	LFO to Pan	Layer Direction (1–4)
Filter Resonance	Filter Env Hold	Velocity to Start	LFO Wave	Layer Offset (1–4)
Filter Env Amount	Filter Env Decay	Vel to Filter Attack	LFO Rate	
Amp Env Attack	Filter Env Sustain	Velocity to Env Amount	LFO Sync	
Amp Env Decay	Filter Env Release	Velocity to Filter	Velocity to Pitch	
Amp Env Release	Layer Level (1–4)	LFO to Pitch	Vel to Volume Attack	

Insert 1–**4** : Off, les autres paramètres disponibles dépendent de l'effet

Quand une **piste de keygroup** est sélectionnée :

Mixer : Off, Volume, Pan, Mute, Solo, Send 1–4

Track : Off, Master Semi Tune, Master Fine Tune

Insert 1–**4** : Off, les autres paramètres disponibles dépendent de l'effet

Quand une **piste de plugin** est sélectionnée :

Mixer : Off, Volume, Pan, Mute, Solo, Send 1–4

Track : Off, les autres paramètres disponibles dépendent du plugin

Insert 1–**4** : Off, les autres paramètres disponibles dépendent de l'effet

Quand une **piste MIDI** est sélectionnée :

MIDI CC : assignations standard des changements de commande MIDI

Quand une **piste CV** est sélectionnée :

Mixer : Off, Mute, Solo

Track : Off, CV Out 1–4

Quand une **piste audio** est sélectionnée :

Mixer : Off, Volume, Pan, Mute, Solo, Send 1–4

Insert 1–**4** : Off, les autres paramètres disponibles dépendent de l'effet

Quand l'onglet **Return** est sélectionné, les options suivantes sont disponibles :

Mixer : Off, Volume, Pan, Mute

Insert 1–**4** : Off, les autres paramètres disponibles dépendent de l'effet

Quand l'onglet **Master** est sélectionné, les options suivantes sont disponibles :

Mixer : Off, Volume, Pan, Mute, Crossfader position, Crossfader curve, Crossfader breakpoint

Insert 1–**4** : Off, les autres paramètres disponibles dépendent de l'effet

Touchez la case à cocher **Momentary** pour activer ou désactiver le comportement fugitif (momentané).

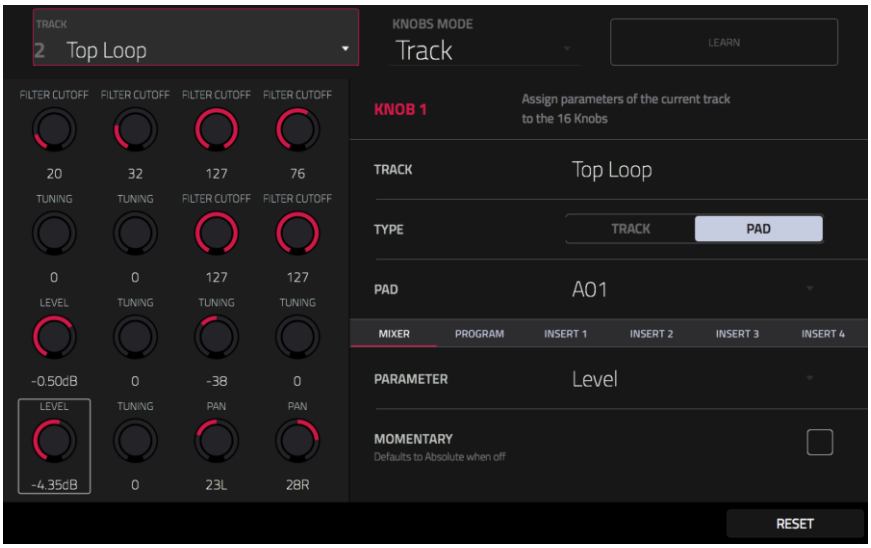
Quand il est **activé**, manipuler l'encodeur règle son paramètre, mais celui-ci revient immédiatement à sa valeur initiale (en vigueur quand vous avez activé Momentary) dès que vous relâchez l'encodeur.

Quand il est **désactivé**, manipuler l'encodeur ajuste son paramètre, et le paramètre conserve ce nouveau réglage quand vous relâchez l'encodeur.

Pour réinitialiser et annuler tous les changements, touchez le bouton **Reset**.

Track (piste)

En mode d'action **Track**, les encodeurs contrôlent 16 paramètres de la piste actuellement sélectionnée.



Ensuite, à côté de la deuxième rangée d'encodeurs de l'écran, touchez un des onglets pour sélectionner le type des paramètres que vous souhaitez contrôler avec les encodeurs :

- **Mixer** : paramètres généraux du mixeur
- **Track** (non disponible pour les pistes audio ou MIDI) : paramètres de piste
- **MIDI CC** (pistes MIDI uniquement) : paramètres CC MIDI standard
- **Insert 1**–**4** (non disponible pour les pistes MIDI ou CV) : paramètres des effets insérés sur la piste

Utilisez le sélecteur **Type** pour déterminer si les encodeurs contrôleront les paramètres de la totalité de la piste (**Track**) ou seulement d'un pad (**Pad**).

Pour sélectionner une piste, utilisez le champ **Track** en haut de l'écran. Le nom de la piste apparaîtra dans le champ **Track** en face de la rangée d'encodeurs du haut de l'écran.

Pour sélectionner un pad (si **Type** est réglé sur **Pad**), utilisez le champ **Pad**.

Remarque : ce réglage ne s'applique qu'aux pistes drum.

Utilisez le champ **Parameter** pour sélectionner le paramètre que vous souhaitez contrôler avec les encodeurs.

Quand une **piste drum** est sélectionnée et que **Type** est réglé sur **Track** :

Mixer : Off, Volume, Pan, Mute, Solo, Send 1–4

Track : Off, Master Semi Tune, Master Fine Tune, Layers 1–4 Loop Xfade, Layers 1–4 Loop Xfade Type

Insert 1–**4** : Off, les autres paramètres disponibles dépendent de l'effet

Quand une **piste drum** est sélectionnée et que **Type** est réglé sur **Pad** :

Mixer : Off, Level, Pan, Pad Mute, Pad Solo, Send 1–4

Track :

Off	Amp Env Hold	Layer Sample Pan (1–4)	LFO to Filter	Velocity to Amp
Tuning	Amp Env Sustain	Layer Semi Tune (1–4)	LFO to Amp	Velocity to Pan
Filter Cutoff	Filter Env Attack	Layer Fine Tune (1–4)	LFO to Pan	Layer Direction (1–4)
Filter Resonance	Filter Env Hold	Velocity to Start	LFO Wave	Layer Offset (1–4)
Filter Env Amount	Filter Env Decay	Vel to Filter Attack	LFO Rate	
Amp Env Attack	Filter Env Sustain	Velocity to Env Amount	LFO Sync	
Amp Env Decay	Filter Env Release	Velocity to Filter	Velocity to Pitch	
Amp Env Release	Layer Level (1–4)	LFO to Pitch	Vel to Volume Attack	

Insert 1–**4** : Off, les autres paramètres disponibles dépendent de l'effet

Quand une **piste de keygroup** est sélectionnée :

Mixer : Off, Volume, Pan, Mute, Solo, Send 1–4, Crossfader route, Cue bus enable

Track : Off, Master Semi Tune, Master Fine Tune

Insert 1–**4** : Off, les autres paramètres disponibles dépendent de l'effet

Quand une **piste de plugin** est sélectionnée :

Mixer : Off, Volume, Pan, Mute, Solo, Send 1–4, Crossfader route, Cue bus enable

Track : Off, les autres paramètres disponibles dépendent du plugin

Insert 1–**4** : Off, les autres paramètres disponibles dépendent de l'effet

Quand une **piste MIDI** est sélectionnée :

MIDI CC : assignations standard des changements de commande MIDI

Quand une **piste CV** est sélectionnée :

Mixer : Off, Mute, Solo

Track : Off, CV Out 1–4

Quand une **piste audio** est sélectionnée :

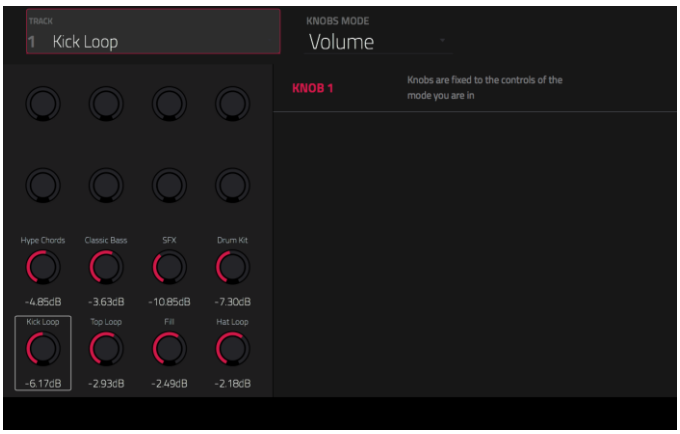
Mixer : Off, Volume, Pan, Mute, Solo, Send 1–4

Insert 1–**4** : Off, les autres paramètres disponibles dépendent de l'effet

Pour réinitialiser et annuler tous les changements, touchez le bouton **Reset**.

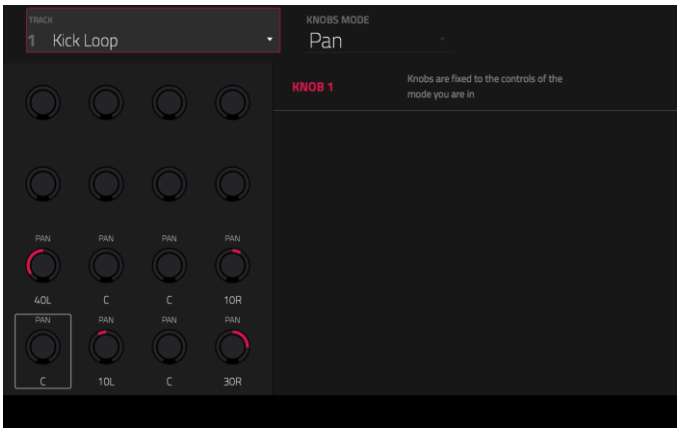
Volume

En mode d'action **Volume**, les encodeurs contrôlent le niveau de volume de toutes les pistes du projet.



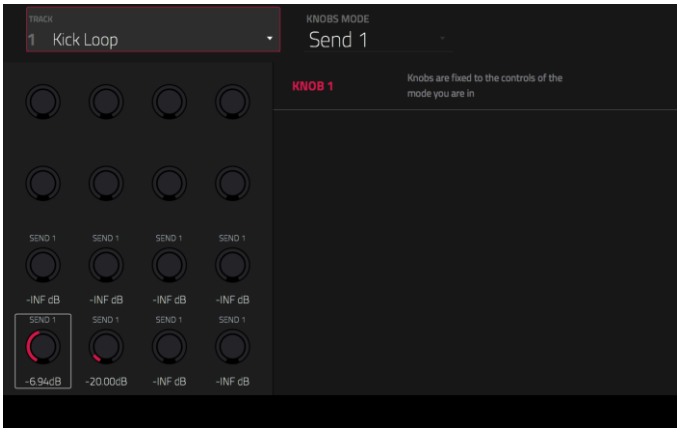
Pan (panoramique)

En mode d'action **Pan**, les encodeurs contrôlent le panoramique stéréo de toutes les pistes du projet.



Send (départ)

En mode d'action **Send 1**–**4**, les encodeurs contrôlent le niveau du départ sélectionné pour toutes les pistes dans le projet.



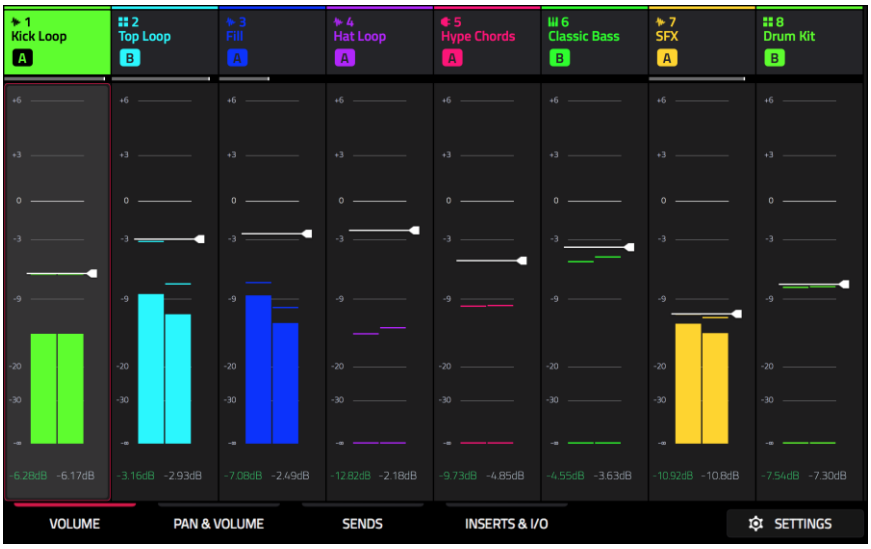
Mixer (mixeur)



Dans le mixeur, vous pouvez régler les niveaux, le panoramique stéréo et d'autres paramètres pour vos pistes, retours et masters.

Pour ouvrir le mixeur, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pressez **Menu** puis touchez **Mixer**.
- Pressez **Mixer**.



Le mixeur fonctionne comme une table de mixage audio avec différents réglages pour chaque piste, l'écran affichant jusqu'à 8 pistes à la fois. Le nom de piste est affiché en haut de chaque piste.

Pour sélectionner une piste, touchez-la ou pressez une des touches de **sélection de piste**.

Pour afficher d'autres pistes, utilisez les **touches de curseur** gauche ou droite. Sinon, vous pouvez également faire glisser votre doigt sur l'écran, vers la gauche ou la droite.

Pour afficher les pistes de retour (Return) et master, pressez la touche de sélection de piste **Master**. Sinon, vous pouvez également faire rapidement glisser votre doigt sur l'écran vers la gauche.

Pour ouvrir la fenêtre de configuration du mixeur, touchez l'icône **Settings** dans le coin inférieur droit de l'écran, ce qui vous permettra de modifier la configuration du mixeur.

Utilisez le champ **Solo Button** pour choisir le comportement des touches **Solo**. Elles peuvent être utilisées pour mettre les pistes en solo (**Solo Tracks**) ou pour les pré-écouter (**Cue Tracks**).

Utilisez le champ **Crossfader** pour régler la courbe (**Profile**) du crossfader sur **Linear** (linéaire), **Exponential** (exponentielle) ou **Logarithmic** (logarithmique).

Volume

L'onglet **Volume** vous donne une vue d'ensemble du niveau de volume de vos pistes.



Touchez un **curseur de niveau** et utilisez la **molette de données** ou les touches **−/+** pour régler le niveau de volume de la piste, du retour ou du master actuellement sélectionné. Sinon, vous pouvez également toucher un **curseur de niveau** et le tirer pour régler le niveau du volume.

Les curseurs et les indicateurs de niveau affichent dans chaque pad une représentation visuelle du niveau. Touchez deux fois une **piste** dans l'écran pour ouvrir une version agrandie du curseur et de l'indicateur de niveau.

Pan & Volume

L'onglet **Pan & Volume** vous offre un certain nombre d'options de mixage pour vos pistes.



Utilisez les boutons **M** et **S** pour couper le son (Mute) de la piste et la mettre en solo. Quand **Cue Tracks** est activé, le bouton **S** devient un bouton **casque**.

Utilisez le **bouton d'automation** pour définir l'état d'automation de la piste. Voir ***Généralités > Automation*** pour plus d'informations sur l'automation.

Utilisez le **bouton d'enregistrement** pour armer la piste en vue de l'enregistrement.

Le **curseur de panoramique** de chaque piste affiche une représentation visuelle du panoramique. Touchez un curseur de panoramique et utilisez la **molette de données** ou les touches **−/+** pour régler le panoramique de la piste, du retour ou du master actuellement sélectionné. Touchez deux fois un curseur de panoramique à l'écran pour ouvrir une version agrandie de celui-ci.

Touchez un **curseur de niveau** et utilisez la **molette de données** ou les touches **−/+** pour régler le volume de la piste, du retour ou du master actuellement sélectionné. Touchez deux fois un curseur de niveau à l'écran pour ouvrir une version agrandie de celui-ci. Sinon, vous pouvez également toucher un **curseur de niveau** et le tirer pour régler le niveau du volume.

Touchez les icônes **A** ou **B** pour assigner la piste au côté A ou B du crossfader.

Sends (départs)

L'onglet **Sends** vous donne une vue d'ensemble du niveau des départs **Sends 1**–**4** de vos pistes.



Utilisez les boutons **M** et **S** pour couper le son (Mute) de la piste et la mettre en solo. Quand **Cue Tracks** est activé, le bouton **S** devient un bouton **casque**.

Utilisez le **bouton d'automation** pour définir l'état d'automation de la piste. Voir ***Généralités*** > ***Automation*** pour plus d'informations sur l'automation.

Utilisez le **bouton d'enregistrement** pour armer la piste en vue de l'enregistrement.

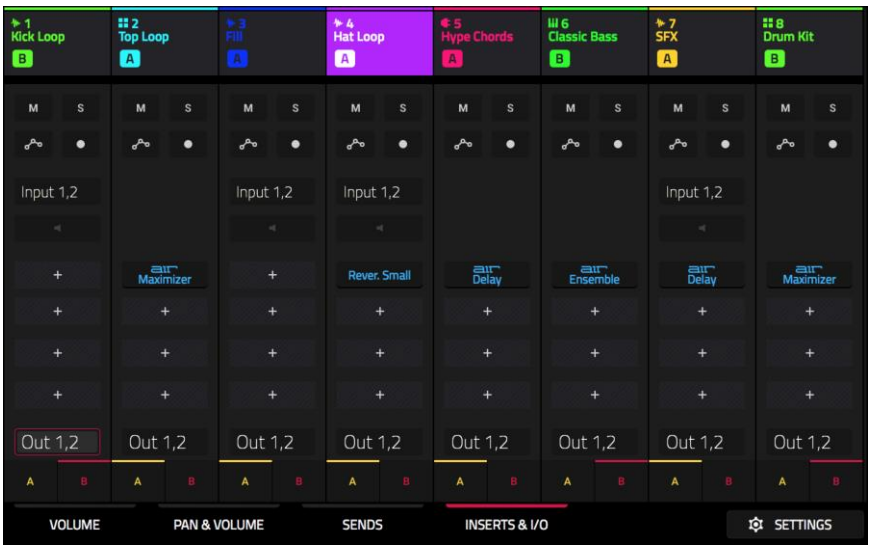
Utilisez les **boutons rotatifs de départ** pour régler le niveau de départ des pistes. Touchez le bouton rotatif et utilisez la **molette de données** ou les boutons **−/+** pour régler le niveau.

Pour savoir comment utiliser les boucles d'effet, voir ***Généralités*** > ***Effets*** > ***Effets en boucle départ/retour***.

Important : pour utiliser les canaux de départ, assurez-vous d'y avoir déjà chargé au moins un effet au moyen du mixeur de retours. Voir ***Retours*** ci-dessous pour savoir comment procéder.

Inserts & I/O

L'onglet **Inserts & I/O** vous permet de visualiser et de modifier les effets insérés et le routage audio de vos pistes.



Utilisez les boutons **M** et **S** pour couper le son (Mute) de la piste et la mettre en solo. Quand **Cue Tracks** est activé, le bouton **S** devient un bouton **casque**.

Utilisez le **bouton d'automation** pour définir l'état d'automation de la piste. Voir ***Généralités*** > ***Automation*** pour plus d'informations sur l'automation.

Utilisez le **bouton d'enregistrement** pour armer la piste en vue de l'enregistrement.

Pour les pistes audio, touchez le champ **Input** afin de sélectionner le routage d'entrée pour la piste. Touchez le bouton à icône de **haut-parleur** sous le champ d'entrée pour régler le comportement de l'écoute de contrôle : **off**, **on** ou **auto**.

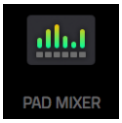
Utilisez les quatre champs d'**insert** pour insérer des effets dans la piste. Un **+** s'affiche pour les slots d'insert vides. Les inserts dans lesquels un effet est chargé affichent le nom de l'effet.

Pour savoir comment utiliser les effets insérés, voir ***Généralités*** > ***Effets*** > ***Effets insérés***.

Utilisez le champ **Output** pour choisir le routage de sortie de la piste.

Touchez les icônes **A** ou **B** pour assigner la piste au côté A ou B du crossfader.

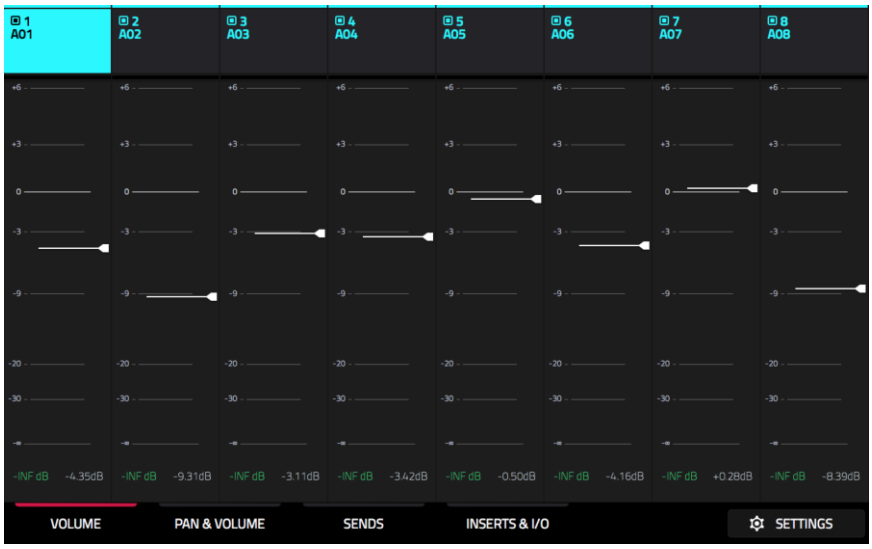
Pad Mixer (mixeur de pads)



Dans le mixeur de pads, vous pouvez régler le niveau, le panoramique stéréo et d'autres paramètres individuels des pads. Ce mode n'est disponible que pour les pistes drum et de keygroup.

Pour ouvrir le mixeur de pads, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pressez **Menu** puis touchez **Pad Mixer**.
- Maintenez **Shift** et pressez **Mixer**.



Le mixeur fonctionne comme une table de mixage audio avec différents réglages pour chaque pad, l'écran affichant jusqu'à 8 pistes à la fois. Le nom du pad est affiché en haut de chaque pad.

Pour sélectionner un pad, touchez-le ou pressez la touche de **sélection de clip** correspondante en mode **Note**.

Pour afficher plus de pads, faites glisser votre doigt sur l'écran, vers la gauche ou la droite.

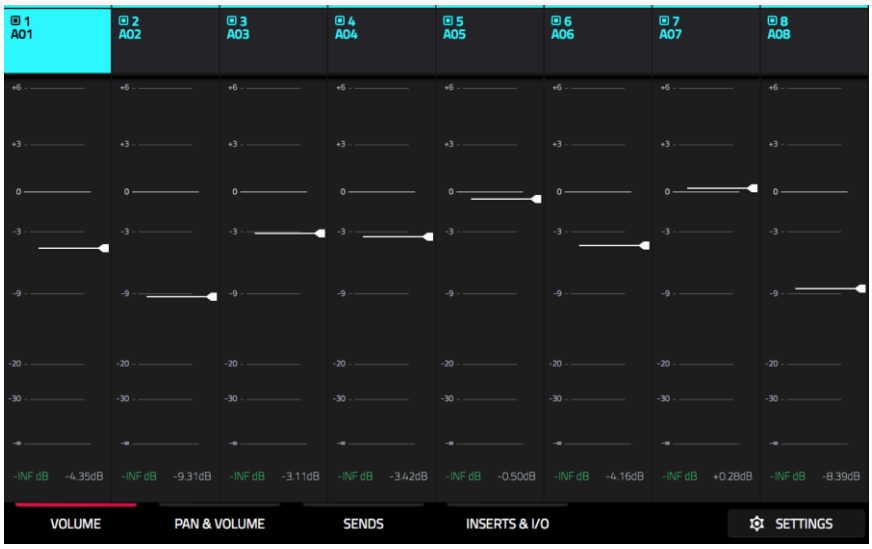
Pour ouvrir la fenêtre de configuration du mixeur de pads, touchez l'icône **Settings** dans le coin inférieur droit de l'écran, ce qui vous permettra de modifier la configuration du mixeur de pads.

Cochez la case **Filter by events** (filtrer par événement) pour n'afficher que les pads contenant des événements.

Cochez la case **Filter by samples** (filtrer par sample) pour n'afficher que les pads auxquels sont assignés des samples.

Cochez la case **Write automation when recording** (écrire l'automation pendant l'enregistrement) pour que l'automation soit toujours écrite lors de l'enregistrement.

Volume

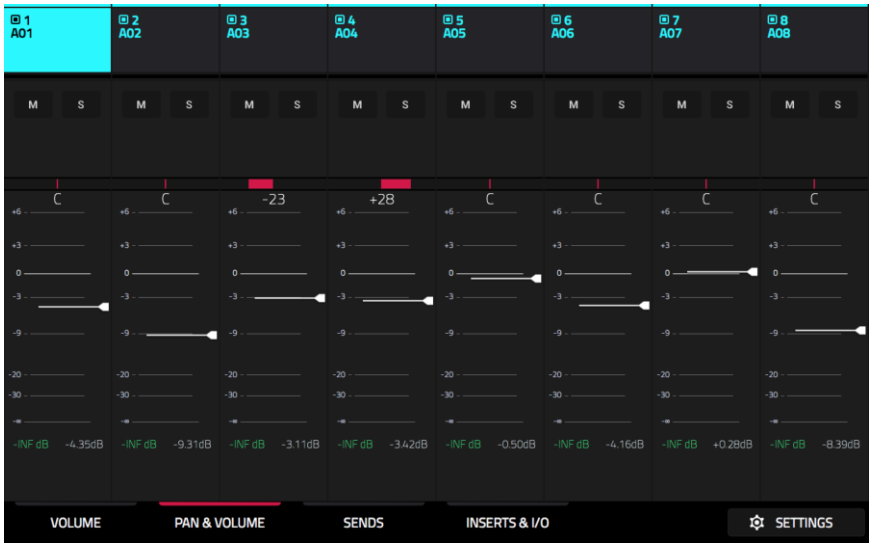


L'onglet **Volume** vous donne une vue d'ensemble du niveau de volume de vos pads.

Touchez un **curseur de niveau** et utilisez la **molette de données** ou les touches **−/+** pour régler le niveau de volume du pad actuellement sélectionné. Sinon, vous pouvez également toucher le **curseur de niveau** et le tirer pour régler le niveau du volume.

Les curseurs et les indicateurs de niveau affichent dans chaque pad une représentation visuelle du niveau. Touchez deux fois un **pad** dans l'écran pour ouvrir une version agrandie du curseur et de l'indicateur de niveau.

Pan & Volume



Utilisez les boutons **M** et **S** pour couper le son (Mute) du pad et le mettre en solo.

Le **curseur de panoramique** de chaque pad affiche une représentation visuelle du panoramique. Touchez un curseur de panoramique et utilisez la **molette de données** ou les touches **−/+** pour régler le panoramique du pad actuellement sélectionné.

Touchez un **curseur de niveau** et utilisez la **molette de données** ou les touches **−/+** pour régler le volume du pad actuellement sélectionné. Sinon, vous pouvez également toucher le **curseur de niveau** et le tirer pour régler le niveau du volume.

Sends (départs)



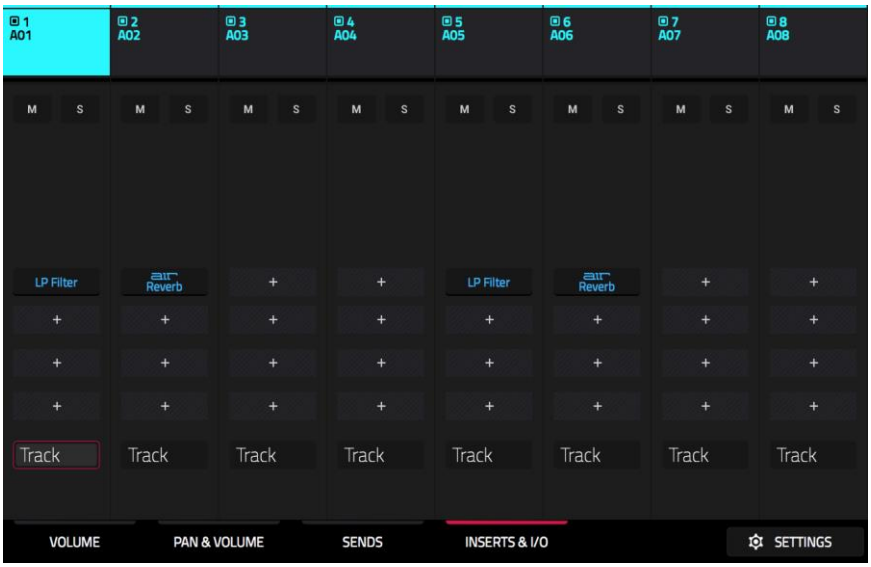
Utilisez les boutons **M** et **S** pour couper le son (Mute) du pad et le mettre en solo.

Utilisez les **boutons rotatifs de départ** pour régler le niveau de départ des pads. Touchez le bouton rotatif et utilisez la **molette de données** ou les boutons **−/+** pour régler le niveau.

Pour savoir comment utiliser les boucles d'effet, voir ***Généralités*** > ***Effets*** > ***Effets en boucle départ/retour***.

Important : pour utiliser les canaux de départ, assurez-vous d'y avoir déjà chargé au moins un effet au moyen du mixeur de retours.

Inserts & I/O



Utilisez les boutons **M** et **S** pour couper le son (Mute) du pad et le mettre en solo.

Utilisez les quatre champs d'**insert** pour insérer des effets dans le pad. Un **+** s'affiche pour les slots d'insert vides. Les inserts dans lesquels un effet est chargé affichent le nom de l'effet.

Pour savoir comment utiliser les effets insérés, voir ***Généralités*** > ***Effets*** > ***Effets insérés***.

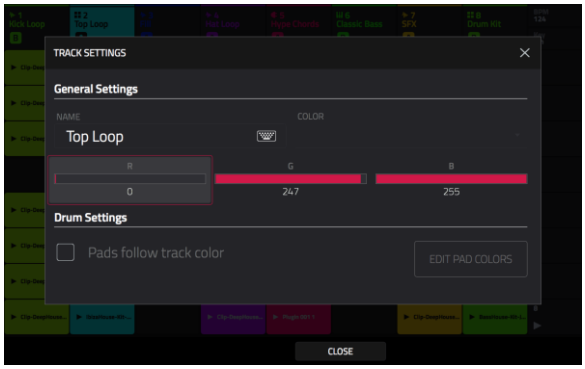
Utilisez le champ **Output** pour choisir le routage de sortie du pad. Sélectionnez **Track** pour sortir le son du pad dans la piste ou envoyez-le directement à l'une des sorties.

Mode couleur des pads

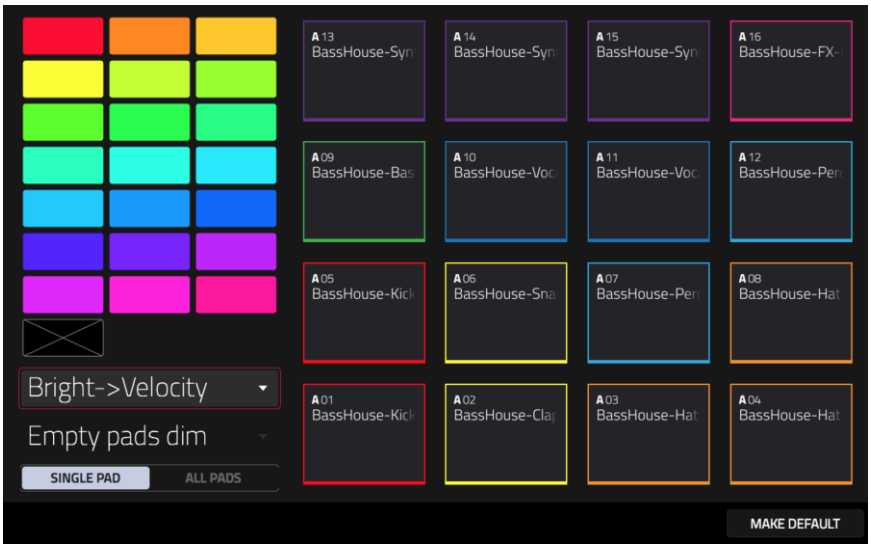
Le mode couleur des pads vous permet d'assigner des couleurs spécifiques à vos pads dans une piste drum.

Pour passer en mode couleur des pads :

1. Assurez-vous d'avoir d'abord sélectionné une piste drum.
2. Passez en **mode Matrix** ou dans le **mixeur**.
3. Touchez deux fois le nom de la piste en haut de l'écran pour ouvrir sa fenêtre **Track Settings** (paramètres de piste).
4. Touchez le bouton **Edit Pad Colors** (modifier les couleurs des pads). Pour que ce bouton apparaisse, la case **Pads follow track color** (pads de même couleur que la piste) ne doit pas être cochée.



Important : si vous êtes déjà en mode couleur des pads et souhaitez assigner des couleurs aux pads d'une autre piste, quittez d'abord le mode couleur des pads, puis sélectionnez la piste dans un autre mode.



Utilisez le champ du coin inférieur gauche pour choisir la façon dont s'éclaireront les pads :

- **Off** : les pads restent éteints, que vous jouiez avec ou pas.
- **Classic Velocity** : les pads sont éteints quand vous ne jouez pas avec. Quand vous les pressez, ils s'allument avec des couleurs dépendant de la dynamique de jeu : rouge correspond à une forte dynamique, jaune à une faible dynamique.
- **Fixed** : les pads sont allumés dans la couleur qui leur est assignée, que vous jouiez avec ou pas.
- **Off->Velocity** : les pads sont éteints quand vous ne jouez pas avec. Quand vous les pressez, ils s'allument avec la couleur qui leur est assignée et une luminosité qui correspond à la dynamique.
- **Dim->Velocity** : les pads restent faiblement allumés quand vous ne jouez pas avec. Quand vous les pressez, ils s'allument avec la couleur qui leur est assignée et une luminosité qui correspond à la dynamique.
- **Bright->Velocity** : les pads restent allumés vivement quand vous ne jouez pas avec. Quand vous les pressez, ils s'allument avec la couleur qui leur est assignée et une luminosité qui correspond à la dynamique.

Utilisez le champ **Empty Pads** dans le coin supérieur gauche pour choisir la façon dont s'affichent les pads vides :

- **Empty pads off** : les pads sans aucun son restent éteints.
- **Empty pads dim** : les pads sans aucun son restent plus faiblement allumés que ceux auxquels il a été assigné des sons.
- **Empty pads normal** : les pads sans aucun son ont le même aspect que ceux auxquels ont été assignés des sons.

Utilisez le sélecteur **Single Pad**/**All Pads** pour déterminer si vous réglez la couleur d'un seul pad (**Single Pad**) ou de tous (**All Pads**).

À savoir : **pour rapidement assigner cette couleur à tous les pads de la piste**, maintenez **Shift** pendant que vous touchez un bouton de couleur.

Utilisez les **boutons de couleur** pour sélectionner la couleur que vous assignez.

À savoir : **pour sélectionner le bouton de couleur correspondant à la couleur d'un pad spécifique**, maintenez **Shift** et pressez le pad ou touchez-le dans l'écran.

Pressez un **pad** sur votre Force ou touchez-le dans l'écran pour lui assigner la couleur sélectionnée.

Annexe

Effets et paramètres

Ce chapitre répertorie les effets disponibles. Pour en savoir plus sur la façon dont fonctionnent les effets dansle Force, veuillez consulter ***Généralités*** > ***Effets*** (pour info : **dry** signifie « son sec » et **wet** signifie « son d'effet »).

Note : certains de ces effets ont une version « Sync » (par exemple **Flanger Sync**, **Autopan Sync**, etc.) dont la vitesse varie avec le tempo. Dans l'affichage de la vitesse de ces effets, un « **.** » à côté de la division de temps indique une vitesse basée sur une division ternaire.

Reverbs (réverbérations)

Options : ***AIR Non-Lin Reverb***, ***AIR Reverb***, ***AIR Spring Reverb***, ***Reverb Small***, ***Reverb Medium***, ***Reverb Large***, ***Reverb Large 2***, ***Reverb In Gate***, ***Reverb Out Gate***

AIR Non-Lin Reverb

C'est un effet spatial, conçu pour produire une ambiance synthétique traitée par des effets spéciaux de réverbération iversée et à gate.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Pre-Delay	0–250 ms	0 ms
Dry Delay	0–1500 ms	0 ms
Time	0–1000 ms	250 ms
Mix	0–100 (dry–wet)	50%
Diffusion	0–100%	100%
Width	0–100%	50%
Shape	Gated, Reverse	Gated
Low Cut	20.0 Hz–1.00 kHz	141 Hz
High Cut	1.00–20.0 kHz	9.46 kHz

AIR Reverb

C’est un effet spatial, avec une large gamme de types de réverbération pour ajouter de l'espace ou de l'ambiance à votre signal audio.

Onglet	Paramètre	Valeurs	Par défaut
Reverb	Pre-Delay	0–250 ms	0 ms
	Room Size	0–100%	100%
	Time	0.4 ms – +inf s	1.9 s
	Mix	0–100%	50%
Early Reflection	Type	Off, Booth, Club, Room, Small Chamber, Medium Chamber, Large Chamber, Small Studio, Large Studio, Scoring Stage, Philharmonic, Concert Hall, Church, Opera House, Vintage 1, Vintage 2	Off
	Length	0–100%	100%
	ER / Tail Mix	0–100%	50%
Reverb	Input Width	0–100%	0%
	Output Width	0–100%	0%
	Delay	0–250 ms	0 ms
Room	Ambience	0–100%	0%
	Density	0–100%	100%
Hi/Lo Freq			
Hi Freq	Time	-100 – 0 – 100%	0%
	Freq	2.00 – 20.0 kHz	6.32 kHz
	Cut	1.0 – 20.0 kHz	9.46 kHz
Lo Freq	Time	-100 – 0 – 100%	0%
	Freq	20.0 Hz – 2.00 kHz	200 Hz
	Cut	1 – 1000 Hz	1 Hz

AIR Spring Reverb

C'est un effet spatial conçu pour émuler le son d'une réverbération à ressorts.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Pre-Delay	0–250 ms	3 ms
Time	1.0–10.0 s	4.0 s
Mix	0–100 (dry–wet)	50%
Diffusion	0–100%	100%
Width	0–100%	0%
Low Cut	20.0 Hz –1.0 kHz	141 Hz

Reverb Small

C'est un effet spatial conçu pour émuler le son d'une petite salle.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Pre-Delay	1–100	50
Early Reflection	0–100	50
Density	0–100	50
Diffuse	0–100	50
Decay	0–100	50
Lo-Cut	0–100	15
Hi-Cut	0–100	10

Reverb Medium

C'est un effet spatial conçu pour émuler le son d'une salle moyenne.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Pre-Delay	1–100	50
Early Reflection	0–100	50
Density	0–100	50
Diffuse	0–100	50
Decay	0–100	50
Lo-Cut	0–100	15
Hi-Cut	0–100	10

Reverb Large

C'est un effet spatial conçu pour émuler le son d'une grande salle.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Pre-Delay	1–100	50
Early Reflection	0–100	50
Density	0–100	50
Diffuse	0–100	50
Decay	0–100	75
Lo-Cut	0–100	10
Hi-Cut	0–100	10

Reverb Large 2

C'est un effet spatial moins gourmand en ressources de processeur, conçu pour émuler le son d'une grande salle.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Pre-Delay	1–100	50
Early Reflection	0–100	50
Density	0–100	50
Diffuse	0–100	50
Decay	0–100	75
Lo-Cut	0–100	10
Hi-Cut	0–100	10

Reverb In Gate

C'est une réverbération de salle avec une commande supplémentaire. L'effet de réverbération est coupé quand le signal entrant descend sous le niveau seuil réglé avec le paramètre **Gate In**.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Pre-Delay	1–100	50
Early Reflection	0–100	50
Density	0–100	50
Diffuse	0–100	50
Decay	0–100	75
Lo-Cut	0–100	10
Hi-Cut	0–100	10
Gate In	0–100	0

Reverb Out Gate

C'est une réverbération de salle avec une commande supplémentaire. L'effet de réverbération est coupé quand le signal sortant chute sous le niveau seuil réglé avec le paramètre **Gate Out**.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Pre-Delay	1–100	50
Early Reflection	0–100	50
Density	0–100	50
Diffuse	0–100	50
Decay	0–100	75
Lo-Cut	0–100	10
Hi-Cut	0–100	10
Gate Out	0–100	0

Delays (retards)

Un Delay retarde le signal d'origine d'un temps donné et le reproduit durant une période de temps réglable.

Options : ***AIR Delay***, ***AIR Diff Delay***, ***Delay Mono***, ***Delay Mono Sync***, ***Delay Stereo***, ***Delay Sync (Stereo)***, ***Delay LP***, ***Delay HP***, ***Delay Analog***, ***Delay Analog Sync***, ***Delay Tape Sync***, ***Delay Ping Pong***, ***Delay Multi-Tap***

AIR Delay

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Time		
Sync Off	1 ms – 2.00 s	388 ms
Sync On	1/32 – 8/4	1/8D
Sync	Off, On	On
Feedback	0–100%	40%
Mix	0–100 (dry–wet)	50%
Delay Ratio	50:100–100:50	100:100
Delay HPF	20.0 Hz – 1.0 kHz	20.0 Hz
Delay Width	0–100%	100%
Feedback Damp	1.0 – 20.0 kHz	20.0 kHz
Feedback Reso	0–100%	0%
Fdbk. Reso Freq	100 Hz–10.0 kHz	1.0 kHz

AIR Diff Delay

C’est un effet de ligne de retard synchronisé sur le tempo de votre session et qui utilise une quantité de diffusion réglable pour émuler la dissipation des échos dans l'espace réverbérant.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Time	1/64 – 4/4 (avec variations ternaires et pointées)	1/16D
Mix	0–100 (dry–wet)	40%
Feedback	0–100%	50%
Fdbk. Diffusion	0–100%	40%
Fdbk. High Damp	0–100%	35%

Delay Mono

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Time	2–2000 ms	761
Feedback	0–100	51
Damping	0–100	100

Delay Mono Sync

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Time	1 bar – 1/16 triplets	1/4
Feedback	0–100	50
Damping	0–100	100

Delay Stereo

Ce retard stéréo fonctionne comme Delay Mono mais en véritable stéréo.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Time	2–2000 ms	100
Feedback	0–100	25
Damping	0–100	100

Delay Sync

Ce retard stéréo synchronisé fonctionne comme Delay Mono Sync mono mais en véritable stéréo.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Time	1 bar – 1/16 triplets	1/4
Feedback	0–100	50
Damping	0–100	100

Delay LP

Le retard Delay LP est identique au Delay Mono, mais il utilise un filtre passe-bas résonant sur la ligne de retard.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Time	2–2000 ms	500
Feedback	0–100	50
Cutoff	0–100	50
Resonance	0–100	20

Delay HP

Le retard Delay HP est identique au Delay Mono, mais il utilise un filtre passe-haut résonant sur la ligne de retard.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Time	2–2000 ms	100
Feedback	0–100	50
Cutoff	0–100	33
Resonance	0–100	33

Delay Analog

Ce retard analogique est similaire au Delay Mono, sauf qu'il est conçu pour sonner comme un retard analogique en chapelets de style « Bucket Brigade ». Il a un caractère unique qui donne un son plus chaud par l'ajout de subtiles approximations de phase et de timing.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Time	2–2000 ms	100
Feedback	0–100	25

Delay Analog Sync

Ce retard analogique est similaire au Mono Delay, sauf qu'il est conçu pour sonner comme un retard analogique en chapelet de style « Bucket Brigade ». Il a un caractère unique qui donne un son plus chaud par l'ajout de subtiles approximations de phase et de timing.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Time	1 bar – 1/16 triplets	1/4
Feedback	0–100	50
Ramp	0–100	50

Delay Tape Sync

Cet effet émule un système de retard analogique à bande dans lequel une série de têtes lisent la bande pour produire un effet d'écho. Ce type de retard donne un son d'écho très caractéristique souvent entendu en musique de style reggae et dub.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Time	1 bar – 1/16 triplets	1/4
Feedback	0–100	50
Ramp	0–100	50
Head 1	0–100	100
Head 2	0–100	0
Head 3	0–100	0
Head 4	0–100	0
Tone	0–100	50
Spread	0–100	50
Wow & Flutter	0–100	50

Delay Ping Pong

Ce retard stéréo vous permet de fixer des temps de retard différents pour les répétitions de droite et de gauche.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Time, Left	2–2000 ms	100
Time, Right	2–2000 ms	100
Feedback	0–100	25
Damping	0–100	100

Delay Multi-Tap

Ce retard est un retard mono possédant trois générateurs de retard dont les temps de retard et positions stéréo sont réglables indépendamment les uns des autres.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Time 1	2–2000 ms	100
Time 2	2–2000 ms	100
Time 3	2–2000 ms	100
Feedback	0–100	25
Pan 1	0–100	50
Pan 2	0–100	50
Pan 3	0–100	50
Damping	0–100	100
Gain 1	0–100	25
Gain 2	0–100	25
Gain 3	0–100	25

Flangers

Un flanger est un effet qui utilise une ligne de retard modulée pour émuler le son produit par le fonctionnement en parallèle de deux machines à bandes analogiques légèrement décalées dans le temps. Des réglages bas de la vitesse (**Rate**) peuvent produire un effet « whoosh » d'avion à réaction, tandis que des vitesses plus élevées ajoutent un « bruissement » au son.

Options : ***AIR Flanger***, ***Flanger***, ***Flanger Sync***

AIR Flanger

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Rate	0.02 – 10.00 Hz	0.40 Hz
Depth	0–100%	50%
Feedback	0–100%	50%
Mix	0–100 (dry–wet)	50%
Headroom	-20.0 – 0.0 dB FS	-10.0 dB FS

Flanger

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Rate	0–100	10
Feedback	-100 – 100	0
Delay	0–100	20
Width	0–100	80

Flanger Sync

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Rate	8 bars – 1/16 triplets	1/4
Feedback	-100 – 100	0
Delay	0–100	20
Width	0–100	80

Chorus

Un effet chorus utilise un LFO pour moduler la hauteur et un retard du signal entrant, qui sont ensuite ajoutés au signal sec. À faible dose, cela crée l'illusion de plusieurs voix produites en même temps. Montez **Feedback** et **Depth** pour des sons plus « chatoyants » et plus « ondoyants ».

Options : ***AIR Multi-Chorus***, ***Chorus 2-Voice***, ***Chorus 4-Voice***

AIR Multi-Chorus

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Rate	0.01 – 10.0 Hz	1.00 Hz
Depth	0.00 – 24.00 ms	6.00 ms
Voices	3, 4, 6	4
Mix	0–100 (dry–wet)	50%
Chorus Low Cut	20.0 Hz – 1.00 kHz	20.0 Hz
Chorus Width	0–100%	100%
Mod Wave	Sine, Tri	Tri
Mod Delay	0.00 – 24.00 ms	6.0 ms

Chorus 2-Voice

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Delay	0–100	20
Amount	0–100	80
Width	0–100	80
Feedback	0–100	50
Rate	0–100	10

Chorus 4-Voice

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Delay	0–100	20
Amount	0–100	80
Width	0–100	80
Feedback	0–100	50
Rate	0–100	10

Autopans (panoramiques automatiques)

Ces effets auto-panoramiques utilisent un LFO pour faire aller et venir le signal entrant dans le champ stéréo, créant un effet rotatif.

Options : ***Autopan***, ***Autopan Sync***

Autopan

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Rate	0–100	50

Autopan Sync

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Rate	8 bars – 1/32	1/4

Tremolos (trémolos)

Cet effet utilise un LFO pour faire monter et descendre le volume du signal. Selon la forme d'onde du LFO, cela peut donner un doux effet ondulatoire (onde sinusoïdale) ou un effet de transition « on-off » brutal (onde carrée).

Options : ***Tremolo***, ***Tremolo Sync***

Tremolo

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Rate	0–100	10
Sine to Square	0–100 (sinusoïdale–carrée)	0

Tremolo Sync

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Rate	1 bar – 1/16 triplets	1/4
Sine to Square	0–100 (sinusoïdale–carrée)	0

Phasers

Le phaser est un effet classique, créé par l'empilage de plusieurs filtres passe-tout pour créer des « trous » ou des « pics » dans le spectre des fréquences. Les fréquences de ces filtres passe-tout sont généralement modulées par un LFO pour créer un balayage sonore.

Options : ***AIR Phaser***, ***Phaser 1***, ***Phaser 2***, ***Phaser Sync***

AIR Phaser

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Rate	0.10 – 10.00 Hz	1.00 Hz
Depth	0–100%	50%
Feedback	0–100%	0%
Mix	0–100 (dry–wet)	50%
Phaser Model	Vibe, Stone, Ninety, Tron,	Ninety
Offset		
Phase	-180 – +180 deg.	0 deg.
Rate	25-400%	100%
Type	Phase, Rate	Phase

Phaser 1

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Rate	0–100	10

Phaser 2

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Rate	0–100	10

Phaser Sync

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Rate	1 bar – 1/16 triplets	1/4

HP Filters (filtres passe-haut)

Options : ***HP Filter***, ***HP Filter Sweep***, ***HP Filter Sync***, ***HP Shelving Filter***

HP Filter

Cet effet est un filtre passe-haut statique sans modulation.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Frequency	10–19999 Hz	1500
Resonance	0–100	0

HP Filter Sweep

Cet effet est un filtre passe-haut dont la fréquence de coupure est modulée par un LFO.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	80
Low Frequency	0–100	50
High Frequency	0–100	100
Resonance	0–100	33
Rate	0–100	10

HP Filter Sync

Cet effet est un filtre passe-haut dont la fréquence de coupure est modulée par un LFO.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Low Frequency	0–100	0
High Frequency	0–100	100
Resonance	0–100	50
Rate	8 bars – 1/32	1/4

HP Shelving Filter

Ce filtre diffère du type de filtre standard car il atténue identiquement toutes les fréquences au-delà du point de coupure.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Frequency	10–19999 Hz	1500
Resonance	0–100	0
Gain	-18.0 – 18.0 dB	0.0

LP Filters (filtres passe-bas)

Options : ***LP Filter***, ***LP Filter Sweep***, ***LP Filter Sync***, ***LP Shelving Filter***

LP Filter

Cet effet est un filtre passe-bas statique sans modulation.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Frequency	10–19999 Hz	1500
Resonance	0–100	0

LP Filter Sweep

Cet effet est un filtre passe-bas dont la fréquence de coupure est modulée par un LFO.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	80
Low Frequency	0–100	0
High Frequency	0–100	100
Resonance	0–100	33
Rate	0–100	10

LP Filter Sync

Cet effet est un filtre passe-bas dont la fréquence de coupure est modulée par un LFO.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Low Frequency	0–100	0
High Frequency	0–100	100
Resonance	0–100	50
Rate	8 bars – 1/32	1/4

LP Shelving Filter

Ce filtre diffère du type de filtre standard car il atténue identiquement toutes les fréquences au-delà du point de coupure.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Frequency	10–19999 Hz	1500
Resonance	0–100	0
Gain	-18.0 – 18.0 dB	0.0

Filters (autres filtre)

Options : ***AIR Filter Gate***, ***AIR Filter***

AIR Filter Gate

Cet effet découpe votre signal audio au moyen d'un effet de gate rythmique et lui applique un effet filtre variable.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Pattern	Straight, Pulse, Pumper, Marching, Fader, Offbeats, Off+Pan, L/R Pan, LL/RR Pan, Slow Pan, Rand Pan, Shorter, Longer, Reverse, Random, Keyed 1–2, Half Time, 12-Step, Ducked, Trance 1–6, Tech 1–6	Straight
Rate	1/2-1/32, y compris pointée et ternaire	1/16
Swing	50,0-66,7%	50.0%
Mix	0–100%	100%
Filter Mode	Off, LP, BP, HP, Phaser	LP
Filter Cutoff	-100 – 0 – 100%	0%
Filter Reso	-100 – 0 – 100%	0%
Gate Attack	0–100%	25%
Gate Hold	0–100%	50%
Gate Release	0–100%	25%
Mod LFO Wave	Random ; 2–12, 16, 24, 32, 48, 64, 96, 128, 192, 256 Steps	Random
Mod Env	-100 – 0 – 100%	0%
Mod LFO	0–100%	0%

AIR Filter

Cet effet est un filtre passe-haut dont la fréquence de coupure est modulée par un LFO.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Cutoff Freq	55.0 Hz – 20.0 kHz	20.0 kHz
Reso Factor	0.7 – 20.0	1.0
Type	LP4–1, BP2, BP4, HP2_LP1, HP3_LP1, HP4–1, BR2, BR4, BR2_LP1, BR2_LP2, HP1_BR2, BP2_BR2, HP1_LP2, HP1_LP3, AP3, AP3_LP1, HP1_AP3	LP4
Output Gain	-inf dB – 0.0 dB	0.0 dB
Saturation Type	Resample, Bit Crush, Rectify, Hard Clip, Distort, Overdrive	Overdrive
Saturation Drive	0.0 – 12.0 dB	0.0 dB
Saturation Mode	DCF, CVF	DCF

PEQ (égaliseurs paramétriques)

Options : ***AIR Para EQ***, ***PEQ 2-Band***, ***2-Shelf***, ***PEQ 4-Band***

AIR Para EQ

Cet effet est un puissant égaliseur paramétrique à quatre bandes de correction indépendantes, des filtres de correction réglables pour la bande basse (Low) et la bande haute (High) et des filtres coupe-bas (Low Cut) et coupe-haut (High Cut) dédiés.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
High Freq	1.2 – 20.0 kHz	6.00 kHz
High Q		
Shelf	0.40 – 2.00	1.00
Bell	0.40 – 10.00	1.00
High Gain		
Shelf	-12.0 – +12.0 dB	0.0 dB
Bell	-18.0 – 18.0 dB	0.0 dB
High Type	Shelf, Bell	Shelf
High Out/In	Out, In	
High Mid Freq	120 Hz – 16.0 kHz	2.00 kHz
High Mid Q	0.40 – 10.00	1.00
High Mid Gain	-18.0 – 18.0 dB	0.0 dB
High Mid Out/In	Out, In	
Low Mid Freq	40.0 Hz–16.00 kHz	247 Hz
Low Mid Q	0.40 – 10.00	1.00
Low Mid Gain	-18.0 – 18.0 dB	0.0 dB
Low Mid Out/In	Out, In	
Low Freq	20.0 Hz – 1.00 kHz	100 Hz
Low Q		
Shelf	0.40 – 2.00	1.00
Bell	0.40 – 10.00	1.00
Low Gain		
Shelf	-12.0 – +12.0 dB	0.0 dB
Bell	-18.0 – 18.0 dB	0.0 dB
Low Type	Shelf, Bell	Shelf
Low Out/In	Out, In	
Output	-20.0 – +20.0 dB	0.0 dB
High Cut Freq	120 Hz – 20.0 kHz	20.0 kHz
High Cut Type	6, 12, 18, 24 dB	12 dB
High Cut Out/In	Out, In	
Low Cut Freq	20.0 Hz – 8.00 kHz	100 Hz
Low Cut Type	6, 12, 18, 24 dB	12 dB
Low Cut Out/In	Out, In	

PEQ 2-Band, 2-Shelf

Cet effet est la combinaison d'un égaliseur paramétrique deux bandes et de deux filtres en plateau.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Low Frequency	22–1000 Hz	220
Frequency 1	82–3900 Hz	820
Frequency 2	220–10000 Hz	2200
High Frequency	560–19999 Hz	5600
Q1	0–100	0
Q2	0–100	0
Low Gain	-18.0 – 18.0 dB	0.0
Gain 1	-18.0 – 18.0 dB	0.0
Gain 2	-18.0 – 18.0 dB	0.0
High Gain	-18.0 – 18.0 dB	0.0

PEQ 4-Band

Cet effet est un puissant égaliseur paramétrique quatre bandes avec quatre plages de correction indépendantes.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Low Frequency	22–1000 Hz	220
Frequency 1	82–3900 Hz	820
Frequency 2	220–10000 Hz	2200
High Frequency	560–19999 Hz	5600
Q1	0–100	5
Q2	0–100	5
Q3	0–100	5
Q4	0–100	5
Gain 1	-18.0 – 18.0 dB	0.0
Gain 2	-18.0 – 18.0 dB	0.0
Gain 3	-18.0 – 18.0 dB	0.0
Gain 4	-18.0 – 18.0 dB	0.0

Distortions (distorsions)

Options : ***AIR Distortion***, ***AIR Tube Drive***, ***Distortion Amp***, ***Distortion Fuzz***, ***Distortion Grimey***, ***Distortion Overdrive***, ***Distortion Custom***

AIR Distortion

Cet effet est une distorsion offrant plusieurs types et qui ajoute de la couleur à votre signal audio.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Mode	Hard, Soft, Wrap	Hard
Drive	0 – 60 dB	15 dB
Output	0–100%	100%
Mix	0–100 (dry-wet)	100%
Tone Pre-Shape	-100 – 0 – +100%	0%
Tone High Cut	1.00 – 20.0 kHz	20.0 kHz
Stereo	On, Off	Off
Clipping Thresh.	-20.0 – 0.0 dB FS	-10.0 dB FS
Clipping Edge	0–100	0%

AIR Tube Drive

Cet effet est conçu pour reproduire le son d'un amplificateur à lampes saturé.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Drive	0–100%	0%
Headroom	-30.0 – 0.0 dB	-15.0 dB
Saturation	0–100%	50%
Output	-20.0 – +20.0 dB	0.0 dB

Distortion Amp

Cet effet est conçu pour reproduire le son d'un amplificateur à lampes à haut volume.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (dry-wet)	100
Drive	0–100	50
Tone	0–100	50
Dynamics	0–100	50
Output	0–100	26

Distortion Fuzz

Cet effet populaire utilise un écrêtage dur du signal audio qui, pour certains réglages extrêmes, peut transformer une forme d'onde standard en onde carrée, produisant un effet « rasoir ».

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (dry-wet)	100
Drive	0–100	50
Output	0–100	50
Low	0–100	50
Low-Mid	0–100	50
High-Mid	0–100	50
High	0–100	50

Distortion Grimey

C'est un effet de distorsion unique qui agit sur une plage de fréquences dans une bande réglable.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (dry-wet)	100
Drive	0–100	50
Grime	0–100	50
Center	0–100	50
Width	0–100	50
Resonance	0–100	50
Output	0–100	50

Distortion Overdrive

Cette distorsion est conçue pour sonner comme un amplificateur saturant légèrement à volume moyen. C'est la distorsion la plus douce qui soit disponible.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (dry-wet)	100
Drive	0–100	50
Tone	0–100	50
Output	0–100	50

Distortion Custom

Cet effet est une distorsion très personnalisée, capable de produire une très large gamme de sons utilisables.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (dry-wet)	100
Drive	0–100	50
+Soft	5–75	1
+Clip	5–50	25
–Soft	5–75	1
–Clip	5–50	25
Low	-18.0 – 18.0 dB	0.0
Mid	-18.0 – 18.0 dB	0.0
High	-18.0 – 18.0 dB	0.0
Output	-18.0 – 18.0 dB	50

Compressors (compresseurs)

Un compresseur est un effet qui change la dynamique d'un signal en réduisant son gain de façon automatique.

Options : ***AIR Compressor***, ***Compressor Master***, ***Compressor Opto***, ***Compressor VCA***, ***Compressor Vintage***

AIR Compressor

Cet effet compresseur de base modifie la plage dynamique d'un signal en réduisant automatiquement son gain s'il dépasse un certain niveau.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Threshold	-60.0 – 0 dB	-12.0 dB
Ratio	1.0:1 – 100.0:1	3.9:1
Output	0.0 – 30.0 dB	15.0 dB
Mix	0–100 (dry-wet)	100%
Knee	0–100%	50%
Attack	100 us – 300 ms	5.48 ms
Release	10.0 ms – 4.00 s	200 ms

Compressor Master

C'est le compresseur le plus transparent, capable d'accomplir de substantiels ajustements de volume sans artéfacts.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (dry-wet)	100
Attack	0–100	50
Release	0–100	50
Threshold	-50 – 0 dB	0
Ratio	1–20	1
Oldskool	Off, On	Off
Output	-6 – 24 dB	0

Compressor Opto

L'opto-compresseur est modélisé d'après un type de compresseur vintage utilisant un circuit optique pour contrôler la réduction de volume du signal entrant. Ce type de compresseur est généralement réputé pour son attaque et son retour doux et discrets.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (dry-wet)	100
Input	-6 – 18 dB	0
Attack	0–100	50
Release	0–100	50
Threshold	-50 – 0 dB	0
Ratio	1–20	1
Knee	1–100	1
Output	-6 – 24 dB	0

Compressor VCA

Ce compresseur a un son plus moderne, légèrement plus transparent. Un compresseur à VCA tend à avoir des attaques et des retours plus courts qu'un opto-compresseur.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (dry-wet)	100
Input	-6 – 18 dB	0
Attack	0–100	50
Release	0–100	50
Threshold	-50 – 0 dB	0
Ratio	1–20	1
Knee	1–100	1
Output	-6 – 24 dB	0

Compressor Vintage

Ce compresseur a un son similaire à celui de classiques compresseurs à lampes, avec leur réponse délicate mais du pompage et un soupçon de saturation de lampe.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (dry-wet)	100
Input	-6 – 18 dB	0
Attack	0–100	50
Release	0–100	50
Threshold	-50 – 0 dB	0
Ratio	1–20	1
Knee	1–100	1
Output	-6 – 24 dB	0

Réducteurs de résolution en bits

Options : ***Decimator***, ***Resampler***

Decimator

Decimator sous-échantillonne le signal entrant en supprimant des bits du signal numérique. La différence entre la décimation et le rééchantillonnage est que Decimator n'utilise aucun filtrage pour masquer ou corriger les artéfacts qu'il crée. Le résultat est un effet allant d'une distorsion numérique légère à une distorsion numérique quasiment pure, selon le réglage et le matériau source.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (dry-wet)	100
Decimate	0–100	0
Bit Reducer	4–32	32

Resampler

Resampler est similaire au Decimator en cela qu'il retire des bits d'un signal entrant. La différence est que Resampler applique une suite complexe de filtres et d'anti-aliasing pour tenter de conserver la qualité sonore d'origine. C'est une méthode utilisée par de populaires échantillonneurs vintage et boîtes à rythmes échantillonnées des années 1980. Resampler peut servir à obtenir un son « sale » sur des boucles de batterie, sans la rugosité de la distorsion.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (dry-wet)	100
Rate	0–100	0
Decimate	0–100	0

Autres

Options : ***AIR Channel Strip***, ***AIR Enhancer***, ***AIR Ensemble***, ***AIR Freq Shift***, ***AIR Fuzz Wah***, ***AIR Kill EQ***, ***AIR Lo-Fi***, ***AIR Maximizer***, ***AIR Noise Gate***, ***AIR Pitch Shifter***, ***AIR Pumper***, ***AIR Stereo Width***, ***AIR Talk Box***, ***AIR Transient***, ***Auto Wah***, ***Frequency Shifter***, ***Mother Ducker Input***, ***Mother Ducker***, ***Transient Shaper***

AIR Channel Strip

Ce plugin spécialement conçu combine plusieurs effets et une interface rapide. La section égaliseur (EQ) apporte un filtre passe-haut, des corrections de graves et d'aigus en plateau et une bande de médiums entièrement paramétrique. En matière de dynamique, les algorithmes AIR Compressor et Gate sont parfaits pour obtenir des sons de batterie percutants.

Onglet	Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
	EQ Enable	Enabled, Bypass	Enabled
	Gate Enable	Enabled, Bypass	Enabled
	Comp Enable	Enabled, Bypass	Enabled
	Output	-inf – +24.00 dB	0.00 dB
EQ	High Shelf Gain	-12.0 – +12.0 dB	0.0 dB
	High Shelf Freq	1.20 – 20.0 kHz	6.00 kHz
	Mid Gain	-18.0 – +18.0 dB	0.0 dB
	Mid Freq	40.0 Hz – 16.0 kHz	247 Hz
	Mid Q	0.40 – 10.00	1.00
	Low Shelf Gain	-12.0 – +12.0 dB	0.0 dB
	Low Shelf Freq	20.0 Hz – 1.00 kHz	100 Hz
	HP Filter	0 – 1000 Hz	0 Hz
Gate/Comp	Gate Thresh	-120.0 – 0.0 dB	-120.0 dB
	Gate Depth	0 – -120.0 dB	-120.0 dB
	Gate Attack	0.01 – 1000.00 ms	0.18 ms
	Gate Release	1.00 – 3000.00 ms	7.40 ms
	Comp Thresh	0.0 – -60.0 dB	0.0 dB
	Comp Ratio	1.0:1 – 100.0:1	3.9:1
	Comp Attack	100 us – 300 ms	5.48 ms
	Comp Release	10.0 ms – 4.00 s	200 ms

AIR Enhancer

Cet effet améliore les fréquences sur de large bandes de graves et d'aigus du signal audio.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
High Gain	0.0 – 12.0 dB	0.0 dB
Low Gain	0.0 – 12.0 dB	0.0 dB
Output	- Inf – 0.0 dB	0.0 dB
Freq. High	1.0 – 10.0 kHz	3.16 kHz
Freq. Low	40.0 – 640 Hz	160 Hz
Harmonics	0.0 – 12.0 dB	0.0 dB
Phase	+ (positive), - (négative)	+

AIR Ensemble

Cet effet applique au signal audio des effets de modulation fluides et chatoyants.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Rate	0.01 – 10.0 Hz	1.00 Hz
Depth	0.00 – 24.00 ms	6.00 ms
Width	0–100%	100%
Mix	0–100 (dry-wet)	75%
Mod. Delay	0.00 – 24.00 ms	0.00 ms
Mod. Shimmer	0–100%	50%

AIR Freq Shift

Cet effet décale les fréquences individuelles du signal audio pour obtenir des effets uniques.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Mode	Up, Down, Up & Down, Stereo	Up
Frequency	10.0 mHz –10.0 kHz	316 mHz
Feedback	0–100%	0%
Mix	0–100% (dry–wet)	100%

AIR Fuzz Wah

C’est un multi-effet qui combine une distorsion de type transistor et un effet wah-wah.

Onglet	Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Fuzz-Wah	Mix	0–100 (dry-wet)	100%
	Order	Fuzz>Wah, Wah>Fuzz	Fuzz>Wah
	Fuzz Mix	0–100% (dry–wet)	100%
	Wah Mix	0–100% (dry–wet)	100%
	Fuzz Drive	0 – 40 dB	20 dB
	Fuzz Tone	1.00 – 10.0 kHz	3.16 kHz
	Fuzz Output	-Inf – 0.0 dB	0.0 dB
	Fuzz Enable	Off, On	Off
	Wah Pedal	0–100%	50%
	Wah Filter Mode	Lowpass, Bandpass, Highpass	Bandpass
	Min. Freq.	50.0 Hz – 4.00 kHz	428 Hz
	Max Freq.	50.0 Hz – 4.00 kHz	2.07 kHz
	Min. Resonance	0–100%	55%
	Max Resonance	0–100%	33%
	Wah Enable	Off, On	On
Modulation	Mode	LFO, Env	LFO
	Rate LFO Env	 8/4 – 16 0–100%	 4T 75%
	Depth	-100 – 0 – 100%	0%

AIR Kill EQ

Cet effet peut supprimer toute la bande de graves, de médiums ou d'aigus d'un signal audio.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
High	Thru, Kill	Thru
Mid	Thru, Kill	Thru
Low	Thru, Kill	Thru
Output	-20.0 – +20.0 dB	0.0 dB
High Gain	-Inf – +12.0 dB	0.0 dB
Mid Gain	-Inf – +12.0 dB	0.0 dB
Low Gain	-Inf – +12.0 dB	0.0 dB
High Freq.	500 Hz – 8.00 kHz	2.00 kHz
Offset	-100 – +100%	0%
Low Freq.	50.0 – 800 Hz	200 Hz

AIR Lo-Fi

Cet effet sert à réduire la résolution en bit, à sous-échantillonner, à écrêter, à rectifier et à déformer un signal audio.

Onglet	Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Lo-Fi	Bit Depth	1.0 – 16.0 bit	16.0 bit
	Sample Rate	500 Hz – 50.0 kHz	50.0 kHz
	Mix	0–100%	100%
Distortion	Clip	0.0 – 40.0 dB	0.0 dB
	Rectify	0–100%	0%
	Noise Mod	0–100%	0%
Anti-Alias	Pre	0.125 – 2.000 Fs	0.5000 Fs
	Post	0.125 – 2.000 Fs	1.000 Fs
	Enable	On, Off	Off
LFO / Env	Wave	Sine, Tri, Saw, Square, Morse, S&H, Random	Sine
	Rate Sync Off: Sync On:	 0.01 – 10.0 Hz 8/4 – 16	 1.00 Hz 2T
	Sync	On, Off	Off
	Depth	-100 – 0 – 100%	0%
	Attack	0.1 – 10.0 s	0.5 s
	Release	0.1 – 10.0 s	0.5 s
	Depth	-100 – 0 – 100%	0%

AIR Maximizer

Cet effet est un limiteur optimisé pour le mastering professionnel.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Threshold	-40.0 – 0.0 dB	-20.0 dB
Ceiling	-20.0 – 0.0 dB FS	-5.0 dB FS
Look Ahead	0.0 – 20.0 ms	0.0 ms
Knee	Hard, Soft	Hard
Release	10.0 ms – 10.0 s	316 ms
LF Mono	10.0 Hz – 1.00 kHz	10.0 Hz

AIR Noise Gate

Cet effet est similaire à un compresseur, mais au lieu d'atténuer le signal audio qui passe au-dessus d'un seuil, un noise gate atténue d'une valeur définie le signal audio qui tombe en dessous d'un seuil. Cela peut aider à réduire le bruit de fond de votre signal audio.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Threshold	-120.0 – 0.0 dB	-48.0 dB
Depth	0 dB – -120.0 dB	-120 dB
Denoise Filter	Off, On	Off
Denoise Thresh	-120.0 – 0.0 dB	-60.0 dB
Attack	0.01 – 1000.00 ms	0.18 ms
Hold	0 – 1000 ms	250 ms
Release	1.00 – 3000.00 ms	7.40 ms

AIR Pitch Shifter

Cet effet modifie la hauteur du signal audio et peut être ajusté en fonction de la source ou du style du signal.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Mode	Vocal, Bass, Beats, Chords, Textures	Vocal
Shift	-24.0 – 0 – 24.0	0.0
Mix	0–100%	100%

AIR Pumper

Cet effet crée un effet de pompage rythmique, similaire à celui de la compression à sidechain.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Depth	0–100%	80%
Speed	Bar, 1/2 – 1/32T	1/4
Release Shape	0–100%	10%
Trigger Offset	-100.0 – +100.0 ms	0.0 ms
Attack	0–100%	5%
Hold	0–100%	10%
Release	0–100%	60%

AIR Stereo Width

Cet effet donne au signal audio une présence stéréo plus large.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Width	0-200%	100%
Delay	0.0 – 8.0 ms	0.0 ms
Level Trim	-Inf – 0.0 – +12.0 dB	0.0 dB
Pan Trim	L100 – <C> – R100	<C>
High	0-200%	100%
Mid	0-200%	100%
Low	0-200%	100%

AIR Talk Box

Cet effet ajoute aux signaux audio des résonances qui font penser à des voix.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Vowel	OO, OU, AU, AH, AA, AE, EA, EE, EH, ER, UH, OH, OO	AH
Env Depth	-100 – 0 – +100%	0%
Formant	-12.00 – +12.00	0.00
Mix	0–100%	100%
LFO Wave	Sine, Tri, Saw, Square, S&H, Random	Sine
LFO Rate		
Sync Off:	0.01 – 10.0 Hz	1.00 Hz
Sync On:	8/4 – 16	2T
LFO Sync	Off, On	Off
LFO Depth	-100 – 0 – +100%	0%
Env Thresh	-60.0 – 0.0 dB	-30.0 dB
Env Attack	0.1 – 10.0 s	0.5 s
Env Release	0.1 – 10.0 s	0.5 s

AIR Transient

Cet effet sert à mettre en valeur ou à adoucir les phases d'attaque et de relâchement d'un signal audio.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Attack	-100 – 0 – +100%	0%
Attack Shape	0–100%	50%
Sustain	-100 – 0 – +100%	0%
Output	-20.0 – +20.0 dB	0.0 dB
Limit	Off, On	On

Auto Wah

Cet effet est un filtre passe-bas modulé par une enveloppe qui donne un son funky classique de style « wah-wah ». L'enveloppe est déclenchée par l'amplitude du signal entrant. L'intensité d'action de l'enveloppe sur la fréquence de coupure est réglable par l'utilisateur.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (dry-wet)	50
Resonance	0–100	75
Attack	0–100	30
Release	0–100	30
Center	0–100	50
Sensitivity	0–100	50

Frequency Shifter

Un transpositeur de fréquence (« Frequency Shifter ») change les fréquences d'un signal entrant d'une valeur fixe et modifie ainsi la relation entre les harmoniques d'origine. Cela peut produire un effet de type chorus tout comme des timbres artificiels insensés.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (dry-wet)	100
Frequency	-1000 – 1000	0
Asynchrony	0–1000	0
A Pan	0–100	0
B Pan	0–100	100
A Gain	0–100	75
B Gain	0–100	75

Mother Ducker Input

Ajoutez cet effet à la piste que vous voulez utiliser comme source d'entrée pour le compresseur à sidechain **Mother Ducker**.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
To	Bus 1–8	Bus 1

Mother Ducker

Utilisez cet effet en conjonction avec l'effet **Mother Ducker Input** pour la compression à sidechain.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Ratio	60.00:1 – 1.00:1	6.00:1
Knee	0.000 – 6.000 dB	0.000 dB
Attack	1.0 – 1000.0 ms	10.0 ms
Release	1.0 – 1000.0 ms	100.0 ms
Threshold	-100.000 – 0.000 dB	-6.021 dB
Gain	-100.000 – +12.000 dB	-0.000 dB
Auto	On, Off	On
From	Bus 1–8	Bus 1

Transient Shaper

Un Transient Shaper peut servir à mettre en valeur ou à adoucir les phases d'attaque et de relâchement d'un signal audio.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (dry-wet)	100
Attack	0–100	50
Release	0–100	50
Output	0–100	50

Glossaire

Ce glossaire définit brièvement et explique de nombreux termes techniques utilisés dans ce mode d'emploi.

Aftertouch (pression) — La majorité des claviers contemporains peuvent produire des messages d'aftertouch. Sur ce type de clavier, quand vous pressez plus fort une touche déjà enfoncée, un message MIDI d'aftertouch est généré. Cette fonction rend les sons encore plus expressifs (par ex. avec du vibrato).

Aliasing — L'aliasing est un effet collatéral audible survenant dans les systèmes numériques dès qu'un signal contient des harmoniques plus hautes que la moitié de la fréquence d'échantillonnage.

Amount (ampleur d'action) — Décrit l'ampleur d'action d'une source de modulation sur un paramètre donné.

Amplificateur — Un amplificateur est un composant qui influence le niveau de volume d'un son par le biais d'un signal de contrôle. Il peut être modulé au moyen d'un signal de contrôle, généré par ex. par une ***enveloppe*** ou un ***LFO***.

Attack (attaque) — Un paramètre d'***enveloppe***. Ce terme décrit la vitesse de montée d'un processus évoluant dans le temps, par ex. la vitesse d'une enveloppe pour passer de son point de départ au point où elle est à sa plus haute valeur. La phase d'attaque est initiée dès qu'un signal de déclenchement est reçu, par exemple après avoir joué une note sur un pad de déclenchement ou un clavier.

Bit Rate (résolution en bits) — Le « Bit rate », aussi appelé « **longueur de mot** », est le nombre de bits ou résolution servant pour le stockage de l'information de niveau de chaque échantillon individuel ou tranche d'un sample complet. Plus grande est sa valeur, plus précise est l'information sur un sample, et par conséquent la résolution de sa dynamique. Les CD audio normaux sont en 16 bit. Le Force prend en charge une résolution de 24 bit.

Canal MIDI — C'est un élément très important de la plupart des messages. Un récepteur ne peut répondre aux messages qu'il reçoit que si son canal de réception est le même que celui employé par l'émetteur pour envoyer ces messages. Par conséquent, l'émetteur peut s'adresser individuellement à des récepteurs spécifiques. Les canaux MIDI 1-16 sont disponibles pour cela.

CC pour changement de commande (contrôleurs) — Les messages MIDI vous permettent de manipuler le comportement d'un générateur de sons de façon significative. Ce type de message est essentiellement constitué de deux composants :

- Le numéro de contrôleur, qui définit le paramètre à influencer. Il peut aller de **0** à **127**.
- La valeur du contrôleur, qui détermine l'ampleur de la modification.

Les contrôleurs peuvent être utilisés pour des effets tels qu'un vibrato à ondulation lente, le changement de la position panoramique stéréo et l'action sur la fréquence d'un filtre.

Clipping (écrêtage) — L'écrêtage est une sorte de distorsion qui survient quand un signal dépasse la valeur maximale pouvant être gérée par le système de traitement de signal dans lequel il entre. La courbe d'un signal écrêté dépend du système dans lequel survient l'écrêtage. Dans le domaine analogique, l'écrêtage limite effectivement le signal à un niveau maximal donné. Dans le domaine numérique, l'écrêtage est similaire à un dépassement numérique, entraînant une inversion de signe des portions du signal qui dépassent le niveau maximal.

Cutoff — La fréquence de coupure est un facteur significatif pour un ***filtre***. Par exemple, un filtre passe-bas atténue la portion du signal qui se trouve au-dessus de cette fréquence. Les fréquences inférieures à cette valeur sont autorisées à passer sans traitement.

CV — **CV** signifie **Control Voltage** (tension de commande), une méthode analogique pour envoyer des messages de commande à des synthétiseurs externes, boîtes à rythmes, etc. Les messages CV sont typiquement utilisés en conjonction avec des messages ***Gate*** (les messages CV déterminent la hauteur des notes tandis que les messages Gate déterminent l'instant de déclenchement de la note et sa longueur). Les messages CV sont envoyés par les ports de sortie CV de votre Force à destination des ports d'entrée CV de votre appareil externe.

Veuillez noter que chaque appareil externe utilise une plage de tension de commande spécifique qui détermine combien de volts sont utilisés pour chaque octave (par exemple **1V/oct.**). Pensez-y lorsque vous configurez le logiciel et/ou le contrôleur Force – des plages de tension dépareillées peuvent produire un ré-échelonnement inhabituel/indésirable des octaves.

Decay (déclin) Le déclin décrit la vitesse de redescente d'une ***enveloppe*** une fois que la phase d'attaque lui a fait atteindre son maximum, pour retomber au niveau défini par la valeur de maintien (Sustain).

Envelope (enveloppe) Une enveloppe sert à moduler un composant de façonnage sonore dans un temps donné. Par exemple, une enveloppe qui module la fréquence de coupure d'un filtre ouvre et ferme ce filtre sur une période de temps. Une enveloppe est initiée par un déclencheur, en général une note MIDI.

L'enveloppe **ADSR** classique se compose de quatre phases variant individuellement : **Attack** (attaque), **Decay** (déclin), **Sustain** (maintien) et **Release** (relâchement). Attack, Decay et Release sont des valeurs de temps ou de pente, tandis que Sustain est une valeur de niveau. Une fois qu'un déclencheur est reçu, l'enveloppe passe par ses phases Attack et Decay jusqu'à l'arrivée au niveau de Sustain programmé. Ce niveau reste constant jusqu'à l'arrêt du déclencheur. L'enveloppe initie alors la phase de relâchement ou Release jusqu'à l'arrivée à sa valeur minimale.

Vous pouvez en savoir plus sur les enveloppes utilisées dans le Force dans ***Fonctionnement*** > ***Modes*** > ***Mode Track Edit (édition de piste)*** > ***Anatomie d'une enveloppe***.

Facteur d'étirement (Stretch) Le facteur d'étirement est une valeur générée par l'algorithme ***Warp*** dans le logiciel. Quand vous enregistrez un fichier audio, le tempo actuel du projet y est incorporé. Cette information est conservée dans le fichier sample quand vous sauvegardez le projet. Lorsque vous étirez/contractez une région de piste audio, l'algorithme Warp utilise ce tempo de projet et la valeur actuelle dans le champ **BPM** pour générer le facteur d'étirement/contraction.

Filter (filtre) Un filtre est un composant qui permet à certaines fréquences d'un signal de le traverser alors qu'il atténue les autres fréquences. L'aspect le plus important d'un filtre est sa fréquence de coupure. Les filtres se classent généralement en quatre catégories : **passe-bas**, **passe-haut, passe-bande** et **coupe-bande**. Voici les filtres disponibles :

Un filtre **passe-bas** (le type le plus courant) atténue toutes les fréquences supérieures à la fréquence de coupure.

Un filtre **passe-haut** atténue toutes les fréquences inférieures à la fréquence de coupure.

Un filtre **passe-bande** ne laisse passer que les fréquences voisines de sa fréquence centrale. Toutes les autres sont atténuées.

Un filtre **coupe-bande** fait exactement l'opposé, c'est-à-dire qu'il n'atténue que les fréquences voisines de sa fréquence centrale.

Un filtre **en cloche** renforce les fréquences proches de sa fréquence centrale, comme le ferait une bande dans un égaliseur. Toutes les autres fréquences passent normalement.

Le nombre de **pôles** d'un filtre détermine sa « pente » et par conséquence si l'effet sera extrême ou subtil. Les filtres à un ou deux pôles (6 ou 12 dB/oct.) produisent un son plus subtil que les filtres à six ou huit pôles (24 ou 32 dB/oct.) qui ont un effet plus prononcé.

Dans le Force, les filtres **Model** sont les émulations de style analogique de célèbres filtres de synthés vintage. **Model1** est un filtre quatre pôles qui sature à haut niveau d'entrée. **Model2** utilise une résonance moelleuse avec une distorsion qui grossit le son dans les basses fréquences. **Model3** peut produire des résonances criardes et perçantes ainsi que des fréquences extrêmement graves – faites attention à vos enceintes !

Les filtres **Vocal** sont des filtres à formants qui émulent la voix humaine. **Vocal1** produit des sons de voyelles « ah » et « ouh ». **Vocal2** utilise trois bandes pour produire des sons de voyelles « oh » et « ii » et **Vocal3** en utilise cinq pour émuler un modèle idéalisé des cordes vocales.

Dans le Force, **MPC3000 LPF** est un filtre passe-bas résonnant dynamique (12 dB/oct.) qui était utilisé sur la MPC3000 d'origine sortie en 1994.

Veuillez également consulter le paragraphe ***Resonance***, une caractéristique essentielle du son d'un filtre.

Gate Les messages **Gate** sont des messages analogiques envoyés à des synthétiseurs externes, boîtes à rythmes, etc. Les messages Gate sont généralement utilisés en conjonction avec des messages ***CV*** (les messages CV déterminent la hauteur des notes tandis que les messages Gate déterminent l'instant de déclenchement de la note et sa longueur). Les messages Gate sont envoyés par les ports de sortie CV de votre Force à destination des ports d'entrée CV/Gate de votre appareil externe.

LFO **LFO** est l'abréviation de **Low-Frequency Oscillator** (oscillateur basse fréquence). Un LFO génère une oscillation périodique à basse fréquence et dispose de formes d'onde variables. Comme une enveloppe, un LFO peut servir à moduler un composant de façonnage sonore.

MIDI **MIDI** signifie « **Musical Instrument Digital Interface** » (interface numérique pour instrument de musique). Développé au début des années 1980, le MIDI permet l'interaction entre divers types d'instruments de musique électroniques de marques différentes. À cette époque, il n'existait pas de standard de communication pour des appareils hétéroclites, donc le MIDI a représenté une avancée significative. Il a permis de relier divers appareils entre eux au moyen de connecteurs simples et standardisés.

Voici globalement comment fonctionne le MIDI : un émetteur est connecté à un ou plusieurs récepteurs. Par exemple, si vous souhaitez utiliser un ordinateur pour faire jouer un synthétiseur MIDI, l'ordinateur est l'émetteur et le synthétiseur agit comme un récepteur. À quelques exceptions près, la majorité des appareils MIDI sont équipés de deux ou trois ports prévus à cet effet : une entrée MIDI In, une sortie MIDI Out et parfois un renvoi MIDI Thru. L'émetteur transfère les données au récepteur via sa prise de sortie MIDI Out. Les données sont envoyées au travers d'un câble à la prise d'entrée MIDI In du récepteur.

La prise de renvoi MIDI Thru a une fonction particulière. Elle permet que l'émetteur puisse joindre plusieurs récepteurs. Elle renvoie sans le modifier le signal entrant vers l'appareil suivant dans la chaîne. Il suffit de brancher un autre appareil à cette prise, créant ainsi une chaîne au travers de laquelle l'émetteur peut s'adresser à plusieurs récepteurs. Bien sûr, il est souhaitable que l'émetteur puisse s'adresser séparément à chaque appareil. Pour cela, chaque événement MIDI est émis sur un canal MIDI propre.

MIDI Clock (horloge MIDI) Les messages d'horloge MIDI transmettent les informations de tempo en temps réel pour synchroniser des processus entre plusieurs appareils connectés (par ex. le temps de retard d'un générateur de sons sur un séquenceur MIDI).

Modulation Une modulation influence ou change un composant de façonnage sonore via une source de modulation. Les sources de modulation comprennent les enveloppes, les LFO et les messages MIDI. La destination de la modulation est un composant de façonnage sonore comme un filtre ou un VCA.

Note On et **Note Off** Ce sont les messages MIDI les plus importants. Ils déterminent la hauteur et la dynamique d'une note produite. Un message Note On déclenche une note. Sa hauteur est tirée du numéro de note, qui peut aller de **0** à **127**. La dynamique (Velocity) va de **1** à **127**. Une valeur de dynamique de **0** est l'équivalent d'un message « Note Off » (relâchement de la note).

Normalize (normaliser) La normalisation est une fonction servant à relever le niveau d'un sample à son maximum (**0 dB**) sans causer de distorsion. Cette fonction recherche automatiquement le niveau maximal atteint par un sample et augmente le niveau de la totalité du sample jusqu'à ce que ce point maximal atteigne 0 dB. En principe, cela donne au sample un volume général plus élevé.

Panoramique (Pan) Le processus ou le résultat du changement de position d'un signal dans le panorama stéréo.

Pitch Bend Le Pitch Bend est un message MIDI. Bien que les messages de Pitch Bend aient une fonction similaire à celles des messages de changement de commande (CC), il s'agit bien d'un type distinct de message. La résolution d'un message de Pitch Bend est nettement plus élevée que celle d'un message de contrôleur conventionnel. L'oreille humaine est exceptionnellement sensible aux variations de hauteur, donc cette plus grande résolution sert à relayer avec plus de précision les informations de Pitch Bend.

Program Change (changement de programme) Ce sont des messages MIDI qui sélectionnent les programmes de son. Les programmes **1** – **128** peuvent être appelés par des messages de changement de programme.

Release (relâchement) Un paramètre d'***enveloppe***. Le terme « Release » ou « relâchement » décrit la vitesse de redescente d'une enveloppe à sa valeur minimale après l'arrêt du déclencheur. La phase de relâchement commence dès l'arrêt du déclencheur, quelle que soit l'avancée de l'enveloppe à cet instant. Par exemple, la phase de relâchement peut être initiée durant la phase d'attaque.

Resonance La résonance ou accentuation (emphase) est un paramètre important du ***filtre***. Elle accentue les fréquences proches de la fréquence de coupure en les amplifiant sur une bande étroite. C'est une des méthodes les plus populaires pour manipuler les sons. Si vous augmentez cette accentuation jusqu'à un niveau où le filtre entre en auto-oscillation, cela lui fait produire une onde sinusoïdale relativement pure.

Root Key (touche d'origine) La touche ou note d'origine est celle à laquelle l'instrument enregistré ou le sample est reproduit à sa hauteur d'origine. Les samples du Force contiennent dans leurs informations leur touche d'origine dédiée. Cette information est automatiquement créée lors de l'enregistrement ou de l'importation.

Sample Quand vous tapez sur les pads de votre Force, vous pouvez déclencher des sons que nous appelons des **samples**. Les samples sont des bribes de son numérisées qui peuvent être soit enregistrées avec la fonction d'enregistrement (sampling) de votre Force, soit chargées depuis le navigateur (Browser).

Vous pouvez éditer et traiter un sample de différentes manières. Par exemple, un sample peut être recadré, bouclé, transposé ou traité au moyen de divers effets. Quand vous avez fini d'éditer votre sample, vous pouvez l'assigner à un ou plusieurs pads pour le faire jouer. Les samples peuvent être mono ou stéréo.

Sample Rate (fréquence d'échantillonnage) C'est la fréquence à laquelle sont capturées les informations définissant numériquement un signal analogique, c'est à dire le nombre de mesures numériques individuelles d'échantillon faites en une seconde. Pour les enregistrements de CD audio normal, on prend **44100** échantillons par secondes, ce qui correspond à une fréquence d'échantillonnage de **44,1 kHz**.

Scène Un groupe de ***clips*** appartenant à la même rangée.

Sustain (maintien) Ce terme décrit le niveau d'une ***enveloppe*** qui reste constant après être passé par les phases d'attaque et de déclin. Une fois atteint, le niveau de Sustain est maintenu jusqu'à l'arrêt du déclencheur.

Time-Stretch Voir ***Warp*** ci-dessous.

Track (piste) Un projet peut contenir **128** pistes MIDI et **8** pistes audio.

Chaque **piste MIDI** contient des événements de note MIDI et des données de contrôleur. Dans ce cas, la piste ne contient pas d'informations audio – seulement des informations MIDI qui utilisent les samples d'une piste drum ou de keygroup (ou d'un module de sons MIDI externe) pour produire du son. Vous pouvez éditer votre interprétation de nombreuses façons différentes après l'avoir capturée.

Chaque **piste audio** contient un signal audio qui a été enregistré ou importé dans votre projet. Vous pouvez éditer ce signal audio dans le logiciel et l'intégrer dans votre projet aux côtés de vos pistes MIDI.

Trigger (déclencheur) Un déclencheur est un signal qui initie des événements. Les signaux de déclenchement sont très divers. Par exemple, une note MIDI ou un signal audio peuvent servir de déclencheur. Les événements que peut initier un déclencheur sont aussi très divers. Une application courante pour un déclencheur est le démarrage d'une enveloppe.

Warp

La fonction Warp du Force allonge ou raccourcit une région dans une piste audio ou un sample sans pour autant changer sa hauteur. Cela vous permet d'adapter la longueur d'une piste audio ou d'un sample à celle d'un clip, d'une mesure dans votre clip, etc. tout en conservant sa tonalité d'origine.

Veuillez noter que les algorithmes de Warp sont très gourmands en ressources de processeur et peuvent entraîner des sauts de son durant la lecture s'ils sont utilisés trop abondamment. Soyez attentif à votre mode et à votre fréquence d'emploi de la fonction Warp. Vous pouvez réduire les ressources du processeur requises à l'aide des moyens suivants :

- Minimisez l'ampleur de l'ajustement de hauteur du son traité par Warp.
- En mode d'édition de piste, évitez d'utiliser des valeurs extrêmes pour **Stretch**.
- Évitez le Warp sur de très petites régions audio.
- Utilisez le Warp sur aussi peu de pistes ou de régions de piste que possible (c'est-à-dire réduisez le nombre total de voix [dans la limite de la polyphonie] qui utilisent l'algorithme Warp à un moment donné), en particulier les occurrences dont les régions traitées par Warp démarrent au même instant.
- Évitez d'enchaîner rapidement le déclenchement de samples traités par Warp.

Si vous avez des samples traités par Warp dans une piste drum ou de keygroup, pensez à utiliser la fonction **Flatten Pads** pour consolider les couches du pad affecté en un seul sample audio (voir ***ici*** pour en savoir plus). Après avoir réuni les couches du pad, il n'est plus nécessaire de traiter son ou ses samples par Warp.

Installation d’un disque dur SATA

Pour octroyer plus d'espace de stockage interne à votre Force, vous pouvez acheter un disque dur **SATA** (Serial ATA) et l'installer vous-même, mais lisez d’abord ce chapitre.

Votre Force peut accepter quasiment tout disque dur SATA 2,5" standard du marché – soit un disque SSD (mémoire flash), soit un disque dur traditionnel (HDD). Assurez-vous qu'il est au format **2,5**" et utilise (ou peut utiliser) l'un des systèmes de fichiers suivants : **exFAT**, **FAT32**, **NTFS**, ou **EXT4** (en lecture et écriture) ou **HFS+** (en lecture uniquement).

Note : nous recommandons d'utiliser un système de fichiers exFAT car c'est le plus robuste pris en charge à la fois par Windows et macOS.

Note : vous pouvez aussi installer un disque **mSATA** (mini-SATA) mais veillez bien à aussi acheter un adaptateur qui lui permet de convenir à une interface SATA 2,5".

1. Assurez-vous que votre Force est **éteint**.
2. Repérez le **panneau du disque SATA** au centre de la face inférieure de votre Force. Utilisez un tournevis cruciforme pour retirer les vis (ne les perdez pas !) et retirez le panneau du disque.
3. Tirez délicatement le **câble et le connecteur SATA** hors de votre Force. Veillez bien à ne rien toucher à l'intérieur – saisissez juste le câble et le connecteur SATA.
4. Connectez votre **disque** au **connecteur SATA**. Assurez-vous que la connexion est solide.
5. Utilisez quatre **vis de montage 3 x 5 mm** (fournies avec votre Force ou votre disque) pour fixer le disque au panneau de disque. Ne serrez pas les vis trop fort, mais vérifiez que le disque est bien tenu et ne tremble pas.
6. Replacez le panneau de disque en face inférieure de votre Force et utilisez les vis d'origine pour le fixer en place.

   Vous pouvez maintenant accéder à ce disque quand vous utilisez votre Force !

MIDI Machine Control (MMC)

Votre Force peut envoyer et recevoir des messages de commande MMC (MIDI Machine Control), un protocole standard pour les commandes de transport.

Le Force peut envoyer les messages suivants :

Touche du Force	Commande MMC envoyée
Rec	MMC Record Strobe (quand l'enregistrement commence), puis MMC Record Exit
Stop	MMC Stop
Play	MMC Deferred Play
Molette de données, −/+	MMC Locate values (valeurs de position MMC)

Pour configurer votre Force afin qu'il envoie des messages MMC à un appareil externe :

1. Utilisez l'adaptateur mini-jack 3,5 mm/MIDI fourni et un câble MIDI 5 broches standard (non fourni) pour relier la sortie **MIDI Out** de votre Force à l'entrée MIDI de votre appareil externe.
2. Pressez **Menu** pour afficher le menu et touchez l'**icône de roue dentée** pour ouvrir les **préférences**.
3. Touchez l'onglet **Sync**.
4. Touchez le champ **Send Port 1** (port d'envoi 1) et avec la **molette de données** ou les touches **−/+**, sélectionnez **Midi Out**.
5. Touchez la case **Send MMC** (envoi MMC) pour l'activer (la cocher).
6. Quittez les **Préférences**.
7. Configurez votre autre appareil correctement pour qu'il puisse recevoir des messages MMC.

Le Force peut recevoir les messages suivants :

Commande reçue par le Force	Action dans le Force
MMC Deferred Play	Lecture
MMC Locate Zero, puis Deferred Play	Lecture depuis le début
MMC Stop	Stop
MMC Record Strobe	Enregistrement (Rec)
MMC Pause	Stop
MMC Locate values (valeurs de position MMC)	Déplacement dans le clip

Pour configurer votre Force afin qu'il reçoive des messages MMC d'un appareil externe :

1. Utilisez l'adaptateur mini-jack 3,5 mm/MIDI fourni et un câble MIDI 5 broches standard (non fourni) pour relier l'entrée **MIDI In** de votre Force à la sortie MIDI de votre appareil externe.
2. Pressez **Menu** pour afficher le menu et touchez l'**icône de roue dentée** pour ouvrir les **préférences**.
3. Touchez l'onglet **Sync**.
4. Touchez la case **Receive MMC** (réception MMC) pour l'activer (la cocher).
5. Quittez les **Préférences**.
6. Configurez votre autre appareil correctement pour qu'il puisse envoyer des messages MMC.

Caractéristiques techniques

Les caractéristiques sont sujettes à modification sans préavis.

Mécaniques	**Pads**	(64) pads sensibles à la dynamique et à la pression, rétroéclairage RVB
	Encodeurs	(8) encodeurs sensibles au toucher tournant sur 360° (1) encodeur sur 360° pour la navigation dans l'écran et la sélection par pression (5) boutons à 270° pour le réglage du gain, du mixage et du niveau
	Touches	(56) touches de fonction dédiées ; rétro-éclairées en rouge, ambre ou vert
	Écran	6,9" / 176 mm (diagonale) 5,9" x 3,7" / 150 x 93 mm (largeur x hauteur) Écran couleur à LED rétroéclairé avec interface tactile
Mémoire	**Mémoire vive (RAM)**	2 Go
	Stockage interne	16 Go (6 Go de stockage pour l'utilisateur + 10 Go de contenu pré-installé) Extensible par connexion SATA
Systèmes de fichiers compatibles	ExFAT (lecture et écriture) (recommandé) FAT32 (lecture et écriture) NTFS (lecture et écriture) EXT4 (lecture et écriture) HFS+ (lecture seule) Fichiers audio : AIF/AIFF, FLAC, MP3, OGG, WAV	
Connexions	(2) entrées XLR + jack 6,35 mm TRS (Input 1/2) (4) sorties jacks 6,35 mm TRS (2 paires stéréo) (1) sortie mini-jack 3,5 mm pour casque stéréo (1) entrée MIDI sur prise mini-jack 3,5 mm (1) sortie MIDI sur prise mini-jack 3,5 mm (1) port de renvoi MIDI sur prise mini-jack 3,5 mm (8) sorties CV/Gate sur prises mini-jack 3,5 mm (1) port de liaison Ethernet (2) ports USB de type A (1) port USB de type B (1) lecteur de carte SD (1) entrée pour adaptateur secteur	
Alimentation	Par l'adaptateur secteur (fourni) : 19 V, 3,42 A, plus au centre	
Dimensions (largeur x profondeur x hauteur)	350 x 389 x 72,5 mm	
Poids	3,87 kg	

Marques de commerce et licences

Akai Professional et MPC sont des marques de commercr d’inMusic Brands, Inc., enregistrées aux États-Unis et dans d’autres pays.

Ableton est une marque de commerce d’Ableton AG.

Le mot, la marque et les logos *Bluetooth* sont des marques déposées de Bluetooth SIG, Inc. et toute utilisation de ces marques par Akai Professional se fait sous licence.

Kensington et le logo K & Lock sont des marques déposées d'ACCO Brands.

macOS est une marque de commerce d'Apple Inc., enregistrée aux États-Unis et dans d'autres pays.

SD et SDHC sont des marques déposées de SD-3C, LLC.

Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays.

Tous les autres noms de produit, noms de société, marques de commercr ou noms de marque sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

Ce produit contient des technologies utilisées sous licence.

Pour plus d’informations, veuillez visiter **akaipro.com/product-legal**.

AKAI PROFESSIONAL

akaipro.com

Autres projets de ManualsLib

 www.manualslib.com

 www.manualslib.de

 www.manualslib.es

 www.manualslib.fr

 www.manualslib.nl

 www.manualslib.mx

 www.manualslib.tech 30+ langues