

PRISE EN MAIN

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

Prise en main écrit par: Thomas Loop

Prise en main traduit par : Nicolas Sidi

Version du document : 1.0 (08/2009)

Version du produit : 1.0.4 (08/2009)

Remerciements spéciaux à l'équipe de bêta-testeurs, dont l'aide nous fut précieuse non seulement pour trouver et corriger les bogues, mais aussi pour rendre ce produit encore meilleur.

Germany

Native Instruments GmbH
Schlesische Str. 28
D-10997 Berlin
Germany
info@native-instruments.de
www.native-instruments.de

USA

Native Instruments North America, Inc.
5631 Hollywood Boulevard
Los Angeles, CA 90028
USA
sales@native-instruments.com
www.native-instruments.com



NATIVE INSTRUMENTS

© Native Instruments GmbH, 2009. Tous droits réservés

Table des matières

1 Bienvenue dans FM8 ! 6

1.1 Qu'est-ce que FM8 ? 6

1.2 La documentation de FM8 6

1.2.1 Notes spéciales dans ce Guide de Prise en Main **6**

1.2.2 Autre documentation **7**

1.3 Configuration requise 7

2 Configuration 8

2.1 Configurer FM8 en mode autonome 8

2.1.1 Construction initiale de la base de données **8**

2.1.2 Réglages audio et MIDI **9**

2.2 À propos des latences 11

2.3 FM8 en tant que plug-in 12

3 Vue d'ensemble 13

3.1 L'interface d'utilisation 13

3.1.1 L'Application Control Bar **14**

3.1.2 Le Navigator **14**

3.1.3 Le Browser **15**

3.1.4 Page Attributes **16**

3.1.5 Master Window **16**

3.1.6 Effects Window **17**

3.1.7 Arpeggiator Window **17**

3.1.8 Page Easy/Morph **18**

3.1.9 Expert Windows **18**

4 Utilisation de base 19
4.1 Charger les Sounds 19
4.1.1 Le Browser **19**
4.2 Modifiez les Sounds 24
4.2.1 Morphing sur les Sounds **25**
4.2.2 Modifiez le Sound **27**
4.3 Créez votre propre Sound 28
4.4 Étiqueter et sauvegarder les Sounds 35
4.4.1 Assigner des Attributes **35**
4.4.2 Sauvegarder le Sound **37**
5 Ensuite ? 39

1 Bienvenue dans FM8 !

Merci d'avoir choisi FM8 !

1.1 Qu'est-ce que FM8 ?

FM8 est un puissant synthétiseur FM proposant une résolution 32-bit pour une superbe qualité de son et une matrice de programmation des algorithmes particulièrement innovante dont la flexibilité est à des années-lumières des anciens synthétiseurs FM. Ses capacités de modulation étendues, son rack d'effets, son module/Operator de filtrage, ses multiples formes d'onde et son Arpeggiator vous permettent de créer et de modeler les sons les plus sophistiqués.

FM8 s'intègre parfaitement dans l'environnement de studio virtuel sur l'ordinateur, qu'il soit sous Mac OS X ou sous Windows. Le logiciel peut fonctionner en mode autonome, transformant votre ordinateur en synthétiseur. Il fonctionne également en plug-in dans un séquenceur avec plusieurs interfaces d'hôte.

1.2 La documentation de FM8

1.2.1 Notes spéciales dans ce Guide de Prise en Main

Ce manuel utilise des notes spéciales pour proposer des astuces ou vous prévenir de risques potentiels accompagnant certaines opérations. Les icônes incluses dans les notes indiquent la nature des informations fournies :



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



Cette icône d'ampoule indique que le paragraphe contient des informations supplémentaires utiles. Ces informations vous aideront souvent à effectuer une tâche plus facilement, mais elles ne s'appliquent pas toujours à votre configuration ou à votre système d'exploitation. Elles sont toutefois dignes d'être lues par la plupart des utilisateurs et utilisatrices.

1.2.2 Autre documentation

Vous avez présentement sous les yeux le Manuel de Prise en Main, qui vous propose une vue d'ensemble des principales fonctions et caractéristiques de FM8. Pour des informations plus détaillées sur tous les sujets non traités ici, veuillez vous référer au Manuel de Référence de FM8 disponible au format PDF dans le sous-dossier « Documentation » du dossier d'installation de FM8. Vous pouvez également télécharger le Manuel de Référence via l'Update Manager sur le site web de Native Instruments :

native-instruments.com

1.3 Configuration requise

Vous trouverez les dernières informations concernant les configurations requises et les (in)compatibilités avec les différentes versions des systèmes d'exploitation sur notre site web, à la page :

native-instruments.com

2 Configuration

Ce chapitre vous décrit les étapes nécessaires à la mise en place de FM8. La première partie traite de la version autonome de FM8, tandis que la seconde section vous présente les différentes versions du plug-in FM8.

2.1 Configurer FM8 en mode autonome

FM8 peut fonctionner an logiciel autonome avec sa propre interface vers votre carte son et votre matériel MIDI. Utilisez ce mode si vous souhaitez simplement jouer avec FM8 depuis un clavier MIDI relié à votre ordinateur ou si vous souhaitez que FM8 reçoive des données MIDI depuis un logiciel ne gérant aucun des formats de plug-in FM8 disponibles.



Si vous lancez FM8 pour la première fois après son installation, vérifiez que le processus de construction de la base de données soit achevé avant de fermer le logiciel/plug-in. Consultez la section suivante pour plus d'informations.

Construction initiale de la base de données

Dans FM8, les KORE SOUNDS® sont organisés dans une base de données pratique qui fait de la recherche et de la gestion des sons un véritable jeu d'enfant. Pour plus d'informations sur l'utilisation de cette base de données, veuillez lire la section 4.1 « Trouver et charger des Sounds ».

Au premier démarrage de FM8 (en mode autonome ou en plug-in), un message apparaît vous indiquant que la base de données de KORE SOUNDS de FM8 doit être créée. Selon la puissance de votre ordinateur, ceci peut prendre quelques minutes.

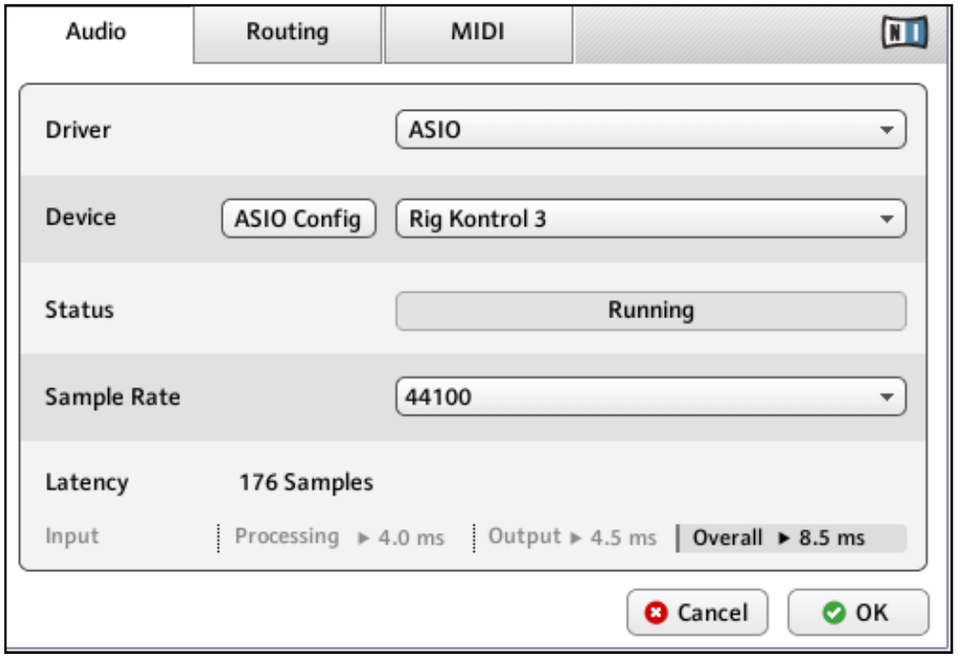
Veuillez vérifier que cette procédure est achevée avant de fermer l'application ou le plug-in. Lorsque la base de données est créée, l'anneau s'arrête de tourner. Si vous fermez FM8 avant la fin de la procédure, l'application devra la relancer depuis le début lors de son prochain démarrage.

2.2 Réglages audio et MIDI

Avant de commencer à utiliser FM8, il vous faut configurer ses réglages audio et MIDI. Ceci ne s'applique qu'à la version autonome de FM8, le plug-in FM8 héritant quant à lui des réglages audio et MIDI de son logiciel hôte.

2.2.1 Réglages audio

1. Effectuez les étapes suivantes pour configurer votre matériel audio dans FM8 :
2. Choisissez l'entrée *Audio and MIDI Settings...* dans le menu File.



L'Audio Tab de la fenêtre Audio and MIDI Settings affichant un RIG KONTROL 3 comme interface audio active (ici sous Windows).

3. Dans le menu Driver de l'Audio Tab, nous vous recommandons de sélectionner *ASIO* pour obtenir les meilleurs résultats sous Windows. Sur Mac, ce réglage est fixé sur *CoreAudio*, l'unique choix sous Mac OS X. Utilisez ensuite le menu Device pour sélectionner l'interface audio souhaitée.
4. Nous vous recommandons de régler le taux d'échantillonnage (Sample Rate) sur 44100 et la latence (Latency) à environ 10 ms.
5. En fonction de votre interface audio, ceci s'effectue soit via le Latency Slider en bas de l'Audio Tab, soit via le bouton ASIO Config qui ouvre le panneau de contrôle de votre interface audio.

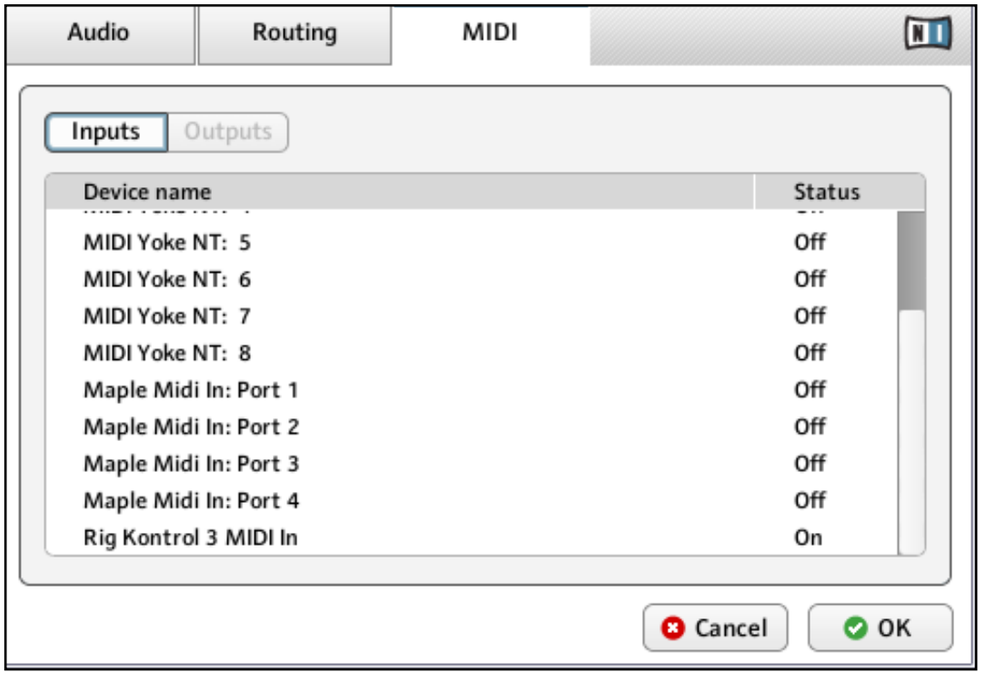
Ces réglages devraient fonctionner sur la plupart des ordinateurs ; pour plus d'informations sur la signification de ces réglages, veuillez vous référer à la section 2.2 « À propos des latences ».

2.2.2 Réglages MIDI

Pour utiliser FM8 avec un clavier MIDI, vous devez choisir la bonne interface MIDI afin que les données MIDI atteignent FM8.

Pour ce faire.

1. Ouvrez la fenêtre Audio and MIDI Settings depuis le menu File.
2. Affichez le MIDI Tab.



Le MIDI Tab de la fenêtre Audio and MIDI Settings affichant une interface RIG KONTROL 3 active (ici sur Windows).

3. Sur le MIDI Tab, vérifiez que l'interface ou appareil MIDI que vous utilisez est bien activé. Si vous voyez l'interface dans la liste mais qu'elle est désactivée, cliquez sur le label Off pour l'activer.
4. Vous devriez maintenant pouvoir jouer sur FM8 depuis votre clavier MIDI.

Si vous n'avez pas de clavier ou contrôleur MIDI à portée de main, vous pouvez tout de même jouer des notes MIDI en utilisant le clavier de votre ordinateur. Les quatre rangées des lettres de l'alphabet aux touches d'un piano. Par exemple, la rangée du bas de votre clavier d'ordinateur (de [W] jusqu'à [!]) est assignée aux touches blanches du clavier d'un piano, le [W] étant assigné au do. La rangée juste au-dessus (de [S] à [ù]) est assignée aux touches noires correspondantes, le [S] étant assigné au do dièse. Les deux rangées au-dessus sont assignées de manière similaire, mais une octave plus haut.

2.3 À propos des latences

Les données générées par un logiciel audio tel que FM8 doivent être transmises au pilote de l'interface audio actuellement utilisée, qui les transmet à son tour aux convertisseurs numérique-analogique qui génèrent un signal analogique audible dans vos enceintes. Cette procédure prends du temps. Le délai en résultant est appelé « latence ».

Le haut niveau de performance des ordinateurs d'aujourd'hui, combiné aux progrès effectués dans les technologies de pilotes, permettent de réduire la latence à quelques millisecondes. Cependant, un compromis est inévitable, car une latence extrêmement faible grève plus les performances de votre ordinateur qu'une latence plus généreuse, qui introduira quant à elle un délai plus long entre la génération du son dans le logiciel et sa reproduction dans vos enceintes.

Dans ce petit jeu, la nature du pilote utilisé est également un facteur important.

Utilisez des pilotes à faible latence

Dès que possible, utilisez des pilotes à faible latence lorsque vous travaillez avec FM8. FM8 fonctionne avec deux types de pilotes à faible latence :

- Pilotes ASIO
- Core Audio (sur Mac uniquement)

Ces deux technologies garantissent un transfert efficace entre le logiciel et l'interface audio et sont à même d'assurer une latence supportable pour le jeu en live, voire même tout à fait négligeable.

2.4 FM8 en tant que plug-in

FM8 ne fonctionne pas seulement en application autonome mais est également disponible dans divers formats de plug-ins, pour l'utiliser dans des hôtes tels que KORE de Native Instruments, Cubase/Nuendo de Steinberg, Live d'Ableton, Digital Performer de MOTU, Logic d'Apple ou encore Pro Tools de Digidesign.

Les fonctionnalités de synthèse des plug-ins de FM8 sont identiques à celles de la version autonome. Cependant, les plug-ins ne disposent pas des options de configuration du matériel audio et MIDI, celles-ci étant prises en charge par l'hôte dans lequel le plug-in est inséré.

Formats de plug-in et hôtes

En fonction du système d'exploitation fonctionnant sur votre ordinateur, vous avez le choix entre les différents formats de plug-ins :

- VSTi (Mac OS X et Windows)
- Audio Unit (Mac OS X uniquement)
- RTAS (Mac OS X et Windows pour une utilisation dans Pro Tools de Digidesign)

Veuillez vous référer à la documentation de votre logiciel hôte pour plus de détails sur le format de plug-in nécessaire et sur la manière d'utiliser FM8 en plug-in.

3 Vue d’ensemble

Nous avons décrit l’installation et la configuration du logiciel, il est temps de passer au vif du sujet : utiliser FM8 pour faire du bruit !

Ce chapitre est divisé en deux grandes sections. La première traite des opérations de base permettant de trouver, charger et jouer les KORE SOUNDS de la bibliothèque de sons de FM8. Elle vous renseigne sur la puissante Browser View et vous apprend à utiliser les Attributes pour trouver les sons adéquats.

La seconde partie vous accompagne dans vos premières tentatives d’intrusion dans le royaume du sound design de FM8 ; vous y apprendrez les bases des impressionnantes fonctions de sculpture sonore proposées par FM8.

3.1 L’interface d’utilisation

Cette section propose un bref aperçu de l’interface d’utilisation de FM8, avec une description de certains éléments spéciaux de cette interface.

Les éléments de l’interface d’utilisation de FM8 sont organisés sur plusieurs pages.

Ce document ayant pour but de vous accompagner dans vos premiers pas avec FM8, nous ne rentrerons pas ici dans tous les détails des fonctionnalités offertes par ce synthétiseur. Pour une explication plus poussée de toutes les fonctions disponibles dans FM8, veuillez consulter le Manuel de Référence.

3.1.1 L'Application Control Bar

La partie supérieure de l'interface du FM8 reste constante quel que soit l'Editor que vous visualisez.



Dans cette barre, vous trouvez un menu File contenant plusieurs commandes permettant de gérer vos KORE SOUNDS ainsi que quelques Options contrôlant le comportement de FM8. Plus loin sur la droite, vous trouvez le menu Sound Readabout et quelques contrôles supplémentaires, dont notamment le Morph Square (cf. section 4.2.1 pour plus d'infos sur celui-ci). Tout à droite, vous voyez le Spectrum Display représentant le spectre fréquentiel du son actuel.

3.1.2 Le Navigator

Le Navigator est votre principal outil pour accéder aux différentes parties de l'interface de FM8.



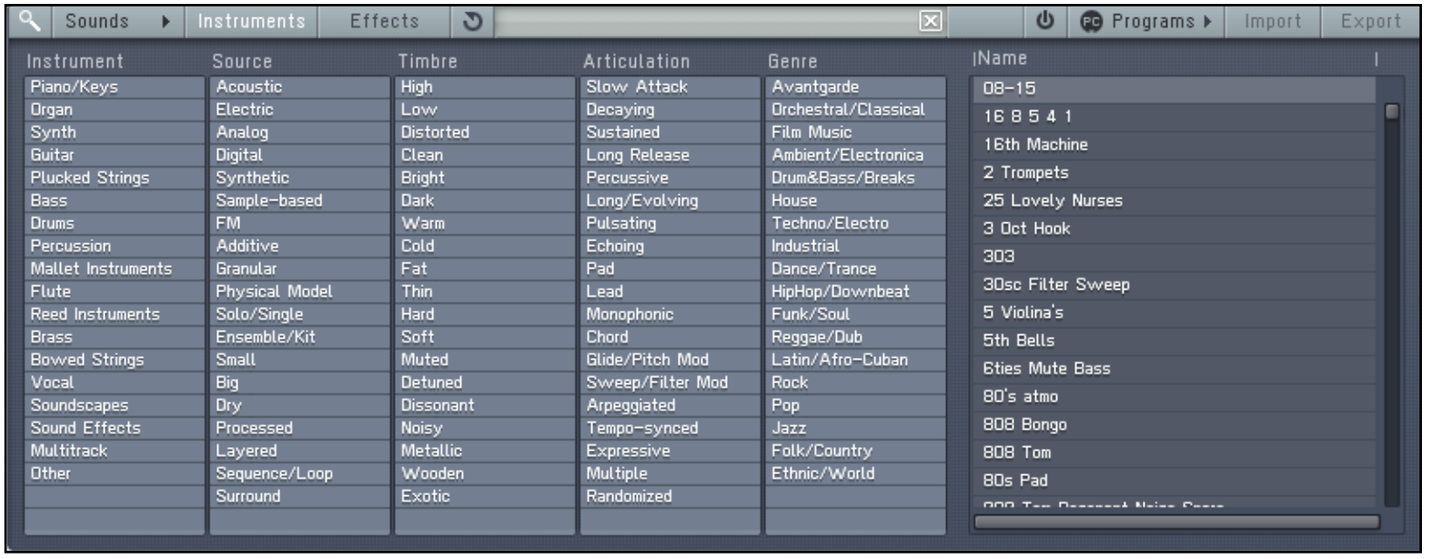
Utilisez les boutons du Navigator pour afficher les différents Editors. Ceux-ci apparaissent à droite du Navigator dans l'Edit Area.

3.1.3 Le Browser

FM8 propose une vaste bibliothèque de KORE SOUNDS afin de pouvoir commencer directement à faire de la musique. Les Sounds sont organisés dans une puissante base de données et étiquetés par un certain nombre d'Attributes catégorisés qui facilitent grandement leur recherche.

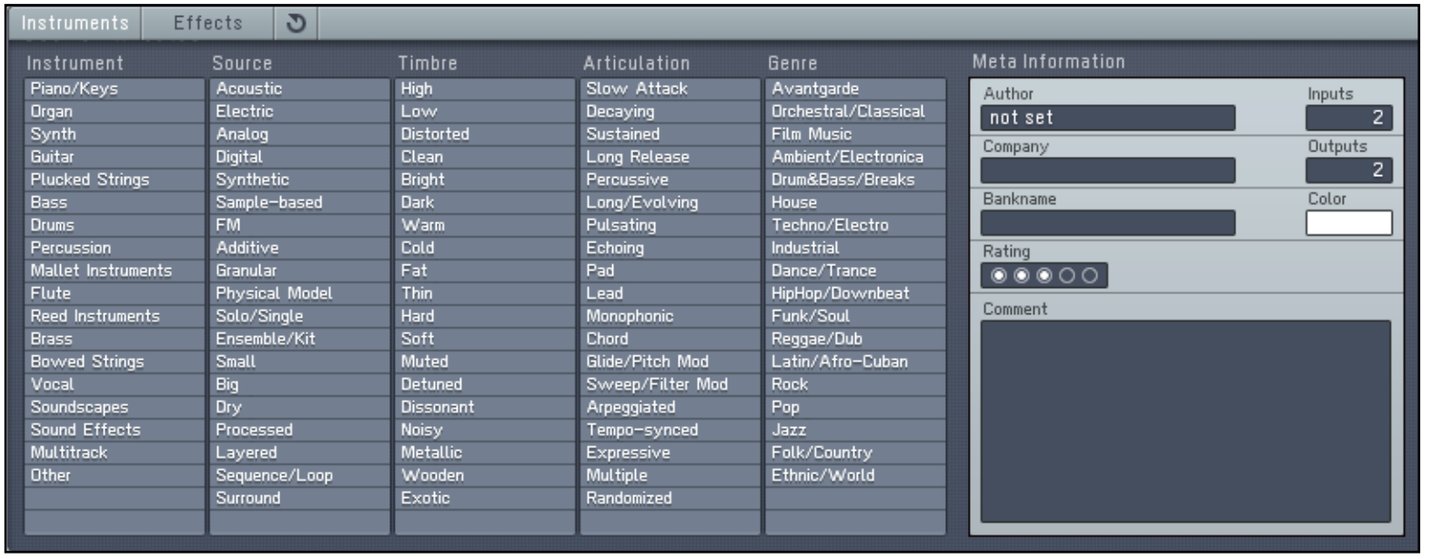
Comme leur nom l'indique, les KORE SOUNDS s'intègrent de manière transparente dans KORE de Native Instruments, tout en constituant le format natif de FM8.

Dans FM8, utilisez le Browser pour charger les Sounds. Vous pouvez activer le Browser en cliquant sur le bouton Browser, dans le Navigator, dans la partie gauche de l'interface.



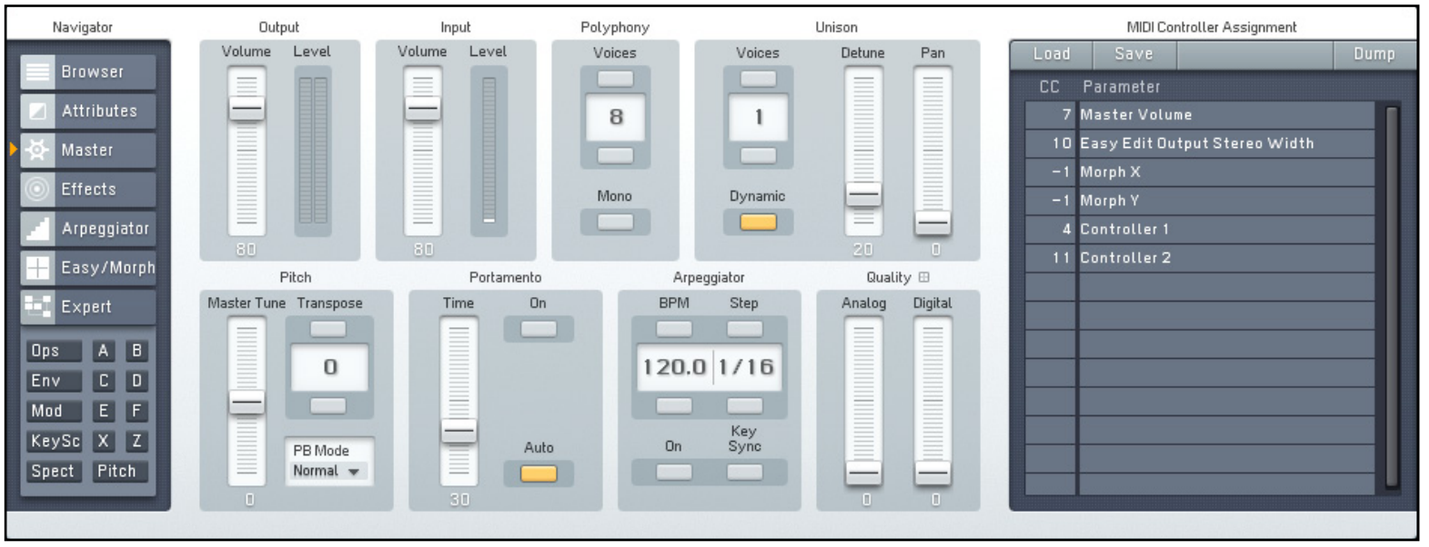
Dans le Browser, vous pouvez utiliser toute une série d'Attributes dans différentes Categories pour filtrer les KORE SOUNDS. Les résultats de votre recherche sont affichés dans la Search Results List sur la droite. Vous pouvez également rechercher les KORE SOUNDS et gérer les Program Change Lists.

3.1.4 Page Attributes



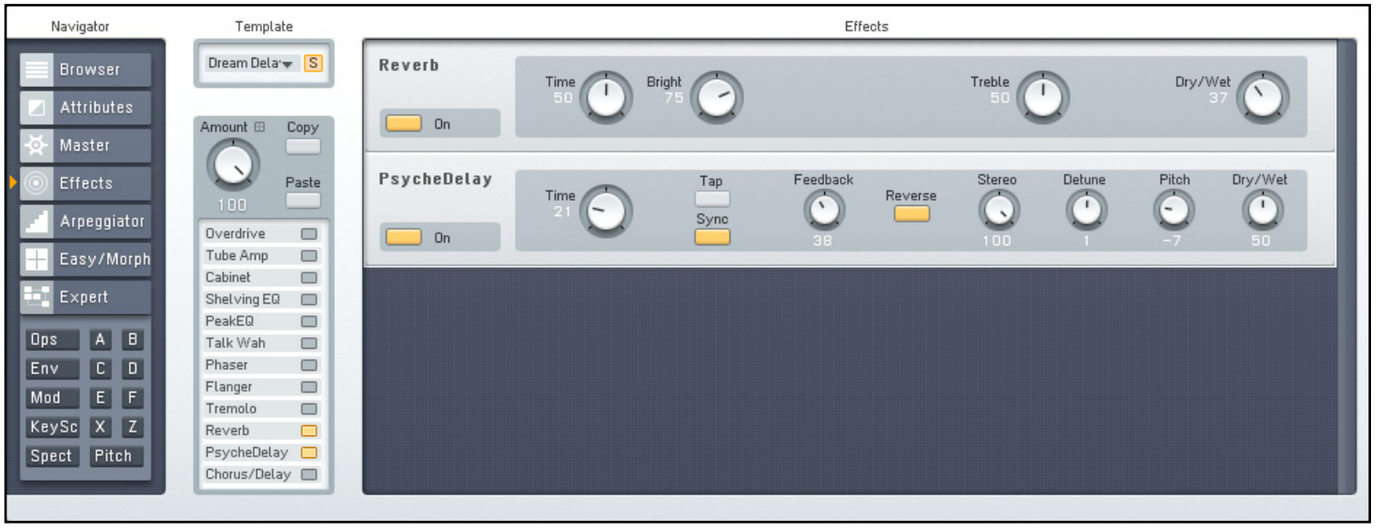
Sur la page Attributes, vous étiquetez vos nouveaux KORE SOUNDS de FM8 avec un ensemble d'Attributes pour les retrouver facilement ensuite.

3.1.5 Master Window



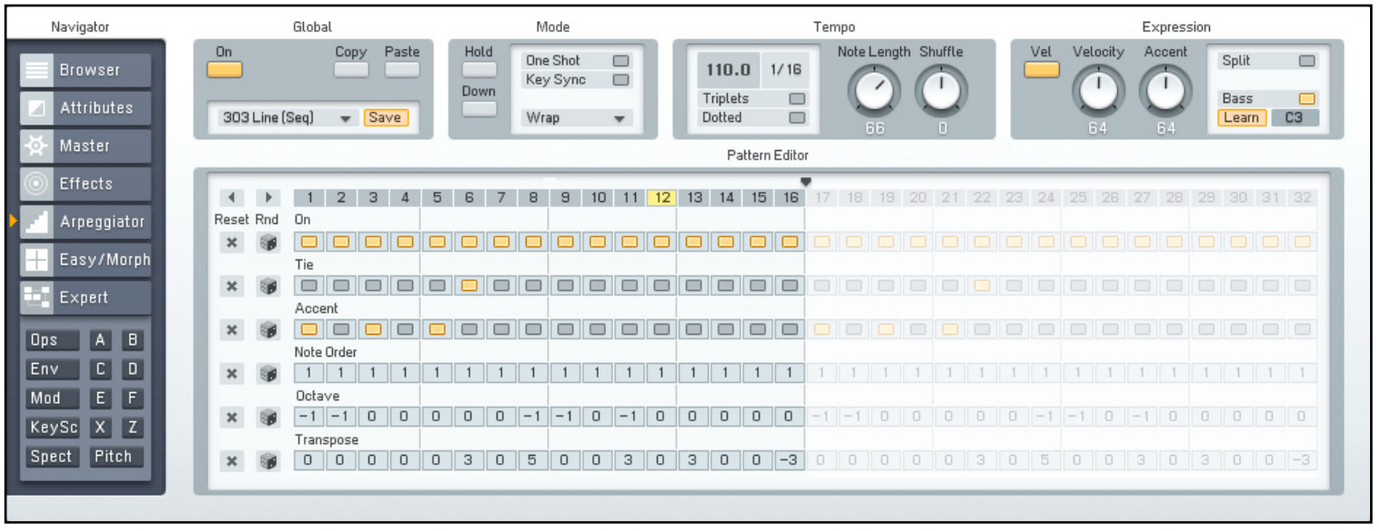
La Master Window fournit un accès aux paramètres globaux de FM8. Vous y trouvez par exemple les niveaux principaux, les réglages de polyphonie, les contrôles de pitch global et les assignations des contrôleurs MIDI.

3.1.6 Effects Window



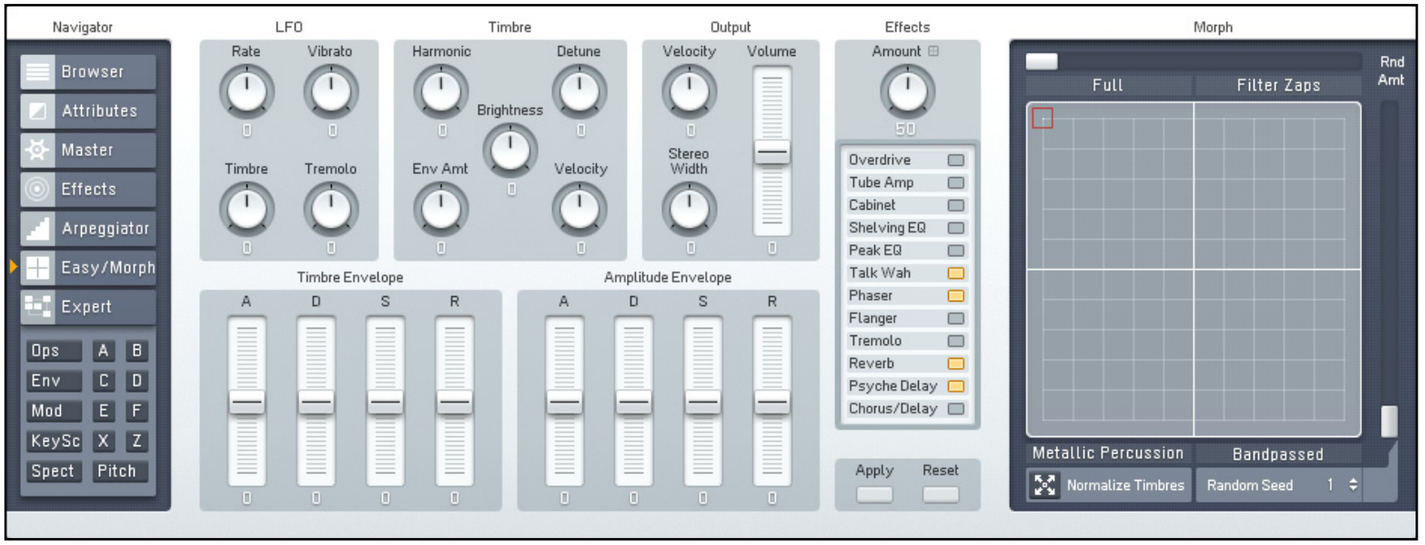
Le FM8 embarque tout une sélection de processeurs d'effets pouvant être combinés pour produire une grande variété de sons. Les effets vont des classiques Chorus et Flanger jusqu'aux modélisations de baffles et au furieux Psychedelay, en passant par les outils de base du type égaliseur ou réverbération.

3.1.7 Arpeggiator Window



L'Arpeggiator du FM8 combine un arpégiateur de la vieille école avec un séquenceur à pas flexible incluant des liens entre notes, des transpositions des pas et des réarrangements de l'ordre des notes. Les résultats vont des arpèges classiques aux séquences complexes.

3.1.8 Page Easy/Morph



Les contrôles Easy constituent un ensemble de contrôles pratiques qui vous permettent de manipuler les sons sans avoir à vous préoccuper des détails abscons de la synthèse FM.

Le Morph Square est une nouvelle fonction de FM8 permettant le fondu transparent entre les caractéristiques timbrales de quatre Sounds de FM8.

3.1.9 Expert Windows



Les Expert Windows proposent un contrôle dans le détail du moteur de synthèse FM. Là, vous pouvez éditer et programmer les plus petits détails du Sound et leurs mouvements dans le temps.

L'objectif de ce texte étant seulement de vous fournir une introduction à FM8, une description détaillée des Expert Windows sortirait de son cadre. Veuillez vous référer au manuel de référence de FM8 pour tous les détails.

4 Utilisation de base

4.1 Charger les Sounds

Vous trouverez ici les premiers pas permettant de trouver et charger rapidement des KORE SOUNDS via le Browser de FM8.

4.1.1 Le Browser

FM8 propose une vaste bibliothèque de KORE SOUNDS afin de pouvoir commencer directement à faire de la musique. Les Sounds sont organisés dans une puissante base de données et étiquetés par un certain nombre d'Attributes catégorisés qui facilitent grandement leur recherche.

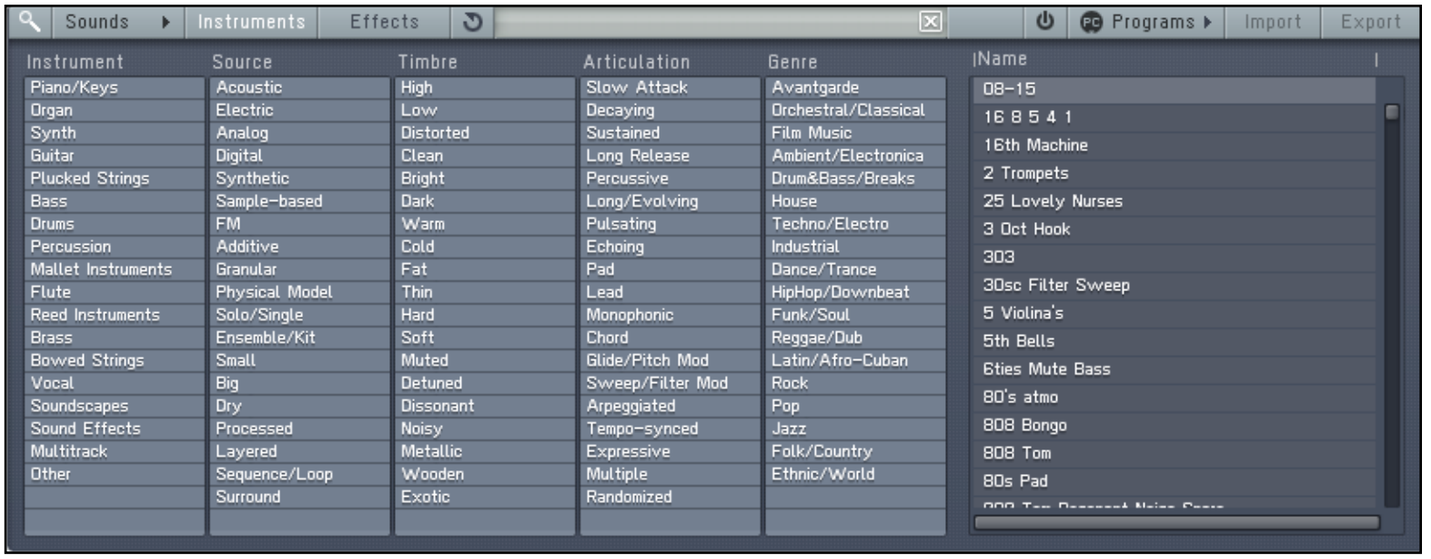
Comme leur nom l'indique, les KORE SOUNDS s'intègrent de manière transparente dans KORE de Native Instruments, tout en constituant le format natif de FM8.

Dans FM8, utilisez le Browser pour charger les Sounds. Vous pouvez activer le Browser en cliquant sur le bouton Browser, dans le Navigator, dans la partie gauche de l'interface.



Le Navigator de FM8, avec le bouton Browser en haut.

Cliquez sur le bouton Browser et vous voyez apparaître le Browser dans la partie droite de l'interface :



Le Browser de FM8 prêt à retrouver n'importe quel Sound.

En haut du Browser, vous voyez le Search Field. Au dessous, vous trouvez les Attributes répartis en cinq catégories, et sur la droite vous remarquez la Search Results List présentant le contenu de la base de données de KORE SOUNDS de FM8.

Si vous voulez simplement parcourir le contenu complet de la base de données, utilisez la barre de défilement de la Search Results List pour naviguer parmi les KORE SOUNDS. Pour charger un Sound, double-cliquez sur son nom.

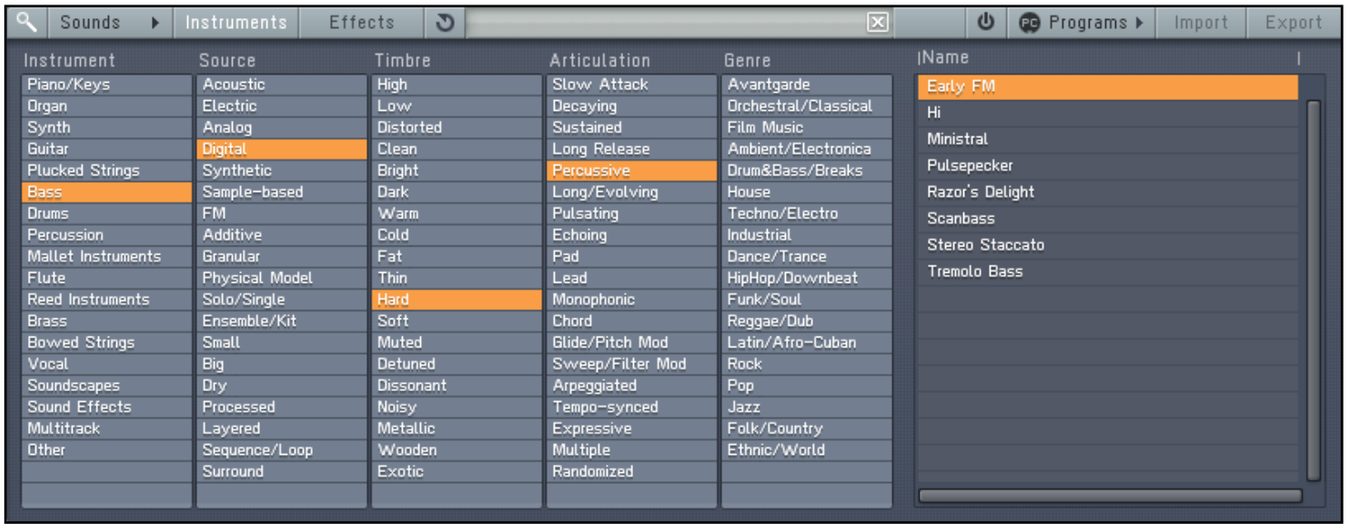
4.1.2 Combiner les Attributes

Mais il y a un moyen plus élégant d'obtenir les Sounds que vous souhaitez : les Attributes.

Mettons que vous soyez à la recherche d'une basse numérique pas trop grave pour une piste sur laquelle vous êtes en train de travailler :

1. Dans la catégorie *Instruments,* cliquez sur *Bass*.
2. Dans la catégorie *Source*, sélectionnez *Digital*.
3. Dans la catégorie *Timbre*, sélectionnez *Hard*.

4. Vous voulez un son plutôt mordant, vous allez donc choisir *Percussive* dans la catégorie *Articulation*. Dans notre exemple, vous pouvez laisser la colonne Genre de côté. Vous voyez maintenant l'image suivante :



Vos résultats de recherche dans le Browser. Avec chaque sélection d'Attribute, la liste de KORE SOUNDS affichée dans la Search Results List se réduit car de moins en moins de Sounds remplissent les critères fixés par les Attributes sélectionnés.

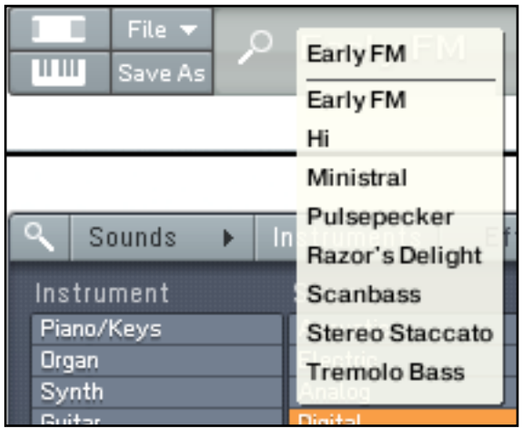
5. Double-cliquez maintenant sur l'une des entrées de la Search Results List, et le KORE SOUND correspondant est prêt à être joué.

6. Le KORE SOUND chargé apparaît dans le Sound Readout de l'Application Control Bar.



Le KORE SOUND Early FM est chargé.

7. La Search Results List est toujours reprise dans le menu Sound Readout. Cliquez dessus et la liste déroulante d'ouvre.



La Search Results List apparaît dans le menu Sound Readout. Les deux petites flèches vers le haut et vers le bas, à la droite du menu, vous permettent de parcourir la liste sans ouvrir le menu.

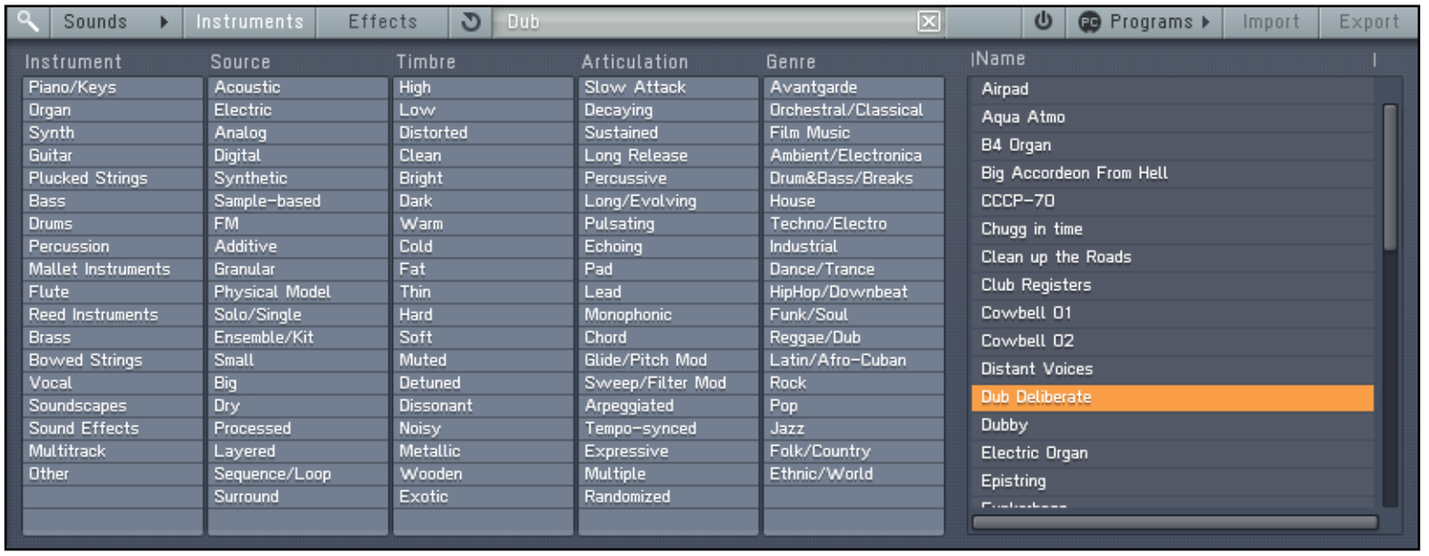
Vous savez maintenant comment trouver et charger des KORE SOUNDS dans FM8. Amusez-vous avec la superbe sélection de Sounds livrée avec FM8 !

Pour une description détaillée des fonctionnalités du Browser, veuillez lire le manuel de référence livré avec votre installation de FM8.

4.1.3 Rechercher des Sounds

Il vous arrivera de vouloir retrouver rapidement un KORE SOUND que vous avez déjà utilisé. Vous vous souvenez seulement d'une partie de son nom et ne voulez pas recommencer à sélectionner des Attributes pour le retrouver. Une solution simple est d'utiliser la fonction Search du Browser.

Saisissez simplement une partie de son nom dans le Search Field et vous obtenez une liste de KORE SOUNDS qui contiennent votre saisie. Par exemple, nous allons chercher un KORE SOUND dont le nom ou les Meta Informations contiennent le terme « Dub » :



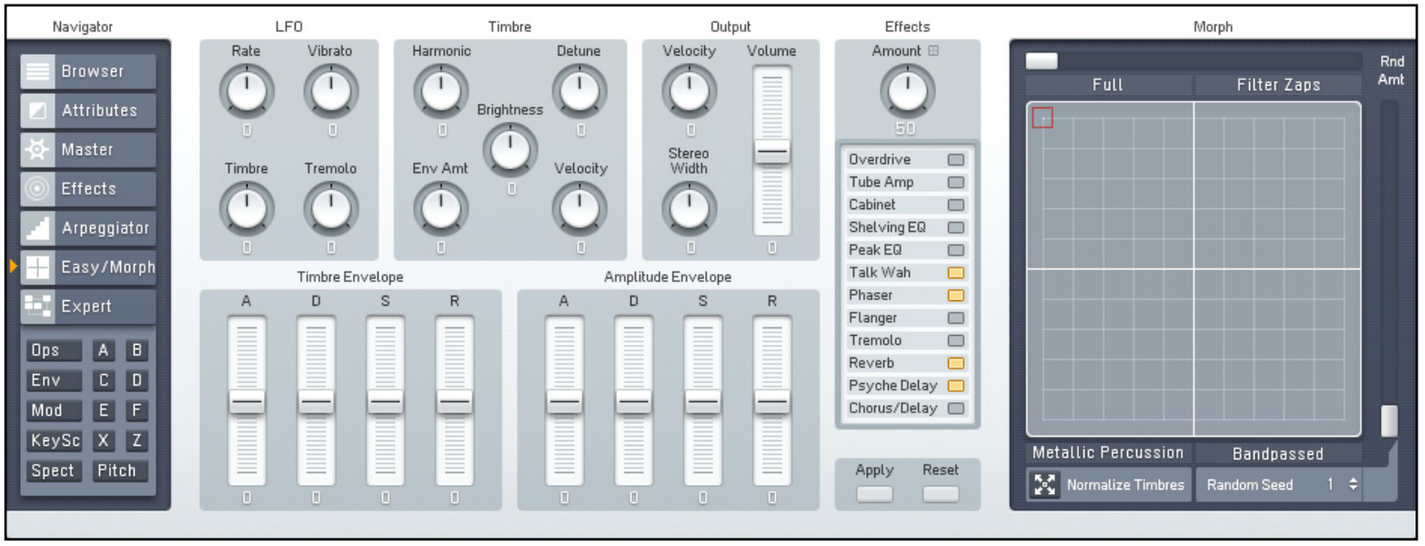
Recherche de « Dub ».

Parcourez la Search Results List et vous trouverez rapidement le Sound que vous cherchiez.

4.2 Modifiez les Sounds

Les KORE SOUNDS de FM8 ne sont pas des presets statiques. La page Easy/Morph fournit un ensemble de contrôles pratiques qui vous permettent de manipuler les sons sans avoir à vous préoccuper des détails abscons de la synthèse FM. Prenez simplement un curseur et modifiez d'un coup le timbre du Sound. Vous pouvez facilement router un LFO vers le pitch (hauteur tonale) principal ou vers le contenu harmonique, manipuler l'enveloppe d'amplitude de tous les Operators en une fois, et beaucoup d'autres choses encore.

Le Morph Square est une nouvelle fonction de FM8 permettant le fondu transparent entre les caractéristiques timbrales de quatre Sounds de FM8. Vous pouvez choisir librement ces quatre Sounds pour en produire de nouveaux que vous n'auriez probablement jamais btenus en programment le FM8 de la manière classique. Une fonction de randomisation ajoute encore aux possibilités de variations.

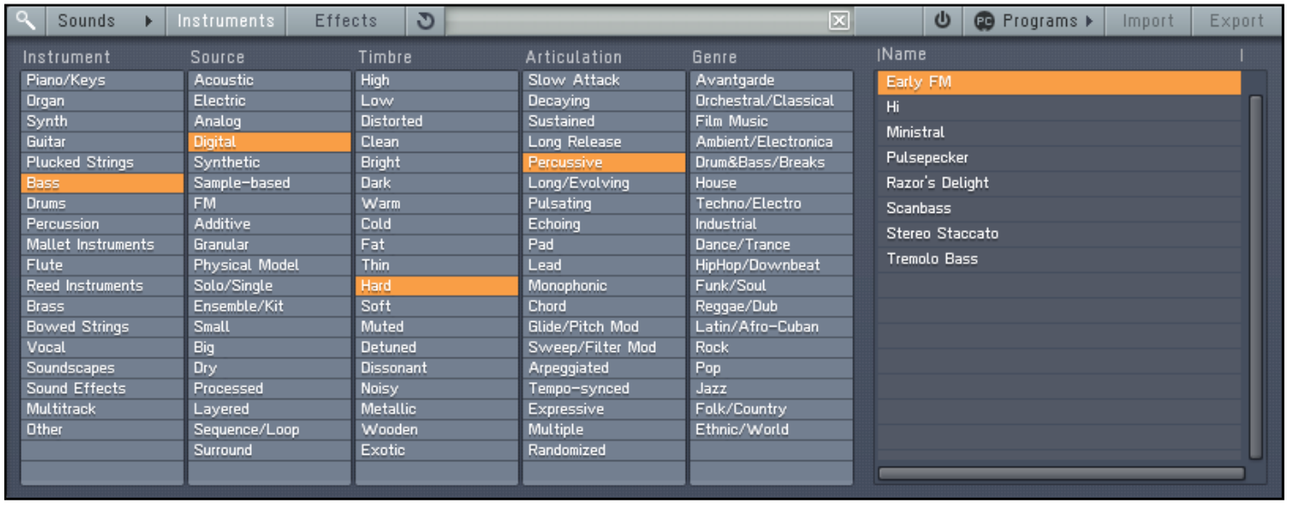


La page Easy/Morph vous permet de créer de nouveaux sons en un rien de temps.

4.2.1 Morphing sur les Sounds

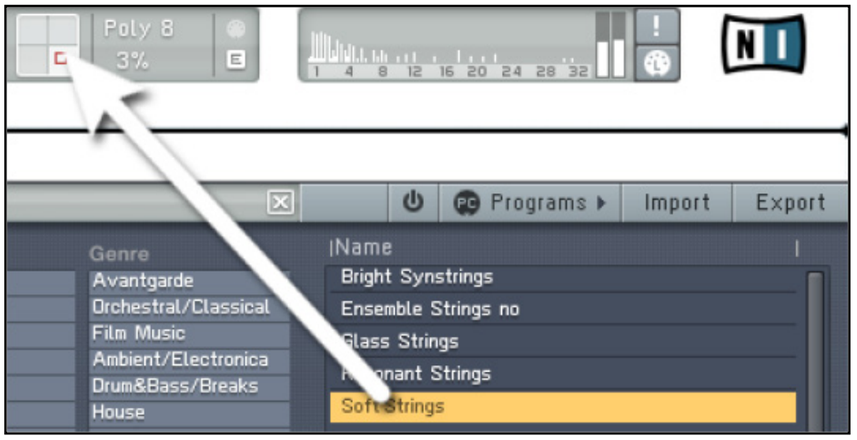
La configuration de la fonction de Morphing est simple :

1. Affichez le Browser en cliquant sur le bouton Browser dans le Navigator.
2. Filtrez la bibliothèque en sélectionnant quelques Attributes afin d'obtenir une sélection de KORE SOUNDS que vous aimeriez fondre entre eux. Suivez à nouveau les étapes décrites à la section 4.1.1 plus haut pour obtenir un son de basse dans votre Search Results List.



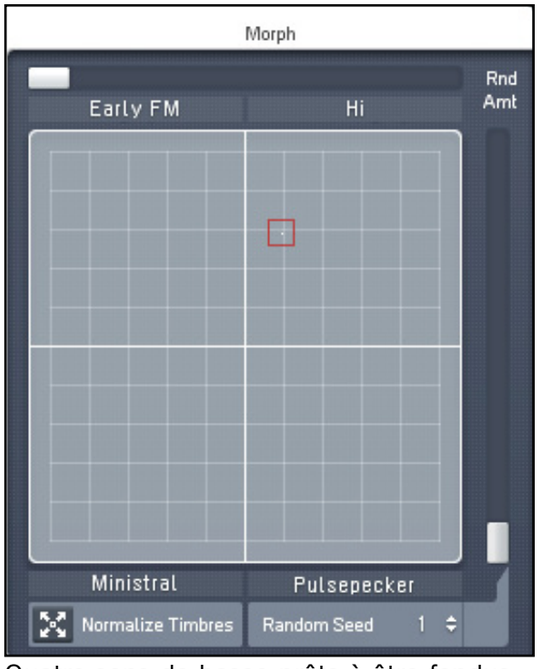
Une petite collection de sons de basse dans le Browser.

3. Choisissez quatre Sounds et glissez-les sur les quatre quartiers du petit Morph Square dans l'Application Control Bar.



Configuration facile par glisser-déposer.

4. Sur la page Easy/Morph, votre Morph Square ressemble maintenant à ceci :



Quatre sons de basse prêts à être fondus.

5. Tout en jouant sur votre clavier, déplacez le Morph Square à la souris pour obtenir une multitude de nouveaux sons.

6. Vous aurez probablement trouvé quelques nouveaux sons qui vous plaisent. Mais ils ne sont peut-être pas encore parfaits. Continuez votre lecture.

4.2.2 Modifiez le Sound

Le morphing des KORE SOUNDS entre eux est fort sympathique. Parfois, les résultats peuvent être un peu trop sales ou encore avoir trop de présence. Ceci peut être corrigé grâce aux contrôles Easy.

Si le son devient trop brillant et agressif, réduisez le réglage Brightness. Ceci affecte les quatre quartiers du son.



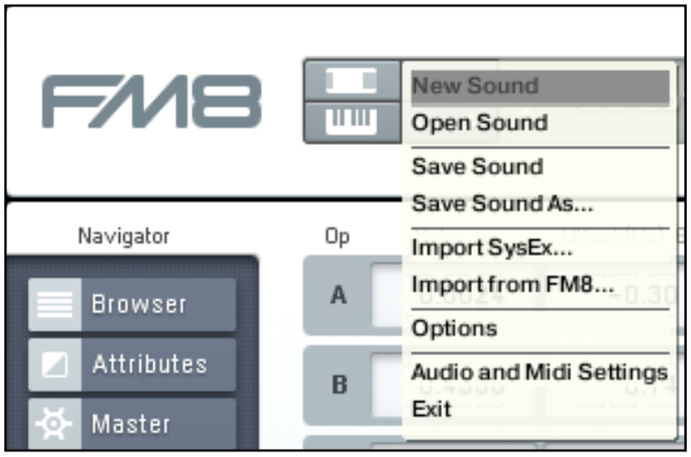
Réglage du contrôle Brightness.

La synthèse FM peut paraître quelque peu intimidante au début. Grâce aux contrôles Easy et au Morph Square, vous pouvez créer vos propres Sounds sans avoir à toucher aux détails de la synthèse.

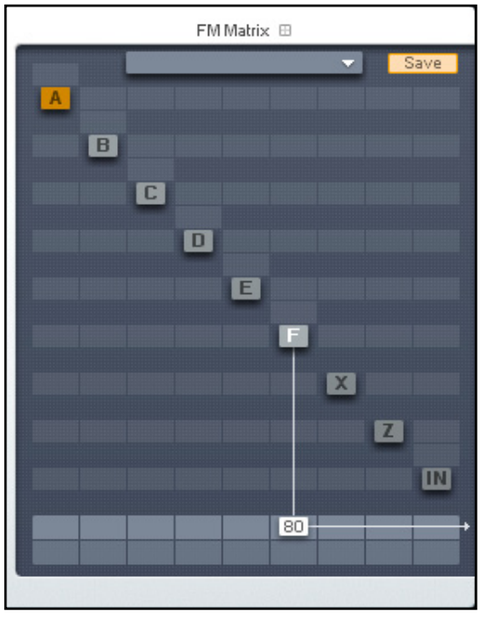
4.3 Créez votre propre Sound

Il est temps maintenant de concevoir votre premier KORE SOUND de FM8 de bout en bout. Bien sûr, nous allons veiller à ce que les choses restent simples et claires.

1. Initialisez le tampon d'édition en choisissant *New Sound dans le menu File* de l'Application Control Bar.

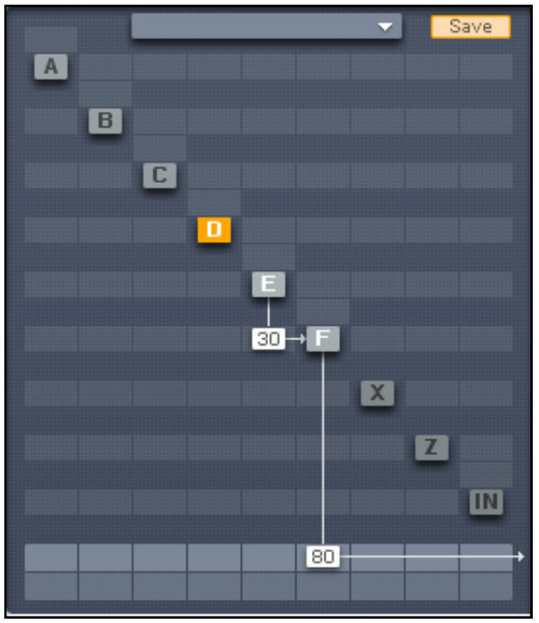


Si vous jouez une note sur votre clavier, vous entendez une simple onde sinusoïdale provenant de l'Operator F. La FM Matrix le reflète.

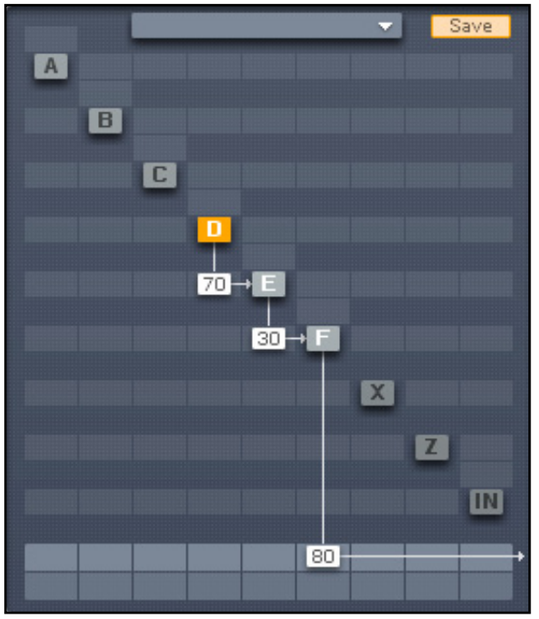


Le son est pour l'instant assez fade, ajoutons-lui un peu d'harmoniques.

2. Cliquez sur la page Operator de l'Operator F dans les Expert Controls.
3. Effectuez un clic droit sur les Operators D et E de la FM Matrix pour les activer (leur lettre s'allume en blanc). Puis cliquez juste à gauche de l'Operator F et glissez la souris jusqu'à obtenir une valeur d'environ 30. Maintenant, l'Operator E module l'Operator F.

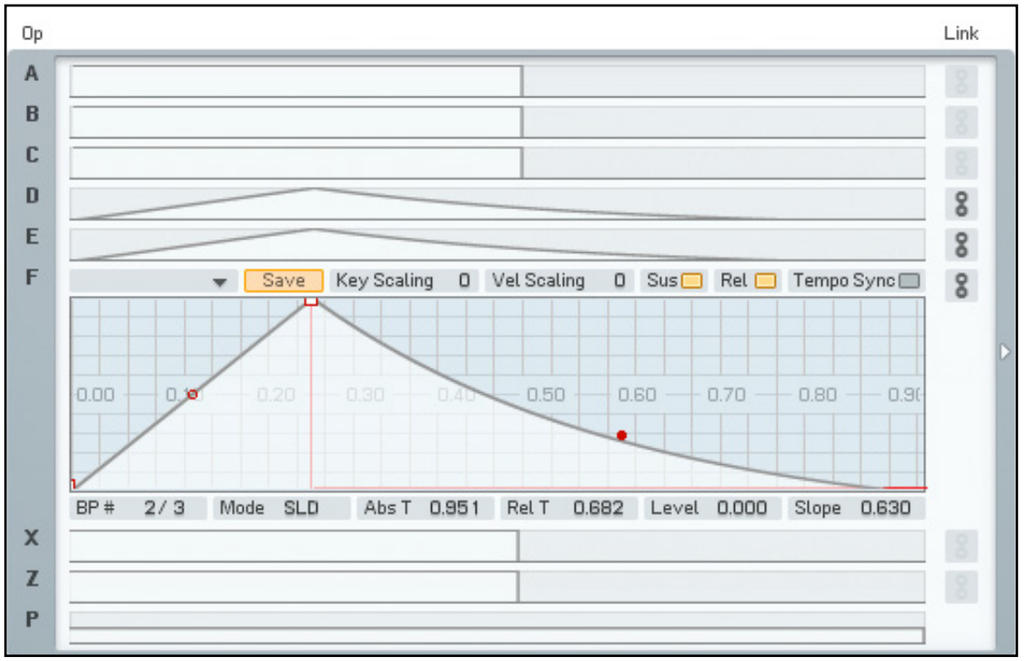


4. L'étape suivante est de faire moduler l'Opérateur E par l'Opérateur D avec une valeur de 70.



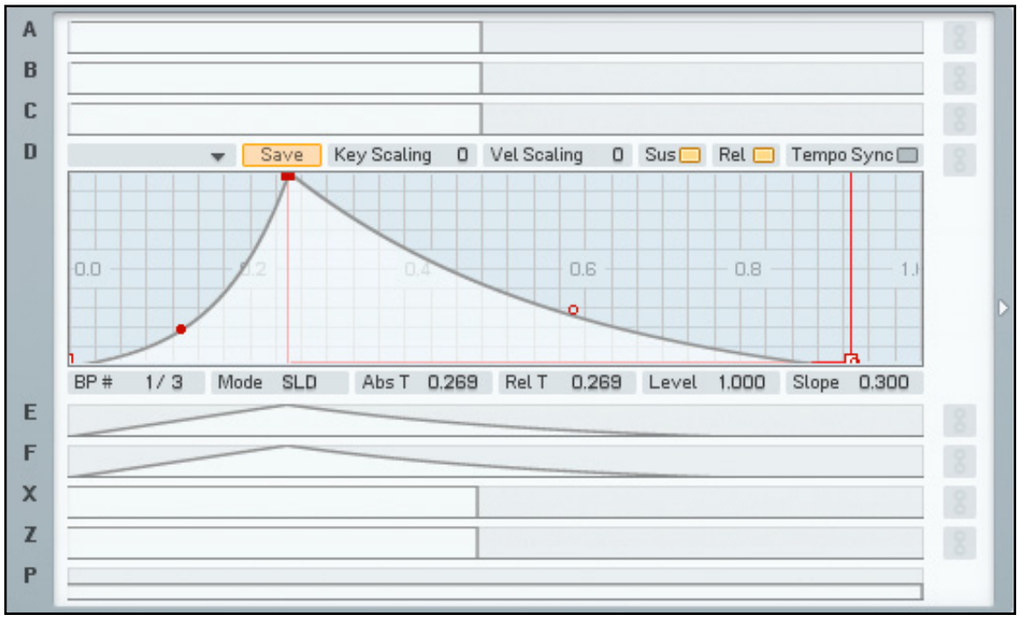
Nous avons maintenant une jolie petite chaîne de modulateurs et de porteurs. Vous voyez qu'un modulateur (comme l'Op. E) modulant un signal porteur (Op. F) peut être lui-même un signal porteur (puisqu'il est modulé par l'Op. D). Lorsque vous jouez sur votre clavier, vous entendez les harmoniques supplémentaires produites par la modulation de fréquence.

5. Ajoutons un peu de mouvement au son en jouant avec les enveloppes. Passez à la page Envelopes (Env). Assurez-vous maintenant que l'Operator F est sélectionné pour l'édition, et reliez les Operators D et E à l'Operator F en cliquant sur leurs boutons Link respectifs. Désormais, toute modification effectuée sur l'Operator F sera reproduite sur les deux autres Operators, et vice versa.



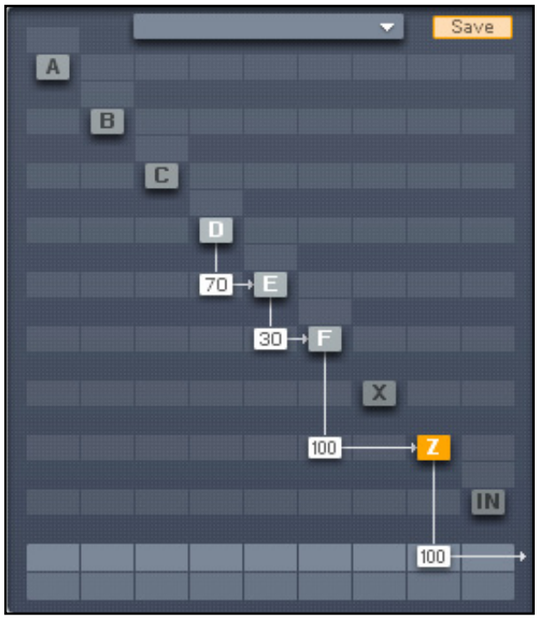
6. Dessinez une légère attaque (Attack) et un beau relâchement (Release) en utilisant les poignées rouges sur la courbe, comme dans l'image ci-dessus. Vous pouvez afficher l'enveloppe complète via un double-clic sur le graphique. Vous voyez que les trois enveloppes ont la même forme.

7. Ensuite, désactivez les boutons Link et passez à l'enveloppe de l'Operator D. Saisissez la Slope Handle de la phase d'attaque (le point rouge) et glissez-la de manière à obtenir une pente exponentielle.



Jouez quelques notes vous entendrez les harmoniques se fondre dans le Sound en suivant l'enveloppe de l'Operator D, qui est un modulateur. L'enveloppe de l'Operator D a ici un rôle similaire à celui d'une enveloppe de filtre.Essayons de donner au Sound le caractère d'un bois. Tout d'abord, nous aimerions qu'il soit un peu plus doux. Quoi de mieux qu'un filtre passe-bas pour adoucir les choses ?

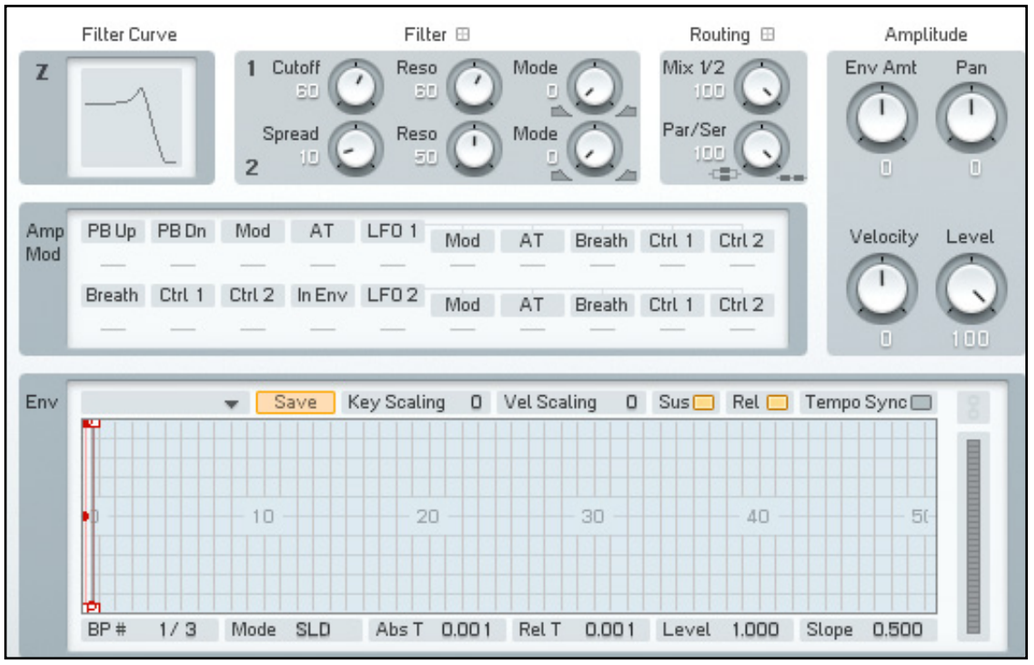
8. L'Operator Z embarque un remarquable filtre multi-mode ; nous allons simplement envoyer notre signal dans cet Operator.



Observez la figure ci-dessus et faites de même. N'oubliez pas d'éteindre entièrement le signal direct venant de l'Operator F (pour ce faire, un double-clic sur la valeur est un raccourci pratique) et activez l'Operator Z.

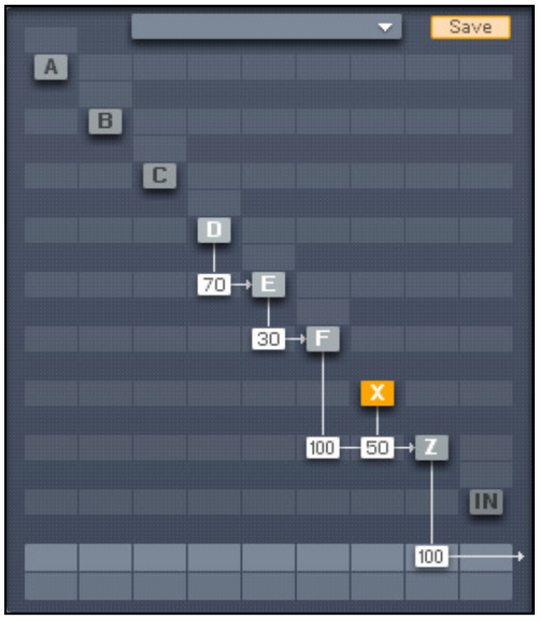
9. Passez à la page de l'Operator Z.

10. Réglez le paramètre Cutoff (la fréquence de coupure) à environ 60 et le paramètre Resonance du premier filtre à environ 60 également.

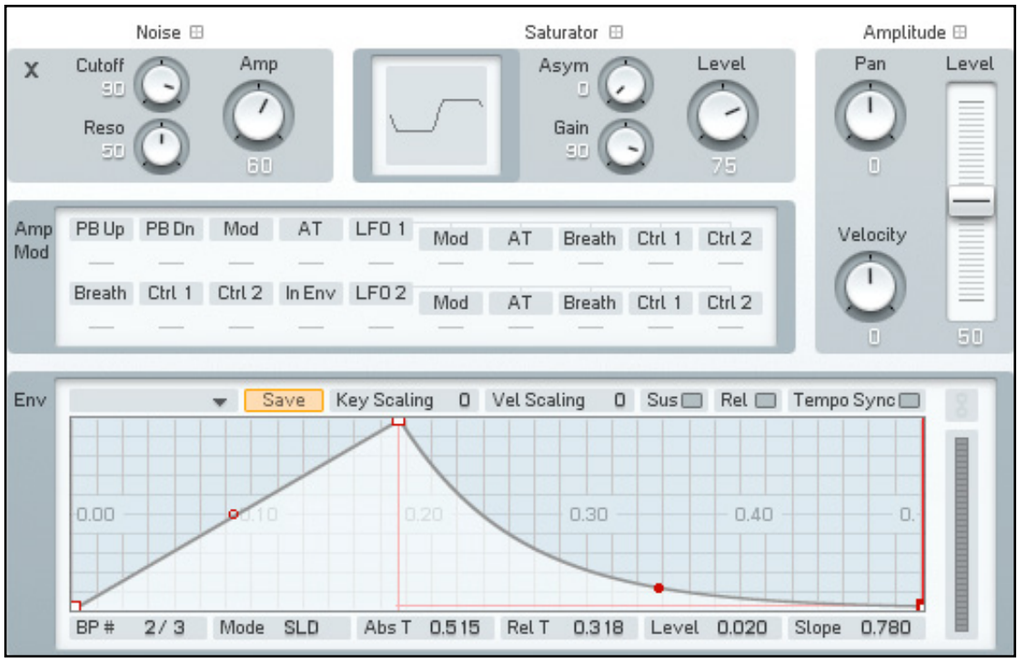


Ce réglage permet au filtre de retenir les hautes et moyennes fréquences, tout en donnant du caractère au son grâce au pic de résonance. Jetez un œil à la réponse du filtre pour vous faire une idée de son action. Il nous manque encore quelque chose : la respiration. Les sons de respiration sont généralement synthétisés par du bruit, et devinez quoi, le FM8 peut en produire aussi. Le Noise Generator se trouve dans l'Operator X.

11. Activez l'Operator X et envoyez son signal dans le filtre (Operator Z), comme indiqué sur l'image ci-dessous.



12. Maintenant, passons à la page de l'Operator X pour ajuster ses réglages.



Réglez le paramètre Amp sur 60.

13 Nous devons modifier la forme de l'enveloppe pour qu'elle ait une attaque courte (Attack) et une phase de décroissance (Decay) exponentielle. Nous voulons juste un petit « jet » de bruit au début du son, vous pouvez donc désactiver les boutons Sustain (maintien) et Release (relâchement). Jouez quelques notes pour entendre le bruit qui apparaît puis disparaît au début du son.

14. Voilà, le tour est joué. Votre premier son FM est prêt à être étiqueté avec quelques Attributes puis sauvegardé dans la base de données. Veuillez poursuivre votre lecture pour plus de détails à ce sujet.

4.4 Étiqueter et sauvegarder les Sounds

Une fois que vous avez créé votre premier KORE SOUND dans FM8, il est bien sûr important de le sauvegarder, afin de pouvoir le réutiliser ultérieurement.

4.4.1 Assigner des Attributes

Si vous êtes content(e) de votre œuvre de sound design et que vous êtes prêt(e) à la sauvegarder, prenez quelques secondes pour l'étiqueter avec quelques Attributes. Cela vous permettra de retrouver facilement ce Sound, car il sera alors bien intégré dans le processus de recherche décrit à la section 4.1 « Trouver et charger les Sounds ».

L'assignation des Attributes dispose de sa propre page dans FM8. L'étiquetage des Sounds se passe de la manière suivante :

1. Cliquez sur le bouton Attributes dans le Navigator. La partie centrale de l'interface de FM8 affiche alors une palette d'Attributes encore vide :



2. Choisissez quelques Attributes décrivant bien votre nouveau KORE SOUND en cliquant sur eux. Ils passent en jaune, comme sur l'image suivante :



3. Saisissez votre nom dans le champ Author des Meta Informations. Vous pouvez également ajouter un commentaire dans le champ Comment. Le champ Comment sera pris en compte lorsque vous rechercherez un KORE SOUND. Veuillez vous référer à la section 4.10.3 « Définir les Attributs et sauvegarder les Sons » du manuel de référence pour plus de détails.

Votre KORE SOUND dispose maintenant de tout ce qu'il faut pour être sauvegardé dans la base de données de Sounds de FM8. Lisez la section suivante pour savoir comment faire.

Veuillez vous référer à la section 4.10 « Les Pages du Navigateur et des Attributes » du manuel de référence de FM8 pour une description détaillée des Catégories, Attributes et autres Meta Informations.

4.4.2 Sauvegarder le Sound

Dans FM8, la sauvegarde des Sounds est simple :

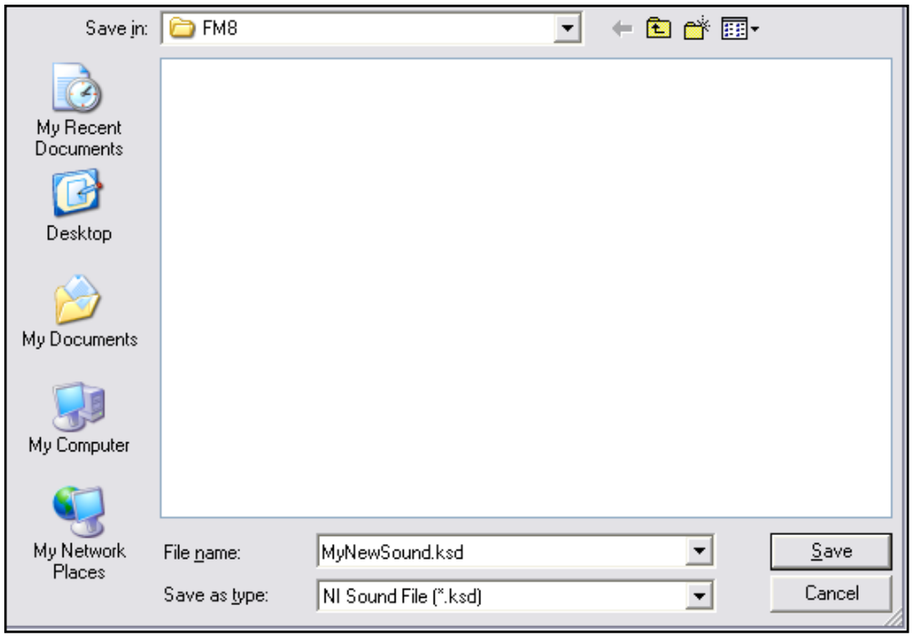
1. Cliquez sur le menu File dans l'Application Control Bar (et non pas sur le menu File de l'application autonome) et choisissez la commande Save Sound.



La commande Save Sound dans FM8.

2. Une boîte de dialogue apparaît.

3. Saisissez le nom souhaité pour votre nouveau KORE SOUND.



La boîte de dialogue Save File (ici sur Windows XP).

4. Cliquez sur « Save » et le tour est joué.

Maintenant, votre nouveau KORE SOUND est intégré à la base de données de FM8. Vous pouvez le retrouver aisément en cherchant son nom dans le Browser.

! Si un KORE SOUND utilisateur a déjà été sauvegardé dans la base de données auparavant et que vous utilisez la commande Save, le KORE SOUND sera écrasé par la version incluant les modifications effectuées depuis sa dernière ouverture. Pour éviter ceci, utilisez la commande Save As.

Pour plus d'informations sur les KORE SOUNDS, y compris sur leur emplacement dans votre système de fichiers, veuillez vous référer au manuel de référence de FM8. Celui-ci se trouve au format PDF sur votre ordinateur.

5 Ensuite ?

Nous vous avons présenté toutes les bases de FM8, vous pouvez maintenant poursuivre vos explorations. Si vous voulez simplement utiliser la collection de KORE SOUNDS d'usine de FM8, n'hésitez pas à jeter un œil au site web de Native Instruments pour récupérer des contenus supplémentaires.

Pour créer vos propres sons, nous vous recommandons de consulter le manuel de référence fourni au format PDF avec votre installation de FM8. Vous y trouverez tout ce qu'il faut savoir pour développer vos propres créations sonores.

Amusez-vous bien et faites plein de musique !