AKAI PROFESSIONAL

FORCE

Mode d'emploi

Traduction automatique non officielle !!!!

Version 1.0

Table des matières

introduction 6

Soutien..... 6

A propos de ce Guide de l'utilisateur..... 6

Notes IMPORTANTES..... 6

Installer..... 7

Caractéristiques 8

Panneau du haut 8

Afficher 11

Panneau arrière..... 12

Panneau avant..... 13

Didacticiel.....14

Démarrage.....14

lancement de clips 14

Modification des clips et des pistes 17

Modifier le mode clip 18

région Voir 20

Voir l'événement.....22

Voir la liste.....23

Suivre Edit Mode.....24

Renommage et économie 27

Utilisation du navigateur.....29

pistes de mélange 30

contrôle de pistes.....32

enregistrement de clips 33

Enregistrement avec le mode Note 33

Enregistrement avec le séquenceur pas à pas 35

Opération 37

Caractéristiques générales 37

Types de contrôle 37
boutons 37
Les valeurs des paramètres 38
Les menus déroulants / Listes 38
Selectors 39
Boutons 39
Les cases à cocher 39
Les onglets 39
Sliders 40
enveloppes 40
Outils Voir l'événement 41
Région audio Outils d'édition 42

Modes pad 43
Mode de lancement 43
Note Mode 44
Note Mode Drum 44
Note mode Mélodique 45
Mode de lancement et note 47
Step Sequencer 48
Drum 48
Mélodique 49
Lanes 49

Des pistes 50
À propos des pistes 50
Les pistes audio 51
Pistes de batterie 52
Keygroup Tracks 54
Plugin Tracks 56
Les pistes MIDI 58
CV Tracks 59

Menu 60
sauvegarder 61
préférences 62
Info. 62
Wifi 62
Bluetooth 63
séquenceur 63
Sync 64
Matériel 64
Paramètres par défaut du projet 65
Charge de projet / Save 65
Enregistrement / Export 65
Général 65
Sync 66
Mode 66
Ressources système 67

Synchronisation correcte (TC). 68

Metronome (Cliquez sur / Metro) 70

Automatisation 71

arpégiateur 72

Effets 74
vue d'ensemble 74
Effets d'insert 76
pads 76
Keygroups 77
Des pistes 78
Maîtrise 79
Envoyer / Effets de retour 80
pads 81
Keygroups 82
Les pistes audio et Plugin 83

plugins 84
Bassline 84
Électrique 87
Hype 91
TubeSynth 96

Autonome ou mode de l'ordinateur 103

modes 104

Mode Matrice 105

Step Sequencer 107

XYFX mode 111

mode Navigation 114

Navigateur 115

Modifier le mode clip 118
- Voir Clip 118
- Voir l'événement 120
  - Modification des événements 123
- région Voir 128
- Voir la liste 131

Suivre Edit Mode 135
- Pistes de batterie 135
  - Master 138
  - Les échantillons 139
  - Velocity Pan 146
  - Filtre / Enveloppe 147
  - modulation LFO 148
  - Effets 150
- Keygroup Tracks 152
  - Master 153
  - Les échantillons 156
  - Velocity Pan 162
  - Filtre / Enveloppe 163
  - modulation LFO 164
  - Effets 166
- Plugin Tracks 168
- Les pistes MIDI 169
- CV Tracks 170
- Anatomie d'une enveloppe 171

Edit Mode échantillon 172
- Réglages 174
- mode Trim 175
  - Des échantillons attribution 178
  - Traitement Tranches et échantillons 180
- mode de Chop 184
  - Conversion ou tranches Affectation 187
  - tranches de traitement 190

Échantillonneur 193
- Sampler Auto 197

Looper 199

boutons 203
- Écran 204
- Projet 205
- Piste 208
- Le volume 210
- La poêle 210
- envoie 210

Mixer 211
- Le volume 212
- Pan & Volume 212
- envoie 213
- Inserts & I / O 214

pad Mixer 215
- Le volume 216
- Pan & Volume 216
- envoie 217
- Inserts & I / O 218

Pad Mode couleur 219

appendice..... 221

Effets et paramètres 221

réverbérations..... 221

Les Delays..... 225

flanger 229

Refrain..... 230

Autopans 231

trémolos..... 231

phaseurs..... 232

HP (High-Pass) Filtres..... 233

LP (Low-Pass) Filtres 234

Filtres (Autre)..... 235

égaliseurs paramétriques 236

distorsions 238

compresseurs..... 240

bit Reducers 241

Autre..... 242

Glossaire..... 249

Installation du disque SATA 254

MIDI Machine Control (MMC) 255

Spécifications techniques..... 256

Marques de commerce et licences..... 257

introduction

Nous vous remercions d'avoir choisi la Force. À Akai, nous savons comment la musique sérieuse est pour vous. Voilà pourquoi nous concevons nos équipements avec une seule chose à l'esprit à faire votre performance la meilleure possible.

Soutien

Pour obtenir les dernières informations sur ce produit (documentation, spécifications techniques, les exigences du système, informations sur la compatibilité, etc.) et l'enregistrement des produits, visite **akaipro.com**.

Pour une assistance supplémentaire, visitez le site **akaipro.com**/soutien.

A propos de ce Guide de l'utilisateur

Ce manuel devrait vous aider à vous familiariser avec l'utilisation de la force. Par souci de cohérence, la terminologie tout au long repose sur les noms de paramètre Force. Nous avons également utilisé le formatage spécifique pour indiquer des sujets particuliers d'importance:

Important/ Note / Conseil: Informations importantes ou utiles sur un sujet donné.

Les noms des boutons, les commandes, les paramètres, les paramètres et autres options sont écrits en caractères gras dans le manuel.

Exemples: Appuyez sur le bouton de lecture.

Tournez le bouton 4.

Appuyez sur l'icône Muet.

La vitesse varie de 0 à 127.

Réglez le sélecteur Sample Play One Shot.

Appuyez sur BPM, puis utilisez le pavé numérique pour saisir un 120 comme le tempo.

Certaines parties de ce manuel se réfèrent à d'autres chapitres ou sections, qui sont cités dans ***gras, bleu italique*** personnages. Cliquez sur le texte pour passer immédiatement à cette section.

Exemples: Lis le ***Notes IMPORTANTES*** section avant de continuer.

Pour plus d'informations sur le lancement de clips, voir ***Didacticiel*** > *Lancement Clips*.

Pour en savoir plus sur l'utilisation d'envoyer des effets, voir ***Caractéristiques générales*** > *Effets> Envoyer / Effets de retour*.

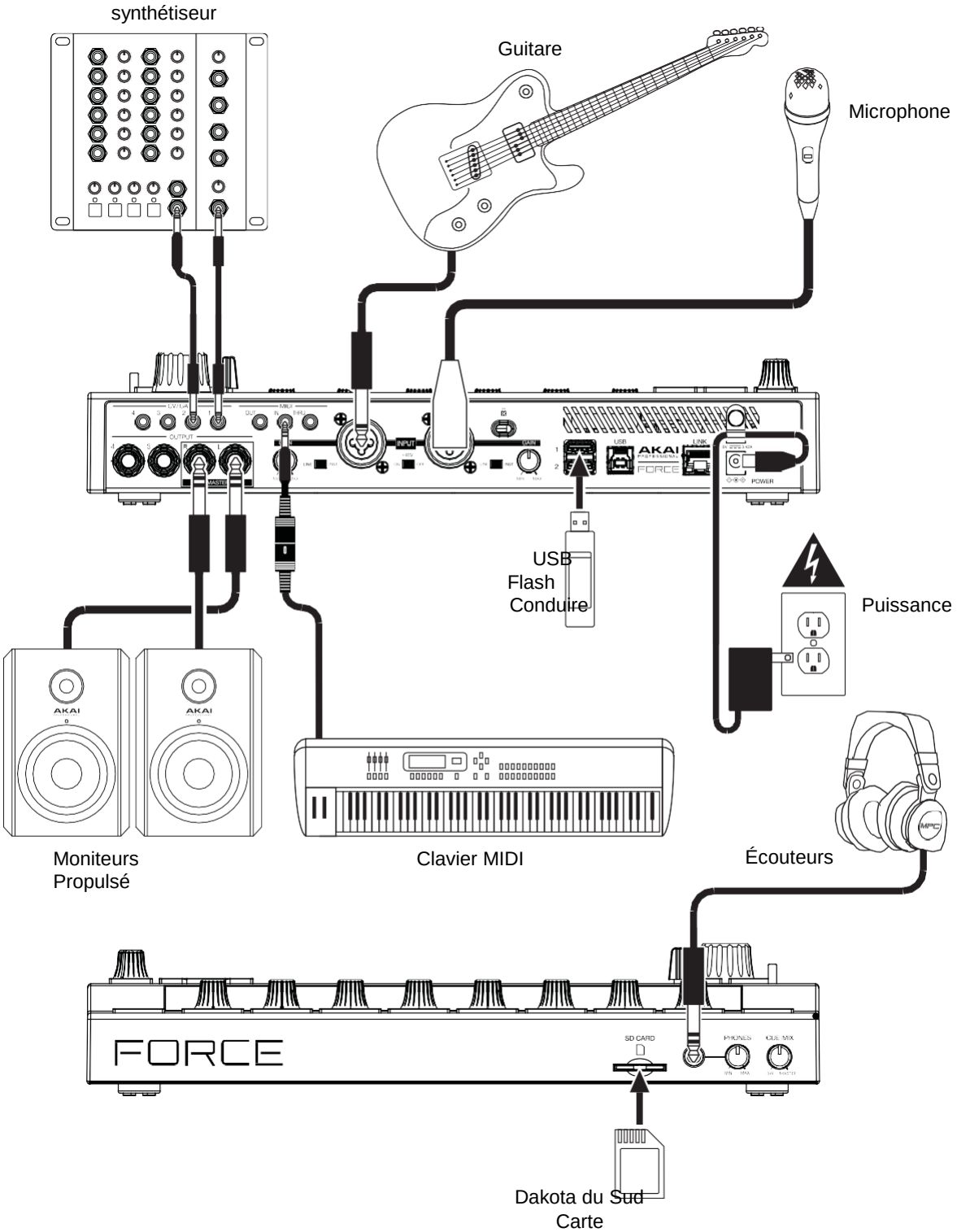
Notes IMPORTANTES

Lisez le manuel de sécurité et de garantie inclus avant d'utiliser la force.

Avant de commencer et connecter des périphériques à la force ou tourner le matériel marche / arrêt, assurez-vous que tous les appareils sont éteints.

Installer

Voici juste un exemple de la façon d'utiliser la force dans votre configuration. Les éléments non énumérés sous***introduction*** *> Contenu de la boîte* de votre guide de démarrage rapide inclus sont vendus séparément.



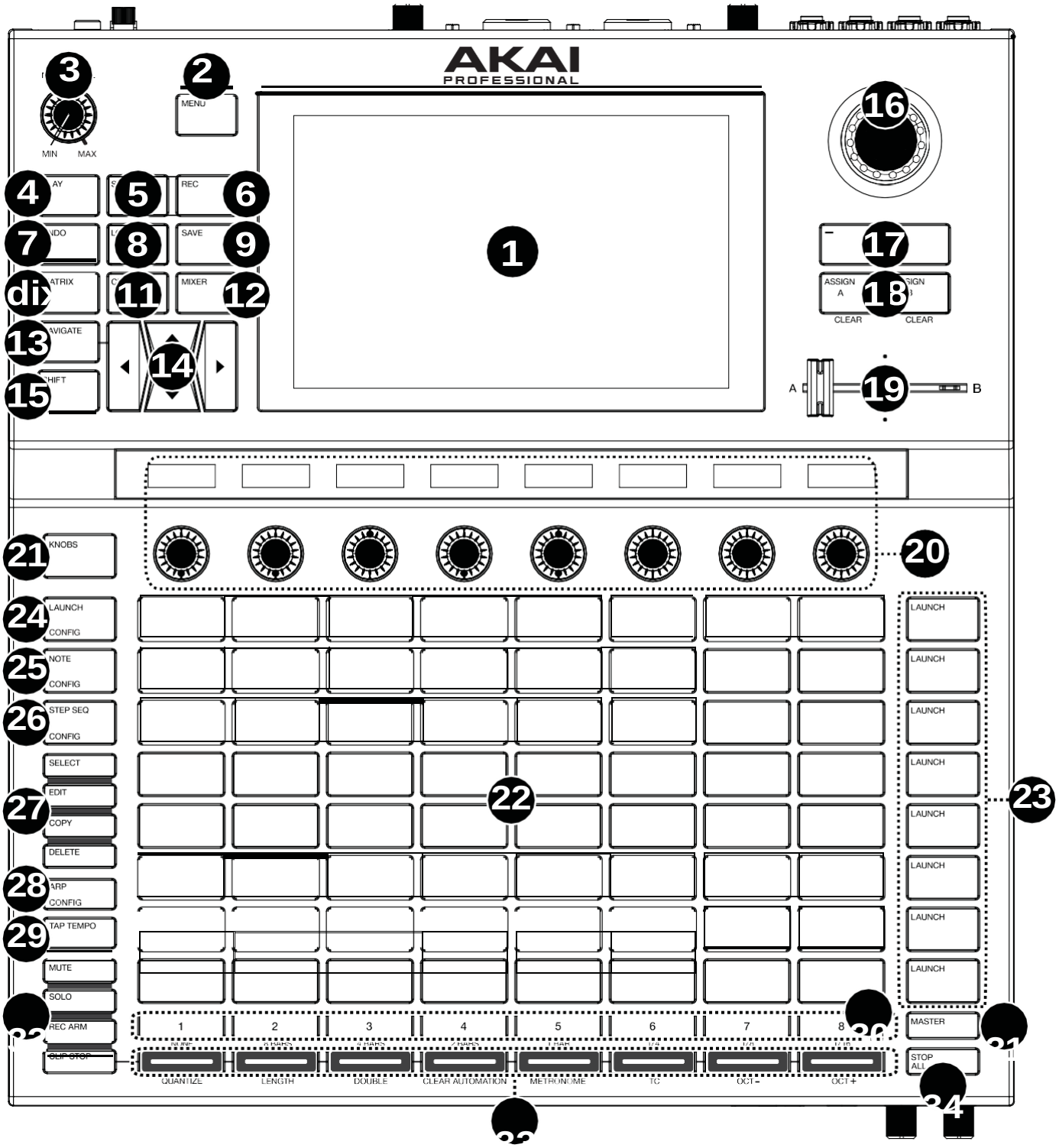
Rappelez-vous de retirer le film protecteur de l'écran tactile de la Force!

Remarque: Nous vous recommandons vivement de vérifier**akaipro.com**pour toutes les mises à jour disponibles au firmware force et / ou pilotes.

Caractéristiques

Ce chapitre décrit les caractéristiques et les fonctions de votre force.

Panneau du haut



1. **Ecran:** Cette écran couleur multi-tactile affiche des informations pertinentes à l'exploitation actuelle de la Force. Touchez l'écran (et utilisez les commandes de matériel) pour contrôler l'interface de travail. Voir***Afficher*** d'apprendre à utiliser certaines fonctions de base.
2. **Menu:**Appuyez sur ce bouton pour ouvrir le menu. Vous pouvez appuyer sur une option sur l'écran de menu pour accéder à ce mode, vue, etc.
3. **Master Volume**: Tournez ce bouton pour régler le niveau de volume des sorties Master L / R.
4. **Play:** Appuyez sur ce bouton pour lancer la lecture de transport.
5. **Stop:**Pressez pour arrêter la lecture. Appuyez deux fois sur cette touche pour arrêter immédiatement tout son.
6. **Record:**Appuyez sur ce bouton pour démarrer ou arrêter l'enregistrement de transport.

   Appuyez sur **Shift** et ce bouton pour afficher la fenêtre d'enregistrement de configuration.
7. **Cancel:** Appuyez sur ce bouton pour annuler la dernière action.

   Appuyez sur **Shift** et ce bouton pour refaire la dernière action défaisait.
8. **Load:** Appuyez sur ce bouton pour ouvrir le navigateur, où vous pouvez charger des projets, des clips, et plus encore.
9. **Save:**Appuyez sur ce bouton pour enregistrer votre projet, l'échantillon ou d'une piste, ou pour lancer un nouveau projet à partir de zéro.
10. **Matrix:** Pressez ce bouton pour ouvrir la vue Matrix, une vue d'ensemble de votre projet avec une vue 8x8 des clips.
11. **Clip:** appuyez sur ce boutonpour ouvrir la fenêtre Clip, ce qui vous donne des détails plus précis d'un seul clip.

    Appuyez sur **Shift** et ce bouton pour ouvrir Track Edit View, où vous pouvez modifier les paramètres de votre kit de batterie, plug-in, les pistes MIDI ou CV.
12. **Mixer:** Appuyez sur ce bouton pour ouvrir Table de mixage, où vous pouvez contrôler le volume de chaque piste, le panoramique et le contrôle, ainsi que d'ajouter des effets d'insertion plug-in.

    Lorsque vous utilisez une piste de batterie, appuyez sur **Shift** et ce bouton pour ouvrir Voir Pad Mixer, où vous pouvez contrôler le volume de chaque pad, le panoramique et commandes, ainsi que d'ajouter des effets d'insertion plug-in.

Suggestion: Alors que dans l'un des modes de pad, vous pouvez appuyer sur le bouton pour un autre mode pour passer momentanément à ce mode. Vous revenez au mode précédent lorsque vous relâchez le bouton.

13. **Navigate:** Appuyez sur ce bouton pour ouvrir la vue Naviguer, ce qui vous donne un aperçu de l'ensemble du projet. Appuyez sur une section pour sauter la fenêtre Matrix directement à cette section, ou utiliser les curseurs pour déplacer la vue Matrice.

    Appuyez sur **Shift** et ce bouton pour ouvrir la XYFX View.
14. **Curseurs**: Appuyez sur ces boutons pour déplacer la vue Matrice et les plages par une ligne ou une colonne à la fois.

    Appuyez sur **Shift** et appuyez sur ces touches pour vous déplacer par huit lignes ou des colonnes à la fois.
15. **Shift:** Maintenez enfoncé ce bouton pour accéder à des fonctions secondaires et modes d'affichage.
16. **Molette Data**: Tournez pour faire défiler les options de menu disponibles ou ajuster les valeurs des paramètres du champ sélectionné à l'écran. En appuyant sur le bouton fonctionne également comme un bouton Entrée.

    Appuyez sur **Shift** et tournez cette molette pour régler les paramètres en détail plus fin.
17. **-**/ +: Appuyez sur ces boutons pour augmenter ou diminuer la valeur du champ sélectionné à l'écran.
18. **Assign A / Assign B:** Appuyez sur un de ces boutons et un bouton Track Assign pour assigner la piste correspondant au crossfader A ou groupement B.

    Appuyez sur **Shift** et appuyez sur un de ces boutons pour effacer toutes les affectations de A ou B crossfader.
19. **Crossfader:** Utiliser ce crossfader pour mélanger entre les clips affectés au groupement A ou B.
20. **Encodeurs assignables:** Ces boutons commandes piste panoramique, piste niveaux d'envoi ou d'autres paramètres assignables. Utiliser le bouton Knobs pour modifier la banque de bouton ou en mode actif (décrit ci-dessous). L'écra affiche une bande au-dessus de chaque bouton indique le paramètre qu'il commande et sa valeur actuelle ou réglage.
21. **Bouton Knobs:** Appuyez sur ce bouton pour basculer entre jusqu'à deux banques de boutons pour le mode actuellement actif. La bande d'affichage au-dessus des boutons indique les paramètres actuellement actifs.

    Appuyez et maintenez enfoncé ce bouton pour sélectionner rapidement l'un de plusieurs modes de contrôle de bouton de présélection. Pressez **Shift** et ce bouton pour ouvrir le mode Knobs, où modifier les affectations d'encodeurs.
22. **Pads de Lancement de clip:** Utiliser les touches sensibles à la vélocité dans ce 8x8 pour lancer des clips, jouer des notes, et plus, en fonction du mode actif.
23. **Boutons de lancement de Scène:** Pressez une de ces touches pour lancer la scène correspondante, représentée par la rangée de clips à sa gauche.

Appuyez sur le bouton **Edit** et un de ces boutons pour insérer rapidement une nouvelle ligne, capturer le clip en cours de lecture (s) comme une nouvelle scène ou d'effacer une ligne.

24. **Launch/ Config:** Appuyez sur ce bouton pour définir les Pads de lancement de clip en mode de lancement. Dans le mode de lancement, chaque pad représente une simple fente de clip. Les huit colonnes représentent huit pistes tandis que les huit lignes représentent huit scènes. Vous pouvez lancer toute la scène en appuyant sur les boutons de lancement scène à droite de la ligne des clips.

    Appuyez sur **Shift** et appuyez sur ce bouton pour configurer les paramètres du mode de lancement.

25. **Note / Config:** Appuyez sur ce bouton pour définir les Pads de lancement de clip en mode Remarque. En mode Note, vous pouvez utiliser les pads pour une échelle configurable de notes MIDI.

    En mode Note et en utilisant un Keygroup, plug-in, piste MIDI ou CV, appuyez sur ce bouton pour sélectionner différents modes de jeu, comme les gammes, accords, progressions et plus. En mode Note et en utilisant une piste de batterie, appuyez et maintenez ce bouton pour sélectionner une division de temps pour la répétition de la note.

    Appuyez sur **Shift** et appuyez sur ce bouton pour configurer les paramètres du mode Note, comme note d'échelle et de la racine. Vous pouvez également appuyer et maintenir ce bouton pour sélectionner rapidement un mode.

26. **Step Seq / Config:** Appuyez sur ce bouton plusieurs fois pour faire défiler trois différents points de vue pad pour utiliser le séquenceur pas à pas.

    En mode séquenceur pas à pas, appuyez et maintenez ce bouton pour sélectionner rapidement une vue séquenceur pas à pas, sélectionnez une page de séquence de pas, ou modifier la taille de l'étape.

    Appuyez sur **Shift** et appuyez sur ce bouton pour configurer les paramètres du séquenceur pas à pas.

27. **Boutons Edit:** Appuyez et maintenez l'un de ces boutons pour modifier un clip ou une piste selon les critères suivants:
    - **Select:** Appuyez et maintenez enfoncé ce bouton pour afficher le clip selectionné. Tout en maintenant, appuyez sur un autre Pad de lancement de clip pour sélectionner un autre clip. Ce bouton peut aussi être utilisé pour sélectionner un Drum pad dans un kit de batterie ou sélectionnez une note dans le séquenceur sans jouer la note.
    - **Edit:** Appuyez et maintenez enfoncé ce bouton puis sur un lancement clip Pad ou le bouton TRACK Sélecteur pour modifier un clip ou d'une piste, respectivement.

      Maintenez cette touche enfoncée et appuyer sur un bouton de lancement de la scène pour ouvrir la fenêtre Modifier la ligne, où vous pouvez ajouter rapidement ou des lignes claires dans la matrice.
    - **Copy:** Appuyez et maintenez enfoncé ce bouton pour copier un clip ou d'une piste. Tout en maintenant, appuyez sur le lancement clip Pad ou Track bouton de sélection du clip ou de la piste que vous souhaitez copier, puis sur un nouveau pad ou le bouton pour le copier.
    - **Delete:** Pressez et maintenez ce bouton puis un Pad de lancement de clip ou le bouton **TRACK Selector** pour le supprimer.

28. **Arp / Config:** Appuyez sur ce bouton pour activer ou désactiver l'arpégiateur interne, dont le taux est basé sur les paramètres actuels Tempo et la division temporelle.

    Appuyez sur **Shift** et ce bouton pour configurer les paramètres de l'arpégiateur.

29. **Tap Tempo:** Appuyez sur ce bouton à la vitesse souhaitée pour entrer dans un nouveau tempo.

    Appuyez sur **Shift** j et ce bouton pour ouvrir la fenêtre Tempo, où vous pouvez entrer un nouveau tempo.

30. **Track Selectors** Appuyez sur un de ces boutons pour sélectionner une piste, représentée par la colonne des clips juste au-dessus. Le bouton le plus à droite (intitulé Master) sélectionne la piste principale.

    Appuyez et maintenez la touche **Shift** enfoncée, puis appuyez sur un de ces boutons pour sélectionner un paramètre global Quantification: Aucun, 8 bars, 4 bars, 2 bars, 1 bar, 1/4, 1/8 ou 1/16.

31. **Master:** Appuyez sur ce bouton pour afficher le Maître et canaux de retour.
32. **Boutons Assign Mode:**Appuyez sur un de ces boutons pour régler la fonction de **Track Assign** boutons quand elle est pressée:
    - **Mute:** Appuyez sur ce bouton pour couper la piste.
    - **Solo:** Appuyez sur ce bouton pour la piste en solo.
    - **Rec Arm:** Appuyez sur ce bouton pour enregistrer le bras de la piste.
    - **Clip Stop:** Appuyez sur ce bouton pour arrêter le clip qui joue dans la piste.

    Suggestion: Maintenez la touche **Shift** et appuyez sur Mute ou Solo pour ouvrir la fenêtre de configuration Mixer, où vous pouvez définir le bouton solo et les comportements crossfader.

33. **Track Assign:** Appuyez sur un de ces boutons pour appliquer une affectation à une piste, représentée par la colonne des clips juste au-dessus. Utilisez les boutons du mode Assign pour régler la fonction assign.

    Appuyez et maintenez la touche **Shift** enfoncée, puis sur l'une de ces touches pour accéder aux fonctions secondaires,.

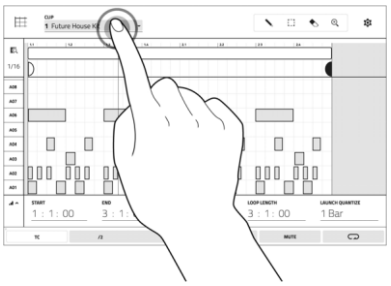
34. **Stop All clips:** Appuyez sur ce bouton pour arrêter tous les clips quand ils arrivent à la fin.

Afficher

Voici quelques informations générales sur la façon d'utiliser l'affichage Force:

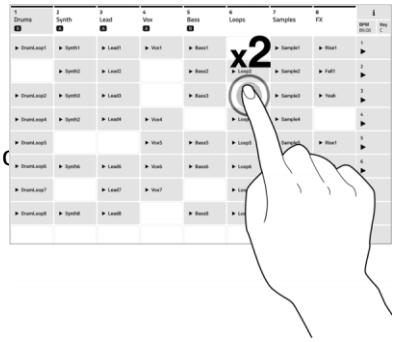
Appuyez sur un bouton ou une option pour le sélectionner. Utilisez le cadran de données ou les boutons - / + pour modifier son réglage ou la valeur.

Dans la vue Matrice, appuyez sur un créneau de clip rempli de lancer le clip.

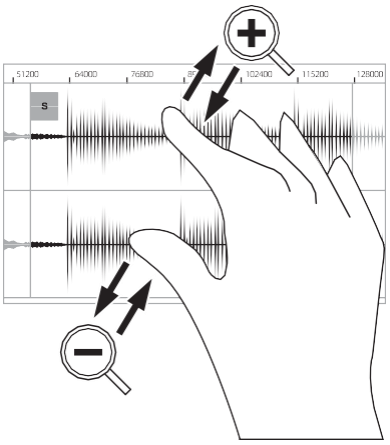


Double-cliquez sur un contrôle pour accéder aux options d'édition avancées. Dans certains cas, cela affichera un clavier numérique que vous pouvez utiliser pour entrer une valeur (une alternative au cadran de données ou boutons - / +). Appuyez sur la partie supérieure gauche de l'écran pour revenir à la vue précédente.

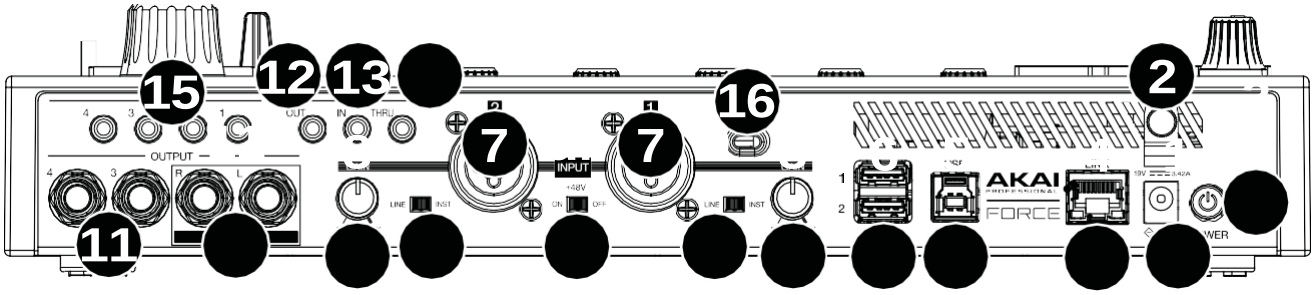
Matrix, double-cliquez sur un emplacement clip vide dans votre piste pour créer un nc



Étaler deux doigts pour agrandir (dans une section d'une forme d'onde, par exemple). Pincez deux doigts pour effectuer un zoom arrière.



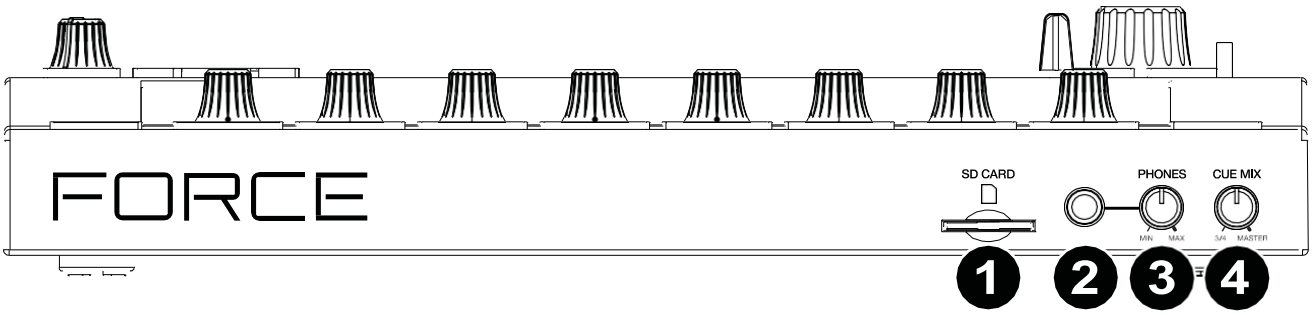
Panneau arrière



1. **Entrée de puissance**: Connecter l'adaptateur d'alimentation fourni (19 V, 3,42 A, centre positif) sur cette prise, puis dans une prise électrique.
2. **Adaptateur de retenue**: Fixer le câble de l'adaptateur d'alimentation à cette contrainte pour l'empêcher de le débrancher accidentellement.
3. **Interrupteur**: Appuyez sur ce bouton pour mettre la puissance de la force ou de désactiver.
4. **Lien:** Connectez un câble Ethernet standard à ce port pour utiliser Ableton Link et d'autres appareils compatibles avec force. Voir***Opération*** *> Caractéristiques générales> Menu> Préférences> Sync* pour plus d'informations.
5. **USB-B Port**: Utilisez le câble USB fourni pour connecter ce port USB de rétention de haute force à un port USB disponible sur votre ordinateur.
6. **Ports USB-A**: Connectez des lecteurs flash USB à ces ports USB pour accéder à leurs fichiers directement à l'aide de la Force.
7. **entrée 1**/ 2 (XLR ou 1/4” / 6,35 mm): Utiliser XLR standard ou 1/4” (6,35 mm) câbles TRS pour relier ces entrées aux sources audio (microphone, mélangeur, synthétiseur, etc.). Lors de l'utilisation d'un câble 1/4" , le préampli micro est retiré du circuit, et le commutateur de ligne / Inst peut être utilisé pour régler l'impédance.

   Tournez les boutons de gain pour régler le niveau d'entrée de chacun.
8. **Gain:**Utilisez ces boutons pour régler le gain du signal entrant en provenance d'entrée 1/2 sur le panneau arrière. Faites attention lorsque ce bouton à des niveaux plus élevés, ce qui peut provoquer le signal à déformer.
9. **Line / Inst:** Utiliser ces commutateurs d'entrée pour définir 1/2 à accepter soit un niveau de ligne ou d'une source sonore de niveau instrument lors de l'utilisation d'une connexion 1/4" (6,35 mm).
10. **Phantom Power**(+ 48V): Cet interrupteur active et désactive l'alimentation fantôme pour les entrées de 1/2 lors de l'utilisation d'une connexion XLR. Lorsqu'elle est activée, + 48V de l'alimentation fantôme sera fournie aux deux entrées. Notez que la plupart des microphones dynamiques ne nécessitent pas d'alimentation fantôme, alors que la plupart des micros à condensateur font. Reportez-vous à la documentation de votre micro pour vérifier si elle a besoin d'une alimentation fantôme.
11. **Les sorties** (1/4” / 6,35 mm): Utiliser 1/4” standard câbles TRS (6,35 mm) pour connecter ces sorties à votre moniteur, table de mixage, etc. Les sorties maître L / R sont les mêmes que les sorties 1,2.
12. **MIDI Out**: Connect périphériques MIDI (3,5 mm) à cette sortie, ou utiliser le inclus 1/8" compatible 1/8" -à-MIDI adaptateur pour connecter un câble standard MIDI 5 broches à partir de cette sortie à l'entrée MIDI d'un MIDI externe dispositif (synthétiseur, boîte à rythmes, etc.).
13. **MIDI**: Connect périphériques MIDI (3,5 mm) à cette entrée, ou utiliser le inclus 1/8" compatible 1/8" -à-MIDI adaptateur pour connecter un câble standard MIDI 5 broches à partir de cette entrée à la sortie MIDI d'un MIDI externe dispositif (synthétiseur, boîte à rythmes, etc.).
14. **MIDI Thru:** Connecter compatibles 1/8" (3,5 mm) des appareils MIDI à ce passe-port, ou utiliser le inclus 1/8" -à-MIDI adaptateur pour connecter un câble standard MIDI 5 broches à partir de cette entrée à la sortie MIDI externe d'un appareil MIDI (synthétiseur, boîte à rythmes, etc.). MIDI entrant du port MIDI In sera transmis à cette sortie.
15. **CV**/ Gate Out: Utiliser des câbles standard de 1/8” (3,5 mm) TS pour connecter ces sorties aux éventuels appareils modulaires. La force envoie la tension de commande (CV) et / ou des données grille sur cette connexion.
16. **Kensington® Lock slot**: Vous pouvez utiliser cet emplacement pour sécuriser votre force à une table ou toute autre surface.

Panneau avant



1. **Slot SD Card**: Insérez une norme SD / SDHC dans cette fente pour accéder à ses fichiers directement à l'aide de la Force.
2. **Téléphones** (1/4” / 6,35 mm): Connecter 1/4” standard (6,35 mm) casque stéréo à cette sortie.
3. **Téléphones Volume:** Tournez ce bouton pour régler le volume de la sortie casque.
4. **Cue Mix**: Tournez ce bouton pour régler la balance entre le Maître et 3/4 signaux dans votre casque. Maître est le signal envoyé par les sorties Master. 3/4 est le signal envoyé par les sorties 3/4.

Didacticiel

Ce chapitre décrit comment commencer à faire des tâches de base en utilisant votre force. Nous allons utiliser l'un des projets de démonstration inclus de force pour illustrer certains des concepts et des caractéristiques les plus importantes. Pour tirer le meilleur parti de ce chapitre, nous vous recommandons de reproduire chacune des étapes décrites.

Démarrage

Assurez-vous que vous avez connecté votre matériel de force à une source d'alimentation en utilisant l'adaptateur secteur fourni et alimenté sur.

Lorsque vous allumez votre force, vous pouvez sélectionner un projet de démonstration pour vous aider à démarrer, sélectionnez Projet vide au bas de l'écran pour charger un modèle vierge, ou sélectionnez Modèle utilisateur pour charger un modèle personnalisé enregistré.

Pour ce tutoriel, appuyez sur la Deep House - Couleurs projet de démonstration pour le charger.

lancement de clips



Après le chargement de la démonstration, la Force ouvrira automatiquement le mode Matrix. Ce mode d'affichage vous donne un aperçu de votre projet et reflète la mise en page de 8x8 des plaquettes de lancement de clip. Utilisez les touches de curseur pour déplacer la position actuelle de la matrice par une ligne ou une colonne à la fois.

Chaque colonne en mode Matrix représente une piste. Les pistes peuvent être utilisés pour contenir des échantillons audio, kits de batterie, plug-ins d'instruments et plus encore. Sur l'écran, vous verrez des pistes marquées Kick en boucle, en boucle Top, Fill et plus encore.

Chaque piste est constituée de clips, qui sont de courtes séquences audio ou MIDI. Un seul clip dans une piste peut jouer à la fois. Essayons de jouer avec quelques clips pour voir comment ils fonctionnent.

Appuyez sur le bouton de lancement pour vous assurer que les pads de lancement de clip sont en mode de lancement. Dans ce mode pad, chaque pad représente un clip unique dans une piste. Les Pads éclairés représentent les séquences montrées sur l'affichage, et les plages sombres sont des clips vides.



Appuyez sur le premier clip de la piste 8 - Drum Kit pour commencer à jouer. Le pad de lancement du clip clignote lentement en vert pour indiquer qu'il est actif, et le clip sur l'écran affiche la position de la tête de lecture dans le clip.

Maintenant, en mode de lancement, appuyez sur la rampe de lancement de clip ci-dessous le pad qui est en cours de lecture. Le deuxième clip va commencer à jouer après la barre suivante.

Voir ***Opération*** *> Caractéristiques générales> Modes Pad> Mode de lancement* pour apprendre plus.

Clips continueront de jouer jusqu'à ce qu'un autre clip dans la même piste est lancée, jusqu'à ce que la lecture est arrêtée ou jusqu'à ce que le clip est arrêté pendant la lecture continue.

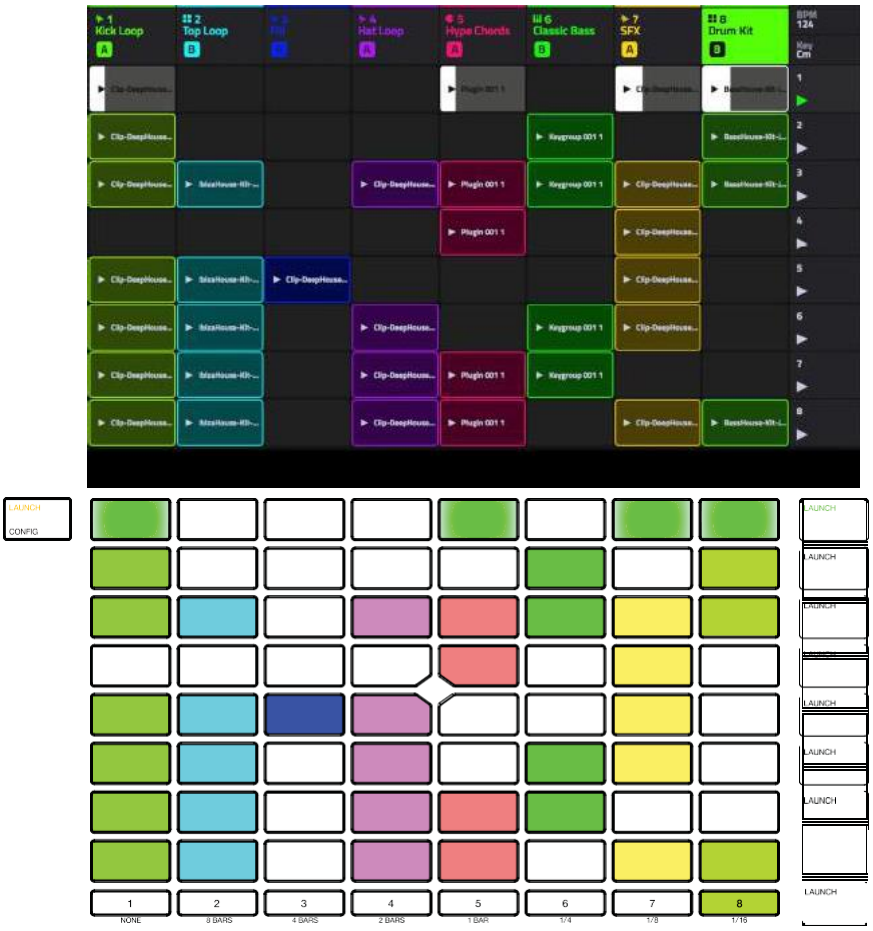
Pour arrêter la lecture, appuyez sur le bouton Stop.

Pour arrêter le clip, appuyer sur le bouton d'arrêt de clip pour assigner les boutons d'affectation de piste en mode arrêt. Ensuite, appuyez sur le bouton Track Assign pour la piste avec le jeu clip. Vous pouvez également appuyer sur le bouton Stop Clips pour arrêter des clips dans toutes les pistes.

Outre le lancement de clips dans une piste, vous pouvez lancer plusieurs clips sur plusieurs pistes dans la même rangée. Chaque ligne de clips est appelée une scène, et ceux-ci peuvent être utilisés pour organiser les différentes parties d'une chanson.

Appuyez sur le haut bouton le plus Lancement de la scène pour lancer la première ligne de clips, puis continuer à lancer d'autres scènes dans l'ordre.

Alors que une scène joue, essayez de lancer des clips d'autres lignes à expérimenter avec des variations différentes.



Vous pouvez également assigner à pistes crossfader Force. Cela vous permet de passer facilement des clips de plusieurs pistes.

1. Appuyez et maintenez le bouton Assigner et appuyez sur le bouton Track Assign pour la piste 1 - Kick boucle. Le nom de la piste en haut de l'écran affiche maintenant une icône A.
2. Ensuite, appuyez et maintenez le bouton Assign B et appuyez sur le bouton Track Assign pour la piste 4 - Fill Hat. Le nom de la piste en haut de l'écran affiche une icône B.
3. Lancement de la troisième scène, puis utiliser le crossfader pour se fondre d'un clip à l'autre en le déplaçant du côté A au côté B et le dos.

Pour effacer les affectations de crossfader, maintenir SHIFT et appuyer sur la ASSIGN A bouton B.

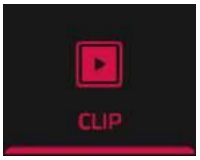
Pour modifier le profil de la pente du crossfader, ouvrir la fenêtre Config Mixer en appuyant sur Paramètres lors de l'affichage de la console de mixage ou en appuyant sur **Shift** et en appuyant sur Mute ou Solo. Sélectionnez linéaire, exponentielles ou logarithmiques.

Modification des clips et des pistes

Maintenant que vous connaissez les bases de lancement des clips, nous allons explorer quelques-uns des modes et des menus qui vous permettent d'éditer des clips et des pistes pour encore plus de personnalisation de votre projet.

Modifier le mode Clip de force est utilisée pour modifier les paramètres de clips individuels. Edit Mode clip comporte trois pages supplémentaires, l'apparence et la fonction qui changent en fonction du type de clip que vous avez sélectionné.

Dans la vue Clip, vous pouvez visualiser et modifier les paramètres du conteneur de clip lui-même, comme sa longueur, le mode de lancement et la quantification. Lorsque vous utilisez un clip audio, ce point de vue montrera la forme d'onde de l'échantillon. Lorsque vous utilisez un clip MIDI, comme un clip de kit de batterie ou un clip plug-in, ce point de vue montrera soit tous les Pads disponibles dans une vue verticale avec leurs données correspondantes ou un clavier vertical « piano roll ».



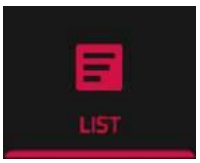
Pour les clips audio, la deuxième page en mode édition Clip est Région View, qui est utilisé pour modifier l'échantillon audio dans le clip et ses paramètres, tels que la longueur, le volume et le réglage. Utilisez la barre d'outils en haut de l'écran pour sélectionner, déplacer, effacer, couper et parties muettes de la forme d'onde ci-dessous. Cette page contient aussi puissant outil Warp force, qui peut être utilisé pour régler le tempo d'un échantillon pour correspondre au tempo de votre projet sans changer la hauteur.



Pour les clips MIDI tels que ceux des pistes Drum, Keygroup ou plug-in, Voir l'événement en mode Edit Clip est utilisé pour modifier les événements de notes et leurs paramètres, tels que la durée, la vitesse et la transposition. Utilisez la barre d'outils en haut de l'écran pour ajouter, effacer ou sélectionner des notes et se déplacer sur la grille, et utilisez le menu Modifier pour modifier encore les événements de notes MIDI.



Par ailleurs, clips MIDI peuvent être éditées en utilisant la liste Afficher dans mode d'édition de clip. Cette vue vous donne un grand nombre des mêmes caractéristiques que le mode de l'événement, mais dans un flux de travail de liste. Vous pouvez utiliser cette vue pour filtrer vos événements MIDI par un type particulier, par exemple, les messages Aftertouch ou automation de la piste.



Track Edit mode Force est utilisé pour modifier les paramètres de la piste elle-même. Ce mode n'est pas disponible pour les pistes audio.

Pour les pistes de batterie, vous pouvez modifier les paramètres des quatre couches, ainsi que tous les paramètres de synthèse et insérez les paramètres d'effet.

Pour les pistes de Keygroup, vous pouvez définir les plages de notes de Keygroup et de modifier les paramètres de chaque Keygroup et définir leurs plages de notes. Vous pouvez également modifier tous les paramètres de synthèse et insérez les paramètres d'effet.

Pour les pistes de plug-in, vous pouvez les paramètres du plug-in en utilisant l'interface graphique pour les plugins intégrés ou un aperçu de tous les paramètres de plug-in avec un curseur pour chaque plug-ins pour d'autres.

Chacune de ces sections est expliquée plus en détail ci-dessous et dans la ***Opération*** > *Modes* chapitre.

Modifier le mode clip

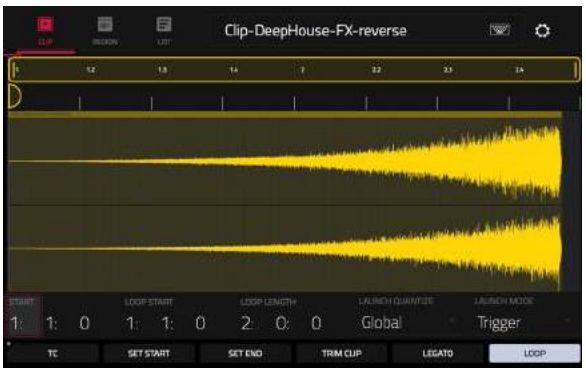
Tout d'abord, regardons le mode Clip Edit, où vous pouvez visualiser et modifier les informations clip et paramètres.

Pour entrer en mode édition Clip, Effectuez l'une des opérations suivantes:

- Clip presse.
- Appuyez sur Menu, puis appuyez sur Modifier Clip.

Lorsque vous entrez dans le mode Éditer le clip, vous verrez la page Voir Clip. Dans la vue Clip, vous pouvez visualiser et modifier les paramètres du conteneur de clip lui-même, comme la longueur, le mode de lancement, et la quantification. L'apparence de vue Clip dépend de quel type de piste le clip appartient à:

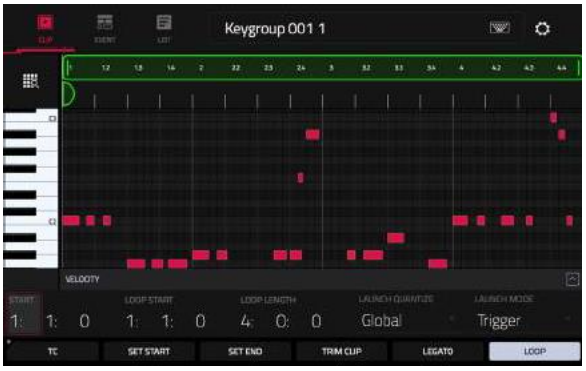
Pour les pistes audio, la forme d'onde du clip audio est affichée:

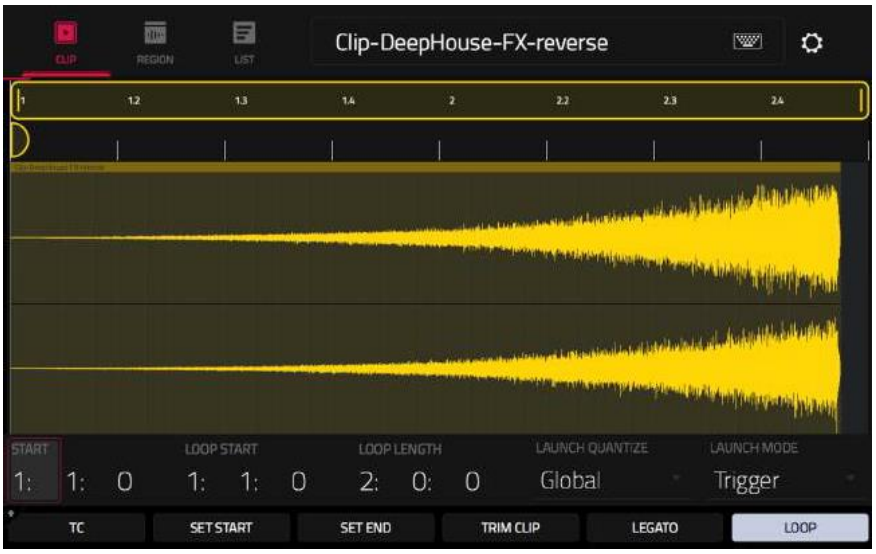


Pour les pistes de batterie, la colonne de gauche vous montre tous les Pads disponibles dans une vue verticale avec leurs événements correspondants dans la grille à droite:



Pour Keygroup, plug-in, les pistes MIDI et CV, la colonne de gauche montre un clavier « piano roll » vertical avec les événements correspondants dans la grille à droite:





Éditons un des clips dans notre projet de démonstration:

1. Assurez-vous que les pads de lancement de clip sont en mode de lancement en appuyant sur le bouton Lancer.
2. Appuyez et maintenez le bouton Select, puis appuyez sur la première rampe de lancement du clip pour la piste 7 - SFX.
3. Maintenant, essayez de faire quelques-unes des modifications au clip décrit ci-dessous. A tout moment, appuyez sur Annuler pour revenir à l'état précédent.

   Pour régler la longueur du clip, utilisez le menu Démarrer, Loop Start et champs de longueur de boucle. Vous pouvez également utiliser le Set démarrer et de boutons Fin pendant la lecture. Le début ou de fin sera placé à la position de la tête de lecture lorsque le bouton a été pressé.

   Pour régler le paramètre de quantification de lancement, Appuyez sur le champ Lancement Quantification, puis utilisez le cadran de données ou
   - / + pour régler le timing de la façon dont le clip est lancé. Cela peut être réglé séparément de la quantification globale de lancement. Par exemple, vous pouvez maintenir la quantification globale de lancement à 1 bar pour maintenir des clips plus synchronisés, mais définir des effets sonores ou d'autres « un coup » à une petite quantification de lancement, tels que 1/8 Bar.

   Pour modifier le comportement de lancement du clip, appuyez sur le champ Mode de lancement, puis utilisez le cadran de données ou les boutons - / + pour changer le mode. Sélectionnez Activer pour le clip pour démarrer ou arrêter à chaque pression. Sélectionnez Trigger pour le clip pour démarrer au début à chaque pression. Basculer est utile pour les clips de phrases complètes, alors que la détente est utile pour un des effets sonores de tir.

   Pour régler la correction de synchronisation, Appuyez sur le bouton TC pour ouvrir la fenêtre synchronisation correcte. Cette fenêtre contient divers paramètres pour aider quantifie les événements de votre clip (en savoir plus sur cette fonctionnalité***Opération*** *> général* ***Caractéristiques*** *> Timing Correct (TC)*).

   Pour découper un clip audio, utiliser le champ de la longueur de boucle pour définir la longueur préférée, puis appuyez sur pour couper clip garniture tout le clip de cette taille.

   Pour mener à bien la position de tête de lecture d'un clip à l'autre dans la même piste, Appuyez sur le bouton Legato. Lorsqu'il est actif, la tête de lecture continue à partir du même poste tel qu'il était dans le plan précédent de la même piste lors de la commutation entre les clips. Ceci est utile pour créer des remplissages sans soudure en breaks de batterie, en travaillant avec une piste acapella ou d'autres scénarios où vous souhaitez un clip pour jouer sur plusieurs scènes.

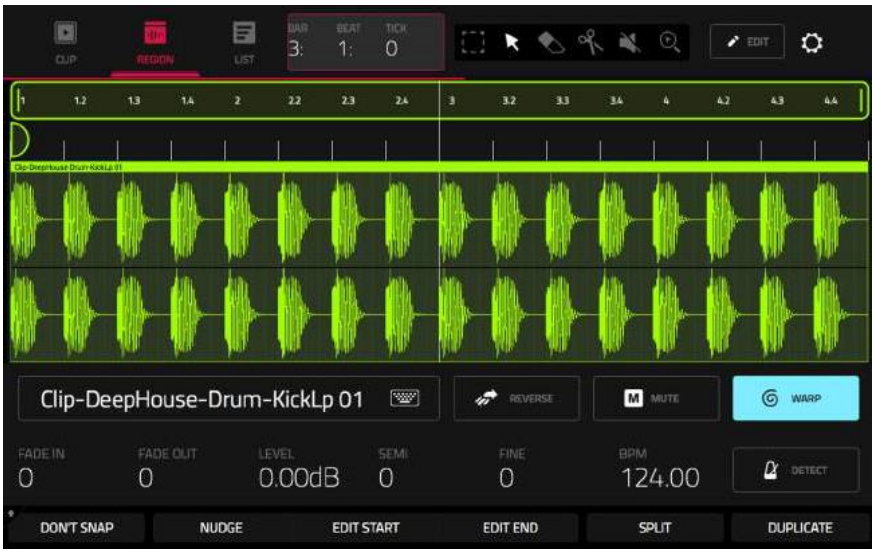
   Pour activer ou désactiver le bouclage de clip, appuyez sur le bouton Looping. Clips comme des effets sonores, des sons de batterie et d'autres « un coup » devrait normalement avoir boucle désactivée. Pour des phrases plus mélodiques ou rythmiques, boucle à mettre sur.

   Pour régler la boucle, Maintenez la touche **Shift** enfoncée et appuyez sur les boutons << boucle ou boucle >> pour déplacer la boucle à gauche ou à droite, ou maintenez la touche **Shift**
   et appuyez sur les boutons / 2 ou 2X à réduire de moitié ou au double de la taille de la boucle.

Dans le mode Edit clip, en fonction du type de clip sélectionné, vous pouvez également modifier un clip audio en utilisant Région Afficher ou modifier les événements de note MIDI en utilisant View Event.

région Voir

Dans la vue Région, vous pouvez modifier les paramètres du clip audio lui-même, comme la longueur, les niveaux, réglage et BPM.



Commençons par faire quelques modifications à un clip audio en utilisant View région.

1. Lancez le premier clip de la piste 1 - Kick boucle.
2. Appuyez sur le bouton Clip pour ouvrir le mode Edit Clip, ou appuyez sur Menu et appuyez sur Modifier Clip.
3. En mode Edit Clip, cliquez sur l'icône de la région en haut de l'écran.
4. Maintenant, essayez de faire quelques-unes des modifications au clip audio décrit ci-dessous. A tout moment, appuyez sur Annuler pour revenir à l'état précédent.

   Pour sélectionner une partie du clip, Appuyez sur l'icône de zone de sélection dans le coin supérieur droit, puis sur et glisser dans la moitié inférieure de la forme d'onde.

   Pour déplacer tout ou partie du clip, Appuyez sur l'icône de pointeur dans le coin supérieur droit, puis sur et faire glisser à la partie supérieure de la forme d'onde.

   Pour raccourcir ou allonger une région clip(Ou plusieurs régions de séquence sélectionnée), appuyez sur la zone de sélection ou des icônes pointeur dans le coin supérieur droit, puis sur et faire glisser le tiers inférieur de la gauche ou la droite.

   Pour diviser le clip en plusieurs parties, appuyez sur l'icône de ciseaux dans le coin supérieur droit, puis appuyez sur partout dans la forme d'onde.

   Pour couper tout ou partie d'un clip, appuyez sur l'icône du haut-parleur dans le coin supérieur droit, puis appuyez sur la forme d'onde. Vous pouvez également sélectionner la partie de la forme d'onde que vous voulez couper, puis appuyez sur la touche Mute.

   Pour faire défiler ou changer le niveau de zoom de la forme d'onde, Appuyez sur l'icône de loupe. Ensuite, appuyez sur et faites glisser pour faire défiler la forme d'onde, pincer avec deux doigts pour effectuer un zoom arrière, ou se propager avec deux doigts pour zoomer.

   Pour modifier le niveau du clip, Appuyez sur le champ de niveau, puis utilisez le cadran de

   données ou les boutons - / +. Pour modifier le réglage du clip, appuyez sur semi ou bien, puis

   utilisez le cadran de données ou les boutons - / +. Pour inverser la séquence (ou une partie de

   celui-ci), appuyez sur le bouton de marche arrière.

   Pour renommer le clip, appuyez sur l'icône du clavier sous la forme d'onde, puis utilisez le clavier à l'écran pour saisir un nouveau nom.

Dans la région Voir, vous pouvez également utiliser l'outil puissant de force pour régler le tempo d'un échantillon pour correspondre au tempo de votre projet sans changer la hauteur.

Pour synchroniser un clip audio au tempo du projet:



1. Charger l'échantillon désiré à une zone de lancement de la séquence **Navigateur.**
2. Avec la rampe de lancement du clip sélectionné, ouvrez la fenêtre Clip en appuyant sur **clip** ou en appuyant sur Menu et en appuyant sur Modifier Clip.
3. Appuyez sur la région pour ouvrir la vue Région.
4. Si votre échantillon est déjà coupé à un certain nombre de mesures et de temps, vous pouvez continuer à l'étape suivante.

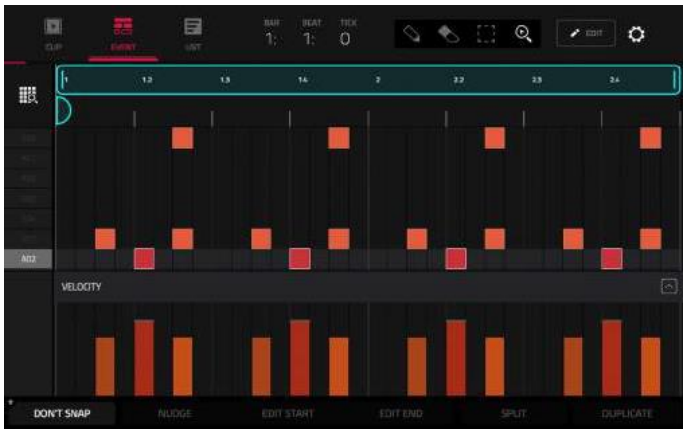
   Si votre échantillon est pas déjà coupé de façon uniforme, vous pouvez utiliser Edit Start et Edit End outils pour isoler la section de l'échantillon que vous souhaitez utiliser. Vous pouvez également utiliser l'icône ciseaux pour couper le son.
5. Appuyez sur le bouton de chaîne pour permettre la déformation de l'échantillon. Cela vous permettra d'allonger ou de raccourcir la région de clip sélectionné à la longueur de boucle désirée sans changer la hauteur de l'échantillon.
6. Pour régler le BPM de l'échantillon, appuyez sur le bouton Détecter pour ouvrir la fenêtre Modifier BPM. De là, vous pouvez définir le BPM dans l'une des trois façons suivantes:
   i. Appuyez sur Détecter pour avoir la force d'analyser le BPM pour
   ii. Pour lire le clip et utilisez le bouton Tap Tempo pour entrer le BPM.
   iii. Entrez le BPM manuellement si vous le connaissez.
7. Comme le BPM de l'échantillon est modifié, le nombre de barres et bat couvre également changer.



Voir ***Opération*** *> Modes> Edit Mode Clip> Voir la région* pour en savoir plus sur cette fonctionnalité.

Edit Mode clip apparaît différemment lorsque vous utilisez un clip avec des données MIDI. Drum, Keygroup, Plugin, MIDI et CV pistes utilisent tous au lieu de l'événement Vue Région View, qui vous permet d'éditer les données MIDI.

Voir l'événement



Voir l'événement pour une piste de batterie



Voir l'événement pour un Keygroup, plug-in, piste MIDI ou de CV

Maintenant, nous allons faire quelques modifications à un clip MIDI en utilisant View Event.

1. Lancez le premier clip de la piste 2 - Top boucle.
2. Appuyez sur le bouton Clip pour ouvrir le mode Edit Clip, ou appuyez sur Menu et appuyez sur Modifier Clip.
3. En mode Edit Clip, cliquez sur l'icône de l'événement en haut de l'écran.
4. Maintenant, essayez de faire quelques-unes des modifications de noter les événements décrits ci-dessous. A tout moment, appuyez sur Annuler pour revenir à l'état précédent.

   Pour ajouter une note, appuyez sur l'icône crayon dans le coin supérieur droit de l'écran. Puis, dans la grille, appuyez sur un carré.

   Pour effacer une note, appuyez sur l'icône Gomme dans le coin supérieur droit. Puis, dans la grille, appuyez sur une note.

   Pour sélectionner une note, appuyez sur la case de sélection dans le coin supérieur droit. Puis, dans la grille, appuyez sur une note. Vous pouvez également faire glisser votre doigt pour sélectionner plusieurs notes.

   Pour déplacer les notes sélectionnées, Appuyez sur Nudge au bas de l'écran, puis utilisez le cadran de données ou les boutons - / + pour décaler les notes à gauche ou à droite. Par défaut, vous pouvez placer des notes que par des valeurs de quantification définies par la valeur temps correcte (en savoir plus sur cette fonctionnalité*Opération > Caractéristiques générales> Timing Correct (TC)*).

   Pour régler le point de départ ou point final des notes sélectionnées (Sans changer leur position), appuyez sur Modifier Démarrer
   ou Edit End en bas de l'écran, puis utilisez le cadran de données ou les boutons - / +.

   Pour transposer les notes sélectionnées vers le haut ou vers le bas, Appuyez sur Transposer au bas de l'écran, puis utilisez la
   cadran de données oboutons / + - r.

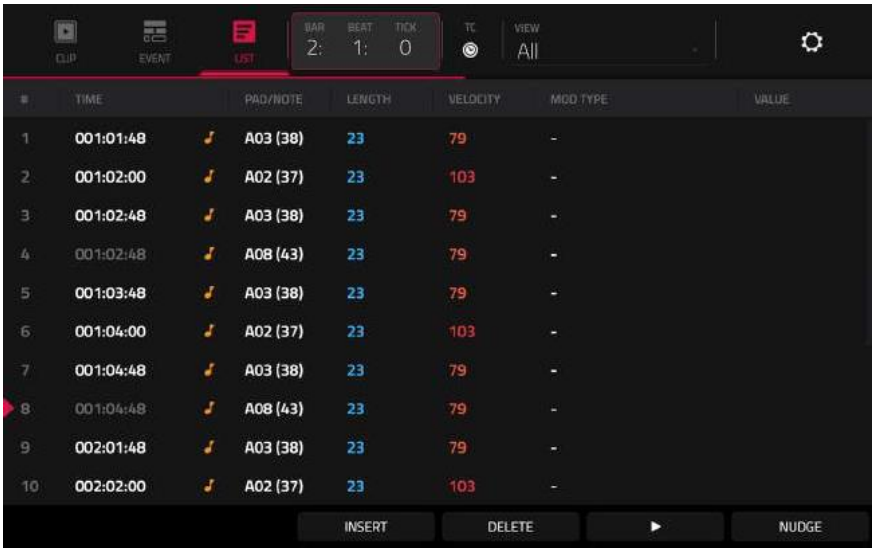
   Pour régler la vélocité des notes sélectionnées, Appuyez sur la vitesse au bas de l'écran, puis utilisez le cadran de données ou touches - / +. La valeur numérique apparaît à l'écran.

   Pour afficher ou masquer la voie de vitesse, Appuyez sur le bouton flèche (□) dans le coin inférieur droit de l'écran pour montrer la voie de la vitesse en dessous de la grille. La vitesse de chaque note est représentée par une barre verticale. Le rouge plus élevé et plus la barre est élevée, plus la vitesse est.

   Appuyez sur le bouton flèche (□) une fois de plus pour montrer une version plus haute de la voie de vitesse, après quoi il se transforme en
   flèche vers le bas bouton (□), que vous pouvez ensuite appuyez sur pour masquer la voie de la vitesse.

Voir ***Opération*** *> Modes> Edit Mode Clip> Voir l'événement* pour en savoir plus sur cette fonctionnalité.

Voir la liste



Liste Voir en mode Edit Clip est similaire à la vue de l'événement, mais utilise un flux de travail de liste déroulante pour afficher les paramètres d'événements de notes MIDI. Cela vous permet de filtrer rapidement vos événements MIDI par un type particulier en utilisant le menu Affichage ou par la position de la tête de lecture à l'aide du compteur de temps en haut de l'écran. Vous pouvez également insérer, supprimer, jouer et pousser les événements de notes à l'aide des boutons en bas de l'écran.

Voir ***Opération*** *> Modes> Edit Mode Clip> Liste* pour en savoir plus sur cette fonctionnalité.

Suivre Edit Mode

En plus de l'édition des événements de notes MIDI en utilisant le mode Edit Clip, vous pouvez modifier les paramètres d'une piste à l'aide Track Edit Mode. Ce mode n'est pas disponible pour les pistes audio.

Pour entrer dans la piste Edit Mode, Effectuez l'une des opérations suivantes:

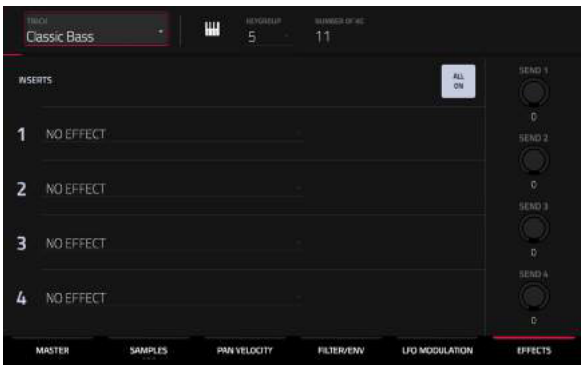
- Appuyez sur Menu puis sur Track Edit.
- Maintenez la touche **Shift** et clip de presse.



Maintenant, nous allons faire quelques modifications simples aux sons dans une piste de batterie. Essayez de faire ces modifications alors qu'un clip est en cours de lecture pour entendre la différence.

1. En mode Matrix, appuyez sur le bouton de sélection de piste pour la piste 8 - Drum Kit pour sélectionner la piste.
2. Appuyez sur le bouton Note pour régler les pads de lancement de clip en mode Remarque. Le quadrant inférieur gauche affiche maintenant un kit typique de Drum 16-pad.
3. Appuyez sur le pad de grosse caisse (A01) pour le sélectionner.
4. Dans l'onglet Maître de piste en mode Edition, régler le bouton de volume vers le haut ou vers le bas.
5. Appuyez sur le pad de caisse claire (A02) pour le sélectionner.
6. Appuyez et faites glisser le bouton de Pan vers le haut ou vers le bas pour régler le panoramique stéréo. Nous vous recommandons de diffuser le panoramique des sons lumineux (par exemple, des cymbales, caisse claire) un peu.
7. Appuyez sur le pad salut-chapeau (A03) pour le sélectionner.
8. Appuyez sur l'onglet échantillons de sorte que le premier carré en dessous est allumé
9. Utilisez les champs semi et fines pour ajuster le réglage de l'échantillon.

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



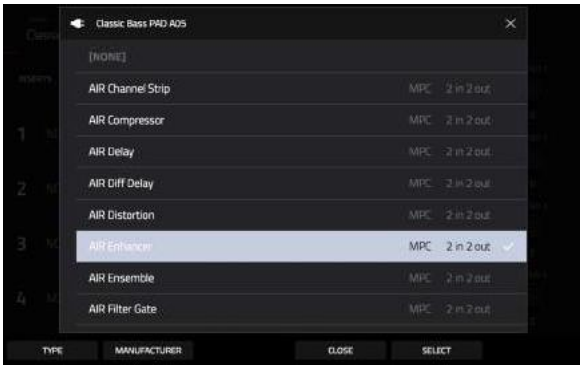
1. Alors que dans le mode d'édition de piste, appuyez sur la piste Select bouton pour la piste 6 - Classique Basse pour sélectionner la piste.

2. Appuyez sur l'onglet Effets en bas de l'écran pour afficher l'onglet Effets Insertion.

3. Appuyez deux fois sur la première tranche d'effet. Une liste des effets apparaît.

4. Balayez vers le haut ou vers le bas pour vous déplacer dans la liste.

5. **Pour charger un effet**, Appuyez deux fois dessus. Vous pouvez également appuyer une fois, puis appuyez sur Sélectionner ou appuyez sur la molette de données. Essayons d'ajouter l'AIR Enhancer.



6. **Pour fermer la liste, cliquez sur Fermer.**

7. Maintenant que l'effet a été ajouté à la piste de basse, vous pouvez régler ses paramètres à votre goût.

   Pour régler les paramètres de l'effet, appuyez sur l'icône de crayon.

   Pour régler la valeur d'un paramètre, appuyez sur et faites glisser votre doigt sur un curseur. Vous pouvez également appuyer le paramètre et utilisez la molette de données ou boutons - / +.

   Pour vider la fente d'effet, Appuyez sur l'icône de la corbeille. Mettez l'effet ou désactiver en appuyant sur le bouton On / Off pour l'emplacement.





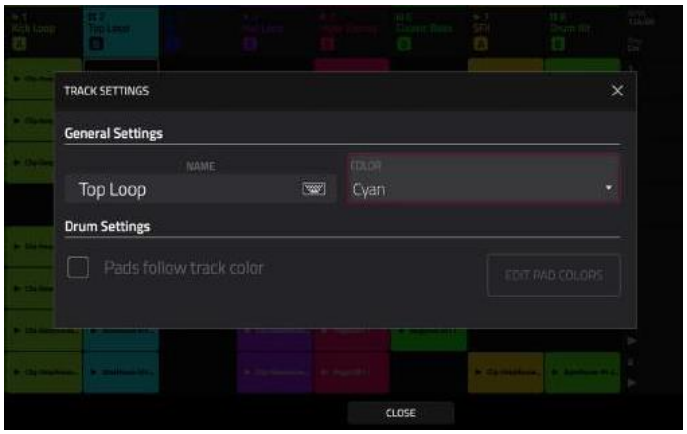


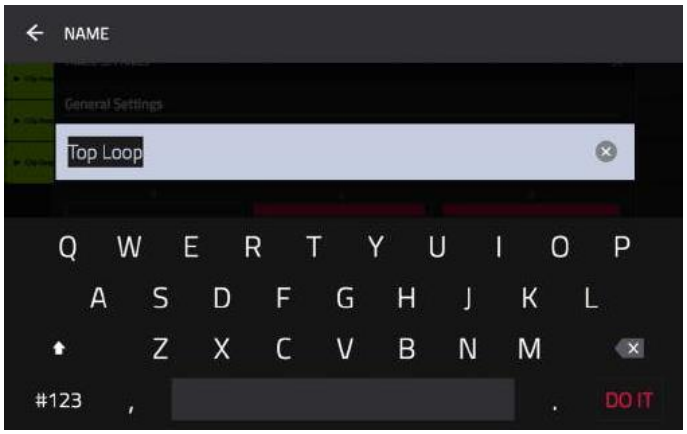
Lorsqu'une piste de plug-in est sélectionné, Track Edit mode affiche les paramètres du plug-in chargé.

1. Appuyez sur Matrice pour accéder au mode Matrix.
2. Appuyez et maintenez enfoncé le bouton de sélection de piste pour la piste 5 - Hype Accords.
3. Lancez le premier clip de la piste 5 - Hype Accords.
4. Entrez Track Edit Mode.
5. Alors que le clip joue, essayez de faire des modifications aux différents paramètres plug-in. Utilisez les onglets en bas de la page pour afficher différents ensembles de paramètres.

Renommage et économie

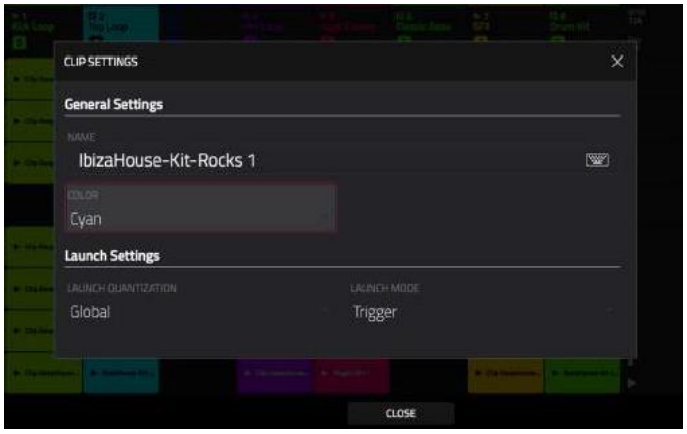
Après avoir fait des modifications à des clips et des pistes, vous pouvez faire un peu de changement de nom et enregistrer votre projet avant d'aller plus loin.

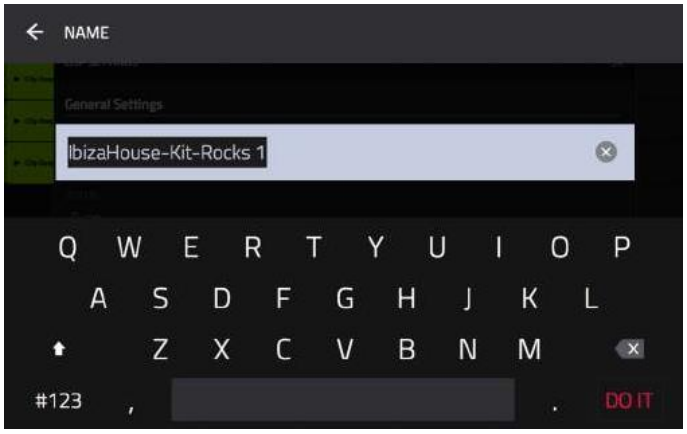




Pour renommer une piste:

1. Appuyez sur Matrice pour passer en mode Matrix.
2. Double-cliquez sur le nom de la piste en haut de l'écran.
3. Sous Nom, cliquez sur l'icône du clavier.
4. Utilisez le clavier virtuel qui apparaît entrer un nouveau nom (par exemple, Lead Synth), puis sur Do It.



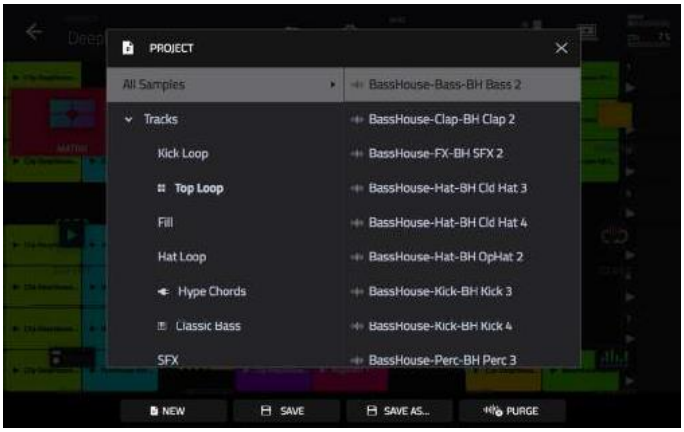


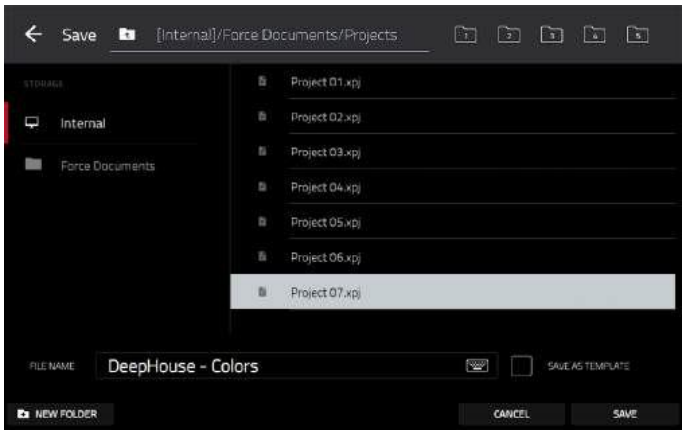
Pour renommer un clip:

1. Appuyez sur Matrice pour passer en mode Matrix.
2. Maintenez Modifier appuyez sur un pad de lancement de clip.
3. Dans la fenêtre qui apparaît, cliquez sur l'icône du clavier à côté du nom.
4. Utilisez le clavier virtuel qui apparaît entrer un nouveau nom (par exemple, remplissage du Drum), puis sur Do It.

Maintenant que nous avons apporté des changements à notre démo, ce serait un bon moment pour enregistrer en tant que nouveau projet. Vous pouvez enregistrer votre projet en effectuant l'une des opérations suivantes:

- Appuyez sur Menu pour afficher le menu, puis appuyez sur l'icône du dossier en haut de l'écran pour ouvrir la fenêtre Projet. Ensuite, sélectionnez Enregistrer sous.
- Appuyez sur Enregistrer pour ouvrir la fenêtre Enregistrer. Ensuite, sélectionnez Enregistrer sous.





Dans l'écran Enregistrer, effectuez l'une des opérations suivantes:

Pour sélectionner le périphérique de stockage que vous souhaitez afficher, Tapez dans la colonne de stockage à gauche.

Interne est le lecteur interne de la force.

Documents de la Force est un raccourci vers le dossier Documents de travail sur l'entraînement interne de la force.

Si vous avez des périphériques de stockage connectés aux ports USB ou fente pour carte SD de la force, ils apparaîtront dans cette colonne, ainsi.

Pour entrer dans un dossier, Appuyez deux fois dessus. Vous pouvez également tourner le cadran de données ou utiliser les touches - / + pour vous déplacer dans la liste, et appuyez sur la molette de données pour entrer dans un dossier. Vous pouvez également appuyer sur l'un des cinq boutons de dossier dans le coin supérieur droit de sauter immédiatement à ces chemins de fichiers pré-attribué (voir***Opération*** *> Modes> Navigateur* apprendre à le faire).

Pour créer un nouveau dossier, Appuyez sur Nouveau dossier, utilisez le clavier virtuel qui apparaît entrer un nom, puis appuyez sur Do It. Vous entrerez immédiatement le nouveau dossier.

Pour se déplacer d'un niveau de dossier, Appuyez sur le dossier / □ icône dans le coin supérieur gauche.

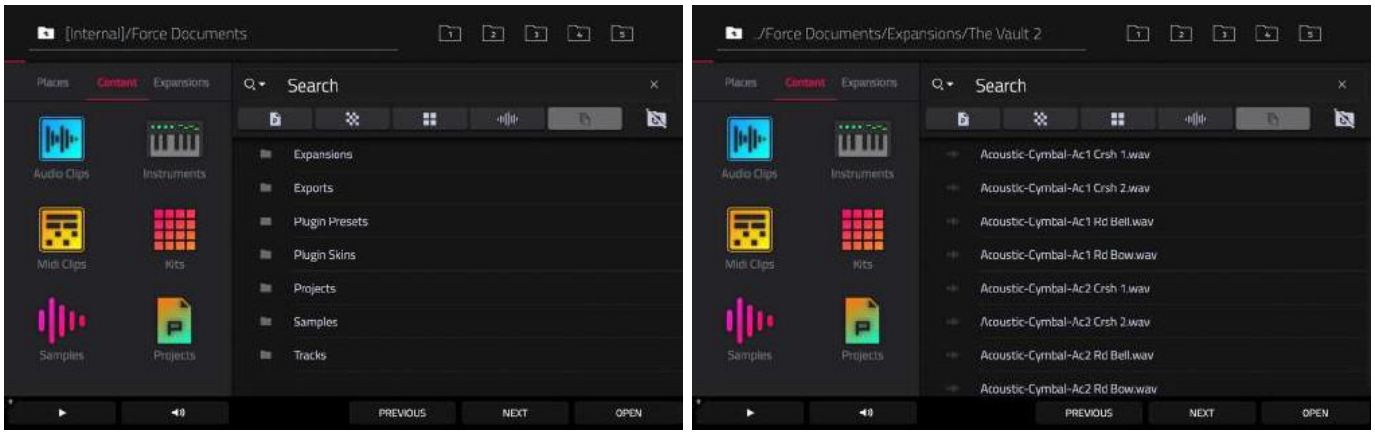
Pour nommer le fichier, Appuyez sur le champ Nom du fichier au bas de l'écran et utiliser le clavier virtuel qui apparaît.

Pour enregistrer le fichier, Appuyez sur Enregistrer.

Pour annuler et revenir au menu, Appuyez sur Annuler. Vous pouvez également appuyer l'□ icône dans le coin supérieur gauche.

Utilisation du navigateur

Le navigateur de la force est l'endroit où vous pouvez parcourir et charger des clips, des échantillons, des instruments et plus de la bibliothèque interne de la force, ainsi que la bibliothèque de tous les périphériques connectés.



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

- Appuyez sur Menu pour afficher le menu, puis appuyez sur le navigateur.
- Charge de presse.

Nous allons essayer de créer à elle une nouvelle échantillons de piste de batterie et de chargement.

1. Appuyez sur Matrice pour ouvrir la fenêtre Matrix.
2. Utilisez le curseur de droite pour faire défiler la vue Matrice tout le chemin vers la droite, jusqu'à ce que la dernière colonne indique un signe + au-dessus des clips.
3. Appuyez sur le symbole + pour ouvrir la fenêtre Ajouter une piste. Vous pouvez appuyer sur le bouton de sélection de piste sous une piste non utilisée pour ouvrir la fenêtre Ajouter une piste.
4. Sélectionnez Drum pour créer une nouvelle piste de batterie.
5. Régler les pads au mode Note en appuyant sur le bouton Note.
6. Appuyez sur un pad pour le sélectionner. Alors que dans le navigateur, le pad sélectionné sera allumé blanc brillant. Puisque nous créons un kit de batterie, commencez en appuyant sur le pad en bas à gauche.
7. Pour rechercher des échantillons de batterie, ouvrez l'onglet Contenu, puis sélectionnez échantillons.
8. Commencez par la recherche d'un son de grosse caisse. Tapez dans la barre de recherche, puis utilisez le clavier qui semble taper « kick » et tapez Do It pour effectuer la recherche. Une liste de tous les échantillons de kick drum apparaît maintenant.
9. Pour charger un échantillon, appuyez sur le bouton Charger.
10. Vous pouvez parcourir et des échantillons d'aperçu de deux façons:

    Tournez le cadran de données pour faire défiler la liste, et appuyez sur le bouton de lecture pour afficher un aperçu de l'échantillon. Vous pouvez activer prévisualisation automatique en appuyant sur l'icône Haut-parleur et en appuyant sur le bouton Auto pour le surligner.

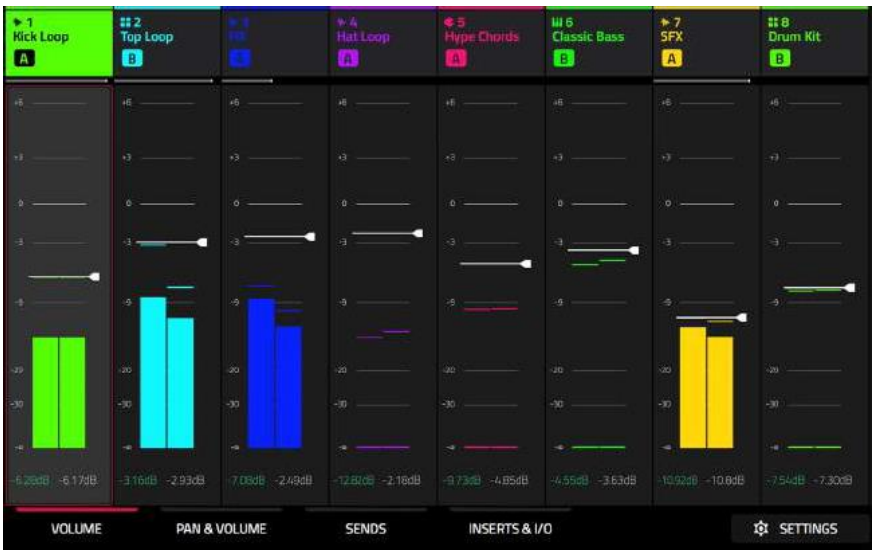
    Vous pouvez également auditionner rapidement des échantillons en utilisant les boutons Précédent et Suivant sur l'écran ou les boutons - et + sur la force. Lorsque vous passez à un nouvel échantillon, il sera automatiquement chargé sur le pad sélectionné. Si vous décidez de ne pas utiliser l'échantillon, l'ancien échantillon sera automatiquement effacé lorsqu'un nouveau est chargé dans le même Pad.
11. Répétez ce processus pour ajouter un piège, salut-chapeau ou tout ce que vous pouvez penser à votre kit de batterie.

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

pistes de mélange

mélangeur de force vous permet d'ajuster les paramètres tels que le niveau, le panoramique stéréo et le routage de la même façon que vous le feriez avec un mélangeur traditionnel ou station de travail audio numérique.

Pour ouvrir la table de mixage, appuyez sur Mixer. Sinon, appuyez sur Menu et appuyez sur Mixer.



Le Mixer contient quatre onglets de pages qui vous permettent de contrôler différents paramètres pour les pistes et maître. Touchez et faites glisser votre doigt pour faire défiler les pistes disponibles, ou utilisez les touches de curseur.

Commençons par l'onglet Pan et Volume. Appuyez sur l'onglet en bas de l'écran pour le sélectionner. Lancez une scène dans votre projet et essayer de faire quelques-unes des modifications suivantes aux pistes:



Pour régler le volume de la piste, appuyez sur et faites glisser votre doigt sur le curseur de volume, ou appuyez dessus puis utilisez le cadran de données ou
- / + boutons.

Pour régler le panoramique de la piste, appuyez sur et faites glisser votre doigt sur le curseur Pan, ou appuyez dessus puis utilisez le cadran de données ou les boutons - / +.

Pour couper le son ou en solo la piste, appuyer sur les touches M ou S, respectivement.

Pour donner une piste une affectation de crossfader, appuyez sur A ou B boutons en bas de l'écran.

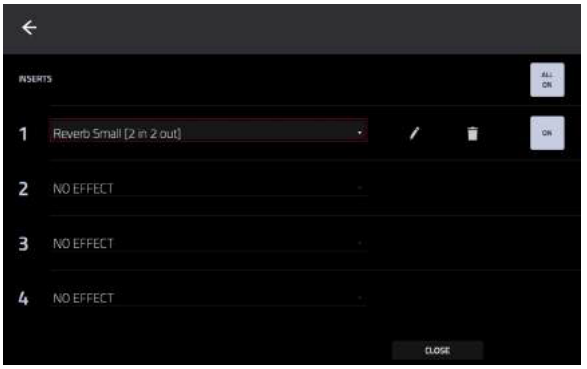


Ensuite, cliquez sur l'onglet Inserts et E / S. Sur cette page, vous pouvez ajouter des effets d'insertion sur les pistes, ainsi que l'entrée de commande et de routage de sortie. Essayons d'ajouter un effet à une piste:

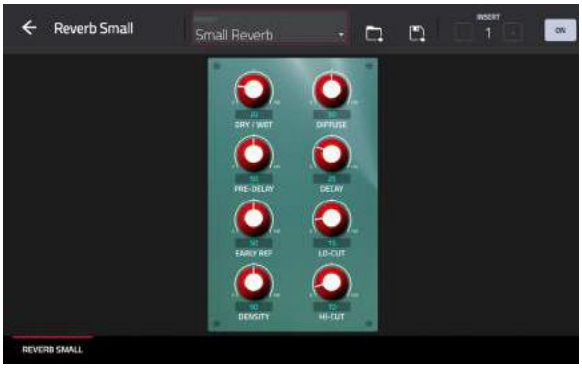
1. Appuyez sur une fente d'insertion dans la voie 4 - Chapeau de boucle pour ouvrir la fenêtre Inserts. Les fentes d'insertion sont marquées d'un signe +.
2. Appuyez deux fois sur la première tranche d'effet. Une liste des effets apparaît.
3. Balayez vers le haut ou vers le bas pour vous déplacer dans la liste, ou tournez la molette de données.
4. **Pour charger un effet**, Appuyez deux fois dessus. Vous pouvez également appuyer une fois, puis appuyez sur Sélectionner ou appuyez sur la molette de données. Ajoutons l'effet petite réverbération.
5. **Pour fermer la liste, cliquez sur Fermer.**
6. Maintenant que l'effet a été ajouté à la piste, vous pouvez régler les paramètres à votre convenance.

   Pour régler les paramètres de l'effet, appuyez sur l'icône de crayon.

   Pour vider la fente d'effet, Appuyez sur l'icône de la corbeille. Mettez l'effet ou désactiver en appuyant sur le bouton On / Off pour l'emplacement.



Voir ***Opération*** *> Modes> Mixer* pour en savoir plus sur cette fonctionnalité.



contrôle de pistes

En plus d'utiliser le bouton Solo pour isoler une piste, vous pouvez l'utiliser pour cue pistes. Cela vous permet de prévisualiser le son d'une piste en utilisant la sortie casque ou les sorties 3/4 avant de l'envoyer au mixage principal pour votre auditoire d'entendre.

Pour repérer les pistes:



1. Branchez un casque à la sortie casque, ou connectez les sorties 3/4 à vos moniteurs, mixeur, etc.
2. Ouvrez la fenêtre Config Mixer, soit en appuyant sur Paramètres tout en regardant la table de mixage, ou en appuyant sur **Shift** et en appuyant sur Solo ou Mute.
3. Définir le comportement du bouton Solo à Cue Tracks.
4. Réglez le bouton Cue Mix pour qu'il soit entre 3/4 et Maître. Vous pouvez régler le mélange exact de vos préférences. Tournez le bouton Mix Cue vers 3/4 pour plus de l'audio de la piste indicé, ou plus vers Maître pour plus du mélange maître audio.
5. Appuyez sur le bouton Solo.
6. Appuyez sur le bouton Track Assign pour la piste que vous souhaitez attribuer au mixage de retour.

   Lors de l'affichage de certaines pages de la table de mixage, l'icône S dans la bande de canal deviendra une icône représentant un casque qui est mis en évidence lorsqu'il est activé.

   Lors de l'affichage de la matrice, une icône représentant un casque sera ajouté à la tête de piste.

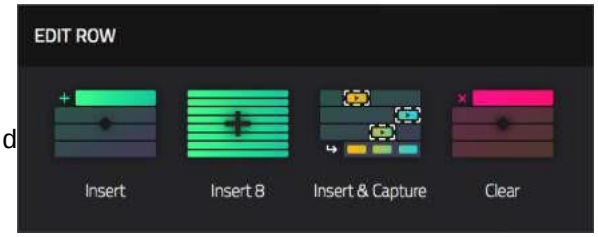


7. Lancez un clip dans la piste que vous avez indicé. Vous devriez entendre à la fois le mélange maître et l'audio de la piste indicé.
8. L'utilisation des écouteurs attachés à la sortie PHONES sur la face avant de la Force, et / ou haut-parleurs connectés aux sorties 3/4, écouter l'audio indicé pour vous assurer qu'il est en phase avec votre mix principal.
9. Lorsque vous êtes prêt à envoyer le signal audio de la piste au mixage principal, appuyez sur la Sonolaonbdutttht e **Track Assign** bouton pour la suivre pour désactiver le repérage.

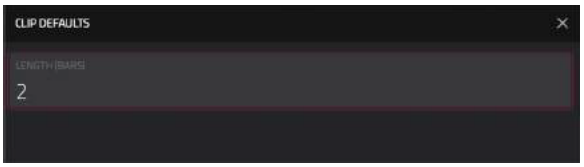
enregistrement de clips

Maintenant que vous êtes plus familier avec les bases de lancement du clip et de l'édition, nous allons essayer d'enregistrer de nouveaux clips pour ajouter au projet.

Avant l'enregistrement, nous allons créer une nouvelle scène et un clip vide pour enregistrer dans:



1. Appuyez sur Matrice pour ouvrir le mode Matrice sur l'écran.
2. Maintenez Modifier et appuyez sur le bouton en haut de lancement d **Modifier la ligne** la fenêtre.
3. Appuyez sur l'icône Insérer. Une nouvelle ligne sera créée au sommet de la matrice.
4. Sur l'écran, appuyez deux fois sur une fente clip vide dans votre nouvelle scène pour créer un nouveau clip. Les nouveaux clips sont toujours créés à la longueur par défaut, qui peut être réglée en appuyant sur **Shift** et en appuyant sur le deuxième bouton Track Assign.

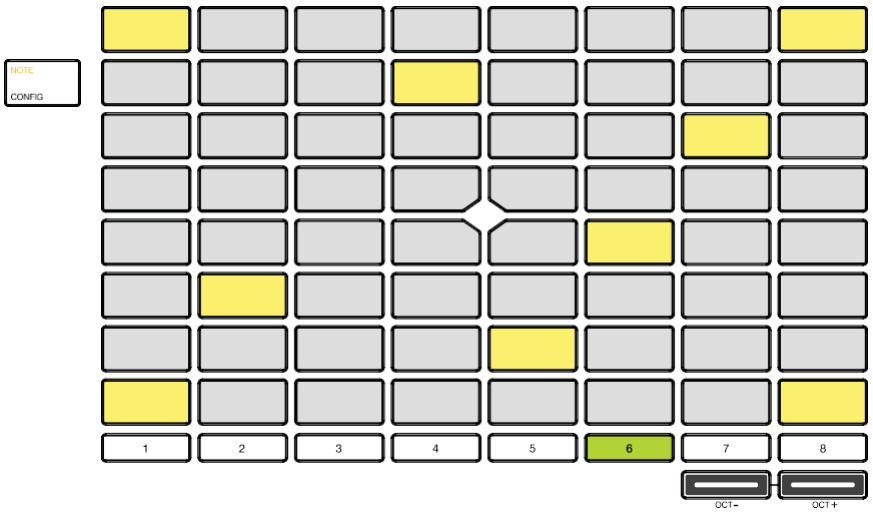


   Vous pouvez également créer un clip vide en utilisant les touches de lancement de clip. Tout d'abord, appuyez sur le bouton Lancer pour passer en mode de lancement. Ensuite, maintenez le bouton Select et appuyez deux fois sur un Pad vide.

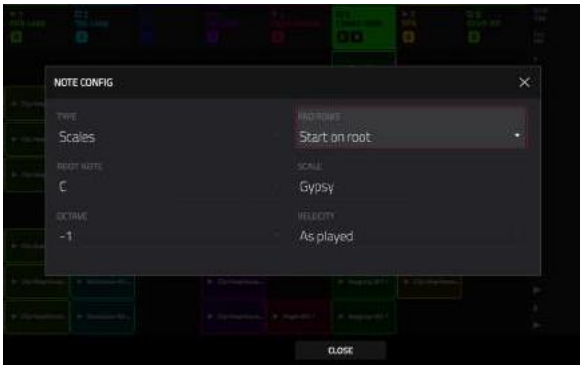
Enregistrement avec le mode Note

En plus d'utiliser les pads de lancement de clip pour les clips de lancement, vous pouvez les utiliser pour enregistrer des notes chromatiquement que vous utilisez un clavier MIDI. Cette option est activée en appuyant sur le bouton Note pour accéder au mode Note.

Dans la Deep House - projet Couleurs, sélectionnez Piste 6 - Classique Basse et appuyez sur cette touche pour afficher le mode Note en action. En mode Note, l'apparition des plaquettes va changer. La note de racine ou de l'accord seront allumés en une seule couleur, et les notes ou d'accords entre les deux seront allumés blanc.



Pour configurer les pads en mode Note, maintenez la touche **Shift** et appuyez sur cette touche pour ouvrir la note fenêtre Config. Dans cette fenêtre, vous pouvez définir la fonction des plaquettes, de jouer des notes dans une échelle à jouer des progressions d'accords complets. Pour l'instant, laissons ensemble Type Scales et définir des lignes Pad pour démarrer sur la racine.



Voir ***Opération*** *> Caractéristiques générales> Modes Pad> Note Mode* pour apprendre plus.

Maintenant, nous allons préparer le clip et la piste pour l'enregistrement:



1. Créer un clip vide en cours 6 - Classique Basse suivant au-dessus des directions.
2. Lancez le clip pour vous assurer qu'il joue.
3. Appuyez sur le bouton Rec Arm, puis appuyez sur le sixième bouton de piste Sélectionnez pour activer l'enregistrement de la piste. Un symbole d'enregistrement apparaîtra sous le nom de la piste.
4. Enfin, lorsque vous êtes prêt à enregistrer, appuyez sur la touche Rec. Sur l'écran, le clip sélectionné devient rouge et montrer Overdub.
5. Essayez d'enregistrer bassline simple, en utilisant les touches de lancement de clip en mode Note. Appuyez sur Annuler à tout moment pour annuler les événements de note enregistrés.
6. Vous avez terminé, appuyez sur le bouton REC pour arrêter l'enregistrement.



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

1. Appuyez sur Matrice pour ouvrir le mode Matrice sur l'écran.
2. Maintenez Record **Shift** enfoncée et appuyez sur pour ouvrir la fenêtre d'enregistrement de configuration.
3. Vérifiez l'automatisation d'écriture lors de l'enregistrement boîte pour capturer l'automatisation lors de l'enregistrement.

   Utilisez le champ du mode d'enregistrement pour définir la enregistrement est lancé. Réglé sur Pad, appuyez sur une touche alors que la piste est armé pour commencer l'enregistrement. Lorsqu'il est réglé sur le bouton REC ou Pad, appuyez sur une touche alors que la piste est armé pour commencer l'enregistrement, ou appuyez sur le bouton d'enregistrement pour commencer l'enregistrement sur la fente de clip mis en surbrillance. Lorsqu'il est réglé sur le bouton REC puis Pad, appuyez sur le bouton d'enregistrement, puis appuyez sur une touche pour commencer l'enregistrement. Ceci est le mode par défaut lorsque la force est sous tension.

   Cochez la case d'enregistrement de longueur fixe pour arrêter l'enregistrement après la longueur de la séquence définie dans le champ de longueur fixe (barres). Laisser sans contrôle pour enregistrer pour chaque longueur de séquence souhaitée.

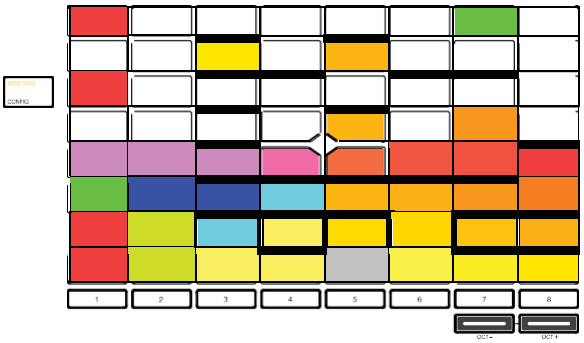
   Utilisez l'enregistrement à champ pour définir le comportement lors de l'enregistrement est terminé, l'entrée soit Overdub ou Play.
4. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur Fermer pour fermer la fenêtre d'enregistrement de configuration.

Enregistrement avec le séquenceur pas à pas

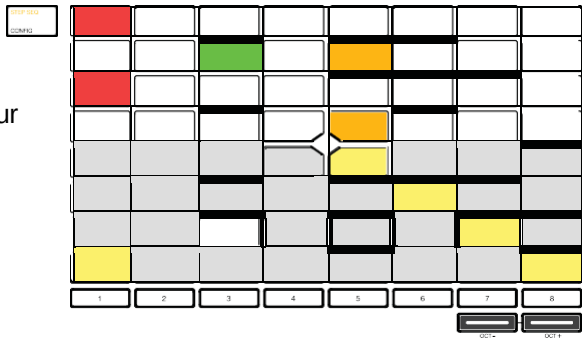
Lorsque le séquençage batterie, vous pouvez utiliser Step Sequencer intégré de force pour saisir rapidement les événements de notes en utilisant les blocs de lancement de clip comme « boutons étape, » simulant l'expérience d'une machine à Drum traditionnel séquenceur de style étape.

Lorsque vous utilisez le séquenceur pas à pas, vous pouvez assigner les pads de lancement de clip à trois modes différents:

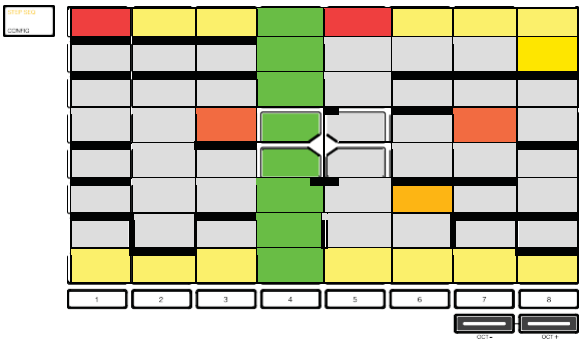
Drum: Dans ce mode, les quatre premières rangées de plages représentent chaque étape de la séquence. Les quatre rangées de plages inférieures sont divisées en deux quarts de cercle 4x4: le quadrant gauche permet de sélectionner et de déclencher des sons de batterie, tandis que le quadrant droit permet de sélectionner la vitesse des événements de note. Ce mode est particulièrement utile pour enregistrer des parties de batterie avec le séquenceur pas à pas.



Mélodique: Dans ce mode, les quatre premières rangées de plages représentent chaque étape de la séquence. Les quatre rangées de plages inférieures sont des notes dans l'ensemble échelle, qui peut être réglée en appuyant sur **Shift** et en appuyant sur l'étape **Seq**. Ce mode est particulièrement utile pour enregistrer des parties mélodiques tels que
une ligne de basse avec le séquenceur pas à pas.



Lanes: Dans ce mode, chaque colonne de plots de lancement de clip représente une étape dans la séquence. Les huit lignes représentent huit pads différents.
Vous pouvez régler le pad de base en appuyant sur **Shift** et en appuyant sur l'étape **Seq**.



Pour basculer entre ces modes, appuyez sur le bouton Step Seq. Vous pouvez également appuyer sur le bouton Step Seq alors que dans un mode de séquence de pas pour sélectionner rapidement un autre mode.



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

1. Sélectionnez la piste 2 - Top en boucle et ajouter un nouveau clip vide comme décrit ci-dessus.
2. Assurez-vous que le clip que vous enregistrez en joue, sinon vous n'entendrez pas le modèle que vous créez.
3. Appuyez sur Menu, puis appuyez sur Step Sequencer sur l'écran.
4. Appuyez sur le bouton Step Seq jusqu'à ce que Drum est affiché à l'écran. Les plaquettes seront désormais en mode Drum.
5. Sélectionnez le son de la grosse caisse en appuyant sur son pad (A01).

   Suggestion: Appuyez et maintenez enfoncé le clip sur la touche Select puis appuyez sur un pad pour le sélectionner sans avoir l'air de l'échantillon.
6. Utilisez les quatre premières rangées de plages de lancement du clip à la séquence d'un simple motif de grosse caisse.

   Vous pouvez également changer la partie du clip que vous visualisez et l'édition en appuyant sur le bouton Step Seq et en utilisant la rangée supérieure (s) de blocs de lancement de clip. Le nombre de pages disponibles dépend de la taille de l'étape sélectionnée et le nombre de barres dans le clip.
7. Ensuite, sélectionner un son de caisse claire (A02) et la séquence d'un motif.
8. Enfin, sélectionnez un son salut-chapeau (A03) et la séquence d'un motif. Essayez d'utiliser les pads pour faire varier la vitesse du charleston des sons pour faire le clip sonore plus réaliste.

Voir ***Opération*** *> Caractéristiques générales> Modes Pad> Étape Mode Séquenceur* et ***Opération*** *> Modes> Étape* ***séquenceur*** pour en savoir plus sur cette fonctionnalité.

Opération

Ce chapitre décrit les caractéristiques complètes et les fonctions de votre matériel de force.

Important:



- Lorsque le bouton le plus à gauche au bas de l'écran affiche une flèche vers le haut (), cela signifie qu'il ya des boutons supplémentaires que vous pouvez utiliser lorsque vous appuyez sur et maintenez la touche **Shift**. Appuyez et maintenez la touche **Shift** enfoncée pour afficher les boutons secondaires, et l'un d'eux, si on le souhaite. Relâchez la touche **Shift** pour revenir aux boutons précédents.
- De nombreux modes affichés à l'écran ont 1-6 boutons en bas. Chacun de ces boutons permettent de sélectionner un autre onglet dans ce mode ou une fonction spécifique dans ce mode.



- Comme alternative à double appuyant sur un élément à l'écran pour « saisir », vous pouvez appuyer sur le cadran de données.
- Lorsqu'un paramètre est mis en évidence et a un contour rouge, cela signifie qu'il est sélectionné. Vous pouvez ensuite le modifier en tournant les données du matériel cadran ou à l'aide des touches - / +. Si le paramètre est un nombre, appuyez deux fois sur pour afficher un clavier numérique à l'écran pour entrer une valeur spécifique.

Caractéristiques générales

Types de contrôle

L'écran tactile Force utilise les types d'éléments de commande suivants:

boutons

Pour définir la valeur d'un bouton, Effectuez l'une des opérations suivantes:



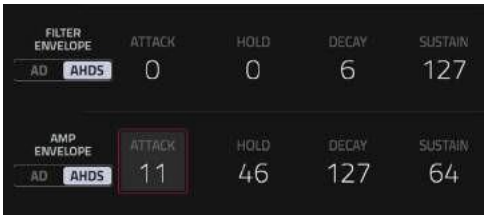
- Touchez et faites glisser le bouton vers le haut ou vers le bas.
- Appuyez sur le bouton pour le sélectionner, puis utilisez le cadran de données ou boutons - / + pour régler la valeur.
- Appuyez deux fois sur le bouton pour afficher dans un écran plus grand. **cadran de données** lorsque le bouton est sélectionné.

  Touchez et faites glisser la plus grande version qui apparaît ou utilisez le **-**/ + Pour ajuster la valeur.

  Si le bouton est bipolaire (a des valeurs positives et négatives avec le centre comme la position par défaut), appuyer deux fois sur la version plus grande pour le remettre à la position centrale / 0.

  Touchez ailleurs pour revenir à l'écran précédent.
- Appuyez et maintenez la touche **Shift** tout en tournant la molette de données pour ajuster une valeur par incréments plus petits.

Les valeurs des paramètres





Pour définir la valeur d'un paramètre, Effectuez l'une des opérations suivantes:

- Appuyez sur le champ pour le sélectionner, puis utilisez le cadran de données ou boutons - / + pour régler la valeur.

  Quand la valeur a décimales, vous pouvez parfois appuyer et maintenir la touche **Shift** enfoncée, puis utilisez le cadran de données ou boutons - / + pour ajuster la valeur par petits incréments.

- Double-cliquez sur le champ ou maintenez votre doigt dessus pour une seconde. Dans l'écran qui apparaît, tapez une valeur à l'aide du pavé numérique ou utilisez le cadran de données ou les boutons - / + pour régler la valeur. Vous pouvez également appuyer et faites glisser la valeur vers le haut ou vers le bas.

  Vous pouvez également appuyer sur / 2 pour réduire de moitié la valeur ou x2 pour doubler.

  Pour confirmer la valeur et rester sur cet écran, appuyez sur Appliquer.

  Pour confirmer la valeur et revenir à l'écran précédent, Appuyez sur Do It.

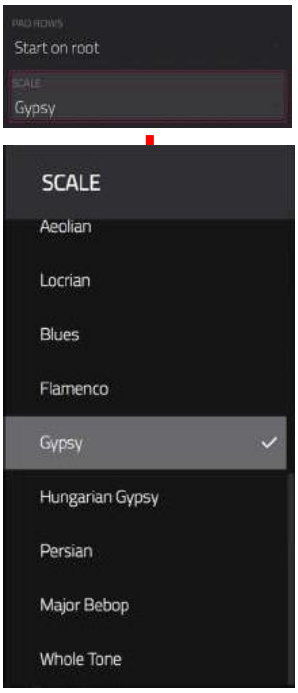
  Pour revenir à l'écran précédent, Appuyez sur la zone grise dans le coin supérieur gauche de l'écran. Les modifications non enregistrées effectuées à l'aide du pavé numérique ne seront pas appliquées. Toutes les autres modifications seront enregistrées.

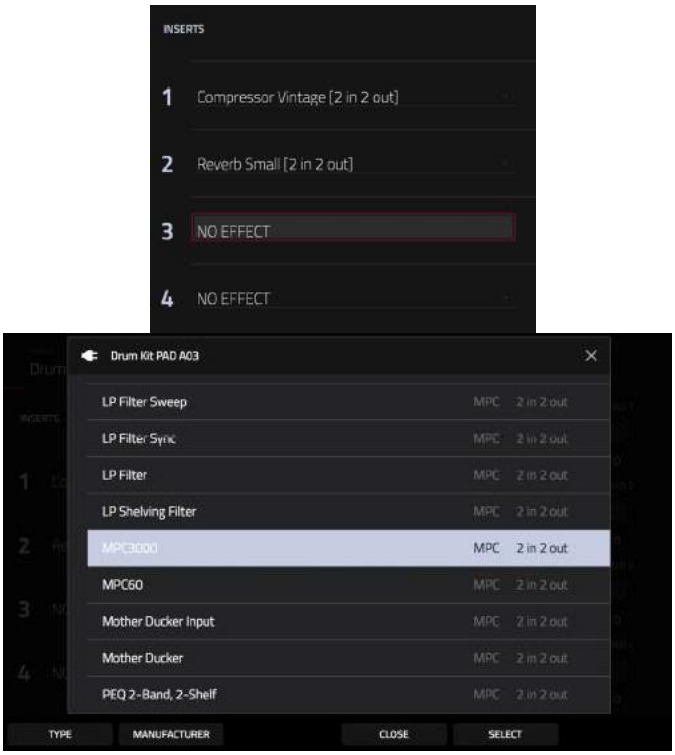
Les menus déroulants / Listes

Pour sélectionner une option pour un menu déroulant, Effectuez l'une des opérations suivantes:

- Appuyez sur le champ pour le sélectionner, puis utilisez le cadran de données ou des boutons - / + pour sélectionner une option.
- Appuyez deux fois sur le terrain. Dans la liste qui apparaît (exemples ci-dessous), appuyez sur l'option souhaitée. Vous pouvez également utiliser le cadran de données ou les boutons - / + pour sélectionner une option.

  Dans certaines fenêtres, appuyez sur le bouton correspondant au bas de l'écran pour confirmer votre sélection ou annuler sans changer quoi que ce soit.



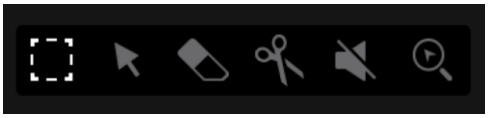


Selectors

Selectors afficher toutes les options disponibles. L'un d'eux est toujours sélectionné. L'option sélectionnée est mise en évidence alors que les autres sont sombres.

Pour sélectionner une option, Appuyez dessus.



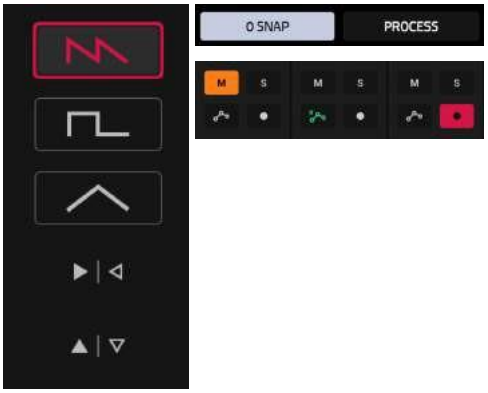


Boutons

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

Pour basculer entre ou à vélo dans les états d'un bouton, Effectuez l'une des opérations suivantes:

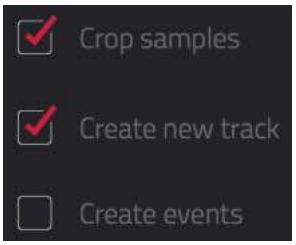
- Appuyez dessus.
- Si elle est décrite en rouge (et n'est pas un bouton mute), utilisez le cadran de données ou
  -boutons / +.



Les cases à cocher

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

Pour cocher ou décocher une case à cocher, Appuyez dessus.

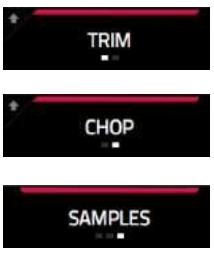


Les onglets

Certains modes ont des boutons au bas de l'écran qui vous permettent de faire défiler plusieurs onglets semblables. Par exemple, vous pouvez voir le niveau d'envoi que
est acheminé vers chacune des quatre rendements chaque niveau est affiché sur un onglet séparé. Avec

chaque robinet, vous passez à l'onglet suivant, indiqué par les carrés en dessous.

Pour sélectionner un onglet, Appuyez dessus. Chaque fois que vous appuyez dessus, il choisira l'onglet suivant.



Sliders

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



- Tapoter et faire glisser le curseur vers la position désirée.
- Appuyez sur la position souhaitée (ce qui ne fonctionne que sur certains curseurs).
- Appuyez sur le curseur pour le sélectionner, puis utilisez le cadran de données ou touches - / + pour ajuster la position (cela ne fonctionne que sur certains curseurs).
- Tapez deux fois le curseur, puis appuyez sur et faites glisser la plus grande version qui apparaît, ou utilisez le cadran de données ou boutons - / + pour régler la valeur. Touchez ailleurs pour revenir à l'écran précédent.

enveloppes

Pour définir les étapes d'une enveloppe, Effectuez l'une des opérations suivantes:

Suggestion: Appuyez sur l'icône rectangle étendre au-dessus de l'enveloppe pour afficher une vue en gros plan.



- Tapoter et faire glisser une « poignée » d'un étage d'enveloppe dans la direction souhaitée.
- Définir la valeur numérique d'un étage d'enveloppe en ajustant ou en entrant comme une valeur de paramètre (décrits ***plus tôt***).



L'onglet Filtre / Enveloppe en cours Mode



Gros plan d'une enveloppe de filtre de type AD.



Gros plan d'une enveloppe de type ampli SASA.

Outils Voir l'événement

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



Appuyez sur pour sélectionner un son mode:



Crayon: Mode Dessin:

Pour entrer une note dans une case vide de la grille, Appuyez sur le carré de la grille.

Pour sélectionner une note, Appuyez dessus.

Pour déplacer une note, Appuyez sur et le faire glisser vers un autre carré de la grille.

Pour effacer une note, Appuyez deux fois dessus.



La gomme: Mode Effacer:

Pour effacer une note, Appuyez dessus. Vous pouvez également marquer et faire glisser pour effacer plusieurs notes dans la même rangée.



Sélectionnez Boîte: Sélectionnez le mode:

Remarque: Notes restent sélectionnés si vous passez à un autre mode. La sélection va changer, cependant, si vous appuyez sur un pad tout Frapper Pad, tous les événements est réglé sur ON.

Pour sélectionner une note, Appuyez dessus.

Pour sélectionner plusieurs notes, Appuyez sur et faites glisser sur la grille pour créer une zone autour d'eux.

Pour déplacer une note, Appuyez sur et le faire glisser vers un autre carré de la grille.

Pour déplacer plusieurs notes, Sélectionnez comme décrit ci-dessus, puis appuyez sur et faites-les glisser.

Pour effacer plusieurs notes, Sélectionnez comme décrit ci-dessus, puis sélectionnez l'outil Gomme puis sur l'une des notes sélectionnées.



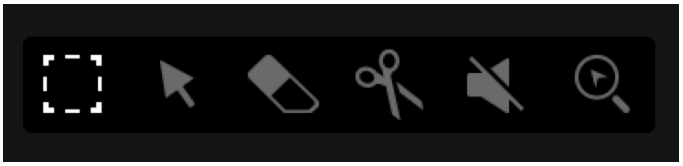
Loupe: Mode de navigation:

Pour passer à une autre partie de la grille, Appuyez sur et faites-le glisser.

Pour effectuer un zoom avant ou arrière, La propagation ou pincer les doigts (respectivement) sur la grille. Vous pouvez le faire verticalement, horizontalement, ou les deux en même temps.

Région audio Outils d'édition

Dans la région audio mode d'édition en mode Clip, ces six icônes vous permettent d'outils à utiliser différentes fonctions dans la forme d'onde.



Appuyez sur pour sélectionner un son mode:



Chapiteau: Mode Marquee:

Pour sélectionner une région de piste, Appuyez sur le tiers supérieur de celui-ci.

Pour sélectionner des régions de voies multiples, Appuyez sur et faites glisser sur la grille pour créer une boîte qui les met en évidence.

Pour déplacer une région de piste (Ou de plusieurs régions de pistes sélectionnées), tapoter et faire glisser le tiers supérieur de la gauche ou la droite.

Pour diviser la piste en deux points spécifiques (création une région de piste de chaque côté et entre eux), robinet et faites glisser sur le tiers médian de celui-ci pour créer une boîte blanche translucide, puis appuyez sur le tiers supérieur de cette boîte.

Pour raccourcir ou allonger une région de piste (Ou de plusieurs régions de pistes sélectionnées), robinet et faire glisser le tiers inférieur de la gauche ou la droite.



Flèche: Mode de selection:

Pour sélectionner une région de piste, Appuyez dessus.

Pour déplacer une région de piste (Ou de plusieurs régions de pistes sélectionnées), tapoter et faire glisser le tiers supérieur de la gauche ou la droite.

Pour raccourcir ou allonger une région de piste (Ou de plusieurs régions de pistes sélectionnées), robinet et faire glisser le tiers inférieur de la gauche ou la droite.



La gomme: Mode Effacer:

Pour effacer une région de piste (Ou de plusieurs régions de pistes sélectionnées), appuyez dessus.



Les ciseaux: Split Mode:

Pour diviser la piste à un moment précis (Création d'une région de piste de chaque côté), appuyez sur ce point dans la piste.

Pour sélectionner une région de piste, Appuyez sur son extrême gauche bord.



Muet: Mode Mute:

Pour activer ou désactiver une région de piste (Ou de plusieurs régions de pistes sélectionnées), appuyez dessus.



Loupe: Mode de navigation:

Pour passer à une autre partie de la piste, Appuyez sur et faites-le glisser.

Pour effectuer un zoom avant ou arrière, La propagation ou pincer les doigts (respectivement) sur la grille. Vous pouvez le faire verticalement, horizontalement, ou les deux en même temps.

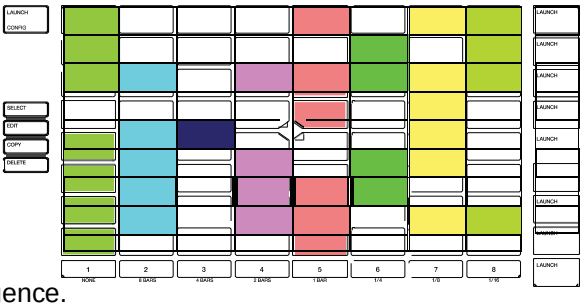
Modes pad

En plus des différentes fonctions de commande utilisées dans l'affichage, la Force dispose de trois modes de contrôle différents pour la grille de 8x8 de clip de lancement: blocs mode de lancement, mode Remarque et mode Step Sequencer. Vous pouvez également contrôler et lancement Modes Remarque en même temps à l'aide de lancement et mode Remarque.

Ces modes sont accessibles en appuyant sur leur lancement / Config, Note / Config, et l'étape Boutons Seq / Config sur le matériel de travail respectif. A tout moment, vous pouvez également afficher temporairement l'un des modes de pad en appuyant le lancement, une note ou l'étape boutons Seq. Cela vous permet d'effectuer rapidement des modifications telles que le lancement d'un clip différent ou éditer le séquenceur pas à pas.

Mode de lancement

Le mode de lancement est utilisé pour le lancement et le travail avec des clips. L'image de droite montre les pads en mode de lancement. Les plaquettes illuminées représentent chacun des clips dans les colonnes respectives de la piste.



Pour accéder au mode de lancement, appuyez sur le bouton Lancer. En mode de lancement, vous pouvez faire une des opérations suivantes:

Pour lancer un clip, appuyer sur la touche de lancement de la séquence.

Pour sélectionner un clip, maintenez Select et appuyez sur un pad.

Pour créer un nouveau clip, maintenez Select et appuyez deux fois sur un pad vide.

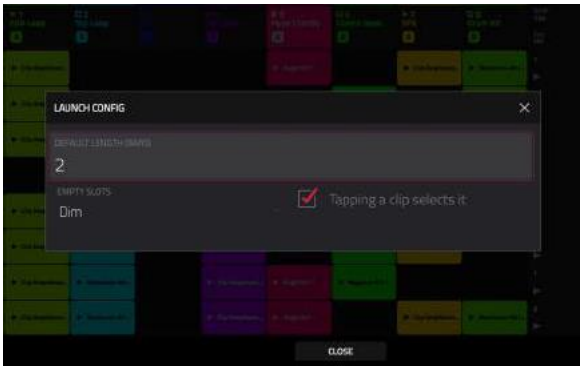
Pour copier un clip, maintenez Copier et appuyez sur le pad que vous voulez copier. Maintenez Copier et appuyez sur le pad où vous voulez copier le clip.

Pour supprimer un clip, maintenez Supprimer et appuyer sur la touche que vous souhaitez supprimer.

Pour définir la quantification des clips de lancement, Maintenez la touche **Shift** enfoncée et appuyez sur une des touches de sélection de piste. Les valeurs de la division de temps sont imprimés en dessous.

Configuration de lancement

Appuyez et maintenez la touche **Shift** et appuyez sur le bouton Lancer / Config pour ouvrir la fenêtre de configuration de lancement.



Utiliser le champ Longueur par défaut (Bars) pour régler la longueur par défaut de nouveaux clips dans les bars.

Utilisez le champ Emplacementsvides pour définir l'apparence des blocs de lancement de clip qui ne disposent pas d'un clip chargé.

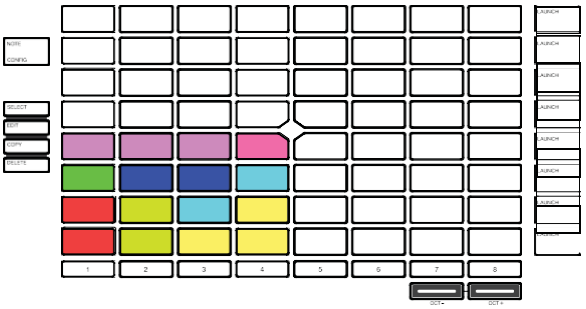
Vérifiez Tapping un clip qu'il sélectionne pour sélectionner automatiquement un clip pour l'édition quand on tape dessus. Si elle est décochée, tapotant un clip ne lancer.

Note Mode

Note Mode est utilisé pour la lecture de kits de batterie ou des pistes mélodiques comme Keygroups ou plug-ins.

Pour accéder au mode Remarque, appuyez sur le bouton Note tandis qu'un Drum, Keygroup, plug-in, piste MIDI ou CV est sélectionné. L'apparition des plaquettes de lancement de clip varie en fonction du type de piste sélectionnée. Lorsqu'une piste de batterie est sélectionné, les blocs de lancement de clip apparaît en mode note Drum; quand un Keygroup, plug-in, piste MIDI ou de CV est sélectionné, les blocs de lancement de clip apparaîtront en mode Mélodique Note.

Note Mode Drum



En mode Note Drum, chaque quadrant du clip de lancement peut pads être utilisé comme une mise en page de pad de batterie 4x4 traditionnel pour jouer des échantillons. L'image de droite montre une disposition traditionnelle lors de l'utilisation du mode Note Drum.

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

Pour lire un échantillon, appuyez sur une des plages de lancement de clip éclairés.

Pour changer de banque de pad, maintenez la touche **Shift** et appuyez sur la piste Assigner boutons marqués par Oct- et octobre +.

Pour sélectionner un pad, maintenez Select et appuyez.

Pour modifier un échantillon en mode Track Edition, maintenez Edit et appuyez sur un pad.

Pour copier un échantillon, maintenez Copier et appuyez sur le pad que vous voulez copier. Maintenez Copier et appuyez sur le pad où vous voulez copier l'échantillon.

Pour supprimer un Pad, maintenez Supprimer et appuyer sur la touche que vous souhaitez supprimer.

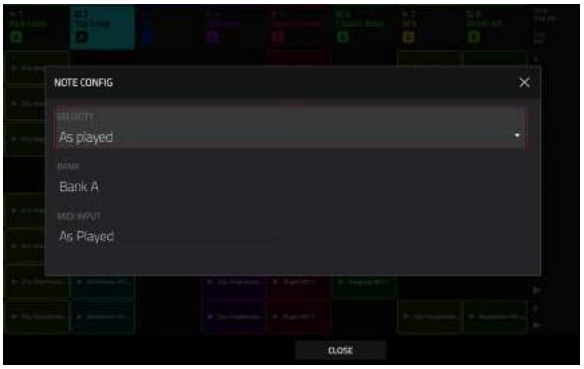
Pour couper un Pad, maintenez Mute et appuyer sur la touche que vous voulez couper.

Pour solo un pad, maintenez Solo et appuyez sur le pad que vous voulez solo.

Pour définir la quantification des clips de lancement, Maintenez la touche **Shift** enfoncée et appuyez sur une des touches de sélection de piste. Les valeurs de la division de temps sont imprimés en dessous.

Configuration Drum Note

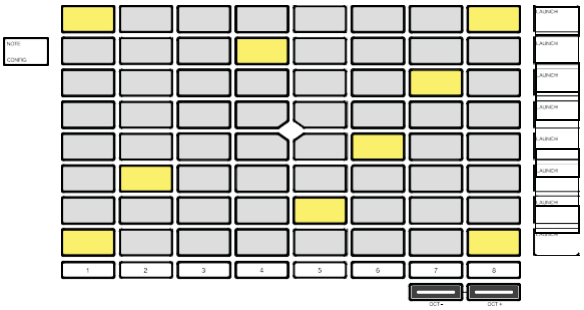
Appuyez et maintenez la touche **Shift** et appuyez sur le bouton Note / Config pour ouvrir la fenêtre de configuration Note de batterie, où vous pouvez régler les paramètres des pads de batterie.



Utilisation du champ de vitesse pour régler le niveau de vitesse des pads. Sélectionnez As Played pour des vitesses sensibles, ou sélectionnez le niveau ou demi-niveau complet pour des vitesses de niveau fixes.

Utilisez le champ de la Banque pour sélectionner la banque de batterie actuellement en vue dans le quadrant inférieur gauche.

Note mode Mélodique

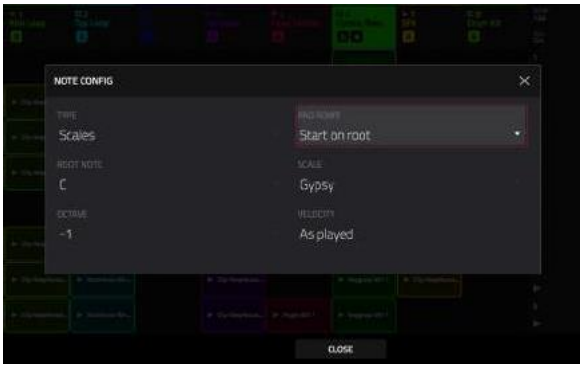


En mode Mélodique Note, les plaquettes de lancement de clip peut être utilisé comme un contrôleur de clavier traditionnel pour jouer des notes mélodiques et accords. Par exemple, l'image de droite montre les blocs de lancement de clip mis à jouer une échelle en mode Mélodique Note. Les coussinets avec des couleurs vives sont les notes de base de l'échelle, et les plots blancs entre les autres degrés de l'échelle.

Pour lire une note, appuyer sur une rampe de lancement de clip.

Pour changer l'octave,, Maintenez la touche **Shift** et appuyez sur les touches d'affectation de piste marquée Oct- / Oct +.

Configuration Mélodique Note



Appuyez et maintenez la touche **Shift** et appuyez sur la note / bouton Config pour ouvrir la fenêtre de configuration Remarque Mélodique, où vous pouvez régler les paramètres de la façon dont les notes ou d'accords sont disposés sur les plages de lancement de clip.

Utilisez le sélecteur de type pour déterminer ce qui sera mis en correspondance sur les pads:

- **Chromatique**: Chaque bloc est attribué une note, en montant par un demi-ton avec chaque pad.
- **Balance**: Chaque bloc est attribué une note, en montant par un degré d'échelle avec chaque pad.
- **Harmoniser**: Chaque pad est attribué un accord, avec la note fondamentale ascendante par un degré d'échelle avec chaque pad. Tous les accords disponibles seront lus dans la clé déterminée par l'échelle.
- **accords**: Chaque pad est attribué un accord, avec la note fondamentale ascendante par un degré d'échelle avec chaque pad. Vous pouvez jouer tout type d'accord quelle que soit la clé déterminée par l'échelle. Essentiellement, cela ressemble à la mise en Harmoniser mais avec plus d'options pour jouer des accords sur la touche set.
- **progressions**: Chaque bloc est associé à un accord dans une progression d'accords. Vous pouvez jouer les pads (ou sur) pour construire des chansons rapidement. Les accords disponibles sont déterminés par le champ de progression.
- **tonnetz**Chaque pad est associé à un billet, ordre d'un cinquième parfait (7 demi-tons) va de gauche à droite le long de chaque rangée de plots, et en ordre croissant par une tierce mineure (3 demi-tons) allant de bas en haut le long de chaque colonne de plots.
- **Guitare**: Les six rangées de pads inférieurs sont organisés comme une guitare à six cordes, avec des notes ascendantes EADGBE de bas en haut dans la première colonne de plots, et ascendant par un demi-ton à chaque plot de chaque rangée.
- **Basse**: Les six rangées de pads inférieurs sont organisés comme un six contrebasse, avec des notes ascendantes BEADGB de bas en haut dans la première colonne de plots, et ascendant par un demi-ton à chaque plage de connexion dans chaque rangée.
- **Piano**: Tous les deux rangées de plages clip-lancement sont organisés comme la mise en page traditionnelle des touches blanches et noires d'un piano, avec la rangée inférieure représentant les touches blanches et la rangée supérieure représentant les touches noires.

Remarque: Pour Guitare, Basse et les types de piano, changer la note de base ou l'échelle n'affectera pas la mise en page des notes sur les pads, mais changer les racines mises en évidence et les notes échelle en fonction de la sélection.



Remarque: Vous pouvez également appuyer sur le bouton Note en Mode Note pour sélectionner rapidement un type sur l'écran.

Utilisez le champ Rangs Pad pour déterminer la façon dont les notes sont disposées sur la grille pad 8x8 Force:

Continu	Commencez le 5	Commencez le 3
Démarrer sur la racine	Commencez le 4	Commencez le 2

Utilisez la base de note et les champs Octave pour définir le point de départ de l'échelle (hauteur et registre). Les notes sont disponibles toutes les notes chromatiques à travers la gamme des plaquettes. Le pad qui est attribué la note de base sera éclairée différemment pour indiquer où l'échelle commence dans chaque octave.

Utilisez le champ d'échelle pour définir l'échelle ou le mode en fonction de la note de base (cette option est désactivée lorsque le type est réglé sur Progressions). Les échelles disponibles sont les suivantes:

Majeur	Blues	Major Bebop	Lydian
mineure naturelle	Flamenco	ton entier	Mixolydian
harmonique mineure	gitan	Chromatique	éolien
pentatonique Major	tzigane	dorique	locrien
pentatonique mineure	persan	phrygien	

Utilisez le champ de vitesse pour régler la vitesse des plaquettes lors de la lecture:

comme joué	26%	53%	80%
6%	33%	60%	86%
13%	40%	66%	93%
20%	Moitié	73%	Plein

Utilisez l'échelle des champs d'accords et d'accords Chromatique pour déterminer quel type d'accord va jouer lorsque vous appuyez sur un pad. L'accord utilisera ces degrés d'échelle basés hors de la note de base du pad. Vous pouvez l'utiliser uniquement lorsque le type est réglé sur Harmoniser ou accords.

Réglé sur Harmoniser, les Accords d'échelle disponibles

sont: 1-3-5 (majeur / mineur) 1-3-5-7 (Major7 / minor7)

1-4-5 (sus4) 1-3-5-7b (dominant)

1-2-5 (sus2)

Réglé les accords, les accords sont disponibles Chromatic:

Majeur	Major7	augmentée
Mineur	Minor7	Diminué
sus2	Major9	
sus4	Minor9	

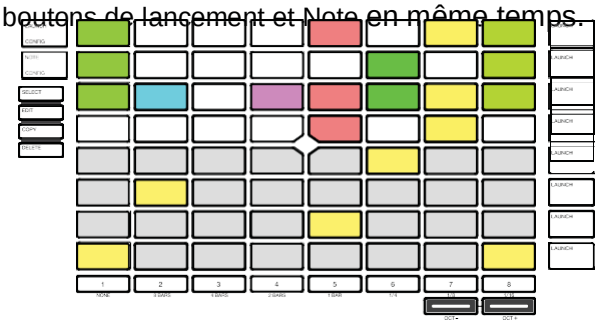
Mode de lancement et note

En plus d'utiliser la totalité de la matrice de Pad 8x8 pour le mode de lancement ou en mode Note, vous pouvez diviser les rangées de blocs de lancement de clip en mode demi-lancement et le mode demi-note.

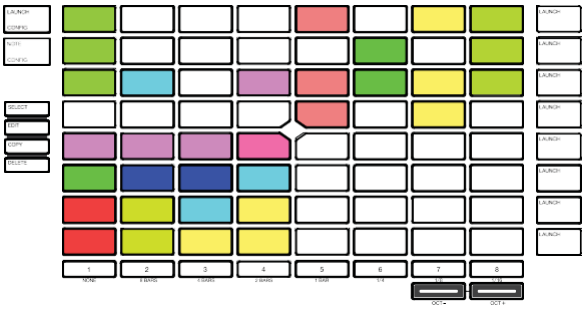
Pour accéder au mode de lancement et Remarque, appuyez sur les boutons de lancement et Note en même temps.

Les quatre premières rangées de Pads peuvent être utilisés pour lancer des clips, et les quatre rangées inférieures de Pads peuvent être utilisés pour la lecture mélodique ou une note de Drum, en fonction de la piste sélectionnée.

Dans ce mode, vous pouvez effectuer les mêmes actions que vous le feriez dans les deux ***Mode de lancement*** ou ***Note Mode***.



Mode & lancement Note (Melodic Note Mode)



Mode de lancement et Note (Note Mode Drum)

Step Sequencer

Le mode pad Step Sequencer est utilisé pour créer ou modifier des clips en utilisant les pads comme « boutons étape » simulant l'expérience d'une machine à Drum traditionnel séquenceur de style étape. Ce mode pad est souvent utilisé en conjonction avec le mode séquenceur pas à pas sur l'écran, mais peut être utilisé en tout mode est sur l'écran.

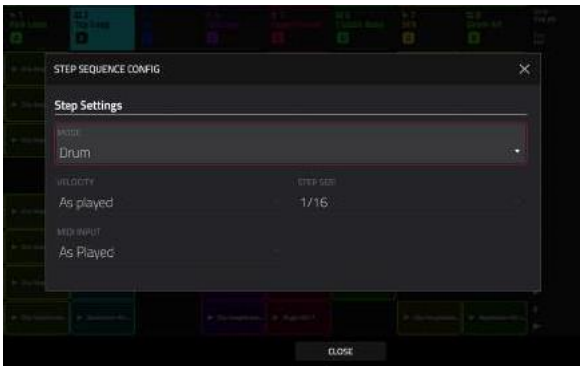
Pour activer le mode pad de séquenceur pas à pas, appuyez sur le bouton Step Seq. Chaque fois que vous appuyez sur cette touche, les pads défiler trois apparences différentes: Drum Mode, mode Mélodique et mode Lanes. Voir ci-dessous pour plus de détails.

Appuyez et maintenez enfoncé le bouton Step Seq pour faire une des opérations suivantes:

sélectionner rapidement un mode séquenceur pas à pas à l'aide de la fenêtre Step Seq mode qui apparaît.

Utilisation de la rangée supérieure (s) de Pads pour sélectionner la page active du séquenceur pas à pas. Le nombre de pages disponibles dépend de la taille de l'étape sélectionnée et le nombre de barres dans le clip.

Utilisez la rangée du bas des pads pour sélectionner la division de battement pour l'étape Taille. Le pad le plus droit peut être utilisé pour activer ou désactiver les divisions de battement Triplet.



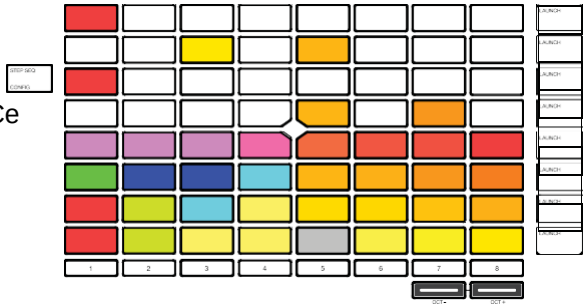
Maintenez la touche **Shift** enfoncée et appuyez sur le bouton Étape Seq / Config pour ouvrir la fenêtre de configuration de séquence de pas. En plus de ces paramètres communs, certains modes de séquenceur pas à avoir d'autres paramètres disponibles dans cette fenêtre, décrites ci-dessous.

Utilisez le champ de mode pour régler le mode pad Step Sequencer: Drum, ou Mélodique Lanes.

Utilisez le champ de vitesse pour régler la vitesse de nouvelles étapes en cours de saisie. Sélectionnez As Played pour la vitesse réactive, ou sélectionnez un des niveaux prédéfinis pour la vitesse fixe de toutes les étapes.

Utilisez le champ Étape Taille pour définir la division de battement pour chaque étape.

Drum



En mode Drum séquenceur pas à pas, le quadrant inférieur gauche de plaquettes est utilisé comme une mise en page de pad de batterie 4x4 traditionnel pour jouer des échantillons.

Appuyez sur une rampe de lancement de clip pour le sélectionner. Ce faisant, vous aussi lire l'échantillon du pad. Si vous souhaitez sélectionner un pad sans sonner l'échantillon, maintenez Select et appuyez sur le pad.

Maintenez la touche **Shift** et appuyez sur pour changer la banque de pad actif, les boutons Track Assign marqués Oct- / Oct +.

Le quadrant inférieur droit de plaquettes permet de régler rapidement la vitesse de nouvelles étapes.

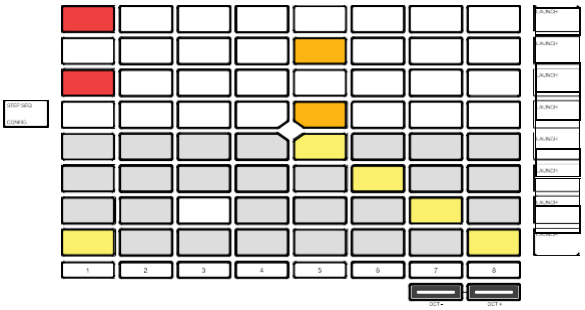
Appuyez sur la touche inférieure gauche pour sélectionner Comme joués pour la vitesse sensible, ou sur les autres Pads pour régler une vitesse fixe de faible (6%) à élevée (Full), en allant de gauche à droite.

Les quatre premières rangées de plages représentent les étapes de la séquence. Le nombre de Pads disponibles dépend du réglage Step Size.

Appuyer sur une touche pour insérer un pas, à ce temps pour l'échantillon de batterie sélectionné. Les quatre premières lignes seront allumées faiblement avec la couleur de l'échantillon de batterie sélectionné.

Maintenez la touche **Shift** et appuyez sur Step Seq alors en mode Drum séquenceur pas à pas pour configurer ses paramètres. Ce sont les mêmes que ceux mentionnés***au dessus de***.

Mélodique



En mode Mélodique séquenceur pas à pas, les quatre rangées des pads inférieurs sont utilisés comme mode Mélodique Note, avec les Pads représentant les notes
dans une échelle.

Appuyez sur une rampe de lancement de clip pour sélectionner une note. La note sélectionnée sera allumé blanc brillant.

Maintenez la touche **Shift** et appuyez sur les touches d'affectation de piste marquée Oct- / Oct + pour changer l'octave.

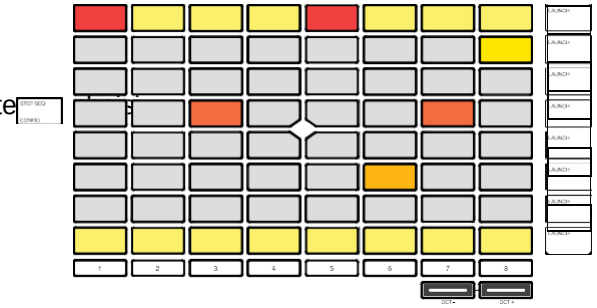
Les quatre premières rangées de plages représentent les étapes de la séquence. Le nombre de Pads disponibles dépend du réglage Étape Taille.

Appuyez sur un pad pour insérer une étape à ce rythme pour la note sélectionnée.

Maintenez la touche **Shift** et appuyez sur Étape Seq pour ouvrir la fenêtre de configuration. En plus des domaines mentionnés***au dessus de***:

Utilisez les paramètres Note des champs pour définir configurer la note de base, l'échelle et à partir Octave.

Lanes



Dans l'étape Lanes mode Sequencer, chaque colonne de plots représente une division de battement, et chaque rangée de plots représente un échantillon du Drum dans un
Drum banque ou une note dans une échelle, en fonction du type de piste.

Appuyez sur une rampe de lancement de clip pour insérer un pas à cette division de battement pour l'échantillon de Drum respectif ou une note.

Maintenez la touche **Shift** et appuyez sur les touches d'affectation de piste marqués Oct- / Oct + pour changer le pad d'octave ou de départ.

Maintenez la touche **Shift** et appuyez sur Étape Seq pour ouvrir la fenêtre de configuration. En plus des domaines mentionnés***au dessus de***:

- Lorsqu'une piste de batterie est sélectionné:

  Utiliser le champ de la plaque de base pour définir le Pad de départ pour les 8 rangées de rampes de lancement de clip.

- Lorsqu'un Keygroup, plug-in, piste MIDI ou CV est sélectionné:

  Utilisez le champ Note de base pour définir la note de départ pour les 8 rangées de blocs de lancement de clip.

  Utilisez les paramètres Note des champs pour définir la configuration Fondamentale et échelle.

Des pistes

À propos des pistes



Chaque clip que vous créez dans un projet passe par une piste. Il existe six types de pistes, dont chacun détermine la façon dont le clip sonne ou ce qu'il est utilisé. Un seul projet peut contenir jusqu'à 128 pistes.

Ce chapitre explique comment créer chaque type de piste.

Pour en savoir plus sur l'édition de vos pistes à votre convenance, voir ***modes*** *> piste* ***Mode édition***chapitre.



Une piste audio vous permet d'enregistrer des données audio à partir d'une source externe ou par une autre piste rééchantillonnage pour créer un clip. Voir***Les pistes audio*** pour plus d'informations.



Une piste de batterie utilise un ou plusieurs échantillons que sa source sonore. Il contient (1) une liste des échantillons et (2) les paramètres de chaque échantillon (par exemple, les affectations de protection, les points de boucle, réglage de hauteur, effets, etc.). pistes de Drum sont principalement utilisés pour la création de pièces de batterie et de rapidement et facilement assigner des échantillons aux pads. Voir***Pistes de batterie*** pour plus d'informations.



Une piste de plugin contient une instance d'un plug-in à travers lequel vous pouvez envoyer les données MIDI de votre piste. Voir
Plugin Tracks pour plus d'informations.



Une piste de keygroup utilise un ou plusieurs échantillons que sa source sonore. Il contient (1) une liste des échantillons et (2) les paramètres de chaque échantillon (c.-à-pas de réglage, effets, etc.). pistes Keygroup sont utilisés pour jouer des échantillons chromatiquement avec un clavier MIDI ou les pads force. Voir***Keygroup Tracks*** pour plus d'informations.



Une piste MIDI vous permet d'envoyer des données MIDI de votre piste à un appareil MIDI externe comme une machine de synthé ou Drum. Voir***Les pistes MIDI*** pour plus d'informations.

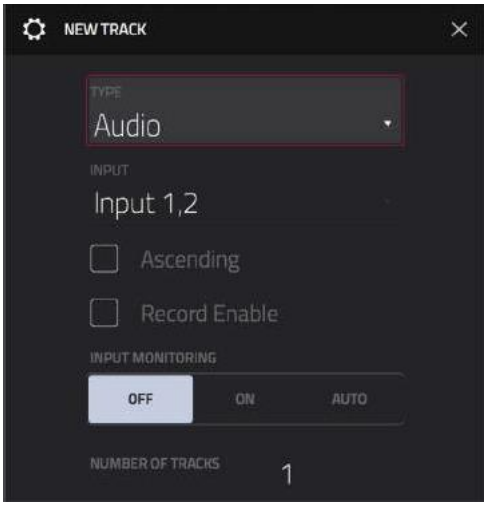


Une piste de CV vous permet d'envoyer des données MIDI de votre piste à un périphérique externe qui utilise la tension de commande (CV), comme un synthé. Voir***CV Tracks*** pour plus d'informations.

Les pistes audio

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

Pour créer une piste audio:



1. Appuyez sur Matrice pour accéder au mode Matrix.
2. En haut de l'écran, appuyez sur l'icône + pour ajouter une nouvelle piste.

   Si vous ne pouvez pas voir l'icône +, appuyez sur le curseur de droite pour déplacer la vue de la matrice jusqu'à ce qu'il soit représenté.
3. Dans la fenêtre qui apparaît, tournez la molette de données pour sélectionner la piste audio comme **type.**

   Utilisez le champ d'entrée pour sélectionner les entrées de la piste audio utilisera.

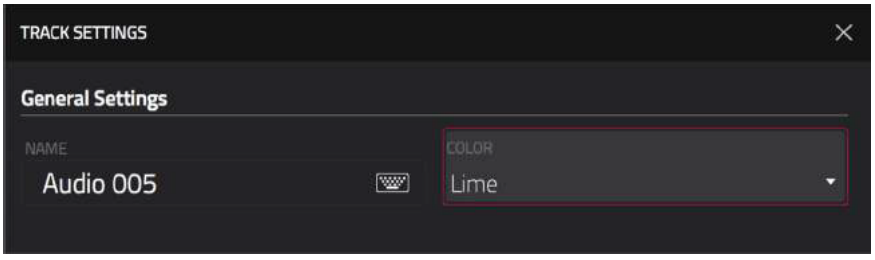
   Cochez la case Croissant pour déterminer si les numéros de canal des sources d'entrée monteront sur les nouvelles pistes audio que vous créez. Lorsqu'elle est cochée, la première nouvelle piste audio utilisera la source d'entrée que vous définissez ci-dessus (par exemple, entrée 1), la deuxième nouvelle piste audio utilisera la source d'entrée suivante (par exemple, entrée 2), etc. Si elle est décochée, toutes les nouvelles pistes audio que vous créez dans cette instance utiliseront la même source d'entrée. Cette fonction est utile que si vous créez plus d'une nouvelle piste audio (déterminé par nombre de pistes ci-dessous).

   Vérifiez la case Activer enregistrement pour définir la nouvelle piste à enregistrer automatiquement sur activé.

   Utilisez le champ de contrôle d'entrée pour définir le comportement de surveillance: Off, On, ou **Auto.**

   Si vous souhaitez créer plus d'une piste de batterie à la fois, utilisez le champ Nombre de pistes pour sélectionner le nombre de pistes que vous souhaitez créer.
4. Tap Do It pour confirmer, ou appuyez sur Fermer, X ou en dehors de la fenêtre pour revenir en arrière. Une nouvelle piste de batterie sera créé et ajouté avec un certain nombre (par exemple, Audio 002).

Vous pouvez également appuyer et maintenir la piste bouton de sélection d'une piste non utilisée, puis appuyez sur Audio.



Pour modifier les paramètres de piste, appuyez deux fois sur le nom de la piste en haut de l'écran pour ouvrir la fenêtre Paramètres piste.

Pour renommer la piste, appuyez sur le champ de nom de la piste et utiliser le clavier virtuel qui apparaît pour entrer un nouveau nom, puis appuyez sur Do pour confirmer ou sur la barre grise en haut de l'écran pour annuler.

Pour changer la couleur de la piste,appuyez sur le champ de couleur et utiliser le cadran de données ou des boutons - / + pour faire défiler les options. Vous pouvez également appuyer deux fois sur le champ de couleur, puis balayez vers le haut ou vers le bas, ou utilisez le cadran de données ou - / + boutons pour faire défiler les options.

Pistes de batterie

Une piste de batterie utilise un ou plusieurs échantillons que sa source sonore. Il contient (1) une liste des échantillons et (2) les paramètres de chaque échantillon (par exemple, les affectations de protection, les points de boucle, réglage de hauteur, effets, etc.). pistes de Drum sont principalement utilisés pour la création de pièces de batterie et de rapidement et facilement assigner des échantillons aux pads.

Pour créer une piste de batterie:

1. Appuyez sur Matrice pour accéder au mode Matrix.
2. En haut de l'écran, appuyez sur l'icône + pour ajouter une nouvelle piste.

   Si vous ne pouvez pas voir l'icône +, appuyez sur le curseur de droite pour déplacer la vue de la matrice jusqu'à ce qu'il soit représenté.
3. Dans la fenêtre qui apparaît, sélectionnez Drum comme type de piste.

   Si vous souhaitez créer plus d'une piste de batterie à la fois, utilisez le champ Nombre de pistes pour sélectionner le nombre de pistes que vous souhaitez créer.
4. Tap Do It pour confirmer, ou appuyez sur Fermer, X ou en dehors de la fenêtre pour revenir en arrière. Une nouvelle piste de batterie sera créé et ajouté avec un certain nombre (par exemple, Drum 002).



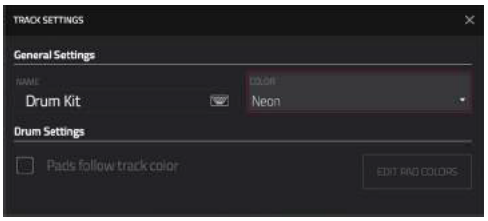
Vous pouvez également appuyer et maintenir la piste bouton de sélection d'une piste non utilisée, puis appuyez sur Drum.

Pour modifier les paramètres de piste,appuyez deux fois sur le nom de la pisteen haut de l'écran pour ouvrir la fenêtre Paramètres piste.

Pour renommer la piste, appuyez sur le champ de nom de la piste et utiliser le clavier virtuel qui apparaît pour entrer un nouveau nom, puis appuyez sur Do pour confirmer ou sur la barre grise en haut de l'écran pour annuler.

Pour changer la couleur de la piste, Appuyez sur le champ de couleur et utilisez la molette de donnéesou - boutons / + pour faire défiler les options. Vous pouvez également appuyer deux fois sur le champ de couleur, puis balayez vers le haut ou vers le bas, ou utilisez le cadran de données ou - / + boutons pour faire défiler les options.

Pour modifier les couleurs pad, Décocher les Pads suivent la piste champ de couleur, puis tap ee Edi**t Pennsylvanied Couleurs**bouton. (See ***modes Pad Mode d*** to en savoir plus sur la modification des couleurs de pad).

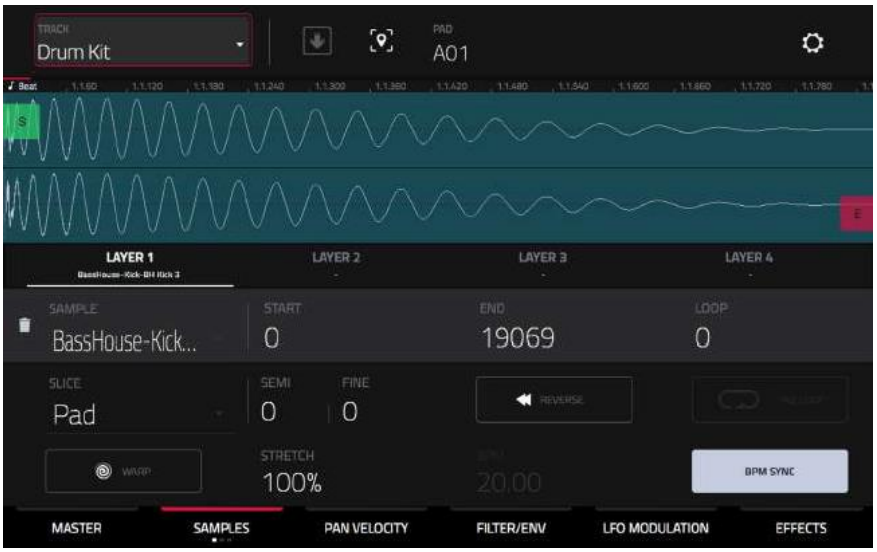


Pour charger un kit dans une piste de batterie:

1. Appuyez sur Charger ou appuyez sur Menu et appuyez sur le navigateur pour afficher le navigateur.
2. Recherchez et sélectionnez un kit, puis appuyez sur Charger pour charger la piste. Répétez cette opération pour tous les autres kits ou d'échantillons que vous voulez charger dans le projet. (Voir***modes*** *> Navigateur* pour en savoir plus sur l'utilisation du navigateur spécifique.)

Suggestion: Rappelez-vous qu'un kit de batterie a 128 pads Total 16 pads dans huit banques.

Vous pouvez également assigner des échantillons dans une piste de batterie en mode Track Edit dans l'une de ces deux façons:



1. Appuyez sur Menu, puis appuyez sur Track Edit pour entrer dans le mode d'édition de piste. Vous pouvez également appuyer et maintenez la touche **Shift** et clip de presse.
2. Appuyez sur l'onglet échantillons. Cela vous permet d'afficher les échantillons assignés aux quatre couches du Pad en cours ainsi que les paramètres de réglage et de niveau pour chaque couche.
3. Appuyez sur une touche pour sélectionner (et jouer ses échantillons assignés, le cas échéant).
4. Appuyez sur l'un des champs de sous-couche de la forme d'onde de l'échantillon pour sélectionner une couche. Appuyez sur le champ Sample, puis utilisez le cadran de données ou des boutons - / + pour sélectionner un échantillon. En variante, deux fois sur le champ pour une couche, puis sur un échantillon pour le sélectionner.

Appuyez sur Menu, puis appuyez sur Track Edit pour entrer dans le mode d'édition de piste. Vous pouvez également



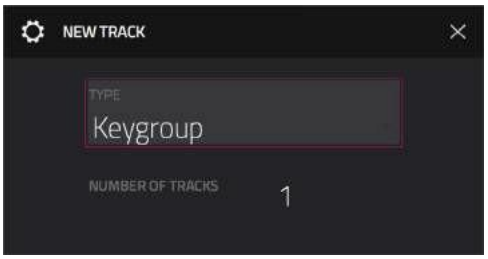
appuyer et maintenez la touche **Shift** et clip de presse.

1. Appuyez sur l'onglet Velocity Pan. Cela vous permet d'afficher les échantillons assignés aux quatre couches du Pad en cours ainsi que les plages de balayage panoramique et de la vitesse de chaque couche.
2. Appuyez sur une touche pour sélectionner (et jouer ses échantillons assignés, le cas échéant).
3. Appuyez sur l'un des champs de la couche pour sélectionner une couche, puis utilisez le cadran de données ou des boutons - / + pour sélectionner un échantillon. En variante, deux fois sur le champ pour une couche, puis sur un échantillon pour le sélectionner.

Keygroup Tracks

Une piste de keygroup utilise un ou plusieurs échantillons que sa source sonore. Il contient (1) une liste des échantillons et (2) les paramètres de chaque échantillon (c.-à-pas de réglage, effets, etc.). pistes Keygroup sont utilisés pour jouer des échantillons chromatiquement avec un clavier MIDI ou les pads force.

Pour créer une piste Keygroup:

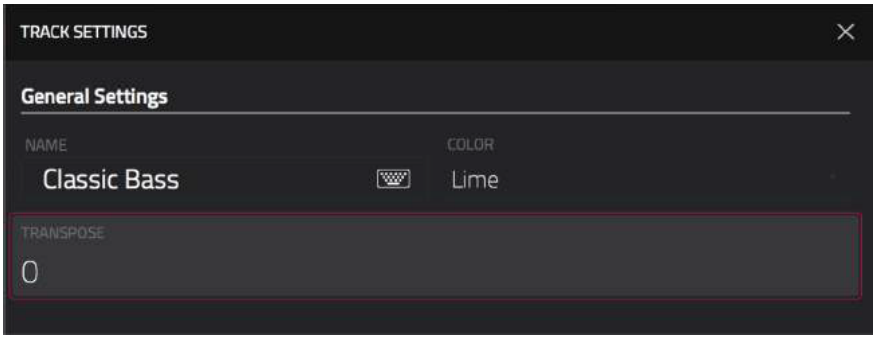


1. Appuyez sur Matrice pour accéder au mode Matrix.
2. En haut de l'écran, appuyez sur l'icône + pour ajouter une nouvelle piste.

   Si vous ne pouvez pas voir l'icône +, appuyez sur le curseur de droite pour déplacer la vue de la matrice jusqu'à ce qu'il soit représenté.
3. Dans la fenêtre qui apparaît, tournez le cadran de données pour sélectionner Keygroup comme le type de piste.

   Si vous souhaitez créer plus d'une piste de Keygroup à la fois, utilisez le champ Nombre de pistes pour sélectionner le nombre de pistes que vous souhaitez créer.
4. Tap Do It pour confirmer, ou appuyez sur Fermer, X ou en dehors de la fenêtre pour revenir en arrière. Une nouvelle piste Keygroup sera créé et ajouté avec un certain nombre (par exemple, Keygroup 002).

Vous pouvez également appuyer et maintenir la piste bouton de sélection d'une piste non utilisée, puis appuyez sur Keygroup.

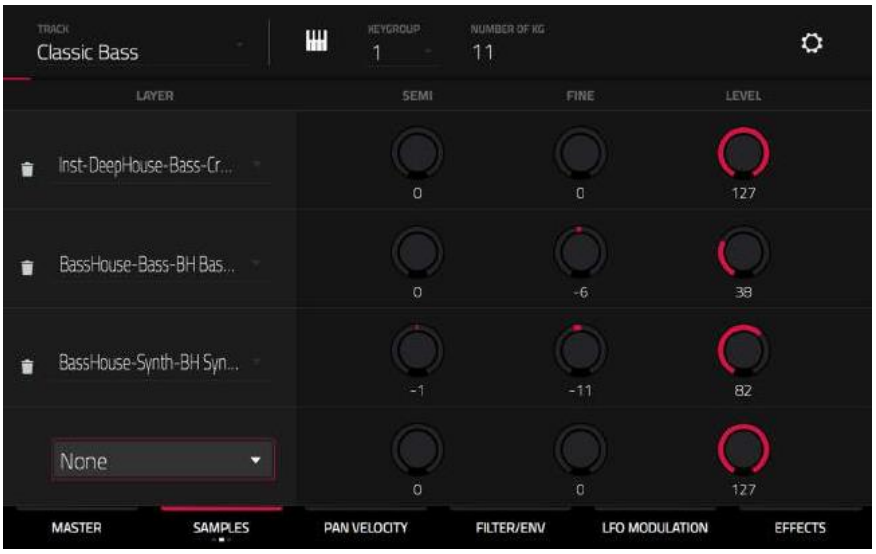


Pour modifier les paramètres de piste, appuyez deux fois sur le nom de la piste en haut de l'écran pour ouvrir la fenêtre Paramètres piste.

Pour renommer la piste, appuyez sur le champ de nom de la piste et utiliser le clavier virtuel qui apparaît pour entrer un nouveau nom, puis appuyez sur Do pour confirmer ou sur la barre grise en haut de l'écran pour annuler.

Pour changer la couleur de la piste,appuyez sur le champ de couleur et utiliser le cadran de données ou des boutons - / + pour faire défiler les options. Vous pouvez également appuyer deux fois sur le champ de couleur, puis balayez vers le haut ou vers le bas, ou utilisez le cadran de données ou - / + boutons pour faire défiler les options.

Pour transposer la piste Keygroup, appuyez sur le champ de transposition et utiliser le cadran de données ou les boutons - / + pour régler la quantité de transposition.



Pour affecter des échantillons dans une piste Keygroup:

1. Appuyez sur Menu, puis appuyez sur Track Edit pour entrer dans le mode d'édition de piste. Vous pouvez également appuyer et maintenez la touche **Shift** et clip de presse.
2. Appuyez sur échantillons. Cela vous permet d'afficher les échantillons assignés à quatre couches de la Keygroup actuelle ainsi que les paramètres de réglage et de niveau pour chaque couche.
3. Appuyez sur le champ Nombre de KG, puis utilisez le cadran de données ou boutons - / + pour régler le nombre de Keygroups dans la piste (1-
128). Sinon, appuyez deux fois sur le champ Nombre de KG, puis utilisez le pavé numérique à l'écran.
4. Appuyez sur le champ Keygroup, puis utilisez le cadran de donnéesou - boutons / + pour sélectionner un Keygroup. Sinon, appuyez deux fois sur la
Keygroup champ, puis appuyez sur un Keygroup pour le sélectionner.
5. Appuyez sur le champ pour une couche, puis utilisez le cadran de données ou des boutons - / + pour sélectionner un échantillon. En variante, deux fois sur le champ pour une couche, puis sur un échantillon pour le sélectionner.

Pour créer la piste de Keygroup complexe, vous pouvez ajouter plus Keygroups (jusqu'à 128). Ceci est utile lorsque l'on travaille avec des échantillons multiples (par exemple, lors de la programmation d'un vrai piano).

Suggestion: Rappelez-vous qu'une piste Keygroup offre jusqu'à 128 Keygroups, et chaque Keygroup peut contenir jusqu'à quatre échantillons (couches 1-4). Ceci est un total de 512 échantillons.

Plugin Tracks

Une piste de plugin contient une instance d'un plug-in à travers lequel vous pouvez envoyer les données MIDI de votre piste.

Pour créer une piste de plug-in:

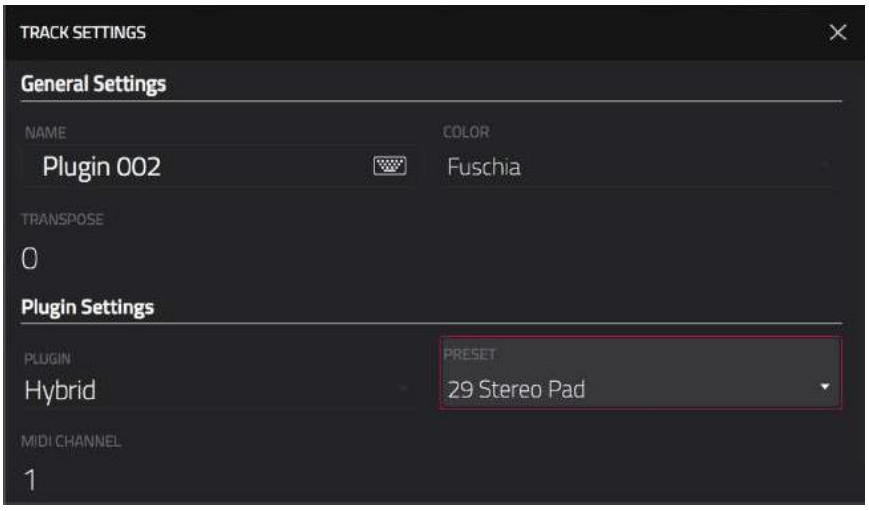


1. Appuyez sur Matrice pour accéder au mode Matrix.
2. En haut de l'écran, appuyez sur l'icône + pour ajouter une nouvelle piste.

   Si vous ne pouvez pas voir l'icône +, appuyez sur le curseur de droite pour déplacer la vue de la matrice jusqu'à ce qu'il soit représenté.
3. Dans la fenêtre qui apparaît, tournez le cadran de données pour sélectionner Plugin comme le type de piste.

   Si vous souhaitez créer plus d'une piste de plug-in à la fois, utilisez le champ Nombre de pistes pour sélectionner le nombre de pistes que vous souhaitez créer.
4. Tap Do It pour confirmer, ou appuyez sur Fermer, X ou en dehors de la fenêtre pour revenir en arrière. Une nouvelle piste de batterie sera créé et ajouté avec un certain nombre (par exemple, le plugin 002).

Vous pouvez également appuyer et maintenir la piste bouton de sélection d'une piste non utilisée, puis appuyez sur Plugin.



Pour modifier les paramètres de piste, appuyez deux fois sur le nom de la piste en haut de l'écran pour ouvrir la fenêtre Paramètres piste.

Pour renommer la piste, appuyez sur le champ de nom de la piste et utiliser le clavier virtuel qui apparaît pour entrer un nouveau nom, puis appuyez sur Do pour confirmer ou sur la barre grise en haut de l'écran pour annuler.

Pour changer la couleur de la piste,appuyez sur le champ de couleur et utiliser le cadran de données ou des boutons - / + pour faire défiler les options. Vous pouvez également appuyer deux fois sur le champ de couleur, puis balayez vers le haut ou vers le bas, utilisez le cadran de données ou des boutons - / + pour faire défiler les options.

Pour transposer la piste de plug-in, appuyez sur le champ de transposition et utiliser le cadran de données ou les boutons - / + pour régler la quantité de transposition.

Pour charger un plug-in sur la piste:



1. Double-cliquez sur le nom de la piste en haut de l'écran pour ouvrir la fenêtre Paramètres piste.
2. Double-cliquez sur le champ Plugin. Dans la liste qui apparaît, tapez le plugin souhaité. Vous pouvez également utiliser le cadran de données ou les boutons - / + pour sélectionner un plug-in.

   Pour trier vos plug-ins par type ou le fabricant, tapez type ou le fabricant.
3. Appuyez sur Sélectionner pour sélectionner le plug-in, ou appuyez sur Fermer pour annuler.

   Pour sélectionner le canal MIDI de la piste utilisera, Appuyez deux fois sur le champ Ch MIDI. Dans la liste qui apparaît, appuyez sur le canal désiré. Vous pouvez également utiliser le cadran de données ou les boutons - / + pour sélectionner un canal. Utilisez ce paramètre lorsque vous travaillez avec un plugin instrument virtuel qui prend en charge le mode multi, ou lorsqu'un périphérique externe contrôle la piste d'un canal MIDI.

   Pour sélectionner un paramètre prédéfini dans votre plug-in (Le cas échéant), appuyer deux fois sur le champ prédéfini. Dans la liste qui apparaît, appuyez sur la présélection désirée. Vous pouvez également utiliser le cadran de données ou les boutons - / + pour sélectionner un paramètre prédéfini.

Vous pouvez également utiliser le navigateur pour charger un plug-in:

1. Appuyez sur Charger ou appuyez sur Menu et appuyez sur le navigateur pour afficher le navigateur.
2. Recherchez et sélectionnez un préréglage de plug-in, puis appuyez sur Charger. Une nouvelle piste de plug-in sera créé si aucune autre pistes existent, sinon sera converti la piste sélectionnée dans une piste de plug-in. Répétez cette opération pour tous les autres plug-ins que vous voulez charger dans le projet. (Voir***modes*** > *Navigateur* pour en savoir plus sur l'utilisation du navigateur spécifique.)

Les pistes MIDI

Une piste MIDI vous permet d'envoyer des données MIDI de votre piste à un appareil MIDI externe comme une machine de synthé ou Drum.



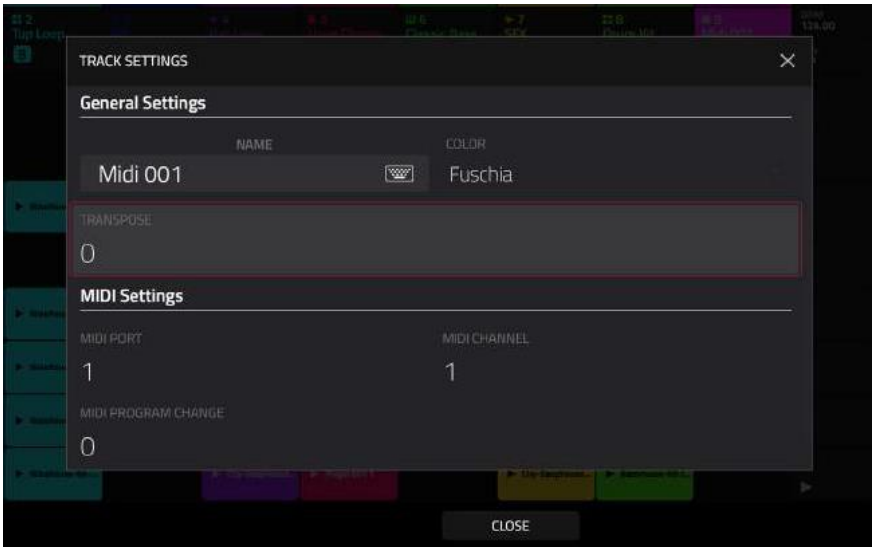
Pour créer une piste MIDI:

1. Appuyez sur Matrice pour accéder au mode Matrix.
2. En haut de l'écran, appuyez sur l'icône + pour ajouter une nouvelle piste.

   Si vous ne pouvez pas voir l'icône +, appuyez sur le curseur de droite pour déplacer la vue de la matrice jusqu'à ce qu'il soit représenté.
3. Dans la fenêtre qui apparaît, tournez la molette de données pour sélectionner Midi comme la piste **type.**

   Si vous souhaitez créer plus d'une piste MIDI à la fois, utilisez le champ Nombre de pistes pour sélectionner le nombre de pistes que vous souhaitez créer.
4. Tap Do It pour confirmer, ou appuyez sur Fermer, X ou en dehors de la fenêtre pour revenir en arrière. Une nouvelle piste MIDI sera créée et ajoutée avec un certain nombre (par exemple, Midi 002).

Vous pouvez également appuyer et maintenir la piste bouton de sélection d'une piste non utilisée, puis appuyez sur MIDI.



Pour modifier les paramètres de piste, appuyez deux fois sur le nom de la piste en haut de l'écran pour ouvrir la fenêtre Paramètres piste.

Pour renommer la piste, appuyez sur le champ de nom de la piste et utiliser le clavier virtuel qui apparaît pour entrer un nouveau nom, puis appuyez sur Do pour confirmer ou sur la barre grise en haut de l'écran pour annuler.

Pour changer la couleur de la piste,appuyez sur le champ de couleur et utiliser le cadran de données ou des boutons - / + pour faire défiler les options. Vous pouvez également appuyer deux fois sur le champ de couleur, puis balayez vers le haut ou vers le bas, utilisez le cadran de données ou des boutons - / + pour faire défiler les options.

Pour transposer la piste MIDI, appuyez sur le champ de transposition et utiliser le cadran de données ou les boutons - / + pour régler la quantité de transposition.

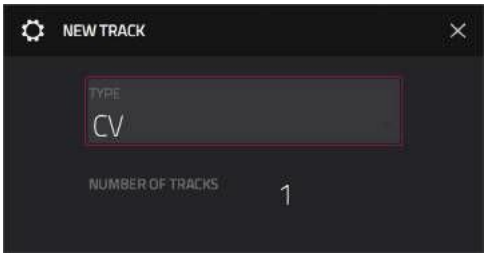
Pour sélectionner le canal MIDI de la piste utilisera, Appuyez deux fois sur le champ Ch MIDI. Utilisez le pavé numérique qui semble entrer une valeur de 1 à 16, puis sur Do It. Vous pouvez également utiliser le cadran de données ou les boutons - / + pour sélectionner un canal.

Pour sélectionner une valeur de changement de programme MIDI pour la piste à envoyer, appuyez deux fois sur le champ MIDI Program Change. Utilisez le pavé numérique qui semble entrer une valeur 1-127, puis sur Do It. Vous pouvez également utiliser le cadran de données ou les boutons - / + pour sélectionner une valeur. Clips envoient cette valeur lors de son lancement.

CV Tracks

Une piste de CV vous permet d'envoyer vos signaux de tension de commande (CV) à un dispositif externe comme une machine de synthé ou un Drum qui utilise CV.

Pour créer une piste de CV:

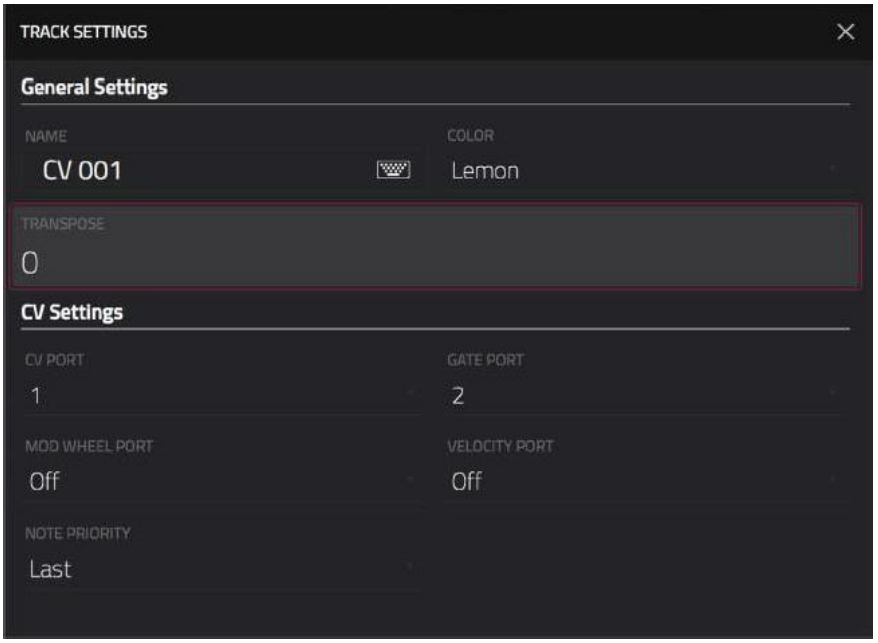


1. Appuyez sur Matrice pour accéder au mode Matrix.
2. En haut de l'écran, appuyez sur l'icône + pour ajouter une nouvelle piste.

   Si vous ne pouvez pas voir l'icône +, appuyez sur le curseur de droite pour déplacer la vue de la matrice jusqu'à ce qu'il soit représenté.
3. Dans la fenêtre qui apparaît, tournez la molette de données pour sélectionner CV que le **type** de piste

   Si vous souhaitez créer plus d'une piste de CV à la fois, utilisez le champ Nombre de pistes pour sélectionner le nombre de pistes que vous souhaitez créer.
4. Tap Do It pour confirmer, ou appuyez sur Fermer, X ou en dehors de la fenêtre pour revenir en arrière. Une nouvelle piste de CV sera créé et ajouté avec un certain nombre (par exemple, CV 002).

Vous pouvez également appuyer et maintenir la piste bouton de sélection d'une piste non utilisée, puis appuyez sur CV.



Pour modifier les paramètres de piste, appuyez deux fois sur le nom de la piste en haut de l'écran pour ouvrir la fenêtre Paramètres piste.

Pour renommer la piste, appuyez sur le champ de nom de la piste et utiliser le clavier virtuel qui apparaît pour entrer un nouveau nom, puis appuyez sur Do pour confirmer ou sur la barre grise en haut de l'écran pour annuler.

Pour changer la couleur de la piste,appuyez sur le champ de couleur et utiliser le cadran de données ou des boutons - / + pour faire défiler les options. Vous pouvez également appuyer deux fois sur le champ de couleur, puis balayez vers le haut ou vers le bas, utilisez le cadran de données ou des boutons - / + pour faire défiler les options.

Pour transposer la piste de CV, appuyez sur le champ de transposition et utiliser le cadran de données ou les boutons - / + pour régler la quantité de transposition.

Il y a cinq paramètres supplémentaires pour configurer une piste de CV: le port CV, la porte du port, le port de la molette de modulation (Mod Wheel Port), vitesse prioritaire Port et Note. Appuyez sur chaque champ et utilisez la molette de données ou boutons - / + pour modifier le réglage.

Menu

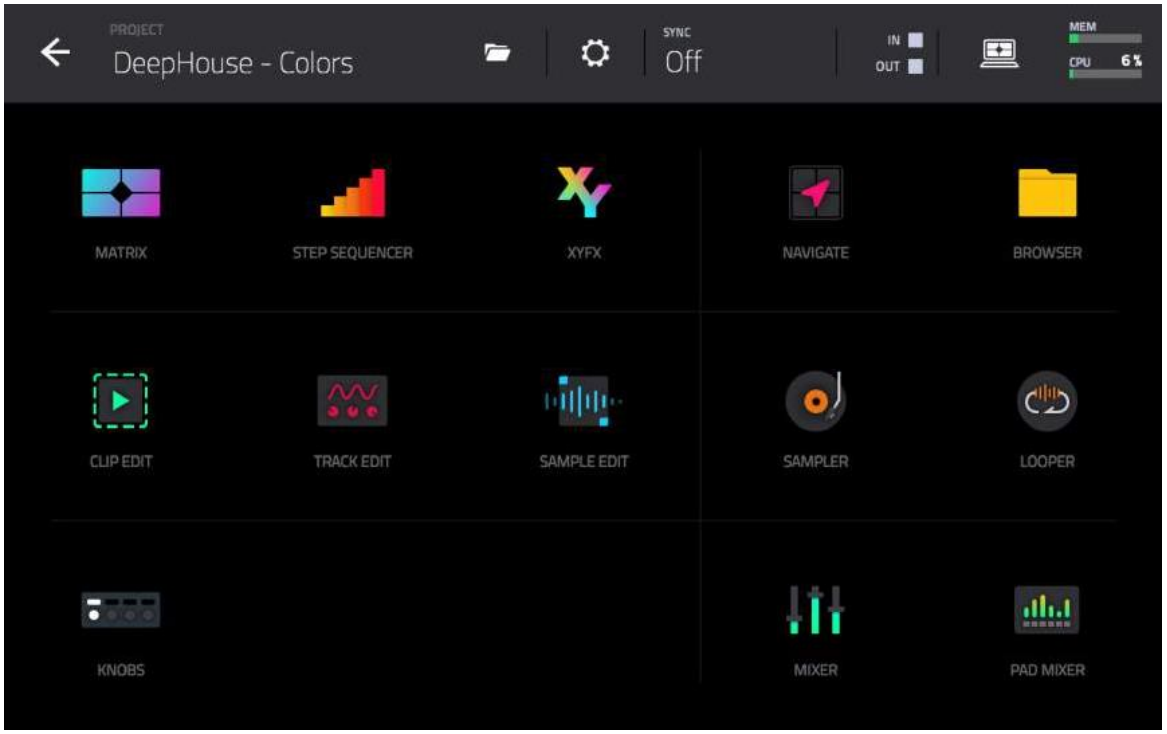
Le menu vous permet de sélectionner l'un des 14 modes ou enregistrez votre projet. Vous pouvez également l'utiliser pour définir vos préférences, enregistrez votre projet, définir le comportement de synchronisation ou afficher vos ressources système.

Pour ouvrir le menu, Appuyez sur Menu, ou appuyez sur l'icône dans le coin supérieur gauche de l'écran tandis que sur la page normale de votre mode en cours.

Lors de l'affichage du menu, effectuez l'une des opérations suivantes:

Pour entrer dans un mode, Appuyez dessus.

Pour revenir au mode précédent, Appuyez sur la zone grise dans le coin supérieur gauche, ou appuyez sur Menu.



Cliquez sur une partie de l'écran ci-dessus pour accéder directement à cette partie de ce guide de l'utilisateur.

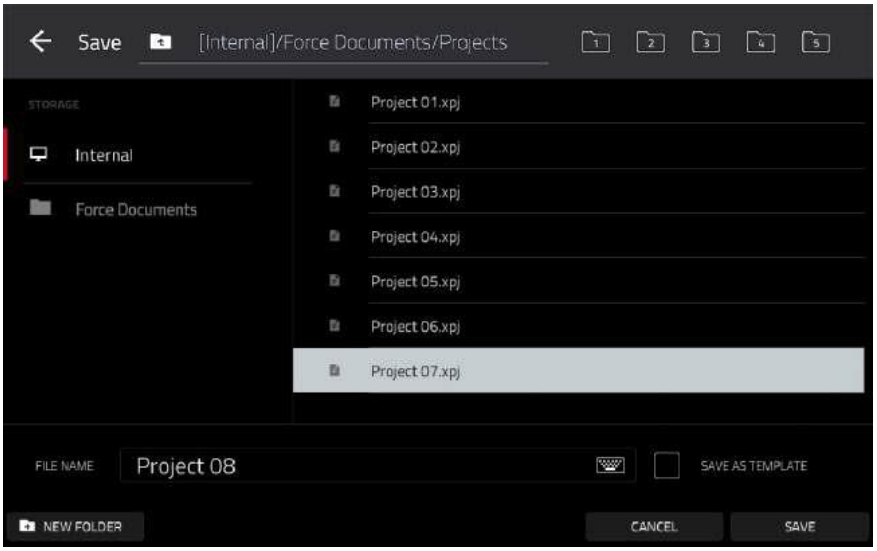
sauvegarder

Pour enregistrer le projet, Appuyez sur l'icône de dossier en haut de l'écran pour ouvrir la fenêtre Projet. La fenêtre du projet donne un aperçu de tous les échantillons et les pistes du projet en cours.

Pour ouvrir un nouveau projet, Appuyez sur Nouveau.

Pour enregistrer un projet, Appuyez sur Enregistrer ou Enregistrer sous. Si un projet n'a pas été enregistré, les deux options ouvriront la fenêtre Enregistrer, décrit ci-dessous. Si un projet a été enregistré, tapotant Enregistrer remplacera automatiquement la dernière version enregistrée.

Pour supprimer des échantillons du projet (Pour créer plus d'espace RAM libre pour le temps d'échantillonnage, l'enregistrement audio, etc.), appuyez sur Purge. Dans l'écran qui apparaît, tapez des échantillons non utilisés pour supprimer tous les échantillons inutilisés du projet, cliquez sur Tous les échantillons pour supprimer tous les échantillons du projet (de tous les kits et pistes audio ou MIDI), ou appuyez sur Annuler pour revenir à l'écran précédent.



Pour sélectionner le périphérique de stockage que vous souhaitez afficher, Tapez dans la colonne de stockage à gauche.

Interne est le lecteur interne de la force.

Documents de la Force est un raccourci vers le dossier Documents de travail sur l'entraînement interne de la force.

Si vous avez des périphériques de stockage connectés aux ports USB ou fente pour carte SD de la force, ils apparaîtront dans cette colonne, ainsi.

Pour entrer dans un dossier, Appuyez deux fois dessus. Vous pouvez également tourner le cadran de données ou utiliser les touches - / + pour vous déplacer dans la liste, et appuyez sur la molette de données pour entrer dans un dossier. Vous pouvez également appuyer sur l'un des cinq boutons de dossier dans le coin supérieur droit de sauter immédiatement à ces chemins de fichiers pré-attribué (voir***modes*** > *Navigateur* apprendre à le faire).

Pour créer un nouveau dossier, Appuyez sur Nouveau dossier, utilisez le clavier virtuel qui apparaît entrer un nom, puis appuyez sur Do It. Vous entrerez immédiatement le nouveau dossier.

Pour se déplacer d'un niveau de dossier, Appuyez sur le dossier / □ icône dans le coin supérieur gauche.

Pour nommer le fichier, Appuyez sur le champ Nom du fichier au bas de l'écran et utiliser le clavier virtuel qui apparaît.

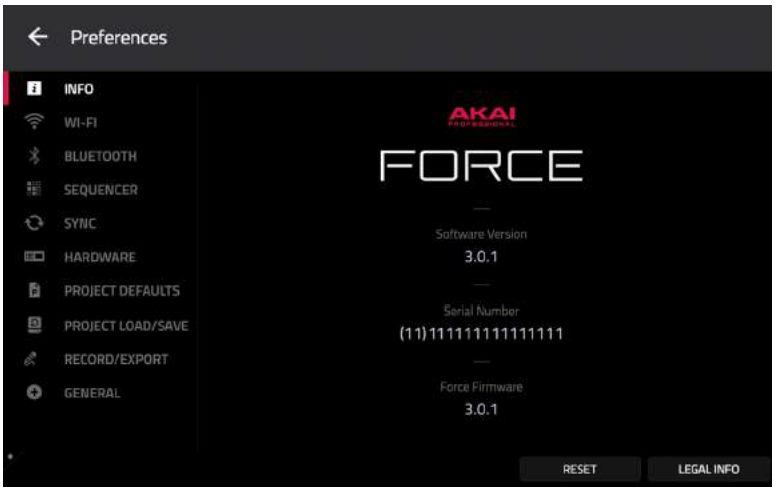
Pour enregistrer le fichier, Appuyez sur Enregistrer.

Pour enregistrer le fichier en tant que fichier modèle de projet, Appuyez sur la case Enregistrer sous de modèle pour le vérifier avant d'appuyer sur Enregistrer. (Ce fichier sera affiché dans le champ du fichier de modèle dans l'onglet du projet Préférences Charger / Enregistrer.)

Pour annuler et revenir au menu, Appuyez sur Annuler. Vous pouvez également appuyer l'□ icône dans le coin supérieur gauche.

Vous pouvez également appuyer sur Enregistrer pour enregistrer rapidement le projet, enregistrez le projet en tant que système de sauvegarde, créez un nouveau projet, ou d'enregistrer la piste.

préférences



Pour ouvrir les Préférences, appuyez sur l'icône d'engrenage en haut de l'écran.

Pour revenir au menu, Appuyez sur l'icône dans le coin supérieur gauche. Les modifications des préférences sont enregistrées automatiquement.

Pour restaurer les paramètres par défaut de votre matériel de travail, Appuyez sur Réinitialiser. Dans l'écran qui apparaît, appuyez sur OK pour continuer ou Annuler pour revenir aux Préférences. Dans la fenêtre suivante, cliquez sur Enregistrer pour enregistrer votre projet en cours avant de restaurer les paramètres par défaut; Annuler pour revenir aux préférences; ou appuyez sur Ne pas enregistrer pour restaurer les paramètres par défaut sans enregistrer votre projet en cours.

Info

Cet écran affiche les informations actuelles sur votre matériel de travail: sa version actuelle du firmware, qui comprend le système d'exploitation autonome (Force Firmware); son matériel de numéro de série; et son firmware pour la surface de contrôle.

Pour voir les informations juridiques pertinentes à la force, sur Info juridique. Pour toute information juridique complète, visitez le site
akaipro.com/ Produit légal.

Pour accéder au mode de mise à jour, Appuyez et maintenez la touche **Shift**, puis appuyez sur Mettre à jour. Dans l'écran qui apparaît, cliquez sur Enregistrer pour enregistrer votre projet en cours avant d'entrer dans le mode de mise à jour; Annuler pour revenir aux préférences; ou appuyez sur Ne pas enregistrer pour accéder au mode de mise à jour sans enregistrer votre projet en cours.

Wifi

Les paramètres de cet écran détermineront comment votre force fonctionne la connexion sans fil de matériel, vous pouvez donc utiliser Ableton Link, une nouvelle technologie qui synchronise temps, la phase et le tempo de Ableton Live et applications Lien activé sur un réseau Ableton ou sans fil. Ces paramètres ne sont disponibles que pour la Force lorsqu'il est utilisé en mode autonome.

Pour activer ou désactiver la connectivité sans fil sur votre matériel de travail, Appuyez sur le sélecteur On / Off. Les réseaux sans fil disponibles apparaissent dans le panneau au-dessous.

Pour sélectionner un réseau sans fil, Appuyez dessus.

Pour vous connecter à un réseau sans fil sélectionné, Appuyez sur Connexion. Si le réseau Wi-Fi est protégé par mot de passe, utiliser le clavier virtuel qui apparaît pour saisir le mot de passe pour se connecter.

Pour afficher les informations d'un réseau sans fil sélectionné, Maintenez la touche enfoncée **Shift** et sur Info. La fenêtre d'information du réseau qui apparaît affiche le nom du réseau, l'adresse IPv4 / IPv6 (y compris le masque de sous-réseau et passerelle), le type de sécurité, et la force du signal (en pourcentage).

Pour vous déconnecter d'un réseau sans fil connecté, cliquez sur Se déconnecter.

Pour effacer les informations de connexion (Par exemple, le mot de passe) à partir d'un réseau sans fil sélectionné, appuyez sur Oublier.

Bluetooth

Les paramètres de cet écran détermineront le fonctionnement de votre connexion de matériel de force Bluetooth, vous pouvez donc utiliser les contrôleurs Bluetooth MIDI (par exemple, LPD8 sans fil ou LPK25 sans fil) ou un clavier d'ordinateur Bluetooth avec elle. Ces paramètres ne sont disponibles que lorsqu'il est utilisé en mode autonome.

Pour activer ou désactiver la connectivité Bluetooth sur votre matériel de travail, Appuyez sur le sélecteur On / Off. Les périphériques Bluetooth disponibles apparaissent dans le panneau ci-dessous sous Périphériques disponibles. Les appareils Bluetooth qui ont déjà associés à votre matériel de force apparaissent sous Périphériques associés.

Pour sélectionner un périphérique Bluetooth, Appuyez dessus.

Pour coupler un dispositif Bluetooth sélectionné (Dans la section Périphériques disponibles), appuyez sur Paire.

Pour se connecter à un appareil Bluetooth sélectionné (Dans la section équips), appuyez sur Connexion.

Pour se déconnecter d'un appareil Bluetooth connecté (Dans la section équips), appuyez sur

Déconnecter. Pour retourner un appareil Bluetooth à son état d'origine, appuyez sur Supprimer.

séquenceur

Les paramètres de cet écran déterminent le fonctionnement du séquencement dans l'affichage des événements et dans le séquenceur pas à pas.

Résolution d'affichage: Ce est la résolution d'affichage (en ppqn impulsions par noire) de valeurs d'impulsions dans certaines zones du système d'exploitation. S'il vous plaît noter que ce paramètre affecte la résolution d'affichage, pas le moment.

Enregistrement Pad Aftertouch Events: Lorsqu'elle est activée, les données aftertouch pad (de pads sensibles à la pression du matériel de travail) sera enregistrée. Lorsqu'elle est désactivée, les données aftertouch pad seront ignorées.

La place des événements enregistrés au cours de décompte au Point de départ: Une fois activé, appuyez sur un pad pendant la pré-comptage de l'enregistrement enregistrera cet événement de note au début de l'enregistrement (ce qui est la façon dont le MPC3000 a travaillé). Lorsqu'il est désactivé, aucune note sera enregistrée jusqu'à ce que le pré-comptage est terminé et l'enregistrement a commencé.

Remarque: Ce paramètre est ignoré lors de l'enregistrement avec l'actif arpégiateur.

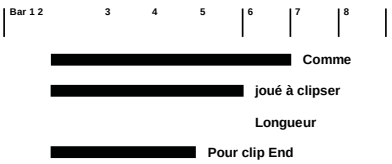
Enregistrement Longueur Note: Cela détermine si / comment les événements sont rognées si elles dépassent la longueur du clip en cours lors de l'enregistrement:

Tronquer clip Longueur: Si la longueur d'un événement dépasse la longueur du clip, il sera tronqué. Cela garantit que l'événement ne se chevauchent lorsque le clip boucles.

Tronquer clip End: Si un événement dépasse la longueur du clip, il sera tronqué à la fin du clip en cours. En d'autres termes, l'événement s'arrête de jouer lorsque le clip se termine ou des boucles.

comme joués: Les événements se lire exactement comme ils ont été enregistrés, même si elles se chevauchent lorsque le clip
boucles.

Par exemple, si vous enregistrez une note à partir de la deuxième barre d'une boucle de 4 bar et maintenez pour 5 barres, la note se terminerait: au bar 7 (As Played), au bar 6 (à clipser longueur), ou bar 4 (à clipser End). Voir l'image pour plus de détails.



Remarque La lecture Longueur: Cela détermine si / comment les événements sont rognées si elles dépassent la longueur du clip en cours pendant la lecture:

Comme il est indiqué: Les événements se lire exactement comme ils ont été enregistrés, même si elles se chevauchent lorsque le clip boucles.

Tronquer clip Longueur: Si la longueur d'un événement dépasse la longueur du clip, il sera tronqué. Cela garantit que l'événement ne se chevauchent lorsque le clip boucles.

Bouton d'oscillation de commande TC applique les paramètres à la libération: Lorsqu'elle est activée, tourner le bouton assigné Swing puis le relâcher immédiatement appliquera ce paramètre Swing. Lorsqu'il est désactivé, vous devez utiliser la fenêtre synchronisation correcte pour appliquer le réglage Swing.

Sync

Les paramètres de cet écran déterminent la façon dont votre matériel de travail se synchronise avec USB connecté et périphériques MIDI.

Recevoir: Ceci détermine si votre matériel de travail reçoit des informations d'horloge MIDI (MIDI Clock), des informations MIDI Time Code (MIDI Time Code (MTC)), la communication de lien Ableton (Lien Ableton), ou aucun d'entre eux (Off).

Recevez MMC: Lorsqu'elle est activée, votre matériel de travail sera en mesure de recevoir des informations MIDI Machine Control (MMC). Lorsqu'il est désactivé, votre matériel de travail ne reçoit pas ces informations. Voir***appendice*** *> MIDI Machine Control (MMC)*d'apprendre à ce sujet.

Envoyer: Ceci détermine si votre matériel de travail envoie des informations d'horloge MIDI (MIDI Clock), des informations MIDI Time Code (MIDI Time Code (MTC)), ou ni (Off).

Envoyer MMC: Lorsqu'elle est activée, votre matériel de travail sera en mesure d'envoyer des informations MIDI Machine Control (MMC). Lorsqu'il est désactivé, votre matériel de travail ne sera pas envoyer ces informations. Voir***appendice*** *> MIDI Machine Control (MMC)* d'apprendre à ce sujet.

Frame Rate MTC: Ceci détermine le taux de trame utilisé par MIDI Time Code (MTC), ce qui est important pour un timing correct, surtout lorsque l'on travaille sur des projets de notation de film. Dans la plupart des cas, vous devez sélectionner 25.

Heure de début: Il est temps de départ qui sera envoyé lorsque l'option Envoyer MIDI est réglé sur autre chose que Off. Le temps est formaté en heures: minutes: secondes: images.

Envoyer Port 1: Ce sont les ports MIDI sur lesquels l'horloge MIDI ou des informations MTC seront envoyés.

Hardware

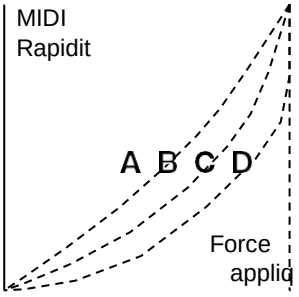
Les paramètres de cet écran déterminent le comportement des pads et écran tactile de votre matériel de travail.

Logements vides: Cela détermine la façon dont les plaquettes de lancement de clip apparaissent lorsque aucun clip est chargé.

Suivre Boutons de sélection: Cela détermine le comportement des boutons de sélection de piste

Seuil Pad: Cela détermine la quantité de force nécessaire pour frapper les pads pour eux pour déclencher.

Sensibilité Pad: Cela détermine la façon dont les pads réagissent au toucher. A des valeurs plus basses, vous devez utiliser plus de force pour générer une note à grande vitesse. A des valeurs plus élevées, il est plus facile de générer des notes à grande vitesse, même si vous ne l'utilisez pas beaucoup de force tout en appuyant sur un pad.



Courbe Pad: Ceci détermine frappant les pads se traduit par des valeurs de vélocité. Le A courbe est sensiblement linéaire, tandis que les courbes B, C et D sont exponentielle (voir graphique ici).

Rapidité & Aftertouch: Voir ces compteurs lors de la frappe et appuyant sur les touches pour aider à évaluer la force et que vous demandez à faire pression sur eux. Ces compteurs sont utiles lors du réglage des paramètres de seuil Pad et sensibilité des pads (ci-dessus).

Dimming écran: Cela détermine combien de temps doit passer avant votre matériel de force automatiquement son écran tactile assombrit.

Luminosité de l'écran: Cela détermine la luminosité de l'écran pendant le fonctionnement normal: la luminosité normale (jour) ou grisés (Nuit).

Rendez-vous amoureux: Ceci est la date actuelle, au format mois / jour / année. Lors de l'enregistrement des fichiers sur la force en mode autonome, le fichier inclura la date actuelle dans ses métadonnées.

Temps: Ceci est l'heure actuelle, formatée comme Heure: Minute. Lors de l'enregistrement des fichiers sur la force en mode autonome, le fichier comprendra l'heure actuelle dans ses métadonnées.

Fuseau horaire: Ceci est le fuseau horaire actuel, formaté comme Continent / Ville, que vous pouvez changer ici.

Ethernet: Ce sont les paramètres de connexion à Internet en utilisant le port du

lien: Appuyez sur la case Activé pour établir une connexion Internet par

câble.

Adresse Méthode: Cela détermine la force se connecte via Ethernet. Sélectionnez Automatique pour régler la force connexion Ethernet ou Manuel pour définir vous-même. Lors de la configuration de la connexion Ethernet manuellement, cliquez sur l'adresse IP, masque de sous-réseau, la passerelle et les champs DNS pour entrer les valeurs.

Paramètres par défaut du projet

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

Nouveau projet de dialogue: Cela détermine quelles sont les options que vous voyez lorsque vous démarrez un nouveau projet. Lorsqu'il est réglé sur Off, un nouveau projet sera vide sans paramètres préconfigurés, sauf pour les valeurs par défaut de projet présentés ici. Réglé sur Demo, vous pouvez choisir de charger un projet de démonstration (de plusieurs genres différents) comme point de départ ou d'un projet vide. Réglé sur Demo / Modèle / Le plus récent, vous pouvez choisir de charger un projet de démonstration, un fichier modèle de projet ou un projet vide. Vous devez avoir un projet dans le domaine du fichier du modèle de l'onglet de charge de projet / Enregistrer pour sélectionner un modèle dans cette fenêtre.

Tempo par défaut: Ceci est le tempo par défaut en BPM.

Par défaut Pad Slice: Ceci détermine de nouveaux échantillons vont jouer lorsque vous les chargez ou les enregistrer dans un projet. Réglé sur Pad, le menu Slice en Track Edit mode est réglé sur Pad, ce qui vous permet de définir le point de départ, point final, etc. pour la couche. Réglé à tous, le menu Slice en Track Edit mode est réglé sur All, où joue l'ensemble de l'échantillon.

Drum par défaut/ Filtre Keygroup: Ceci détermine le type de défaut de filtre que les pistes de batterie et Keygroup utilisera. Voir***appendice*** *> Glossaire> Filtre* d'apprendre à ce sujet.

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

Charge de projet / Save

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

Sauvegarde automatique activé: Lorsqu'elle est activée, votre projet enregistre automatiquement après chaque intervalle de délai d'attente. Lorsqu'il est désactivé, votre projet ne sera pas automatiquement sauvegardé; vous pouvez enregistrer uniquement manuellement.

Temps libre: Utilisez ce champ pour sélectionner la fréquence de votre projet enregistrera automatiquement.

fichier modèle: Utilisez ce champ pour sélectionner un modèle de projet qui charge automatiquement lorsque vous sélectionnez modèle de l'utilisateur dans la fenêtre de dialogue Nouveau projet. (Si vous sélectionnez la zone Enregistrer sous Modèle lors de l'enregistrement d'un fichier, il sera affiché dans ce domaine.) Pour que l'option Modèle utilisateur pour être disponible, de dialogue Nouveau projet (dans les paramètres par défaut du projet onglet) doit être réglé sur démo ou Demo / modèle / Le plus récent.

Enregistrement / Export

Les paramètres de cet écran déterminent les paramètres pour l'enregistrement et l'exportation audio.

Enregistrement Bit Profondeur: Cela permet de déterminer la profondeur de bit audio enregistré.

Général

Les paramètres de cet écran déterminent comment les autres fonctions fonctionnent dans le système de matériel et d'exploitation.

Tap Tempo: Cela détermine combien de fois vous devez appuyer sur le bouton Tap avant est reconnu le nouveau tempo.

Flash Tap Tempo Lumière: Lorsqu'elle est activée, la lumière du bouton Tap clignote dans le temps avec le tempo. Lorsqu'il est désactivé, le
Robinet Le voyant de la touche sera éteint.

Filtre 'All Notes Off' CC: Lorsqu'elle est activée, les messages « All Notes Off » (« de panique MIDI ») sera ignorée. Ceci est utile si vous utilisez un appareil MIDI externe qui peut envoyer ces types de messages, mais vous voulez les filtrer. Lorsqu'il est désactivé, « All Notes Off » messages seront reçus normalement.

mode Vintage: Ceci détermine le type d'émulation appliquée à la sortie audio. Vous pouvez appliquer les qualités sonores particulières, par exemple, le MPC3000 ou MPC60, ou bien sûr pas d'émulation (Aucun).

Audition Auto Play: Cela détermine combien de temps un échantillon sonore retentit quand-auto il prévisualisation.

Sorties audition: Ceci détermine quelle paire de sorties va jouer tous les sons auditionnés. Ces sons comprennent: des échantillons, des pistes et des projets dans le navigateur; lecture de l'échantillon, Cue Aperçu et Slice Aperçu en mode Sample Edit; et la lecture de l'échantillon dans le garder ou jeter fenêtre échantillon dans l'échantillonneur.

Cue Aperçu: Ceci détermine si / comment l'audio est joué lorsque vous vous déplacez la tête de lecture de repère. Lorsque vous vous déplacez la tête de lecture de signal à travers une forme d'onde d'échantillon, vous pouvez le configurer pour jouer la petite partie de l'échantillon avant la tête de lecture de signal (Avant), jouer la petite partie de l'échantillon après la tête de lecture de signal (Une fois), ou non jouer tous (Off). Vous pouvez également définir ce en mode Sample Edit (voir***modes*** *> Mode Sample Edit> Paramètres*).

tranche Aperçu: Ceci détermine si / comment l'audio est joué lorsque vous vous déplacez un marqueur de tranche. Lorsque vous déplacez le marqueur de tranche à travers une forme d'onde d'échantillon, vous pouvez le configurer pour jouer la petite partie de l'échantillon avant le marqueur de tranche (Avant), jouer la petite partie de l'échantillon après le marqueur de tranche (après), ou non jouer tous (Off). Vous pouvez également définir ce en mode Sample Edit (voir***modes*** *> Mode Sample Edit> Paramètres*).

Algorithme Audio Warp: Ceci détermine un échantillon est « déformé » lorsque vous réglez la longueur d'un échantillon sans changer sa hauteur (par exemple, la fonction Warp en mode Région Audio Edit pour les pistes audio ou en cours Mode d'édition pour les pistes de clips).

Remarque: Les algorithmes Warp sont très gourmand en temps processeur et peut entraîner des abandons en cours de lecture audio si elle est utilisée trop librement. Soyez conscient de la façon dont (et à quelle fréquence) vous utilisez la fonction de chaîne. Vous pouvez réduire les ressources CPU nécessaires en utilisant l'algorithme de chaîne de base, ce qui est moins gourmand en CPU.

Piste audio Auto Chaîne: Ceci détermine comment les régions de pistes audio enregistrées sont déformés. Lorsqu'elle est activée, une région de piste audio que vous enregistrez sera téléporté automatiquement pour correspondre au tempo du projet. Vous pouvez ensuite régler le tempo du projet tandis que la région de la piste audio reste dans le temps.

Remarque: Lorsque vous enregistrez un fichier audio, le tempo du projet sera intégré avec elle. Ces informations sont stockées dans le fichier exemple lorsque vous enregistrez le projet. Lorsque vous téléporter une région de piste audio, l'algorithme de gauchissement utilise ce tempo du projet et la valeur actuelle dans le domaine de BPM pour générer le « facteur d'étirement. »

BPM Détection automatique: Ceci permet la détection automatique de BPM à partir d'échantillons chargés.

BPM Plage de détection: Ceci définit la plage de valeurs de BPM détectables lorsque vous utilisez une fonction de détection automatique de BPM dans le logiciel ou lorsque vous appuyez sur le bouton Tap pour entrer un nouveau tempo.

Sync





Appuyez sur le champ de synchronisation (dans le centre du haut de l'écran), puis tournez la molette de données ou utiliser les touches - / + pour définir si votre matériel de travail reçoit des informations d'horloge MIDI (MIDI Clock), des informations MIDI Time Code (MTC) , la communication de lien Ableton, ou aucun d'entre eux (Off). En variante, deux fois sur la synchronisation et appuyez sur l'option souhaitée pour la sélectionner.

Ceci est le même réglage que le menu de réception dans l'onglet Synchronisation de vos préférences. Voir***préférences*** *>* ***Sync*** pour plus d'informations.





Remarque: Link est une Ableton nouvelle technologie qui synchronise temps, la phase et le tempo des applications compatibles avec lien direct et Ableton Ableton sur un réseau sans fil ou filaire. Voir***préférences*** *>* *Wi-Fi* ou ***préférences*** *>* *Matériel> Ethernet* d'apprendre comment se connecter à un

Mode

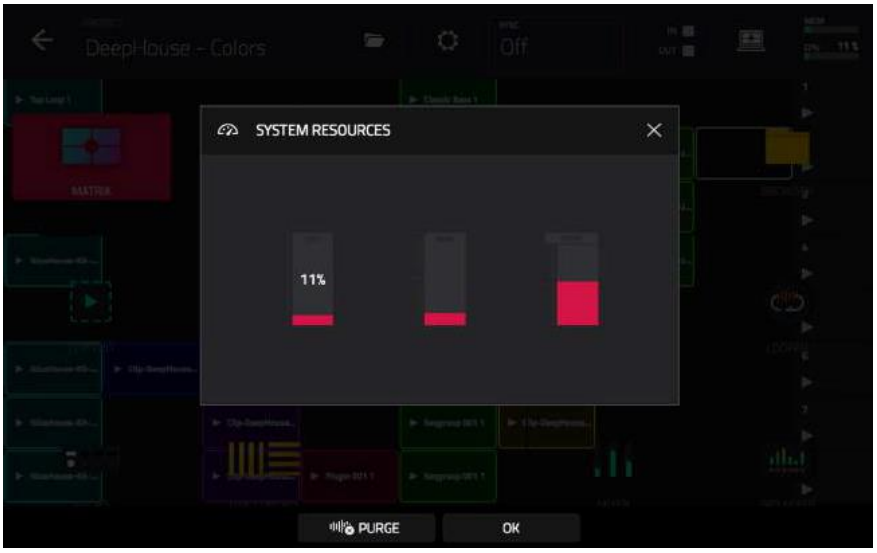


Appuyez sur cette icône pour passer en mode force de travail. Dans l'écran qui apparaît, indiquez si vous souhaitez continuer en mode ordinateur ou annuler et revenir à votre mode actuel et projet. Il est recommandé d'enregistrer votre projet avant de passer en mode ordinateur puisque vous ne pouvez pas passer librement entre autonome et modes d'ordinateur sans fermer également votre projet en cours.

Voir ***Autonome ou mode de l'ordinateur*** pour apprendre plus.

Ressources système

Appuyez sur l'une de ces icônes pour afficher la fenêtre des ressources système pour la Force.



Les indicateurs présentés dans cette fenêtre montrent les statistiques d'utilisation actuelles:

CPU: L'indicateur CPU indique la CPU actuelle en pourcentage.

RAM Utilisation: L'indicateur montre Mem actuel utilisation de la RAM de votre matériel de travail.

Important: Si vous rencontrez un avertissement que la mémoire ne suffit pas d'effectuer une action tout en utilisant votre matériel de travail, procédez comme suit pour libérer de la mémoire:

Assurez-vous que toutes les pistes audio de votre projet ne sont pas enregistrer armés.

Supprimer des échantillons de votre pool d'échantillons de projet qu'il y avait avant l'apparition

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

1. **Manuellement**annuler la dernière action effectuée avant de voir l'avertissement (vous ne pouvez pas être en mesure d'utiliser l'annulation
   bouton pour cette raison de la façon dont l'histoire undo est stockée dans la RAM).
2. Enregistrez votre projet.
3. Effectuez l'une des opérations suivantes, puis chargez votre nouveau projet enregistré.
   - En mode principal, appuyez sur l'icône de dossier en haut de l'écran, puis appuyez sur Nouveau en bas de l'écran.
   - Alimentez votre matériel de force hors tension, puis à nouveau.
   - Appuyez sur Menu, puis appuyez sur l'icône d'engrenage pour ouvrir les Préférences. Dans les Préférences, appuyez sur Réinitialiser au bas de l'écran, appuyez sur OK, puis sur Redémarrer pour réinitialiser les préférences.
   - Entrer dans le mode ordinateur, puis réentrer mode autonome.

Important: Bien que vous pouvez charger plusieurs fichiers à la fois, tous les échantillons que vous chargez dans un projet seront automatiquement converties en fichiers audio non compressés pleine qualité, afin qu'ils puissent utiliser plus d'espace de stockage que ce qu'ils font sur votre périphérique de stockage externe. Si vous ne parvenez pas à charger plusieurs fichiers à la fois en raison de cela, sélectionnez moins de fichiers et essayez à nouveau.

Disques: L'indicateur des lecteurs affiche l'espace de stockage disponible sur tous les appareils de stockage externes détectés ou le lecteur interne de la force.

Pour supprimer des échantillons du projet (Pour créer plus d'espace RAM libre pour le temps d'échantillonnage, l'enregistrement audio, etc.), appuyez sur Purge. Dans l'écran qui apparaît, tapez des échantillons non utilisés pour supprimer tous les échantillons inutilisés du projet, cliquez sur Tous les échantillons pour supprimer tous les échantillons du projet (de tous les kits, pistes audio ou MIDI), ou appuyez sur Annuler pour revenir à l'écran précédent.

Pour fermer la fenêtre des ressources système, Appuyez sur OK, le X dans le coin supérieur droit, ou partout en dehors de la fenêtre.

Synchronisation correcte (TC)

La synchronisation correcte fenêtre contient divers paramètres pour aider les événements quantifie dans votre projet. Vous pouvez quantifier des événements de notes MIDI sur les pistes ou les régions de piste sur les pistes audio (si vous ne pouvez pas appliquer tous les types de quantification des pistes audio).

Pour ouvrir le calendrier Modifier les réglages:

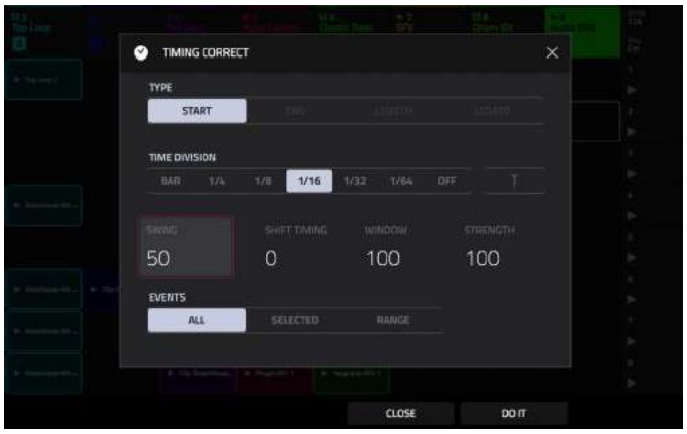
Appuyez et maintenez la touche **Shift** et appuyez sur la piste 6 bouton Track Assign.

En mode Step Sequencer ou clip Edit Mode, appuyez sur TC en bas de l'écran.

En mode d'édition de l'événement ou en mode Région Audio Edit, appuyez et maintenez la touche **Shift** et appuyez sur TC en bas de l'écran. Dans la liste Modifier le mode, appuyez sur TC en haut de l'écran.

Pour appliquer les paramètres que vous avez sélectionné, cliquez sur Créer.

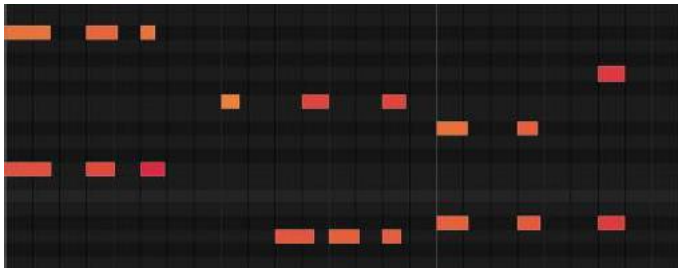
Pour annuler et revenir à l'écran précédent, Appuyez sur Fermer.

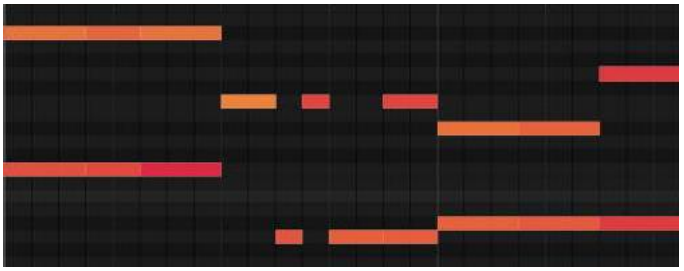




Utilisez le sélecteur de type pour définir la correction de synchronisation sont appliquées.

- **Début**: Les points de départ des événements de note ou des régions de pistes audio seront étendues ou raccourcies pour aligner avec le marqueur temporel le plus proche de la grille. Les points finaux resteront intacts. Vous pouvez l'appliquer à des pistes MIDI ou des pistes audio.
- **Fin**: Les points de fin des événements de note seront étendues ou raccourcies pour aligner avec le marqueur temporel le plus proche de la grille. Les points de départ resteront intacts. Vous pouvez l'appliquer à des pistes MIDI uniquement.
- **Longueur**: Les points de fin des événements de note seront étendues ou raccourcies de sorte que la longueur de chaque événement est un multiple de la division du temps, quel que soit l'endroit où il se trouve dans la grille. Les points de départ resteront intacts. Vous pouvez l'appliquer à des pistes MIDI uniquement.
- **Legato**: Les points finaux des événements de note seront étendues ou raccourcies pour créer une longue phrase ininterrompue à partir du premier point de départ de l'événement de note au point final de la dernière épreuve de note. Chaque événement de note soutenir jusqu'à ce qu'un autre événement de note commence. Si plusieurs événements de notes commencent en même temps (et ne sont pas les derniers événements de note), leurs





longueurs deviendront identiques. Sélection Legato désactive toutes les autres options dans cette fenêtre. Vous pouvez l'appliquer à des pistes MIDI uniquement.

Sans legato appliquée. avec legato appliqué.

Utilisez le sélecteur Time Division pour définir la valeur de quantification. Événements « snap » à ces divisions de temps sur la grille. le
T indique une valeur basée triplet.

Utiliser le champ d'oscillation pour régler la quantité d'excursion de 50% à 75%. SWING vous permet de « shuffle » vos battements du subtil à l'extrême.

Utilisez le champ de synchronisation de décalage pour décaler tous les événements par les tiques horloge.

Utilisez le champ de fenêtre pour définir le nombre d'événements autour d'une valeur de Quantification seront quantifiées. Tous les événements en dehors de cette plage ne seront pas quantifiées; événements à l'intérieur. volonté

Utilisez le champ de force pour définir la rigueur des événements seront quantifiés (c.-à-décalé vers la valeur de Quantification). Des valeurs plus faibles se déplacent des événements un peu vers la plus proche valeur de Quantification, entraînant une sensation moins mécanique qu'une quantification stricte (une valeur plus élevée).

Utiliser le sélecteur d'événements pour régler la distance de la cible pour la correction de temps. Vous pouvez appliquer la correction de temps à tous les événements de note ou seulement ceux sélectionnés.

Pour sélectionner les événements de note à laquelle appliquer la correction du temps, utilisez les différents outils en vue d'événement ou sur la région ou appuyer sur la touche avec les événements souhaités (tout Frapper Pad Sélectionne tous les événements est réglé sur ON). Vous devez le faire avant d'ouvrir la synchronisation correcte fenêtre.

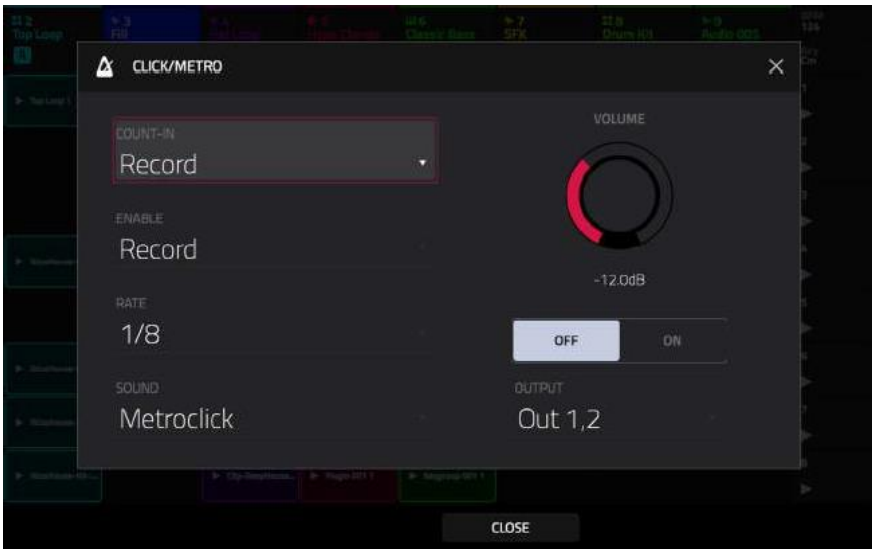


Lorsque la portée est sélectionnée, vous pouvez définir les emplacements (depuis et vers), ainsi que les plaquettes ou les clés qui seront quantifiées.

Metronome (Cliquez sur / Metro)

Click / Metro fenêtre contient tous les paramètres concernant le métronome (cliquez sur la piste).

Pour ouvrir les paramètres du métronome, Appuyez et maintenez la touche **Shift** et appuyez sur la piste 5 bouton Track Assign.



Utilisez le décompte champ pour définir si / quand les comptes de métronome avant l'enregistrement.

- **De** désactive le pré-comptage du métronome.
- **Record** permet la pré-comptage pendant l'enregistrement uniquement.
- **Enregistrement + Play** permet de pré-comptage dans les deux modes Enregistrement et lecture.

Utilisez le champ Activer pour définir si / quand le métronome est activé.

- **De** désactive le métronome.
- **Jouer** permet le son du métronome pendant la lecture seule.
- **Record** permet le son du métronome pendant l'enregistrement uniquement.
- **Enregistrement + Play** permet le métronome de se produire dans les deux modes Enregistrement et lecture.

Utilisez le champ Taux pour sélectionner la division temporelle du clic 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 en fonction triplet.

Utilisez le champ sonore pour sélectionner le son que vous voulez entendre le métronome: Sidestick 1, 2 Sidestick, Clap, Metroclick, Shake, Tambourine ou force Click.

Utilisez le bouton de volume pour régler le volume de votre clic de

métronome. Appuyez sur le bouton On / Off pour activer ou

désactiver le métronome.

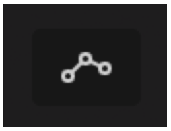
Utiliser le champ de sortie pour définir la paire de sorties jouera le métronome: Out 1,2, 3,4 ou rupture d'un individu Out 1-4.

Automatisation

Vous pouvez définir l'automatisation des pistes individuelles à « écrits », « lire », ou désactivé entièrement à l'aide du bouton d'automatisation de la piste dans la bande de canal dans la console.

Appuyez sur le bouton d'automatisation de la piste pour faire défiler les trois états:

Lorsqu'elle est désactivée, la piste ne tient pas compte des données d'automatisation. Si vous avez déjà enregistré l'automatisation ou entrée, tapant sur ce basculera entre Read (R) et d'écriture (W) seulement, mais vous pouvez l'annuler et la désactiver en appuyant sur **Shift** tout en appuyant ou appuyant sur le bouton.



Important: Si vous avez déjà enregistré une automation et l'éteindre, la piste utilisera toujours l'effet et ses valeurs de paramètres au point où vous l'aviez éteinte.

Réglé à lire (R), la piste lire les données d'automatisation mais n'enregistrera une automatisation supplémentaire au-dessus. (Pensez à cela comme une mesure de protection pour éviter toute modification accidentelle de votre automatisation lors de l'enregistrement.)



Réglé à écrire (W), la piste peut enregistrer l'automation. (Si vous avez des boutons assignés aux paramètres automatisables, assurez-vous de ne pas toucher accidentellement lors de l'enregistrement.)



Pour rapidement l'automatisation d'une piste claire:

1. Assurez-vous que la piste est sélectionnée en appuyant sur le bouton de sélection de piste.
2. Maintenez la touche Shift et appuyez sur la piste 4 bouton Track Assign, avec Automation Effacer écrit en dessous.
3. Tout automatisation sur la piste sera immédiatement supprimé.

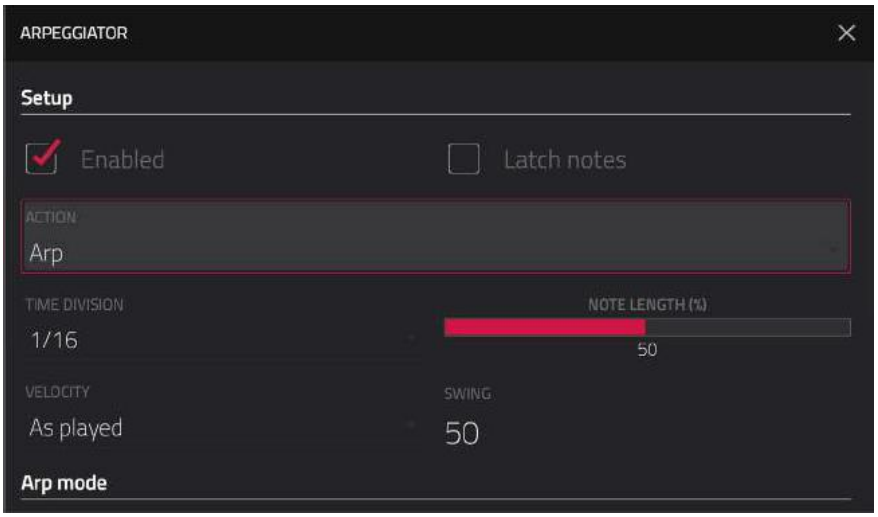
Vous pouvez également supprimer des événements d'automatisation individuels à l'aide Liste en mode Clip Edit.

arpégiateur

Force comprend un lecteur arpégiateur et phrase complète pour les types de pistes mélodiques, ainsi que des fonctionnalités de répétition traditionnelle de note.

Pour activer l'arpégiateur, appuyez sur le bouton Arp.

Pour configurer le paramètre arpégiateur, maintenez la touche **Shift** et appuyez sur le bouton Arp pour ouvrir la fenêtre arpégiateur.



La section de configuration de la fenêtre arpégiateur définit ce type de arpégiateur sera utilisé et ses fonctions de base.

Utilisez le champ d'action pour définir le type: Arp, Remarque Répéter, le rythme et le motif. Voir***au dessous de*** pour plus de détails au sujet de ces types et leurs paramètres supplémentaires.

Utiliser le sélecteur Time Division pour définir la valeur de note de chaque étape de arpeggiator de 1 / 1-1 / 64 battements, y compris les variations T (triplets). Ce paramètre est pas disponible lorsque l'action est réglé sur Motif.

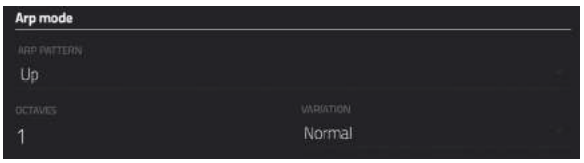
Remarque: Ce paramètre est lié au réglage de répartition dans le temps du projet, et ne fonctionnera pas si Time Division a été fixée à
De.

Utilisez le curseur Longueur Note pour régler la longueur de la note jouée à chaque étape, 1-100%.

Utilisez le champ de vitesse pour régler la vélocité des notes de l'arpégiateur. Choisissez Comme joué, De première note, Accentué, Plein, 3/4, demi-pension ou 1/4.

Utiliser le champ d'oscillation pour régler la quantité d'excursion dans le arpeggiator de 50% à 75%. SWING vous permet de « shuffle » vos battements du subtil à l'extrême.

La section de mode Arp de la fenêtre arpégiateur est disponible lorsque l'action est réglé sur Arp. Lorsque cette action est sélectionnée, maintenez un accord et l'arpégiateur jouera un modèle basé sur les notes tenues.



Utilisez le champ de modèle pour définir comment l'arpégiateur déclenche les notes tenues.

Utilisez le champ Octaves pour définir le nombre octaves des notes tenues le cycle de volonté arpégiateur par.

Utilisez le champ Variation pour appliquer une variation rythmique au modèle de jeu.

La section rythmique de la fenêtre arpégiateur est disponible lorsque l'action est réglé sur la note répétée ou rythme. L'action de répétition de la note fournit le comportement de répétition de la note traditionnelle MPC. Lorsque l'action de l'arpégiateur Le rythme est sélectionné, maintenez un accord et l'arpégiateur jouera les notes tenues dans un motif rythmique.



Utilisez le champ de propagation pour diffuser le calendrier des notes tenues, créant un effet de glissando.

Utilisez le champ de motif rythmique de choisir le modèle joué lorsque les notes sont tenues. Ceci est uniquement disponible pour l'action de rythme.

La section Motif de la fenêtre arpégiateur est disponible lorsque l'action est réglée sur Motif. Lorsque cette action arpégiateur est sélectionné, maintenez une note unique pour déclencher une phrase mélodique. Comme vous changez quelle note est tenue, la phrase mélodique sera transposée.



Utilisez le champ Motif choisir le motif.

La section Paramètres de la fenêtre arpégiateur offre des options supplémentaires pour contrôler l'arpégiateur.



Si vous avez une pédale de sustain connecté, vous pouvez activer pédale de sustain Verrous de l'utiliser pour contrôler verrouillage.

Utilisez le réglage du mode de verrouillage pour définir l'action de la pédale de sustain, soit un Reset ou Ajouter.

Effets

Vous pouvez appliquer divers effets aux plages, Keygroups, des pistes et des sorties de maître, à l'aide d'inserts et / retour effets. Ce chapitre peut vous aider à obtenir une bonne compréhension globale de la façon dont les effets fonctionnent.

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

vue d'ensemble

Dans une piste, chaque pad ou Keygroup peuvent avoir jusqu'à quatre effets d'insertion appliqués. Voir***Effets d'insert*** *> Pads* ou
Keygroups pour en savoir plus à ce sujet.

Une piste entière peut avoir jusqu'à quatre effets d'insertion appliquée, ainsi. Voir***Effets d'insert*** *> Tracés* pour en savoir plus à ce sujet.

De plus, chaque pad, Keygroup, et la piste peuvent chacun être envoyés (jusqu'à) quatre canaux de retour, chacun peut avoir jusqu'à quatre effets d'insertion de leurs propres. Leur audio sera acheminé par les effets d'insertion sur les rendements, et l'audio traité sera envoyée à une sortie maître. Voir***Envoyer****/ Effets retour*pour en savoir plus à ce sujet.

Enfin, vous pouvez appliquer jusqu'à quatre effets d'insertion à chaque sortie maître (une paire stéréo de canaux: Sorties 1/2 ou
sorties 3/ 4). Voir***Effets d'insert*** *> Master* pour en savoir plus à ce sujet.

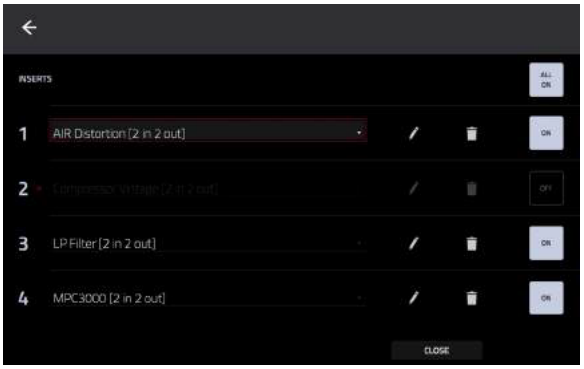
Il y a trois autres modes qui gèrent les effets différemment:

- L'échantillonneur peut utiliser jusqu'à quatre effets d'insertion, qui sont appliquées à l'audio que vous l'enregistrez. Cela signifie que les effets ne peuvent pas être « enlevés » à partir du son plus tard. En savoir plus sur le passeur d'échantillons dans la***modes*** *> Sampler* chapitre.
- De même, le Looper peut utiliser jusqu'à quatre effets d'insertion, qui sont appliquées à l'audio que vous l'enregistrez. Cela signifie que les effets ne peuvent pas être « enlevés » à partir du son plus tard. En savoir plus sur le Looper dans le***modes*** *> Looper* chapitre.
- En mode XYFX, les effets agissent comme un seul effet d'insertion sur cette piste. En fait, XYFX est le nom de l'effet d'insertion vous devez charger sur la piste avant de pouvoir utiliser ce mode. En savoir plus sur le mode XYFX dans le***modes***
  > XYFX mode chapitre.

Pour voir, charger, modifier ou effets clairs, Appuyez sur la zone dans le champ Inserts. Cela apparaît généralement dans une bande de canal (à côté d'un curseur de niveau et le bouton panoramique).



Lors de l'affichage des effets chargés, vous verrez cette fenêtre:



Pour sélectionner un effet, Utiliser le champ pour chaque fente d'insertion. Une fenêtre (décrite ci-dessous) apparaît.

Pour modifier les paramètres d'un effet chargé, appuyez sur l'icône de crayon
à côté de la fente d'insertion.

Pour effacer la fente d'insertion, Appuyez sur l'icône de la corbeille à côté.

Pour activer ou désactiver un effet de fente, Appuyez sur le bouton On / Off à côté.

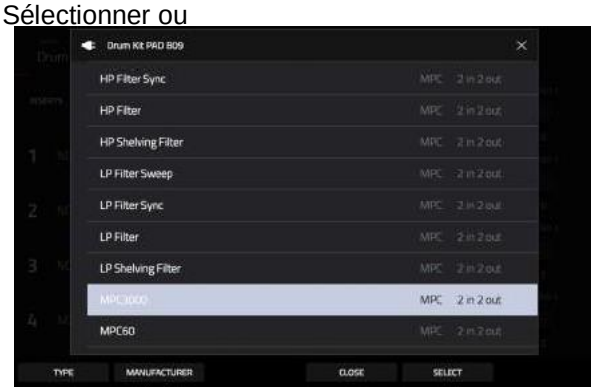
Pour désactiver les quatre slots d'effets, appuyez sur le All On / Off bouton Tout dans le coin supérieur droit. Appuyez à nouveau pour réactiver les effets précédemment actifs.

Lors de la sélection d'un effet, vous verrez cette fenêtre:

Pour vous déplacer dans la liste, Balayez vers le haut ou vers le bas. Vous pouvez également utiliser la **cadran de données** boutons / + - ou.

Pour trier ou unsort les effets par type ou le fabricant, tapez type
ou le fabricant dans le coin inférieur gauche.

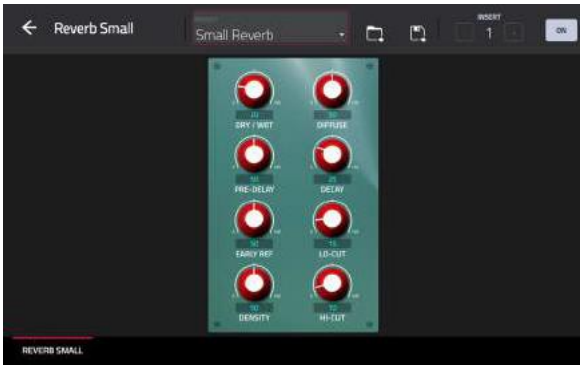
Pour charger un effet, Appuyez deux fois dessus. Sinon, cliquez sur Sélectionner ou **cadran de données.**



Annuler, Appuyez sur Fermer ou partout en dehors de la liste.

Lorsque vous modifiez un effet, vous verrez cette fenêtre:

Pour régler un paramètre, Appuyez sur et faites glisser le curseur. Vous pouvez également utiliser le cadran de données ou les boutons - / +. Pour effectuer des réglages plus fins, appuyez sur le pad double et d'ajuster la version plus grande du curseur qui apparaît.



Suggestion: Réglez les boutons en mode écran pour régler rapidement les paramètres correspondants.

Pour sélectionner une autre page de paramètres, Appuyez sur les onglets au bas de l'écran.

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

Pour modifier les paramètres pour un autre effet d'insertion sur le même pad, piste, etc., Tapez la commande Insertion - / + boutons en haut de l'écran.

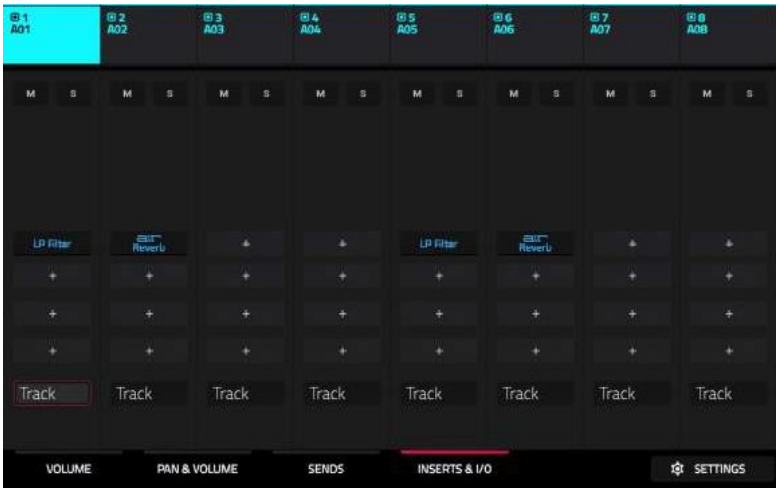
Pour fermer la fenêtre, Appuyez sur Fermer ou la partie supérieure de l'écran.

Effets d'insert

pads

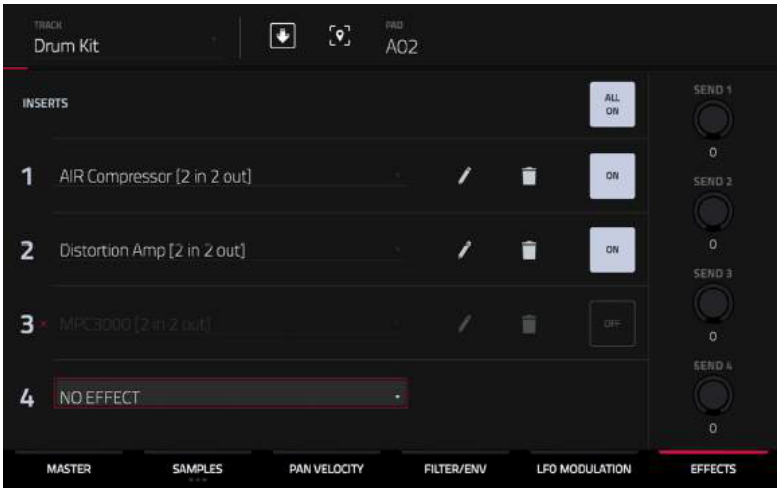
Vous pouvez charger jusqu'à quatre effets d'insertion à chaque pad. Vous pouvez le faire dans la table de mixage Pad ou

Suggestion: Lorsque vous utilisez les effets d'insertion pad, ils seront appliqués au seul pad sélectionné. Cela signifie que vous pouvez appliquer des combinaisons uniques d'effets à chaque pad dans un kit. Si vous souhaitez appliquer le même effet à tous les pads, le faire avec un effet d'insertion de la piste (voir***Effets d'insert*** > *Tracés*).
Track Edit Mode.



Pour charger un effet d'insertion pad dans le Pad Mixer:

1. Appuyez sur les inserts**& I / O**languetteau bas de l'écran.
2. Appuyez sur le pad voulu pour le sélectionner, ou appuyez sur l'écran. Faites glisser votre doigt vers la gauche pour faire défiler les banques de pads.
3. Appuyez sur une fente d'insertion pour ouvrir la fenêtre d'effets et l'utiliser pour charger ou modifier les effets.



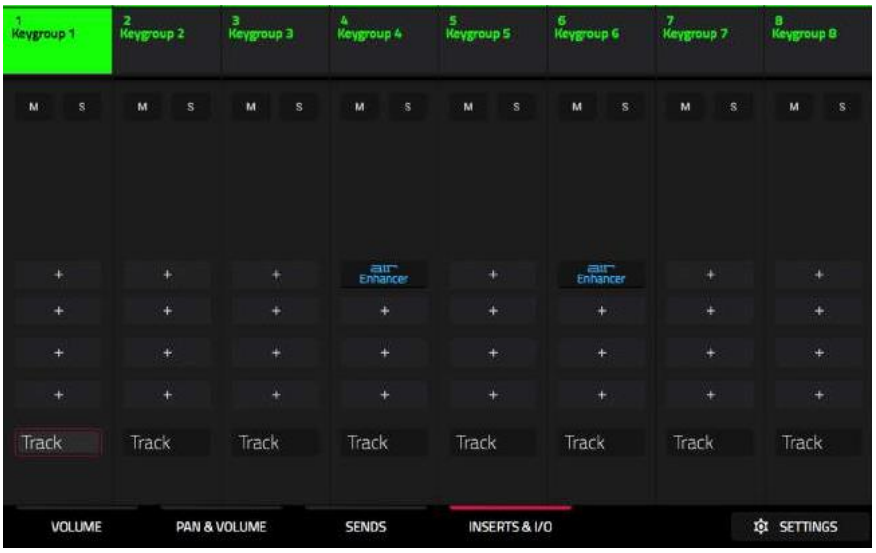
Pour charger un effet d'insertion pad en Track Edit Mode:

1. Tout en utilisant la piste désirée, appuyer sur la touche pour la sélectionner.
2. Appuyez sur l'onglet Effets dans le coin inférieur droit, et l'utiliser pour charger ou modifier les effets.

Keygroups

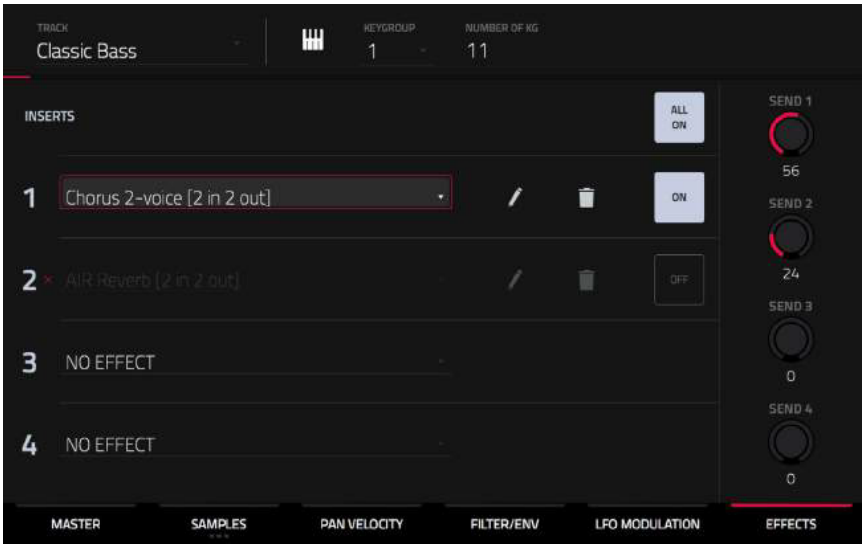
Vous pouvez charger jusqu'à quatre effets d'insertion à chaque Keygroup. Vous pouvez le faire dans la table de mixage

Important: Lorsque vous utilisez les effets d'insertion de Keygroup, ils seront appliqués à cette Keygroup seulement. Gardez cela à l'esprit si vous chargez les effets d'insertion à plusieurs groupes de touches avec des plages-les notes Pad ou Track Edit Mode.



Pour charger un effet d'insertion Keygroup dans le Pad Mixer:

1. Appuyez sur les inserts**& I / O**languetteau bas de l'écran.
2. Appuyez sur une fente d'insertion pour ouvrir la fenêtre d'effets et l'utiliser pour charger ou modifier les effets.



Pour charger un effet d'insertion Keygroup en mode Track Edition, Cliquez sur l'onglet Effets en bas de l'écran, puis utilisez l'écran qui apparaît pour charger ou modifier les effets.

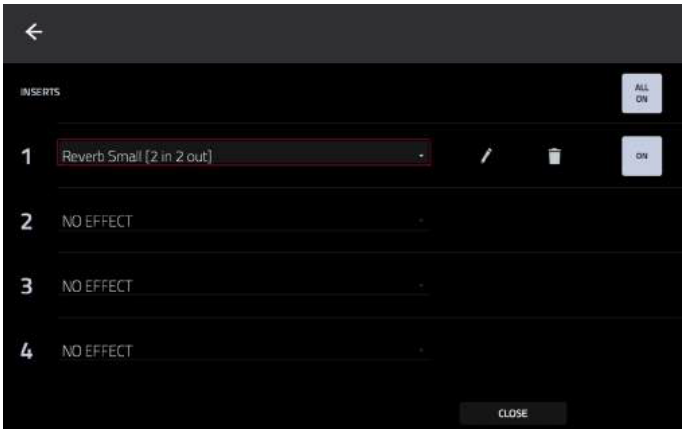
Important: Rappelez-vous que l'effet sera appliqué à ce Keygroup seulement.

Des pistes

Vous pouvez charger jusqu'à quatre effets d'insertion à chaque piste. Vous pouvez le faire dans la table de mixage

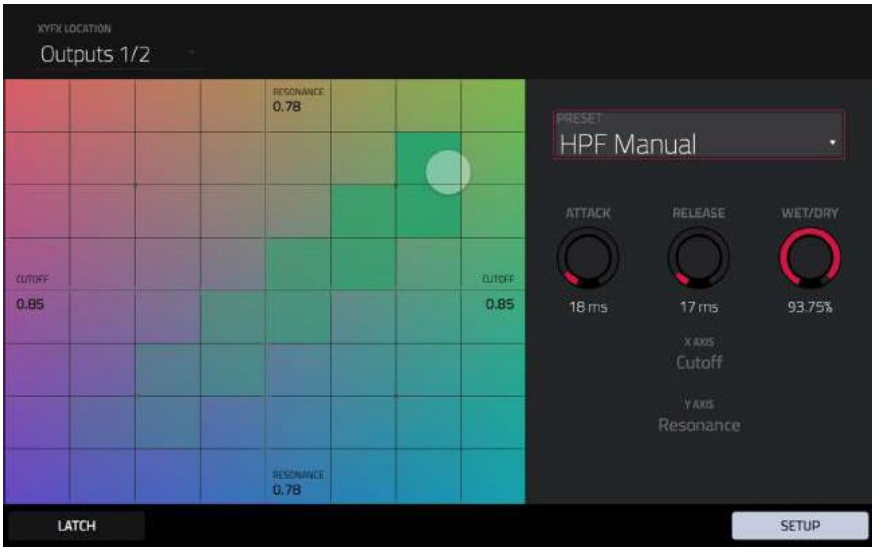
Remarque: En mode XYFX, les effets agissent comme un seul effet d'insertion sur cette piste. En fait, XYFX est le nom de l'effet d'insertion qui est chargé lorsque l'on utilise ce mode.
ou en mode XYFX.





Pour charger un effet d'insertion de la piste dans la table de mixage:

1. Appuyez sur les inserts**& I / O**languetteau bas de l'écran.
2. Appuyez sur une fente d'insertion pour ouvrir la fenêtre d'effets et l'utiliser pour charger ou modifier les effets.



Pour charger XYFX pour une piste en mode XYFX:

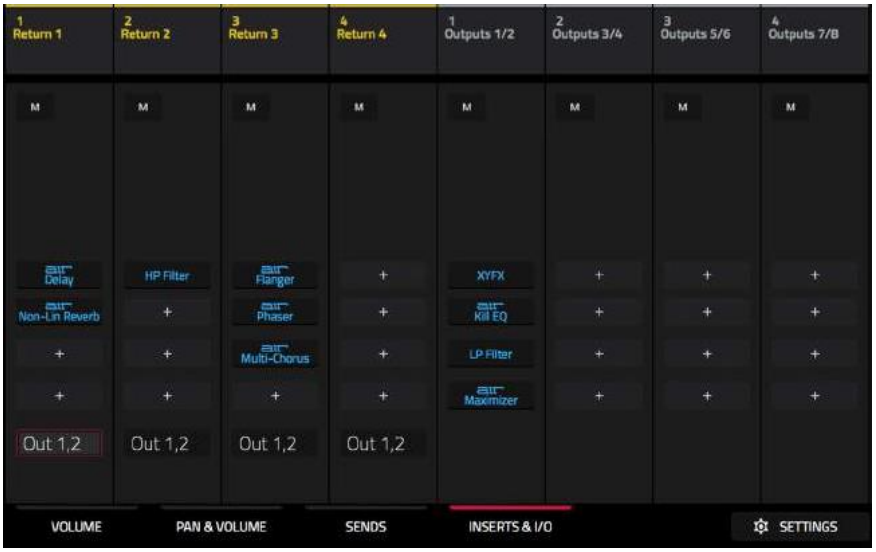
1. Sélectionnez la piste désirée dans un autre mode, puis entrez le mode XYFX.
2. Si vous n'êtes pas encore utilisé le mode XYFX pour cette piste, appuyez sur Insérer XYFX sur l'écran pour le charger

   Remarque: Si vous avez déjà quatre effets d'insertion chargés, vous devez effacer l'une des cases d'effet d'insertion avant de le faire.
   et afficher le pavé XY.

   Si vous avez déjà utilisé le mode XYFX pour cette piste, le pavé XY apparaît.
3. Appuyez sur XYFX Situation dans le coin supérieur gauche et sélectionnez Track.
4. Si le panneau de configuration est pas affiché, tapez Setup dans le coin inférieur droit de le montrer.
5. Utilisez le champ Preset pour charger un effet. Utilisez les commandes ci-dessous le champ prédéfini pour modifier l'effet.

Maîtrise

Vous pouvez charger jusqu'à quatre effets d'insertion à chaque sortie maître (une paire stéréo de canaux: Sorties 1/2 ou sorties 3/4). Vous pouvez le faire dans la table de mixage.



Pour charger un effet d'insertion dans le mixeur:

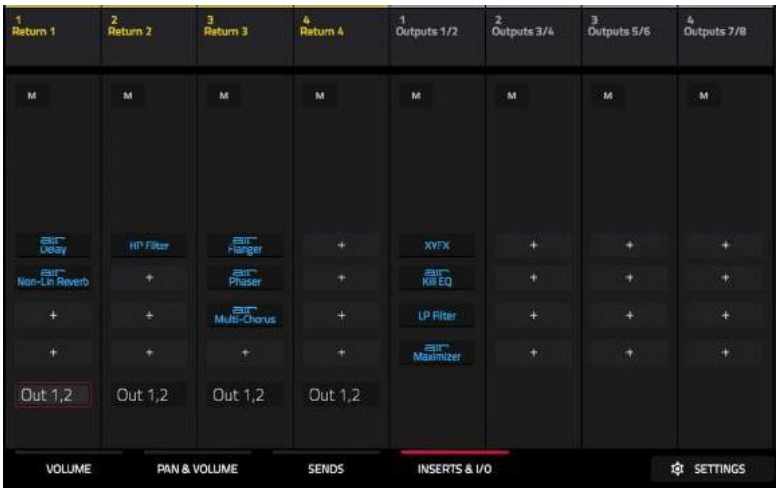
1. presse le bouton Master pour afficher les retours et les sorties Master dans la table de mixage.
2. Appuyez sur les inserts**& I / O**languetteau bas de l'écran.
3. Appuyez sur une fente d'insertion pour ouvrir la fenêtre d'effets et l'utiliser pour charger ou modifier les effets.

Envoyer / Effets de retour

Envoyer / retour travail des effets de la manière suivante:

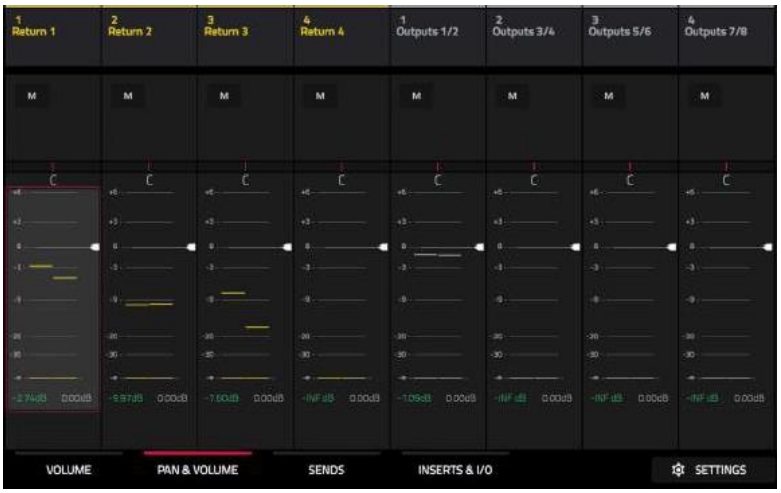
1. Un pad ou Drum, Keygroup, plug-in ou une piste audio envoie son audio à un retour à un niveau d'envoi désigné.
2. Ce audio est traité par les effets sur le retour. Chaque retour peut avoir jusqu'à quatre effets d'insertion chargés et activés.
3. L'audio traité est envoyé à une paire de sorties de base (stéréo) ou une seule sortie principale (mono).

Vous pouvez charger envoi / retour d'effets et les niveaux de rendement fixés uniquement dans la piste Mixer, décrit ci-dessous. Le reste de cette section décrit les différentes façons de régler les niveaux d'envoi souhaitées pour les plaquettes ou les pistes.



Pour charger un effet / retour à un retour:

1. Dans la table de mixage, appuyez sur le bouton Master sur le matériel pour montrer les retours et Maître.
2. Appuyez sur l'onglet Inserts et d'E / S au bas de l'écran.
3. Appuyez sur une fente d'insertion pour ouvrir la fenêtre d'effets et l'utiliser pour charger ou modifier les effets.

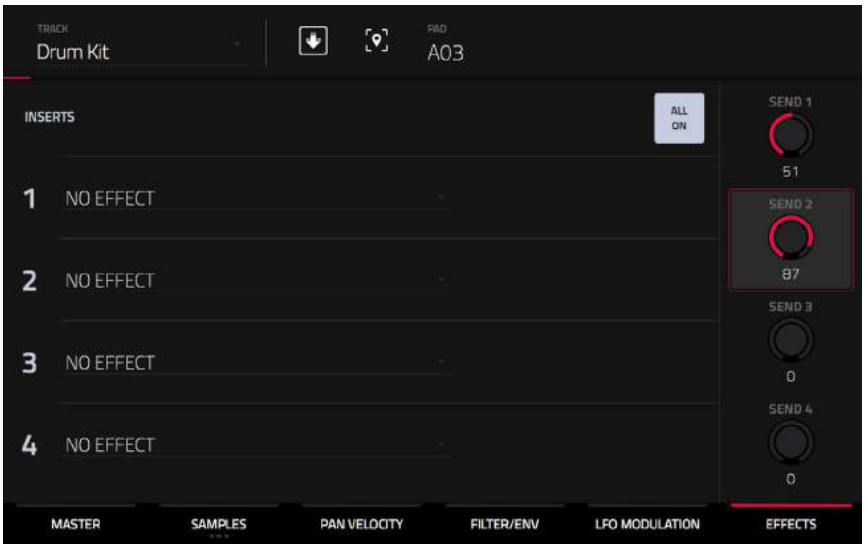


Pour définir le niveau de retour:

1. Dans la table de mixage, appuyez sur le bouton Master sur le matériel pour montrer les retours et Maître.
2. Appuyez sur le volume ou Volume et Pan onglet dans le coin inférieur gauche.
3. Dans l'écran tactile, appuyez sur la piste correspondant au rendement souhaité.
4. **Pour régler le niveau du retour sélectionné**, Utilisez le cadran de données ou les boutons - / +. En variante, en utilisant le curseur de niveau dans la bande de canal. Pour effectuer des réglages plus fins, appuyez deux fois sur la piste à l'écran et régler la plus grande version du curseur qui apparaît.

pads

Vous pouvez définir les niveaux d'envoi pour pads individuels Track Edit Mode ou la table de mixage Pad.



Pour définir les niveaux d'envoi pour un pad en Track Edit Mode:

1. Lors de l'édition du clip désiré en cours d'édition, pressez la rampe de lancement de clip souhaité pour le sélectionner.
2. Appuyez sur l'onglet Effets dans le coin inférieur droit.
3. Utilisez les boutons Envoyer pour régler le niveau d'envoi pour chaque retour.

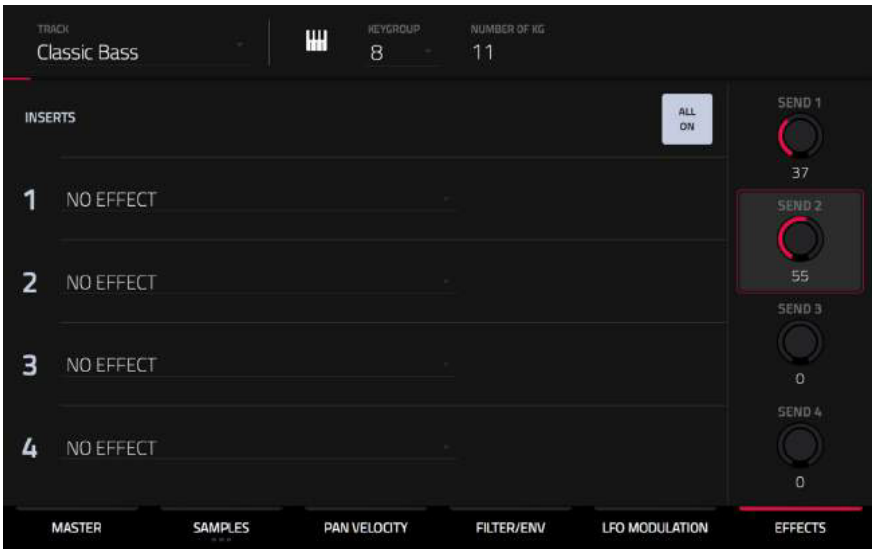


Pour définir les niveaux d'envoi pour un Pad dans le Pad Mixer:

1. Appuyez sur l'onglet Transmet au bas de l'écran.
2. Appuyez sur le pad voulu pour le sélectionner, ou appuyez sur l'écran.
3. **Pour définir le niveau d'envoi**, Utilisez le cadran de données ou les boutons - / +. Pour effectuer des réglages plus fins, appuyez deux fois sur le bouton sur l'écran et régler la plus grande version du bouton qui apparaît.

Keygroups

Vous pouvez définir les niveaux d'envoi pour Keygroups en Track Edit Mode ou la table de mixage Pad.



Pour définir les niveaux d'envoi pour un Keygroup en Track Edit Mode:

1. Tout en utilisant la piste désirée, appuyer sur la touche désirée pour sélectionner son Keygroup. Vous pouvez également utiliser le champ Keygroup en haut de l'écran.
2. Appuyez sur l'onglet Effets dans le coin inférieur droit.
3. Utilisez les boutons Envoyer pour régler le niveau d'envoi pour chaque retour.



Pour définir les niveaux d'envoi pour un Keygroup dans le Pad Mixer:

1. Appuyez sur l'onglet Envoyer au bas de l'écran.
2. Appuyez sur le pad désiré pour sélectionner son Keygroup correspondant, ou appuyez sur l'écran.
3. **Pour définir le niveau d'envoi**, Utilisez le cadran de données ou les boutons - / +. Pour effectuer des réglages plus fins, appuyez deux fois sur le pavé à l'écran et régler la plus grande version du bouton qui apparaît.

Les pistes audio et Plugin

Vous pouvez définir les niveaux d'envoi pour les pistes audio et plug-in dans la table de mixage uniquement.



Pour définir les niveaux d'envoi pour une piste audio ou plug-in:

1. Appuyez sur l'onglet Envoyer au bas de l'écran.
2. Dans l'écran tactile, appuyez sur le bouton d'envoi dans la piste désirée.
3. **Pour définir le niveau d'envoi**, Utilisez le cadran de données ou les boutons - / +. Pour effectuer des réglages plus fins, appuyez deux fois sur le pavé à l'écran et régler la plus grande version du bouton qui apparaît.

plugins

Force comprend quatre nouveaux plug-ins de AIR Music Technology pour vous aider à commencer à faire de la musique dès la sortie de la boîte. Pour en savoir plus sur les pistes plugin, voir***Opération*** *> Caractéristiques générales> Tracés> Tracés Plugin*.

Bassline

Le plugin AIR Bassline émule le son des synthés mono classique, avec une touche contemporaine.



Osc / filtre / Enveloppe

Cet onglet permet de régler les paramètres des oscillateurs, ainsi que leurs paramètres de filtre et d'enveloppe.

Paramètre		La description	Valeur Intervalle
Oscillateur	Waveform	forme d'onde à variation continue pour l'oscillateur.	Vu Octave, scie, carrée, Sine
	Sous-Octave	Montant de l'oscillateur de sous-octave.	0-100%
	Cinquième	Montant de la cinquième oscillateur.	0-100%
	phase de démarrage	Position de la forme d'onde quand une note est déclenchée.	Gratuit, 0 degr., 180 degr.
	Glide temps	Montant du temps de glisser de la hauteur d'une note à la prochaine note jouée.	10,0 ms - 2,00 s
	Renforcer	Amplifie le signal de l'oscillateur.	0,0 dB - 48,0 dB
	Boost Freq.	la fréquence centrale de l'impulsion.	* 1.0 - * 240,0
	Boost enveloppe	Montant de l'effet de l'enveloppe sur la section Boost. Régler le gain pour contrôler la quantité de boost. Ajuster la fréquence afin de commander la largeur de la fréquence stimulée.	Gain 100-0%, Off, Fréquence 0-100%
Filtre	LP Cutoff	la fréquence de coupure du filtre passe-bas.	20,0 Hz - 20,0 kHz
	Reso	Résonance du filtre.	0-100%
	Filtre Env	Enveloppe du filtre. A des valeurs négatives, diminue la valeur de seuil sur la base de la valeur de décroissance du filtre. A des valeurs positives, augmente la valeur de seuil sur la base de la valeur de décroissance du filtre.	-100% - 0 - 100%
	HP Cutoff	la fréquence de coupure du filtre passe-haut.	10,0 Hz - 500 Hz
Enveloppe	Attaque Amp	Durée de la note pour atteindre le plein volume.	100-0% Doux 0-100% dur
	Decay Amp	Durée de la note pour atteindre le volume soutenu.	0-100%
	Filtre Decay	Longueur du temps pour que le filtre remis à zéro après avoir été libéré.	0-100%
	pitch Mod	Montant de la modulation de la hauteur appliquée à l'enveloppe.	0-100%

Vitesse / Master / Chorus

Utilisez cet onglet pour régler les paramètres de contrôle de vitesse, volume principal. Vous pouvez également appliquer et ajuster les réglages de l'effet de chorus intégré.

Paramètre		La description	Valeur Intervalle
Rapidité	Amp Control	La quantité de la vitesse d'effet a sur commande d'amplitude.	0-100%
	Commande de filtre	La quantité de la vitesse d'effet a sur commande de filtre.	0-100%
	Boost Control	La quantité de la vitesse d'effet a sur le contrôle de suralimentation.	0-100%
	Retrigger env	Définit si l'enveloppe redéclencher lorsqu'une note est jouée alors qu'une autre note est tenue.	Éteint allumé
Master	Master Volume	Définit le niveau de volume.	-inf dB - +6,0 dB
	type d'entraînement	Choisissez l'un des deux algorithmes d'entraînement.	Overdrive, clip
	Montant d'entraînement	Montant de l'entraînement appliqué.	0-100%
	Bend Range	Nombre de demi-tons vers le haut ou vers le bas contrôlé par des messages de pitch bend MIDI	0-12
Refrain	Taux	Vitesse de modulation de l'effet chorus.	0,40 Hz - 3,20 kHz
	Profondeur	profondeur de modulation de l'effet chorus.	0-100%
	Mélanger	quantité humide / sec de l'effet de chorus.	0-100%
	Allumé éteint	Active ou désactive l'effet.	Éteint allumé

Delay

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

Paramètre	La description	Valeur Intervalle
Temps	Longueur du temps du signal retardé.	Lorsque la synchronisation est réglée à Free: 1 ms - 2.00 s Lorsque la synchronisation est réglé sur Sync: 1/32-8/4
Sync	Set à Free pour ajuster le temps en millisecondes, ou configuré pour la synchronisation pour correspondre à la Sync Delay Time au tempo global.	Libre,
Mélanger	quantité humide / sec de l'effet de Delay.	0-100%
Retour d'informatio n	Quantité de signal réinjecté dans la ligne à Delay.	0-100%
Humide	la fréquence centrale où le signal de Delay sera amorti.	1,00 à 20,0 kHz
Reso	Montant de résonance du signal de retour.	0-100%
Reso Freq	la fréquence centrale de résonance de rétroaction.	100 Hz - 10,0 kHz
Rapport	Réduit le temps de Delay soit dans le champ stéréo gauche ou à droite. C'est utile pour créer offset, Enrobés Delays.	L 50: 100, R 50: 100
HPF	la fréquence centrale du signal à Delay de filtre passe-haut.	20,0 Hz - 1,0 kHz
Largeur	largeur stéréo du signal de Delay. Des valeurs plus élevées donnent une séparation stéréo plus large.	0-100%
Allumé éteint	Active ou désactive l'effet.	De, Sur

Compresseur / Hype

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

Paramètre		La description	Valeur Intervalle
Compresseur	Seuil	Niveau du signal après lequel sera appliqué le compresseur.	,0 à -60. dB
	Rapport	Quantité de compression appliquée.	1,0: 1 à 100,0: 1
	Sortie	Montant du gain de sortie supplémentaire pour le signal compressé.	0,0 à 30,0 dB
	Mélanger	mélange humide / sec de l'effet du compresseur.	0-100%
	Le genou	Comment progressivement le compresseur réagit comme le seuil est atteint. Des valeurs inférieures appliquent un genou « soft » (compression est appliquée plus lentement que le signal se rapproche du seuil), et des valeurs plus élevées appliquent un genou « dur » (la compression est appliquée immédiatement lorsque le seuil est atteint).	0-100%
	Attaque	Longueur du temps pour appliquer la compression.	100 nous - 300 ms
	Libération	Durée de signal compressé pour revenir au niveau initial.	10 ms - 4,00 s
	Allumé éteint	Active ou désactive l'effet.	Éteint allumé
Hype	Haute	Amortit ou maximise les hautes fréquences d'extrémité.	-100 à 0 - + 100%
	Faible	Amortit ou maximise les basses fréquences d'extrémité.	-100 à 0 - + 100%
	Allumé éteint	Active ou désactive l'effet.	Éteint allumé

Électrique



Le plugin AIR électrique émule le son des pianos électriques classiques.

Lors de l'affichage l'un des onglets ci-dessous, vous pouvez activer ou désactiver rapidement le Bell et le bruit des sons, ainsi que les effets intégrés (Tremolo, Tube, Chorus, Delay et Reverb à ressort).

Lors de l'affichage d'un onglet spécifique, vous pouvez activer ou désactiver le son ou l'effet en appuyant sur le cercle dans le coin supérieur droit de chaque section.

Pick-up / Env

Cet onglet permet de modifier les paramètres pour le pick-up émulé et l'enveloppe sonore.

Paramètre		La description	Valeur Intervalle
Ramasser	Type	Type de pick-up émulé.	Pick-up, 0-100% Électro Statique, 0-100% magnétique Electro-
	la taille	Hauteur de la tête de lecture pour les dents.	0.0 - 5,0 mm
	Distance	Distance du pick-up aux dents.	0,1 - 10,0 mm
	clip	Montant de coupure appliqué au signal.	0-100%
	Keytrack	Liens les paramètres de pick-up à la hauteur en cours de lecture. A des valeurs plus élevées, la distance augmente à mesure que le terrain augmente.	0-100%
Enveloppe	Attaque	Durée de la note pour atteindre le plein volume.	100-0% dur, 0-100% Mou
	Pourriture	Durée de la note pour atteindre le volume soutenu.	100 ms - 20,0 s
	Libération	Durée de la note de devenir silencieux après avoir été libéré.	100 ms - 5,0 s
	Longueur de pointe	Longueur du temps plein volume est maintenu avant de se désintégrer.	3 - 50 ms
	Keytrack	Liens les paramètres d'enveloppe à la hauteur en cours de lecture. A des valeurs plus élevées, le temps d'enveloppe diminue à mesure que la hauteur augmente.	0-100%

Cloche / Bruit

Utilisez cet onglet pour appliquer et ajuster les paramètres pour Bell et les sons de bruit.

Paramètre		La description	Valeur Intervalle
Cloche	Régler	Hauteur du son de la cloche, en demi-tons au-dessus de la hauteur de la racine.	60 demi-tons 0-
	Dry / PU	Mélange sec de signaux en fonction de ramassage pour le son de cloche.	-100% - 0% - + 100%
	Le volume	Niveau du son de cloche.	-inf dB - +6,0 dB
	Tune Keytrack	Attache le réglage du son de cloche pour les emplacements. Joué	0-100%
	Pourriture	Pendant combien de temps il faut pour le son de cloche pour dissiper	100 ms - 7,0 s
	Keytrack	Liens la quantité de son de cloche au pas en cours de lecture. A des valeurs négatives, le son de cloche est augmentée avec l'augmentation de hauteur. A des valeurs positives, le son de cloche est augmentée lorsque la hauteur diminue.	-100% - 0% - + 100%
Bruit	Freq	la fréquence centrale de l'effet du bruit	200 Hz - 16,0 kHz
	au hasard	Montant de la randomisation appliquée à l'effet de bruit	0-100%
	Mélanger	Niveau d'effet bruit présent	-inf dB - +6,0 dB
	Attaque	Durée de l'effet de bruit pour atteindre le niveau complet	1-50 ms
	Pourriture	Durée de l'effet de bruit pour dissiper	100 ms - 3,00 s
	Keytrack	Liens Freq au pas en cours de lecture.	0-100%

Installer

Utilisez cet onglet pour régler les paramètres généraux du plug-in.

Paramètre	La description	Valeur Intervalle
Polyphonie	Nombre de voix disponibles.	1-16 Voix
Master Volume	Niveau global du plug-in.	-inf dB - +6,0 dB
Niveau Velo	Permet de régler la façon dont est appliquée la vélocité entrante.	0-100%
Tone Velo	Les liens avec le ton de la vitesse d'entrée. A des valeurs plus élevées, la vitesse accrue augmente la luminosité de tonalité.	0-100%
Attaque Velo	Ties la vitesse d'entrée à l'enveloppe d'attaque. A des valeurs plus élevées, de faibles vitesses apparaît plus des temps d'attaque.	0-100%

Trem / Tube / Chorus

Utilisez cet onglet pour appliquer et adapter les paramètres du trémolo intégré, Tube (Over Drive), et les effets de Chorus.

Paramètre		La description	Valeur Intervalle
Trémolo	Taux	Vitesse de modulation de l'effet. Lorsque la synchronisation est réglée sur libre: 0,25 à 13,00 Hz Lorsque la synchronisation est réglé sur Sync: 08/04 au 01/16	
	Sync	Synchronisez le taux Tremolo au tempo global ou de le laisser libre cours.	Gratuit, Sync
	Mode	Sélectionnez Pan pour la modulation du champ stéréo ou Tremolo pour une modulation d'amplitude.	Pan, Tremolo
	Profondeur	Montant de la modulation appliquée.	0-100%
Tube	Conduire	Montant de l'entraînement appliqué.	0-100%
	Headroom	Montant de la réduction de gain entre le signal propre et le signal entraîné.	-30,0 à 0,0 dB
	Saturation	Montant de saturation appliquée.	0-100%
	Sortie	Le niveau de sortie du tube signaux entraîné.	-20,0 - 0,0 à 20,0 dB
Refrain	Taux	Vitesse de modulation de l'effet.	0,40 à 3,20 Hz
	Profondeur	Montant de la modulation de hauteur de l'effet.	0-100%
	Mélanger	quantité humide / sec de l'effet de chorus.	0-100%

Delay

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

Paramètre	La description	Valeur Intervalle
Temps	De temps entre le signal sec et le signal retardé. Lorsque la synchronisation est réglée à Free: 1 ms - 2.00 s Lorsque la synchronisation est réglé sur Sync: 1/32-8/4	
Sync	Synchroniser le temps de Delay au tempo global ou un ensemble à Free pour ajuster le temps par millisecondes.	Gratuit, Sync
Mélanger	quantité humide / sec de l'effet de Delay.	0-100%
Retour d'informatio n	Quantité de signal réinjecté dans la ligne à Delay.	0-100%
Humide	la fréquence centrale où le signal de Delay sera amorti.	1,00 à 20,0 kHz
Reso	Montant de résonance du signal de retour.	0-100%
Reso Freq	la fréquence centrale de résonance de rétroaction.	100 Hz - 10,0 kHz
Rapport	Réduit le temps de Delay soit dans le champ stéréo gauche ou à droite. Ceci est utile pour la création d'offset, éreinté Delays.	L 50: 100, R 50: 100
HPF	la fréquence centrale du signal à Delay de filtre passe-haut.	20,0 Hz - 1,0 kHz
Largeur	largeur stéréo du signal de Delay. Des valeurs plus élevées donnent une séparation stéréo plus large.	0-100%

Spring Reverb

Utilisez cet onglet pour appliquer et adapter les paramètres du ressort intégré effet de réverbération.

Paramètre	La description	Valeur Intervalle
Pre-Delay	Longueur du temps entre le signal sec et signal réverbéré.	0 ms - 250 ms
Temps	Longueur de la queue de réverbération.	1.0 - 10.0 s
Mélanger	quantité humide / sec de l'effet de réverbération.	0-100%
La diffusion	Taux de densité croissante des réflexions de réverbération. Avec des réglages inférieurs, le son des réflexions individuelles est plus présente. Plus elle est élevée, les réflexions sont plus uniformes.	0-100%
Largeur	largeur stéréo du signal de réverbération. Des valeurs plus élevées donnent une séparation stéréo plus large.	0-100%
Coupe-bas	la fréquence centrale du signal de réverbération filtre coupe-bas.	20,0 Hz - 1,00 kHz

Hype

Le plugin AIR Hype est un synthétiseur à double oscillateur style moderne qui comprend une grande variété d'effets intégrés pour des combinaisons sans fin de son, ainsi que les contrôles macro pratique pour les réglages rapides comme l'éclair.



macro

Cet onglet permet de régler les paramètres macro pour le plug-in. Vous pouvez accéder aux commutateurs Effet on / off dans tous les onglets.

Paramètre	La description	Valeur Intervalle
Les macros	Ces six contrôles macro sont propres à chaque préréglage.	Varie
Couper	Montant de coupure du filtre appliqué.	0-100%
Reso	Montant de résonance du filtre appliqué.	0-100%
mod	Montant de l'effet de modulation appliquée.	0-100%
Distorsion	Montant de l'effet de distorsion appliquée.	0-100%
Delay	Montant de l'effet de Delay appliqué.	0-100%
Reverb	Montant de l'effet de réverbération appliqué.	0-100%
autopompe	Montant de l'effet de pumper appliquée.	0-100%
Master	volume de sortie maître.	-inf - +6,0 dB

Filtre / Amp

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

Paramètre		La description	Valeur Intervalle
Filtre	Couper	la fréquence de coupure du filtre.	0-100%
	Reso	Montant de résonance du filtre.	0-100%
Enveloppe de filtre	Attaque	Longueur du temps pour le filtre pour atteindre le niveau complet.	0-100%
	Pourriture	Longueur du temps pour le filtre pour atteindre le niveau à maintenir.	0-100%
	Soutenir	Longueur du temps pour le filtre pour maintenir le niveau à maintenir.	0-100%
	Libération	Longueur du temps pour que le filtre dissipent lorsqu'il est relâché.	0-100%
	Enveloppe Profondeur	Montant de filtre d'enveloppe ajoutée à la fréquence de coupure du filtre.	0-100%
	Enveloppe Rapidité	Montant de l'effet de la vitesse de la note a sur l'enveloppe du filtre.	0-100%
Amp	Pointe	Applique vitesse supplémentaire à l'attaque amplitude.	0-100%
	Decay spike	Longueur du temps pour Spike à la pourriture.	0-100%
Amp enveloppe	Attaque	Durée de la note pour atteindre le niveau complet.	0-100%
	Pourriture	Durée de la note pour atteindre le niveau de sustain.	0-100%
	Soutenir	Durée de la note de maintenir le niveau à maintenir.	0-100%
	Libération	Durée de la note à dissiper lorsqu'il est relâché.	0-100%
	Fade	Montant ajouté à l'enveloppe niveau de soutien.	0-100%
	Rapidité	Montant de l'effet de la vitesse de la note a sur l'enveloppe d'amplitude.	0-100%

effets 1

Cet onglet permet de régler les paramètres de l'oscillateur à basse fréquence et la modulation, les effets de distorsion et Hype.

Paramètre		La description	Valeur Intervalle
LFO	Taux	Vitesse de l'oscillateur basse fréquence. Lorsque la synchronisation est réglé au 1er Note ou chaque Remarque: Lorsque la synchronisation est réglé sur Temp + Note ou Tempo + Beat:	0,03 à 30,00 Hz 8/4-1/64
	Sync	Active ou désactive la synchronisation LFO et définit la façon dont il est synchronisé lorsqu'il est activé.	Off, 1ère note, chaque Tempo + note, Beat Tempo +, Remarque,
	Profondeur	Montant de modulation LFO appliqué.	0-100%
mod	Taux	La vitesse de modulation.	De 0,05 à 20,00 Hz
	Régler	Longueur du temps le signal humide est décalé par rapport au signal original.	0.0 - 24,0 ms
	Profondeur	Montant de la modulation appliquée.	0-100%
	Mélanger	mélange humide / sec de l'effet de modulation.	0-100%
Distorsion	Conduire	Montant de l'entraînement appliqué.	0-100%
	préjugé	émule montantde la tension envoyée à un amplificateur de puissance tube.	-100 à 0 - 100%
	Sortie	Niveau de sortie du signal déformé.	0-100%
	Mélanger	mélange humide / sec de l'effet de distorsion.	0-100%
Hype	Faible	Amortit ou maximise les basses fréquences d'extrémité.	-12,0 à 12,0 dB
	Lo-Mid	Amortit ou maximise les fréquences basses-moyennes.	-20,0 à 20,0 dB
	Salut-Mid	Amortit ou maximise les hautes fréquences à mi.	-20,0 à 20,0 dB
	Haute	Amortit ou maximise les hautes fréquences d'extrémité.	-12,0 à 12,0 dB

effets 2

Cet onglet permet de régler les paramètres pour le delay, reverb, compresseur, effets Pumper et Limiteurs.

Paramètre		La description	Valeur Intervalle
Delay	Temps	De temps entre le signal sec et le signal retardé.	1/32-8/4
	Retour d'information	Quantité de signal réinjecté dans la ligne à Delay.	0-100%
	Freq	Permet de régler la fréquence de coupure du filtre du signal retardé.	0-100%
	Mélanger	quantité humide / sec de l'effet de Delay.	0-100%
	L / R	Réduit le temps de Delay soit dans le champ stéréo gauche ou à droite. Ceci est utile pour la création d'offset, éreinté Delays.	L 50: 100 - 100 R: 50
Reverb	Pre-Delay	Longueur du temps entre le signal sec et signal réverbéré.	0.0 - 250.0 ms
	Temps	Longueur de la queue de réverbération.	0.0 - 30,0 s
	Mélanger	quantité humide / sec de l'effet de réverbération.	0-100%
Compresseur	Seuil	Niveau du signal après lequel sera appliqué le compresseur.	-30,0 à 10,0 dB
	Rapport	Quantité de compression appliquée.	1,0: 1 à 20,0: 1
	Attaque	Longueur du temps pour appliquer la compression.	0-100%
	Sortie	Montant du gain de sortie supplémentaire pour le signal compressé.	-20,0 à 20,0 dB
autopompe	Taux	La vitesse de l'effet autopompe.	Bar, 1/2 - 1 / 32T
	Profondeur	Quantité d'atténuation du signal par l'effet.	0-100%
	Libération	De temps pour libérer l'effet.	0-100%
Limiteur	Conduire	Montant de lecteur ajouté après l'effet du limiteur.	0,0 à 32,0 dB

Installer

Cet onglet permet de régler les paramètres de configuration du plug-in.

Paramètre		La description	Valeur Intervalle
Installer	Transposer	Transposition du plug-in, en demi-tons.	-36 à 36
	Régler	Réglage fin du plug-in, en cents.	-100 à 100
	Glide temps	Montant du temps de glisser de la hauteur d'une note à la prochaine note jouée.	0 ms - 32 s
	Glide mode	Active ou désactive pas glisser pour toutes les notes ou les notes legato déclenchées.	Off, Legato, sur
	Mode	Définit le plugin polyphonique ou monophonique	Poly, Mono
	Del-Rev	Niveau du Delay et des signaux de réverbération.	-inf - +6,0 dB
	Master	Niveau global du plug-in.	-inf - +6,0 dB
contrôle MIDI			
mod Wheel	Destination	Envoyer Mod données roue à l'une des destinations de contrôle suivantes.	Pitch, Cutoff, Reso, Amp, Pan
	Profondeur	Montant de la modulation appliquée. Lorsque la destination est réglé sur Pitch: -12,0 à 12,0 lorsque la destination est réglée à coupure, Reso, Amp ou Pan: -100 à 0 - 100%	
	LFO	Lie la modulation de l'LFO Control.	Éteint allumé
aftertouch	Destination	Envoyer des données Aftertouch à l'une des destinations de contrôle suivantes.	Pitch, Cutoff, Reso, Amp, Pan
	Profondeur	Montant de la modulation appliquée. Lorsque la destination est réglé sur Pitch: -12,0 à 12,0 lorsque la destination est réglée à coupure, Reso, Amp ou Pan: -100 à 0 - 100%	0-100%
	LFO	Lie la modulation de l'LFO Control.	Éteint allumé
contrôle LFO	Sync	Active ou désactive la synchronisation de contrôle LFO, et définit comment est synchronisé lorsqu'il est activé LFO Control.	Off, Première note, chaque note, BPM et note, BPM & Beat
	Taux	La vitesse de modulation du LFO Control. Lorsque la synchronisation est réglé sur Première Note ou chaque Note: 0,03 à 30,00 Hz Lorsque la synchronisation est réglée sur BPM & Note ou BPM et Beat: 8/4-1/64	
	Forme	Forme d'onde du LFO Control.	Sine, Triangle, Sawtooth, Square, S & H Aléatoire, S & H Autre, aléatoire Drift, Drift lente

TubeSynth

Le plugin AIR TubeSynth émule le son des polysynths analogiques classiques vintage. TubeSynth est basé sur le plugin synthé bureau AIR Vacuum très acclamé Pro et comprend également 5 effets AIR intégrés.



Oscillateur

Cet onglet permet de régler les paramètres pour les deux variables et Oscillateurs la Sous Oscillator.

Paramètre		Description	Valeur Intervalle
oscillateur 1	Octave	réglage grossier de l'oscillateur par octaves. Le réglage large offre des commandes de réglage fin supplémentaires.	Large, 32' , 16' , 8' , 4' , 2'
	Bien	L'accord fin de l'oscillateur en demi-tons. Lorsque Octave est réglé sur Large: -70,00 à 0,00 - Lorsque Octave est 70,00 réglé sur 32'-2' : -12,00 - 0,00 à 12,00	
	Forme	Forme d'onde de l'oscillateur 1 (variation continue)	Triangle, Saw, Square, Pulse
	F-Env Shape	Montant de filtre de sortie de l'enveloppe soustrait ou ajouté à la valeur définie par le paramètre de forme Osc 1.	-100 à 0 - + 100%
	quadrilatère	Active ou désactive l'émulation de quatre voix pour l'oscillateur.	Éteint allumé
	désaccord	Permet de régler le réglage des voix supplémentaires Quad.	0-100%
oscillateur 2	Octave	réglage grossier de l'oscillateur par octaves, tout le chemin jusqu'à la vitesse LFO.	LFO, 32' , 16' , 8' , 4' , 2'
	Bien	L'accord fin de l'oscillateur. Lorsque Octave est réglé sur LFO: 0,01 à 20,00 Hz Lorsque Octave est réglé sur 32'-2' : -12,00 - 0,00 à 12,00 demi-tons	
	Forme	Forme d'onde de l'oscillateur 2 (variation continue)	Bruit, scie, carrée, Pulse
	F-Env Shape	Montant de filtre de sortie de l'enveloppe soustrait ou ajouté à la valeur définie par le paramètre de forme Osc 2.	-100 à 0 - + 100%
	Sync	Permet de désactive la synchronisation de l'oscillateur 2 de l'oscillateur 1.	Éteint allumé
	micro Detune	désaccorder supplémentaire de l'oscillateur 2.	0-100%
	Phase	Position du waveshape lorsque le son est déclenché.	0 - 360 degrés
sous Oscillateur	Forme	Forme d'onde de l'oscillateur secondaire (variation continue).	Triangle, Saw, Square, Pulse

Mélangeur / filtre

Utilisez cet onglet pour contrôler EQ pour l'oscillateur 2, régler les niveaux des oscillateurs et des effets, et modifier le filtre passe-bas.

Paramètre		Description	Valeur Intervalle
Osc 2 EQ	Gain	Montant du gain appliqué à la fréquence sélectionnée.	-48 - 0-48 dB
	La fréquence	la fréquence centrale de la bande d'égalisation.	25 - 10 000 Hz
	Conduire	Montant de lecteur ajouté au signal d'égalisation.	0-100%
	Keytrack	Liens les réglages de l'égaliseur au pas en cours de lecture	0-100%
Mixer	Osc 1	Niveau de l'oscillateur 1.	0-100%
	Osc 2	Niveau de l'oscillateur 2.	0-100%
	sub Osc	Niveau de la Sous Oscillator.	0-100%
	ring Mod	Niveau d'effet modulation en anneau.	0-100%
	Conduire	Niveau d'effet d'entraînement.	0-100%
Filtre LP	Couper	la fréquence centrale de la fréquence de coupure du filtre passe-bas.	0-100%
	Reso	Montant de résonance du filtre passe-bas.	0-100%
	Pente	Quantité d'atténuation appliquée au-dessus de la fréquence de coupure.	0-24 dB / oct
	Saturation	Montant de saturation appliquée au filtre passe-bas.	0-100%
	env	Pourcentage de la sortie d'enveloppe soustrait ou ajouté à la coupure de filtre LP.	-100 à 0 - + 100%
	Keytrack	Liens de la Cutoff LP Filtre à la hauteur en cours de lecture.	0-100%

Enveloppe

Cet onglet permet de régler les différents paramètres d'enveloppe.

Paramètre		La description	Valeur Intervalle
Enveloppe de filtre	Attaque	Longueur du temps pour le filtre pour atteindre le niveau complet.	1,00 ms - 100 s
	Pourriture	Longueur du temps pour le filtre pour atteindre le niveau à maintenir.	1,00 ms - 100 s
	Soutenir	Niveau qu'une note soutenue est maintenue à, en pourcentage du niveau maximal.	0-100%
	Libération	Longueur du temps pour que le filtre dissipent lorsqu'il est relâché.	1,00 ms - 100 s
Amp enveloppe	Attaque	Durée de la note pour atteindre le niveau complet.	1,00 ms - 100 s
	Pourriture	Durée de la note pour atteindre le niveau de sustain.	1,00 ms - 100 s
	Soutenir	Niveau qu'une note soutenue est maintenue à, en pourcentage du niveau maximal.	0-100%
	Libération	Durée de la note à dissiper lorsqu'il est relâché.	1,00 ms - 100 s
enveloppe 3	début Niveau	niveau de la vitesse initiale de l'enveloppe.	0-100%
	Heure de début	Durée de l'enveloppe pour commencer.	0-5000 ms
	Hold pente	Montant de l'enveloppe soustraite ou ajoutée à la **Destination** lorsqu'une note est maintenue.	-100 à 0 - + 100%
	pente Rel	Montant de l'enveloppe soustraite ou ajoutée à la **Destination** lorsqu'une note est relâchée.	-100 à 0 - + 100%
	Destination	Lorsque l'enveloppe sera appliqué.	Off, Pitch, Osc 2 Pas, LFO Rate 1/2, Osc1 Quad Det., Osc 1/2 Forme, Osc 1/2 niveau, Anneau Level

LFO

Cet onglet permet de régler les paramètres pour les oscillateurs basse fréquence.

Paramètre		La description	Valeur Intervalle
LFO 1 / LFO 2	Forme	Forme d'onde de l'oscillateur basse fréquence.	Sine, Square. Vu up, La scie, pompe, S & M, Drift
	Destination	Lorsque l'oscillateur basse fréquence est envoyé.	**LFO1:** Off, Pitch, Filter, niveau, Pan **LFO2:** Pas, Forme Osc 1/2, 1/2 Osc pas, LPF, Quad Detune, Osc 2 EQ Freq, Osc 2 EQ Gain, Anneau Level
	Taux	La vitesse de modulation.	Lorsque la synchronisation est désactivée: 0,01 à 20,00 Hz Lorsque la synchronisation est activée: 8/4-1/32
	Profondeur	Montant de la modulation appliquée.	0-100%
	Fade	Appliquer un fondu ou fade-out du signal LFO.	0.00 - 20.00 s en dehors, Pas fondu, 0.00 - 20.00 s en
	Sync	Synchronisez le taux LFO au tempo global ou désactiver régler par Hertz Rate.	Off, On
Modulation	La source	Lorsque le signal de modulation est envoyé.	Filtre Env, Amp Env, osc 1, 2 Osc
	Destination	Lorsque le signal modulé est reçu.	Pas, Forme Osc 1/2, 1/2 Osc pas, LPF, quadrilatère Désaccorder, Osc EQ 2 Freq, Osc 2 EQ Gain, Anneau Level
	Profondeur	Montant de la modulation appliquée.	-100 à 0 - 100%

Installer

Utilisez cet onglet pour régler les paramètres de configuration plug-in.

Paramètre		La description	Valeur Intervalle
Destinations contrôleur			
	vitesse 1	Envoyer des données de vitesse à l'une des destinations de contrôle suivantes.	Amp, cutoff, Forme Osc1, Forme Osc2, Osc1 & 2 Forme
	Profondeur	Montant de la modulation appliquée.	0-100%
	Velocity 2	Envoyer des données de vitesse à l'une des destinations de contrôle suivantes.	Amp, cutoff, Forme Osc1, Forme Osc2, Osc1 & 2 Forme
	Profondeur	Montant de la modulation appliquée.	0-100%
	Modwheel	Envoyer des données ModWheel à l'une des destinations de contrôle suivantes.	Amp, cutoff, Forme Osc1, Forme Osc2, Osc1 & 2 Forme
	Profondeur	Montant de la modulation appliquée.	-100 à 0 - 100%
	aftertouch	Envoyer des données Aftertouch à l'une des destinations de contrôle suivantes.	LFO 1 Profondeur, cutoff, Forme Osc1, Forme Osc2, Osc1 & 2 Forme
	Profondeur	Montant de la modulation appliquée.	-100 à 0 - 100%
Installer	Polyphonie	Nombre de voix autorisées, et comment les voix sont déclenchées.	Legato, redéclenchement, 2, 3, 4
	Bend Range	Nombre de demi-tons vers le haut ou vers le bas contrôlé par des messages de pitch bend MIDI	2-12 (demi-tons)
	Glide temps	Montant du temps de glisser de la hauteur d'une note à la prochaine note jouée.	1,00 ms - 100 s
	Tous Glide	Active ou désactive pas glisser pour toutes les notes déclenchées, pas seulement les notes legato.	Éteint allumé
	désaccord	Montant de désaccordage appliqué. Ce paramètre est uniquement appliquée lorsque Doublage est activé.	0-100%
	redoublement	Active ou désactive le doublage de voix.	Éteint allumé
Sortie	Forme	Quantité de signal envoyé à un lecteur de tube.	0-100%
	Largeur	largeur stéréo du signal audio. Des valeurs plus élevées donnent une séparation stéréo plus large.	0-100%
	Niveau	Dans l'ensemble du volume de sortie du plug-in.	-inf dB - dB +12,0

Refrain

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

Paramètre	La description	Valeur Intervalle
Taux	Vitesse de modulation de l'effet.	0,01 à 10,0 Hz
Delay	Longueur du temps le signal humide est décalé par rapport au signal original.	0.00 - 24.00 ms
Voix	Nombre de voix utilisées dans l'effet de chorus.	3, 4, 6
LFO d'onde	Forme d'onde de l'oscillateur à basse fréquence pour l'effet de chorus.	Tri, Sine
Profondeur	Montant de la modulation de hauteur de l'effet.	0.00 - 24.00 ms
Largeur	largeur stéréo de l'effet de chorus. Des valeurs plus élevées donnent une séparation stéréo plus large.	0-100%
Lo Cut	la fréquence centrale pour le choeur filtre coupe-bas.	20,0 Hz - 1,0 kHz
Mélanger	quantité humide / sec de l'effet de chorus.	0-100%

Delay

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

Paramètre	La description	Valeur Intervalle
Temps	Longueur du temps entre le signal sec et le signal retardé. Lorsque la synchronisation est réglée à Free: 1 ms - 2.00 s Lorsque la synchronisation est réglé sur Sync: 1/32-8/4	
Sync	Activer pour synchroniser le temps de Delay au tempo global, désactivez pour régler la **Temps** en millisecondes.	Éteint allumé
Retour d'informatio n	Montant de signal de Delay réinjecté dans la ligne à Delay.	0-100%
Mélanger	quantité humide / sec de l'effet de Delay.	0-100%
Humide	la fréquence centrale où sera humecté le signal retardé.	1,00 à 20,0 kHz
Reso	Montant de résonance du signal de retour.	0-100%
Reso Freq	la fréquence centrale de résonance de rétroaction.	100 Hz - 10,0 kHz
Rapport	Réduit le temps de Delay soit dans le champ stéréo gauche ou à droite. Ceci est utile pour la création d'offset, éreinté Delays.	L 100: 50, R 50: 100
HPF	la fréquence centrale du signal à Delay de filtre passe-haut.	20,0 Hz - 1,0 kHz
Largeur	largeur stéréo du signal de Delay. Des valeurs plus élevées donnent une séparation stéréo plus large.	0-100%

Reverb / Compresseur / Hype

Utilisez cet onglet pour appliquer et régler les paramètres des réverbération à effets, compresseur et Hype.

Paramètre		La description	Valeur Intervalle
Reverb	Mode	Type de réverbération appliquée.	Hall, Stade, Chambre, Résumé
	Temps	Longueur de la queue de réverbération.	0,4 s - + s inf
	Lo Cut	la fréquence centrale du filtre passe-bas de réverbération.	1-1000 Hz
	salut Cut	la fréquence centrale pour la réverbération filtre passe-haut.	1,0 à 20,0 kHz
	Mélanger	mélange humide / sec de l'effet de réverbération.	0-100%
Compresseur	Seuil	Niveau du signal après lequel sera appliqué le compresseur.	,0 à -60. dB
	Sortie	Montant du gain de sortie supplémentaire pour le signal compressé.	0,0 à 30,0 dB
	Mélanger	mélange humide / sec de l'effet du compresseur.	0-100%
	Rapport	Quantité de compression appliquée.	1,0: 1 à 100,0: 1
	Le genou	Comment progressivement le compresseur réagit comme le seuil est atteint. Des valeurs inférieures appliquent un genou « soft » (compression est appliquée plus lentement que le signal se rapproche du seuil), et des valeurs plus élevées appliquent un genou « dur » (la compression est appliquée immédiatement lorsque le seuil est atteint).	0-100%
	Attaque	Longueur du temps pour appliquer la compression.	100 nous - 300 ms
	Libération	Durée de signal compressé pour revenir au niveau initial.	10 ms - 4,00 s
Hype	Haute	Amortit ou maximise les hautes fréquences d'extrémité.	-100 à 0 - + 100%
	Faible	Amortit ou maximise les basses fréquences d'extrémité.	-100 à 0 - + 100%

Autonome ou mode de l'ordinateur

La force peut fonctionner de deux manières: en mode autonome et en mode ordinateur. Par défaut, la force se met sous tension en mode autonome.

En mode autonome:

- Le matériel de travail ne communique pas avec un ordinateur via une connexion USB.
- Tous les fichiers (projets, échantillons, etc.) que vous enregistrez ou la charge sont le disque dur interne de votre force ou un lecteur USB ou une carte SD.

En mode ordinateur:

- La force communiquera avec un ordinateur via une connexion USB.

Remarque: support en mode complet de l'ordinateur sera disponible dans une mise à jour du firmware à venir.

Pour accéder au mode ordinateur:

1. Assurez-vous que l'USB-B Port sur la force est connecté à votre ordinateur.
2. Si la force est mise hors tension, appuyez sur le bouton d'alimentation pour l'allumer.
3. Avec force en mode autonome, appuyez sur Menu pour ouvrir le menu, puis appuyez sur l'icône de l'ordinateur dans le coin supérieur droit.
4. Lorsque la fenêtre Enter Mode ordinateur apparaît, appuyez sur Mode ordinateur pour continuer. (Si vous appuyez sur Annuler, vous pouvez continuer à utiliser la force en mode autonome.) Vous cherchez ordinateur peut apparaître brièvement sur l'écran avant que votre ordinateur reconnaît la connexion USB en tant que contrôleur.

   En mode ordinateur, l'écran affiche le mode d'ordinateur avec une icône de moniteur et un bouton pour revenir en mode autonome.

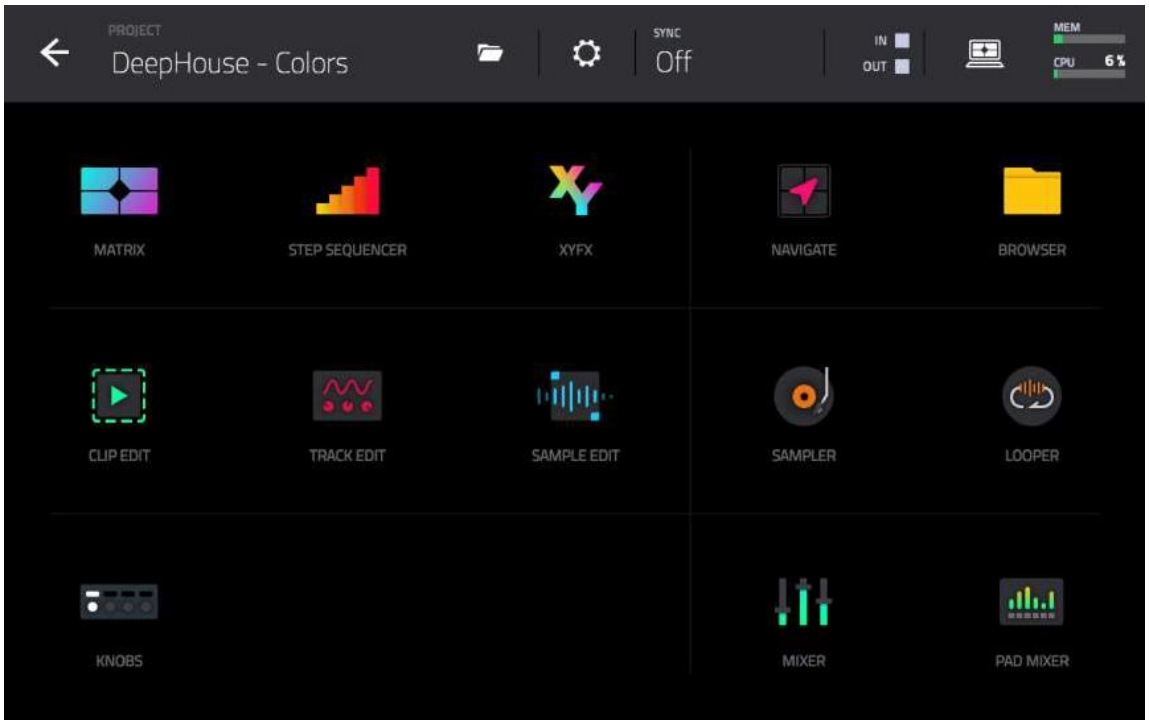
Pour revenir en mode autonome:

1. Si la force est mise hors tension, appuyez sur le bouton d'alimentation pour l'allumer.
2. Avec force en mode ordinateur, appuyez sur autonome.
3. Une fenêtre de confirmation apparaîtra. Assurez-vous que vous avez éjecté en toute sécurité tous les lecteurs connectés à la force, puis appuyez sur Oui pour continuer. (Si vous appuyez sur Annuler, vous pouvez continuer à utiliser la force en mode ordinateur.)
4. La force redémarre en mode autonome.

modes

Le matériel de travail a une page de menu qui vous permet de sélectionner l'un de plusieurs modes. Ce chapitre décrit les différentes caractéristiques et fonctions de chacun.

Cliquez sur un bouton ci-dessous pour accéder directement à ce chapitre.



Mode Matrice



Mode de matrice vous donne un aperçu de vos pistes et des clips.

Pour accéder au mode Matrice, Effectuez l'une des actions suivantes:

- Appuyez sur Matrix.
- Appuyez sur Menu, puis appuyez sur Matrix.



Pour créer un nouveau clip, appuyer deux fois sur une fente de pince vide.

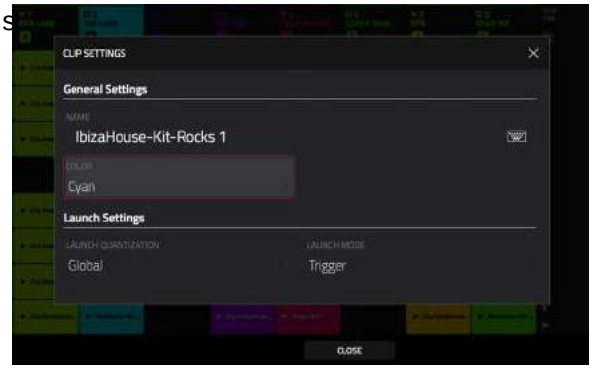
Pour lancer un clip, appuyez sur un clip existant.

Pour lancer une scène, appuyez sur les icônes de lancement de la scène à l'extrême droite de l'écran.

Pour ajouter une nouvelle piste, Appuyez sur l'icône + en haut de l'écran. Si votre projet a déjà 8 pistes, déplacer la vue Matrix à droite pour afficher cette icône.

Pour modifier les paramètres de piste, appuyez deux fois sur le nom de la piste en haut de l'écran.
Voir***Caractéristiques générales*** > *Tracés* Pour de plus amples informations sur les paramètres de la piste d'édition.

Pour modifier les paramètres du clip, maintenez Modifier et appuyez s



Utilisez le champ Nom pour renommer le clip. Touchez et utiliser le clavier virtuel qui apparaît.

Utilisez le champ de couleur pour définir la couleur du clip.

Utilisez le champ Quantification de lancement pour régler la quantité de quantification pour le lancement du clip.

Utilisez le champ Mode de lancement pour définir le comportement de lancement du clip. Sélectionnez Activer pour le clip pour démarrer ou arrêter à chaque pression. Sélectionnez Trigger pour le clip pour démarrer au début à chaque pression.

Pour déplacer l'affichage de la matrice actuelle, utiliser les curseurs. Pour déplacer l'affichage par huit lignes ou des colonnes à la fois, maintenez la touche **Shift** et utiliser les curseurs.

Les clips en mode Matrix changer d'apparence en fonction de leur état actuel:



Stoped, Playback Stopped



Stoped, Playback actif



Prêt à jouer (Clignotant)



Playing



Prêt à arrêter (Clignotant)

Préparé à record



Enregistrement



Superposition



sortie enregistrement





Pour ouvrir la fenêtre Configuration du projet, Appuyez sur le coin supérieur gauche de l'écran où le BPM et la clé sont situés. Vous pouvez alors faire une des opérations suivantes:

Utilisez le champ Tempo pour régler le tempo du projet. Utilisez le cadran de données ou boutons - / + pour changer le tempo, ou appuyez deux fois sur le terrain pour ouvrir le pavé numérique. Vous pouvez également utiliser le bouton tap tempo pour régler le tempo.

Utilisez les notes et les champs échelle pour définir le projet des informations clés.

Utilisez le champ Quantification de lancement pour définir le montant global de quantification pour le lancement de tous les clips.

Appuyez sur Fermer, X ou à l'extérieur de la fenêtre pour fermer la fenêtre de configuration du projet et revenir au mode Matrix.

Pour ouvrir la fenêtre d'enregistrement de configuration, maintenez la touche **Shift** et appuyez sur Enregistrer.

Vérifiez l'automatisation d'écriture lors de l'enregistrement boîte pour capturer l'automatisation lors de l'enregistrement.

Utilisez le champ du mode d'enregistrement pour définir la enregistrement est lancé. Réglé sur Pad, appuyez sur une touche alors que la piste est armé pour commencer l'enregistrement. Lorsqu'il est réglé sur Bouton Pad et REC, appuyez sur une touche alors que la piste est armé pour commencer l'enregistrement, ou appuyez sur le bouton d'enregistrement pour commencer l'enregistrement sur la fente de clip mis en surbrillance. Lorsqu'il est réglé sur le bouton REC puis Pad, appuyez sur le bouton d'enregistrement, puis appuyez sur une touche pour commencer l'enregistrement. Ceci est le mode par défaut lorsque la force est sous tension.

Cochez la case d'enregistrement de longueur fixe pour arrêter l'enregistrement après la longueur de la séquence définie dans le champ de longueur fixe (barres). Laisser sans contrôle pour enregistrer pour chaque longueur de séquence souhaitée.

Utilisez l'enregistrement à champ pour définir le comportement lors de l'enregistrement est terminé, l'entrée soit Overdub ou Play.

Step Sequencer



Le séquenceur pas à pas vous permet de créer ou d'éditer des clips en utilisant les pads comme « boutons étape » simulant l'expérience d'une machine à Drum traditionnel séquenceur de style étape.

Il est disponible pour les pistes MIDI, et non des pistes audio.

Pour entrer dans le séquenceur pas à pas, Appuyez sur Menu, puis appuyez sur séquenceur pas à pas. Si vous ne l'avez pas encore créé un clip pour la piste, vous serez invité à le faire.

Remarque: Entrer dans le mode séquenceur pas à pas sur l'écran ne sera pas aussi mettre les pads de lancement de clip dans leur propre mode pad séquenceur pas à pas. Appuyez sur le bouton Step Seq pour le faire.



Le haut de l'écran affiche le nom de la piste et des informations ainsi que des informations de projet et le calendrier.



Le champ Track indique le nom de la piste en cours.

Utilisez le champ BPM pour régler le tempo du projet.

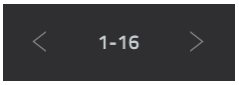
Le compteur de temps en haut de l'écran indique la position de la tête de lecture.



Pour entrer ou supprimer les étapes d'un clip:

1. Utilisez le Pad - / + boutons en bas de l'écran pour sélectionner le pad dont les étapes que vous souhaitez saisir ou supprimer. Le numéro de pad actuel est affiché dans le coin supérieur gauche.
2. Utilisez la barre - / + boutons en bas de l'écran pour sélectionner la barre du clip dont les étapes que vous voulez entrer ou supprimer. Le numéro de barre actuelle est affichée dans le coin supérieur gauche.
3. Appuyez sur les touches de votre matériel de force, ou appuyez sur un bouton au bas du séquenceur. Chaque Pad correspond à une étape dans la barre et la lumière avec une couleur correspondant à sa vitesse.

Pour les divisions de temps supérieur à 16, les étapes de la barre seront représentés par plusieurs banques de pad. Dans ce cas, utilisez les flèches gauche et droite (<et>) par les numéros d'étape (1-16, 17-32, etc.) pour changer les étapes sont présentées dans le séquenceur.



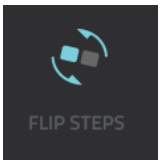
Pour régler les vitesses des étapes, Effectuez l'une des opérations suivantes:

- Appuyez sur n'importe où sur la barre de vitesse d'une étape. La partie supérieure de la barre de vitesse passera à ce moment-là.
- Utilisez le curseur sur le bord droit de l'écran pour augmenter ou diminuer les vitesses de toutes les étapes.

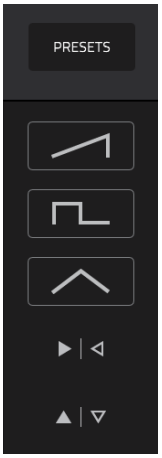
Utilisez la Nudge <et décalage> flèches pour déplacer chaque étape gauche ou à droite (respectivement) une étape. Ceci est utile pour expérimenter avec différentes permutations rythmiques.

Utilisez le curseur sur le bord droit de l'écran pour augmenter ou diminuer les vitesses de toutes les étapes.

Utilisez le bouton Steps Flip pour passer les étapes qui ont des notes saisies et qui n'ont pas de notes. Les mesures qui avaient auparavant pas de notes auront maintenant des notes à pleine vitesse (127). Les mesures qui avaient auparavant des notes seront désormais vide.



Appuyez sur Presets pour afficher ou masquer les contrôles de vitesse prédéfinis. Ces contrôles permettent de manipuler et de transformer les vitesses de la barre actuelle dans le clip.

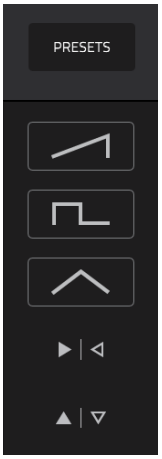


Le premier bouton appliquera ascendant ou descendant vitesses aux étapes. Chaque fois que vous appuyez dessus, il permet de faire défiler les options suivantes:

- Les vitesses monteront à un seul pic à la fin de la barre.
- Les vitesses vont monter à deux pics l'un après chaque moitié de la barre.
- Les vitesses monteront à quatre sommets d'un après chaque quart de la barre.
- Les vitesses descendront d'un seul pic au début de la barre.
- Les vitesses vont descendre de deux pics l'un après chaque moitié de la barre.
- Les vitesses descendront de quatre sommets d'un au début de chaque trimestre de la barre.

Le second bouton sera réglé les vitesses des étapes pour être à la valeur maximale (127) ou des valeurs minimales (1), en fonction de leur position dans la barre. Chaque fois que vous appuyez dessus, il permet de faire défiler les options suivantes:

- Les vitesses de la première moitié de la barre sont mis à 1. La vitesse de la seconde moitié seront fixés à 127.
- Les vitesses des premier et troisième trimestres de la barre sont fixés à 1. Les vitesses des deuxième et quatrième trimestres seront fixés à 127.
- Les vitesses des premier, troisième, cinquième et septième huitièmes de la barre sont fixés à 1. Les vitesses du deuxième, quatrième, sixième et huitième huitièmes seront fixés à 127.
- Les vitesses de la première moitié de la barre sont fixées à 127. Les vitesses de la seconde moitié seront mis à 1.
- le vitesses de la premier et third quarts de la barre sont réglés sur 1e2v7e.loTchities des deuxième et quatrième quarts est réglée sur 1.
- Les vitesses des premier, troisième, cinquième et septième huitièmes de la barre sont fixés à 127. Les vitesses des deuxième, quatrième, sixième et huitième huitièmes seront mis à 1.



Le troisième bouton appliquera ascendant ou descendant vitesses aux étapes. Chaque fois que vous appuyez dessus, il permet de faire défiler les options suivantes:

- À travers toute la barre, les vitesses monteront à un pic et puis descendre de lui.
- Dans chaque moitié de la barre, les vitesses monteront à un pic et puis descendre de lui.
- Dans chaque trimestre de la barre, les vitesses monteront à un pic et puis descendre de lui.
- À travers toute la barre, les vitesses descendront un pic dans une vallée, puis remonter en arrière jusqu'à la pointe.
- Dans chaque moitié de la barre, les vitesses descendront d'un pic dans une vallée et à l'arrière puis remonter jusqu'au sommet.
- Dans chaque trimestre de la barre, les vitesses descendront d'un pic dans une vallée et à l'arrière puis remonter jusqu'au sommet.

Le quatrième bouton échangera la première moitié et la seconde moitié de la barre. En d'autres termes, la première moitié de la barre deviendra une image en miroir de la seconde moitié, et vice versa.

Le cinquième bouton inverser les vitesses de toutes les étapes avec des notes saisies. La somme des anciennes et nouvelles vitesses sera égale à 127. L'exception est une vitesse de 127 ou 1 comme une étape avec une note ne peut pas avoir une vitesse de 0.

Exemples:

Les étapes avec des vitesses de 40 auront maintenant des vitesses de 87, et vice versa. Les étapes avec des vitesses de 75 auront maintenant des vitesses de 52, et vice versa. Les étapes avec des vitesses de 127 auront maintenant des vitesses de 1, et vice versa.

XYFX mode

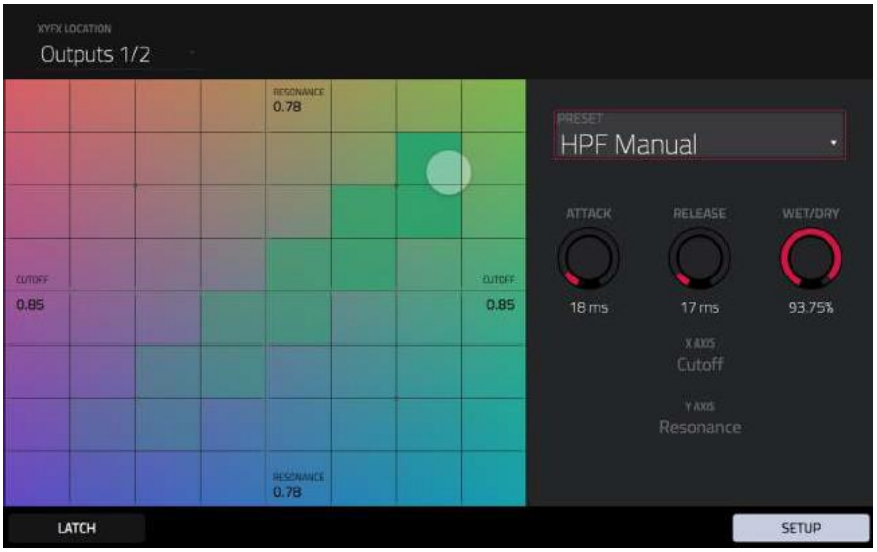


tours XYFX mode l'écran tactile dans un Pad XY où chaque axe représente la plage d'un paramètre d'effet. Lorsque vous vous déplacez votre doigt sur le pavé XY, la position actuelle déterminera la valeur actuelle des deux paramètres. Vous pouvez utiliser ce mode pour créer l'automatisation des effets intéressants sur vos pistes.

L'effet que vous contrôlez en mode XYFX agit comme un effet d'insertion sur cette piste. En fait, XYFX est le nom de l'effet d'insertion vous devez charger sur la piste avant de pouvoir utiliser ce mode. Pour en savoir plus à ce sujet dans***Général Caractéristiques*** > *Effets*.

Pour accéder au mode XYFX, Effectuez l'une des opérations suivantes:

- Appuyez sur Menu, puis appuyez sur XYFX.
- Appuyez et maintenez la touche **Shift** et appuyez sur Naviguer.



Lorsque vous entrez dans ce mode dans un projet, vous pouvez être invité à charger XYFX à la piste. Appuyez sur Insérer XYFX pour ce faire.

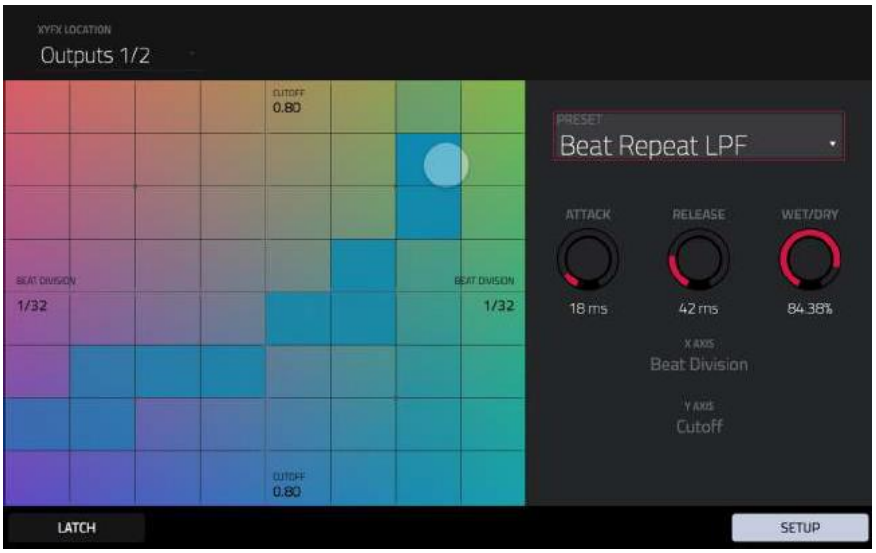
Remarque: Si vous avez déjà quatre effets d'insertion chargés, vous devrez effacer l'une des cases d'effet d'insertion avant de le faire.

Utiliser le champ Emplacement XYFX pour sélectionner le signal auquel les effets seront appliqués: la piste (Track) ou une sortie principale (une paire stéréo de canaux: Débit 1/2 ou 3/4 Sortie).

Touchez ou déplacez votre doigt sur la partie grillagée de l'écran. Un marqueur suivra votre doigt pour indiquer la position actuelle. L'axe X est l'axe horizontal, ce qui augmente la valeur que vous vous déplacez à droite. L'axe Y est l'axe vertical, ce qui augmente la valeur que vous vous déplacez. Chaque axe est marqué avec son paramètre assigné.

Lorsqu'un effet a un paramètre de division de battement, la division actuelle sera mis en évidence comme une colonne entière.

Les effets sont de couleurs différentes pour faciliter la distinction visuelle: les effets synchronisés dans le rythme sont bleus, alors que les effets sont contrôlés manuellement vert.

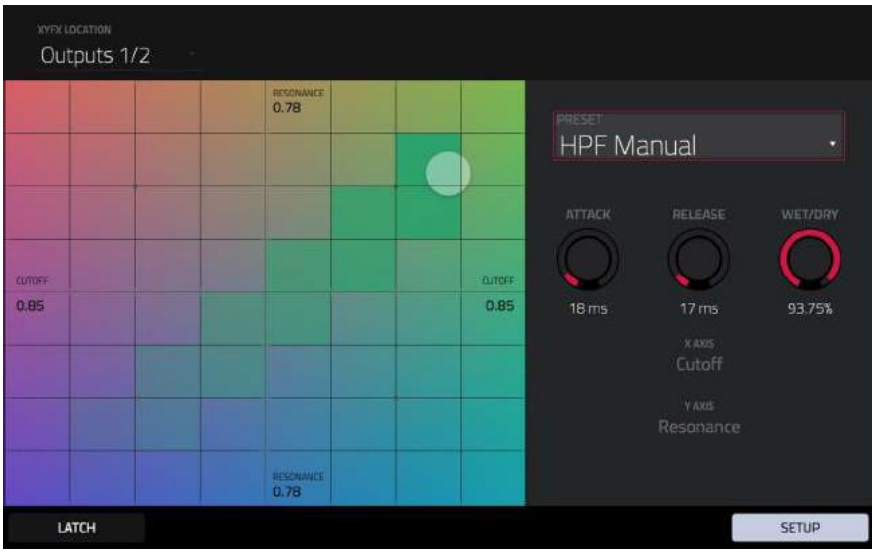


Mode XY avec un effet de battement synchrone.

Tout en appuyant sur la touche XY, appuyez sur le verrou dans le coin inférieur gauche pour maintenir le marqueur sur le pavé XY même après que vous relâchez. Le marqueur restera jusqu'à ce que vous touchez une autre partie du pad ou jusqu'à ce que vous appuyez sur XY Loquet à nouveau.

Utilisez le bouton Configuration pour afficher ou masquer le panneau de configuration, qui contrôle comment le pad XY se comporte.

Utilisez le champ prédéfini pour sélectionner l'effet que vous souhaitez utiliser en mode XYFX.



Mode XY avec un effet à commande manuelle.

Utilisez le bouton d'attaque pour régler la longueur de la phase d'attaque de l'enveloppe, qui est déclenchée lorsque vous appuyez sur le pavé XY. En d'autres termes, cela détermine combien de temps il prend l'effet pour répondre pleinement à votre contact.

Utilisez le bouton de sortie pour régler la longueur de la phase de libération de l'enveloppe, qui est déclenché lorsque vous relâchez le pad XY. En d'autres termes, cela détermine combien de temps il prend l'effet pour désactiver complètement après l'arrêt vous appuyant sur la touche XY.

Utilisation humide / sec bouton pour régler le mélange du signal d'origine (sec) et le signal d'effet (humide).

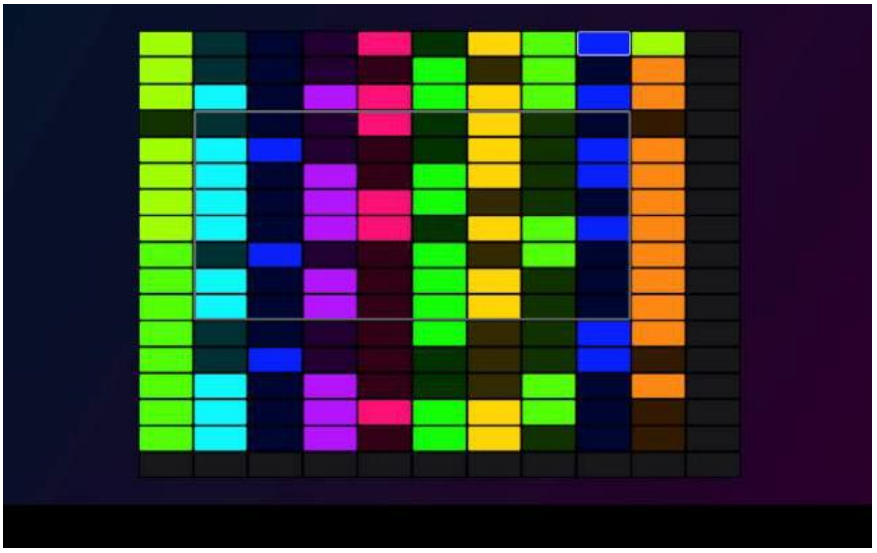
Les champs X et Y Axis Axe montrent quels paramètres sont contrôlés par chaque axe. Cela varie en fonction de l'effet que vous utilisez.

mode Navigation



Mode Navigation vous permet de sélectionner rapidement quel groupe 8x8 de clips est actuellement mise au point pour les plaquettes de lancement de clip
et le mode Matrix.

Pour entrer dans le mode Navigation, appuyez sur Naviguer.



Pour déplacer la vue de la matrice, effectuez l'une des opérations suivantes:

Utilisez les curseurs pour déplacer la vue une ligne ou une colonne à la fois. Vous pouvez également maintenir la touche **Shift** enfoncée et utiliser les curseurs pour déplacer huit lignes ou des colonnes à la fois.

Utilisez votre doigt pour appuyer ou faire glisser vers l'emplacement souhaité.

Navigateur



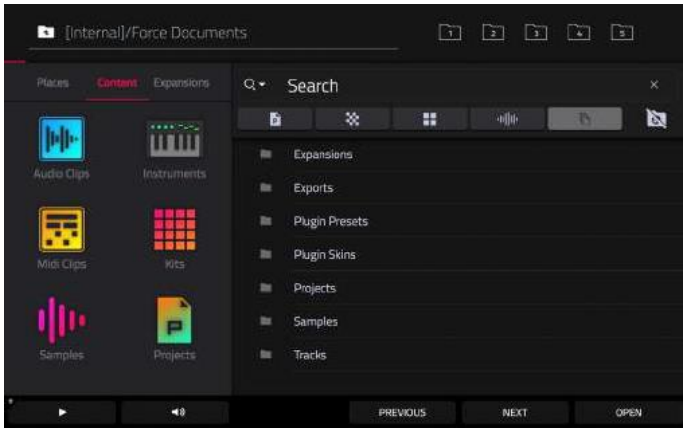
Le navigateur vous permet de naviguer vos disques durs internes et externes de matériel de force pour charger des échantillons, des clips, chansons, etc., vous pouvez facilement l'adapter à votre flux de travail préféré Utilisation des boutons de filtre et des dossiers définis par l'utilisateur,. Vous pouvez également passer une audition (preview) vos échantillons avant de les charger.

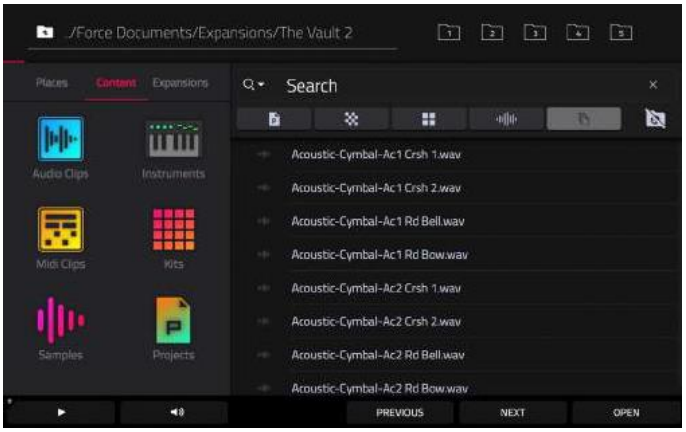
Important: Vous pouvez installer un disque SATA supplémentaire dans votre matériel de travail, ce qui permet un espace de stockage encore plus. Voir***appendice*** *> Installation du disque SATA* pour en savoir plus à ce sujet.

Important: Force prend en charge lecture et d'écriture capacité de exFAT, FAT32, NTFS et les systèmes de fichiers EXT4 ainsi que lecture seule capacité de HFS + systèmes de fichiers. Nous vous recommandons d'utiliser un système de fichiers exFAT comme il est le plus robuste pris en charge par Windows et Mac OS.

Pour afficher le navigateur, Effectuez l'une des opérations suivantes:

- Appuyez sur Menu, puis appuyez sur le navigateur.
- Charge de presse.





Dans le navigateur, vous pouvez faire une des opérations suivantes:

Pour parcourir vos fichiers par emplacement, Tapez Places sur le côté gauche de l'écran.

Interne est le lecteur interne de la force.

Documents de la Force est un raccourci vers le dossier Documents de travail sur l'entraînement interne de la force.

Si vous avez des périphériques de stockage connectés aux ports USB ou fente pour carte SD de la force, ils apparaîtront dans cette colonne, ainsi.

Pour parcourir vos fichiers par le contenu, Appuyez sur le contenu puis appuyez sur le type de fichier: Clips audio, Plugin Présélections, Clips Midi, Kits, échantillons ou projets (voir ***au dessous de*** pour en savoir plus sur ces boutons de contenu).

Pour parcourir expansions, appuyez sur expansions.

Pour se déplacer d'un niveau de dossier, Appuyez sur le dossier / □ icône dans le coin supérieur gauche.

Pour vous déplacer dans une liste, Effectuez l'une des opérations suivantes:

- Balayez vers le haut ou vers le bas
- Tournez la molette de données
- Utilisez les boutons - / +
- Appuyez sur Précédent et Suivant au bas de l'écran.

Pour sélectionner un fichier ou un dossier, Appuyez une fois.

Pour entrer dans un dossier, Appuyez deux fois sur ou sur Ouvrir dans le coin inférieur droit. Vous pouvez également, appuyez sur la molette de données pour entrer dans un dossier sélectionné. Vous pouvez également appuyer sur un des boutons de dossier (1-5) dans le coin supérieur droit de sauter immédiatement à ces chemins de fichiers pré-attribués (voir***au dessous de*** apprendre à attribuer ces chemins de fichiers).

Pour charger un fichier sélectionné, Appuyez deux fois dessus, touchez Charger ou appuyez sur la molette de données. Si le fichier est un échantillon, il sera chargé au pool d'échantillons du projet. Si le fichier est un projet, il sera chargé dans son intégralité (il vous sera demandé si vous souhaitez fermer votre projet en cours).

Lorsque chargement de fichiers tels que des clips, des échantillons ou des kits, vous pouvez également utiliser le matériel boutons - / + ou les touches de fonction Précédent et Suivant sur l'écran pour vous déplacer dans les fichiers et charger automatiquement le fichier sélectionné dans votre clip, pad ou de la piste. Si le fichier précédemment sélectionné n'est pas utilisé ailleurs dans votre projet, il sera effacé de la mémoire.

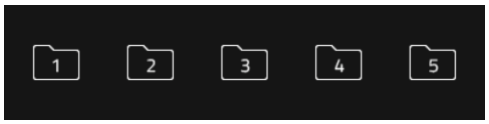
Pour supprimer un fichier ou le dossier sélectionné, Appuyez et maintenez la touche **Shift**, puis sur Supprimer le fichier au bas de l'écran.

Pour afficher un aperçu d'un son sélectionné, Appuyez et maintenez Play (□) au bas de l'écran.

Pour activer ou désactiver la fonction d'audition et définir son niveau de volume, Appuyez sur l'icône du haut-parleur en bas de l'écran. Dans l'écran qui apparaît, appuyez sur Auto pour activer ou désactiver, puis appuyez sur et faites glisser le curseur vers le haut ou vers le bas niveau pour régler le niveau de volume. Appuyez sur l'icône du haut-parleur une fois de plus pour cacher la fenêtre.

Pour afficher les informations sur le périphérique de stockage en cours, Maintenez la touche **Shift** et appuyez sur puis appuyez sur Infos sur le lecteur au bas de l'écran. Les informations du disque apparaît dansune nouvelle fenêtre. Appuyez sur OK pour revenir à l'écran précédent.

Pour formater un périphérique de stockage à utiliser un système de fichiers exFAT, Sélectionnez-le dans le navigateur, appuyez et maintenez la touche **Shift** enfoncée, puis appuyez sur Drive Format au bas de l'écran. Dans la fenêtre qui apparaît, cliquez sur OK, puis formatez dans la fenêtre suivante pour formater le périphérique, ou appuyez sur Annuler pour revenir à l'écran précédent sans formatage. Ce processus de formatage configurer l'appareil pour utiliser le système de fichiers exFAT, supprimez toutes les partitions du lecteur, et d'effacer tout son contenu. (Les appareils qui sont non initialisée ou ne disposent pas d'un système de fichiers ne seront pas reconnus par le matériel de travail et par conséquent ne peuvent pas être formatées.)



Pour obtenir l'utilisation la plus efficace du navigateur, définissez les chemins de fichiers à vos emplacements préférés d'entraînement en premier. Il y a cinq boutons de dossiers étiquetés 1-5 dans le coin supérieur droit. Vous pouvez définir ces raccourcis pour être à cinq endroits sur le disque interne et / ou des périphériques de stockage connectés de votre matériel de travail, vous donnant un accès rapide à vos fichiers.

Pour affecter l'emplacement actuel à un bouton de dossier, enfoncée la touche SHIFT, puis sur l'un des boutons de dossiers (1-5). Maintenant, lorsque vous appuyez sur ce bouton de dossier à nouveau, le navigateur affichera le contenu de ce dossier immédiatement.



Utilisez les six boutons de filtre pour afficher uniquement les types de fichiers spécifiques la liste ci-dessous. Les dossiers seront affichés toujours dans la liste.

Pour afficher les fichiers de projet uniquement, Appuyez sur l'icône P / page.

Pour afficher uniquement les fichiers de motif, appuyez sur l'icône carré à damier.

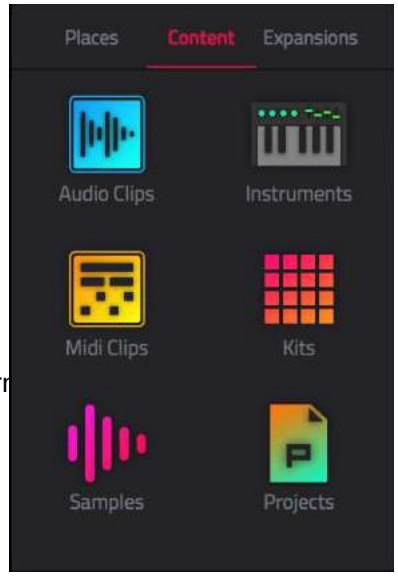
Pour afficher les fichiers kit seulement, Appuyez sur l'icône-quatre carrés.

Pour afficher les fichiers échantillons seulement,

Appuyez sur l'icône de forme d'onde. Pour afficher tous

les types de fichiers, cliquez sur l'icône de trois pages.

Pour afficher ou masquer les dossiers de projet force, appuyez sur l'icône du dossier Force.



Utilisez les six boutons de contenu pour afficher des emplacements spécifiques dans le lecteur interne de la force et les filtrer automatiquement par type de fichier:

Clips audio: Appuyez sur ce bouton pour entrer dans le dossier expansions sur le disque interne, l'affichage des fichiers audio uniquement.

Instruments: Appuyez sur ce bouton pour entrer dans le dossier expansions sur le lecteur interne, la visualisation de fichiers plug-ins prédéfinis uniquement.

Clips Midi: Appuyez sur ce bouton pour entrer dans le dossier expansions sur le disque interne, le motif affichage des fichiers uniquement.

Kits: Appuyez sur ce bouton pour entrer dans le dossier expansions sur le disque interr
trousse uniquement les fichiers.

Les échantillons: Appuyez sur ce bouton pour entrer dans le dossier expansions sur le disque interne, l'affichage des fichiers échantillons seulement.

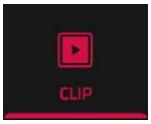
Projets: Appuyez sur ce bouton pour entrer dans le dossier expansions sur le disque interne, la visualisation de fichiers de projet uniquement.

Modifier le mode clip



Modifier le mode clip vous permet de visualiser et d'éditer des clips de votre projet.

Voir Clip

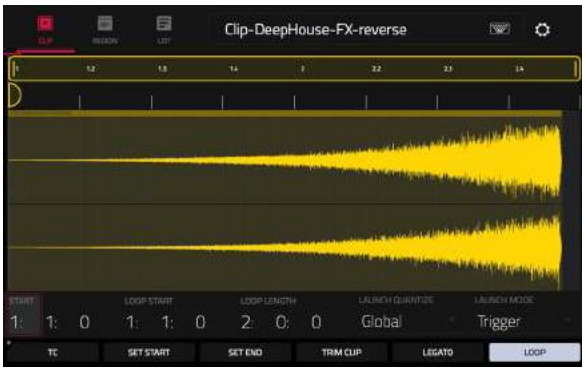


La fenêtre Clip vous permet de visualiser et de modifier les paramètres du conteneur de clip lui-même. Ce point de vue a trois aspects différents: l'une des pistes audio, une pour les pistes de batterie et un pour Keygroup, plug-in, pistes MIDI et CV.

Pour entrer dans le Modifier Clip Voir, Effectuez l'une des opérations suivantes:

- Appuyez sur Menu, puis appuyez sur Modifier Clip.
- Clip presse.

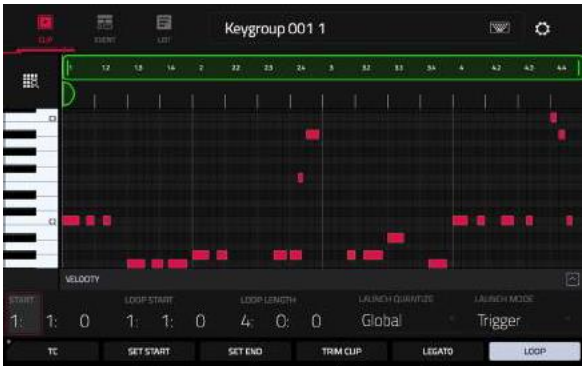
Pour les pistes audio, la forme d'onde du clip audio est affiché.



Pour les pistes de batterie, la colonne de gauche vous montre tous les Pads disponibles dans une vue verticale avec leurs événements correspondants dans la grille à droite.



Pour Keygroup, plug-in, les pistes MIDI et CV, la colonne de gauche montre un clavier « piano roll » vertical avec les événements correspondants dans la grille à droite.





Utilisez les champs Début pour définir l'emplacement de départ du clip lors de son lancement. Vous pouvez également faire glisser le marqueur de début. Utilisez les champs Loop Start pour définir l'emplacement de départ de la boucle clip. En variante, faire glisser le marqueur de début de boucle. Utilisez les champs de longueur de boucle pour définir la longueur totale de la boucle. En variante, faire glisser le marqueur de fin de boucle

Utilisez le champ Lancement Quantification pour définir la quantification pour le lancement du clip. Cela peut être réglé séparément de la quantification globale de lancement.

Utilisez le champ Mode de lancement pour définir la façon dont le clip est lancé. Sélectionnez Activer pour le clip pour démarrer ou arrêter à chaque pression. Sélectionnez Trigger pour le clip pour démarrer au début à chaque pression.

Pour ouvrir la synchronisation correcte fenêtre, Appuyez sur TC au bas de l'écran. Cette fenêtre contient divers paramètres pour aider quantifie les événements de votre clip (en savoir plus sur cette fonctionnalité***Opération*** > *Caractéristiques générales> Timing Correct (TC)*).

Pour régler le démarrage du clip ou des points d'extrémité, appuyez sur Définir Démarrer ou Définir la fin tandis que le clip est en cours de lecture. Le point à point ou à la fin de départ sera fixé à l'emplacement de la tête de lecture.

Pour découper un clip, utiliser les champs de longueur de boucle pour définir la longueur préférée, puis appuyez sur pour couper clip garniture tout le clip de cette taille.

Pour activer ou désactiver legato, robinet Legato. Lorsque Legato est activé, la tête de lecture continue à partir du même poste tel qu'il était dans le plan précédent de la même piste lors de la commutation entre les clips. Ceci est utile pour créer des remplissages sans soudure en breaks de batterie ou lors de l'utilisation d'une piste capella.

Pour activer ou désactiver la boucle clip ou désactiver, tap loop. En général, tourner en boucle sur des phrases complètes et désactiver pour un coups de feu.

Pour déplacer toute la zone de boucle à gauche ou à droite, appuyez et maintenez **Shift** enfoncée et appuyez << boucle ou boucle >>. Pour réduire de moitié ou au double de la taille de la boucle, appuyez sur Shift et appuyez / 2 ou 2X.

Voir l'événement



Le point de vue de l'événement vous permet de visualiser et de modifier les événements de note de chaque clip d'une piste dans un projet et leurs vitesses. Ce mode a deux apparences différentes: une pour les pistes de batterie et une pour les pistes de Keygroup, les pistes MIDI et pistes de plug-in.

Pour entrer dans la vue de l'événement, Appuyez sur l'événement en haut de l'écran en mode Clip.

Remarque: Lorsqu'une piste audio est sélectionné, le mode Clip affichera une icône pour la région Vue au lieu de l'événement Vue.



Événement Vue sur une piste de batterie.



Voir l'événement d'une piste MIDI ou Keygroup Piste.

Pour les pistes de batterie, la colonne de gauche vous montre tous les Pads disponibles dans une vue verticale avec leurs données correspondantes. Pour Keygroup, plug-in et des pistes MIDI, la colonne de gauche montre un clavier « piano roll » vertical.

Le haut de l'écran affiche les informations de synchronisation et des outils d'édition.



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

Dans la vue de l'événement, ces quatre icônes d'outils vous permettent d'utiliser des fonctions différentes dans la grille.



Appuyez sur pour sélectionner un son mode:



Crayon: Mode Dessin:

Pour entrer une note dans une case vide de la grille, Appuyez sur le carré de la grille.

Pour sélectionner une note, Appuyez dessus.

Pour déplacer une note, Appuyez sur et le faire glisser vers un autre carré de la grille.

Pour effacer une note, Appuyez deux fois dessus.



La gomme: Mode Effacer:

Pour effacer une note, Appuyez dessus. Vous pouvez également appuyer et faire glisser pour effacer plusieurs notes dans la même rangée.



Sélectionnez Boîte: Sélectionnez le mode:

Remarque: Notes restent sélectionnés si vous passez à un autre mode. La sélection va changer, cependant, si vous appuyez sur un pad tout Frapper Pad, tous les événements est réglé sur ON.

Pour sélectionner une note, Appuyez dessus.

Pour sélectionner plusieurs notes, Appuyez sur et faites glisser sur la grille pour créer une zone autour d'eux.

Pour déplacer une note, Appuyez sur et le faire glisser vers un autre carré de la grille.

Pour déplacer plusieurs notes, Sélectionnez comme décrit ci-dessus, puis appuyez sur et faites-les glisser.

Pour effacer plusieurs notes, Sélectionnez comme décrit ci-dessus, puis sélectionnez l'outil Gomme puis sur l'une des notes sélectionnées.



Loupe: Mode de navigation:

Pour passer à une autre partie de la grille, Appuyez sur et faites-le glisser.

Pour effectuer un zoom avant ou arrière, La propagation ou pincer les doigts (respectivement) sur la grille. Vous pouvez le faire verticalement, horizontalement, ou les deux en même temps.



Quelle que soit l'outil sélectionné, vous pouvez effectuer des opérations suivantes pour se déplacer, allonger, raccourcir, ou la transposition de toute note sélectionnée / notes.

Pour régler automatiquement la grille pour afficher une banque de pads et deux barres, Appuyez sur l'icône grille et loupe dans le coin supérieur gauche.

Pour annuler la dernière action, Appuyez sur Annuler.

Pour refaire la dernière action défaisait, Appuyez sur

Shift + Annuler. Pour sélectionner toutes les notes pour

un pad, appuyer sur la touche désirée.

Pour déplacer les notes sélectionnées, Appuyez sur Nudge au bas de l'écran, puis utilisez le cadran de données ou les boutons - / + pour décaler les notes à gauche ou à droite. Par défaut, vous pouvez placer des notes que par des valeurs de quantification définies par la valeur temps correcte (voir***Caractéristiques générales*** *> Timing Correct (TC)* d'apprendre à ce sujet).

Pour déplacer les notes sélectionnées sans restriction (« Claquant ») les à la grille de quantification, appuyez et maintenez Ne cassera pas dans le coin inférieur gauche de l'écran, puis utilisez le cadran de données ou les boutons - / + pour changer les notes. Dans ce cas, chaque coup de coude équivaut à quatre tiques.

Pour régler le point de départ ou point final des notes sélectionnées (Sans changer leur position), appuyez sur Modifier Démarrer ou
edit End au bas de l'écran, puis utilisez le cadran de données ou les boutons - / +.

Pour transposer les notes sélectionnées vers le haut ou vers le bas, Appuyez sur Transposer au bas de l'écran, puis utilisez le cadran de données ou touches - / +.

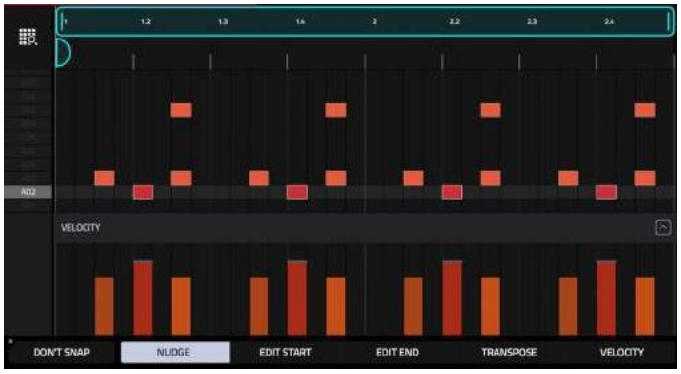
Pour copier les notes sélectionnées instantanément, Appuyez et maintenez la touche **Shift**, puis appuyez sur Copier en bas de l'écran. Les notes sélectionnées seront dupliqués et commencent immédiatement après la fin de la dernière note sélectionnée. Nudge sera automatiquement sélectionné afin que vous puissiez immédiatement utiliser le cadran de données pour déplacer les notes copiées.

Pour couper les notes sélectionnées, appuyez et maintenez **Shift**, puis appuyez sur Couper en bas de l'écran. Les notes sélectionnées seront copiés et retirés de la grille.

Pour coller les notes copiées, maintenez enfoncée la touche **Shift**, puis sur Coller au bas de l'écran. Les notes sélectionnées seront collées à l'emplacement tête de lecture.

Pour ouvrir la synchronisation correcte fenêtre, Appuyez sur Shift puis appuyez sur TC au bas de l'écran. Voir***Général Caractéristiques*** *> Timing Correct (TC)* d'apprendre à ce sujet.

Le point de vue de l'événement contient également une voie de vitesse où vous pouvez facilement régler la vélocité des notes.



La voie de la vitesse dans la vue de l'événement.



Le plus grand couloir de vitesse en cas Vue.

Pour afficher ou masquer la voie de vitesse:

1. Appuyez sur le bouton flèche (□) dans le coin inférieur droit de montrer la voie de la vitesse.
2. Appuyez sur le bouton flèche (□) une fois de plus pour montrer une version plus haute de la voie de vitesse. Le bouton affiche maintenant une
   flèche vers le bas (□).
3. Appuyez sur la flèche vers le bas (□) pour cacher la voie de la vitesse.

La vitesse de chaque note est représentée par une barre verticale. Le rouge plus élevé et plus la barre est élevée, plus la vitesse est. Les barres jaunes indiquent une vitesse inférieure. Les barres avec une ligne grise en haut indiquent une note sélectionnée.

Pour régler la vélocité des notes sélectionnées, Appuyez sur la vitesse au bas de l'écran, puis utilisez le cadran de données ou
- / + boutons.

Modification des événements

Appuyez sur l'icône d'édition de crayon à côté de l'icône du mode de liste pour ouvrir la fenêtre d'édition de l'événement. Vous pouvez utiliser l'une de ces fonctions telles que décrites ci-dessous.

Pour revenir au mode de l'événement Voir, Appuyez sur Annuler ou appuyez sur le haut de l'écran.

La fonction Effacer efface des événements tous les événements du clip et remet à zéro tous ses paramètres.

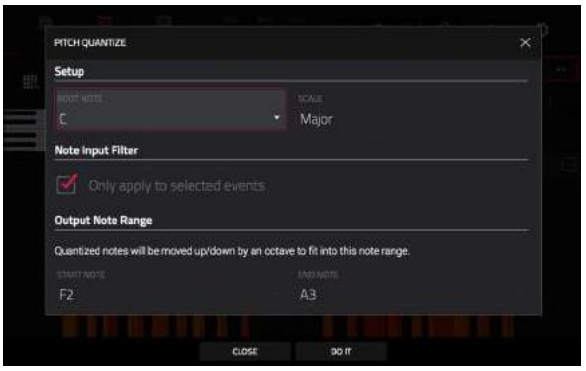
Pour confirmer votre choix, Cliquez sur Effacer.

Pour revenir à l'écran précédent, appuyez sur Annuler.

La fonction des événements Double-vitesse réduit de moitié immédiatement les longueurs de tous les événements de note dans le clip ainsi que la distance entre eux. En d'autres termes, toutes les notes sont pressés plus rapprochés si le clip sonne comme il joue à deux fois la vitesse précédente. Cela n'affecte pas vraiment les emplacements de notes ou le tempo.

La fonction des événements demi-vitesse double immédiatement les longueurs de tous les événements de note dans le clip ainsi que la distance entre eux. En d'autres termes, toutes les notes sont plus éloignés si le clip sonne comme il joue à la moitié de la vitesse précédente. Cela n'affecte pas vraiment les emplacements de notes ou le tempo.

La fonction Pitch Quantize force les emplacements des événements de note dans une échelle spécifique.



Pour sélectionner la note fondamentale souhaitée de l'échelle, utilisez la Fondamentale
champ.

Pour sélectionner un type d'échelle, Utilisez le champ d'échelle.

Pour déterminer quelle note événements seront quantifiés, appuyez sur la case à cocher pour appliquer uniquement les événements sélectionnés.

Lorsque, seuls les événements de notes sélectionnées seront quantifiées.

Lorsqu'elle est désactivée, tous les emplacements dans le clip en cours seront quantifiées.

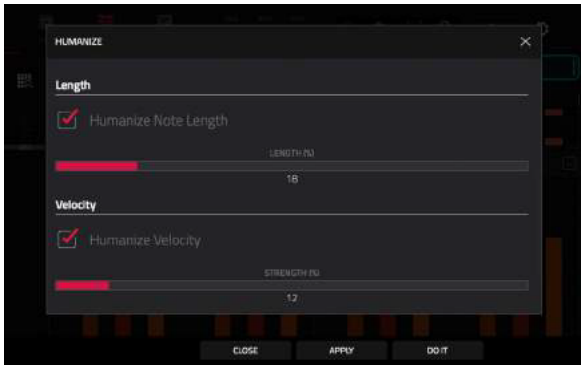
Pour définir emplacements les moins possible et le plus élevé possible lorsque les événements de note seront placés quantifiées, Utilisez la note de départ et les champs Note de fin (respectivement). Si un événement de note est à l'origine en dehors de cette plage, il sera obligé de le pas le plus proche (à l'intérieur de l'échelle) à l'intérieur de la gamme.

Pour continuer et quantifier les événements de note,

Appuyez sur Do It. Pour annuler, appuyez sur Fermer.

La fonction Humaniser applique au calendrier aléatoire, la longueur et / ou la vitesse des événements de note.





Pour choisir si oui ou non l'humanisation sera appliquée au moment des événements de note, appuyez sur la case à cocher Temps Humaniser.

Pour sélectionner le nombre maximal d'impulsions selon laquelle le moment d'un événement sera ajusté, Utiliser le curseur Montant (Légumineuses).

Pour définir considérablement l'effet d'humanisation est appliqué au calendrier, Utilisez le curseur Empressement. Les valeurs négatives correspondent à jouer « avant le temps », tandis que les valeurs positives correspondent à jouer « derrière le rythme»

Pour définir si oui ou non l'humanisation sera appliquée à la durée des événements de note, appuyez sur la case Longueur Remarque Humaniser.

Pour définir considérablement l'effet d'humanisation est appliquée à noter longueurs, Utilisez le curseur Longueur (%).

Pour définir si oui ou non l'humanisation sera appliquée aux vitesses des événements de note, Appuyez sur la case à cocher Humanize Velocity.

Pour définir considérablement l'effet d'humanisation est appliquée ne pase vitesses, utilisez le St (%) curseur.

Pour déterminer les notes utilisera ces valeurs d'humanisation, appuyez sur Appliquer uniquement séléctionnés case Événements.

Quand, juste les notes sélectionnées seront humanisés.

Lorsqu'elle est désactivée, toutes les notes dans le clip seront

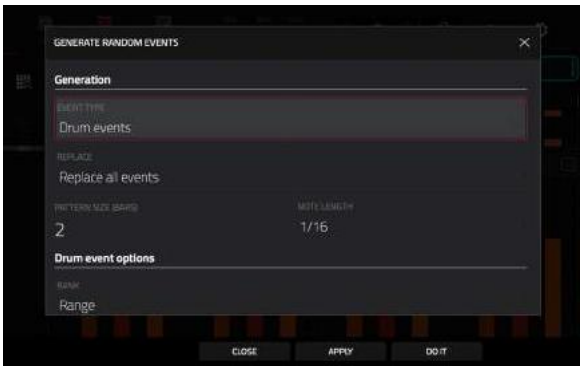
humanisés.

Pour appliquer et maintenir cette humanisation fenêtre ouverte, appuyez sur

Appliquer. Pour appliquer humanisation et fermer la fenêtre, tapez Do It.

Pour fermer la fenêtre sans apporter de modifications, Appuyez sur Fermer.

La fonction Générer des événements aléatoires crée des motifs aléatoires mélodiques ou à Drum dans le clip en cours.



Pour sélectionner le type d'événements que vous voulez créer, Utilisez le champ Type d'événement pour sélectionner les événements Drum ou des événements Mélodique.

Pour sélectionner la façon dont les événements sont créés par rapport aux événements existants sur la piste, utilisez le champ Remplacer:

Remplacer tous les événements: Sélectionnez cette option pour remplacer tous les événements dans le clip avec ceux générés au hasard.

Remplacer des événements dans la note Plage: Sélectionnez cette option pour remplacer tous les événements de la tessiture désignée dans le clip avec ceux générés au hasard. Utilisez la Banque ou de démarrage Pad et menus Pad Fin pour définir la plage de notes pour les événements de batterie ou la note de début et de fin Remarque menus pour régler la plage de notes pour les événements mélodiques.

Ajouter aux événements existants: Sélectionnez cette option pour ajouter les événements générés au hasard au clip sans remplacer ou écraser ceux qui existent déjà.

Pour définir le nombre de barres les événements utiliseront, Utilisez le champ Taille de modèle (barres). La valeur la plus élevée possible est le nombre de barres dans le clip en cours.

Pour sélectionner la durée des événements, Utilisez le champ Longueur Note. (Cette fonction est non fonctionnel si Legato est activé tout en générant des événements mélodiques.)

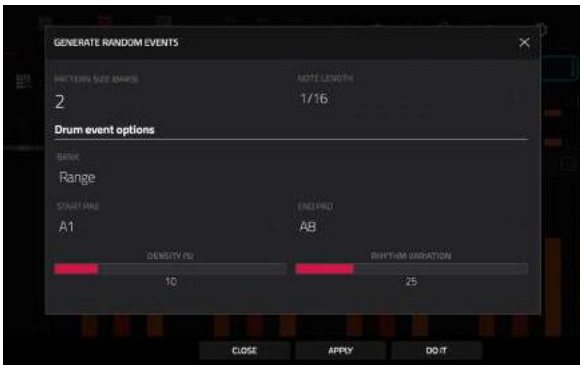
Pour générer les événements et garder cette fenêtre ouverte,

appuyez sur Appliquer. Pour générer les événements et fermer

la fenêtre, tapez Do It.

Pour fermer la fenêtre sans générer des événements, Appuyez sur Fermer.

Si le type d'événement est réglé sur des événements Drum:



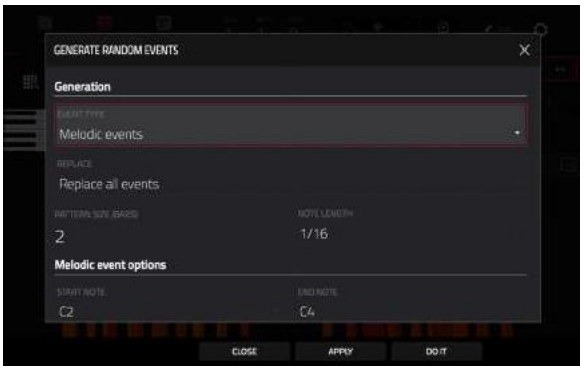
Pour sélectionner la banque de pad qui sera utilisé pour générer les événements, utiliser le champ Bank ou sélectionnez Plage pour utiliser le pavé Démarrer et menus du Bloc de fin pour définir une plage de pad spécifique au lieu.

Pour définir une plage de pad spécifique sur lequel seront générés les événements, Utilisez le pavé début ou la fin des champs Pad. Vous pouvez utiliser ces champs que si le menu Banque définies par la plage.

Pour définir étroitement les événements seront placés dans le clip, Utilisez le curseur de densité (%).

Pour définir largement ou étroitement les motifs rythmiques des notes générées varient, utilisez le curseur de la variation rythmique.

Si le type d'événement est réglé sur Melodic Events:

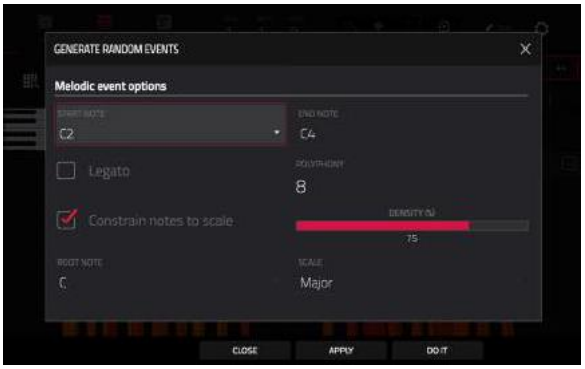


Pour définir une plage de note spécifique sur laquelle les événements seront générés, utilisez la note début ou de fin Remarque les champs.

Pour activer ou désactiver legato, Appuyez sur la case à cocher Legato.

Lorsqu'elle est activée, les notes générées seront étendues ou raccourcies pour créer une longue phrase ininterrompue à partir du premier point de départ de l'événement de note au point final de la dernière épreuve de note. Chaque événement de note soutenir jusqu'à ce qu'un autre événement de note commence. Si plusieurs événements de notes commencent en même temps (et ne sont pas les derniers événements de note), leurs longueurs deviendront identiques.

Lorsqu'elle est désactivée, les notes générées utiliseront la durée fixée par la note menu Longueur.



Pour définir le nombre maximum d'événements de notes qui peuvent être produites simultanément sur la piste, Utiliser le champ polyphonie pour sélectionner 1-8.

Pour déterminer si oui ou non les notes utiliseront une échelle, appuyez sur les notes à l'échelle Contraindre case à cocher.

Lorsqu'elle est activée, les notes seront à l'échelle est déterminée par le menu d'échelle.

Lorsqu'elle est désactivée, les notes seront chromatique.

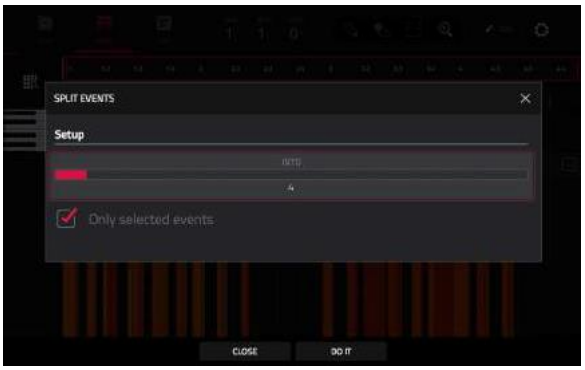
Pour définir étroitement les événements seront placés dans le clip, Utilisez le curseur de densité (%).

Pour définir la note fondamentale de l'échelle que les notes utiliseront, utilisez le champ de note de base.

Pour sélectionner l'échelle ou le mode que les notes générées utiliseront, Utilisez le champ d'échelle.

La note de Split processus des événements divise les événements de note en un nombre égal de pièces.

Pour définir le nombre de pièces noter les événements seront divisés en, utilisez la **Dans** champ.



Pour définir le processus d'affecter uniquement les notes sélectionnées, appuyez sur la case à cocher uniquement les événements sélectionnés. Si elle est décochée, tous les événements de note dans le clip sera divisé.

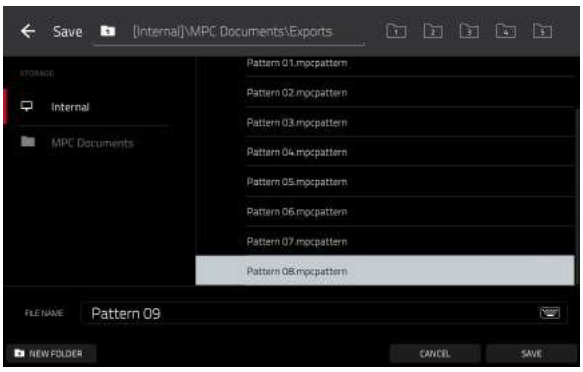
L'exportation en fonction du motif enregistre la séquence en cours en tant que motif (.mpcpattern) à un dispositif de stockage externe ou interne de l'unité de travail.

Pour sélectionner le périphérique de stockage que vous souhaitez afficher, Tapez dans la **Espace de rangement** colonne de gauche.

Interne est le lecteur interne de la force.

Documents de la Force est un raccourci vers les documents de la Force dossier sur le lecteur interne de la force.

Si vous avez des périphériques de stockage connectés aux ports USB ou fente pour carte SD de la force, ils apparaîtront dans cette colonne, ainsi.



Pour entrer dans un dossier, Appuyez deux fois dessus. Vous pouvez également tourner le cadran de données ou utiliser les touches - / + pour vous déplacer dans la liste, et appuyez sur la molette de données pour entrer dans un dossier. Vous pouvez également appuyer sur l'un des cinq boutons de dossier dans le coin supérieur droit de sauter immédiatement à ces chemins de fichiers attribués pré (voir***Navigateur*** apprendre à le faire).

Pour créer un nouveau dossier, Appuyez sur Nouveau dossier, utilisez le clavier virtuel qui apparaît entrer un nom, puis appuyez sur Do It. Vous entrerez immédiatement le nouveau dossier.

Pour se déplacer d'un niveau de dossier, Appuyez sur le dossier / □ icône dans le coin supérieur gauche.

Pour nommer le fichier, appuyez sur le champ Nom du fichier au bas de l'écran et utiliser le clavier virtuel qui apparaît.

Pour enregistrer le fichier, Appuyez sur Enregistrer.

Pour annuler et revenir au menu, Appuyez sur Annuler. Vous pouvez également appuyer l'□ icône dans le coin supérieur gauche.

région Voir



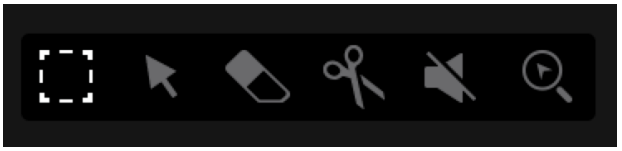
La vue Région vous permet de visualiser et de modifier le point de vue et d'éditer les clips de pistes audio. Ce mode n'est pas disponible pour d'autres types de piste.

Le haut de l'écran affiche les informations de synchronisation et des outils d'édition.



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

Dans la région de mode d'édition, ces six icônes d'outils vous permettent d'utiliser différentes fonctions dans le clip.



Appuyez sur pour sélectionner un son mode:



Chapiteau: Mode Marquee:

Pour sélectionner une région clip, Appuyez sur le tiers supérieur de celui-ci.

Pour déplacer une région clip (Ou de plusieurs régions de clip sélectionné), tapoter et faire glisser le tiers supérieur de la gauche ou la droite.

Pour diviser le clip en deux points spécifiques (création une zone d'affichage de chaque côté et entre eux), robinet et faites glisser sur le tiers médian de celui-ci pour créer une boîte blanche translucide, puis appuyez sur le tiers supérieur de cette boîte.

Pour raccourcir ou allonger une région clip (Ou plusieurs régions de séquence sélectionnée), robinet et faire glisser le tiers inférieur de la gauche ou la droite.



Flèche: Mode de selection:

Pour sélectionner une région clip, Appuyez dessus.

Pour déplacer une région clip (Ou de plusieurs régions de clip sélectionné), tapoter et faire glisser le tiers supérieur de la gauche ou la droite.

Pour raccourcir ou allonger une région clip (Ou plusieurs régions de séquence sélectionnée), robinet et faire glisser le tiers inférieur de la gauche ou la droite.



La gomme: Mode Effacer:

Pour effacer une région clip (Ou plusieurs régions de séquence sélectionnée), appuyez dessus.



Les ciseaux: Split Mode:

Pour diviser le clip à un moment précis (Création d'une zone d'affichage de chaque côté), appuyez sur ce point dans la séquence.

Pour sélectionner une région clip, Appuyez sur son extrême gauche bord.



Muet: Mode Mute:

Pour activer ou désactiver une région clip (Ou plusieurs régions de séquence sélectionnée), appuyez dessus.



Loupe: Mode de navigation:

Pour passer à une autre partie du clip, Appuyez sur et faites-le glisser.

Pour effectuer un zoom avant ou arrière, La propagation ou pincer les doigts (respectivement) sur la grille. Vous pouvez le faire verticalement, horizontalement, ou les deux en même temps.

Appuyez sur l'icône crayon pour ouvrir le menu Modifier les régions.

Utilisez Garniture audio pour clip pour couper l'échantillon audio à la

taille du clip. Utilisez régions Effacer pour effacer l'échantillon audio du

clip.

Quelle que soit l'outil sélectionné, vous pouvez effectuer des opérations suivantes pour modifier les régions de clip audio

Suggestion: Si vous voulez entendre que la piste audio lors de l'édition, appuyez sur la touche Solo et appuyez sur la piste concernée Assigner
sélectionnés.

Pour sélectionner une région clip, Appuyez sur l'icône de flèche pour accéder au mode de sélection et appuyez sur une région de clip. Lorsqu'une région de clip est sélectionné, tous les paramètres de la région seront disponibles pour modifier.

Pour annuler la dernière action, Appuyez sur Annuler.

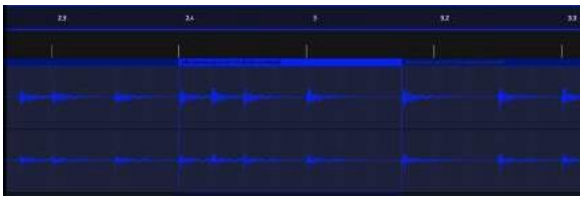
Pour refaire la dernière action défaisait, appuyez sur Shift **+ Undo / Redo.**

Pour déplacer la région de clip sélectionné, Appuyez sur Nudge au bas de l'écran, puis utilisez le cadran de données ou les boutons - / + pour changer la région du clip gauche ou à droite. En variante, si l'outil de flèche ou outil de sélection sont sélectionnées, appuyez et faites glisser le tiers supérieur de la zone d'affichage sélectionnée à gauche ou à droite. Par défaut, vous pouvez déplacer une région clip uniquement par des valeurs de quantification définies par la valeur temps correcte (voir***Caractéristiques générales*** *> Timing Correct (TC)* d'apprendre à ce sujet).

Pour déplacer la région de clip sélectionné sans restriction (« Claquant ») à la grille de quantification, appuyez et maintenez Ne cassera pas dans le coin inférieur gauche de l'écran, puis utilisez le cadran de données ou les boutons - / + pour changer la région du clip. Dans ce cas, chaque coup de coude équivaut à quatre tiques.

Pour régler le point de départ ou le point final de la région de clip sélectionné (Sans changer sa position), appuyez sur Modifier Démarrer en bas de l'écran, puis utilisez le cadran de données ou les boutons - / +.

Pour diviser le clip à la position de la tête de lecture (Création d'une zone d'affichage de chaque côté), appuyez séparation dans le bas de l'écran.



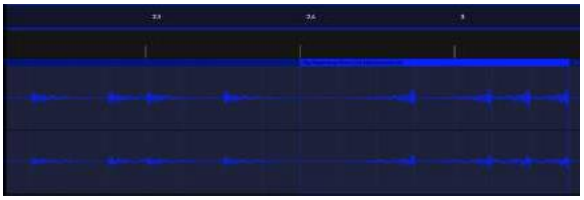
Pour copier, couper, coller ou la région de clip sélectionné, Appuyez sur Copier ou appuyez sur et maintenez la touche **Shift**, puis appuyez sur Copier ou Couper. Tournez la molette de données pour déplacer la région de clip mis en surbrillance, puis appuyez sur la molette de données pour le coller à son emplacement actuel. Vous pouvez également appuyer et maintenez la touche **Shift**, puis appuyez sur Paste (respectivement).

Pour dupliquer la région de clip sélectionné, Robinet double au bas de l'écran. La région du clip en double apparaît immédiatement après l'original.

Pour créer un fondu ou un fondu pour la région de clip sélectionné, Utilisez le fondu ou Fade Out champs, respectivement. Les fades seront présentés comme une ligne inclinée à début ou à la fin de la région du clip.

Pour définir le niveau de la région de clip sélectionné, Utilisez le champ de niveau. L'amplitude de la forme d'onde changera en conséquence.

Pour inverser la région de clip sélectionné, cliquez sur Inverser.



Pour couper la région de clip sélectionné, Appuyez sur Mute.



Pour allonger ou raccourcir la région de clip sélectionné sans changer sa hauteur, Appuyez sur Warp qui permettra aux champs, Semi fine et BPM à côté. Utiliser le champ de BPM pour modifier le tempo, ce qui va changer la longueur de la zone d'affichage en conséquence. Utilisez les champs Semi et bien si vous voulez changer le pas (ce qui est utile pour faire correspondre les durées de deux échantillons avec différents emplacements).

Suggestion: Vous pouvez configurer l'enregistrement des pistes audio pour assurer la région du clip résultant est déformé automatiquement. Vous pouvez ensuite régler le tempo du projet tandis que la région du clip reste dans le temps. Voir***Menu*** *> Préférences> Général / Autres* d'apprendre à ce sujet.

Remarque: Lorsque vous enregistrez un fichier audio, le tempo du projet sera intégré avec elle. Ces informations sont stockées dans le fichier exemple lorsque vous enregistrez le projet. Lorsque vous téléporter une région de clip audio, l'algorithme de gauchissement utilise ce tempo du projet et la valeur actuelle dans le domaine de BPM pour générer le « facteur d'étirement. »

Remarque: Les algorithmes Warp sont très gourmand en temps processeur et peut entraîner des abandons en cours de lecture audio si elle est utilisée trop librement. Soyez conscient de la façon dont (et à quelle fréquence) vous utilisez la fonction de chaîne. Vous pouvez réduire les ressources CPU nécessaires en effectuant l'une / toutes les conditions suivantes:

Minimiser la quantité de réglage de pas (par exemple, le semi et les champs

fine). Évitez gauchissement de très petites régions de clip.

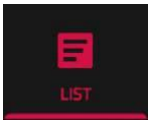
Chaîne en quelques pistes ou régions du clip que possible (par exemple, réduire le nombre du nombre total de voix [de la limite polyphonique] qui utilisent l'algorithme de chaîne à un moment donné), particulièrement dans les cas où les régions tordues commencent en même temps.

Si vous avez des échantillons utilisés dans gauchie un kit de batterie, pensez à utiliser la fonction Pad Aplatir pour

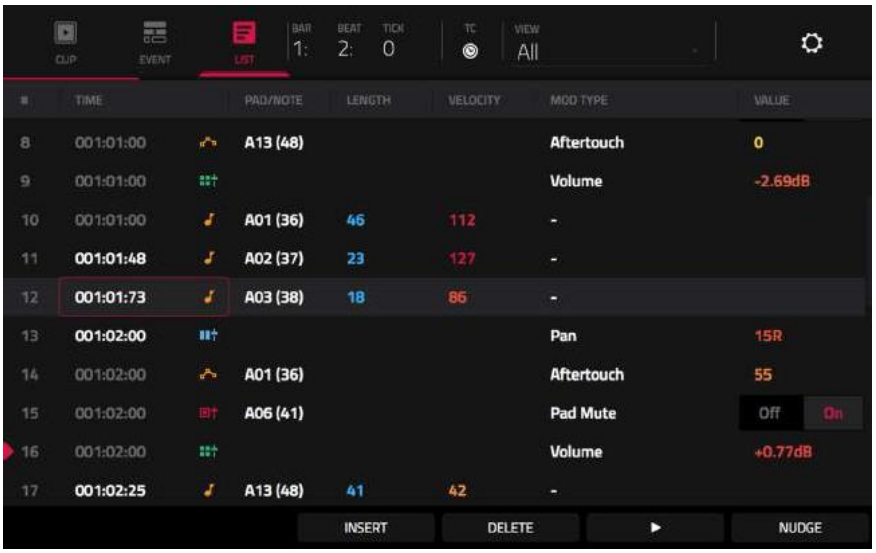
Pour ouvrir la synchronisation correcte fenêtre, Appuyez sur Shift, puis appuyez sur TC au bas de l'écran. Voir ***Caractéristiques générales*** *> Timing Correct (TC)* d'apprendre à ce sujet.

Pour couper le son ou le clip solo, Appuyez sur Shift, puis appuyez sur Mute ou Solo (respectivement) au bas de l'écran.

Voir la liste



Voir la liste a quelques-unes des caractéristiques de l'événement View-ainsi que certains mais ceux supplémentaires avec une interface / flux de travail différent.



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

L'icône d'horloge en haut de l'écran ouvre la synchronisation correcte fenêtre. Voir***Caractéristiques générales*** > *Calendrier correct (TC)*d'apprendre à ce sujet.

Le menu Affichage vous permet de sélectionner quel type d'événements sont affichés dans la liste.

Tout: Sélectionnez cette option pour afficher tous les types d'événements.

Remarques: Sélectionnez cette option pour afficher uniquement les notes.

aftertouch: Sélectionnez cette option pour afficher uniquement les messages aftertouch.

Automatisation MIDI: Sélectionnez cette option pour afficher uniquement les

événements d'automatisation MIDI. Automation de la piste: Sélectionnez cette

option pour afficher uniquement les événements d'automatisation de piste.

Pitch Bend: Sélectionnez cette option pour afficher uniquement les

événements de pitch bend.

contrôle du changement: Sélectionnez cette option pour afficher uniquement les messages MIDI CC.

Changement de programme: Sélectionnez cette option pour afficher uniquement les messages de changement de programme MIDI.

Pression Ch: Sélectionnez cette option pour afficher uniquement les messages de pression de canal.

Solo/ Mute: Sélectionnez cette option pour afficher uniquement solo et mute pour des clips, des pistes et des Pads.

Autre: Sélectionnez cette option pour afficher d'autres types d'événements non énumérés ci-dessus, tels que les paramètres de pad ou Keygroup.

La fenêtre Paramètres vous permet de configurer certains paramètres Modifier la liste de mode.

Pour afficher les paramètres, Appuyez sur l'icône d'engrenage.



Utilisez le Hitting choisit Pad Tout sélecteur des événements pour activer la fonction ou hors tension. Lorsqu'il est activé, appuyez sur un pad sélectionne automatiquement tous les événements de notes pour ce pad dans le clip sélectionné sur cette piste. Lorsqu'il est réglé sur Off, appuyé sur une touche simplement jouer son son sans sélectionner des événements de note.

Utilisez la fonction Auto-Avance sur l'étape sélecteur d'enregistrement pour activer la fonction ou le désactiver. Lorsqu'elle est activée, en appuyant sur un pad lorsque la piste est armé enregistrement se déplace la tête de lecture audio en avant par une longueur déterminée par le réglage de l'heure actuelle division du TC / synchronisation correcte fenêtre. Lorsqu'il est réglé sur Off, appuyé sur une touche lorsque la piste est record armé ne changera pas la position de tête de lecture audio.

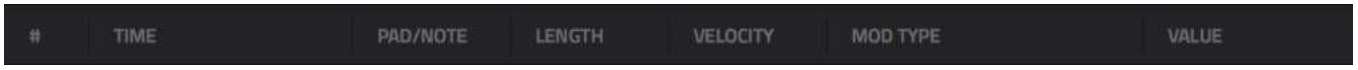
Utilisez le sélecteur automatique de défilement pour définir la manière dont l'écran se comporte par rapport à la tête de lecture audio.

Suivre: La liste défilera le long en arrière-plan tout en gardant la tête de lecture audio centré.

Page: La liste se déplace à la « page suivante » pour suivre la tête de lecture audio.

De: La liste ne bouge pas du tout.

Ces fonctions sont également applicables à la vue Grille, mode d'édition audio et SAMPLE Edit Mode.



Le contenu du clip sera affiché comme une liste d'événements, avec les paramètres suivants:

#: Voici le numéro de l'événement de note.

Temps: Telle est la position de l'événement de note dans les bars, bat, et les tiques. Si plusieurs événements de note se produisent en même temps, les événements de notes supplémentaires seront énumérés ci-après, mais leurs valeurs de temps seront grisées.

Type d'événement: Cette icône indique le type d'événement (par exemple, note, Aftertouch, automation de la piste, etc.). Voir la liste des icônes ci-dessous montrant les différents types d'événements.

Pad/ Note: Ceci est le pad et / ou numéro de note MIDI correspondante. Pour les pistes de batterie, vous verrez le numéro de pad. Pour les pistes Keygroup, pistes de plug-ins, et des pistes midi, vous verrez la note.

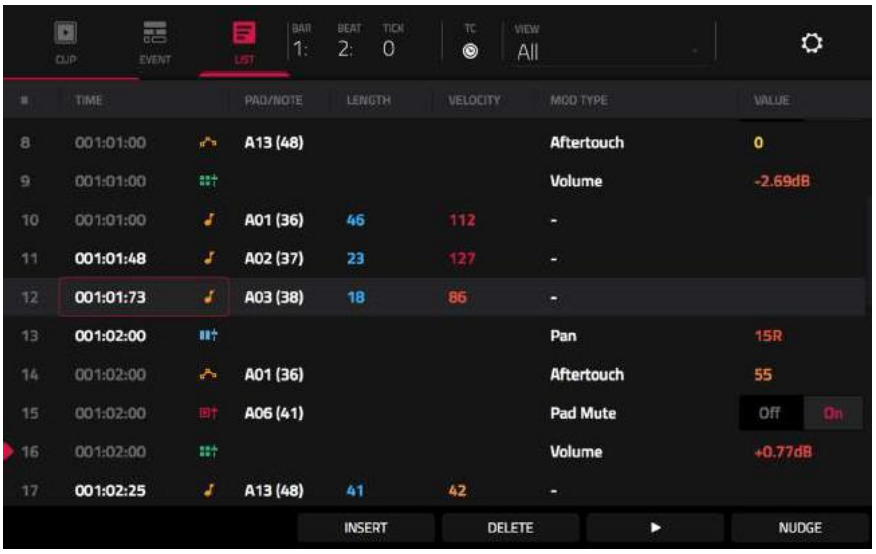
Longueur: Ceci est la longueur de l'événement de note dans les tiques.

Rapidité: Ceci est la vitesse de l'événement de note avec sa couleur

correspondante. Mod Type: Ceci est le type de modificateur utilisé sur

l'événement de note via l'automatisation. Valeur: Ceci est la valeur de

l'automatisation de modification.



La flèche rouge (□) sur le côté gauche de la liste représente la position actuelle de la tête de lecture audio. Si votre clip joue, la flèche se déplace.

Les icônes suivantes indiquent les types d'événements correspondants:

Remarque

MIDI Automation (Volume, Pan, Mute, Solo)

MIDI CC Automation (0-127)

Paramètre MIDI Automation (Aftertouch, Pitchbend, Channel Pressure, ou changement de programme)

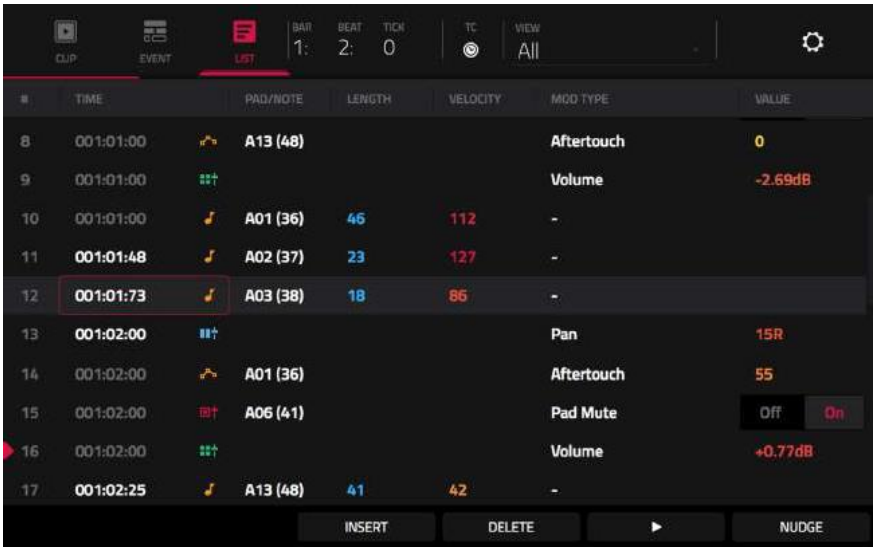
Mixer Automation (Volume, Pan, Mute, Solo, ou envoyer 1-4)

mixer Paramètre Automation (les options varient en fonction du type de piste)

Suivre l'effet d'insertion Automation (les options varient en fonction de l'effet)

Pad/ Keygroup Automatisation Mixer (niveau, Pan, Pad Mute, Solo Pad, ou Envoyer 1-4) **Pad**/ Keygroup Automatisation des paramètres (les options varient en fonction du type de piste)

Pad/ Keygroup Insérer effet Automation (les options varient en fonction de l'effet)



Pour sélectionner un événement, Appuyez dessus.

Pour sélectionner plusieurs événements, Maintenez la touche **Shift** et appuyez sur, puis appuyez sur chaque événement.

Pour insérer un événement de note, Appuyez sur Rec ou Superposition de sorte que le bouton est allumé, puis appuyez sur un pad. Un événement de note sera créé à l'emplacement actuel à l'aide du pavé vous avez appuyé. Vous pouvez continuer à appuyer sur des Pads supplémentaires, qui continueront à insérer chaque presse comme un événement unique dans la note l'ordre que vous appuyé (similaire à un séquenceur pas à pas). Appuyez sur Stop pour quitter cette fonction.

Remarque: En fonction, dépendemment sur l'Avance automatique sur l'étape Réglage enregistrement, la position temporelle actuelle soit avancer chaque fois que vous appuyez sur un pad ou rester en place. Voir la description

Pour modifier le Pad/ Remarque, la longueur ou la vitesse ou Valeur numérique d'un événement, appuyez sur la valeur pour la sélectionner, puis utilisez le cadran de données ou les boutons - / + pour changer la valeur. Sinon, appuyez deux fois sur et utilisez le pavé numérique qui semble entrer une valeur (pour la longueur, vitesse, ou valeur numérique uniquement).

Pour modifier la longueur d'un événement en fonction de vos paramètres de synchronisation correcte, Appuyez sur la valeur pour le sélectionner, puis appuyez et maintenez la touche **Shift** et utiliser le cadran de données ou les boutons - / + pour changer la valeur.

Pour déplacer le Pad/ Note d'un événement par la banque de pad, appuyez sur la valeur pour le sélectionner, puis appuyez et maintenez la touche **Shift** et utiliser le **cadran de données** ou - boutons / + pour changer la banque de pad.

Pour activer un Solo/ Événement ou désactiver le mode, appuyez sur le paramètre souhaité sur l'interrupteur marche / arrêt. Vous pouvez également appuyer sur l'interrupteur Marche / Arrêt pour la sélectionner, puis utilisez le cadran de données ou les boutons - / + pour changer la valeur.

Pour déplacer un événement, Appuyez dessus pour le sélectionner, appuyez sur Nudge au bas de l'écran, puis utilisez le cadran de données ou - / + pour déplacer l'événement vers le haut ou vers le bas. Répétez cette opération pour d'autres événements, ou appuyez à nouveau pour Nudge désactiver la fonction.

Pour déplacer un événement en fonction de vos paramètres de synchronisation correcte, Appuyez sur la valeur du temps pour le sélectionner, puis appuyez et maintenez la touche **Shift** et utiliser le cadran de données ou les boutons - / + pour changer la valeur.

Pour jouer un événement, Appuyez dessus pour la sélectionner, puis appuyez sur Play (□) au bas de l'écran. Cela fonctionne avec la note que les événements.

Pour supprimer un événement, Appuyez dessus pour la sélectionner, puis appuyez sur Supprimer au bas de l'écran.

Suivre Edit Mode



Track Edit mode contient tous les paramètres pour éditer vos pistes.

Pour les pistes de batterie, ce mode comprend les paramètres de quatre couches, ainsi que tous les paramètres de synthèse et insérer les réglages d'effets. Voir le***Pistes de batterie*** section pour en savoir plus.

Pour les pistes Keygroup, ce mode contient des paramètres un peu plus que les pistes de batterie. Voir le***Keygroup Tracks*** section pour en savoir plus.

Pour un plugin pistes, passez à ***Plugin Tracks*** pour apprendre plus.

Pour les pistes MIDI et pistes de CV, passez à ***Les pistes MIDI*** et ***CV Tracks*** pour apprendre plus.

Pour plus d'informations générales sur les différences entre les types de pistes, s'il vous plaît voir ***Caractéristiques générales*** > *Tracés*.

Pour entrer dans le mode Edit piste, Effectuez l'une des opérations suivantes:

- Appuyez sur Menu, puis appuyez sur Track Edit.
- Appuyez et maintenez la touche **Shift** et clip de presse.

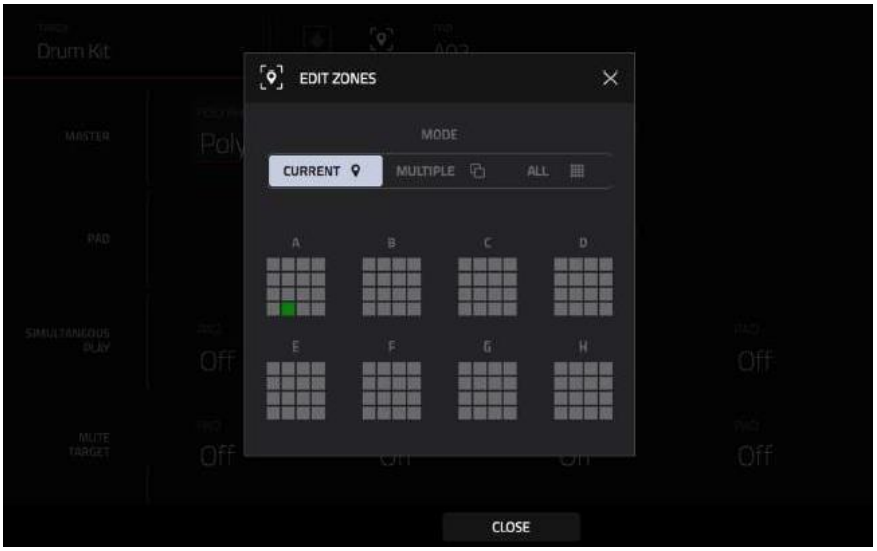
Pistes de batterie



Lors de l'utilisation des pistes de batterie, Track Edit mode vous permet de modifier les paramètres pour chaque pad.

Pour sélectionner un pad, Appuie. Ses paramètres apparaîtront immédiatement à l'écran.

Pour afficher un onglet spécifique des paramètres, Appuyez sur le maître, les échantillons, la vitesse Pan, Filter / Env, LFO de modulation, ou bouton Effets en bas de l'écran. Vous pouvez appuyer sur le bouton Samples plusieurs fois pour faire défiler les trois onglets disponibles.

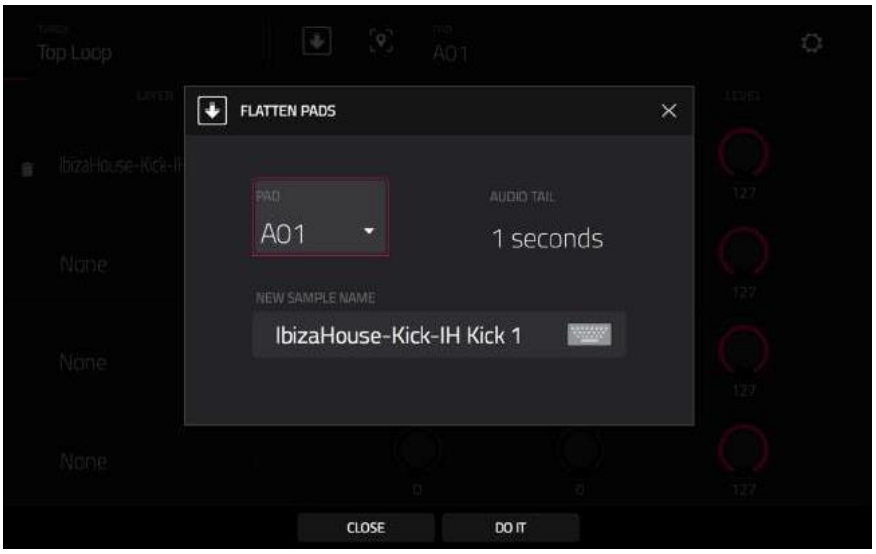


Appuyez sur l'icône de l'emplacement en haut de l'écran (entre les champs piste et Pad) pour ouvrir la fenêtre Modifier les zones, qui est une caractéristique des pistes de batterie. Cette fenêtre affiche un aperçu de tous les blocs sélectionnés. Utilisez le sélecteur de mode pour définir comment sera édité les pads sélectionnés:

- **Actuel**: Seul le pad sélectionné peut être modifié.
- **Plusieurs**: Tous les pads sélectionnés peuvent être modifiés simultanément.
- **Tout**: Les touches peuvent être éditées simultanément.

Pour fermer la fenêtre, Appuyez sur Fermer, X, ou partout en dehors de la fenêtre.

Suggestion: Vous pouvez immédiatement sélectionner plusieurs pads tout sur un onglet en cours Mode Edit (quelles que soient les Modif zones actuelles) en appuyant sur la touche **Shift** enfoncée et en appuyant sur chaque pad désiré. Le réglage des zones Modifier change automatiquement à plusieurs.



Appuyez sur l'icône flèche vers le bas dans la partie supérieure de l'écran (à côté du champ de piste) pour ouvrir la fenêtre Pad Platten, ce qui rend tous les échantillons sur un Pad comme un échantillon audio et le place sur la première couche de ce Pad. L'échantillon résultant est le signal audio produit par ledit Pad à pleine vitesse (127) après que la bande de canal de protection, ce qui signifie qu 'il comporte des effets d'insertion du Pad assignées et les résultats de la déformation de l'échantillon.

cette fonction est utile si vous avez besoin de réduire la façon dont un pad ou d'une piste CPU intensive est essentiellement par « l'intégration » de la déformation et les effets dans l'échantillon lui-même. Par défaut, il utilisera le nom du premier échantillon. Cette fonction ne fonctionne que pour les pistes de batterie.

Pour sélectionner le pad, Appuyez ou utilisez le menu Pad.

Pour régler la longueur de la queue audio, Utilisez le champ Tail Audio. Cela ajoutera quelques secondes supplémentaires à la fin du fichier audio résultant. Ceci est utile si vous utilisez des effets ou des échantillons dont les sons dépasser la longueur audio définie (par exemple, longue réverbération ou un délai, les échantillons d'un coup avec de longs désintégrations, etc.). Nous vous recommandons d'utiliser une queue audio d'au moins quelques secondes.

Pour nommer le nouvel échantillon, Appuyez sur le champ Modifier le nom et utiliser le clavier virtuel qui apparaît.

Pour confirmer votre choix,

Appuyez sur Do It. Pour annuler,

appuyez sur Annuler.

Master

Dans l'onglet Master, vous pouvez régler le mode de lecture et de réglage pour la piste d'ensemble.



Polyphonie définit le mode de lecture pour les pads de la piste. En mode Mono, un seul pad sonore retentit à la fois. Si un pad est joué, tandis qu'un autre (ou le même) continue à jouer ses échantillons / échantillons, le nouveau pad immédiatement couper tous les autres pads en cours de lecture dans cette piste. En mode Poly, plusieurs pads peuvent être déclenchées en même temps (limité seulement par le nombre total de voix disponibles).

Semi vous permet de transposer la piste jusqu'à 36 demi-tons vers le haut ou vers le bas.

Bien fournit réglage fin de la piste jusqu'à 99 cents vers le haut ou vers le bas.

Le volume commande le niveau de volume de l'échantillon chargé / échantillons.

La poêle contrôle le balayage panoramique d'ensemble des échantillons / échantillons chargés dans le champ stéréo.

La section de lecture simultanée vous permet de définir jusqu'à quatre Pads qui peuvent être déclenchés en appuyant sur un seul pad. Cette fonction est utile pour déclencher une pile de sons (par exemple, des Drums de Kick en couches). Utiliser chaque champ de Pad pour sélectionner le Pad désiré.

L'onglet Cibles Mute vous permet de sélectionner jusqu'à quatre pads (dans la même piste) pour le pad sélectionné. Lorsque le pad sélectionné est lu, il sera immédiatement taire ses cibles muettes. Utiliser chaque champ PAD pour sélectionner la cible mute souhaitée.

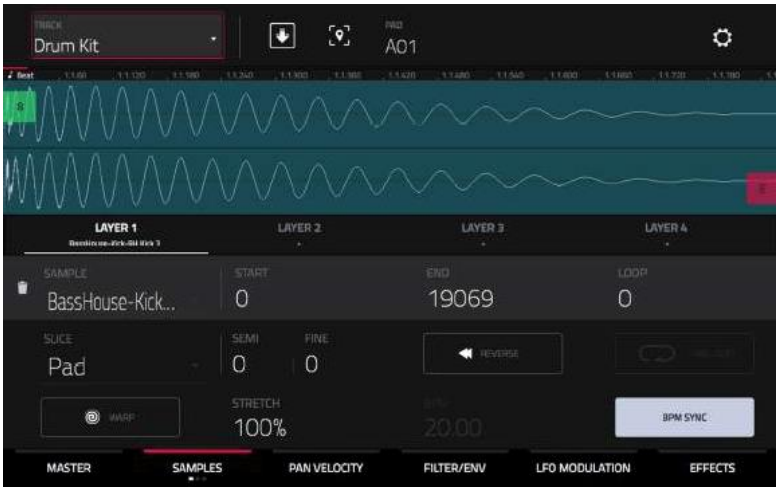
Conseils:

Cette fonctionnalité est utile pour la programmation charleston réalistes, surtout si seul le chapeau ouvert ou fermé doit être entendu. Cette fonction est similaire à la fonction de groupe muet, disponible pour les pistes de batterie et des pistes Keygroup.

Les échantillons

Chaque pad peut déclencher jusqu'à quatre échantillons, qui sont affectés à quatre couches. Chaque couche a des paramètres identiques, indépendamment programmables.

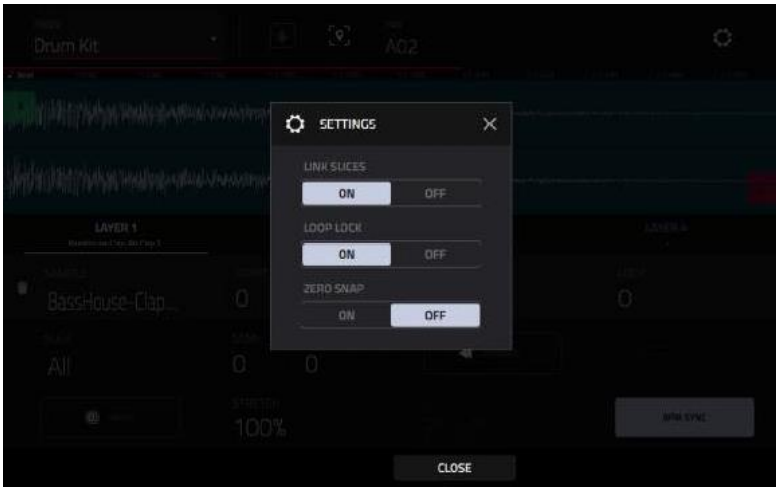
Appuyez sur échantillons pour faire défiler les trois onglets disponibles.



Sur les trois sections, vous pouvez accéder à la fenêtre Paramètres, qui vous permet de configurer certains paramètres dans l'onglet échantillons.

Pour afficher les paramètres, Appuyez sur l'icône d'engrenage.

Pour fermer les paramètres, Appuyez sur Fermer, le X dans le coin supérieur droit, ou partout en dehors de la fenêtre.



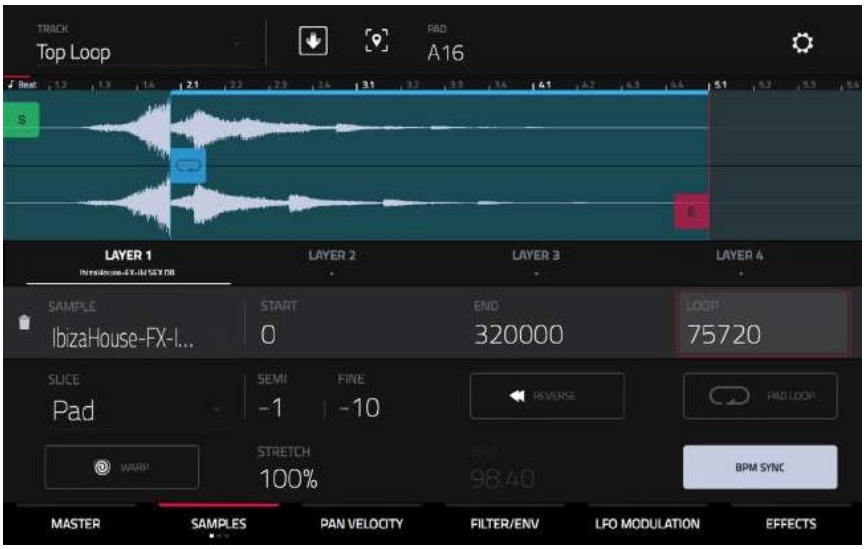
Utilisez le sélecteur Tranches lien pour définir la façon dont le point de départ et le point final d'une tranche dans un plus grand échantillon est réglé. Vous pouvez créer ces tranches en mode Sample Edit (mode Chop).

Lorsqu'il est activé, changer le point de départ d'une tranche va aussi changer le point final de la tranche précédente. De même, en changeant le point final d'une tranche modifiera également le point de départ de la prochaine tranche. Désactiver tranches lien si vous essayez de créer des tranches qui utilisent des parties non contiguës de l'échantillon. Ceci est le même que le bouton Tranches lien en mode Sample Edit.

Utilisez le sélecteur de verrouillage en boucle sur « lien » ou « unlink » le point de boucle à partir du point de départ. Lorsqu'elle est activée, le point de boucle est le même que le point de départ. Lorsqu'elle est désactivée, le point de boucle est indépendant du point de départ et indiqué par un marqueur de boucle séparée. Ceci est le même que le bouton de verrouillage de boucle en mode Sample Edit.

Utilisez le sélecteur snap zéro pour activer ou désactiver la fonction zéro Snap, qui force les points de départ, des points d'extrémité et des points de boucle pour se produire uniquement à de la forme d'onde « passages à zéro. » Cela peut aider à éviter les clics et défauts lors de la lecture d'un échantillon. Ceci est le même que le bouton 0 Aligner en mode Sample Edit.

Le premier onglet échantillons contenant la forme d'onde de l'échantillon pour chaque couche et des contrôles de sa hauteur, le moment et la lecture.



La moitié supérieure de l'écran affiche la forme d'onde de l'échantillon sur la couche sélectionnée. La moitié inférieure montre les commandes d'édition.

L'affichage de la forme d'onde représente la section « active » de la forme d'onde de l'échantillon. Balayez vers la gauche ou à droite sur la forme d'onde de se déplacer à travers elle.

Au-dessus de la forme d'onde est la ligne de temps, montré dans les bars, bat, et les tiques.

Appuyez sur chaque numéro de couche (couche 1-4) sous la forme d'onde à sélectionner. Lorsqu'elle est sélectionnée, sa forme d'onde d'échantillonnage sera affiché dans la moitié supérieure de l'écran et ses réglages seront dans la moitié inférieure.

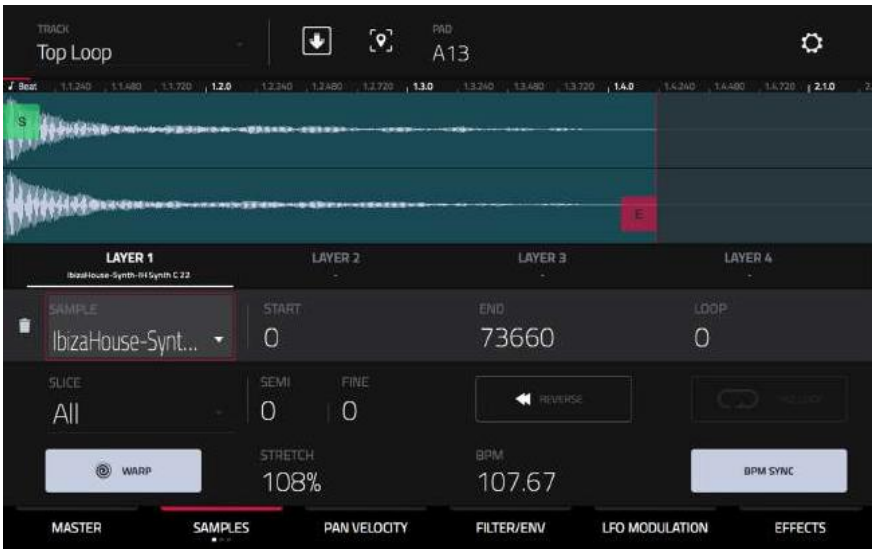
Utiliser le champ d'échantillon pour sélectionner le fichier de l'échantillon de cette couche. Rappelez-vous que l'échantillon doit être chargé dans le pool d'échantillons du projet au préalable. Pour plus d'informations sur la façon de charger des échantillons dans un projet, s'il vous plaît voir le***Navigateur*** chapitre.

ImportantLes paramètres dans les onglets échantillons fonctionnent en conjonction avec le mode Chop (en mode d'édition d'échantillon). Voici comment ça fonctionne:

Lorsque vous travaillez en mode Sample Edit et en utilisant le mode Chop pour diviser un échantillon en tranches pour vos pads, vous pouvez convertir une tranche en utilisant tranche Non Destructif ou paramètres Pad.

Une tranche non destructive laissera son pad de se référer à cette tranche lorsque vous appuyez dessus; l'échantillon original reste intact et chaque marqueur de tranche est comme un « signet » pour un pad. En mode Track Edit, vous verrez que le Pad / calque auquel il est attribué a son menu déroulant tranche réglé sur le numéro de la tranche correspondante de l'échantillon initial. Jouer ce pad lui fera de se référer à ce marqueur de tranche comme un « signet » au lieu de créer un tout nouvel échantillon de cette tranche. Cela signifie que vous n'avez plus encombrer votre projet avec un nouvel échantillon pour chaque tranche (bien que vous pouvez toujours utiliser si vous préférez la méthode précédente,).

Une tranche converti à l'aide des paramètres Pad est très semblable à une tranche non destructive décrite ci-dessus. La différence est que, dans piste mode d'édition, les Pads / couches auxquels ils sont affectés leurs menus déroulants ci-Slice mis à Pad (au lieu du numéro de tranche), et les points de début et de fin correspond aux marqueurs de tranche dans la échantillon initial.



Le marqueur vert / S et marqueur rouge / E sont le point de départ et le point d'extrémité (respectivement). Ces deux points définissent la région de l'échantillon qui sera joué.

Pour déplacer le point de départ ou point final, Effectuez l'une des opérations suivantes:

- Appuyez et faites glisser le marqueur S ou E à gauche ou à droite.
- Utilisez les champs de début ou de fin ci-dessous la forme d'onde.
- Lorsque les boutons sont en mode de veille, en utilisant les boutons 1 et 5 pour régler le point de début ou de boutons 2 et 6 pour régler le point d'extrémité. Boutons 1 et 2 donnent un réglage fin et les boutons 5 et 6 permettent un réglage grossier.

Remarque: Lorsque la boucle de verrouillage est activée, la position de la boucle (tel que déterminé par le champ boucle, si elle est activée) est le même que le point de départ de l'échantillon. Lorsqu'elle est désactivée, la position de la boucle est indépendante du point de départ.

Utilisez le champ en boucle pour déterminer la position dans laquelle se répétera lorsque le pad en boucle est activée la lecture de l'échantillon.

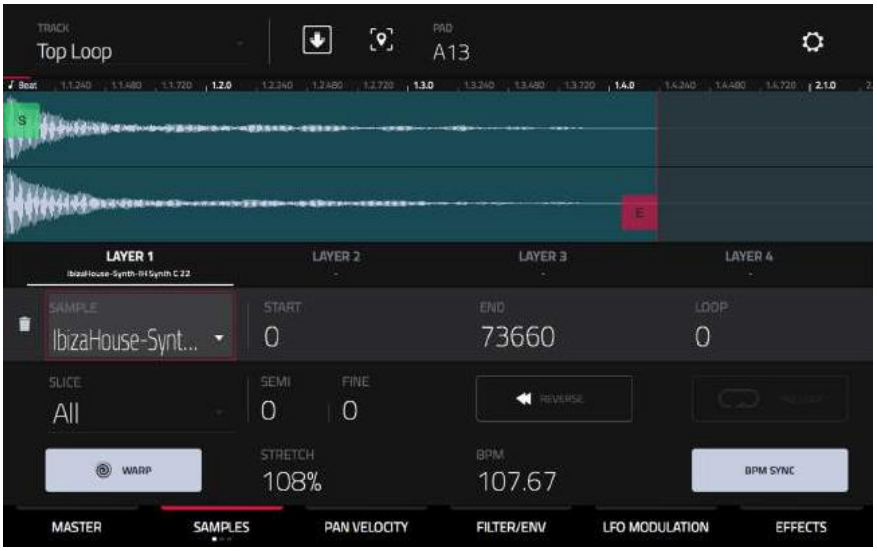
Remarque: Lorsque la boucle de verrouillage est activée, la position de la boucle est le même que le point de départ de l'échantillon. Lorsqu'elle est désactivée, la position de la boucle est indépendante du point de départ.

Utilisez le champ tranche pour sélectionner quelle partie / parties de l'échantillon vont jouer:

- **Tout**: L'ensemble de l'échantillon va jouer.
- **Pad**: L'échantillon joue de la position de départ Pad à la position Pad End, décrit ***plus tôt***. Cela vous permet également d'activer***pad boucle*** (Si le champ Sample Play dans l'onglet Modulation LFO est réglé sur la note sur).
- **Tranche 1, 2, 3, etc.**: Si vous avez tranché l'échantillon en mode Chop, vous pouvez sélectionner la tranche va jouer lorsque vous déclenchez le pad.

Semi vous permet de transposer la couche sélectionnée 36 jusqu'à demi-tons vers le haut ou vers le bas. Cela aura une incidence sur la longueur de l'échantillon (si
Chaîne est éteint). Ceci est le même que le bouton semi sur le deuxième onglet échantillons.

Bien fournit de réglage fin de chaque couche par cents. Cela aura une incidence sur la longueur de l'échantillon (si Warp est désactivé). Ceci est le même que le bouton fin sur le deuxième onglet échantillons.



Utilisez le bouton marche arrière pour sélectionner dans quelle direction l'échantillon va jouer. Lorsqu'elle est activée, l'échantillon va jouer en sens inverse. Lorsqu'il est éteint, l'échantillon va jouer dans la direction normale vers l'avant.

Utilisez le bouton de boucle Pad pour faire défiler les modes disponibles Pad boucle.

Important: Pour Pad boucle fonctionne, vous devez (1) définir le champ Sample Play (dans l'onglet Modulation LFO) à la note sur

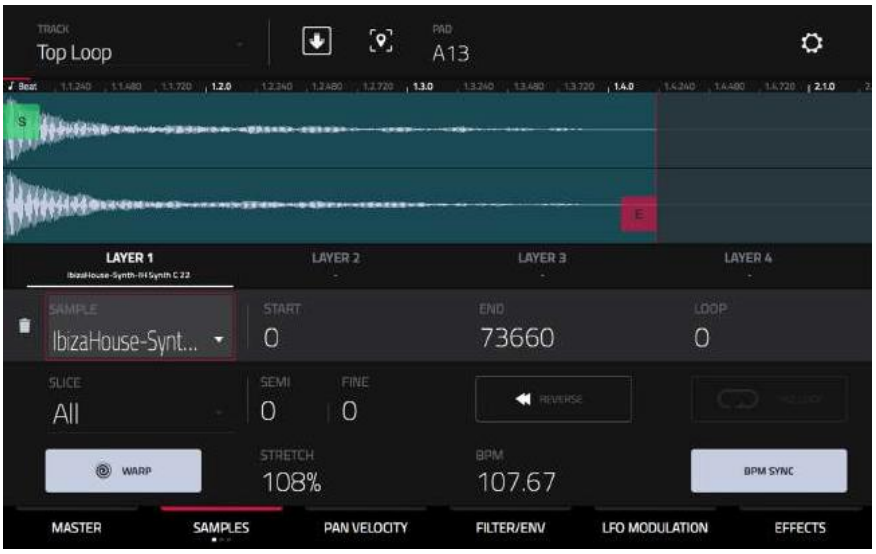
- **De**: L'échantillon ne sera pas en boucle.
- **Vers l'avant**: Vous pouvez maintenir le pad pour provoquer cet échantillon à répéter de la boucle de position à la fin de l'échantillon. Relâchez la touche pour arrêter la lecture répétée.
- **Sens inverse**: Vous pouvez maintenir le pad pour faire cet échantillon à jouer en sens inverse, en répétant de la fin de l'échantillon à la boucle de position. Relâchez la touche pour arrêter la lecture répétée.
- **alternance**:Vous pouvez maintenir le pad pour faire cet échantillon à jouer de la boucle de position à la fin de l'échantillon, puis jouer en sens inverse jusqu'à ce qu'il atteigne à nouveau la boucle de position. Cela se répétera aussi longtemps que vous tenez le bas pad. Relâchez la touche pour arrêter la lecture répétée.











Appuyez sur chaîne pour activer ou désactiver la déformation de l'échantillon.

Lorsqu'elle est activée, l'allongement ou raccourcir l'échantillon (en fonction du BPM) ne changera pas sa hauteur. Lorsqu'il est désactivé, allongeant ou en raccourcissant l'échantillon modifie également son pas et vice versa.

Utiliser le champ extensible pour définir le « facteur extensible », ce qui affecte la manière dont l'échantillon est déformé (si chaîne est allumé).

Utilisez le champ BPM pour entrer dans un tempo, ce qui affecte la façon dont l'échantillon est déformé (si chaîne est activée).

Appuyez BPM Sync pour activer ou désactiver BPM Sync.

Lorsque BPM Sync et de chaîne sont tous deux activés, BPM de l'échantillon sera « verrouillé » au tempo du projet.

Lorsque BPM Sync est désactivé, mais chaîne est activée, l'échantillon sera indépendant du tempo de votre projet utiliser la
Étendue champ pour allonger ou raccourcir un échantillon.

Remarque: Les algorithmes Warp sont très gourmand en temps processeur et peut entraîner des abandons en cours de lecture audio si elle est utilisée trop librement. Soyez conscient de la façon dont (et à quelle fréquence) vous utilisez la fonction de chaîne. Vous pouvez réduire les ressources CPU nécessaires en effectuant l'une / toutes les conditions suivantes:

Évitez d'utiliser des valeurs extrêmes Stretch.

Minimiser la quantité de réglage de pas (par exemple, le semi et les paramètres Fine) de l'audio

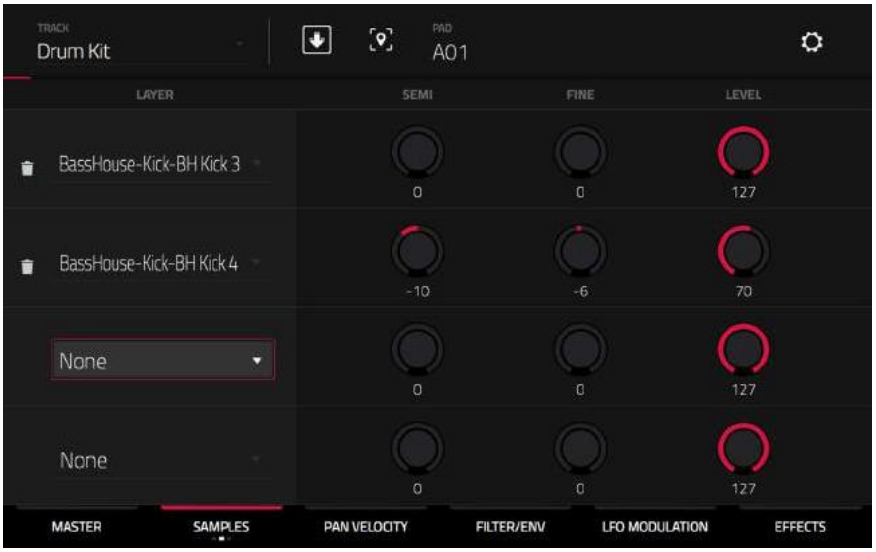
déformé. Évitez gauchissement de très petites régions de clip.

Chaîne en quelques clips ou régions du clip que possible (par exemple, réduire le nombre du nombre total de voix de la polyphonie de qui utilisent l'algorithme de chaîne à un moment donné), particulièrement dans les cas où les régions tordues commencent en même temps.

Évitez rapidement déclenchants des échantillons qui sont gondolés.

Si vous avez des échantillons utilisés dans gauchie un kit de batterie, pensez à utiliser la fonction Pad Aplatir pour consolider les couches de pad dans un échantillon affecté audio (voir ***ici*** d'apprendre à ce sujet). Une fois que vous aplatissez le pad, ses échantillons / échantillons ne doivent plus être gondolé.

Le deuxième onglet Samples contient des commandes pour son pas et le niveau de volume.

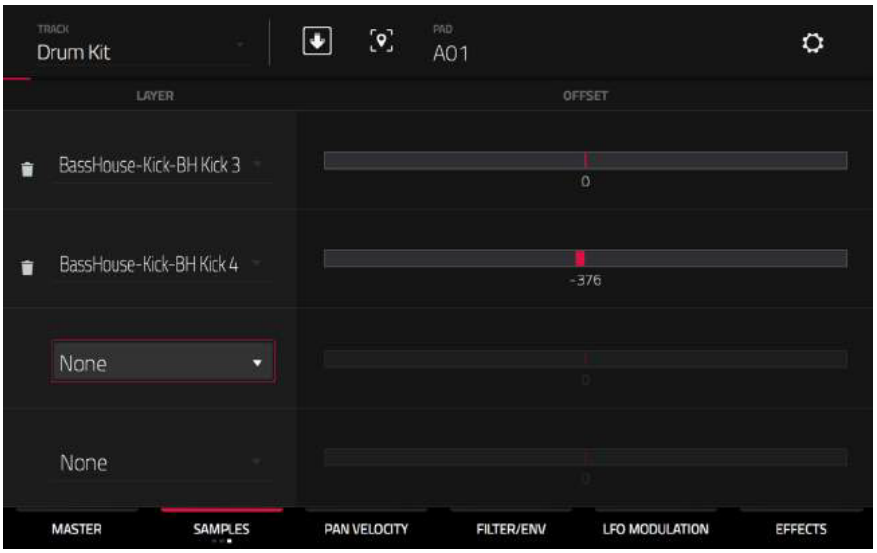


Semi vous permet de transposer la couche sélectionnée 36 jusqu'à demi-tons vers le haut ou vers le bas. Cela aura une incidence sur la longueur de l'échantillon (si
Chaîne est éteint). C'est le même que le champ semi sur le premier onglet échantillons.

Bien fournit de réglage fin de chaque couche par cents. Cela aura une incidence sur la longueur de l'échantillon (si Warp est désactivé). Ceci est le même que le beau champ sur le premier onglet échantillons.

Niveau vous permet de régler le volume de chaque couche, vous permettant de contrôler le « équilibre » des échantillons affectés au pad.

Le troisième onglet échantillons contient le contrôle de son décalage.



Utilisez le curseur de décalage pour déterminer un décalage temporel pour la lecture de l'échantillon.

- **Les valeurs positives** (droite du centre): Quand le pad est joué, la lecture démarre immédiatement, mais à un point plus tard dans l'échantillon spécifié par la valeur de décalage.
- **Les valeurs négatives** (À gauche du centre): Quand le pad est joué, la lecture sera retardé par le montant indiqué par la valeur de décalage.

Velocity Pan



Utilisez le bouton de panoramique pour régler la position stéréo de la couche respective.

Utilisez les boutons Start et Vel Vel fin pour définir la plage de vitesse de chaque couche.

Une gamme de 0 à 127 permet la couche de répondre à toute la plage de vitesse qui est entrée à partir du temps de pad respectif, par exemple, une plage de 100 à 127 permet la couche de répondre uniquement à des niveaux plus élevés de vitesse. En affectant plusieurs échantillons d'un instrument, on peut créer un « multi-échantillon » réaliste de sondage en ajustant les plages de vélocité de chaque couche en conséquence.

Par exemple, vous pouvez avoir trois échantillons d'un Drum frappé avec une faible force, la force moyenne et grande force. Vous pouvez définir chaque échantillon à une couche et régler la vitesse de variations de sorte que seules de faibles vitesses déclenchent l'échantillon à faible force seulement des vitesses de milieu de gamme déclenchent l'échantillon moyen de la force, et seules des vitesses élevées provoquent l'échantillon à grande vigueur.

Filtre / Enveloppe



Utilisez le champ Type pour sélectionner un filtre pour le pad sélectionné. Voir***appendice*** *> Glossaire> Filtre* pour une explication des types de filtres disponibles.

Utiliser le bouton de coupure pour régler la fréquence de coupure passe-bas et des types de filtre passe-haut ou la fréquence centrale de bande passante et les types de filtres coupe-bande.

Utiliser le bouton Reso pour régler la résonance / accentuation des fréquences autour du point de coupure.

Suggestion: Utilisez des valeurs inférieures à 80 pour donner plus d'éclat au son. Valeurs supérieures à 80, le son se traduira par une forte impulsion sonore autour de la fréquence de coupure.

Utilisez la Env pour déterminer la quantité d'influence de l'enveloppe de filtre présente sur la fréquence de coupure. Des valeurs plus élevées augmentent la modulation du filtre par l'enveloppe; réglages inférieurs entraînera seulement des changements subtils de la coupure du filtre au fil du temps.

Suggestion: Pour donner un son d'une attaque plus distinctive, augmentez le paramètre Env et définir des valeurs faibles Atk et Decay ainsi qu'une valeur moyenne Sust-bas de l'enveloppe du filtre. Cela va démarrer un son avec le filtre ouvert et fermez peu après, en lui donnant un début brillant suivi d'un maintien plus sombre. Sons de cordes, d'autre part, peut paraître beaucoup plus « vivant » avec de faibles paramètres environne- mentaux et une valeur élevée ATK, ce qui entraîne un léger fondu dans des fréquences plus élevées.

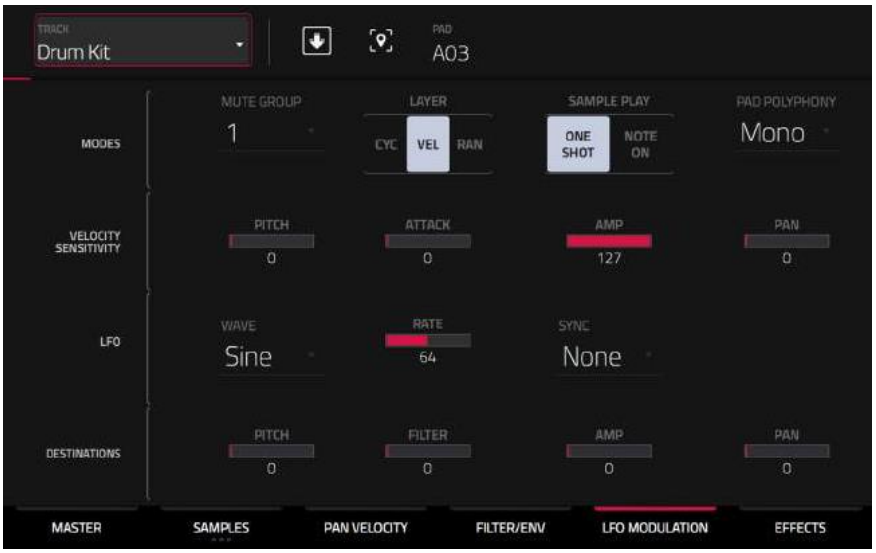
Utilisez les boutons Sources de modulation pour régler la quantité de vitesse est nécessaire pour moduler certains autres paramètres:

- **vel**> Sta (Velocity Start) définit la quantité de vitesseest nécessaire (pour un Pad déclenché) pour moduler le point de départ de l'échantillon.
- **vel**> TKO (Velocity Attack) définit la quantité de vitesse est nécessaire (pour un pad déclenché) pour moduler la phase d'attaque de l'enveloppe Amp.
- **vel**> Env (Velocity Envelope) permet à l'information de vitesse pour commander la quantité de l'effet de l'enveloppe de filtre sur la fréquence de coupure.
- **vel**> Flt (Velocity Filter) utilise la vitesse d'un Pad pour moduler la fréquence de coupure directement.

Le filtre de contrôle d'enveloppe affectent la fréquence du filtre. Utilisez les champs ou tapoter et faire glisser les « poignées » de l'enveloppe pour former l'enveloppe ou à la sortie de modulation variant dans le temps. Ajuster l'influence de l'enveloppe sur la fréquence du filtre avec le bouton Env. Voir la suite***Anatomie d'une enveloppe*** section pour en apprendre davantage sur les paramètres d'enveloppe.

Les commandes Amp enveloppe affectent les changements de niveau au fil du temps. Utilisez les champs ou tapoter et faire glisser les « poignées » de l'enveloppe pour former l'enveloppe ou à la sortie de modulation variant dans le temps. Ajuster l'influence de l'enveloppe sur la fréquence du filtre avec le bouton Env. Voir la suite***Anatomie d'une enveloppe*** section pour en apprendre davantage sur les paramètres d'enveloppe.

modulation LFO



Les commandes Modes vous permettent de définir le comportement pour les échantillons de chaque pad dans une piste de batterie.

Utiliser le champ Mute de groupe pour attribuer le Pad sélectionné à l'un des 32 groupes disponibles. Lorsque des Pads affectés au même groupe Mute reçoivent des notes MIDI, le dernier pad joué fera taire tous les autres pads dans ce groupe muet. Un groupe mute affecte Pads au sein de cette seule piste; groupes muets ne touchent pas des Pads dans d'autres pistes.

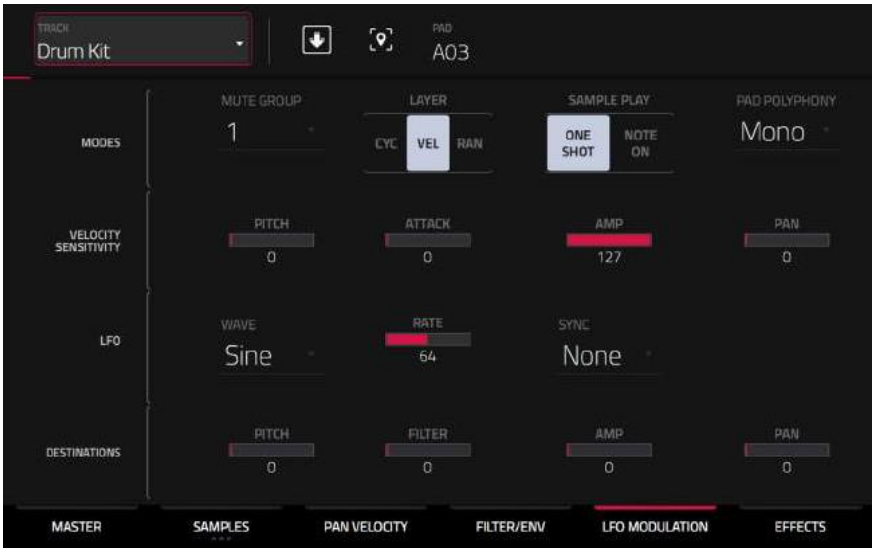
Suggestion: Cette fonction est utile pour charleston réaliste programmation, de sorte que le chapeau ouvert ou fermé est entendu.

Utilisez le sélecteur de lecture de couche pour déterminer la façon dont plusieurs échantillons sont affectés au même pad sont joués:

- **Cycle** (Cyc): Chaque fois que le pad est joué, il jouera l'échantillon de la couche suivante. En d'autres termes, les échantillons défiler les couches comme suit: 1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4 ... etc.
- **Rapidité** (Vel): Le pad passe entre les couches en fonction du disque que vous appuyez sur un pad.
- **au hasard** (RAN): Chaque fois que le pad est joué, il jouera l'un des échantillons de sa couche au hasard.

Utilisez le sélecteur de lecture échantillon pour déterminer la quantité de l'échantillon est joué.

- **Un tir**: L'ensemble de l'échantillon va jouer du début à la fin. Utilisez cette option si vous voulez jouer des sons courts.
- **Note sur**: L'échantillon ne jouera que tant que le pad est maintenu. Cela vaut mieux pour les échantillons plus afin que vous puissiez contrôler la durée d'un son en appuyant sur son pad correspondant.



Utilisez le champ Pad Polyphonie pour déterminer comment se comporte quand sont enregistrées plusieurs coups du son du pad. Lorsqu'il est réglé sur Mono, un seul pad sonore retentit à la fois. Si un pad est joué, tandis qu'un autre (ou le même) continue à jouer ses échantillons / échantillons, le nouveau pad immédiatement couper tous les autres pads en cours de lecture dans cette piste. Lorsqu'il est réglé sur Poly, plusieurs plaquettes peuvent être déclenchées en même temps (limité seulement par le nombre total de voix disponibles). Vous pouvez également sélectionner un certain nombre de plaquettes (2-32) de sorte que vous pouvez déclencher jusqu'à ce nombre de Pads en même temps (à moins qu'ils ne dépassent pas le nombre total de voix disponibles).

Les contrôles de vitesse de sensibilité déterminent à quel point la vitesse affecte la hauteur du son (Pitch), l'attaque de l'enveloppe du filtre (Attaque), le niveau de volume de l'enveloppe du filtre (Amp) et ou le balayage panoramique du son (Pan).

Lorsque vous appuyez sur un pad à voix basse, que la modulation minimale est appliquée. Lorsque vous appuyez sur il est plus difficile, le taux de modulation devient également plus forte en fonction du réglage du bouton correspondant.

Un oscillateur basse fréquence (LFO) génère une forme d'onde périodique avec une fréquence réglable et une forme qui peut être utilisée à des fins de modulation.

Utilisez le champ d'onde pour sélectionner le type de forme d'onde du LFO:

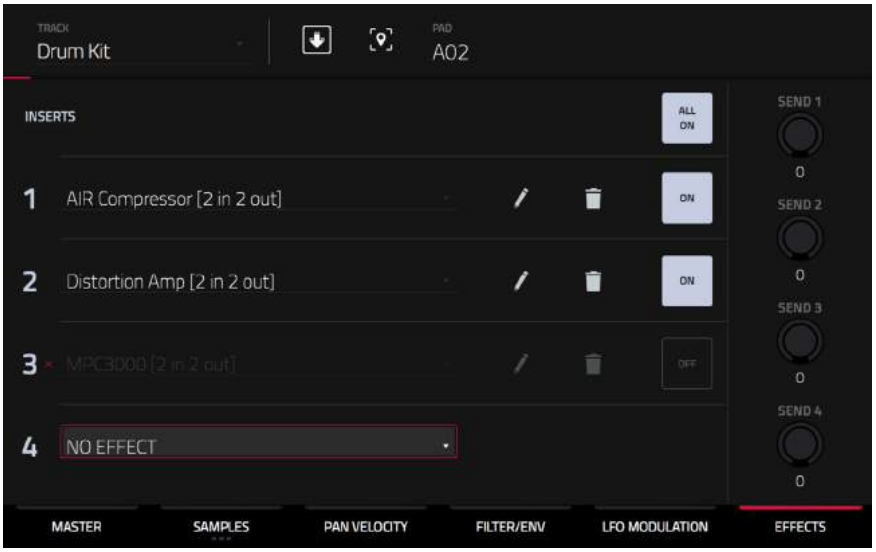
- **Sinus** (Le mieux adapté pour lisses modulations)
- **Triangle** (Le mieux adapté pour lisses modulations)
- **S & H** (échantillons d'une valeur aléatoire et le maintient jusqu'à ce que la valeur suivante est générée)
- **Vu** (Peut générer des filtres intéressants ou des changements de volume)
- **la scie** (Peut générer des filtres intéressants ou des changements de volume)
- **Carré** (résultats intéressants avec hard-modulations balance)
- **Bruit** (Génère des valeurs aléatoires et pads)

Utilisez le champ Rate pour déterminer la fréquence LFO. À des valeurs plus basses, il peut prendre un certain temps pour le LFO pour terminer un cycle, alors que des valeurs plus élevées se rapprocher de gamme audible.

Utiliser le champ de synchronisation pour définir si le taux du LFO est synchronisé avec le tempo. Vous pouvez sélectionner l'une des divisions de temps (. A indique une note en pointillés, T indique une division de temps en fonction triplets). Lorsque vous sélectionnez Aucun, Sync est désactivée.

Utilisez les curseurs de destinations pour déterminer à quel point le LFO affecte la hauteur du son (Pitch), la fréquence de coupure du filtre (filtre), le niveau de volume du son (Amp) et de panoramique du son (Pan).

Effets



inserts

Vous pouvez sélectionner jusqu'à quatre effets d'insertion pour chaque pad. Pour savoir comment utiliser les effets d'insertion, s'il vous plaît voir***Caractéristiques générales*** >
Effets > *effets d'insertion*.

Pour ajouter un effet:

1. Appuyer deux fois sur la fente Inserts souhaitée. Une liste des effets apparaît.
2. Balayez vers le haut ou vers le bas pour vous déplacer dans la liste.

Vous pouvez appuyer sur les boutons de type et du fabricant pour trier vos effets de ces catégories.

3. **Pour charger un effet, appuyez deux fois sur**

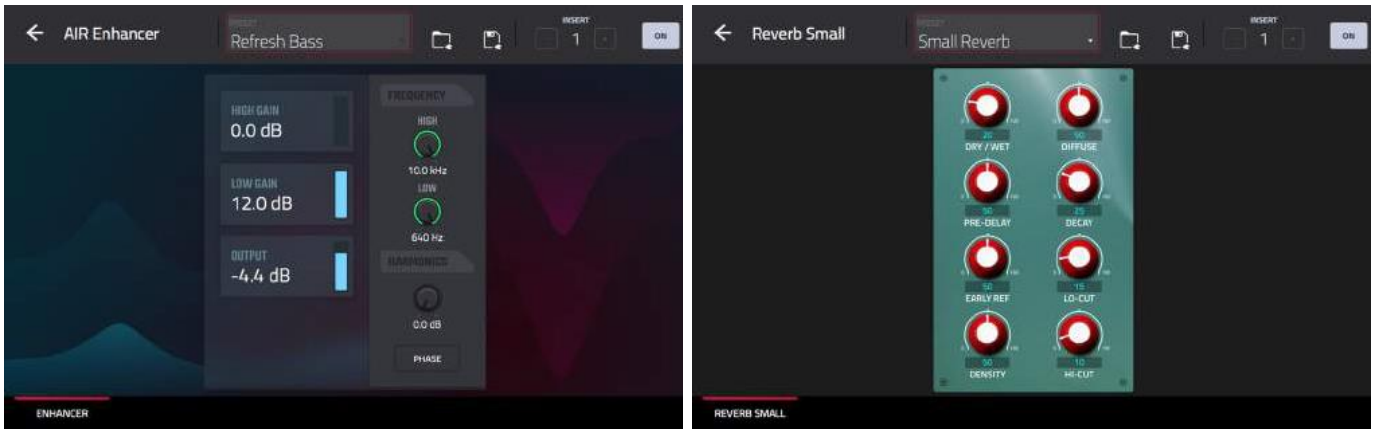
   elle, Ou cliquez sur Sélectionner. Pour fermer la

   liste, cliquez sur Fermer.

Pour supprimer un effet de son emplacement, appuyez sur l'icône de la corbeille.

Pour activer ou désactiver l'effet, Appuyez sur le bouton Marche / Arrêt pour l'emplacement.

Pour activer ou désactiver les quatre effets d'insertion, Appuyez sur le bouton Tout On / Off dans le coin supérieur droit.



Pour régler les paramètres de l'effet, Appuyez sur l'icône de crayon. Utilisez les curseurs pour définir la valeur de chaque paramètre. Ces valeurs ne concernent que cette instance de l'effet; les effets d'insertion ne sont pas globaux.

Pour charger un préréglage d'effet, cliquez sur l'icône du dossier à côté du nom de la présélection en haut de l'écran pour ouvrir le navigateur de fichiers.

Pour enregistrer un nouveau préréglage d'effet, appuyez sur l'icône du disque à côté du sélecteur d'insert dans la partie supérieure de l'écran.

envoie

L'audio du pad sera acheminé à envoyer des effets (si vous avez une charge) à leur niveau d'envoi désignés. Les canaux de retour seront alors envoyer l'audio à une sortie maître affecté aux niveaux de rendement désignés.

Utilisez les boutons Envoyer pour régler le niveau de volume du signal de la route de volonté à chaque pad envoyer effet.

Important: Pour en savoir envoyer des effets, s'il vous plaît voir ***Caractéristiques générales*** *> Effets> Envoyer / Effets de retour*

Keygroup Tracks



Lors de l'utilisation des pistes Keygroup, Track Edit mode vous permet de modifier les paramètres pour chaque Keygroup.

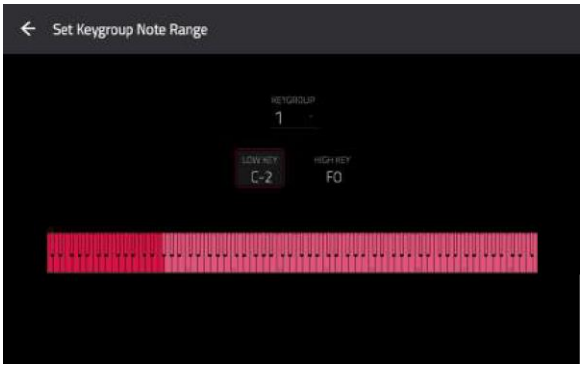
Pour sélectionner un Keygroup, Appuyez sur un pad dans ce Keygroup. Ses paramètres apparaîtront immédiatement à l'écran. Vous pouvez également utiliser le champ Keygroup en haut de l'écran.

Pour afficher un onglet spécifique des paramètres, Appuyez sur le maître, les échantillons, la vitesse Pan, Filter / Env, LFO de modulation, ou bouton Effets en bas de l'écran. Vous pouvez appuyer sur le bouton Samples plusieurs fois pour faire défiler les trois onglets disponibles.

Nombre de KG (Keygroups) vous permet de créer jusqu'à 128 Keygroups dans une piste de Keygroup. Ceci est utile lorsque vous travaillez avec multi-échantillons. Par exemple, si vous voulez créer un piano réaliste, vous pouvez utiliser différents groupes de touches (par exemple, 88 pour un grand piano) avec tous les Keygroup contenant sa propre note échantillonnée (avec jusqu'à quatre couches de vélocité possibles).

Appuyez sur le champ Keygroup pour sélectionner un groupe de clés à modifier. Vous pouvez également sélectionner tout pour éditer tous Keygroups simultanément.

Appuyez sur les touches piano-icône pour modifier la tessiture de la Keygroup actuelle. Cela ouvrira la fenêtre Set Keygroup Remarque Range. Cela vous permet de limiter la plage clé utilisée pour la lecture d'un échantillon. Seules les notes avec un numéro de clé supérieure ou égale (Low Key) ou inférieure et égale (High Key) à la valeur sélectionnée déclenche un son.



Conseils:

Vous pouvez également définir la tessiture du Keygroup en cours en utilisant les champs Lo et Hi à la note portée dans l'onglet Master.

Réglez le paramètre Lo A0 et le paramètre Salut à C8 à imiter la gamme d'une norme de piano à 88 touches.

Master

Dans l'onglet Master, vous pouvez régler le mode de lecture et de réglage pour la piste d'ensemble.



Polyphonie définit le mode de lecture pour les groupes de touches de la piste. En mode Mono, un seul Keygroup retentit à la fois. Si un Keygroup est joué, tandis qu'un autre (ou le même) continue à jouer ses échantillons / échantillons, le nouveau Keygroup immédiatement mute tous les autres groupes de touches en cours de lecture dans cette piste. En mode Poly, plusieurs groupes de touches peuvent être déclenchées en même temps (limité seulement par le nombre total de voix disponibles).

Semi vous permet de régler la piste jusqu'à 36 demi-tons vers le haut ou vers le bas.

Bien fournit réglage fin de la piste jusqu'à 99 cents vers le haut ou vers le bas.

Transposer décale la hauteur des notes MIDI envoyés à la piste jusqu'à 36 demi-tons vers le haut ou vers le bas.

KG Sélectionnez (Keygroup Select) permet de sélectionner une Keygroup spécifique pour l'édition. Ce paramètre fonctionne conjointement avec le nombre de paramètres kg (Keygroups) en haut de l'écran, ce qui vous permet de créer jusqu'à 128 Keygroups dans une piste Keygroup. Une piste Keygroup par défaut ne contient qu'un seul Keygroup. Lorsque vous avez créé plus d'un Keygroup avec Nombre de KG, utilisez KG Sélectionner pour sélectionner une Keygroup pour l'édition. Tous les groupes de touches disponibles sélectionne d'une piste de Keygroup pour l'édition simultanée.

Key Track vous permet de passer la transposition automatique d'un échantillon sur ou hors tension. Si cette option est désactivée, vous entendrez toujours le même pas de l'échantillon, quelle que soit la note est déclenchée par des Pads ou un clavier MIDI connecté.



Niveau commande le niveau de volume de l'échantillon chargé / échantillons.

La poêle contrôle le balayage panoramique d'ensemble des échantillons / échantillons chargés dans le champ stéréo.

Remarque Plage vous permet de limiter la plage clé utilisée pour la lecture d'un échantillon. Seules les notes avec un numéro de clé supérieure ou égale (Lo) ou inférieure et égale (Salut) à la valeur sélectionnée déclenche un son. dans le clavier virtuel dans la section Éditer les calques Les paramètres de Lo et Salut sont également affichés. Vous pouvez également appuyer sur les touches piano-icône pour ouvrir l'ensemble Keygroup Remarque fenêtre Plage.

Suggestion: Réglez le paramètre Lo A0 et le paramètre Salut à C8 à imiter la gamme d'une norme de piano à 88 touches.

Semi vous permet de transposer l'échantillon 36 demi-tons vers le haut ou vers le bas, tout en finesse fournit réglage fin de chaque couche jusqu'à 99 cents ou vers le bas.

Suggestion: La section Couches Modifier a des paramètres similaires à ceux de cette section (niveau, Pan, Semi, fine, note Range). Rappelez-vous que les paramètres clés du Groupe contrôlent les paramètres généraux de l'échantillon, alors que les paramètres de la couche Modifier les paramètres de contrôle pour chaque couche (jusqu'à 4).

Utilisez le champ KG Polyphony (Polyphonie Keygroup) afin de déterminer comment le Keygroup va jouer. Lorsqu'il est réglé sur Mono, un seul pad sonore retentit à la fois. Si un pad est joué, tandis qu'un autre (ou le même) continue à jouer ses échantillons / échantillons, le nouveau pad immédiatement couper tous les autres pads en cours de lecture dans cette piste. Lorsqu'il est réglé sur Poly, plusieurs plaquettes peuvent être déclenchées en même temps, seulement limité par le nombre total de voix disponibles. Vous pouvez également sélectionner un certain nombre de plaquettes (2-32) de sorte que vous pouvez jouer jusqu'à ce nombre de Pads en même temps (à moins qu'ils ne dépassent pas le nombre total de voix disponibles).

Utiliser le champ Mute de groupe pour attribuer le groupe de touches sélectionnées pour l'un des 32 groupes de mute disponibles. Lorsque Keygroups assignés au même groupe Mute reçoivent des notes MIDI, le dernier Keygroup joué fera taire tous les autres groupes de touches dans ce groupe muet. Un groupe mute affecte Keygroups au sein de cette seule piste; groupes muets ne touchent pas Keygroups dans d'autres pistes.



Jeu de couche détermine la façon dont plusieurs échantillons sont affectés au même pad sont joués:

- **Cycle** (Cyc): Chaque fois que le pad est joué, il jouera l'échantillon de la couche suivante. En d'autres termes, les échantillons défiler les couches comme suit: 1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4 ... etc.
- **Rapidité** (Vel): Le pad passe entre les couches en fonction du disque que vous appuyez sur un pad.
- **au hasard** (RAN): Chaque fois que le pad est joué, il jouera l'un des échantillons de sa couche au hasard.

Sample Play détermine dans quelle mesure l'échantillon est joué:

- **Un tir**: L'ensemble de l'échantillon va jouer du début à la fin. Utilisez cette option si vous voulez jouer des sons courts.
- **Note sur**: L'échantillon ne jouera que tant que le pad est maintenu. Cela vaut mieux pour les échantillons plus afin que vous puissiez contrôler la durée d'un son en appuyant sur son pad correspondant.

Les échantillons

Chaque Keygroup peut déclencher jusqu'à quatre échantillons, qui sont affectés à quatre couches. Chaque couche a des paramètres identiques, indépendamment programmables.

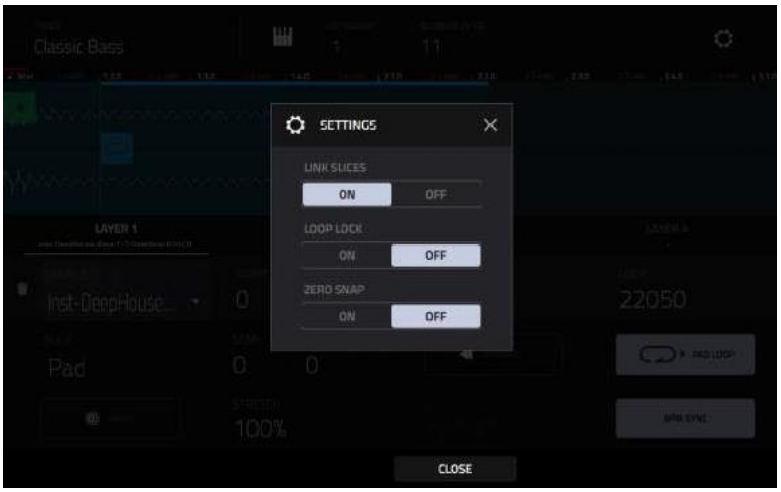
Appuyez sur échantillons pour faire défiler les trois onglets disponibles.



Sur les trois sections, vous pouvez accéder à la fenêtre Paramètres, qui vous permet de configurer certains paramètres dans l'onglet échantillons.

Pour afficher les paramètres, Appuyez sur l'icône d'engrenage.

Pour fermer les paramètres, Appuyez sur Fermer, le X dans le coin supérieur droit, ou partout en dehors de la fenêtre.



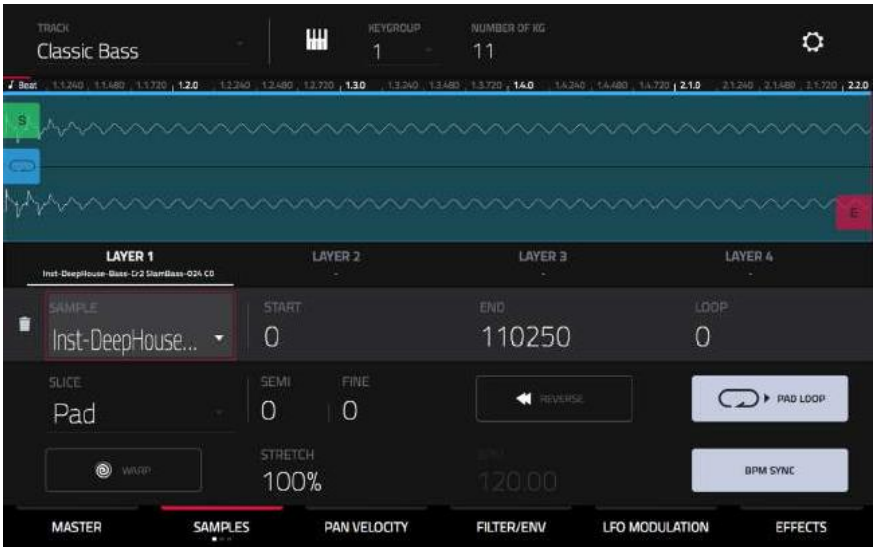
Utilisez le sélecteur Tranches lien pour définir la façon dont le point de départ et le point final d'une tranche dans un plus grand échantillon est réglé. Vous pouvez créer ces tranches en mode Sample Edit (mode Chop).

Lorsqu'il est activé, changer le point de départ d'une tranche va aussi changer le point final de la tranche précédente. De même, en changeant le point final d'une tranche modifiera également le point de départ de la prochaine tranche. Désactiver tranches lien si vous essayez de créer des tranches qui utilisent des parties non contiguës de l'échantillon. Ceci est le même que le bouton Tranches lien en mode Sample Edit.

Utilisez le sélecteur de verrouillage en boucle sur « lien » ou « unlink » le point de boucle à partir du point de départ. Lorsqu'elle est activée, le point de boucle est le même que le point de départ. Lorsqu'elle est désactivée, le point de boucle est indépendant du point de départ et indiqué par un marqueur de boucle séparée. Ceci est le même que le bouton de verrouillage de boucle en mode Sample Edit.

Utilisez le sélecteur snap zéro pour activer ou désactiver la fonction zéro Snap, qui force les points de départ, des points d'extrémité et des points de boucle pour se produire uniquement à de la forme d'onde « passages à zéro. » Cela peut aider à éviter les clics et défauts lors de la lecture d'un échantillon. Ceci est le même que le bouton 0 Aligner en mode Sample Edit.

Le premier onglet échantillons contenant la forme d'onde de l'échantillon pour chaque couche et des contrôles de sa hauteur, le moment et la lecture.



La moitié supérieure de l'écran affiche la forme d'onde de l'échantillon sur la couche sélectionnée. La moitié inférieure montre les commandes d'édition.

L'affichage de la forme d'onde représente la section « active » de la forme d'onde du clip. Balayez vers la gauche ou à droite sur la forme d'onde de se déplacer à travers elle.

Au-dessus de la forme d'onde est la ligne de temps, montré dans les bars, bat, et les tiques.

Appuyez sur chaque numéro de couche (couche 1-4) sous la forme d'onde à sélectionner. Lorsqu'elle est sélectionnée, sa forme d'onde d'échantillonnage sera affiché dans la moitié supérieure de l'écran et ses réglages seront dans la moitié inférieure.

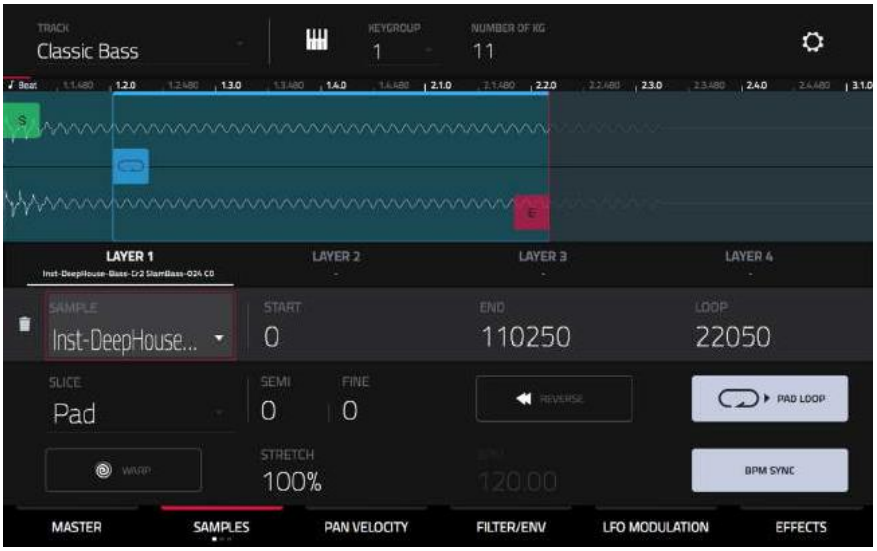
Utiliser le champ d'échantillon pour sélectionner le fichier de l'échantillon de cette couche. Rappelez-vous que l'échantillon doit être chargé dans le pool d'échantillons du projet au préalable. Pour plus d'informations sur la façon de charger des échantillons dans un projet, s'il vous plaît voir le***Navigateur*** chapitre.

ImportantLes paramètres dans les onglets échantillons fonctionnent en conjonction avec le mode Chop (en mode d'édition d'échantillon). Voici comment ça fonctionne:

Lorsque vous travaillez en mode Sample Edit et en utilisant le mode Chop pour diviser un échantillon en tranches pour vos plaquettes (Keygroups), vous pouvez convertir une tranche en utilisant tranche Non Destructif ou paramètres Pad.

Une tranche non destructive laissera son Keygroup de se référer à cette tranche lorsque vous appuyez sur un pad dans cette Keygroup; l'échantillon original reste intact et chaque marqueur de tranche est comme un « signet » pour une Keygroup. En mode Track Edit, vous verrez que la couche à laquelle il est assigné a son menu déroulant tranche réglé sur le numéro de la tranche correspondante de l'échantillon initial. Jouer que Keygroup le fera de se référer à ce marqueur de tranche comme un « signet » au lieu de créer un tout nouvel échantillon de cette tranche. Cela signifie que vous n'avez plus encombrer votre projet avec un nouvel échantillon pour chaque tranche (bien que vous pouvez toujours utiliser si vous préférez la méthode précédente,).

Une tranche converti à l'aide des paramètres Pad est très semblable à une tranche non destructive décrite ci-dessus. La différence est que dans Track Edit mode, les calques auxquels ils sont affectés à leurs menus déroulants ci-Slice mis à Pad (au lieu du numéro de tranche), et les points de début et de fin correspond aux marqueurs de tranche dans l'échantillon d'origine .



Le marqueur vert / S et marqueur rouge / E sont le point de départ et le point d'extrémité (respectivement). Ces deux points définissent la région de l'échantillon qui sera joué.

Pour déplacer le point de départ ou point final, Effectuez l'une des opérations suivantes:

- Appuyez et faites glisser le marqueur S ou E à gauche ou à droite.
- Utilisez les champs de début ou de fin ci-dessous la forme d'onde.
- Lorsque les boutons sont en mode de veille, en utilisant les boutons 1 et 5 pour régler le point de début ou de boutons 2 et 6 pour régler le point d'extrémité. Boutons 1 et 2 donnent un réglage fin et les boutons 5 et 6 permettent un réglage grossier.

Remarque: Lorsque la boucle de verrouillage est activée, la position de la boucle (tel que déterminé par le champ boucle, si elle est activée) est le même que le point de départ de l'échantillon. Lorsqu'elle est désactivée, la position de la boucle est indépendante du point de départ.

Utilisez le champ en boucle pour déterminer la position dans laquelle se répétera lorsque le pad en boucle est activée la lecture de l'échantillon.

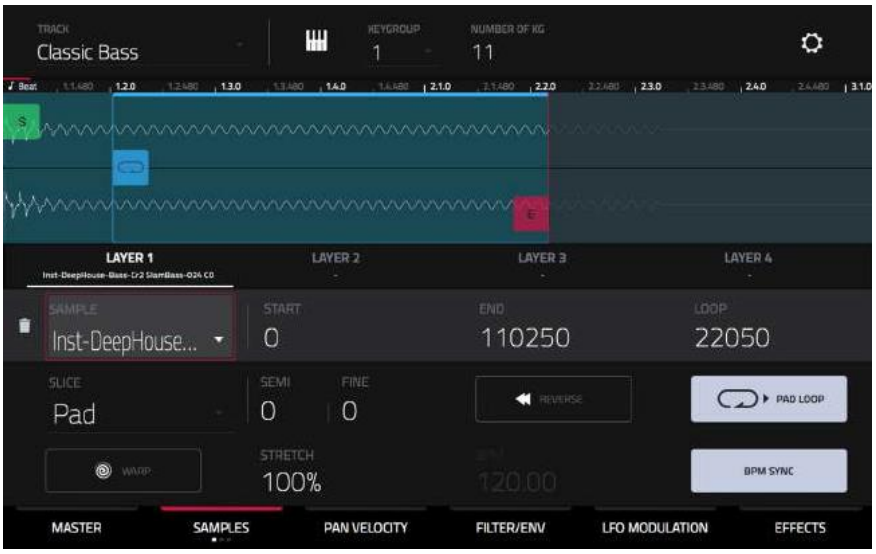
Remarque: Lorsque la boucle de verrouillage est activée, la position de la boucle est le même que le point de départ de l'échantillon. Lorsqu'elle est désactivée, la position de la boucle est indépendante du point de départ.

Utilisez le champ tranche pour sélectionner quelle partie / parties de l'échantillon vont jouer:

- **Tout**: L'ensemble de l'échantillon va jouer.
- **Pad**: L'échantillon joue de la position de départ Pad à la position Pad End, décrit ***plus tôt***. Cela vous permet également d'activer***pad boucle*** (Si le champ Sample Play dans l'onglet Master est défini à la note sur).
- **Tranche 1, 2, 3, etc.**: Si vous avez tranché l'échantillon en mode Chop, vous pouvez sélectionner la tranche va jouer lorsque vous déclenchez le pad.

Semi vous permet de transposer la couche sélectionnée 36 jusqu'à demi-tons vers le haut ou vers le bas. Ceci est le même que le bouton semi sur le deuxième onglet échantillons.

Bien fournit de réglage fin de chaque couche par cents. Ceci est le même que le bouton fin sur le deuxième onglet échantillons.

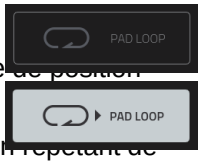


Utilisez le bouton marche arrière pour sélectionner dans quelle direction l'échantillon va jouer. Lorsqu'elle est activée, l'échantillon va jouer en sens inverse. Lorsqu'il est éteint, l'échantillon va jouer dans la direction normale vers l'avant.

Utilisez le bouton de boucle Pad pour faire défiler les modes disponibles Pad boucle.

Important: Pour Pad boucle fonctionne, vous devez (1) définir le champ Sample Play (dans l'onglet Master) à la note sur la place de One Shot et (2) définir le champ Tranche (dans le premier onglet échantillons) Pad au lieu de tous les ou un numéro de tranche.

- **De**: L'échantillon ne sera pas en boucle.



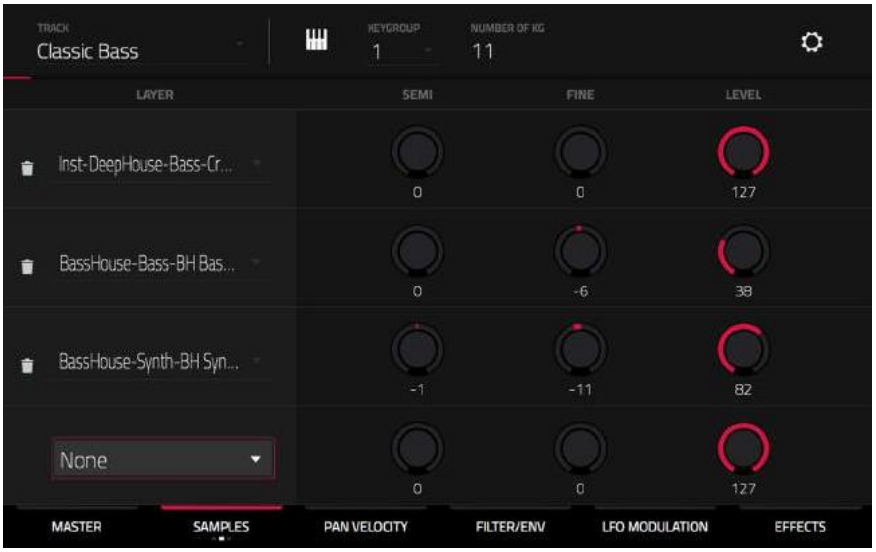
- **Vers l'avant**: Vous pouvez maintenir le pad pour provoquer cet échantillon à répéter de la boucle de position à la fin de l'échantillon. Relâchez la touche pour arrêter la lecture répétée.
- **Sens inverse**: Vous pouvez maintenir le pad pour faire cet échantillon à jouer en sens inverse, en répétant de la fin de l'échantillon à la boucle de position. Relâchez la touche pour arrêter la lecture répétée.



- **alternance**:Vous pouvez maintenir le pad pour faire cet échantillon à jouer de la boucle de position à la fin de l'échantillon, puis jouer en sens inverse jusqu'à ce qu'il atteigne à nouveau la boucle de position. Cela se répétera aussi longtemps que vous tenez le bas pad. Relâchez la touche pour arrêter la lecture répétée.



Le deuxième onglet Samples contient des commandes pour son pas et le niveau de volume.

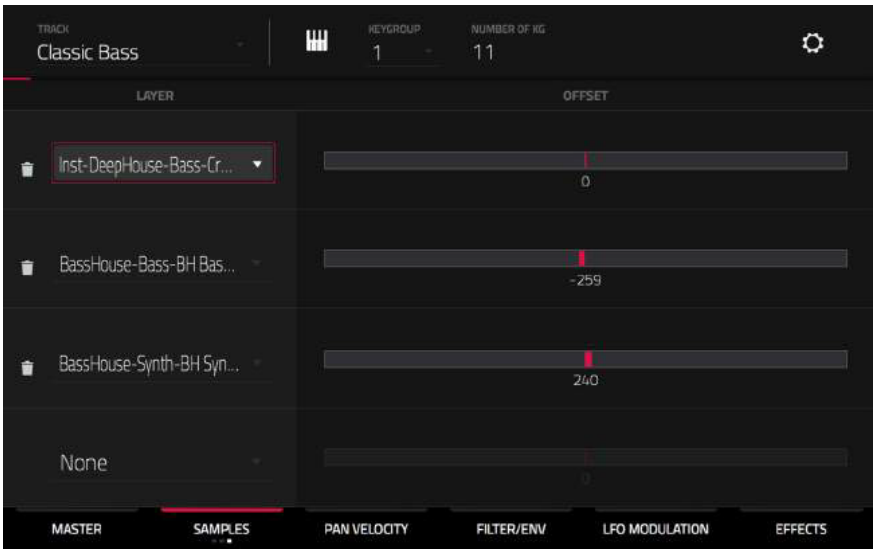


Semi vous permet de transposer la couche sélectionnée 36 jusqu'à demi-tons vers le haut ou vers le bas. Cela aura une incidence sur la longueur de l'échantillon (si
Chaîne est éteint). C'est le même que le champ semi sur le premier onglet échantillons.

Bien fournit de réglage fin de chaque couche par cents. Cela aura une incidence sur la longueur de l'échantillon (si Warp est désactivé). Ceci est le même que le beau champ sur le premier onglet échantillons.

Niveau vous permet de régler le volume de chaque couche, vous permettant de contrôler le « équilibre » des échantillons affectés au pad.

Le troisième onglet échantillons contient le contrôle de son décalage.



Utilisez le curseur de décalage pour déterminer un décalage temporel pour la lecture de l'échantillon.

- **Les valeurs positives** (À droite du centre): Quand le pad est joué, la lecture démarre immédiatement, mais à un point plus tard dans l'échantillon spécifié par la valeur de décalage.
- **Les valeurs négatives** (À gauche du centre): Quand le pad est joué, la lecture sera retardé par le montant indiqué par la valeur de décalage.

Velocity Pan



Utilisez le bouton Pan pour régler la position stéréo de la couche respective.

Utilisez les boutons Start et Vel Vel fin pour définir la plage de vitesse de chaque couche.

Une gamme de 0 à 127 permet la couche de répondre à toute la plage de vitesse qui est entrée à partir du temps de pad respectif, par exemple, une plage de 100 à 127 permet la couche de répondre uniquement à des niveaux plus élevés de vitesse. En affectant plusieurs échantillons d'un instrument, on peut créer un « multi-échantillon » réaliste de sondage en ajustant les plages de vélocité de chaque couche en conséquence.

Par exemple, vous pouvez avoir trois échantillons d'une touche de piano avec une faible force, force moyenne et grande force. Vous pouvez définir chaque échantillon à une couche et régler la vitesse de variations de sorte que seules de faibles vitesses déclenchent l'échantillon à faible force seulement des vitesses de milieu de gamme déclenchent l'échantillon moyen de la force, et seules des vitesses élevées provoquent l'échantillon à grande vigueur.

Utilisez le menu Racine Note pour définir la note à partir de chaque échantillon chargé. Smp indique le pas par défaut de l'échantillon.

Filtre / Enveloppe



Utilisez le champ Type pour sélectionner un filtre pour le pad sélectionné. Voir***appendice*** *> Glossaire> Filtre* pour une explication des types de filtres disponibles.

Utiliser le bouton de coupure pour régler la fréquence de coupure passe-bas et des types de filtre passe-haut ou la fréquence centrale de bande passante et les types de filtres coupe-bande.

Utiliser le bouton Reso pour régler la résonance / accentuation des fréquences autour du point de coupure.

Suggestion: Utilisez des valeurs inférieures à 80 pour donner plus d'éclat au son. Valeurs supérieures à 80, le son se traduira par une forte impulsion sonore autour de la fréquence de coupure.

Utilisez la Env pour déterminer la quantité d'influence de l'enveloppe de filtre présente sur la fréquence de coupure. Des valeurs plus élevées augmentent la modulation du filtre par l'enveloppe; réglages inférieurs entraînera seulement des changements subtils de la coupure du filtre au fil du temps.

Suggestion: Pour donner un son d'une attaque plus distinctive, augmentez le paramètre Env et définir des valeurs faibles Atk et Decay ainsi qu'une valeur moyenne Sust-bas de l'enveloppe du filtre. Cela va démarrer un son avec le filtre ouvert et fermez peu après, en lui donnant un début brillant suivi d'un maintien plus sombre. Sons de cordes, d'autre part, peut paraître beaucoup plus « vivant » avec de faibles paramètres environne- mentaux et une valeur élevée ATK, ce qui entraîne un léger fondu dans des fréquences plus élevées.

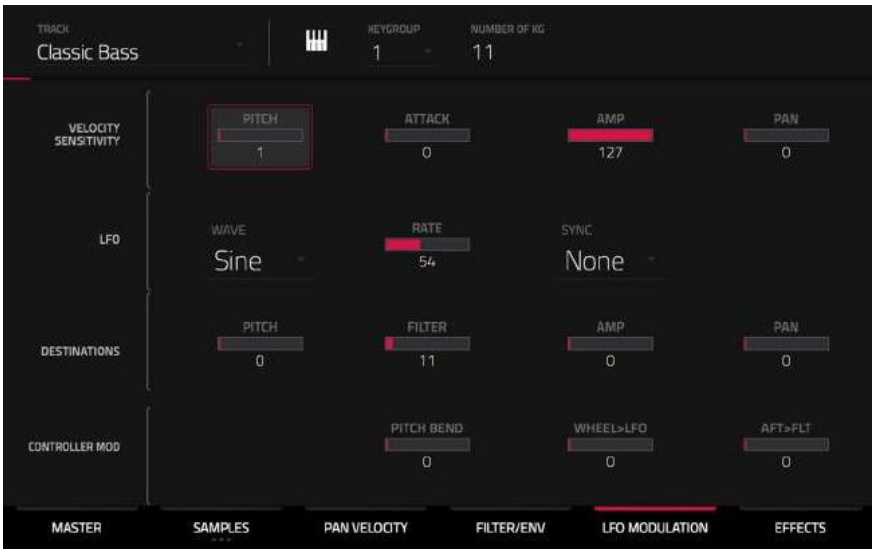
Utilisez les boutons Sources de modulation pour régler la quantité de vitesse est nécessaire pour moduler certains autres paramètres:

- **kbd**> Séries Flt (Keyboard Filter)combien la valeur de note sera ajoutée à la coupure du filtre. Cela permet à des échantillons de son plus brillant car ils sont joués plus sur le clavier.
- **vel**> TKO (Velocity Attack) définit la quantité de vitesse est nécessaire (pour un pad déclenché) pour moduler la phase d'attaque de l'enveloppe Amp.
- **vel**> Env (Velocity Envelope) permet à l'information de vitesse pour commander la quantité de l'effet de l'enveloppe de filtre sur la fréquence de coupure.
- **vel**> Flt (Velocity Filter) utilise la vitesse d'un Pad pour moduler la fréquence de coupure directement.

Le filtre de contrôle d'enveloppe affectent la fréquence du filtre. Utilisez les champs ou tapoter et faire glisser les « poignées » de l'enveloppe pour former l'enveloppe ou à la sortie de modulation variant dans le temps. Ajuster l'influence de l'enveloppe sur la fréquence du filtre avec le bouton Env. Voir***Anatomie d'une enveloppe*** pour en savoir plus sur les paramètres d'enveloppe.

Les commandes Amp enveloppe affectent les changements de niveau au fil du temps. Utilisez les champs ou tapoter et faire glisser les « poignées » de l'enveloppe pour former l'enveloppe ou à la sortie de modulation variant dans le temps. Ajuster l'influence de l'enveloppe sur la fréquence du filtre avec le bouton Env. Voir***Anatomie d'une enveloppe*** pour en savoir plus sur les paramètres d'enveloppe.

modulation LFO



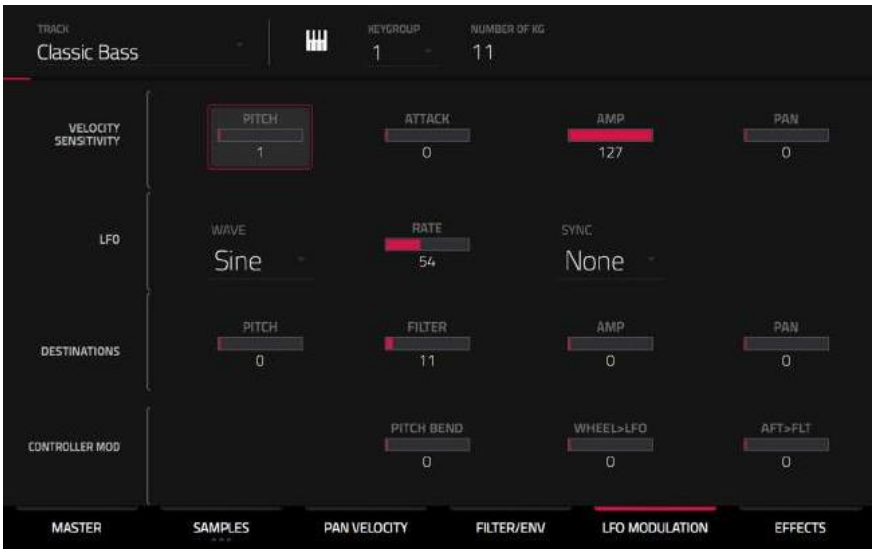
Les contrôles de vitesse de sensibilité déterminent à quel point la vitesse affecte la hauteur du son (Pitch), l'attaque de l'enveloppe du filtre (Attaque), le niveau de volume du son (Amp) et le balayage panoramique du son (Pan).

Lorsque vous appuyez sur un pad à voix basse, que la modulation minimale est appliquée. Lorsque vous appuyez sur il est plus difficile, le taux de modulation devient également plus forte en fonction du réglage du bouton correspondant.

Un oscillateur basse fréquence (LFO) génère une forme d'onde périodique avec une fréquence réglable et une forme qui peut être utilisée à des fins de modulation.

Utilisez le champ d'onde pour sélectionner le type de forme d'onde du LFO:

- **Sinus** (Le mieux adapté pour lisses modulations)
- **Triangle** (Le mieux adapté pour lisses modulations)
- **S & H** (échantillons d'une valeur aléatoire et le maintient jusqu'à ce que la valeur suivante est générée)
- **Vu** (Peut générer des filtres intéressants ou des changements de volume)
- **la scie** (Peut générer des filtres intéressants ou des changements de volume)
- **Carré** (résultats intéressants avec hard-modulations balance)
- **Bruit** (Génère des valeurs aléatoires et pads)



Utilisez le champ Rate pour déterminer la fréquence LFO. À des valeurs plus basses, il peut prendre un certain temps pour le LFO pour terminer un cycle, alors que des valeurs plus élevées se rapprocher de gamme audible.

Utiliser le champ de synchronisation pour définir si le taux du LFO est synchronisé avec le tempo. Vous pouvez sélectionner l'une des divisions de temps (. A indique une note en pointillés, T indique une division de temps en fonction triplets). Lorsque vous sélectionnez Aucun, Sync est désactivée.

Utilisez les curseurs de destinations pour déterminer à quel point le LFO affecte la hauteur du son (Pitch), la fréquence de coupure du filtre (filtre), le niveau de volume du son (Amp) et le balayage panoramique du son (Pan).

La section Mod contrôleur détermine l'influence des contrôleurs de jeu supplémentaires sur divers paramètres sonores.

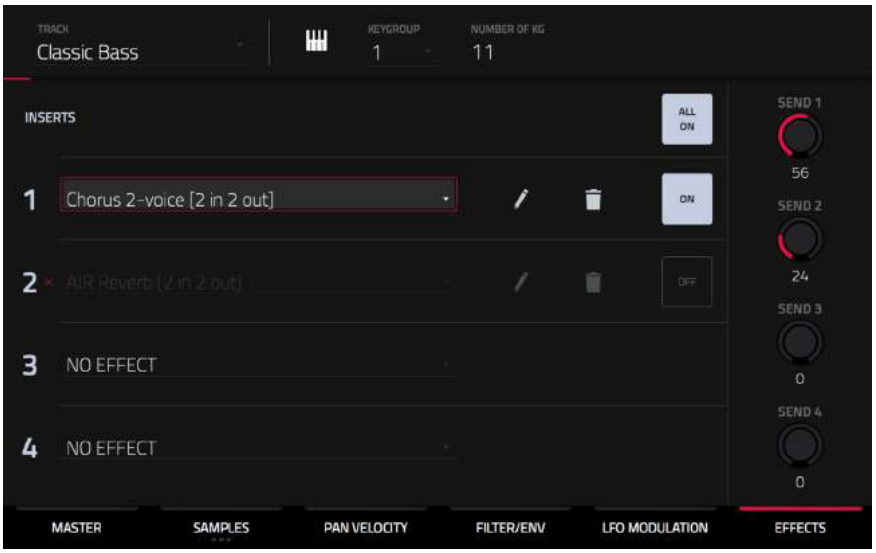
Important: Pour utiliser ces paramètres, assurez-vous qu'un appareil MIDI peut envoyer des messages de pitch bend ainsi que des données aftertouch et molette de modulation.

Pitch bend définit l'intervalle (en demi-tons) d'un pitch bend du clavier MIDI connecté roue.

Roue> FDO détermine combien une roue de modulation de votre clavier MIDI affecte l'intensité FDO.

à l'arrière> Filt (Aftertouch□Filter Cutoff) détermine la quantité de données une aftertouch du clavier MIDI affecte la coupure du filtre.

Effets



inserts

Vous pouvez sélectionner jusqu'à quatre effets d'insertion pour chaque Keygroup. Pour savoir comment utiliser les effets d'insertion, s'il vous plaît voir***Général Caractéristiques*** *> Effets> effets d'insertion*.

Important: Lorsque vous utilisez les effets d'insertion de Keygroup, ils seront appliqués à cette Keygroup seulement. Gardez cela à l'esprit si vous chargez les effets d'insertion à plusieurs groupes de touches avec des plages-les notes qui se chevauchent les effets se chevauchent dans cette gamme aussi bien.

Pour ajouter un effet:

1. Appuyer deux fois sur la fente Inserts souhaitée. Une liste des effets apparaît.
2. Balayez vers le haut ou vers le bas pour vous déplacer dans la liste.

Vous pouvez appuyer sur les boutons de type et du fabricant pour trier vos effets de ces catégories.

3. **Pour charger un effet**, Appuyez deux fois sur,

   ou appuyez sur Sélectionner. Pour fermer la

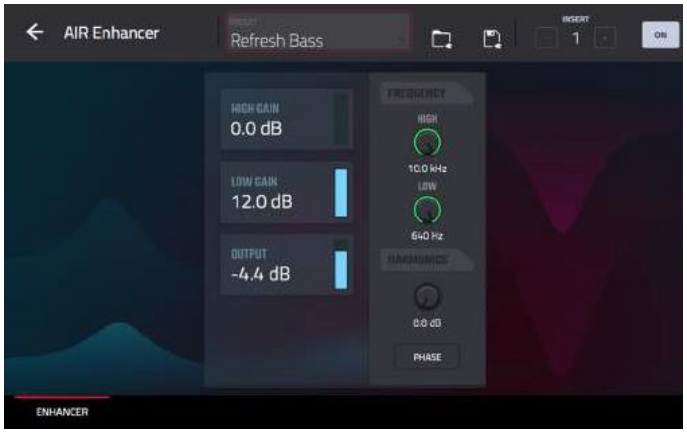
   liste, cliquez sur Fermer.

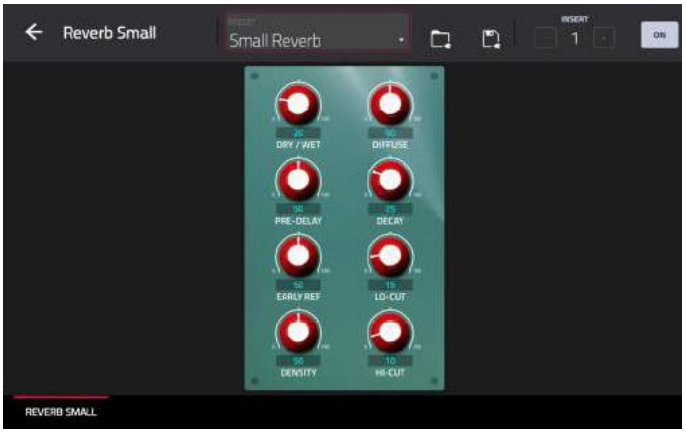
Pour supprimer un effet de son emplacement, appuyez sur l'icône de la corbeille.

Pour activer ou désactiver l'effet, Appuyez sur le bouton Marche / Arrêt pour l'emplacement.

Pour activer ou désactiver les quatre effets d'insertion, Appuyez sur le bouton Tout On / Off dans le coin supérieur droit.

Pour régler les paramètres de l'effet, Appuyez sur l'icône de crayon. Utilisez les curseurs pour définir la valeur de chaque paramètre. Ces valeurs ne concernent que cette instance de l'effet; les effets d'insertion ne sont pas globaux.





Pour charger un préréglage d'effet, cliquez sur l'icône du dossier à côté du nom de la présélection en haut de l'écran pour ouvrir le navigateur de fichiers.

Pour enregistrer un nouveau préréglage d'effet, appuyez sur l'icône du disque à côté du sélecteur d'insert dans la partie supérieure de l'écran.

envoie

L'audio de la piste sera acheminée d'envoyer des effets (si vous avez une charge) à leur niveau d'envoi désignés. Les canaux de retour seront alors envoyer l'audio à une sortie maître affecté aux niveaux de rendement désignés.

Utilisez les boutons Envoyer pour régler le niveau de volume du signal de la route de la piste à volonté chaque envoyer effet.

Vous pouvez sélectionner jusqu'à quatre effets pour chaque envoi Keygroup, mais rappelez-vous qu'ils seront appliqués à cette Keygroup seulement. Gardez cela à l'esprit si vous chargez les effets d'insertion à plusieurs groupes de touches avec des plages-les notes qui se chevauchent les effets se chevauchent dans cette gamme aussi bien.

Important: Pour utiliser un effet d'envoi, vous devez charger un effet dans la fente d'envoi d'effet correspondante dans la console. Voir

Plugin Tracks



Pour un plugin pistes, vous verrez un aperçu de tous les paramètres plug-ins disponibles avec un curseur pour chacun, ou une représentation visuelle de l'interface de plug-in.

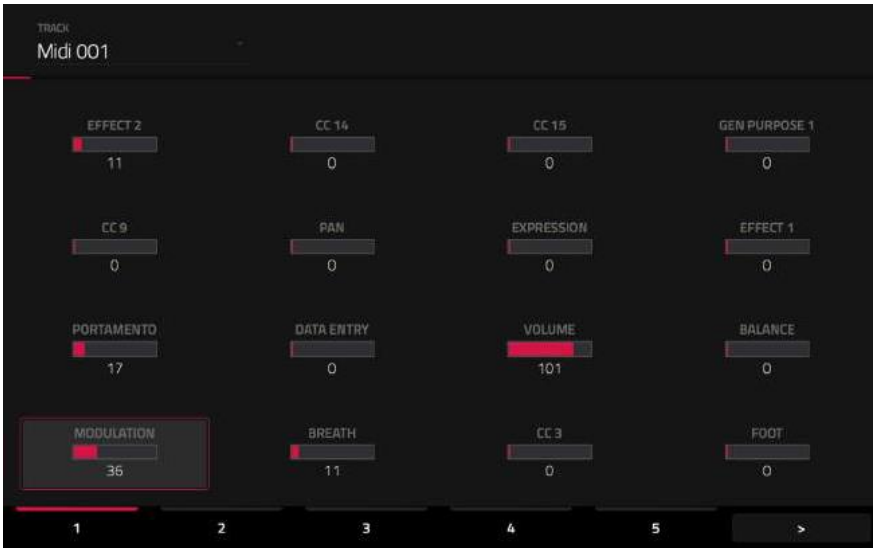
Utilisez les curseurs pour définir la valeur de chaque paramètre, ou utiliser l'interface de plug-in.

Utilisez les onglets en bas de l'écran pour accéder aux paramètres disponibles.

Pour charger un préréglage de plug-in, cliquez sur l'icône du dossier à côté du nom de la présélection en haut de l'écran pour ouvrir le navigateur de fichiers.

Pour enregistrer un nouveau paramètre prédéfini de plug-in, appuyez sur l'icône du disque à côté du sélecteur d'insert dans la partie supérieure de l'écran.

Les pistes MIDI

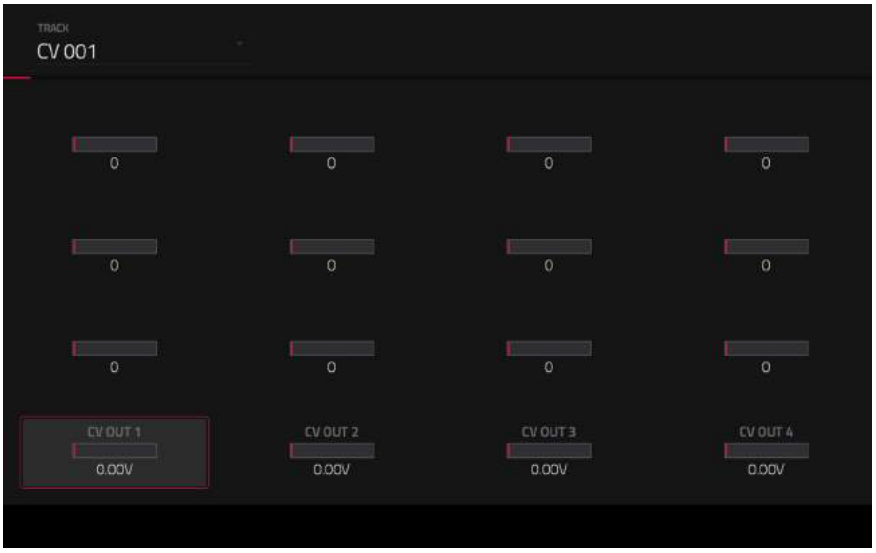


Pour les pistes MIDI, vous verrez un aperçu de tous disponibles avec un CC MIDI curseur pour chacun.

Utilisez les curseurs pour définir la valeur de chaque paramètre.

Utilisez les six onglets en bas de l'écran pour accéder aux paramètres disponibles.

CV Tracks



Pour les pistes de CV, vous verrez un aperçu de toutes les sorties CV disponibles avec un curseur pour chacun.

Utilisez les curseurs pour définir 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 commande variable. Il peut être utilisé, par exemple, pour moduler les paramètres du filtre d'un son sur une période de temps donnée.

Pour les pistes de batterie, utiliser le sélecteur de AD / AHDS pour sélectionner une annonce ou enveloppe AHDS. Lorsque la lecture de l'échantillon est réglé sur la note-On, il utilisera une enveloppe ADSR.

Keygroup pistes d'utiliser toujours les enveloppes SASA. Lorsque la lecture de l'échantillon est réglé sur la note-On, il utilisera une enveloppe ADSR.

Avec des enveloppes SASA, ce qui suit se produit lorsque vous déclenchez un échantillon:



1. Pendant la période de temps que vous avez défini avec l'attaque (ATK), le volume d'échantillon augmente à sa valeur maximale.
2. sera maintenu volume maximum de l'échantillon au cours de la **Tenir** phase.
3. Au cours de la phase Decay, le volume de l'échantillon va baisser progressivement au niveau de maintien.
4. Le volume de l'échantillon reste au niveau de maintien (Sust) jusqu'à ce que le Pad est libéré.

Avec enveloppes AD, ce qui suit se produit lorsque vous déclenchez un é



1. Pendant la période de temps que vous avez défini avec l'attaque (ATK), le volume d'échantillon augmente à sa valeur maximale.
2. volume maximal de l'échantillon être maintenue jusqu'à ce que sa phase Decay, lorsque le volume de l'échantillon baissera progressivement à zéro pendant la durée définie. Appuyez sur le menu déroulant Type pour sélectionner le fonctionnement de désintégration:
    - **Decay Du début**: Le volume commencera à diminuer immédiatement après avoir atteint son niveau maximum.
    - **De Decay Fin**: Le volume maximal sera maintenu pendant une phase de maintien jusqu'à ce qu'il atteigne la phase de Decay.

Avec enveloppes ADSR, ce qui suit se produit lorsque vous déclenchez un échantillon:



1. Dans la période de temps définie par attaque, le volume d'échantillon atteint sa valeur maximale.
2. Au cours de la phase Decay, le volume de l'échantillon baissera progressivement au niveau Sustain.
3. Le volume de l'échantillon reste au niveau Sustain jusqu'à ce que la note soit relâchée.
4. Le volume de l'échantillon sera ramené à « zéro » sur la durée fixée pa **Libération.**

Edit Mode échantillon



Edit Mode échantillon vous permet de modifier des échantillons à l'aide de différentes fonctions.

Pour entrer dans le mode Sample Edit, Appuyez sur Menu, puis sur Modifier échantillon.



Pour sélectionner un échantillon à modifier, Utiliser le champ de l'échantillon dans la partie supérieure de l'écran.

Pour modifier le nom de l'échantillon, Appuyez sur l'icône du clavier à côté du nom en haut de l'écran et utiliser le clavier virtuel qui apparaît.

Pour supprimer l'échantillon, Appuyez sur la poubelle-icône représentant à côté du nom en haut de l'écran. Dans l'écran qui apparaît, vous verrez les pistes qui utilisent cet échantillon dans votre projet. Appuyez sur Supprimer l'échantillon pour continuer ou Annuler pour revenir à l'écran précédent.

La moitié supérieure de l'écran affiche la forme d'onde. La moitié inférieure montre les commandes d'édition.



L'affichage de la forme d'onde représente la section « active » de la forme d'onde de l'échantillon. Balayez vers la gauche ou à droite sur la forme d'onde de se déplacer à travers elle.

Au-dessus de la forme d'onde est la ligne de temps, montré dans les échantillons, le temps (en secondes et millisecondes), ou Beats. Vous pouvez sélectionner les unités de mesure que vous voulez afficher dans la***Réglages***.

Pour effectuer un zoom avant ou arrière, Effectuez l'une des opérations suivantes:

- Lorsque l'icône loupe (dans le coin supérieur droit) est sélectionné, la propagation ou pincer les doigts (respectivement) sur la forme d'onde.
- Appuyez sur le Zoom + ou Zoom - boutons (respectivement) en bas de l'écran.
- tourner le bouton**8**lorsque les boutons sont fixésen mode écran.

Pour faire défiler la forme d'onde, Effectuez l'une des opérations suivantes:

- Lorsque l'icône de loupe (dans le coin supérieur droit) est sélectionnée, faire glisser la forme d'onde à gauche ou à droite.
- tourner le bouton**7**lorsque les boutons sont fixésen mode écran.

Le marqueur vert et rouge marqueur sont le point de départ et le point d'extrémité (respectivement). Ces deux points définissent la région de l'échantillon qui sera joué.

Pour déplacer le point de départ ou le point final de la région sélectionnée, Effectuez l'une des opérations suivantes:

- Appuyez et faites glisser son marqueur à gauche ou à droite.
- Utilisez les champs de début ou de fin ci-dessous la forme d'onde.
- Lorsque les boutons sont en mode de veille, en utilisant les boutons 1 et 2 pour régler le point de début ou de boutons 3 et 4 pour ajuster le point de fin. Boutons 1 et 3 fournissent un réglage fin et les boutons 2 et 4 fournissent un réglage grossier.

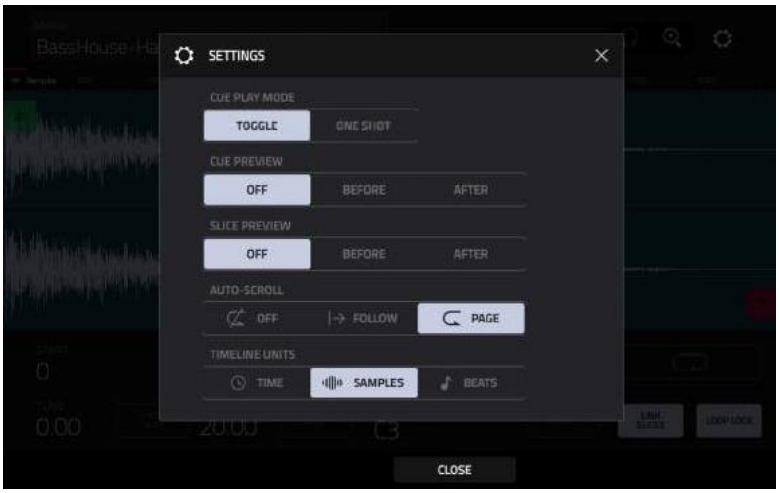
Suggestion: Un échantillon enregistré peut avoir un certain silence au début ou à la fin, ce qui le rend difficile à chronométrer correctement dans un contexte musical. Résoudre ce problème en réglant le point de départ. Vous pouvez également régler le point final pour enlever tout silence supplémentaire ou audio indésirables à la fin. En plus de rendre votre flux de travail plus facile, ayant un « serré » échantillon bien édité peut améliorer votre production ou la performance.

Vous pouvez utiliser le mode Sample Edit de deux manières différentes: Mode Trim ou en mode Chop. Les options pour chaque mode sont légèrement différentes. S'il vous plaît se référer à ce qui suit***mode Trim*** et ***mode de Chop*** Certaines parties de ce chapitre pour savoir comment chacun fonctionne. Avant d'utiliser ces modes, cependant, vous pouvez configurer vos paramètres de voir les éléments suivants***Réglages*** chapitre pour ce faire.

Réglages

La fenêtre Paramètres vous permet de configurer certains paramètres du mode Sample Edit.

Pour afficher les paramètres, Appuyez sur l'icône d'engrenage.



Utilisez le sélecteur de mode Play Cue pour définir comment la tête de lecture de cue lecture audio.

- **Un tir**: Tapping Cue Play jouera la totalité de l'échantillon de la tête de lecture de signal.
- **Basculer**: Tapping Cue Play une fois la lecture commencera à partir de la tête de lecture cue. En tapant une fois de plus s'arrêtera la lecture.

Utilisez le sélecteur Aperçu Cue pour définir si un audio joue lorsque vous déplacez la tête de lecture de repère. Lorsque vous vous déplacez la tête de lecture de signal à travers la forme d'onde de l'échantillon, vous pouvez le configurer pour jouer la petite partie de l'échantillon avant la tête de lecture de signal (Avant), jouer la petite partie de l'échantillon après la tête de lecture de signal (Une fois), ou non jouer tous (Off). Vous pouvez également définir dans vos Préférences générales (voir***Caractéristiques générales*** *> Menu> Préférences> Général*).

Utilisez le sélecteur Aperçu Slice pour régler le cas échéant audio joue que vous vous déplacez un marqueur de tranche. Lorsque vous déplacez le marqueur de tranche dans la forme d'onde de l'échantillon, vous pouvez le configurer pour jouer la petite partie de l'échantillon avant le marqueur de tranche (Avant), jouer la petite partie de l'échantillon après le marqueur de tranche (après), ou non jouer tous (Off). Vous pouvez également définir dans vos Préférences générales (voir***Caractéristiques générales*** *> Menu> Préférences> Général*).

Utilisez le sélecteur automatique de défilement pour définir la manière dont l'écran se comporte par rapport à la tête de lecture audio.

- **Suivre**: En fonction du réglage du zoom, la forme d'onde défilera le long en arrière-plan, en gardant la tête de lecture audio centrée.
- **Page**: L'affichage de la forme d'onde se déplace vers la « page suivante » pour suivre la tête de lecture audio.
- **De**: L'affichage de forme d'onde ne se déplace pas du tout.

Ces fonctions sont également applicables à la forme d'onde d'échantillon dans la Grille.

Utiliser le sélecteur d'unités Montage pour régler les unités de mesure décrites ci-dessus la forme d'onde de l'échantillon. Vous pouvez sélectionner l'une des options suivantes:

- **Temps**: heures: minutes: secondes: images
- **Les échantillons**: nombre d'échantillons
- **Beats**: barres: battements: tiques

mode Trim

Nous vous recommandons d'utiliser Mode Trim pour rogner le début et / ou se termine à partir d'un échantillon.

Pour entrer Mode Trim, Appuyez sur le bouton Ajuster / Chop dans le coin inférieur gauche il dit Trim.



Utilisez les champs Début et Fin pour définir la position du point de départ et le point final de l'échantillon (respectivement). En variante, robinet et faire glisser le début (S) ou un marqueur d'extrémité (E) à gauche ou à droite, ou d'utiliser les boutons 1 et 2 pour régler le point de début ou de boutons 3 et 4 pour ajuster le point d'extrémité lorsque les boutons sont en mode de veille.

Mode Trim comprend une fonction de boucle. Lorsqu'elle est activée, la région de l'échantillon entre le point de boucle et le point final se répétera. Ceci est utile lorsque vous essayez de trouver un endroit idéal pour commencer l'échantillon. La boucle ne peut pas être antérieure au point de départ.

Pour régler le point de boucle, Effectuez l'une des opérations suivantes:

- Utilisez le champ boucle.
- Tapoter et faire glisser le marqueur de début (S) (si la boucle de verrouillage est activé) ou le marqueur de boucle (si la boucle de verrouillage est éteint).
- Lorsque les boutons sont en mode de veille, en utilisant les boutons 5 et 6 pour ajuster le marqueur de boucle. Le bouton 5 permet un réglage fin et le bouton 6 permet un réglage grossier.

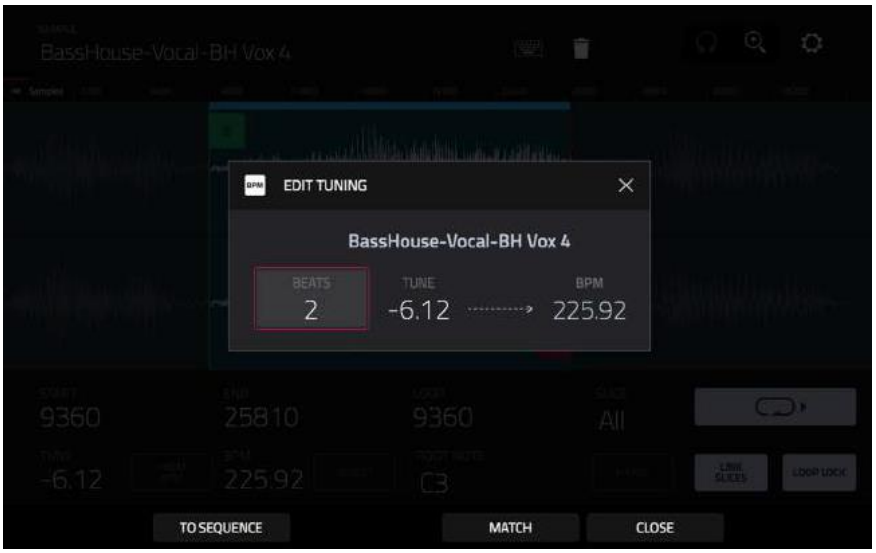
Pour activer la boucle ou désactiver le verrouillage, Appuyez sur le bouton de verrouillage en boucle. Lorsqu'elle est activée, le point de boucle est le même que le point de départ. Lorsqu'elle est désactivée, le point de boucle est indépendant du point de départ et indiqué par un marqueur de boucle séparée.

Pour activer la fonction de boucle ou désactiver, Appuyez sur le bouton pour faire défiler en boucle entre les quatre modes:

- **De**: L'échantillon ne sera pas en boucle.
- **Vers l'avant**: Lorsque la boucle atteint son point final, il va commencer à jouer à nouveau à partir du point de boucle.
- **Sens inverse**: Lorsque la boucle atteint son point final, il va jouer en sens inverse. Quand il atteint à nouveau le point de la boucle, il retournera au point final et continuer à jouer en sens inverse.
- **alternance**: Lorsque la boucle atteint son point final, il va jouer en sens inverse. Quand il atteint à nouveau le point de la boucle, il va commencer à jouer à nouveau en avant du point de boucle.

Pour basculer entre l'avant et à l'extérieur, Maintenez la touche **Shift** et appuyez sur, puis appuyez sur la boucle en bas de l'écran.

Utilisez le champ Tune pour transposer l'échantillon vers le haut ou vers le bas de son emplacement d'origine.



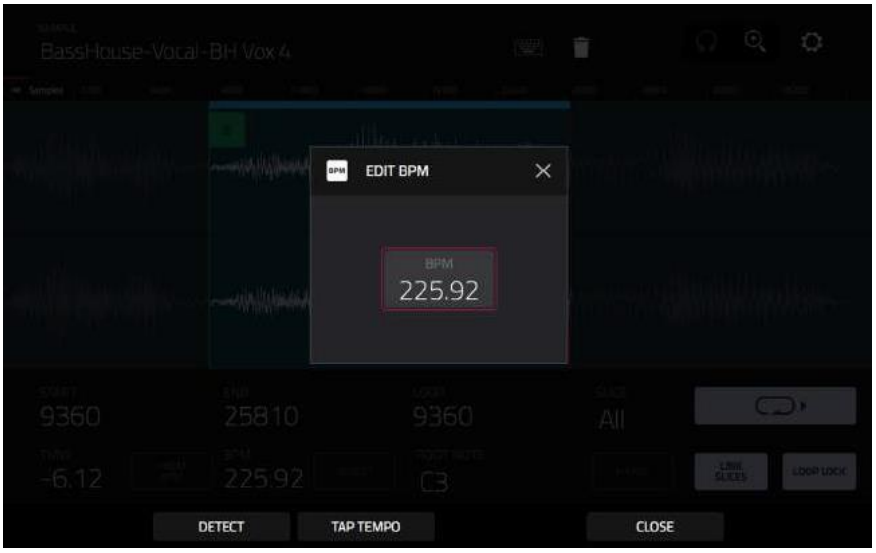
Appuyez sur A partir de BPM pour ouvrir la fenêtre Modifier Tuning, qui permet de vous syntonisez un échantillon au projet.

Utilisez le champ Beats pour correspondre au nombre de battements dans l'échantillon.

Pour régler l'échantillon au projet, Tapez match. Le champ Tune ajustera automatiquement et fermez la fenêtre. L'échantillon est maintenant accordé au projet.

Pour régler l'échantillon au projet et régler la tempo du projet, tapez à la séquence. Ceci est le même que tapotant match, mais il modifie également le tempo du projet au BPM affiché dans le champ Tempo à droite.

Pour fermer la fenêtre, Appuyez sur Fermer.



Pour entrer manuellement un tempo, Utilisez le champ de BPM.

Pour détecter automatiquement le tempo, Appuyez sur Detect. Dans la fenêtre d'édition BPM qui apparaît, vous pouvez faire une des opérations suivantes:

- Utilisez le champ BPM pour entrer un tempo manuellement.
- Touchez Détecter pour détecter automatiquement le tempo.
- Tap Tempo au bas de l'écran à la vitesse désirée pour l'utiliser comme le tempo.
- Fermer le robinet, le X ou partout en dehors de la fenêtre pour la fermer.



Utilisez le champ de note de base pour définir la note fondamentale de l'échantillon. Ceci définit quelle note joue l'échantillon à sa hauteur d'origine lorsque dans une piste Keygroup.

Appuyez sur X-Fade pour ouvrir la fenêtre X-Fade, qui vous permet d'appliquer crossfade en temps réel en boucle pour échantillonner la lecture. Avant d'appliquer un fondu enchaîné, assurez-vous que le paramètre de verrouillage de boucle est désactivée et la fonction Loop est réglée sur l'avant. Ensuite, vous pouvez régler la durée du fondu enchaîné et le type, soit de puissance égale ou linéaire.

Pour sélectionner une tranche à modifier, (Après avoir créé des tranches en mode Chop), utilisez le champ tranche.

Lorsque Link tranches est activé (après avoir créé des tranches en mode Chop), en changeant le point de départ d'une tranche va aussi changer le point final de la tranche précédente. De même, en changeant le point final d'une tranche modifiera également le point de départ de la prochaine tranche. Désactiver tranches lien si vous essayez de créer des tranches qui utilisent des parties non contiguës de l'échantillon.

Pour activer ou désactiver cette fonctionnalité, Appuyez sur la touche tranches Link.

Important: Lier les tranches doivent être désactivées pour faire des tranches non séquentielle, non contiguës, ou qui se chevauchent.

0 snapforces des points de départ, des points d'extrémité et des points de boucle se produire uniquement à la forme d'onde de « passages à zéro. » Cela peut aider à éviter les clics et défauts lors de la lecture d'un échantillon.

Pour activer ou désactiver 0 snap, Appuyer et maintenir Shift, puis appuyez sur 0 Aligner en bas de l'écran.

Pour activer ou désactiver la fonction de boucle, Maintenez la touche **Shift** et appuyez sur, puis appuyez sur la boucle en bas de l'écran. Ceci commute la fonction de boucle entre l'avant et à l'extérieur. La fonction de boucle est décrite***plus tôt***.

Suggestion: Vous pouvez utiliser le mode de finition pour une tranche spécifique de l'échantillon, précédemment créé et sélectionné en mode Chop. Cela permet une vue plus détaillée d'une seule tranche que dans le mode Chop et vous donne plus d'options pour auditionner la tranche. Vous pouvez facilement basculer entre Mode Trim et le mode Chop pendant cette opération.

Pour utiliser les deux Trim Mode et mode Chop pour modifier une tranche d'échantillon:

1. Appuyez sur Découper / Hacher au bas de l'écran il dit Chop.
2. Définir tous les champs pour créer vos souhaité tranches d'échantillons.
3. Sélectionnez la tranche désirée.
4. Appuyez sur Découper / Hacher au bas de l'écran il dit Trim. La région dans laquelle vous modifiez est indiquée maintenant par le point de départ normal et marqueurs point final plutôt que des marqueurs de tranche.
5. Appuyez sur Découper / Chop à tout moment pour revenir au mode Chop.

Des échantillons attribution

Vous pouvez assigner votre nouvel échantillon directement à un pad du mode Trim.

Pour affecter un échantillon, Appuyez sur Affecter au bas de l'écran pour ouvrir la fenêtre Assign de l'échantillon.

Important: Attribution de cette manière un échantillon à un pad remplacera l'échantillon sur la première couche du Pad.

Si vous définissez l'Affecter à champ pour attribuer une tranche à un pad, le pad simplement référence à la tranche dans cet échantillon au lieu de créer un nouvel échantillon. Ceci est utile pour réduire l'encombrement dans votre projet.



Utiliser le champ de la plaque pour sélectionner le Pad désiré. En variante, appuyer sur la touche souhaitée.

Utilisez le champ Type de tranche pour sélectionner la façon dont les paramètres de calque du pad est réglé lorsque la tranche est affectée à (voir ***Suivre Edit Mode*** pour en savoir plus sur les paramètres mentionnés ci-dessous):

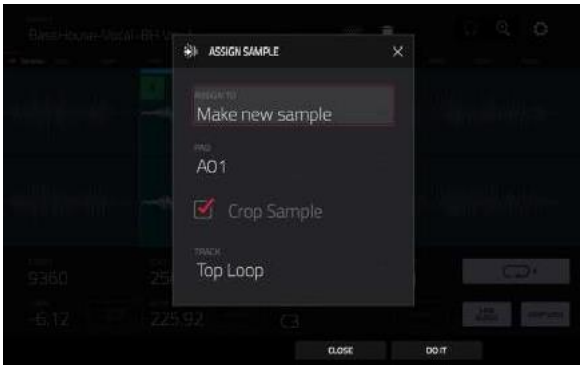
- **Non Destructif Tranche**: Réglage tranche du pad sera réglé sur le numéro de tranche.
- **Paramètres Pad**: Sera réglé sur Pad réglage tranche du pad. Start Pad et Pad End seront réglées sur les valeurs de point et le point final de début de la tranche, et la boucle de position seront réglées sur le point de départ de la tranche, mais avec Pad boucle désactivé.

Utilisez le champ de piste pour spécifier la piste à laquelle vous voulez ajouter la tranche.

Pour affecter l'échantillon, Appuyez sur Do It.

Pour annuler l'opération, Appuyez sur Fermer, la **X**Ou partout en dehors de la fenêtre.

Si vous définissez l'Assigner rubrique pour nouvel échantillon, cela va créer un nouvel échantillon dans votre projet. (L'échantillon original restera tel qu'il est.)



Utiliser le champ de la plaque pour sélectionner le Pad désiré. En variante, appuyer sur la touche souhaitée.

Cochez la case échantillon de cultures pour supprimer les parties non utilisées de l'échantillon quand il est créé et affecté. Cette fonction est destructrice, bien que le projet contiendra encore votre échantillon original.

Laissez cette case non cochée pour conserver les parties inutilisées de l'échantillon lorsqu'il est créé et affecté. De cette façon, vous serez toujours en mesure de modifier l'ensemble de l'échantillon plus, même si vous utilisez seulement une partie de celui-ci au moment.

Utilisez le champ de piste pour spécifier la piste à laquelle vous voulez ajouter la tranche.

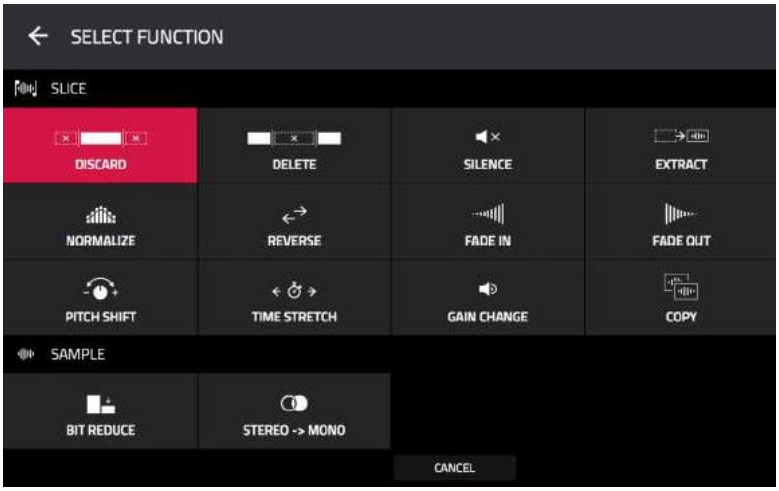
Pour affecter l'échantillon, Appuyez sur Do It.

Pour annuler l'opération, Appuyez sur Fermer, la **X**Ou partout en dehors de la fenêtre.

Traitement Tranches et échantillons

Appuyez sur le bouton Terminer le processus pour ouvrir la fenêtre de processus, où vous pouvez sélectionner une option d'édition pour l'échantillon.

Utilisez le champ Fonction pour sélectionner un processus d'édition. Double-cliquez sur ou appuyez sur Fonction au bas de l'écran pour ouvrir la fenêtre de fonction, qui affiche un aperçu de tous les processus d'édition disponibles.



Vous pouvez utiliser l'une de ces fonctions telles que décrites ci-dessous.

Pour revenir au mode Sample Edit, appuyez sur Annuler.

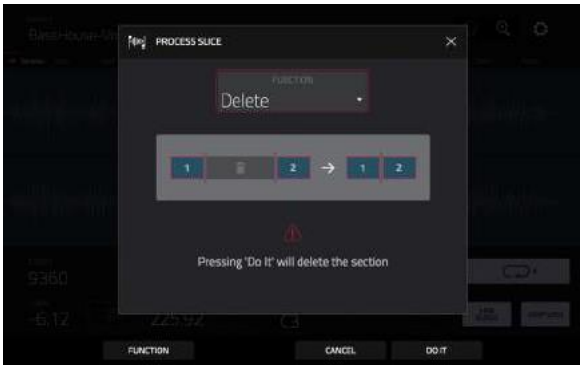
Pour revenir à la fenêtre de processus, Appuyez sur le haut de l'écran.

Remarque: Tous les processus Trancher ne touchent que la partie de l'échantillon entre le point de départ et le point final. L'échantillon

Procédé Supprimer supprime les régions avant le point de départ et après le point de fin.



Le processus de suppression supprime la zone entre le point de départ et le point final et ferme l'espace entre eux.



Le processus Silence remplace la région entre le point de départ et le point final avec le silence.



Le processus d'extraction supprime les régions avant que le point de départ et après le point final et l'enregistre comme un nouvel échantillon dans votre projet en cours.

Utilisez pour nommer le nouvel échantillon du champ Modifier le nom (et le clavier virtuel qui apparaît).

Suggestion: Ceci est utile si vous enregistrez une boucle de batterie et je voulais juste enlever un coup de caisse claire, un Kick de grosse caisse, etc. à utiliser séparément dans le projet.



Le processus Normaliser augmente le niveau le plus haut niveau d'un échantillon possible sans distorsion. Ceci est essentiellement une sorte d'optimisation de gain numérique, de sorte que vous n'avez pas à se soucier des détails de niveau excessif lorsque vous travaillez avec des échantillons avec un large éventail d'amplitudes.



Le processus inverse inverse la région entre le point de départ et le point final.



Le Fondu processus définit une ouverture en fondu entre le point de départ et le point final. Les types suivants sont disponibles:

- **Linéaire** fondus audio avec une courbe en ligne droite linéaire entre le début et la fin.
- **Bûche** fane le signal audio avec une hausse de courbe logarithmique rapidement au début et à plat vers l'extrémité.
- **Exp** fane l'audio avec une hausse courbe exponentielle lentement au début et de plus en plus raide vers la fin.



Le processus de fondu définit une temporisation entre le point de départ et le point final. Les types suivants sont disponibles:

- **Linéaire** fane la sortie audio avec une courbe en ligne droite linéaire entre le début et la fin.
- **Bûche** fondus audio avec une chute de courbe logarithmique rapidement au début et à plat vers l'extrémité.
- **Exp** fane l'audio avec une courbe exponentielle qui tombe lentement au début et de plus en plus raide vers la fin.



Le processus Pitch Shift change la hauteur de l'échantillon sans changer sa longueur. Cela vous permet de définir la hauteur de votre projet de l'échantillon sans affecter le tempo ou la durée de l'échantillon. Vous pouvez régler jusqu'à 12 demi-tons, vers le haut ou vers le bas. Gardez à l'esprit que la qualité audio peut diminuer à des réglages plus extrêmes.



Le processus Time Stretch ou raccourcit l'allonge échantillon sans changer sa hauteur. Ceci est utile pour faire correspondre les durées de deux échantillons avec différents emplacements. Vous pouvez saisir le tempo original de l'échantillon et le tempo désiré après le traitement.

Utiliser le champ de battement pour régler le nombre de valeurs de c

Utilisez le champ Nouveau Tempo pour définir le nouveau tempo. Le champ Ratio montrera alors automatiquement le temps facteur d'étirement.

En variante, pour régler le rapport à la place, utiliser le champ Ratio pour régler le rapport désiré. Le champ Tempo New alors change automatiquement sur le nouveau facteur d'étirement du temps.

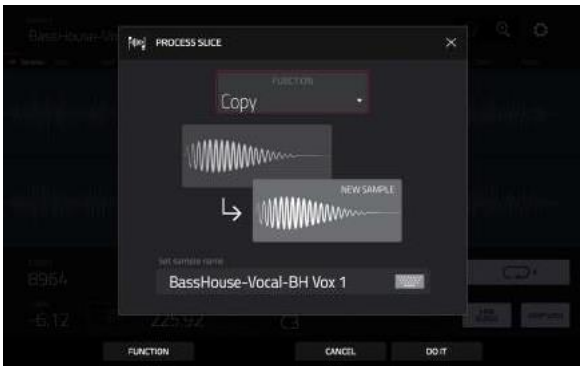


Le processus de changement de gain augmente ou diminue le volume de l'échantillon. Vous pouvez régler jusqu'à 18 dB, plus ou moins. Cette fonction est différente de celle Normaliser car elle permettra des volumes au-delà du niveau de saturation. Cela peut être un effet désiré, mais rappelez-vous de regarder votre niveau de sortie!



Le processus enregistre une copie de l'échantillon.

Utilisez pour nommer le nouvel échantillon du champ Modifier le nom (et le clavier virtuel qui apparaît). Dans le cas contraire, le processus ajoutera un numéro consécutif après le nom de l'échantillon.



Le processus Bit Réduire diminue la résolution de bits d'un échantillon, ce qui réduit efficacement son degré de reproduction fidèle. Vous pouvez réduire jusqu'à 1 bit. (Le son est similaire à l'effet Resampler, mais Bit REDUCE modifier de façon permanente l'échantillon.)

Suggestion: Utilisez ce sur boucles de batterie pour obtenir un sale, « old-school » grésillement mais avec un appareil photo numérique « bord. »

Remarque: Ce processus affecte l'ensemble de l'échantillon quel que soit son point de départ ou point final.

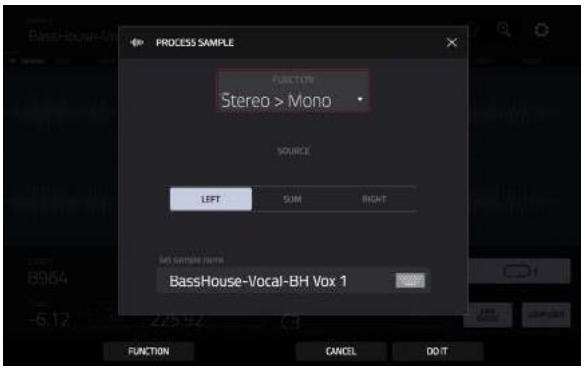


Le Stéréo -> Processus Mono convertit un échantillon stéréo à un nouvel échantillon mono et il enregistre un nouvel échantillon.

Utilisez pour nommer le nouvel échantillon du champ Modifier le nom (et le clavier virtuel qui apparaît). Dans le cas contraire, le processus ajoutera un numéro consécutif après le nom de l'échantillon.

Les options disponibles sont les suivantes:

- **La gauche** convertira seulement le canal gauche.
- **Droite** convertira seul le canal droit.
- **Somme** combinera les canaux audio gauche et droit à un seul canal mono.

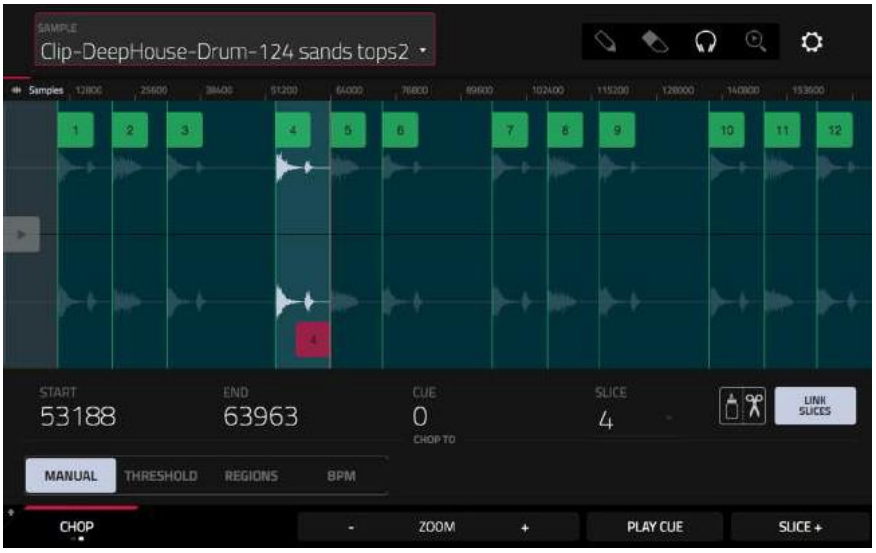


Remarque: Ce processus affecte l'ensemble de l'échantillon quel que soit son point de départ ou point final.

mode de Chop

Alors que les cultures mode Trim seulement le début et / ou fin hors d'un échantillon, le mode Chop divise l'échantillon en plusieurs régions appelées tranches. Nous vous recommandons d'utiliser le mode Chop lorsque vous travaillez avec un long échantillon avec différents sons tout au long (par exemple, une boucle de batterie ou un long passage mélodique ou harmonique).

Pour accéder au mode Chop, Appuyez sur le bouton Ajuster / Chop dans le coin inférieur gauche il dit Chop.



Utilisez les champs Début et Fin pour définir la position du point de départ et point final (respectivement) de la tranche sélectionnée. En variante, robinet et faire glisser le début (S) ou un marqueur d'extrémité (E) à gauche ou à droite, ou d'utiliser les boutons 1 et 2 pour régler le point de début ou de boutons 3 et 4 pour ajuster le point d'extrémité lorsque les boutons sont en mode de veille.

Utilisez le sélecteur dans le coin inférieur gauche de l'écran pour choisir comment vous souhaitez utiliser le mode Chop:

Manuel

Cette méthode vous permet d'insérer des tranches dans des endroits que vous sélectionnez.

Seuil

Cette méthode utilise un algorithme de détection réglable qui dérive le nombre de tranches créées à partir des niveaux de volume présents dans l'échantillon.

Utiliser le champ de seuil pour régler le niveau de seuil. Plus la valeur sélectionnée, les plus tranches seront créées. Utilisez le champ Temps min pour régler la longueur minimale d'une tranche en millisecondes.

Les régions

Cette méthode divise un échantillon en plusieurs tranches de longueur égale.

Utilisez le champ régions pour définir le nombre des régions de l'échantillon sera divisé en. Plus la valeur sélectionnée, les plus tranches seront créées.

BPM

Cette méthode divise un échantillon en plusieurs tranches en fonction du tempo (battements par minute). Utilisez le champ Bars pour définir le nombre des barres sont dans l'échantillon.

Utilisez le champ Beats pour définir le nombre de temps sont dans chaque bar.

Utilisez le champ Temps Div pour définir une division de note. Les marqueurs de tranche seront placés selon ce paramètre. Vous pouvez sélectionner 1/4, 1/8, 1/16 ou 1/32. (Dans la plupart des cas, vous devez régler ce paramètre à 1/16.)

Pour jouer une tranche, Lorsqu'il est sélectionné, l'icône de casque (dans le coin supérieur droit), appuyez sur une tranche dans la forme d'onde.

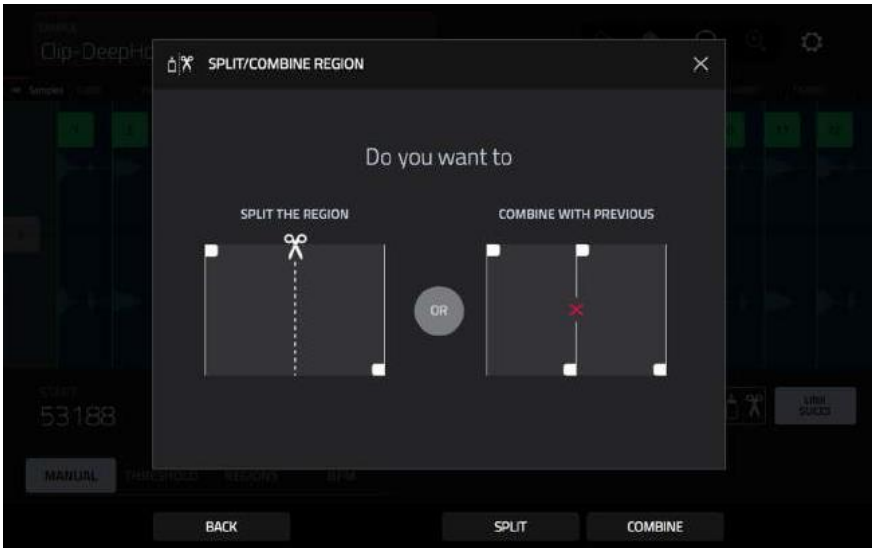
Lorsque la fonction One Shot est activé, vous pouvez appuyer sur un pad pour jouer une fois la tranche entière. Lorsque cette option est désactivée, appuyez sur le pad et le tenant va jouer la tranche; le relâcher va arrêter la lecture.

Pour activer ou désactiver One Shot, Maintenez la touche **Shift** et appuyez sur, puis appuyez sur One Shot.

Pour sélectionner une tranche à modifier, Effectuez l'une des opérations suivantes:

- Utilisez le champ Slice.
- Lorsque les boutons sont en mode écran, tournez le bouton 6.
- Quand est sélectionné l'icône du casque (dans le coin supérieur droit), appuyez sur une tranche dans la forme d'onde.

Pour ajouter une tranche à la position de la tête de lecture, Appuyez sur Slice + en bas de l'écran. Vous pouvez le faire à tout moment pendant la lecture de l'échantillon.



Pour diviser ou de combiner des tranches, Appuyez sur l'icône de la colle-et-ciseaux. Dans Split / écran Combiner la région qui apparaît, appuyez sur l'une des touches suivantes:

- **Divisé**: Ce divise la région sélectionnée en deux tranches égales.
- **Combiner**: Cette combine la région sélectionnée avec celle qui la précède.
- **Retour**: Cela ferme la fenêtre.



Lorsque Link est activé tranches, en changeant le point de départ d'une tranche modifiera également le point final de la tranche précédente. De même, en changeant le point final d'une tranche modifiera également le point de départ de la prochaine tranche. Désactiver tranches lien si vous essayez de créer des tranches qui utilisent des parties non contiguës de l'échantillon.

Pour activer ou désactiver cette fonctionnalité, Appuyez sur la touche tranches Link.

Important: Lier les tranches doivent être désactivées pour faire des tranches non séquentielle, non contiguës, ou qui se chevauchent.

Pour supprimer toutes les tranches d'un échantillon, Maintenez la touche **Shift** et appuyez sur, puis appuyez sur Effacer tout.

La tête de lecture de repère est utile lors de l'insertion manuelle des marqueurs de tranches. Vous pouvez définir sa position et son comportement en fonction de votre flux de travail.

Pour régler la position du Cue tête de lecture, effectuez l'une des opérations suivantes:

- Utilisez le champ Cue.
- Tapoter et faire glisser le marqueur translucide avec le triangle (□).
- Lorsque les boutons sont en mode d'écran, tournez le bouton 5.

Pour lire l'échantillon de la queue tête de lecture, Appuyez sur Jouer Cue au bas de l'écran.

Pour créer un marqueur de tranche à la queue position de tête de lecture, Appuyez sur Slice + en bas de l'écran.

Pour définir la tête de lecture se comporte cue, Utilisez la fenêtre Paramètres (décrit ***plus tôt***).

0 snap forces points de départ et les points finaux de se produire uniquement à « passages à zéro. » de la forme d'onde Cela peut aider à éviter les clics et défauts lors de la lecture d'un échantillon.

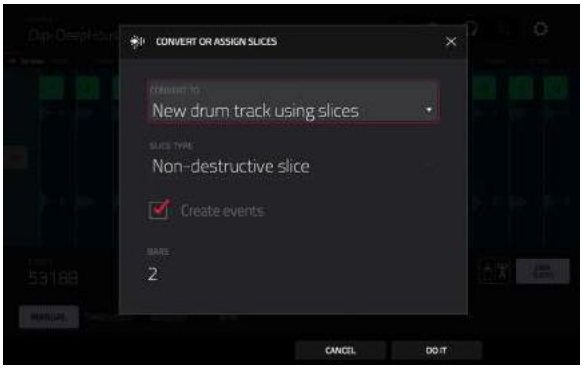
Pour activer ou désactiver 0 snap, Appuyer et maintenir Shift, puis appuyez sur 0 Aligner en bas de l'écran.

Conversion ou tranches Affectation

Vous pouvez assigner votre nouvel échantillon directement à un pad de mode Chop. Vous pouvez également le convertir en une nouvelle piste ou une phrase patché.

Pour convertir ou affecter un échantillon, Appuyez et maintenez la touche **Shift**, puis appuyez sur Convertir en bas de l'écran pour ouvrir la fenêtre Convertir ou Assigner tranches.

Si vous définissez le champ Convertir à la nouvelle piste de batterie en utilisant des tranches, cela va créer une nouvelle piste et affecter les tranches de l'échantillon à ses pads. Les pads simplement référence aux tranches dans cet échantillon au lieu de créer de nouveaux échantillons. Ceci est utile pour réduire l'encombrement dans votre projet. La nouvelle piste sera nommé d'après l'échantillon et ajouté avec ch.



Utilisez le champ Type de tranche pour sélectionner la est réglé lorsque les tranches sont attribuées pour les paramètres de la couche de chaque pad (voir ***Suivre Edit Mode*** pour en savoir plus sur les paramètres mentionnés ci-dessous):

- **Non Destructif Tranche**: Réglage tranche de chaque pad sera réglé sur le numéro de tranche.
- **Paramètres Pad**: Réglage tranche de chaque pad sera réglé sur Pad. Les paramètres de démarrage Pad et Pad End seront réglées sur les valeurs de point et le point final de début de la tranche, et le paramètre en boucle Pos seront mis au point de départ de la tranche, mais avec Pad boucle désactivé.

Cochez la case Créer des événements pour créer automatiquement un nouveau clip dans lequel chaque pad joue sa tranche correspondante dans l'ordre croissant de numéro de Pad.



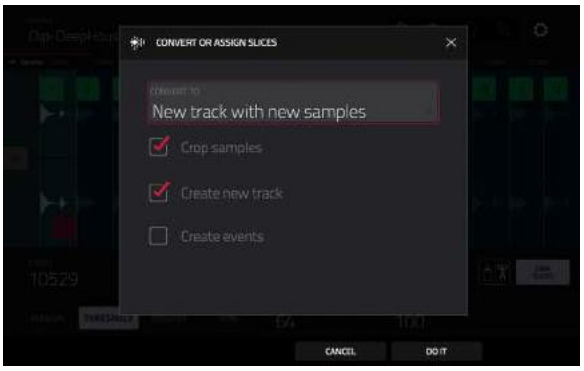
Si Créer des événements est cochée, utilisez le champ Bars pour définir le nombre de bars événements des tranches occuperont.

Pour convertir l'échantillon,

Appuyez sur Do It. Pour annuler

l'opération, appuyez sur Fermer.

Si vous définissez le champ Convertir à la nouvelle piste avec de nouveaux échantillons, cela va créer un nouvel échantillon de chaque tranche et les affecter à des plages dans une nouvelle piste.



La nouvelle piste sera nommé d'après l'échantillon et ajouté avec ch. Les nouveaux échantillons seront ajoutés avec SI- # (où # est un numéro consécutif).

Cochez la case des échantillons de cultures pour supprimer les parties non utilisées de l'échantillon quand ils sont créés et assignés. Cette fonction est destructrice, bien que le projet contiendra encore votre échantillon original.

Laissez cette case non cochée pour conserver les parties inutilisées des échantillons quand ils sont créés et assignés. De cette façon, vous serez toujours en mesure de modifier plus encore les échantillons entiers si vous utilisez seulement une partie d'entre eux pour le moment.

Par défaut, cette option est déjà créer une nouvelle piste. Vous pouvez décocher l'option Créer une nouvelle zone de piste pour convertir chaque tranche dans un échantillon qui est placé dans la piscine de l'échantillon du projet, mais non affecté à une piste ou un Pad.

Si l'option Créer nouvelle piste est cochée, cochez la case Créer des événements pour créer automatiquement un nouveau clip dans la nouvelle piste dans laquelle chaque pad joue sa tranche correspondante dans l'ordre croissant par numéro de pad.



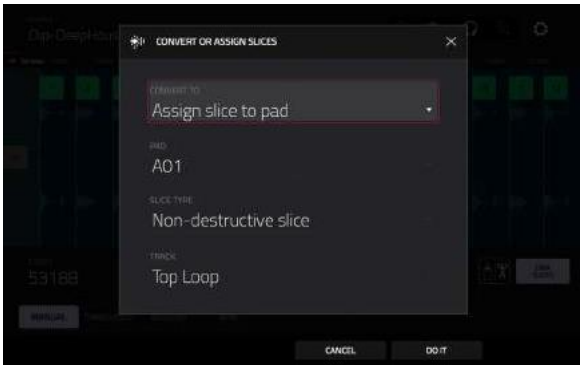
Si Créer des événements est cochée, utilisez le champ Bars pour définir le nombre de bars événements des tranches occuperont.

Pour convertir l'échantillon,

Appuyez sur Do It. Pour annuler

l'opération, appuyez sur Fermer.

Si vous définissez le champ Convertir pour affecter une tranche à un pad, le pad simplement référence à la tranche dans cet échantillon au lieu de créer un nouvel échantillon. Ceci est utile pour réduire l'encombrement dans votre projet.



Important: Attribution de cette manière un échantillon à un pad remplacera l'échantillon sur la première couche du Pad.

Utiliser le champ de la plaque pour sélectionner le Pad désiré. En variante, appuyer sur la touche souhaitée.

Utilisez le champ Type de tranche pour sélectionner la façon dont les paramètres de calque du pad est réglé lorsque la tranche est affectée à (voir ***Suivre Edit Mode*** pour en savoir plus sur les paramètres mentionnés ci-dessous):

- **Non Destructif Tranche**: Réglage tranche du pad sera réglé sur le numéro de tranche.
- **Paramètres Pad**: Sera réglé sur Pad réglage tranche du pad. Start Pad et Pad End seront réglées sur les valeurs de point et le point final de début de la tranche, et la boucle de position seront réglées sur le point de départ de la tranche, mais avec Pad boucle désactivé.

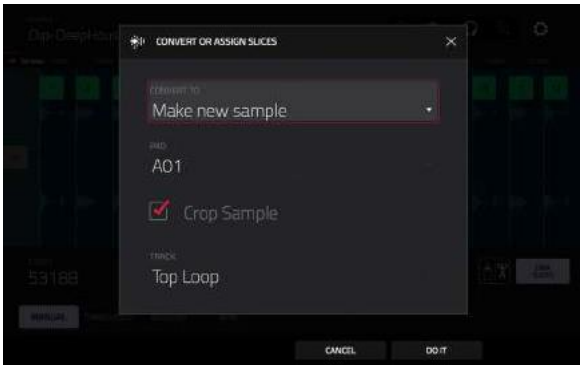
Utilisez le champ de piste pour spécifier la piste à laquelle vous voulez ajouter la tranche.

Pour convertir l'échantillon,

Appuyez sur Do It. Pour annuler

l'opération, appuyez sur Fermer.

Si vous définissez Convertir rubrique pour nouvel échantillon, cela va créer un nouvel échantillon dans votre projet. (L'échantillon original restera tel qu'il est.)



Important: Attribution de cette manière un échantillon à un pad remplacera l'échantillon sur la première couche du Pad.

Utiliser le champ de la plaque pour sélectionner le Pad désiré. En variante, appuyer sur la touche souhaitée.

Cochez la case échantillon de cultures pour supprimer les parties non utilisées de l'échantillon quand il est créé et affecté. Cette fonction est destructrice, bien que le projet contiendra encore votre échantillon original.

Laissez cette case non cochée pour conserver les parties inutilisées de l'échantillon lorsqu'il est créé et affecté. De cette façon, vous serez toujours en mesure de modifier l'ensemble de l'échantillon plus, même si vous utilisez seulement une partie de celui-ci au moment.

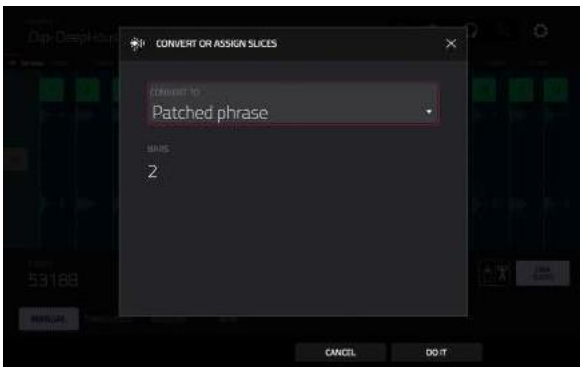
Utilisez le champ de piste pour spécifier la piste à laquelle vous voulez ajouter la tranche.

Pour convertir l'échantillon,

Appuyez sur Do It. Pour annuler

l'opération, appuyez sur Fermer.

Si vous définissez le champ Convertir à Patched phrase, cela va créer un nouvel échantillon qui va jouer sur la base du rythme de votre projet, et il place dans le projet en cours. L'expression patché aura le même nom que l'échantillon initial, mais avec en annexe p et utilisera une icône différente lors de l'affichage de vos informations de projet.



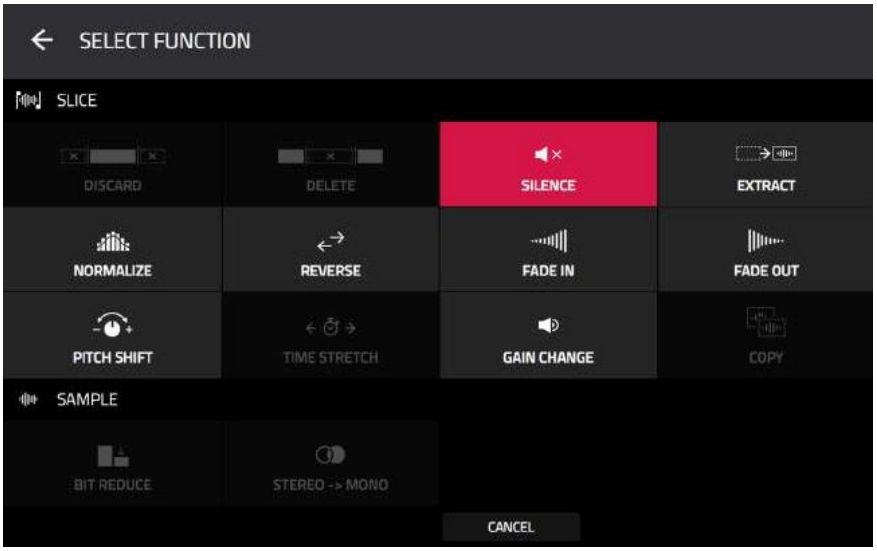
Utilisez le champ Bars pour définir le nombre de longues barres l'expression patché est censé être.

tranches de traitement

Appuyez et maintenez la touche **Shift**, puis appuyez sur le bouton de processus pour ouvrir la fenêtre de processus, où vous pouvez sélectionner une option d'édition pour la tranche sélectionnée. (Cela a moins d'options que le mode Trim. Les non disponibles sont obscurcis.)

Utilisez le champ Fonction pour sélectionner un processus d'édition. Double-cliquez sur ou appuyez sur Fonction au bas de l'écran pour ouvrir la fenêtre de fonction, qui affiche un aperçu de tous les processus d'édition disponibles.

Important: Mode Chop est non destructif: Vous pouvez choisir le comportement tranche / modifier sans détruire votre échantillon original, vous donnant plus de contrôle sur la lecture de l'échantillon; vous pouvez enregistrer votre échantillon en tranches et réutiliser, mais également toutes les données de tranche dans un autre projet. Voir le***Suivre Edit Mode*** chapitre pour en savoir plus sur la configuration d'un Pad pour lire la totalité de l'échantillon, une tranche spécifique d'un échantillon ou d'une région spécifique de l'échantillon (indépendante de ses marqueurs de tranches).



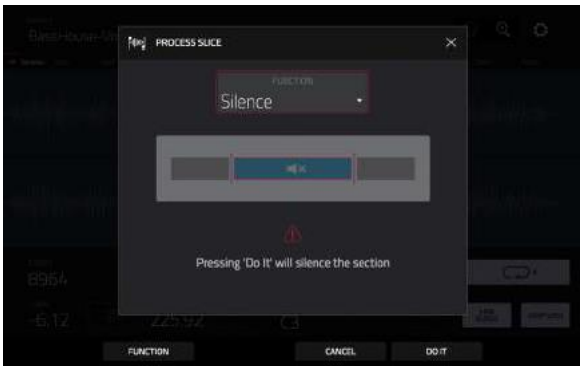
Vous pouvez utiliser l'une de ces fonctions telles que décrites ci-dessous.

Pour revenir au mode Sample Edit, appuyez sur Annuler.

Pour revenir à la fenêtre de processus, Appuyez sur le haut de l'écran.

Remarque: Tous les processus ici ne touchent que la tranche sélectionnée.

Le processus Silence remplace la région entre le point de départ et le point final avec le silence.



Le processus d'extraction supprime les régions avant que le point de départ et après le point final et l'enregistre comme un nouvel échantillon (avec un nom que vous entrez) dans votre projet en cours.

Suggestion: Ceci est utile si vous enregistrez une boucle de batterie et je voulais juste enlever un coup de caisse claire, un Kick de grosse caisse, etc. à utiliser séparément dans le projet.



Le processus Normaliser augmente le niveau le plus haut niveau d'un échantillon possible sans distorsion. Ceci est essentiellement une sorte d'optimisation de gain numérique, de sorte que vous n'avez pas à se soucier des détails de niveau excessif lorsque vous travaillez avec des échantillons avec un large éventail d'amplitudes.

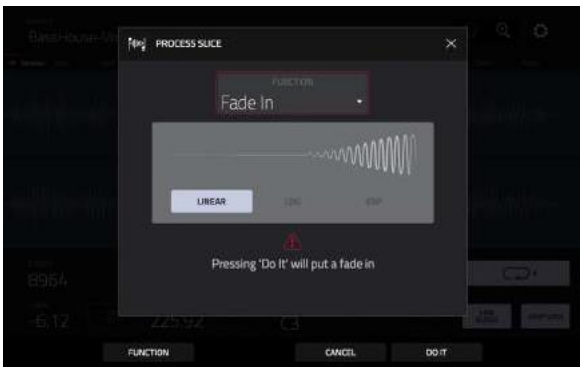


Le processus inverse inverse la région entre le point de départ et le point final.



Le processus Fade In définit une ouverture en fondu entre le point de départ et le point final. Les types suivants sont disponibles:

- **Linéaire** fondus audio avec une courbe en ligne droite linéaire entre le début et la fin.
- **Log** Fondu audio avec une hausse de courbe logarithmique rapidement au début et à plat vers l'extrémité.
- **Exp** fondu de l'audio avec une hausse courbe exponentielle lentement au début et de plus en plus raide vers la fin.



Le processus de Fade Out définit une temporisation entre le point de départ et le point final. Les types suivants sont disponibles:

- **Linéaire** fondu de la sortie audio avec une courbe en ligne droite linéaire entre le début et la fin.
- **Log** fondus audio avec une chute de courbe logarithmique rapidement au début et à plat vers l'extrémité.
- **Exp** fondu l'audio avec une Curve- exponentielle tombant lentement au début et de plus en plus raide vers la fin.



Le processus Pitch Shift change la hauteur de l'échantillon sans changer sa longueur. Cela vous permet de définir la hauteur de votre projet de l'échantillon sans affecter le tempo ou la durée de l'échantillon. Vous pouvez régler jusqu'à 12 demi-tons, vers le haut ou vers le bas. Gardez à l'esprit que la qualité audio peut diminuer à des réglages plus extrêmes.



Le processus de changement de gain augmente ou diminue le volume de l'échantillon. Vous pouvez régler jusqu'à 18 dB, plus ou moins. Cette fonction est différente de celle Normaliser car elle permettra des volumes au-delà du niveau de saturation. Cela peut être un effet désiré, mais rappelez-vous de regarder votre niveau de sortie!

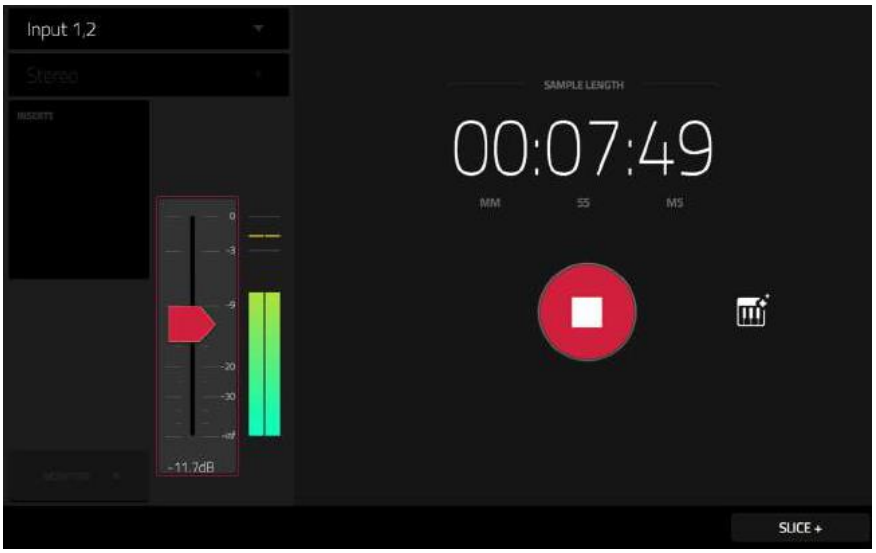


Échantillonneur



Le Sampler vous permet d'enregistrer des échantillons audio à utiliser dans vos projets.

Pour ouvrir le Sampler, Appuyez sur Menu, puis appuyez sur Sampler.



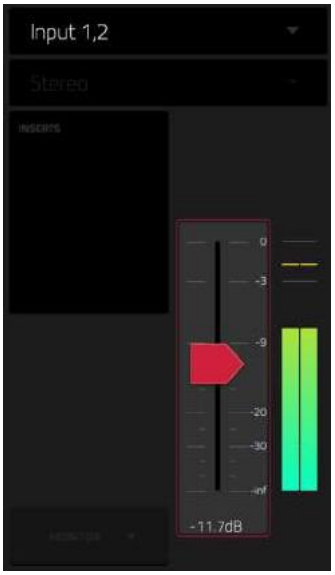
Pour configurer l'échantillonneur avant l'enregistrement:

1. Assurez-vous de réduire les niveaux de volume de votre source audio et haut-parleurs, écouteurs et / ou moniteurs avant de faire des connexions pour éviter « pops » ou des commentaires.
2. Connectez votre source audio à l'entrée / entrées de votre matériel de force.

   Pour les appareils de niveau ligne comme un synthétiseur, réglez le commutateur Line / Inst à la ligne; pour les appareils de niveau instrument comme une guitare, réglez le commutateur sur Inst.

   Si vous utilisez un microphone qui nécessite une alimentation fantôme, réglez le + 48V sur Activé.
3. Tournez le bouton de gain pour régler le niveau d'entrée lors de la lecture de votre source audio. Vous devriez maintenant voir le niveau du compteur. Assurez-vous qu'il ne dépasse pas le niveau maximum (le compteur ne doit pas être « atteint un sommet » en permanence).
4. Réglez les commandes d'enregistrement comme vous le souhaitez (décrit dans ce chapitre).
5. Appuyez sur le bouton de bras pour enregistrer le bras, le passeur d'échantillons.

Le champ de la source d'entrée supérieur gauche définit si vous allez enregistrer un signal audio externe, que vous pouvez définir à la paire d'entrées (Input 1,2) ou une seule entrée (Input 1-2). Vous pouvez également sélectionner un signal interne à l'intérieur de votre matériel de force (Resample L, R Resample, ou Resample L + R).



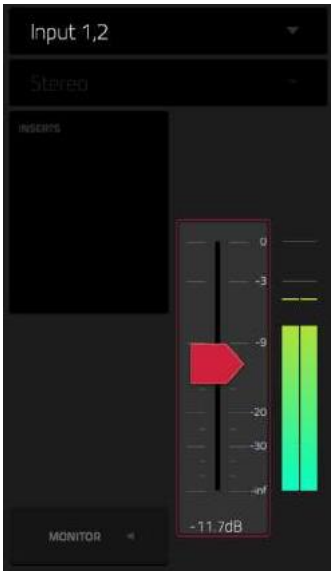
Rééchantillonnage ne nécessite pas de connexion audio parce que la source est interne et est donc enregistrée sans aucune perte de qualité audio. Vous pouvez, par exemple, utiliser le rééchantillonnage pour enregistrer deux ou plusieurs échantillons en appuyant sur les touches correspondantes simultanément.

Utilisez le second champ Mono / Stéréo supérieur gauche pour choisir si vos échantillons enregistrés seront monaural (Mono) ou binaural (stéréo).

Le champ Inserts montre les effets activés ou désactivés pour le passeur d'échantillons. Appuyez sur la zone sous Inserts pour ouvrir une fenêtre dans laquelle vous pouvez charger, modifier et activer ou désactiver les effets.

Important: Ces effets sont appliqués à l'audio que vous l'enregistrez. Cela signifie que les effets ne peuvent pas être « enlevés » à partir du son plus tard. En savoir plus sur la façon dont les effets fonctionnent dans***Caractéristiques générales*** *> Effets*.

Appuyez sur le bouton Monitor pour activer ou désactiver le contrôle d'entrée. Lorsqu'elle est activée, l'audio que vous entendez dans votre casque sera prise avant qu'il atteigne l'échantillonneur, assurant la latence zéro. Lorsqu'elle est désactivée, l'audio que vous entendez dans votre casque sera prise après son traitement dans l'échantillonneur, donc il peut y avoir une certaine latence, mais vous entendrez la source audio que cela puisse paraître dans l'enregistrement.



Suggestion: Pour éviter les clics possibles ou des commentaires tout en surveillant d'entrée, réduire le niveau des sources audio.

Utilisez le curseur de seuil pour régler le seuil. En variante, tourner le bouton 1 lorsque les boutons sont en mode écran.

Lorsque l'échantillonneur est record armé, il démarre automatiquement l'enregistrement lorsque le niveau de la source d'entrée dépasse ce paramètre. Si vous le réglez trop élevé, l'enregistrement peut ne pas démarrer lorsque vous jouez à la source d'entrée, ou le début de la matière que vous désirez enregistrer peut manquer. Si vous le réglez trop bas, l'enregistrement peut commencer trop tôt, avant de jouer la source externe. Définissez ce paramètre à un niveau approprié à l'aide du compteur de niveau.

Pour réinitialiser le « Peak hold », ce qui montre le plus haut niveau de votre signal d'entrée dans l'indicateur de niveau, appuyez dessus.

Pour référence, le compteur de longueur de l'échantillon montre la longueur de votre échantillon pendant la procédure d'enregistrement.



Appuyez sur le bras pour enregistrer bras le passeur d'échantillons. Le bouton changer pour e
En attente du signal.

À ce moment, commencer l'enregistrement en effectuant l'une des opérations suivantes:

- Commencez à effectuer pour que le niveau audio entrant dépasse le niveau de la **curseur de seuil.**
- Appuyez sur Enregistrer sous le compteur de longueur de l'échantillon.

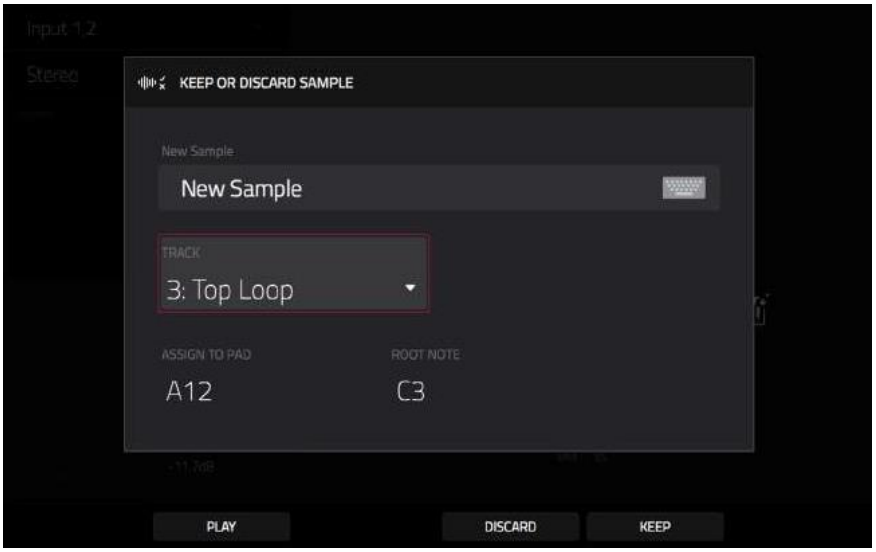


Pour désarmer la piste à la place, appuyez sur Annuler.

Utilisez le champ Longueur max pour définir la durée d'échantillonnage maximale.

Vous pouvez enregistrer jusqu'à 15 minutes et 59 secondes (15:59) par échantillon. Nous vous recommandons de régler ces valeurs qui correspondent à peu près votre durée d'enregistrement prévue.

Une fois que vous arrêtez votre enregistrement, le garder ou jeter la fenêtre échantillon apparaît.



Utilisez le nouveau champ de l'échantillon pour nommer le nouvel échantillon. Touchez et utiliser le clavier virtuel qui apparaît.

Utilisez le champ de piste pour lui affecter le nouvel échantillon à une piste. Sélectionnez <aucun> si vous voulez enregistrer au projet sans l'assigner à une piste.

Remarque: ne peuvent être affectées des échantillons nouvellement enregistrés à Drum pistes.

Utiliser le champ Assign to Pad pour assigner l'échantillon à un plot de la piste.

Utilisez le champ de note de base pour définir où ton original de l'échantillon sera sur le clavier.

Pour confirmer vos sélections, Tapez Gardez au bas de l'écran.

Pour annuler l'enregistrement et revenir à l'Sampler, Appuyez sur Supprimer au bas de l'écran.

Pour lire l'enregistrement, Tapez lus au bas de l'écran.

Suggestion: Nous vous conseillons de modifier votre échantillon enregistré en mode Sample Edit (voir ***Edit Mode échantillon*** pour plus d'informations).

Sampler Auto

La page Sampler contient également l'échantillonneur automatique, qui vous permet de capturer et Covert tout préréglage de plug-in ou un instrument externe dans un patch prédéfini sampler Keygroup.

Pour ouvrir l'échantillonneur automatique, Appuyez sur l'icône du clavier à côté du bouton d'enregistrement dans Sampler View. La piste en cours sera sélectionné comme source d'échantillon automatique.



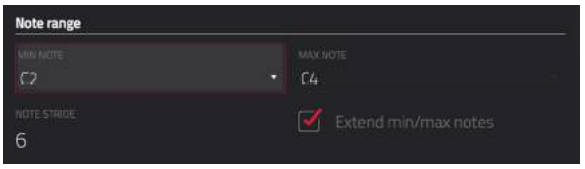
Exemple Source d'information



Utilisez le champ Nom de la piste pour sélectionner la cible source d'échantillonneur automatique.

Utilisez le dossier du champ pour sélectionner une entrée à enregistrer. Sélectionnez l'une des options d'entrée à autosample un instrument externe ou sélectionnez l'une des options de Rééchantillonne autosample à partir d'une source interne.

Remarque Plage



Utilisez les champs Note Remarque Min et Max pour définir la plage de notes qui seront créés.

Utilisez le champ Remarque Stride pour définir le nombre de demi-tons entre chaque nouvel échantillon.

Vérifiez les notes Prolongez min / max boîte pour goûter tout le chemin aux plus bas et les plus élevés des notes, quelle que soit la note Min et Max paramètres Note.

Rapidité



Appuyez sur les cases en regard des couches 1-4 pour sélectionner le nombre de couches seront utilisées pour créer le patch sampler.

Utilisez les curseurs de valeur de vitesse pour régler la vitesse de ch

Échantillonnage



Utilisez le curseur de longueur Note pour régler la longueur de la note échantillonnée en quelques secondes.

Utilisez le curseur de la queue pour régler la longueur de la queue audio en quelques secondes. Cela ajoutera quelques secondes supplémentaires à la fin du fichier audio résultant. Ceci est utile si vous capturez des échantillons dont les sons dépasser la longueur audio définie (par exemple, longue réverbération ou un délai, les échantillons d'un coup avec de longs désintégrations, etc.). Nous vous recommandons d'utiliser une queue audio d'au moins quelques secondes.

Utiliser le nom de base pour définir la convention de nommage pour les échantillons qui seront créés par l'échantillonneur automatique.

looping

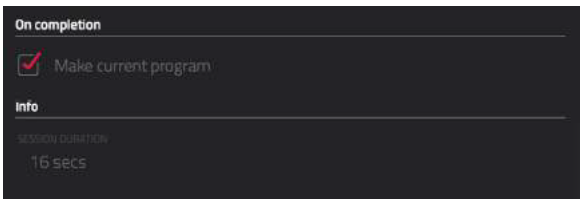


Utilisez le champ Activer boucle pour sélectionner la façon dont les échantillons résultants peuvent ou ne peuvent pas être mis en boucle:

- **De**: L'échantillon ne sera pas en boucle.
- **Vers l'avant**: Vous pouvez maintenir le pad pour provoquer cet échantillon à répéter de la boucle de position à la fin de l'échantillon. Relâchez la touche pour arrêter la lecture répétée.
- **Sens inverse**: Vous pouvez maintenir le pad pour faire cet échantillon à jouer en sens inverse, en répétant à partir de la fin de l'échantillon à la boucle de position. Relâchez la touche pour arrêter la lecture répétée.
- **alternance**: Vous pouvez maintenir le pad pour faire cet échantillon à jouer de la boucle de position à la fin de l'échantillon, puis jouer en sens inverse jusqu'à ce qu'il atteigne à nouveau la boucle de position. Cela se répétera aussi longtemps que vous tenez le bas pad. Relâchez la touche pour arrêter la lecture répétée.

Utiliser le début de boucle et les curseurs de fin de boucle pour définir le début et de fin dans l'échantillon où la boucle se produira.

Utilisez le curseur Fondu pour régler la quantité de transfert entre l'extrémité de boucle et début de la boucle en secondes. Utilisez le champ Type Crossfade pour sélectionner puissance égale ou linéaire fondu enchaîné.



Sous terminé, vérifiez Assurez-programme en cours pour charger le patch sampler terminé comme la piste en cours.

Info, le champ Durée de la session fournit une estimation de la durée du processus d'échantillonnage automatique prendra.

Looper



Le Looper vous permet d'enregistrer et une piste audio en temps réel, un excellent outil pour les prestations en direct ainsi que des moments spontanés dans le studio. Vous pouvez exporter la boucle comme un échantillon à utiliser dans votre projet.

Pour ouvrir le Looper, Appuyez sur Menu, puis appuyez sur Looper.



Ci-dessous un bref processus étape par étape afin que vous puissiez commencer rapidement. Continuez de lire le reste de ce chapitre pour apprendre comment utiliser le Looper dans les différents cas.

Pour commencer à utiliser le Looper:

1. Assurez-vous de réduire les niveaux de volume de votre source audio et haut-parleurs / casque / moniteurs avant de faire des connexions pour éviter « pops » ou des commentaires.
2. Connectez votre source audio à l'entrée / entrées de votre matériel de force.

   Pour les appareils de niveau ligne comme un synthétiseur, réglez le commutateur Line / Inst à la ligne; pour les appareils de niveau instrument comme une guitare, réglez le commutateur sur Inst.

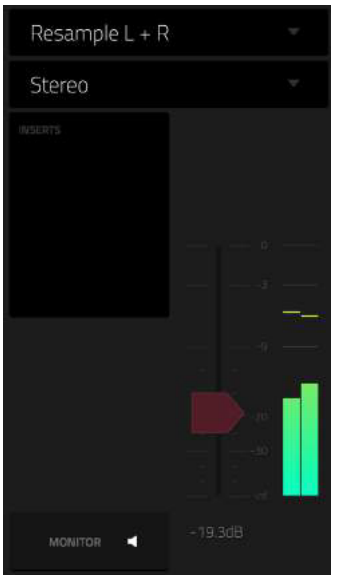
   Si vous utilisez un microphone qui nécessite une alimentation fantôme, réglez le + 48V sur Activé.
3. Tournez le bouton de gain pour régler le niveau d'entrée lors de la lecture de votre source audio. Vous devriez maintenant voir le niveau du compteur. Assurez-vous qu'il ne dépasse pas le niveau maximum (le compteur ne doit pas être « atteint un sommet » en permanence).
4. Réglez les commandes d'enregistrement comme vous le souhaitez (décrit dans ce chapitre).
5. Appuyez sur l'enregistrement au sélecteur si Overdub est sélectionné.
6. Appuyez sur le bouton Rec / Enregistrer dans le coin inférieur droit pour enregistrer le bras Looper.
7. Jouez à votre source audio. Le Looper commencera à enregistrer immédiatement lorsque le niveau d'entrée atteint la valeur de seuil. En variante, appuyez sur □ / Lecture au bas de l'écran pour démarrer manuellement l'enregistrement.

   Chaque fois que le Looper répète, son contenu sont en cours overdubbed-une nouvelle couche de l'audio sera ajoutée chaque fois que vous laissez la répétition Looper qu'il enregistre.

   Suggestion: Vous pouvez enregistrer une boucle tout en jouant un ou plusieurs clips en arrière-plan de référence.
8. **Pour arrêter l'enregistrement**, Appuyez sur □ / Jouer au bas de l'écran.

   Pour exporter votre boucle comme un échantillon, Appuyez sur Exporter pour ouvrir la fenêtre garder ou jeter l'échantillon.

   Pour effacer le contenu du Looper, cliquez sur Effacer.



Le champ de la source d'entrée supérieur gauche définit si vous allez enregistrer un signal audio externe, que vous pouvez définir à la paire d'entrées (Input 1,2) ou une seule entrée (Input 1-2). Vous pouvez également sélectionner un signal interne à l'intérieur de votre matériel de force (Resample L, R Resample, ou Resample L + R).

Rééchantillonnage ne nécessite pas de connexion audio parce que la source est interne et est donc enregistrée sans aucune perte de qualité audio. Vous pouvez, par exemple, utiliser le rééchantillonnage pour enregistrer deux ou plusieurs échantillons en appuyant sur les touches correspondantes simultanément.

Utilisez le second champ Mono / Stéréo supérieur gauche pour choisir si votre boucle enregistrée sera monaural (Mono) ou binaural (stéréo).

Le champ Inserts montre les effets activés ou désactivés pour le Looper. Appuyez sur la zone sous **inserts** pour ouvrir une fenêtre dans laquelle vous pouvez charger, modifier et activer ou désactiver les effets.

Important: Ces effets sont appliqués à l'audio que vous l'enregistrez. Cela signifie que les effets ne peuvent pas être « enlevés » à partir du son plus tard. En savoir plus sur la façon dont les effets fonctionnent dans***Caractéristiques générales*** *> Effets*.

Appuyez sur le bouton Monitor pour activer ou désactiver le contrôle d'entrée.

Quand **sur**, L'audio que vous entendez dans votre casque sera prise avant d'atteindre le Looper, assurant la latence zéro. Vous pouvez activer le monitoring d'entrée uniquement si le champ de la source d'entrée est réglé sur une entrée, et non à un réglage Resample.

Lorsqu'elle est désactivée, l'audio que vous entendez dans votre casque sera prise après son traitement dans le Looper, donc il peut y avoir une certaine latence, mais vous entendrez la source audio que cela puisse paraître dans l'enregistrement.

Suggestion: Pour éviter les clics possibles ou des commentaires tout en surveillant d'entrée, réduire le niveau des sources audio.

Utilisez le curseur de seuil pour régler le seuil. En variante, tourner le bouton 1 lorsque les boutons sont en mode écran. Le curseur de seuil ne fonctionne que si la synchronisation est désactivée (voir***au dessous de***).

Lorsque le Looper est record armé, il démarre automatiquement l'enregistrement lorsque le niveau de la source d'entrée dépasse ce paramètre. Si vous le réglez trop élevé, l'enregistrement peut ne pas démarrer lorsque vous jouez à la source d'entrée, ou le début de la matière que vous désirez enregistrer peut manquer. Si vous le réglez trop bas, l'enregistrement peut commencer trop tôt, avant de jouer la source externe. Définissez ce paramètre à un niveau approprié à l'aide du compteur de niveau.

Pour réinitialiser le « Peak hold », ce qui montre le plus haut niveau de votre signal d'entrée dans l'indicateur de niveau, appuyez dessus.



Utilisez le champ Bars pour définir la longueur de la boucle. Peu importe combien ou peu audio que vous enregistrez, c'est combien de temps votre boucle sera.

Utiliser le bouton de synchronisation pour synchroniser ou non la synchronisation du boucleur avec la lecture de transport. Lorsqu'elle est activée, le Looper reste en phase avec votre projet. Lorsque vous jouez ou enregistrez dans le Looper, il attendra jusqu'à ce que le transport commence à jouer pour commencer.

Utilisez le dossier au sélecteur pour déterminer le comportement d'enregistrement en boucle:

- **Jouer**: Avant l'enregistrement, vous devez d'abord appuyer sur le bouton / Lecture à l'écran, qui commencera à lire le Looper.
- **overdub**: Avant l'enregistrement, vous devez d'abord appuyer sur le bouton Rec / Enregistrement dans le coin inférieur droit pour enregistrer le bras, le Looper.

Utiliser le curseur de gain de sortie pour régler le niveau du signal de sortie du boucleur.

Pour enregistrer avec le Looper:

Important:

Pour enregistrer sans effacer toutes les données audio que vous avez déjà enregistré dans la boucle, Utilisez le bouton Overdub.



Si enregistrement Pour est appelée à jouer:

Pour commencer l'enregistrement, Appuyez sur le bouton Remplacer ou Overdub la boucle de lecture. Le Looper commencera à enregistrer immédiatement.

Pour arrêter l'enregistrement, Appuyez sur le bouton Remplacer ou Overdub. Le Looper arrêter l'enregistrement, mais continuer à jouer.

Pour arrêter la lecture et l'enregistrement, Appuyez sur le bouton □ / Play.

Si enregistrement Pour est réglé sur Overdub:

Pour commencer l'enregistrement, Appuyez sur le bouton □ / Lecture à l'écran.

Si Sync est désactivée, vous pouvez également jouer votre source audio afin que le niveau d'entrée atteint la valeur de seuil.

Si Sync est activée, vous pouvez également utiliser le ou la lecture sur le bouton Démarrer pour lancer la lecture de transport; l'enregistrement démarre lorsque le transport commence à jouer.

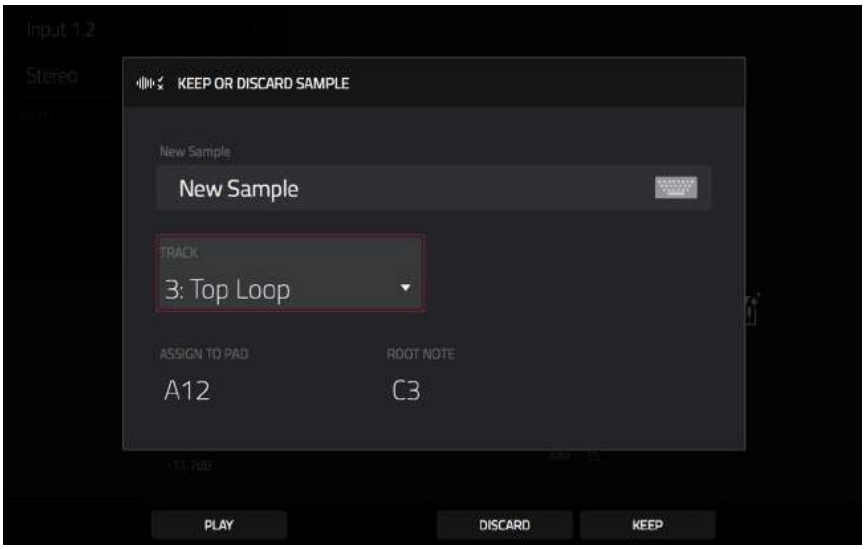
Pour arrêter l'enregistrement, Appuyez sur Overdub. Le Looper arrêter l'enregistrement, mais continuer à jouer.

Pour arrêter la lecture et l'enregistrement, Appuyez sur le bouton □ / Play, ou appuyez sur Stop pour arrêter la lecture de transport.

Pour lire ou arrêter la boucle (Sans enregistrement), appuyez sur le bouton □ / Lecture à l'écran.

Pour inverser la lecture en boucle, Appuyez sur inverse. Si Sync est activée, la lecture inverse une fois que la tête de lecture du Looper atteint la fin de la boucle. Si Sync est désactivé, la lecture inverse immédiatement.

Pour effacer la boucle immédiatement, cliquez sur Effacer.



Pour exporter la boucle comme un clip:

1. Appuyez sur Exporter pour ouvrir la fenêtre Exporter Looper.
2. Utilisez le champ piste audio pour sélectionner la piste audio que vous souhaitez exporter le clip.
3. Utilisez le champ Clip pour sélectionner l'emplacement du clip où vous souhaitez placer la boucle.
4. Appuyez sur Exporter vers clip pour confirmer votre choix ou sur Annuler pour annuler.
   Lorsque votre boucle est fait l'exportation, il a attribué à la fente de la piste et le clip que vous avez sélectionné.

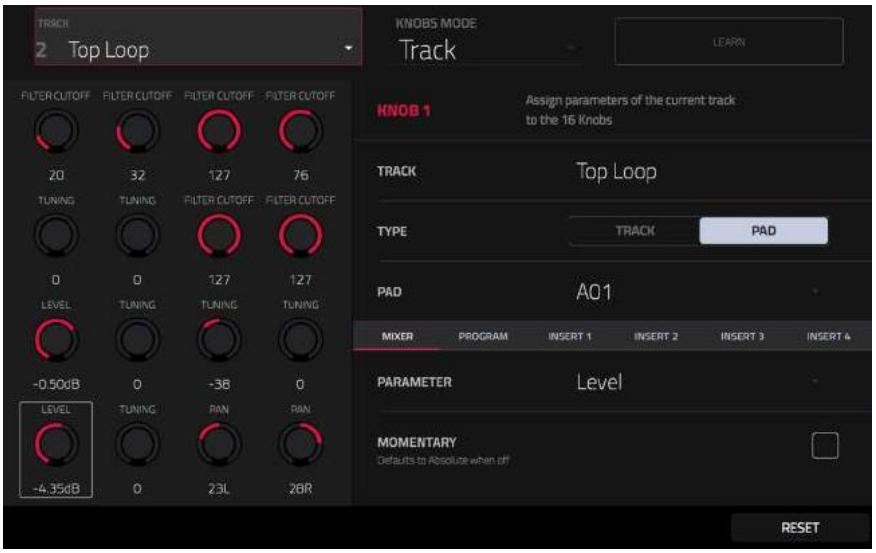
boutons



Boutons Edit Mode vous permet de déterminer ce que les boutons de contrôle dans les autres modes. Ceci est utile lorsque vous voulez utiliser les boutons pour contrôler les paramètres qui pourraient ne pas être affichés dans les paramètres du mode-ou en cours qui sont présentés dans les différents modes.

Pour entrer dans le mode Edit Boutons, Effectuez l'une des opérations suivantes:

- Appuyez sur Menu, puis appuyez sur les boutons.
- Appuyez et maintenez les boutons Shift et appuyez sur.



Pour sélectionner un mode pour les boutons, Utilisez le champ Mode Boutons en haut de l'écran pour sélectionner l'une des options suivantes:

- **Écran**: Dans ce mode, les boutons sont fixés pour contrôler un paramètre ou un groupe de paramètres dans votre mode sélectionné (par exemple, Mixer Pad, mode Sample Edit, etc.).
- **Projet**: Dans ce mode d'édition, les boutons peuvent contrôler 16 paramètres dans l'ensemble du projet en cours. Voir les éléments suivants***Projet*** section pour en apprendre davantage sur ce boutons spécifiques mode Edit.
- **Piste**: Dans ce mode d'édition, les boutons peuvent contrôler 16 paramètres de piste. Voir les éléments suivants***Piste*** section pour en apprendre davantage sur ce boutons spécifiques mode Edit.
- **Le volume**: Dans ce mode, les boutons sont fixés pour contrôler le volume de la piste.
- **La poêle**: Dans ce mode, les boutons sont fixés pour contrôler le panoramique de piste.
- **Envoyer 1**-4: Dans ces modes, les boutons sont fixés pour contrôler le niveau d'envoi de la piste.

Utilisez le champ de piste pour sélectionner une piste pour modifier les affectations de bouton. Le contenu de l'écran ci-dessous varieront en fonction de
(1) le type de pistes et (2) le mode d'édition Boutons sélectionné.

A tout moment, en tout mode, vous pouvez afficher la fenêtre Boutons sur le contenu actuel de l'écran tactile. Cela vous permet de sélectionner rapidement entre les modes de bouton.

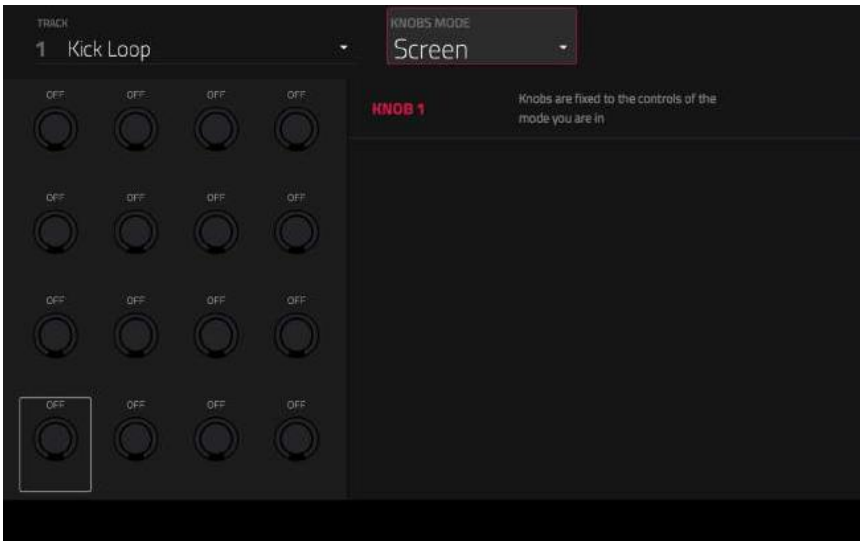
Pour afficher la fenêtre Boutons, Appuyez et maintenez le bouton Boutons.

Pour sélectionner un mode bouton, appuyez sur l'icône correspondante: Volume, Pan, 1-4 Transmet,

Projet, Piste ou écran. Pour fermer la fenêtre de boutons, relâchez le bouton Boutons.

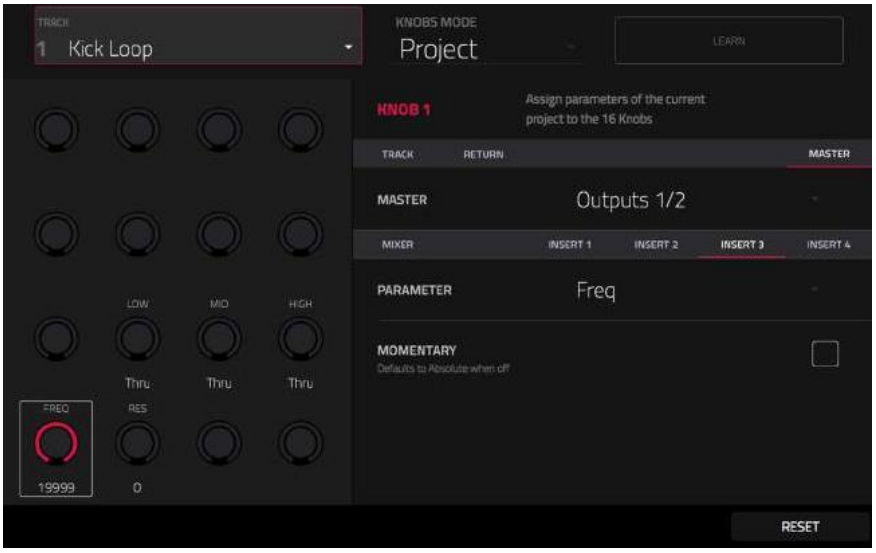
Écran

Dans les boutons Screen Edit Mode, les boutons rotatifs contrôleront seul le paramètre ou un groupe de paramètres dans votre mode sélectionné (par exemple, Mixer, mode Sample Edit, etc.).



Projet

Dans le mode Boutons Modifier le projet, les boutons de contrôle 16 paramètres dans le projet en cours.



A côté de la rangée supérieure de boutons sur l'écran, appuyez sur l'une de ces onglets pour sélectionner le type de paramètres que vous souhaitez commander avec les boutons:

- **Piste**: Paramètres de piste. Utilisez le champ de piste pour sélectionner une des pistes dans votre projet.
- **Revenir**: Paramètres de retour. Utilisez le champ de retour pour sélectionner l'un des retours 1-4.
- **Master**: Les paramètres de base. Utiliser le champ principal pour sélectionner l'une des paires de sorties, les sorties 1/2 ou 3/4.

Si un Drum Track est sélectionné, utilisez le sélecteur de type pour déterminer si les boutons rotatifs contrôleront les paramètres de toute la piste (Track) ou pour un seul pad (Pad).

Pour sélectionner une piste, Utilisez le champ de la piste à côté de la rangée supérieure de boutons sur l'écran.

Pour sélectionner un pad (Si le type est réglé sur Pad), utilisez le champ Pad.

A côté de la deuxième rangée de boutons sur l'écran, appuyez sur l'une de ces onglets pour sélectionner le type de paramètres que vous souhaitez commander avec les boutons:

- **Mixer**: paramètres de mixage général
- **Piste**: paramètres de piste générale
- **insérer 1**-4: paramètres pour ses effets d'insertion de la piste

Utilisez le champ de paramètre pour sélectionner le paramètre que vous souhaitez contrôler avec le bouton sélectionné. Lorsque la piste
onglet est sélectionné, les options suivantes sont disponibles.

Quand est sélectionné une piste de Drum, et le type est
réglé sur la piste: Mixer: Off, Volume, Pan, Mute, Solo, 1-
4 Envoyer
Piste: Off, Maître Semi Tune, Master Fine Tune
insérer 1-4: Off, d'autres paramètres disponibles en fonction de l'effet

Lorsqu'une piste de batterie est sélectionnée, et le type est
réglé sur Pad: Mixer: Off, niveau, Pan, Pad Mute, Solo
Pad, 1-4 Envoyer Piste:

De	Tenir Amp Env	Exemple de couche Pan (1-4)	Filtre LFO	Vitesse Amp
Réglage	Sustain Amp Env	Couche semi Tune (1-4)	LFO Amp	Vitesse à Pan
Coupure du filtre	Filtre Attaque Env	Couche Fine Tune (1-4)	LFO Pan	Direction de la couche (1-4)
Résonance du filtre	Filtre Env Tenir	Velocity pour démarrer	LFO d'onde	Couche de décalage (1-4)
Filtre Env Montant	Filtre Env Decay	Vel à filtre attaque	LFO Rate	
Attaque Amp Env	Filtre Env sustain	Vitesse de Env Montant	Sync LFO	

insérer 1-4: Off, d'autres paramètres disponibles dépendent de

l'effet Lorsqu'un Keygroup piste est sélectionné:
Mixer: Off, Volume, Pan, Mute, Solo, 1-4 Envoyer
Piste: Off, Maître Semi Tune, Master Fine Tune
insérer 1-4: Off, d'autres paramètres disponibles en fonction de l'effet

Lorsqu'un plug-in piste est sélectionné:
Mixer: Off, Volume, Pan, Mute, Solo, 1-4 Envoyer
Piste: Off, d'autres paramètres disponibles en fonction du plug-in
insérer 1-4: Off, d'autres paramètres disponibles en fonction de l'effet

Lorsqu'une piste MIDI est sélectionné:
MIDI CC: Standard affectations de changement de contrôle MIDI

Lorsqu'une piste CV est sélectionné:
Mixer: Off, Mute, Solo
Piste: Off, CV Out 1-4

Lorsqu'une piste audio est sélectionné:
Mixer: Off, Volume, Pan, Mute, Solo, 1-4 Envoyer
insérer 1-4: Off, d'autres paramètres disponibles en fonction de l'effet

Lorsque l'onglet Retour est sélectionné, les options suivantes sont disponibles:

Mixer: Off, Volume, Pan, Mute

insérer 1-4: Non, d'autres paramètres disponibles dépendent de l'effet

Lorsque l'onglet Master est sélectionnée, les options suivantes sont disponibles:

Mixer: Off, Volume, Pan, Mute, position Crossfader, courbe Crossfader, Crossfader breakpoint

insérer 1-4: Non, d'autres paramètres disponibles dépendent de l'effet

Appuyez sur la case à cocher Momentary pour tourner le comportement momentané ou désactiver.

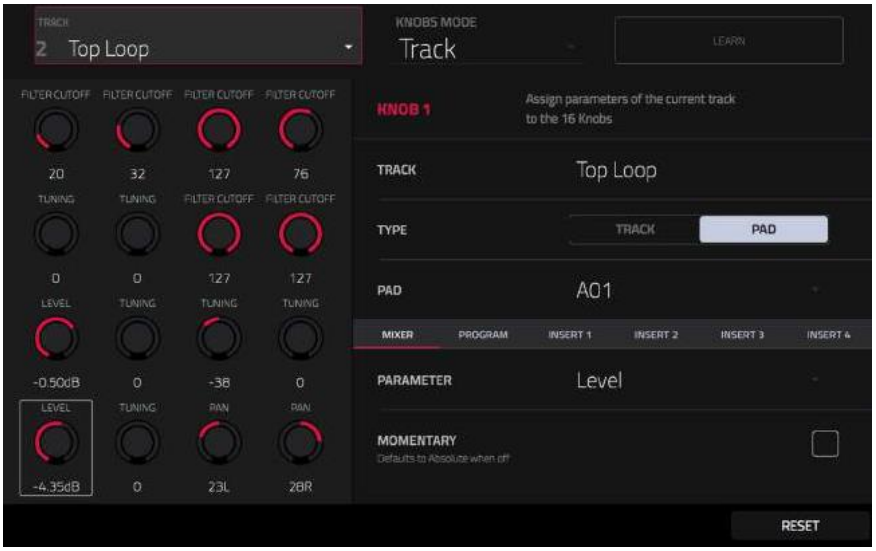
Lorsqu'elle est activée, le déplacement du bouton pour régler le paramètre, mais le paramètre retourne immédiatement à sa position initiale (quand vous avez tourné Momentary sur) lorsque vous relâchez le bouton.

Lorsqu'il est éteint, le déplacement du bouton pour régler le paramètre et le paramètre restera à son nouveau réglage lorsque vous relâchez le bouton.

Pour réinitialiser tous les changements, appuyez sur le bouton Reset.

Piste

Dans le mode d'édition Boutons piste, les boutons de contrôle 16 paramètres dans la piste sélectionnée.



A côté de la deuxième rangée de boutons sur l'écran, appuyez sur l'une de ces onglets pour sélectionner le type de paramètres que vous souhaitez commander avec les boutons:

- **Mixer**: paramètres de mixage général
- **Piste** (Non disponible pour les pistes audio ou MIDI): paramètres de piste
- **MIDI CC** (Pistes MIDI uniquement): paramètres CC MIDI standard
- **insérer 1**-4 (non disponible pour les pistes MIDI ou CV): paramètres pour ses effets d'insertion de la piste

Utilisez le sélecteur de type pour déterminer si les boutons rotatifs contrôleront les paramètres de toute la piste (Track) ou pour un seul pad (Pad).

Pour sélectionner une piste, Utilisez le champ de la piste en haut de l'écran pour sélectionner une piste qui l'utilise. Le nom de la piste apparaît dans le champ de la piste à côté de la rangée supérieure de boutons sur l'écran.

Pour sélectionner un pad (Si le type est réglé sur Pad), utilisez le champ Pad.

Remarque: Ce paramètre applique uniquement aux pistes de batterie.

Utilisez le champ de paramètre pour sélectionner le paramètre que vous souhaitez contrôler avec les boutons.

Lorsqu'un Drum Track est sélectionné, et le type est définie sur la piste:

Mixer: Off, Volume, Pan, Mute, Solo, 1-4 Envoyer

Piste: Off, Maître Semi Tune, Master Fine Tune, couches 1-4 boucle Xfade, 1-4 couches boucle Xfade type

insérer 1-4: Off, d'autres paramètres disponibles en fonction de l'effet

Lorsqu'une piste de batterie est sélectionnée, et le type est réglé sur Pad:

Mixer: Off, niveau, Pan, Pad Mute, Solo Pad, 1-4 Envoyer

Piste:

De	Tenir Amp Env	Exemple de couche Pan (1-4)	Filtre LFO	Vitesse Amp
Réglage	Sustain Amp Env	Couche semi Tune (1-4)	LFO Amp	Vitesse à Pan
Coupure du filtre	Filtre Attaque Env	Couche Fine Tune (1-4)	LFO Pan	Direction de la couche (1-4)
Résonance du filtre	Filtre Env Tenir	Velocity pour démarrer	LFO d'onde	Couche de décalage (1-4)
Filtre Env Montant	Filtre Env Decay	Vel à filtre attaque	LFO Rate	
Attaque Amp Env	Filtre Env sustain	Vitesse de Env Montant	Sync LFO	

insérer 1-4: Off, d'autres paramètres disponibles dépendent de

l'effet Lorsqu'un Keygroup piste est sélectionné:

Mixer: Off, Volume, Pan, Mute, Solo, Envoyer 1-4, route crossfader, bus Cue permet

Piste: Off, Maître Semi Tune, Master Fine Tune

insérer 1-4: Off, d'autres paramètres disponibles en fonction de l'effet

Lorsqu'un plug-in piste est sélectionné:

Mixer: Off, Volume, Pan, Mute, Solo, Envoyer 1-4, route crossfader, bus Cue permet

Piste: Off, d'autres paramètres disponibles en fonction du plug-in

insérer 1-4: Off, d'autres paramètres disponibles en fonction de l'effet

Lorsqu'une piste MIDI est sélectionné:

MIDI CC: Standard affectations de changement de contrôle MIDI

Lorsqu'une piste CV est sélectionné:

Mixer: Off, Mute, Solo

Piste: Off, CV Out 1-4

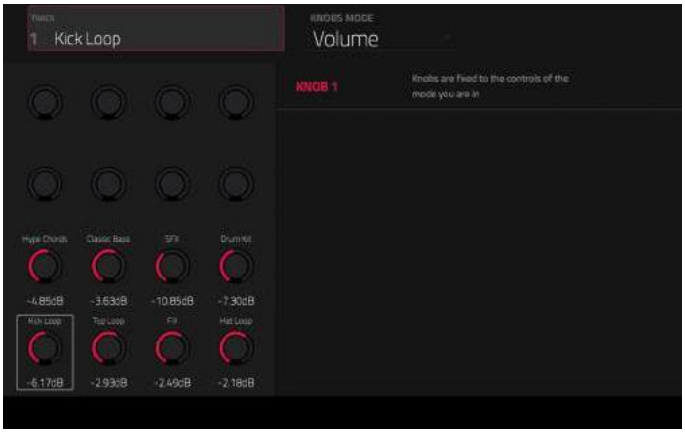
Lorsqu'une piste audio est sélectionné:

Mixer: Off, Volume, Pan, Mute, Solo, 1-4 Envoyer

insérer 1-4: Off, d'autres paramètres disponibles en fonction de l'effet

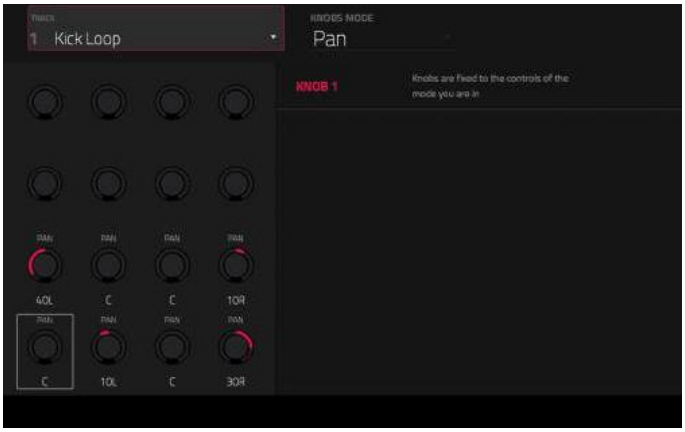
Pour réinitialiser tous les changements, Appuyez sur le bouton Reset.

Dans le volume Boutons Edit Mode, les boutons contrôlent le niveau de volume de toutes les pistes du projet.



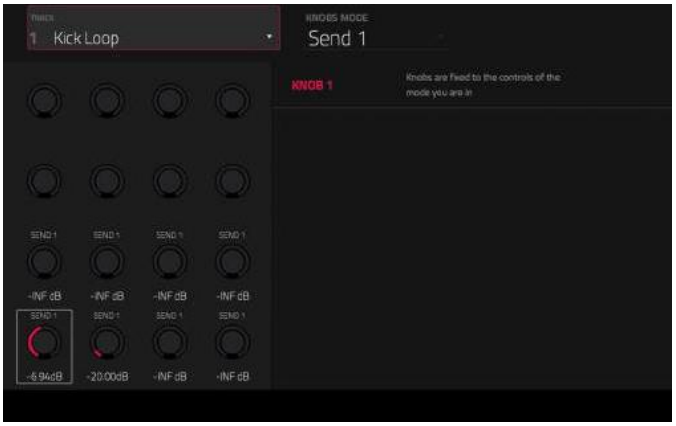
La poêle

Dans les boutons Pan Edit Mode, les boutons contrôlent le balayage panoramique stéréo de toutes les pistes du projet.



envoie

Dans le Transmet 1-4 Boutons Modifier les modes, les boutons contrôlent le niveau de sélectionné Envoyer pour toutes les pistes du projet.



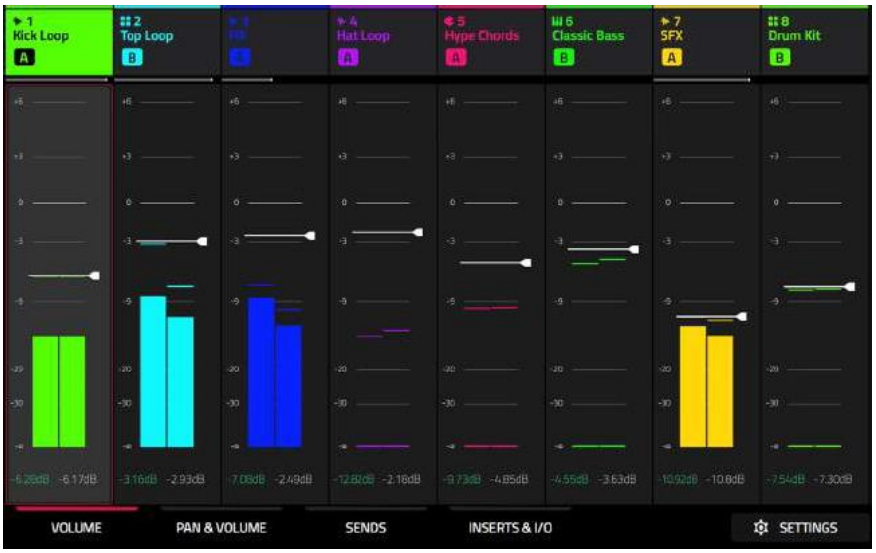
Mixer



Dans la table de mixage, vous pouvez définir des niveaux, panoramique stéréo et d'autres paramètres pour vos pistes, les retours et les maîtres.

Pour ouvrir la console, effectuez une des opérations suivantes:

- Appuyez sur Menu, puis appuyez sur Mixer.
- Mixer Press.



Le mélangeur fonctionne comme un mélangeur audio avec différents paramètres pour chaque piste, avec jusqu'à 8 pistes affichées à l'écran à la fois. Le nom de la piste est affiché en haut de chacun.

Pour sélectionner une piste, Appuyez dessus ou appuyez sur un des boutons de sélection de piste.

Pour voir d'autres pistes, utiliser les curseurs à gauche ou à droite. Sinon, faites glisser votre doigt vers la gauche ou vers la droite sur l'écran.

Pour voir le retour et les pistes Master, appuyez sur la piste principale touche de sélection. Vous pouvez également glisser rapidement votre doigt vers la gauche sur l'écran.

Pour ouvrir la configuration de mixage, appuyez sur l'icône Paramètres dans l'angle inférieur droit de l'écran pour modifier la configuration de mixage.

Utilisez le champ Bouton Solo pour définir le comportement des boutons de solo. Ils peuvent être utilisés soit à Solo Tracks ou Tracks Cue.

Utilisez le champ crossfader pour définir le profil du crossfader, linéaire, exponentielles ou logarithmiques.

L'onglet Volume vous donne un aperçu du niveau de volume de vos pistes.



Appuyez sur un curseur de niveau, puis utilisez le cadran de données ou boutons - / + pour régler le niveau de volume de la piste sélectionnée, retour ou maître. Vous pouvez également appuyer et faites glisser un curseur de niveau pour régler le niveau du volume.

Les curseurs de niveau et dans chaque pad mètres montrent une représentation visuelle du niveau. Appuyez deux fois sur une piste sur l'écran pour ouvrir une grande version du curseur de niveau et le mètre.

Pan & Volume

L'onglet Pan & Volume vous donne un certain nombre de options de mixage pour vos pistes.



Utilisez les touches M et S pour mettre en sourdine et en solo la piste. Lorsque Cue Tracks est activée, le bouton S deviendra un
Écouteurs bouton.

Utilisez le bouton d'automatisation pour définir l'état d'automatisation de la piste. Voir***Caractéristiques générales*** > *Automatisation* Pour plus d'informations sur l'automatisation.

Utilisez le bouton d'enregistrement pour armer la piste pour l'enregistrement.

Les curseurs de panoramique dans chaque piste montrent une représentation visuelle de la casserole. Appuyez sur un curseur de panoramique, puis utilisez le cadran de données ou boutons - / + pour régler le panoramique de la piste sélectionnée, retour ou maître. Double-cliquez sur un curseur de panoramique sur l'écran pour ouvrir une grande version du curseur.

Appuyez sur un curseur de niveau, puis utilisez le cadran de données ou boutons - / + pour régler le volume de la piste sélectionnée, retour ou maître. Double-cliquez sur un curseur de niveau sur l'écran pour ouvrir une grande version du curseur. Vous pouvez également appuyer et faites glisser un curseur de niveau pour régler le niveau du volume.

Appuyez sur les icônes A ou B pour assigner la piste au crossfader A ou groupement B.

envoie

L'onglet vous donne Transmet un aperçu du niveau de 1-4 Transmet vos pistes.



Utilisez les touches M et S pour mettre en sourdine et en solo la piste. Lorsque Cue Tracks est activée, le bouton S deviendra un
Écouteurs bouton.

Utilisez le bouton d'automatisation pour définir l'état d'automatisation de la piste. Voir***Caractéristiques générales*** > *Automatisation* Pour plus d'informations sur l'automatisation.

Utilisez le bouton d'enregistrement pour armer la piste pour l'enregistrement.

Utilisez les boutons pour régler send le niveau d'envoi des pistes. Appuyez sur le bouton et utilisez la molette de données ou boutons - / + pour régler le niveau.

Pour savoir comment utiliser les effets send, s'il te plait regarde ***Caractéristiques générales*** > *Effets> Envoyer /*

Important: Lorsque vous utilisez envoyer des canaux, assurez-vous que vous avez déjà chargé au moins un effet à l'aide de la table de mixage de retour. Voir***Résultats*** ci-dessous pour savoir comment faire.
Effets de retour.

Inserts & I / O

L'onglet Inserts & I / O vous permet de visualiser et de modifier les effets d'insertion et le routage audio pour vos pistes.



Utilisez les touches M et S pour mettre en sourdine et en solo la piste. Lorsque Cue Tracks est activée, le bouton S deviendra un
Écouteurs bouton.

Utilisez le bouton d'automatisation pour définir l'état d'automatisation de la piste. Voir***Caractéristiques générales*** > *Automatisation* Pour plus d'informations sur l'automatisation.

Utilisez le bouton d'enregistrement pour armer la piste pour l'enregistrement.

Pour les pistes audio, appuyez sur le champ d'entrée pour sélectionner l'entrée de routage de la voie. Appuyez sur le bouton haut-parleur sous le champ de saisie pour définir le comportement de surveillance: off, ou auto.

Utilisez les quatre champs d'insertion pour ajouter des effets d'insertion dans la piste. Les emplacements vides d'insertion affichera une icône +. Les inserts avec un effet chargé affiche le nom de l'effet.

Pour savoir comment utiliser les effets d'insertion, s'il te plait regarde ***Caractéristiques***

générales *> Effets> effets d'insertion*. Utiliser le champ de sortie pour régler le routage de sortie

de la piste.

Appuyez sur les icônes A ou B pour assigner la piste au crossfader A ou groupement B.

pad Mixer



Dans la table de mixage Pad, vous pouvez définir des niveaux, panoramique stéréo et d'autres paramètres pour pads individuels. Ce mode est disponible uniquement pour les pistes du Drum et Keygroup.

Pour ouvrir la table de mixage Pad, effectuez l'une des opérations suivantes:

- Appuyez sur Menu, puis appuyez sur Pad Mixer.
- Appuyez et maintenez la touche **Shift** et appuyez sur Mixer.



Tout comme la table de mixage de la piste, le mélangeur Pad fonctionne comme un mélangeur audio avec différents réglages pour chaque pad, avec jusqu'à 8 pads affichés sur l'écran à la fois. Le nom du pad est affiché en haut de chacun.

Pour sélectionner un pad, Appuyez sur ou appuyez sur le bouton de sélection du clip respectif en mode Note.

Pour voir plus de Pads, faites glisser votre doigt vers la gauche et à droite sur l'écran.

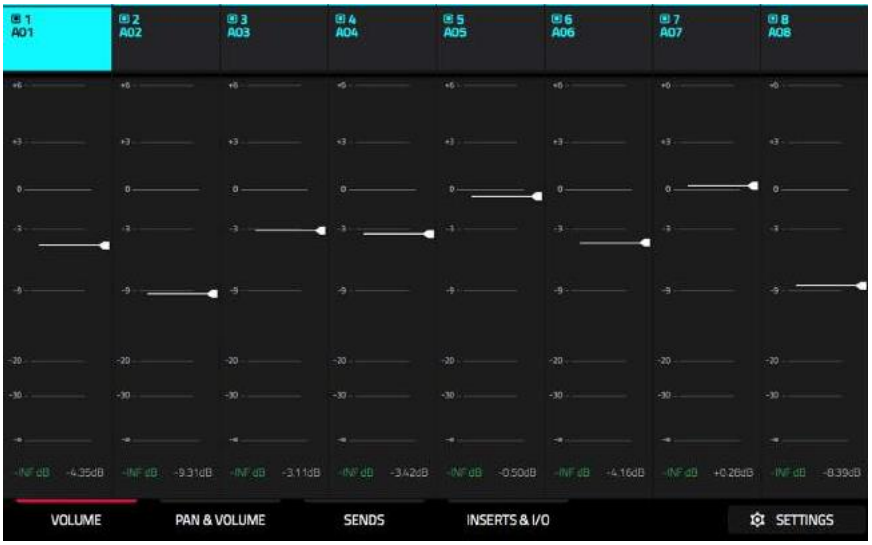
Pour ouvrir la configuration Mixer Pad, appuyez sur l'icône Paramètres dans l'angle inférieur droit de l'écran pour modifier la configuration Mixer Pad.

Vérifiez la zone Filtrer par événements pour afficher uniquement des Pads avec des événements.

Vérifiez la zone Filtrer par échantillons pour afficher uniquement des Pads avec des échantillons attribués.

Vérifiez l'automatisation d'écriture lors de l'enregistrement case pour l'automatisation d'écrire toujours lors de l'enregistrement.

Le volume

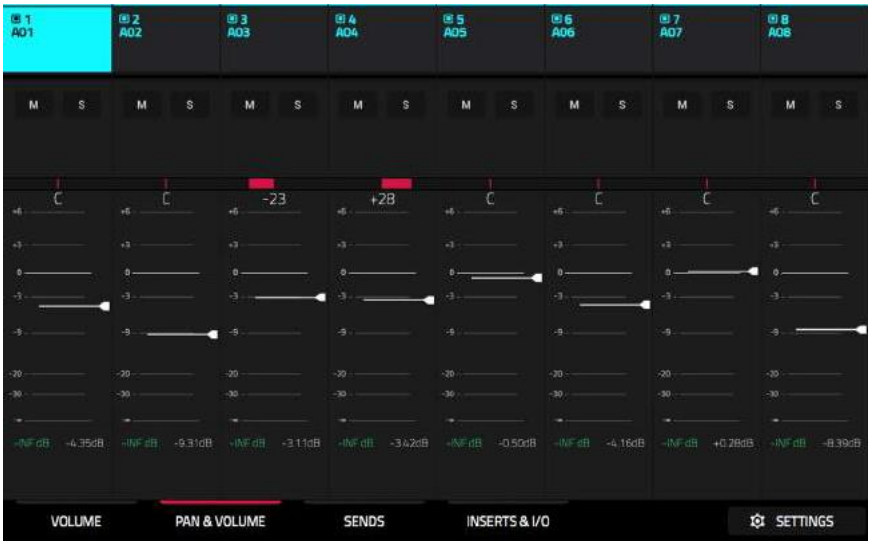


L'onglet Volume vous donne un aperçu du niveau de volume de vos plaquettes.

Appuyez sur un curseur de niveau, puis utilisez le cadran de données ou - / + pour régler le niveau de volume du pad actuellement sélectionné. Vous pouvez également appuyer et faites glisser le curseur de niveau pour régler le niveau du volume.

Les curseurs de niveau et dans chaque pad mètres montrent une représentation visuelle du niveau. Appuyez deux fois sur une piste sur l'écran pour ouvrir une grande version du curseur de niveau et le mètre.

Pan & Volume



Utilisez les touches M et S pour couper le son et le solo pad.

Les curseurs de panoramique dans chaque piste montrent une représentation visuelle de la casserole. Appuyez sur un curseur de panoramique, puis utilisez le cadran de données
ou boutons - / + pour régler le balayage panoramique du pad actuellement sélectionné.

Appuyez sur un curseur de niveau, puis utilisez le cadran de données ou boutons - / + pour régler le volume du pad actuellement sélectionné. Vous pouvez également appuyer et faites glisser le curseur de niveau pour régler le niveau du volume.

envoie



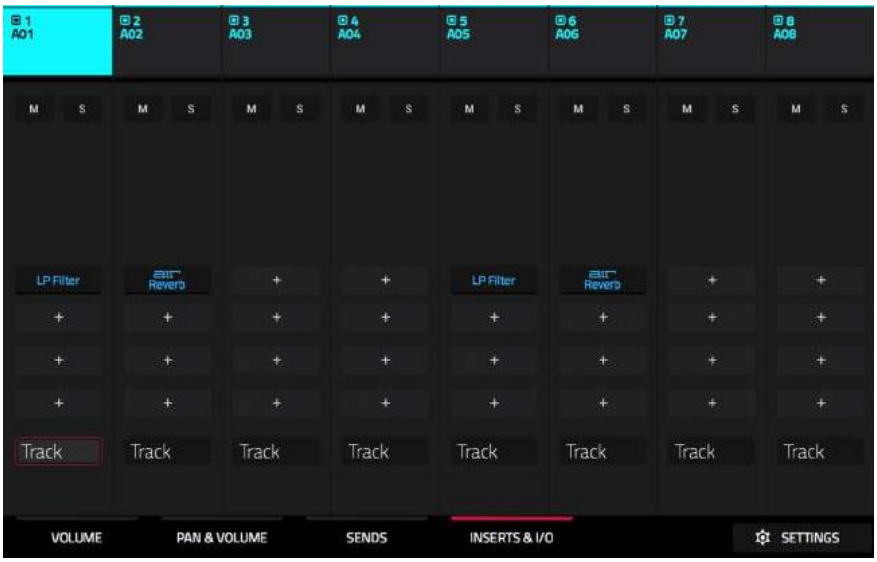
Utilisez les touches M et S pour couper le son et le solo pad.

Utilisez les boutons d'envoi pour régler le niveau d'envoi des plaquettes. Appuyez sur le bouton et utilisez la molette de données ou boutons - / + pour régler le niveau.

Pour savoir comment utiliser les effets send, s'il te plait regarde ***Caractéristiques générales*** *> Effets> Envoyer /*

Important: Lorsque vous utilisez envoyer des canaux, assurez-vous que vous avez déjà chargé au moins un effet à l'aide de la table de mixage de retour.
Effets de retour.

Inserts & I / O



Utilisez les touches M et S pour couper le son et le solo pad.

Utilisez les quatre champs d'insertion pour ajouter des effets d'insertion au pad. Les emplacements vides d'insertion affichera une icône +. Les inserts avec un effet chargé affiche le nom de l'effet.

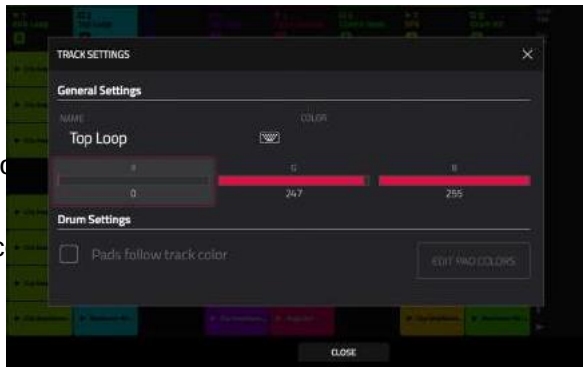
Pour savoir comment utiliser les effets d'insertion, s'il te plait regarde ***Caractéristiques générales*** *> Effets> effets d'insertion*.

Utiliser le champ de sortie pour régler l'acheminement de sortie pour le Pad. Sélectionnez la piste à la sortie du pad à la piste, ou l'envoyer directement à l'une des sorties.

Pad Mode couleur

Pad Mode couleur vous permet d'attribuer des couleurs spécifiques à vos pads dans une piste de batterie.

Pour entrer Pad Mode couleur:



1. Assurez-vous d'avoir d'abord sélectionné une piste de batterie.
2. Entrer dans le mode matrice ou la table de mixage.
3. Appuyez deux fois sur le nom de la piste en haut de l'écran pour **Paramètres de piste** la fenêtre.
4. Appuyez sur le bouton Modifier Pad Couleurs. Les Pads suivent la c case doit être cochée pour que ce bouton apparaît.

Important: Si vous êtes déjà en mode Pad couleur et souhaitez affecter
couleurs pad pour une autre piste, sortir Pad Mode couleur d'abord, puis sélectionnez la piste dans un autre mode.



Utilisez le champ dans le coin inférieur gauche pour définir la façon dont les lumières pad afficheront:

- **De**: Les coussinets seront éteints si vous les jouer ou non.
- **Velocity classique**: Les coussinets seront éteints pendant que vous n'êtes pas les jouer. Lorsque vous appuyez dessus, ils allument avec des couleurs en fonction de la vitesse: rouge indique une vitesse élevée, jaune indique une faible vitesse.
- **Fixé**: Les coussinets seront éclairés par leurs couleurs assignées si vous les jouer ou non.
- **De**-> Vitesse: Les coussinets seront éteints lorsque vous ne les jouez. Lorsque vous appuyez dessus, ils allument avec leur couleur attribuée avec une luminosité qui correspond à la vitesse.
- **Faible**-> Vitesse: Les coussinets seront faiblement éclairés lorsque vous ne les jouez. Lorsque vous appuyez dessus, ils allument avec leur couleur attribuée avec une luminosité qui correspond à la vitesse.
- **Brillant**-> Vitesse: Les coussinets seront allumées en lorsque vous n'êtes pas les jouer. Lorsque vous appuyez dessus, ils allument avec leur couleur attribuée avec une luminosité qui correspond à la vitesse.

Utilisez le champ Pads vide dans le coin supérieur gauche pour définir la pads vide affiche:

- **Pads vides au large**: Pads sans aucun bruit restent éteintes.
- **Pads vides dim**: Pads sans aucun bruit restent plus faiblement éclairés que des Pads avec des sons assignés.
- **Vides Pads normale**: Pads sans aucun sons apparaîtront les mêmes que Pads avec des sons assignés.

Utilisez le seul Pad / Pads Tous les sélectionner pour déterminer si vous définissez la couleur pour un Pad ou Tous les Pads.

Suggestion: Pour affecter rapidement cette couleur à tous les pads de la piste, appuyez et maintenez la touche **Shift** tout en appuyant sur un bouton de couleur.

Utilisez les touches de couleur pour sélectionner la couleur que vous assignez.

Suggestion: Pour sélectionner le bouton de couleur correspondante couleur d'un pad spécifique, appuyez et maintenez la touche **Shift**, puis appuyer sur la touche ou appuyez sur l'écran.

Appuyez sur un pad sur votre matériel de force ou appuyez sur l'écran pour affecter la couleur sélectionnée à elle.

appendice

Effets et paramètres

Ce chapitre énumère les effets disponibles. Pour en savoir plus sur la façon dont les effets fonctionnent avec force, s'il vous plaît voir***Caractéristiques générales*** >
Effets.

Remarque: Certains de ces effets ont une version « synchronisation » (par exemple, Flanger Sync, autopan Sync, etc.) dont les taux seront affectés par le tempo actuel. Lors de l'affichage du taux de ces effets, un « » à côté de la division temporelle indique un taux de base triplet-.

réverbérations

options: ***AIR Non-Lin Reverb***, ***AIR Reverb***, ***AIR Spring Reverb***, ***Petit reverb***, ***Reverb Medium***, ***Grande réverbération***, ***Reverb Grand 2***, ***Reverb Gate***, ***Reverb Out Porte***

AIR Non-Lin Reverb

Ceci est un effet spatial, conçu pour produire une ambiance synthétique, traités avec des effets de réverbération fermé et inversés spéciaux.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Pre-Delay	0-250 ms	0 ms
Delay à sec	0-1500 ms	0 ms
Temps	0-1000 ms	250 ms
Mélanger	0-100% (sec-humide)	50%
La diffusion	0-100%	100%
Largeur	0-100%	50%
Forme	Gated, inverse	Gated
Coupe-bas	20,0 Hz 1,00 kHz	141 Hz
High Cut	kHz 1,00 à 20,0	9,46 kHz

AIR Reverb

Ceci est un effet spatial, avec un large éventail de types de réverbération pour ajouter un espace ou une salle à votre signal audio.

Languette	Paramètre	Valeurs	Défaut Valeur
Reverb	Pre-Delay	0-250 ms	0 ms
	Taille de la pièce	0-100%	100%
	Temps	Ms - 0,4 + s inf	1.9 s
	Mélanger	0-100%	50%
réflexion précoce	Type	Off, Booth, Club, Chambre, Petit Chambre, Chambre moyenne, Grand Chambre, Petit Studio, Grand Studio, Marquer un point étape, Philharmonic, Concert Hall, Eglise, Opera House, Vintage 1, Vintage 2	De
	Longueur	0-100%	100%
	ER / Mix Tail	0-100%	50%
Reverb	Largeur d'entrée	0-100%	0%
	Largeur de sortie	0-100%	0%
	Delay	0-250 ms	0 ms
Pièce	Ambiance	0-100%	0%
	Densité	0-100%	100%
Salut / Lo Freq			
salut Freq	Temps	-100 à 0 - 100%	0%
	Freq	2,00 à 20,0 kHz	6,32 kHz
	Couper	1,0 à 20,0 kHz	9,46 kHz
Lo Freq	Temps	-100 à 0 - 100%	0%
	Freq	20,0 Hz - 2,00 kHz	200 Hz
	Couper	1-1000 Hz	1 Hz

AIR Spring Reverb

Ceci est un effet spatial, conçu pour imiter le son d'un réservoir de réverbération à ressort.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Pre-Delay	0-250 ms	3 ms
Temps	1.0-10.0 s	4.0 s
Mélanger	0-100% (sec-humide)	50%
La diffusion	0-100%	100%
Largeur	0-100%	0%
Coupe-bas	20,0 Hz -1,0 kHz	141 Hz

Petit reverb

Ceci est un effet spatial, conçu pour émuler une petite pièce.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Sec humide	0-100 (sec-humide)	50
Pre-Delay	1-100	50
réflexion précoce	0-100	50
Densité	0-100	50
Diffuser	0-100	50
Pourriture	0-100	50
Lo-Cut	0-100	15
Salut-Cut	0-100	dix

Reverb Medium

Ceci est un effet spatial, conçu pour émuler une pièce moyenne.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Sec humide	0-100 (sec-humide)	50
Pre-Delay	1-100	50
réflexion précoce	0-100	50
Densité	0-100	50
Diffuser	0-100	50
Pourriture	0-100	50
Lo-Cut	0-100	15
Salut-Cut	0-100	dix

Grande réverbération

Ceci est un effet spatial, conçu pour imiter le son d'une grande salle.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Sec humide	0-100 (sec-humide)	50
Pre-Delay	1-100	50
réflexion précoce	0-100	50
Densité	0-100	50
Diffuser	0-100	50
Pourriture	0-100	75
Lo-Cut	0-100	dix
Salut-Cut	0-100	dix

Reverb Grand 2

Ceci est un effet spatial moins intensive CPU, imitant le son d'une grande salle.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Sec humide	0-100 (sec-humide)	50
Pre-Delay	1-100	50
réflexion précoce	0-100	50
Densité	0-100	50
Diffuser	0-100	50
Pourriture	0-100	75
Lo-Cut	0-100	dix
Salut-Cut	0-100	dix

Reverb Gate

Ceci est une réverbération de la salle avec un contrôle supplémentaire. L'effet de réverbération est coupée lorsque l'entrée tombe au-dessous du niveau fixé dans la porte en paramètre.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Sec humide	0-100 (sec-humide)	50
Pre-Delay	1-100	50
réflexion précoce	0-100	50
Densité	0-100	50
Diffuser	0-100	50
Pourriture	0-100	75
Lo-Cut	0-100	dix
Salut-Cut	0-100	dix
gATE	0-100	0

Reverb Out Porte

Ceci est une réverbération de la salle qui a un contrôle supplémentaire. L'effet de réverbération est coupée lorsque la sortie tombe au-dessous du niveau défini dans le paramètre Out porte.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Sec humide	0-100 (sec-humide)	50
Pre-Delay	1-100	50
réflexion précoce	0-100	50
Densité	0-100	50
Diffuser	0-100	50
Pourriture	0-100	75
Lo-Cut	0-100	dix
Salut-Cut	0-100	dix
Porte de sortie	0-100	0

Les Delays

Retarde le signal d'origine pendant une période de temps spécifiée et joue en arrière pendant une période de temps réglable.

options: ***AIR Delay*** , ***AIR Diff Delay*** , ***Mono Delay***, ***Mono Delay Sync***, ***Stereo Delay***, ***Sync Delay*** *(Stéréo)*, ***LP Delay*** , ***délai HP***, ***Analog Delay***, ***Delay de synchronisation analogique***, ***Tape Delay Sync***, ***PingPongDelay***, ***Delay multi-tap***

AIR Delay

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Temps		
Sync Off	1 ms - 2.00 s	388 ms
Sync On	1/32 - 8/4	1 / 8D
Sync	Éteint allumé	Sur
Retour d'information	0-100%	40%
Mélanger	0-100% (sec-humide)	50%
Ratio délai	50: 100-100: 50	100: 100
délai HPF	20,0 Hz - 1,0 kHz	20,0 Hz
Delay Largeur	0-100%	100%
Commentaires humide	1,0 à 20,0 kHz	20,0 kHz
Commentaires Reso	0-100%	0%
Fdbk. Reso Freq	100 Hz - 10,0 kHz	1,0 kHz

AIR Diff Delay

Ceci est un effet de ligne de Delay qui est synchronisé au tempo de votre session et utilise une quantité réglable de diffusion pour émuler la dissipation des échos dans l'espace réverbérant.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Temps	1/64-4/4 (Y compris les variations Triplet et pointillées)	1 / 16D
Mélanger	0-100% (sec-humide)	40%
Retour d'information	0-100%	50%
Fdbk. La diffusion	0-100%	40%
Fdbk. High Damp	0-100%	35%

Mono Delay

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Sec humide	0-100 (sec-humide)	50
Temps	2-2000 ms	761
Retour d'information	0-100	51
Amortissement	0-100	100

Mono Delay Sync

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Sec humide	0-100 (sec-humide)	50
Temps	1 bar - 1/16 triplés	1/4
Retour d'information	0-100	50
Amortissement	0-100	100

Stereo Delay

Stereo Delay fonctionne de façon similaire Mono ralentirait mais en stéréo.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Sec humide	0-100 (sec-humide)	50
Temps	2-2000 ms	100
Retour d'information	0-100	25
Amortissement	0-100	100

Sync Delay

Stereo Sync Delay qui fonctionne de façon similaire à Mono Sync ralentirait mais en stéréo.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Sec humide	0-100 (sec-humide)	50
Temps	1 bar - 1/16 triplés	1/4
Retour d'information	0-100	50
Amortissement	0-100	100

LP Delay

LP Delay est identique à la Mono Delay, mais il utilise un filtre passe-bas de résonance dans la ligne à Delay.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Sec humide	0-100 (sec-humide)	50
Temps	2-2000 ms	500
Retour d'information	0-100	50
Couper	0-100	50
Résonance	0-100	20

délai HP

HP Delay est identique à la Mono Delay, mais il utilise un filtre passe-haut de résonance dans la ligne à Delay.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Sec humide	0-100 (sec-humide)	50
Temps	2-2000 ms	100
Retour d'information	0-100	50
Couper	0-100	33

Analog Delay

Analog Delay est similaire au Mono Delay, sauf qu'il est conçu pour émuler un analogue « Bucket Brigade » de Delay de style. Ce Delay a un caractère unique à ce qui donne un son plus chaud en ajoutant des inexactitudes subtiles en phase et le calendrier.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Sec humide	0-100 (sec-humide)	50
Temps	2-2000 ms	100
Retour d'information	0-100	25

Delay de synchronisation analogique

Analog Delay est similaire à Mono Delay, sauf qu'il est conçu pour émuler un analogue « Bucket Brigade » de Delay de style. Ce Delay a un caractère unique à ce qui donne un son plus chaud en ajoutant des inexactitudes subtiles en phase et le calendrier.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Sec humide	0-100 (sec-humide)	50
Temps	1 bar - 1/16 triplés	1/4
Retour d'information	0-100	50
Rampe	0-100	50

Tape Delay Sync

Tape Delay émule un système de Delay à l'aide d'une boucle de bande analogique et une série de têtes de lecture pour produire un effet d'écho. Ce type de Delay donne un son d'écho très distinct souvent entendu dans la musique de style dub reggae et.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Sec humide	0-100 (sec-humide)	50
Temps	1 bar - 1/16 triplés	1/4
Retour d'information	0-100	50
Rampe	0-100	50
chef 1	0-100	100
chef 2	0-100	0
chef 3	0-100	0
Head 4	0-100	0
Ton	0-100	50
Propager	0-100	50
Fluctuation	0-100	50

PingPongDelay

Ce délai stéréo vous permet de régler différents temps de Delay pour ses répétitions gauche et à droite.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Sec humide	0-100 (sec-humide)	50
Temps restant	2-2000 ms	100
Temps, Droite	2-2000 ms	100
Retour d'information	0-100	25

Delay multi-tap

Ce Delay est un retard de mono qui comporte trois générateurs de Delay avec des temps de Delay réglables indépendamment et la position stéréo.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Sec humide	0-100 (sec-humide)	50
temps 1	2-2000 ms	100
temps 2	2-2000 ms	100
temps 3	2-2000 ms	100
Retour d'information	0-100	25
pan 1	0-100	50
pan 2	0-100	50
pan 3	0-100	50
Amortissement	0-100	100
Gain 1	0-100	25
Gain 2	0-100	25

flanger

Un flanger est un Delay modulé pour reproduire le son créé lors de l'exécution de deux machines de bande analogiques en parallèle avec un léger défaut d'alignement temporel. Lents paramètres de taux peuvent produire un « rétrécissant » son moteur à réaction, tandis que les taux plus rapides se traduisent par plus d'un « gazouillis ».

options: ***AIR Flanger***, ***Flanger***, ***Flanger Sync***

AIR Flanger

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Taux	0,02 à 10,00 Hz	0,40 Hz
Profondeur	0-100%	50%
Retour d'information	0-100%	50%
Mélanger	0-100% (sec-humide)	50%
Headroom	-20,0 à 0,0 dB FS	-10,0 dB FS

Flanger

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Sec humide	0-100 (sec-humide)	100
Taux	0-100	dix
Retour d'information	-100 à 100	0
Delay	0-100	20
Largeur	0-100	80

Flanger Sync

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Sec humide	0-100 (sec-humide)	100
Taux	8 bars - 1/16 triplets	1/4
Retour d'informatio n	-100 à 100	0
Delay	0-100	20
Largeur	0-100	80

Refrain

Un effet de chorus utilise un LFO pour moduler la hauteur et un Delay du signal d'entrée, qui sont ensuite ajoutés au signal sec. En petites quantités, cela crée l'illusion de multiples voix en jouant à la fois. Tournez la rétroaction et profondeur pour plus prononcé « chatoyant » et « aquatique » sons.

options: ***AIR multi-Chorus***, ***Chorus 2-Voice***, ***Chœur à 4 voix***

AIR multi-Chorus

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Taux	0,01 à 10,0 Hz	1,00 Hz
Profondeur	0.00 - 24.00 ms	6.00 ms
Voix	3, 4, 6	4
Mélanger	0-100% (sec-humide)	50%
Refrain Low Cut	20,0 Hz - 1,00 kHz	20,0 Hz
Largeur Chorus	0-100%	100%
mod vague	Sine, Tri	Tri
mod Delay	0.00 - 24.00 ms	6.0 ms

Chorus 2-Voice

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Sec humide	0-100 (sec-humide)	100
Delay	0-100	20
Montant	0-100	80
Largeur	0-100	80
Retour d'informatio n	0-100	50
Taux	0-100	dix

Chœur à 4 voix

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Sec humide	0-100 (sec-humide)	100
Delay	0-100	20
Montant	0-100	80
Largeur	0-100	80
Retour d'informatio n	0-100	50
Taux	0-100	dix

Autopans

Cet effet utilise un LFO pour déplacer le signal entrant avant et en arrière dans le champ stéréo, créant un effet de rotation.

options: ***autopan***, ***autopan Sync***

autopan

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Sec humide	0-100 (sec humide)	50
Taux	0-100	50

autopan Sync

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Sec humide	0-100 (sec-humide)	50
Taux	8 bars - 1/32	1/4

trémolos

Cet effet utilise un LFO pour augmenter et diminuer le volume du signal. En fonction de la forme LFO, cela peut produire un effet d'onde lisse (onde sinusoïdale) ou un effet saccadée « on-off » (onde carrée).

options: ***Trémolo***, ***Tremolo Sync***

Trémolo

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Sec humide	0-100 (sec-humide)	100
Taux	0-100	dix
Sine de la place	0-100 (carré sine)	0

Tremolo Sync

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Sec humide	0-100 (sec-humide)	100
Taux	1 bar - 1/16 triplés	1/4
Sine de la place	0-100 (carré sine)	0

phaseurs

Le phaser est un effet classique, créé par plusieurs ligués filtres passe-pour créer des « encoches » ou pointes acérées, dans le spectre de fréquences. Les fréquences de ces filtres passe-tout sont généralement modulé par un LFO pour créer un son balayage.

options: ***AIR Phaser***, ***Phaser 1***, ***Phaser 2***, ***Sync Phaser***

AIR Phaser

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Taux	0,10 à 10,00 Hz	1,00 Hz
Profondeur	0-100%	50%
Retour d'information	0-100%	0%
Mélanger	0-100% (sec-humide)	50%
Modèle Phaser	Vibe, Stone, Quatre-vingt dix, Tron,	Quatre vingt dix
Décalage		
Phase	-180 - +180 degrés.	0 °.
Taux	25-400%	100%
Type	Phase, Taux	Phase

Phaser 1

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Sec humide	0-100 (sec humide)	100
Taux	0-100	dix

Phaser 2

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Sec humide	0-100 (sec humide)	100
Taux	0-100	dix

Sync Phaser

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Sec humide	0-100 (sec-humide)	100
Taux	1 bar - 1/16 triplés	1/4

HP (High-Pass) Filtres

options: ***Filtre HP***, ***HP balayage de filtre***, ***Filtre HP Sync***, ***HP Filtre rayonnage***

Filtre HP

Cet effet est un filtre statique sans modulation.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
La fréquence	10-19999 Hz	1500
Résonance	0-100	0

HP balayage de filtre

Cet effet est un filtre passe-haut avec sa fréquence de coupure modulé par un oscillateur basse fréquence.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Sec humide	0-100 (sec-humide)	80
Basse fréquence	0-100	50
Haute fréquence	0-100	100
Résonance	0-100	33
Taux	0-100	dix

Filtre HP Sync

Cet effet est un filtre passe-haut avec sa fréquence de coupure modulé par un oscillateur basse fréquence.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Sec humide	0-100 (sec-humide)	100
Basse fréquence	0-100	0
Haute fréquence	0-100	100
Résonance	0-100	50
Taux	8 bars - 1/32	1/4

HP Filtre rayonnage

Ce filtre diffère du type de filtre standard, car il atténue toutes les fréquences après la coupure font également.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
La fréquence	10-19999 Hz	1500
Résonance	0-100	0
Gain	-18,0 à 18,0 dB	0,0

LP (passe-bas) Filtres

options: ***Filtre LP***, ***LP Filter Sweep***, ***LP Filter Sync***, ***LP Filter Rayonnage***

Filtre LP

Cet effet est un filtre statique sans modulation.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
La fréquence	10-19999 Hz	1500
Résonance	0-100	0

LP Filter Sweep

Cet effet est un filtre passe-bas dont la fréquence de coupure modulé par un oscillateur basse fréquence.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Sec humide	0-100 (sec-humide)	80
Basse fréquence	0-100	0
Haute fréquence	0-100	100
Résonance	0-100	33
Taux	0-100	dix

LP Filter Sync

Cet effet est un filtre passe-bas dont la fréquence de coupure modulé par un oscillateur basse fréquence.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Sec humide	0-100 (sec-humide)	100
Basse fréquence	0-100	0
Haute fréquence	0-100	100
Résonance	0-100	50
Taux	8 bars - 1/32	1/4

LP Filter Rayonnage

Ce filtre diffère du type de filtre standard, car il atténue toutes les fréquences après la coupure font également.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
La fréquence	10-19999 Hz	1500
Résonance	0-100	0
Gain	-18,0 à 18,0 dB	0,0

filtres(Autre)

options: ***Filtre à air Porte***, ***Filtre à air***

Filtre à air Porte

Cet effet Côtelettes votre audio en utilisant un effet de porte rythmique et applique ensuite un effet de filtre variable.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Modèle	Droite, Pulse, autopompe, Défiler, droite, Offbeats, Off + Pan, L / R Pan, LL / RR Pan, Pan Lent, Rand Pan, Shorter, plus long, inverse, aléatoire, 1-2 détrompeur, mi-temps, 12-Step, esquiva, Trance 1-6, 1-6 Tech	Fader
Taux	1 / 2-1 / 32, y compris les pois et Triplet	1/16
Balançoire	% 50,0 à 66,7	50,0%
Mélanger	0-100%	100%
Mode de filtrage	Off, LP, BP, HP, Phaser	LP
Coupure du filtre	-100 à 0 - 100%	0%
Filtre Reso	-100 à 0 - 100%	0%
porte d'attaque	0-100%	25%
Tenir la porte	0-100%	50%
porte de presse	0-100%	25%
Mod LFO d'onde	Au hasard; 2-12, 16, 24, 32, 48, 64, 96, 128, 192, 256 étapes	au hasard
mod Env	-100 à 0 - 100%	0%
mod LFO	0-100%	0%

Filtre à air

Cet effet est un filtre passe-haut avec sa fréquence de coupure modulé par un oscillateur basse fréquence.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Cutoff Freq	55,0 Hz - 20,0 kHz	20,0 kHz
Reso Facteur	0,7 à 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
Gain de sortie	-inf dB - 0,0 dB	0,0 dB
saturation type	Resample, Bit Crush, Rectifier, Hard Clip, Déformer, Overdrive	Surmultipliée
saturation disque	0,0 à 12,0 dB	0,0 dB
mode de saturation	DCF, CVF	DCF

égaliseurs paramétriques

options: ***AIR Para EQ***, ***PEQ 2-Band***, ***2 tablettes***, ***PEQ 4-Band***

AIR Para EQ

Cet effet est un puissant égaliseur paramétrique quatre bandes avec quatre gammes EQ indépendants, types réglables de filtres EQ basse et haute, et dédié Low Cut et High Cut.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
High Freq	1,2 à 20,0 kHz	6,00 kHz
haut Q		
Étagère	0,40 à 2,00	1.00
Cloche	0,40 à 10,00	1.00
High Gain		
Étagère	-12,0 à 12,0 dB	0,0 dB
Cloche	-18,0 à 18,0 dB	0,0 dB
type de haut	Étagère, Bell	Étagère
Haute Out / In	Out, In	
High Mid Freq	120 Hz - 16,0 kHz	2,00 kHz
High Mid Q	0,40 à 10,00	1.00
High Mid Gain	-18,0 à 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 à 10,00	1.00
Low Mid Gain	-18,0 à 18,0 dB	0,0 dB
Low Mid Out / In	Out, In	
Low Freq	20,0 Hz - 1,00 kHz	100 Hz
faible Q		
Étagère	0,40 à 2,00	1.00
Cloche	0,40 à 10,00	1.00
Gain faible		
Étagère	-12,0 à 12,0 dB	0,0 dB
Cloche	-18,0 à 18,0 dB	0,0 dB
type de faible	Étagère, Bell	Étagère
Low Out / In	Out, In	
Sortie	-20,0 à 20,0 dB	0,0 dB
Freq High Cut	120 Hz - 20,0 kHz	20,0 kHz
Type High Cut	6, 12, 18, 24 dB	12 dB
High Cut Out / In	Out, In	
Freq Low Cut	20,0 Hz - 8,00 kHz	100 Hz
Type de coupe-bas	6, 12, 18, 24 dB	12 dB

PEQ 2-bande, deux tablettes

Cet effet est une combinaison d'un égaliseur paramétrique à deux bandes et deux filtres étagères.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Basse fréquence	22-1000 Hz	220
fréquence 1	82-3900 Hz	820
fréquence 2	220-10000 Hz	2200
Haute fréquence	560-19999 Hz	5600
Q1	0-100	0
Q2	0-100	0
Gain faible	-18,0 à 18,0 dB	0,0
Gain 1	-18,0 à 18,0 dB	0,0
Gain 2	-18,0 à 18,0 dB	0,0
High Gain	-18,0 à 18,0 dB	0,0

PEQ 4-Band

Cet effet est un égaliseur paramétrique quatre bandes puissante avec quatre gammes EQ indépendants.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Basse fréquence	22-1000 Hz	220
fréquence 1	82-3900 Hz	820
fréquence 2	220-10000 Hz	2200
Haute fréquence	560-19999 Hz	5600
Q1	0-100	5
Q2	0-100	5
Q3	0-100	5
Q4	0-100	5
Gain 1	-18,0 à 18,0 dB	0,0
Gain 2	-18,0 à 18,0 dB	0,0
Gain 3	-18,0 à 18,0 dB	0,0
Gain 4	-18,0 à 18,0 dB	0,0

distorsions

options: ***AIR Distortion***, ***AIR Tube Drive***, ***distorsion Amp***, ***distorsion Fuzz***, ***distorsion Grimey***, ***Overdrive Distortion***, ***distorsion personnalisée***

AIR Distortion

Cet effet est une distorsion de type multiples qui ajoute de la couleur à votre signal audio.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Mode	Dur, doux, enveloppez	Difficile
Conduire	0-60 dB	15 dB
Sortie	0-100%	100%
Mélanger	0-100% (sec-humide)	100%
Tone Pre-Shape	-100 à 0 - + 100%	0%
Tone High Cut	1,00 à 20,0 kHz	20,0 kHz
Stéréo	Allumé éteint	De
Clipping Thresh.	-20,0 à 0,0 dB FS	-10,0 dB FS
Bord clipping	0-100	0%

AIR Tube Drive

Cet effet est conçu pour reproduire le son d'un amplificateur à tube overdrive.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Conduire	0-100%	0%
Headroom	-30,0 à 0,0 dB	-15,0 dB
Saturation	0-100%	50%
Sortie	-20,0 à 20,0 dB	0,0 dB

distorsion Amp

Cet effet est conçu pour reproduire le son d'un amplificateur à tube à des volumes élevés.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Sec humide	0-100 (sec-humide)	100
Conduire	0-100	50
Ton	0-100	50
Dynamique	0-100	50
Sortie	0-100	26

distorsion Fuzz

Cet effet populaire utilise hardclipping du signal audio, qui, à des réglages extrêmes, peut transformer une forme d'onde standard en une onde carrée, produisant un effet « rasoir ».

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Sec humide	0-100 (sec-humide)	100
Conduire	0-100	50
Sortie	0-100	50
Faible	0-100	50
Moyen-bas	0-100	50
Haute-mi	0-100	50
Haute	0-100	50

distorsion Grimey

Ceci est un effet de distorsion unique qui déforme une gamme de fréquences dans une bande sélectionnable.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Sec humide	0-100 (sec-humide)	100
Conduire	0-100	50
Crasse	0-100	50
Centre	0-100	50
Largeur	0-100	50
Résonance	0-100	50
Sortie	0-100	50

Overdrive Distortion

Cette distorsion est conçu pour ressembler à un amplificateur légèrement distorsion à des volumes moyens. Il est le type de distorsion plus douce disponible.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Sec humide	0-100 (sec-humide)	100
Conduire	0-100	50
Ton	0-100	50
Sortie	0-100	50

distorsion personnalisée

Cet effet est une distorsion très personnalisée, capable d'une large gamme de sons utilisables.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Sec humide	0-100 (sec-humide)	100
Conduire	0-100	50
+ soft	5-75	1
+ clip	5-50	25
-Doux	5-75	1
-clip	5-50	25
Faible	-18,0 à 18,0 dB	0,0
Milieu	-18,0 à 18,0 dB	0,0
Haute	-18,0 à 18,0 dB	0,0
Sortie	-18,0 à 18,0 dB	50

compresseurs

Un compresseur est un effet qui change la gamme dynamique d'un signal en réduisant automatiquement son gain.

options: ***Compresseur d'air***, ***master Compressor***, ***compresseur Opto***, ***compresseur EVC***, ***compresseur Vintage***

Compresseur d'air

Cet effet de compression de base modifie la gamme dynamique d'un signal en réduisant automatiquement son gain si elle dépasse un certain niveau.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Seuil	-60,0 à 0 dB	-12,0 dB
Rapport	1,0: 1 à 100,0: 1	3,9: 1
Sortie	0,0 à 30,0 dB	15,0 dB
Mélanger	0-100% (sec-humide)	100%
Le genou	0-100%	50%
Attaque	100 nous - 300 ms	5,48 ms
Libération	10,0 ms - 4,00 s	200 ms

master Compressor

Ceci est le compresseur le plus transparent, capable d'effectuer des réglages de volume importants sans artefacts.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Sec humide	0-100 (sec-humide)	100
Attaque	0-100	50
Libération	0-100	50
Seuil	-50 à 0 dB	0
Rapport	1-20	1
Vieille école	Éteint allumé	De
Sortie	-6 à 24 dB	0

compresseur Opto

Le compresseur Opto est calquée sur un type de compresseur cru en utilisant un circuit optique pour contrôler la réduction du volume du signal d'entrée. Ces compresseurs sont généralement associés à des attaques douces et discrètes et caractéristiques libération.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Sec humide	0-100 (sec-humide)	100
Contribution	-6 à 18 dB	0
Attaque	0-100	50
Libération	0-100	50
Seuil	-50 à 0 dB	0
Rapport	1-20	1
Le genou	1-100	1
Sortie	-6 à 24 dB	0

compresseur EVC

Ce compresseur est plus à consonance moderne, avec un son un peu plus transparent. Un compresseur EVC a tendance à avoir plus rapide attaque et de relâchement qu'un compresseur Opto.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Sec humide	0-100 (sec-humide)	100
Contribution	-6 à 18 dB	0
Attaque	0-100	50
Libération	0-100	50
Seuil	-50 à 0 dB	0
Rapport	1-20	1
Le genou	1-100	1
Sortie	-6 à 24 dB	0

compresseur Vintage

Ce compresseur a un son similaire à celui des compresseurs à tubes classiques, avec leur réponse douce de pompage et encore un peu de saturation du tube.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Sec humide	0-100 (sec-humide)	100
Contribution	-6 à 18 dB	0
Attaque	0-100	50
Libération	0-100	50
Seuil	-50 à 0 dB	0
Rapport	1-20	1
Le genou	1-100	1
Sortie	-6 à 24 dB	0

bit Reducers

options: ***décimateur***, ***resampler***

décimateur

Décimateur down-échantillons du signal entrant en supprimant des bits du signal numérique. La différence entre décimation et rééchantillonnage est que décimateur ne pas utiliser de filtre pour masquer ou artefacts numériques corrects. Le résultat est un effet allant de légère à une distorsion numérique presque complètement pure, en fonction du réglage et de la matière source.

resampler

Resampler est similaire à DECIMATOR en ce qu'elle supprime les bits d'un signal entrant. La différence est que Resampler applique une suite complexe de filtres et anti-aliasing pour tenter de conserver la qualité du son d'origine. Ceci est une méthode utilisée par les échantillonneurs vintage populaires et les machines à Drum d'échantillonnage à partir des années 1980. Resampler peut être utilisé pour obtenir un son « sale » sur des boucles de batterie, sans la dureté de la distorsion.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Sec humide	0-100 (sec-humide)	100
Décimer	0-100	0
bit Réducteur	4-32	32

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Sec humide	0-100 (sec-humide)	100
Taux	0-100	0
Décimer	0-100	0

Autre

options: ***AIR Channel Strip***, ***AIR Enhancer***, ***AIR Ensemble***, ***AIR Freq Shift*** , ***AIR Fuzz Wah***, ***AIR EQ kills***, ***AIR Lo-Fi***, ***AIR Maximizer***, ***AIR Noise Gate***, ***AIR Pitch Shifter***, ***AIR Pumper***, ***AIR Largeur stéréo***, ***AIR Talk Box***, ***AIR transitoire***, ***Auto Wah***, ***fréquence Shifter***, ***Mère Ducker entrée***, ***mère Ducker***, ***Shaper transitoire***

AIR Channel Strip

Ce plugin spécialement conçu combine plusieurs effets avec une interface rapide. La section EQ fournit un filtre passe-haut, étagères basses et hautes, et une bande moyenne paramétrique. Pour la dynamique, les algorithmes de compresseur d'air et Gate sont parfaits pour réaliser des sons de batterie percutants.

Languette	Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
	EQ Activer	Activé, Bypass	Activée
	porte Activer	Activé, Bypass	Activée
	Comp Activer	Activé, Bypass	Activée
	Sortie	-inf - dB 24,00	0.00 dB
EQ	High Shelf Gain	-12,0 à 12,0 dB	0,0 dB
	High Shelf Freq	1,20 à 20,0 kHz	6,00 kHz
	Mid Gain	-18,0 à 18,0 dB	0,0 dB
	Mid Freq	40,0 Hz - 16,0 kHz	247 Hz
	Moyenne Q	0,40 à 10,00	1.00
	Gain Baxendall	-12,0 à 12,0 dB	0,0 dB
	Freq bas plateau	20,0 Hz - 1,00 kHz	100 Hz
	Filtre HP	0-1000 Hz	0 Hz
Gate / Comp	porte Thresh	-120,0 à 0,0 dB	-120,0 dB
	porte Profondeur	0 à -120,0 dB	-120,0 dB
	porte d'attaque	0,01 - 1000.00 ms	0,18 ms
	porte de presse	1.00 - 3000.00 ms	7,40 ms
	comp Thresh	0,0 à -60,0 dB	0,0 dB
	comp Ratio	1,0: 1 à 100,0: 1	3,9: 1
	comp Attaque	100 nous - 300 ms	5,48 ms
	comp Release	10,0 ms - 4,00 s	200 ms

AIR Enhancer

Cet effet augmente les fréquences à large bande basse et haute du signal audio.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
High Gain	0,0 à 12,0 dB	0,0 dB
Gain faible	0,0 à 12,0 dB	0,0 dB
Sortie	- Inf - 0.0 dB	0,0 dB
Freq. Haute	1,0 à 10,0 kHz	3,16 kHz
Freq. Faible	40,0 à 640 Hz	160 Hz
harmonie	0,0 à 12,0 dB	0,0 dB
Phase	+ (Positif), - (négatif)	+

AIR Ensemble

Cet effet applique des effets de modulation de fluide, chatoyants au signal audio.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Taux	0,01 à 10,0 Hz	1,00 Hz
Profondeur	0.00 - 24.00 ms	6.00 ms
Largeur	0-100%	100%
Mélanger	0-100% (sec-humide)	75%
Mod. Delay	0.00 - 24.00 ms	0.00 ms
Mod. Miroiter	0-100%	50%

AIR Freq Shift

Cet effet décale les fréquences individuelles du signal audio pour des effets uniques.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Mode	Haut, Bas, Up & Down, Stereo	en haut
La fréquence	10.0 mHz - 10,0 kHz	316 mHz
Retour d'information	0-100%	0%
Mélanger	0-100% (sec-	100%

AIR Fuzz Wah

Ceci est un multi-effet qui combine la distorsion et wah transistor semblable.

Languette	Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Fuzz-Wah	Mélanger	0-100% (sec-humide)	100%
	Ordre	Fuzz> Wah, Wah> Fuzz	Fuzz> Wah
	Fuzz Mix	0-100% (sec-humide)	100%
	Wah Mix	0-100% (sec-humide)	100%
	Fuzz lecteur	0 - 40 dB	20 dB
	Tone Fuzz	1,00 à 10,0 kHz	3,16 kHz
	sortie Fuzz	-Inf - 0,0 dB	0,0 dB
	Fuzz Activer	Éteint allumé	De
	Pédale Wah	0-100%	50%
	Mode Filtre Wah	Passe-bas, passe-bande, passe-haut	passe-bande
	Min. Freq.	50,0 Hz - 4,00 kHz	428 Hz
	Max Freq.	50,0 Hz - 4,00 kHz	2,07 kHz
	Min. Résonance	0-100%	55%
	max résonance	0-100%	33%
	Wah Activer	Éteint allumé	Sur
Modulation	Mode	LFO, Env	LFO
	Taux LFO env	 8/4-16 0-100%	 4T 75%
	Profondeur	-100 à 0 - 100%	0%

AIR EQ kills

Cet effet peut zapper la basse, moyenne et haute fréquence à large bande à partir d'un signal audio.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Haute	Thru, Tuer	Thru
Milieu	Thru, Tuer	Thru
Faible	Thru, Tuer	Thru
Sortie	-20,0 à 20,0 dB	0,0 dB
High Gain	-Inf - dB +12,0	0,0 dB
Mid Gain	-Inf - dB +12,0	0,0 dB
Gain faible	-Inf - dB +12,0	0,0 dB
High Freq.	500 Hz - 8,00 kHz	2,00 kHz
Décalage	-100 - + 100%	0%
Low Freq.	50,0 à 800 Hz	200 Hz

AIR Lo-Fi

Cet effet est utilisé pour peu écrasement, vers le bas-échantillon, un clip, de rectification et mangle un signal audio.

Languette	Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Lo-Fi	Peu profond	1,0 à 16,0 bits	16,0 bits
	Taux d'échantillonnage	500 Hz - 50,0 kHz	50,0 kHz
Distorsion	Mélanger	0-100%	100%
	clip	0,0 à 40,0 dB	0,0 dB
	Rectifier	0-100%	0%
Anti-Alias	Noise Mod	0-100%	0%
	Pré	0.125 - 2.000 Fs	0,5000 Fs
	Poster	0.125 - 2.000 Fs	1.000 Fs
	Activer	Allumé éteint	De
LFO / Env	Vague	Sine, Tri, Saw, Square, Morse, S & H, Aléatoire	Sinus
	Taux Synchronisez Off: Sync On:	0,01 à 10,0 Hz 8/4-16	1,00 Hz 2T
	Sync	Allumé éteint	De
	Profondeur	-100 à 0 - 100%	0%
	Attaque	0,1 - 10,0 s	0,5 s
	Libération	0,1 - 10,0 s	0,5 s
	Profondeur	-100 à 0 - 100%	0%

AIR Maximizer

Cet effet est un limiteur optimisé pour la maîtrise professionnelle.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Seuil	-40,0 - 0,0 dB	-20,0 dB
Plafond	-20,0 à 0,0 dB FS	-5,0 dB FS
regarder devant soi	0.0 - 20,0 ms	0,0 Mme
Le genou	Difficile, Doux	Difficile
Libération	10,0 ms - 10,0 s	316 Mme
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 dépasse un seuil, une grille de bruit atténue le signal audio tombe en dessous d'un seuil d'une valeur de consigne. Cela peut aider à réduire le bruit de fond dans votre signal audio.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Seuil	-120,0 à 0,0 dB	-48,0 dB
Profondeur	0 dB - -120,0 dB	-120 dB
Filtre Denoise	Éteint allumé	De
Denoise Thresh	-120,0 à 0,0 dB	-60,0 dB
Attaque	0,01 - 1000.00 ms	0,18 ms
Tenir	0 - 1000 ms	250 ms
Libération	1.00 - 3000.00 ms	7,40 ms

AIR Pitch Shifter

Cet effet modifie la hauteur du signal audio et peut être ajustée en fonction de la source ou le style du signal.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Mode	Chant, Basse, Beats, Chords, Textures	Vocal
Décalage	-24,0 à 0 - 24,0	0,0
Mélanger	0-100%	100%

AIR Pumper

Cet effet crée un effet de pompage rythmique, similaire à celle de la compression sidechain.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Profondeur	0-100%	80%
La vitesse	Bar, 1/2 - 1 / 32T	1/4
Forme de sortie	0-100%	dix%
décalage de déclenchement	-100.0 - +100,0 ms	0.0 ms
Attaque	0-100%	5%
Tenir	0-100%	dix%
Libération	0-100%	60%

AIR Largeur stéréo

Cet effet crée une présence stéréo plus large dans un signal audio.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Largeur	0-200%	100%
Delay	0,0 - 8,0 ms	0.0 ms
niveau de finition	-Inf - 0,0 à 12,0 dB	0,0 dB
Garniture Pan	L100 - <C> - R100	<C>
Haute	0-200%	100%
Milieu	0-200%	100%

AIR Talk Box

Cet effet ajoute des résonances voix ressemblant à des signaux audio.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Voyelle	OO, OU, AU, AH, AA, AE, EA, EE, EH, ER, UH, OH, OO	AH
Profondeur env	-100 à 0 - + 100%	0%
formant	-12,00 à 12,00	0.00
Mélanger	0-100%	100%
LFO d'onde	Sine, Tri, Saw, Square, S & H, Aléatoire	Sinus
LFO Rate Synchronisez Off: Sync On:	 0,01 à 10,0 Hz 8/4-16	 1,00 Hz 2T
Sync LFO	Éteint allumé	De
Profondeur LFO	-100 à 0 - + 100%	0%
Thresh env	-60,0 à 0,0 dB	-30,0 dB
Attaque env	0,1 - 10,0 s	0,5 s
env de presse	0,1 - 10,0 s	0,5 s

AIR transitoire

Cet effet est utilisé pour renforcer ou d'adoucir l'attaque et de relâchement phases de matériel audio.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Attaque	-100 à 0 - + 100%	0%
Forme d'attaque	0-100%	50%
Soutenir	-100 à 0 - + 100%	0%
Sortie	-20,0 à 20,0 dB	0,0 dB
Limite	Éteint allumé	Sur

Auto Wah

Cet effet est un filtre passe-bas modulée par une enveloppe qui donne un froussard classique « wah-wah » - comme le son. L'enveloppe est déclenchée par l'amplitude du signal entrant. La quantité de l'enveloppe sur la fréquence de coupure est définie par l'utilisateur.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Sec humide	0-100 (sec-humide)	50
Résonance	0-100	75
Attaque	0-100	30
Libération	0-100	30
Centre	0-100	50
Sensibilité	0-100	50

fréquence Shifter

Un dispositif de décalage de fréquence change la fréquence d'un signal d'entrée d'une quantité fixe et modifie la relation entre les harmoniques d'origine. Cela peut produire un effet chorus ainsi que très fou artificiels timbres.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Sec humide	0-100 (sec-humide)	100
La fréquence	-1000 à 1000	0
asynchronisme	0-1000	0
Une casserole	0-100	0
B Pan	0-100	100
Encore	0-100	75
B Gain	0-100	75

Mère Ducker entrée

Ajouter cet effet à la piste que vous voulez servir comme source d'entrée pour le compresseur Mère Ducker sidechain.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
À	Autobus 1-8	bus 1

mère Ducker

Utilisez cet effet en conjonction avec l'entrée Mère Ducker effectuer la compression sidechain.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Rapport	60.00: 1 - 1,00: 1	6,00: 1
Le genou	0,000 à 6,000 dB	0,000 dB
Attaque	1.0 - 1000.0 ms	10,0 ms
Libération	1.0 - 1000.0 ms	100,0 ms
Seuil	-100,000 à 0,000 dB	-6,021 dB
Gain	-100,000 à 12,000 dB	-0,000 dB
Auto	Allumé éteint	Sur
De	bus 1-8	bus 1

Shaper transitoire

Un shaper transitoire peut être utilisé pour renforcer ou d'adoucir l'attaque et de relâchement phases de matériel audio.

Paramètre	Valeur Intervalle	Défaut Valeur
Sec humide	0-100 (sec-humide)	100
Attaque	0-100	50
Libération	0-100	50
Sortie	0-100	50

Glossaire

Ce glossaire définit brièvement et explique un grand nombre des termes techniques utilisés dans ce manuel.

aftertouch La majorité des claviers contemporains sont capables de générer des messages d'aftertouch. Sur cetype du clavier, lorsque vous appuyez sur une touche plus dur que vous êtes déjà immobilisant un message MIDI aftertouch est généré. Cette caractéristique rend les sons encore plus expressif (par exemple, par vibrato).

crénelage Aliasing est un effet secondaire résultant audible dans les systèmes numériques dès qu'un signal contient des harmoniques supérieure à la moitié de la fréquence d'échantillonnage.

Montant Décrit dans quelle mesure une source de modulation influence d'un paramètre donné.

Amplificateur Un amplificateur est un composant qui influence le niveau sonore d'un son par l'intermédiaire d'un signal de commande. Il peut être modulé par un signal de commande (par exemple, générée par un ***enveloppe*** ou***LFO***).

Attaque Un ***enveloppe*** paramètre. Ce terme décrit la vitesse de remontée d'un processus pertinent temps (par exemple, une enveloppe de son point de départ au point où il atteint sa valeur la plus élevée). La phase d'attaque est lancée immédiatement après un signal de déclenchement est reçu (par exemple, une fois que vous jouez une note sur un pad ou un clavier).

bit Rate Débit binaire (aussi connu comme longueur de mot), est le nombre de bits utilisés pour stocker les informations de niveau de chaque tranche d'échantillon unique dans un échantillon entier. Plus le débit binaire, plus les informations précises sur un échantillon (c.-à-résolution sa dynamique). CD audio normaux sont de 16 bits. Le matériel prend en charge la Force pleine résolution 24 bits.

clip Un clip est un conteneur pour l'audio enregistrées ou des informations MIDI. Clips qui partagent un type commun, tels que des clips d'un kit de batterie particulier ou plugin, sont regroupés en ***des pistes***. Clips sur plusieurs pistes dans la même rangée sont regroupés en***scènes***.

Chaque clip MIDI contient des événements de notes MIDI et les données du contrôleur. Dans ce cas, le clip ne contient aucune information uniquement des informations MIDI audio qui utilise les échantillons dans une piste (ou un module de son MIDI externe) pour générer son audio. Vous pouvez modifier vos performances de différentes façons une fois le spectacle a été capturé.

Chaque clip audio contient un signal audio qui a été enregistré ou importé dans votre projet. Vous pouvez modifier ces données audio dans le logiciel et l'intégrer dans vos projets aux côtés de vos clips MIDI.

Coupure Écrêtage est une sorte de distorsion qui se produit quand un signal est supérieur à la valeur maximale qui peut être gérée par un système de traitement de signal, il est introduit dans. La courbe d'un signal écrêté est fonction du système dans lequel la coupure se produit. Dans le domaine analogique, Coupure limite effectivement le signal à un niveau maximal donné. Dans le domaine numérique, l'écrêtage est semblable à un dépassement numérique, résultant en une polarité négative des portions du signal dépassant le niveau maximal.

contrôle du changement (contrôleurs) messages MIDI vous permettent de manipuler le comportement d'un générateur de sons à un degré significatif. Ce message se compose essentiellement de deux éléments:

- Le numéro de commande, qui définit le paramètre à être influencé. Il peut varier de 0 à 127.
- La valeur de commande, qui détermine l'étendue de la modification.

Les contrôleurs peuvent être utilisés pour des effets tels que le gonflement lentement vibrato, en changeant la position de panoramique stéréo et influencer la fréquence du filtre.

Couper La fréquence de coupure est un facteur important pour un ***filtre***. Un filtre passe-bas par exemple amortit la partie du signal qui se trouve au-dessus de cette fréquence. Les fréquences inférieures à cette valeur sont autorisés à passer à travers sans être traitées.

CV

CV est synonyme de tension de commande, une méthode analogique consistant à envoyer des messages de contrôle à des synthétiseurs externes, les machines à Drum, etc. messages de CV sont généralement utilisés en association avec ***Porte*** messages (messages CV déterminent la hauteur des notes alors que les messages déterminent l'activation et la Porte longueur note). CV messages sont envoyés à partir du CV des ports de votre matériel de force et au CV dans les ports de votre appareil externe.

S'il vous plaît noter que chaque appareil externe utilise une plage de tension de commande spécifique, qui détermine le nombre de volts sont utilisés dans chaque octave (par exemple, 1V / oct). Soyez conscient de cela quand sa mise en place avec le logiciel de travail et / ou contrôleur des plages de tension-matériel ne correspondent pas peut produire « re-mise à l'échelle » inhabituelle / indésirable des octaves.

Pourriture

Decay décrit la vitesse de descente d'un ***enveloppe*** une fois la phase d'attaque a atteint son maximum et l'enveloppe tombe au niveau défini par la valeur soutenir.

Enveloppe

Une enveloppe est utilisé pour moduler une composante de bruit de mise en forme 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 lancée via un déclencheur, généralement une note MIDI.

L'enveloppe ADSR classique se compose de quatre phases individuellement variables: attaque, Decay, Sustain et la libération. Attaque, la pourriture et la libération sont des valeurs de temps ou la pente, tout en sustain est un niveau réglable. Une fois un déclencheur entrant est reçu, l'enveloppe passe par les phases d'attaque et de décroissance jusqu'à ce qu'il ait atteint la maintenir le niveau. Ce niveau reste constant jusqu'à ce que la détente est terminée. L'enveloppe déclenche alors la phase de libération jusqu'à ce qu'il atteigne la valeur minimale.

Vous pouvez voir et lire sur les enveloppes utilisées en vigueur dans ***Opération*** *> Modes> Track Edit* ***Mode*** *> Anatomie d'une enveloppe*.

Filtre

Un filtre est de passer à un composant qui permet à certaines fréquences d'un signal à travers elle et amortit les autres fréquences. L'aspect le plus important d'un filtre étant la fréquence de coupure du filtre. Les filtres viennent généralement en quatre catégories: passe-bas, passe-haut, passe-bande et coupe-bande. Ce sont 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 à son tour atténue les fréquences inférieures à la

fréquence de coupure.

Un filtre passe-bande permet uniquement les fréquences autour de la fréquence de coupure de passer. Tous les autres sont humidifiés.

Un filtre coupe-bande fait le contraire d'une bande passante: il atténue uniquement les fréquences autour de la fréquence de coupure.

Un filtre bande-boost augmente les fréquences autour de la fréquence de coupure, similaire à ce qui ferait une bande sur un égaliseur. Toutes les autres fréquences passent bien.

Le nombre de pôles dans un « Slope » de filtre détermine l'intensité ou subtile l'effet du filtre sera. Filtres avec un ou deux pôles produisent un son plus subtil tandis que les filtres avec six ou huit pôles sont beaucoup plus prononcées.

Les filtres de modèle sont émulations de style analogique de célèbres filtres de synthé vintage. Model1 est un filtre à quatre pôles qui déforme à des niveaux d'entrée élevés. Model2 utilise une résonance douce avec une distorsion « engraissement » dans les basses fréquences. Model3 peut produire hurlante, perçant résonances et sous extrême fréquences regarder vos haut-parleurs!

Les filtres vocaux sont des filtres formants qui imitent la voix humaine. Vocal1 produit « ah » et voyelle « ooh » sons. Vocal2 utilise trois bandes pour produire « oh » et voyelle « ee » sons. Vocal3 utilise cinq bandes pour imiter un modèle idéalisé de l'appareil vocal.

MPC3000 LPF est un processus dynamique, le filtre passe-bas résonnant (12 dB / octave) qui a été utilisé sur le MPC3000 original, publié en 1994.

S'il vous plaît voir aussi l'entrée ***Résonance***, Une caractéristique essentielle de son d'un filtre.

Porte **Porte** messages sont des messages analogiques envoyés aux synthétiseurs externes, boîtes à rythmes, etc. messages sont généralement utilisés Porte en liaison avec ***CV*** messages (messages CV déterminer la hauteur des notes tandis que les messages d'activation et Porte déterminer la longueur note). les messages sont envoyés Porte du CV des ports de votre matériel de travail et au CV / Gate dans les ports de votre appareil externe.

LFO **LFO** est l'acronyme de l'oscillateur basse fréquence. Le LFO génère une oscillation périodique à basse fréquence et les caractéristiques des formes d'onde variables. Semblable à une enveloppe, un LFO peut être utilisé pour moduler une composante sonore de mise en forme.

MIDI **MIDI** est synonyme de l'interface numérique d'instruments de musique. Développé au début des années 1980, MIDI permet une interaction entre les différents types d'instruments de musique électroniques de différents fabricants. Au moment où une norme de communication pour les dispositifs hétérogènes n'existait pas, donc MIDI est une avancée significative. Il a permis de relier différents appareils entre eux par des connecteurs simples et standardisés.

Essentiellement, voici comment fonctionne MIDI: Un émetteur est connecté à un ou plusieurs récepteurs. Par exemple, si vous voulez utiliser un ordinateur pour jouer un synthétiseur MIDI, l'ordinateur est l'expéditeur et le synthétiseur agit en tant que récepteur. À quelques exceptions près, la majorité des appareils MIDI sont équipés de deux ou trois ports à cet effet: MIDI In, Out MIDI et dans certains cas, le MIDI Thru. Les transferts de données de l'expéditeur au récepteur via la prise de sortie MIDI. Les données sont envoyées via un câble à la prise MIDI IN du récepteur.

MIDI Thru a une fonction spéciale. Il permet à l'expéditeur de transmettre à plusieurs récepteurs. Il achemine le signal d'entrée à l'appareil suivant sans le modifier. Un autre dispositif est simplement connecté à cette prise, créant ainsi une chaîne à travers laquelle l'expéditeur peut traiter un certain nombre de récepteurs. Bien sûr, il est souhaitable que l'expéditeur de pouvoir répondre à chaque appareil individuellement. Pour ce faire, un message de canal MIDI est envoyé avec chaque événement MIDI.

canal MIDI Ceci est un élément très important de la plupart des messages. Un récepteur ne peut répondre aux messages entrants si son canal de réception est réglé sur le même canal que celui de l'expéditeur utilise pour transmettre des données. Par la suite, l'expéditeur peut répondre à des récepteurs spécifiques individuellement. Canaux MIDI 1-16 sont disponibles à cet effet.

Horloge MIDI Les informations message d'horloge MIDI transmet en temps réel le tempo pour synchroniser les processus entre les plusieurs appareils connectés (par exemple, un temps de retard de générateur de sons à un séquenceur MIDI).

Modulation A influences de modulation ou modifie une composante sonore de mise en forme par l'intermédiaire d'une source de modulation. sources de modulation comprennent des enveloppes, LFOs ou de messages MIDI. La destination de modulation est un composant de mise en forme sonore, tel qu'un filtre ou un VCA.

Remarque On & Off Remarque Ceci est le plus important message MIDI. Il détermine la hauteur et de la vitesse d'une note produite. Un message de note-on commencera une note. Sa hauteur est dérivé du numéro de billet, qui peut aller de 0 à 127. Les plages de vitesses de 1 à 127. Une valeur de vitesse de 0 équivaut à un message de note-off.

Normaliser La normalisation est une fonction d'élever le niveau d'un échantillon à son maximum (0 dB) sans provoquer de distorsion. Cette fonction recherche automatiquement un échantillon pour son niveau maximum et relève par conséquent l'ensemble du niveau de l'échantillon jusqu'à ce que le niveau maximum déterminé précédemment atteint 0 dB. En général, cela se traduit par un volume global plus élevé de l'échantillon.

panoramique Le processus ou le résultat d'un changement de position d'un signal dans le panorama stéréo.

Pitch bend Pitch-bend est un message MIDI. Bien que les messages de pitch bend sont similaires en fonction de contrôler les messages de changement, ils sont un type de message distinct. La résolution d'un message de pitch-bend est sensiblement plus élevé que celui d'un message de commande classique. L'oreille humaine est particulièrement sensible aux écarts de hauteur, de sorte que la haute résolution est utilisée car elle relaie les informations de pitch bend avec plus de précision.

Changement de programme Ce sont des messages MIDI qui sélectionnent des programmes sonores. Les programmes 1-128 peuvent être modifiés par des messages de changement de programme.

Libération Un ***enveloppe*** paramètre. Ce terme décrit le taux de descente d'une enveloppe à sa valeur minimale après un déclenchement est terminé. La phase de libération commence immédiatement après le déclenchement est terminé, quel que soit le statut actuel de l'enveloppe. Par exemple, la phase de libération peut être initiée au cours de la phase d'attaque.

Résonance Résonance ou l'accent est un important ***filtre*** paramètre. Il met l'accent sur les fréquences autour de la fréquence de coupure du filtre en les amplifiant avec une bande passante étroite. Ceci est l'une des méthodes les plus populaires de manipuler les sons. Si vous augmentez l'importance à un niveau où le filtre entre dans un état d'auto-oscillation, il va générer une forme d'onde sinusoïdale relativement pure.

root Key La clé racine définit la hauteur d'origine de l'instrument enregistré ou d'un échantillon. Les échantillons en vigueur contiennent la racine des informations clés dédiée. Cette information sera créé automatiquement lors de l'enregistrement ou l'importation.

Échantillon Lorsque vous appuyez sur les pads sur votre matériel de travail, vous pouvez déclencher des sons que nous appelons échantillons. Les échantillons sont extraits numérisés de l'audio qui peuvent être enregistrées en utilisant l'enregistrement (échantillonnage) fonction de votre matériel de travail ou chargés à partir du navigateur.

Vous pouvez modifier et traiter un échantillon de différentes façons. Par exemple, un échantillon peut être coupé, en boucle, transposé ou transformé, à l'aide de divers effets. Lorsque vous avez terminé de modifier votre échantillon, vous pouvez l'affecter à un ou plusieurs pads pour jouer. Les échantillons peuvent être mono ou stéréo.

Taux d'échantillonnage Ceci est la fréquence représentant la quantité de balayages numériques d'échantillons individuels par seconde qui sont prises pour capturer un signal analogique en numérique. Pour les enregistrements normaux CD audio, 44100 échantillons par seconde sont utilisés, aussi écrit que 44,1 kHz.

Scène Un groupe de ***clips*** dans la même rangée.

Facteur extensible Le facteur d'étirage est une valeur générée par le ***Chaîne*** algorithme dans le logiciel. Lorsque vous enregistrez un fichier audio, le tempo du projet sera intégré avec elle. Ces informations sont stockées dans le fichier exemple lorsque vous enregistrez le projet. Lorsque vous téléporter une région de piste audio, l'algorithme de gauchissement utilise ce tempo du projet et la valeur actuelle dans le domaine de BPM pour générer le facteur d'étirement.

Soutenir Ce terme décrit le niveau d'un ***enveloppe*** restant constante après qu'il a passé les phases d'attaque et de décroissance. Une fois atteint, le niveau de soutien est maintenu jusqu'à ce que le déclencheur est terminé.

Time Stretch Voir ***Chaîne***au dessous de.

Piste Un projet sur votre matériel de travail peut contenir 128 pistes MIDI et 8 pistes audio.

Chaque piste MIDI contient des événements de notes MIDI et les données du contrôleur. Dans ce cas, la piste ne contient aucune information uniquement des informations MIDI audio qui utilise les échantillons dans une piste de la piste de batterie ou groupe de touches (ou un module de son MIDI externe) pour générer son audio. Vous pouvez modifier vos performances de différentes façons une fois le spectacle a été capturé.

Chaque piste audio contient un signal audio qui a été enregistré ou importé dans votre projet. Vous pouvez modifier ces données audio dans le logiciel et l'intégrer dans votre projet aux côtés de vos pistes MIDI.

Déclencheur

Un déclencheur est un signal qui initie les événements. Les signaux de déclenchement sont très diverses. Par exemple, une note MIDI ou un signal audio peut être utilisé comme un déclencheur. Les événements un déclencheur peut lancer sont également très diverses. Une application commune pour un déclencheur est son utilisation pour démarrer une enveloppe.

Chaîne

La fonction Warp ou raccourcit une allonge la région d'une piste audio ou de l'échantillon sans changer sa hauteur. Cela vous permet d'adapter la longueur d'une piste audio ou de l'échantillon à la longueur d'un clip, un bar dans votre clip, etc., tout en maintenant sa clé d'origine.

S'il vous plaît noter que les algorithmes Warp sont très gourmand en temps processeur et peut entraîner des abandons en cours de lecture audio si elle est utilisée trop librement. Soyez conscient de la façon dont (et à quelle fréquence) vous utilisez la fonction de chaîne. Vous pouvez réduire les ressources CPU nécessaires en effectuant l'une / toutes les conditions suivantes:

Minimiser la quantité de réglage de la hauteur de l'audio

déformé. Dans Track Edit mode, évitez d'utiliser des

valeurs extrêmes extensibles. Éviter de déformer les

régions audio très petites.

Chaîne en quelques pistes ou régions de piste possible (par exemple, de réduire le nombre du nombre total de voix de la polyphonie de qui utilisent l'algorithme de chaîne à un moment donné), particulièrement dans les cas où les régions tordues commencent en même temps.

Évitez rapidement déclenchants des échantillons qui sont gondolés.

Si vous avez des échantillons utilisés dans une gauchie piste de piste de batterie ou Keygroup, pensez à utiliser la fonction Pad Aplatir pour consolider les couches de pad dans un échantillon affecté audio (voir ***ici*** d'apprendre à ce sujet). Une fois que vous aplatissez le pad, ses échantillons / échantillons ne doivent plus être gondolé.

Installation du disque SATA

Pour créer plus d'espace de stockage interne de votre matériel de travail, vous pouvez acheter un SATA (Serial ATA) dur et installez-vous, mais lisez d'abord ce chapitre.

Votre force peut prendre en charge presque tous les 2,5” SATA standard sur le marché, soit un disque SSD (SSD) ou disque dur (HDD). Assurez-vous qu'il utilise un facteur de forme de 2,5” (63,5 mm) et des utilisations (ou peuvent utiliser) un de ces systèmes de fichiers: exFAT, FAT32, NTFS, ou EXT4 (lecture et écriture capacité) ou HFS + (pour la capacité

Remarque: Nous vous recommandons d'utiliser un système de fichiers exFAT comme il est le plus robuste pris en charge par Windows et Mac OS.

Remarque: Sinon, vous pouvez installer un mSATA (mini-SATA) disque, mais assurez-vous d'acheter également un en lecture seule) .

1. Assurez-vous que votre matériel de travail est mis hors tension.
2. Localisez le panneau de disque SATA au centre du panneau inférieur de votre matériel de force. Utilisez un tournevis cruciforme pour retirer les vis (ne les perdez pas!), Et retirez le panneau de disque SATA.
3. Tirez doucement sur le connecteur SATA et le câble à l'intérieur de votre matériel de force. Veillez à ne pas déranger quoi que ce soit à l'intérieur poignée juste le connecteur SATA et le câble.
4. Connectez votre disque SATA au connecteur SATA. Assurez-vous que la connexion est sécurisée.
5. Utilisez quatre vis de montage de 3x5mm (inclus avec Force de matériel ou avec votre disque SATA) pour sécuriser le disque SATA au panneau de disque SATA. Ne pas trop serrer les vis, mais assurez-vous que le lecteur est sécurisé et ne tremble pas.
6. Endroit le panneau de disque SATA en arrière sur le panneau inférieur de votre matériel de force, et utiliser les vis d'origine pour le fixer en place.

   Vous pouvez maintenant accéder à ce lecteur en utilisant votre matériel de force!

MIDI Machine Control (MMC)

Votre matériel de travail peut envoyer et recevoir des messages MIDI Machine Control (MMC), un protocole standard pour les commandes de transport.

Le matériel de travail peut envoyer ces messages:

Bouton force	Commande MMC Envoyé
Record	MMC Enregistrement Strobe (quand enregistrement départs), puis MMC Record Sortie
Arrêtez	MMC Arrêter
Jouer	MMC Lecture différée
Cadran de données, - / +	MMC trouver des valeurs

Pour configurer votre matériel de travail pour envoyer des messages MMC à un périphérique externe:

1. Utilisez un inclus 1/8" adaptateur -À-MIDI et un câble standard MIDI 5 broches (non inclus) pour connecter MIDI de votre matériel de force Out à l'entrée MIDI de votre appareil externe.
2. Appuyez sur Menu pour afficher le menu, puis appuyez sur l'icône d'engrenage pour entrer dans les Préférences.
3. Appuyez sur l'onglet Sync.
4. Tapez sur le champ Envoyer Port 1 et utilisez le cadran de données ou boutons - / + pour sélectionner Midi Out.
5. Appuyez sur la zone MMC Envoyer il est activé (cochée).
6. Quittez les Préférences.
7. Configurez l'autre appareil correctement afin qu'il puisse recevoir des messages MMC.

Le matériel de travail peut recevoir ces messages:

Commandement de la Force reçue	Obliger Une fonction
MMC Lecture différée	Jouer
MMC Localisez zéro, puis différé Lecture	Jouer Début
MMC Arrêter	Arrêtez
MMC Enregistrement Strobe	Record (Rec)
MMC Pause	Arrêtez
MMC trouver des valeurs	Changer de lieu dans le clip

Pour configurer votre matériel de travail pour recevoir des messages MMC à partir d'un périphérique externe:

1. Utilisez un inclus 1/8" -À-MIDI adaptateur et un câble standard MIDI 5 broches (non inclus) pour connecter MIDI de votre matériel de force pour la sortie MIDI de votre appareil externe.
2. Appuyez sur Menu pour afficher le menu, puis appuyez sur l'icône d'engrenage pour entrer dans les Préférences.
3. Appuyez sur l'onglet Sync.
4. Appuyez sur la zone de réception MMC il est activé (cochée).
5. Quittez les Préférences.
6. Configurez l'autre appareil correctement afin qu'il puisse envoyer des messages MMC.

Spécifications techniques

Les spécifications sont sujets à changement sans préavis.

Mécanique	**pads**	(64) et des plots vélocité sensibles à la pression, RGB rétroéclairé
	boutons	(8) 360 ° Boutons tactiles (1) codeur 360 ° pour la navigation d'affichage et de sélection par bouton (5) 270 ° boutons de gain, mélanger et réglage de niveau
	Boutons	(56) boutons de fonction dédiée; rouge-, ambrée ou vert rétroéclairé
	Afficher	6,9” / 176 mm (diagonale) 5,9” x 3,7” / 150 x 93 mm (largeur x hauteur) Plein écran couleur rétroéclairé par LED avec interface tactile
Mémoire	**RAM**	2 Go
	Stockage interne	16 GB (6 Go de stockage de 10 Go + utilisateur contenu pré-installé) Extensible via des connexions SATA
Compatibilité du système de fichiers	exFAT (Lecture et écriture) (recommandé) FAT32 (lire écrire) NTFS (lire écrire) EXT4 (lire écrire) HFS + (lecture seulement) Fichiers audio: AIF / AIFF, FLAC, MP3, OGG, WAV	
Les liaisons	(2) XLR + 1 / 4” (6,35 mm) Entrées TRS (Entrée 1/2) (4) 1/4” (6,35 mm) sorties TRS (2 paires stéréo) (1) 1/8” (3,5 mm) sortie casque stéréo (1) 1/8" (3,5 mm) entrée MIDI (1) 1/8" (3,5 mm) sortie MIDI (1) 1/8" (3,5 mm) MIDI à travers le port (4) 1/8” (3,5 mm) CV / sorties Porte (1) Port de liaison Ethernet (2) Ports USB de type A (1) Type de port USB-B (1) fente pour carte SD (1) d'entrée de l'adaptateur	
Puissance	par l'intermédiaire d'un adaptateur d'alimentation: 19 V, 3,42 A, centre positif, inclus	
Dimensions (Largeur x profondeur x hauteur)	13,8” x 15,3” x 2,85” 350 x 389 x 72,5 mm	
Poids	8.53 lbs. 3.87 kg	

Marques de commerce et licences

Akai Professional et MPC sont des marques de marques enMusique, Inc., déposées aux États-Unis et d'autres

pays. Ableton est une marque de AG ableton.

La marque verbale et les logos Bluetooth sont des marques déposées appartenant à Bluetooth SIG, Inc. et toute utilisation de ces marques par Akai Professional est sous licence.

Kensington et le logo K & Lock sont des marques déposées de ACCO Brands.

macOS est une marque commerciale d'Apple Inc., enregistrée aux États-Unis et

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 d'autres pays.

Tous les autres noms de produits, noms de sociétés, marques ou noms commerciaux sont ceux de leurs propriétaires respectifs.

Ce produit contient des technologies qui sont utilisées sous licence. Pour plus d'informations, s'il vous plaît visitez **akaipro.com**/ Produit légal