



PROFESSIONNEL

FORCER

Guide de l'utilisateur

anglais

Table des matières

Introduction ...		Tutoriel	.15
Soutien...		Démarrage.. 15
À propos de ce guide de l'utilisateur....	.7	Lancement des clips....	..15
Remarques importantes		Édition de clips et de pistes.	.18
Configuration...s.	.8	Éditeur de clips.	.19
Caractéristiques....	..9	Éditeur d'événements de clips	21
Panneau supérieur		Mode d'édition de liste	24
Afficher	12	Mode d'édition de piste	..25
Panneau arrière.	13	Renommer et enregistrer.	28
Panneau avant..	14	Utilisation du navigateur	.30
		Mixage de pistes	.31
		Repérage des pistes..	33
		Enregistrement de clips..	.34
		Enregistrement avec le mode Note.	34
		Enregistrement avec le séquenceur pas à pas	36

Opération	38	Menu	.71
		Projet	72
Caractéristiques générales.	38	Préférences.	73
		Information	73
Types de contrôle	38	Activer les plug-ins	73
Boutons.	.38	Wi-Fi..	73
Valeurs des paramètres.	39	Ethernet.	74
Menus/listes déroulants	39	Bluetooth	74
Sélecteurs..	40	Périphérique audio.	74
Boutons.	40	Audio/Exploration.	74
Case à cocher.	40	MIDI / Synchronisation.	75
Onglets	40	Matériel	7
Curseurs.	41	Séquenceur.	76
Enveloppes	41	Valeurs par défaut du projet.	77
Outils de l'éditeur d'événements de clip	42	Charger/Enregistrer le projet	.77
		Général.	.77
Modes de pads	44	Épissure	78
Mode de lancement.	44	Synchroniser	.79
Mode Remarque.	45	Annuler l'historique.	79
Mode note de batterie.	45	Tuner	80
Mode note mélodique	47	Moniteur MIDI	80
Mode lancement et note.	49	Mode	80
Séquenceur pas à pas.	50	Ressources système...	81
Mode batterie		Enregistrer la fenêtre.	.82
Mode Mélodique...		Menu déroulant	.84
Mode voies.	52	Synchronisation correcte (TC)	.85
Mode voies (mono).	52	Métronome (Click/Metro)..	.87
Mode mono-étapes 8x4		Automation	88
Mode PolyNotes 8x4	53	Mondial	88
Mode mono 8x8	54	Pistes.	88
Mode Poly 8x8.	54	Arpégiateur	.89
Pistes	55	Effets.	.91
À propos des pistes	55	Aperçu.	.91
Pistes audio.	.56	Insérer des effets	93
Pistes de batterie	58	Cousinets.	93
Pistes de groupe de clés.....	61	Groupes de clés.	94
Pistes de plug-ins	64	Des pistes...	
Pistes MIDI.	67	Principaux résultats	96
Pistes de CV.	69	Soumissions.	
		Effets d'envoi/retour	97
		Cousinets	98
		Groupes de clés	
		Pistes audio et plug-ins	100

Plugins	.101	Mode d'édition de liste.	171
Ligne de basse	.101	Séquenceur pas à pas	176
Électrique.	104	Automatisation des étapes.	179
Battage.	108	Mode d'édition de piste.	180
TubeSynthé	.113	Pistes de batterie	180
DrumSynth.	120	Mondial	183
Mellotron..	.123	Échantillons	185
Soline.	.123	Enveloppes..	193
WayOutWNare Odyssee ..	.123	LFO	196
Collection d'instruments MPC.	.123	Modulation	197
Mode autonome ou mode ordinateur	124	Effets	198
		Pistes de groupe de clés.	200
		Mondial	201
		Échantillons	203
		Enveloppes	210
		LFO	213
		Porta/Mod.	214
		Effets	215
		Pistes de plugins	217
		Pistes MIDI.	218
		Pistes de CV	219
		Anatomie d'une enveloppe.	220
		Exemple de mode d'édition	.221
		Paramètres..	224
		Mode de coupe.	225
		Attribution des échantillons.	228
		Traitement des tranches et des échantillons	230
		Mode Hachage.	234
		Conversion ou attribution de tranches	237
		Traitement des tranches.	240
		Mode Pad.	243
		Attribution des échantillons.	246
		Traitement des tranches et des échantillons	247
		Échantillonneur.	.251
		Échantillonneur automatique.	255
		Boucleur.....257
		Mode XYFX.	.261
		Macros.	264
		Affectations de macros d'apprentissage	265
		Modification des affectations de macros.	269
		Boutons	270
		Crossfader	273
		Coussin XY.	274
		Grille de tampons	275
		Suiveur d'environnement	276
Modes.	.125		
Mode matrice de clips.	126		
Mode navigation	129		
Mixer.	130		
Volume	.131		
Panoramique et volume	.131		
Envoie	.132		
Effets	.133		
	.134		
Mélangeur à tampons.	135		
Volume	.136		
Panoramique et volume	136		
Envoie.....137		
Effets	138		
	.138		
Navigateur..	139		
Mode Organiser.	142		
Basculement entre l'arrangement et les clips	144		
Arrangements d'édition.	.145		
Éditeur de piste d'arrangement	.153		
Localiser la fenêtre contextuelle	.154		
Sauvegarde et exportation de l'arrangement	155		
Éditeur d'événements de clips	156		
Pistes audio.158		
Pistes MIDI.	.161		
Voie de vitesse/automatisation.	.168		
Éditeur de clips	169		

Mode de contrôle en direct	.278	Addenda.	.333
Barre de contrôle	.280		
Vue matricielle	.281	Mises à jour dans Force 3.0.2	.333
Vue du mélangeur	.282		
Vue Contrôle des appareils	.283	Nouvelles fonctionnalités.	.333
Carte de contrôle..	.284	Intégration d'épissure.	333
Apprentissage MIDI	.286	Déformation et synchronisation d'audition par navigateur	334
Mode sons	.288	Mises à jour dans Force 3.0.3.	.335
Mode couleur du tampon...	.289		
Appendice.	291	Nouvelles fonctionnalités.	.335
		Exportation de sets Ableton Live..	335
Effets et paramètres...	291	Menus légendes	335
Retard/Réverbération	.291	Exportation de clips	336
Dynamique.	.299	Convertir en groupe de clés	337
Égaliseur/Filtre...	303	Effacer les notes	337
Harmonique	309	Voies d'automatisation du réseau/région.	338
Modulation.	.315	Entrée MIDI Alignement à l'échelle	338
Vocal.	.320	Automatisation des étapes.	339
Glossaire	322	Mode Séquenceur Pas à Pas - Sous-mixages	340
		Mono Lanes	340
Installation du disque SATA.	.327	Améliorations du flux de travail....	341
		Mises à jour dans Force 3.0.4...	.342
Contrôle des machines MIDI (MMC)	328		
Spécifications techniques329	Nouvelles fonctionnalités.	.342
Marques déposées et licences.	.332	Contrôle en direct d'Ableton	342
		Mises à jour dans Force 3.0.5.	.348
		Nouvelles fonctionnalités.	.348
		Mode Organiser	348
		Améliorations MIDI des	362
		commandes de macros	364
		Menu déroulant du projet.	370
		Mode note de batterie à 16 niveaux.	371
		Blocs de copie.	371
		Progressions personnalisées..	372
		Améliorations du navigateur de	372
		fichiers Aplatir le clip...	373
		Importez des projets Ableton Live.	373
		Améliorations du mixeur / mixeur de pads.	374
		Dossier rétrospectif..	374
		Le pavé d'édition d'échantillons contrôle	375
		les améliorations du flux de travail du bras d'	376
		enregistrement unique ou multiple.	376

Mises à jour dans Force 3.0.6.	.378
Nouvelles fonctionnalités..	.378
Synthétiseur de batterie AIR	..378
Mises à jour dans Force 3.1	.382
Nouvelles fonctionnalités...	.382
Streaming de disque.	.382
AIR Mellotron, AIR Solina et WayOutWare Odysée	..383
Offre groupée AIR FX.	.394
Améliorations des pistes de batterie et de groupe de touches	..398
Prise en charge de l'interface audio autonome	..399
Automatisation des bus	..399
Détection de clé	..400
Améliorations des pistes MIDI et CV.	400
Apprentissage MIDI	..401
Améliorations du flux de travail.	402
Mises à jour dans Force 3.2...	.403
Nouvelles fonctionnalités...	403
Collection d'instruments MPC.	403
Insérer des mises à jour d'effets.	405
Instantanés	.409
Panneau d'édition de menu et de raccourcis.	.410
Suivre la réorganisation ..	.410
Sons et favoris	111
Note Probabilité et Note Ratchet	412
Accordeur intégré	..413
Améliorations et améliorations du flux de travail.....	414
Mises à jour dans Force 3.2.1...	415
Nouvelles fonctionnalités.	415
Importer des projets MPC.....	415
Améliorations du flux de travail...	415
Mises à jour dans Force 3.3	.416
Nouvelles fonctionnalités.	.416
Nouveaux effets de plugin	..416

Introduction

Merci d'avoir acheté la Force. Chez Akai Professional, nous savons à quel point la musique est importante pour vous. C'est pourquoi nous concevons nos équipements avec une seule chose en tête : rendre vos performances les meilleures possibles.

Soutien

Pour les dernières informations sur ce produit (documentation, spécifications techniques, configuration système requise, informations de compatibilité, etc.) et l'enregistrement du produit, visitez akaipro.com.

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

À 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 est basée sur les noms des paramètres Force. Nous avons également utilisé un formatage spécifique pour indiquer des sujets particuliers importants :

Important/Remarque/Conseil : informations importantes ou utiles sur un sujet donné.

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

Exemples : Appuyez sur le bouton Lecture.

Tournez le bouton 4.

Appuyez sur l'icône Muet.

La vitesse va de 0 à 127.

Réglez le sélecteur Sample Play sur One Shot.

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

Certaines parties de ce manuel font référence à d'autres chapitres ou sections pertinents, qui sont cités en caractères gras et italiques bleus. Cliquez sur le texte pour passer immédiatement à cette section.

Exemples : lisez la section Notes importantes avant de continuer.

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

Pour en savoir plus sur l'utilisation des effets d'envoi, voir **Fonctionnalités générales > Effets > Effets d'envoi/retour**.

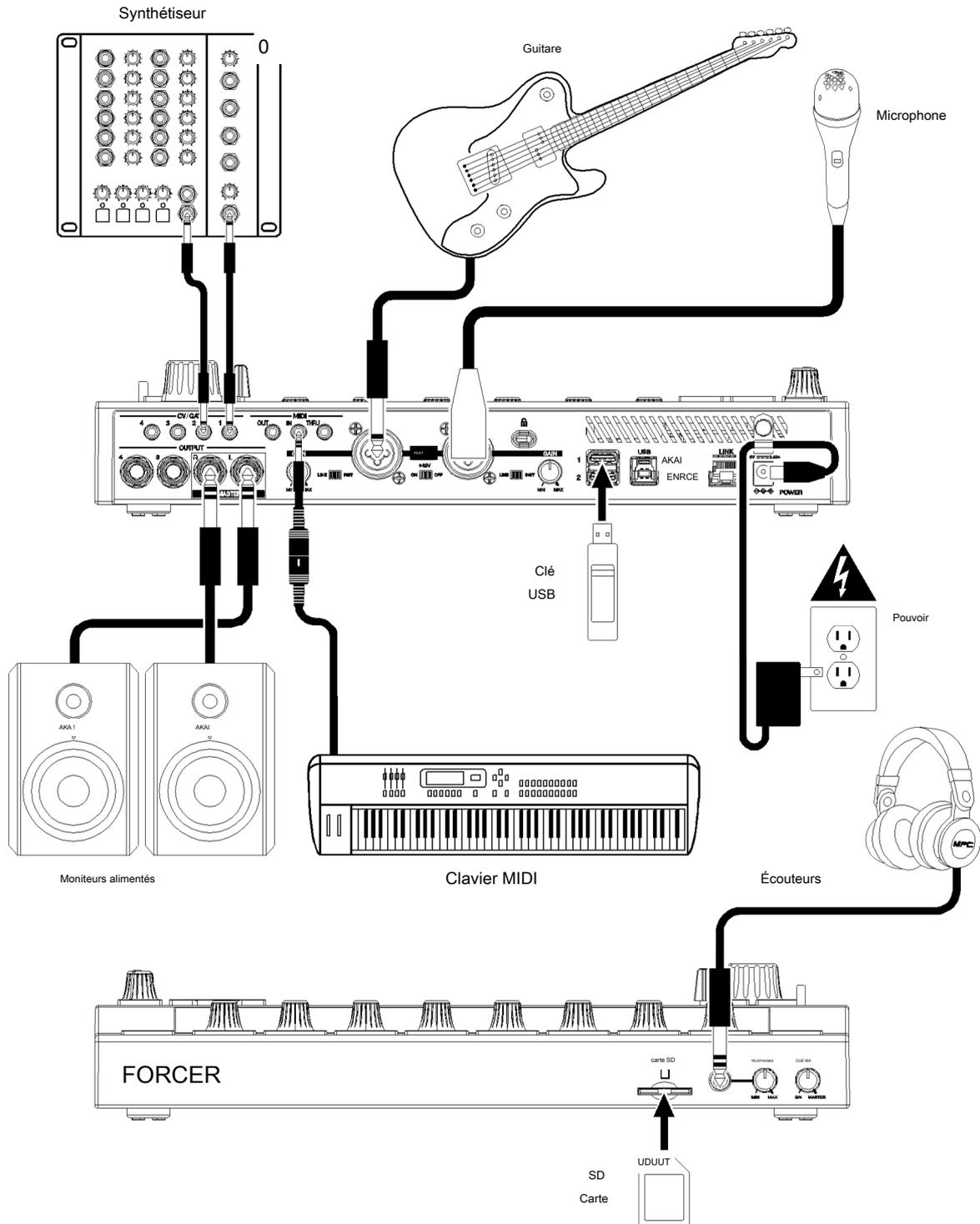
Remarques importantes

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

Avant de commencer et de connecter des appareils à Force ou d'allumer/éteindre le matériel, assurez-vous que tous les appareils sont éteints.

Installation

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



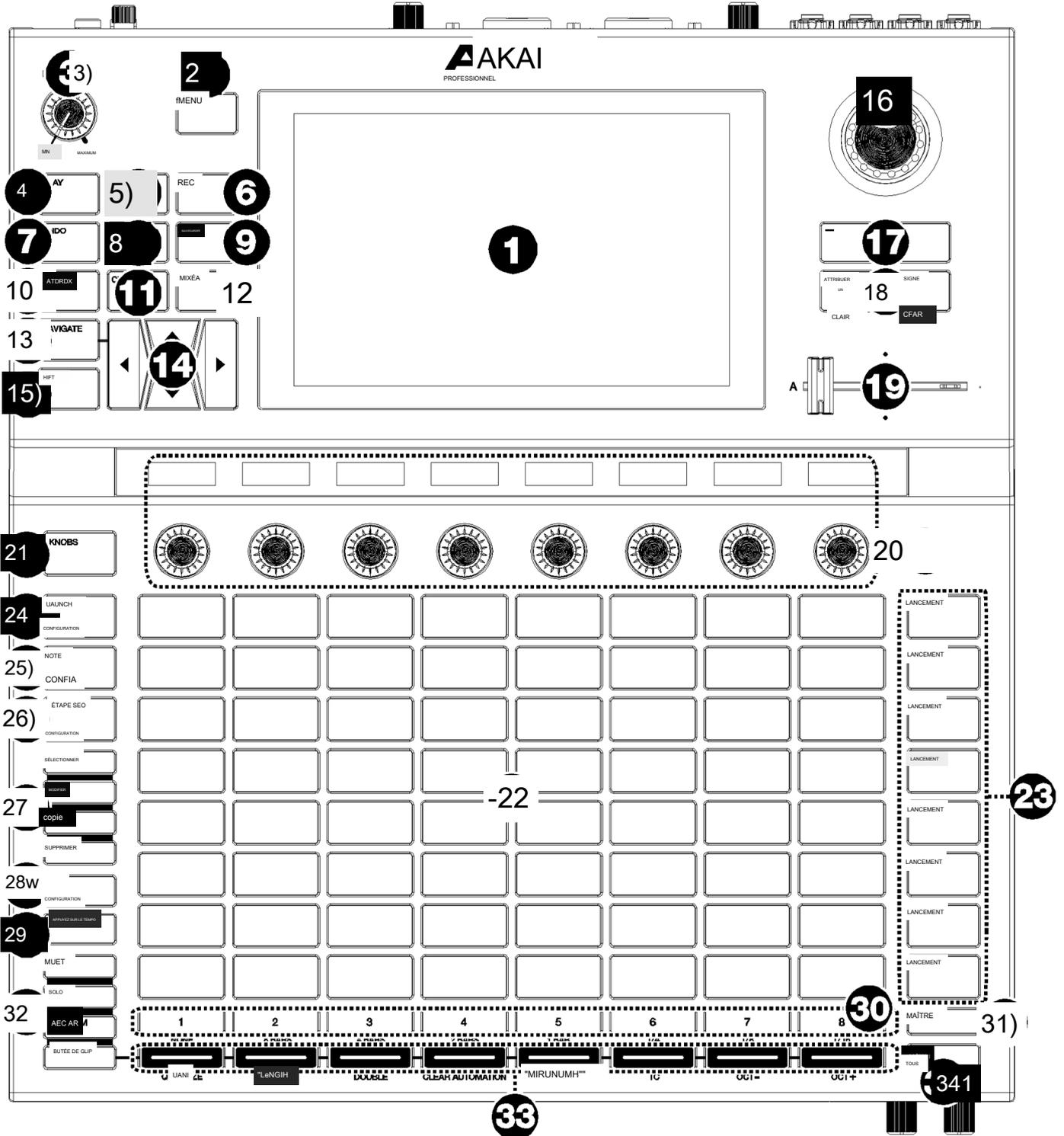
Pensez à retirer le film protecteur de la vitre tactile Force !

Remarque : Nous vous recommandons vivement de consulter akaiipro.com pour connaître les mises à jour disponibles du micrologiciel et/ou des pilotes Force.

Caractéristiques

Ce chapitre explique les caractéristiques et fonctions de votre Force.

Panneau supérieur



1. Écran : Cet écran couleur multi-touch affiche des informations relatives au fonctionnement actuel de Force. Touchez l'écran (et utilisez les commandes matérielles) pour contrôler l'interface Force. Voir Affichage pour savoir comment utiliser certaines fonctions de base.
2. Menu : Appuyez sur ce bouton pour ouvrir le menu. Vous pouvez appuyer sur une option sur l'écran du menu pour accéder à ce mode, cette vue, etc.
 - 3 Master Volume : tournez ce bouton pour régler le niveau de volume des sorties principales L/R.
4. Play : appuyez sur ce bouton pour démarrer la lecture de transport.

Appuyez sur Shift et sur ce bouton pour démarrer la lecture de transport à partir de la position actuelle de la tête de lecture.
5. Stop : appuyez sur ce bouton pour arrêter la lecture de transport. Appuyez deux fois sur ce bouton pour arrêter immédiatement tous les sons.

Appuyez sur Shift et sur ce bouton pour arrêter la lecture par transport et ramener la tête de lecture au début.
6. Enregistrer : appuyez sur ce bouton pour démarrer ou arrêter l'enregistrement du clip.

Appuyez et maintenez ce bouton pour afficher la fenêtre Démarrer l'enregistrement.

Appuyez sur Shift et sur ce bouton pour démarrer ou arrêter l'enregistrement de l'arrangement.
7. Annuler : appuyez sur ce bouton pour annuler votre dernière action.

Appuyez sur Shift et sur ce bouton pour refaire la dernière action que vous avez annulée.
8. Charger : appuyez sur ce bouton pour ouvrir le navigateur, dans lequel vous pouvez charger des projets, des clips et bien plus encore.
9. Enregistrer : appuyez sur ce bouton pour ouvrir la fenêtre Enregistrer, dans laquelle vous pouvez enregistrer votre projet, vos pistes, vos clips et bien plus encore. Voir Fonctionnement > Fonctionnalités générales > Fenêtre d'enregistrement pour plus d'informations.
10. Matrix : appuyez sur ce bouton pour ouvrir le mode Clip Matrix, un aperçu de votre projet avec une vue 8x8 de vos clips.
11. Clip : appuyez sur ce bouton pour ouvrir la vue Clip, qui vous donne des détails plus fins sur un seul clip.

Appuyez sur Shift et sur ce bouton pour ouvrir le mode Track Edit, dans lequel vous pouvez modifier les paramètres de votre kit de batterie, plugin, pistes MIDI ou CV.
12. Mixer : appuyez sur ce bouton pour ouvrir le mode Mixer, dans lequel vous pouvez contrôler le volume, le panoramique et les commandes d'envoi de chaque piste, ainsi qu'ajouter des effets d'insertion de plug-in.

Lorsque vous utilisez une piste de batterie, appuyez sur Shift et sur ce bouton pour ouvrir la vue Pad Mixer, où vous pouvez contrôler le volume, le panoramique et les commandes d'envoi de chaque pad, ainsi qu'ajouter des effets d'insertion de plug-in.
13. Naviguer : appuyez sur ce bouton pour ouvrir le mode Naviguer, qui vous donne un aperçu de l'ensemble du projet. Appuyez sur une section pour accéder directement à la vue Matrice à cette section, ou utilisez les curseurs pour déplacer la vue Matrice.

Appuyez sur Shift et sur ce bouton pour ouvrir le mode XYFX.
14. Curseurs : appuyez sur ces boutons pour déplacer la vue MatrixW et les pads d'une ligne ou d'une colonne à la fois.

Appuyez sur Shift et appuyez sur ces boutons pour vous déplacer de huit lignes ou colonnes à la fois.
15. Shift : Appuyez et maintenez ce bouton pour accéder aux fonctions secondaires de certains boutons et modes d'affichage.
16. Cadran de données : Tournez ce cadran pour faire défiler les options de menu disponibles ou ajuster les valeurs des paramètres du champ sélectionné à l'écran.

Appuyer sur la molette fonctionne également comme un bouton Entrée.

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

Appuyez sur Shift et appuyez sur l'un de ces boutons pour effacer toutes les affectations du crossfader A ou B.
19. Crossfader : utilisez ce crossfader pour mélanger les clips affectés au groupe A ou B.
20. Boutons attribuables : utilisez ces boutons pour contrôler le panoramique des pistes, les niveaux d'envoi des pistes ou d'autres paramètres attribuables par l'utilisateur.

Utilisez le bouton Knobs pour changer la banque ou le mode de boutons actif (décrit ci-dessous). La bande d'affichage au-dessus de chaque bouton indique le paramètre qu'il contrôle et sa valeur ou réglage actuel.
21. Bouton Boutons : Appuyez sur ce bouton pour parcourir jusqu'à deux banques de boutons pour le mode actuellement actif. La bande d'affichage au-dessus des boutons indiquera les paramètres actuellement actifs.

Appuyez et maintenez ce bouton pour sélectionner rapidement l'un des nombreux modes de contrôle des boutons prédéfinis.

Appuyez et maintenez le bouton Modifier, puis appuyez sur ce bouton pour ouvrir le mode Macros, dans lequel vous pouvez modifier les affectations de contrôle des macros.
22. Pads de lancement de clips : utilisez les pads sensibles à la vitesse de ce 8x8 pour lancer des clips, jouer des notes et bien plus encore, en fonction du mode actif.

Utilisez les boutons d'édition conjointement avec les pads de lancement de clips pour sélectionner, éditer, copier ou supprimer des pads.

Astuce : dans l'un des modes du pad, vous pouvez appuyer et maintenir enfoncé le bouton d'un autre mode pour passer momentanément à ce mode. Vous reviendrez au mode précédent lorsque vous relâcherez le bouton.

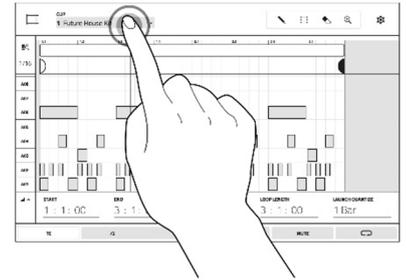
23. Boutons de lancement de scène : appuyez sur l'un de ces boutons pour lancer la scène correspondante, représentée par la rangée de clips à sa gauche.
- Appuyez sur le bouton Modifier et sur l'un de ces boutons pour insérer rapidement une nouvelle ligne, capturer le(s) clip(s) en cours de lecture en tant que nouvelle scène ou effacer une ligne.
24. Launch/Config : appuyez sur ce bouton pour régler les Clip Launch Pads en mode Launch. En mode Launch, chaque pad représente un seul emplacement de clip. Les huit colonnes représentent huit pistes tandis que les huit lignes représentent huit scènes.
- Vous pouvez lancer la scène entière en appuyant sur les boutons de lancement de scène à droite de la rangée de lèvres.
- Appuyez sur Shift et appuyez sur ce bouton pour configurer les paramètres du mode de lancement.
25. Note/Config : appuyez sur ce bouton pour régler les Clip Launch Pads en mode Note. En mode Note, vous pouvez utiliser les pads pour jouer une gamme configurable de notes MIDI.
- En mode Note et en utilisant une piste Keygroup, Plugin, MIDI ou CV, maintenez ce bouton enfoncé pour sélectionner différents modes de jeu, tels que les gammes, les accords, les progressions et plus encore. En mode Note et en utilisant une piste de batterie, maintenez ce bouton enfoncé pour sélectionner une division temporelle pour la répétition des notes.
- Appuyez sur Shift et appuyez sur ce bouton pour configurer les paramètres du mode Note, tels que la gamme et la note fondamentale. Vous pouvez également appuyer et maintenir ce bouton pour sélectionner rapidement un mode.
26. Step Seq/Config : Appuyez plusieurs fois sur ce bouton pour parcourir les différentes vues de pad pour utiliser le Step Sequencer.
- En mode Step Sequencer, maintenez ce bouton enfoncé pour sélectionner rapidement une vue de séquenceur pas à pas, sélectionner une page Step Sequence ou modifier la taille du pas.
- Appuyez sur Shift et appuyez sur ce bouton pour configurer les paramètres du séquenceur pas à pas.
27. Boutons d'édition : appuyez et maintenez l'un de ces boutons pour éditer un clip ou une piste comme suit :
- Sélectionner : appuyez et maintenez ce bouton pour afficher le clip actuellement sélectionné. Tout en maintenant enfoncé, appuyez sur un autre Clip Launch Pad pour sélectionner un autre clip. Ce bouton peut également être utilisé pour sélectionner un pad de batterie dans un kit de batterie ou sélectionner une note dans le séquenceur pas à pas sans faire retentir la note.
 - Modifier : maintenez ce bouton enfoncé, puis appuyez sur un bouton Clip Launch Pad ou Track Selector pour modifier un clip ou une piste, respectivement.
- Maintenez ce bouton enfoncé et appuyez sur n'importe quel bouton de lancement de scène pour ouvrir la fenêtre Modifier la ligne, dans laquelle vous pouvez rapidement ajouter ou supprimer des lignes dans la matrice.
- Copier : maintenez ce bouton enfoncé pour copier un clip ou une piste. Tout en maintenant enfoncé, appuyez sur le bouton Clip Launch Pad ou Track Selector du clip ou de la piste que vous souhaitez copier, puis appuyez sur un nouveau pad ou bouton pour le copier.
- Supprimer : maintenez ce bouton enfoncé, puis appuyez sur un bouton de lancement de clip ou un bouton de sélection de piste pour le supprimer.
28. Arp/Config : appuyez sur ce bouton pour activer ou désactiver l'arpégiateur interne, dont la fréquence est basée sur les paramètres actuels de tempo et de division temporelle.
- Appuyez sur Shift et sur ce bouton pour configurer les paramètres de l'arpégiateur.
29. Appuyez sur Tempo : appuyez sur ce bouton à la fréquence souhaitée pour saisir un nouveau tempo.
- Appuyez sur Shift et sur ce bouton pour ouvrir la fenêtre Tempo, dans laquelle vous pouvez saisir un nouveau tempo.
30. Sélecteurs de piste : appuyez sur l'un de ces boutons pour sélectionner une piste, représentée par la colonne de clips juste au-dessus. Le bouton le plus à droite (intitulé Master) sélectionne les pistes de bus, y compris les retours et les sorties.
- Maintenez Shift enfoncé, puis appuyez sur l'un de ces boutons pour sélectionner un paramètre de quantification globale : Aucun, 8 barres, 4 barres, 2 barres, 1 barre, 1/4, 1/8 ou 1/16.
31. Master : Appuyez sur ce bouton pour afficher les canaux de sortie principale et de retour.
32. Boutons du mode Assignation : Appuyez sur l'un de ces boutons pour définir la fonction des boutons d'affectation de piste lorsqu'ils sont enfoncés :
- Mute : appuyez sur ce bouton pour couper le son de la piste.
 - Solo : appuyez sur ce bouton pour mettre la piste en solo.
 - Armement d'enregistrement : appuyez sur ce bouton pour armer l'enregistrement de la piste.
 - Clip Stop : appuyez sur ce bouton pour arrêter le clip en cours de lecture dans la piste.
- Astuce : maintenez Shift et appuyez sur Mute ou Solo pour ouvrir la fenêtre Mixer Config, dans laquelle vous pouvez définir le comportement du bouton Solo et du crossfader.
33. Track Assign : Appuyez sur l'un de ces boutons pour appliquer une affectation à une piste, représentée par la colonne de clips juste au-dessus. Utilisez les boutons du mode d'attribution pour définir la fonction d'attribution.
- Appuyez et maintenez Shift, puis appuyez sur l'un de ces boutons pour accéder aux fonctions secondaires, imprimées sous les boutons.
34. Arrêter tous les clips : appuyez sur ce bouton pour arrêter tous les clips lorsqu'ils atteignent la fin.

Afficher

Voici quelques informations générales sur l'utilisation de l'affichage Force :

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

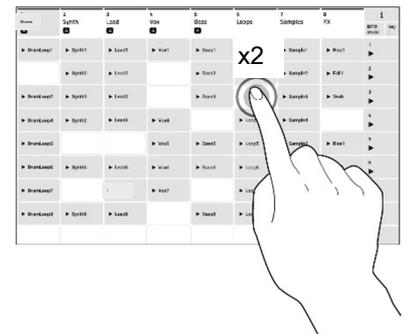
Dans la vue matricielle, appuyez sur un emplacement de clip rempli pour lancer le clip.



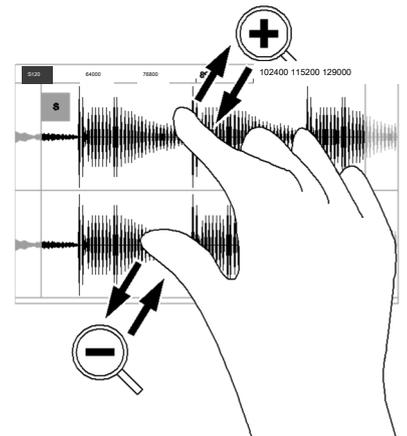
Appuyez deux fois sur un contrôle pour accéder aux options d'édition avancées. Dans certains cas, un pavé numérique s'affichera que vous pourrez utiliser pour saisir une valeur (une alternative au cadran de données ou aux boutons -/+).

Appuyez sur la partie supérieure gauche de l'écran pour revenir à la vue précédente.

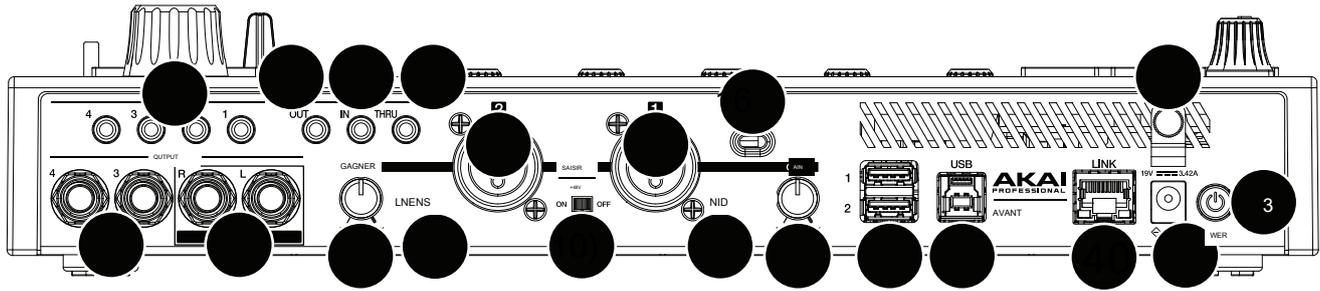
Dans la vue Matrix, appuyez deux fois sur un emplacement de clip vide dans votre piste pour créer un nouveau clip.



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



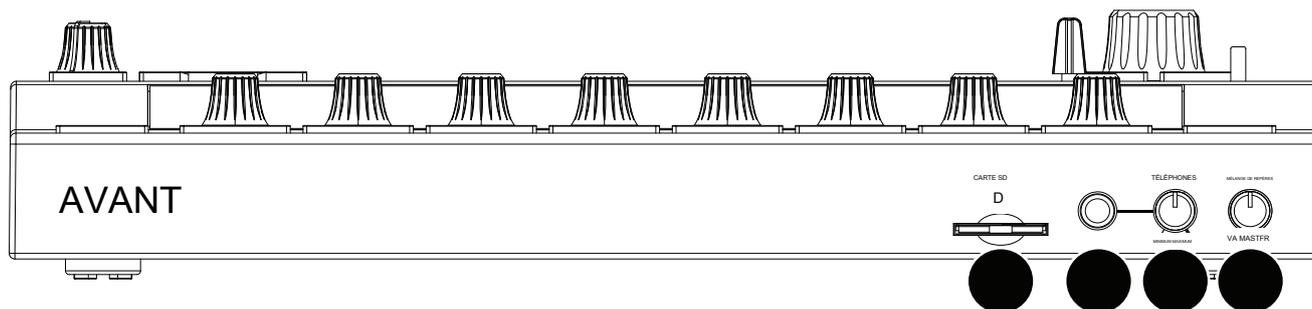
Panneau arrière



1. Entrée d'alimentation : connectez l'adaptateur secteur fourni (19 V, 3,42 A, centre positif) à cette prise puis à une prise électrique.
- 2 Dispositif de retenue de l'adaptateur secteur : fixez le câble de l'adaptateur secteur à ce dispositif de retenue pour éviter qu'il ne se débranche accidentellement.
3. Interrupteur d'alimentation : appuyez sur ce bouton pour allumer ou éteindre Force.
4. Lien : connectez un câble Ethernet standard à ce port pour utiliser Ableton Link et d'autres appareils compatibles avec Force.
Voir Fonctionnement > Fonctionnalités générales > Menu > Préférences > MIDI / Sync pour plus d'informations.
5. Port USB-B : utilisez le câble USB inclus pour connecter ce port USB à haute force de rétention à un port USB disponible sur votre ordinateur.
6. Ports USB-A : connectez des clés USB à ces ports USB pour accéder à leurs fichiers directement à l'aide de Force.
7. Entrée 1/2 (XLR ou 1/4" /6,35 mm) : Utilisez des câbles XLR standard ou 1/4" (6,35 mm) TRS pour connecter ces entrées aux sources audio (microphone, table de mixage, synthétiseur, etc.). Lorsque vous utilisez un câble 1/4", le préampli micro est retiré du circuit et le commutateur Line/ Inst peut être utilisé pour régler l'impédance.

Tournez les boutons Gain pour régler le niveau d'entrée de chacun.
8. Gain : utilisez ces boutons pour régler le gain du signal entrant de l'entrée 1/2 sur le panneau arrière. Soyez prudent lorsque vous réglez ce bouton à des niveaux plus élevés, car cela peut entraîner une distorsion du signal.
9. Line/Inst : utilisez ces commutateurs pour régler l'entrée 1/2 afin d'accepter une source sonore de niveau ligne ou de niveau instrument lors de l'utilisation d'une connexion 1/4" (6,35 mm).
10. Alimentation fantôme (+48 V) : Ce commutateur active et désactive l'alimentation fantôme pour les entrées 1/2 lors de l'utilisation d'une connexion XLR. Lorsqu'il est activé, +48 V d'alimentation fantôme sera fourni aux deux entrées. Notez que la plupart des microphones dynamiques ne nécessitent pas d'alimentation fantôme, contrairement à la plupart des microphones à condensateur. Reportez-vous à la documentation de votre microphone pour vérifier s'il a besoin d'une alimentation fantôme.
11. Sorties (1/4" /6,35 mm) : utilisez des câbles TRS standard 1/4" (6,35 mm) pour connecter ces sorties à vos moniteurs, table de mixage, etc. Les sorties principales L/R sont les mêmes que les sorties 1, 2.
12. Sortie MIDI : connectez des appareils MIDI compatibles de 1/8" (3,5 mm) à cette sortie, ou utilisez l'adaptateur 1/8" vers MIDI inclus pour connecter un câble MIDI standard à 5 broches de cette sortie à l'entrée MIDI. d'un appareil MIDI externe (synthétiseur, boîte à rythmes, etc.).
13. Entrée MIDI : connectez des appareils MIDI compatibles de 1/8" (3,5 mm) à cette entrée, ou utilisez l'adaptateur 1/8" vers MIDI inclus pour connecter un câble MIDI standard à 5 broches de cette entrée à la sortie MIDI. d'un appareil MIDI externe (synthétiseur, boîte à rythmes, etc.).
14. MIDI Thru : connectez des appareils MIDI compatibles 1/8" (3,5 mm) à ce port thru, ou utilisez l'adaptateur 1/8" vers MIDI inclus pour connecter un câble MIDI standard à 5 broches de cette entrée au Sortie MIDI d'un appareil MIDI externe (synthétiseur, boîte à rythmes, etc.). Le MIDI entrant du port MIDI In sera transmis à cette sortie.
15. Sortie CV/Gate : utilisez des câbles TS standard de 1/8" (3,5 mm) pour connecter ces sorties à des appareils modulaires en option. Force enverra la tension de commande (C) et/ou les données de porte via cette connexion.
16. Emplacement de verrouillage Kensington® : Vous pouvez utiliser cet emplacement pour fixer votre Force à une table ou à une autre surface.

Panneau avant



1. Emplacement pour carte SD : Insérez une carte SD/SDHC standard dans cet emplacement pour accéder directement à ses fichiers à l'aide de Force.
2. Téléphones (1/4" / 6,35 mm) : connectez un casque stéréo standard 1/4" (6,35 mm) à cette sortie.
3. Volume du téléphone : tournez ce bouton pour régler le volume de la sortie du téléphone.
4. Cue Mix : Tournez ce bouton pour régler la balance entre les signaux Master et 3/4 dans votre casque. Master est le signal envoyé depuis les sorties principales. 3/4 est le signal envoyé depuis les sorties 3/4.

Tutoriel

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

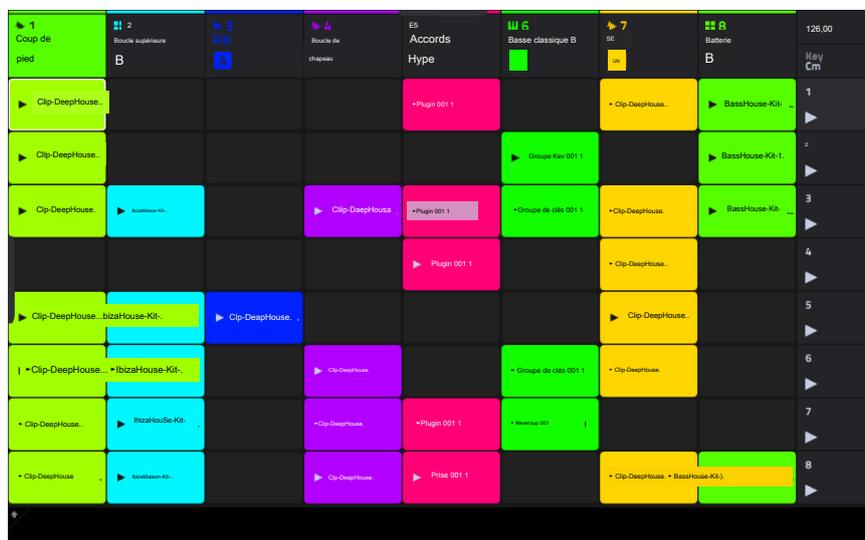
Démarrage

Assurez-vous d'avoir connecté votre matériel Force à une source d'alimentation à l'aide de l'adaptateur secteur fourni et de l'avoir allumé.

Lorsque vous allumez votre Force pour la première fois, vous pouvez sélectionner un projet de démonstration pour vous aider à démarrer, sélectionner **Projet vide** en bas de l'écran pour charger un modèle vierge ou sélectionner **Modèle utilisateur** pour charger un modèle personnalisé enregistré.

Pour ce didacticiel, appuyez sur le projet **Deep House - Colors Demo** pour le charger.

Lancement de clips



Après avoir chargé la démo, Force ouvrira automatiquement le mode **Clip Matrix**. Ce mode d'affichage vous donne un aperçu de votre projet et reflète la disposition 8x8 des rampes de lancement de clips. Utilisez les boutons du curseur pour déplacer la vue actuelle de la matrice d'une ligne ou d'une colonne à la fois.

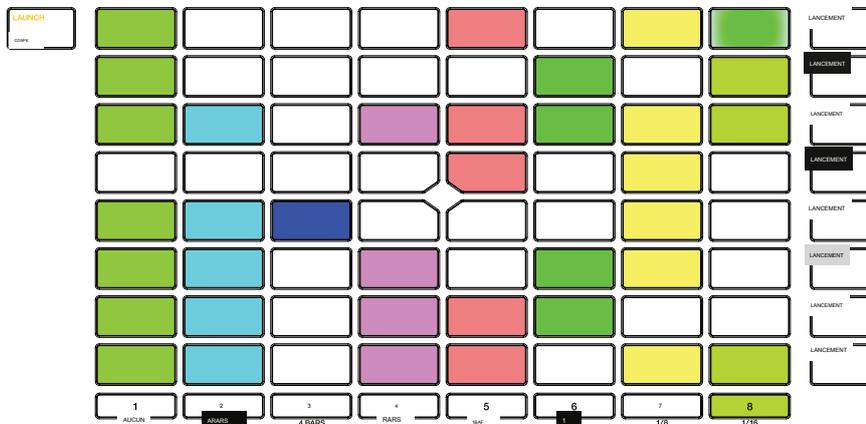
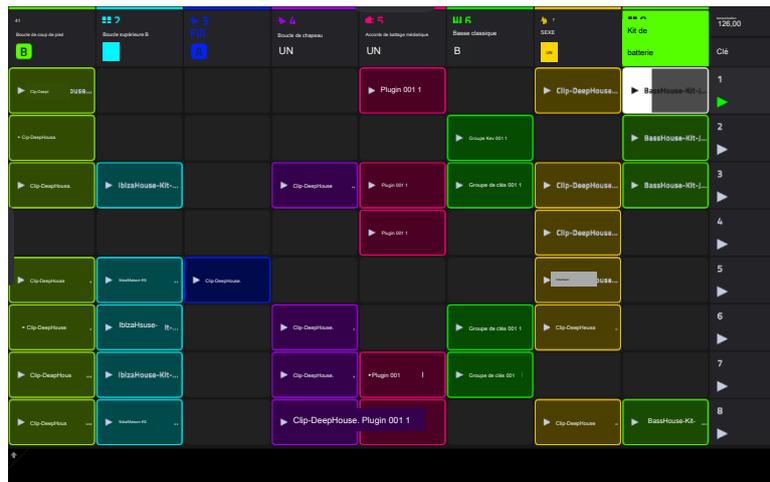
Chaque colonne en mode **Clip Matrix** représente une piste. Les pistes peuvent être utilisées pour contenir des échantillons audio, des kits de batterie, des plug-ins d'instruments et bien plus encore. Sur l'écran, vous verrez des pistes intitulées **Kick Loop**, **Top Loop**, **Fill** et plus encore.

Chaque piste est composée de clips, qui sont de courtes séquences audio ou MIDI. Un seul clip d'une piste peut être lu à la fois.

Essayons de jouer avec quelques clips pour voir comment ils fonctionnent.

Le mode **Clip Matrix** peut également être configuré pour afficher la ligne **Arrangement**, qui est utilisée pour déclencher des arrangements linéaires enregistrés dans le mode **Arrangement** de Force. Pour afficher ou masquer la ligne **Arrangement** dans la matrice, maintenez la touche **Maj** enfoncée et appuyez sur le bouton **Lancer/Config** pour ouvrir la fenêtre **Lancer la configuration**, puis cochez ou décochez **Afficher l'arrangement** dans la matrice de clips. Voir **Fonctionnement> Modes> Mode Arrangement** pour plus d'informations sur le mode **Arrangement**.

Appuyez sur le bouton Lancer pour vous assurer que les rampes de lancement du clip sont en mode lancement. Dans ce mode pad, chaque pad représente un seul clip dans une piste. Les pads allumés représentent les clips affichés à l'écran et les pads atténués sont des clips vides.



Appuyez sur le premier clip de la piste 8 – Drum Kit pour commencer à le lire. La zone de lancement du clip clignotera lentement en vert pour indiquer qu'elle est active, et le clip à l'écran affichera la position de la tête de lecture dans le clip.

Maintenant, en mode Launch, appuyez sur le pad de lancement du clip situé sous le pad en cours de lecture. La lecture du deuxième clip commencera après la mesure suivante.

Voir Fonctionnement > Fonctionnalités générales > Modes Pad > Mode de lancement pour en savoir plus.

Les clips continueront à être lus jusqu'à ce qu'un autre clip dans la même piste soit lancé, jusqu'à ce que la lecture soit arrêtée ou jusqu'à ce que le clip soit arrêté pendant que la lecture continue.

Pour arrêter la lecture, appuyez sur le bouton Stop.

Pour arrêter le clip, appuyez d'abord sur le bouton Clip Stop pour affecter les boutons Track Assign au mode d'arrêt. Ensuite, appuyez sur le bouton Track Assign de la piste sur laquelle le clip est en cours de lecture. Vous pouvez également appuyer sur le bouton Arrêter tous les clips pour arrêter les clips de toutes les pistes.

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

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

Pendant la lecture d'une scène, essayez de lancer des clips à partir d'autres rangées pour expérimenter différentes variations.



Vous pouvez également attribuer des pistes au crossfader de Force. Cela vous permet d'effectuer une transition transparente entre les clips de plusieurs pistes.

1. Appuyez et maintenez le bouton Assign A et appuyez sur le bouton Track Assign pour la piste 1 - Kick Loop. Le nom de la piste en haut de l'écran affichera désormais une icône A.
2. Ensuite, maintenez enfoncé le bouton Assign B et appuyez sur le bouton Track Assign pour Track 4- Hat Fill. Le nom de la piste en haut de l'écran affichera une icône B.
3. Lancez la troisième scène puis utilisez le crossfader pour passer d'un clip à l'autre en le déplaçant du côté A vers le côté B et inversement.

Pour effacer les affectations du crossfader, maintenez Shift et appuyez sur le bouton Assign A ou Assign B.

Pour modifier le profil de pente du crossfader, ouvrez la fenêtre Mixer Config en appuyant sur Paramètres lorsque vous affichez le Mixer, ou en maintenant Shift et en appuyant sur Mute ou Solo. Sélectionnez Linéaire, Exponentiel ou Logarithmique.

Édition de clips et de pistes

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

Dans Clip Event Editor, vous pouvez afficher et modifier les événements de note et leurs paramètres, tels que la longueur, la vélocité et la transposition, pour les pistes MIDI et les échantillons audio, ainsi que leurs paramètres, tels que la longueur, le volume et l'accordage, dans les pistes audio.

Pour les clips MIDI tels que ceux des pistes de batterie, de groupe de touches ou de plug-in, utilisez la barre d'outils en haut de l'écran pour ajouter, effacer ou sélectionner des notes et vous déplacer dans la grille, et utilisez le menu Edition pour modifier davantage les événements de note MIDI.

Pour les clips audio, utilisez la barre d'outils en haut de l'écran pour sélectionner, déplacer, effacer, couper et désactiver des parties de la forme d'onde ci-dessous. Cette page contient également le puissant outil Warp de Force, qui peut être utilisé pour ajuster le tempo de n'importe quel échantillon pour qu'il corresponde au tempo de votre projet sans changer la hauteur.

Dans l'éditeur de clips, vous pouvez afficher et modifier les paramètres du conteneur de clips lui-même, tels que sa longueur, son mode de lancement et sa quantification. Lorsque vous utilisez un clip audio, cette vue affichera la forme d'onde de l'échantillon. Lorsque vous utilisez un clip MIDI, tel qu'un clip de kit de batterie ou un clip de plugin, cette vue affichera soit tous les pads disponibles dans une vue verticale avec leurs données correspondantes, soit un clavier vertical "piano roll".

De plus, les clips MIDI peuvent être édités en utilisant le mode d'édition de liste. Ce mode vous offre bon nombre des mêmes fonctionnalités que Clip Event Editor, mais dans un flux de travail de liste. Vous pouvez utiliser cette vue pour filtrer vos événements MIDI selon un type particulier, par exemple les messages Aftertouch ou l'automatisation des pistes.

En mode Arrangement, vous pouvez enregistrer la performance de votre clip sur une chronologie linéaire et utiliser les puissantes commandes Arrange Edit de Force pour façonner votre chanson. Voir Fonctionnement > Modes > Mode Arrangement pour en savoir plus.

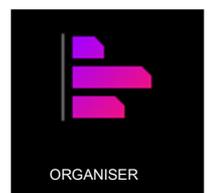
Le mode Track Edit de Force est utilisé pour éditer les paramètres de la piste elle-même. Ce mode n'est pas disponible pour les pistes audio.

Pour les pistes de batterie, vous pouvez éditer les paramètres des quatre couches ainsi que tous les paramètres de synthèse et les réglages des effets d'insertion.

Pour les pistes de groupe de touches, vous pouvez définir les plages de notes du groupe de touches, modifier les paramètres de chaque groupe de touches et définir leurs plages de notes. Vous pouvez également modifier tous les paramètres de synthèse et insérer les paramètres d'effet.

Pour les pistes du plugin, vous pouvez définir les paramètres du plugin à l'aide de l'interface graphique pour les plugins intégrés, ou un aperçu de tous les paramètres du plugin avec un curseur pour chacun pour les autres plugins.

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



Éditeur de clips

Tout d'abord, regardons l'éditeur de clips, où vous pouvez afficher et modifier les informations et les paramètres du clip.

Pour accéder à l'éditeur de clips, effectuez l'une des opérations suivantes :

Appuyez sur Clip.

Appuyez sur Menu, puis appuyez sur Éditeur de clips.

Dans l'éditeur de clips, vous pouvez afficher et modifier les paramètres du conteneur de clips lui-même, tels que la longueur, le mode de lancement et la quantification. L'apparence de l'éditeur de clips dépend du type de piste à laquelle appartient le clip :

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

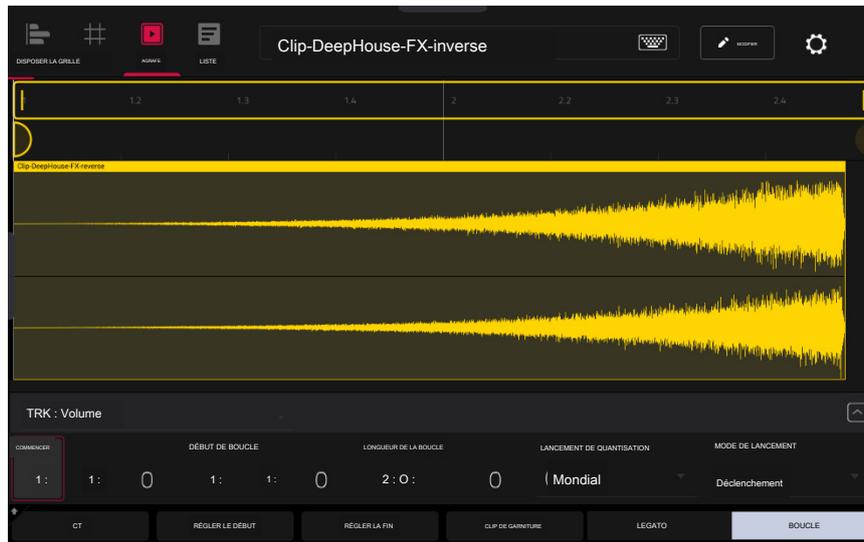


Pour les pistes de batterie, la colonne de gauche vous montre tous les pads disponibles dans une vue verticale avec leurs événements correspondants dans la grille de droite :



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





Modifions l'un des clips de notre projet de démonstration :

1. Assurez-vous que les rampes de lancement du clip sont en mode lancement en appuyant sur le bouton Lancer.
2. Appuyez et maintenez le bouton Select, puis appuyez sur le premier pad de lancement de clip pour la piste 7 - SFX.
3. Maintenant, essayez d'apporter certaines des modifications au clip décrit ci-dessous. À tout moment, appuyez sur Annuler pour revenir à l'état précédent.

Pour ajuster la longueur du clip, utilisez les champs Début, Début de boucle et Longueur de boucle. Vous pouvez également utiliser les boutons Set Start et Set End pendant la lecture. Le point de début ou de fin sera placé à la position de la tête de lecture lorsque le bouton a été enfoncé.

Pour ajuster le paramètre de quantification de lancement, appuyez sur le champ Launch Quantization, puis utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour définir le timing de lancement du clip. Ceci peut être réglé séparément de la quantification de lancement globale. Par exemple, vous pouvez conserver la quantification de lancement globale à 1 barre pour synchroniser les clips plus longs, mais définir les effets sonores ou autres "one shots" sur une quantification de lancement plus petite, telle que 1/8 barre.

Pour modifier le comportement de lancement du clip, appuyez sur le champ Mode de lancement, puis utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour changer de mode. Sélectionnez Basculer pour que le clip démarre ou s'arrête à chaque pression successive. Sélectionnez Déclencheur pour que le clip démarre au début à chaque pression. Toggle est utile pour les clips de phrases complètes, tandis que Trigger est utile pour les effets sonores ponctuels.

Pour régler la correction du timing, appuyez sur le bouton TC pour ouvrir la fenêtre Timing Correct. Cette fenêtre contient divers paramètres pour vous aider à quantifier les événements de votre clip (découvrez cette fonctionnalité dans Fonctionnement > Fonctionnalités générales > Timing Correct (TC)).

Pour découper un clip audio, utilisez le champ Longueur de boucle pour définir la longueur préférée, puis appuyez sur Couper le clip pour découper l'intégralité du clip à cette taille.

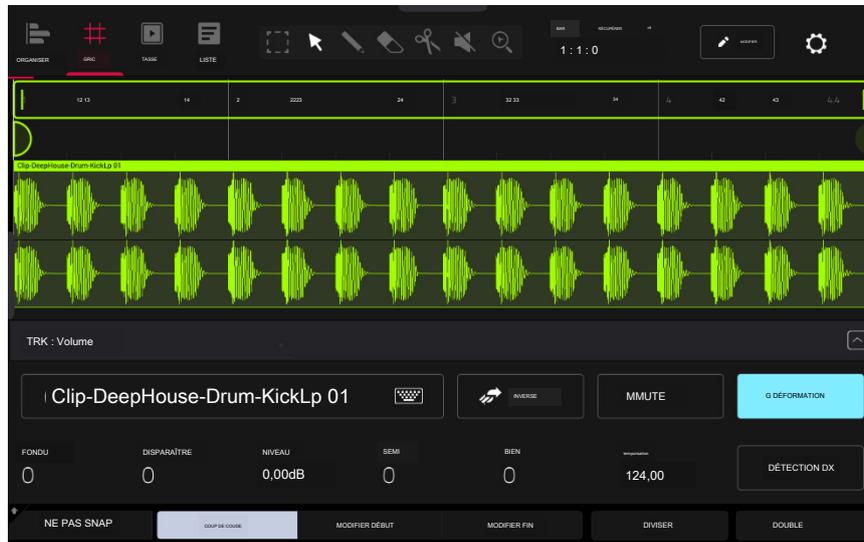
Pour déplacer la position de la tête de lecture d'un clip à un autre dans la même piste, appuyez sur le bouton Legato. Lorsqu'elle est active, la tête de lecture continuera à partir de la même position que dans le clip précédent de la même piste lors du basculement entre les clips. Ceci est utile pour créer des remplissages fluides dans les pauses de batterie, pour travailler avec une piste acapella ou d'autres scénarios dans lesquels vous souhaitez qu'un clip soit joué sur plusieurs scènes.

Pour activer ou désactiver la boucle de clip, appuyez sur le bouton Boucle. Les clips tels que les effets sonores, les coups de batterie et autres « one-shots » doivent généralement avoir la boucle désactivée. Pour des phrases mélodiques ou rythmiques plus longues, réglez Loop sur On.

Pour ajuster la boucle, maintenez Shift et appuyez sur les boutons « Loop ou Loop » pour déplacer la boucle vers la gauche ou la droite, ou maintenez Shift et appuyez sur les boutons /2 ou 2X pour réduire de moitié ou doubler la taille de la boucle.

Éditeur d'événements de clips

Dans Clip Event Editor (anciennement Grid Mode ou Region View pour l'audio et Event View pour MIDI), vous pouvez modifier les paramètres du clip audio lui-même, tels que la longueur, les niveaux, l'accordage et le BPM.



Commençons par apporter quelques modifications à un clip audio à l'aide de l'éditeur d'événements de clip.

1. Lancez le premier clip de la piste 1 - Kick Loop.
- 2 Appuyez sur Menu et appuyez sur Grille.
3. Maintenant, essayez d'apporter certaines des modifications au clip audio décrit ci-dessous. À tout moment, appuyez sur Annuler pour revenir à l'état précédent.

Pour sélectionner une partie du clip, appuyez sur l'icône de la boîte de sélection dans le coin supérieur droit, puis appuyez et faites 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 appuyez et faites glisser sur la partie supérieure de la forme d'onde.

Pour raccourcir ou allonger une région de clip (ou plusieurs régions de clip sélectionnées), appuyez sur la zone de sélection ou sur les icônes de pointeur dans le coin supérieur droit, puis appuyez et faites glisser le tiers inférieur de celle-ci vers la gauche ou la droite.

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

Pour désactiver 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 souhaitez désactiver, puis appuyer sur le bouton Muet.

Pour faire défiler ou modifier le niveau de zoom de la forme d'onde, appuyez sur l'icône en forme de loupe. Ensuite, appuyez et faites glisser pour faire défiler la forme d'onde, pincez avec deux doigts pour effectuer un zoom arrière ou écartez avec deux doigts pour effectuer un zoom avant.

Pour modifier le niveau du clip, appuyez sur le champ Niveau, puis utilisez la molette de données ou les boutons -/+.

Pour modifier le réglage du clip, appuyez sur Semi ou Fine, puis utilisez la molette de données ou les boutons -/+.

Pour inverser le clip (ou une section de celui-ci), appuyez sur le bouton Inverser.

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 nom.

nouveau nom.

Dans Clip Event Editor, vous pouvez également utiliser le puissant outil de distorsion de Force pour ajuster le tempo de n'importe quel échantillon afin qu'il corresponde au tempo de votre projet sans changer la hauteur.

Pour synchroniser un clip audio au tempo du projet :

1. Chargez l'échantillon souhaité sur une zone de lancement de clip vide à l'aide du navigateur.
2. Avec la zone de lancement du clip sélectionnée, ouvrez l'éditeur d'événements de clip en appuyant sur Menu et en appuyant sur Grille.
3. Si votre échantillon est déjà réduit à un nombre défini de mesures et de temps, vous pouvez passer à l'étape suivante.

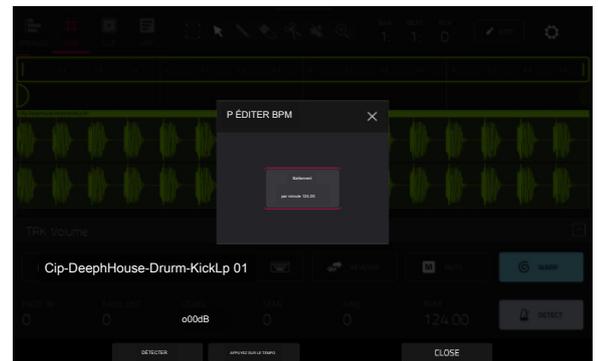
Si votre échantillon n'est pas déjà coupé uniformément, vous pouvez utiliser les outils Edit Start et Edit End pour isoler la section de l'échantillon que vous souhaitez utiliser. Vous pouvez également utiliser l'icône des ciseaux pour couper l'audio.
4. Appuyez sur le bouton Warp pour activer la déformation de l'échantillon. Cela vous permettra d'allonger ou de raccourcir la région du clip sélectionnée à la longueur de boucle souhaitée sans modifier la hauteur de l'échantillon.
5. Pour ajuster le BPM de l'échantillon, appuyez sur le bouton Détecter pour ouvrir la fenêtre Modifier le BPM. À partir de là, vous pouvez définir le BPM de trois manières :

je. Appuyez sur Détecter pour que Force analyse le BPM pour vous.

ii. Lisez le clip et utilisez le bouton Tap Tempo pour saisir le BPM.

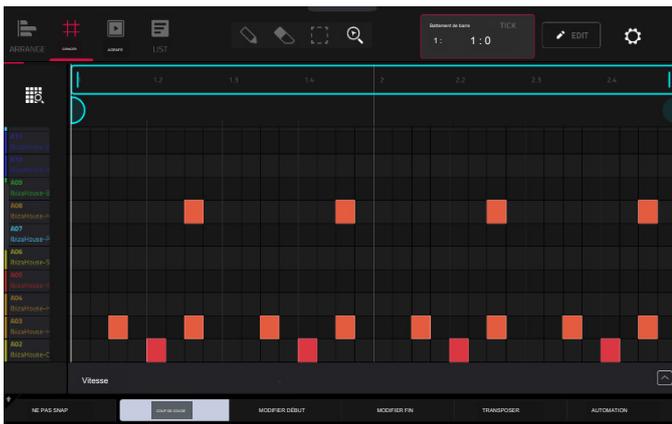
je. Entrez le BPM manuellement si vous le connaissez.

6. À mesure que le BPM de l'échantillon est modifié, le nombre de mesures et de temps qu'il couvre changera également.

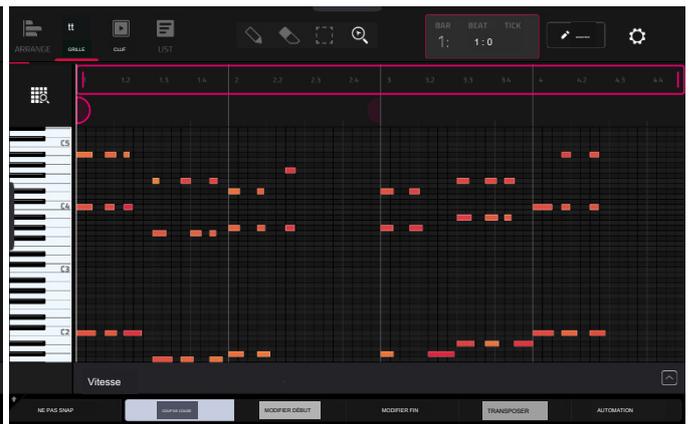


Voir Opération > Modes > Éditeur d'événements de clip pour en savoir plus sur cette fonctionnalité.

L'éditeur d'événements de clip apparaîtra différemment lors de l'utilisation d'un clip avec des données MIDI sur une piste de batterie, de groupe de touches, de plug-in, MIDI ou CV.



Vue Grille pour une piste de batterie



Vue Grille pour un groupe de touches, un plugin, une piste MIDI ou CV

Apportons maintenant quelques modifications à un clip MIDI à l'aide de l'éditeur d'événements de clip.

1. Lancez le premier clip de la piste 2 – Top Loop.
2. Appuyez sur Menu et appuyez sur Clip Event Editor pour ouvrir l'éditeur d'événements Clip.
3. Maintenant, essayez d'apporter certaines des modifications pour noter les événements décrits ci-dessous. À 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. Ensuite, dans la grille, appuyez sur un carré.

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

Pour sélectionner une note, appuyez sur la case de sélection dans le coin supérieur droit. Ensuite, 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 en bas de l'écran, puis utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour déplacer les notes vers la gauche ou la droite. Par défaut, vous pouvez positionner les notes uniquement en fonction des valeurs de quantification définies par la valeur Time Correct (découvrez cette fonctionnalité dans Fonctionnement > Fonctionnalités générales > Timing Correct (TC).

Pour ajuster le point de début ou le point de fin des notes sélectionnées (sans changer leur position), appuyez sur Modifier le début ou Modifier la fin en bas de l'écran, puis utilisez la molette de données ou les boutons +/-.

Pour transposer les notes sélectionnées vers le haut ou vers le bas, appuyez sur Transposer en bas de l'écran, puis utilisez la molette de données ou les boutons +/-.

Pour régler la vitesse des notes sélectionnées, appuyez sur Vitesse en bas de l'écran, puis utilisez la molette de données ou les boutons +/-.

Pour afficher la voie d'automatisation, appuyez sur le bouton flèche vers le haut (↑) dans le coin inférieur droit de l'écran pour afficher la voie d'automatisation sous la grille. Par défaut, le paramètre Velocity est affiché, avec la vitesse de chaque note représentée par une barre verticale. Plus la barre est haute et rouge, plus la vitesse est élevée. Appuyez deux fois sur le champ Velocity pour ajouter un nouveau paramètre d'automatisation. Voir Addenda > Mises à jour dans Force 3.0.3 > Nouvelles fonctionnalités > Grille|Voies d'automatisation pour plus d'informations.

Lorsque la voie d'automatisation est développée, la flèche vers le haut (le bouton se transforme en bouton de flèche vers le bas (v), sur lequel vous pouvez ensuite appuyer pour masquer la voie d'automatisation.

Voir Opération > Modes > Éditeur d'événements de clip pour en savoir plus sur cette fonctionnalité.

Mode d'édition de liste

#	TEMPS	NOM DE L'ÉVÉNEMENT	LONGUEUR	VITESSE	TYPE DE MODÈLE	VALEUR	PROBLÈME	RAT
1	001:01:00				Pression du canal..	0		
2	001:01:00	C2 (48)	48	84			100%	→
3	001:01:00	C4(72)	39	86			100%	→
4	001:01:00	Bb4 (82)	39	64			100%	→
5	001:01:72	C2 (48)	29	80			100%	→
6	001:01:72	C4(72)	24	90			100%	→
7	001:01:72	Bb4 (82)	27	72			100%	→
8	001:02:24	C2 (48)	44	103			100%	→
9	001:02:24	C4(72)	21	111			100%	→
10	001:02:24	Bb4 (82)	12	64			100%	→

Le mode d'édition de liste est similaire à l'éditeur d'événements de clip pour les pistes MIDI, mais utilise un flux de travail de liste déroulante pour afficher les paramètres d'événement de note MIDI. Cela vous permet de filtrer rapidement vos événements MIDI par type particulier à l'aide du menu Affichage ou par la position actuelle de la tête de lecture à l'aide du compteur de temps en haut de l'écran. Vous pouvez également insérer, supprimer, lire et déplacer des événements de note à l'aide des boutons situés en bas de l'écran.

Voir Fonctionnement > Modes > Mode d'édition de liste pour en savoir plus sur cette fonctionnalité.

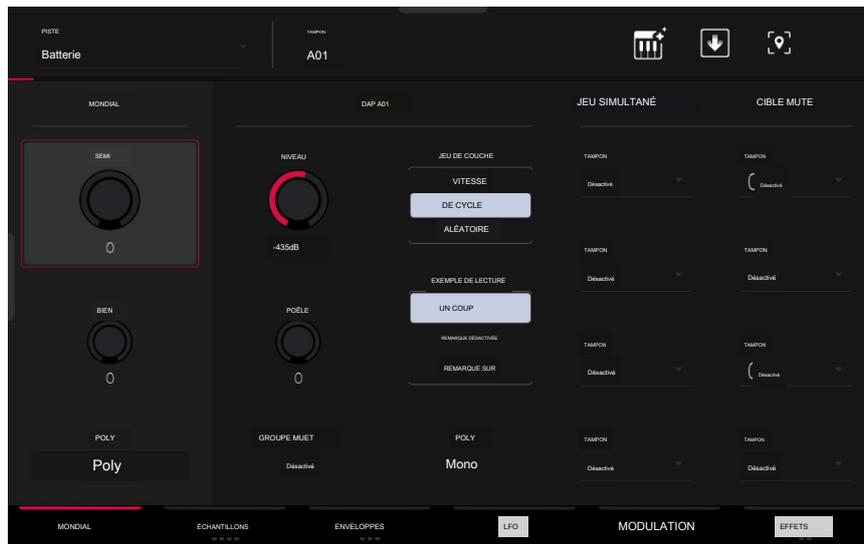
Mode d'édition de piste

En plus d'éditer les événements de note MIDI à l'aide des modes d'édition de clips, vous pouvez éditer les paramètres d'une piste à l'aide du mode d'édition de piste. Ce mode n'est pas disponible pour les pistes audio.

Pour accéder au mode d'édition de piste, effectuez l'une des opérations suivantes :

Appuyez sur Menu, puis appuyez sur Modifier la piste.

Maintenez Shift et appuyez sur Clip.



Maintenant, apportons quelques modifications simples aux sons d'une piste de batterie. Essayez d'effectuer ces modifications pendant la lecture d'un clip pour entendre la différence.

1. En mode Clip Matrix, maintenez enfoncé le bouton Track Select de la piste 8 – Drum Kit pour sélectionner la piste.
2. Appuyez sur le bouton Note pour régler les pads de lancement de clips en mode Note. Le quadrant inférieur gauche affichera désormais un kit de batterie typique à 16 pads.
3. Appuyez sur le pad de grosse caisse (A01) pour le sélectionner.
4. Dans l'onglet Global du mode Track Edit, ajustez le bouton Level 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 Pan vers le haut ou vers le bas pour régler le panoramique stéréo. Nous recommandons d'étaler un peu le panoramique des sons clairs (par exemple cymbales, caisse claire).
7. Appuyez sur le pad de charleston (A03) pour le sélectionner.
8. Appuyez sur l'onglet Samples pour que le premier carré en dessous soit allumé.
9. Utilisez les champs Semi et Fine pour ajuster le réglage de l'échantillon.

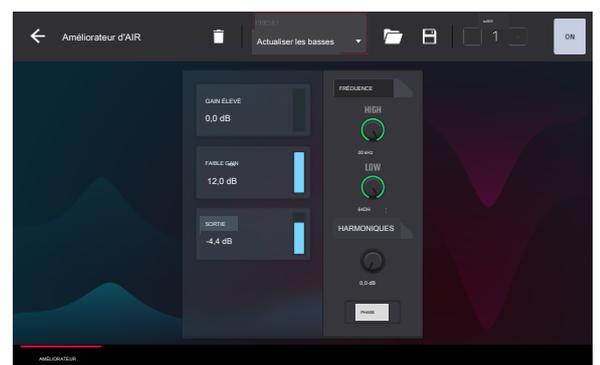
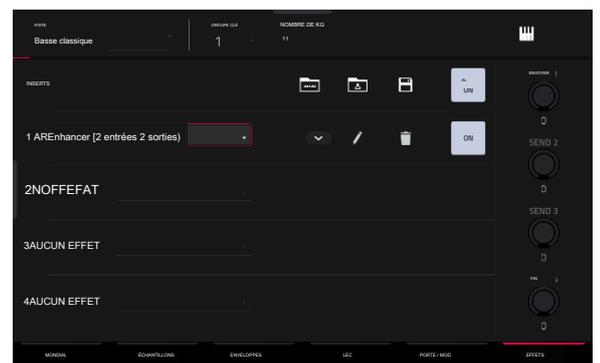
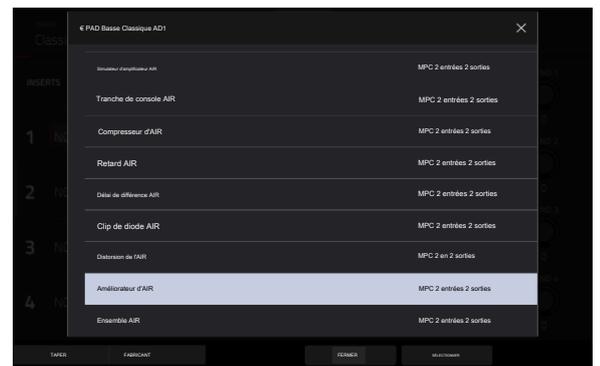
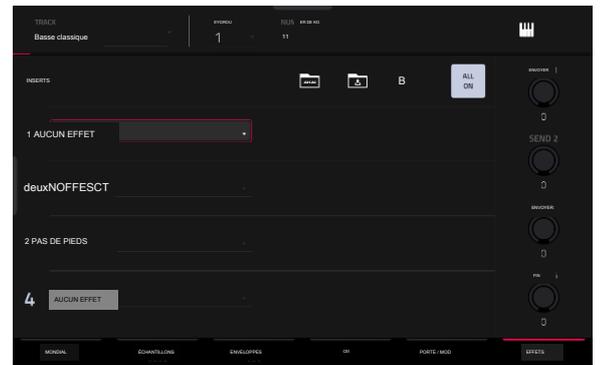
Vous pouvez également appliquer des effets à une piste avec le mode Track Edit. Essayons d'ajouter un effet à la piste de basse.

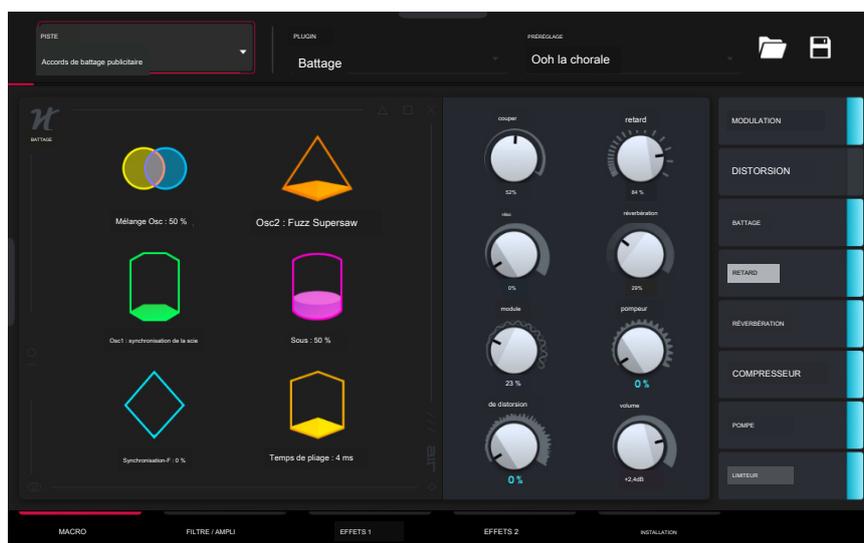
1. En mode Track Edit, maintenez enfoncé le bouton Track Select de la piste 6 – Classic Bass pour sélectionner la piste.
2. Appuyez sur l'onglet Effets en bas de l'écran pour afficher l'onglet Effets d'insertion.
3. Appuyez deux fois sur le premier emplacement d'effet. Une liste d'effets apparaîtra.
4. Faites glisser votre doigt vers le haut ou le bas pour vous déplacer dans la liste.
5. Pour charger un effet, appuyez deux fois dessus. Vous pouvez également appuyer dessus une fois, puis appuyer sur Sélectionner ou appuyer sur le cadran de données. Essayons d'ajouter AIR Enhancer.
6. Pour fermer la liste, appuyez sur Fermer.
7. Maintenant que l'effet a été ajouté à la piste de basse, vous pouvez ajuster ses paramètres à votre guise.

Pour ajuster les paramètres de l'effet, appuyez sur l'icône en forme de crayon.

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

Pour vider l'emplacement d'effet, appuyez sur l'icône de la poubelle. Activez ou désactivez l'effet en appuyant sur le bouton On/Off de l'emplacement.



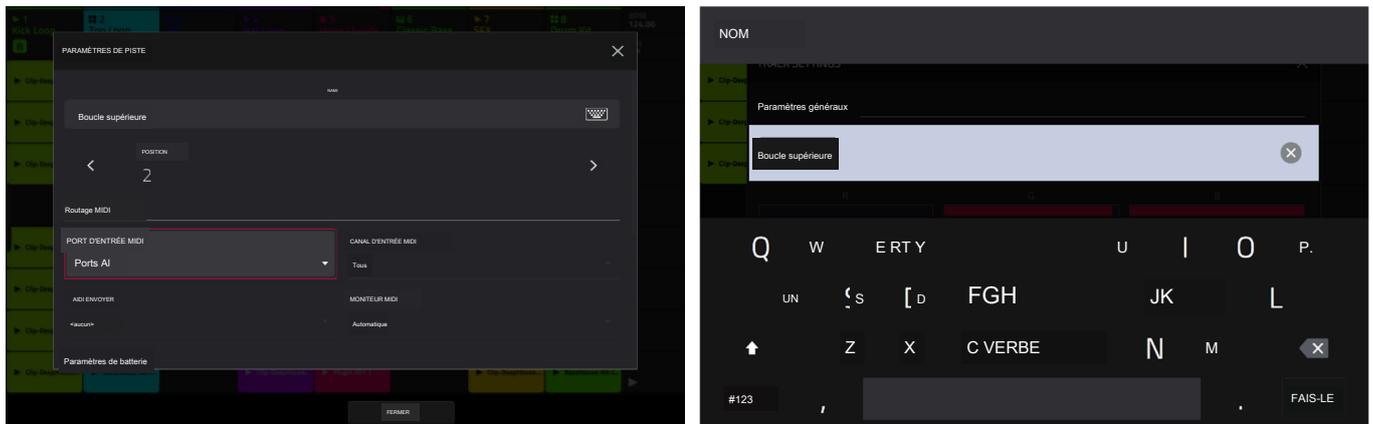


Lorsqu'une piste de plugin est sélectionnée, le mode Track Edit affiche les paramètres du plugin chargé.

1. Appuyez sur Matrix pour accéder au mode Clip Matrix.
2. Appuyez et maintenez enfoncé le bouton de sélection de piste pour Track 5-Hype Chords.
3. Lancez le premier clip de la piste 5 – Hype Chords.
4. Accédez au mode d'édition de piste.
5. Pendant la lecture du clip, essayez de modifier les différents paramètres du plugin. Utilisez les onglets en bas de la page pour afficher différents ensembles de paramètres.

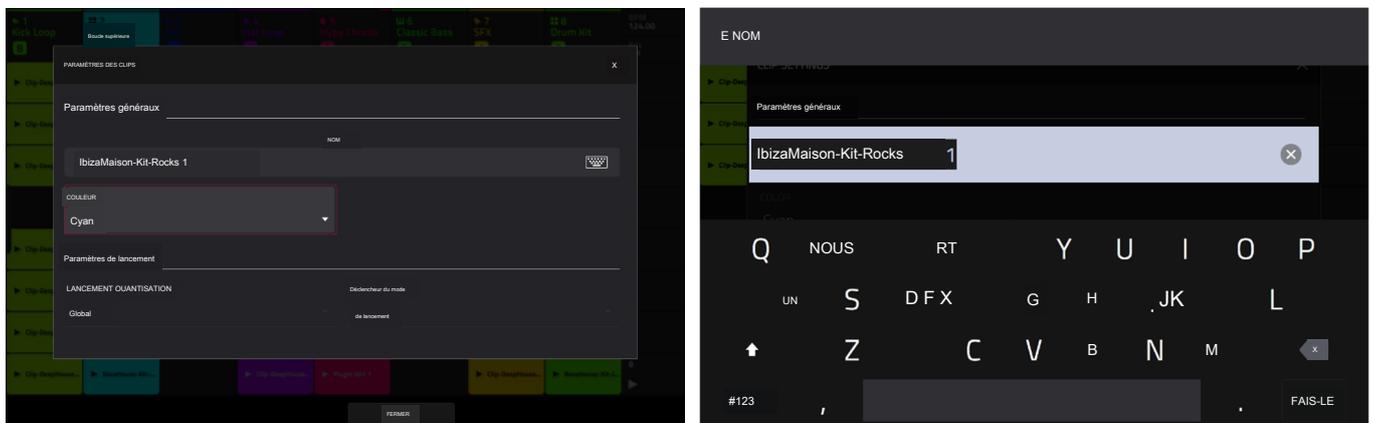
Renommer et enregistrer

Après avoir apporté des modifications aux clips et aux pistes, vous souhaitez peut-être renommer et enregistrer votre projet avant d'aller plus loin.



Pour renommer une piste :

1. Appuyez sur Matrix pour accéder au mode Clip Matrix.
2. Appuyez deux fois sur le nom de la piste en haut de l'écran.
3. Sous Nom, appuyez sur l'icône du clavier.
4. Utilisez le clavier virtuel qui apparaît pour saisir un nouveau nom (par exemple, Synth Lead), puis appuyez sur Do It.

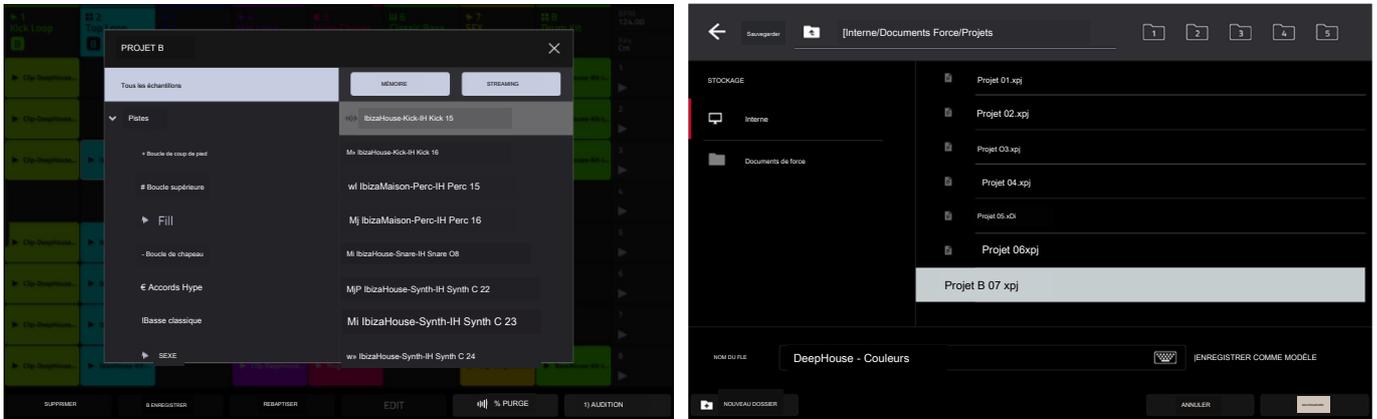


Pour renommer un clip :

1. Appuyez sur Matrix pour accéder au mode Clip Matrix.
2. Maintenez Edit et appuyez sur une zone de lancement de clip.
3. Dans la fenêtre qui apparaît, appuyez sur l'icône du clavier à côté de Nom.
4. Utilisez le clavier virtuel qui apparaît pour saisir un nouveau nom (par exemple, Drum Fil), puis appuyez sur Do It.

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

- Appuyez sur Menu pour afficher le menu et appuyez sur Enregistrer en haut de l'écran.
- 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, appuyez dessus dans la colonne Stockage de gauche.

Interne est le lecteur interne de la Force.

Force Documents est un raccourci vers le dossier Force Documents sur le lecteur interne de Force.

Si vous avez des périphériques de stockage connectés aux ports USB ou à l'emplacement pour carte SD de Force, ils apparaîtront également dans cette colonne.

Pour accéder à un dossier, appuyez deux fois dessus. Vous pouvez également tourner la molette de données ou utiliser les boutons +/- pour vous déplacer dans la liste, puis appuyer sur la molette de données pour accéder à un dossier. Vous pouvez également appuyer sur l'un des cinq boutons de dossier en haut à droite pour accéder immédiatement aux chemins de fichiers pré-attribués (voir Fonctionnement > Modes > Navigateur pour savoir comment procéder).

Pour créer un nouveau dossier, appuyez sur Nouveau dossier, utilisez le clavier virtuel qui apparaît pour saisir un nom, puis appuyez sur Do It.

Vous entrez immédiatement dans le nouveau dossier.

Pour remonter d'un niveau de dossier, appuyez sur l'icône dossier/t dans le coin supérieur gauche.

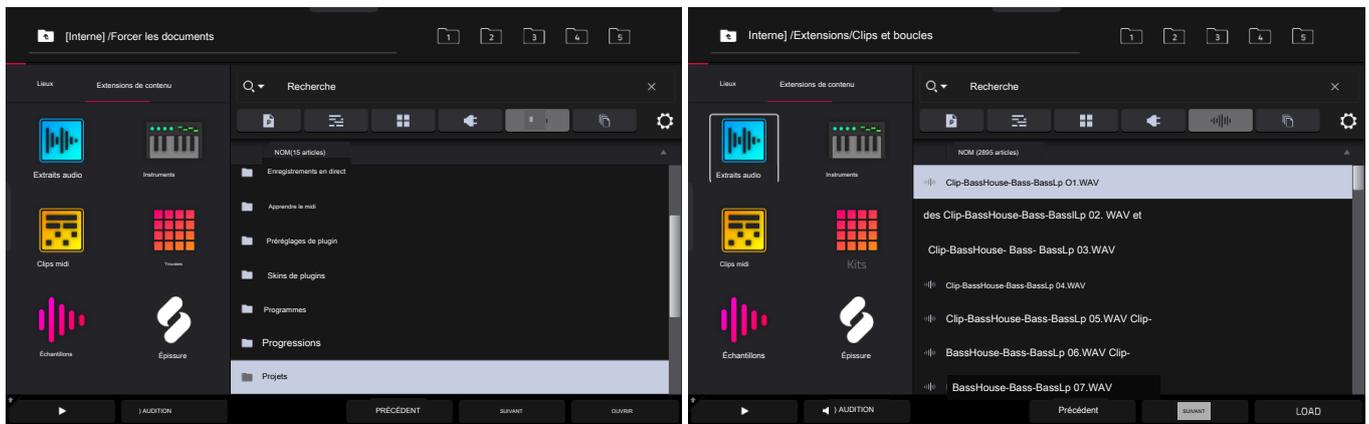
Pour nommer le fichier, appuyez sur le champ Nom du fichier en bas de l'écran et utilisez le clavier virtuel qui apparaît.

Pour enregistrer le fichier, appuyez sur Enregistrer.

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

Utilisation du navigateur

Le navigateur de Force est l'endroit où vous pouvez parcourir et charger des clips, des échantillons, des instruments et bien plus encore à partir de la bibliothèque interne de Force, ainsi que de la bibliothèque de tous les appareils connectés.



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

- Appuyez sur Menu pour afficher le menu, puis appuyez sur Navigateur.

Appuyez sur Charger.

Essayons de créer une nouvelle piste de batterie et d'y charger des échantillons.

1. Appuyez sur Matrix pour ouvrir la vue Matrix.
2. Utilisez le curseur droit pour faire défiler la vue Matrice complètement vers la droite, jusqu'à ce que la dernière colonne affiche un signe + au-dessus des clips.
3. Appuyez sur le symbole + pour ouvrir la fenêtre Ajouter une piste. Alternativement, vous pouvez maintenir enfoncé le bouton Sélecteur de piste sous une piste inutilisée pour ouvrir la fenêtre Ajouter une piste.
4. Sélectionnez Drum pour créer une nouvelle piste de batterie.
5. Réglez les pads en mode Note en appuyant sur le bouton Note.
6. Appuyez sur un pad pour le sélectionner. Dans le navigateur, le pad sélectionné s'allume en blanc brillant. Puisque nous créons un kit de batterie, commencez par appuyer sur le pad inférieur gauche.
7. Pour rechercher des échantillons de batterie, ouvrez d'abord l'onglet Contenu, puis sélectionnez Échantillons.
8. Commencez par rechercher un son de grosse caisse. Appuyez sur dans la barre de recherche, puis utilisez le clavier qui apparaît pour taper « kick » et appuyez sur Do It pour effectuer la recherche. Une liste de tous les échantillons de grosse caisse apparaîtra maintenant.
9. Pour charger un échantillon, appuyez sur le bouton Charger.
10. Vous pouvez parcourir et prévisualiser les échantillons de deux manières :

Tournez la molette de données pour faire défiler la liste et appuyez sur le bouton Lecture pour prévisualiser l'échantillon. Vous pouvez activer l'aperçu automatique en appuyant sur l'icône Haut-parleur et en appuyant sur le bouton Auto pour qu'il soit mis en surbrillance.

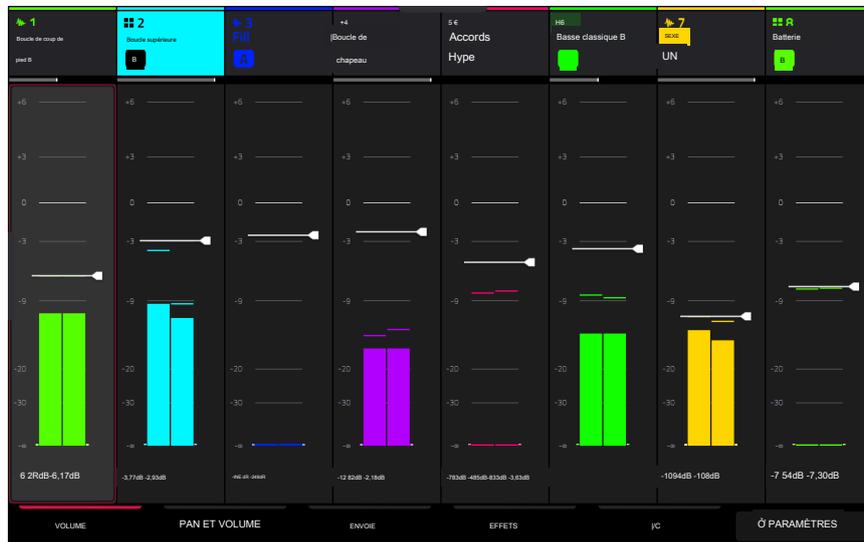
Vous pouvez également écouter rapidement des échantillons en utilisant les boutons Précédent et Suivant de l'écran, ou les boutons - et + de Force. Lorsque vous passez à un nouvel échantillon, il sera automatiquement chargé sur le pad sélectionné. Si vous décidez de ne pas utiliser l'échantillon, l'ancien échantillon sera automatiquement supprimé lorsqu'un nouveau sera chargé sur le même pad.
11. Répétez ce processus pour ajouter une caisse claire, une charleston ou tout autre élément auquel vous pouvez penser à votre batterie.

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

Mixage de pistes

Le mixeur de Force vous permet d'ajuster des paramètres tels que le niveau, le panoramique stéréo et le routage de la même manière que vous le feriez avec un mixeur traditionnel ou une station de travail audio numérique.

Pour ouvrir le Mixer, appuyez sur Mixer. Vous pouvez également appuyer sur Menu et appuyer sur Mixer.



Le Mixer contient quatre onglets de pages qui vous permettent de contrôler différents paramètres pour les pistes et les bus. Appuyez et faites glisser votre doigt pour faire défiler les pistes disponibles ou utilisez les boutons du curseur.

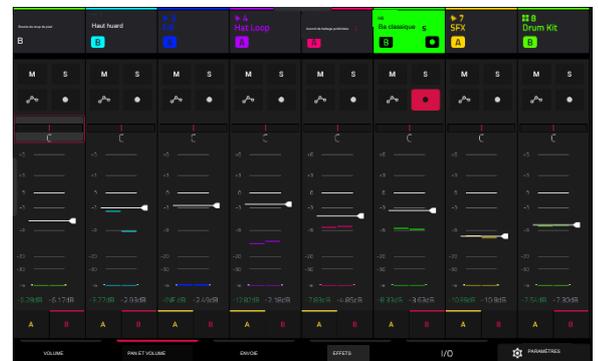
Commençons par l'onglet Pan & Volume. Appuyez sur l'onglet en bas de l'écran pour le sélectionner. Lancez une scène dans votre projet et essayez d'apporter quelques-uns des ajustements suivants aux pistes :

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

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

Pour couper ou mettre en solo la piste, appuyez respectivement sur les boutons M ou S.

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



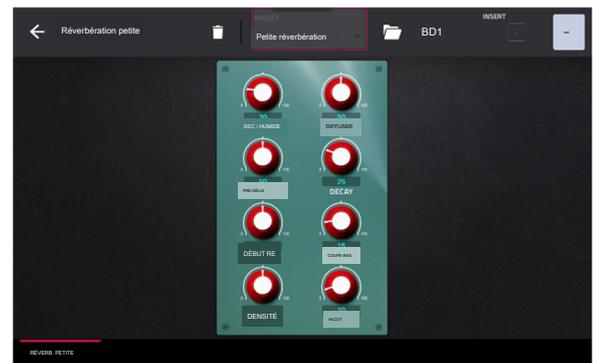
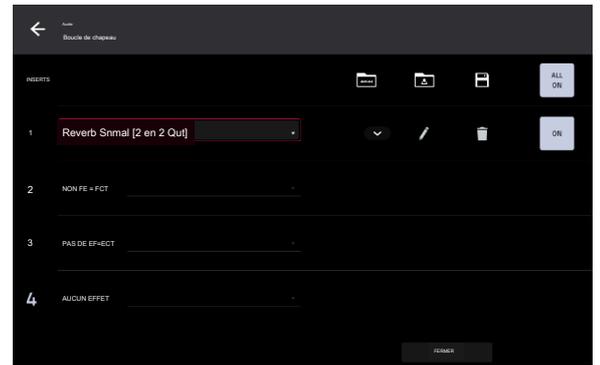
Ensuite, appuyez sur l'onglet Effets. Essayons d'ajouter un effet d'insertion à une piste :

1. Appuyez sur le bouton Inserts dans la piste 4 - Hat Loop pour ouvrir la fenêtre Inserts. Les emplacements d'insertion vides sous ce bouton sont marqués d'un signe +.
2. Appuyez deux fois sur le premier emplacement d'effet. Une liste d'effets apparaîtra.
3. Faites glisser votre doigt vers le haut ou 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 dessus une fois, puis appuyer sur Sélectionner ou appuyer sur le cadran de données. Ajoutons l'effet Reverb Small.
5. Pour fermer la liste, appuyez sur Fermer.
6. Maintenant que l'effet a été ajouté à la piste, vous pouvez ajuster les paramètres selon vos préférences.

Pour ajuster les paramètres de l'effet, appuyez sur l'icône en forme de crayon.

Pour vider l'emplacement d'effet, appuyez sur l'icône de la poubelle. Activez ou désactivez l'effet en appuyant sur le bouton On/Off de l'emplacement.

Voir Fonctionnement > Modes > Mélangeur pour en savoir plus sur cette fonctionnalité.

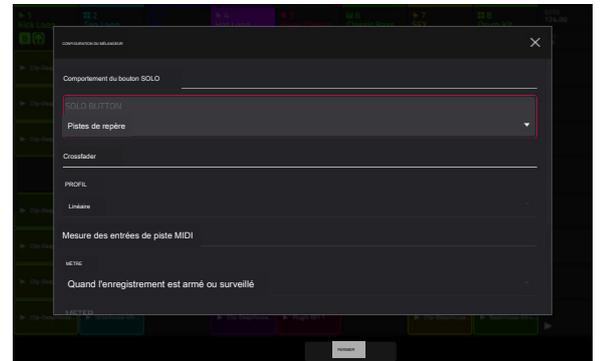


Pistes de repérage

En plus d'utiliser le bouton Solo pour isoler une piste, vous pouvez l'utiliser pour repérer des pistes. Cela vous permet de prévisualiser le son d'une piste à l'aide de la sortie Phones ou des sorties 3/4 avant de l'envoyer au mixage principal pour que votre public l'entende.

Pour repérer des pistes :

1. Connectez un casque à la sortie Phones ou connectez les sorties 3/4 à vos moniteurs, table de mixage, etc.
2. Ouvrez la fenêtre Mixer Config, soit en appuyant sur Settings tout en affichant le Mixer, soit en maintenant Shift et en appuyant sur Solo ou Mute.
3. Réglez le comportement du bouton Solo sur Cue Tracks.
4. Réglez le bouton Cue Mix pour qu'il se situe entre 3/4 et Master. Vous pouvez ajuster le mélange exact selon vos préférences. Tournez le bouton Cue Mix vers 3/4 pour une plus grande partie de l'audio de la piste repérée, ou plus vers Master pour une plus grande partie de l'audio du mixage principal.
5. Appuyez sur le bouton Solo.



6. Appuyez sur le bouton Track Assign de la piste que vous souhaitez attribuer au mixage de repère.

Lors de l'affichage de certaines pages du mixeur, l'icône S dans la tranche de console deviendra une icône de casque qui est mise en surbrillance lorsqu'elle est activée.

Lors de la visualisation de la matrice, une icône de casque sera ajoutée à l'en-tête de la piste.

7. Lancez un clip dans la piste que vous avez repérée. Vous devriez entendre à la fois le mixage principal et l'audio de la piste repérée.
8. À l'aide d'un casque connecté à la sortie Phones sur le panneau avant de Force et/ou de haut-parleurs connectés aux sorties 3/4, écoutez l'audio repéré pour vous assurer qu'il est synchronisé avec votre mixage principal.
9. Lorsque vous êtes prêt à envoyer l'audio de la piste au mixage principal, appuyez sur le bouton Solo et le bouton Track Assign de la piste pour désactiver le repérage.

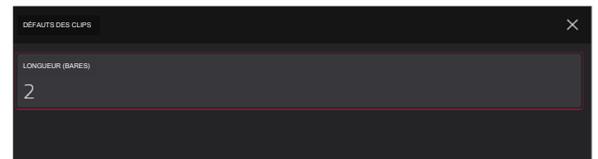
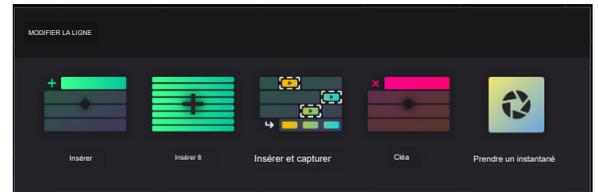


Enregistrement de clips

Maintenant que vous connaissez mieux les bases du lancement et de l'édition de clips, essayons d'enregistrer de nouveaux clips à ajouter au projet.

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

1. Appuyez sur Matrix pour ouvrir le mode Clip Matrix sur l'écran.
2. Maintenez Edit et appuyez sur le bouton supérieur de lancement de scène (sous le lancement de la scène Arrange) pour ouvrir la fenêtre Edit Row.
3. Appuyez sur l'icône Insérer. Une nouvelle ligne sera créée en haut de la matrice.
4. Sur l'écran, appuyez deux fois sur un emplacement de 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 définie en maintenant Shift enfoncé et en maintenant enfoncé le deuxième bouton Track Assign.

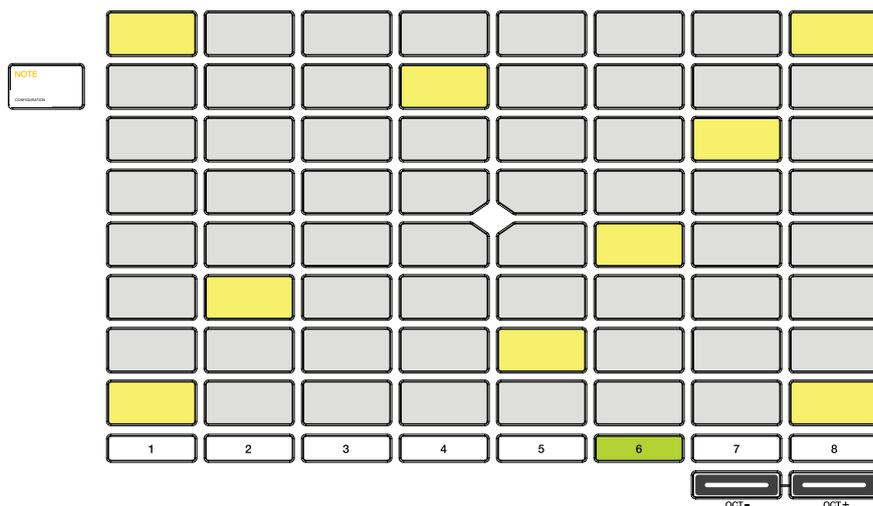


Vous pouvez également créer un clip vide à l'aide des zones de lancement de clips. Tout d'abord, appuyez sur le bouton Lancer pour passer en mode Lancement. Ensuite, maintenez le bouton Sélectionner et appuyez deux fois sur un pad vide.

Enregistrement avec le mode Note

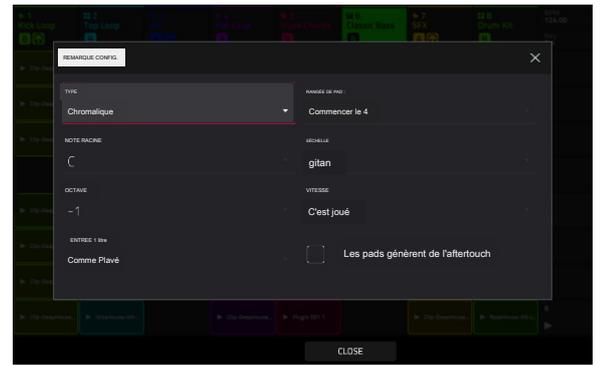
En plus d'utiliser les pads de lancement de clips pour lancer des clips, vous pouvez les utiliser pour enregistrer des notes de manière chromatique comme vous le feriez avec un clavier MIDI. Ceci est activé en appuyant sur le bouton Note pour accéder au mode Note.

Dans le projet Deep House-Colors, sélectionnez Track 6- Classic Bass et appuyez sur Note pour voir le mode Note en action. En mode Note, l'apparence des pads changera. La note fondamentale ou l'accord sera éclairé d'une seule couleur, et les notes ou accords intermédiaires seront éclairés en blanc.



Pour configurer les pads en mode Note, maintenez Shift et appuyez sur Note pour ouvrir la fenêtre Note Config. Dans cette fenêtre, vous pouvez définir la fonction des pads, depuis la lecture de notes dans une gamme jusqu'à la lecture de progressions d'accords complètes. Pour l'instant, laissons Type défini sur Scales et définissons Pad Rows sur Start on root.

Voir Fonctionnement > Fonctionnalités générales > Modes Pad > Mode Note pour en savoir plus.



Maintenant, préparons le clip et la piste pour l'enregistrement :

1. Créez un clip vide dans la piste 6 – Classic Bass en suivant les instructions ci-dessus.
2. Lancez le clip pour vous assurer qu'il est en cours de lecture.
3. Appuyez sur le bouton Rec Arm, puis appuyez sur le sixième bouton Track Select 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 le bouton Rec. Sur l'écran, le clip sélectionné deviendra rouge et affichera Overdub.
5. Essayez d'enregistrer une simple ligne de basse à l'aide des pads de lancement de clip en mode Note. Appuyez sur Annuler à tout moment pour annuler tout événement de note enregistré.
6. Vous avez terminé l'enregistrement, appuyez à nouveau sur le bouton Rec pour arrêter l'enregistrement.



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

1. Appuyez sur Matrix pour ouvrir le mode Clip Matrix sur l'écran.
2. Appuyez et maintenez Enregistrer, et dans la fenêtre qui apparaît, appuyez sur Paramètres pour ouvrir la fenêtre Configuration de l'enregistrement. Vous pouvez également maintenir Modifier et appuyer sur Enregistrer.
3. Cochez la case Écrire l'automatisation lors de l'enregistrement pour capturer l'automatisation pendant l'enregistrement.

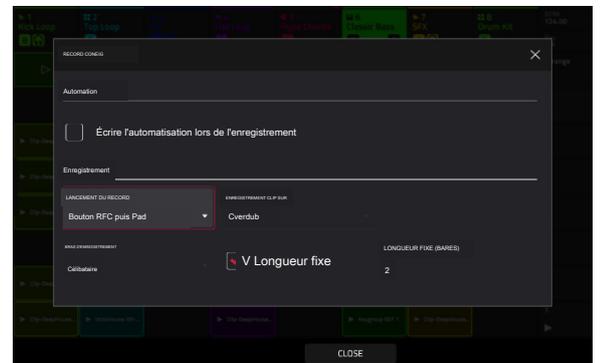
Utilisez le champ Lancement de l'enregistrement pour définir la manière dont l'enregistrement est lancé. Lorsqu'il est réglé sur Pad, appuyez sur n'importe quel pad pendant que la piste est armée pour commencer l'enregistrement. Lorsqu'il est réglé sur le bouton REC ou le pad, appuyez sur n'importe quel pad pendant que la piste est armée pour commencer l'enregistrement, ou appuyez sur le bouton Record pour commencer l'enregistrement sur la fente de clip en surbrillance. Lorsqu'il est réglé sur REC Button puis Pad, appuyez d'abord sur le bouton d'enregistrement, puis appuyez sur n'importe quel pad pour commencer l'enregistrement. C'est le mode par défaut lorsque Force est alimenté sur.

Utilisez le champ Clip Record To pour définir le comportement lorsque l'enregistrement est terminé, en entrant Overdub ou Play.

Utilisez le champ Record Arm pour définir si les boutons Track Assign peuvent être utilisés pour armer une seule piste à la fois ou plusieurs pistes.

Cochez la case Enregistrement de longueur fixe pour arrêter l'enregistrement après la durée du clip définie dans le champ Longueur fixe (barres). Laissez décochée pour enregistrer la durée de clip souhaitée.

4. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur Fermer pour fermer la fenêtre Configuration de l'enregistrement.

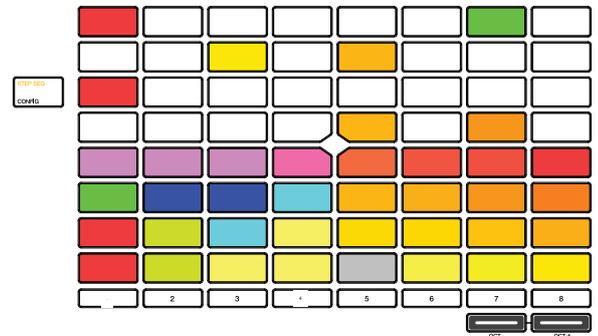


Enregistrement avec le séquenceur pas à pas

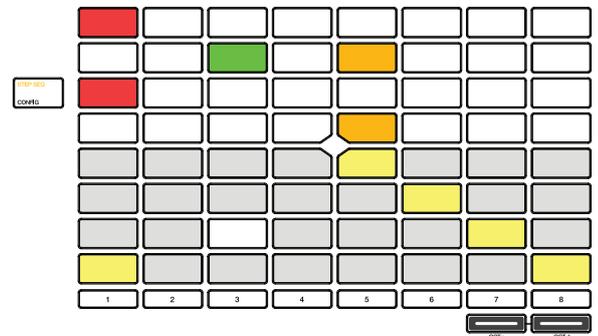
Lors du séquençage de la batterie, vous pouvez utiliser le séquenceur pas à pas intégré de Force pour saisir rapidement des événements de note en utilisant les pads de lancement de clip comme « boutons de pas », simulant l'expérience d'une boîte à rythmes traditionnelle de type séquenceur pas à pas.

Lorsque vous utilisez le Step Sequencer, vous pouvez attribuer les pads de lancement de clip à un certain nombre de modes différents en fonction du type de piste. Ceux-ci incluent :

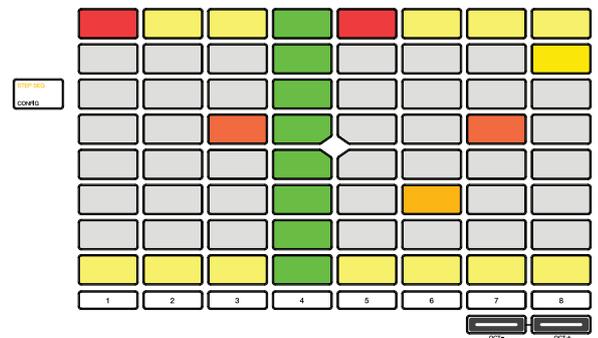
Drum : Dans ce mode, les quatre rangées supérieures de pads représentent chaque étape du clip. Les quatre rangées inférieures de pads sont divisées en deux quadrants 4x4 : le quadrant gauche est utilisé pour sélectionner et déclencher les sons de batterie, tandis que le quadrant droit est utilisé pour sélectionner la vélocité 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 rangées supérieures de pads représentent chaque étape du clip. Les quatre rangées inférieures de pads sont des notes dans la gamme définie, qui peuvent être ajustées en maintenant Shift et en appuyant sur Step Seq. Ce mode est particulièrement utile pour enregistrer des parties mélodiques telles qu'une ligne de basse avec le séquenceur pas à pas.



Lanes : dans ce mode, chaque colonne de zones de lancement de clip représente une étape dans le clip. Les huit rangées représentent huit pads différents. Vous pouvez régler le pad de base en maintenant Shift et en appuyant sur Step Seq.



Voir Fonctionnement > Fonctionnalités générales > Modes de pad > Step Sequencer pour en savoir plus sur les autres modes de pad du Step Sequencer.

Pour passer d'un mode à l'autre, appuyez sur le bouton Step Seg. Vous pouvez également appuyer et maintenir le bouton Step Seg dans n'importe quel mode Step Sequence pour sélectionner rapidement un autre mode.



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

1. Sélectionnez Track 2-Top Loop et ajoutez un nouveau clip vide comme décrit ci-dessus.
2. Assurez-vous que le clip dans lequel vous enregistrez est en cours de lecture, sinon vous n'entendrez pas le motif que vous créez.
3. Appuyez sur Menu, puis appuyez sur Step Sequencer sur l'écran.
4. Appuyez sur le bouton Step Seg jusqu'à ce que Drum apparaisse sur l'écran. Les pads seront désormais en mode Drum.
5. Sélectionnez le son de grosse caisse en appuyant sur son pad (A01).

Astuce : Maintenez enfoncé le bouton Clip Select, puis appuyez sur un pad pour le sélectionner sans faire entendre l'échantillon.

6. Utilisez les quatre rangées supérieures de pads de lancement de clip pour séquencer un motif de grosse caisse simple.

Vous pouvez également modifier une partie du clip que vous visualisez et modifiez en appuyant longuement sur le bouton Step Seg et en utilisant la ou les rangées supérieures des pads de lancement de clip. Le nombre de pages disponibles dépend de la taille du pas sélectionné et du nombre de mesures dans le clip.

7. Ensuite, sélectionnez un son de caisse claire (A02) et séquencez un motif.
8. Enfin, sélectionnez un son de charleston (A03) et séquencez un motif. Essayez d'utiliser les pads de vélocité pour faire varier la vélocité des sons de charleston afin de rendre le son du clip plus réaliste.

Voir Fonctionnement > Fonctionnalités générales > Modes Pad > Séquenceur pas à pas et Fonctionnement > Modes > Séquenceur pas à pas pour en savoir plus sur cette fonctionnalité.

Opération

Ce chapitre explique les caractéristiques et fonctions complètes de votre matériel Force.

Important:

Lorsque le bouton le plus à gauche en bas de l'écran affiche une flèche vers le haut (↑), cela signifie qu'il existe des boutons supplémentaires que vous pouvez utiliser lorsque vous maintenez Shift enfoncé. Maintenez la touche Shift enfoncée pour afficher les boutons secondaires, ainsi que n'importe lequel d'entre eux, si vous le souhaitez. Relâchez Shift pour revenir aux boutons précédents.

De nombreux modes affichés à l'écran comportent 1 à 6 boutons en bas. Chacun de ces boutons sélectionne un onglet différent dans ce mode ou exécute une fonction spécifique dans ce mode.

Au lieu de double-cliquer sur un élément de l'écran pour le « saisir », vous pouvez appuyer sur le cadran de données.

Lorsqu'un paramètre est mis en surbrillance et présente un contour rouge, cela signifie qu'il est sélectionné. Vous pouvez ensuite le modifier en tournant la molette de données du matériel ou en utilisant les boutons -/+. Si le paramètre est un nombre, appuyez deux fois dessus pour afficher un clavier numérique à l'écran afin de saisir une valeur spécifique.



Caractéristiques générales

Types de contrôle

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

Boutons

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

Appuyez et faites glisser le bouton vers le haut ou vers le bas.

Appuyez sur le bouton pour le sélectionner, puis utilisez la molette de données ou les boutons-/+ pour régler la valeur.

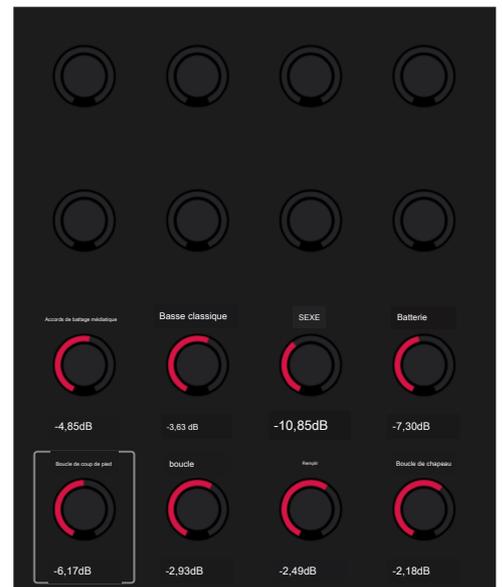
Appuyez deux fois sur le bouton pour l'afficher sur un écran plus grand. Vous pouvez également appuyer sur la molette de données lorsque le bouton est sélectionné.

Appuyez et faites glisser la version plus grande qui apparaît, ou utilisez la molette de données ou les boutons -J+ pour ajuster la valeur.

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

Appuyez n'importe où ailleurs pour revenir à l'écran précédent.

Appuyez et maintenez Shift tout en tournant la molette de données pour ajuster une valeur par incréments plus petits.



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 la molette de données ou les boutons +/- pour ajuster la valeur.

Lorsque la valeur comporte des décimales, vous pouvez parfois appuyer et maintenir Shift, puis utiliser la molette de données ou les boutons +/- pour ajuster la valeur par incréments plus petits.

Appuyez deux fois sur le champ ou maintenez votre doigt dessus pendant une seconde. Dans l'écran qui apparaît, saisissez une valeur à l'aide du pavé numérique ou utilisez le cadran de données ou les boutons +/- pour ajuster la valeur. Vous pouvez également appuyer et faire glisser la valeur vers le haut ou vers le bas.

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

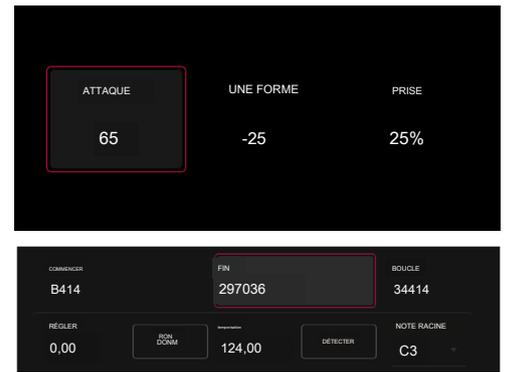
Pour confirmer la valeur et rester sur cet écran, appuyez sur Appliquer.

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.



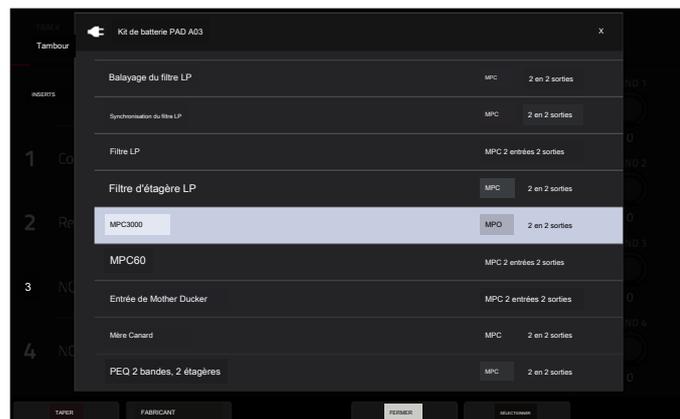
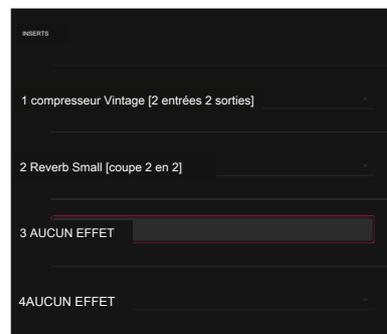
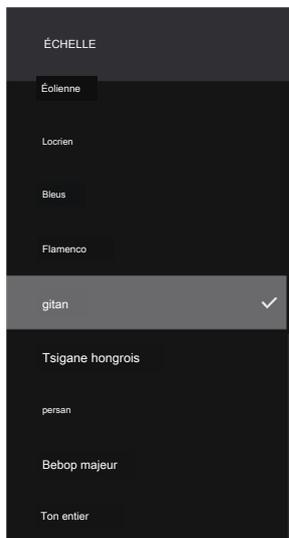
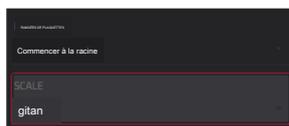
Menus/listes déroulants

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

Appuyez sur le champ pour le sélectionner, puis utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour sélectionner une option.

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

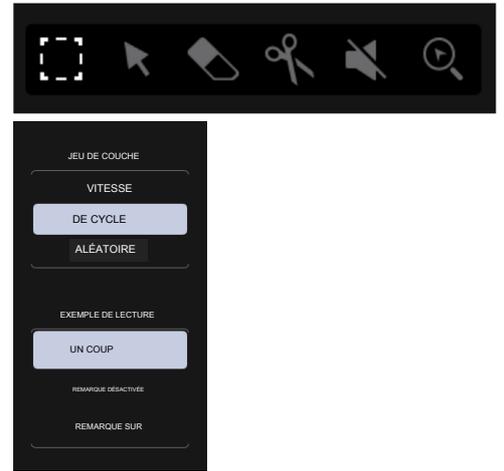
Dans certaines fenêtres, appuyez sur le bouton correspondant en bas de l'écran pour confirmer votre sélection ou pour annuler sans rien changer.



Sélecteurs

Les sélecteurs affichent toutes les options disponibles. L'un d'eux est toujours sélectionné. L'option sélectionnée est mise en surbrillance tandis que les autres sont sombres.

Pour sélectionner une option, appuyez dessus.



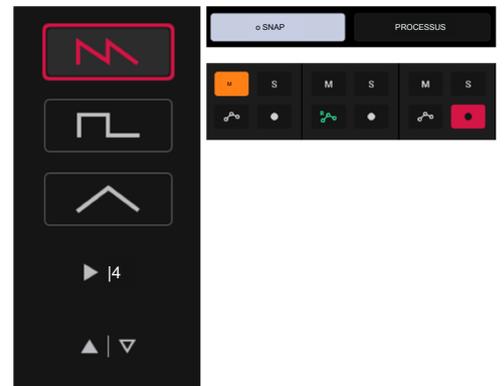
Boutons

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

Pour basculer entre les états d'un bouton ou parcourir les états d'un bouton, effectuez l'une des opérations suivantes :

Appuyez dessus.

S'il est entouré en rouge (et qu'il ne s'agit pas d'un bouton de sourdine), utilisez le cadran de données ou les boutons +/-.



Cases à cocher

Les cases à cocher ont deux états : cochées et décochées (respectivement activées ou désactivées).

Pour cocher ou décocher une case, appuyez dessus.



Onglets

Certains modes comportent des boutons en bas de l'écran qui vous permettent de parcourir plusieurs onglets similaires. Par exemple, vous pouvez afficher le niveau d'envoi acheminé vers chacun des quatre retours. Chaque niveau est affiché dans un onglet distinct. À chaque pression, vous passerez à l'onglet suivant, indiqué par les carrés en dessous.

Pour sélectionner un onglet, appuyez dessus. Chaque fois que vous appuyez dessus, l'onglet suivant sera sélectionné.



Curseurs

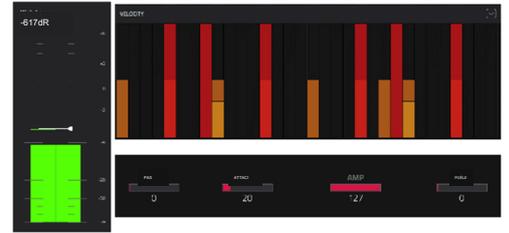
Pour ajuster la position d'un curseur, effectuez l'une des opérations suivantes :

Appuyez et faites glisser le curseur vers la position souhaitée.

Appuyez sur la position souhaitée (cela ne fonctionne que sur certains curseurs).

Appuyez sur le curseur pour le sélectionner, puis utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour ajuster la position (cela ne fonctionne que sur certains curseurs).

Appuyez deux fois sur le curseur, puis appuyez et faites glisser la version plus grande qui apparaît, ou utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour ajuster la valeur. Appuyez n'importe où ailleurs pour revenir à l'écran précédent.



Enveloppes

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

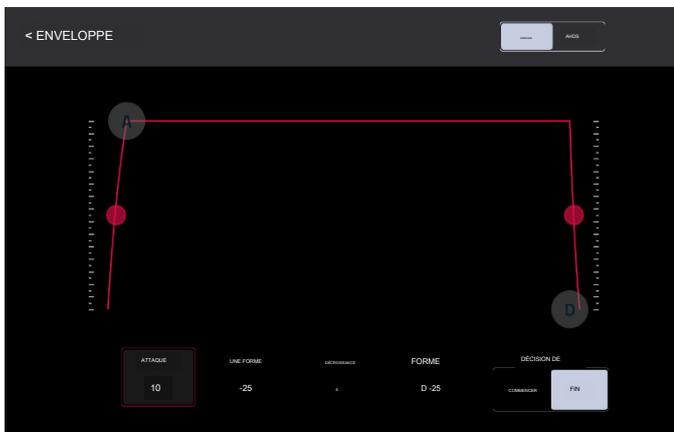
Astuce : appuyez sur l'icône de rectangle développé au-dessus de l'enveloppe pour afficher une vue rapprochée.

Appuyez et faites glisser une « poignée » d'une étape d'enveloppe dans la direction souhaitée.

Définissez la valeur numérique d'un étage d'enveloppe en l'ajustant ou en la saisissant comme valeur de paramètre (décrit précédemment).



L'onglet Enveloppe en mode Édition de piste.



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



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

Outils de l'éditeur d'événements de clip

Lors de la visualisation d'un clip MIDI dans Clip Event Editor, ces quatre icônes vous permettent d'utiliser différentes fonctions dans la grille.



Appuyez sur l'un d'entre eux pour sélectionner son mode :



Crayon : Mode Dessin :

Pour saisir une note dans un carré de grille vide, appuyez sur le carré de grille.

Pour sélectionner une note, appuyez dessus.

Pour déplacer une note, appuyez dessus et faites-la glisser vers un autre carré de la grille.

Pour effacer une note, appuyez deux fois dessus.

Pour modifier la vitesse ou dessiner une automatisation, ouvrez la piste de vitesse/automatisation et appuyez et faites glisser.



Gomme : Mode d'effacement :

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



Boîte de sélection : Mode de sélection :

Remarque : Les notes resteront sélectionnées si vous passez à un autre mode. La sélection changera cependant si vous appuyez sur un pad alors que Hitting Pad Selects All Events est réglé sur On.

Pour sélectionner une note, appuyez dessus.

Pour sélectionner plusieurs notes, appuyez et faites glisser sur la grille pour créer un cadre autour d'elles.

Pour déplacer une note, appuyez dessus et faites-la glisser vers un autre carré de la grille.

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

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

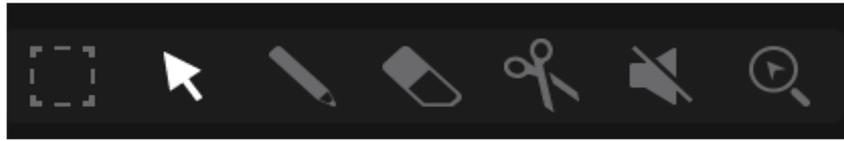


Loupe : Mode de navigation :

Pour passer à une autre partie de la grille, appuyez dessus et faites-la glisser.

Pour zoomer ou dézoomer, écartez ou pincez vos doigts (respectivement) sur la grille. Vous pouvez le faire verticalement, horizontalement ou les deux en même temps.

Lors de la visualisation d'un clip audio dans Clip Event Editor, ces sept icônes d'outils vous permettent d'utiliser différentes fonctions dans la forme d'onde.



Appuyez sur l'un d'entre eux pour sélectionner son mode :



Chapiteau : Mode chapiteau :

Pour sélectionner une région de piste, appuyez sur le tiers supérieur de celle-ci.

Pour sélectionner plusieurs régions de piste, appuyez et faites glisser sur la grille pour créer une zone qui les met en surbrillance.

Pour déplacer une région de piste (ou plusieurs régions de piste sélectionnées), appuyez et faites glisser le tiers supérieur de celle-ci vers la gauche ou la droite.

Pour diviser la piste en deux points spécifiques (en créant une région de piste de chaque côté et entre eux), appuyez et faites glisser sur le tiers central de celle-ci pour créer une zone blanche translucide, puis appuyez sur le tiers supérieur de cette zone.

Pour raccourcir ou allonger une région de piste (ou plusieurs régions de piste sélectionnées), appuyez et faites glisser le tiers inférieur de celle-ci vers la gauche ou la droite.



Flèche : Mode de sélection :

Pour sélectionner une région de piste, appuyez dessus.

Pour déplacer une région de piste (ou plusieurs régions de piste sélectionnées), appuyez et faites glisser le tiers supérieur de celle-ci vers la gauche ou la droite.

Pour raccourcir ou allonger une région de piste (ou plusieurs régions de piste sélectionnées), appuyez et faites glisser le tiers inférieur de celle-ci vers la gauche ou la droite.



Crayon : Mode Dessin :

Pour dessiner une automatisation, ouvrez la voie de vitesse/automatisation et appuyez et faites glisser.



Gomme : Mode d'effacement :

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



Ciseaux : Mode divisé :

Pour diviser la piste en un point spécifique (en créant une région de piste de chaque côté), appuyez sur ce point de la piste.

Pour sélectionner une région de piste, appuyez sur son bord le plus à gauche.



Muet : Mode muet :

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



Loupe : Mode de navigation :

Pour passer à une autre partie de la piste, appuyez dessus et faites-la glisser.

Pour zoomer ou dézoomer, écartez ou pincez vos doigts (respectivement) sur la grille. Vous pouvez le faire verticalement, horizontalement ou les deux en même temps.

Modes de pads

En plus des différentes fonctions de contrôle utilisées dans l'écran, Force propose trois modes de contrôle différents pour la grille 8x8 de pads de lancement de clips : le mode Launch, le mode Note et le mode Step Sequencer. Vous pouvez également contrôler les modes de lancement et de note en même temps à l'aide du mode de lancement et de note.

Ces modes sont accessibles en appuyant sur leurs boutons respectifs Launch/Config, Note/Config et Step Seq/Config sur le matériel Force. À tout moment, vous pouvez également afficher temporairement l'un des modes de pad en appuyant longuement sur les boutons Launch, Note ou Step Seq. Cela vous permet d'apporter rapidement des modifications telles que le lancement d'un autre clip ou l'édition du séquenceur pas à pas.

Mode de lancement

Le mode de lancement est utilisé pour lancer et travailler avec des clips. L'image de droite montre les pads en mode lancement. Les pads bien éclairés représentent chacun des clips dans les colonnes de piste respectives.

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

Pour lancer un clip, appuyez sur la touche de lancement du clip.

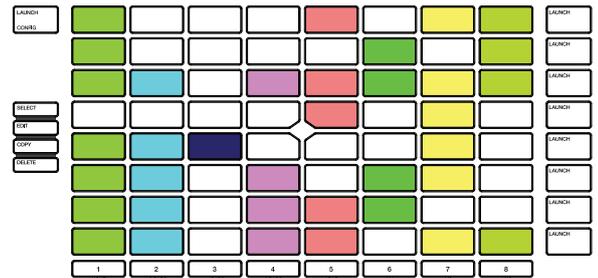
Pour sélectionner un clip, maintenez Select et appuyez sur un pad.

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

Pour copier un clip, maintenez Copy et appuyez sur le pad que vous souhaitez copier. Continuez à maintenir Copier et appuyez sur le pad où vous souhaitez copier le clip.

Pour supprimer un clip, maintenez Supprimer et appuyez sur le pad que vous souhaitez supprimer.

Pour définir la quantification du lancement des clips, maintenez Shift et appuyez sur l'un des boutons de sélection de piste. Les valeurs de division temporelle sont imprimées en dessous.



Configuration de lancement

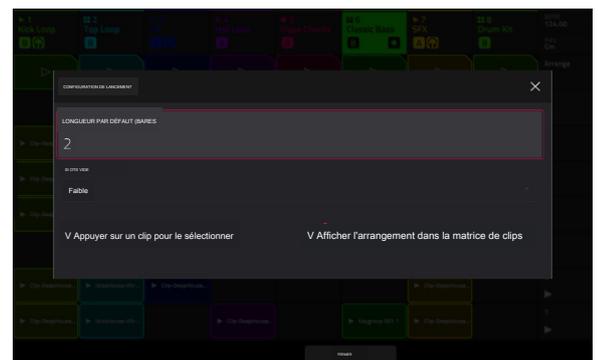
Appuyez et maintenez Shift et appuyez sur le bouton Launch/Config pour ouvrir la fenêtre Launch Configuration.

Utilisez le champ Longueur par défaut (barres) pour définir la longueur par défaut des nouveaux clips en mesures.

Utilisez le champ Emplacements vides pour définir l'apparence des zones de lancement de clips sur lesquelles aucun clip n'est chargé.

Cochez En appuyant sur un clip, vous le sélectionnez pour sélectionner automatiquement un clip à éditer lorsque vous appuyez dessus. Lorsque cette case n'est pas cochée, appuyer sur un clip ne fera que le lancer.

Cochez Afficher l'arrangement dans la matrice de clips pour activer la ligne Arrangement en haut de la matrice de clips.



Mode Note

Le mode Note est utilisé pour jouer des kits de batterie ou des pistes mélodiques comme des groupes de touches ou des plugins.

Pour accéder au mode Note, appuyez sur le bouton Note pendant qu'une piste de batterie, de groupe de touches, de plug-in, de MIDI ou de CV est sélectionnée. L'apparence des rampes de lancement de clips changera en fonction du type de piste sélectionnée. Lorsqu'une piste de batterie est sélectionnée, les pads de lancement de clip apparaîtront en mode Drum Note ; lorsqu'un groupe de touches, un plugin, une piste MIDI ou CV est sélectionné, les pads de lancement de clip apparaîtront en mode Melodic Note.

Mode note de batterie

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

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

Pour lire un échantillon, appuyez sur l'une des touches de lancement de clip allumées.

Pour changer de banque de pads, maintenez Shift et appuyez sur les boutons Track Assign intitulés Oct- et Oct+.

Pour sélectionner un pad, maintenez Select et appuyez dessus.

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

Pour créer un keygroup à partir d'un échantillon, maintenez Shift+Edit et appuyez sur un pad. Le keygroup sera automatiquement créé sur une nouvelle piste.

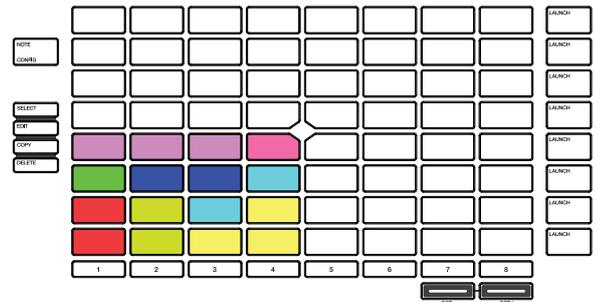
Pour copier un échantillon, maintenez Copy et appuyez sur le pad que vous souhaitez copier. Maintenez Copy et appuyez sur le pad sur lequel vous souhaitez copier l'échantillon.

Pour supprimer un pad, maintenez Supprimer et appuyez sur le pad que vous souhaitez supprimer.

Pour couper un pad, maintenez Mute et appuyez sur le pad que vous souhaitez couper.

Pour mettre en solo un pad, maintenez Solo et appuyez sur le pad que vous souhaitez mettre en solo.

Pour définir la quantification du lancement des clips, maintenez Shift et appuyez sur l'un des boutons de sélection de piste. Les valeurs de division temporelle sont imprimées en dessous.



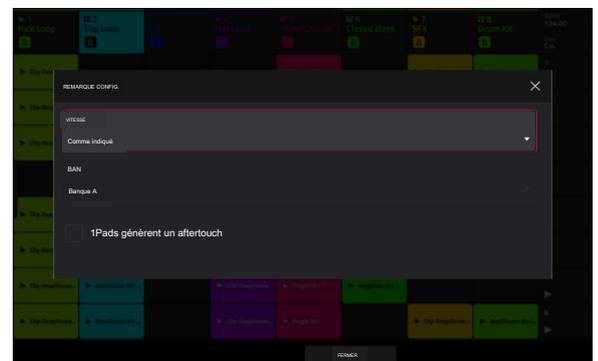
Configuration des notes de batterie

Maintenez Shift enfoncé et appuyez sur le bouton Note/Config pour ouvrir la fenêtre Drum Note Configuration, dans laquelle vous pouvez ajuster les paramètres des pads de batterie.

Utilisez le champ Velocity pour définir le niveau de vitesse des pads de batterie.

Sélectionnez As Played pour des vitesses réactives, ou sélectionnez Demi-niveau ou Niveau complet pour des vitesses de niveau fixe.

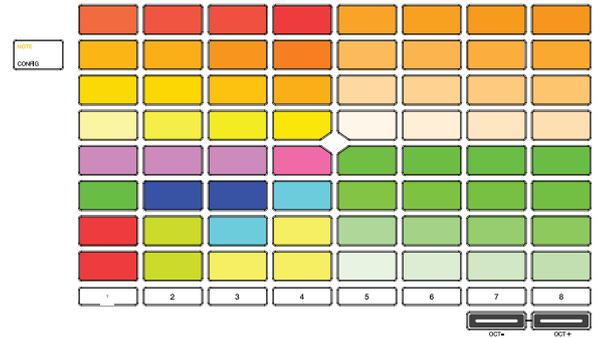
Utilisez le champ Bank pour sélectionner la banque de batterie actuellement affichée dans le quadrant inférieur gauche.



Mode note de batterie à 16 niveaux

En mode Drum Note à 16 niveaux, le quadrant inférieur gauche des pads de lancement de clip peut être utilisé comme une disposition de pad de batterie traditionnelle 4x4, tout comme le mode Drum Note. Les trois autres quadrants, cependant, peuvent être réglés pour contrôler un paramètre sélectionnable fixé à des valeurs qui augmentent à mesure que les numéros de pad augmentent (par exemple, le Pad 1 est le minimum, le Pad 16 est le maximum), quelle que soit la force avec laquelle vous appuyez dessus. .

Pour accéder au mode 16 Level, sélectionnez une piste de batterie et appuyez sur Note jusqu'à ce que 16 Level apparaisse à l'écran.



Configuration des notes de batterie à 16 niveaux

En mode 16 niveaux, maintenez Shift enfoncé et appuyez sur le bouton Note/Config pour ouvrir la fenêtre Drum Note Configuration. En plus des paramètres standard de configuration des notes de batterie mentionnés ci-dessus, vous pouvez les utiliser pour ajuster ce que contrôlent les 16 quadrants de niveau.

Utilisez les champs Haut gauche, Haut droit et Bas droit pour définir le type de contrôle à 16 niveaux utilisé dans chaque quadrant :

Vélocité : la vitesse de l'échantillon augmente du plus bas (7) au plus élevé (127).

Tune : l'accordage de l'échantillon augmente de la hauteur la plus basse à la hauteur la plus élevée. Par défaut, le premier pad du quadrant correspond à la hauteur de base et les 12 pads suivants augmentent d'un demi-ton chacun.

Utilisez le champ Transpose pour transposer l'échantillon d'origine jusqu'à 12 demi-tons pour une plage accrue.

Filtre : La valeur seuil du filtre augmente du plus bas au plus élevé. Vous pouvez définir le type de filtre pour le pad en mode Track Edit.

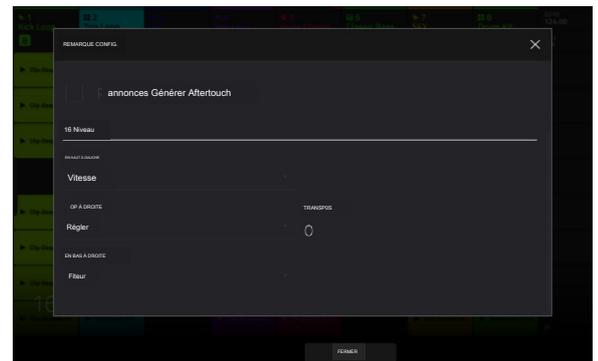
Couche : Chaque rangée de quatre pads couvre une plage de vitesse de la plus basse à la plus élevée : 0-31, 32-64, 65-96 et 97-127. Les pads contenant plusieurs échantillons joueront chaque couche en fonction des paramètres Velocity Start et Velocity End de chaque couche.

Attaque : L'enveloppe d'attaque de l'échantillon augmente du plus bas au plus élevé.

Décroissance : l'enveloppe de décroissance de l'échantillon augmente du plus bas au plus élevé.

Probabilité : La probabilité que la note soit jouée augmente de la plus faible à la plus élevée.

Cliquet : Le nombre de cliquets de subdivision de notes augmente du plus bas au plus élevé.

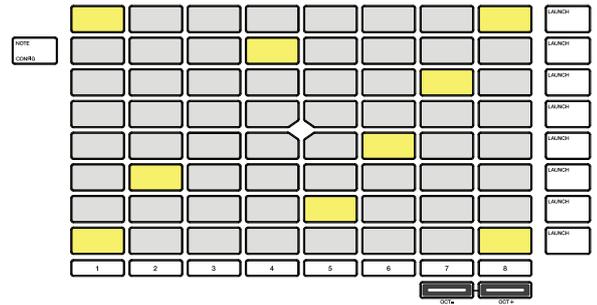


Mode note mélodique

En mode Note mélodique, les pads de lancement de clips peuvent être utilisés comme un contrôleur de clavier traditionnel pour jouer des notes et des accords mélodiques. Par exemple, l'image de droite montre les pads de lancement de clip configurés pour jouer une gamme en mode Note mélodique. Les pads aux couleurs vives sont les notes fondamentales de la gamme, et les pads blancs entre les deux sont les autres degrés de la gamme.

Pour jouer une note, appuyez sur une touche de lancement de clip.

Pour changer l'octave de départ, maintenez Shift et appuyez sur les boutons Track Assign marqués Oct-/Oct+.



Configuration des notes mélodiques

Maintenez Shift enfoncé et appuyez sur le bouton Note/Config pour ouvrir la fenêtre Melodic Note Configuration, dans laquelle vous pouvez ajuster les paramètres de disposition des notes ou des accords sur les pads de lancement du clip.

Utilisez le sélecteur Type pour déterminer ce qui sera mappé sur les pads :

Chromatique : Chaque pad se voit attribuer une note, montant d'un demi-ton avec chaque pad.

Gammes : Chaque pad se voit attribuer une note, croissante d'un degré d'échelle avec chaque pad.

Harmoniser : Chaque pad se voit attribuer un accord, la note fondamentale augmentant d'un degré avec chaque pad. Tous les accords disponibles seront joués dans la tonalité déterminée par la gamme.

Accords : un accord est attribué à chaque pad, la note fondamentale augmentant d'un degré avec chaque pad. Vous pouvez jouer n'importe quel type d'accord quelle que soit la tonalité déterminée par la gamme. Essentiellement, c'est comme le paramètre Harmonize mais avec plus d'options pour jouer des accords hors de la tonalité définie.

Progressions : chaque pad se voit attribuer un accord dans une progression d'accords. Vous pouvez jouer sur les pads dans (ou dans le désordre) pour créer rapidement des morceaux. Les accords disponibles sont déterminés par le champ Progression.

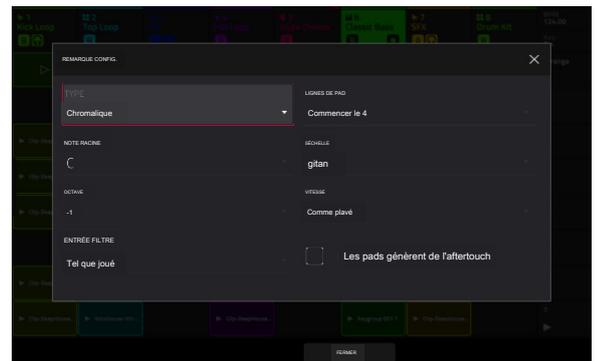
Tonnetz : Chaque pad se voit attribuer une note, montant d'une quinte parfaite (7 demi-tons) en allant de gauche à droite le long de chaque rangée de pads, et montant d'une tierce mineure (3 demi-tons) allant de bas en haut le long de chaque colonne de pads.

Guitare : Les six rangées de pads du bas sont organisées comme une guitare à six cordes, avec des notes ascendantes E-A-D-G-B-E de bas en haut dans la première colonne de pads, et montant d'un demi-ton avec chaque pad dans chaque rangée.

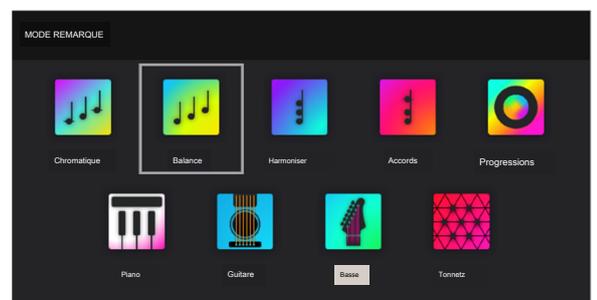
Basse : Les six rangées de pads du bas sont organisées comme une basse à six cordes, avec des notes ascendantes B-E-A-D-G-B de bas en haut dans la première colonne de pads, et ascendantes d'un demi-ton avec chacune des pads dans chaque rangée.

Piano : toutes les deux rangées de pads de lancement de clips sont organisées comme la disposition traditionnelle des touches blanches et noires d'un piano, la rangée inférieure représentant les touches blanches et la rangée supérieure représentant les touches noires.

Remarque : Vous pouvez également maintenir enfoncé le bouton Note en mode Note pour sélectionner rapidement un type sur l'écran.



Remarque : Pour les types Guitare, Basse et Piano, la modification de la note fondamentale ou de la gamme n' affectera pas la disposition des notes sur les pads, mais modifiera les notes fondamentales et de gamme en surbrillance en fonction de la



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

Continu	Commencer le 5	Commencer le 3
Commencer à la racine	Commencer le 4	Commencer le 2

Utilisez les champs Root Note et Octave pour définir le point de départ de la gamme (hauteur et registre). Les notes disponibles sont toutes des notes chromatiques sur toute la plage des pads. Le pad auquel est assigné la note fondamentale sera éclairé différemment pour indiquer où commence la gamme dans chaque octave.

Utilisez le champ Échelle pour définir l'échelle ou le mode en fonction de la note fondamentale (ceci est désactivé lorsque Type est défini sur Progressions).

Les échelles disponibles sont :

Majeur	Bleus	Bebop majeur	Lydien
Mineur naturel	Flamenco	Ton entier	Mixolydien
Harmonique mineure	Tsigane	Chromatique	Éolienne
Pentatonique Majeur	Hongrois Tsigane	Dorien	Locrien
Mineur Pentatonique	Persan	Phrygien	

Utilisez le champ Velocity pour définir la vitesse des pads lorsqu'ils sont joués :

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

Utilisez les champs Scale Chord et Chromatic Chord pour déterminer quel type d'accord sera joué lorsque vous appuyez sur un pad. L'accord utilisera ces degrés d'échelle en fonction de la note fondamentale du pad. Vous ne pouvez l'utiliser que lorsque le Type est réglé sur Harmonize ou Chords.

Lorsqu'ils sont réglés sur Harmoniser, les accords de gamme disponibles sont :

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

Lorsqu'ils sont réglés sur Accords, les accords chromatiques disponibles sont :

Majeur	Majeur7	Augmenté
Mineure	Mineur7	Diminué
Sus2	Majeur9	
Sus4	Mineur9	

Utilisez le champ d'entrée MIDI pour limiter les notes enregistrées à une gamme définie. Voir Addenda > Mises à jour dans Force 3.0.3 > Nouvelles fonctionnalités > MIDI Input Snap to Scale pour en savoir plus.

Cochez la case Pads Generate Aftertouch pour activer les messages d'aftertouch provenant des pads de lancement de clips.

Mode lancement et note

En plus d'utiliser l'intégralité de la matrice de pads 8x8 pour le mode Launch ou le mode Note, vous pouvez diviser les rangées de pads de lancement de clips en moitié en mode Launch et en moitié en mode Note.

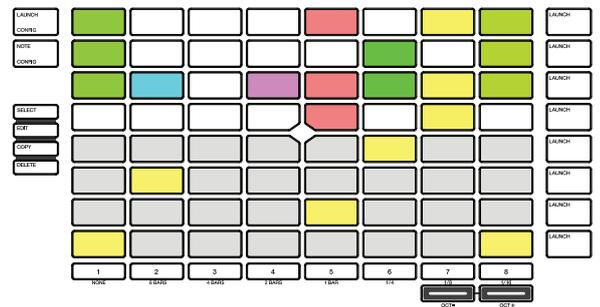
Pour accéder au mode Launch & Note, appuyez simultanément sur les boutons Launch et Note.

Les quatre rangées de pads du haut peuvent être utilisées pour lancer des clips, et les quatre rangées de pads du bas peuvent être utilisées pour jouer des notes mélodiques ou de batterie, selon la piste sélectionnée.

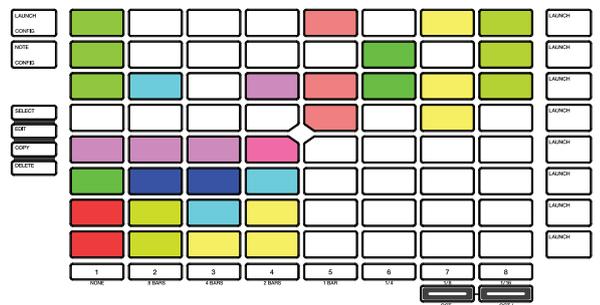
Dans ce mode, vous pouvez effectuer n'importe laquelle des mêmes actions qu'en mode lancement ou en mode note.

Maintenez enfoncé le bouton Note pour régler la valeur Timing Correct (pour les pistes de batterie) ou le type d'échelle du mode Note (pour les pistes Plugin, MIDI et Keygroup).

Maintenez Shift et appuyez sur le bouton Launch ou Note pour ouvrir ses paramètres respectifs.



Mode lancement et note (mode note mélodique)

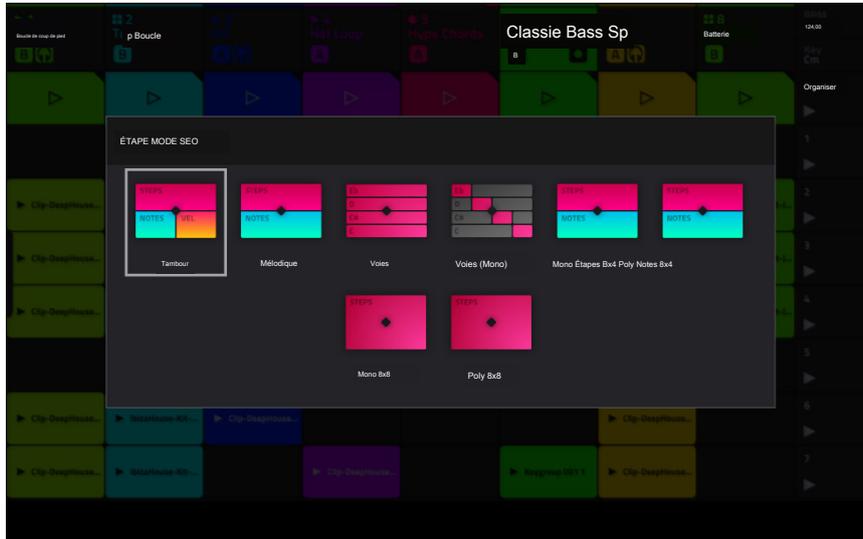


Mode lancement et note (mode note de batterie)

Séquenceur pas à pas

Le mode pad Step Sequencer est utilisé pour créer ou éditer des clips en utilisant les pads comme « boutons de pas », simulant l'expérience d'une boîte à rythmes traditionnelle de type séquenceur pas à pas. Ce mode pad est souvent utilisé conjointement avec le mode Step Sequencer sur l'écran, mais peut être utilisé lorsque n'importe quel mode est affiché.

Pour activer le mode pad Step Sequencer, appuyez sur le bouton Step Seq. Chaque fois que vous appuyez sur ce bouton, les pads parcourent les différents modes. Voir ci-dessous pour plus de détails.



Maintenez enfoncé le bouton Step Seq pour effectuer l'une des opérations suivantes :

Sélectionnez rapidement un mode Step Sequencer à l'aide de la fenêtre Step Seq Mode qui apparaît.

Utilisez la ou les rangées supérieures de pads pour sélectionner la page active du séquenceur pas à pas. Le nombre de pages disponibles dépend de la taille du pas sélectionné et du nombre de mesures dans le clip.

Utilisez la rangée inférieure de pads pour sélectionner la division des battements pour la taille de pas. Le pad le plus à droite peut être utilisé pour activer ou désactiver les divisions de temps des triolets.

Maintenez Shift et appuyez sur le bouton Step Seq/Config pour ouvrir la fenêtre Step Sequence Configuration, où vous pouvez ajuster les paramètres suivants pour le Step Sequencer :

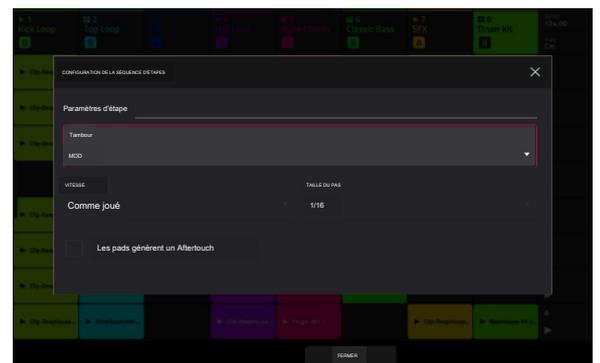
Utilisez le champ Mode pour définir le mode du pad Step Sequencer : Drum, Melodic ou Lanes.

Utilisez le champ Vitesse pour définir la vitesse des nouveaux pas saisis. Sélectionnez As Played pour une vitesse réactive ou sélectionnez l'un des niveaux prédéfinis pour une vitesse fixe de toutes les étapes.

Utilisez le champ Step Size pour définir la division des temps pour chaque pas.

Cochez la case Pads Generate Aftertouch pour activer les messages d'aftertouch à partir des pads de lancement de clip (disponible pour les pistes mélodiques uniquement, pas pour les pistes de batterie).

En plus de ces paramètres communs, certains modes Step Sequencer ont des paramètres supplémentaires disponibles dans cette fenêtre, décrits ci-dessous.

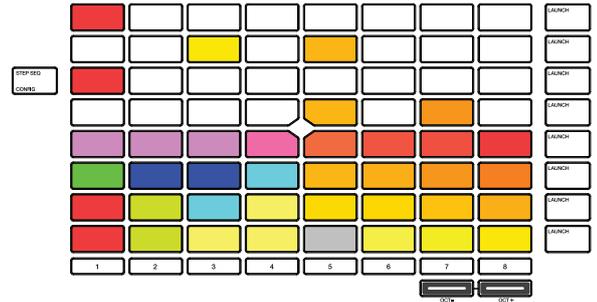


Mode batterie

En mode Drum Step Sequencer, le quadrant inférieur gauche des pads est utilisé comme une disposition de pads de batterie traditionnelle 4x4 pour jouer des échantillons.

Appuyez sur une zone de lancement de clip pour le sélectionner. Cela permettra également de lire l'échantillon du pad. Si vous souhaitez sélectionner un pad sans faire sonner l'échantillon, maintenez Select et appuyez sur le pad.

Maintenez Shift et appuyez sur les boutons Track Assign marqués Oct-/Oct+ pour changer la banque de pads active.



Le quadrant inférieur droit des pads est utilisé pour régler rapidement la vitesse des nouveaux pas.

Appuyez sur le pad inférieur gauche pour sélectionner As Played pour la vitesse réactive, ou appuyez sur les autres pads pour définir une vitesse fixe de faible (6 %) à élevée (Full), de gauche à droite.

Les 4 rangées supérieures de pads représentent les étapes du clip. Le nombre de pads disponibles dépend du réglage Step Size.

Appuyez sur un pad pour insérer un pas à ce rythme pour l'échantillon de batterie sélectionné. Les 4 premières rangées seront faiblement éclairées avec la couleur de l'échantillon de batterie sélectionné.

Maintenez Clip Select enfoncé et appuyez sur l'un des pads contenant un événement pour sélectionner un événement de pas.

Appuyez et maintenez Shift et Clip Select en même temps, puis appuyez sur les pads contenant des événements pour sélectionner plusieurs événements de pas.

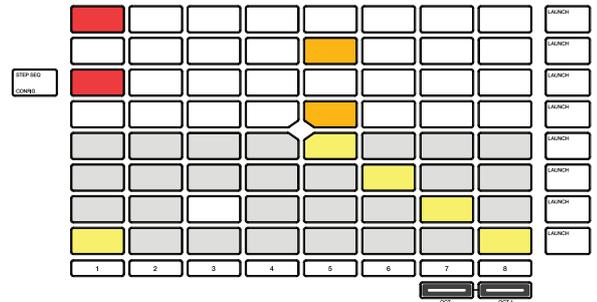
Maintenez Shift et appuyez sur Step Seg en mode Drum Step Sequencer pour configurer ses paramètres. Ce sont les mêmes que ceux mentionnés ci-dessus.

Mode mélodique

En mode Melodic Step Sequencer, les 4 rangées inférieures des pads sont utilisées comme le mode Melodic Note, les pads représentant les notes dans une gamme.

Appuyez sur une zone de lancement de clip pour sélectionner une note. La note actuellement sélectionnée sera éclairée en blanc brillant.

Maintenez Shift et appuyez sur les boutons Track Assign marqués Oct-/Oct+ pour changer l'octave.



Les 4 rangées supérieures de pads représentent les étapes du clip. Le nombre de pads disponibles dépend du réglage Step Size.

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

Maintenez Clip Select enfoncé et appuyez sur l'un des pads contenant un événement pour sélectionner un événement pas à pas.

Appuyez et maintenez Shift et Clip Select en même temps, puis appuyez sur les pads contenant des événements pour sélectionner plusieurs événements de pas.

Maintenez Shift et appuyez sur Step Seq pour ouvrir la fenêtre de configuration. En plus des champs mentionnés ci-dessus :

Utilisez les champs Paramètres de note pour configurer la note fondamentale, la gamme, l'octave de départ et l'entrée du filtre.

Mode voies

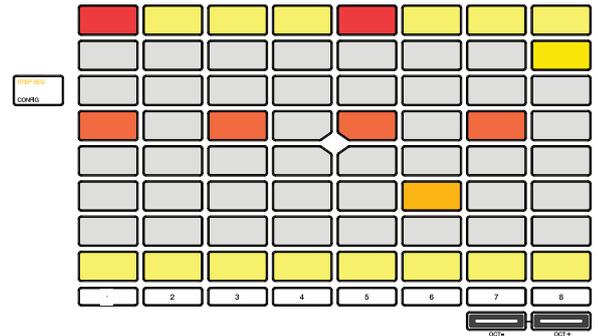
En mode Lanes Step Sequencer, chaque colonne de pads représente une division de temps, et chaque rangée de pads représente un échantillon de batterie dans une banque de batterie ou une note dans une gamme, selon le type de piste sélectionnée.

Appuyez sur un pad de lancement de clip pour insérer un pas à cette division de temps pour l'échantillon de batterie ou la note concernée.

Maintenez Shift et appuyez sur les boutons Track Assign marqués Oct-/Oct+ pour changer l'octave ou le pad de départ.

Maintenez Clip Select enfoncé et appuyez sur l'un des pads contenant un événement pour sélectionner un événement pas à pas.

Appuyez et maintenez Shift et Clip Select en même temps, puis appuyez sur les pads contenant des événements pour sélectionner plusieurs événements pas à pas.



Maintenez Shift et appuyez sur Step Seq pour ouvrir la fenêtre de configuration. En plus des champs mentionnés ci-dessus :

Lorsqu'une piste de batterie est sélectionnée :

Utilisez le champ Base Pad pour définir le pad de départ des rangées & de pads de lancement de clips.

Lorsqu'un groupe de touches, un plugin, une piste MIDI ou CV est sélectionné :

Utilisez le champ Note de base pour définir la note de départ des 8 rangées de pads de lancement de clips.

Utilisez les champs Paramètres de note pour configurer la note racine, l'échelle et l'entrée de filtre.

Mode voies (mono)

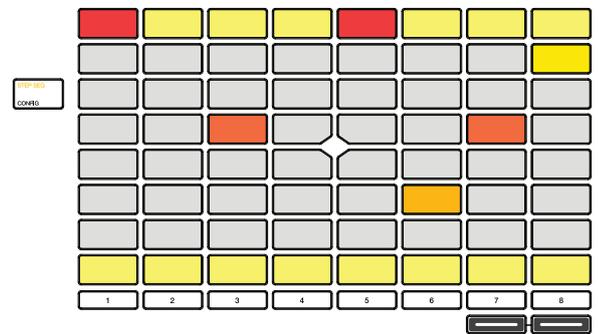
Semblable au mode Lanes, en mode Lanes (Mono), chaque colonne de pads représente une division de temps, et chaque rangée de pads représente un échantillon de batterie dans une banque de batterie ou une note dans une gamme, selon le type de piste. Cependant, contrairement au mode Lanes, une seule note peut être saisie à la fois.

Appuyez sur un pad de lancement de clip pour insérer un pas à cette division de temps pour l'échantillon de batterie ou la note concernée. Si vous appuyez sur une autre zone de lancement de clip dans la même colonne, la note précédente sera supprimée.

Maintenez Shift et appuyez sur les boutons Track Assign marqués Oct-/Oct+ pour changer l'octave ou le pad de départ.

Maintenez Clip Select enfoncé et appuyez sur l'un des pads contenant un événement pour sélectionner un événement pas à pas.

Appuyez et maintenez Shift et Clip Select en même temps, puis appuyez sur les pads contenant des événements pour sélectionner plusieurs événements de pas.



Maintenez Shift et appuyez sur Step Seq pour ouvrir la fenêtre de configuration. En plus des champs décrits ci-dessus :

• Lorsqu'une piste de batterie choisie:

Utilisez le champ Base Pad pour définir le pad de départ des 8 rangées de pads de lancement de clips.

Lorsqu'un groupe de touches, un plugin, une piste MIDI ou CV est sélectionné :

Utilisez le champ Note de base pour définir la note de départ des 8 rangées de pads de lancement de clips.

Utilisez les champs Paramètres de note pour configurer les paramètres Note racine, Échelle et Entrée de filtre.

Mode mono-étapes 8x4

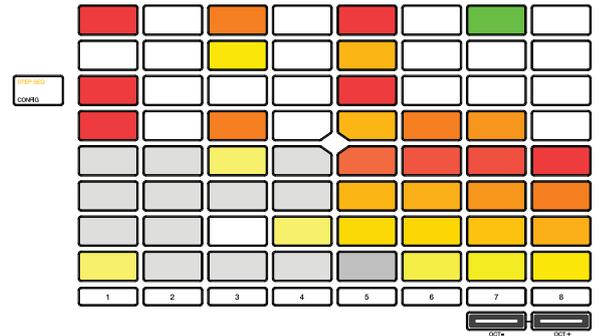
En mode Mono Steps 8x4, le quadrant inférieur gauche des pads représente les notes dans une gamme.

Appuyez sur une zone de lancement de clip pour sélectionner une note. La note actuellement sélectionnée sera éclairée en blanc brillant.

Maintenez Shift et appuyez sur les boutons Track Assign marqués Oct-/Oct+ pour changer l'octave ou le pad de départ.

Le quadrant inférieur droit des pads est utilisé pour régler rapidement la vitesse des nouveaux pas.

Appuyez sur le pad inférieur gauche pour sélectionner As Played pour une vitesse réactive, ou appuyez sur les autres pads pour définir une vitesse fixe de faible (6 %) à élevée (Full), de gauche à droite.



Les 4 rangées supérieures de pads représentent les étapes du clip. Le nombre de pads disponibles dépend du réglage Step Size.

Appuyez sur un pad pour insérer un pas à ce rythme pour la note sélectionnée. Une seule note peut être ajoutée par étape.

Appuyez et maintenez Clip Select et appuyez sur l'un des pads contenant un événement pour sélectionner un événement pas à pas.

Appuyez et maintenez Shift et Clip Select en même temps, puis appuyez sur les pads contenant des événements pour sélectionner plusieurs événements de pas.

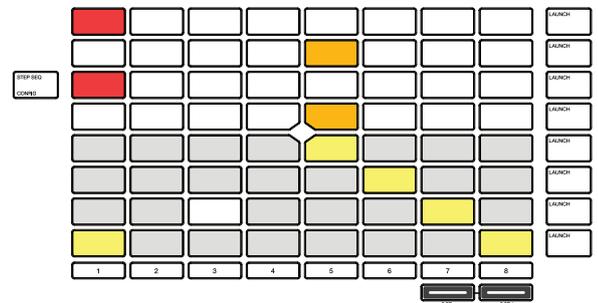
Maintenez Shift et appuyez sur Step Seq en mode séquenceur Mono Steps 8x4 pour configurer ses paramètres. Ce sont les mêmes que ceux mentionnés ci-dessus.

Mode PolyNotes 8x4

Semblable au mode Melodic Step Sequencer, en mode Poly Notes 8x4, les 4 rangées inférieures des pads sont utilisées comme le mode Melodic Note, les pads représentant les notes dans une gamme.

Appuyez sur une zone de lancement de clip pour sélectionner une note. La note actuellement sélectionnée sera éclairée en blanc brillant.

Maintenez Shift et appuyez sur les boutons Track Assign marqués Oct-/Oct+ pour changer l'octave.



Les 4 rangées supérieures de pads représentent les étapes du clip. Le nombre de pads disponibles dépend du réglage Step Size. Le mode Poly Notes 8x4 diffère du mode mélodique dans le sens où seules les étapes de la note sélectionnée sont affichées dans ces lignes, plutôt que toutes les étapes d'une note quelconque.

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

Maintenez Clip Select enfoncé et appuyez sur l'un des pads contenant un événement pour sélectionner un événement de pas.

Appuyez et maintenez Shift et Clip Select en même temps, puis appuyez sur les pads contenant des événements pour sélectionner plusieurs événements pas à pas.

Maintenez Shift et appuyez sur Step Seq pour ouvrir la fenêtre de configuration. En plus des champs mentionnés ci-dessus :

Utilisez les champs Paramètres de note pour définir la configuration de la note fondamentale, de la gamme, de l'octave de départ et de l'entrée du filtre.

Mode mono 8x8

En mode Mono 8x8, la totalité de la grille de pads 8x8 représente une division de temps dans le clip actuel. Cependant, comme en mode Mono Lanes, une seule note peut être saisie à la fois. Ce mode peut également être utile pour saisir l'automatisation des étapes.

Appuyez sur un pad de lancement de clip pour insérer un pas à cette division de temps pour l'échantillon de batterie ou la note concernée. Si vous appuyez sur une autre zone de lancement de clip dans la même colonne, la note précédente sera supprimée.

Appuyez et maintenez Note pour faire passer temporairement la matrice de lancement des pads en mode Note.

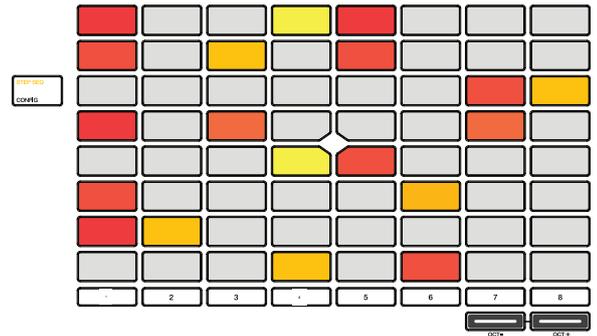
Tout en maintenant enfoncé, appuyez sur un pad pour sélectionner une nouvelle note.

Maintenez Clip Select enfoncé et appuyez sur l'un des pads contenant un événement pour sélectionner un événement pas à pas.

Appuyez et maintenez Shift et Clip Select en même temps, puis appuyez sur les pads contenant des événements pour sélectionner plusieurs événements de pas.

Maintenez Shift et appuyez sur Step Seq pour ouvrir la fenêtre de configuration. En plus des champs décrits ci-dessus :

Utilisez les champs Paramètres de note pour configurer les paramètres Note racine, Échelle et Entrée de filtre.



Mode Poly 8x8

En mode Poly 8x8, la totalité de la grille de pads 8x8 représente une division de temps dans le clip actuel. Cependant, contrairement au mode Mono 8x8, plusieurs notes peuvent être saisies à la fois.

Appuyez sur un pad de lancement de clip pour insérer un pas à cette division de temps pour l'échantillon de batterie ou la note concernée. Si vous appuyez sur une autre zone de lancement de clip dans la même colonne, la note précédente sera supprimée.

Appuyez et maintenez Note pour faire passer temporairement la matrice de lancement des pads en mode Note.

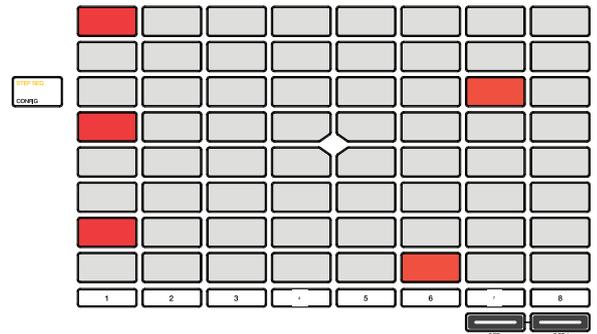
Tout en maintenant enfoncé, appuyez sur un pad pour sélectionner une nouvelle note.

Maintenez Clip Select enfoncé et appuyez sur l'un des pads contenant un événement pour sélectionner un événement pas à pas.

Appuyez et maintenez Shift et Clip Select en même temps, puis appuyez sur les pads contenant des événements pour sélectionner plusieurs événements de pas.

Maintenez Shift et appuyez sur Step Seq pour ouvrir la fenêtre de configuration. En plus des champs mentionnés ci-dessus :

Utilisez les champs Paramètres de note pour configurer la note fondamentale, la gamme, l'octave de départ et l'entrée du filtre.



Pistes

À propos des pistes

Chaque clip que vous créez dans un projet est acheminé via une piste. Il existe six types de pistes, chacune déterminant le son du clip ou son utilisation. 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 selon vos préférences, consultez le chapitre Modes > Mode d'édition de piste.



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



Une piste de batterie utilise un ou plusieurs échantillons comme source sonore. Il contient (1) une liste d'échantillons et (2) les paramètres de chaque échantillon (c'est-à-dire les affectations de pads, les points de boucle, le réglage de la hauteur, les effets, etc.). Les pistes de batterie sont principalement utilisées pour créer des parties de batterie et attribuer rapidement et facilement des échantillons aux pads. Voir Pistes de batterie pour plus d'informations.



Une piste de groupe de touches utilise un ou plusieurs échantillons comme source sonore. Il contient (1) une liste d'échantillons et (2) les paramètres de chaque échantillon (c'est-à-dire, réglage de la hauteur, effets, etc.). Les pistes de groupe de touches sont utilisées pour jouer des échantillons de manière chromatique avec un clavier MIDI ou les pads Force. Voir Pistes de groupe de clés pour plus d'informations.



Une piste de plugin contient une instance d'un plugin via laquelle vous pouvez envoyer les données MIDI de votre piste. Voir Pistes de plugin pour plus d'informations.



Une piste MIDI vous permet d'envoyer les données MIDI de votre piste à un périphérique MIDI externe comme un synthétiseur ou une boîte à rythmes. Voir Pistes MIDI pour plus d'informations.



Une piste CV vous permet d'envoyer les données MIDI de votre piste à un appareil externe qui utilise une tension de contrôle (CV), comme un synthétiseur. Voir Pistes de CV pour plus d'informations.

Pistes audio

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

Pour créer une piste audio :

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

Si vous ne voyez pas l'icône +, appuyez sur le curseur droit pour déplacer la vue matricielle jusqu'à ce qu'elle s'affiche.
3. Appuyez sur Audio pour créer instantanément une nouvelle piste. Pour plus d'options de piste, appuyez sur le bouton Avancé, puis sélectionnez Audio comme type de piste dans la fenêtre qui apparaît.

Utilisez le champ Entrée pour sélectionner les entrées que la piste audio utilisera.

Cochez la case Croissant pour déterminer si les numéros de canal des sources d'entrée augmenteront à travers les nouvelles pistes audio que vous créez. Lorsque cette case est cochée, la première nouvelle piste audio utilisera la source d'entrée que vous avez définie ci-dessus (par exemple, Entrée 1), la deuxième nouvelle piste audio utilisera la source d'entrée suivante (par exemple, Entrée 2), etc. Lorsque cette case n'est pas cochée, toutes les nouvelles pistes audio utiliseront la source d'entrée suivante (par exemple, Entrée 2), etc. les pistes audio que vous créez dans ce cas utiliseront la même source d'entrée. Cette fonctionnalité n'est pertinente que si vous créez plusieurs nouvelles pistes audio (déterminées par le nombre de pistes ci-dessous).

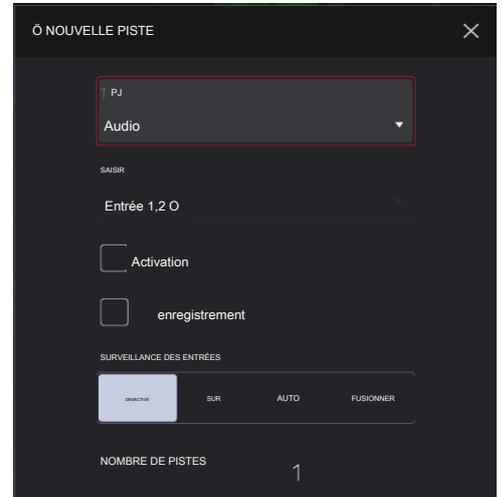
Cochez la case Record Enable pour que la nouvelle piste soit automatiquement activée pour l'enregistrement.

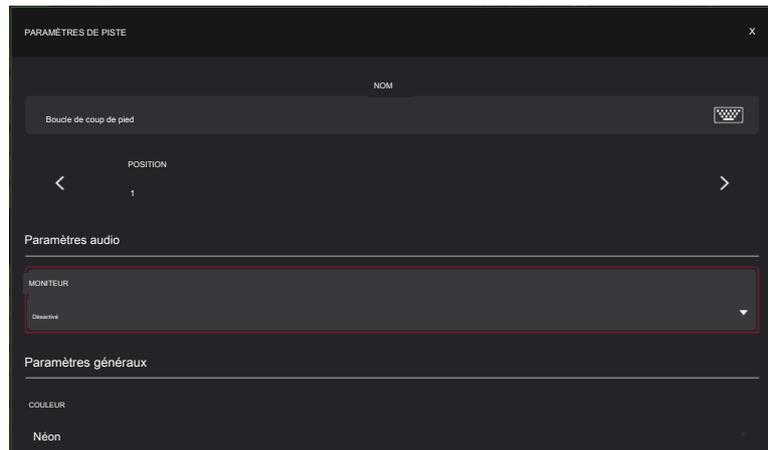
Utilisez le champ Surveillance des entrées pour définir le comportement de surveillance : Désactivé, Activé, Auto ou Fusion.

Si vous souhaitez créer plusieurs pistes audio à la fois, utilisez le champ Nombre de pistes pour sélectionner le nombre de pistes que vous souhaitez créer.

4. Appuyez sur Do It pour confirmer, ou appuyez sur Fermer, sur le X ou en dehors de la fenêtre pour revenir en arrière.
Une nouvelle piste de batterie sera créée et complétée par un numéro (par exemple, Audio 002).

Vous pouvez également appuyer et maintenir enfoncé le bouton de sélection d'une piste inutilisée, puis appuyer sur Audio.





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

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

Pour modifier l'emplacement de la piste, utilisez le champ Position. Vous pouvez sélectionner le champ et utiliser la molette de données ou les boutons +/-, appuyer sur les boutons <ou> ou appuyer deux fois sur le champ et saisir une nouvelle position de piste.

Pour définir le comportement de surveillance de la piste, appuyez sur le champ Moniteur et utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour faire défiler les trois états disponibles :

Lorsqu'il est réglé sur Désactivé, vous n'entendrez jamais aucun son entrant.

Lorsqu'il est réglé sur In, vous entendrez l'audio entrant, que la piste soit activée ou non pour l'enregistrement.

Lorsqu'il est réglé sur Auto, vous entendrez l'audio entrant lorsque la piste est uniquement activée pour l'enregistrement.

Lorsqu'il est réglé sur Merge, l'entrée de la piste est toujours écoutée et vous entendrez la lecture des événements enregistrés.

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

Pour modifier le comportement de lancement des clips dans la piste, appuyez sur le champ Row Launch et utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour faire défiler les options :

Lorsqu'il est réglé sur Inclure dans le lancement de la ligne, les clips de cette piste seront déclenchés lors du lancement de la ligne entière à l'aide des boutons de lancement de scène.

Lorsqu'il est défini sur Exclure du lancement de la ligne, les clips de cette piste ne seront pas lancés avec le reste de la ligne lors du déclenchement d'une scène.

Ceci est utile lorsque vous utilisez une piste à capella, par exemple.

Pistes de batterie

Une piste de batterie utilise un ou plusieurs échantillons comme source sonore. Il contient (1) une liste d'échantillons et (2) les paramètres de chaque échantillon (c'est-à-dire les affectations de pads, les points de boucle, le réglage de la hauteur, les effets, etc.). Les pistes de batterie sont principalement utilisées pour créer des parties de batterie et attribuer rapidement et facilement des échantillons aux pads.

Pour créer une piste de batterie :

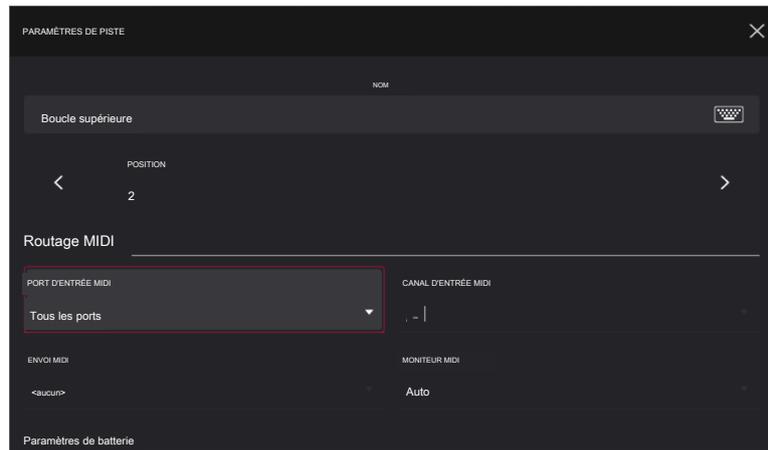
1. Appuyez sur Matrix pour accéder au mode Clip Matrix.
2. En haut de l'écran, appuyez sur l'icône + pour ajouter une nouvelle piste.
Si vous ne voyez pas l'icône +, appuyez sur le curseur droit pour déplacer la vue matricielle jusqu'à ce qu'elle s'affiche.
3. Appuyez sur Drum pour créer instantanément une nouvelle piste. Pour plus d'options de piste, appuyez sur le bouton Avancé, puis sélectionnez Batterie comme type de piste dans la fenêtre qui apparaît.

Si vous souhaitez créer plusieurs pistes de batterie à la fois, utilisez le champ Nombre de pistes pour sélectionner le nombre de pistes que vous souhaitez créer.

4. Appuyez sur Do It pour confirmer, ou appuyez sur Fermer, sur le X ou en dehors de la fenêtre pour revenir en arrière.
Une nouvelle piste de batterie sera créée et complétée par un numéro (par exemple, Drum 002).

Vous pouvez également appuyer et maintenir enfoncé le bouton de sélection d'une piste inutilisée, puis appuyer sur Drum.





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

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

Pour modifier l'emplacement de la piste, utilisez le champ Position. Vous pouvez sélectionner le champ et utiliser la molette de données ou les boutons +/-, appuyer sur les boutons <ou> ou appuyer deux fois sur le champ et saisir une nouvelle position de piste.

Pour modifier le routage MIDI de la piste, utilisez les champs Port d'entrée MIDI, Canal d'entrée MIDI, Envoi MIDI et utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour faire défiler les options.

Port d'entrée MIDI : sélectionnez le port MIDI à partir duquel recevoir les données MIDI. Lorsqu'elle est réglée sur All Ports, la piste recevra toutes les données MIDI entrantes de n'importe quel port connecté. Pour afficher et modifier les ports disponibles, accédez à Préférences > MIDI / Sync.

Canal d'entrée MIDI : définit le canal MIDI à partir duquel recevoir les données MIDI. Sélectionnez Tout pour recevoir de tous les canaux MIDI, ou sélectionnez 1-16.

MIDI Send : définit l'endroit où les données MIDI sont envoyées. Vous pouvez l'utiliser pour envoyer les données MIDI d'une piste à une autre.

Pour définir le comportement de contrôle de la piste, appuyez sur le champ MIDI Monitor et utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour faire défiler les quatre états disponibles :

Off : L'entrée MIDI de la piste n'est pas écoutée et la lecture des événements enregistrés sera entendue. Ce paramètre est utile lors de l'utilisation de claviers avec le contrôle local actif.

In : L'entrée MIDI de la piste est toujours écoutée quel que soit l'état de l'armement d'enregistrement de la piste, et la lecture des événements enregistrés ne sera pas entendue.

Auto : L'entrée MIDI de la piste est surveillée lorsque la piste est armée pour l'enregistrement, et la lecture des événements enregistrés sera entendue.

Fusionner : l'entrée MIDI de la piste est toujours écoutée et la lecture des événements enregistrés sera entendue.

Pour modifier les couleurs des pads, décochez le champ Couleur de la piste de suivi des pads, puis appuyez sur le bouton Modifier les couleurs des pads qui apparaît. (Voir Modes > Mode couleur des pads pour en savoir plus sur la modification des couleurs des pads).

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

Pour modifier le comportement de lancement des clips dans la piste, appuyez sur le champ Row Launch et utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour faire défiler les options :

Lorsqu'il est réglé sur Inclure dans le lancement de la ligne, les clips de cette piste seront déclenchés lors du lancement de la ligne entière à l'aide des boutons de lancement de scène.

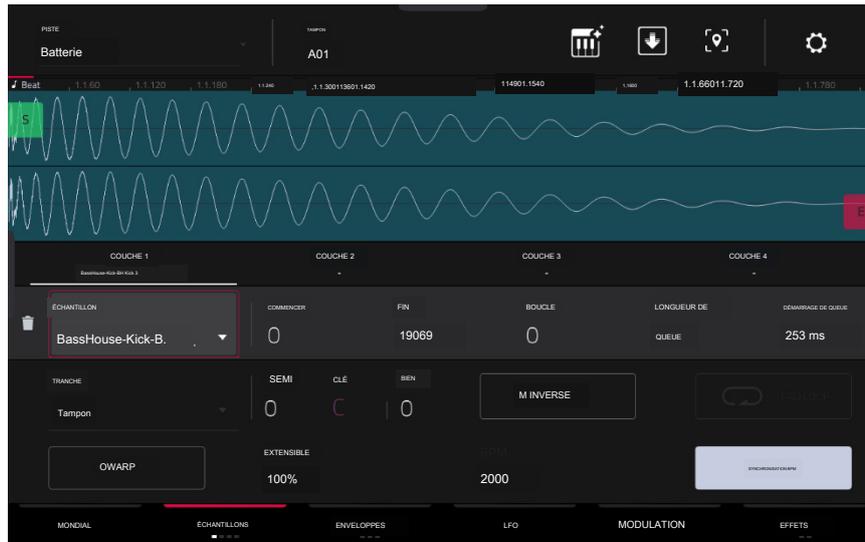
Lorsqu'il est défini sur Exclure du lancement de la ligne, les clips de cette piste ne seront pas lancés avec le reste de la ligne lors du déclenchement d'une scène. Ceci est utile lorsque vous utilisez une piste a capella, par exemple.

Pour charger un kit dans une piste de batterie :

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

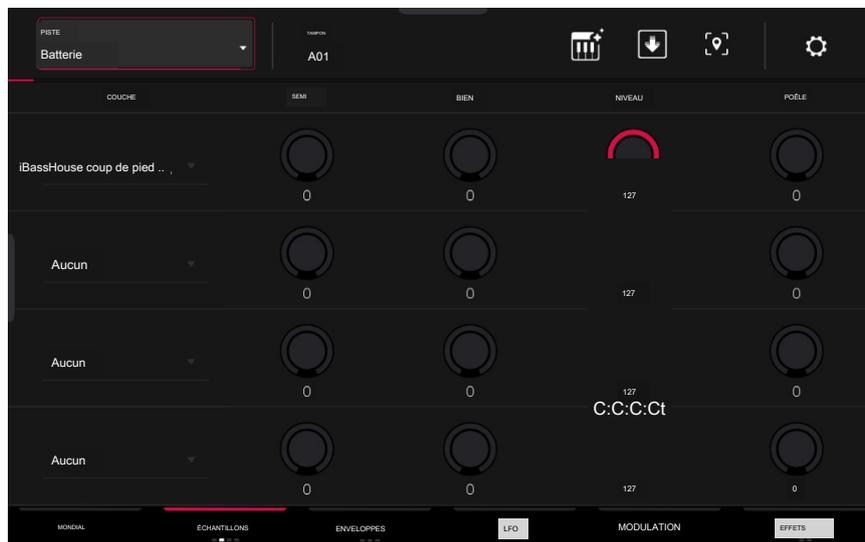
Astuce : n'oubliez pas qu'un kit de batterie comporte 128 pads au total, soit 16 pads répartis sur huit banques.

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



1. Appuyez sur Menu, puis appuyez sur Track Edit pour accéder au mode Track Edit. Vous pouvez également appuyer longuement sur Shift et appuyer sur Clip.
2. Appuyez sur l'onglet Exemples. Cela vous permet de visualiser les échantillons assignés aux quatre couches du pad actuel ainsi que les paramètres de réglage et de niveau pour chaque couche.
3. Appuyez sur un pad pour le sélectionner (et jouez les échantillons qui lui sont attribués, le cas échéant).
4. Appuyez sur l'un des champs Calque sous l'échantillon de forme d'onde pour sélectionner un calque. Appuyez sur le champ Sample, puis utilisez le cadran de données ou les boutons -+ pour sélectionner un échantillon. Vous pouvez également appuyer deux fois sur le champ d'une couche, puis appuyer sur un échantillon pour le sélectionner.

ii



1. Appuyez sur Menu, puis appuyez sur Track Edit pour accéder au mode Track Edit. Vous pouvez également appuyer longuement sur Shift et appuyer sur Clip.
2. Appuyez sur l'onglet Exemples jusqu'à ce que l'une des trois dernières pages soit sélectionnée. Cela vous permet de visualiser les échantillons assignés aux quatre couches du pad actuel ainsi que d'autres paramètres pour chaque couche en fonction de la page.
3. Tapez sur le pad pour le sélectionner (et jouez les échantillons qui lui sont assignés, le cas échéant).
4. Appuyez sur l'un des champs Layer pour sélectionner une couche, puis utilisez la molette de données ou les boutons -/+ pour sélectionner un échantillon. Vous pouvez également appuyer deux fois sur le champ d'un calque, puis appuyer sur un échantillon pour le sélectionner.

Pistes de groupes de clés

Une piste de groupe de touches utilise un ou plusieurs échantillons comme source sonore. Il contient (1) une liste d'échantillons et (2) les paramètres de chaque échantillon (c'est-à-dire, réglage de la hauteur, effets, etc.). Les pistes de groupe de touches sont utilisées pour jouer des échantillons chromatiquement avec un clavier MIDI ou les pads Force.

Pour créer une piste de groupe de clés :

1. Appuyez sur Matrix pour accéder au mode Clip Matrix.

En haut de l'écran, appuyez sur l'icône + pour ajouter une nouvelle piste.

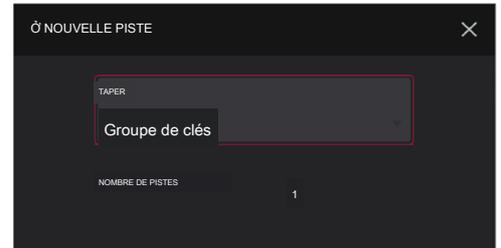
Si vous ne voyez pas l'icône +, appuyez sur le curseur droit pour déplacer la vue matrix jusqu'à ce qu'elle s'affiche.

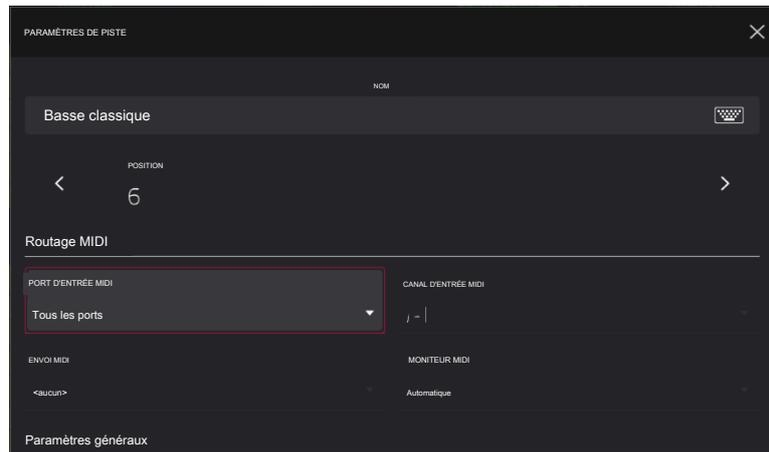
3. Appuyez sur Keygroup pour créer instantanément une nouvelle piste. Pour plus d'options de piste, appuyez sur le bouton Avancé et sélectionnez Keygroup comme type de piste dans la fenêtre qui apparaît.

Si vous souhaitez créer plusieurs pistes de groupe de touches à la fois, utilisez le champ Nombre de pistes pour sélectionner le nombre de pistes que vous souhaitez créer.

4. Appuyez sur Do It pour confirmer, ou appuyez sur Fermer, sur le X ou en dehors de la fenêtre pour revenir en arrière. Une nouvelle piste de groupe de clés sera créée et complétée par un numéro (par exemple, Keygroup 002).

Vous pouvez également appuyer et maintenir enfoncé le bouton de sélection d'une piste inutilisée, puis appuyer sur Keygroup.





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

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

Pour modifier l'emplacement de la piste, utilisez le champ Position. Vous pouvez sélectionner le champ et utiliser la molette de données ou les boutons +/-, appuyer sur les boutons < ou >, ou appuyer deux fois sur le champ et saisir une nouvelle position de piste.

Pour modifier le routage MIDI de la piste, utilisez les champs Port d'entrée MIDI, Canal d'entrée MIDI, Envoi MIDI et utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour faire défiler les options.

Port d'entrée MIDI : sélectionnez le port MIDI à partir duquel recevoir les données MIDI. Lorsqu'elle est réglée sur All Ports, la piste recevra toutes les données MIDI entrantes de n'importe quel port connecté. Pour afficher et modifier les ports disponibles, accédez à Préférences > MIDI / Sync.

Canal d'entrée MIDI : définit le canal MIDI à partir duquel recevoir les données MIDI. Sélectionnez Tout pour recevoir de tous les canaux MIDI, ou sélectionnez 1-16.

MIDI Send : définit l'endroit où les données MIDI sont envoyées. Vous pouvez l'utiliser pour envoyer les données MIDI d'une piste à une autre.

Pour définir le comportement de contrôle de la piste, appuyez sur le champ MIDI Monitor et utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour faire défiler les quatre états disponibles :

Off : L'entrée MIDI de la piste n'est pas écoutée et la lecture des événements enregistrés sera entendue. Ce paramètre est utile lors de l'utilisation de claviers avec le contrôle local actif.

In : L'entrée MIDI de la piste est toujours écoutée quel que soit l'état de l'armement d'enregistrement de la piste, et la lecture des événements enregistrés ne sera pas entendue.

Auto : L'entrée MIDI de la piste est surveillée lorsque la piste est armée pour l'enregistrement, et la lecture des événements enregistrés sera entendue.

Fusionner : l'entrée MIDI de la piste est toujours écoutée et la lecture des événements enregistrés sera entendue.

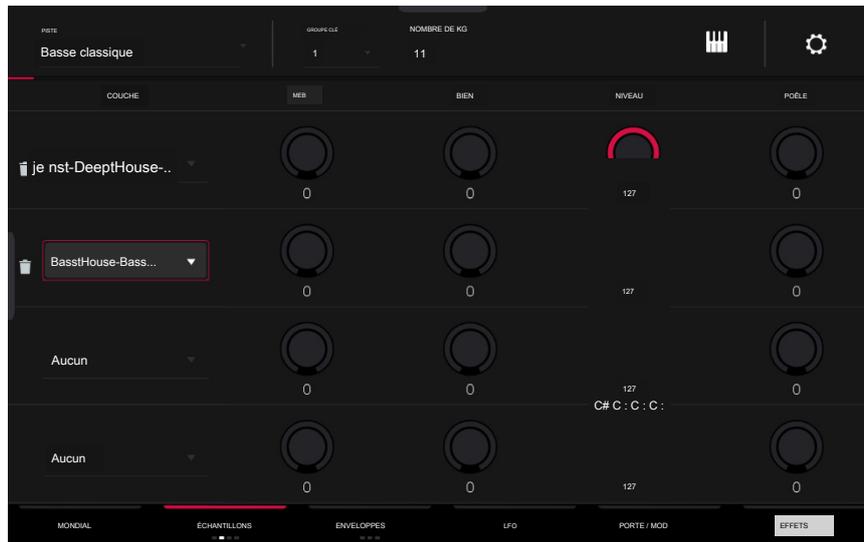
Pour changer la couleur de la piste, appuyez sur le champ de couleur et utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour faire défiler les options. Vous pouvez également appuyer deux fois sur le champ de couleur, puis faire glisser votre doigt vers le haut ou le bas, ou utiliser la molette de données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

Pour modifier le comportement de lancement des clips dans la piste, appuyez sur le champ Row Launch et utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour faire défiler les options :

Lorsqu'il est défini sur Inclure dans le lancement de la ligne, les clips de cette piste seront déclenchés lors du lancement de la ligne entière à l'aide des boutons de lancement de scène.

Lorsqu'il est défini sur Exclure du lancement de la ligne, les clips de cette piste ne seront pas lancés avec le reste de la ligne lors du déclenchement d'une scène.

Pour transposer la piste du groupe de touches, appuyez sur le champ de transposition et utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour définir la quantité de transposition.



Pour assigner des échantillons dans une piste de groupe de touches :

1. Appuyez sur Menu, puis appuyez sur Track Edit pour accéder au mode Track Edit. Vous pouvez également appuyer longuement sur Shift et appuyer sur Clip.
2. Appuyez sur Échantillons. Cela vous permet d'afficher les échantillons attribués aux quatre couches du groupe de touches actuel ainsi que d'autres paramètres pour chaque couche en fonction de la page sélectionnée.
3. Appuyez sur le champ Nombre de kg, puis utilisez le cadran de données ou les boutons +/- pour définir le nombre de groupes de touches dans la piste (1 à 128). Vous pouvez également appuyer deux fois sur le champ Nombre de kg, puis utiliser le clavier numérique à l'écran.
4. Appuyez sur le champ Keygroup, puis utilisez la molette de données ou les boutons + pour sélectionner un groupe de clés. Vous pouvez également appuyer deux fois sur le champ Keygroup, puis appuyer sur un keygroup pour le sélectionner.
5. Appuyez sur le champ d'une couche, puis utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour sélectionner un échantillon. Vous pouvez également appuyer deux fois sur le champ d'une couche, puis appuyer sur un échantillon pour le sélectionner.

Pour créer une piste de groupe de clés complexe, vous pouvez ajouter plus de groupes de clés (jusqu'à 128). Ceci est utile lorsque vous travaillez avec des multi-échantillons (par exemple, lors de la programmation d'un vrai piano).

Astuce : n'oubliez pas qu'une piste de groupe de touches propose jusqu'à 128 groupes de touches et que chaque groupe de touches peut contenir jusqu'à quatre échantillons (couches 1 à 4). Cela représente un total de 512 échantillons.

Pistes de plugins

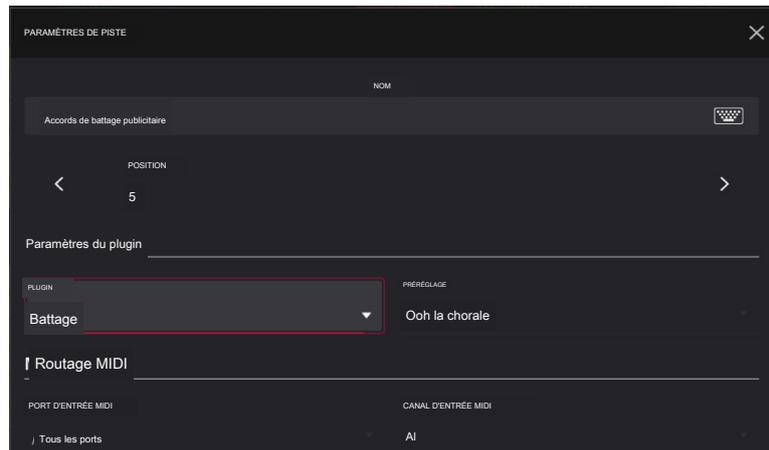
Une piste de plugin contient une instance d'un plugin via laquelle vous pouvez envoyer les données MIDI de votre piste.

Pour créer une piste de plugin :

1. Appuyez sur Matrix pour accéder au mode Clip Matrix.
2. En haut de l'écran, appuyez sur l'icône + pour ajouter une nouvelle piste.
Si vous ne voyez pas l'icône +, appuyez sur le curseur droit pour déplacer la vue matricielle jusqu'à ce qu'elle s'affiche.
3. Appuyez sur Plugin pour créer instantanément une nouvelle piste. Pour plus d'options de piste, appuyez sur le bouton Avancé, puis sélectionnez Plugin comme type de piste dans la fenêtre qui apparaît.
Si vous souhaitez créer plusieurs pistes de plugin à la fois, utilisez le champ Nombre de pistes pour sélectionner le nombre de pistes que vous souhaitez créer.
4. Appuyez sur Do It pour confirmer, ou appuyez sur Fermer, sur le X ou en dehors de la fenêtre pour revenir en arrière. Une nouvelle piste de batterie sera créée et complétée par un numéro (par exemple, Plugin 002).

Vous pouvez également appuyer et maintenir enfoncé le bouton de sélection d'une piste inutilisée, puis appuyer sur Plugin.





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

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

Pour modifier l'emplacement de la piste, utilisez le champ Position. Vous pouvez sélectionner le champ et utiliser la molette de données ou les boutons +/-, appuyer sur les boutons < ou >, ou appuyer deux fois sur le champ et saisir une nouvelle position de piste.

Pour modifier le routage MIDI de la piste, utilisez les champs Port d'entrée MIDI, Canal d'entrée MIDI, Envoi MIDI et utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour faire défiler les options.

Port d'entrée MIDI : sélectionnez le port MIDI à partir duquel recevoir les données MIDI. Lorsqu'elle est réglée sur All Ports, la piste recevra toutes les données MIDI entrantes de n'importe quel port connecté. Pour afficher et modifier les ports disponibles, accédez à Préférences > MIDI / Sync.

Canal d'entrée MIDI : définit le canal MIDI à partir duquel recevoir les données MIDI. Sélectionnez Tout pour recevoir de tous les canaux MIDI, ou sélectionnez 1-16.

MIDI Send : définit l'endroit où les données MIDI sont envoyées. Vous pouvez l'utiliser pour envoyer les données MIDI d'une piste à une autre.

Pour définir le comportement de contrôle de la piste, appuyez sur le champ MIDI Monitor et utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour faire défiler les quatre états disponibles :

Off : L'entrée MIDI de la piste n'est pas écoutée et la lecture des événements enregistrés sera entendue. Ce paramètre est utile lors de l'utilisation de claviers avec le contrôle local actif.

In : L'entrée MIDI de la piste est toujours écoutée quel que soit l'état de l'armement d'enregistrement de la piste, et la lecture des événements enregistrés ne sera pas entendue.

Auto : L'entrée MIDI de la piste est surveillée lorsque la piste est armée pour l'enregistrement, et la lecture des événements enregistrés sera entendue.

Fusionner : l'entrée MIDI de la piste est toujours écoutée et la lecture des événements enregistrés sera entendue.

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

Pour modifier le comportement de lancement des clips dans la piste, appuyez sur le champ Row Launch et utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour faire défiler les options :

Lorsqu'il est réglé sur Inclure dans le lancement de la ligne, les clips de cette piste seront déclenchés lors du lancement de la ligne entière à l'aide des boutons de lancement de scène.

Lorsqu'il est défini sur Exclure du lancement de la ligne, les clips de cette piste ne seront pas lancés avec le reste de la ligne lors du déclenchement d'une scène.

Pour transposer la piste du plugin, appuyez sur le champ de transposition et utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour définir la quantité de transposition.

Pour charger un plugin sur la piste :

1. Appuyez deux fois sur le nom de la piste en haut de l'écran pour ouvrir la fenêtre Paramètres de la piste.

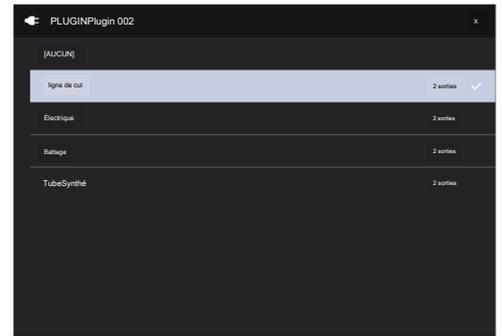
2. Appuyez deux fois sur le champ Plugin. Dans la liste qui apparaît, appuyez sur le plugin souhaité. Vous pouvez également utiliser le cadran de données ou les boutons -/+ pour sélectionner un plugin.

Pour trier vos plugins par type ou fabricant, appuyez sur Type ou Fabricant.

3. Appuyez sur Sélectionner pour sélectionner le plugin, ou appuyez sur Fermer pour annuler.

Pour sélectionner le canal MIDI que la piste utilisera, appuyez deux fois sur le champ MIDI Ch. Dans la liste qui apparaît, appuyez sur la chaîne souhaitée. Vous pouvez également utiliser le cadran de données ou les boutons -/+ pour sélectionner un canal.

Pour sélectionner un préréglage dans votre plugin (le cas échéant), appuyez deux fois sur le champ Préréglage. Dans la liste qui apparaît, appuyez sur le préréglage souhaité. Vous pouvez également utiliser la molette de données ou les boutons -/+ pour sélectionner un préréglage.



Vous pouvez également utiliser le navigateur pour charger un plugin :

1. Appuyez sur Charger ou appuyez sur Menu et appuyez sur Navigateur pour afficher le navigateur.

2. Recherchez et sélectionnez un préréglage de plugin, puis appuyez sur Charger. Une nouvelle piste plugin sera créée si aucune autre piste n'existe, sinon la piste actuellement sélectionnée sera convertie en piste plugin. Répétez cette opération pour tous les autres plugins que vous souhaitez charger dans le projet. (Voir Modes> Navigateur pour en savoir plus sur l'utilisation spécifique du navigateur.)

Pistes MIDI

Une piste MIDI vous permet d'envoyer les données MIDI de votre piste à un périphérique MIDI externe comme un synthétiseur ou une boîte à rythmes.

Pour créer une piste MIDI :

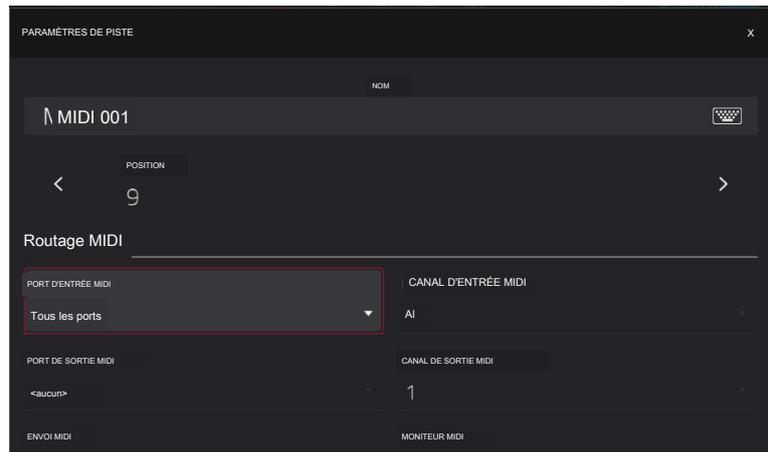
1. Appuyez sur Matrix pour accéder au mode Clip Matrix.
2. En haut de l'écran, appuyez sur l'icône + pour ajouter une nouvelle piste.
Si vous ne voyez pas l'icône +, appuyez sur le curseur droit pour déplacer la vue matricielle jusqu'à ce qu'elle s'affiche.
3. Appuyez sur MIDI pour créer instantanément une nouvelle piste. Pour plus d'options de piste, appuyez sur le bouton Avancé, puis sélectionnez Midi comme type de piste dans la fenêtre qui apparaît.



Si vous souhaitez créer plusieurs pistes MIDI à la fois, utilisez le champ Nombre de pistes pour sélectionner le nombre de pistes que vous souhaitez créer.

4. Appuyez sur Do It pour confirmer, ou appuyez sur Fermer, sur le X ou en dehors de la fenêtre pour revenir en arrière.
Une nouvelle piste MIDI sera créée et complétée par un numéro (par exemple, Midi 002).

Vous pouvez également appuyer et maintenir enfoncé le bouton de sélection de piste d'une piste inutilisée, puis appuyer sur MIDI.



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

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

Pour modifier l'emplacement de la piste, utilisez le champ Position. Vous pouvez sélectionner le champ et utiliser la molette de données ou les boutons +/-, appuyer sur les boutons <ou> ou appuyer deux fois sur le champ et saisir une nouvelle position de piste.

Pour modifier le routage MIDI de la piste, utilisez les champs Port d'entrée MIDI, Canal d'entrée MIDI, Envoi MIDI et utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour faire défiler les options.

Port d'entrée MIDI : sélectionnez le port MIDI à partir duquel recevoir les données MIDI. Lorsqu'elle est réglée sur All Ports, la piste recevra toutes les données MIDI entrantes de n'importe quel port connecté. Pour afficher et modifier les ports disponibles, accédez à Préférences > MIDI / Sync.

Canal d'entrée MIDI : définit le canal MIDI à partir duquel recevoir les données MIDI. Sélectionnez Tout pour recevoir de tous les canaux MIDI, ou sélectionnez 1-16.

Port de sortie MIDI : sélectionnez le port MIDI auquel envoyer les données MIDI. Pour afficher et modifier les ports disponibles, accédez à Préférences > MIDI / Sync.

Canal de sortie MIDI : définit le canal MIDI auquel envoyer les données MIDI. Sélectionnez Tout pour recevoir de tous les canaux MIDI, ou sélectionnez 1-16.

MIDI Send : définit l'endroit où les données MIDI sont envoyées. Vous pouvez l'utiliser pour envoyer les données MIDI d'une piste à une autre.

Pour définir le comportement de contrôle de la piste, appuyez sur le champ MIDI Monitor et utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour faire défiler les quatre états disponibles :

Off : L'entrée MIDI de la piste n'est pas écoutée et la lecture des événements enregistrés sera entendue. Ce paramètre est utile lors de l'utilisation de claviers avec le contrôle local actif.

In : L'entrée MIDI de la piste est toujours écoutée quel que soit l'état de l'armement d'enregistrement de la piste, et la lecture des événements enregistrés ne sera pas entendue.

Auto : L'entrée MIDI de la piste est surveillée lorsque la piste est armée pour l'enregistrement, et la lecture des événements enregistrés sera entendue.

Fusionner : l'entrée MIDI de la piste est toujours écoutée et la lecture des événements enregistrés sera entendue.

Pour sélectionner une valeur de changement de programme MIDI pour la piste à envoyer, cochez la case Changement de programme pour activer les changements de programme, puis appuyez deux fois sur le champ Changement de programme MIDI. Utilisez le pavé numérique qui apparaît pour saisir une valeur comprise entre 1 et 127, puis appuyez sur Do It. Vous pouvez également utiliser le cadran de données ou les boutons +/- pour sélectionner une valeur. Tous les clips de la piste enverront cette valeur lors de leur lancement. Une fois activé, vous pouvez également sélectionner une valeur de changement de banque MIDI en cochant la case Bank Change pour activer les changements de banque, puis utiliser les champs MIDI Bank MSB et MIDI Bank LSB pour définir les valeurs de changement de banque.

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

Pour modifier le comportement de lancement des clips dans la piste, appuyez sur le champ Row Launch et utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour faire défiler les options :

Lorsqu'il est réglé sur Inclure dans le lancement de la ligne, les clips de cette piste seront déclenchés lors du lancement de la ligne entière à l'aide des boutons de lancement de scène.

Lorsqu'il est défini sur Exclure du lancement de la ligne, les clips de cette piste ne seront pas lancés avec le reste de la ligne lors du déclenchement.
une scène.

Pour transposer la piste MIDI, appuyez sur le champ de transposition et utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour définir la quantité de transposition.

Pistes de CV

Une piste CV vous permet d'envoyer vos signaux de tension de contrôle (CV) à un périphérique externe comme un synthétiseur ou une boîte à rythmes qui utilise CV.

Pour créer une piste CV :

1. Appuyez sur Matrix pour accéder au mode Clip Matrix.

2. En haut de l'écran, appuyez sur l'icône + pour ajouter une nouvelle piste.

Si vous ne voyez pas l'icône +, appuyez sur le curseur droit pour déplacer la vue matricielle jusqu'à ce qu'elle s'affiche.

3. Appuyez sur CV pour créer instantanément une nouvelle piste. Pour plus d'options de piste, appuyez sur le bouton Avancé, puis sélectionnez CV comme type de piste dans la fenêtre qui apparaît.

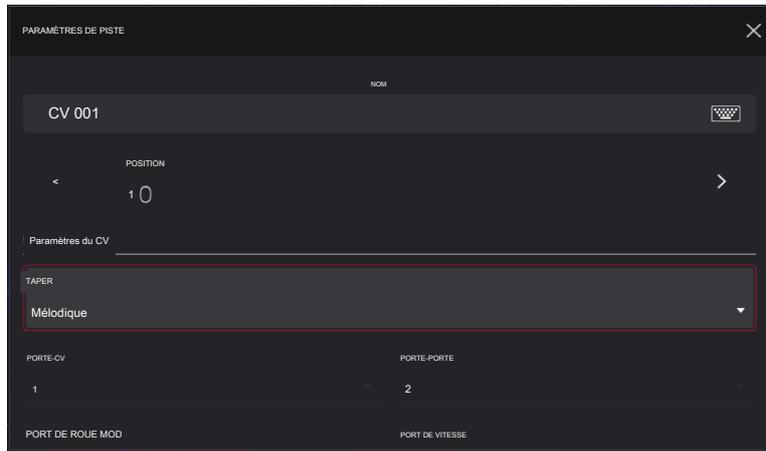


Si vous souhaitez créer plusieurs pistes CV à la fois, utilisez le champ Nombre de pistes pour sélectionner le nombre de pistes que vous souhaitez créer.

4. Appuyez sur Do It pour confirmer, ou appuyez sur Fermer, sur le X ou en dehors de la fenêtre pour revenir en arrière.

Une nouvelle piste de CV sera créée et complétée par un numéro (par exemple, CV 002).

Vous pouvez également appuyer et maintenir enfoncé le bouton de sélection d'une piste inutilisée, puis appuyer sur CV.



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

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

Pour modifier l'emplacement de la piste, utilisez le champ Position. Vous pouvez sélectionner le champ et utiliser la molette de données ou les boutons +/-, appuyer sur les boutons < ou >, ou appuyer deux fois sur le champ et saisir une nouvelle position de piste.

Pour modifier le fonctionnement de la piste CV, utilisez le champ Type pour sélectionner Mélodique ou Batterie. Les pistes mélodiques CV se comportent de la même manière que les versions précédentes de Force. Les pistes Drum CV peuvent être utilisées pour configurer n'importe quel pad pour qu'il soit émis sur n'importe quel port CV.

Lorsque le type mélodique est sélectionné, il y a cinq paramètres supplémentaires à configurer pour une piste CV : le port CV, le port Gate, le port de la molette de modulation (Mod Wheel Port), le port Velocity et la priorité de note. Appuyez sur chaque champ et utilisez le cadran de données ou les boutons +/- pour modifier le paramètre.

Lorsque le type de batterie est sélectionné, appuyez sur le bouton Edit Map pour attribuer chaque pad à un port CV et à un type de données spécifiques.

Pour modifier le routage MIDI de la piste, utilisez les champs Port d'entrée MIDI, Canal d'entrée MIDI, Envoi MIDI et utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour faire défiler les options.

Port d'entrée MIDI : sélectionnez le port MIDI à partir duquel recevoir les données MIDI. Lorsqu'elle est réglée sur All Ports, la piste recevra toutes les données MIDI entrantes de n'importe quel port connecté. Pour afficher et modifier les ports disponibles, accédez à Préférences > MIDI / Sync.

Canal d'entrée MIDI : définit le canal MIDI à partir duquel recevoir les données MIDI. Sélectionnez Tout pour recevoir de tous les canaux MIDI, ou sélectionnez 1-16.

MIDI Send : Définit où les données MIDI sont envoyées. Vous pouvez l'utiliser pour envoyer les données MIDI d'une piste à une autre.

Pour définir le comportement de contrôle de la piste, appuyez sur le champ MIDI Monitor et utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour faire défiler les quatre états disponibles :

Off : L'entrée MIDI de la piste n'est pas écoutée et la lecture des événements enregistrés sera entendue. Ce paramètre est utile lors de l'utilisation de claviers avec le contrôle local actif.

In : L'entrée MIDI de la piste est toujours écoutée quel que soit l'état de l'armement d'enregistrement de la piste, et la lecture des événements enregistrés ne sera pas entendue.

Auto : L'entrée MIDI de la piste est surveillée lorsque la piste est armée pour l'enregistrement, et la lecture des événements enregistrés sera entendue.

Fusionner : l'entrée MIDI de la piste est toujours écoutée et la lecture des événements enregistrés sera entendue.

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

Pour modifier le comportement de lancement des clips dans la piste, appuyez sur le champ Row Launch et utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour faire défiler les options :

Lorsqu'il est réglé sur Inclure dans le lancement de la ligne, les clips de cette piste seront déclenchés lors du lancement de la ligne entière à l'aide des boutons de lancement de scène.

Lorsqu'il est défini sur Exclure du lancement de la ligne, les clips de cette piste ne seront pas lancés avec le reste de la ligne lors du déclenchement d'une scène.

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

Menu

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

Pour ouvrir le menu, appuyez sur Menu ou appuyez sur l'icône dans le coin supérieur gauche de l'écran lorsque vous êtes sur la page normale de votre mode actuel.

Lorsque vous consultez le menu, effectuez l'une des opérations suivantes :

Pour accéder à un mode, appuyez dessus.

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

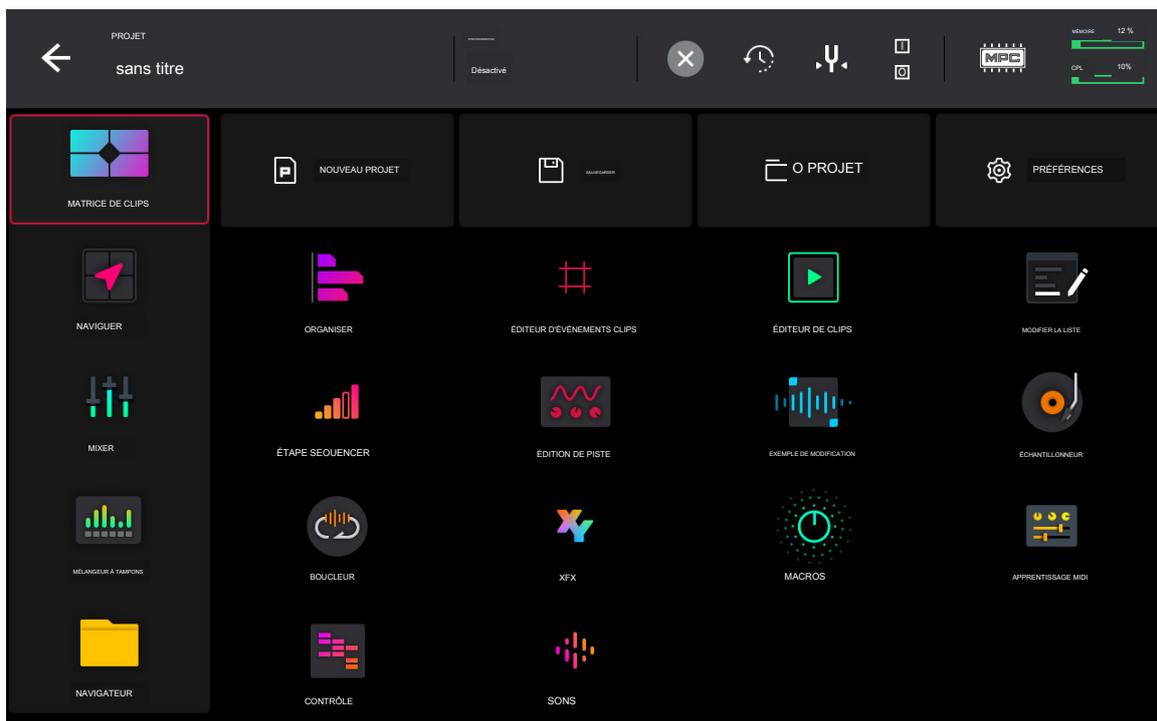
Pour ouvrir un nouveau projet, appuyez sur Nouveau.

Pour ouvrir la fenêtre Enregistrer, appuyez sur Enregistrer. Voir Fonctionnement > Fonctionnalités générales > Fenêtre d'enregistrement pour plus d'informations.

Pour ouvrir la fenêtre Projet, appuyez sur Projet. Voir Fonctionnement > Fonctionnalités générales > Menu > Projet pour plus d'informations.

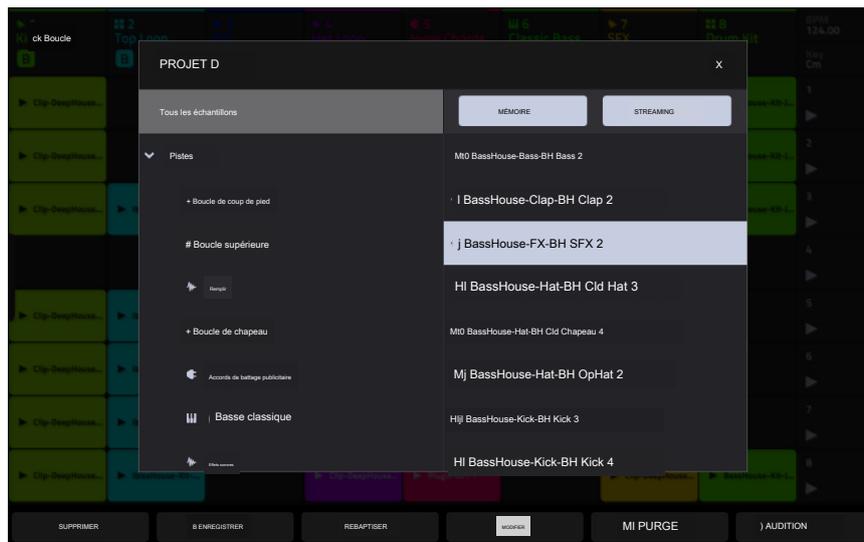
Pour ouvrir les Préférences, appuyez sur Préférences. Voir Fonctionnement > Fonctionnalités générales > Menu > Préférences pour plus d'informations.

Pour réorganiser la disposition du menu, appuyez et faites glisser une icône de mode vers l'emplacement souhaité. Toutes les autres icônes de mode se déplaceront pour s'adapter au nouveau positionnement. Les cinq modes sur le côté gauche sont également accessibles sur la plupart des écrans en faisant glisser la poignée tactile noire vers la droite depuis le bord gauche de l'écran tactile. Appuyez sur le bouton X en haut du menu à côté du paramètre Sync pour réinitialiser la disposition du menu Mode.



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

Projet



Pour ouvrir la fenêtre Projet, appuyez sur Projet en haut du menu. La fenêtre Projet affiche un aperçu de tous les échantillons et pistes du projet en cours.

Pour supprimer des échantillons du projet (afin de créer plus d'espace RAM libre pour la durée d'échantillonnage, l'enregistrement audio, etc.), appuyez sur Purger. Dans l'écran qui apparaît, appuyez sur Unused Samples pour supprimer tous les échantillons inutilisés du projet, appuyez sur All Samples pour supprimer tous les échantillons du projet (de tous les kits et pistes audio ou MIDI), ou appuyez sur Cancel pour revenir à l'écran précédent. Vous pouvez également appuyer sur pour sélectionner un échantillon, puis appuyer sur Supprimer en bas de l'écran.

Pour afficher ou masquer les fichiers en mémoire ou en streaming à partir du disque, appuyez sur Mémoire et streaming. Voir Addenda > Mises à jour dans Force 3.1 > Nouvelles fonctionnalités > Streaming de disque pour plus d'informations.

Pour enregistrer l'échantillon sélectionné, appuyez sur Enregistrer en bas de l'écran.

Pour renommer l'échantillon sélectionné, appuyez sur Renommer en bas de l'écran. Utilisez le clavier qui apparaît pour saisir un nom, puis appuyez sur Do It pour confirmer.

Pour ouvrir le mode Sample Edit et éditer l'échantillon sélectionné, appuyez sur Edit en bas de l'écran.

Pour prévisualiser l'échantillon sélectionné, appuyez sur Audition en bas de l'écran.

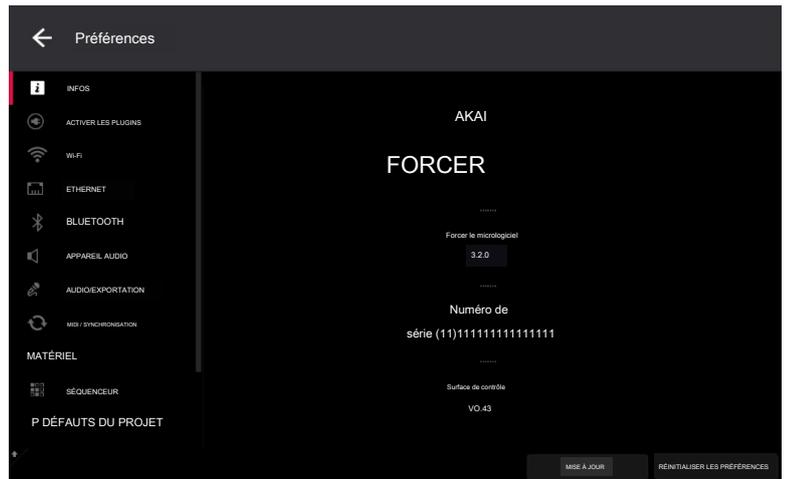
Préférences

Pour ouvrir les Préférences, appuyez sur Préférences en haut du menu.

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

Pour restaurer les paramètres par défaut de votre matériel Force, appuyez sur Réinitialiser les préférences. Dans l'écran qui apparaît, appuyez sur OK pour continuer ou sur Annuler pour revenir aux Préférences.

Dans la fenêtre suivante, appuyez sur Enregistrer pour enregistrer votre projet actuel avant de restaurer les paramètres par défaut ; appuyez sur Annuler pour revenir aux Préférences ; ou appuyez sur Ne pas enregistrer pour restaurer les paramètres par défaut sans enregistrer votre projet actuel.



Informations

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

Pour mettre à jour votre Force, appuyez sur Mettre à jour.

Sélectionnez Mise à jour en ligne pour télécharger et installer automatiquement la dernière mise à jour (vous devez activer une connexion réseau pour que cela fonctionne).

Sélectionnez Mise à jour du lecteur USB pour mettre à jour à partir d'un fichier sur un lecteur USB connecté.

Sélectionnez Passer en mode mise à jour pour connecter Force à votre ordinateur pour la mise à jour. Dans l'écran qui apparaît, appuyez sur Enregistrer pour enregistrer votre projet actuel avant d'entrer en mode mise à jour ; appuyez sur Annuler pour revenir aux Préférences ; ou appuyez sur Ne pas enregistrer pour passer en mode mise à jour sans enregistrer votre projet actuel.

Pour afficher les informations juridiques relatives à Force, maintenez la touche Maj enfoncée et appuyez sur Informations légales. Pour des informations juridiques complètes, visitez akaipro.com/product-legal.

Pour afficher des informations supplémentaires sur la version, maintenez la touche Maj enfoncée et appuyez sur Informations sur la version.

Activer les plugins

Les paramètres sur cet écran vous permettent de vous connecter à votre profil inMusic pour activer les licences de plugin achetées. Voir Addenda > Mises à jour dans Force 3.2 > Nouvelles fonctionnalités > Collection d'instruments MPC pour plus d'informations.

Wi-Fi

Les paramètres sur cet écran détermineront le fonctionnement de la connexion sans fil de votre matériel Force, afin que vous puissiez utiliser Ableton Link, une nouvelle technologie qui synchronise le rythme, la phase et le tempo des applications compatibles Ableton Live et Ableton Link sur un réseau sans fil ou filaire. Ces paramètres sont disponibles uniquement pour Forcer lorsqu'il est utilisé en mode autonome.

Pour activer ou désactiver la connectivité sans fil sur votre matériel Force, appuyez sur le sélecteur On/Off. Les réseaux sans fil disponibles apparaîtront dans le panneau en dessous.

Pour sélectionner un réseau sans fil, appuyez dessus.

Pour vous connecter à un réseau sans fil sélectionné, appuyez sur Connecter. Si le réseau Wi-Fi est protégé par mot de passe, utilisez le clavier virtuel qui apparaît pour saisir le mot de passe correct pour vous y connecter. Appuyez sur Afficher pour afficher le mot de passe pendant que vous tapez il.

Pour afficher les informations d'un réseau sans fil sélectionné, maintenez la touche Maj enfoncée et appuyez sur Info. La fenêtre Informations réseau qui apparaît affichera le nom du réseau, l'adresse IPv4//Pv6 (y compris le masque de sous-réseau et la passerelle), le type de sécurité et la force du signal (en pourcentage).

Pour vous déconnecter d'un réseau sans fil connecté, appuyez sur Déconnecter.

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

Ethernet

Les paramètres sur cet écran détermineront la manière dont votre matériel Force se connecte à un réseau câblé à l'aide d'un câble Ethernet connecté au port Link. Cela vous permet de maintenir une connexion réseau plus étroite lorsque vous utilisez Ableton Link ou Akai Network Driver.

Pour activer ou désactiver la connectivité Ethernet sur votre matériel Force, appuyez sur la case Activé.

Pour déterminer comment votre matériel Force se connecte au réseau, utilisez la liste déroulante Méthode d'adresse. Sélectionnez Automatique pour que votre matériel Force configure la connexion Ethernet, ou Manuel pour la configurer vous-même.

Lorsque vous configurez manuellement la connexion Ethernet, appuyez sur les champs Adresse IP, Masque de sous-réseau, Passerelle et DNS pour saisir les valeurs.

Bluetooth

Les paramètres sur cet écran détermineront le fonctionnement de la connexion Bluetooth de votre matériel Force, afin que vous puissiez utiliser des contrôleurs MIDI Bluetooth (par exemple, LPD8 Wireless ou LPK25 Wireless) ou un clavier d'ordinateur Bluetooth avec celui-ci. Ces paramètres sont disponibles uniquement lorsqu'ils sont utilisés en mode autonome.

Pour activer ou désactiver la connectivité Bluetooth sur votre matériel Force, appuyez sur le sélecteur On/Off. Les appareils Bluetooth disponibles apparaîtront dans le panneau en dessous sous Appareils disponibles. Les appareils Bluetooth déjà couplés à votre matériel Force apparaîtront sous Appareils couplés.

Pour sélectionner un appareil Bluetooth, appuyez dessus.

Pour coupler un appareil Bluetooth sélectionné (dans la section Appareils disponibles), appuyez sur Associer.

Pour vous connecter à un appareil Bluetooth sélectionné (dans la section Appareils couplés), appuyez sur Connecter.

Pour vous déconnecter d'un appareil Bluetooth connecté (dans la section Appareils couplés), appuyez sur Déconnecter.

Pour restaurer un appareil Bluetooth disponible à son état d'origine, appuyez sur Supprimer.

Périphérique audio

Les paramètres sur cet écran vous permettent de configurer une interface audio externe compatible USB et Linux classS à utiliser avec votre matériel Force. Les appareils audio doivent également être réglés sur une fréquence d'échantillonnage de 44,1 kHz et une taille de tampon d'échantillonnage de 128.

Remarque : Si vous n'êtes pas sûr de la compatibilité de votre interface audio, vérifiez auprès du fabricant de l'équipement d'origine pour plus d'informations.

Périphérique audio : ceci détermine si vous utilisez le périphérique audio interne ou une interface audio conforme à la classe sélectionnée connectée à votre matériel Force.

32 entrées/sorties : cochez cette case pour permettre l'utilisation de jusqu'à 32 entrées et sorties simultanées.

Remarque : L'augmentation du nombre d'entrées et de sorties simultanées augmentera également la surcharge du processeur.

Audio/Exportation

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

Activer le streaming sur disque : cela détermine si le streaming sur disque est activé ou désactivé. Voir Addenda > Mises à jour dans Force 3.1 > Nouvelles fonctionnalités > Disk Streaming pour en savoir plus.

Profondeur de bits d'enregistrement : ceci détermine la profondeur de bits de l'audio enregistré.

Profondeur de bits de rebond/extraction : ceci détermine la profondeur de bits de l'audio rebondi ou extrait.

Algorithme de déformation audio : cela détermine la manière dont un échantillon est "déformé" lorsque vous ajustez la longueur d'un échantillon sans modifier sa hauteur (par exemple, la fonction Warp en mode d'édition de région audio pour les pistes audio ou en mode d'édition de piste pour les pistes de clip).

Remarque : les algorithmes Warp sont très gourmands en CPU et peuvent entraîner des pertes audio pendant la lecture s'ils sont utilisés trop librement. Soyez conscient de la manière dont (et à quelle fréquence) vous utilisez la fonction Warp. Vous pouvez réduire les ressources CPU requises en utilisant l'algorithme de distorsion de base, qui est moins gourmand en CPU.

Audio Track Auto Warp : Ceci détermine la façon dont les régions de la piste audio enregistrée sont déformées. Lorsqu'il est réglé sur On, toute région de piste audio que vous enregistrez sera automatiquement déformée pour correspondre au tempo du projet en cours. Vous pouvez ensuite ajuster le tempo du projet pendant que la région de la piste audio reste dans le temps.

Remarque : Lorsque vous enregistrez un fichier audio, le tempo du projet actuel y sera intégré. Ces informations sont stockées dans le fichier exemple lorsque vous enregistrez le projet. Lorsque vous déformez une région de piste audio, l'algorithme de déformation utilise le tempo du projet et la valeur actuelle dans le champ BPM pour générer le « facteur d'étirement ».

Détection automatique du BPM : cela permet la détection automatique du BPM à partir des échantillons chargés.

Plage de détection BPM : Ceci définit la plage de valeurs 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.

MIDI/Synchronisation

Les paramètres sur cet écran déterminent la manière dont votre matériel Force utilise et se synchronise avec les appareils USB et MIDI connectés.

Ports d'entrée : ceci affiche tous les ports d'entrée MIDI disponibles dans une liste. Appuyez deux fois sur l'icône du clavier pour renommer un port avec un nom personnalisé. Lorsque Global est activé, les données MIDI de ce port iront toujours à la piste actuelle. Lorsque Control est activé, les données MIDI de ce port seront envoyées à MIDI Learn. Lorsque Track est activé, ce port MIDI apparaîtra dans la liste des entrées MIDI disponibles. Cliquez sur la flèche de réinitialisation pour réinitialiser les paramètres du port MIDI.

Ports de sortie : ceci affiche tous les ports de sortie MIDI disponibles dans une liste. Appuyez deux fois sur l'icône du clavier pour renommer un port avec un nom personnalisé. Lorsque Sync est activé, le port de sortie MIDI enverra des messages de synchronisation MIDI selon le type défini sous Sync Send, ci-dessous. Lorsque Track est activé, ce port MIDI apparaîtra dans la liste des sorties MIDI de piste disponibles. Cliquez sur la flèche de réinitialisation pour réinitialiser les paramètres du port MIDI.

Activer les ports MIDI lorsqu'ils sont découverts : ceci détermine si l'option Piste est automatiquement activée lorsqu'un périphérique MIDI est branché, permettant ainsi aux ports d'être sélectionnés immédiatement comme entrée ou sortie MIDI disponible.

Recevoir : ceci détermine si votre matériel Force reçoit les informations d'horloge MIDI (MIDI Clock), les informations de code temporel MIDI (MIDI Time Code (MTC)), la communication d'Ableton Link (Ableton Link) ou aucune de ces informations (Off).

Important : L'enregistrement audio est désactivé lors de la réception de la synchronisation de l'horloge MIDI. Utilisez le code temporel MIDI pour enregistrer de l'audio tout en recevant la synchronisation MIDI.

Recevoir MMC : lorsqu'il est activé, votre matériel Force pourra recevoir des informations de contrôle de machine MIDI (MMC).

Lorsqu'il est désactivé, votre matériel Force ne recevra pas ces informations. Voir Annexe > MIDI Machine Control (MMC) pour en savoir plus.

Envoyer : ceci détermine si votre matériel Force envoie des informations MIDI Clock (MIDI Clock), des informations MIDI Time Code (MIDI Time Code (MTC)) ou aucune des deux (Off).

Envoyer MMC : lorsqu'il est activé, votre matériel Force pourra envoyer des informations de contrôle de machine MIDI (MMC). Lorsqu'il est désactivé, votre matériel Force n'enverra pas ces informations. Voir Annexe > MIDI Machine Control (MMC) pour en savoir plus.

MTC Frame Rate : Ceci détermine la fréquence d'images utilisée par le MIDI Time Code (MTC), ce qui est important pour un timing correct, en particulier lorsque vous travaillez sur des projets de musique de film. Dans la plupart des cas, vous devez sélectionner 25.

Start Time : Il s'agit de l'heure de début qui sera envoyée lorsque Send MIDI est réglé sur autre chose que Off. L'heure est formatée en heures : minutes : secondes : images.

Filtrer 'All Notes Off CC : Lorsqu'il est activé, les messages « All Notes Off » (« MIDI panic ») seront ignorés. Ceci est utile si vous utilisez un appareil MIDI externe qui peut envoyer ces types de messages mais que vous souhaitez les filtrer. Lorsqu'il est désactivé, les messages "All Notes Off" seront reçus normalement.

Program Change : Ceci détermine si les messages MIDI Program Change entrants modifieront la séquence, la piste ou seront ignorés (Off).

Matériel

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

Pad Brightness : Ceci détermine la luminosité globale des pads de la matrice de clips de Force.

Emplacements vides : ceci détermine la façon dont les pads de lancement de clip apparaissent lorsqu'aucun clip n'est chargé.

Boutons de sélection de piste : ceci détermine le comportement des boutons de sélection de piste.

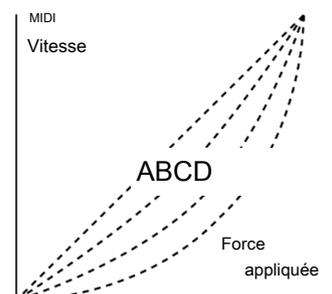
Pad Threshold : Ceci détermine la force nécessaire pour frapper les pads afin qu'ils se déclenchent.

Sensibilité des pads : ceci détermine la façon dont les pads réagissent au toucher. À des valeurs plus faibles, vous devez utiliser plus de force pour générer une note à haute vélocité. À des valeurs plus élevées, il est plus facile de générer des notes à haute vélocité, même si vous n'utilisez pas beaucoup de force lorsque vous appuyez sur un pad.

Courbe des pads : ceci détermine la manière dont la frappe sur les pads se traduit en valeurs de vélocité. La courbe A est essentiellement linéaire, tandis que les courbes B, C et D sont exponentielles (voir graphique ici).

Vélocité et Aftertouch : affichez ces indicateurs lorsque vous frappez et appuyez sur les pads pour vous aider à évaluer la force et la pression que vous leur appliquez. Ces indicateurs sont utiles lors du réglage des paramètres Pad Threshold et Pad Sensitivity (ci-dessus).

Gradation de l'écran : cela détermine le temps qui doit s'écouler avant que votre matériel Force n'assombrisse automatiquement son écran.



Luminosité de l'écran : Ceci détermine la luminosité de l'écran pendant le fonctionnement normal : luminosité normale (Jour) ou atténuée (Nuit).

Tap Tempo : Ceci détermine combien de fois vous devez appuyer sur le bouton Tap avant que le nouveau tempo soit reconnu.

Flash Tap Tempo Light : Lorsqu'il est activé, le voyant du bouton Tap clignote au rythme du tempo. Lorsqu'il est désactivé, le voyant du bouton Tap sera éteint.

Global Pitch Bend : activez cette option pour remplacer les paramètres de pitch bend de tous les programmes, de sorte que ceux dont le pitch bend est désactivé ou réglé sur des plages différentes n'utiliseront que la plage globale à la place (définie ici en utilisant Range Up et Range Down).

Lorsqu'ils sont désactivés, tous les programmes peuvent utiliser leurs paramètres de pitch bend individuels.

Date : Il s'agit de la date actuelle, au format Mois/Jour/Année. Lors de l'enregistrement de fichiers sur Force en mode autonome, le fichier inclura la date actuelle dans ses métadonnées.

Heure : Il s'agit de l'heure actuelle, au format Heure : Minute. Lors de l'enregistrement de fichiers sur Force en mode autonome, le fichier inclura l'heure actuelle dans ses métadonnées.

Fuseau horaire : Il s'agit du fuseau horaire actuel, au format Continent/Ville, que vous pouvez modifier ici.

Séquenceur

Les paramètres de cet écran déterminent le fonctionnement du séquençage dans la vue d'événements et dans le séquenceur pas à pas.

Rec Arm : Ceci détermine le comportement des boutons Record Arm. En mode Single, la sélection d'une piste différente armera automatiquement cette piste et désarmera toutes les autres pistes. En mode Multi, vous pouvez appuyer sur le bouton d'enregistrement de n'importe quelle piste pour l'ajouter au groupe de pistes armées.

Enregistrer les événements Aftertouch du pad : lorsque cette option est activée, les données d'aftertouch du pad (provenant des pads sensibles à la pression du matériel Force) seront enregistrées. Lorsqu'elles sont désactivées, les données d'aftertouch du pad seront ignorées.

Placer les événements enregistrés pendant le décompte au point de départ : Lorsque cette option est activée, appuyer sur un pad pendant le pré-compte de l'enregistrement enregistrera cet événement de note au début de l'enregistrement (c'est ainsi que fonctionnait le MPC3000). Lorsqu'elle est désactivée, aucune note ne sera enregistrée tant que le pré-compte n'est pas terminé et que l'enregistrement n'a pas commencé.

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

Longueur de la note d'enregistrement : ceci détermine si/comment les événements sont rognés s'ils dépassent la durée du clip actuel lors de l'enregistrement :

Tronquer à la longueur du clip : si la durée d'un événement dépasse la longueur du clip, il sera tronqué. Cela garantit que l'événement ne se chevauchera pas lors de la boucle du clip.

Tronquer jusqu'à la fin du clip : si un événement dépasse la longueur du clip, il sera tronqué jusqu'à la fin du clip en cours.

En d'autres termes, la lecture de l'événement s'arrêtera à la fin du clip ou à la boucle.

Tel que joué : les événements seront lus exactement tels qu'ils ont été enregistrés, même s'ils se chevauchent lors de la boucle du clip.

Par exemple, si vous enregistrez une note commençant sur la deuxième mesure d'une boucle de 4 mesures et que vous la maintenez pendant 5 mesures, la note se terminera : à la mesure 7 (Telle que jouée), à la mesure 6 (Jusqu'à la longueur du clip) ou à la mesure 4 (jusqu'à la fin du clip). Voir l'image pour plus de détails.



Longueur de la note de lecture : ceci détermine si/comment les événements sont rognés s'ils dépassent la longueur du clip actuel pendant la lecture :

Tel qu'enregistré : les événements seront lus exactement tels qu'ils ont été enregistrés, même s'ils se chevauchent lors de la boucle du clip.

Tronquer à la longueur du clip : si la durée d'un événement dépasse la longueur du clip, il sera tronqué. Cela garantit que l'événement ne se chevauchera pas lors de la boucle du clip.

Le contrôle du swing du bouton applique les paramètres TC au relâchement : lorsqu'il est activé, tourner le bouton attribué à Swing, puis le relâcher appliquera immédiatement ce paramètre Swing. Lorsqu'elle est désactivée, vous devez utiliser la fenêtre Timing Correct pour appliquer le paramètre Swing.

Résolution d'affichage : il s'agit de la résolution d'affichage (en impulsions PPQN par noire) des valeurs d'impulsion dans certaines zones du système d'exploitation. Veuillez noter que ce paramètre affecte la résolution d'affichage et non la synchronisation.

Valeurs par défaut du projet

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

Boîte de dialogue Nouveau projet : cela détermine 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 à l'exception des valeurs par défaut du projet affichées ici. Lorsqu'il est réglé sur Demo, vous pouvez choisir de charger un projet de démonstration (de plusieurs genres différents) comme point de départ ou un projet vide. Lorsqu'il est défini sur Démon/Modèle/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 champ Fichier modèle de l'onglet Chargement/Enregistrement du projet pour sélectionner un modèle dans cette fenêtre.

Tempo par défaut : Il s'agit du tempo par défaut en BPM.

Barres d'arrangement par défaut : il s'agit du nombre de mesures par défaut dans un nouvel arrangement de projet.

Boucle d'arrangement par défaut activée : ceci détermine si la boucle est activée ou non lorsqu'un nouveau projet est créé.

Default Pad Slice : détermine la façon dont les nouveaux échantillons seront lus lorsque vous les chargez ou les enregistrez dans un projet. Lorsqu'il est réglé sur Pad, le menu Slice en mode Track Edit sera réglé sur Pad, ce qui vous permet de définir le point de départ, le point de fin, etc. de la couche. Lorsqu'il est réglé sur All, le menu Slice du mode Track Edit sera réglé sur All, dans lequel l'intégralité de l'échantillon est joué.

Filtre de batterie/groupe de touches par défaut : détermine le type de filtre par défaut que les pistes de batterie et de groupe de touches utiliseront. Voir [Annexe > Glossaire > Filtre pour en savoir plus](#).

Synthé de plug-in par défaut : Ceci détermine le plug-in d'instrument par défaut qu'une nouvelle piste de plug-in utilisera. Utilisez la fenêtre qui apparaît pour le sélectionner.

Moniteur audio par défaut : ceci détermine le mode de surveillance audio par défaut : Désactivé, In, Auto ou Fusion.

Moniteur MIDI par défaut : Ceci détermine le mode de surveillance MIDI par défaut : Of, In, Auto ou Merge.

Charger/Enregistrer le projet

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

Emplacement du fichier temporaire : cela détermine l'emplacement du fichier où les fichiers sont diffusés à partir du disque pour les projets non enregistrés.

Pour de meilleurs résultats, nous vous recommandons d'utiliser un disque SSD connecté au port SATA interne de Force.

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

Délai d'expiration : utilisez ce champ pour sélectionner la fréquence à laquelle votre projet sera automatiquement enregistré.

Fichier modèle : utilisez ce champ pour sélectionner un modèle de projet qui sera chargé automatiquement lorsque vous sélectionnez Modèle utilisateur dans la fenêtre de dialogue Nouveau projet. (Si vous cochez la case Enregistrer en tant que modèle lors de l'enregistrement d'un fichier, elle sera affichée dans ce champ.) Pour que l'option Modèle utilisateur soit disponible, la boîte de dialogue Nouveau projet (dans l'onglet Paramètres par défaut du projet) doit être définie sur Démon/Modèle/Récent.

Général

Les paramètres de cet écran déterminent le fonctionnement des autres fonctionnalités du matériel et du système d'exploitation.

Mode Vintage : Ceci détermine le type d'émulation appliqué à la sortie audio. Vous pouvez appliquer les qualités sonores particulières du MPC3000 ou du MPC60, par exemple, ou bien sûr aucune émulation (Aucune).

Audition Auto Play : Ceci détermine la durée pendant laquelle un échantillon sera joué lors de sa prévisualisation automatique.

Sorties d'audition : ceci détermine quelle paire de sorties jouera les sons auditionnés. Ces sons incluent :

des échantillons, des pistes et des projets dans le navigateur ; lecture d'échantillons, aperçu de repères et aperçu de tranches en mode d'édition d'échantillons ; et la lecture d'échantillons dans la fenêtre Conserver ou Supprimer l'échantillon de l'échantillonneur.

Cue Preview : Ceci détermine si/comment l'audio est joué lorsque vous déplacez la tête de lecture du cue. Lorsque vous déplacez la tête de lecture de repère à travers une forme d'onde d'échantillon, vous pouvez la configurer pour qu'elle joue la petite partie de l'échantillon avant la tête de lecture de repère (Avant), qu'elle joue la petite partie de l'échantillon après la tête de lecture de repère (Après), ou qu'elle ne joue pas du tout. (Désactivé). Vous pouvez également définir cela en mode Sample Edit (voir Modes > Sample Edit Mode > Paramètres).

Aperçu de la tranche : ceci détermine si/comment l'audio est lu lorsque vous déplacez un marqueur de tranche. Lorsque vous déplacez le marqueur de tranche dans une forme d'onde d'échantillon, vous pouvez le configurer pour qu'il joue la petite partie de l'échantillon avant le marqueur de tranche (Avant), qu'il joue la petite partie de l'échantillon après le marqueur de tranche (Après) ou qu'il ne joue pas à tout (Désactivé). Vous pouvez également définir cela en mode Sample Edit (voir Modes > Sample Edit Mode > Paramètres).

Afficher le panneau de raccourcis de mode : ce paramètre détermine si le panneau de raccourcis de mode coulissant est visible (Activé) ou non (Désactivé). Voir [Addenda > Mises à jour dans Force 3.2 > Nouvelles fonctionnalités > Modification des menus et panneau de raccourcis pour plus d'informations](#).

Épissure

Utilisez cet écran pour connecter un compte Splice et télécharger des échantillons sur votre appareil via un réseau.

Pour accéder à Splice :

1. Tout d'abord, assurez-vous que votre matériel Force est connecté à un réseau via Wi-Fi ou Ethernet. Voir Préférences > Wi-Fi ou Préférences > Ethernet pour savoir comment se connecter à un réseau. Vous aurez également besoin d'accéder à un navigateur Web.
2. Accédez à l'onglet Splice dans la page Préférences.
3. Appuyez sur le bouton Obtenir le code de connexion. (Si vous n'êtes pas connecté à un réseau, vous serez invité à le faire avant que le bouton Obtenir le code de connexion n'apparaisse.)
4. Suivez les instructions à l'écran pour coupler votre Force à votre compte Splice via un navigateur Web. Cela peut prendre quelques instants à votre Force pour réussir la liaison.
5. Un message apparaîtra à l'écran lorsque le lien aura été établi avec succès. Appuyez sur OK pour continuer et revenir à la page Préférences de Splice.
6. Une fois le processus terminé et votre Force couplée à votre compte Splice, utilisez le bouton Synchroniser les fichiers pour télécharger vos échantillons via Wi-Fi sur un lecteur de votre choix.

Par défaut, les fichiers seront stockés sur le disque interne. Vous pouvez modifier le lecteur sélectionné en appuyant sur le bouton Modifier sous Synchroniser les fichiers sur le lecteur.

Pour parcourir les échantillons importés de Splice :

1. Ouvrez le navigateur.
2. Sous l'onglet Contenu, appuyez sur l'icône de raccourci Splice pour afficher les échantillons téléchargés depuis votre compte Splice.
Si rien n'apparaît, assurez-vous d'avoir connecté votre compte Splice et synchronisé vos fichiers en suivant les instructions ci-dessus.
3. Le côté droit du navigateur affichera vos échantillons Splice organisés en une série de dossiers de niveau supérieur, vous permettant de parcourir facilement votre bibliothèque d'échantillons par BPM, Instrument, Clé, Pack ou Tag. Le dossier Tous vos échantillons affichera une liste de tous les échantillons que vous avez téléchargés.

Remarque : Les exemples de fichiers originaux de Splice sont stockés dans le dossier By Pack sur le lecteur sélectionné. D'autres dossiers tels que Par instrument contiennent des liens internes pour aider à trier ces échantillons par différentes balises. Si le dossier By Pack de votre lecteur est supprimé, les fichiers des dossiers restants deviendront inutilisables. Pour supprimer complètement tous les fichiers, l'intégralité du répertoire Splice doit être supprimé.

IMPORTANT : les disques formatés à l'aide du système FAT32 ne prennent pas en charge ces liens internes. Pour ces lecteurs, les échantillons seront uniquement triés dans le dossier By Pack. Nous vous recommandons d'utiliser un système de fichiers exFAT sur les disques externes utilisés avec Force, car il s'agit du système le plus robuste pris en charge par Windows et macOS.

Pour afficher le nombre d'échantillons disponibles au téléchargement à partir de votre compte, appuyez sur le bouton Rechercher une mise à jour.

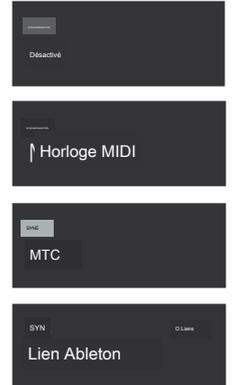
Pour vous déconnecter d'un compte Splice, appuyez sur le bouton Déconnexion.

Synchroniser

Appuyez sur le champ Sync (au centre en haut de l'écran), puis tournez la molette de données ou utilisez les boutons +/- pour définir si votre matériel Force reçoit les informations d'horloge MIDI (MIDI Clock), les informations de code temporel MIDI (MTC), communication depuis Ableton Link, ou aucun de ces éléments (Désactivé). Vous pouvez également appuyer deux fois sur Synchroniser et appuyer sur l'option souhaitée pour la sélectionner.

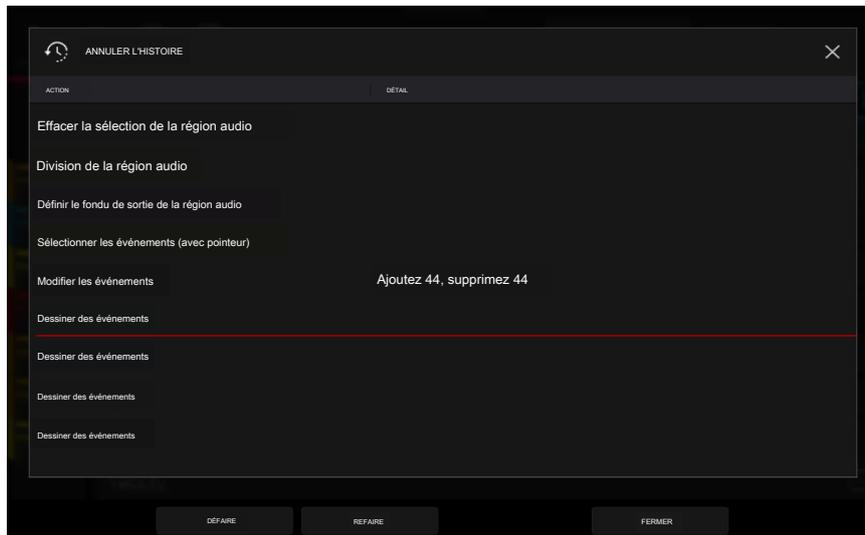
Il s'agit du même réglage que le menu Recevoir dans l'onglet MIDI/Sync de vos Préférences. Voir Préférences > MIDI / Sync pour plus d'informations.

Remarque : Ableton Link est une nouvelle technologie qui synchronise le rythme, la phase et le tempo des applications compatibles Ableton Live et Ableton Link sur un réseau sans fil ou filaire. Voir Préférences > Wi-Fi ou Préférences > Ethernet pour savoir comment se connecter à un réseau.



Annuler l'historique

Pour ouvrir la fenêtre Historique d'annulation, appuyez sur l'icône de l'horloge en haut de l'écran. Dans la fenêtre Historique d'annulation, vous pouvez afficher une liste des actions récentes ainsi que des détails sur l'action, le cas échéant.



Pour annuler une action, appuyez sur Annuler.

Pour refaire une action, appuyez sur Rétablir.

Vous pouvez également appuyer et faire glisser la ligne rouge dans la liste d'actions pour annuler ou rétablir rapidement plusieurs actions. Les actions situées en dessous de la ligne rouge en gris ont été annulées.

Pour fermer la fenêtre Historique d'annulation, appuyez sur Fermer ou sur le X.

Tuner

Appuyez sur le diapason en haut de l'écran pour ouvrir le tuner intégré.

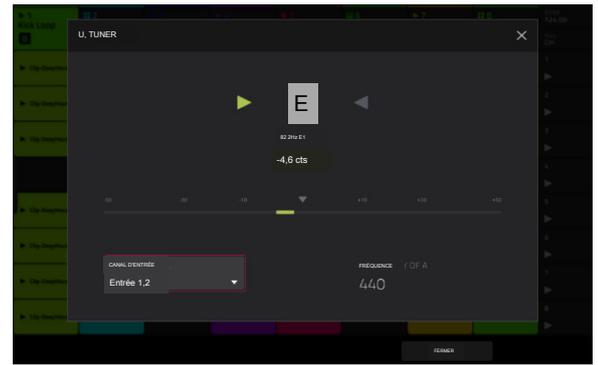
L'accordeur vous permet d'accorder facilement toutes les sources audio connectées telles que les guitares, les basses, les modules de synthétiseur et autres instruments pitchés.

Pour sélectionner l'entrée de l'instrument que vous souhaitez accorder, utilisez le champ Canal d'entrée.

Pour définir la fréquence d'accord de base, utilisez le champ Fréquence de A.

Pour accorder votre instrument, jouez une note et utilisez l'indicateur pour ajuster votre instrument à la bonne hauteur.

Pour fermer l'écran du tuner, appuyez sur Fermer, sur le X dans le coin supérieur droit ou n'importe où en dehors de la fenêtre.



Moniteur MIDI

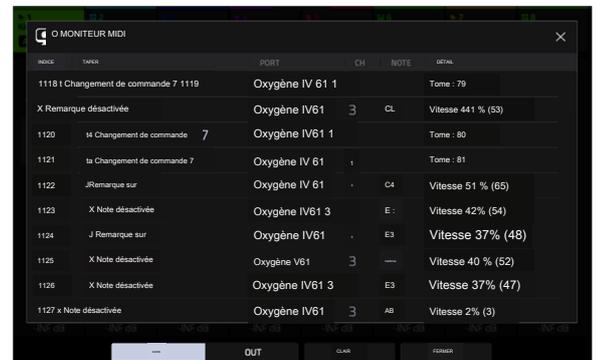
Appuyez sur les icônes /O pour ouvrir le moniteur MIDI de Force. Vous pouvez l'utiliser pour afficher les données MIDI entrantes et sortantes des appareils connectés à Force.

Pour afficher les données MIDI entrantes, appuyez sur le bouton In.

Pour afficher les données MIDI sortantes, appuyez sur le bouton Sortie.

Pour effacer la liste des données MIDI, appuyez sur le bouton Effacer.

Pour fermer le moniteur MIDI, appuyez sur le bouton Fermer ou sur le X.



Mode

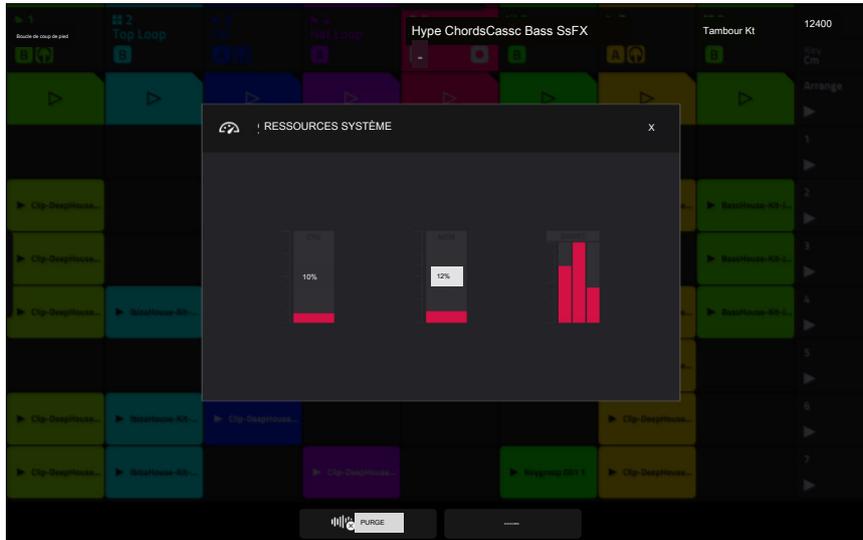
Appuyez sur cette icône pour basculer Forcer en mode ordinateur. Dans l'écran qui apparaît, indiquez si vous souhaitez continuer en mode ordinateur ou Annuler et revenir à votre mode et projet actuels. Il est recommandé de sauvegarder votre projet avant de passer en mode ordinateur, car vous ne pouvez pas basculer librement entre les modes autonome et ordinateur sans également fermer votre projet en cours.



Voir Mode autonome ou mode ordinateur pour en savoir plus.

Ressources système

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



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

CPU : L'indicateur CPU affiche le CPU actuel sous forme de pourcentage.

Utilisation de la RAM : l'indicateur Mem indique l'utilisation actuelle de la RAM de votre matériel Force.

Important : Si vous recevez un avertissement indiquant qu'il n'y a pas assez de mémoire pour effectuer une action lors de l'utilisation de votre matériel Force, procédez comme suit pour libérer plus de mémoire :

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

Supprimez les échantillons du pool d'échantillons de votre projet qui s'y trouvaient avant l'apparition de l'avertissement.

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

1. Annulez manuellement la dernière action que vous avez effectuée avant de voir l'avertissement (vous ne pouvez peut-être pas utiliser le bouton Annuler pour cela en raison de la façon dont l'historique des annulations est stocké dans la RAM).
2. Enregistrez votre projet.
3. Effectuez l'une des opérations suivantes, puis chargez à nouveau votre projet enregistré.

Dans le menu, appuyez sur l'icône du dossier en haut de l'écran, puis appuyez sur Nouveau en bas de l'écran.

Éteignez puis rallumez votre matériel Force.

Ouvrez le menu et appuyez sur Préférences pour ouvrir les Préférences. Dans les Préférences, appuyez sur Réinitialiser les préférences en bas de l'écran, appuyez sur OK, puis appuyez sur Redémarrer pour réinitialiser les préférences.

Entrez en mode ordinateur, puis revenez en mode autonome.

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

Lecteurs : l'indicateur Lecteurs indique l'espace de stockage disponible sur tout périphérique de stockage externe détecté ou sur le lecteur interne de Force.

Pour supprimer des échantillons du projet (afin de créer plus d'espace RAM libre pour la durée d'échantillonnage, l'enregistrement audio, etc.), appuyez sur Purger.

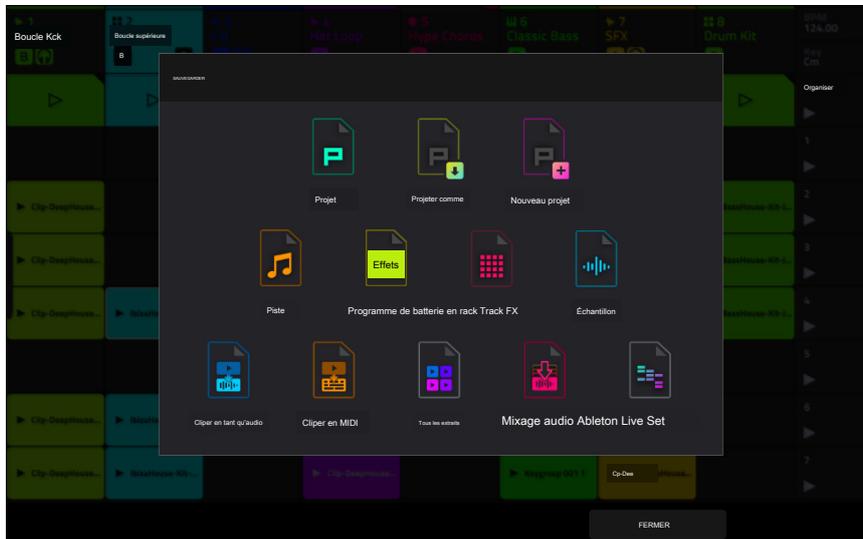
Dans l'écran qui apparaît, appuyez sur Unused Samples pour supprimer tous les échantillons inutilisés du projet, appuyez sur All Samples pour supprimer tous les échantillons du projet (de tous les kits, pistes audio ou MIDI), ou appuyez sur Cancel pour revenir à l'écran précédent.

Pour fermer la fenêtre Ressources système, appuyez sur OK, sur le X dans le coin supérieur droit ou n'importe où en dehors de la fenêtre.

Enregistrer la fenêtre

La fenêtre de sauvegarde vous permet de sauvegarder votre projet, vos pistes et vos clips de différentes manières.

Pour ouvrir la fenêtre Enregistrer, appuyez sur le bouton Enregistrer. Vous pouvez également appuyer sur Menu pour ouvrir le Menu, puis appuyer sur Enregistrer en haut de l'écran.



Pour enregistrer un projet, appuyez sur **Projet** ou **Projet sous**. Si un projet n'a pas été enregistré auparavant, les deux options ouvriront la fenêtre Enregistrer, décrite ci-dessous. Si un projet a déjà été enregistré, appuyer sur **Projet** écrasera automatiquement la version enregistrée la plus récemment.

Pour ouvrir un nouveau projet, appuyez sur **Nouveau projet**.

Pour enregistrer la piste actuelle, appuyez sur **Piste**.

Pour enregistrer les inserts de piste actuels, appuyez sur **Track FX Rack**.

Pour enregistrer le kit de batterie actuel, appuyez sur **Drum Kit** lorsqu'une piste de batterie est sélectionnée.

Pour enregistrer le programme plug-in actuel, appuyez sur **Programme plug-in** lorsqu'une piste de programme est sélectionnée.

Pour enregistrer le keygroup actuel, appuyez sur **Keygroup** lorsqu'une piste Keygroup est sélectionnée.

Pour enregistrer le programme MIDI actuel, appuyez sur **Programme MIDI** lorsqu'une piste MIDI est sélectionnée.

Pour enregistrer le programme CV actuel, appuyez sur **Programme CV** lorsqu'une piste MIDI est sélectionnée.

Pour enregistrer le clip actuellement sélectionné en tant qu'audio, appuyez sur **Clip as Audio** lorsqu'un clip est sélectionné.

Utilisez le champ **Nom de fichier de base** pour nommer l'exportation résultante en fonction du nom du clip ou du nom de la piste.

Cochez la case **Inclure les paramètres de volume/panoramique de la piste** pour inclure ces paramètres dans l'exportation.

Cochez la case **Contourner les plug-ins d'effets de piste** pour ne pas inclure les plug-ins d'effets de piste dans l'exportation.

Utilisez le champ **Audio Tail** pour définir la durée, en secondes, du temps supplémentaire ajouté à la fin des fichiers audio résultants.

Utilisez le champ **Bit Depth** pour définir la profondeur de bits sur 8, 16 ou 24.

Utilisez le champ **Sample Rate** pour définir la fréquence d'échantillonnage sur 44,1, 48, 88,2 ou 96 kHz. Dans la plupart des cas, nous recommandons de sélectionner 44,1 kHz.

Pour enregistrer le clip actuellement sélectionné au format MIDI, appuyez sur **Clip as MIDI** lorsqu'un clip MIDI est sélectionné.

Utilisez le champ **Exporter MIDI sous** pour définir l'exportation du ou des clips sous forme de fichiers MIDI ou de fichiers de motifs MPC.

Utilisez le champ **Nom de fichier de base** pour nommer l'exportation résultante en fonction du nom du clip ou du nom de la piste.

Pour enregistrer tous les clips actuels du projet, appuyez sur **Tous les clips**.

Utilisez les mêmes paramètres pour **Clip as Audio** ou **Clip as MIDI** selon la manière dont vous souhaitez enregistrer les clips.

Pour enregistrer le projet en tant que mixage audio, appuyez sur Mixage audio.

Utilisez les champs Barre de début et Barre de fin sous Longueur audio pour définir la plage temporelle que vous souhaitez mixer. Vous pouvez ajouter un certain nombre de secondes à la fin du mixage pour capturer des notes ou des effets de sonnerie (comme une queue de réverbération) en ajustant le champ Audio Tail.

Utilisez les champs sous Source de rendu et Options de rendu pour définir les paramètres du mixage audio. Cochez la case Pistes séparées pour restituer chaque piste de l'arrangement sous forme de stems.

Utilisez les champs en bas de l'écran pour configurer les paramètres de mixage audio. Vous pouvez définir le format de fichier, la profondeur de bits et la fréquence d'échantillonnage.

Pour enregistrer le projet en tant qu'ensemble Ableton Live, appuyez sur Ableton Live Set.

Utilisez les paramètres Exporter MIDI sous pour choisir la manière dont les pistes et les clips MIDI sont exportés, soit sous forme de fichiers audio, soit sous forme de fichiers MIDI.

Lorsque vous utilisez des pistes de plug-in, de batterie ou de groupe de touches, vous pouvez restituer les clips sous forme audio pour préserver le son des instruments, ou restituer les clips sous forme de données MIDI.

Cochez la case Exporter l'arrangement en tant que clips pour enregistrer l'arrangement en tant que ligne de clip.

Cochez la case Inclure les paramètres de volume/panoramique du programme pour inclure ces paramètres dans l'exportation. Lorsqu'ils sont désactivés, les paramètres de volume et de panoramique seront respectivement réglés sur 0 dB et centre (C).

Cochez la case Contourner les plug-ins d'effets de piste pour désactiver tous les plug-ins d'effets tiers utilisés avec la piste pour l'exportation. Lorsqu'ils sont désactivés, ces effets seront activés.

Utilisez le champ Audio Tail pour définir la quantité, en secondes, de temps supplémentaire ajouté à la fin des fichiers audio résultants.

Utilisez le champ Bit Depth pour définir la profondeur de bits sur 8, 16 ou 24.

Utilisez le champ Sample Rate pour définir la fréquence d'échantillonnage sur 44,1, 48, 88,2 ou 96 kHz.

Après avoir sélectionné le type de sauvegarde, utilisez ce qui suit pour sélectionner un emplacement de sauvegarde :

Pour sélectionner le périphérique de stockage que vous souhaitez afficher, appuyez dessus dans la colonne Stockage de gauche.

Interne est le lecteur interne de la Force.

Force Documents est un raccourci vers le dossier Force Documents sur le lecteur interne de Force.

Si vous avez des périphériques de stockage connectés aux ports USB ou à l'emplacement pour carte SD de Force, ils apparaîtront également dans cette colonne.

Pour accéder à un dossier, appuyez deux fois dessus. Vous pouvez également tourner la molette de données ou utiliser les boutons +/- pour vous déplacer dans la liste, puis appuyer sur la molette de données pour accéder à un dossier. Vous pouvez également appuyer sur l'un des cinq boutons de dossier en haut à droite pour accéder immédiatement aux chemins de fichiers prédéfinis (voir Modes > Navigateur pour savoir comment procéder).

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

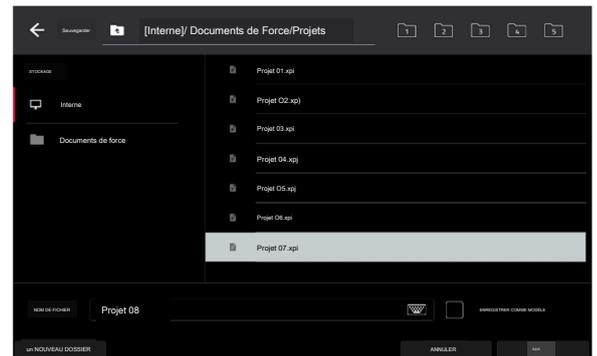
Pour remonter d'un niveau de dossier, appuyez sur l'icône dossier/t dans le coin supérieur gauche.

Pour nommer le fichier, appuyez sur le champ Nom du fichier en bas de l'écran et utilisez le clavier virtuel qui apparaît.

Pour enregistrer le fichier, appuyez sur Enregistrer.

Pour enregistrer le fichier en tant que fichier modèle de projet, cochez la case Enregistrer en tant que modèle pour la cocher avant d'appuyer sur Enregistrer. (Ce fichier sera affiché dans le champ Fichier modèle dans l'onglet Chargement/Enregistrement du projet des Préférences.)

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



Menu déroulant

Le menu déroulant est accessible depuis n'importe quel mode Force, vous donnant un accès rapide et facile à une variété d'outils et d'informations couramment utilisés.

Pour ouvrir le menu déroulant, appuyez et faites glisser depuis le milieu en haut de l'écran. Le menu peut être réglé sur DEUX tailles en fonction de la profondeur avec laquelle vous faites glisser votre doigt.

Pour fermer le menu, faites-le simplement glisser vers le haut vers le haut de l'écran.

Le menu déroulant contient les commandes suivantes lorsqu'il est tiré à mi-course :

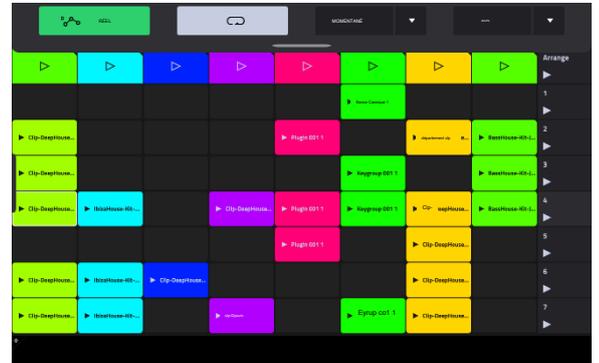
Appuyez sur le bouton Global Automation pour basculer entre lecture et écriture. Pour désactiver complètement l'automatisation globale, maintenez Shift et appuyez sur ce bouton.

Appuyez sur le bouton Boucle pour activer ou désactiver la boucle d'arrangement.

Utilisez le bouton Momentané pour définir le comportement d'un contrôle macro.

Voir Macros pour plus d'informations.

Utilisez le bouton Apprendre pour apprendre un paramètre à un contrôle macro. Voir Macros pour plus d'informations.



Lorsque le menu déroulant est entièrement ouvert, les commandes supplémentaires suivantes sont disponibles :

Appuyez sur le champ Projet pour ouvrir la fenêtre Projet, dans laquelle vous pouvez charger et enregistrer des projets.

Appuyez sur le champ Bars:Beats:Ticks pour ouvrir la fenêtre Localiser.

Appuyez sur le champ BPM pour ouvrir la fenêtre Tempo, où vous pouvez ajuster le tempo du projet.

Les indicateurs de mémoire et de processeur surveillent les ressources système de Force.

Appuyez sur les icônes /O pour ouvrir le moniteur MIDI.

Appuyez sur le bouton Enregistrement rétrospectif pour capturer l'entrée MIDI récemment jouée et l'ajouter au clip ou à l'arrangement sélectionné.

Appuyez sur le bouton Division temporelle pour ouvrir la fenêtre Timing Correct.

Appuyez sur le bouton MIDI Rec Erase pour activer ou désactiver l'effacement des enregistrements MIDI en mode Arrangement. Lorsqu'il est activé, l'enregistrement des événements MIDI remplacera tous les événements existants dans l'arrangement. Lorsqu'il est désactivé, l'enregistrement des événements MIDI sera superposé à tous les événements existants dans l'arrangement.



Synchronisation correcte (TC)

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

Pour ouvrir les paramètres Timing Correct :

Appuyez et maintenez Shift, puis appuyez et maintenez le bouton Track Assign de la piste 6.

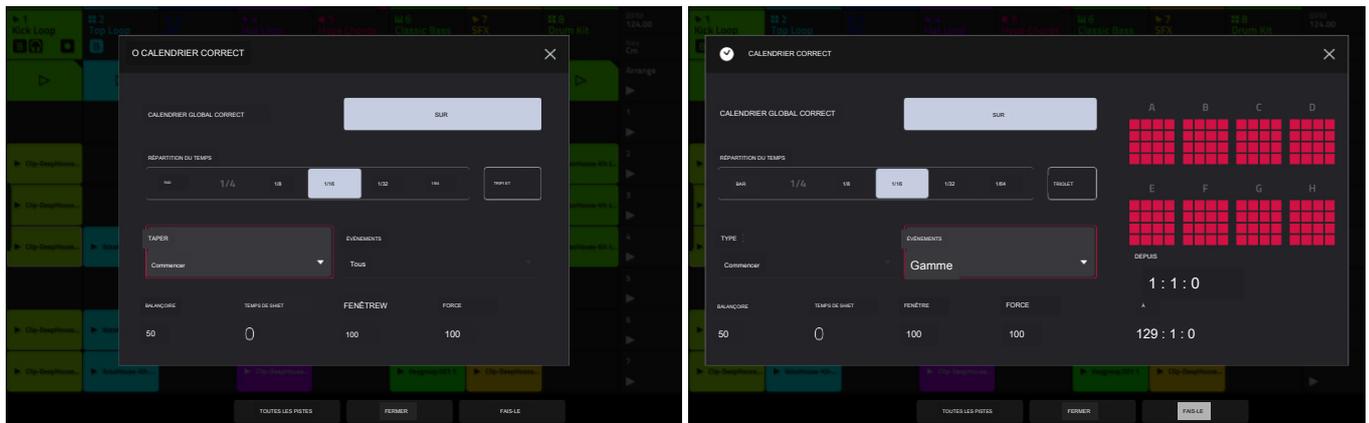
En mode Arrangement, Mode d'édition de clip, Mode d'édition de liste ou Mode Séquenceur pas à pas, appuyez sur TC en bas de l'écran.

Écran.

Pour activer ou désactiver la correction globale du timing, appuyez sur le bouton Global Timing Correct pour qu'il soit activé. Vous pouvez également appuyer et maintenir Shift et appuyer sur le bouton Track Assign de la piste 6.

Pour appliquer les paramètres que vous avez sélectionnés, appuyez sur Do It.

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



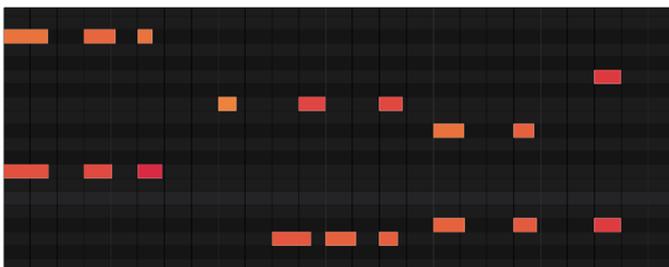
Utilisez le sélecteur Type pour définir la manière dont les corrections de synchronisation sont appliquées.

Début : l'intégralité de l'événement de note ou de la région de la piste audio sera décalée vers l'avant ou vers l'arrière afin que le point de départ s'aligne avec le marqueur de division temporelle le plus proche dans la grille. Vous pouvez appliquer cela aux pistes MIDI ou aux pistes audio.

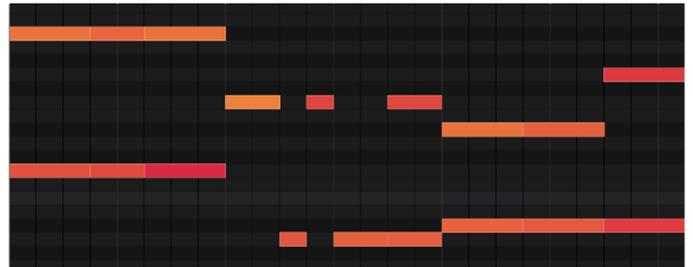
Fin : les points de fin des événements de note seront étendus ou raccourcis pour s'aligner sur le marqueur de division temporelle le plus proche dans la grille. Les points de départ resteront intacts. Vous pouvez appliquer cela uniquement aux pistes MIDI.

Longueur : les points finaux des événements de note seront prolongés ou raccourcis de sorte que la durée de chaque événement soit un multiple de la division temporelle, quel que soit son emplacement dans la grille. Les points de départ resteront intacts. Vous pouvez appliquer cela uniquement aux pistes MIDI.

Legato : les points finaux des événements de note seront étendus ou raccourcis pour créer une phrase longue et ininterrompue depuis le point de début du premier événement de note jusqu'au point final du dernier événement de note. Chaque événement de note durera jusqu'à ce qu'un autre événement de note démarre. Si plusieurs événements de note démarrent en même temps (et ne sont pas les derniers événements de note), leurs durées deviendront identiques. La sélection de Legato désactive toutes les autres options de cette fenêtre. Vous pouvez appliquer cela uniquement aux pistes MIDI.



Sans legato appliqué.



Avec legato appliqué.

Utilisez le sélecteur Time Division pour définir la valeur de quantification. Les événements « s'aligneront » sur ces divisions horaires sur la grille. Le T indique une valeur basée sur un triplet.

Utilisez le champ Swing pour définir la quantité de swing de 50 % à 75 %. Swing vous permet de « mélanger » vos rythmes, du subtil à l'extrême.

Utilisez le champ Shift Timing pour décaler tous les événements par tics d'horloge.

Utilisez le champ Fenêtre pour définir le nombre d'événements autour d'une valeur de quantification qui seront quantifiés. Tous les événements en dehors de cette plage ne seront pas quantifiés ; les événements à l'intérieur du testament.

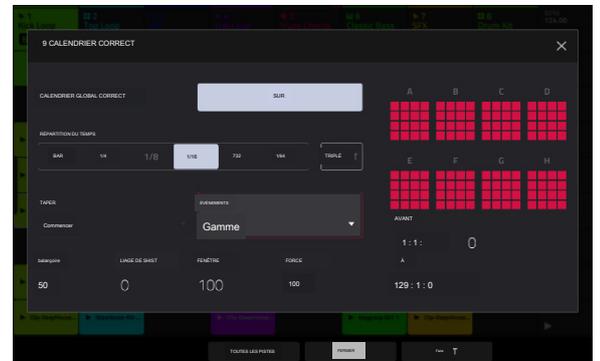
Utilisez le champ Force pour définir la rigueur avec laquelle les événements seront quantifiés (c'est-à-dire décalés vers la valeur de quantification). Des valeurs plus faibles déplacent les événements un peu vers la valeur de quantification la plus proche, ce qui donne une sensation moins mécanique qu'une quantification stricte (une valeur plus élevée).

Utilisez le sélecteur d'événements pour définir la plage cible pour la correction temporelle.

Vous pouvez appliquer la correction temporelle à tous les événements de note ou uniquement à ceux sélectionnés.

Pour sélectionner les événements de note auxquels appliquer la correction temporelle, utilisez les différents outils de la vue Événement ou de la vue Région ou appuyez sur le pad contenant les événements souhaités (tandis que Frapper le pad sélectionne tous les événements est réglé sur On). Vous devez le faire avant d'ouvrir la fenêtre Timing Correct.

Lorsque Range est sélectionné, vous pouvez définir les emplacements (From et To) ainsi que les pads ou touches qui seront quantifiés.

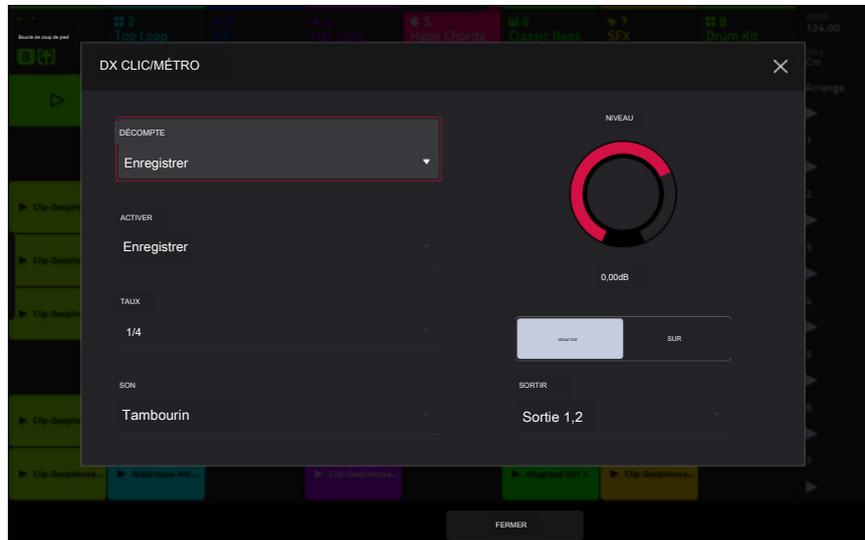


Métronome (Clic/Méto)

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

Pour activer ou désactiver le métronome, maintenez Shift enfoncé et appuyez sur le bouton Track Assign de la piste 5.

Pour ouvrir les paramètres du métronome, appuyez et maintenez Shift, puis appuyez et maintenez le bouton Track Assign de la piste 5.



Utilisez le champ Count-In pour définir si/quand le métronome compte avant l'enregistrement.

Off désactive le pré-compte du métronome.

Record active le pré-compte pendant l'enregistrement uniquement.

Record + Play permet le pré-compte dans les modes d'enregistrement et de lecture.

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

Off désactive le métronome.

Play active le son du métronome pendant la lecture uniquement.

Record active le son du métronome pendant l'enregistrement uniquement.

Record + Play permet au métronome de fonctionner en modes d'enregistrement et de lecture.

Utilisez le champ Rate pour sélectionner la division temporelle du clic du métronome : 1/4, 1/4T, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32 ou 1/32T.

T indique une division temporelle basée sur un triplet.

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

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

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

Utilisez le champ Output pour définir quelle paire de sorties jouera le clic du métronome : Out 1,2, Out 3,4 ou une sortie individuelle 1-4.

Automation

Vous pouvez définir le paramètre d'automatisation global, ou les paramètres d'automatisation des pistes individuelles, pour qu'ils soient « écrits », « lus » ou entièrement désactivés à l'aide des boutons d'automatisation dans le menu déroulant du projet et de la tranche de console dans le mixeur.

Mondial

Dans le menu déroulant du projet, vous pouvez activer Lorsque vous appuyez sur ce bouton pour modifier son état, cela modifiera l'état d'automatisation de toutes les pistes du projet.

Appuyez sur le bouton d'automatisation globale pour parcourir ses deux états :

Lorsqu'elles sont réglées sur Read (R), les données d'automatisation seront lues mais non enregistrées. (Considérez cela comme une fonction de protection pour éviter toute modification accidentelle de votre automatisation pendant l'enregistrement.)

Lorsqu'elle est réglée sur Write (W), l'automatisation peut être enregistrée et écrasera toute automatisation existante.

(Assurez-vous de ne pas toucher accidentellement le pavé XY pendant que vous enregistrez.)

Appuyez et maintenez Shift et appuyez sur le bouton d'automatisation globale pour désactiver l'automatisation globale. Lorsqu'elle est désactivée, les données d'automatisation seront ignorées. Appuyez à nouveau sur le bouton d'automatisation globale pour activer l'automatisation globale.



Important : si vous avez déjà enregistré l'automatisation et que vous l'avez désactivée, la piste utilisera toujours l'effet et les valeurs de ses paramètres au point où vous l'avez désactivée.

Pistes

En plus de l'automatisation globale, vous pouvez définir l'automatisation de pistes individuelles à l'aide du bouton d'automatisation de piste dans la tranche de console du mixeur.

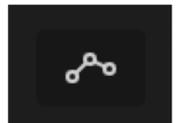
Remarque : N'oubliez pas qu'appuyer sur le bouton d'automatisation globale modifiera l'état d'automatisation de toutes les pistes du projet ; s'ils étaient initialement différents, ils correspondront alors tous à l'état global de l'automatisation.

Appuyez sur le bouton d'automatisation de la piste pour parcourir ses deux états :

Lorsqu'elle est réglée sur Read (R), la piste lira les données d'automatisation mais n'enregistrera aucune automatisation supplémentaire dessus. (Considérez cela comme une fonction de protection pour éviter toute modification accidentelle de votre automatisation pendant l'enregistrement.)

Lorsqu'elle est réglée sur Write (W), la piste peut enregistrer l'automatisation. (Si des boutons Q-Link sont attribués à des paramètres automatisables, assurez-vous de ne pas les toucher accidentellement pendant que vous enregistrez.)

Maintenez la touche Shift enfoncée et appuyez sur le bouton d'automatisation de la piste pour désactiver l'automatisation de la piste. Lorsqu'elle est désactivée, la piste ignorera les données d'automatisation. Si vous avez déjà enregistré ou entré l'automatisation, appuyer dessus fera basculer entre Lecture (R) et Écriture (W) uniquement, mais vous pouvez ignorer cela et le désactiver en appuyant et en maintenant Shift tout en appuyant ou en appuyant sur le bouton.



Important : si vous avez déjà enregistré l'automatisation et que vous l'avez désactivée, la piste utilisera toujours l'effet et ses valeurs de paramètres au point où vous l'avez désactivée.

Pour supprimer rapidement l'automatisation d'une piste :

1. Assurez-vous que la piste est sélectionnée en appuyant longuement sur son bouton de sélection de piste.
2. Maintenez Shift et appuyez sur le bouton Track 4 Track Assign, avec Clear Automation écrit en dessous.
3. Toutes les automatisations sur la piste seront immédiatement supprimées.

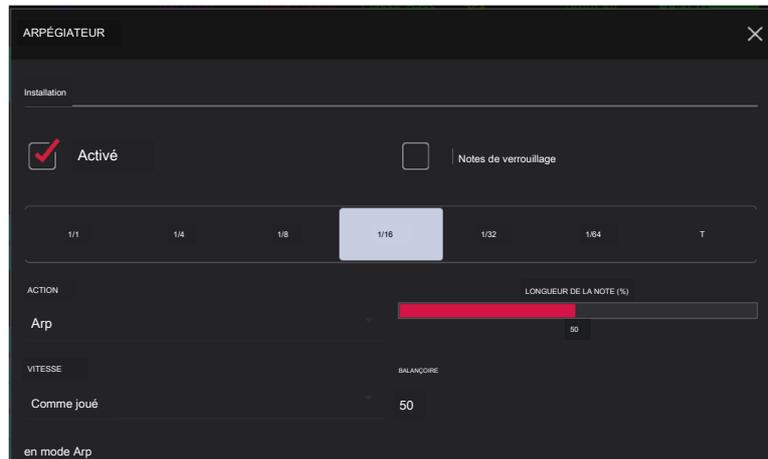
Vous pouvez également supprimer des événements d'automatisation individuels à l'aide de la vue Liste en mode Clip Edit.

Arpégiateur

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

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

Pour configurer les paramètres de l'arpégiateur, maintenez Shift et appuyez sur le bouton Arp pour ouvrir la fenêtre Arpégiateur.



La section Configuration de la fenêtre Arpégiateur définit le type d'arpégiateur qui sera utilisé et ses fonctions de base.

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

Utilisez le sélecteur Time Division pour définir la valeur de note de chaque pas de l'arpégiateur de 1/1 à 1/64 temps, y compris les variations T (triolet). Ce paramètre n'est pas disponible lorsque Action est défini sur Modèle.

Remarque : ce paramètre est lié au paramètre Time Division du projet et ne fonctionnera pas si Time Division a été défini sur Off.

Utilisez le curseur Longueur de note pour définir la durée de la note jouée à chaque pas, de 1 à 100 %.

Utilisez le champ Velocity pour définir la vitesse des notes de l'arpégiateur. Choisissez Comme joué, À partir de la première note, Accentué, Complet, 3/4, Moitié ou 1/4.

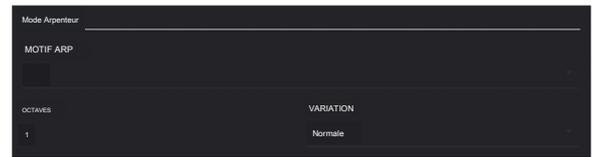
Utilisez le champ Swing pour régler la quantité de swing de l'arpégiateur de 50 % à 75 %. Swing vous permet de « mélanger » vos rythmes, du subtil à l'extrême.

La section Mode Arp de la fenêtre Arpégiateur est disponible lorsque l'action est définie sur Arp. Lorsque cette action est sélectionnée, maintenez un accord enfoncé et l'arpégiateur jouera un motif basé sur les notes tenues.

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

Utilisez le champ Octaves pour définir le nombre d'octaves des notes tenues parcourues par l'arpégiateur.

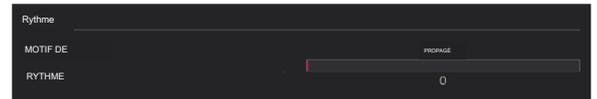
Utilisez le champ Variation pour appliquer une variation rythmique au motif défini.



La section Rythme de la fenêtre Arpégiateur est disponible lorsque Action est réglé sur Note Repeat ou Rhythm. L'action Note Repeat fournit un comportement MPC Note Repeat traditionnel. Lorsque l'action de l'arpégiateur rythmique est sélectionnée, maintenez un accord enfoncé et l'arpégiateur jouera les notes tenues dans un motif rythmique.

Utilisez le champ Spread pour répartir le timing des notes tenues, créant ainsi un effet glissando.

Utilisez le champ Rhythm Pattern pour choisir le motif joué lorsque les notes sont tenues. Ceci n'est disponible que pour l'action Rythme.



La section Pattern de la fenêtre Arpeggiator est disponible lorsque l'action est définie sur Pattern. Lorsque cette action d'arpégiateur est sélectionnée, maintenez une seule note enfoncée pour déclencher une phrase mélodique. Au fur et à mesure que vous modifiez la note tenue, la phrase mélodique sera transposée.

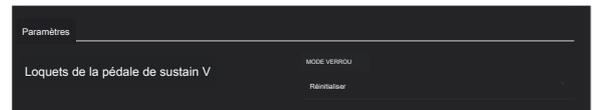
Utilisez le champ Modèle pour choisir le modèle.



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

Si une pédale de sustain est connectée, vous pouvez activer les verrous de la pédale de sustain pour l'utiliser pour contrôler le verrouillage.

Utilisez le paramètre Latch Mode pour définir l'action de la pédale de sustain, soit Reset, soit Add.



Effets

Vous pouvez appliquer divers effets aux pads, groupes de touches, pistes, sorties principales et sous-mixages, à l'aide d'effets d'insertion et d'envoi/retour. Ce chapitre peut vous aider à avoir une bonne compréhension globale du fonctionnement des effets.

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

Aperçu

Dans une piste, chaque pad ou groupe de touches peut avoir jusqu'à quatre effets d'insertion qui lui sont appliqués. Voir Insert Effects > Pads ou Keygroups pour en savoir plus à ce sujet.

Une piste entière peut également avoir jusqu'à quatre effets d'insertion qui lui sont appliqués, voir Effets d'insertion > Pistes pour en savoir plus à ce sujet.

De plus, chaque pad, groupe de touches et piste peuvent chacun être envoyés vers (jusqu'à) quatre canaux de retour, chacun pouvant avoir jusqu'à quatre effets d'insertion qui lui sont propres. Leur audio sera acheminé via les effets d'insertion sur ces retours, et l'audio traité sera envoyé vers une sortie principale. Voir Effets Send/Return pour en savoir plus à ce sujet.

Enfin, vous pouvez appliquer jusqu'à quatre effets d'insertion à chaque sortie principale (une paire de canaux stéréo : sorties 1/2 ou sorties 3/4) et un pré-mixage. Voir Effets d'insertion > Sorties principales ou Sous-mixages pour en savoir plus à ce sujet.

Il existe trois autres modes qui gèrent les effets différemment :

Le Sampler peut utiliser jusqu'à quatre effets d'insertion, qui sont appliqués à l'audio lorsque vous l'enregistrez. Cela signifie que les effets ne peuvent pas être « supprimés » du son ultérieurement. Apprenez-en davantage sur le Sampler dans le chapitre Modes > Sampler.

De même, le Looper peut utiliser jusqu'à quatre effets d'insertion, qui sont appliqués à l'audio lorsque vous l'enregistrez. Cela signifie que les effets ne peuvent pas être « supprimés » du son ultérieurement. Apprenez-en davantage sur le Looper dans le chapitre Modes > Looper.

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 que vous devez charger sur la piste avant de pouvoir utiliser ce mode. Apprenez-en davantage sur le mode XYFX dans le chapitre Modes > Mode XYFX.

Pour afficher, charger, modifier ou effacer des effets, appuyez sur le bouton Inserts. Cela apparaît généralement dans une tranche de console (à côté d'un curseur de niveau et d'un bouton de panoramique).

Pour afficher et modifier un effet, appuyez sur le nom de l'effet sous le bouton Inserts.



Lors de la visualisation des effets chargés, vous verrez cette fenêtre :

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

Pour réorganiser un effet d'insertion, appuyez sur les flèches à côté de l'emplacement d'insertion pour déplacer l'effet sélectionné vers le haut ou vers le bas.

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

Pour effacer l'emplacement d'insertion, appuyez sur l'icône de la corbeille à côté.

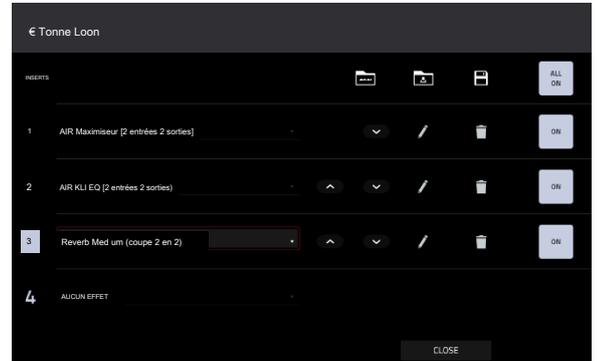
Pour activer ou désactiver un emplacement d'effet, appuyez sur le bouton On/Off à côté de celui-ci.

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

Pour charger un rack FX d'usine, appuyez sur l'icône du dossier Akai. Sélectionnez le rack d'effets souhaité parmi les options et tous les effets associés seront ajoutés aux emplacements d'insertion.

Pour charger un rack d'effets utilisateur, appuyez sur l'icône du dossier du milieu.

Pour enregistrer un rack d'effets, appuyez sur l'icône Enregistrer le disque.



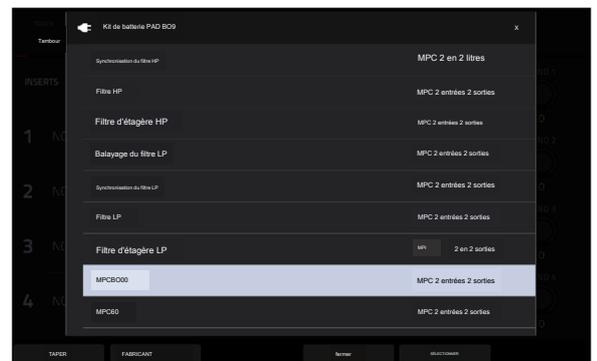
Lors de la sélection d'un effet, vous verrez cette fenêtre :

Pour vous déplacer dans la liste, faites glisser votre doigt vers le haut ou vers le bas. Vous pouvez également utiliser la molette de données ou les boutons +/-.

Pour trier ou annuler le tri des effets par type ou fabricant, appuyez sur Type ou Fabricant dans le coin inférieur gauche.

Pour charger un effet, appuyez deux fois dessus. Vous pouvez également appuyer sur Sélectionner ou sur le cadran de données.

Pour annuler, appuyez sur Fermer ou n'importe où en dehors de la liste.



Lorsque vous modifiez un effet, vous verrez cette fenêtre :

Pour ajuster un paramètre, appuyez et faites glisser sa commande. Vous pouvez également utiliser le cadran de données ou les boutons +/- . Pour effectuer des réglages plus précis, appuyez deux fois sur la commande et ajustez la version plus grande qui apparaît.

Astuce : réglez les boutons en mode écran pour ajuster rapidement les paramètres correspondants.

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

Pour supprimer l'effet de l'emplacement d'insertion, appuyez sur l'icône de la corbeille.

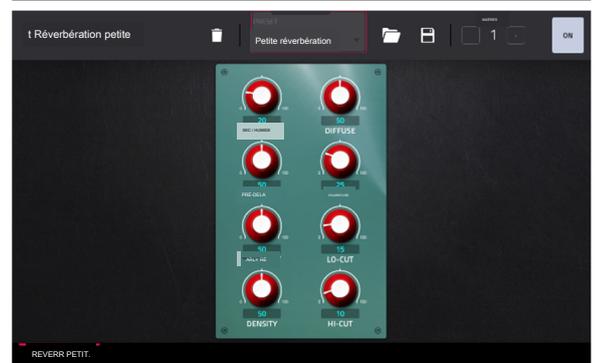
Pour activer ou désactiver l'effet, appuyez sur le bouton Marche/Arrêt dans le coin supérieur droit.

Pour charger un préréglage d'effet, appuyez sur l'icône Dossier.

Pour enregistrer un préréglage d'effet, appuyez sur l'icône Enregistrer le disque.

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

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

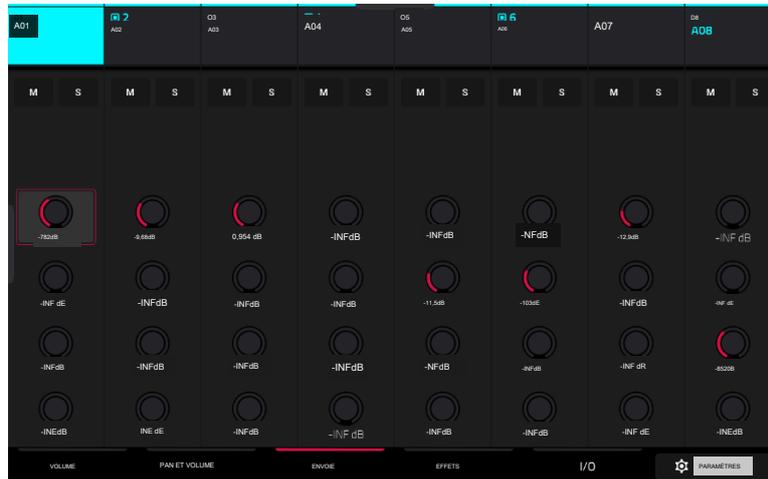


Insérer des effets

Coussinets

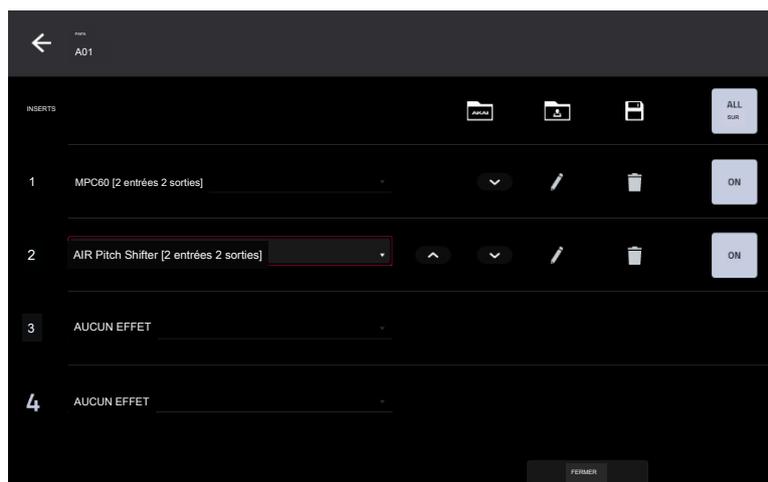
Vous pouvez charger jusqu'à quatre effets d'insertion sur chaque pad. Vous pouvez le faire dans le mode Pad Mixer ou Track Edit.

Astuce : lorsque vous utilisez des effets d'insertion de pad, ils seront appliqués uniquement au pad sélectionné. Cela signifie que vous pouvez appliquer des combinaisons uniques d'effets à chaque pad d'un kit. Si vous souhaitez appliquer le même effet à tous les pads, faites-le avec un effet d'insertion de piste (voir Effets d'insertion > Pistes).



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

1. Appuyez sur l'onglet Effets en bas de l'écran.
2. Appuyez sur le pad souhaité pour le sélectionner ou appuyez dessus sur l'écran. Faites glisser votre doigt vers la gauche pour faire défiler les banques de tampons.
3. Appuyez sur un emplacement d'insertion pour ouvrir la fenêtre des effets et utilisez-la pour charger ou modifier des effets.



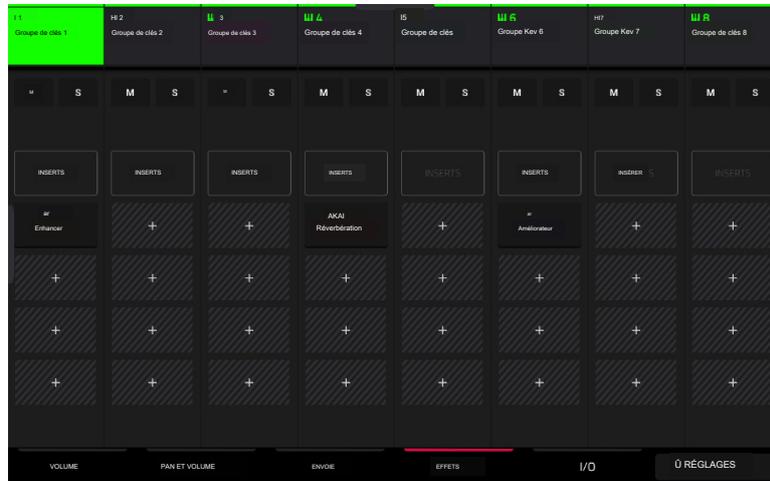
Pour charger un effet d'insertion de pad en mode Track Edit :

1. Tout en utilisant la piste souhaitée, appuyez sur le pad souhaité pour la sélectionner.
2. Appuyez sur l'onglet Effets dans le coin inférieur droit et utilisez-le pour charger ou modifier des effets.

Groupes de clés

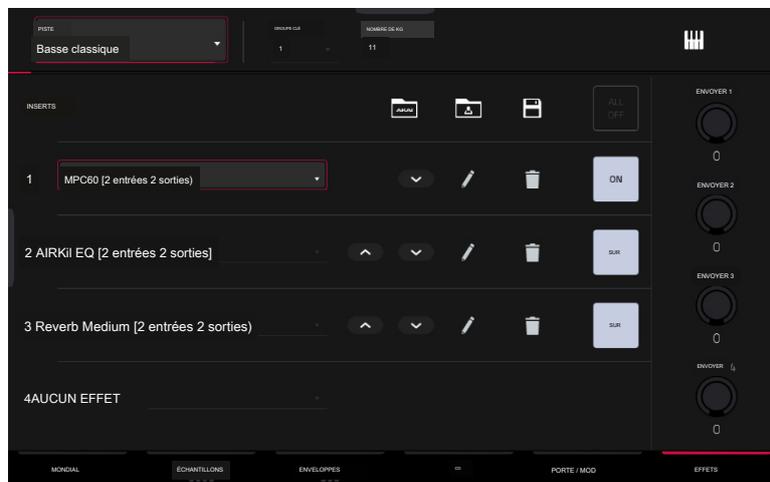
Vous pouvez charger jusqu'à quatre effets d'insertion dans chaque groupe de touches. Vous pouvez le faire dans le mode Pad Mixer ou Track Edit.

Important : lorsque vous utilisez des effets d'insertion de groupe de touches, ils seront appliqués uniquement à ce groupe de touches. Gardez cela à l'esprit si vous chargez des effets d'insertion sur plusieurs groupes de touches avec des plages de notes qui se chevauchent : les effets se chevaucheront également dans cette page.



Pour charger un effet d'insertion de groupe de touches dans le Pad Mixer :

1. Appuyez sur l'onglet Effets en bas de l'écran.
2. Appuyez sur un emplacement d'insertion pour ouvrir la fenêtre des effets et utilisez-la pour charger ou modifier des effets.



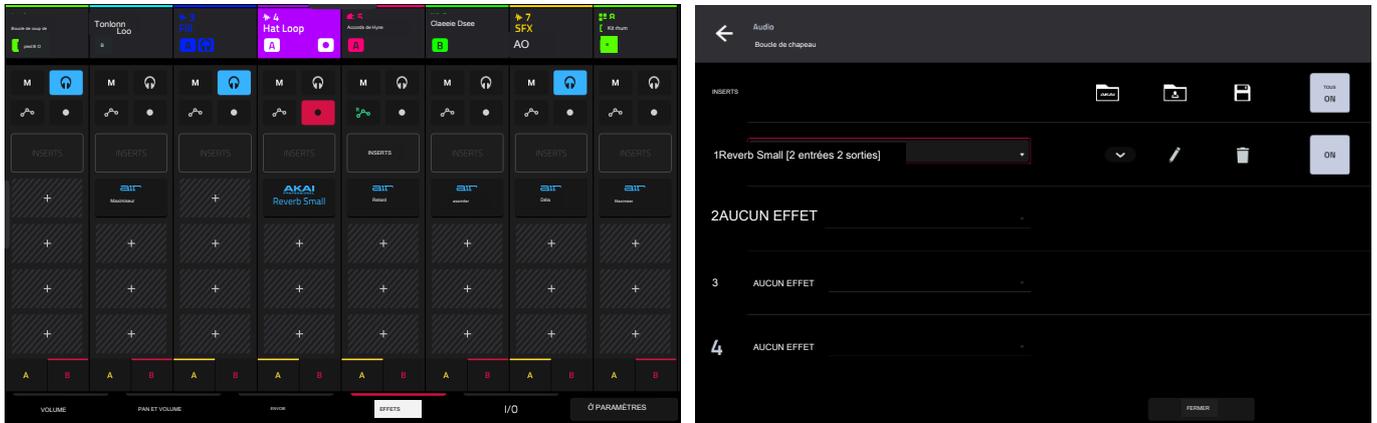
Pour charger un effet d'insertion de groupe de touches en mode Track Edit, appuyez sur l'onglet Effets en bas de l'écran, puis utilisez l'écran qui apparaît pour charger ou modifier des effets.

Important : n'oubliez pas que l'effet sera appliqué à ce groupe de clés uniquement.

Pistes

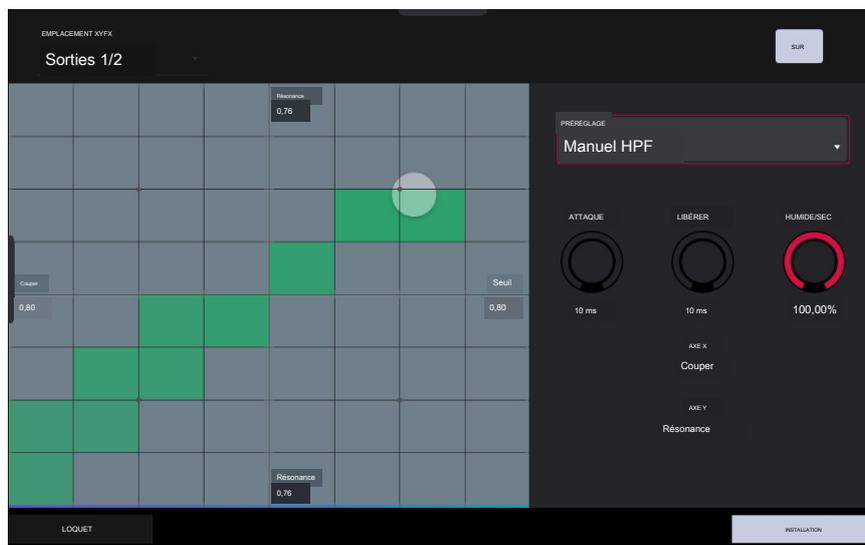
Vous pouvez charger jusqu'à quatre effets d'insertion sur chaque piste. Vous pouvez le faire en mode Mixer ou XYFX.

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 chargé lors de l'utilisation de ce mode.



Pour charger un effet d'insertion de piste dans le mixeur :

1. Appuyez sur l'onglet Effets en bas de l'écran.
2. Appuyez sur un emplacement d'insertion pour ouvrir la fenêtre des effets et utilisez-la pour charger ou modifier des effets.



Pour charger XYFX pour une piste en mode XYFX :

1. Sélectionnez la piste souhaitée dans un autre mode, puis entrez en mode XYFX.
2. Si vous n'avez pas encore utilisé le mode XYFX pour cette piste, appuyez sur Insérer XYFX sur l'écran pour le charger et afficher le pad XY.

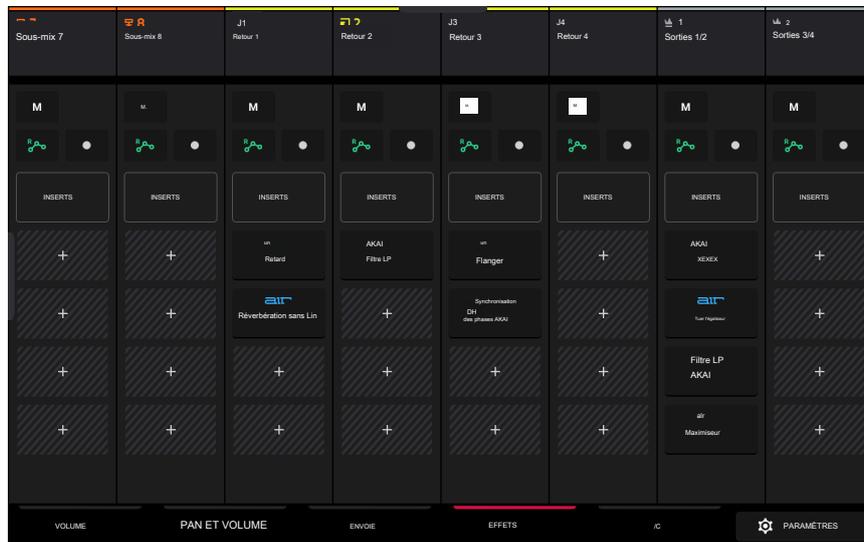
Remarque : Si vous avez déjà quatre effets d'insertion chargés, vous devrez vider l'un des emplacements d'effet d'insertion avant de procéder à cette opération.

Si vous avez déjà utilisé le mode XYFX pour cette piste, le pad XY apparaîtra.

3. Appuyez sur Emplacement XYFX dans le coin supérieur gauche et sélectionnez Piste.
4. Si le panneau de configuration n'est pas affiché, appuyez sur Configuration dans le coin inférieur droit pour l'afficher.
5. Utilisez le champ Preset pour charger un effet. Utilisez les commandes situées sous le champ Préréglage pour modifier l'effet.

Principaux résultats

Vous pouvez charger jusqu'à quatre effets d'insertion sur chaque sortie principale (une paire de canaux stéréo : sorties 1/2 ou sorties 3/4). Vous pouvez le faire dans le mixeur.



Pour charger un effet d'insertion de sortie principale dans le mixeur :

1. Appuyez sur le bouton Master pour afficher les retours et les sorties principales dans le mixeur.
2. Appuyez sur l'onglet Effets en bas de l'écran.
3. Appuyez sur un emplacement d'insertion pour ouvrir la fenêtre des effets et utilisez-la pour charger ou modifier des effets.

Sous-mixages

Vous pouvez charger jusqu'à quatre effets d'insertion dans chaque Submix 1-8. Vous pouvez le faire dans le mixeur.

Pour charger un effet d'insertion de pré-mixage dans le mixeur :

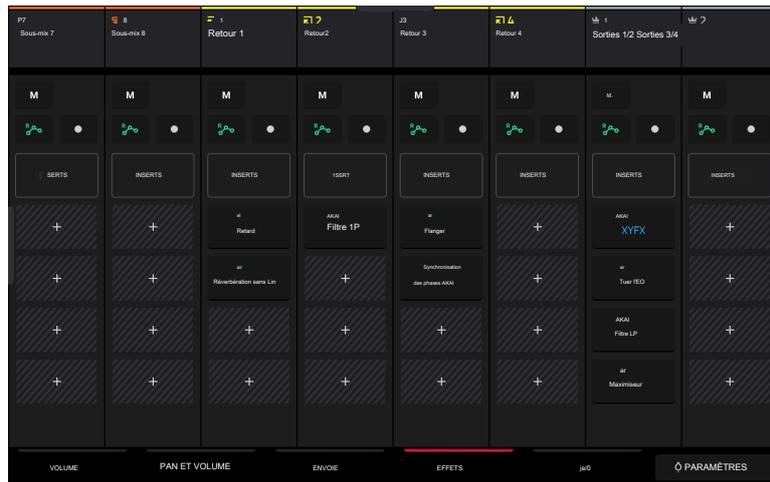
1. Appuyez sur le bouton Master pour afficher les retours et les sorties principales dans le mixeur.
2. Faites glisser votre doigt vers la droite pour afficher les sous-mixes à gauche des retours.
3. Appuyez sur l'onglet Effets en bas de l'écran.
4. Appuyez sur un emplacement d'insertion pour ouvrir la fenêtre des effets et utilisez-la pour charger ou modifier des effets.

Effets d'envoi/retour

Les effets d'envoi/retour fonctionnent de la manière suivante :

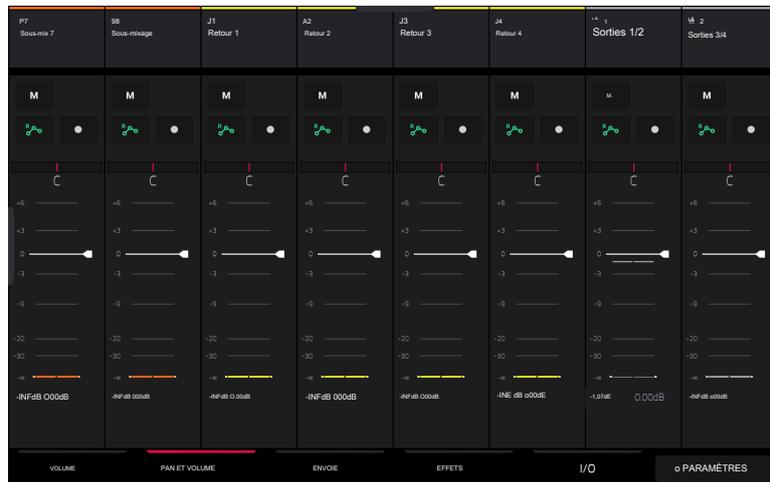
1. Un pad ou une batterie, un groupe de touches, un plugin ou une piste audio envoie son audio à un retour à un niveau d'envoi désigné.
2. Cet audio est traité par les effets sur le retour. Chaque retour peut avoir jusqu'à quatre effets d'insertion chargés et activés.
3. L'audio traité est envoyé vers une paire de sorties principales (stéréo) ou une seule sortie principale (mono).

Vous pouvez charger des effets d'envoi/retour et définir les niveaux de retour uniquement dans le mixeur de pistes, décrit ci-dessous. Le reste de cette section décrit les différentes manières de définir les niveaux d'envoi souhaités pour les pads ou les pistes.



Pour charger un effet send/return sur un return :

1. Dans le mixeur, appuyez sur le bouton Master du matériel pour afficher les retours et les sorties principales.
2. Appuyez sur l'onglet Effets en bas de l'écran.
3. Appuyez sur un emplacement d'insertion pour ouvrir la fenêtre des effets et utilisez-la pour charger ou modifier des effets.

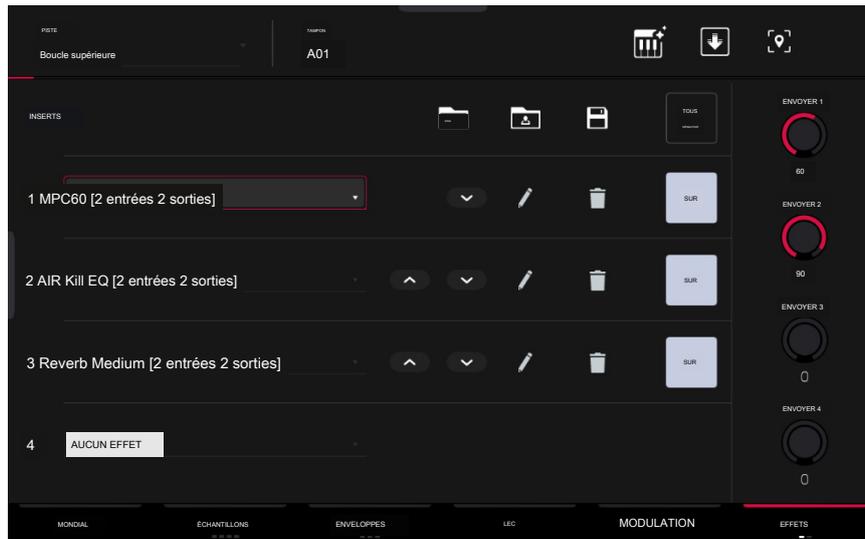


Pour définir le niveau de retour :

1. Dans le mixeur, appuyez sur le bouton Master du matériel pour afficher les retours et les sorties principales.
2. Appuyez sur l'onglet Volume ou Pan & Volume dans le coin inférieur gauche.
3. Sur l'écran, appuyez sur la piste qui correspond au retour souhaité.
4. Pour régler le niveau du retour actuellement sélectionné, utilisez la molette de données ou les boutons +/- . Vous pouvez également utiliser le curseur de niveau dans la tranche de console. Pour effectuer des réglages plus précis, appuyez deux fois sur la piste sur l'écran et ajustez la version plus grande du curseur qui apparaît.

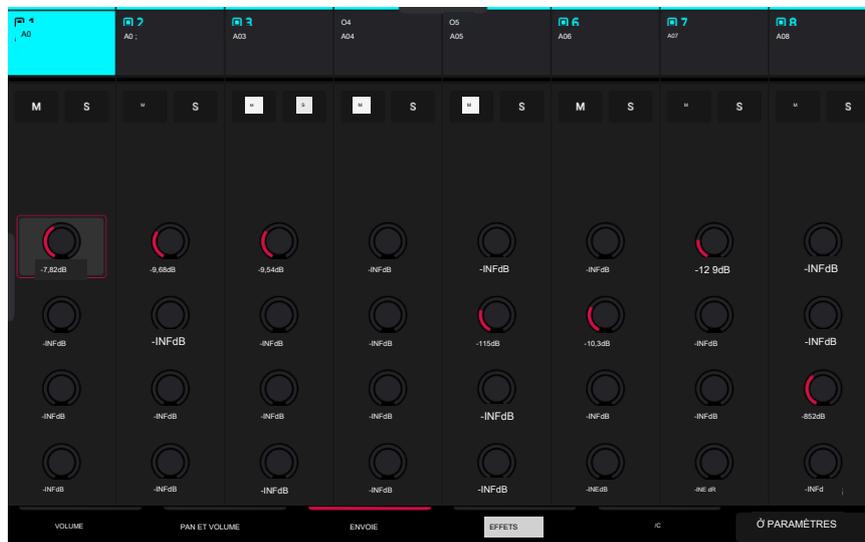
Pads

Vous pouvez définir les niveaux d'envoi pour des pads individuels en mode Track Edit ou dans le Pad Mixer.



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

1. Pendant l'édition du clip souhaité en mode Track Edit, appuyez sur le pavé de lancement du clip souhaité pour le sélectionner.
2. Appuyez sur l'onglet Effets dans le coin inférieur droit.
3. Utilisez les boutons Send pour régler le niveau d'envoi pour chaque retour.

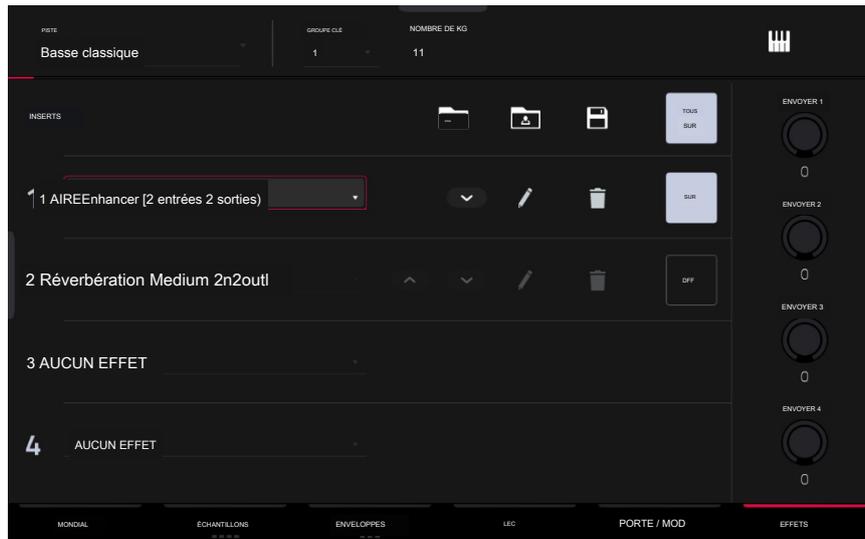


Pour définir les niveaux d'envoi d'un pad dans le Pad Mixer :

1. Appuyez sur l'onglet Envois en bas de l'écran.
2. Appuyez sur le pad souhaité pour le sélectionner ou appuyez dessus sur l'écran.
3. Pour régler le niveau d'envoi, utilisez la molette de données ou les boutons -/+. Pour effectuer des réglages plus précis, appuyez deux fois sur le bouton sur l'écran et ajustez la version plus grande du bouton qui apparaît.

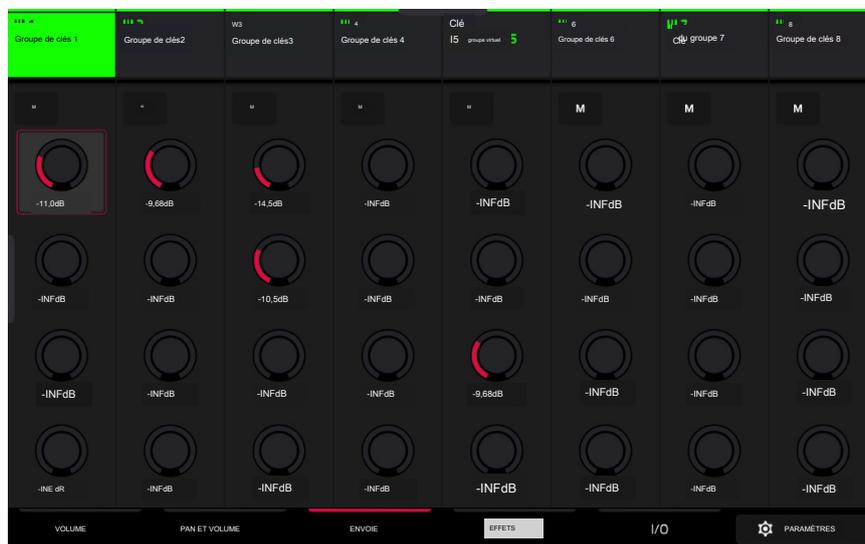
Groupes de clés

Vous pouvez définir les niveaux d'envoi pour les groupes de touches en mode Track Edit ou dans le Pad Mixer.



Pour définir les niveaux d'envoi pour un groupe de touches en mode Track Edit :

1. Tout en utilisant la piste souhaitée, appuyez sur le pad souhaité pour sélectionner son groupe de touches. 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 Send pour régler le niveau d'envoi pour chaque retour.

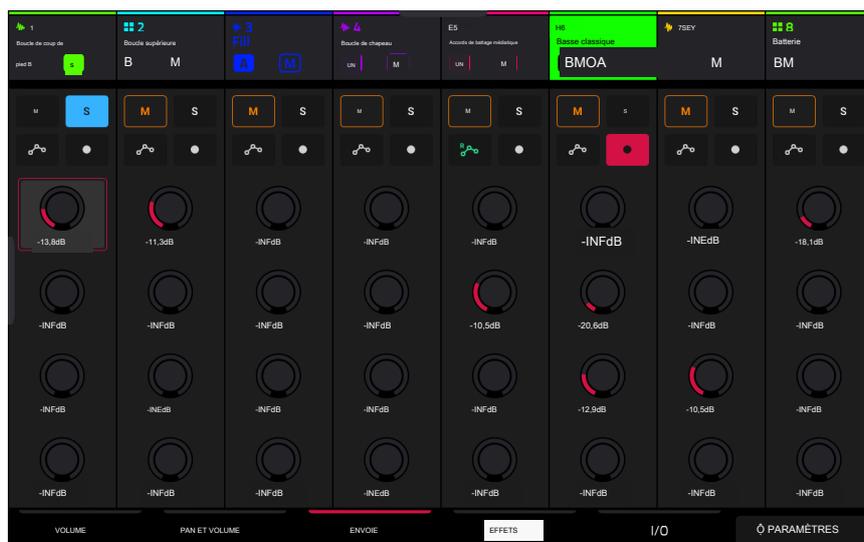


Pour définir les niveaux d'envoi d'un groupe de touches dans le Pad Mixer :

1. Appuyez sur l'onglet Envois en bas de l'écran.
2. Appuyez sur le pad souhaité pour sélectionner le groupe de touches correspondant ou appuyez dessus sur l'écran.
3. Pour régler le niveau d'envoi, utilisez la molette de données ou les boutons +/- . Pour effectuer des réglages plus précis, appuyez deux fois sur le pad sur l'écran et ajustez la version plus grande du bouton qui apparaît.

Pistes audio et plug-ins

Vous pouvez définir les niveaux d'envoi pour les pistes audio et de plug-in uniquement dans le mixeur.



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

1. Appuyez sur l'onglet Envois en bas de l'écran.
2. Sur l'écran, appuyez sur le bouton d'envoi dans la piste souhaitée.
3. Pour régler le niveau d'envoi, utilisez la molette de données ou les boutons +/- . Pour effectuer des réglages plus précis, appuyez deux fois sur le pad sur l'écran et ajustez la version plus grande du bouton qui apparaît.

Plugins

Force inclut un certain nombre de plug-ins d'AIR Music Technology pour vous aider à commencer à créer de la musique dès le départ.

Pour en savoir plus sur les pistes de plug-in, voir Opération > Fonctionnalités générales > Pistes > Pistes de plug-in.

Ligne de basse

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

Osc / Filtre / Enveloppe

Utilisez cet onglet pour ajuster les paramètres des oscillateurs, ainsi que leurs paramètres de filtre et d'enveloppe.



Paramètre	Description	Plage de valeurs	
Forme d'onde de l'oscillateur	Forme d'onde variable en continu pour l'oscillateur. Scie Octave, Scie, Carré, Sinusoïdal		
Sous-octave	Quantité d'oscillateur sous-octave.	0-100%	
Cinquième	Montant du cinquième oscillateur.	0-100%	
Phase de démarrage	Position de la forme d'onde lorsqu'une note est déclenchée. Libre, 0 degrés, 180 degrés.		
Temps de glisse	Temps nécessaire pour passer de la hauteur d'une note de 10,0 ms à 2,00 s à la note suivante jouée.		
Booster	Augmente le signal de l'oscillateur.	0,0 dB - 48,0 dB	
Augmenter la fréquence.	Fréquence centrale du boost.	* 1,0-*240,0	
Boost Enveloppe	Quantité d'effet de l'enveloppe sur le Boost section. Ajustez le gain pour contrôler la quantité de boost. Ajustez la fréquence pour contrôler la largeur de la fréquence amplifiée.	Gain 100-0%, Désactivé, Fréquence 0-100%	
Filtre	Coupure LP	Fréquence de coupure du filtre passe-bas.	20,0 Hz-20,0 kHz
	Réso	Résonance du filtre.	0-100%
	Filtrer l'environnement	Enveloppe du filtre. Aux valeurs négatives, diminue la valeur de coupure en fonction de la valeur de dégradation du filtre. Aux valeurs positives, augmente la valeur de coupure en fonction de la valeur de dégradation du filtre.	-100% -0-100%
	Décroissance de l'	Fréquence de coupure du filtre passe-haut.	10,0 Hz-500 Hz
Enveloppe	ampli d'attaque de l'	Durée nécessaire à la note pour atteindre son plein volume.	100-0% Doux à -100% Dur
	ampli de coupure HP	Durée nécessaire à la note pour atteindre le volume soutenu.	0-100%
	Dégradation du filtre	Durée de réinitialisation du filtre après avoir été relâché.	0-100%
	Mod de présentation	Quantité de modulation de hauteur appliquée à l'enveloppe.	0-100%

Vélocité/Global/Chorus

Utilisez cet onglet pour ajuster les paramètres de contrôle de vélocité et le volume global. Vous pouvez également appliquer et ajuster les paramètres de l'effet Chorus intégré.

Paramètre	Description	Plage de valeurs	
Vitesse	Contrôle de l'ampli	La quantité d'effet de la vitesse sur le contrôle de l'amplitude.	0-100%
	Contrôle du filtre	La quantité d'effet de vélocité sur le contrôle du filtre.	0-100%
	Contrôle de	La quantité de vélocité d'effet a sur le contrôle du boost.	0-100%
	Redéclenchement de l'environnement	Définit si l'enveloppe sera redéclenchée lorsqu'une note est désactivée, activée alors qu'une autre note est tenue.	
Mondial	Volume global	Règle le niveau du volume.	-inf dB +6,0 dB
	Type de lecteur	Choisissez l'un des deux algorithmes de conduite.	Overdrive, Clip 0-
	Montant du lecteur	Quantité de lecteur appliquée.	100%
	Plage de courbure	Nombre de demi-tons vers le haut ou vers le bas contrôlés par les messages MIDI de pitch bend	0-12
Chœur	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/sèche de l'effet chorus.	0-100%
	Marche/Arrêt	Active ou désactive l'effet.	Désactivé, activé

Retard

Utilisez cet onglet pour appliquer et ajuster les paramètres de l'effet de retard intégré.

Paramètre	Description	Plage de valeurs
Temps	Durée du signal retardé. Lorsque Sync est réglé sur Free : 1 ms-2,00 s Lorsque Sync est réglé sur Sync : 1/32 - 8/4	
Synchroniser	Réglez sur Free pour ajuster le temps en millisecondes, ou réglez sur Sync pour faire correspondre le temps de retard au tempo global.	Gratuit, Synchronisation
Mélanger	Quantité humide/sèche de l'effet de retard.	0-100%
Retour	Quantité de signal réinjecté dans la ligne à retard.	0-100%
Humide	Fréquence centrale où le signal de retard sera atténué.	1,00 à 20,0 kHz
Réso	Quantité de résonance du signal de rétroaction.	0-100%
Fréquence de résolution	Fréquence centrale pour la résonance du feedback.	100 Hz - 10,0 kHz
Rapport	Réduit le temps de retard dans le champ stéréo gauche ou droit. Ceci est utile pour créer des délais décalés et panoramiques.	L 50:100, R 50:100
FHP	Fréquence centrale pour le filtre passe-haut du signal de retard.	20,0 Hz-1,0 kHz
Largeur	Largeur stéréo du signal de retard. Des valeurs plus élevées donnent une séparation stéréo plus large.	0-100 % de
Marche/Arrêt	Active ou désactive l'effet.	réduction,

Compresseur / Hype

Utilisez cet onglet pour appliquer et ajuster les paramètres des effets Compresseur et Hype intégrés.

Paramètre	Description	Plage de valeurs
Seuil du compresseur	Niveau de signal après lequel le compresseur sera appliqué. 0,0- -60. dB	
Rapport	Quantité de compression appliquée.	1,0:1 – 100,0:1
Sortir	Quantité de gain de sortie supplémentaire pour le signal compressé.	0,0- +30,0dB
Mélanger	Mélange humide/sec de l'effet compresseur.	0-100%
Genou	Progressivement, le compresseur réagit lorsque le seuil est atteint. Des valeurs plus faibles appliquent un coude « doux » (la compression est appliquée plus lentement à mesure que le signal s'approche du seuil) et des valeurs plus élevées appliquent un coude « dur » (la compression est immédiatement appliquée lorsque le seuil est atteint).	0-100%
Attaque	Durée d'application de la compression.	100 us -300 ms
Libérer	Durée nécessaire au signal compressé pour revenir au niveau d'origine.	10 ms - 4,00 s
Marche/Arrêt	Active ou désactive l'effet.	Désactivé, activé
Battage	Haut	Amortit ou maximise les hautes fréquences.
	Faible	Amortit ou maximise les basses fréquences.
	Marche/Arrêt	Active ou désactive l'effet.
		-100 - 0-+100% -100-0
		- +100% de réduction.
		Sur

Électrique

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

En consultant l'un des onglets répertoriés ci-dessous, vous pouvez rapidement activer ou désactiver les sons Bell et Noise, ainsi que les effets intégrés (Tremolo, Tube, Chorus, Delay et Spring Reverb).

Lorsque vous consultez 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.



Ramassage / Env

Utilisez cet onglet pour modifier les paramètres du capteur émulé et de l'enveloppe sonore.

Paramètre	Description	Plage de valeurs
Ramasser	Taper	Type de pick-up émulé. Micro, 0-100 % électrostatique, 0-100 % électromagnétique
	Hauteur	Hauteur du pick-up aux dents. 0,0-5,0 mm
	Distance	Distance du pick-up aux dents. 0,1 -10,0 mm
	Agrafe	Quantité d'écrtage appliquée au signal. 0-100%
	Piste clé	Lie les paramètres du micro au pitch joué. À des valeurs plus élevées, la distance augmente à mesure que la hauteur augmente. 0-100%
Enveloppe	Attaque	Durée nécessaire à la note pour atteindre son plein volume. 100-0% dur, 0-100% mou
	Pourriture	Durée nécessaire à la note pour atteindre le volume soutenu. 100 ms -20,0 s
	Libérer	Durée pendant laquelle la note reste silencieuse après avoir été émise. 100 ms -5,0 s
	Piste clé de	Durée pendant laquelle le volume complet est maintenu avant de décliner. 3-50 ms 0-
	longueur de	Lie les paramètres de l'enveloppe au pitch en cours de lecture. À des valeurs plus élevées, le temps d'enveloppe diminue à mesure que la hauteur augmente. 100 %

Cloche / Bruit

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

Paramètre	Description	Plage de valeurs	
Cloche	Régler	Hauteur du son de la cloche, en demi-tons au-dessus de la hauteur fondamentale.	0-60 demi-tons
	Sec/PU	Mélange de signal Dry et Pickup pour le son de la cloche.	-100% -0% +100%
	Volume	Niveau du son de la cloche.	-inf dB - +6,0 dB
	Régler la piste clé	Lie l'accordage du son de la cloche aux hauteurs jouées.	0-100%
	Pourriture	Combien de temps faut-il pour que le son de la cloche se dissipe	100 ms -7,0 s
	Piste clé	Lie la quantité de son de cloche à la hauteur jouée. Aux valeurs négatives, le son de la cloche augmente à mesure que la hauteur augmente. Aux valeurs positives, le son de la cloche augmente à mesure que la hauteur diminue.	-100% -0% +100%
Bruit	Fréquence	Fréquence centrale de l'effet de bruit	200 Hz - 16,0 kHz
	aléatoire	Degré de randomisation appliqué à l'effet de bruit	0-100%
	Mélanger	Niveau d'effet sonore présent	-inf dB - +6,0 dB
	Attaque	Durée nécessaire pour que l'effet sonore atteigne son niveau maximum	1-50 ms
	Pourriture	Temps nécessaire pour que l'effet sonore se dissipe	100 ms -3.00s
	Piste clé	Lie la Freq au pitch joué.	0-100%

Installation

Utilisez cet onglet pour ajuster les paramètres généraux du plugin.

Paramètre	Description	Plage de valeurs
Polyphonie	Nombre de voix disponibles.	1-16 voix
Niveau	Niveau global du plugin.	-inf dB - +6,0 dB
Niveau de vélo	Ajuste la quantité de vitesse entrante appliquée.	0-100%
Tonalité vélo	Lie la vitesse entrante à la tonalité. À des valeurs plus élevées, une vitesse accrue augmente la luminosité du son.	0-100%
Attaque vélo	Lie la vitesse entrante à l'enveloppe d'attaque. À des valeurs plus élevées, les faibles vitesses entraînent des temps d'attaque plus longs.	0-100%

Trem / Tube / Chorus

Utilisez cet onglet pour appliquer et ajuster les paramètres des effets Tremolo, Tube (Over Drive) et Chorus intégrés.

Paramètre	Description	Plage de valeurs	
Trémolo	Taux	Vitesse de modulation de l'effet. Lorsque Sync est réglé sur Free : 0,25 - 13,00 Hz Lorsque Sync est réglé sur Sync : 8/4 - 1/16	
	Synchroniser	Synchronisez le taux de trémolo avec le tempo global ou laissez-le fonctionner gratuitement.	
	Mode	Sélectionnez Pan pour la modulation de champ stéréo ou Tremolo pour Pan, la modulation d'amplitude Tremolo.	
	Profondeur	Quantité de modulation appliquée.	0-100%
Tube	Conduire	Quantité de lecture appliquée.	0-100%
	Hauteur sous plafond	Quantité de réduction de gain entre le signal clair et le signal piloté.	-30,0 à 0,0 dB
	Saturation	Quantité de saturation appliquée.	0-100%
	Sortir	Niveau de sortie du signal piloté par tube.	-20,0 -0,0- +20,0 dB
Chœur	Taux	Vitesse de modulation de l'effet.	0,40 - 3,20 Hz
	Profondeur	Quantité de modulation de hauteur de l'effet.	0-100%
	Mélanger	Quantité humide/sèche de l'effet chorus.	0-100%

Retard

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

Paramètre	Description	Plage de valeurs	
Temps	Durée entre le signal sec et le signal retardé. Lorsque Sync est réglé sur Free : 1 ms-2,00 s Lorsque Sync est réglé sur Sync : 1/32 – 8/4		
		Synchroniser	Synchronisez le temps de retard avec le tempo global ou réglez-le sur Free pour ajuster le temps en millisecondes.
		Mélanger	Quantité humide/sèche de l'effet de retard.
Retour	Quantité de signal réinjecté dans la ligne à retard.	0-100%	
Humide	Fréquence centrale où le signal de retard sera atténué.	1,00 -20,0 kHz	
Réso	Quantité de résonance du signal de rétroaction.	0-100%	
Réso Freq	Fréquence centrale pour la résonance du feedback.	100 Hz - 10,0 kHz	
Rapport	Réduit le temps de retard dans le champ stéréo gauche ou droit. Ceci est utile pour créer des délais décalés et panoramiques.	L 50:100, R 50:100	
FHP	Fréquence centrale pour le filtre passe-haut du signal de retard.	20,0 Hz-1,0 kHz	
Largeur	Largeur stéréo du signal de retard. Des valeurs plus élevées donnent une séparation stéréo plus large.	0-100%	

Réverbération à ressort

Utilisez cet onglet pour appliquer et ajuster les paramètres de l'effet Spring Reverb intégré.

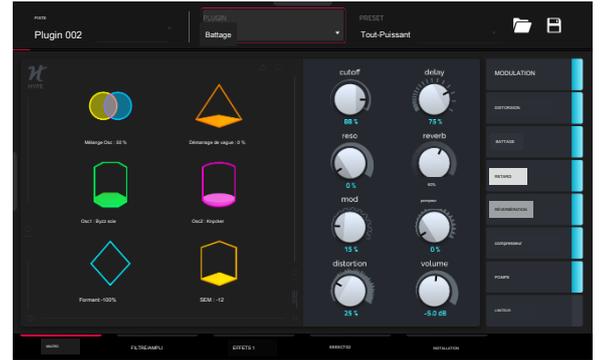
Paramètre	Description	Plage de valeurs
Pré-délai	Durée entre le signal sec et le signal réverbéré.	0 ms - 250 ms
Temps	Longueur de la queue de réverbération.	1,0 à 10,0 s
Mélanger	Quantité humide/sèche de l'effet de réverbération.	0-100%
Diffusion	Taux de densité croissante des réflexions de réverbération. À des réglages inférieurs, le son des réflexions individuelles est plus présent. Avec des réglages plus élevés, 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 basse	Fréquence centrale pour le filtre coupe-bas du signal de réverbération.	20,0 Hz-1,00 kHz

Battage

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

Macro

Utilisez cet onglet pour ajuster les paramètres de macro du plugin. Vous pouvez accéder aux commutateurs marche/arrêt des effets dans tous les onglets.



Paramètre	Description	Plage de valeurs
Macro	Ces six commandes macro sont uniques à chaque préréglage.	Varie
Couper	Quantité de coupure du filtre appliquée.	0-100%
Réso	Quantité de résonance du filtre appliquée.	0-100%
Mod	Quantité d'effet de modulation appliqué.	0-100%
Distorsion	Quantité d'effet de distorsion appliqué.	0-100%
Retard	Quantité d'effet de retard appliqué.	0-100%
Réverbération	Quantité d'effet de réverbération appliqué.	0-100%
Pompeur	Quantité d'effet de pompage appliqué.	0-100%
Volume	Volume de sortie principal.	-inf+6,0 dB

Filtre / Ampli

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

Paramètre	Description	Plage de valeurs	
Filtre	Couper	Fréquence de coupure du filtre.	0-100%
	Réso	Quantité de résonance du filtre.	0-100%
Attaque d'enveloppe de filtre		Durée nécessaire au filtre pour atteindre son niveau maximum.	0-100%
	Pourriture	Durée nécessaire au filtre pour atteindre le niveau de sustain.	0-100%
	Soutenir	Durée pendant laquelle le filtre maintient le niveau de sustain.	0-100%
	Libérer	Durée pendant laquelle le filtre se dissipe lorsqu'il est relâché. 0-100%	
	Profondeur de l'enveloppe	Quantité d'enveloppe de filtre ajoutée à la coupure du filtre.	0-100%
	Vitesse de l'enveloppe	Quantité d'effet de la vitesse de la note sur l'enveloppe du filtre.	0-100%
Ampli	Pointe	Applique une vitesse supplémentaire à l'attaque d'amplitude.	0-100%
	Dégradation des pointes	Durée de désintégration du Spike.	0-100%
Attaque d'enveloppe d'ampli		Durée nécessaire à la note pour atteindre son niveau maximum.	0-100%
	Pourriture	Durée nécessaire à la note pour atteindre le niveau de sustain.	0-100%
	Soutenir	Durée pendant laquelle la note maintient le niveau de sustain.	0-100%
	Libérer	Durée pendant laquelle la note se dissipe lorsqu'elle est relâchée. 0-100%	
	Disparaître	Montant ajouté au niveau de maintien de l'enveloppe.	0-100%
	Vitesse	Quantité d'effet de la vitesse de la note sur l'enveloppe d'amplitude.	0-100%

Effets1

Utilisez cet onglet pour ajuster les paramètres de l'oscillateur basse fréquence et des effets de modulation, de distorsion et de battage médiatique.

Paramètre	Description	Plage de valeurs	
LFO	Taux	Vitesse de l'oscillateur basse fréquence. Lorsque Sync est réglé sur 1st Note ou Each Note : 0,03-30,00 Hz. Lorsque Sync est réglé sur Tempo+Note ou Tempo+Beat : 8/4 - 1/64 Active ou désactive la synchronisation	
	Synchroniser	LFO et définit la manière dont elle est synchronisée lorsqu'elle est activée.	Désactivé, 1ère note, Chaque note, Tempo+ Note, Tempo+
	Profondeur	Quantité de modulation LFO appliquée.	0-100%
Mod	Taux	Vitesse de modulation.	0,05 -20,00 Hz
	Ajuster	Durée pendant laquelle le signal humide est décalé par rapport au signal sec.	0,0-24,0 ms
	Profondeur	Quantité de modulation appliquée.	0-100%
	Mélanger	Mélange humide/sec de l'effet de modulation.	0-100%
Distorsion	Conduire	Quantité de lecture appliquée.	0-100%
	Biais	Émule la quantité de tension envoyée à un ampli de puissance à tube.	-100 -0- 100 %
	Sortir	Niveau de sortie du signal déformé.	0-100%
	Mélanger	Mélange humide/sec de l'effet de distorsion.	0-100%
Battage	Faible	Amortit ou maximise les basses fréquences.	-12,0 - +12,0 dB
	Lo-Moyen	Atténue ou maximise les basses et moyennes fréquences.	-20,0- +20,0 dB -20,
	Salut-Mid	Atténue ou maximise les fréquences hautes et moyennes.	0- +20,0 dB
	Haut	Amortit ou maximise les hautes fréquences.	-12,0- +12,0 dB

Effets 2

Utilisez cet onglet pour ajuster les paramètres des effets Delay, Reverb, Compresseur, Pumper et Limiter.

Paramètre		Description	Plage de valeurs
Retard	Temps	Durée entre le signal sec et le signal retardé.	1/32 - 8/4
	Retour	Quantité de signal réinjecté dans la ligne à retard.	0-100%
	Freg	Ajuste la fréquence de coupure du filtre du signal retardé.	0-100%
	Mélanger	Quantité humide/sèche de l'effet de retard.	0-100%
	LUR	Réduit le temps de retard dans le champ stéréo gauche ou droit. Ceci est utile pour créer des délais décalés et panoramiques.	L 50:100 – R 100:50
Réverbération	Pré-délai	Durée entre le signal sec et le signal réverbéré.	0,0-250,0 ms
	Temps	Longueur de la queue de réverbération.	0,0-30,0 s
	Mélanger	Quantité humide/sèche de l'effet de réverbération.	0-100%
Compresseur	Seuil	Niveau de signal après lequel le compresseur sera appliqué.	-30,0-+10,0dB
	Rapport	Quantité de compression appliquée.	1,0:1 -20,0:1
	Attaque	Durée d'application de la compression.	0-100%
	Sortir	Quantité de gain de sortie supplémentaire pour le signal compressé.	-20,0- +20,0 dB
Pompeur	Taux	Vitesse de l'effet pompe.	Barre, 1/2- 1/32T
	Profondeur	Quantité d'atténuation du signal par l'effet.	0-100%
	Libérer	Temps nécessaire pour libérer l'effet.	0-100%
Limiter	Conduire	Quantité de drive ajoutée après l'effet limiteur.	0,0 -32,0 dB

Installation

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

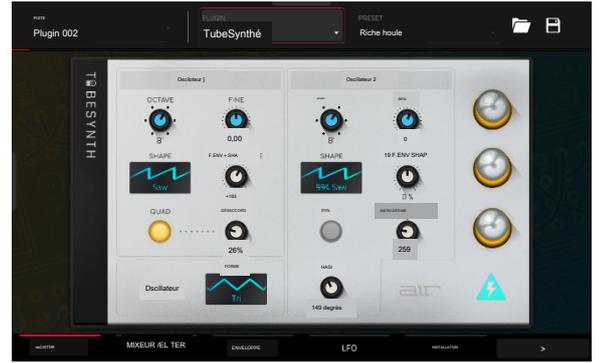
Paramètre	Description	Plage de valeurs	
Installation	Transposer	Transposition du plugin, en demi-tons.	-36 - +36 -
	Régler	Réglage fin du plugin, en centimes.	100- +100
	Temps de glisse	Temps nécessaire pour passer de la hauteur d'une note à la note suivante jouée.	0 ms 32 s
	Mode Glisse	Active ou désactive le pitch gliding pour toutes les notes déclenchées Off, Legato, On ou legato.	
	Mode	Règle le plugin sur polyphonique ou monophonique	Poly, Mono
	Del-Rev	Niveau des signaux delay et reverb.	-inf-+6,0 dB
	Volume	Niveau global du plugin.	-inf-+6,0 dB
Contrôle MIDI			
Roue de mod	Destination	Envoyez les données de Mod Wheel à l'une des destinations de contrôle suivantes.	Pitch, Cutoff, Reso, Amp, Pan
	Profondeur	Quantité de modulation appliquée. Lorsque Destination est réglé sur Pas : -12,0 -+12,0 Lorsque Destination est réglé sur Cutoff., Reso, Amp ou Pan : -100-0- 100 %	
	LFO	Lie la modulation au Control LFO.	Désactivé, activé
Aftertouch	Destination	Envoyez les données Aftertouch vers l'une des destinations de contrôle suivantes.	Hauteur, coupure, Res0, ampli, panoramique
	Profondeur	Quantité de modulation appliquée. Lorsque Destination est réglé sur Pitch : -12.0 -+12.0 Lorsque Destination est réglé sur Cutoff., Reso, Amp ou Pan : -100 -0- 100%	
	LFO	Lie la modulation au Control LFO.	Désactivé, activé
Contrôler la synchronisation du LFO		Active ou désactive la synchronisation du Control LFO et définit la manière dont le Control LFO est synchronisé lorsqu'il est activé.	Désactivé, Première note, Chaque note, BPM et note, BPM et battement
	Taux	Vitesse de modulation du Control LFO. Lorsque Sync est réglé sur First Note ou Each Note : 0,03– 30,00 Hz Lorsque Sync est réglé sur BPM & Note ou BPM & Beat : 8/4- 1/64	
	Forme	Forme d'onde du LFO de contrôle.	Sinusoidal, Triangle, Dent de Scie, Carré, S&H aléatoire, S&H alternatif, dérive aléatoire, dérive lente

TubeSynthé

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

Oscillateur

Utilisez cet onglet pour ajuster les paramètres des deux oscillateurs variables et du sous-oscillateur.



Paramètre	Description	Plage de valeurs	
Oscillateur 1	Octave	Accordage grossier de l'oscillateur par octaves. Le paramètre Large fournit des commandes de réglage précis supplémentaires.	Large, 32', 16', 8', 4', 2'
	Bien	Réglage fin de l'oscillateur par demi-tons. Lorsque Octave est réglé sur Wide : -70,00 -0,00 – +70,00 Lorsque Octave est réglé sur 32'-2' : -12,00-0,00+12,00	
	Forme	Forme d'onde de l'oscillateur 1 (variable en continu) F-Env+	Triangle, Scie, Carré, Impulsion
	Shape	Quantité de sortie d'enveloppe de filtre soustraite ou ajoutée à la valeur définie par le paramètre Osc 1 Shape.	-100 -0 -+100%
	Quad	Active ou désactive l'émulation à quatre voix pour l'oscillateur.	Désactivé, activé
	Désaccordage	Ajuste le réglage des voix Quad supplémentaires.	0-100%
Oscillateur 2	Octave	Réglage grossier de l'oscillateur par octaves, jusqu'à la vitesse du LFO.	LFO, 32, 16', 8, 4', 2'
	Bien	Réglage fin de l'oscillateur. Lorsque Octave est réglé sur LFO : 0,01-20,00 Hz Lorsque Octave est réglé sur 32'-2' : -12,00 – 0,00 –+12,00 demi-tons	
	Forme	Forme d'onde de l'oscillateur 2 (variable en continu) F-	Bruit, scie, carré, impulsion -
	Env+Shape	Quantité de sortie d'enveloppe de filtre soustraite ou ajoutée à la valeur définie par le paramètre Osc 2 Shape.	100 -0- +100 %
	Synchroniser	Active ou désactive la synchronisation de l'oscillateur 2 avec l'oscillateur 1.	Désactivé. Sur
	Micro Detune	Désaccordage supplémentaire de l'oscillateur 2.	0-100%
Phase	Position de la forme d'onde lorsque le son est déclenché.	0-360 degrés	
Forme du sous-oscillateur	Forme d'onde du sous-oscillateur (variable en continu).	Triangle, Scie, Carré, Impulsion	

Mélangeur / Filtre

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

Paramètre		Description	Plage de valeurs
Osc2 EQ	Gagner	Quantité de gain appliquée à la fréquence sélectionnée.	-48 - 0- +48dB
	Fréquence	Fréquence centrale de la bande d'égalisation.	25-10 000 Hz
	Conduire	Quantité de drive ajoutée au signal EQ.	0-100%
	Piste clé	Lie les paramètres d'égalisation au pitch en cours de lecture	0-100%
Mixer	Osc1	Niveau de l'oscillateur 1.	0-100%
	Osc2	Niveau de l'oscillateur 2.	0-100%
	Sous-Osc	Niveau du sous-oscillateur.	0-100%
	Mod d'anneau	Niveau d'effet de modulation en anneau.	0-100%
	Conduire	Niveau d'effet Drive.	0-100%
Filtre LP	Couper	Fréquence centrale de la coupure du filtre passe-bas.	0-100%
	Réso	Quantité 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	Quantité de saturation appliquée au filtre passe-bas.	0-100%
	Env.	Pourcentage de sortie d'enveloppe soustrait ou ajouté au LP Filter Cutof.	-100 - 0→+100 %
	Piste clé	Lie la coupure du filtre LP à la hauteur en cours de lecture.	0-100%

Enveloppe

Utilisez cet onglet pour ajuster les différents paramètres d'enveloppe.

Paramètre	Description	Plage de valeurs
Attaque d'enveloppe de filtre	Durée nécessaire au filtre pour atteindre son niveau maximum.	1,00 ms - 100 s
	Pourriture	Durée nécessaire au filtre pour atteindre le niveau de sustain. 1,00 ms – 100 s
	Soutenir	Niveau auquel une note tenue est maintenue, en pourcentage de 0 à 100 % du niveau maximum.
	Libérer	Durée pendant laquelle le filtre se dissipe lorsqu'il est relâché. 1,00 ms - 100 s
Attaque d'enveloppe d'ampli	Durée nécessaire à la note pour atteindre son niveau maximum.	1,00 ms - 100 s
	Pourriture	Durée nécessaire à la note pour atteindre le niveau de sustain. 1,00 ms – 100 s
	Soutenir	Niveau auquel une note tenue est maintenue, en pourcentage de 0 à 100 % du niveau maximum.
	Libérer	Durée pendant laquelle la note se dissipe lorsqu'elle est relâchée. 1,00 ms - 100 s
Enveloppe 3	Niveau de départ	Niveau de vitesse initial de l'enveloppe. 0-100%
	Temps de démarrage	Durée de démarrage de l'enveloppe. 0-5000 ms
	Maintien de la pente	Quantité d'enveloppe soustraite ou ajoutée à la destination lorsqu'une note est conservée. -100 -0 -+100%
	Rapport de pente	Quantité d'enveloppe soustraite ou ajoutée à la destination lorsqu'une note est publiée. -100– 0-+1009%
	Destination	Où l'enveloppe sera appliquée. Off, Pas, Osc 2 Pas. Taux LFO 1/2, Osc1 Quad Det., forme Osc 1/2, niveau Osc 1/2, niveau

LFO

Utilisez cet onglet pour ajuster les paramètres des oscillateurs basse fréquence.

Paramètre	Description	Plage de valeurs
LFO1/LFO2	Forme	Forme d'onde de l'oscillateur basse fréquence. Sinusoïdal, Carré. Vu, Sciage, pompe, S&H, dérive
	Destination	Où l'oscillateur basse fréquence est envoyé. LFO1 : Off, Pitch, Filtre, Niveau, Pan LFO2 : Pitch, Osc 1/2 Shape, Osc 1/2 Pitch, LPF, Quad Detune, Osc 2 EQ Freq. Gain d'égalisation Osc 2, niveau de sonnerie
	Taux	Vitesse de modulation. Lorsque la synchronisation est désactivée : 0,01 à 20,00 Hz Lorsque la synchronisation est activée : 8/4- 1/32
	Profondeur	Quantité de modulation appliquée. 0-100 %
	Disparaître	Appliquez un fondu entrant ou sortant du signal LFO. 0,00-20,00 s. Pas de fondu, 0,00- 20,00 s en
	Synchroniser	Synchronisez le taux du LFO avec le tempo global ou désactivez-le, puis réglez le taux par Hertz.
	Modulation	Source
Destination		Où le signal modulé est reçu. Pitch, Osc 1/2 Shape, Osc 1/2 Pitch, LPF, Quad Detune, Osc EQ 2 Freq, Osc 2 EQ Gain, Ring Level
Profondeur		Quantité de modulation appliquée. -100 - 0- 100%

Installation

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

Paramètre	Description	Plage de valeurs
Destinations du contrôleur		
Vitesse 1	Envoyez les données Velocity à l'une des destinations de contrôle suivantes.	Ampli, coupure, forme Osc1, forme Osc2, forme
Profondeur	Quantité de modulation appliquée.	0-100%
Vitesse 2	Envoyez les données Velocity à l'une des destinations de contrôle suivantes.	Ampli, coupure, forme Osc1, forme Osc2, forme
Profondeur	Quantité de modulation appliquée.	0-100%
Roue de mod	Envoyez les données Modwheel à l'une des destinations de contrôle suivantes.	Ampli, coupure, forme Osc1, forme Osc2, forme
Profondeur	Quantité de modulation appliquée.	-100 - 0-100 %
Aftertouch	Envoyez les données Aftertouch vers l'une des destinations de contrôle suivantes.	Profondeur du LFO 1, coupure, forme Osc1, forme Osc2, forme Osc1&2
Profondeur	Quantité de modulation appliquée.	-100 -0- 100%
Installation		
Polyphonie	Nombre de voix autorisées et manière dont les voix sont déclenchées.	Legato, redéclenchement, 2, 3, 4
Plage de courbure	Nombre de demi-tons vers le haut ou vers le bas contrôlés par les messages MIDI de pitch bend	2-12 (demi-tons)
Temps de glisse	Temps nécessaire pour passer de la hauteur d'une note à la note suivante jouée.	1,00 ms - 100 s
Glisser All	Active ou désactive le pitch gliding pour toutes les notes déclenchées, pas seulement les notes legato.	Désactivé, activé
Désaccordage	Quantité de désaccord appliquée. Ce paramètre n'est appliqué que lorsque le doublage est activé.	0-100%
Doubler	Active ou désactive le doublage de la voix.	Désactivé, activé
Sortir		
Forme	Quantité de signal envoyé à un Tube Drive.	0-100%
Largeur	Largeur stéréo du signal audio. Des valeurs plus élevées donnent une séparation stéréo plus large.	0-100%
Niveau	Volume de sortie global du plugin.	-inf dB +12,0 dB

Chœur

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

Paramètre	Description	Plage de valeurs
Taux	Vitesse de modulation de l'effet.	0,01 – 10,0 Hz
Retard	Durée pendant laquelle le signal humide est décalé par rapport au signal sec.	0,00-24,00 ms
Voix	Nombre de voix utilisées dans l'effet chorus.	3, 4, 6
Vague LFO	Forme d'onde de l'oscillateur basse fréquence pour l'effet chorus.	Tri, sinus
Profondeur	Quantité de modulation de hauteur de l'effet.	0,00-24,00 ms
Largeur	Largeur stéréo de l'effet chorus. Des valeurs plus élevées donnent une séparation stéréo plus large.	0-100%
Coupe basse	Fréquence centrale du filtre coupe-bas du chorus.	20,0 Hz -1,0 kHz 0-
Mélanger	Quantité humide/sèche de l'effet chorus.	100 %

Retard

Utilisez cet onglet pour appliquer et ajuster les paramètres de l'effet de retard intégré.

Paramètre	Description	Plage de valeurs
Temps	Durée entre le signal sec et le signal retardé. Lorsque Sync réglé sur Libre : 1 ms -2,00 s Lorsque Sync est réglé sur Sync : 1/32 – 8/4	
Synchroniser	Activez pour synchroniser le temps de retard avec le tempo global, désactivez-le pour définir le temps en millisecondes.	Désactivé, activé
Retour	Quantité de signal de retard réinjecté dans la ligne à retard.	0-100%
Mélanger	Quantité humide/sèche de l'effet de retard.	0-100%
Humide	Fréquence centrale où le signal retardé sera atténué.	1,00 - 20,0 kHz
Réso	Quantité de résonance du signal de rétroaction.	0-100%
Réso Freq	Fréquence centrale pour la résonance du feedback.	100 Hz 10,0 kHz
Rapport	Réduit le temps de retard dans le champ stéréo gauche ou droit. Ceci est utile pour créer des délais décalés et panoramiques.	L 100:50, R 50:100
FHP	Fréquence centrale pour le filtre passe-haut du signal de retard.	20,0 Hz-1,0 kHz 0-
Largeur	Largeur stéréo du signal de retard. Des valeurs plus élevées donnent une séparation stéréo plus large.	100 %

Réverbération / Compresseur / Hype

Utilisez cet onglet pour appliquer et ajuster les paramètres des effets Reverb, Compresseur et Hype intégrés.

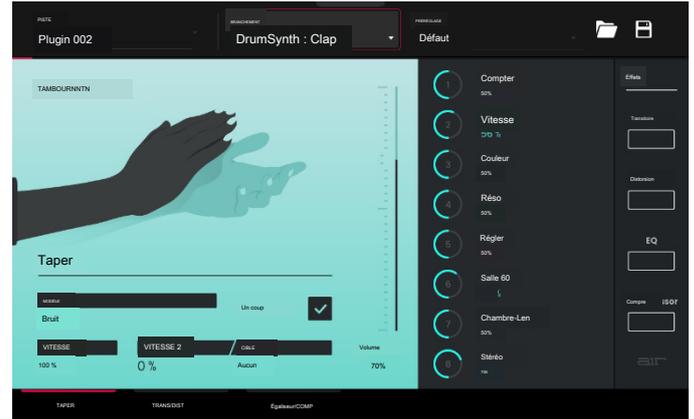
Paramètre	Description	Plage de valeurs	
Réverbération	Mode	Type de réverbération appliqué.	Hall, Stade, Salle, Résumé
	Temps	Longueur de la queue de réverbération.	0,4 s - +inf s
	Coupe basse	Fréquence centrale du filtre passe-bas de réverbération.	1-1000 Hz
	Salut Coupe	Fréquence centrale du filtre passe-haut de réverbération.	1,0-20,0 kHz
	Mélanger	Mélange humide/sec de l'effet de réverbération.	0-100%
Compresseur	Seuil	Niveau de signal après lequel le compresseur sera appliqué.	0,0 -60. dB
	Sortir	Quantité de gain de sortie supplémentaire pour le signal compressé.	0,0-+30,0 dB
	Mélanger	Mélange humide/sec de l'effet compresseur.	0-100%
	Rapport	Quantité de compression appliquée.	1,0:1 - 100,0:1
	Genou	Progressivement, le compresseur réagit lorsque le seuil 0-100 % est atteint. Les valeurs inférieures appliquent un coude « doux » (la compression est appliquée plus lentement à mesure que le signal s'approche du seuil) et les valeurs plus élevées appliquent un coude « dur » (la compression est immédiatement appliquée lorsque le seuil est atteint).	
	Attaque	Durée d'application de la compression.	100 us-300 ms
Libérer	Durée nécessaire au signal compressé pour revenir au niveau d'origine.	10 ms -4,00 s	
Battage	Haut	Amortit ou maximise les hautes fréquences.	-100 - 0-+100% -100 -
	Faible	Amortit ou maximise les basses fréquences.	0 - +100%

Synthé de batterie

Les plugins AIR DrumSynth émulent le son des boîtes à rythmes classiques et proposent plusieurs types de synthèse, une modélisation avancée et des effets intégrés soigneusement conçus pour créer de puissants sons de batterie contemporains.

Vous pouvez ajouter les types de batterie suivants en tant que plugins individuels par piste : Clap, Crash, HiHat, Kick, Perc, Ride, Snare et Tom. Chacun de ces instruments comporte des sections complètes de synthèse et d'effets décrites ci-dessous.

Dans chaque plugin, vous pouvez rapidement activer ou désactiver les effets intégrés (transient, distorsion, égaliseur et compresseur) tout en affichant l'un des onglets répertoriés ci-dessous en appuyant sur les boutons sur le côté droit de l'écran tactile sous FX.



Son de batterie

Utilisez cet onglet pour ajuster les paramètres de base du son de batterie. Vous pouvez également utiliser les boutons de cet onglet pour régler rapidement jusqu'à huit paramètres spécifiquement choisis pour chaque son.

Paramètre	Description	La plage de
Modèle	Type de son de batterie émulé.	valeurs
Un coup	Permet au son de batterie de jouer entièrement lorsqu'il est déclenché Activé, Désactivé ou uniquement pendant la durée pendant laquelle la longueur de la note est définie.	
Vitesse	Quantité de vitesse entrante appliquée. Lorsqu'elle est réglée sur 0, toutes les notes sonneront comme si elles étaient au niveau maximum.	0-100%
Vitesse 2	Quantité d'enveloppe de vitesse supplémentaire pouvant être utilisée pour contrôler un paramètre.	-100-0- +100%
Cible	Sélectionnez le paramètre auquel les informations de vitesse 2, paramètres 1 à 8, sont envoyées.	
Gagner	Niveau de volume du son de batterie.	-Inf, -68,0-0- +12,0 dB
Boutons de paramètres	Chaque son de batterie possède jusqu'à huit paramètres associés qui peuvent être utilisés pour façonner davantage le son. Les paramètres disponibles varient en fonction du type de son de batterie sélectionné. Utilisez les boutons pour régler le paramètre sélectionné.	Varie

Trans/Dist

Utilisez cet onglet pour ajuster les paramètres des effets Transitoire et Distorsion.

Paramètre	Description	Plage de valeurs
Transitoire	Attaque	Diminue ou augmente la quantité d'attaque transitoire appliquée au signal.
	Forme	Ajuste la forme du transitoire traité. 0-100%
	Soutenir	Pourcentage d'enveloppe de sustain soustrait ou ajouté à l'effet transitoire.
Distorsion	Pré-forme	Augmente ou diminue la tonalité haute de la pré-distorsion du signal audio entrant.
	Conduire	Quantité de lecteur appliquée.
	Seuil	Niveau de signal après lequel la distorsion sera appliquée.
	Coupe haute	Fréquence centrale du signal de distorsion, filtre de coupure élevé de 1,00 à 20,0 kHz.
	Mélanger	Quantité humide/sèche de l'effet de distorsion.

Égaliseur/Comp

Utilisez cet onglet pour ajuster les paramètres des effets EQ et Compresseur.

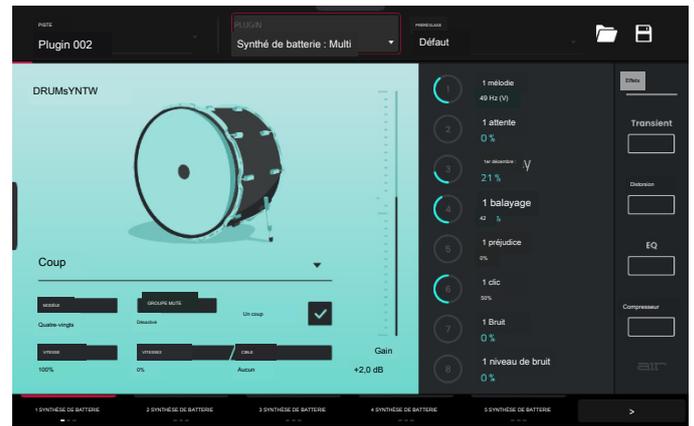
Paramètre	Description	Plage de
égaliseur	Haute fréquence	Fréquence centrale pour la bande High EQ.
	Gain élevé	Quantité de gain appliquée à la bande High EQ. Coupure, -12,0- 0 -+12,0 dB 120 Hz-16,0 kHz
	Haute Fréquence Moyenne	Fréquence centrale pour la bande High Mid EQ.
	Haute Fréquence Q	Largeur de la bande High Mid EQ.
	Gain moyen élevé	Quantité de gain appliquée à la bande High Mid EQ.
	Faible médium Freq	Fréquence centrale pour la bande Low Mid EQ.
	Faible Moyen Q	Largeur de la bande Low Mid EQ.
	Gain moyen bas	Quantité de gain appliquée à la bande Low Mid EQ.
	Faible frég.	Fréquence centrale pour la bande Low EQ.
	Gain faible	Quantité de gain appliquée à la bande Low EQ.
Compresseur	Rapport	Quantité de compression appliquée.
	Attaque	Durée d'application de la compression.
	Seuil	Niveau de signal après lequel le compresseur sera appliqué.
	Sortir	Quantité de gain de sortie supplémentaire pour le signal compressé.

Vous pouvez également utiliser le plugin DrumSynth:Multi pour accéder à tous les sons DrumSynth à partir d'un seul plugin, qui comprend des effets dédiés supplémentaires et des commandes de mixage.

Remarque : Vous ne pouvez avoir qu'un seul plugin DrumSynth:Multi actif par projet.

DrumSynth 1-8/Trans/Dist/EQ/Comp

Utilisez les huit premiers onglets du Multi pour contrôler les mêmes paramètres que les plugins DrumSynth individuels. Appuyez sur chaque onglet pour passer de la vue Drum Sound à la vue Trans/Dist et à la vue EQ/Comp.



Envoyer des effets

Utilisez cet onglet pour ajuster les paramètres des effets Delay, Diffuser et Reverb.

Paramètre	Description	Plage de valeurs	
Retard	Temps	Durée entre le signal sec et le signal retardé 1/32-8/4.	
	Rapport	Réduit le temps de retard dans le champ stéréo gauche ou droit. Ceci est utile pour créer des délais décalés et panoramiques.	L 100:50, R 50:100
	Retour	Quantité de signal de retard réinjecté dans la ligne à retard.	0-100%
	Fréquence du filtre	Règle la fréquence centrale du signal de retard filtré de 1,00 à 20,0 kHz.	
	Réso	Quantité de résonance du signal de rétroaction. 0-100%	
	Fréquence de résolution	Fréquence centrale pour la résonance du feedback.	100 Hz - 10,0 kHz
Diffuseur	Retard	Temps de retard entre le signal sec et le signal diffusé.	1/64 – 4/4
	Retour	Quantité de signal diffusé renvoyé dans la ligne à retard.	0-100%
	Diffusion	Taux de densité croissante des réflexions de réverbération. À des réglages inférieurs, le son des réflexions individuelles est plus présent. Avec des réglages plus élevés, les réflexions sont plus uniformes.	0-100%
	Brillant	Ajuste la tonalité haute du signal diffusé.	0-100%
Réverbération	Mode	Type de réverbération appliqué.	Hall, Stade, Salle, Résumé
	Temps	Longueur de la queue de réverbération.	0,4 s -> Inf s
	Coupe basse	Fréquence centrale du filtre passe-bas de réverbération.	1-1000 Hz
	Coupe haute	Fréquence centrale du filtre passe-haut de réverbération.	1,00-20,0 kHz

Mixeur / FX / Départs

Utilisez cet onglet pour mélanger les sons de batterie individuels ainsi que pour contrôler leurs effets. L'onglet Mixer / FX / Sends contient trois vues différentes accessibles en appuyant sur l'onglet en bas de l'écran.

Utilisez la vue Mixer pour régler le volume, le panoramique, la sourdine et le solo de chaque batterie.

Appuyez sur les icônes 1 à 8 pour désactiver ou réactiver le son du tambour sélectionné.

Appuyez sur l'icône S pour mettre en solo le tambour sélectionné.

Appuyez et faites glisser le curseur de panoramique pour régler le panoramique du tambour. Vous pouvez également appuyer sur le curseur et utiliser l'encodeur, ou utiliser le bouton approprié en mode Écran.

Appuyez et faites glisser le curseur de volume pour régler le volume de la batterie. Vous pouvez également appuyer sur le curseur et utiliser l'encodeur, ou utiliser le bouton approprié en mode Écran.

Utilisez la vue FX pour activer ou désactiver les effets Transitoire, Distorsion, EQ et Compresseur pour chaque son de batterie.

Appuyez sur la case FX pour activer ou désactiver les effets sélectionnés sur le tambour sélectionné.

Utilisez la vue Sends pour ajuster les niveaux d'envoi des effets d'envoi Delay, Diffuser et Reverb.

Appuyez et faites glisser le bouton Send pour régler le niveau d'envoi de l'effet sélectionné sur la batterie sélectionnée. Vous pouvez également appuyer sur le bouton et utiliser l'encodeur, ou utiliser le bouton approprié en mode Écran.

Mellotron

Voir Addenda > Mises à jour dans Force 3.1 > Nouvelles fonctionnalités > AIR Mellotron, AIR Solina, WayOutWare Odyssey pour plus d'informations sur ce plugin.

Solina

Voir Addenda > Mises à jour dans Force 3.1 > Nouvelles fonctionnalités > AIR Mellotron, AIR Solina, WayOutWare Odyssey pour plus d'informations sur ce plugin.

WayOutWare Odyssee

Voir Addenda > Mises à jour dans Force 3.1 > Nouvelles fonctionnalités > AIR Mellotron, AIR Solina, WayOutWare Odyssey pour plus d'informations sur ce plugin.

Collection d'instruments MPC

Force prend désormais en charge la collection d'instruments MPC de plugins d'instruments supplémentaires. Voir Addenda > Mises à jour dans Force 3.2 > Nouvelles fonctionnalités > MPC Instrument Collection pour plus d'informations sur ces plugins.

Mode autonome ou mode ordinateur

Force peut fonctionner de deux manières : en mode autonome et en mode ordinateur. Par défaut, Force s'allumera en mode autonome.

En mode autonome :

Le matériel Force ne communiquera pas avec un ordinateur via une connexion USB.

Tous les fichiers (projets, échantillons, etc.) que vous enregistrez ou chargez se trouvent sur le disque dur interne de votre Force ou sur une clé USB ou une carte SD connectée.

En mode ordinateur :

Force communiquera avec un ordinateur via une connexion USB.

Force peut être utilisée comme interface audio.

Remarque : La prise en charge complète du mode ordinateur sera disponible dans une prochaine mise à jour du micrologiciel.

Pour accéder au mode ordinateur :

1. Assurez-vous que le port USB-B du Force est connecté à votre ordinateur.
2. Si Force est éteint, appuyez sur le bouton d'alimentation pour l'allumer.
3. Avec Forcer en mode autonome, appuyez sur Menu pour ouvrir le menu, puis appuyez sur l'icône de l'ordinateur en haut à droite.
Coin.
4. Lorsque la fenêtre Entrer en mode ordinateur apparaît, appuyez sur Mode ordinateur pour continuer. (Si vous appuyez sur Annuler, vous pouvez continuer à utiliser Forcer en mode autonome.) La recherche d'un ordinateur peut apparaître brièvement sur l'écran avant que votre ordinateur ne reconnaisse la connexion USB en tant que contrôleur.

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

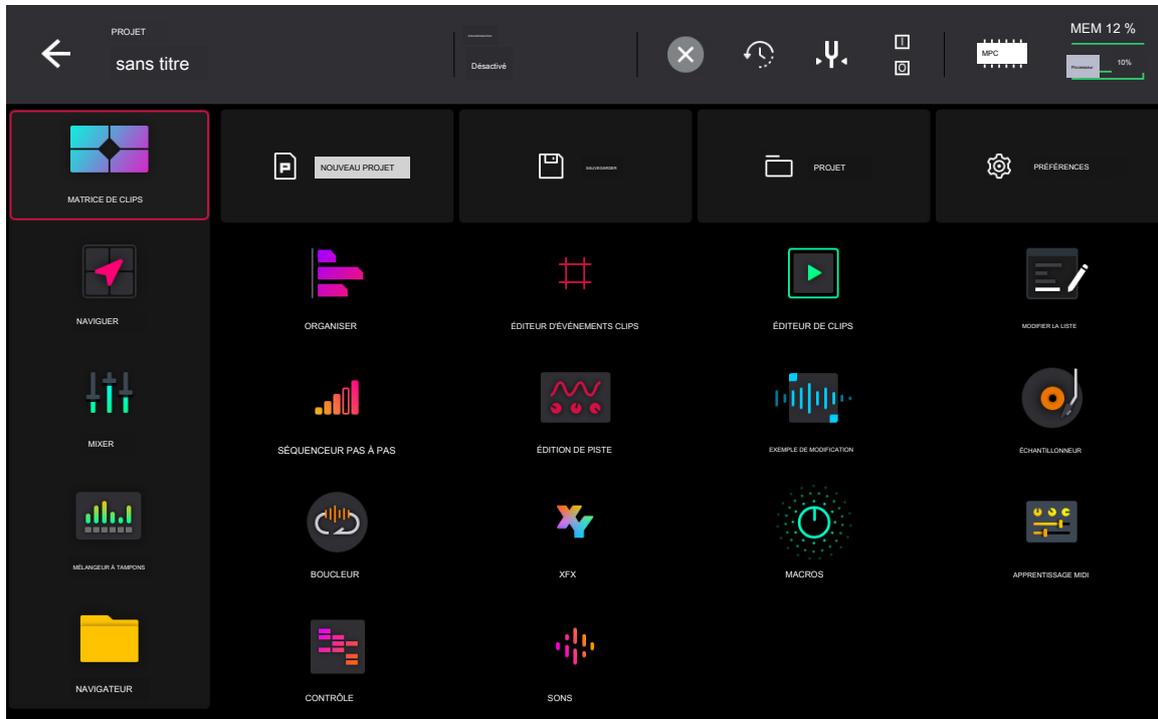
Pour revenir au mode autonome :

1. Si Force est sous 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 Force, puis appuyez sur Oui pour continuer. (Si vous appuyez sur Annuler, vous pouvez continuer à utiliser Forcer en mode ordinateur.)
4. Forcer le redémarrage en mode autonome.

Modes

Le matériel Force dispose d'une page de menu qui vous permet de sélectionner l'un des nombreux modes. Ce chapitre décrit les différentes caractéristiques et fonctions de chacun.

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



Mode matrice de clips

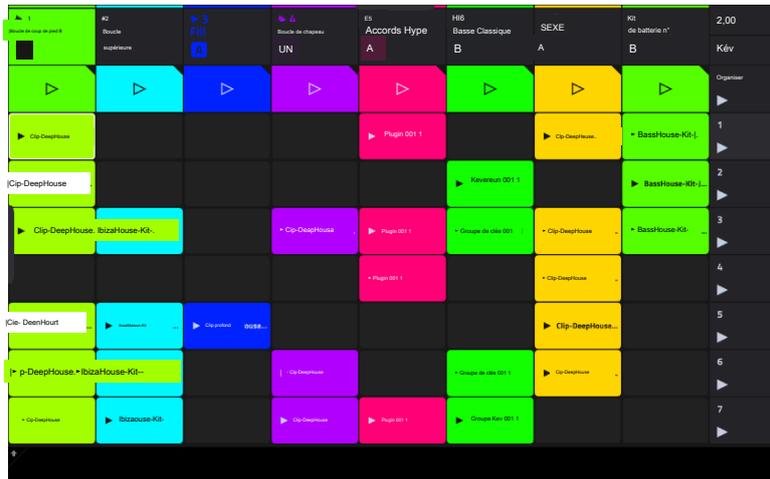


Le mode Clip Matrix vous donne un aperçu de vos pistes et clips.

Pour accéder au mode Clip Matrix, effectuez l'une des opérations suivantes :

Appuyez sur Matrice.

Appuyez sur Menu, puis appuyez sur Clip Matrix.



Pour créer un nouveau clip, appuyez deux fois sur un emplacement de clip vide. Vous pouvez également appuyer longtemps sur un emplacement de clip vide, puis appuyer sur Créer.

Pour lancer un clip, appuyez sur un clip existant.

Pour lancer une scène, appuyez sur les icônes de lancement de 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 comporte déjà 8 pistes, déplacez la vue MatriX vers la droite pour afficher cette icône.

Pour insérer une nouvelle scène ou effacer une scène, maintenez Modifier et appuyez sur un bouton de lancement de scène pour ouvrir la fenêtre Modifier la ligne.

Appuyez sur Insérer pour insérer une nouvelle ligne de scène.

Appuyez sur Insérer 8 pour insérer 8 nouvelles lignes de scène.

Appuyez sur Insérer et capturer pour capturer tous les clips en cours de lecture dans d'autres scènes et les ajouter à la nouvelle scène.

Appuyez sur Effacer pour effacer la scène actuellement sélectionnée.

Appuyez sur Snapshot pour prendre un instantané de tous les paramètres d'automatisation de chaque ligne à l'aide des boutons de lancement de ligne. Une fois qu'un instantané a été capturé sur une ligne, l'état enregistré de tous les paramètres d'automatisation sera relancé avec les données d'événement sur cette ligne. Pour effacer un instantané d'une ligne, appuyez sur Effacer l'instantané dans la fenêtre Modifier la ligne.

Pour modifier les paramètres de la piste, appuyez deux fois sur le nom de la piste en haut de l'écran. Voir Fonctionnalités générales > Pistes pour plus d'informations sur la modification des paramètres de piste.

Pour modifier les paramètres du clip, maintenez Modifier et appuyez sur une zone de lancement de clip.

Utilisez le champ Nom pour renommer le clip. Appuyez dessus et utilisez le clavier virtuel qui apparaît.

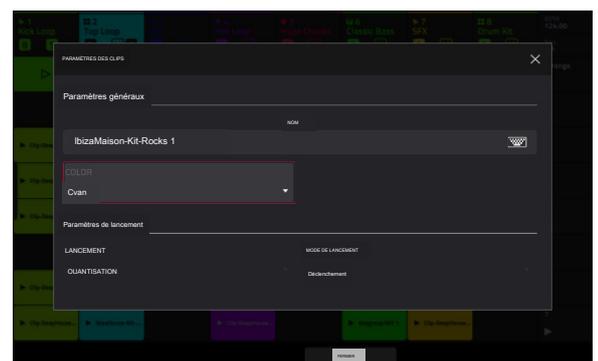
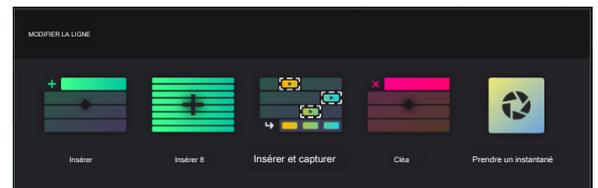
Utilisez le champ Couleur pour définir la couleur du clip.

Utilisez le champ Launch Quantization pour définir la quantité de quantification nécessaire au lancement du clip.

Utilisez le champ Mode de lancement pour définir le comportement de lancement du clip.

Sélectionnez Basculer pour que le clip démarre ou s'arrête à chaque pression successive.

Sélectionnez Déclencheur pour que le clip démarre au début à chaque pression.



Pour déplacer la vue d'affichage matricielle actuelle, utilisez les curseurs. Pour déplacer l'affichage de huit lignes ou colonnes à la fois, maintenez Shift et utilisez les curseurs.

Pour afficher ou masquer la ligne Arrangement dans la matrice, maintenez la touche Maj enfoncée et appuyez sur le bouton Lancer/Config pour ouvrir la fenêtre Lancer la configuration, puis cochez ou décochez la case Afficher l'arrangement dans la matrice du clip.

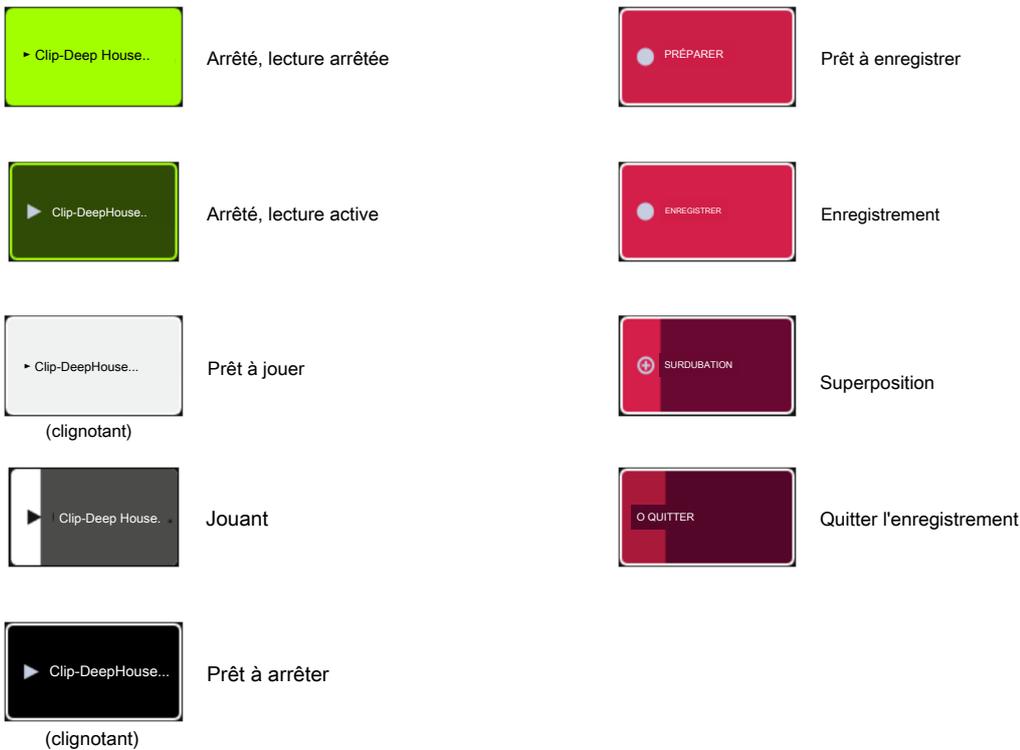
Vous pouvez également appuyer et maintenir votre doigt sur un emplacement de clip pour accéder rapidement à certaines des fonctions ci-dessus.

Pour les emplacements de clips contenant des clips, vous pouvez sélectionner Copier, Supprimer, Modifier le clip (vous amène à la vue Clip en mode Édition de clip), Modifier l'événement/Modifier la région (vous amène à la vue Événement ou à la vue Région en mode Édition de clip) et Paramètres. (ouvre la fenêtre Paramètres du clip).

Pour les emplacements de clip vides, vous pouvez créer un nouveau clip ou coller un clip copié.

Pour afficher les pistes de retour et de sortie, appuyez sur Master. Vous pouvez créer et lancer des clips pour l'automatisation sur ces pistes en utilisant les mêmes méthodes que ci-dessus. Voir Addenda > Mises à jour dans Force 3.1 > Nouvelles fonctionnalités > Automatisation des bus pour plus d'informations.

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



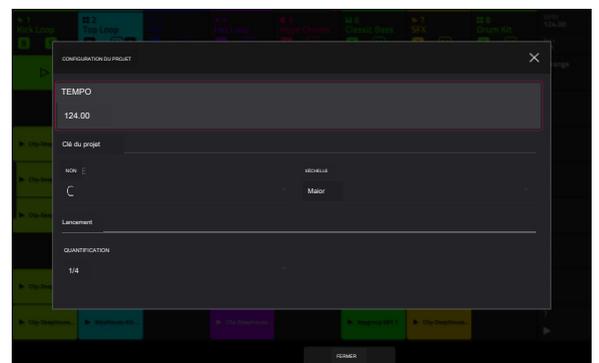
Pour ouvrir la fenêtre de configuration du projet, appuyez sur le coin supérieur gauche de l'écran où se trouvent le BPM et la clé. Vous pouvez ensuite effectuer l'une des opérations suivantes :

Utilisez le champ Tempo pour définir le tempo du projet. Utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour modifier le tempo, ou appuyez deux fois sur le champ pour ouvrir le pavé numérique. Vous pouvez également utiliser le bouton Tap Tempo pour régler le tempo.

Utilisez les champs Note et Échelle pour définir les informations clés du projet.

Utilisez le champ Launch Quantization pour définir la quantité de quantification globale pour le lancement de tous les clips.

Appuyez sur Fermer, sur le X ou en dehors de la fenêtre pour fermer la fenêtre de configuration du projet et revenir au mode Clip Matrix.



Pour ouvrir la fenêtre Configuration de l'enregistrement, maintenez enfoncée la touche Enregistrer, puis appuyez sur Paramètres.

Cochez la case Écrire l'automatisation lors de l'enregistrement pour capturer l'automatisation pendant l'enregistrement.

Utilisez le champ Lancement de l'enregistrement pour définir la manière dont l'enregistrement est lancé. Lorsqu'il est réglé sur Pad, appuyez sur n'importe quel pad pendant que la piste est armée pour commencer l'enregistrement. Lorsqu'il est réglé sur Pad et le bouton REC, appuyez sur n'importe quel pad pendant que la piste est armée pour commencer l'enregistrement, ou appuyez sur le bouton Record pour commencer l'enregistrement sur la fente de clip en surbrillance. Lorsqu'il est réglé sur REC Button puis Pad, appuyez d'abord sur le bouton d'enregistrement, puis appuyez sur n'importe quel pad pour commencer l'enregistrement. C'est le mode par défaut lorsque Force est alimenté sur.

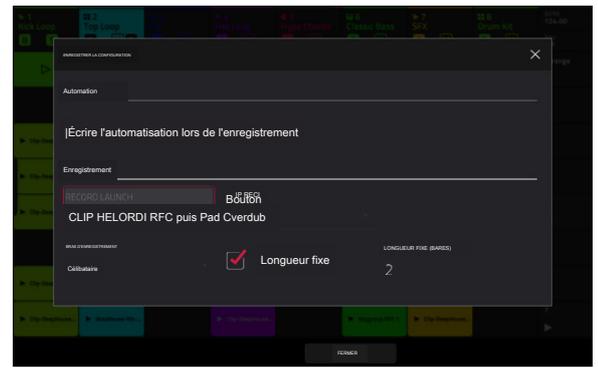
Utilisez le champ Clip Record To pour définir le comportement lorsque l'enregistrement est terminé, en entrant Overdub ou Play.

Utilisez le champ Record Arm pour définir le comportement d'armement du bouton Rec Arm. Lorsqu'il est réglé sur Single, l'enregistrement forcé arme automatiquement la piste en cours lors du changement de piste et désarme toutes les autres. Lorsqu'il est réglé sur Multi, Force peut enregistrer et armer plusieurs pistes en même temps.

Lorsque vous utilisez Single Record Arm, il est toujours possible d'armer plusieurs pistes en enregistrement. Pour ce faire, maintenez enfoncé le bouton Select, puis appuyez sur les boutons Track Assign des pistes que vous souhaitez armer.

Cochez la case Enregistrement de longueur fixe pour arrêter l'enregistrement après la durée du clip définie dans le champ Longueur fixe (barres). Laissez décochée pour enregistrer la durée de clip souhaitée.

Appuyez sur Fermer, sur le X ou en dehors de la fenêtre pour fermer la fenêtre Configuration de l'enregistrement et revenir au mode Clip Matrix.



Mode navigation



Le mode Navigation vous permet de sélectionner rapidement le groupe de clips 8x8 actuellement mis au point pour les zones de lancement de clips et le mode Clip Matrix.

Pour accéder au mode Navigation, effectuez l'une des opérations suivantes :

Appuyez sur Naviguer.

Appuyez sur Menu, puis appuyez sur Naviguer.



Pour déplacer la vue matricielle, effectuez l'une des opérations suivantes :

Utilisez les curseurs pour déplacer la vue d'une ligne ou d'une colonne à la fois. Vous pouvez également maintenir Shift et utiliser les curseurs pour déplacer huit lignes ou colonnes à la fois.

Utilisez votre doigt pour appuyer ou faire glisser vers l'emplacement souhaité.

Mixer



Dans le mixeur, vous pouvez définir les niveaux, le panoramique stéréo et d'autres paramètres pour vos pistes, sous-mixages, retours et sorties principales.

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

Appuyez sur Menu, puis appuyez sur Mixer.

Appuyez sur Mélangeur.



Le mixeur fonctionne comme un mixeur audio avec différents réglages pour chaque piste, avec jusqu'à 8 pistes affichées simultanément à l'écran. Le nom de la piste est affiché en haut de chacune.

Pour sélectionner une piste, appuyez dessus ou appuyez sur l'un des boutons de sélection de piste.

Pour afficher plus de pistes, utilisez les curseurs gauche ou droit. Vous pouvez également faire glisser votre doigt vers la gauche ou la droite sur l'écran.

Pour afficher les sous-mixes, faites glisser rapidement votre doigt vers la gauche sur l'écran.

Pour afficher les pistes de retour et de sortie principale, appuyez sur le bouton de sélection de piste Master. Vous pouvez également faire glisser rapidement votre doigt vers la gauche sur l'écran jusqu'à ce que les pistes Returns et Main Output s'affichent.

Pour ouvrir la configuration du mixeur, appuyez sur l'icône Paramètres dans le coin inférieur droit de l'écran pour modifier la configuration du mixeur.

Utilisez le champ Solo Button pour définir le comportement des boutons solo. Ils peuvent être utilisés soit sur des pistes solo, soit sur des pistes Cue.

Utilisez le champ Crossfader pour définir le profil du crossfader, soit linéaire, exponentiel ou logarithmique.

Volume

L'onglet Volume vous donne un aperçu du niveau de volume de vos pistes.



Appuyez sur un curseur de niveau, puis utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour régler le niveau de volume de la piste, du retour ou de la sortie principale actuellement sélectionnés. Vous pouvez également appuyer et faire glisser un curseur de niveau pour régler le niveau de volume.

Les curseurs de niveau et les indicateurs de niveau de chaque pad affichent une représentation visuelle du niveau. Appuyez deux fois sur une piste sur l'écran pour ouvrir une grande version du curseur de niveau et de l'indicateur.

Panoramique et volume

La poêle L'onglet Volume vous offre un certain nombre d'options de mixage pour vos pistes.



Utilisez les boutons M et S pour couper le son et mettre la piste en solo. Lorsque Cue Tracks est activé, le bouton S devient un bouton Casque.

Utilisez le bouton d'automatisation pour définir l'état d'automatisation de la piste. Voir Fonctionnalités générales > Automatisation pour plus d'informations sur l'automatisation.

Utilisez le bouton d'enregistrement pour armer la piste pour l'enregistrement.

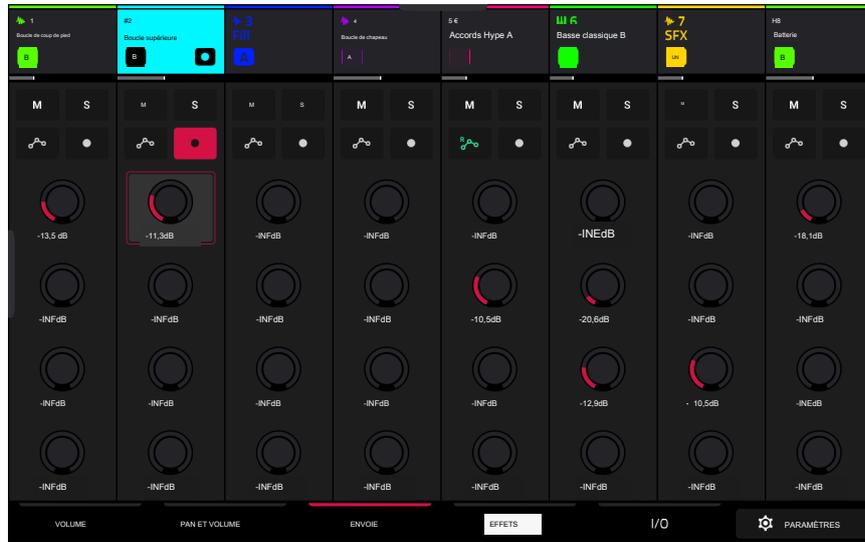
Les curseurs de panoramique de chaque piste affichent une représentation visuelle du panoramique. Appuyez sur un curseur de panoramique, puis utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour régler le panoramique de la piste, du retour ou de la sortie principale actuellement sélectionnés. Appuyez deux fois sur un curseur de panoramique sur l'écran pour ouvrir une grande version du curseur.

Appuyez sur un curseur de niveau, puis utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour régler le volume de la piste, du retour ou de la sortie principale actuellement sélectionnés. Appuyez deux fois sur un curseur de niveau sur l'écran pour ouvrir une grande version du curseur. Vous pouvez également appuyer et faire glisser un curseur de niveau pour régler le niveau de volume.

Appuyez sur les icônes A ou B pour attribuer la piste au groupe crossfader A ou B.

Envoie

L'onglet Sends vous donne un aperçu du niveau Sends 1-4 de vos pistes.



Utilisez les boutons M et S pour couper le son et mettre la piste en solo. Lorsque Cue Tracks est activé, le bouton S devient un bouton Casque.

Utilisez le bouton d'automatisation pour définir l'état d'automatisation de la piste. Voir Fonctionnalités générales > Automatisation pour plus d'informations sur l'automatisation.

Utilisez le bouton d'enregistrement pour armer la piste pour l'enregistrement.

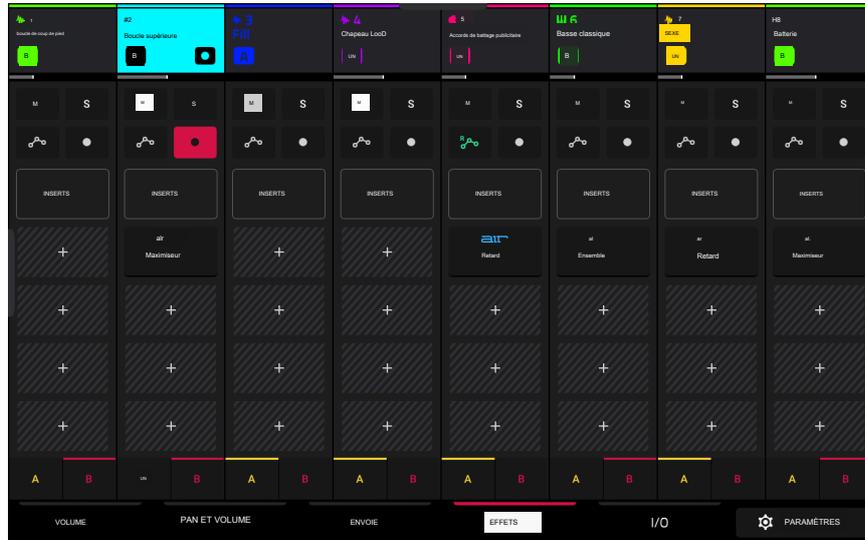
Utilisez les boutons d'envoi pour régler le niveau d'envoi des pistes. Appuyez sur le bouton et utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour régler le niveau.

Pour savoir comment utiliser les effets d'envoi, veuillez consulter Fonctionnalités générales > Effets > Effets d'envoi/retour.

Important : lorsque vous utilisez des canaux d'envoi, assurez-vous d'y avoir déjà chargé au moins un effet à l'aide du mixeur de retour. Appuyez sur le bouton Master pour afficher les canaux de retour, puis sélectionnez l'onglet Effets, décrit ci-dessous.

Effets

L'onglet Effets vous permet d'afficher et de modifier les effets d'insertion pour vos pistes.



Utilisez les boutons M et S pour couper et mettre en solo la piste. Lorsque Cue Tracks est activé, le bouton S devient un bouton Casque.

Utilisez le bouton d'automatisation pour définir l'état d'automatisation de la piste. Voir Fonctionnalités générales > Automatisation pour plus d'informations sur l'automatisation.

Utilisez le bouton d'enregistrement pour armer la piste pour l'enregistrement.

Appuyez sur le bouton Inserts pour ouvrir la fenêtre Inserts.

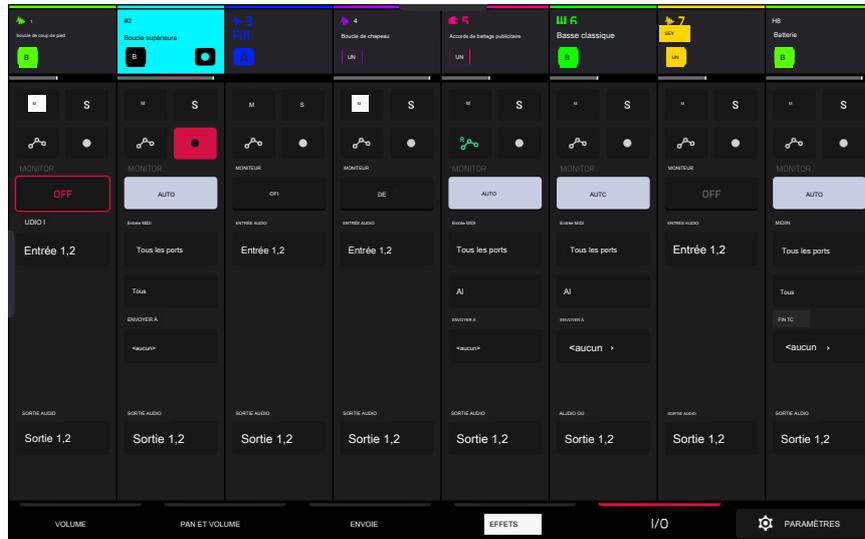
Utilisez les quatre champs d'insertion pour ajouter des effets d'insertion à la piste. Les emplacements d'insertion vides afficheront une + icône. Les inserts avec un effet chargé afficheront le nom de l'effet.

Pour savoir comment utiliser les effets d'insertion, veuillez consulter Fonctionnalités générales > Effets > Effets d'insertion.

Appuyez sur les icônes A ou B pour attribuer la piste au groupe crossfader A ou B.

Appuyez sur le bouton Master tout en affichant l'onglet Effets pour afficher les emplacements d'effets Return et Output Insert.

L'onglet I/O vous permet d'afficher et de modifier le routage audio et MIDI de vos pistes.



Utilisez les boutons M et S pour couper et mettre en solo la piste. Lorsque Cue Tracks est activé, le bouton S devient un bouton Casque.

Utilisez le bouton d'automatisation pour définir l'état d'automatisation de la piste. Voir Fonctionnalités générales > Automatisation pour plus d'informations sur l'automatisation.

Utilisez le bouton d'enregistrement pour armer la piste pour l'enregistrement.

Appuyez sur le bouton Surveiller pour définir le comportement de surveillance.

Pour les pistes audio :

Off : L'entrée audio de la piste n'est pas écoutée.

In : L'entrée audio de la piste est surveillée, que la piste soit activée ou non pour l'enregistrement.

Auto : l'entrée audio de la piste est écoutée lorsque la piste est uniquement activée pour l'enregistrement.

Pour les pistes MIDI :

Off : L'entrée MIDI de la piste n'est pas écoutée et la lecture des événements enregistrés sera entendue. Ce paramètre est utile lors de l'utilisation de claviers avec le contrôle local actif.

In : L'entrée MIDI de la piste est toujours écoutée quel que soit l'état de l'armement d'enregistrement de la piste, et la lecture des événements enregistrés ne sera pas entendue.

Auto : L'entrée MIDI de la piste est surveillée lorsque la piste est armée pour l'enregistrement, et la lecture des événements enregistrés sera entendue.

Fusionner : l'entrée MIDI de la piste est toujours écoutée et la lecture des événements enregistrés sera entendue.

Utilisez les champs d'entrée pour sélectionner le routage d'entrée de la piste.

Pour les pistes audio :

Utilisez le champ Audio In pour configurer la source d'entrée du signal audio externe, que vous pouvez définir sur une paire d'entrées (Entrée 1, 2) ou une seule entrée (Entrée 1, Entrée 2).

Pour les pistes MIDI :

Utilisez les champs Entrée MIDI et Canal pour configurer les paramètres d'entrée MIDI.

Utilisez le champ Send To pour envoyer la sortie MIDI de la piste vers une autre piste.

Utilisez le champ Sortie pour définir le routage de sortie de la piste.

Pour les pistes audio :

Utilisez le champ Audio Out pour configurer l'endroit où la piste est acheminée, que vous pouvez définir sur un sous-mixage (Sub 1-8), une paire de sorties (Out 1,2-Out 3,4) ou une seule sortie (Out 1 -4).

Pour les pistes MIDI :

Utilisez les champs Sortie MIDI et Canal pour configurer les paramètres de sortie MIDI.

Mélangeur à tampons



Dans le Pad Mixer, vous pouvez définir les niveaux, le panoramique stéréo et d'autres paramètres pour des pads individuels. Ce mode est uniquement disponible pour les pistes Drum et Keygroup.

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

Appuyez sur Menu, puis appuyez sur Pad Mixer.

Appuyez et maintenez Shift et appuyez sur Mixer.



Tout comme le mixeur de pistes, le mixeur de pads fonctionne comme un mixeur audio avec différents réglages pour chaque pad, avec jusqu'à 8 pads affichés simultanément à l'écran. Le nom du pad est affiché en haut de chacun.

Pour sélectionner un pad, appuyez dessus ou appuyez sur le bouton de sélection de clip correspondant en mode Note.

Pour afficher plus de pads, faites glisser votre doigt vers la gauche et la droite sur l'écran.

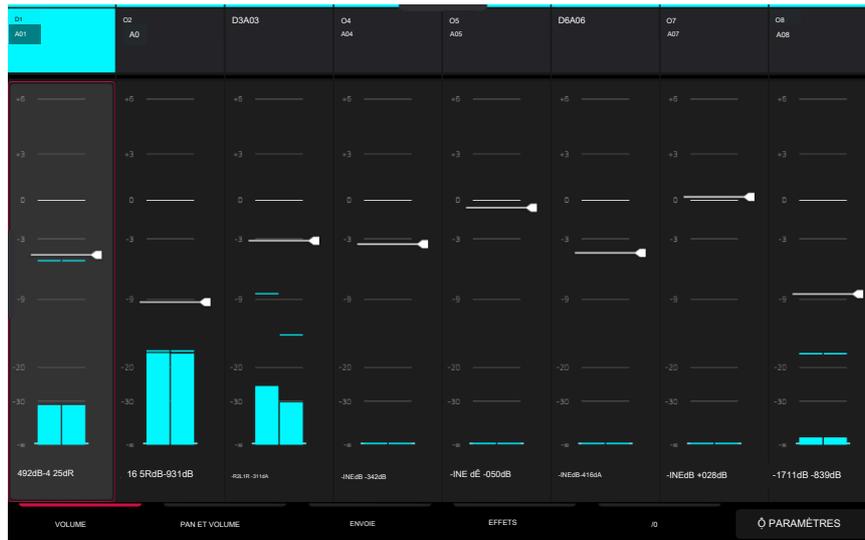
Pour ouvrir la configuration du Pad Mixer, appuyez sur l'icône Paramètres dans le coin inférieur droit de l'écran pour modifier la configuration du Pad Mixer.

Cochez la case Filtrer par événements pour afficher uniquement les pads avec des événements.

Cochez la case Filtrer par échantillons pour afficher uniquement les pads auxquels des échantillons sont assignés.

Cochez la case Écrire l'automatisation lors de l'enregistrement pour configurer l'automatisation pour qu'elle écrive toujours lors de l'enregistrement.

Volume



L'onglet Volume vous donne un aperçu du niveau de volume de vos pads.

Appuyez sur un curseur de niveau, puis utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour régler le niveau de volume du pad actuellement sélectionné.

Vous pouvez également appuyer et faire glisser le curseur de niveau pour régler le niveau de volume.

Les curseurs de niveau et les indicateurs de niveau de chaque pad affichent une représentation visuelle du niveau. Appuyez deux fois sur une piste sur l'écran pour ouvrir une grande version du curseur de niveau et de l'indicateur.

Panoramique et volume



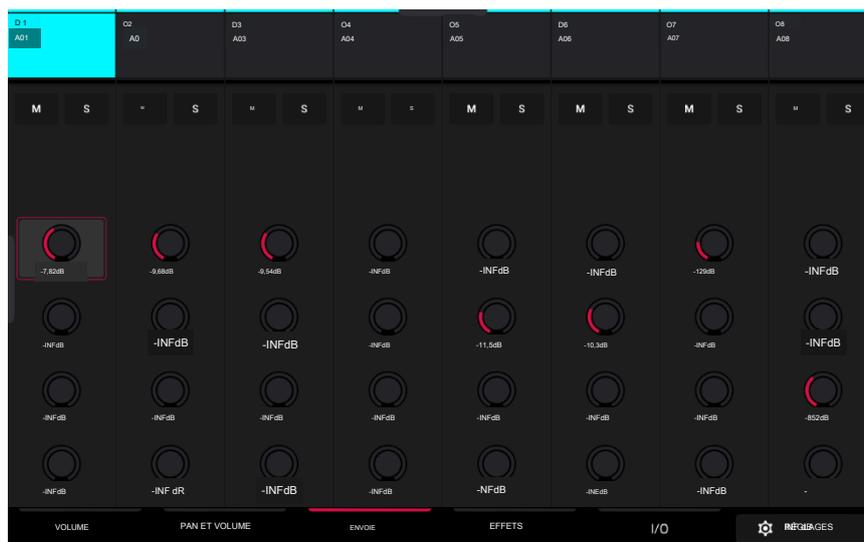
Utilisez les boutons M et S pour couper et mettre en solo le pad.

Les curseurs de panoramique de chaque piste affichent une représentation visuelle du panoramique. Appuyez sur un curseur de panoramique, puis utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour régler le panoramique du pad actuellement sélectionné.

Appuyez sur un curseur de niveau, puis utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour régler le volume du pad actuellement sélectionné.

Vous pouvez également appuyer et faire glisser le curseur de niveau pour régler le niveau de volume.

Envoie



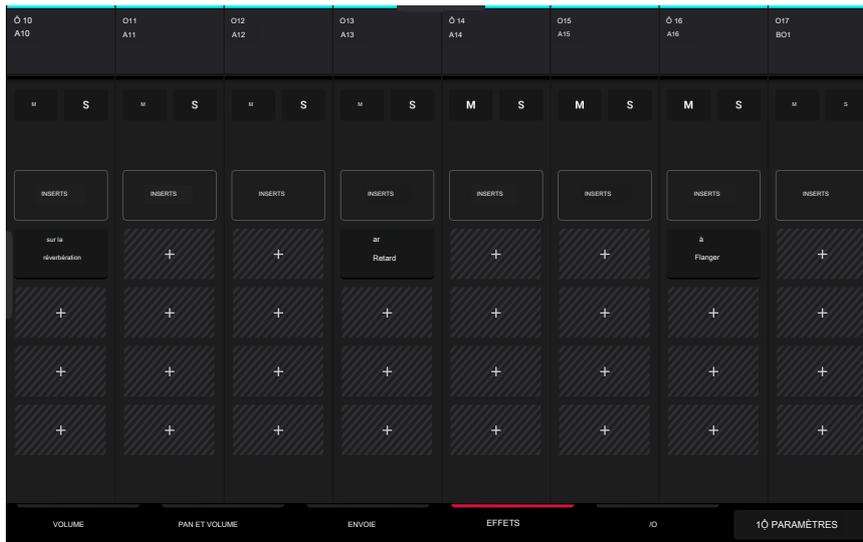
Utilisez les boutons M et S pour couper et mettre en solo le pad.

Utilisez les boutons d'envoi pour régler le niveau d'envoi des pads. Appuyez sur le bouton et utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour régler le niveau.

Pour savoir comment utiliser les effets d'envoi, veuillez consulter Fonctionnalités générales > Effets > Effets d'envoi/retour.

Important : lorsque vous utilisez des canaux d'envoi, assurez-vous d'y avoir déjà chargé au moins un effet à l'aide du mixeur de retour.

Effets

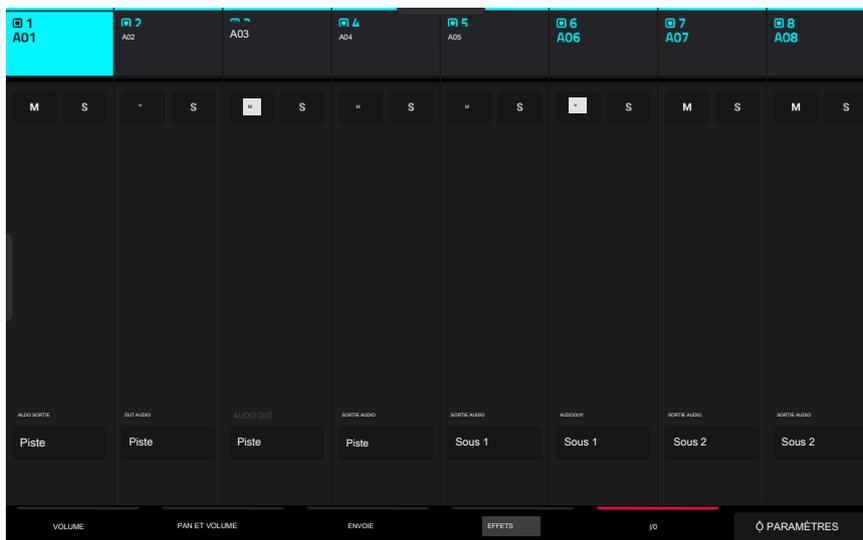


Utilisez le M et boutons pour couper et mettre en solo le pad.

appuyez sur le bouton Inserts pour ouvrir la fenêtre Inserts.

Utilisez les quatre champs d'insertion pour ajouter des effets d'insertion au pad. Les emplacements d'insertion vides afficheront une icône +. Les inserts avec un effet chargé afficheront le nom de l'effet.

Pour savoir comment utiliser les effets d'insertion, veuillez consulter Fonctionnalités générales > Effets > Effets d'insertion.



Utilisez les boutons M et S pour couper et mettre en solo le pad.

Utilisez le champ Audio Out pour définir le routage de sortie du pad. Sélectionnez Track pour envoyer le pad vers la piste ou envoyez-le directement à l'une des sorties.

Navigateur



Le navigateur vous permet de naviguer sur les disques durs internes et externes de votre matériel Force pour charger des échantillons, des clips, des chansons, etc. À l'aide de boutons de filtre et de dossiers définissables par l'utilisateur, vous pouvez facilement l'adapter à votre flux de travail préféré. Vous pouvez également auditionner (prévisualiser) vos échantillons avant de les charger.

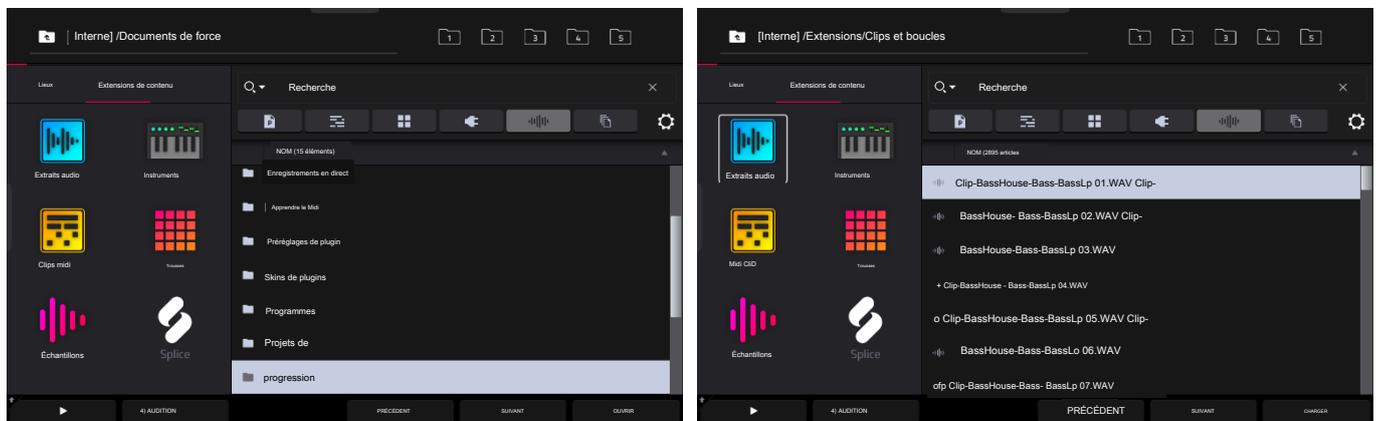
Important : vous pouvez installer un disque SATA supplémentaire dans votre matériel Force, permettant ainsi d'obtenir encore plus d'espace de stockage. Voir Annexe > Installation du lecteur SATA pour en savoir plus à ce sujet.

Important : Force prend en charge la capacité de lecture et d'écriture pour les systèmes de fichiers exFAT, FAT32, NTFS et EXT4, ainsi que la capacité de lecture seule pour les systèmes de fichiers HFS+. Nous vous recommandons d'utiliser un système de fichiers exFAT car il s'agit du système le plus robuste pris en charge par Windows et macOS.

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

Appuyez sur Menu, puis appuyez sur Navigateur.

Appuyez sur Charger.



Dans le navigateur, vous pouvez effectuer l'une des opérations suivantes :

Pour parcourir vos fichiers par emplacement, appuyez sur Lieux sur le côté gauche de l'écran.

Interne est le lecteur interne de la Force.

Force Documents est un raccourci vers le dossier Force Documents sur le lecteur interne de Force.

Si vous avez des périphériques de stockage connectés aux ports USB ou à l'emplacement pour carte SD de Force, ils apparaîtront également dans cette colonne.

Pour parcourir vos fichiers par contenu, appuyez sur Contenu, puis appuyez sur le type de fichier : Clips audio, Instruments, Clips Midi, Kits, Échantillons ou Splice (voir ci-dessous pour en savoir plus sur ces boutons de contenu).

Pour parcourir vos extensions, appuyez sur Extensions.

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

Pour vous déplacer dans une liste, effectuez l'une des opérations suivantes :

Faites glisser votre doigt vers le haut ou vers le bas

Tournez le cadran de données

Utilisez les boutons -/+

Appuyez sur Précédent et Suivant en bas de l'écran.

Pour trier la liste, appuyez sur l'un des en-têtes de la liste de fichiers pour trier par nom, taille, date de modification ou date de création. Appuyez à nouveau sur l'en-tête pour modifier le sens du tri. Ceux-ci peuvent être ajoutés ou supprimés à l'aide de la fenêtre Options du navigateur.

Pour sélectionner un fichier ou un dossier, appuyez dessus une fois.

Pour accéder à un dossier, appuyez deux fois dessus ou appuyez sur Ouvrir dans le coin inférieur droit. Vous pouvez également appuyer sur la molette de données pour accéder à un dossier sélectionné. Vous pouvez également appuyer sur l'un des boutons de dossier (1 à 5) dans le coin supérieur droit pour accéder immédiatement à ces chemins de fichiers pré-attribués (voir ci-dessous pour savoir comment attribuer ces chemins de fichiers).

Pour charger un fichier sélectionné, appuyez deux fois dessus, appuyez sur Charger ou appuyez sur la molette de données. Si le fichier est un échantillon, il sera chargé dans le 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).

Lors du chargement de fichiers tels que des clips, des échantillons ou des kits, vous pouvez également utiliser les boutons matériels +/- ou les boutons de fonction Précédent et Suivant sur l'écran pour vous déplacer dans les fichiers et charger automatiquement le fichier sélectionné sur votre clip, pad ou piste. Si le fichier précédemment sélectionné n'est pas utilisé ailleurs dans votre projet, il sera supprimé de la mémoire.

Pour supprimer un fichier ou un dossier sélectionné, maintenez la touche Maj enfoncée, puis appuyez sur Supprimer le fichier en bas de l'écran.

Pour prévisualiser un son sélectionné, appuyez longuement sur Play () en bas de l'écran.

Pour ajuster les paramètres d'audition, appuyez sur l'icône Audition en bas de l'écran. Dans l'écran qui apparaît :

Appuyez sur Auto pour activer ou désactiver l'audition automatique lorsqu'un son est sélectionné.

Appuyez et faites glisser le curseur de niveau vers le haut ou vers le bas pour définir le niveau de volume d'audition.

Appuyez sur Sync pour activer ou désactiver l'écoute des échantillons au début de la mesure suivante du clip lorsque la lecture est active.

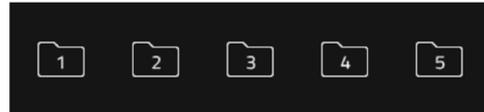
Appuyez sur Warp pour activer ou désactiver les échantillons avec un tempo intégré à adapter au tempo du projet. Les échantillons sans tempo intégré ou avec tempo intégré en externe ne seront pas affectés par ce paramètre.

Appuyez à nouveau sur l'icône Audition pour masquer la fenêtre.

Pour afficher les informations sur le périphérique de stockage actuel, maintenez la touche Shift enfoncée, puis appuyez sur Drive Info en bas de l'écran. Les informations du lecteur apparaîtront dans une nouvelle fenêtre. Appuyez sur OK pour revenir à l'écran précédent.

Pour formater un périphérique de stockage afin d'utiliser un système de fichiers exFAT, sélectionnez-le dans le navigateur, maintenez la touche Maj enfoncée, puis appuyez sur Formater le lecteur en bas de l'écran. Dans la fenêtre qui apparaît, appuyez sur OK puis sur Format dans la fenêtre suivante pour formater l'appareil, ou appuyez sur Annuler pour revenir à l'écran précédent sans formatage. Ce processus de formatage configurera l'appareil pour qu'il utilise le système de fichiers exFAT, supprimera toutes les partitions du lecteur et effacera tout son contenu. (Les appareils non initialisés ou ne disposant pas de système de fichiers ne seront pas reconnus par le matériel Force et ne pourront donc pas être formatés.)

Pour obtenir l'utilisation la plus efficace du navigateur, définissez d'abord les chemins de fichiers vers vos emplacements de lecteur favoris. Il y a cinq boutons de dossier numérotés de 1 à 5 dans le coin supérieur droit. Vous pouvez les définir comme raccourcis vers cinq emplacements sur le disque interne de votre matériel Force et/ou tout périphérique de stockage connecté, vous donnant un accès rapide à vos fichiers.



Pour attribuer l'emplacement actuel à un bouton de dossier, maintenez la touche Maj enfoncée, puis appuyez sur l'un des boutons de dossier (1 à 5). Désormais, lorsque vous appuyez à nouveau sur ce bouton de dossier, le navigateur affiche immédiatement le contenu de ce dossier.

Utilisez les six boutons de filtre pour afficher uniquement des types spécifiques de fichiers dans la liste ci-dessous. Les dossiers seront toujours affichés dans la liste.



Pour afficher uniquement les fichiers de projet, appuyez sur l'icône P/page.

Pour afficher uniquement les fichiers de modèles, appuyez sur l'icône des barres.

Pour afficher uniquement les fichiers de kit, appuyez sur l'icône à quatre carrés.

Pour afficher uniquement les fichiers prédéfinis du plugin, appuyez sur l'icône de prise.

Pour afficher uniquement des exemples de fichiers, appuyez sur l'icône de forme d'onde.

Pour afficher tous les types de fichiers, appuyez sur l'icône des trois pages.

Pour ouvrir la fenêtre Options du navigateur, appuyez sur l'icône d'engrenage :

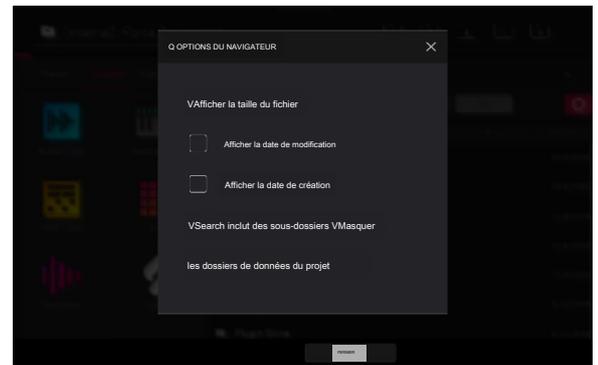
Cochez la case Afficher la taille du fichier pour afficher la taille du fichier dans la liste des fichiers.

Cochez la case Afficher la date de modification pour afficher la dernière date à laquelle le fichier a été modifié dans la liste des fichiers.

Cochez Afficher la date de création pour afficher la date à laquelle le fichier a été créé dans la liste des fichiers.

Cochez la case La recherche inclut les sous-dossiers pour activer la recherche réursive. Lorsqu'il est activé, tous les fichiers, y compris ceux des sous-dossiers, apparaîtront dans la recherche.

Cochez la case Masquer les dossiers système pour empêcher les types de dossiers système d'apparaître dans la liste des fichiers.



Utilisez les six boutons de contenu pour afficher des emplacements spécifiques dans le lecteur interne de Force et les filtrer automatiquement par type de fichier :

Clips audio : appuyez sur ce bouton pour accéder au dossier Expansions sur le disque interne et afficher uniquement les fichiers audio.

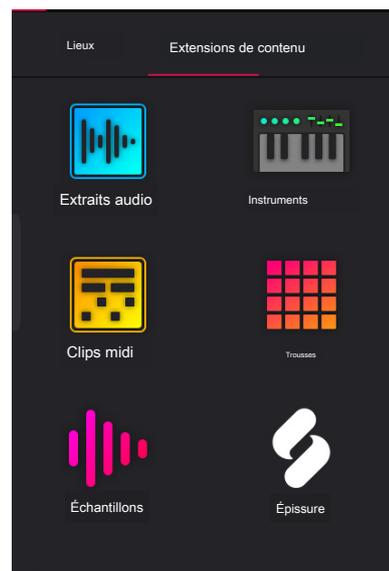
Instruments : appuyez sur ce bouton pour accéder au dossier Expansions sur le disque interne et afficher uniquement les fichiers prédéfinis du plug-in.

Midi Clips : appuyez sur ce bouton pour accéder au dossier Expansions sur le disque interne, en affichant uniquement les fichiers de modèles.

Kits : appuyez sur ce bouton pour accéder au dossier Expansions sur le disque interne et afficher uniquement les fichiers de kit.

Échantillons : appuyez sur ce bouton pour accéder au dossier Expansions sur le disque interne et afficher uniquement les exemples de fichiers.

Splice : appuyez sur ce bouton pour accéder au dossier Splice sur le lecteur sélectionné, où vous pouvez afficher des échantillons téléchargés à partir d'un compte Splice lié. Le côté droit du navigateur affichera vos échantillons Splice organisés en une série de dossiers de niveau supérieur, vous permettant de parcourir facilement votre bibliothèque d'échantillons par BPM, Instrument, Clé, Pack ou Tag. Le dossier Tous vos échantillons affichera une liste de tous les échantillons que vous avez téléchargés.



Remarque : Les exemples de fichiers originaux de Splice sont stockés dans le dossier By Pack sur le lecteur sélectionné. D'autres dossiers tels que Par instrument contiennent des liens internes pour aider à trier ces échantillons par différentes balises. Si le dossier By Pack de votre lecteur est supprimé, les fichiers des dossiers restants deviendront inutilisables. Pour supprimer complètement tous les fichiers, l'intégralité du répertoire Splice doit être supprimé.

IMPORTANT : les disques formatés à l'aide du système FAT32 ne prennent pas en charge ces liens internes. Pour ces lecteurs, les échantillons seront uniquement triés dans le dossier By Pack. Nous vous recommandons d'utiliser un système de fichiers exFAT sur les disques externes utilisés avec Force, car il s'agit du système le plus robuste pris en charge par Windows et macOS.

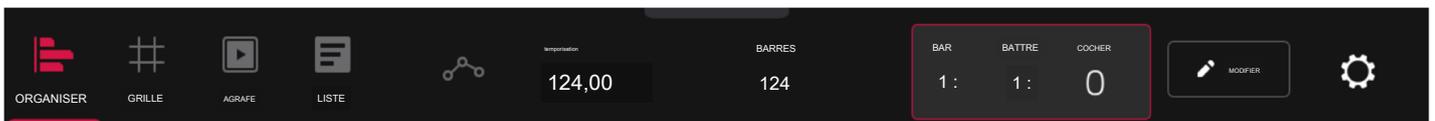
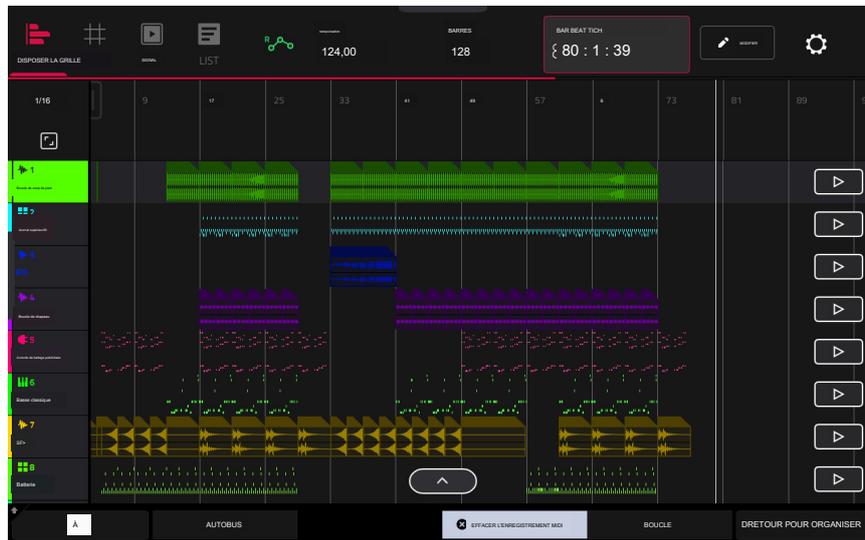
Voir Fonctionnement > Fonctionnalités générales > Menu > Préférences > Splice pour plus d'informations sur la façon de vous connecter à votre compte Splice.

Mode Organiser



Le mode Arrangement est un séquenceur linéaire complet dans lequel vous pouvez enregistrer une performance de clip ou une entrée en direct (MIDI ou audio) dans une chronologie linéaire pour créer un arrangement d'une chanson. Vous pouvez utiliser les puissantes commandes d'édition d'arrangement pour éditer et arranger votre morceau, puis le mixer en un fichier audio stéréo, ou le regrouper en pistes séparées.

Pour accéder au mode Organiser, appuyez sur Menu, puis appuyez sur Organiser. Les vues Arrangement, Grille, Clip et Liste de l'éditeur d'événements sont affichées sous forme d'onglets en haut à gauche de l'écran pour faciliter le passage de l'une à l'autre.



La barre d'outils en haut du mode Arrangement vous permet de basculer entre les différents modes d'édition ainsi que d'afficher les informations sur le projet et le timing.

Utilisez les icônes Arrangement, Grille, Clip et Liste pour basculer entre les différents modes Force.

Appuyez sur l'icône d'automatisation pour basculer entre lecture et écriture. Pour désactiver ou activer entièrement l'automatisation globale, maintenez la touche Maj enfoncée et appuyez sur cette icône.

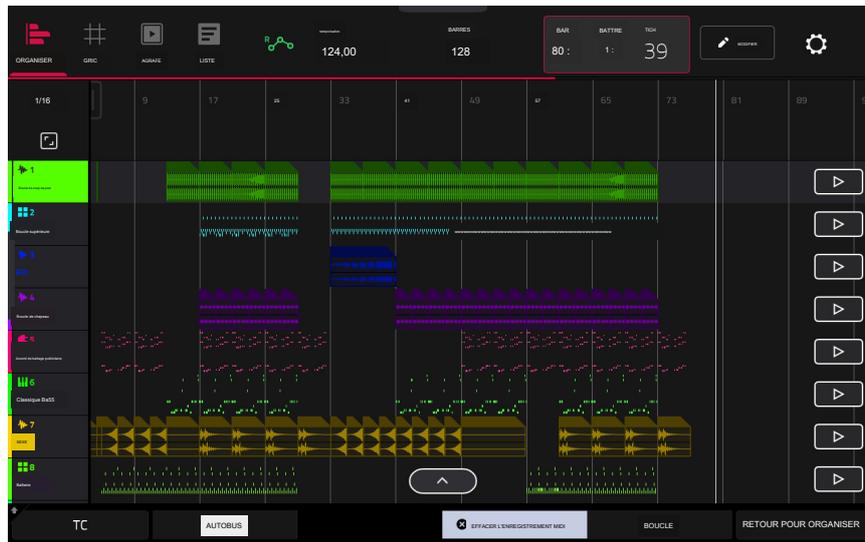
Utilisez le champ BPM pour ajuster le tempo du projet.

Utilisez le champ Bars pour définir la durée de l'arrangement.

Le compteur de temps en haut de l'écran indique la position actuelle de la tête de lecture. Appuyez deux fois sur ce champ pour ouvrir la fenêtre contextuelle de localisation.

Appuyez sur l'icône en forme de crayon pour ouvrir la fenêtre Organiser l'édition.

Appuyez sur l'icône d'engrenage pour ouvrir les paramètres de la grille.



Les pistes du projet sont affichées en mode Arrangement sur une chronologie linéaire. Chaque en-tête de piste affichera les états Record Arm, Track Automation et Crossfader Assign. Notez que cela nécessite d'ajuster le zoom vertical afin qu'il y ait suffisamment d'espace pour afficher tous les composants. Utilisez les gestes de pincement et d'agrandissement pour modifier le niveau de zoom de l'arrangement.

Pour ouvrir la fenêtre Timing Correct, appuyez sur TC en bas de l'écran. Vous pouvez également appuyer sur la valeur correcte de synchronisation indiquée au-dessus des en-têtes de piste. Voir Fonctionnalités générales > Timing Correct (TC) pour en savoir plus.

Pour afficher les pistes des bus de retour et de sortie, appuyez sur Bus ou appuyez sur le bouton Master. Vous pouvez ensuite enregistrer, éditer et visualiser les données d'automatisation sur ces pistes dans votre Arrangement. Voir Addenda > Mises à jour dans Force 3.1 > Nouvelles fonctionnalités > Automatisation des bus pour plus d'informations.

Pour activer ou désactiver l'effacement des enregistrements MIDI en mode Arrangement, appuyez sur le bouton MIDI Rec Erase en bas de l'écran.

Lorsqu'il est activé, le nouvel enregistrement remplacera les données MIDI existantes dans l'arrangement. Lorsqu'il est désactivé, l'enregistrement MIDI sera superposé aux données MIDI existantes dans l'arrangement des pistes.

Pour activer ou désactiver la boucle, appuyez sur Boucle en bas de l'écran.

Pour revenir à la lecture de toutes les pistes sur l'arrangement enregistré, appuyez sur le bouton Retour à l'arrangement.

La chronologie de l'Arrangement comporte également six marqueurs de localisation contrôlables par l'utilisateur. Appuyez et maintenez Shift pour afficher les six boutons de localisation en bas de l'écran.

Pour ajouter un localisateur à la position de la tête de lecture, appuyez sur l'un des six boutons LOcator. Vous pouvez également utiliser la fenêtre contextuelle de localisation pour modifier ces marqueurs.

Pour enregistrer une performance de clip dans la chronologie des arrangements de Force :

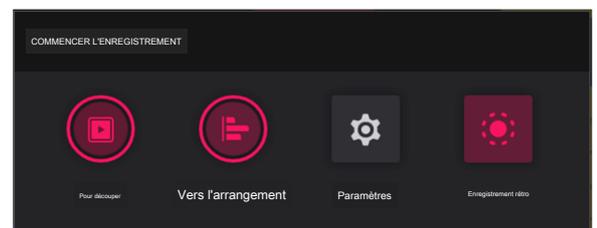
1. Vous devez d'abord configurer le bouton Enregistrer pour qu'il pointe vers la disposition linéaire plutôt que vers la matrice de clips. Vous pouvez définir cela en procédant de l'une des manières suivantes :

Maintenez Shift et appuyez sur le bouton REC.

Maintenez enfoncé le bouton REC pour ouvrir la fenêtre Sélecteur de démarrage de l'enregistrement, puis appuyez sur Vers l'arrangement.

2. Ensuite, passez en mode Organiser en appuyant sur Menu et en appuyant sur Organiser.

3. Déclenchez un clip ou une scène pour commencer l'enregistrement. Lorsque les clips sont déclenchés, le mode Arrangement dessinera des régions contenant des données audio ou MIDI dans les bandes de piste.



Pour remplacer une section de l'arrangement par une nouvelle performance de clip :

1. Appuyez sur le bouton Boucle en bas de l'écran pour activer la boucle.
2. Définissez les points de début et de fin de boucle en appuyant et en faisant glisser le début et la fin de la région de boucle dans la timeline. Appuyer et faire glisser au milieu de la région de boucle déplace les points de début et de fin de boucle en même temps.
3. Activez l'enregistrement de l'arrangement en suivant les instructions ci-dessus.
4. Déclenchez un clip ou une scène pour commencer l'enregistrement. L'enregistrement commencera au point de début de boucle et se terminera au point de fin de boucle, ce qui facilitera le remplacement d'une section de l'arrangement.

Pour jouer l'arrangement :

Appuyez sur Play pour commencer la lecture de l'arrangement à partir de 1:1:00, ou si Loop est activé, à partir du Loop Start.

Maintenez Shift et appuyez sur Play pour commencer la lecture à partir de la position actuelle de la tête de lecture.

Pour déplacer la position de la tête de lecture, appuyez sur le champ Position de la tête de lecture dans la barre d'outils pour la sélectionner, puis utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour ajuster la valeur. Vous pouvez également définir la position de la tête de lecture en appuyant sur la moitié inférieure de la timeline.

Basculer entre l'arrangement et les clips

Pour chaque piste dans Force, vous pouvez lire un clip ou lire l'arrangement linéaire, mais jamais les deux en même temps. Lorsque vous déclenchez un clip, l'arrangement de cette piste s'arrêtera ; à l'inverse, si vous déclenchez des clips puis jouez l'arrangement, les clips s'arrêteront.

En mode Arrangement, une piste affichera l'icône Retour à la piste (un carré avec un symbole de lecture affiché sur le côté droit de la piste) lorsqu'un clip est en cours de lecture ou que le bouton Arrêter tout a été enfoncé.

Pour ramener la lecture d'une piste à sa disposition linéaire, appuyez simplement sur l'icône Retour à la piste.

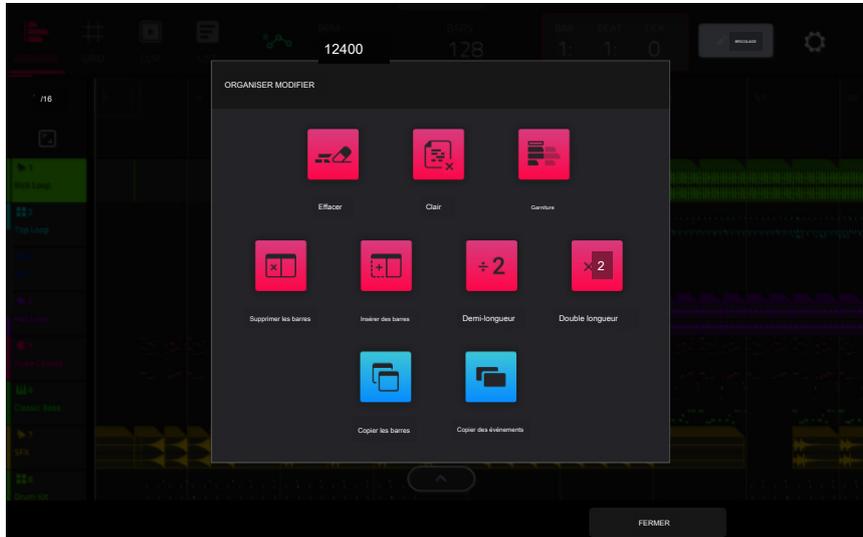
Pour ramener toutes les pistes à l'arrangement linéaire, appuyez sur le bouton Retour à l'arrangement en bas de l'écran en mode Arrangement.

Vous pouvez également définir le type de lecture de la piste à partir du mode Clip Matrix ou du mode Launch Pad de Force. Maintenez Shift et appuyez sur le bouton Launch pour ouvrir la fenêtre Launch Config. Sélectionnez l'option Afficher la disposition dans la matrice de clips pour qu'elle soit activée. La rangée d'arrangement apparaîtra comme la rangée supérieure de pads au-dessus de la première rangée de clips en mode Matrix/Launch. Appuyer sur un pad dans la rangée d'arrangement arrêtera la lecture des clips sur la piste respective et jouera l'arrangement linéaire. En appuyant sur le bouton de lancement de scène pour la ligne d'arrangement, l'arrangement linéaire sera joué pour toutes les pistes.

Arrangements d'édition

Vous pouvez modifier votre disposition linéaire à l'aide des puissantes commandes Arrange Edit de Force.

Pour modifier un arrangement, appuyez sur l'icône en forme de crayon dans la barre d'outils du mode Arrangement pour ouvrir la fenêtre Modifier l'arrangement, puis sélectionnez l'un des outils suivants.



La fonction Erase efface tout ou partie d'une piste.

Pour sélectionner la piste que vous souhaitez effacer dans la séquence, utilisez le champ Track.

Pour définir la plage temporelle de la piste que vous souhaitez effacer, utilisez les champs Bar, Beat et Tick. Les champs de gauche définissent le début de la plage horaire et les champs de droite définissent la fin de la plage horaire.

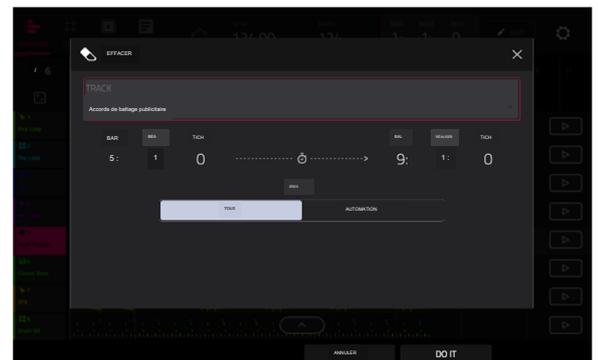
Pour sélectionner les types d'événements que vous supprimez, sélectionnez l'une des options Effacer :

All efface tous les événements de pad de la plage de temps désignée et réinitialise tous ses paramètres.

L'automatisation efface uniquement l'automatisation de la plage de temps désignée. Utilisez le champ Paramètre pour sélectionner le type d'automatisation à effacer.

Pour confirmer votre choix, appuyez sur Do It.

Pour annuler et revenir à l'écran précédent, appuyez sur le X, Annuler ou n'importe où en dehors de la fenêtre.



La fonction Clear efface tous les événements de la piste et réinitialise tous ses paramètres.

Pour confirmer votre choix, appuyez sur Effacer.

Pour revenir à l'écran précédent, appuyez sur Annuler.

La fonction Trim recadre immédiatement l'arrangement à la valeur Bars dans la fenêtre principale du mode Arrangement.



La fonction Transposer transpose une série d'événements sur une piste dans un arrangement. Les événements dans cette plage seront décalés en conséquence dans la vue Grille. Cette option est disponible uniquement pour les pistes MIDI.

Pour sélectionner la piste que vous souhaitez transposer dans l'arrangement, utilisez le champ Piste.

Pour définir la plage temporelle de l'arrangement que vous souhaitez transposer, utilisez les deux ensembles de champs Bar, Beat et Tick. Les champs de gauche définissent le début de la plage horaire et les champs de droite définissent la fin de la plage horaire.

Pour les pistes de batterie, utilisez les deux champs Pad pour sélectionner le pad « source » (dont vous souhaitez déplacer les événements) et le pad « destination » (où les événements seront placés). Appuyez sur chaque champ, puis appuyez sur le pad souhaité.

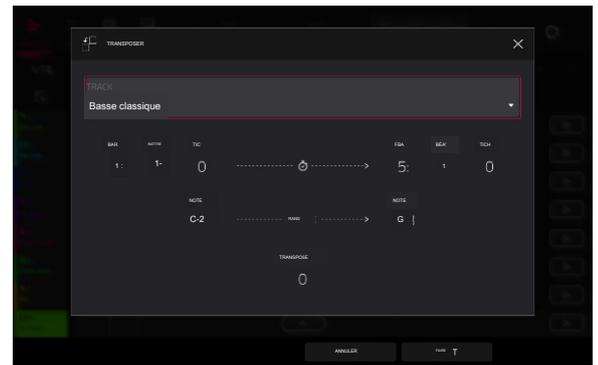
Pour les pistes de groupe de touches, les pistes de plug-in et les pistes MIDI, définissez la plage et le degré de transposition :

Plage : utilisez les deux champs Note pour définir la plage de notes des événements que vous souhaitez transposer. Les événements de note dans cette plage seront transposés, tandis que les événements de note en dehors de cette plage resteront inchangés.

Transposer : utilisez ce champ pour définir le nombre de demi-tons vers le haut ou vers le bas avec lequel vous souhaitez transposer les événements de note.

Pour confirmer votre choix, appuyez sur Do It.

Pour annuler et revenir à l'écran précédent, appuyez sur le X, Annuler ou n'importe où en dehors de la fenêtre.

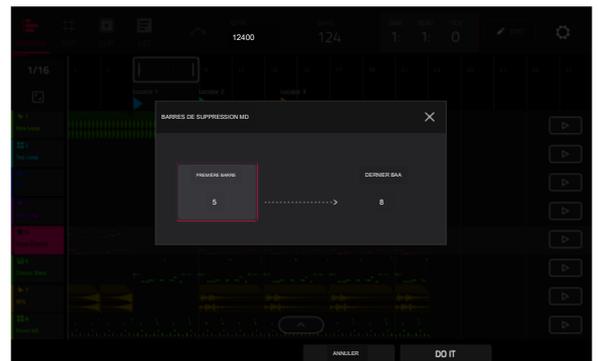


La fonction Supprimer les mesures supprime une plage de mesures de l'arrangement.

Pour définir la plage de mesures à supprimer de l'arrangement, utilisez les champs Première mesure et Dernière mesure.

Pour confirmer votre choix, appuyez sur Do It.

Pour annuler et revenir à l'écran précédent, appuyez sur le X, Annuler ou n'importe où en dehors de la fenêtre.



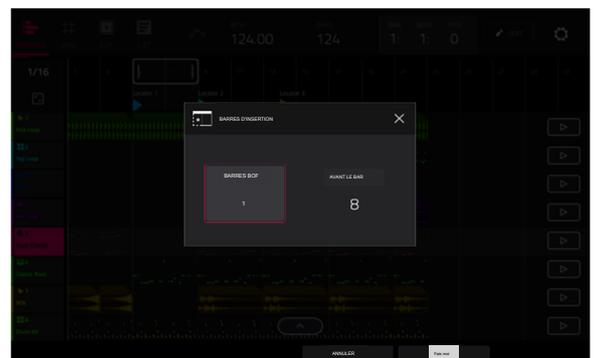
La fonction Insérer des mesures ajoute un certain nombre de mesures à l'arrangement.

Pour définir le nombre de barres à ajouter, utilisez le champ Nombre de barres.

Pour définir l'endroit où les barres sont ajoutées, utilisez le champ Avant la barre. Les barres seront insérées avant cette barre.

Pour confirmer votre choix, appuyez sur Do It.

Pour annuler et revenir à l'écran précédent, appuyez sur le X, Annuler ou n'importe où en dehors de la fenêtre.



La fonction Demi-longueur réduit immédiatement de moitié la longueur de l'arrangement.

La fonction Double Longueur double immédiatement la longueur de l'arrangement.

La fonction Copier les mesures copie une plage de mesures de l'arrangement et les ajoute à un point spécifié.

Pour définir la plage de mesures à copier à partir de l'arrangement, utilisez les champs Première mesure et Dernière mesure.

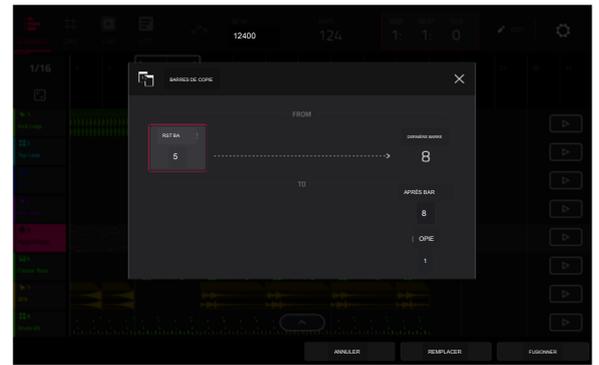
Pour définir l'endroit où vous souhaitez ajouter les mesures copiées, utilisez le champ Après la mesure. Les mesures copiées seront insérées après celle-ci.

Pour définir le nombre d'instances des barres copiées que vous souhaitez ajouter, utilisez le champ Copies.

Pour écraser l'arrangement à la destination, appuyez sur Remplacer.

Pour ajouter les événements à la destination sans rien effacer, appuyez sur Fusionner.

Pour annuler et revenir au mode Organiser, appuyez sur Annuler.



La fonction Copier des événements copie une plage d'événements ou des régions de pistes audio sélectionnées de l'arrangement et les ajoute à une autre à un point spécifié.

Pour sélectionner la piste « source », utilisez le champ From Track. Il s'agit de la piste dont vous souhaitez copier le contenu.

Pour définir le contenu à copier, utilisez le champ situé sous le champ Depuis la piste.

Copier tous les événements copiera et collera tous les événements de la piste.

Copier uniquement les événements sélectionnés copiera et collera uniquement les événements actuellement sélectionnés.

Pour définir la plage temporelle des événements ou de la piste audio que vous souhaitez copier, utilisez les champs Bar, Beat et Tick. Les champs de gauche définissent le début de la plage horaire et les champs de droite définissent la fin de la plage horaire.

Pour sélectionner la piste « destination », utilisez le champ Vers la piste. C'est la piste sur laquelle le contenu de la piste source sera copié.

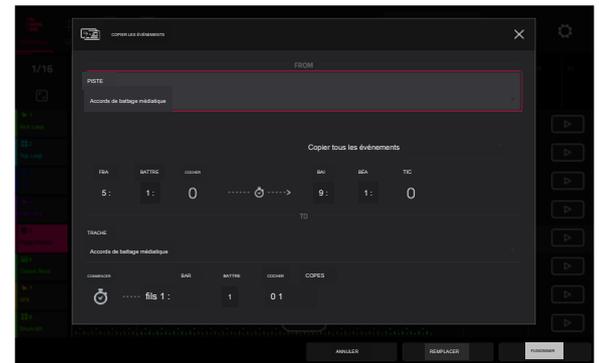
Pour définir où vous souhaitez ajouter les événements ou la piste audio copiés, utilisez les champs Bar, Beat et Tick. Les événements ou la piste audio seront ajoutés après ce point.

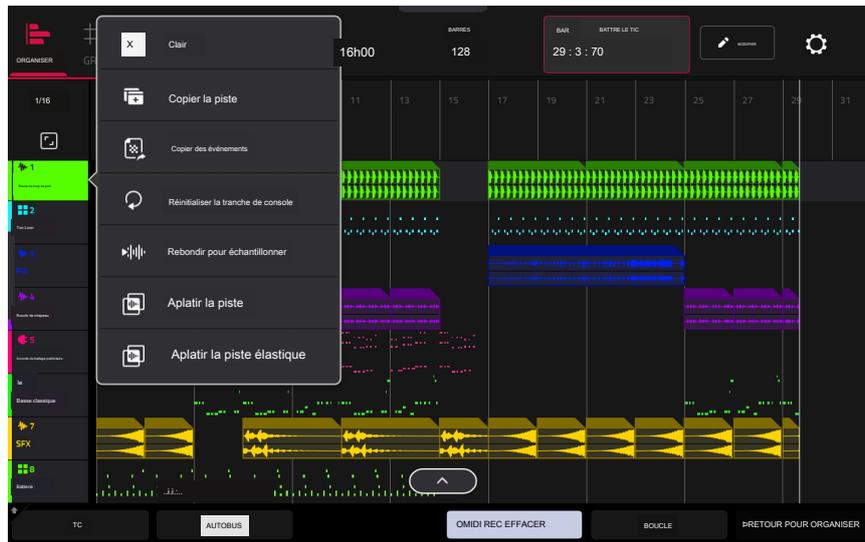
Pour définir le nombre d'instances des événements ou de la piste audio copiés que vous souhaitez ajouter, utilisez le champ Copies.

Pour écraser l'arrangement à la destination, appuyez sur Remplacer.

Pour ajouter les événements à l'arrangement à destination sans rien effacer, appuyez sur Fusionner.

Pour annuler et revenir au mode Organiser, appuyez sur Annuler.





En mode Arrangement, vous pouvez appuyer longtemps sur l'en-tête d'une piste audio (sur le côté gauche de l'écran) pour ouvrir un menu déroulant d'options d'édition de piste pour les pistes audio.

La fonction Clear efface tous les événements de la piste et réinitialise tous ses paramètres.

Pour confirmer votre choix, appuyez sur Effacer.

Pour revenir à l'écran précédent, appuyez sur Annuler.

La fonction Copier la piste duplique immédiatement la piste sélectionnée sur une nouvelle piste.

La fonction Copier les événements copie les régions de piste audio sélectionnées de la piste et les ajoute à une autre à un point spécifié.

Pour sélectionner la piste « source », utilisez le champ From Track. Il s'agit de la piste dont vous souhaitez copier le contenu.

Pour définir le contenu à copier, utilisez le champ situé sous le champ Depuis la piste. Copier tous les événements copiera et collera tous les événements de la piste. Copier uniquement les événements sélectionnés copiera et collera uniquement les événements actuellement sélectionnés.

Pour définir la plage temporelle des événements ou de la piste audio que vous souhaitez copier, utilisez les champs Bar, Beat et Tick. Les champs de gauche définissent le début de la plage horaire et les champs de droite définissent la fin de la plage horaire.

Pour sélectionner la piste « destination », utilisez le champ Vers la piste. C'est la piste sur laquelle le contenu de la piste source sera copié.

Pour définir où vous souhaitez ajouter les événements ou la piste audio copiés, utilisez les champs Bar, Beat et Tick. Les événements ou la piste audio seront ajoutés après ce point.

Pour définir le nombre d'instances des événements ou de la piste audio copiés que vous souhaitez ajouter, utilisez le champ Copies.

Pour écraser l'arrangement à la destination, appuyez sur Remplacer.

Pour ajouter les événements à l'arrangement à destination sans rien effacer, appuyez sur Fusionner.

Pour annuler et revenir au mode Organiser, appuyez sur Annuler.

La fonction Réinitialiser la tranche de console immédiatement :

efface tous les emplacements d'effet d'insertion ;

désactive Mute, Solo, Automation et Monitor ;

réinitialise le bouton de panoramique au centre ;

réinitialise le curseur de niveau à 0,00 dB ; et

désactive le bouton Record Arm.

La fonction Bounce to Sample restitue immédiatement la piste sous forme d'échantillon audio et la place dans le pool d'échantillons du projet. Par défaut, il s'appellera Bounce - et sera ajouté au nom de la piste.

La fonction Aplatis la piste restitue immédiatement toutes les modifications et régions de l'arrangement de la piste actuelle dans un nouveau fichier audio.

La fonction Flatten Track Elastique restitue également immédiatement toutes les éditions et régions de l'arrangement de la piste actuelle dans un nouveau fichier audio, mais restitue tout étirement temporel ou changement de hauteur à l'aide de l'algorithme Elastique Pro, fournissant des résultats de meilleure qualité avec moins d'artefacts que la norme Force. algorithme.

La fonction Événements à double vitesse réduit immédiatement de moitié la durée de tous les événements de note sur la piste dans l'arrangement ainsi que la distance qui les sépare. En d'autres termes, les notes de la piste sont rapprochées, de sorte que la piste semble jouer à deux fois la vitesse précédente. Cela n'affecte pas réellement la hauteur des notes ni le tempo.

La fonction Half-Speed Events double immédiatement la durée de tous les événements de notes sur la piste dans l'arrangement ainsi que la distance qui les sépare. En d'autres termes, les notes de la piste sont plus espacées, de sorte que la piste semble jouer à la moitié de la vitesse précédente. Cela n'affecte pas réellement la hauteur des notes ni le tempo.

La fonction Pitch Quantize force les hauteurs des événements de note dans une gamme spécifique.

Pour sélectionner la note fondamentale souhaitée de la gamme, utilisez le champ Note racine.

Pour sélectionner un type d'échelle, utilisez le champ Échelle.

Pour déterminer quels événements de note seront quantifiés, cochez la case Appliquer uniquement aux événements sélectionnés.

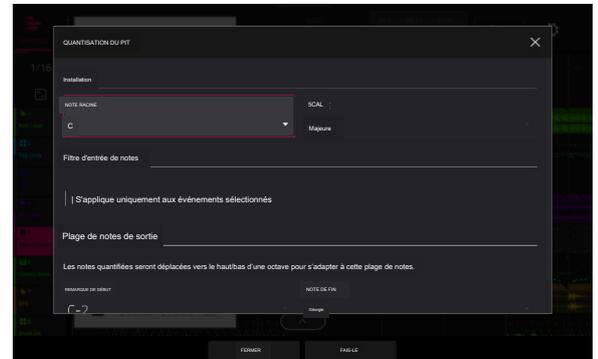
Lorsque cette option est activée, seuls les événements de note actuellement sélectionnés seront quantifiés.

Lorsqu'elle est désactivée, toutes les hauteurs de la piste actuelle seront quantifiées.

Pour définir les hauteurs les plus basses et les plus hautes possibles où les événements de notes quantifiés seront placés, utilisez les champs Start Note et End Note (respectivement). Si un événement de note est initialement en dehors de cette plage, il sera forcé à la hauteur la plus proche (dans la gamme) à l'intérieur de la plage.

Pour continuer et quantifier les événements de note, appuyez sur Do It.

Pour annuler, appuyez sur Fermer.



La fonction Random Events crée des motifs mélodiques ou de batterie aléatoires sur la piste MIDI actuelle de l'arrangement.

Pour sélectionner le type d'événements que vous souhaitez créer, utilisez le champ Type d'événement pour sélectionner Événements de batterie ou Événements mélodiques.

Pour sélectionner la manière dont les événements seront 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 de la piste par ceux générés aléatoirement.

Remplacer les événements dans la plage de notes : sélectionnez cette option pour remplacer tous les événements de la plage de notes désignée sur la piste par ceux générés aléatoirement. Utilisez les menus Bank ou Start Pad et End Pad pour définir la plage de notes des événements de batterie ou les menus Start Note et End Note pour définir la plage de notes des événements mélodiques.

Ajouter aux événements existants : sélectionnez cette option pour ajouter les événements générés aléatoirement à la piste sans remplacer ou écraser ceux existants.

Pour définir le nombre de mesures que les événements utiliseront, utilisez le champ Taille du motif (barres). La valeur la plus élevée possible est le nombre de mesures dans la séquence actuelle.

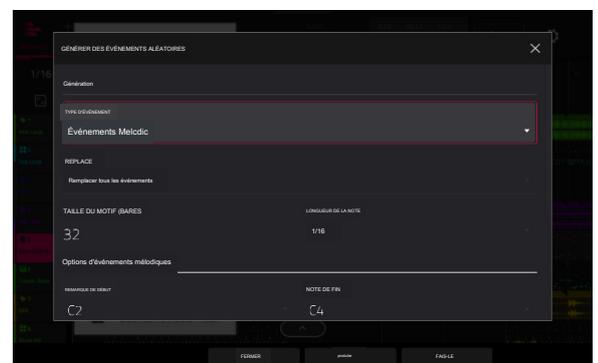
Pour sélectionner la durée des événements, utilisez le champ Durée de la note.

(Cette fonctionnalité n'est pas fonctionnelle si Legato est activé lors de la génération d'événements mélodiques.)

Pour générer les événements et garder cette fenêtre ouverte, appuyez sur Appliquer.

Pour générer les événements et fermer la fenêtre, appuyez sur Do It.

Pour fermer la fenêtre sans générer d'événements, appuyez sur Fermer.



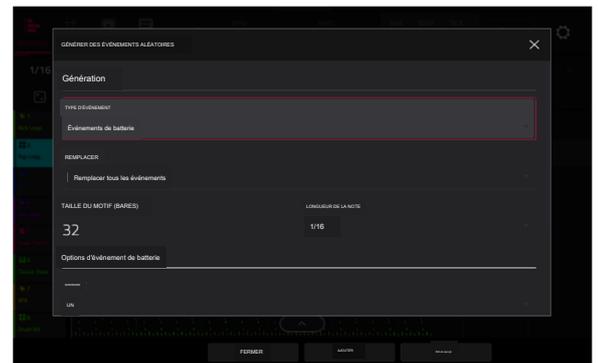
Si le type d'événement est défini sur Événements de batterie :

Pour sélectionner la banque de pads qui sera utilisée pour générer les événements, utilisez le champ Bank ou sélectionnez Range pour utiliser les menus Start Pad et End Pad pour définir à la place une plage de pads spécifique.

Pour définir une plage de pads spécifique sur laquelle les événements seront générés, utilisez les champs Start Pad ou End Pad. Vous ne pouvez utiliser ces champs que si le menu Bank est réglé sur Range.

Pour définir le degré de rapprochement des événements dans la piste, utilisez le curseur Densité (%).

Pour définir l'ampleur ou l'écart de variation des motifs rythmiques des notes générées, utilisez le curseur Variation du rythme.



Si le type d'événement est défini sur Événements mélodiques :

Pour définir une plage de notes spécifique sur laquelle les événements seront générés, utilisez les champs Note de début ou Note de fin.

Pour activer ou désactiver le legato, cochez la case Legato.

Lorsque cette option est activée, les notes générées seront étendues ou raccourcies pour créer une phrase longue et ininterrompue depuis le point de début du premier événement de note jusqu'au point final du dernier événement de note.

Chaque événement de note durera jusqu'à ce qu'un autre événement de note démarre. Si plusieurs événements de note démarrent en même temps (et ne sont pas les derniers événements de note), leurs durées deviendront identiques.

Lorsqu'elle est désactivée, les notes générées utiliseront la durée définie par le menu Longueur de note.

Pour définir le nombre maximum d'événements de notes pouvant être joués simultanément dans la piste, utilisez le champ Polyphonie pour sélectionner 1 à 8.

Pour déterminer si les notes utiliseront ou non une gamme, cochez la case Contraindre les notes à l'échelle.

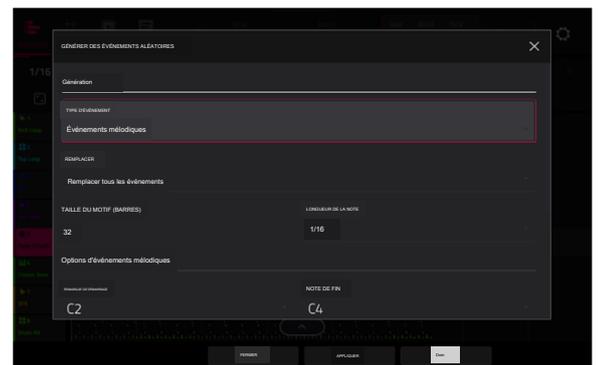
Lorsque cette option est activée, les notes seront dans la gamme déterminée par le menu Scale.

Lorsqu'elle est désactivée, les notes seront chromatiques.

Pour définir le degré de rapprochement des événements dans la piste, utilisez le curseur Densité (%).

Pour définir la note fondamentale de la gamme que les notes utiliseront, utilisez le champ Note racine.

Pour sélectionner l'échelle ou le mode que les notes générées utiliseront, utilisez le champ Échelle,



La fonction Bounce to Sample restitue immédiatement la piste sous forme d'échantillon audio et la place dans le pool d'échantillons du projet. Par défaut, il s'appellera Bounce - et sera ajouté au nom de la piste. Cette fonction ne fonctionne pas pour les pistes MIDI ou CV.

La fonction Bounce to Audio Track restitue immédiatement la piste en tant que piste audio dans le projet. Par défaut, il sera nommé Audio et suivi d'un numéro (par exemple, Audio 002). Cette fonction ne fonctionne pas pour les pistes MIDI ou CV.

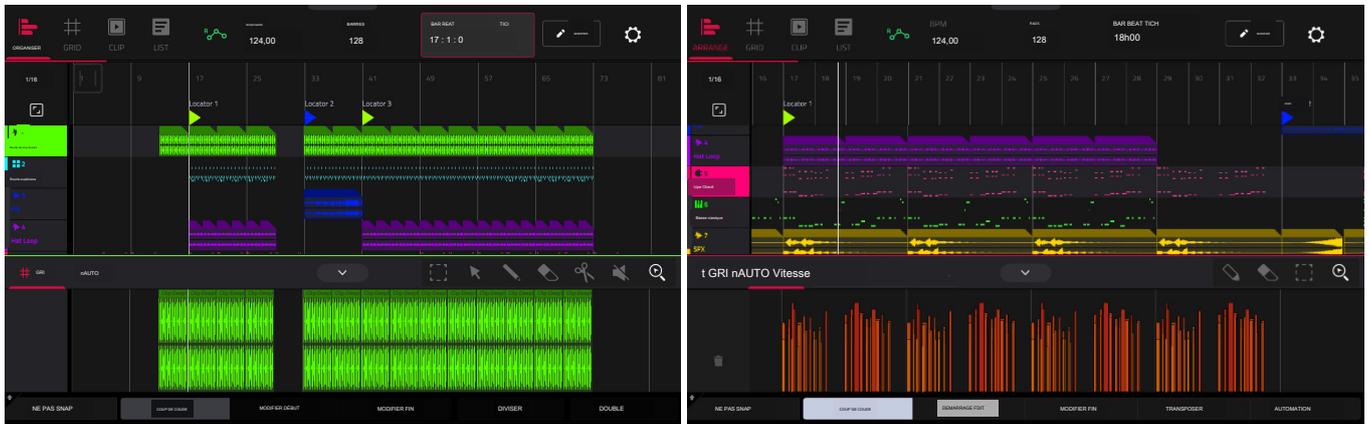
Éditeur de piste d'arrangement

En mode Arrangement, les événements de la piste actuellement sélectionnée peuvent être édités à l'aide de l'éditeur de piste du panneau inférieur.

Pour ouvrir l'éditeur de piste, effectuez l'une des opérations suivantes :

Appuyez sur l'icône en forme de flèche vers le haut en bas de l'écran.

Appuyez deux fois à l'intérieur d'une voie dans la vue principale de la disposition.



Une fois ouvert, vous pouvez également ajuster la hauteur de l'éditeur de piste en appuyant et en faisant glisser l'icône en forme de flèche ou n'importe où dans la barre d'outils de l'éditeur.

Pour les pistes de batterie, vous pouvez appuyer longuement sur l'en-tête d'un pad dans l'éditeur de piste pour ouvrir un menu déroulant dans lequel vous pouvez rapidement couper le son, mettre en solo ou modifier la couleur du pad.

Pour fermer l'éditeur de piste, appuyez sur l'icône de flèche vers le bas.

En haut de l'éditeur de piste se trouvent deux onglets, Grille et Auto. Utilisez l'onglet Grille pour modifier des événements MIDI ou des régions audio. Utilisez l'onglet Auto pour modifier l'automatisation de la piste. Le flux de travail d'édition dans l'éditeur de piste d'arrangement est le même que dans l'éditeur de clips, sauf que l'éditeur de piste d'arrangement est fixé sur l'édition de la liste d'événements d'arrangement, tandis que l'éditeur de clips suit la liste d'événements de clip ou d'arrangement actuellement sélectionné.

Pour éditer une piste de votre arrangement en utilisant le mode Clip Edit, assurez-vous que l'arrangement est en cours de lecture et que la piste souhaitée est sélectionnée (vous pouvez vérifier cela en vous assurant que l'icône Retour à la piste n'est pas affichée sur la piste sélectionnée).

Ensuite, ouvrez le mode d'édition de clip pour éditer la piste d'arrangement.

Appuyez et maintenez Shift pour afficher des options d'édition supplémentaires pour l'éditeur de piste.

Pour sélectionner tous les événements, appuyez sur Sélectionner All.

Pour couper les événements sélectionnés, appuyez sur Couper.

Pour copier les événements sélectionnés, appuyez sur Copier.

Pour coller les événements sélectionnés à l'emplacement de la tête de lecture, appuyez sur Coller.

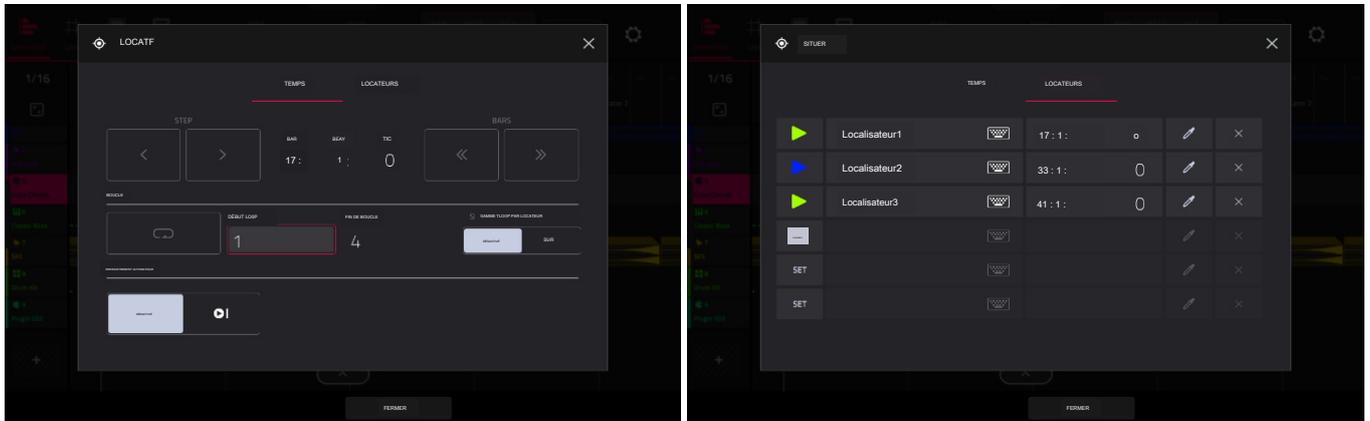
Pour supprimer les événements sélectionnés, appuyez sur Supprimer.

Pour dupliquer les événements sélectionnés, appuyez sur Dupliquer. Les événements seront ajoutés après le dernier événement sélectionné.

Localiser la fenêtre contextuelle

Force inclut désormais une fenêtre contextuelle pour la fonction Localiser, vous permettant d'accéder rapidement à des points spécifiques de votre projet.

Pour ouvrir la fenêtre contextuelle Localiser, appuyez deux fois sur le champ Bars:Beats:Ticks dans la barre d'outils.



La fenêtre contextuelle Localiser est divisée en deux sections :

L'onglet Temps est utilisé pour ajuster la position de la tête de lecture dans l'arrangement, ainsi que pour ajuster les paramètres de boucle et d'enregistrement.

Pour déplacer la tête de lecture dans l'arrangement, utilisez les champs Bars:Beats:Ticks. Vous pouvez également appuyer sur les boutons fléchés Step et Bars pour déplacer la tête de lecture de la valeur spécifiée.

Pour activer la boucle dans l'arrangement, appuyez sur le bouton Boucle. Utilisez les champs Loop Start et Loop End pour définir la longueur de la boucle. Vous pouvez également définir la longueur de la boucle en fonction des marqueurs Locator dans la timeline.

Lorsque Set Loop Range By Locator est réglé sur On, la plage de boucle s'ajustera automatiquement à la longueur entre le localisateur sélectionné et le localisateur suivant. La région de boucle actuelle est toujours affichée dans la timeline de l'arrangement, qu'elle soit activée ou non.

Pour activer l'enregistrement automatique au démarrage de la boucle, utilisez le champ Auto Record. Lorsqu'il est activé, l'enregistrement commencera immédiatement lorsque l'arrangement sera en boucle.

L'onglet Localisateurs est utilisé pour modifier les six marqueurs de localisation qui peuvent être appliqués à la timeline.

Pour ajouter un localisateur, appuyez sur Définir.

Pour renommer un localisateur, appuyez sur l'icône du clavier, puis utilisez le clavier pour saisir un nouveau nom.

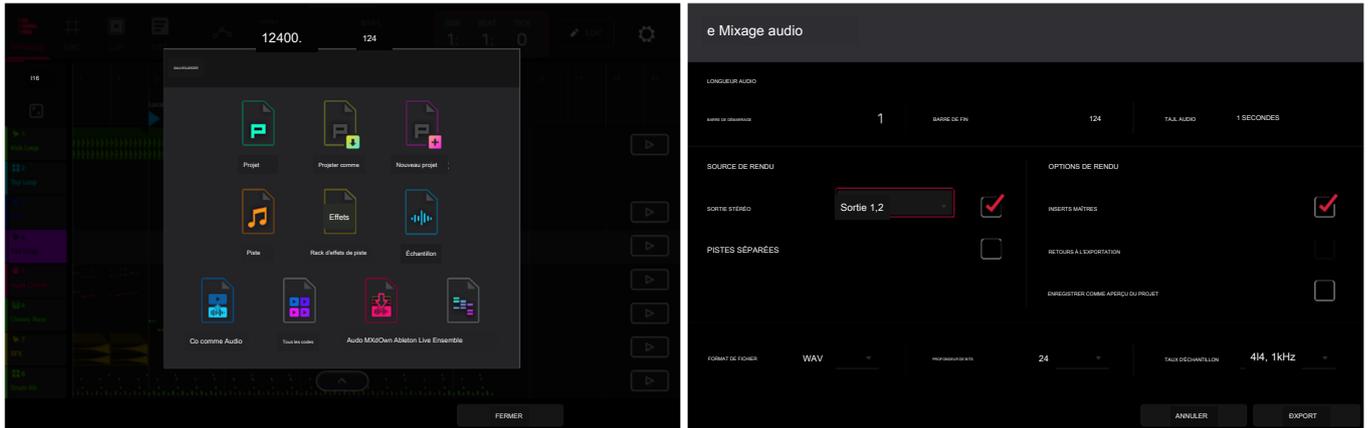
Pour ajuster la position du localisateur, utilisez les champs Bars:Beats:Ticks.

Pour modifier la couleur du localisateur, appuyez sur l'icône en forme de pipette, puis sélectionnez une couleur dans la liste.

Pour supprimer le localisateur, appuyez sur l'icône X.

Pour fermer la fenêtre Localiser, appuyez sur Fermer, sur le X dans le coin supérieur droit ou n'importe où en dehors de la fenêtre pour revenir à l'arrangement.

Sauvegarde et exportation de l'arrangement



Pour enregistrer et exporter votre arrangement, appuyez sur le bouton Enregistrer, puis sélectionnez Mixage audio. Dans cette fenêtre, vous pouvez mixer ou regrouper votre arrangement en fichiers individuels.

Pour définir la plage de temps que vous souhaitez mixer, utilisez les champs Barre de début et Barre de fin sous Longueur audio. Vous pouvez ajouter un certain nombre de secondes à la fin du mixage pour capturer les notes ou effets de sonnerie (comme une queue de réverbération) en ajustant le champ Audio Tail.

Pour définir les paramètres du mixage audio, utilisez les champs sous Source de rendu et Options de rendu. Cochez la case Pistes séparées pour restituer chaque piste de l'arrangement sous forme de stems.

Pour configurer les paramètres du fichier de mixage audio, utilisez les champs en bas de l'écran pour définir le format de fichier, la profondeur de bits et la fréquence d'échantillonnage.

Vous pouvez également exporter l'arrangement sous forme de ligne de clip dans un fichier ALS à utiliser avec Ableton Live.

Pour enregistrer l'arrangement en tant que ligne de clip, appuyez sur le bouton Enregistrer pour afficher la fenêtre contextuelle Ableton Live Set Export, puis sélectionnez l'option Exporter l'arrangement en tant que clips.

Éditeur d'événements de clips



L'éditeur d'événements de clip (anciennement mode Grille ou vue d'événement pour les pistes MIDI et vue de région pour les pistes audio) vous permet d'afficher et de modifier les événements de note ou les régions audio de chaque clip d'une piste d'un projet ainsi que leurs vélocités.

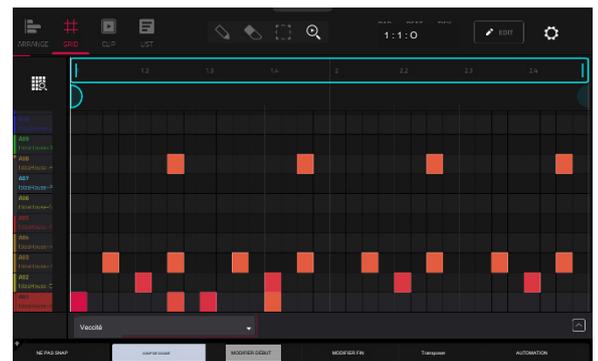
Ce mode a trois apparences différentes : une pour les pistes audio, une pour les pistes de batterie et une pour les pistes de groupe de touches cLIP les pistes MIDI et les pistes de plug-in.

Pour accéder à l'éditeur d'événements de clip, appuyez sur Menu, puis appuyez sur Grille. Vous pouvez également appuyer sur Grille en haut de l'écran en mode Arrangement, Éditeur de clips ou Mode Liste.

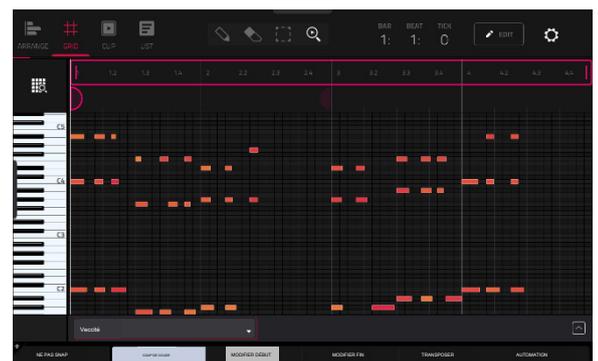
Pour les pistes audio, la forme d'onde du clip audio est affichée.

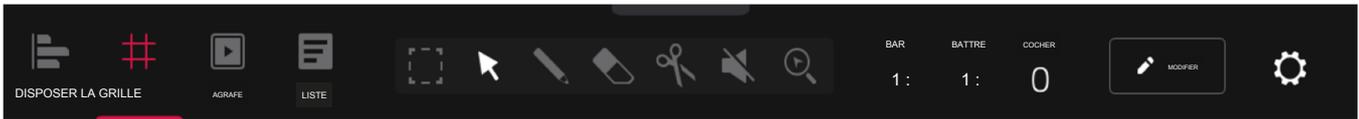


Pour les pistes de batterie, la colonne de gauche vous montre tous les pads disponibles dans une vue verticale avec leurs événements correspondants dans la grille de droite.



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





Dans toutes les vues, le compteur de temps en haut de l'écran indique la position actuelle de la tête de lecture.

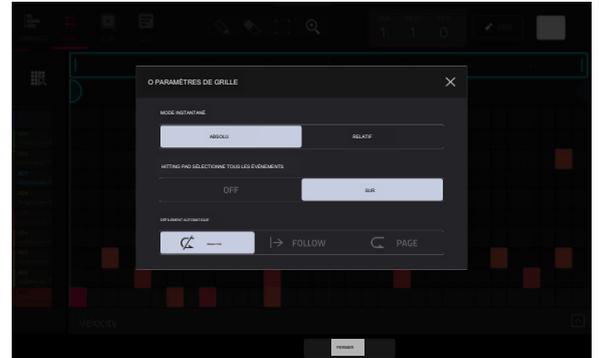
De plus, la fenêtre Paramètres vous permet de configurer certains paramètres de Clip Event Editor.

Pour afficher les paramètres, appuyez sur l'icône d'engrenage.

Utilisez le sélecteur de mode Snap pour définir la façon dont les événements « s'accrochent » à la grille.

Absolu : les événements seront « calés » sur la division temporelle la plus proche sur la grille (telle que déterminée par le champ TC ou la fenêtre Time Correct). Il s'agit de la méthode typique et traditionnelle d'utilisation de la fonction snap/quantification.

Relatif : les événements "s'aligneront" sur la division temporelle la plus proche sur la grille (telle que déterminée par le champ TOC ou la fenêtre Time Correct) plus la position temporelle d'origine de l'événement (par exemple, un événement qui est à l'origine trois ticks après une division temporelle sur la grille s'alignera uniquement sur les positions situées trois ticks après chaque division temporelle).



Utilisez le sélecteur Hitting Pad Selects All Events pour activer ou désactiver la fonction. Lorsqu'il est activé, appuyer sur un pad sélectionnera automatiquement tous les événements de note pour ce pad dans le clip sélectionné sur cette piste. Lorsqu'il est réglé sur Of, appuyer sur un pad jouera simplement son son sans sélectionner d'événements de note.

Ce paramètre n'est pas disponible lors de l'utilisation de clips audio.

Utilisez le sélecteur de défilement automatique pour définir le comportement de l'écran par rapport à la tête de lecture audio.

Suivre : la liste défilera en arrière-plan tout en gardant la tête de lecture audio centrée.

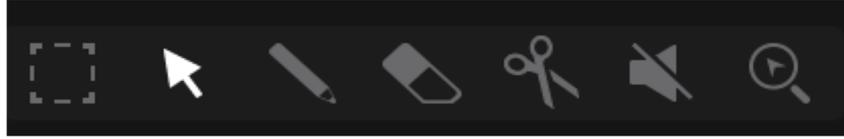
Page : La liste se déplacera vers la « page suivante » pour suivre la tête de lecture audio.

Désactivé : La liste ne bougera pas du tout.

Ces fonctions s'appliquent également au mode Arrangement et à l'éditeur de clips.

Pistes audio

Lors de la visualisation de clips audio dans Clip Event Editor, ces sept icônes d'outils en haut de l'écran vous permettent d'utiliser différentes fonctions dans le clip.



Appuyez sur l'un d'entre eux pour sélectionner son mode :



Chapiteau : Mode chapiteau :

Pour sélectionner une région de clip, appuyez sur le tiers supérieur de celle-ci.

Pour déplacer une région de clip (ou plusieurs régions de clip sélectionnées), appuyez et faites glisser le tiers supérieur de celle-ci vers la gauche ou la droite.

Pour diviser le clip en deux points spécifiques (en créant une région de clip de chaque côté et entre eux), appuyez et faites glisser sur le tiers central 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 clip (ou plusieurs régions de clip sélectionnées), appuyez et faites glisser le tiers inférieur de celle-ci vers la gauche ou la droite.



Flèche : Mode de sélection :

Pour sélectionner une région de clip, appuyez dessus.

Pour déplacer une région de clip (ou plusieurs régions de clip sélectionnées), appuyez et faites glisser le tiers supérieur de celle-ci vers la gauche ou la droite.

Pour raccourcir ou allonger une région de clip (ou plusieurs régions de clip sélectionnées), appuyez et faites glisser le tiers inférieur de celle-ci vers la gauche ou la droite.



Crayon : Mode Dessin :

Pour dessiner une automatisation, ouvrez la voie de vitesse/automatisation et appuyez et faites glisser.



Gomme : Mode d'effacement :

Pour effacer une région de clip (ou plusieurs régions de clip sélectionnées), appuyez dessus.



Ciseaux : Mode divisé :

Pour diviser le clip en un point spécifique (en créant une région de clip de chaque côté), appuyez sur ce point dans le clip.

Pour sélectionner une région de clip, appuyez sur son bord le plus à gauche.



Muet : Mode muet :

Pour désactiver ou réactiver une région de clip (ou plusieurs régions de clip sélectionnées), appuyez dessus.



Loupe : Mode de navigation :

Pour passer à une autre partie du clip, appuyez dessus et faites-le glisser.

Pour zoomer ou dézoomer, écartez ou pincez vos doigts (respectivement) sur la grille. Vous pouvez le faire verticalement, horizontalement ou les deux en même temps.

Appuyez sur l'icône Modifier en forme de crayon pour ouvrir le menu Modification de la grille pour les clips audio :

Utilisez Trim Audio to Clip pour découper l'échantillon audio à la taille du clip.

Utilisez Effacer les régions pour effacer l'échantillon audio du clip.

Utilisez Exporter en tant qu'audio pour enregistrer le clip actuel en tant que fichier audio.

Utilisez le champ Nom de fichier de base pour nommer l'exportation résultante en fonction du nom du clip ou du nom de la piste.

Cochez la case Inclure les paramètres de volume/panoramique de la piste pour inclure ces paramètres dans l'exportation.

Cochez la case Contourner les plug-ins d'effets de piste pour ne pas inclure les plug-ins d'effets de piste dans l'exportation.

Utilisez le champ Audio Tail pour définir la durée, en secondes, du temps supplémentaire ajouté à la fin des fichiers audio résultants.

Utilisez le champ Bit Depth pour définir la profondeur de bits sur 8, 16 ou 24.

Utilisez le champ Sample Rate pour définir la fréquence d'échantillonnage sur 44,1, 48, 88,2 ou 96 kHz. Dans la plupart des cas, nous recommandons de sélectionner 44,1 kHz.

Utilisez Flatten Clip ou Flatten Élastique pour aplatir le clip audio lorsque la lecture du transport est arrêtée, rendant ainsi toutes les modifications et régions situées dans les limites du clip sur une nouvelle lèvre audio dans un seul fichier audio. L'algorithme Élastique Pro peut être utilisé pour le time-stretch ou le pitch-shift, fournissant des résultats de meilleure qualité avec moins d'artefacts que l'algorithme standard de Force.

Quel que soit l'outil sélectionné, vous pouvez effectuer l'une des opérations suivantes pour modifier les régions du clip audio sélectionnées.

Astuce : Si vous souhaitez entendre uniquement la piste audio pendant l'édition, appuyez sur le bouton Solo et appuyez sur le bouton Track Assign correspondant pour la mettre en solo.

Pour sélectionner une région de clip, appuyez sur l'icône en forme de flèche pour accéder au mode de sélection et appuyez sur une région de clip. Lorsqu'une région de clip est sélectionnée, tous les paramètres de région seront disponibles pour modification.

Pour annuler votre dernière action, appuyez sur Annuler.

Pour refaire la dernière action que vous avez annulée, appuyez sur Maj+Annuler/Rétablir.

Pour déplacer la région de clip sélectionnée, appuyez sur Déplacer en bas de l'écran, puis utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour déplacer la région de clip vers la gauche ou la droite. Alternativement, si l'outil flèche ou l'outil de sélection sont sélectionnés, appuyez et faites glisser le tiers supérieur de la région de clip sélectionnée vers la gauche ou la droite. Par défaut, vous pouvez déplacer une région de clip uniquement en fonction des valeurs de quantification définies par la valeur Time Correct (voir Fonctionnalités générales > Timing Correct (TC) pour en savoir plus).

Pour déplacer la région du clip sélectionnée sans la restreindre (« accrocher ») à la grille de quantification, appuyez et maintenez Don't Snap dans le coin inférieur gauche de l'écran, puis utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour décaler la région. région de découpage. Dans ce cas, chaque coup de pouce équivaut à quatre ticks.

Pour ajuster le point de départ ou le point final de la région de clip sélectionnée (sans changer sa position), appuyez sur Modifier le début en bas de l'écran, puis utilisez la molette de données ou les boutons +/-.

Pour diviser le clip à la position actuelle de la tête de lecture (en créant une région de clip de chaque côté), appuyez sur Diviser en bas de l'écran.

Pour copier, couper ou coller la région de clip sélectionnée, appuyez sur Copier ou maintenez la touche Maj enfoncée, puis appuyez sur Copier ou Couper. Tournez la molette de données pour déplacer la région de clip en surbrillance, puis appuyez sur la molette de données pour la coller à son emplacement actuel. Vous pouvez également appuyer longtemps sur Shift, puis appuyer sur Coller (respectivement).

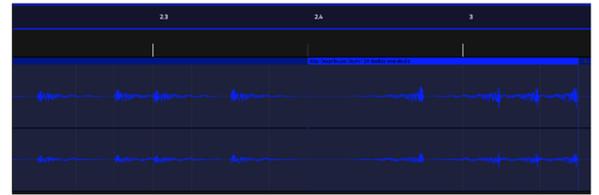
Pour dupliquer la région du clip sélectionnée, appuyez sur Dupliquer en bas de l'écran. La région de clip en double apparaîtra immédiatement après celle d'origine.

Pour créer un fondu entrant ou sortant pour la région de clip sélectionnée, utilisez respectivement les champs Fade In ou Fade Out. Les fondus seront affichés sous forme de ligne inclinée au début ou à la fin de la région du clip.

Pour définir le niveau de la région de clip sélectionnée, utilisez le champ Niveau. L'amplitude de la forme d'onde changera en conséquence.



Pour inverser la région du clip sélectionnée, appuyez sur Inverser.



Pour rendre muette la région du clip sélectionnée, appuyez sur Muet.



Pour allonger ou raccourcir la région du clip sélectionnée sans modifier sa hauteur, appuyez sur Warp, ce qui activera les champs Semi, Fine et BPM à côté. Utilisez le champ BPM pour modifier le tempo, ce qui modifiera la durée de la région du clip en conséquence. Utilisez les champs Semi et Fine si vous souhaitez modifier la hauteur (cela est utile pour faire correspondre les durées de deux échantillons avec des hauteurs différentes).

Astuce : Vous pouvez configurer l'enregistrement de la piste audio pour garantir que la région du clip résultante est automatiquement déformée. Vous pouvez ensuite ajuster le tempo du projet pendant que la région du clip reste temporelle. Voir Menu > Préférences > Général pour en savoir plus.

Remarque : Lorsque vous enregistrez un fichier audio, le tempo du projet actuel y sera intégré. Ces informations sont stockées dans le fichier exemple lorsque vous enregistrez le projet. Lorsque vous déformez une région de clip audio, l'algorithme de déformation utilise le tempo du projet et la valeur actuelle dans le champ BPM pour générer le « facteur d'étirement ».

Remarque : les algorithmes Warp sont très gourmands en CPU et peuvent entraîner des pertes audio pendant la lecture s'ils sont utilisés trop librement. Soyez conscient de la manière dont (et à quelle fréquence) vous utilisez la fonction Warp. Vous pouvez réduire les ressources CPU requises en effectuant l'une ou toutes les opérations suivantes :

Réduisez la quantité de réglage de la hauteur (par exemple, les champs Semi et Fine).

Évitez de déformer les très petites régions de clip.

Déformez le moins de pistes ou de régions de clip possible (c'est-à-dire réduisez le nombre total de voix [de la limite polyphonique qui utilise l'algorithme de déformation à un moment donné), en particulier dans les cas où les régions déformées commencent en même temps.

Si vous avez utilisé des échantillons déformés dans un kit de batterie, envisagez d'utiliser la fonction Flatten Pad pour consolider les couches du pad affecté en un seul échantillon audio (voir ici pour en savoir plus). Une fois le pad aplati, son ou ses échantillons n'ont plus besoin d'être déformés.

Pour ouvrir la fenêtre Timing Correct, appuyez et maintenez Shift, puis appuyez sur TC en bas de l'écran. Voir Fonctionnalités générales > Timing Correct (TC) pour en savoir plus.

Pour couper ou mettre en solo le clip, maintenez la touche Shift enfoncée, puis appuyez sur Muet ou Solo (respectivement) en bas de l'écran.

Pistes MIDI

Lorsque vous visualisez des pistes MIDI dans Clip Event Editor, utilisez ces quatre icônes d'outils en haut de l'écran pour utiliser différentes fonctions dans la grille.



Appuyez sur l'un d'entre eux pour sélectionner son mode :



Crayon : Mode Dessin :

Pour saisir une note dans un carré de grille vide, appuyez sur le carré de grille.

Pour sélectionner une note, appuyez dessus.

Pour déplacer une note, appuyez dessus et faites-la glisser vers un autre carré de la grille.

Pour effacer une note, appuyez deux fois dessus.

Pour modifier la vitesse ou dessiner une automatisation, appuyez et faites glisser dans la voie de vitesse/automatisation.



Gomme : Mode d'effacement :

Pour effacer une note, appuyez dessus. Vous pouvez également appuyer et faire glisser pour effacer plusieurs notes dans la même ligne.



Boîte de sélection : Mode de sélection :

Remarque : Les notes resteront sélectionnées si vous passez à un autre mode. La sélection changera cependant si vous appuyez sur un pad alors que Hitting Pad Selects All Events est réglé sur On.

Pour sélectionner une note, appuyez dessus.

Pour sélectionner plusieurs notes, appuyez et faites glisser sur la grille pour créer un cadre autour d'elles.

Pour déplacer une note, appuyez dessus et faites-la glisser vers un autre carré de la grille.

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

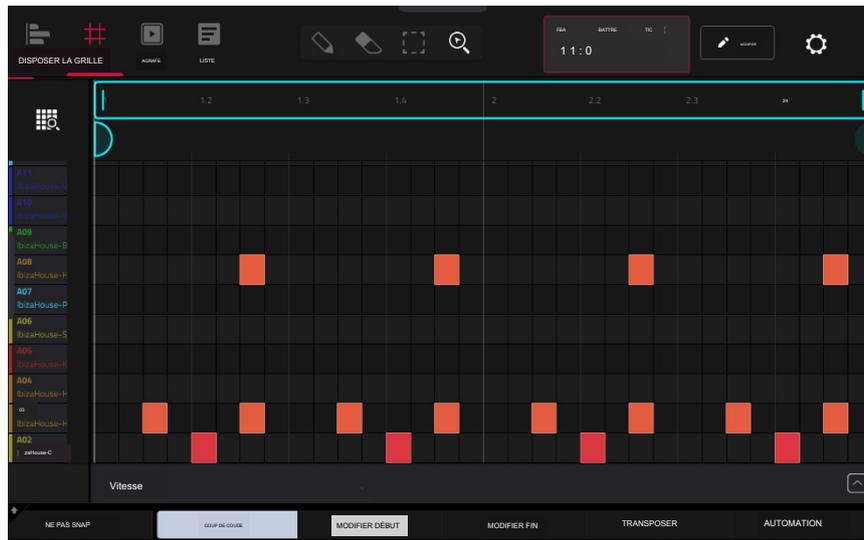
Pour effacer plusieurs notes, sélectionnez-les comme décrit ci-dessus, puis sélectionnez l'outil Gomme et appuyez sur l'une des notes sélectionnées.



Loupe : Mode de navigation :

Pour passer à une autre partie de la grille, appuyez dessus et faites-la glisser.

Pour zoomer ou dézoomer, écartez ou pincez vos doigts (respectivement) sur la grille. Vous pouvez le faire verticalement, horizontalement ou les deux en même temps.



Quel que soit l'outil sélectionné, vous pouvez effectuer l'une des opérations suivantes pour déplacer, allonger, raccourcir ou transposer la ou les notes sélectionnées.

Pour configurer automatiquement la grille pour afficher une banque de pads et deux barres, appuyez sur l'icône de grille et de loupe dans le coin supérieur gauche.

Pour annuler votre dernière action, appuyez sur Annuler.

Pour refaire la dernière action annulée, appuyez sur Maj+Annuler.

Pour sélectionner toutes les notes d'un pad, appuyez sur le pad souhaité.

Pour déplacer les notes sélectionnées, appuyez sur Nudge en bas de l'écran, puis utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour déplacer les notes vers la gauche ou la droite. Par défaut, vous pouvez positionner les notes uniquement selon les valeurs de quantification définies par la valeur Time Correct (voir Fonctionnalités générales > Timing Correct (TC) pour en savoir plus).

Pour déplacer les notes sélectionnées sans les restreindre (« les aligner ») à la grille de quantification, appuyez et maintenez Don't Snap dans le coin inférieur gauche de l'écran, puis utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour déplacer les notes. Dans ce cas, chaque coup de pouce équivaut à quatre ticks.

Pour ajuster le point de début ou le point final des notes sélectionnées (sans changer leur position), appuyez sur Modifier le début ou Modifier la fin en bas de l'écran, puis utilisez la molette de données ou les boutons +/-.

Pour transposer les notes sélectionnées vers le haut ou vers le bas, appuyez sur Transposer en bas de l'écran, puis utilisez la molette de données ou les boutons +/-.

Pour copier instantanément les notes sélectionnées, maintenez la touche Maj enfoncée, puis appuyez sur Copier en bas de l'écran. Les notes sélectionnées seront dupliquées et commenceront 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, maintenez la touche Maj enfoncée, puis appuyez sur Couper en bas de l'écran. Les notes sélectionnées seront copiées et supprimées de la grille.

Pour coller les notes copiées, maintenez la touche Maj enfoncée, puis appuyez sur Coller en bas de l'écran. Les notes sélectionnées seront collées à l'emplacement de la tête de lecture.

Pour ouvrir la fenêtre Timing Correct, maintenez la touche Shift enfoncée, puis appuyez sur TO en bas de l'écran. Voir Fonctionnalités générales > Timing Correct (TC) pour en savoir plus.

Appuyez sur l'icône d'édition au crayon à côté du compteur de temps pour ouvrir la fenêtre d'édition d'événement. Vous pouvez utiliser n'importe laquelle de ces fonctions comme décrit ci-dessous.

Pour revenir à l'éditeur d'événements de clip, appuyez sur Annuler ou appuyez sur en haut de l'écran.

La fonction Effacer les événements efface tous les événements du clip et réinitialise tous ses paramètres.

Pour confirmer votre choix, appuyez sur Effacer.

Pour revenir à l'écran précédent, appuyez sur Annuler.

La fonction Trim to clip coupe immédiatement tous les événements de notes situés en dehors des limites du clip.

La fonction Événements à double vitesse réduit immédiatement de moitié la durée de tous les événements de note du clip ainsi que la distance qui les sépare. En d'autres termes, toutes les notes sont rapprochées, de sorte que le clip semble jouer à deux fois la vitesse précédente. Cela n'affecte pas réellement la hauteur des notes ni le tempo.

La fonction Half-Speed Events double immédiatement la durée de tous les événements de note du clip ainsi que la distance qui les sépare. En d'autres termes, toutes les notes sont plus espacées, de sorte que le clip semble jouer à la moitié de la vitesse précédente. Cela n'affecte pas réellement la hauteur des notes ni le tempo.

La fonction Pitch Quantize force les hauteurs des événements de note dans une gamme spécifique.

Pour sélectionner la note fondamentale souhaitée de la gamme, utilisez le champ Note racine.

Pour sélectionner un type d'échelle, utilisez le champ Échelle.

Pour déterminer quels événements de note seront quantifiés, cochez la case Appliquer uniquement aux événements sélectionnés.

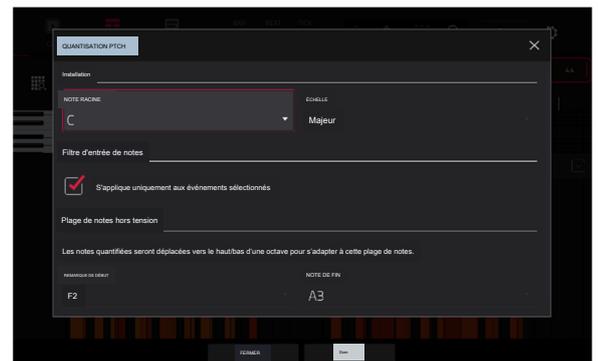
Lorsque cette option est activée, seuls les événements de note actuellement sélectionnés seront quantifiés.

Lorsqu'elle est désactivée, toutes les hauteurs du clip actuel seront quantifiées.

Pour définir les hauteurs les plus basses et les plus hautes possibles où les événements de notes quantifiés seront placés, utilisez les champs Start Note et End Note (respectivement). Si un événement de note est initialement en dehors de cette plage, il sera forcé à la hauteur la plus proche (dans la gamme) à l'intérieur de la plage.

Pour continuer et quantifier les événements de note, appuyez sur Do It.

Pour annuler, appuyez sur Fermer.



La fonction Humanize applique la randomisation au timing, à la durée et/ou à la vélocité des événements de note.

Pour sélectionner si l'humanisation sera appliquée ou non au timing des événements de note, cochez la case Humaniser le temps.

Pour sélectionner le nombre maximum d'impulsions par lequel le timing d'un événement sera ajusté, utilisez le curseur Quantité (impulsions).

Pour définir la façon dont l'effet d'humanisation est appliqué au timing, utilisez le curseur Eagerness. Les valeurs négatives correspondent à un jeu « en avance sur le rythme » tandis que les valeurs positives correspondent à un jeu « en retard sur le rythme ».

Pour définir si l'humanisation sera appliquée ou non à la durée des événements de note, cochez la case Humaniser la longueur de la note.

Pour définir l'ampleur avec laquelle l'effet d'humanisation est appliqué aux longueurs de note, utilisez le curseur Longueur (%).

Pour définir si l'humanisation sera appliquée ou non aux vélocités des événements de note, cochez la case Humaniser la vélocité.

Pour définir la façon dont l'effet d'humanisation est appliqué aux vélocités des notes, utilisez le curseur Force (%).

Pour déterminer quelles notes utiliseront ces valeurs d'humanisation, cochez la case Appliquer uniquement aux événements sélectionnés.

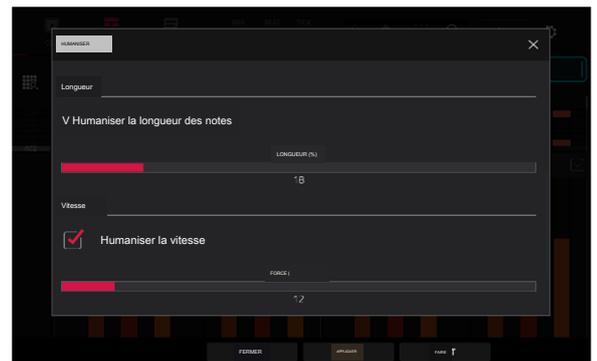
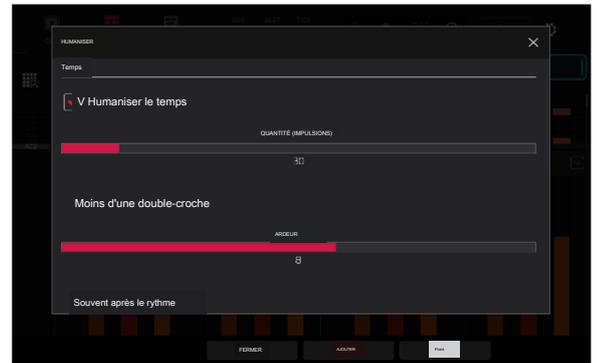
Lorsque cette option est activée, seules les notes actuellement sélectionnées seront humanisées.

Lorsqu'elle est désactivée, toutes les notes du clip seront humanisées.

Pour appliquer l'humanisation et garder cette fenêtre ouverte, appuyez sur Appliquer.

Pour appliquer l'humanisation et fermer la fenêtre, appuyez sur Do It.

Pour fermer la fenêtre sans apporter de modifications, appuyez sur Fermer.



La fonction Générer des événements aléatoires crée des motifs mélodiques ou de batterie aléatoires dans le clip actuel.

Pour sélectionner le type d'événements que vous souhaitez créer, utilisez le champ Type d'événement pour sélectionner Événements de batterie ou Événements mélodiques.

Pour sélectionner la manière dont les événements seront 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 du clip par ceux générés aléatoirement.

Remplacer les événements dans la plage de notes : sélectionnez cette option pour remplacer tous les événements de la plage de notes désignée dans le clip par ceux générés aléatoirement. Utilisez les menus Bank ou Start Pad et End Pad pour définir la plage de notes des événements de batterie ou les menus Start Note et End Note pour définir la plage de notes des événements mélodiques.

Ajouter aux événements existants : sélectionnez cette option pour ajouter les événements générés aléatoirement au clip sans remplacer ou écraser ceux existants.

Pour définir le nombre de mesures que les événements utiliseront, utilisez le champ Taille du motif (barres). La valeur la plus élevée possible correspond au nombre de mesures du clip actuel.

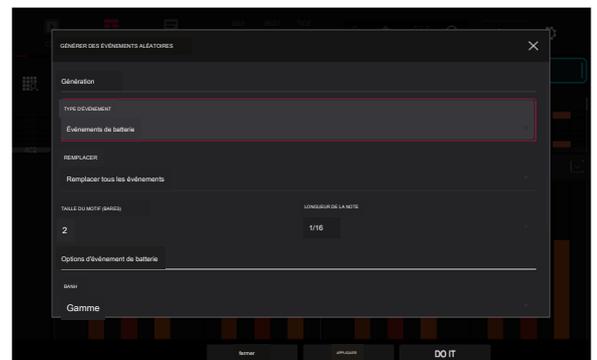
Pour sélectionner la durée des événements, utilisez le champ Longueur de la note.

(Cette fonctionnalité n'est pas fonctionnelle si Legato est activé lors de la génération d'événements mélodiques.)

Pour générer les événements et garder cette fenêtre ouverte, appuyez sur Appliquer.

Pour générer les événements et fermer la fenêtre, appuyez sur Do It.

Pour fermer la fenêtre sans générer d'événements, appuyez sur Fermer.



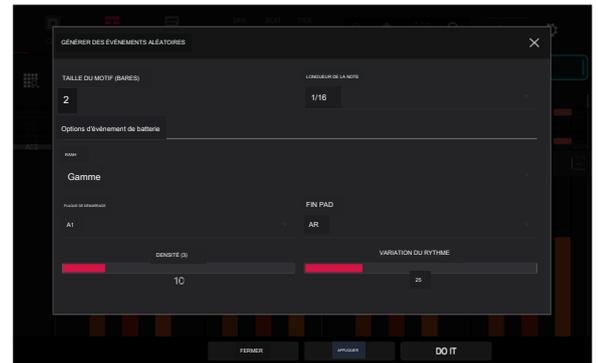
Si le type d'événement est défini sur Événements de batterie :

Pour sélectionner la banque de pads qui sera utilisée pour générer les événements, utilisez le champ Bank ou sélectionnez Range pour utiliser les menus Start Pad et End Pad afin de définir une plage de pads spécifique à la place.

Pour définir une plage de pads spécifique sur laquelle les événements seront générés, utilisez les champs Start Pad ou End Pad. Vous ne pouvez utiliser ces champs que si le menu Bank est réglé sur Range.

Pour définir le degré de rapprochement des événements dans le clip, utilisez le curseur Densité (%).

Pour définir l'ampleur ou l'étalement de variation des motifs rythmiques des notes générées, utilisez le curseur Variation du rythme.



Si le type d'événement est défini sur Événements mélodiques :

Pour définir une plage de notes spécifique sur laquelle les événements seront générés, utilisez les champs Note de début ou Note de fin.

Pour activer ou désactiver le legato, cochez la case Legato.

Lorsque cette option est activée, les notes générées seront étendues ou raccourcies pour créer une phrase longue et ininterrompue depuis le point de début du premier événement de note jusqu'au point final du dernier événement de note.

Chaque événement de note durera jusqu'à ce qu'un autre événement de note démarre.

Si plusieurs événements de note démarrent en même temps (et ne sont pas les derniers événements de note), leurs durées deviendront identiques.

Lorsque cette option est activée, les notes générées utiliseront la durée définie par le menu Longueur de note.

Pour définir le nombre maximum d'événements de notes pouvant être joués simultanément dans la piste, utilisez le champ Polyphonie pour sélectionner 1 à 8.

Pour déterminer si les notes utiliseront ou non une gamme, cochez la case Contraindre les notes à l'échelle.

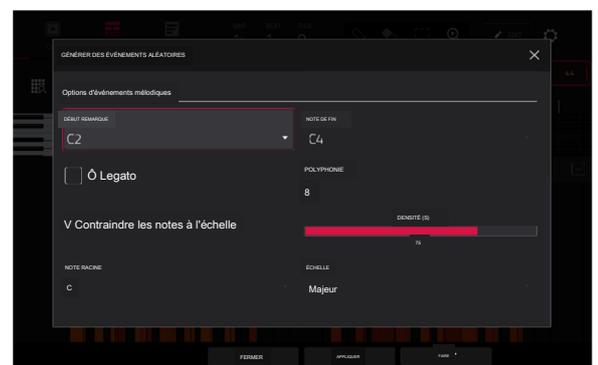
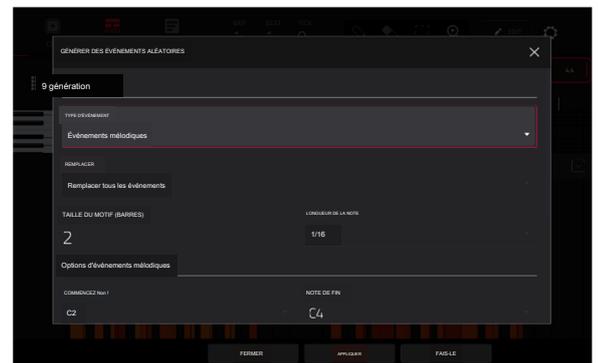
Lorsque cette option est activée, les notes seront dans la gamme déterminée par le menu Scale.

Lorsqu'elle est désactivée, les notes seront chromatiques.

Pour définir le degré de rapprochement des événements dans le clip, utilisez le curseur Densité (%).

Pour définir la note fondamentale de la gamme que les notes utiliseront, utilisez le champ Note racine.

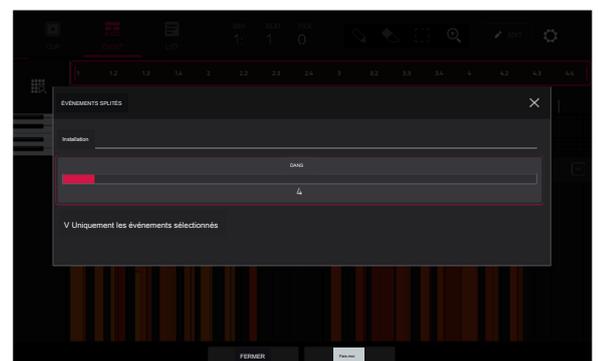
Pour sélectionner l'échelle ou le nœud que les notes générées utiliseront, utilisez le champ Échelle.



Le processus Split Note Events divise les événements de note en un nombre égal de parties.

Pour définir le nombre de parties en lesquelles les événements de note seront divisés, utilisez le champ Into.

Pour configurer le processus afin qu'il affecte uniquement les notes sélectionnées, cochez la case Uniquement les événements sélectionnés. Lorsque cette case n'est pas cochée, tous les événements de note du clip seront divisés.



La fonction Merge Pads vous permet de fusionner des échantillons et des paramètres de deux pistes de batterie.

Pour sélectionner la piste à partir de laquelle les pads seront copiés, utilisez le champ From Track.

Pour sélectionner la piste sur laquelle les pads copiés seront fusionnés, utilisez le champ Into Track.

Pour fusionner les échantillons et les paramètres au début de la prochaine banque inutilisée, cochez le champ Démarrer sur la banque suivante.

Pour fusionner les pads, appuyez sur Do It.

Pour fermer la fenêtre et revenir à l'écran précédent, appuyez sur Annuler.

La fonction Copy Pads vous permet de copier un ou plusieurs pads d'une piste de batterie à une autre.

Pour sélectionner si vous souhaitez copier un pad individuel, une banque de pads ou une plage de pads, utilisez le menu Copy Type. Utilisez les champs qui apparaissent pour sélectionner les pads Pad, From Bank ou Start/End qui seront copiés.

Pour sélectionner la piste à partir de laquelle les pads sont copiés, utilisez le champ From Track.

Pour sélectionner la piste à laquelle les pads copiés sont ajoutés, utilisez le champ To Track.

Pour définir le point de départ auquel les pads copiés sont ajoutés, utilisez les champs Pad, To Bank ou Start Pad.

Pour copier les pads et garder cette fenêtre ouverte, appuyez sur Appliquer.

Pour copier les pads et fermer la fenêtre, appuyez sur Do It.

Pour fermer la fenêtre sans apporter de modifications, appuyez sur Fermer.

La fonction Convertir en Progression crée une progression personnalisée à partir d'une piste MIDI mélodique que vous pouvez utiliser pour jouer avec le mode Progressions Note.

Pour définir les paramètres de la nouvelle Progression, utilisez les champs Progression :

Pour définir le nom de la progression, utilisez le champ Nom.

Pour définir la note fondamentale, utilisez le champ Note racine.

Pour définir le type d'échelle, utilisez le champ Type d'échelle.

Pour définir les paramètres des accords dans la progression, utilisez les champs Accord :

Pour sélectionner un accord de la progression à modifier, utilisez le champ Accord.

Pour renommer l'accord sélectionné, utilisez le champ Nom.

Pour définir le type d'accord, utilisez le champ Type pour sélectionner Root, Normal ou Below Root.

Pour jouer l'accord sélectionné, appuyez sur le bouton Lecture.

Pour convertir la progression et fermer la fenêtre, appuyez sur Do It.

Pour fermer la fenêtre et revenir à l'écran précédent, appuyez sur X, Fermer ou n'importe où en dehors de la fenêtre.

Les fonctions Exporter en tant que motif et Exporter en tant que MIDI enregistrent respectivement le clip actuel sous forme de motif (mpcpattern) ou de fichier MIDI (.midi) sur un périphérique de stockage externe ou sur le lecteur interne de Force.

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

Interne est le lecteur interne de la Force.

Force Documents est un raccourci vers le dossier Force Documents sur le lecteur interne de Force.

Si vous avez des périphériques de stockage connectés aux ports USB ou à l'emplacement pour carte SD de Force, ils apparaîtront également dans cette colonne.

Pour accéder à un dossier, appuyez deux fois dessus. Vous pouvez également tourner la molette de données ou utiliser les boutons +/- pour vous déplacer dans la liste, puis appuyer sur la molette de données pour accéder à un dossier. Vous pouvez également appuyer sur l'un des cinq boutons de dossier en haut à droite pour accéder immédiatement aux chemins de fichiers prédéfinis (voir Navigateur pour savoir comment procéder).

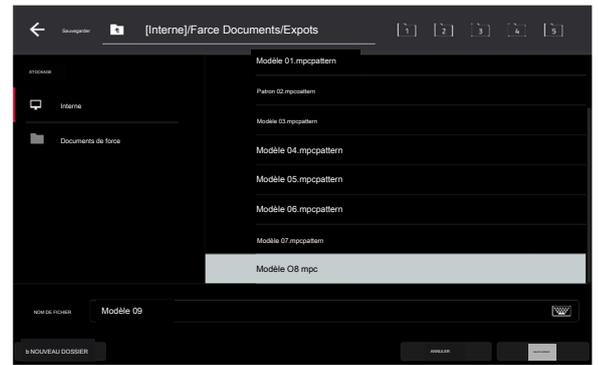
Pour créer un nouveau dossier, appuyez sur Nouveau dossier, utilisez le clavier virtuel qui apparaît pour saisir un nom, puis appuyez sur Do It. Vous entrerez immédiatement dans le nouveau dossier.

Pour remonter d'un niveau de dossier, appuyez sur l'icône dossier/t dans le coin supérieur gauche.

Pour nommer le fichier, appuyez sur le champ File Name en bas de l'écran et utilisez 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 sur l'icône dans le coin supérieur gauche.



Voie de vitesse/automatisation

L'éditeur d'événements de clip contient également une piste de vitesse/automatisation où vous pouvez facilement ajuster la vitesse des notes et les paramètres d'automatisation.



La voie de vitesse/automatisation dans l'éditeur d'événements de clip.

Pour afficher ou masquer la voie de vitesse/automatisation :

1. Appuyez sur le bouton fléché vers le haut (↑) dans le coin inférieur droit pour afficher la voie de vitesse/automatisation.
2. Appuyez sur la flèche vers le bas (↓) pour masquer la voie de vitesse/automatisation.

Lors de l'édition de la vitesse, la vitesse de chaque note est représentée par une barre verticale. Plus la barre est haute et rouge, plus la vitesse est élevée. Les barres jaunes indiquent une vitesse inférieure. Les barres avec une ligne grise en haut indiquent une note actuellement sélectionnée.

Pour régler la vitesse des notes sélectionnées, appuyez sur **Vitesse** en bas de l'écran, puis utilisez la molette de données ou les boutons +/-.

Pour ajouter une automatisation à un clip :

1. Sélectionnez une piste MIDI ou une piste audio, puis appuyez sur **Menu** et appuyez sur **Grille** pour ouvrir l'éditeur d'événements de clip.
2. Appuyez sur la flèche vers le haut sur la barre de paramètres pour développer la voie de vitesse/automatisation.
3. Par défaut, la vitesse est affichée dans cette voie pour les pistes MIDI et TRK : le volume est affiché pour les pistes audio. Appuyez deux fois sur ce champ pour ouvrir le menu déroulant **Paramètre**.
4. Dans le menu qui apparaît, appuyez sur **Ajouter nouveau** pour ajouter un paramètre d'automatisation. Vous pouvez choisir parmi une variété de paramètres en fonction du type de piste, des effets d'insertion ajoutés et d'autres options.

Pour modifier l'automatisation, effectuez l'une des opérations suivantes dans **Clip Event Editor** ou **Clip Editor** :

- Utilisez l'outil **Crayon** pour dessiner votre automatisation dans la voie d'automatisation.

Utilisez l'outil **Gomme** pour effacer les points d'automatisation. Si vous effacez tous les points d'automatisation, le paramètre sera supprimé.

Appuyez sur l'icône de la corbeille pour supprimer simultanément toutes les automatisations du paramètre sélectionné.

Lors de la modification de l'automatisation de probabilité, les barres bleues représentent la probabilité que la note soit jouée. Lors de la modification de l'automatisation **Ratchet**, les barres bleues représentent les subdivisions **Ratchet** pour les notes sélectionnées, affichées sous forme de lignes pointillées sur la note d'origine.

Éditeur de clips



L'éditeur de clips vous permet d'afficher et de modifier les paramètres du conteneur de clips lui-même. Cette vue a trois apparences différentes : une pour la piste audio, une pour les pistes de batterie et une pour les pistes de groupe de touches, de plugin, MIDI et CV.

Pour accéder à l'éditeur de clips, effectuez l'une des opérations suivantes :

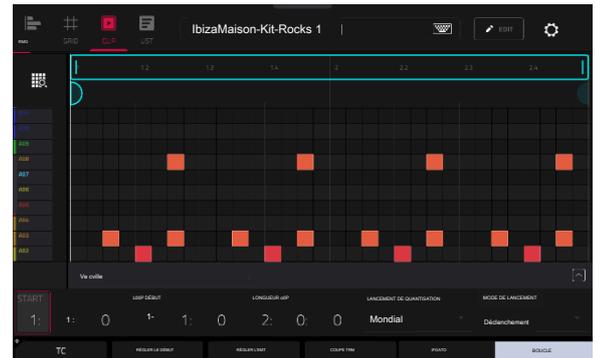
Appuyez sur Clip.

C Appuyez sur Menu, puis sur Éditeur de clips.

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

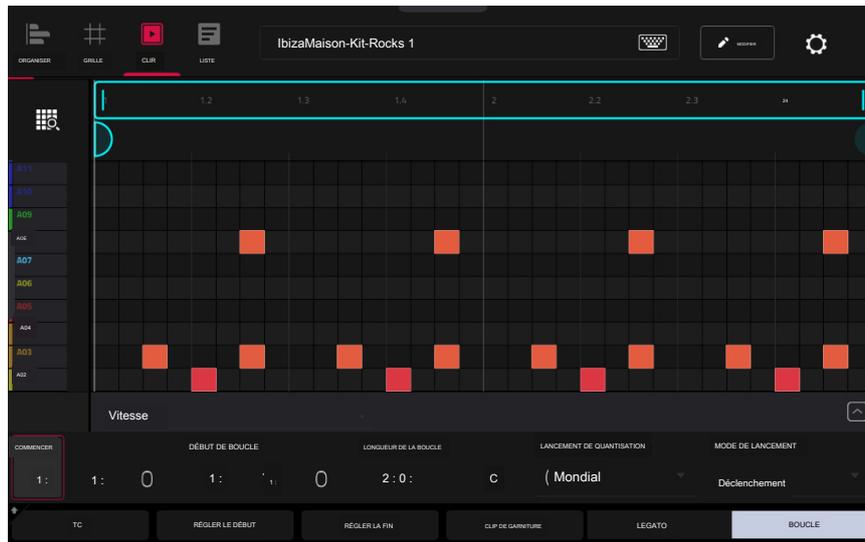


Pour les pistes de batterie, la colonne de gauche vous montre tous les pads disponibles dans une vue verticale avec leurs événements correspondants dans la grille de droite.



Pour les pistes keygroup, plugin, MIDI et CV, la colonne de gauche affiche un clavier vertical "piano roll" avec les événements correspondants dans la grille de 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 du clip. Vous pouvez également faire glisser le marqueur de début de boucle.

Utilisez les champs Longueur de boucle pour définir la longueur totale de la boucle. Vous pouvez également faire glisser le marqueur de fin de boucle

Utilisez le champ Launch Quantize pour définir la quantification pour le lancement du clip. Ceci peut être réglé séparément de la quantification de lancement globale.

Utilisez le champ Mode de lancement pour définir la manière dont le clip est lancé. Sélectionnez Basculer pour que le clip démarre ou s'arrête à chaque pression successive. Sélectionnez Déclencheur pour que le clip démarre au début à chaque pression.

Pour ouvrir la fenêtre Timing Correct, appuyez sur TC en bas de l'écran. Cette fenêtre contient divers paramètres pour vous aider à quantifier les événements de votre clip (découvrez cette fonctionnalité dans Fonctionnement > Fonctionnalités générales > Timing Correct (TC).

Pour ajuster les points de début ou de fin du clip, appuyez sur Définir le début ou Définir la fin pendant que le point du clip sera joué. Le point de départ ou la fin défini à l'emplacement de la tête de lecture.

Pour découper un clip, utilisez les champs Longueur de boucle pour définir la longueur préférée, puis appuyez sur Couper le clip pour découper l'intégralité du clip à cette taille.

Pour activer ou désactiver le legato, appuyez sur Legato. Lorsque Legato est actif, la tête de lecture continuera à partir de la même position que dans le clip précédent de la même piste lors du basculement entre les clips. Ceci est utile pour créer des remplissages fluides dans les breaks de batterie ou lors de l'utilisation d'une piste à capella.

Pour activer ou désactiver la boucle de clip, appuyez sur Boucle. En règle générale, activez Loop pour des phrases complètes et désactivez-le pour des phrases uniques.

Pour déplacer toute la zone de boucle vers la gauche ou la droite, appuyez et maintenez Shift et appuyez sur << Loop ou Loop >>.

Pour réduire de moitié ou doubler la taille de la boucle, maintenez la touche Shift enfoncée et appuyez sur /2 ou 2X.

Pour afficher la voie de vitesse/automatisation, appuyez sur le bouton flèche vers le haut (↑) dans le coin inférieur droit. La vitesse et l'automatisation peuvent être modifiées dans l'éditeur d'événements Clip. Pour masquer la voie d'automatisation de la vitesse, appuyez sur la flèche vers le bas (↓) lorsqu'elle est développée.

La fenêtre Paramètres vous permet de configurer certains paramètres de Clip Event Editor.

Pour afficher les paramètres, appuyez sur l'icône d'engrenage.



Le mode d'édition de liste possède certaines des fonctionnalités de l'éditeur d'événements de clip, ainsi que quelques fonctionnalités supplémentaires, mais avec une interface/ un flux de travail différent.

#	TEMPS	NOM NOTE/ÉVÉNEMENT	LONGUEUR	VITESSE	TYPE DE MODÈLE	VALEUR	PROBLÈME	RAT
1	001:01:00	A01 (36)			Poëte	20R		
2	001:01:00	A01 (36)			Dégradation aléatoire	127		
3	001:01:00				Envoyer 1	+6,00dB		
4	001:01:00	A01 (36)	24	127	-		100%	-
5	001:01:00	A10 (45)	95	127	-		100%	4
6	001:01:48	A03 (38)	23	79	-		52%	-
7	001:02:00	A01 (36)			Poëte	20L		
8	001:02:00	A01 (36)			Dégradation aléatoire	109		
9	001:02:00				Envoyer 1	+1,14dB		
10	001:02:00	A02 (37)	23	103	-		100%	-

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

Le menu Affichage vous permet de sélectionner le type d'événements à afficher dans la liste.

Tous : sélectionnez cette option pour afficher tous les types d'événements.

Notes : sélectionnez cette option pour afficher uniquement les notes.

Aftertouch : sélectionnez cette option pour afficher uniquement les messages d'aftertouch.

Automatisation MIDI : sélectionnez cette option pour afficher uniquement les événements d'automatisation MIDI.

Suivre l'automatisation : sélectionnez cette option pour afficher uniquement les événements d'automatisation de suivi.

Pitch Bend : sélectionnez cette option pour afficher uniquement les événements de pitch bend.

Control Change : 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.

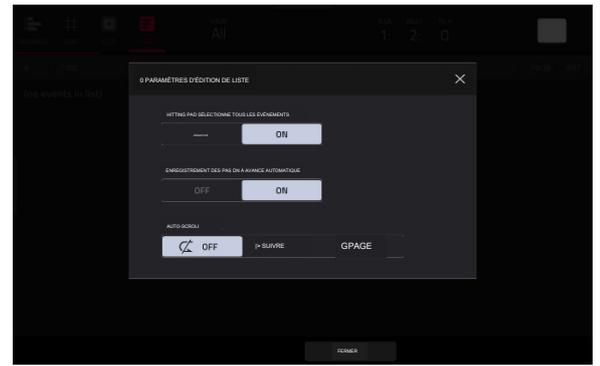
Ch Pressure : sélectionnez cette option pour afficher uniquement les messages de pression du canal.

Solo/Mute : sélectionnez cette option pour afficher uniquement les événements solo et muet pour les clips, les pistes et les pads.

Autre : sélectionnez cette option pour afficher d'autres types d'événements non répertoriés ci-dessus, tels que les paramètres de pad ou de groupe de touches.

La fenêtre Paramètres vous permet de configurer certains paramètres du mode d'édition de liste.

Pour afficher les paramètres, appuyez sur l'icône d'engrenage.



Utilisez le sélecteur Hitting Pad Selects All Events pour activer ou désactiver la fonction. Lorsqu'il est activé, appuyer sur un pad sélectionnera automatiquement tous les événements de note pour ce pad dans le clip sélectionné sur cette piste. Lorsqu'il est réglé sur Off, appuyer sur un pad jouera simplement son son sans sélectionner aucun événement de note.

Utilisez le sélecteur Auto-Advance on Step Record pour activer ou désactiver la fonction. Lorsqu'il est réglé sur On, appuyer sur un pad lorsque la piste est armée pour l'enregistrement fera avancer la tête de lecture audio d'une longueur déterminée par le paramètre de division temporelle actuel dans la fenêtre TC/Timing Correct. Lorsqu'il est réglé sur Off, appuyer sur un pad lorsque la piste est armée en enregistrement ne modifiera pas la position de la tête de lecture audio.

Utilisez le sélecteur de défilement automatique pour définir le comportement de l'écran par rapport à la tête de lecture audio.

Suivre : la liste défilera en arrière-plan tout en gardant la tête de lecture audio centrée.

Page : La liste se déplacera vers la « page suivante » pour suivre la tête de lecture audio.

Désactivé : La liste ne bougera pas du tout.

Ces fonctions s'appliquent également à l'éditeur d'événements de clip et au mode d'édition d'échantillons.

#	TEMPS	BLOC-NOTES/REMARQUE	LONGUEUR	VITESSE	TYPE DE MODÈLE	VALEUR
---	-------	---------------------	----------	---------	----------------	--------

Le contenu du clip sera affiché sous forme de liste d'événements, avec les paramètres suivants :

: Il s'agit du numéro de l'événement de note.

Temps : Il s'agit de la position de l'événement de note en mesures, temps et ticks. Si plusieurs événements de note se produisent en même temps, d'autres événements de note seront répertoriés immédiatement en dessous, mais leurs valeurs temporelles seront grisées.

Type d'événement : cette icône indique le type d'événement (par exemple, Note, Aftertouch, Track Automation, etc.). Consultez la liste des icônes ci-dessous montrant les différents types d'événements.

Pad/Note : Il s'agit du numéro de pad et/ou de note MIDI correspondant. Pour les pistes de batterie, vous verrez le numéro du pad. Pour les pistes de groupe de touches, les pistes de plugin et les pistes midi, vous verrez la note.

Longueur : Il s'agit de la durée de l'événement de note en ticks.

Vélocité : Il s'agit de la vélocité de l'événement de note avec sa couleur correspondante.

Type de mod : Il s'agit du type de modificateur utilisé sur l'événement de note via l'automatisation.

Valeur : C'est la valeur de l'automatisation du modificateur.

#	TEMPS	ICÔNE	AUO (NOM/NUMÉRIQUE)	LONGUEUR	VITESSE	TYPE DE MODÈLE	VALEUR	PROBLEME	RAT
1	001:01:00	🔴➕	A01 (36)			Poêle	20R		
2	001:01:00	🔴➕	A01 (36)			Dégradation aléatoire	127		
3	001:01:00	🟢➕				Envoyer 1	+6.00dB		
4	001:01:00	🎵	A01 (36)	24	127	-		100%	↔
5	001:01:00	🎵	A10 (45)	95	127	-		100%	4
6	001:01:48	🎵	A03 (38)	23	79	-		52%	↔
7	001:02:00	🔴➕	A01 (36)			Poêle	20L		
8	001:02:00	🔴➕	A01 (36)			Dégradation aléatoire	109		
9	001:02:00	🟢➕				Envoyer 1	41.14dB		
10	001:02:00	🎵	A02 (37)	23	103	-		100%	↔

La flèche rouge () sur le côté gauche de la liste représente la position actuelle de la tête de lecture audio. Si votre clip est en cours de lecture, la flèche se déplacera en conséquence.

Les icônes suivantes indiquent les types d'événements correspondants :



Note



Automatisation IIMIDI (Volume, Pan, Mute, Solo)



Automatisation MIDI CC (0-127)



Automatisation des paramètres MIDI (Aftertouch, Pitchbend, Channel Pressure ou Program Change)



Automatisation du mixeur HE (Volume, Pan, Mute, Solo ou Send 1-4)



Automatisation des paramètres du mixeur HH (les options varient en fonction du type de piste)



Automatisation des effets d'insertion de piste (les options varient en fonction de l'effet)



Automatisation du mixeur D+ Pad/Keygroup (niveau, panoramique, Pad Mute, Pad Solo ou Send 1--4)



Automatisation des paramètres du D Pad/Keygroup (les options varient en fonction du type de piste)



Automatisation des effets d'insertion de Pad/Keygroup DE (les options varient en fonction de l'effet)

ID	TEMPS	ACTION/PARAMÈTRE	LONGUEUR	VITESSE	TYPE DE MODÈLE	VALEUR	PROBLÈME	RAT
1	001:01:00	A01 (36)			Poêle	20R		
2	001:01:00	A01 (36)			Dégradation aléatoire	127		
3	001:01:00				Envoyer 1	+6.00 dB		
4	001:01:00	A01 (36)	24	127	-		100%	
5	001:01:00	A10 (45)	95	127	-		100%	4
6	001:01:48	A03 (38)	23	79	-		52%	
7	001:02:00	A01 (36)			Poêle	20L		
8	001:02:00	A01 (36)			Dégradation aléatoire	109		
9	001:02:00				Envoyer 1	41,14dB		
10	001:02:00	A02 (37)	23	103	-		100%	

Pour sélectionner un événement, appuyez dessus.

Pour sélectionner plusieurs événements, maintenez la touche Maj enfoncée et appuyez sur chaque événement.

Pour insérer un événement de note, appuyez sur Rec pour allumer le bouton, puis appuyez sur un pad. Un événement de note sera créé à l'emplacement actuel à l'aide du pad sur lequel vous avez appuyé. Vous pouvez continuer à appuyer sur des pads supplémentaires, qui continueront à insérer chaque pression comme un événement de note unique dans l'ordre dans lequel vous les avez enfoncés (similaire à un séquenceur pas à pas). Appuyez sur Stop pour quitter cette fonction.

Remarque : Selon le réglage Auto-Advance on Step Record, la position temporelle actuelle avance à chaque fois que vous appuyez sur un pad ou reste en place. Consultez la description précédente de l'avance automatique sur l'enregistrement pas à pas pour en savoir plus.

Vous pouvez également appuyer sur le bouton Insérer en bas de l'écran pour ouvrir la fenêtre Insérer un événement :

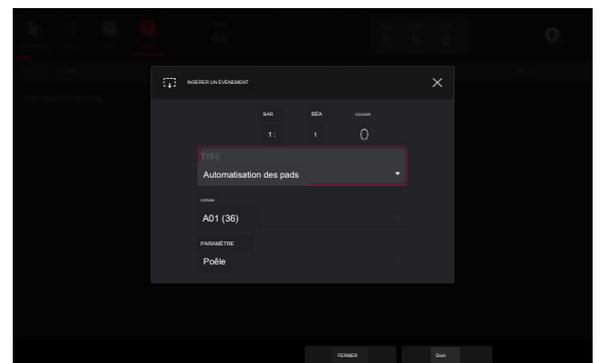
Utilisez les champs Bar:Beat:Tick pour définir l'emplacement où vous souhaitez ajouter un événement.

Utilisez le champ Type pour définir le type d'événement que vous souhaitez ajouter : Note, Pad Automation, Mixer Automation ou MIDI Automation.

Utilisez les champs Pad et/ou Paramètre pour définir les valeurs ou paramètres supplémentaires en fonction du type d'événement.

Appuyez sur Faire It pour ajouter l'événement.

Appuyez sur Annuler, sur le X ou n'importe où en dehors de la fenêtre pour fermer la fenêtre Insérer un événement et revenir au mode Liste.



Pour modifier le pad/note, la longueur, la vélocité ou la valeur numérique d'un événement, appuyez sur la valeur pour la sélectionner, puis utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour modifier la valeur. Vous pouvez également appuyer deux fois dessus et utiliser le pavé numérique qui apparaît pour saisir une valeur (pour la longueur, la vitesse ou la valeur numérique uniquement).

Pour modifier la durée d'un événement en fonction de vos paramètres Timing Correct, appuyez sur la valeur pour la sélectionner, puis appuyez et maintenez Shift et utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour modifier la valeur.

Pour décaler le Pad/Note d'un événement par banque de pads, appuyez sur la valeur pour la sélectionner, puis maintenez enfoncée la touche Shift et utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour changer la banque de pads.

Pour activer ou désactiver un événement Solo/Mute, appuyez sur le paramètre souhaité sur le commutateur On/Off. Vous pouvez également appuyer sur le commutateur Marche/Arrêt pour le sélectionner, puis utiliser la molette de données ou les boutons +/- pour modifier la valeur.

Pour déplacer un événement, appuyez dessus pour le sélectionner, appuyez sur Nudge en bas de l'écran, puis utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour déplacer l'événement vers le haut ou vers le bas. Répétez cette opération pour d'autres événements ou appuyez à nouveau sur Nudge pour désactiver la fonctionnalité.

Pour déplacer un événement en fonction de vos paramètres Timing Correct, appuyez sur la valeur Time pour le sélectionner, puis appuyez et maintenez Shift et utilisez la molette de données ou les boutons -/+ pour modifier la valeur.

Pour lire un événement, appuyez dessus pour le sélectionner, puis appuyez sur Jouer () en bas de l'écran. Cela fonctionne uniquement avec les événements de note.

Pour supprimer un événement, appuyez dessus pour le sélectionner, puis appuyez sur Supprimer en bas de l'écran.

Pour ouvrir la fenêtre Timing Correct, appuyez sur TC en bas de l'écran. Voir Fonctionnalités générales > Timing Correct (TC) pour en savoir plus.

Séquenceur pas à pas

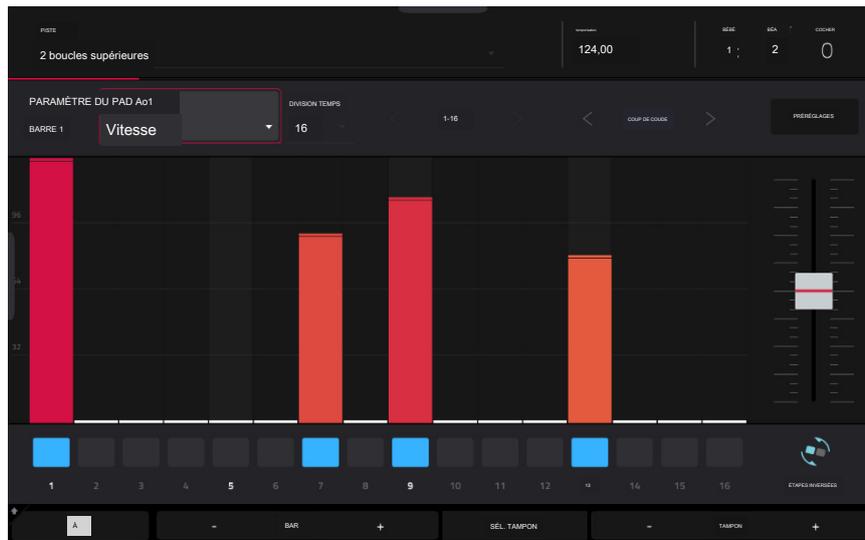


Le Step Sequencer vous permet de créer ou d'éditer des clips en utilisant les pads comme « boutons de pas », simulant l'expérience d'une boîte à rythmes traditionnelle de type séquenceur pas à pas. Ceci est disponible uniquement pour les pistes MIDI, pas pour les pistes audio.

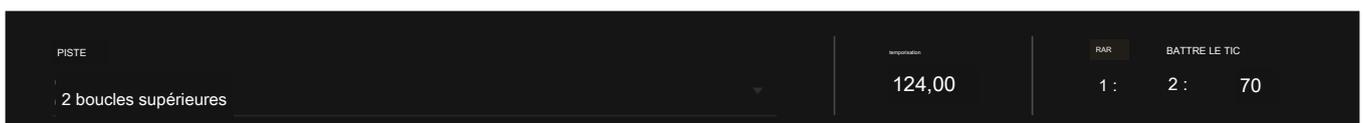
Vous pouvez également créer et modifier une automatisation à l'aide du Step Sequencer.

Pour accéder au séquenceur pas à pas, appuyez sur Menu, puis appuyez sur Séquenceur pas à pas. Si vous n'avez pas encore créé de clip pour la piste, vous serez invité à le faire.

Remarque : L'accès au mode Step Sequencer sur l'écran ne placera pas également les pads de lancement de clips dans leur propre mode de pad Step Sequencer. Appuyez sur le bouton Step Seq pour ce faire.



Le haut de l'écran affiche le nom et les informations de la piste ainsi que les informations sur le projet et le timing.



Le champ Piste affiche le nom de la piste actuelle.

Utilisez le champ BPM pour ajuster le tempo du projet.

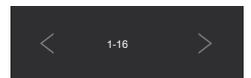
Le compteur de temps en haut de l'écran indique la position actuelle de la tête de lecture.



Pour saisir ou supprimer des étapes dans un clip :

1. Utilisez les boutons Pad +/- en bas de l'écran pour sélectionner le pad dont vous souhaitez saisir ou supprimer les pas. Le numéro de pad actuel est affiché dans le coin supérieur gauche.
2. Utilisez les boutons Bar +/- en bas de l'écran pour sélectionner la mesure du clip dont vous souhaitez saisir ou supprimer les étapes. Le numéro de mesure actuel est affiché dans le coin supérieur gauche.
3. Appuyez sur les pads de votre matériel Force ou appuyez sur un bouton en bas du séquenceur. Chaque pad correspond à un pas de la barre et s'allumera d'une couleur correspondant à sa vitesse.

Pour les divisions temporelles supérieures à 16, les pas de la barre seront représentés par plusieurs banques de pads. Dans ce cas, utilisez les flèches gauche et droite (< et >) à côté des numéros de pas (1-16, 17-32, etc.) pour modifier les pas affichés dans le séquenceur.



Pour ajuster la vitesse des pas, effectuez l'une des opérations suivantes :

Appuyez n'importe où sur la barre de vitesse d'un pas. Le haut de la barre de vitesse passera à ce point.

Utilisez le curseur sur le bord droit de l'écran pour augmenter ou diminuer la vitesse de toutes les étapes.

Utilisez les flèches Nudge < et Nudge > pour décaler l'ensemble du motif vers la gauche ou la droite (respectivement) d'un pas. Ceci est utile pour expérimenter différentes permutations rythmiques.

Utilisez le curseur sur le bord droit de l'écran pour augmenter ou diminuer la vitesse de toutes les étapes.

Utilisez le bouton Retourner les étapes pour changer les étapes avec des notes saisies et celles sans notes. Les pas qui n'avaient auparavant aucune note auront désormais des notes à pleine vitesse (127). Les étapes qui contenaient auparavant des notes seront désormais vides.



Appuyez sur Préréglages pour afficher ou masquer les commandes de vitesse prédéfinies. Ces commandes vous permettent de manipuler et de transformer les vitesses de la barre actuelle dans le clip.

Le premier bouton appliquera des vitesses ascendantes ou descendantes aux pas. Chaque fois que vous appuyez dessus, il fera défiler ces options :

- Les vitesses monteront jusqu'à un seul pic à la fin de la barre.
- Les vitesses monteront jusqu'à deux sommets, un après chaque moitié de la barre.
- Les vitesses monteront jusqu'à quatre sommets, un après chaque quart de barre.
- Les vitesses descendront d'un seul pic au début de la barre.
- Les vitesses descendront de deux sommets, un après chaque moitié de la barre.
- Les vitesses descendront de quatre sommets, un au début de chaque quart de la barre.

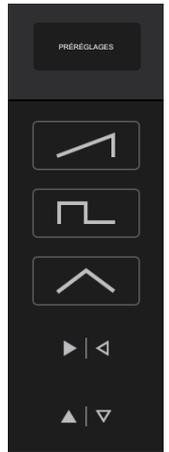
Le deuxième bouton réglera les vitesses des pas à la valeur maximale (127) ou aux valeurs minimales (1), en fonction de leur position dans la barre. Chaque fois que vous appuyez dessus, il fera défiler ces options :

- Les vitesses de la première moitié de la barre seront fixées à 1. Les vitesses de la seconde moitié seront fixées à 127.
- Les vitesses des premier et troisième quarts de la barre seront fixées à 1. Les vitesses des deuxième et quatrième quarts seront fixées à 127.
- Les vitesses des premier, troisième, cinquième et septième huitièmes de la barre seront réglées sur 1. Les vitesses des deuxième, quatrième, sixième et huitième huitièmes seront réglées sur 127.
- Les vitesses de la première moitié de la barre seront fixées à 127. Les vitesses de la seconde moitié seront fixées à 1.
- Les vitesses des premier et troisième quarts de la barre seront fixées à 127. Les vitesses des deuxième et quatrième quarts seront fixées à 1.
- Les vitesses des premier, troisième, cinquième et septième huitièmes de la barre seront fixées à 127. Les vitesses des deuxième, quatrième, sixième et huitième huitièmes seront fixées à 1.

Le troisième bouton appliquera des vitesses ascendantes ou descendantes aux pas. Chaque fois que vous appuyez dessus, il fera défiler ces options :

- Sur toute la barre, les vitesses monteront jusqu'à un sommet puis en descendront.
- Dans chaque moitié de la barre, les vitesses monteront jusqu'à un sommet puis en descendront.
- Dans chaque quart de la barre, les vitesses monteront jusqu'à un sommet puis en descendront.
- Sur toute la barre, les vitesses descendront d'un sommet vers une vallée, puis remonteront jusqu'au sommet.
- Dans chaque moitié de la barre, les vitesses descendront d'un sommet vers une vallée, puis remonteront jusqu'au sommet.
- Dans chaque quart de la barre, les vitesses descendront d'un sommet vers une vallée puis remonteront 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 miroir de la seconde moitié, et vice versa.



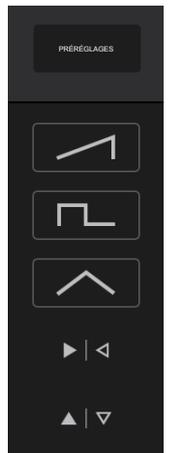
Le cinquième bouton inversera les vitesses de tous les pas avec les notes saisies. La somme des anciennes et nouvelles vitesses équivaudra à 127. L'exception est une vitesse de 127 ou 1 car un pas avec une note ne peut pas avoir une vitesse de 0.

Exemples :

Pas avec des vitesses de 40 aura désormais des vitesses de 87, et vice versa.

Pas avec des vitesses de 75 aura désormais des vitesses de 52, et vice versa.

Les pas avec des vitesses de 127 auront désormais des vitesses de 1, et vice versa.

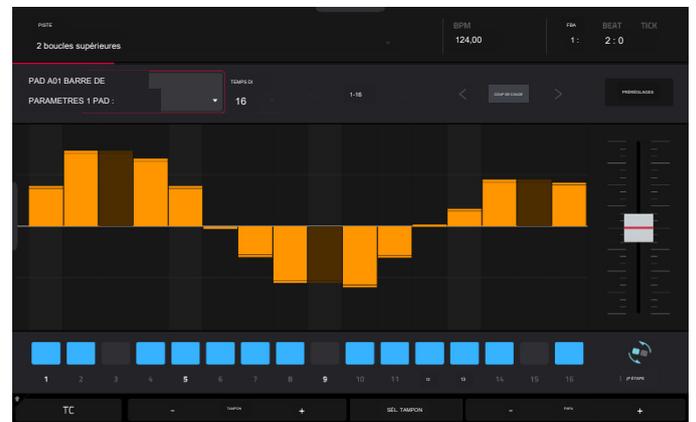


Automatisation des étapes

Vous pouvez également créer et modifier une automatisation à l'aide du Step Sequencer.

Pour ajouter un paramètre d'automatisation d'étape :

1. Appuyez sur Menu et appuyez sur Step Sequencer pour ouvrir le Step Sequencer.
2. Par défaut, le champ Paramètre du Step Sequencer affiche Velocity pour les pistes MIDI et TRK : Volume pour les pistes audio. Appuyez deux fois sur ce champ pour ouvrir la liste déroulante menu.
3. Dans le menu qui apparaît, appuyez sur Ajouter nouveau pour ajouter un paramètre d'automatisation. Vous pouvez choisir parmi une variété de paramètres en fonction du type de piste, des effets d'insertion ajoutés et d'autres options.



Pour modifier l'automatisation des étapes, effectuez l'une des opérations suivantes :

Appuyez et faites glisser votre doigt dans la zone de pas pour dessiner librement les valeurs de pas.

Appuyez et maintenez le bouton Boutons et appuyez sur Écran pour régler les boutons en mode Écran. Tout en visualisant le séquenceur pas à pas, vous pouvez utiliser les boutons pour un contrôle tactile de la valeur d'automatisation de chaque pas, émulant les séquenceurs pas à pas traditionnels basés sur des boutons. Utilisez la banque 1 des boutons pour contrôler les étapes 1 à 8 et la banque 2 pour contrôler les étapes 9 à 16. Pendant son réglage, la valeur d'automatisation actuelle sera affichée à côté du champ Paramètre, ainsi que dans la bande d'affichage au-dessus des boutons.

Appuyez et maintenez Shift et appuyez sur Clear pour effacer toute l'automatisation du paramètre sélectionné dans le clip sélectionné.

Maintenez la touche Shift enfoncée et appuyez sur Effacer la barre pour effacer toute l'automatisation du paramètre sélectionné dans la barre actuelle du clip sélectionné.

Utilisez les boutons Nudge et > pour décaler le paramètre d'automatisation actuel vers la gauche ou la droite à la valeur actuelle de Timing Correct.

- Utilisez le curseur sur le côté droit pour augmenter ou diminuer les valeurs des paramètres pour toutes les étapes d'automatisation dans la plage de temps visible.

Appuyez sur Préréglages et utilisez les boutons pour appliquer les préréglages à l'automatisation pas à pas (voir Fonctionnement > Modes > Séquenceur pas à pas pour plus d'informations).

Remarque : lors de la modification de l'automatisation d'une étape, si une étape n'est pas activée, une barre d'étape sombre indiquera la valeur actuelle du paramètre à cette étape, en fonction de la dernière étape active.



Le mode d'édition de piste contient tous les paramètres permettant d'éditer vos pistes.

Pour les pistes de batterie, ce mode inclut les paramètres de quatre couches ainsi que tous les paramètres de synthèse et réglages d'effets d'insertion. Consultez la section Pistes de batterie pour en savoir plus.

Pour les pistes de groupe de touches, ce mode contient légèrement plus de paramètres que les pistes de batterie. Consultez la section Pistes de groupes de touches pour en savoir plus.

Pour les pistes de plug-in, passez à Pistes de plug-in pour en savoir plus.

Pour les pistes MIDI et les pistes CV, passez aux pistes MIDI et aux pistes CV pour en savoir plus.

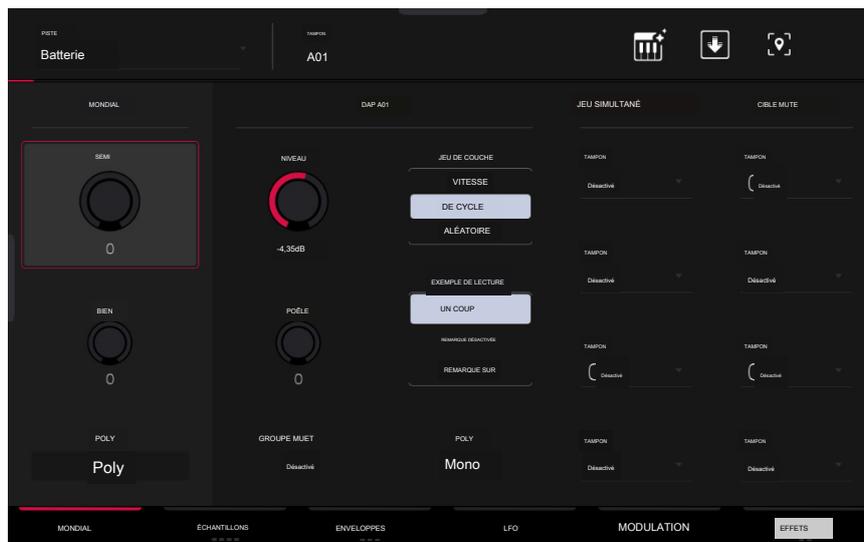
Pour des informations plus générales sur les différences entre les types de pistes, veuillez consulter Caractéristiques générales > Pistes.

Pour accéder au mode d'édition de piste, effectuez l'une des opérations suivantes :

Appuyez sur Menu, puis appuyez sur Modifier la piste.

Appuyez et maintenez Shift et appuyez sur Clip.

Pistes de batterie

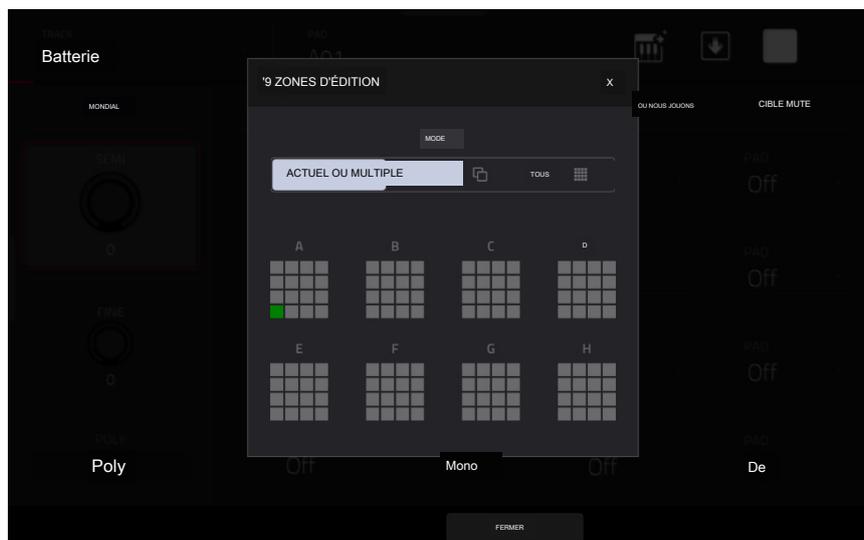


Lorsque vous utilisez des pistes de batterie, le mode Track Edit vous permet de modifier les paramètres de chaque pad.

Pour sélectionner un pad, appuyez dessus. Ses paramètres apparaîtront immédiatement à l'écran.

Pour afficher un onglet spécifique de paramètres, appuyez sur le bouton Global, Échantillons, Enveloppes, LFO, Modulations ou Effets en bas de l'écran. Vous pouvez appuyer plusieurs fois sur les boutons Samples, Envelopes ou Effects pour parcourir les onglets disponibles.

Appuyez sur l'icône clavier + en haut de l'écran pour créer rapidement un groupe de touches à partir de l'échantillon sélectionné. Le nouveau keygroup sera créé sur une nouvelle piste et sera automatiquement sélectionné.



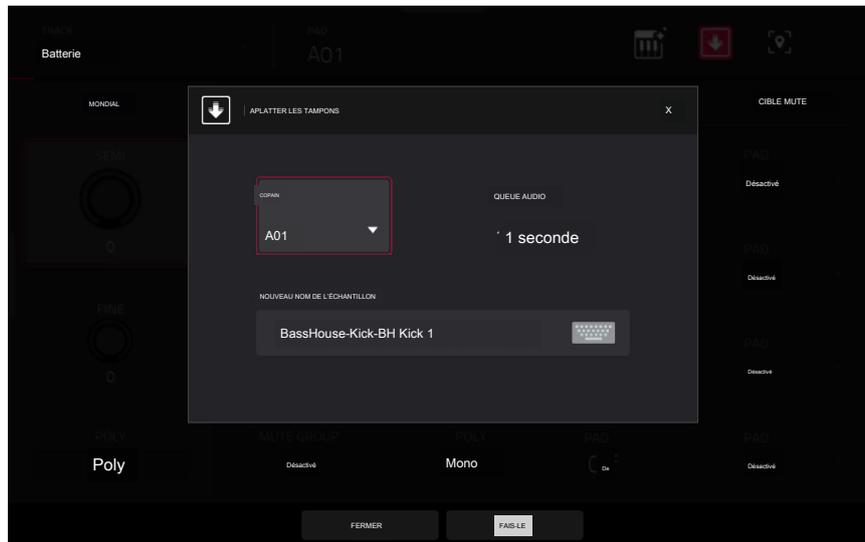
Appuyez sur l'icône de localisation en haut de l'écran (sur le côté droit) pour ouvrir la fenêtre Modifier les zones, qui est une fonctionnalité pour les pistes de batterie. Cette fenêtre affiche un aperçu de tous les pads sélectionnés. Utilisez le sélecteur de mode pour définir la manière dont les pads sélectionnés seront édités :

Current : seul le pad actuellement sélectionné peut être modifié.

Multiple : Tous les pads sélectionnés peuvent être édités simultanément.

All : Tous les pads peuvent être édités simultanément.

Pour fermer la fenêtre, appuyez sur Fermer, sur le X ou n'importe où en dehors de la fenêtre.



Appuyez sur l'icône de flèche vers le bas en haut de l'écran (à côté du champ Piste) pour ouvrir la fenêtre Flatten Pad, qui restitue tous les échantillons d'un pad sous forme d'échantillon audio et les place sur la première couche de ce pad. L'échantillon résultant est le signal audio produit par ce pad à pleine vitesse (127) après la tranche de console du pad, ce qui signifie qu'il inclut tous les effets d'insertion de pad assignés et les résultats de la déformation de l'échantillon.

Cette fonction est utile si vous devez réduire la consommation CPU d'un pad ou d'une piste en "incorporant" essentiellement la déformation et les effets dans l'échantillon lui-même. Par défaut, il utilisera le nom du premier échantillon. Cette fonction fonctionne uniquement pour les pistes de batterie.

Pour sélectionner le pad, appuyez dessus ou utilisez le menu Pad.

Pour définir la longueur de la queue audio, utilisez le champ Audio Tail. Cela ajoutera des secondes supplémentaires à la fin du fichier audio résultant. Ceci est utile si vous utilisez des effets ou des échantillons dont les sons dépassent la longueur audio définie (par exemple, une longue réverbération ou un long délai, des échantillons uniques avec de longs déclin, etc.). Nous vous recommandons d'utiliser une queue audio d'au moins quelques secondes.

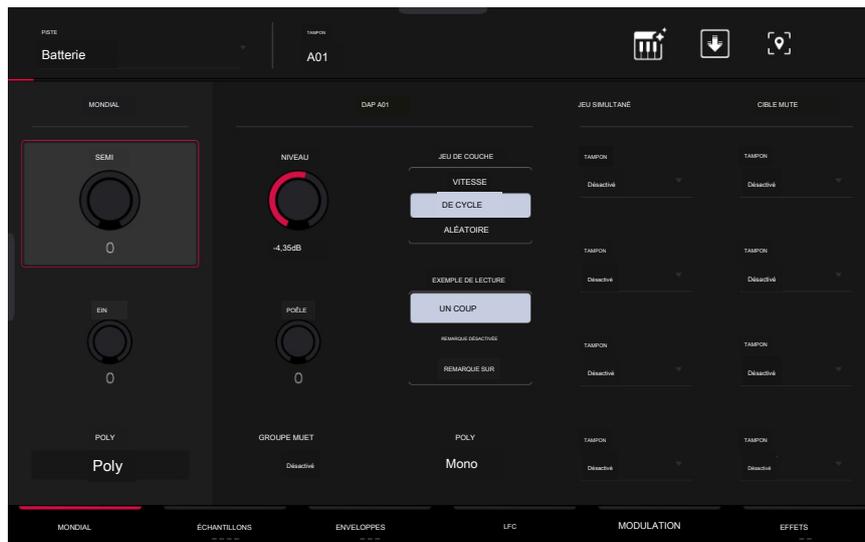
Pour nommer le nouvel échantillon, appuyez sur le champ Modifier le nom et utilisez le clavier virtuel qui apparaît.

Pour confirmer votre choix, appuyez sur Do It.

Pour annuler, appuyez sur Annuler.

Mondial

Dans l'onglet Global, vous pouvez définir le mode de lecture et le réglage de la piste globale.



Global Semi vous permet de transposer la piste jusqu'à 36 demi-tons vers le haut ou vers le bas.

Global Fine permet un réglage fin de la piste jusqu'à 99 cents vers le haut ou vers le bas.

Global Poly (Polyphonie) définit le mode de lecture des pads de la piste. En mode Mono, un seul pad retentit à la fois.

Si un pad est joué pendant qu'un autre (ou le même) joue encore son ou ses échantillons, le nouveau pad coupera immédiatement tous les autres pads en cours de lecture sur cette piste. En mode Poly, plusieurs pads peuvent être déclenchés en même temps (limités uniquement par le nombre total de voix disponibles).

Level contrôle le niveau de volume global du ou des échantillons chargés.

Pan contrôle le panoramique global du ou des échantillons chargés dans le champ stéréo.

Utilisez le champ Mute Group pour assigner le pad sélectionné à l'un des 32 groupes disponibles. Lorsque les pads affectés au même groupe de mutes reçoivent des notes MIDI, le dernier pad joué fera taire tous les autres pads de ce groupe de mutes. Un groupe de sourdine affecte uniquement les pads de cette piste ; Les groupes de mutes n'affectent pas les pads des autres pistes.

Astuce : Cette fonctionnalité est utile pour programmer des charleys réalistes, de sorte que seul le chapeau ouvert ou fermé soit entendu.

Utilisez le sélecteur Layer Play pour déterminer la façon dont plusieurs échantillons assignés 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 parcourront les couches comme suit : 1,2, 3, 4, 1,2, 3, 4... etc.

Vélocité (Vel) : Le pad basculera entre les couches en fonction de la force avec laquelle vous appuyez sur un pad.

Random (Ran) : chaque fois que le pad est joué, il jouera un des échantillons de sa couche au hasard.

Utilisez le sélecteur Sample Play pour déterminer la quantité d'échantillon jouée.

One Shot : l'intégralité de l'échantillon sera jouée du début à la fin. Utilisez-le lorsque vous souhaitez jouer des sons courts.

Note Off : L'intégralité de l'échantillon sera jouée du début à la fin après que le pad ait été enfoncé et relâché.

Note On : l'échantillon est joué tant que le pad est maintenu enfoncé. C'est mieux pour les échantillons plus longs afin que vous puissiez contrôler la durée d'un son en appuyant longuement sur le pad correspondant.

Utilisez le champ Pad Polyphony pour déterminer le comportement du son du pad lorsque plusieurs frappes sont enregistrées. Lorsqu'il est réglé sur Mono, un seul pad retentit à la fois. Si un pad est joué alors qu'un autre (ou le même) est encore en train de jouer son ou ses échantillons, le nouveau pad coupera immédiatement tous les autres pads en cours de lecture sur cette piste. Lorsqu'il est réglé sur Poly, plusieurs pads peuvent être déclenchés en même temps (limités uniquement par le nombre total de voix disponibles). Vous pouvez également sélectionner un nombre spécifique de pads (2 à 32) afin de pouvoir déclencher jusqu'à ce nombre de pads en même temps (à moins qu'ils ne dépassent le nombre total de voix disponibles).

La section Lecture simultanée vous permet de configurer 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 grosses caisses superposées). Utilisez chaque champ Pad pour sélectionner le pad souhaité.

L'onglet Mute Targets vous permet de sélectionner jusqu'à quatre pads (dans la même piste) pour le pad actuellement sélectionné. Lorsque le pad actuellement sélectionné est joué, il fera immédiatement taire ses cibles muettes. Utilisez chaque champ Pad pour sélectionner la cible de sourdine souhaitée.

Conseils:

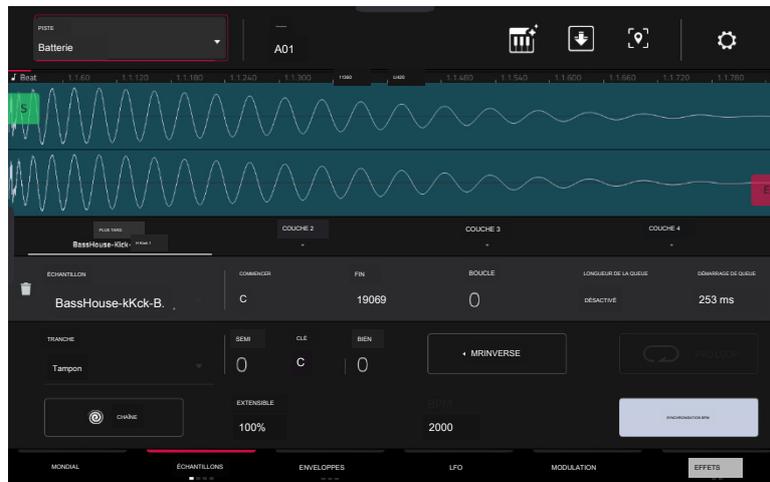
Cette fonctionnalité est utile pour programmer des charleys réalistes, surtout si seul le chapeau ouvert ou fermé doit être entendu.

Cette fonctionnalité est similaire à la fonctionnalité Mute Group, disponible pour les pistes de batterie et les pistes de groupe de touches.

Échantillons

Chaque pad peut déclencher jusqu'à quatre échantillons, répartis en quatre couches individuelles. Chaque couche possède des paramètres identiques et attribuables indépendamment.

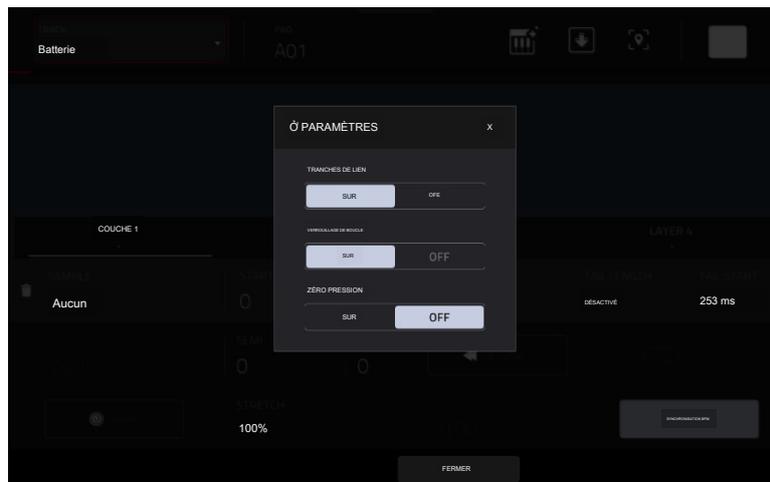
Appuyez sur Échantillons pour parcourir les quatre onglets disponibles.



Dans les quatre 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, sur le X dans le coin supérieur droit ou n'importe où en dehors de la fenêtre.



Utilisez le sélecteur Link Slices pour définir la manière dont le point de départ et le point final d'une tranche dans un échantillon plus grand sont définis. Vous pouvez créer ces tranches en mode Sample Edit (mode Chop).

Lorsque cette option est activée, la modification du point de départ d'une tranche modifiera également le point final de la tranche précédente. De même, modifier le point final d'une tranche modifiera également le point de départ de la tranche suivante. Désactivez Link Slices si vous essayez de créer des tranches qui utilisent des parties non contiguës de l'échantillon. C'est la même chose que le bouton Link Slices en mode Sample Edit.

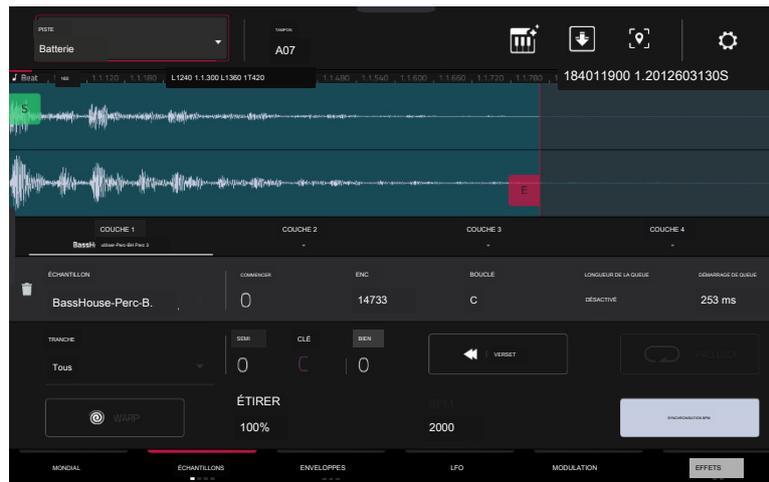
Utilisez le sélecteur Loop Lock pour « lier » ou « dissocier » le point de boucle du point de départ. Lorsque cette option est activée, le point de boucle est le même que le point de départ. Lorsqu'il est activé, le point de boucle est indépendant du point de départ et indiqué par un marqueur de boucle distinct.

C'est la même chose que le bouton Loop Lock en mode Sample Edit.

Utilisez le sélecteur Zero Snap pour activer ou désactiver la fonction Zero Snap, qui force les points de départ, les points finaux et les points de boucle à se produire uniquement aux « passages à zéro » de la forme d'onde. Cela peut aider à éviter les clics et les problèmes lors de la lecture d'un échantillon.

C'est la même chose que le bouton 0 Snap en mode Sample Edit.

Le premier onglet Échantillons contient l'échantillon de forme d'onde pour chaque couche et contrôle sa hauteur, sa synchronisation et sa lecture.



La moitié supérieure de l'écran affiche la forme d'onde de l'échantillon sur la couche actuellement sélectionnée. La moitié inférieure montre les commandes d'édition.

L'affichage de la forme d'onde montre la section « active » de la forme d'onde de l'échantillon. Faites glisser votre doigt vers la gauche ou la droite sur la forme d'onde pour vous y déplacer.

Au-dessus de la forme d'onde se trouve la chronologie, affichée en barres, battements et ticks.

Appuyez sur chaque numéro de couche (couche 1 à 4) sous la forme d'onde pour la sélectionner. Une fois sélectionné, sa forme d'onde échantillon sera affichée dans la moitié supérieure de l'écran et ses paramètres seront affichés dans la moitié inférieure.

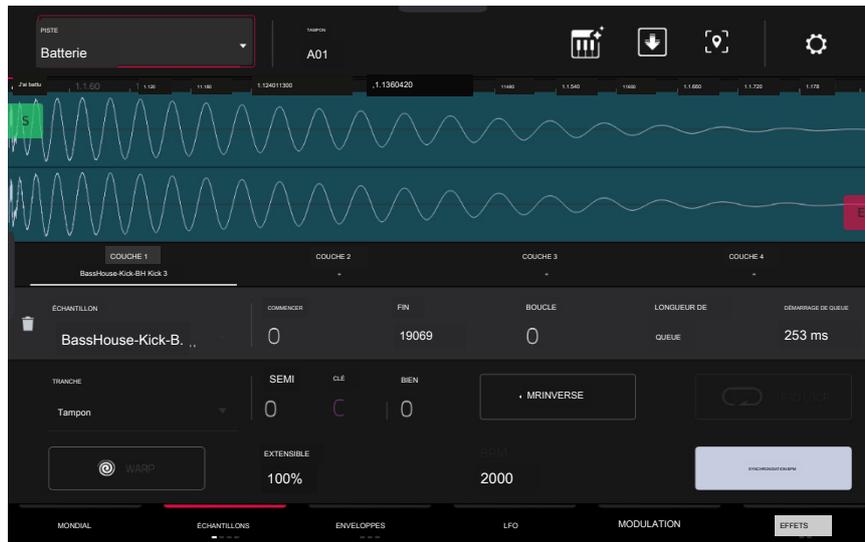
Utilisez le champ Échantillon pour sélectionner le fichier exemple pour cette couche. N'oubliez pas que l'échantillon doit être chargé au préalable dans le pool d'échantillons du projet. Pour plus d'informations sur la façon de charger des échantillons dans un projet, veuillez consulter le chapitre Navigateur.

Important : les paramètres des onglets Samples fonctionnent conjointement avec le mode Chop (en mode Sample Edit). Voici comment cela fonctionne :

Lorsque vous travaillez en mode Sample Edit et que vous utilisez le mode Chop pour diviser un échantillon en tranches pour vos pads, vous pouvez convertir une tranche à l'aide des paramètres non destructifs de tranche ou de pad.

Une tranche non destructive permettra à son pad de faire référence à cette tranche lorsque vous appuyez dessus ; l'échantillon original reste intact et chaque marqueur de tranche est comme un « marque-page » pour un bloc. En mode Track Edit, vous verrez que le pad/couche auquel il est affecté a son menu déroulant Slice défini sur le numéro de slice correspondant à l'échantillon d'origine. En jouant sur ce pad, il fera référence à ce marqueur de tranche comme un « signet » au lieu de créer un échantillon entièrement nouveau de cette tranche. Cela signifie que vous n'avez plus besoin d'encombrer votre projet avec un nouvel échantillon pour chaque tranche (même si vous pouvez toujours utiliser cette méthode antérieure, si vous préférez).

Une tranche convertie à l'aide des paramètres Pad est très similaire à une tranche non destructive décrite ci-dessus. La différence est qu'en mode Track Edit, les pads/couches auxquels ils sont assignés ont leurs menus déroulants Slice définis sur Pad (au lieu du numéro de slice), et les points de début et de fin correspondront aux marqueurs de slice dans l'échantillon original.



Le marqueur vert/S et le marqueur rouge/E sont le point de départ et le point final (respectivement). Ces deux points définissent la région de l'échantillon qui sera jouée.

Pour déplacer le point de départ ou le point final, effectuez l'une des opérations suivantes :

Appuyez et faites glisser le marqueur S ou E vers la gauche ou la droite.

Utilisez les champs Début ou Fin affichés sous la forme d'onde.

Lorsque les boutons sont réglés en mode écran, utilisez les boutons 1 et 5 pour régler le point de départ ou les boutons 2 et 6 pour régler le point final. Les boutons 1 et 2 permettent un réglage fin et les boutons 5 et 6 permettent un réglage grossier.

Remarque : lorsque Loop Lock est activé, la position de la boucle (telle que déterminée par le champ Loop, s'il est activé) est la 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 Loop pour déterminer la position où la lecture de l'échantillon sera répétée lorsque Pad Loop est activé.

Remarque : lorsque Loop Lock est activé, la position de la boucle est la 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 les champs Tail Length et Tail Loop pour ajouter une queue audio supplémentaire à tout échantillon haché. Ceci est utile pour des choses comme rendre la fin brusque d'un échantillon plus naturelle ou ajouter des effets de boucle expérimentaux à un échantillon. Le paramètre Tail length active la queue de l'échantillon et définit sa longueur totale, et le paramètre Tail Loop définit le point de départ dans la queue pour la boucle.

Utilisez le champ Slice pour sélectionner quelle(s) partie(s) de l'échantillon sera jouée :

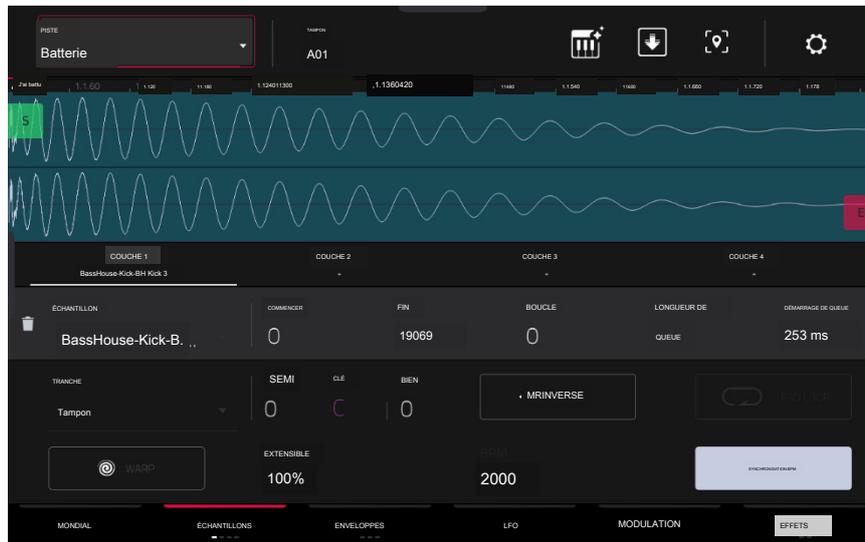
All : L'intégralité de l'échantillon sera jouée.

Pad : l'échantillon sera lu de la position Pad Start à la position Pad End, décrite précédemment. Cela vous permet également d'activer Pad Loop (si le champ Sample Play dans l'onglet LFO Modulation est réglé sur Note On).

Slice 1, 2, 3, etc. : Si vous avez découpé l'échantillon en mode Chop, vous pouvez sélectionner quelle tranche sera jouée lorsque vous déclencherez le pad.

Semi vous permet de transposer le calque sélectionné 36 jusqu'à des demi-tons vers le haut ou vers le bas. Cela affectera la longueur de l'échantillon (si Warp est désactivé). C'est la même chose que le bouton Semi du deuxième onglet Samples. La clé analysée de l'échantillon est affichée à côté du champ Semi et s'ajustera en fonction de cette valeur.

Fine permet un réglage fin de chaque couche par centimes. Cela affectera la longueur de l'échantillon (si Warp est désactivé). C'est la même chose que le bouton Fine du deuxième onglet Samples.



Utilisez le bouton Reverse pour sélectionner la direction dans laquelle l'échantillon sera lu. Lorsqu'il est activé, l'échantillon sera lu à l'envers. Lorsqu'il est désactivé, l'échantillon est lu dans le sens normal.

Utilisez le bouton Pad Loop pour parcourir les modes Pad Loop disponibles.

Important : pour que Pad Loop fonctionne, vous devez (1) définir le champ Sample Play (dans l'onglet Modulation LFO) sur Note On au lieu de One Shot et (2) définir le champ Slice (dans le premier onglet Samples) sur Pad à la place. d'Al ou un numéro de tranche.

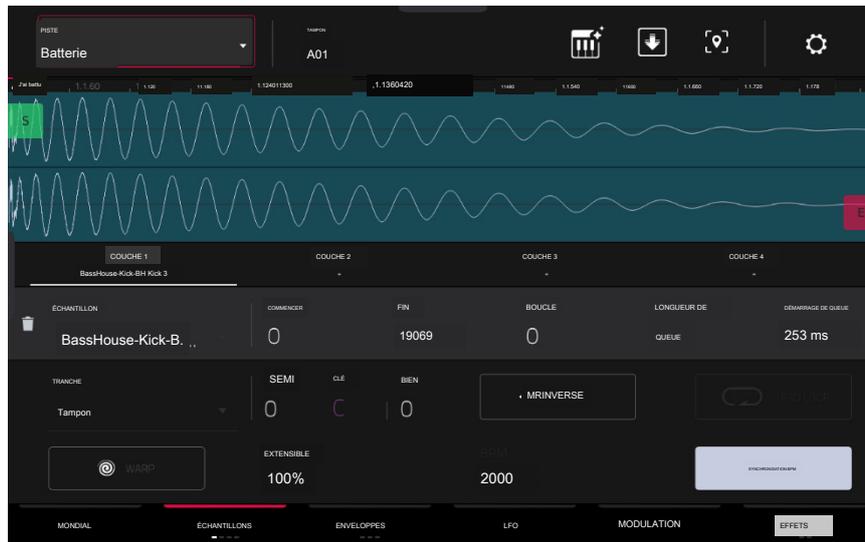
Off : l'échantillon ne sera pas mis en boucle.

Forward : Vous pouvez maintenir le pad enfoncé pour que cet échantillon se répète depuis la position de boucle jusqu'à la fin de l'échantillon. Relâchez le pad pour arrêter la lecture répétée.

Reverse : vous pouvez maintenir le pad enfoncé pour que cet échantillon soit lu à l'envers, en répétant depuis la fin de l'échantillon jusqu'à la position de boucle. Relâchez le pad pour arrêter la lecture répétée.

Alternance : vous pouvez maintenir le pad enfoncé pour que cet échantillon soit lu de la position de boucle jusqu'à la fin de l'échantillon, puis jouer en sens inverse jusqu'à ce qu'il atteigne à nouveau la position de boucle. Cela se répétera tant que vous maintiendrez le pad enfoncé. Relâchez le pad pour arrêter la lecture répétée.





Appuyez sur Warp pour activer ou désactiver la déformation de l'échantillon.

Lorsqu'il est activé, l'allongement ou le raccourcissement de l'échantillon (en fonction du BPM) ne modifiera pas sa hauteur.

Lorsqu'il est désactivé, l'allongement ou le raccourcissement de l'échantillon modifiera également sa hauteur et vice versa.

Utilisez le champ Stretch pour définir le « facteur d'étirement », qui affecte la façon dont l'échantillon est déformé (si Warp est activé).

Utilisez le champ BPM pour saisir un tempo qui affecte la manière dont l'échantillon est déformé (si Warp est activé).

Appuyez sur BPM Sync pour activer ou désactiver BPM Sync.

Lorsque BPM Sync et Warp sont tous deux activés, le BPM de l'échantillon sera « verrouillé » sur le tempo du projet.

Lorsque BPM Sync est désactivé mais que Warp est activé, l'échantillon sera indépendant du tempo de votre projet. Utilisez le champ Stretch pour allonger ou raccourcir un échantillon.

Remarque : les algorithmes Warp sont très gourmands en CPU et peuvent entraîner des pertes audio pendant la lecture s'ils sont utilisés trop librement.

Soyez conscient de la manière dont (et à quelle fréquence) vous utilisez la fonction Warp. Vous pouvez réduire les ressources CPU requises en effectuant l'une ou toutes les opérations suivantes :

Évitez d'utiliser des valeurs d'étirement extrêmes.

Minimisez la quantité d'ajustement de la hauteur (par exemple, les paramètres Semi et Fine) de l'audio déformé.

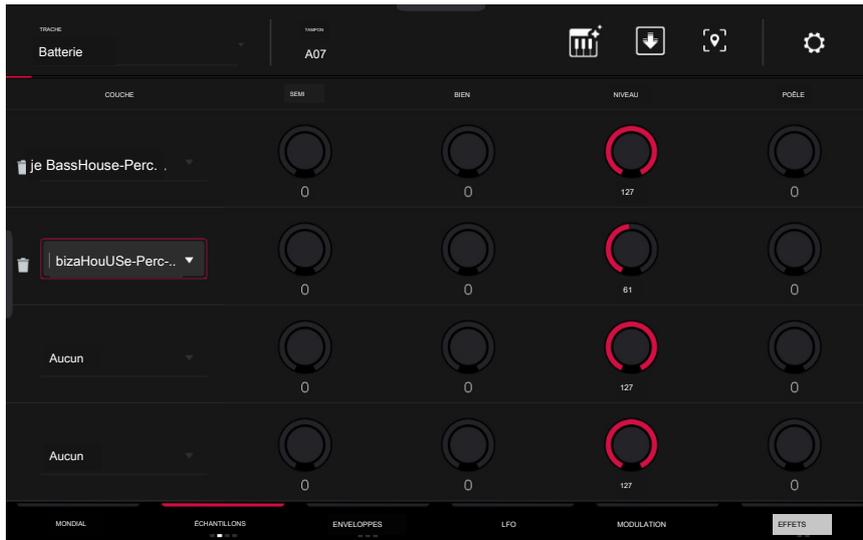
Évitez de déformer les très petites régions de clip.

Déformez le moins de clips ou de régions de clips possible (c'est-à-dire réduisez le nombre total de voix de la limite polyphonique qui utilisent l'algorithme Warp à un moment donné), en particulier dans les cas où les régions déformées démarrent en même temps.

Évitez de déclencher rapidement des échantillons déformés.

Si vous avez utilisé des échantillons déformés dans un kit de batterie, envisagez d'utiliser la fonction Flatten Pad pour consolider les couches du pad affecté en un seul échantillon audio (voir ici pour en savoir plus). Une fois le pad aplati, son ou ses échantillons n'ont plus besoin d'être déformés.

Le deuxième onglet Samples contient des commandes pour la hauteur, le niveau de volume et le panoramique.



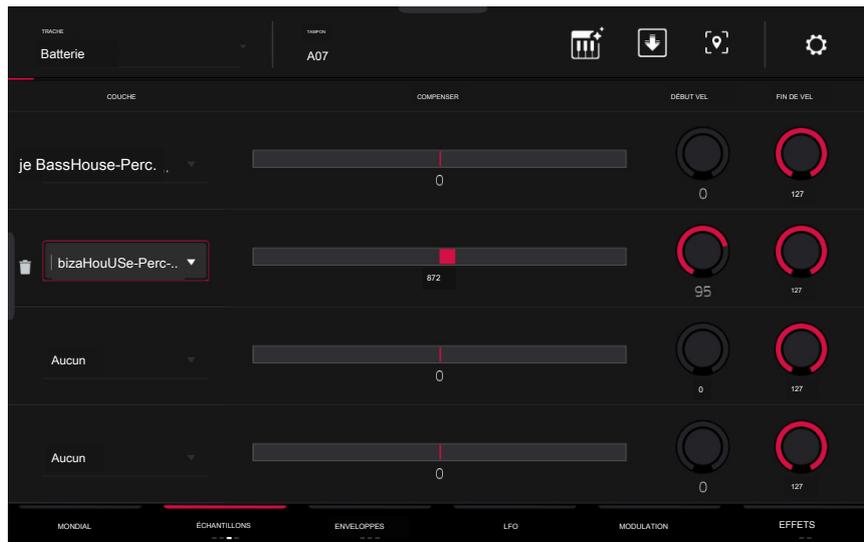
Semi vous permet de transposer le calque sélectionné 36 jusqu'à des demi-tons vers le haut ou vers le bas. Cela affectera la longueur de l'échantillon (si Warp est désactivé). C'est la même chose que le champ Semi du premier onglet Samples.

Fine permet un réglage fin de chaque couche par centimes. Cela affectera la longueur de l'échantillon (si Warp est désactivé). C'est la même chose que le champ Fine du premier onglet Samples.

Le niveau vous permet d'ajuster le volume de chaque couche, vous permettant ainsi de contrôler la « balance » des échantillons assignés au pad.

Pan ajuste le placement stéréo de la couche respective.

Le troisième onglet Samples contient le contrôle de sa plage de décalage et de vélocité.



Utilisez le curseur Décalage pour déterminer un décalage temporel pour la lecture de l'échantillon.

Valeurs positives (à droite du centre) : lorsque le pad est joué, la lecture démarre immédiatement mais à un point ultérieur de l'échantillon spécifié par la valeur de décalage.

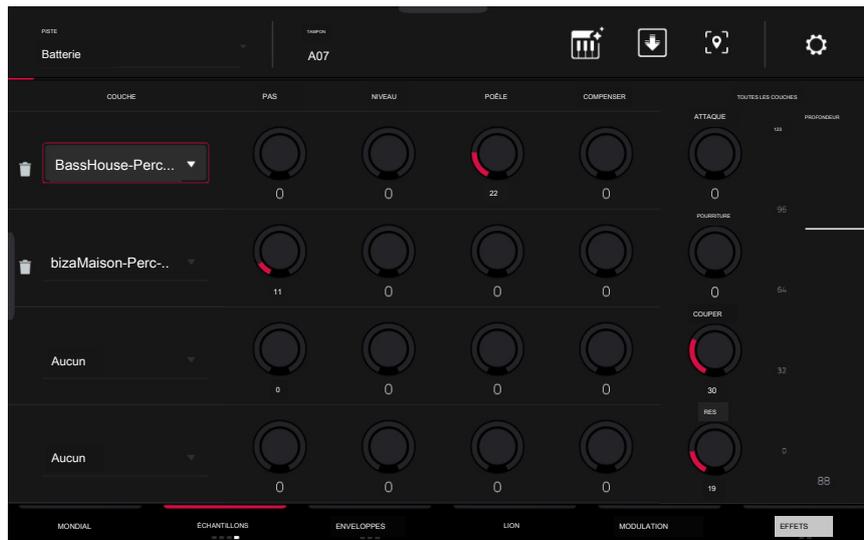
Valeurs négatives (à gauche du centre) : lorsque le pad est joué, la lecture sera retardée de la quantité spécifiée par la valeur de décalage.

Utilisez les boutons Vel Start et Vel End pour définir la plage de vélocité de chaque couche.

Une plage de 0 à 127 permet à la couche de répondre à toute la plage de vélocité entrée depuis le pad respectif tandis que, par exemple, une plage de 100 à 127 permet à la couche de répondre uniquement aux niveaux de vélocité plus élevés. En attribuant plusieurs échantillons d'un instrument, vous pouvez créer un "multi-échantillon" au son réaliste en ajustant les plages de vélocité de chaque couche en conséquence.

Par exemple, vous pouvez avoir trois échantillons d'un coup de batterie avec une force faible, une force moyenne et une force élevée. Vous pouvez définir chaque échantillon sur une couche et définir les plages de vélocité de sorte que seules les vélocités faibles déclenchent l'échantillon à faible force, que seules les vélocités moyennes déclenchent l'échantillon à force moyenne et que seules les vélocités élevées déclenchent l'échantillon à force élevée.

Le quatrième onglet Samples contient les commandes permettant d'ajouter une randomisation aux paramètres d'échantillonnage tels que la hauteur, le niveau et le panoramique.



Utilisez les boutons Pitch pour ajuster le degré de randomisation appliqué à la hauteur de chaque couche d'échantillon.

Utilisez les boutons Level pour régler le degré de randomisation appliqué au volume de chaque couche d'échantillon.

Utilisez les boutons Pan pour ajuster le degré de randomisation appliqué au placement stéréo de chaque couche d'échantillon.

Utilisez les curseurs Décalage pour ajuster le degré de randomisation appliqué au décalage temporel de chaque couche d'échantillon.

La section All Layers appliquera la randomisation à toutes les couches d'échantillons pour les paramètres d'enveloppe suivants : Attack, Decay, Cutoff et Resonance. Utilisez le curseur Profondeur pour contrôler la quantité de randomisation d'enveloppe appliquée globalement.

Enveloppes

Appuyez sur Enveloppes pour parcourir les trois onglets disponibles.



Le premier onglet Enveloppe contient l'enveloppe de modulation d'amplitude.

Pad Level contrôle le niveau de volume global du ou des échantillons chargés.

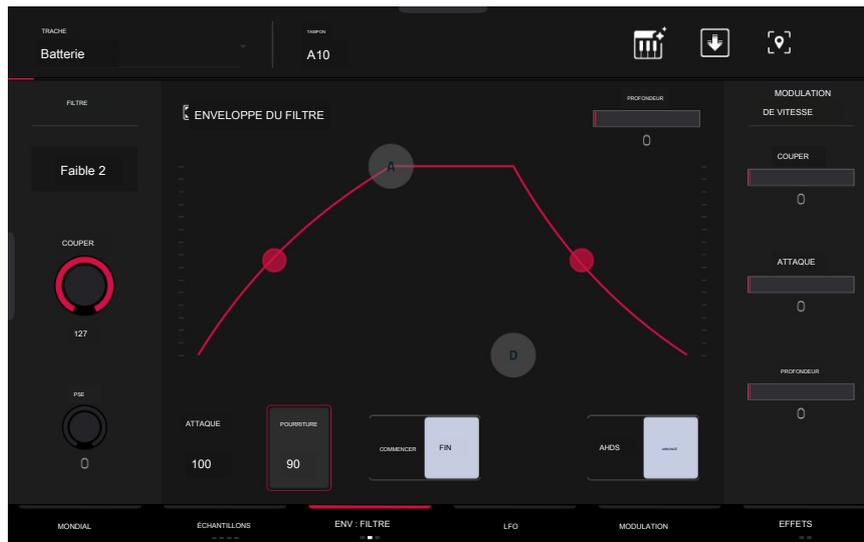
Pad Pan contrôle le panoramique global du ou des échantillons chargés dans le champ stéréo.

Les commandes Amp Envelope affectent les changements de niveau au fil du temps. Utilisez les champs ou appuyez et faites glisser les "poignées" de l'enveloppe pour façonner la sortie de l'enveloppe ou de la modulation variable dans le temps. Ajustez l'influence de l'enveloppe sur la fréquence du filtre avec le bouton Env. Consultez la section Anatomie d'une enveloppe ultérieure pour en savoir plus sur les paramètres de l'enveloppe.

Les commandes Velocity Modulation déterminent dans quelle mesure la vitesse affecte le niveau de volume de l'enveloppe d'amplitude (Amp), l'attaque de l'enveloppe d'amplitude (Amp Attack) et/ou le panoramique du son (Pan).

Lorsque vous appuyez doucement sur un pad, seule une modulation minimale est appliquée. Lorsque vous appuyez plus fort, la quantité de modulation devient également plus forte en fonction du réglage du curseur correspondant.

Le deuxième onglet Enveloppe contient l'enveloppe de modulation du filtre.



Utilisez le champ Type pour sélectionner un filtre pour le pad sélectionné. Voir Annexe > Glossaire > Filtre pour une explication des types de filtres disponibles.

Utilisez le bouton Cutoff pour régler la fréquence de coupure pour les types de filtres passe-bas et passe-haut ou la fréquence centrale pour les types de filtres passe-bande et coupe-bande.

Utilisez le bouton Reso pour régler la résonance/l'accentuation des fréquences autour du point de coupure.

Astuce : Utilisez des valeurs inférieures à 80 pour donner plus de brillance au son. À des valeurs supérieures à 80, le son entraînera une forte amplification audible autour de la fréquence de coupure.

Les commandes Filter Envelope affectent la fréquence du filtre. Utilisez les champs ou appuyez et faites glisser les "poignées" de l'enveloppe pour façonner la sortie de l'enveloppe ou de la modulation variable dans le temps. Ajustez l'influence de l'enveloppe sur la fréquence du filtre avec le bouton Depth. Consultez la section Anatomie d'une enveloppe ultérieure pour en savoir plus sur les paramètres de l'enveloppe.

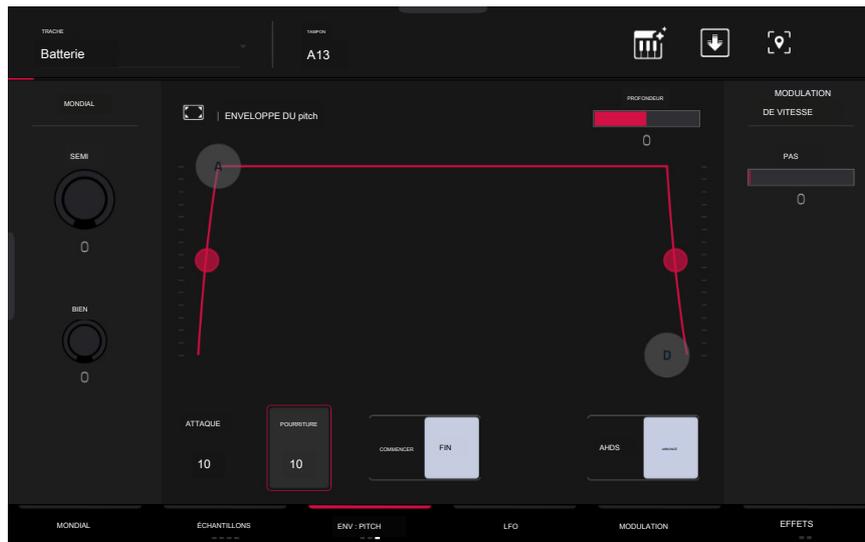
Utilisez le curseur Depth pour déterminer l'influence de l'enveloppe du filtre sur la fréquence de coupure. Des réglages plus élevés augmenteront la modulation du filtre par l'enveloppe ; des réglages inférieurs n'entraîneront que des modifications subtiles de la coupure du filtre au fil du temps.

Astuce : pour donner à un son une attaque plus distinctive, augmentez le paramètre Depth et définissez des valeurs Atk et Decay faibles ainsi qu'une valeur Sust moyenne-basse de l'enveloppe du filtre. Cela lancera un son avec le filtre ouvert et le fermera peu de temps après, lui donnant un début brillant suivi d'un sustain plus sombre. Les sons de cordes, en revanche, peuvent paraître beaucoup plus « vivants » avec des réglages de profondeur faibles et une valeur d'Atk élevée, ce qui entraîne un léger fondu des fréquences les plus élevées.

Les commandes de modulation de vitesse déterminent dans quelle mesure la vitesse affecte la fréquence de coupure de l'enveloppe du filtre (Cutoff), la phase d'attaque de l'enveloppe du filtre (Attack) et/ou la profondeur d'influence de l'enveloppe du filtre sur la fréquence de coupure (Depth).

Lorsque vous appuyez doucement sur un pad, seule une modulation minimale est appliquée. Lorsque vous appuyez plus fort, la quantité de modulation devient également plus forte en fonction du réglage du curseur correspondant.

Le troisième onglet Enveloppe contient l'enveloppe de modulation de hauteur.



Global Semi vous permet de transposer le pad jusqu'à 36 demi-tons vers le haut ou vers le bas. Cela affectera la longueur de l'échantillon (si Warp est désactivé). C'est la même chose que le champ Semi de l'onglet Global.

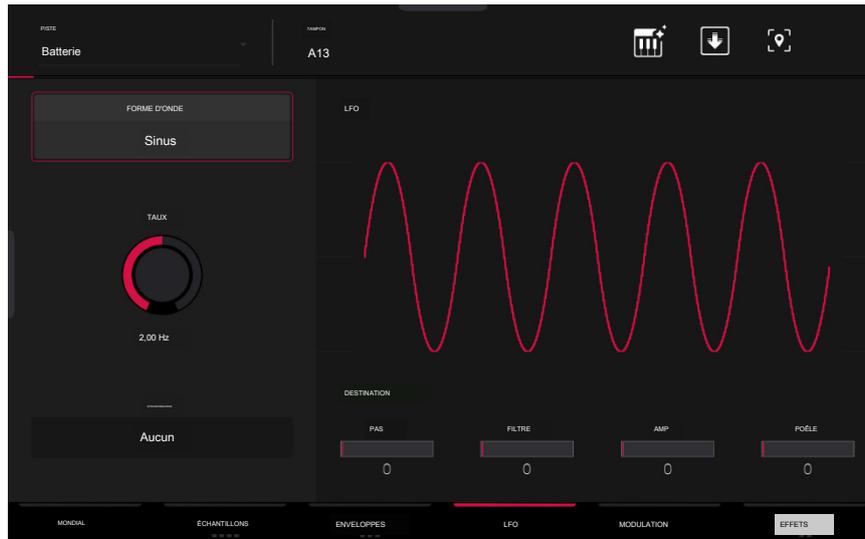
Global Fine permet un réglage fin de chaque couche par centimes. Cela affectera la longueur de l'échantillon (si Warp est désactivé). C'est la même chose que le champ Amende de l'onglet Global.

Les commandes Pitch Envelope affectent la hauteur du pad. Utilisez les champs ou appuyez et faites glisser les "poignées" de l'enveloppe pour façonner la sortie de l'enveloppe ou de la modulation variable dans le temps. Ajustez l'influence de l'enveloppe sur la hauteur avec le curseur Depth. Consultez la section Anatomie d'une enveloppe ultérieure pour en savoir plus sur les paramètres de l'enveloppe.

La commande Velocity Modulation détermine dans quelle mesure la vitesse affecte l'enveloppe de hauteur (Pitch).

Lorsque vous appuyez doucement sur un pad, seule une modulation minimale est appliquée. Lorsque vous appuyez plus fort, la quantité de modulation devient également plus forte en fonction du réglage du curseur Pitch.

LFO



Un oscillateur basse fréquence (LFO) génère une forme d'onde périodique avec une fréquence et une forme réglables qui peuvent être utilisées à des fins de modulation.

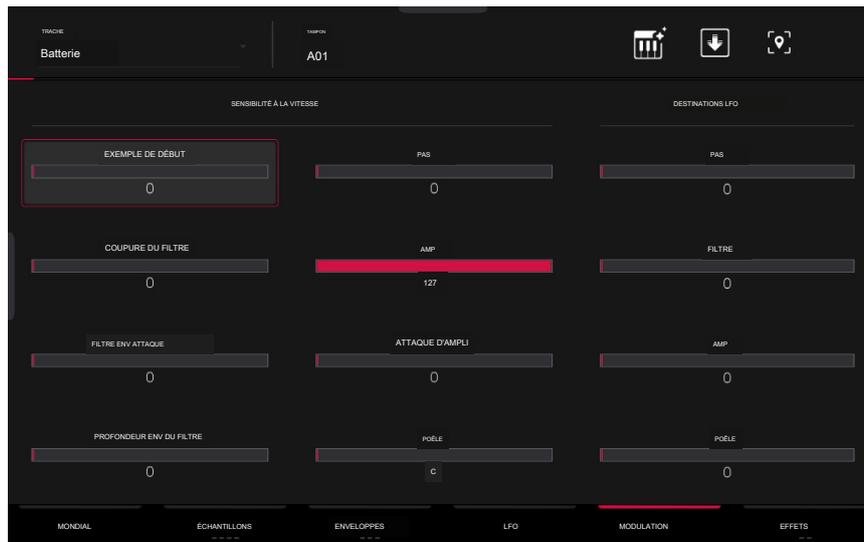
Utilisez le champ Wave pour sélectionner le type de forme d'onde du LFO :

- Sinusoidal (idéal pour des modulations douces)
- Triangle (idéal pour des modulations fluides)
- S&H (échantillonne une valeur aléatoire et la conserve jusqu'à ce que la valeur suivante soit générée)
- Saw (peut générer des changements de filtre ou de volume intéressants)
- Saw Down (peut générer des changements de filtre ou de volume intéressants)
- Square (résultats intéressants avec des modulations hard-panning)
- Bruit (génère des valeurs aléatoires et glisse)

Utilisez le champ Rate pour déterminer la fréquence du LFO. À des valeurs plus faibles, le LFO peut mettre un certain temps pour terminer un cycle, tandis que des valeurs plus élevées se rapprocheront de la plage audible.

Utilisez le champ Sync pour définir si la fréquence du LFO est synchronisée avec le tempo. Vous pouvez sélectionner l'une des nombreuses divisions temporelles (a. indique une note pointée ; un T indique une division temporelle basée sur des triolets). Lorsque Aucun est sélectionné, la synchronisation est désactivée.

Utilisez les curseurs Destinations pour déterminer dans quelle mesure le LFO affecte la hauteur du son (Pitch), la fréquence de coupure du filtre (Filter), le niveau de volume du son (Amp) et le panoramique du son (Pan).



Utilisez les curseurs Velocity Sensitivity pour définir la vitesse requise pour moduler certains autres paramètres :

Sample Start définit la vitesse nécessaire (pour un pad déclenché) pour moduler le point de départ de l'échantillon.

Filter Cutoff utilise la vitesse d'un pad pour moduler directement la fréquence de coupure.

Filter Env Attack définit la vitesse nécessaire (pour un pad déclenché) pour moduler la phase d'attaque de l'enveloppe du filtre.

Filter Env Depth permet aux informations de vitesse de contrôler la quantité d'effet de l'enveloppe du filtre sur la fréquence de coupure.

La hauteur utilise la vitesse d'un pad pour moduler la hauteur de l'échantillon.

Amp utilise la vitesse d'un pad pour modifier le niveau de l'échantillon. Réduisez cette valeur pour réduire l'effet de la vitesse sur l'amplitude.

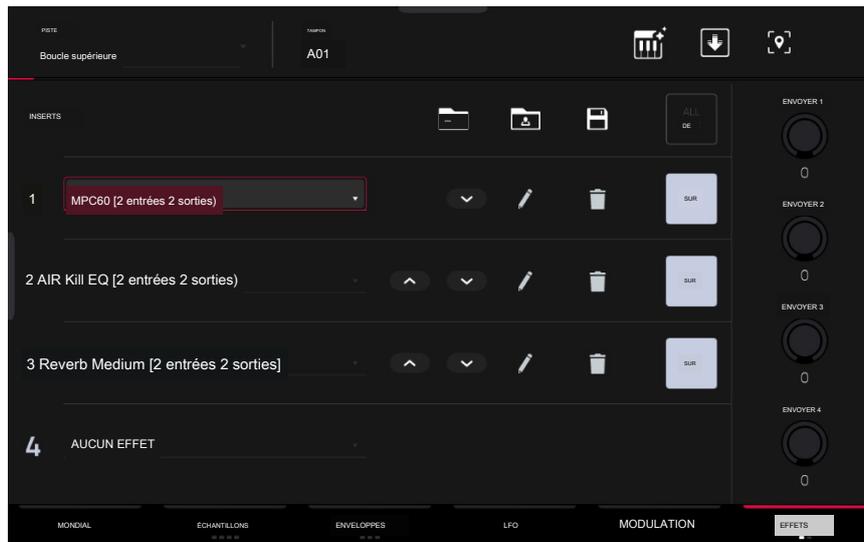
Amp Attack définit la vitesse nécessaire (pour un pad déclenché) pour moduler la phase d'attaque de l'enveloppe de l'ampli.

Pan utilise la vitesse d'un pad pour contrôler le panoramique stéréo.

Utilisez les curseurs LFO Destinations pour déterminer dans quelle mesure le LFO affecte la hauteur du son (Pitch), la fréquence de coupure du filtre (Filter), le niveau de volume du son (Amp) et le panoramique du son (Pan).

Effets

Appuyez sur Effets pour parcourir ses deux onglets disponibles.



Insertions

Dans le premier onglet Effets, vous pouvez sélectionner jusqu'à quatre effets d'insertion pour chaque pad. Pour savoir comment utiliser les effets d'insertion, veuillez consulter Fonctionnalités générales > Effets > Effets d'insertion.

Pour ajouter un effet :

1. Appuyez deux fois sur l'emplacement d'inserts souhaité. Une liste d'effets apparaîtra.
2. Faites glisser votre doigt vers le haut ou le bas pour vous déplacer dans la liste.

Vous pouvez appuyer sur les boutons Type et Fabricant pour trier vos effets selon ces catégories.

3. Pour charger un effet, appuyez deux fois dessus ou appuyez sur Sélectionner.

Pour fermer la liste, appuyez sur Fermer.

Pour réorganiser un effet d'insertion, appuyez sur les flèches à côté de l'emplacement d'insertion pour déplacer l'effet sélectionné vers le haut ou vers le bas.

Pour supprimer un effet de son emplacement, appuyez sur l'icône de la poubelle.

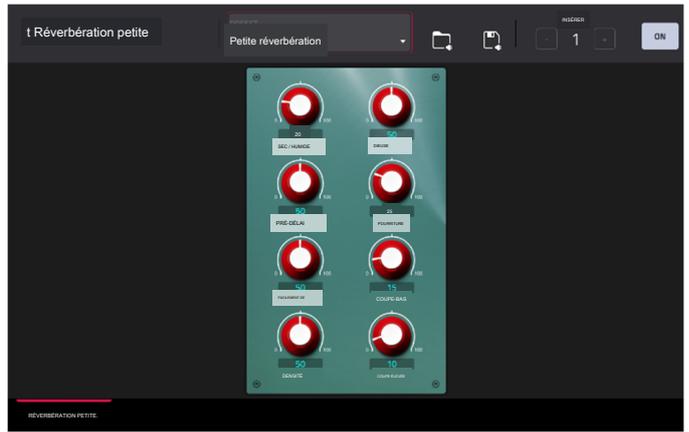
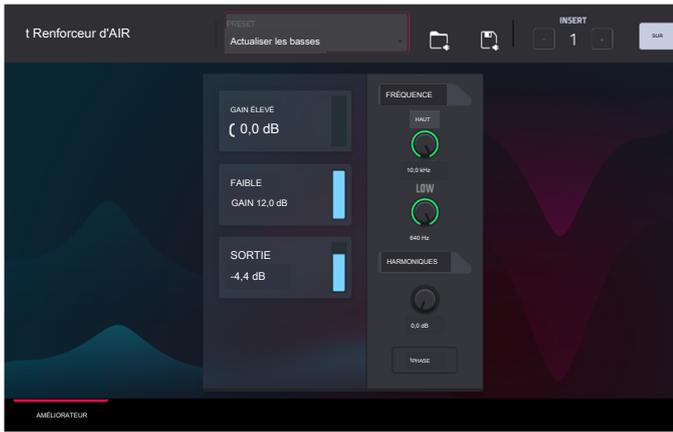
Pour activer ou désactiver l'effet, appuyez sur le bouton On/Off de l'emplacement.

Pour activer ou désactiver les quatre effets d'insertion, appuyez sur le bouton All On/Off dans le coin supérieur droit.

Pour charger un rack FX d'usine, appuyez sur l'icône du dossier Akai. Vous pouvez choisir parmi un certain nombre de combinaisons prédéfinies d'effets d'insertion par des applications telles que Batterie et percussions, Voix, LoFi, Mastering, etc.

Pour charger un rack d'effets enregistré, appuyez sur l'icône du deuxième dossier.

Pour enregistrer un rack FX, appuyez sur l'icône du disque.



Pour ajuster les paramètres de l'effet, appuyez sur l'icône en forme de crayon. Utilisez les commandes pour définir la valeur de chaque paramètre. Ces valeurs affectent uniquement cette instance de l'effet ; les effets d'insertion ne sont pas globaux.

Pour charger un préréglage d'effet, appuyez sur l'icône de dossier à côté du nom du préréglage en haut de l'écran pour ouvrir le navigateur de fichiers.

Pour enregistrer un nouveau préréglage d'effet, appuyez sur l'icône de disque à côté du sélecteur d'insertion en haut de l'écran.

Envoie

L'audio du pad sera acheminé pour envoyer des effets (si vous en avez chargé) à leurs niveaux d'envoi désignés. Les canaux de retour enverront ensuite l'audio à une sortie principale assignée aux niveaux de retour désignés.

Utilisez les boutons Send pour régler le niveau de volume du signal que le pad acheminera vers chaque effet d'envoi.

Important : pour en savoir plus sur les effets d'envoi, veuillez consulter Fonctionnalités générales > Effets > Effets d'envoi/retour.

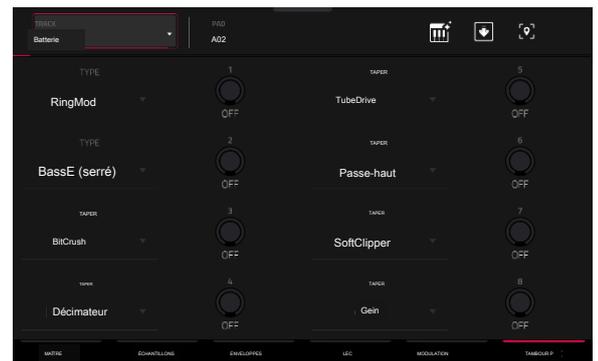
Effets de batterie

L'onglet Drum FX vous permet d'ajouter et de contrôler jusqu'à huit effets par pad dans une piste de batterie.

Pour utiliser le Drum FX :

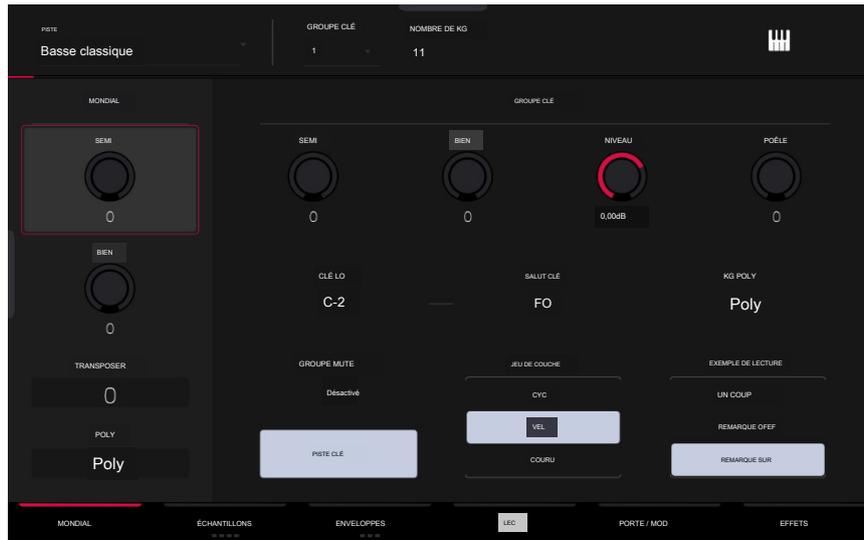
1. Chargez une piste de batterie.
- 2 Appuyez sur Menu, puis appuyez sur Track Edit pour ouvrir le mode Track Edit.
- 3 Appuyez deux fois sur l'onglet Effets pour ouvrir la deuxième page.
4. Il y a huit emplacements Drum FX disponibles, chacun avec un paramètre réglable :

Mod d'anneau	Redresseur
Bit Écrasement	Bass Enhancer (Tight)
Décimateur	Bass Enhancer (Moyen)
Entraînement par tube	Amplificateur de basses (VWide)
Tondeuse douce	Largeur stéréo
Tondeuse dure	Gain du dossier
Passe-bas	Wave
Passe-haut	



5. Utilisez le menu déroulant Type pour sélectionner l'effet dans chaque emplacement et tournez chaque bouton pour ajuster le paramètre d'effet sélectionné.

Pistes de groupes de clés



Lorsque vous utilisez des pistes de groupe de touches, le mode Track Edit vous permet de modifier les paramètres de chaque groupe de touches.

Pour sélectionner un groupe de touches, appuyez sur un pad dans ce groupe de touches. Ses paramètres apparaîtront immédiatement à l'écran. Vous pouvez également utiliser le champ Keygroup en haut de l'écran.

Pour afficher un onglet spécifique de paramètres, appuyez sur le bouton Global, Samples, Enveloppes, LFO, Porta/Mod ou Effects en bas de l'écran. Vous pouvez appuyer plusieurs fois sur les boutons Échantillons, Enveloppes ou Effets pour parcourir les onglets disponibles.

Le nombre de KG (keygroups) vous permet de créer jusqu'à 128 keygroups dans une piste de keygroup. Ceci est utile lorsque vous travaillez avec des multi-échantillons. Par exemple, si vous souhaitez créer un piano réaliste, vous pouvez utiliser différents groupes de touches (par exemple, 88 pour un piano à queue), chaque groupe de touches contenant sa propre note échantillonnée (avec jusqu'à quatre couches de vélocité possibles).

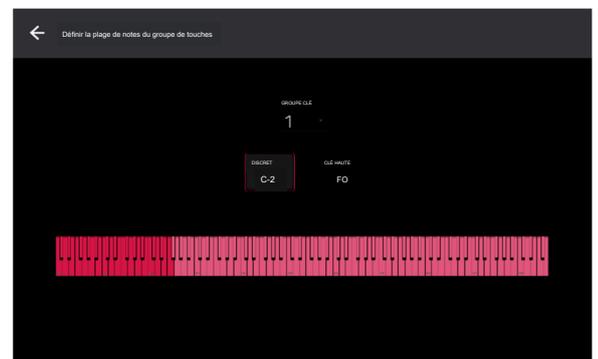
Appuyez sur le champ Keygroup pour sélectionner un groupe de clés à modifier. Vous pouvez également sélectionner Tout pour modifier tous les groupes de clés simultanément.

Appuyez sur l'icône des touches du piano pour modifier la plage de notes du groupe de touches actuel. Cela ouvrira la fenêtre Définir la plage de notes du groupe de touches. Cela vous permet de restreindre la plage de touches utilisée pour la lecture d'un échantillon. Seules les notes dont le numéro de clé est supérieur ou égal (Low Key) ou inférieur et égal (High Key) à la valeur sélectionnée déclencheront un son.

Conseils:

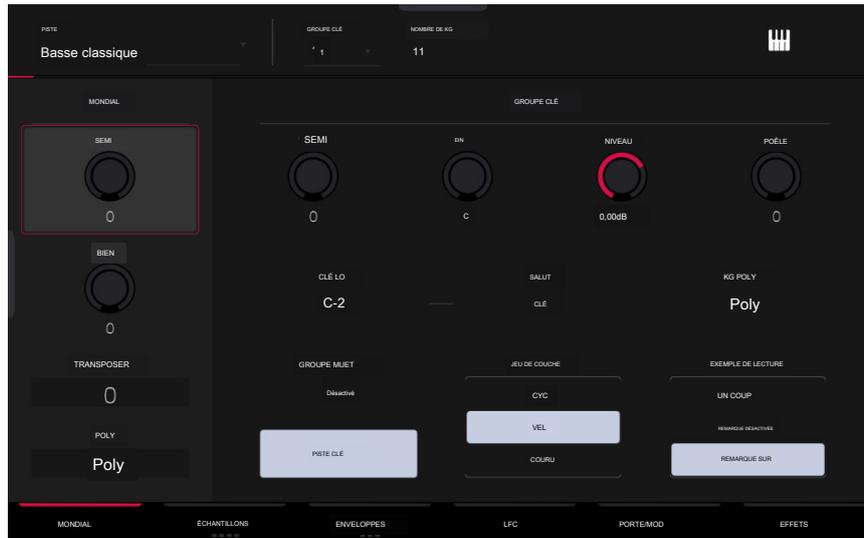
Vous pouvez également définir la plage de notes du groupe de touches actuel en utilisant les champs Lo et Hi sous Note Range dans l'onglet Global.

Régalez le paramètre Lo sur A0 et le paramètre Hi sur C8 pour émuler la tessiture d'un piano standard à 88 touches.



Mondial

Dans l'onglet Global, vous pouvez définir le mode de lecture et le réglage de la piste globale.



Global Semi vous permet d'accorder la piste jusqu'à 36 demi-tons vers le haut ou vers le bas.

Global Fine permet un réglage fin de la piste jusqu'à 99 cents vers le haut ou vers le bas.

La transposition décale la hauteur des notes MIDI envoyées à la piste jusqu'à 36 demi-tons vers le haut ou vers le bas.

Poly (polyphonie) définit le mode de lecture des groupes de touches de la piste. En mode Mono, un seul groupe de touches retentira à la fois. Si un groupe de touches est joué pendant qu'un autre (ou le même) joue encore son ou ses échantillons, le nouveau groupe de touches coupera immédiatement tous les autres groupes de touches en cours de lecture dans cette piste. En mode Poly, plusieurs groupes de touches peuvent être déclenchés en même temps (limités uniquement par le nombre total de voix disponibles).

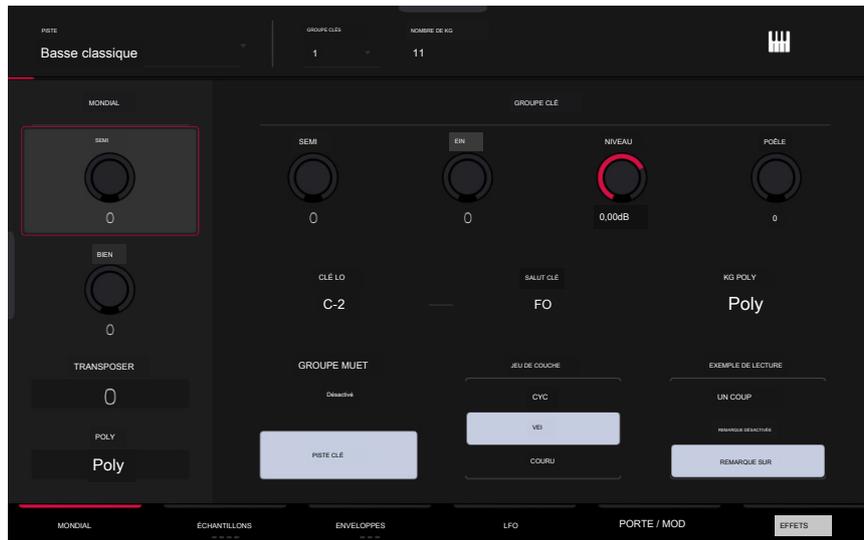
Le champ Key Group Semi vous permet de transposer l'échantillon de 36 demi-tons vers le haut ou vers le bas, tandis que Fine permet un réglage fin de chaque couche jusqu'à 99 cents vers le haut ou vers le bas.

Astuce : La section Edit Layers contient des paramètres similaires à ceux de cette section (Level, Pan, Semi, Fine, Note Range).

N'oubliez pas que les paramètres Key Group contrôlent les paramètres globaux de l'échantillon, tandis que les paramètres Edit Layer contrôlent les paramètres de chaque couche (jusqu'à 4).

Level contrôle le niveau de volume global du ou des échantillons chargés.

Pan contrôle le panoramique global du ou des échantillons chargés dans le champ stéréo.



Les champs Lo Key et Hi Key vous permettent de restreindre la plage de touches utilisée pour la lecture d'un échantillon. Seules les notes dont le numéro de touche est supérieur ou égal (Lo) ou inférieur et égal (Hi) à la valeur sélectionnée déclencheront un son. Les paramètres de Lo et Hi sont également affichés sur le clavier virtuel dans la section Edit Layers. Vous pouvez également appuyer sur l'icône des touches du piano pour ouvrir la fenêtre Définir la plage de notes du groupe de touches.

Astuce : Réglez le paramètre Lo sur A0 et le paramètre Hi sur C8 pour émuler la tessiture d'un piano standard à 88 touches.

Utilisez le champ KG Polyphony (polyphonie du groupe de touches) pour déterminer la manière dont le groupe de touches sera joué. Lorsqu'il est réglé sur Mono, un seul pad retentit à la fois. Si un pad est joué pendant qu'un autre (ou le même) joue encore son ou ses échantillons, le nouveau pad coupera immédiatement tous les autres pads en cours de lecture sur cette piste. Lorsqu'il est réglé sur Poly, plusieurs pads peuvent être déclenchés en même temps, limités uniquement par le nombre total de voix disponibles. Vous pouvez également sélectionner un nombre spécifique de pads (2 à 32) afin de pouvoir jouer jusqu'à ce nombre de pads en même temps (à moins qu'ils ne dépassent le nombre total de voix disponibles).

Utilisez le champ Mute Group pour attribuer le groupe de touches sélectionné à l'un des 32 groupes de mutes disponibles. Lorsque des groupes de touches affectés au même groupe de sourdine reçoivent des notes MIDI, le dernier groupe de touches joué fera taire tous les autres groupes de touches de ce groupe de sourdine. Un groupe de sourdine affecte uniquement les groupes de touches de cette piste ; Les groupes de mutes n'affectent pas les groupes de touches des autres pistes.

Key Track vous permet d'activer ou de désactiver la transposition automatique d'un échantillon. Si cette option est désactivée, vous entendrez toujours la même hauteur de l'échantillon, quelle que soit la note déclenchée par les pads ou un clavier MIDI connecté.

Layer Play détermine la façon dont plusieurs échantillons assignés 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 parcourront les couches comme suit : 1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4... etc.

Vélocité (Vel) : Le pad basculera entre les couches en fonction de la force avec laquelle vous appuyez sur un pad.

Random (Ran) : chaque fois que le pad est joué, il jouera un des échantillons de sa couche au hasard.

Sample Play détermine la quantité de sample jouée :

One Shot : l'intégralité de l'échantillon sera jouée du début à la fin. Utilisez-le lorsque vous souhaitez jouer des sons courts.

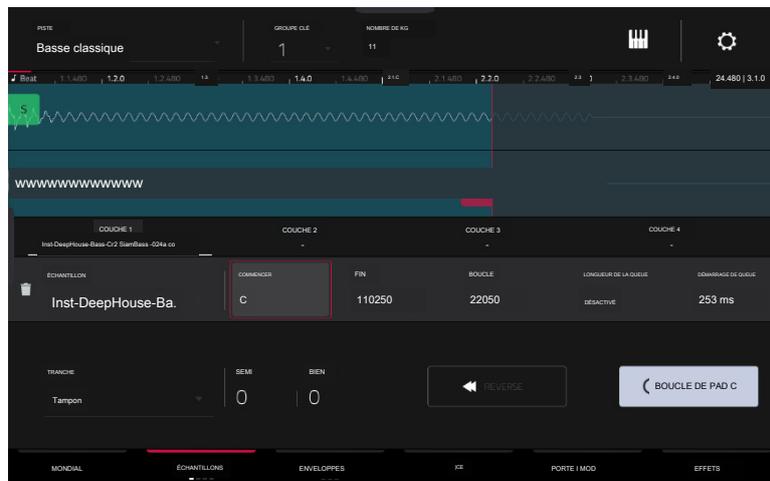
Note Off : L'intégralité de l'échantillon sera jouée du début à la fin après que le pad ait été enfoncé et relâché.

Note On : l'échantillon est joué tant que le pad est maintenu enfoncé. C'est mieux pour les échantillons plus longs afin que vous puissiez contrôler la durée d'un son en appuyant longuement sur le pad correspondant.

Échantillons

Chaque groupe de touches peut déclencher jusqu'à quatre échantillons, qui sont attribués à quatre couches individuelles. Chaque couche possède des paramètres identiques et attribuables indépendamment.

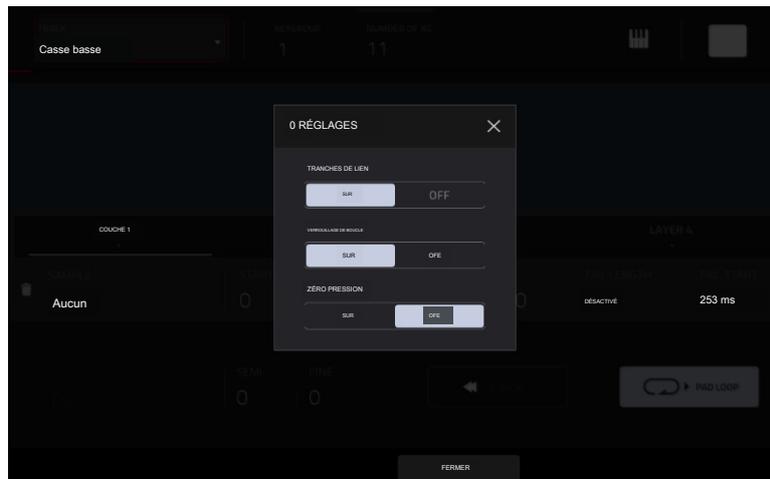
Appuyez sur Échantillons pour parcourir les trois onglets disponibles.



Dans 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, sur le X dans le coin supérieur droit ou n'importe où en dehors de la fenêtre.



Utilisez le sélecteur Link Slices pour définir la manière dont le point de départ et le point final d'une tranche dans un échantillon plus grand sont définis. Vous pouvez créer ces tranches en mode Sample Edit (mode Chop).

Lorsque cette option est activée, la modification du point de départ d'une tranche modifiera également le point final de la tranche précédente. De même, modifier le point final d'une tranche modifiera également le point de départ de la tranche suivante. Désactivez Link Slices si vous essayez de créer des tranches qui utilisent des parties non contiguës de l'échantillon. C'est la même chose que le bouton Link Slices en mode Sample Edit.

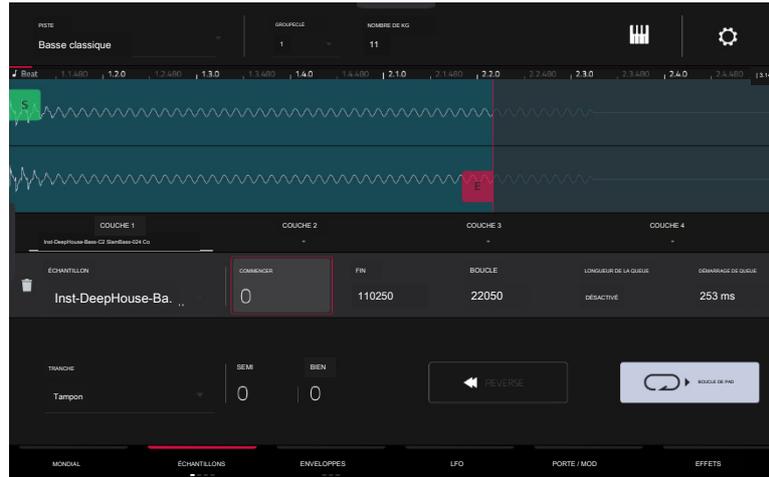
Utilisez le sélecteur Loop Lock pour « lier » ou « dissocier » le point de boucle du point de départ. Lorsque cette option est activée, le point de boucle est le même que le point de départ. Lorsqu'il est désactivé, le point de boucle est indépendant du point de départ et indiqué par un marqueur de boucle distinct.

C'est la même chose que le bouton Loop Lock en mode Sample Edit.

Utilisez le sélecteur Zero Snap pour activer ou désactiver la fonction Zero Snap, qui force les points de départ, les points finaux et les points lloop à se produire uniquement aux « passages à zéro » de la forme d'onde. Cela peut aider à éviter les clics et les problèmes lors de la lecture d'un échantillon.

C'est la même chose que le bouton 0 Snap en mode Sample Edit.

Le premier onglet Échantillons contient l'échantillon de forme d'onde pour chaque couche et contrôle sa hauteur, sa synchronisation et sa lecture.



La moitié supérieure de l'écran affiche la forme d'onde de l'échantillon sur la couche actuellement sélectionnée. La moitié inférieure montre les commandes d'édition.

L'affichage de la forme d'onde montre la section « active » de la forme d'onde d'écrêtage. Faites glisser votre doigt vers la gauche ou la droite sur la forme d'onde pour vous y déplacer.

Au-dessus de la forme d'onde se trouve la chronologie, affichée en barres, battements et ticks.

Appuyez sur chaque numéro de couche (couche 1 à 4) sous la forme d'onde pour la sélectionner. Une fois sélectionné, sa forme d'onde échantillon sera affichée dans la moitié supérieure de l'écran et ses paramètres seront affichés dans la moitié inférieure.

Utilisez le champ Échantillon pour sélectionner le fichier exemple pour cette couche. N'oubliez pas que l'échantillon doit être chargé au préalable dans le pool d'échantillons du projet. Pour plus d'informations sur la façon de charger des échantillons dans un projet, veuillez consulter le chapitre Navigateur.

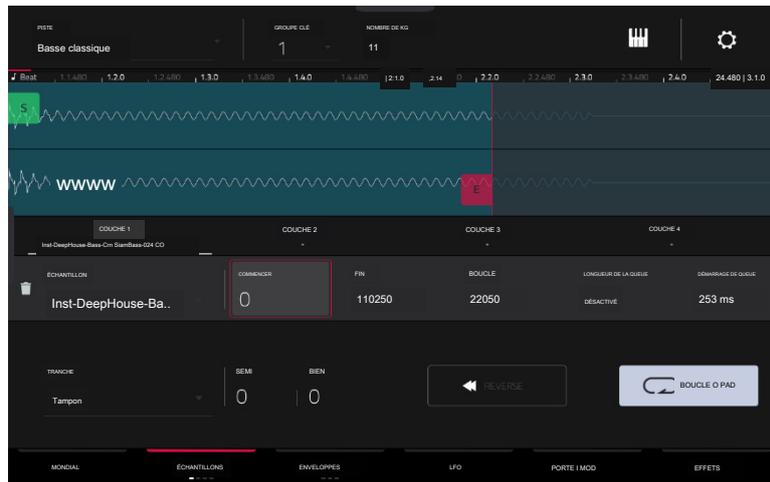
Important : les paramètres des onglets Samples fonctionnent conjointement avec le mode Chop (en mode Sample Edit). Voici comment cela fonctionne :

Lorsque vous travaillez en mode Sample Edit et que vous utilisez le mode Chop pour diviser un échantillon en tranches pour vos pads (groupes de touches), vous pouvez convertir une tranche à l'aide des paramètres de tranche non destructifs ou de pad.

Une tranche non destructive permettra à son groupe de touches de faire référence à cette tranche lorsque vous appuyez sur un pad de ce groupe de touches ; l'échantillon original reste intact et chaque marqueur de tranche est comme un "signet" pour un groupe de clés. En mode Track Edit, vous verrez que le menu déroulant Slice de la couche à laquelle elle est affectée est défini sur le numéro de slice correspondant dans l'échantillon d'origine.

La lecture de ce groupe de touches le fera faire référence à ce marqueur de tranche comme un "signet" au lieu de créer un échantillon entièrement nouveau de cette tranche. Cela signifie que vous n'avez plus besoin d'encombrer votre projet avec un nouvel échantillon pour chaque tranche (même si vous pouvez toujours utiliser cette méthode antérieure, si vous préférez).

Une tranche convertie à l'aide des paramètres de pad est très similaire à une tranche non destructive décrite ci-dessus. La différence est qu'en mode d'édition de piste, les calques auxquels ils sont affectés ont leurs menus déroulants de tranche définis sur Pad (au lieu du numéro de tranche), et les points de début et de fin correspondront aux marqueurs de tranche dans l'échantillon d'origine.



Le marqueur vert/S et le marqueur rouge/E sont le point de départ et le point final (respectivement). Ces deux points définissent la région de l'échantillon qui sera jouée.

Pour déplacer le point de départ ou le point final, effectuez l'une des opérations suivantes :

Appuyez et faites glisser le marqueur S ou E vers la gauche ou la droite.

Utilisez les champs Début ou Fin affichés sous la forme d'onde.

Lorsque les boutons sont réglés en mode écran, utilisez les boutons 1 et 5 pour régler le point de départ ou les boutons 2 et 6 pour régler le point final. Les boutons 1 et 2 permettent un réglage fin et les boutons 5 et 6 permettent un réglage grossier.

Remarque : lorsque Loop Lock est activé, la position de la boucle (telle que déterminée par le champ Loop, s'il est activé) est la 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 Loop pour déterminer la position où la lecture de l'échantillon sera répétée lorsque Pad Loop est activé.

Remarque : lorsque Loop Lock est activé, la position de la boucle est la 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 les champs Tail Length et Tail Loop pour ajouter une queue audio supplémentaire à tout échantillon haché. Ceci est utile pour des choses comme rendre la fin brusque d'un échantillon plus naturelle ou ajouter des effets de boucle expérimentaux à un échantillon. Le paramètre Tail length active la queue de l'échantillon et définit sa longueur totale, et le paramètre Tail Loop définit le point de départ dans la queue pour la boucle.

Utilisez le champ Slice pour sélectionner quelle(s) partie(s) de l'échantillon sera jouée :

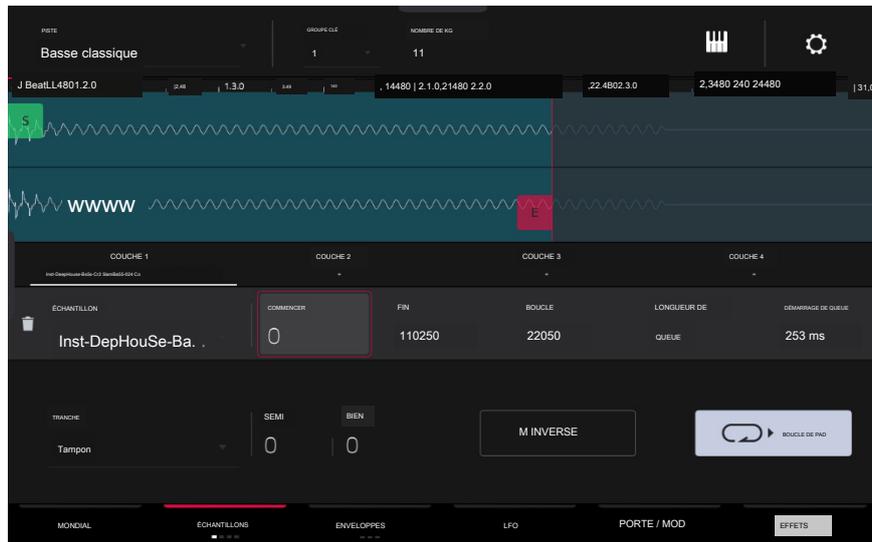
All : L'intégralité de l'échantillon sera jouée.

Pad : l'échantillon sera lu de la position Pad Start à la position Pad End, décrite précédemment. Cela vous permet également d'activer Pad Loop (si le champ Sample Play de l'onglet Global est réglé sur Note On).

Slice 1, 2, 3, etc. : Si vous avez découpé l'échantillon en mode Chop, vous pouvez sélectionner quelle tranche sera jouée lorsque vous déclencherez le pad.

Semi vous permet de transposer le calque sélectionné 36 jusqu'à des demi-tons vers le haut ou vers le bas. C'est la même chose que le bouton Semi du deuxième onglet Samples.

Fine permet un réglage fin de chaque couche par centimes. C'est la même chose que le bouton Fine du deuxième onglet Samples.



Utilisez le bouton Reverse pour sélectionner la direction dans laquelle l'échantillon sera lu. Lorsqu'il est activé, l'échantillon sera lu à l'envers. Lorsqu'il est désactivé, l'échantillon est lu dans le sens normal.

Utilisez le bouton Pad Loop pour parcourir les modes Pad Loop disponibles.

Important : Pour que Pad Loop fonctionne, vous devez (1) définir le champ Sample Play (dans l'onglet Global) sur Note On au lieu de One Shot et (2) définir le champ Slice (dans le premier onglet Samples) sur Pad au lieu de Tout ou un numéro de tranche.

Off : l'échantillon ne sera pas mis en boucle.

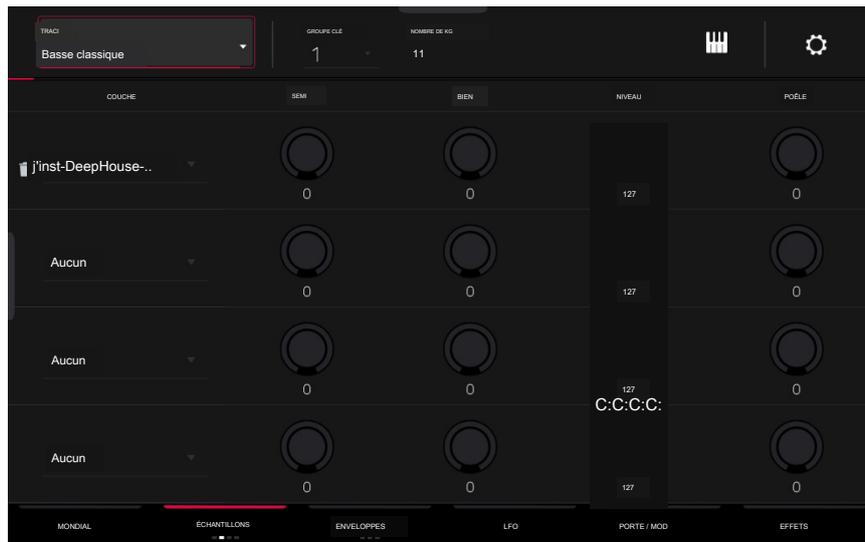
Forward : Vous pouvez maintenir le pad enfoncé pour que cet échantillon se répète depuis la position de boucle jusqu'à la fin de l'échantillon. Relâchez le pad pour arrêter la lecture répétée.

Reverse : vous pouvez maintenir le pad enfoncé pour que cet échantillon soit lu à l'envers, en répétant depuis la fin de l'échantillon jusqu'à la position de boucle. Relâchez le pad pour arrêter la lecture répétée.

Alternance : vous pouvez maintenir le pad enfoncé pour que cet échantillon soit lu de la position de boucle jusqu'à la fin de l'échantillon, puis jouer en sens inverse jusqu'à ce qu'il atteigne à nouveau la position de boucle. Cela se répétera tant que vous maintiendrez le pad enfoncé. Relâchez le pad pour arrêter la lecture répétée.



Le deuxième onglet Samples contient des commandes pour la hauteur, le niveau de volume et le panoramique.



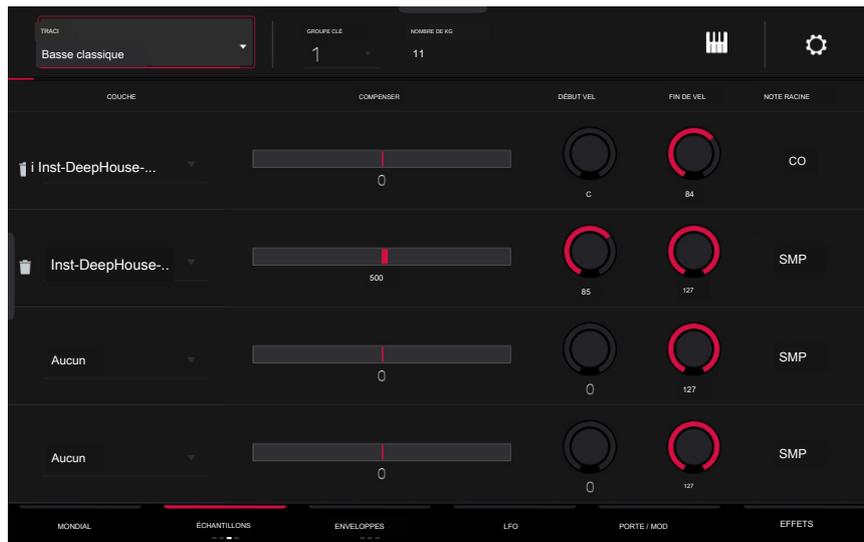
Semi vous permet de transposer le calque sélectionné 36 jusqu'à des demi-tons vers le haut ou vers le bas. Cela affectera la longueur de l'échantillon (si Warp est désactivé). C'est la même chose que le champ Semi du premier onglet Samples.

Fine permet un réglage fin de chaque couche par centimes. Cela affectera la longueur de l'échantillon (si Warp est désactivé). C'est la même chose que le champ Fine du premier onglet Samples.

Le niveau vous permet d'ajuster le volume de chaque couche, vous permettant ainsi de contrôler la « balance » des échantillons assignés au pad.

Pan vous permet d'ajuster le placement stéréo de la couche respective.

Le troisième onglet Samples contient le contrôle de son décalage, plage de vélocité et note fondamentale.



Utilisez le curseur Décalage pour déterminer un décalage temporel pour la lecture de l'échantillon.

Valeurs positives (à droite du centre) : lorsque le pad est joué, la lecture démarre immédiatement mais à un point ultérieur de l'échantillon spécifié par la valeur de décalage.

Valeurs négatives (à gauche du centre) : lorsque le pad est joué, la lecture sera retardée de la quantité spécifiée par la valeur de décalage.

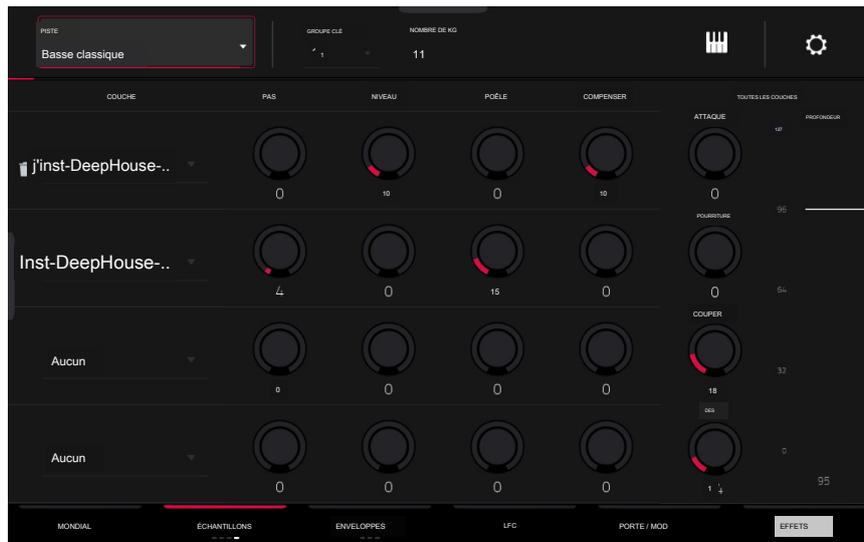
Utilisez les boutons Vel Start et Vel End pour définir la plage de vélocité de chaque couche.

Une plage de 0 à 127 permet à la couche de répondre à toute la plage de vélocité entrée depuis le pad respectif tandis que, par exemple, une plage de 100 à 127 permet à la couche de répondre uniquement aux niveaux de vélocité plus élevés. En attribuant plusieurs échantillons d'un instrument, vous pouvez créer un « multi-échantillon » réaliste 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 force faible, une force moyenne et une force élevée. Vous pouvez définir chaque échantillon sur une couche et définir les plages de vélocité de sorte que seules les vélocités faibles déclenchent l'échantillon à faible force, que seules les vélocités moyennes déclenchent l'échantillon à force moyenne et que seules les vélocités élevées déclenchent l'échantillon à force élevée.

Utilisez le menu Root Note pour définir la note de départ de chaque échantillon chargé. Smp désigne la hauteur par défaut de l'échantillon.

Le quatrième onglet Samples contient les commandes permettant d'ajouter une randomisation aux paramètres d'échantillonnage tels que la hauteur, le niveau et le panoramique.



Utilisez les boutons Pitch pour ajuster le degré de randomisation appliqué à la hauteur de chaque couche d'échantillon.

Utilisez les boutons Level pour régler le degré de randomisation appliqué au volume de chaque couche d'échantillon.

Utilisez les boutons Pan pour ajuster le degré de randomisation appliqué au placement stéréo de chaque couche d'échantillon.

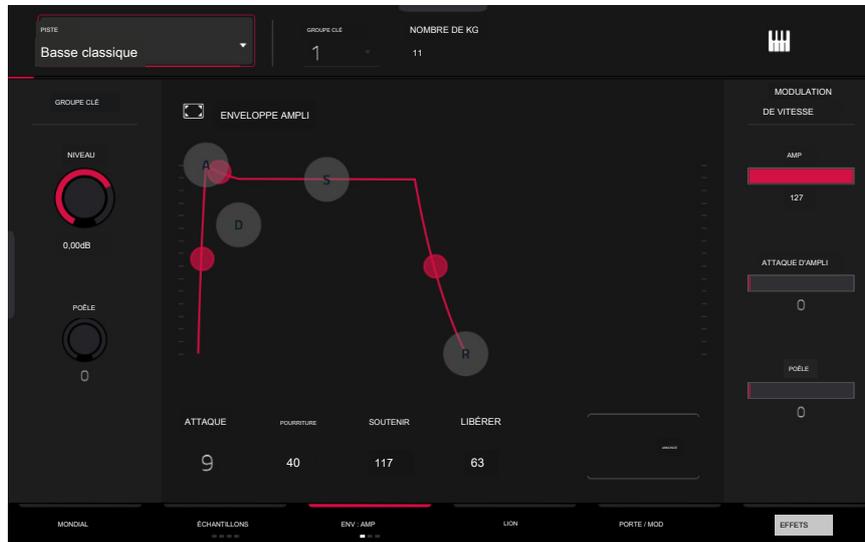
Utilisez les boutons Offset pour ajuster le degré de randomisation appliqué au décalage temporel de chaque couche d'échantillon.

La section All Layers appliquera la randomisation à toutes les couches d'échantillons pour les paramètres d'enveloppe suivants : Attack, Decay, Cutoff et Resonance. Utilisez le curseur Profondeur pour contrôler la quantité de randomisation d'enveloppe appliquée globalement.

Enveloppes

Appuyez sur Enveloppes pour parcourir les trois onglets disponibles.

Le premier onglet Enveloppe contient l'enveloppe de modulation d'amplitude.



Keygroup Level contrôle le niveau de volume global du ou des échantillons chargés.

Keygroup Pan contrôle le panoramique global du ou des échantillons chargés dans le champ stéréo.

Les commandes Amp Envelope affectent les changements de niveau au fil du temps. Utilisez les champs ou appuyez et faites glisser les "poignées" de l'enveloppe pour façonner la sortie de l'enveloppe ou de la modulation variable dans le temps. Ajustez l'influence de l'enveloppe sur la fréquence du filtre avec le bouton Env. Consultez la section Anatomie d'une enveloppe ultérieure pour en savoir plus sur les paramètres de l'enveloppe.

Les commandes Velocity Modulation déterminent dans quelle mesure la vitesse affecte le niveau de volume de l'enveloppe d'amplitude (Amp), l'attaque de l'enveloppe d'amplitude (Amp Attack) et/ou le panoramique du son (Pan).

Lorsque vous appuyez doucement sur un pad, seule une modulation minimale est appliquée. Lorsque vous appuyez plus fort, la quantité de modulation devient également plus forte en fonction du réglage du curseur correspondant.

Le deuxième onglet Enveloppe contient l'enveloppe de modulation du filtre.



Utilisez le champ Type pour sélectionner un filtre pour le pad sélectionné. Voir Annexe > Glossaire > Filtre pour une explication des types de filtres disponibles.

Utilisez le bouton Cutoff pour régler la fréquence de coupure pour les types de filtres passe-bas et passe-haut ou la fréquence centrale pour les types de filtres passe-bande et coupe-bande.

Utilisez le bouton Reso pour régler la résonance/l'accentuation des fréquences autour du point de coupure.

Astuce : Utilisez des valeurs inférieures à 80 pour donner plus de brillance au son. À des valeurs supérieures à 80, le son entraînera une forte amplification audible autour de la fréquence de coupure.

Les commandes Filter Envelope affectent la fréquence du filtre. Utilisez les champs ou appuyez et faites glisser les poignées" de l'enveloppe pour façonner la sortie de l'enveloppe ou de la modulation variable dans le temps. Ajustez l'influence de l'enveloppe sur la fréquence du filtre avec le bouton Depth. Voir la section Anatomie d'une enveloppe ultérieure pour en savoir plus sur l'enveloppe. paramètres.

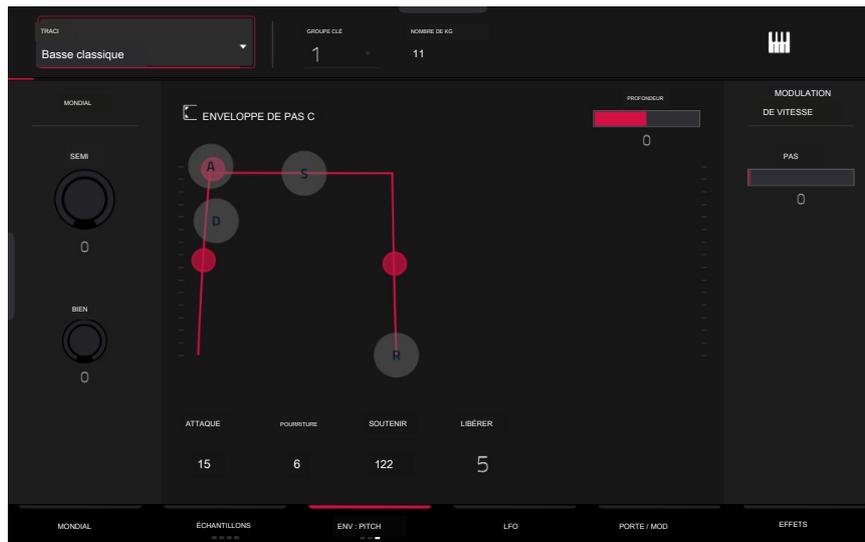
Utilisez le curseur Depth pour déterminer l'influence de l'enveloppe du filtre sur la fréquence de coupure. Des réglages plus élevés augmenteront la modulation du filtre par l'enveloppe ; des réglages inférieurs n'entraîneront que des modifications subtiles de la coupure du filtre au fil du temps.

Astuce : pour donner à un son une attaque plus distinctive, augmentez le paramètre Depth et définissez des valeurs Atk et Decay faibles ainsi qu'une valeur Sust moyenne-basse de l'enveloppe du filtre. Cela lancera un son avec le filtre ouvert et le fermera peu de temps après, lui donnant un début brillant suivi d'un sustain plus sombre. Les sons de cordes, en revanche, peuvent paraître beaucoup plus « vivants » avec des réglages de profondeur faibles et une valeur d'Atk élevée, ce qui entraîne un léger fondu des fréquences les plus élevées.

Les commandes de modulation de vitesse déterminent dans quelle mesure la vitesse affecte la fréquence de coupure de l'enveloppe du filtre (Cutoff), la phase d'attaque de l'enveloppe du filtre (Attack) et/ou la profondeur d'influence de l'enveloppe du filtre sur la fréquence de coupure (Depth).

Lorsque vous appuyez doucement sur un pad, seule une modulation minimale est appliquée. Lorsque vous appuyez plus fort, la quantité de modulation devient également plus forte en fonction du réglage du curseur correspondant.

Le troisième onglet Enveloppe contient l'enveloppe de modulation de hauteur.



Global Semi vous permet de transposer le groupe de touches jusqu'à 36 demi-tons vers le haut ou vers le bas. Cela affectera la longueur de l'échantillon (si Warp est désactivé). C'est la même chose que le champ Semi de l'onglet Global.

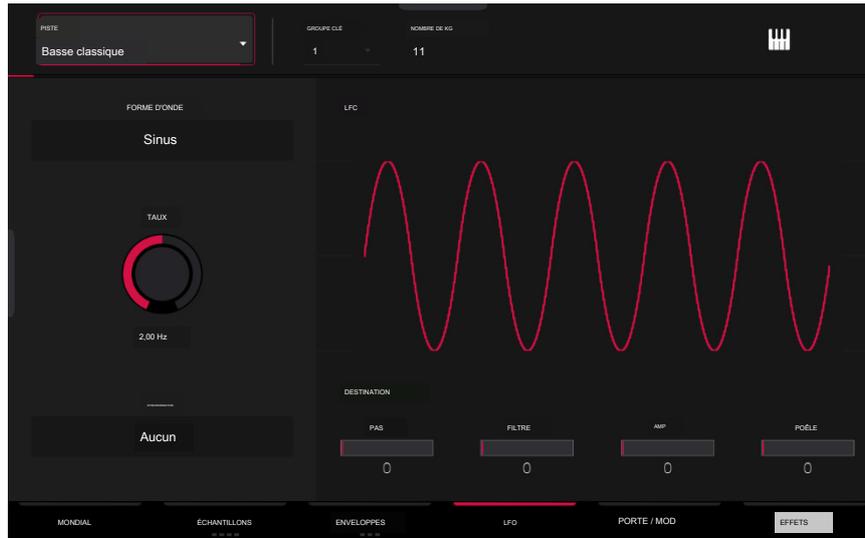
Global Fine permet un réglage fin de chaque couche par centimes. Cela affectera la longueur de l'échantillon (si Warp est désactivé). C'est la même chose que le champ Amende de l'onglet Global.

Les commandes Pitch Envelope affectent le changement de hauteur des groupes de touches au fil du temps. Utilisez les champs ou appuyez et faites glisser les "poignées" de l'enveloppe pour façonner la sortie de l'enveloppe ou de la modulation variable dans le temps. Ajustez l'influence de l'enveloppe sur la hauteur avec le curseur Depth. Consultez la section Anatomie d'une enveloppe ultérieure pour en savoir plus sur les paramètres de l'enveloppe.

La commande Velocity Modulation détermine dans quelle mesure la vitesse affecte l'enveloppe de hauteur (Pitch).

Lorsque vous appuyez doucement sur un pad, seule une modulation minimale est appliquée. Lorsque vous appuyez plus fort, la quantité de modulation devient également plus forte en fonction du réglage du curseur Pitch.

LFO



Un oscillateur basse fréquence (LFO) génère une forme d'onde périodique avec une fréquence et une forme réglables qui peuvent être utilisées à des fins de modulation.

Utilisez le champ Waveform pour sélectionner le type de forme d'onde du LFO :

Sinusoidal (idéal pour des modulations douces)

Triangle (idéal pour des modulations fluides)

S&H (échantillonne une valeur aléatoire et la conserve jusqu'à ce que la valeur suivante soit générée)

Saw (peut générer des changements de filtre ou de volume intéressants)

Saw Down (peut générer des changements de filtre ou de volume intéressants)

Carré (résultats intéressants avec des modulations hard-panning) Bruit (

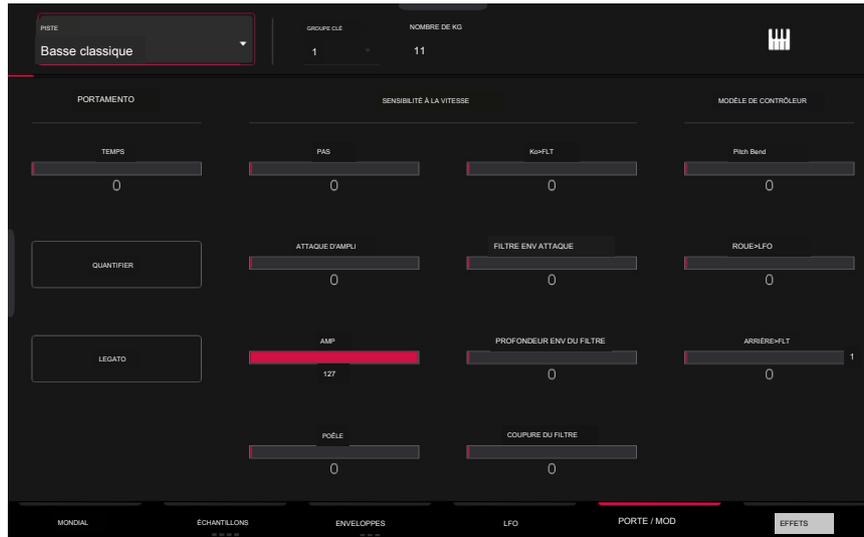
génère des valeurs aléatoires et des glissements)

Utilisez le champ Rate pour déterminer la fréquence du LFO. À des valeurs plus faibles, le LFO peut mettre un certain temps à terminer un cycle, tandis que des valeurs plus élevées se rapprocheront de la plage audible.

Utilisez le champ Sync pour définir si la fréquence du LFO est synchronisée avec le tempo. Vous pouvez sélectionner l'une des nombreuses divisions temporelles (a. indique une note pointée : un T indique une division temporelle basée sur un triplet). Lorsque Aucun est sélectionné, la synchronisation est désactivée.

Utilisez les curseurs Destinations pour déterminer dans quelle mesure le LFO affecte la hauteur du son (Pitch), la fréquence de coupure du filtre (Filter), le niveau de volume du son (Amp) et le panoramique du son (Pan).

Port/Mod



Utilisez les champs Portamento pour ajuster les paramètres de pitch gliding.

Le curseur Temps définit la durée du glissement entre les notes.

Appuyez sur le bouton Quantize pour synchroniser la durée du portamento avec le tempo du projet.

Appuyez sur le bouton Legato pour activer ou désactiver le pitch gliding pour toutes les notes déclenchées ou uniquement les notes legato.

Utilisez les curseurs Velocity Sensitivity pour définir la vitesse requise pour moduler certains autres paramètres :

La hauteur permet aux informations de vélocité de contrôler la hauteur de l'échantillon.

Amp Attack définit la vélocité nécessaire (pour un pad déclenché) pour moduler la phase d'attaque de l'enveloppe de l'ampli.

Amp permet aux informations de vitesse de contrôler l'amplitude globale (niveau) de l'échantillon.

Pan permet aux informations de vélocité de contrôler le panoramique stéréo de l'échantillon.

- KB>FLT définit la quantité de valeur de note qui sera ajoutée à la coupure du filtre. Cela permet aux échantillons de sonner plus clairement lorsqu'ils sont joués plus haut sur le clavier.

Filter Env Attack définit la vélocité nécessaire (pour un pad déclenché) pour moduler la phase d'attaque de l'enveloppe du filtre.

Filter Env Depth permet aux informations de vélocité de contrôler la quantité d'effet de l'enveloppe du filtre sur la fréquence de coupure.

Filter Cutoff utilise la vélocité d'un pad pour moduler directement la fréquence de coupure.

La section Controller Mod détermine l'influence des contrôleurs de jeu supplémentaires sur divers paramètres sonores.

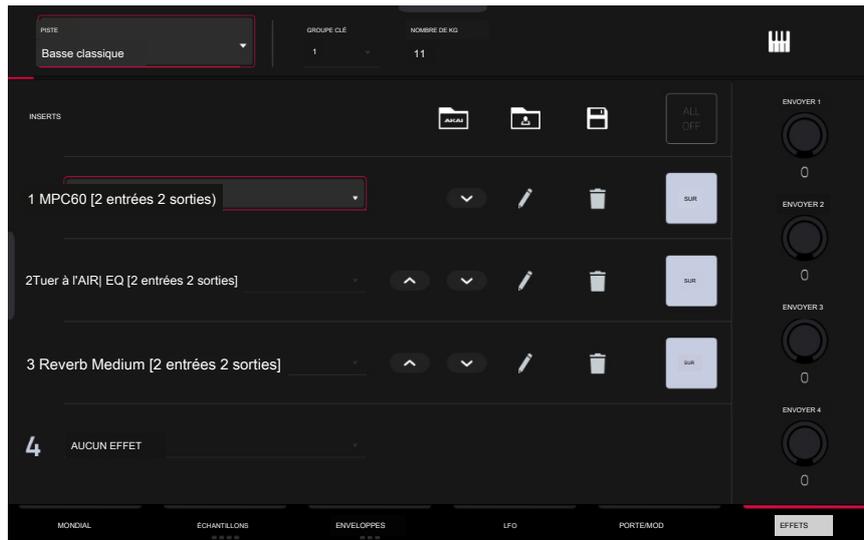
Important : pour utiliser ces paramètres, assurez-vous qu'un appareil MIDI connecté peut envoyer des messages de pitch bend ainsi que des données d'aftertouch et de molette de modulation.

Pitch Bend définit la plage (en demi-tons) de la molette de pitch-bend d'un clavier MIDI connecté.

Wheel>LFO détermine dans quelle mesure la molette de modulation d'un clavier MIDI connecté affecte l'intensité du LFO.

Aft>Filt (Aftertouch>Filter Cutoff) détermine dans quelle mesure les données d'aftertouch d'un clavier MIDI connecté affectent la coupure du filtre.

Effets



Insertions

Vous pouvez sélectionner jusqu'à quatre effets d'insertion pour chaque groupe de touches. Pour savoir comment utiliser les effets d'insertion, veuillez consulter Fonctionnalités générales > Effets > Effets d'insertion.

Important : lorsque vous utilisez des effets d'insertion de groupe de touches, ils seront appliqués uniquement à ce groupe de touches. Gardez cela à l'esprit si vous chargez des effets d'insertion sur plusieurs groupes de touches avec des plages de notes qui se chevauchent : les effets se chevaucheront également dans cette plage.

Pour ajouter un effet :

1. Appuyez deux fois sur l'emplacement d'inserts souhaité. Une liste d'effets apparaîtra.
2. Faites glisser votre doigt vers le haut ou le bas pour vous déplacer dans la liste.

Vous pouvez appuyer sur les boutons Type et Fabricant pour trier vos effets selon ces catégories.

3. Pour charger un effet, appuyez deux fois dessus ou appuyez sur Sélectionner.

Pour fermer la liste, appuyez 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 On/Off de l'emplacement.

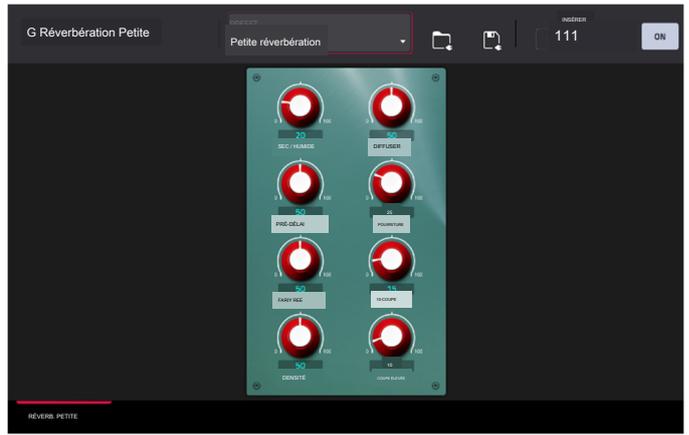
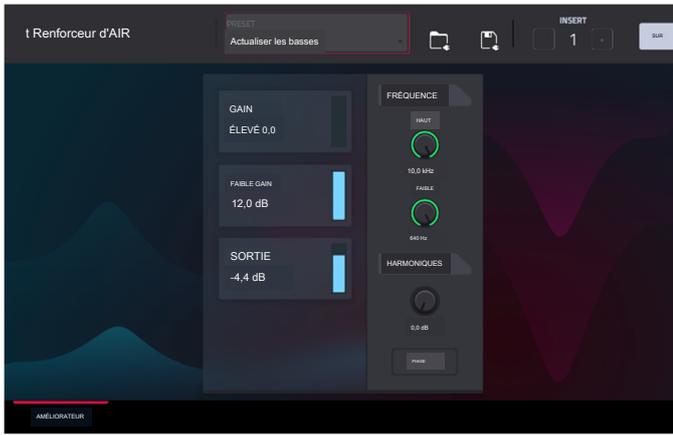
Pour activer ou désactiver les quatre effets d'insertion, appuyez sur le bouton All On/Off dans le coin supérieur droit.

Pour réorganiser un effet d'insertion, appuyez sur les flèches à côté de l'emplacement d'insertion pour déplacer l'effet sélectionné vers le haut ou vers le bas.

Pour charger un rack FX d'usine, appuyez sur l'icône du dossier Akai. Vous pouvez choisir parmi un certain nombre de combinaisons prédéfinies d'effets d'insertion par des applications telles que Batterie et percussions, Voix, LoFi, Mastering, etc.

Pour charger un rack d'effets enregistré, appuyez sur l'icône du deuxième dossier.

Pour enregistrer un rack FX, appuyez sur l'icône du disque.



Pour ajuster les paramètres de l'effet, appuyez sur l'icône en forme de crayon. Utilisez les commandes pour définir la valeur de chaque paramètre. Ces valeurs affectent uniquement cette instance de l'effet ; les effets d'insertion ne sont pas globaux.

Pour charger un préréglage d'effet, appuyez sur l'icône de dossier à côté du nom du préréglage en haut de l'écran pour ouvrir le navigateur de fichiers.

Pour enregistrer un nouveau préréglage d'effet, appuyez sur l'icône de disque à côté du sélecteur d'insertion en haut de l'écran.

Envoi

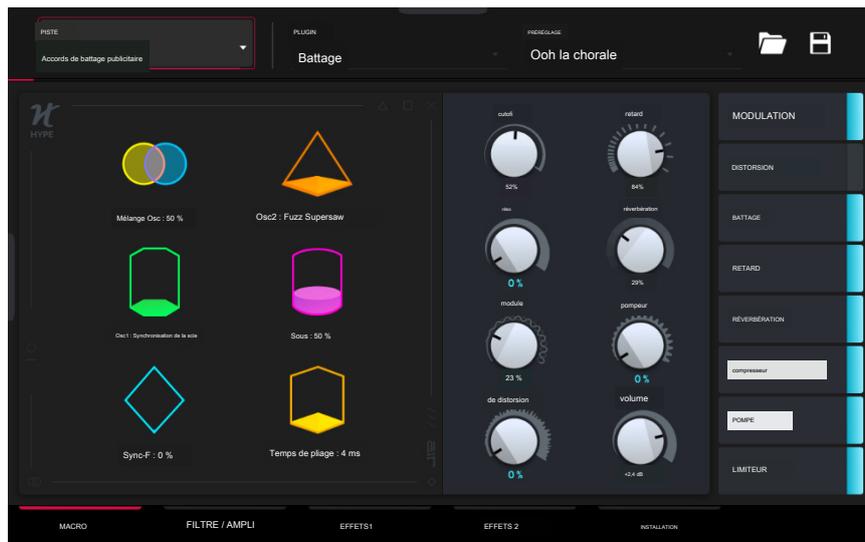
L'audio de la piste sera acheminé vers les effets d'envoi (si vous en avez chargés) à leurs niveaux d'envoi désignés. Les canaux de retour enverront ensuite l'audio à une sortie principale assignée aux niveaux de retour désignés.

Utilisez les boutons Send pour régler le niveau de volume du signal que la piste acheminera vers chaque effet d'envoi.

Vous pouvez sélectionner jusqu'à quatre effets d'envoi pour chaque groupe de touches, mais n'oubliez pas qu'ils seront appliqués à ce groupe de touches uniquement. Gardez cela à l'esprit si vous chargez des effets d'insertion sur plusieurs groupes de touches avec des plages de notes qui se chevauchent : les effets se chevaucheront également dans cette plage.

Important : Pour utiliser un effet d'envoi, vous devez charger un effet dans l'emplacement d'effet d'envoi correspondant dans le mixeur. Voir [Fonctionnalités générales > Effets > Effets d'envoi/retour](#) pour en savoir plus sur la façon de procéder.

Pistes de plugins



Pour les pistes du plugin, vous verrez un aperçu de tous les paramètres du plugin disponibles avec un curseur pour chacun, ou une représentation visuelle de l'interface du plugin.

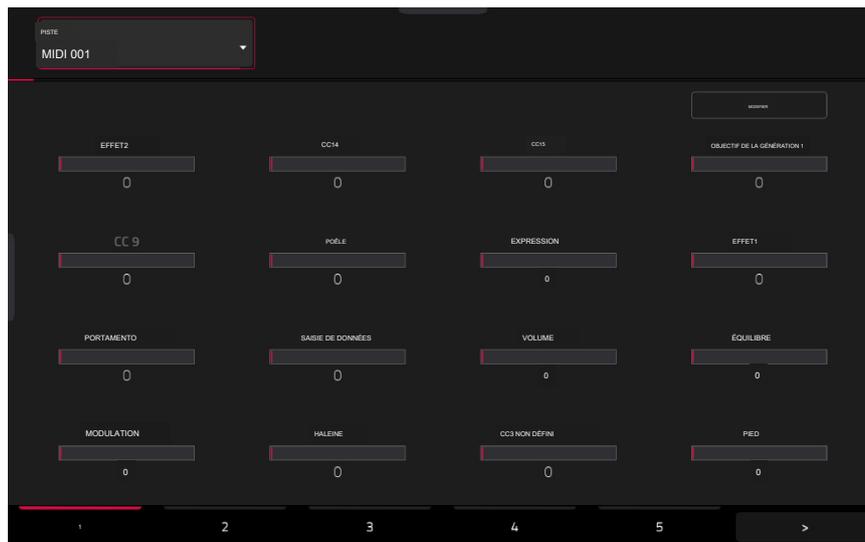
Utilisez les curseurs pour définir la valeur de chaque paramètre ou utilisez l'interface du plugin.

Utilisez les onglets en bas de l'écran pour accéder aux paramètres disponibles.

Pour charger un préréglage de plugin, appuyez sur l'icône de dossier à côté du nom du préréglage en haut de l'écran pour ouvrir le navigateur de fichiers.

Pour enregistrer un nouveau préréglage de plugin, appuyez sur l'icône de disque à côté du sélecteur d'insertion en haut de l'écran.

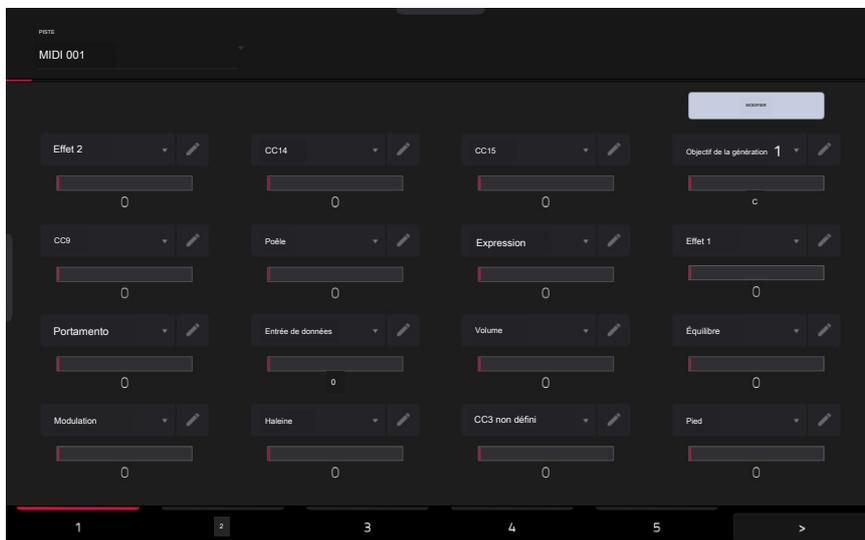
Pistes MIDI



Pour les pistes MIDI, vous verrez un aperçu de tous les CC MIDI 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.

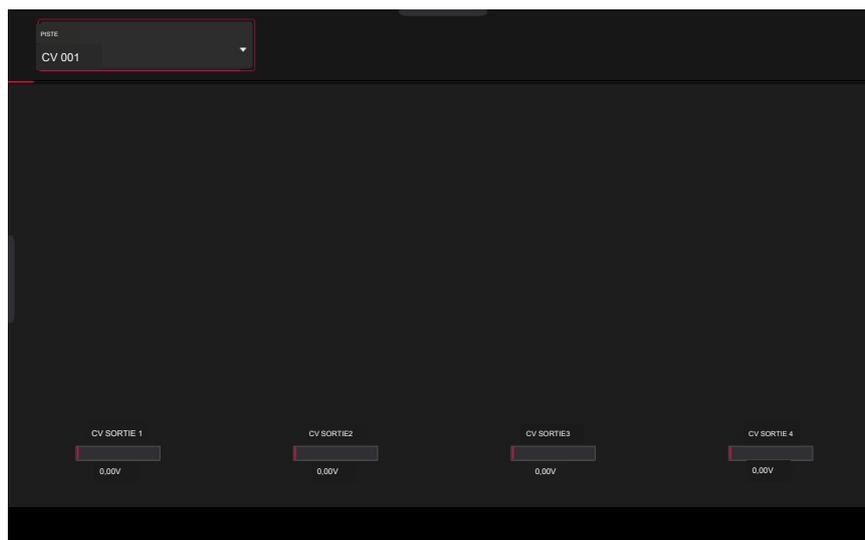


Appuyez sur le bouton Modifier en haut à droite de la page pour modifier les affectations et le nom des pistes MIDI.

Pour attribuer un paramètre, appuyez sur le menu déroulant et utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour faire défiler les affectations MIDI disponibles. Vous pouvez également appuyer deux fois sur le menu pour afficher une liste d'affectations.

Pour renommer un paramètre, appuyez sur l'icône en forme de crayon à côté du menu déroulant, puis utilisez le clavier qui apparaît pour saisir un nouveau nom. Une fois renommée, vous pouvez enregistrer la piste et l'utiliser avec d'autres projets pour conserver votre nom personnalisé.

Pistes de CV



Pour les pistes CV, vous verrez un aperçu de toutes les sorties CV disponibles avec un curseur pour chacune.

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 contrôle variable. Il peut être utilisé, par exemple, pour moduler les paramètres de filtrage d'un son sur une période de temps donnée.

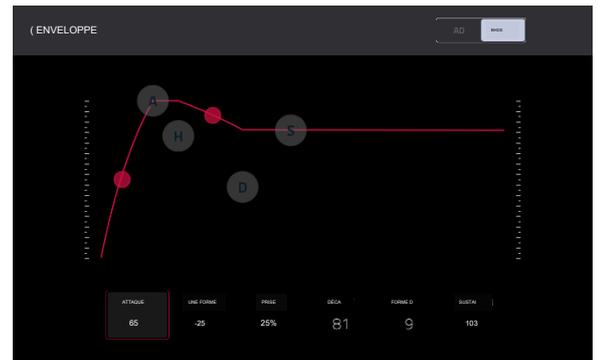
Pour les pistes de batterie, utilisez le sélecteur AD/AHDS pour sélectionner une enveloppe AD ou AHDS. Lorsque Sample Play est réglé sur Note-On, il utilisera une enveloppe ADSR.

Les pistes de groupe de touches utilisent toujours des enveloppes AHDS. Lorsque Sample Play est réglé sur Note-On, il utilisera une enveloppe ADSR.

Avec les enveloppes AHDS, les événements suivants se produisent lorsque vous déclenchez un échantillon :

1. Pendant la période de temps que vous avez définie pour l'attaque (Atk), le volume d'échantillon augmente jusqu'à sa valeur maximale.
2. Le volume maximum de l'échantillon sera maintenu pendant la phase Hold.
3. Pendant la phase Decay, le volume de l'échantillon descendra progressivement jusqu'au niveau de sustain.
4. Le volume de l'échantillon restera au niveau de maintien (Sust) jusqu'à ce que le pad soit relâché.

Utilisez les champs A Shape et D Shape pour ajuster respectivement la courbe des phases Attack et Decay.



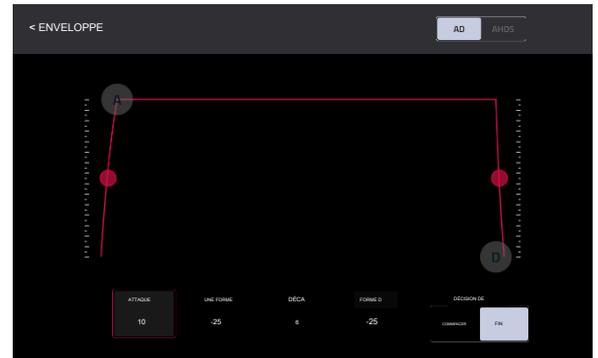
Avec les enveloppes AD, les événements suivants se produisent lorsque vous déclenchez un échantillon :

1. Pendant la période de temps que vous avez définie pour l'attaque (Atk), le volume d'échantillon augmente jusqu'à sa valeur maximale.
2. Le volume maximum de l'échantillon sera maintenu jusqu'à sa phase de décroissance, lorsque le volume de l'échantillon chutera progressivement jusqu'à zéro pendant la durée définie. Appuyez sur le menu déroulant Type pour sélectionner le fonctionnement de la décroissance :

Decay From Start : Le volume commencera à diminuer immédiatement après avoir atteint son niveau

Decay From End : Le volume maximum sera maintenu pendant une phase de maintien jusqu'à ce qu'il atteigne la phase de déclin.

Utilisez les champs A Shape et D Shape pour ajuster respectivement la courbe des phases Attack et Decay.



Avec les enveloppes ADSR, les événements suivants se produisent lorsque vous déclenchez un échantillon :

1. Pendant la période définie par Attack, le volume de l'échantillon atteint sa valeur maximale.
2. Pendant la phase Decay, le volume de l'échantillon descendra progressivement jusqu'au niveau Sustain.
3. Le volume de l'échantillon restera au niveau Sustain jusqu'à ce que la note soit relâchée.
4. Le volume de l'échantillon tombera à "zéro" pendant la durée définie par Release.

Utilisez les champs A Shape, D Shape et R Shape pour ajuster respectivement la courbe des phases Attack, Decay et Release.

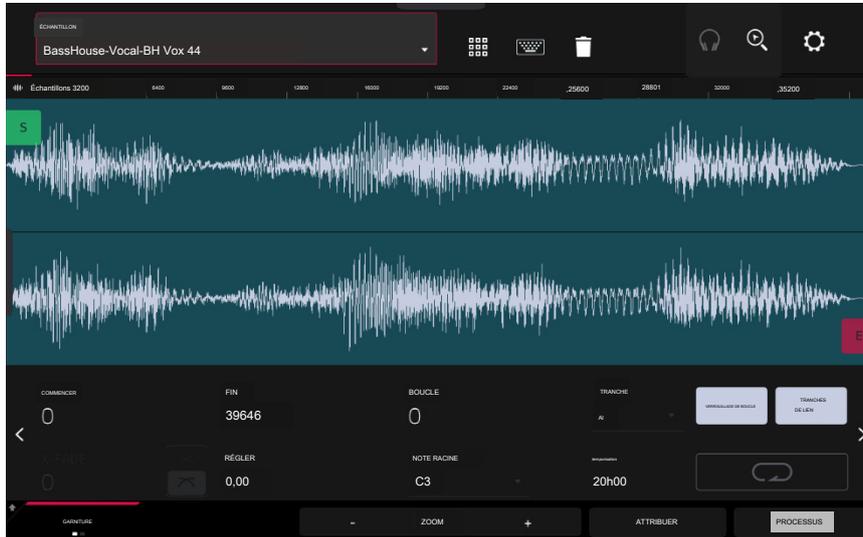


Exemple de mode d'édition



Le mode Sample Edit vous permet d'éditer des échantillons à l'aide de diverses fonctions.

Pour accéder au mode Sample Edit, appuyez sur Menu, puis appuyez sur Sample Edit.



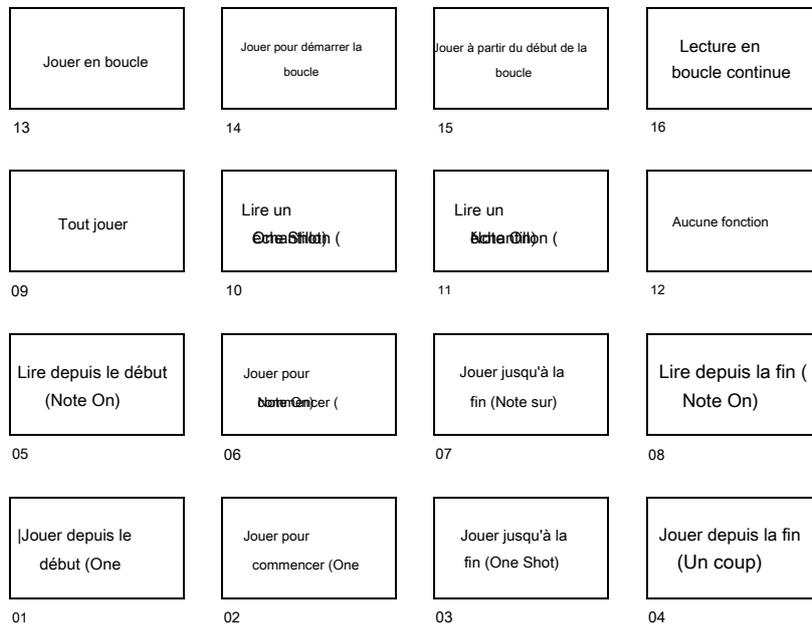
Pour sélectionner un échantillon à modifier, utilisez le champ Sample en haut de l'écran.

Pour modifier le nom de l'échantillon, appuyez sur l'icône du clavier à côté du nom en haut de l'écran et utilisez le clavier virtuel qui apparaît.

Pour supprimer l'échantillon, appuyez sur l'icône de poubelle 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 appuyez sur Annuler pour revenir à l'écran précédent.

Pour activer les commandes des pads Sample Edit, appuyez sur l'icône des pads à côté du nom en haut de l'écran.

En mode Trim Sample Edit, le quadrant inférieur gauche des pads peut être utilisé pour écouter certaines parties de l'échantillon sélectionné :



Play Sample (One Shot) (Pad 10) lit l'échantillon une fois du point de départ au point final. Appuyez une fois sur le pad pour le jouer.

Play Sample (Note On) (Pad 11) lit l'échantillon une fois du point de départ au point final. Appuyez et maintenez le pad pour le jouer, puis relâchez-le pour arrêter de le jouer. Vous pouvez également sélectionner l'icône du casque dans le coin supérieur droit, puis appuyer et maintenir votre doigt sur la forme d'onde.

Play Loop Continuous (Pad 16) lit l'échantillon de manière répétée en utilisant le mode défini par le bouton Loop (Forward, Reverse ou Alternating ; si le bouton Loop est désactivé, l'échantillon bouclera en avant de manière répétée).

Play Loop (Pad 13) lit l'échantillon de manière répétée en utilisant le mode défini par le bouton Loop (Forward, Reverse ou Alternating ; si le bouton Loop est désactivé, l'échantillon bouclera en avant de manière répétée). Appuyez et maintenez le pad pour le jouer, puis relâchez-le pour arrêter de le jouer.

Play to Loop Start (Pad 14) joue la partie de l'échantillon juste avant le point de boucle. Appuyez et maintenez le pad pour le jouer, puis relâchez-le pour arrêter de le jouer.

Play from Loop Start (Pad 15) lit l'échantillon depuis le point de boucle jusqu'à la fin de l'échantillon, quel que soit le point final. Appuyez et maintenez le pad pour le jouer, puis relâchez-le pour arrêter de le jouer.

Play All (Pad 9) lit l'intégralité de l'échantillon.

Les pads 14 ont les mêmes fonctions respectives que les pads 5 à 8, mais les pads 1 à 4 jouent la partie échantillon comme "One Shots" (appuyer une fois sur le pad jouera la partie entière) tandis que les pads 5 à 8 jouent la partie échantillon comme "Note". Ons" (appuyer sur le pad et le maintenir enfoncé jouera la partie ; le relâcher arrêtera la lecture) :

Play from Start (Pad 1, Pad 5) lit l'échantillon du point de départ au point final.

Play to Start (Pad 2, Pad 6) joue la partie de l'échantillon juste avant le point de départ jusqu'au point de départ.

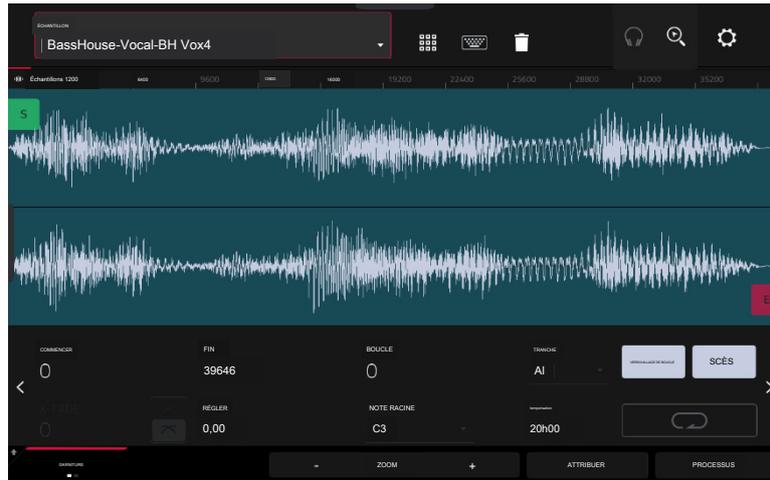
Play to End (Pad 3, Pad 7) joue la partie de l'échantillon juste avant le point final jusqu'au point final.

Play from End (Pad 4, Pad 8) joue la partie de l'échantillon depuis le point final jusqu'à la fin de l'échantillon.

En mode Chop Sample Edit, vous pouvez utiliser le quadrant inférieur gauche des pads pour ajouter des tranches à l'échantillon actuel ou déclencher des tranches existantes.

Lorsque la piste actuelle est une piste de batterie et que le mode d'édition d'échantillon de pad est sélectionné, vous pouvez utiliser le quadrant inférieur gauche des pads pour écouter l'échantillon actuel du pad actuel, de la même manière que vous utilisez le mode Notes avec une piste de batterie.

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 montre la section « active » de la forme d'onde de l'échantillon. Faites glisser votre doigt vers la gauche ou la droite sur la forme d'onde pour vous y déplacer.

Au-dessus de la forme d'onde se trouve la chronologie, affichée en échantillons, temps (en secondes et millisecondes) ou battements. Vous pouvez sélectionner les unités de mesure que vous souhaitez afficher dans les paramètres.

Pour effectuer un zoom avant ou arrière, effectuez l'une des opérations suivantes :

Lorsque l'icône en forme de loupe (dans le coin supérieur droit) est sélectionnée, écartez ou pincez vos doigts (respectivement) sur la forme d'onde.

Appuyez sur les boutons Zoom + ou Zoom - (respectivement) en bas de l'écran.

Tournez le bouton 8 lorsque les boutons sont réglés en mode écran.

Pour faire défiler la forme d'onde, effectuez l'une des opérations suivantes :

Lorsque l'icône en forme de loupe (dans le coin supérieur droit) est sélectionnée, faites glisser la forme d'onde vers la gauche ou la droite.

Tournez le bouton 7 lorsque les boutons sont réglés en mode écran.

Le marqueur vert et le marqueur rouge sont respectivement le point de départ et le point final. Ces deux points définissent la région de l'échantillon qui sera jouée.

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 vers la gauche ou la droite.

Utilisez les champs Début ou Fin affichés sous la forme d'onde.

Lorsque les boutons sont réglés en mode écran, utilisez les boutons 1 et 2 pour régler le point de départ ou les boutons 3 et 4 pour régler le point final. Les boutons 1 et 3 permettent un réglage fin et les boutons 2 et 4 permettent un réglage grossier.

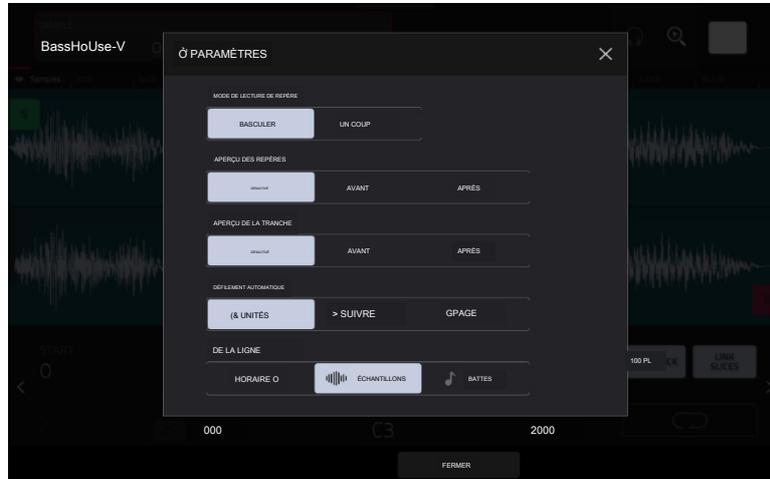
Astuce : un échantillon enregistré peut comporter un certain silence au début ou à la fin, ce qui rend difficile son timing correct dans un contexte musical. Corrigez ce problème en ajustant le point de départ. Vous pouvez également ajuster le point final pour supprimer tout silence supplémentaire ou tout son indésirable à la fin. En plus de faciliter votre flux de travail, disposer d'un échantillon « précis » et bien édité peut améliorer votre production ou vos performances.

Vous pouvez utiliser le mode Sample Edit de deux manières différentes : le mode Trim ou le mode Chop. Les options pour chaque mode sont légèrement différentes. Veuillez vous référer aux parties suivantes du mode Trim et du mode Chop de ce chapitre pour savoir comment chacun fonctionne. Cependant, avant d'utiliser ces modes, vous souhaitez peut-être configurer vos paramètres - consultez le chapitre Paramètres suivant pour ce faire.

Paramètres

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 Cue Play Mode pour définir la façon dont la tête de lecture Cue jouera l'audio.

One Shot : appuyer sur Play Cue jouera l'intégralité de l'échantillon à partir de la tête de lecture du cue.

- Basculer : appuyer une fois sur Play Cue pour lancer la lecture à partir de la tête de lecture du repère. En appuyant à nouveau dessus, la lecture s'arrêtera.

Utilisez le sélecteur Cue Preview pour définir si un fichier audio est lu lorsque vous déplacez la tête de lecture du repère. Lorsque vous déplacez la tête de lecture de repère à travers la forme d'onde de l'échantillon, vous pouvez la configurer pour qu'elle joue la petite partie de l'échantillon avant la tête de lecture de repère (Avant), qu'elle joue la petite partie de l'échantillon après la tête de lecture de repère (Après) ou qu'elle ne joue pas à tout (Off). Vous pouvez également définir cela dans vos préférences globales (voir Fonctionnalités générales > Menu > Préférences > Génères).

Utilisez le sélecteur Slice Preview pour définir si un fichier audio est lu lorsque 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 qu'il joue la petite partie de l'échantillon avant le marqueur de tranche (Avant), qu'il joue la petite partie de l'échantillon après le marqueur de tranche (Après) ou qu'il ne joue pas à tout (Désactivé). Vous pouvez également définir cela dans vos préférences globales (voir Fonctionnalités générales > Menu > Préférences > Général).

Utilisez le sélecteur de défilement automatique pour définir le comportement de l'écran par rapport à la tête de lecture audio.

Suivre : en fonction du paramètre de zoom, la forme d'onde défilera en arrière-plan, en gardant la tête de lecture audio centrée.

Page : L'affichage de la forme d'onde passera à la "page suivante" pour suivre la tête de lecture audio.

Off : L'affichage de la forme d'onde ne bougera pas du tout.

Ces fonctions s'appliquent également à l'échantillon de forme d'onde dans l'éditeur d'événements Clip.

Utilisez le sélecteur d'unités de la chronologie pour définir les unités de mesure affichées au-dessus de la forme d'onde de l'échantillon. Vous pouvez sélectionner l'une des options suivantes :

Temps : heures : minutes : secondes : images

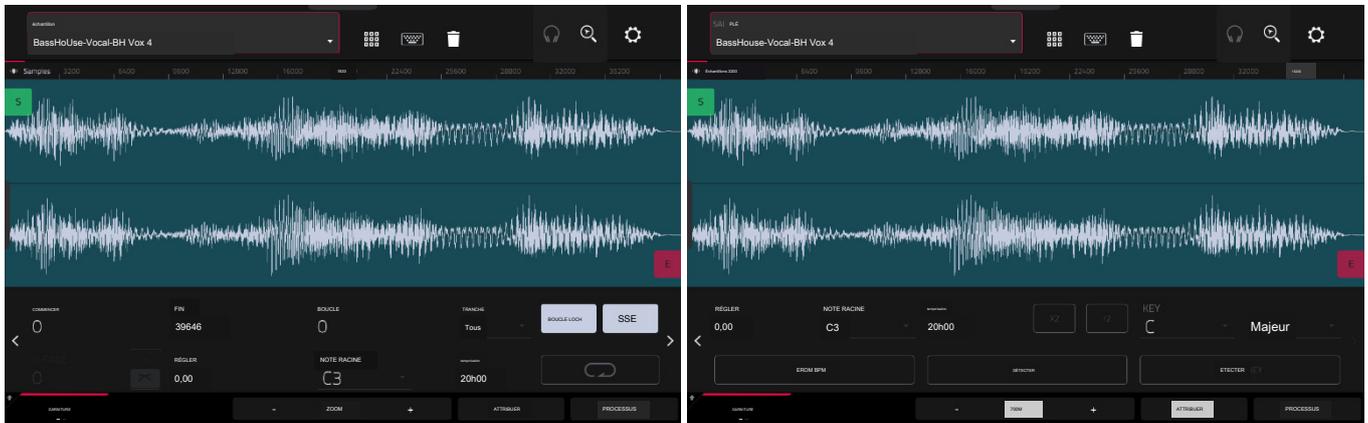
Échantillons : nombre d'échantillons

Temps : mesures : temps : tics

Mode de coupe

Nous vous recommandons d'utiliser le mode Trim pour recadrer le début et/ou la fin d'un échantillon.

Pour accéder au mode Trim, appuyez sur le bouton Trim/Chop dans le coin inférieur gauche pour indiquer Trim. Il y a deux pages de paramètres en mode Trim, accessibles en appuyant sur les flèches > ou < sur les côtés de la page.



Utilisez les champs Début et Fin pour définir la position du point de départ et du point final de l'échantillon (respectivement). Vous pouvez également appuyer et faire glisser le marqueur de début (S) ou de fin (E) vers la gauche ou la droite, ou utiliser les boutons 1 et 2 pour régler le point de départ ou les boutons 3 et 4 pour régler le point final lorsque les boutons sont en mode écran.

Le mode Trim comprend une fonction de boucle. Lorsqu'elle est activée, la région de l'échantillon située entre le point de boucle et le point final sera répétée. 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 ajuster le point de boucle, effectuez l'une des opérations suivantes :

Utilisez le champ Boucle.

Appuyez et faites glisser le marqueur de début (S) (si Loop Lock est activé) ou le marqueur de boucle (si Loop Lock est désactivé).

Lorsque les boutons sont en mode écran, utilisez les boutons 5 et 6 pour régler le marqueur de boucle. Le bouton 5 permet un réglage fin et le bouton 6 un réglage grossier.

Pour activer ou désactiver Loop Lock, appuyez sur le bouton Loop Lock. Lorsque cette option est activée, le point de boucle est le même que le point de départ. Lorsqu'il est désactivé, le point de boucle est indépendant du point de départ et indiqué par un marqueur de boucle distinct.

Pour activer ou désactiver la fonction de boucle, appuyez sur le bouton Loop pour parcourir les quatre modes :

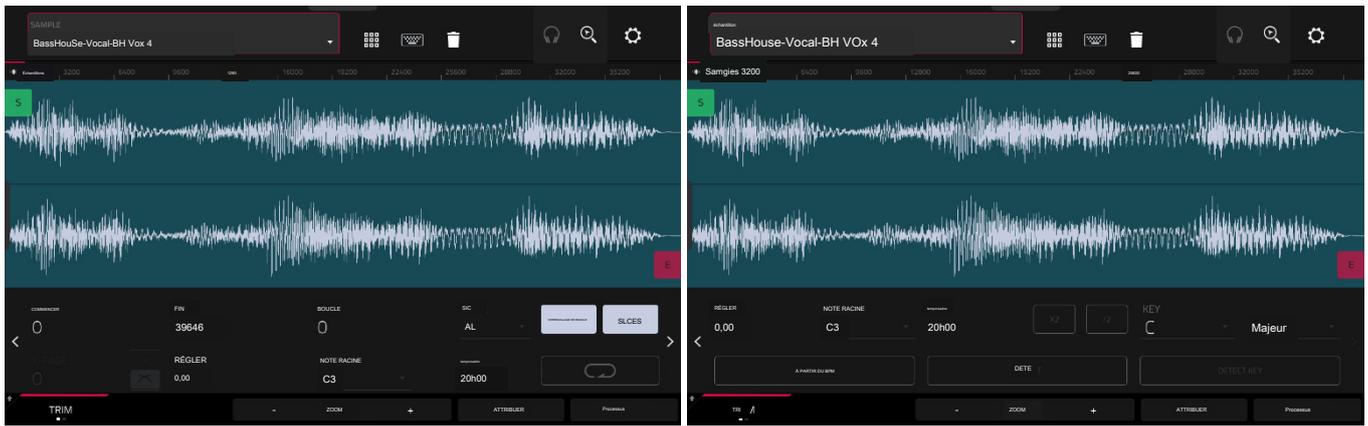
Off : l'échantillon ne sera pas mis en boucle.

Forward : lorsque la boucle atteint son point final, elle est la lecture recommencera à partir du point de boucle.

inversée : lorsque la boucle atteint son point final, elle sera jouée à l'envers. Lorsqu'il atteint à nouveau le point de boucle, il reviendra au point final et continuera à jouer en sens inverse.

Alternant : lorsque la boucle atteint son point final, elle sera jouée à l'envers. Lorsqu'il atteint à nouveau le point de boucle, il recommencera à jouer en avant à partir du point de boucle.

Pour basculer entre Avancer et Désactiver, maintenez la touche Maj enfoncée, puis appuyez sur Boucle en bas de l'écran.



Pour sélectionner une tranche à modifier (après avoir créé des tranches en mode Chop), utilisez le champ Slice.

Lorsque Link Slices est activé (après avoir créé des tranches en mode Chop), la modification du point de départ d'une tranche modifiera également le point final de la tranche précédente. De même, modifier le point final d'une tranche modifiera également le point de départ de la tranche suivante. Désactivez Link Slices si vous essayez de créer des tranches qui utilisent des parties non contiguës de l'échantillon.

Pour activer ou désactiver cette fonctionnalité, appuyez sur le bouton Lier les tranches.

Important : Les tranches de lien doivent être désactivées pour que les tranches soient non séquentielles, non contiguës ou se chevauchent.

Utilisez le champ X-Fade pour appliquer une boucle de fondu enchaîné en temps réel à la lecture d'échantillons. Pour appliquer un fondu enchaîné, assurez-vous que le point de départ de la boucle est supérieur à zéro. Ensuite, vous pouvez définir la durée du fondu enchaîné et le type, soit à puissance égale, soit linéaire.

Utilisez l'un des champs Tune pour transposer l'échantillon vers le haut ou vers le bas par rapport à sa hauteur d'origine.

Utilisez l'un des champs Root Note pour définir la note fondamentale de l'échantillon. Ceci définit quelle note jouera l'échantillon à sa hauteur d'origine lorsqu'il se trouve dans une piste de groupe de touches.

Utilisez l'un des champs BPM pour définir manuellement le BPM de l'échantillon. Sur la deuxième page Trim Mode, utilisez les boutons X2 et /2 pour doubler ou réduire de moitié le tempo actuel.

Pour saisir manuellement un exemple de clé, utilisez les champs Clé. Un champ sélectionne la note fondamentale de la tonalité et l'autre champ sélectionne si la tonalité est majeure, mineure ou désactivée (--).

Pour détecter automatiquement la clé, appuyez sur Détecter la clé.

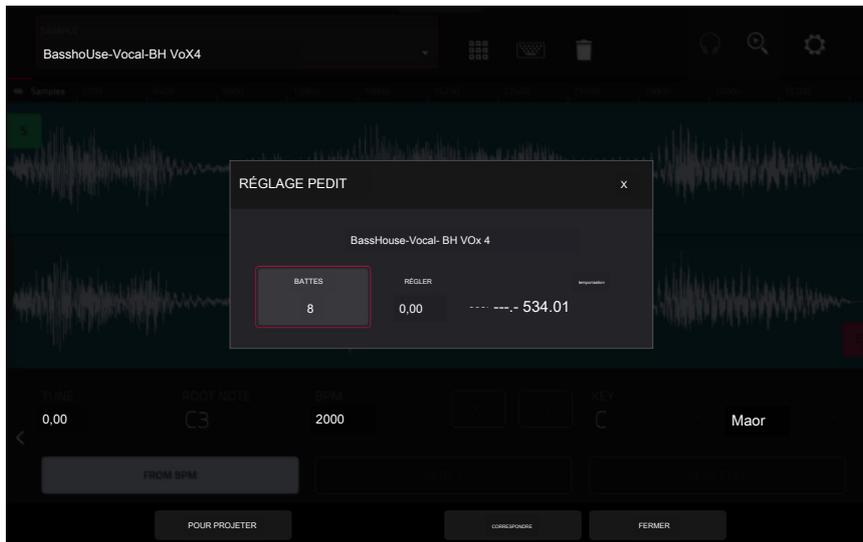
Pour activer ou désactiver 0 Snap, maintenez la touche Maj enfoncée, puis appuyez sur 0 Snap en bas de l'écran. 0 Snap force les points de départ, les points d'arrivée et les points de boucle à se produire uniquement aux « passages à zéro » de la forme d'onde. Cela peut aider à éviter les clics et les problèmes lors de la lecture d'un échantillon.

Pour activer ou désactiver la fonction de boucle, maintenez la touche Shift enfoncée, puis appuyez sur Boucle en bas de l'écran. Ceci fait basculer la fonction de boucle entre Forward et of. La fonction de boucle est décrite précédemment.

Astuce : vous pouvez utiliser le mode Trim pour une tranche spécifique de l'échantillon, préalablement créée et sélectionnée en mode Chop. Cela permet une vue plus détaillée d'une seule tranche qu'en mode Chop et vous offre plus d'options pour écouter la tranche. Vous pouvez facilement basculer entre le mode Trim et le mode Chop tout en faisant cela.

Pour utiliser à la fois le mode Trim et le mode Chop pour modifier une tranche d'échantillon :

1. Appuyez sur Trim/Chop en bas de l'écran pour afficher Chop.
2. Définissez tous les champs comme vous le souhaitez pour créer vos tranches d'échantillon.
3. Sélectionnez la tranche souhaitée.
4. Appuyez sur Trim/Chop en bas de l'écran pour afficher Trim. La région que vous êtes en train d'éditer est indiquée par les marqueurs de point de départ et de fin normaux plutôt que par des marqueurs de tranche.
5. Appuyez sur Trim/Chop à tout moment pour revenir au mode Chop.



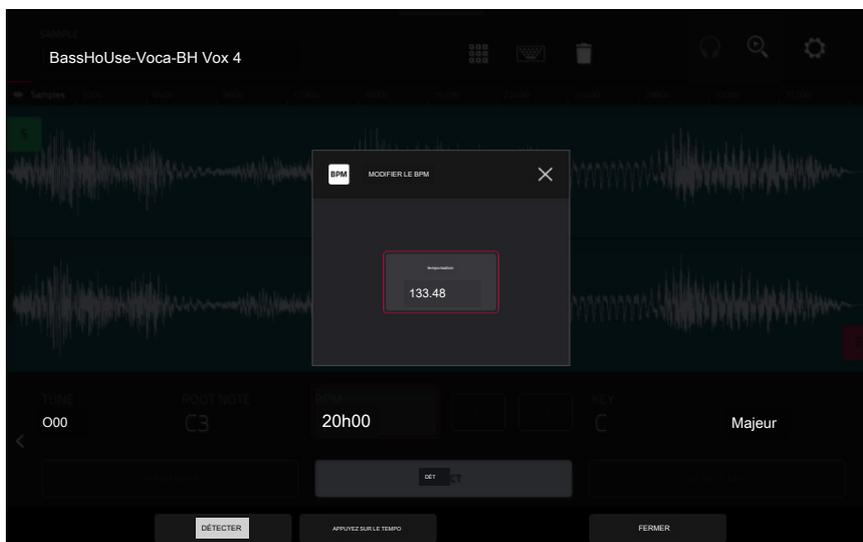
Appuyez sur From BPM pour ouvrir la fenêtre Edit Tuning, qui vous permet d'accorder un échantillon au projet.

Utilisez le champ Beats pour faire correspondre le nombre de battements de l'échantillon.

Pour adapter l'échantillon au projet, appuyez sur Match. Le champ Tune s'ajustera automatiquement et fermera la fenêtre. L'échantillon est maintenant adapté au projet.

Pour accorder l'échantillon au projet et ajuster le tempo du projet, appuyez sur To Project. C'est la même chose que d'appuyer sur Match, mais cela modifie également le tempo du projet au BPM indiqué dans le champ Tempo à droite.

Pour fermer la fenêtre, appuyez sur Fermer.



Pour saisir un tempo manuellement, utilisez le champ BPM.

Pour détecter automatiquement le tempo, appuyez sur Détecter. Dans la fenêtre Modifier le BPM qui apparaît, vous pouvez effectuer l'une des opérations suivantes :

Utilisez le champ BPM pour saisir manuellement un tempo.

Appuyez sur Détecter pour détecter automatiquement le tempo.

Appuyez sur Tap Tempo en bas de l'écran à la fréquence souhaitée pour l'utiliser comme tempo.

Appuyez sur Fermer, sur le X ou n'importe où en dehors de la fenêtre pour la fermer.

Attribution des échantillons

Vous pouvez assigner votre nouvel échantillon directement à un pad depuis le mode Trim.

Pour attribuer un échantillon, appuyez sur Attribuer en bas de l'écran pour ouvrir la fenêtre Assign Sample.

Important : assigner un échantillon à un pad de cette manière remplacera l'échantillon sur la première couche du pad.

Si vous réglez le champ Assign To sur Assign slice to a pad, le pad fera simplement référence à la slice de cet échantillon au lieu de créer un nouvel échantillon.

Ceci est utile pour réduire l'encombrement de votre projet.

Utilisez le champ Pad pour sélectionner le pad souhaité. Vous pouvez également appuyer sur le pad souhaité.

Utilisez le champ Slice Type pour sélectionner la manière dont les paramètres de couche du pad seront définis lorsque la tranche lui sera assignée (voir Mode Track Edit pour en savoir plus sur les paramètres mentionnés ci-dessous) :

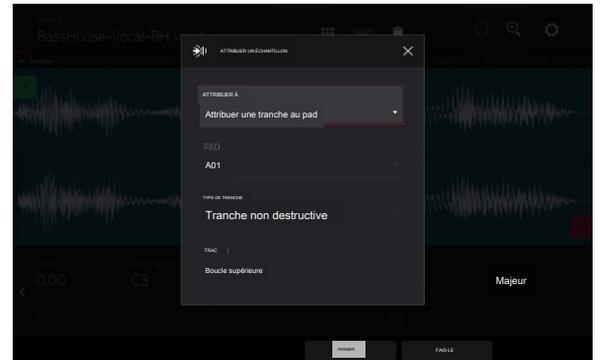
Non-Destructive Slice : le paramètre Slice du pad sera réglé sur le numéro de tranche.

Paramètres du pad : le paramètre Slice du pad sera réglé sur Pad. Le Pad Start et le Pad End seront réglés sur les valeurs du point de départ et du point final de la tranche, et la position de la boucle sera réglée sur le point de départ de la tranche mais avec Pad Loop désactivé.

Utilisez le champ Piste pour spécifier la piste à laquelle vous souhaitez ajouter la tranche.

Pour attribuer l'échantillon, appuyez sur Do It.

Pour annuler l'opération, appuyez sur Fermer, sur le X ou n'importe où en dehors de la fenêtre.



Si vous définissez le champ Assign To sur Make new sample, cela créera un nouvel échantillon dans votre projet. (L'échantillon original restera tel quel.)

Utilisez le champ Pad pour sélectionner le pad souhaité. Vous pouvez également appuyer sur le pad souhaité.

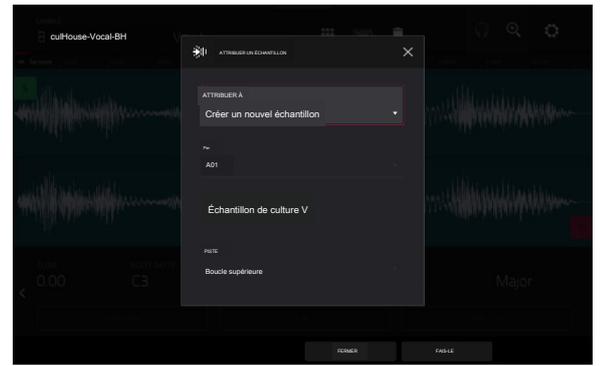
Cochez la case Recadrer l'échantillon pour supprimer les parties inutilisées de l'échantillon lorsqu'il est créé et attribué. Cette fonctionnalité est destructrice, même si le projet contiendra toujours votre échantillon original.

Laissez cette case décochée pour conserver les parties inutilisées de l'échantillon lors de sa création et de son attribution. De cette façon, vous pourrez toujours éditer l'intégralité de l'échantillon même si vous n'en utilisez qu'une partie pour le moment.

Utilisez le champ Piste pour spécifier la piste à laquelle vous souhaitez ajouter la tranche.

Pour attribuer l'échantillon, appuyez sur Do It.

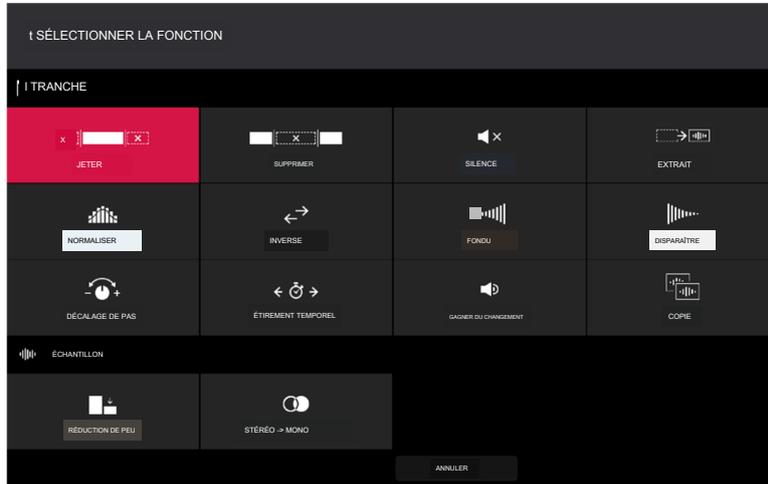
Pour annuler l'opération, appuyez sur Fermer, sur le X ou n'importe où en dehors de la fenêtre.



Traitement des tranches et des échantillons

Appuyez sur le bouton Processus pour ouvrir la fenêtre Processus, dans laquelle vous pouvez sélectionner une option d'édition pour l'échantillon.

Utilisez le champ Fonction pour sélectionner un processus d'édition. Appuyez deux fois dessus ou appuyez sur Fonction en bas de l'écran pour ouvrir la fenêtre Fonction, qui affiche un aperçu de tous les processus d'édition disponibles.



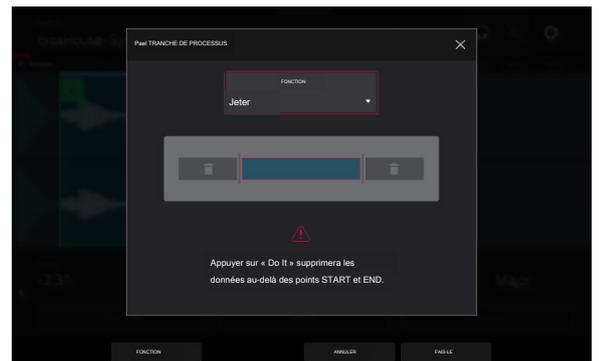
Vous pouvez utiliser n'importe laquelle de ces fonctions comme décrit ci-dessous.

Pour revenir au mode Sample Edit, appuyez sur Cancel.

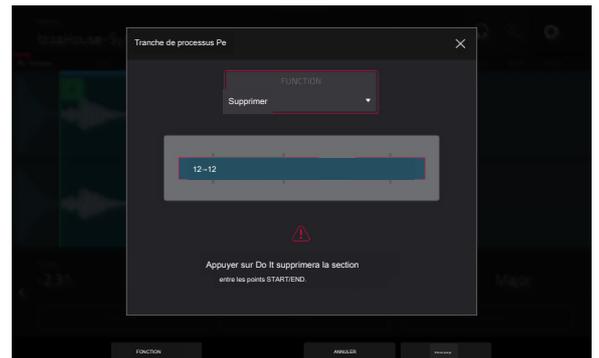
Pour revenir à la fenêtre Processus, appuyez sur le haut de l'écran.

Remarque : les processus All Slice affecteront uniquement la partie de l'échantillon située entre le point de départ et le point final. Les processus d'échantillonnage (Bit Reduction et Stereo -> Mono) affecteront l'ensemble de l'échantillon, quel que soit son point de départ ou son point final.

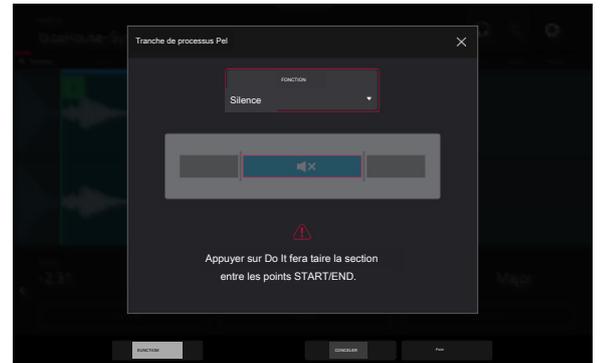
Le processus Discard supprime les régions avant le point de départ et après le point final.



Le processus de suppression supprime la région située entre le point de départ et le point final et comble l'espace entre eux.



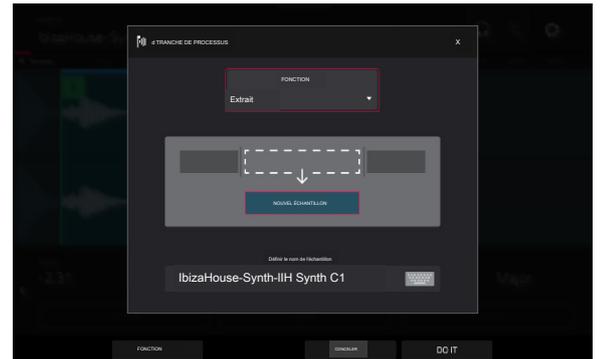
Le processus Silence remplace la région située entre le point de départ et le point final par du silence.



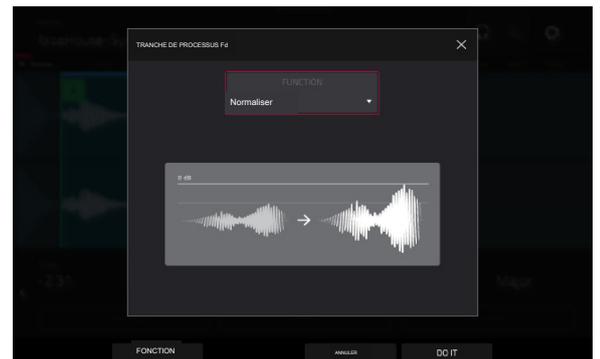
Le processus d'extraction supprime les régions avant le point de départ et après le point final et les enregistre en tant que nouvel échantillon dans votre projet actuel.

Utilisez le champ Modifier le nom (et le clavier virtuel qui apparaît) pour nommer le nouvel échantillon.

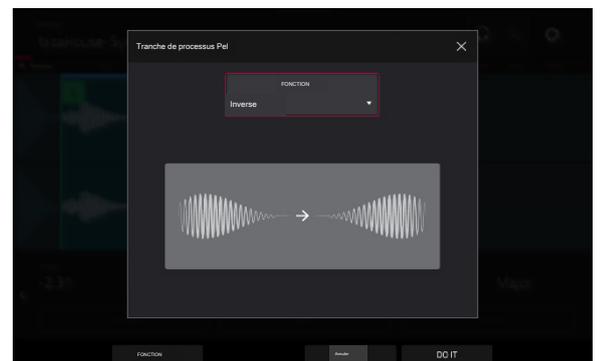
Astuce : Ceci est utile si vous avez enregistré une boucle de batterie et que vous souhaitez supprimer uniquement un coup de caisse claire, un coup de grosse caisse, etc. pour les utiliser séparément dans le projet.



Le processus de normalisation augmente le niveau d'un échantillon au niveau le plus élevé possible sans distorsion. Il s'agit essentiellement d'une sorte d'optimisation du gain numérique, vous n'avez donc pas à vous soucier de réglages de niveau excessifs lorsque vous travaillez avec des échantillons avec une large gamme d'amplitudes.



Le processus Inverse inverse la région entre le point de départ et le point final.

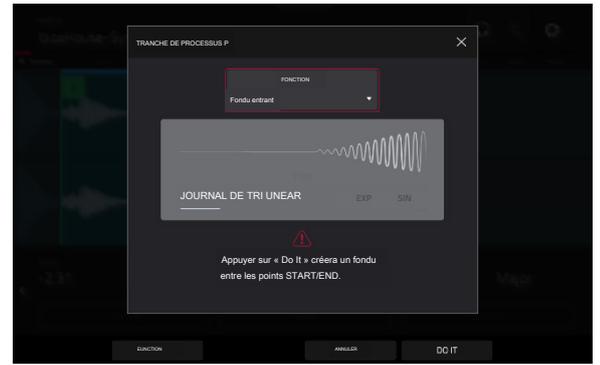


Le processus Fade In définit un fondu entrant entre le point de départ et le point final. Les types suivants sont disponibles :

Linéaire fait apparaître l'audio avec une courbe linéaire, une ligne droite entre le début et la fin.

Log fait fondre l'audio avec une courbe logarithmique qui monte rapidement au début et s'aplatit vers la fin.

Exp fait apparaître l'audio avec une courbe exponentielle qui augmente lentement au début et devient plus raide vers la fin.

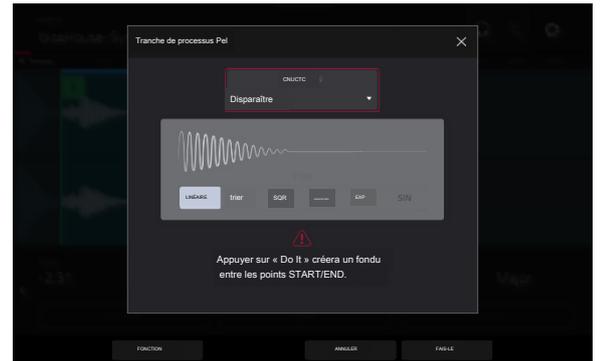


Le processus Fade Out définit un fondu sortant entre le point de départ et le point final. Les types suivants sont disponibles :

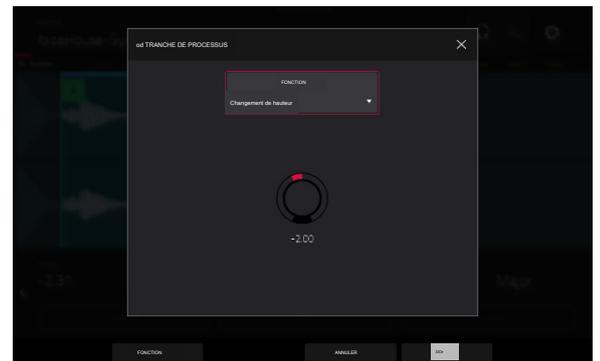
Linéaire atténue l'audio avec une courbe linéaire, une ligne droite entre le début et la fin.

Log atténue l'audio avec une courbe logarithmique tombant rapidement au début et s'aplatissant vers la fin.

Exp atténue l'audio avec une courbe exponentielle, tombant lentement au début et devenant plus raide vers la fin.



Le processus Pitch Shift modifie la hauteur de l'échantillon sans changer sa longueur. Cela vous permet de définir la hauteur de l'échantillon pour votre projet sans affecter le tempo ou la durée de l'échantillon. Vous pouvez l'ajuster jusqu'à 12 demi-tons, vers le haut ou vers le bas. Gardez à l'esprit que la qualité audio peut diminuer avec des réglages plus extrêmes.

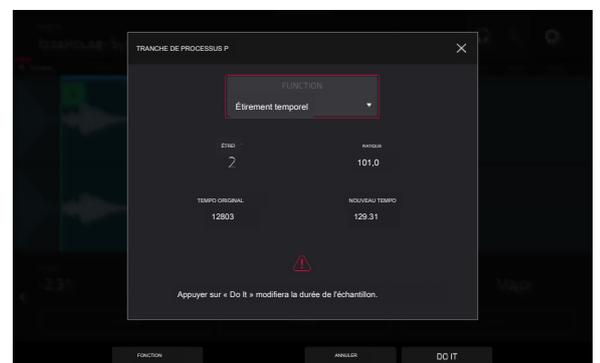


Le processus Time Stretch allonge ou raccourcit l'échantillon sans modifier sa hauteur. Ceci est utile pour faire correspondre les durées de deux échantillons avec des hauteurs différentes. Vous pouvez saisir le tempo original de l'échantillon et le tempo souhaité après le traitement.

Utilisez le champ Beat pour définir le nombre de battements souhaité.

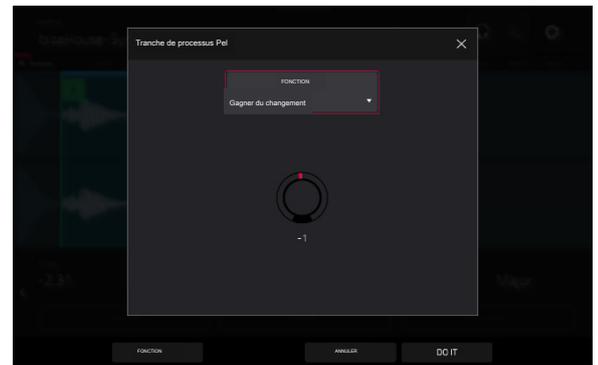
Utilisez le champ New Tempo pour définir le nouveau tempo. Le champ Ratio affichera alors automatiquement le facteur d'étirement temporel.

Alternativement, pour ajuster le ratio, utilisez le champ Ratio pour définir le ratio souhaité. Le champ New Tempo changera alors automatiquement en fonction du nouveau facteur d'étirement temporel.



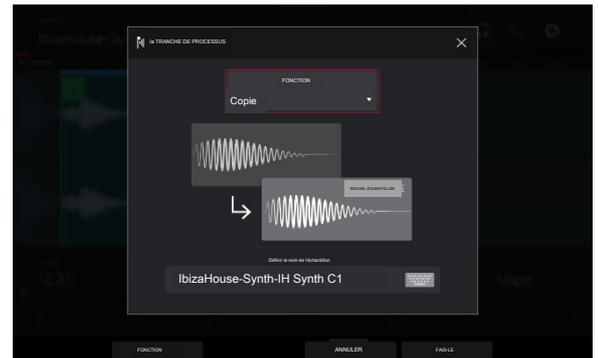
Le processus Gain Change augmente ou diminue le volume de l'échantillon.

Vous pouvez l'ajuster jusqu'à 18 dB, plus ou moins. Cette fonction est différente de Normaliser car elle autorisera des volumes au-delà du niveau d'écrêtage. C'est peut-être un effet souhaité, mais n'oubliez pas de surveiller votre niveau de sortie !



Le processus de copie enregistre une copie de l'échantillon.

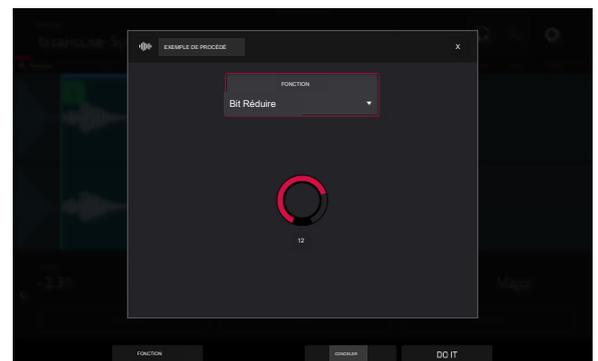
Utilisez le champ Modifier le nom (et le clavier virtuel qui apparaît) pour nommer le nouvel échantillon. Sinon, le processus ajoutera un numéro consécutif après le nom de l'échantillon.



Le processus Bit Reduction réduit la résolution en bits d'un échantillon, réduisant ainsi son degré de reproduction fidèle. Vous pouvez le réduire à 1 bit. (Le son est similaire à l'effet Resampler, mais Bit Reduction modifiera de manière permanente l'échantillon.)

Astuce : utilisez-le sur des boucles de batterie pour obtenir un grésillement sale et old-school, mais avec un "avantage" numérique.

Remarque : Ce processus affecte l'ensemble de l'échantillon, quel que soit son point de départ ou son point final.



Le processus Stéréo -> Mono convertit un échantillon stéréo en un nouvel échantillon mono et l'enregistre en tant que nouvel échantillon.

Utilisez le champ Modifier le nom (et le clavier virtuel qui apparaît) pour nommer le nouvel échantillon. Sinon, le processus ajoutera un numéro consécutif après le nom de l'échantillon.

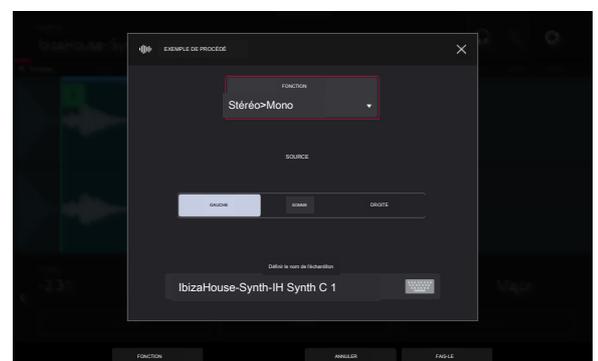
Les options suivantes sont disponibles :

Left convertira uniquement le canal gauche.

Right convertira uniquement le canal de droite.

Sum combinera les canaux audio gauche et droit en un seul canal mono.

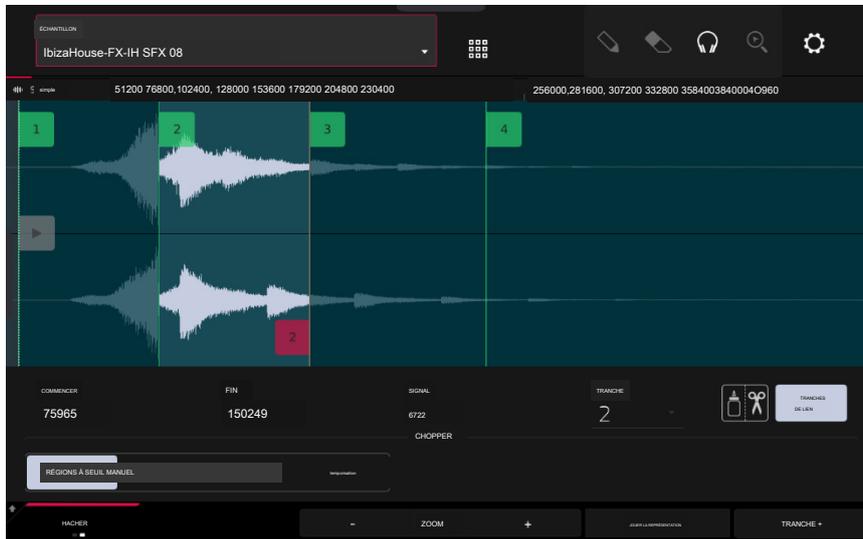
Remarque : Ce processus affecte l'ensemble de l'échantillon, quel que soit son point de départ ou son point final.



Mode Hachage

Alors que le mode Trim ne coupe que le début et/ou la fin 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 contenant différents sons (par exemple, une boucle de batterie ou un long passage mélodique ou harmonique).

Pour accéder au mode Chop, appuyez sur le bouton Trim/Chop dans le coin inférieur gauche pour qu'il soit indiqué Chop.



Utilisez les champs Début et Fin pour définir la position du point de départ et du point final (respectivement) de la tranche actuellement sélectionnée.

Vous pouvez également appuyer et faire glisser le marqueur de début (S) ou de fin (E) vers la gauche ou la droite, ou utiliser les boutons 1 et 2 pour régler le point de départ ou les boutons 3 et 4 pour régler le point final lorsque les boutons sont en mode écran.

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 aux emplacements 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.

Utilisez le champ Seuil pour définir le niveau de seuil. Plus la valeur sélectionnée est élevée, plus de tranches seront créées.

Utilisez le champ Min Time pour définir la durée minimale d'une tranche en millisecondes.

Régions

Cette méthode divise un échantillon en plusieurs tranches de longueur égale.

Utilisez le champ Régions pour définir le nombre de régions en lesquelles l'échantillon sera divisé. Plus la valeur sélectionnée est élevée, plus de tranches seront créées.

temporisation

Cette méthode divise un échantillon en plusieurs tranches en fonction du tempo (battements par minute).

Utilisez le champ Bars pour définir le nombre de mesures contenues dans l'échantillon.

Utilisez le champ Beats pour définir le nombre de battements de chaque mesure.

Utilisez le champ Time Div pour définir une division de note. Les marqueurs de tranche seront placés en fonction de ce paramètre. Vous pouvez sélectionner 1/4, 1/8, 1/16 ou 1/32. (Dans la plupart des cas, vous devez définir ce paramètre sur 1/16.)

Pour lire une tranche, lorsque l'icône du casque (dans le coin supérieur droit) est sélectionnée, appuyez sur une tranche dans la forme d'onde.

Lorsque la fonction One Shot est activée, vous pouvez appuyer une fois sur un pad pour lire la tranche entière. Lorsque cette option est désactivée, appuyer sur le pad et le maintenir enfoncé fera jouer la tranche ; le relâcher arrêtera la lecture.

Pour activer ou désactiver One Shot, maintenez la touche Maj enfoncée, puis appuyez sur One Shot.

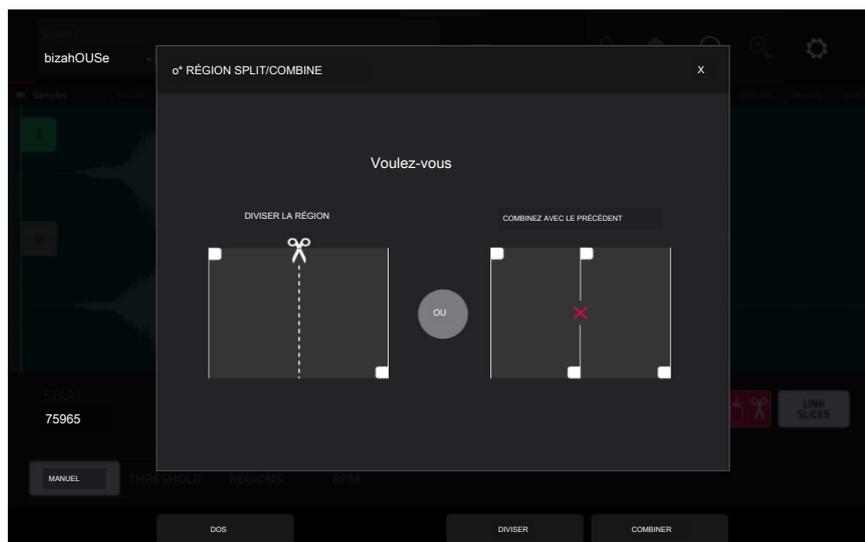
Pour sélectionner une tranche à modifier, effectuez l'une des opérations suivantes :

Utilisez le champ Tranche.

Lorsque les boutons sont en mode écran, tournez le bouton 6.

Lorsque l'icône du casque (dans le coin supérieur droit) est sélectionnée, appuyez sur une tranche de la forme d'onde.

Pour ajouter une tranche à la position actuelle 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.

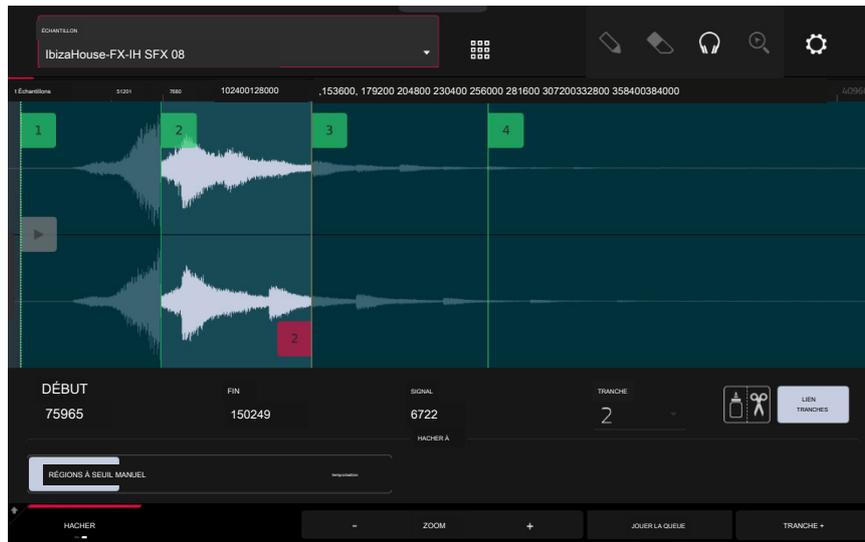


Pour diviser ou combiner des tranches, appuyez sur l'icône de colle et de ciseaux. Dans l'écran Diviser/Combiner la région qui apparaît, appuyez sur l'un des boutons suivants :

Diviser : cela divise la région actuellement sélectionnée en deux tranches égales.

Combiner : Ceci combine la région actuellement sélectionnée avec celle qui la précède.

Retour : Cela ferme la fenêtre.



Lorsque Link Slices est activé, la modification du point de départ d'une tranche modifiera également le point final de la tranche précédente. De même, modifier le point final d'une tranche modifiera également le point de départ de la tranche suivante. Désactivez Link Slices si vous essayez de créer des tranches qui utilisent des parties non contiguës de l'échantillon.

Pour activer ou désactiver cette fonctionnalité, appuyez sur le bouton Lier les tranches.

Important : Les tranches de lien doivent être désactivées pour que les tranches soient non séquentielles, non contiguës ou se chevauchent.

Pour supprimer toutes les tranches d'un échantillon, maintenez la touche Shift enfoncée et appuyez sur Effacer tout.

La tête de lecture Cue est utile lors de l'insertion manuelle de marqueurs de tranche. Vous pouvez définir sa position et son comportement en fonction de votre flux de travail.

Pour ajuster la position de la tête de lecture Cue, effectuez l'une des opérations suivantes :

Utilisez le champ Cue.

Appuyez et faites glisser le marqueur translucide avec le triangle (◀).

Lorsque les boutons sont en mode écran, tournez le bouton 5.

Pour lire l'échantillon à partir de la tête de lecture du cue, appuyez sur Play Cue en bas de l'écran.

Pour créer un marqueur de tranche à la position de la tête de lecture du repère, appuyez sur Slice+ en bas de l'écran.

Pour définir le comportement de la tête de lecture de repère, utilisez la fenêtre Paramètres (décrite précédemment).

0 Snap force les points de début et de fin à se produire uniquement aux « passages à zéro » de la forme d'onde. Cela peut aider à éviter les clics et les problèmes lors de la lecture d'un échantillon.

Pour activer ou désactiver 0 Snap, maintenez la touche Maj enfoncée, puis appuyez sur 0 Snap en bas de l'écran.

Conversion ou attribution de tranches

Vous pouvez assigner votre nouvel échantillon directement à un pad depuis le mode Chop. Vous pouvez également le convertir en une nouvelle piste ou une phrase patchée.

Pour convertir ou attribuer un échantillon, maintenez la touche Shift enfoncée, puis appuyez sur Convertir en bas de l'écran pour ouvrir la fenêtre Convertir ou attribuer des tranches.

Si vous réglez le champ Convert To sur Nouvelle piste de batterie à l'aide de tranches, cela créera une nouvelle piste et affectera les tranches de l'échantillon à ses pads. Les pads feront simplement référence aux tranches de cet échantillon au lieu de créer de nouveaux échantillons. Ceci est utile pour réduire l'encombrement de votre projet. La nouvelle piste portera le nom de l'échantillon et sera complétée par ch.

Utilisez le champ Slice Type pour sélectionner la façon dont les paramètres de couche de chaque pad seront définis lorsque les tranches leur seront assignées (voir Mode Track Edit pour en savoir plus sur les paramètres mentionnés ci-dessous) :

Non-Destructive Slice : le réglage Slice de chaque pad sera réglé sur le numéro de tranche.

Paramètres des pads : le réglage Slice de chaque pad sera réglé sur Pad.

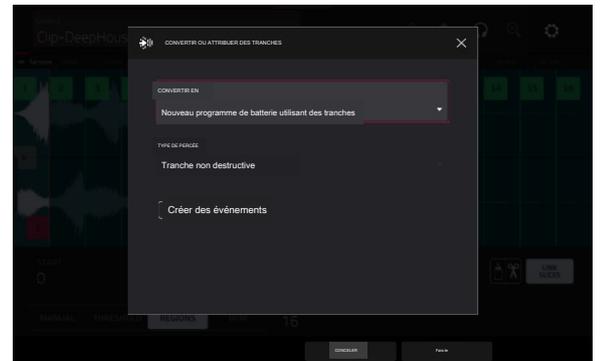
Les paramètres Pad Start et Pad End seront réglés sur les valeurs du point de départ et du point final de la tranche, et le paramètre Loop Pos sera réglé sur le point de départ de la tranche mais avec Pad Loop désactivé.

Cochez la case Créer des événements pour créer automatiquement un nouveau clip dans lequel chaque pad joue sa tranche correspondante dans l'ordre croissant par numéro de pad.

Si Créer des événements est coché, utilisez le champ Bars pour définir le nombre de mesures que les événements des tranches occuperont.

Pour convertir l'échantillon, appuyez sur Do It.

Pour annuler l'opération, appuyez sur Fermer.



Si vous réglez le champ Convert To sur New track with new samples, cela créera un nouvel échantillon à partir de chaque tranche et les affectera aux pads d'une nouvelle piste.

La nouvelle piste portera le nom de l'échantillon et sera complétée par ch.

Les nouveaux échantillons seront ajoutés avec SI-# (où # est un nombre consécutif)

Cocher la case Recadrer les échantillons pour supprimer les parties inutilisées de l'échantillon lorsqu'elles sont créées et attribuées. Cette fonctionnalité est destructrice, même si le projet contiendra toujours votre échantillon original.

Laissez cette case décochée pour conserver les parties inutilisées des échantillons lors de leur création et de leur affectation. De cette façon, vous pourrez toujours éditer davantage l'ensemble des échantillons même si vous n'en utilisez qu'une partie pour le moment.

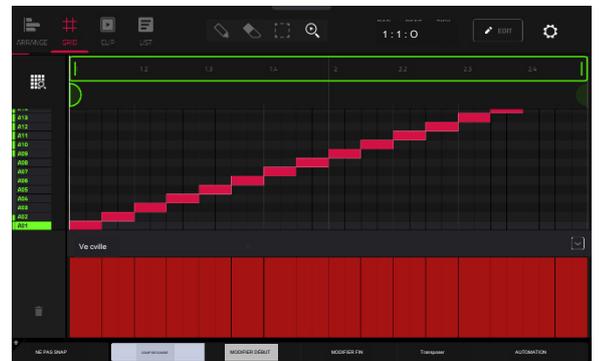
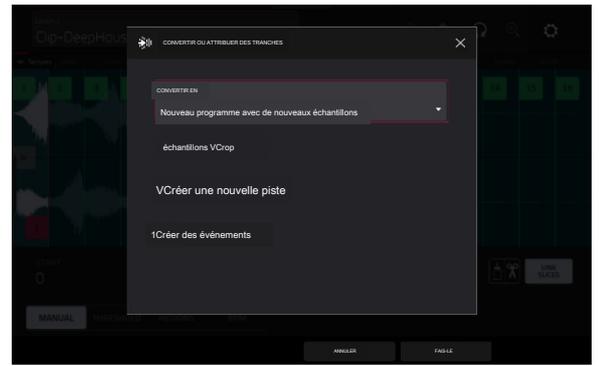
Par défaut, cette option créera déjà une nouvelle piste. Vous pouvez décocher la case Créer une nouvelle piste pour convertir chaque tranche en un échantillon placé dans le pool d'échantillons du projet mais non affecté à une piste ou un pad.

Si Créer une nouvelle piste est coché, cochez la case Créer des événements pour créer automatiquement un nouveau clip dans la nouvelle piste dans lequel chaque pad joue sa tranche correspondante dans l'ordre croissant par numéro de pad.

Si Créer des événements est coché, utilisez le champ Bars pour définir le nombre de mesures que les événements des tranches occuperont.

Pour convertir l'échantillon, appuyez sur Do It.

Pour annuler l'opération, appuyez sur Fermer.



Si vous réglez le champ Convert To sur Assign slice to a pad, le pad fera simplement référence à la slice de cet échantillon au lieu de créer un nouvel échantillon. Ceci est utile pour réduire l'encombrement de votre projet.

Important : assigner un échantillon à un pad de cette manière remplacera l'échantillon sur la première couche du pad.

Utilisez le champ Pad pour sélectionner le pad souhaité. Vous pouvez également appuyer sur le pad souhaité.

Utilisez le champ Slice Type pour sélectionner la manière dont les paramètres de couche du pad seront définis lorsque la tranche lui sera assignée (voir Mode Track Edit pour en savoir plus sur les paramètres mentionnés ci-dessous) :

Non-Destructive Slice : le paramètre Slice du pad sera réglé sur le numéro de tranche.

Paramètres du pad : le paramètre Slice du pad sera réglé sur Pad.

Le Pad Start et le Pad End seront réglés sur les valeurs du point de départ et du point final de la tranche, et la position de la boucle sera réglée sur le point de départ de la tranche mais avec Pad Loop désactivé.

Utilisez le champ Piste pour spécifier la piste à laquelle vous souhaitez ajouter la tranche.

Pour convertir l'échantillon, appuyez sur Do It.

Pour annuler l'opération, appuyez sur Fermer.

Si vous définissez le champ Convertir en sur Créer un nouvel échantillon, cela créera un nouvel échantillon dans votre projet. (L'échantillon d'origine restera tel quel.) Important :

assigner un échantillon à un pad de cette manière remplacera l'échantillon sur la première couche du pad.

Utilisez le champ Pad pour sélectionner le pad souhaité. Vous pouvez également appuyer sur le pad souhaité.

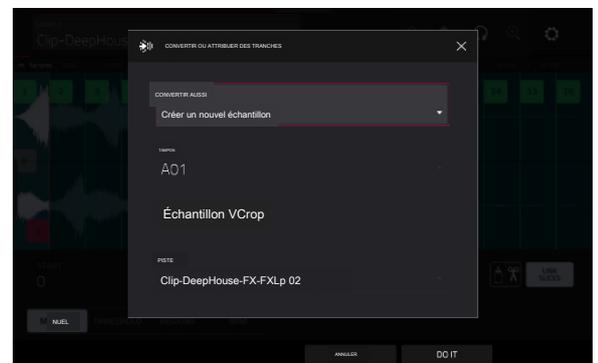
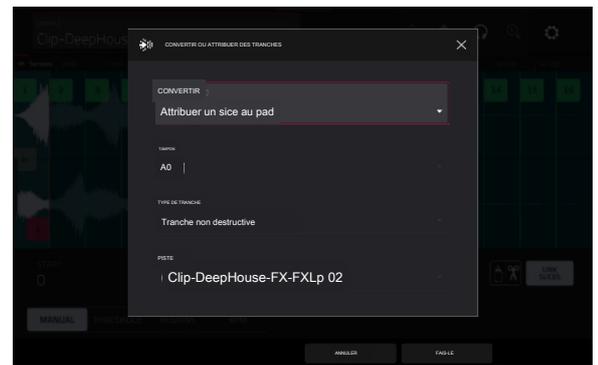
Cochez la case Recadrer l'échantillon pour supprimer les parties inutilisées de l'échantillon lorsqu'il est créé et attribué. Cette fonctionnalité est destructrice, même si le projet contiendra toujours votre échantillon original.

Laissez cette case décochée pour conserver les parties inutilisées de l'échantillon lors de sa création et de son attribution. De cette façon, vous pourrez toujours éditer l'intégralité de l'échantillon même si vous n'en utilisez qu'une partie pour le moment.

Utilisez le champ Piste pour spécifier la piste à laquelle vous souhaitez ajouter la tranche.

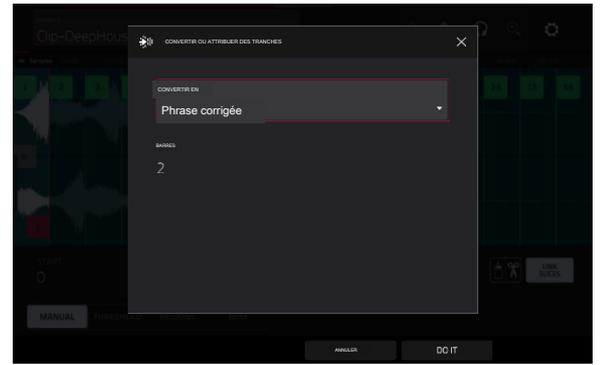
Pour convertir l'échantillon, appuyez sur Do It.

Pour annuler l'opération, appuyez sur Fermer.



Si vous définissez le champ Convert To sur Patched Phrase, cela créera un nouvel échantillon qui sera joué en fonction du tempo de votre projet et le placera dans le projet actuel. La phrase corrigée aura le même nom que l'échantillon d'origine mais sera complétée par pp et utilisera une icône différente lors de l'affichage des informations de votre projet.

Utilisez le champ Bars pour définir le nombre de mesures que doit comporter la phrase patchée.

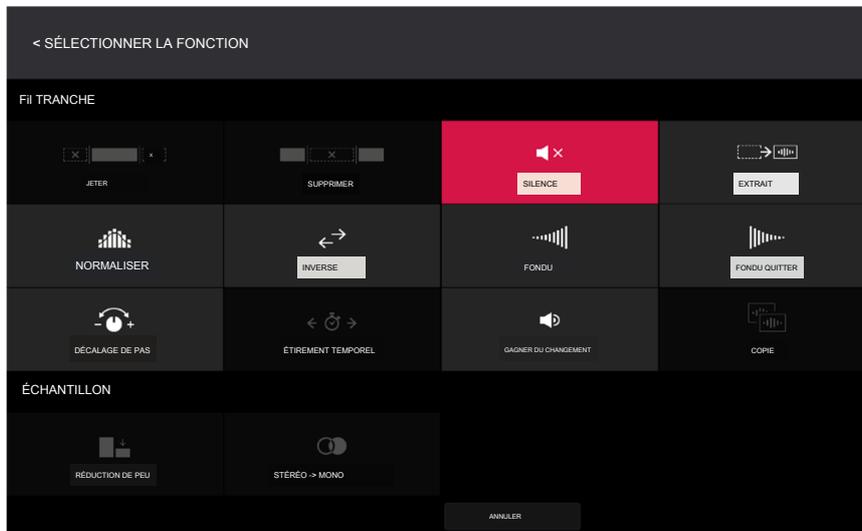


Traitement des tranches

Appuyez et maintenez Shift, puis appuyez sur le bouton Processus pour ouvrir la fenêtre Processus, dans laquelle vous pouvez sélectionner une option d'édition pour la tranche actuellement sélectionnée. (Ceci a moins d'options que le mode Trim. Celles non disponibles sont assombrées.)

Utilisez le champ Fonction pour sélectionner un processus d'édition. Appuyez deux fois dessus ou appuyez sur Fonction en bas de l'écran pour ouvrir la fenêtre Fonction, qui affiche un aperçu de tous les processus d'édition disponibles.

Important : le mode Chop est non destructif : vous pouvez choisir le comportement de découpe/édition sans détruire votre échantillon d'origine, ce qui vous donne plus de contrôle sur la lecture de l'échantillon ; vous pouvez enregistrer votre échantillon découpé et réutiliser également toutes les données de tranche dans un autre projet. Consultez le chapitre Mode d'édition de piste pour en savoir plus sur la configuration d'un pad pour lire l'intégralité de l'échantillon, une tranche spécifique d'un échantillon ou une région spécifique de l'échantillon (indépendamment de ses marqueurs de tranche).



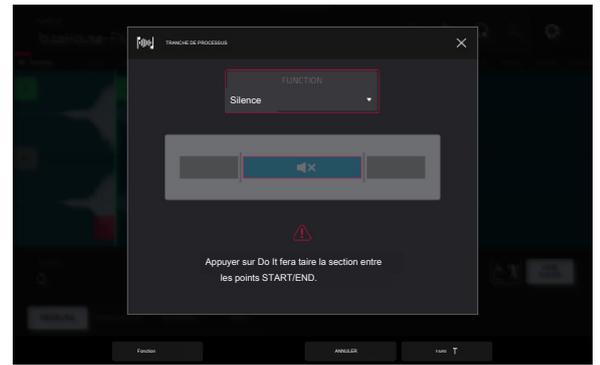
Vous pouvez utiliser n'importe laquelle de ces fonctions comme décrit ci-dessous.

Pour revenir au mode Sample Edit, appuyez sur Cancel.

Pour revenir à la fenêtre Processus, appuyez sur le haut de l'écran.

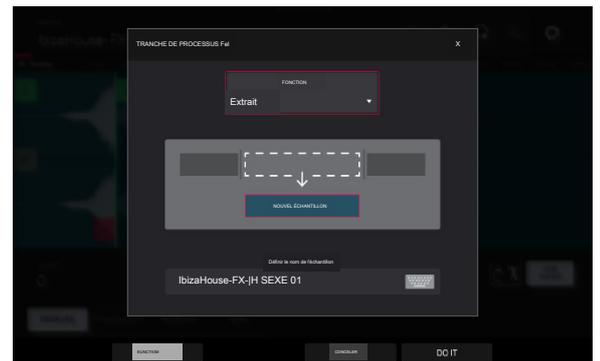
Remarque : Tous les processus ici affecteront uniquement la tranche actuellement sélectionnée.

Le processus Silence remplace la région située entre le point de départ et le point final par du silence.

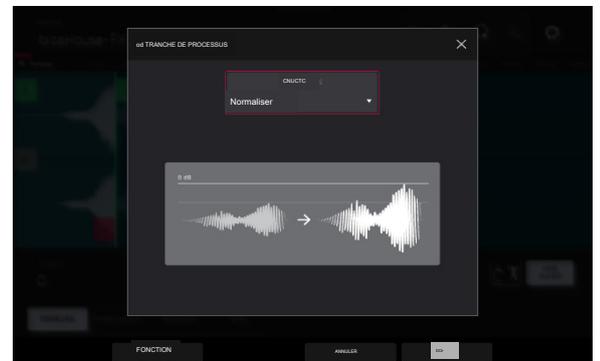


Le processus d'extraction supprime les régions avant le point de départ et après le point final et les enregistre en tant que nouvel échantillon (avec un nom que vous entrez) dans votre projet actuel.

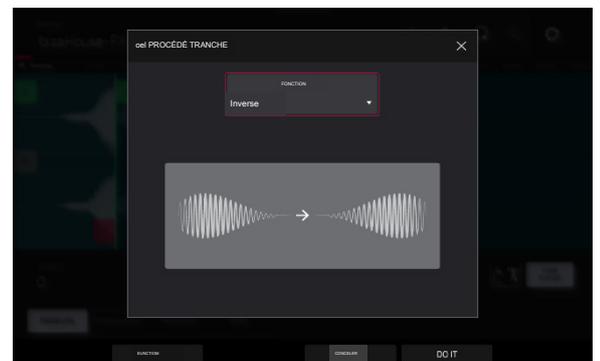
Astuce : Ceci est utile si vous avez enregistré une boucle de batterie et que vous souhaitez supprimer uniquement un coup de caisse claire, un coup de grosse caisse, etc. pour les utiliser séparément dans le projet.



Le processus de normalisation augmente le niveau d'un échantillon au niveau le plus élevé possible sans distorsion. Il s'agit essentiellement d'une sorte d'optimisation du gain numérique, vous n'avez donc pas à vous soucier de réglages de niveau excessifs lorsque vous travaillez avec des échantillons avec une large gamme d'amplitudes.



Le processus Inverse inverse la région entre le point de départ et le point final.

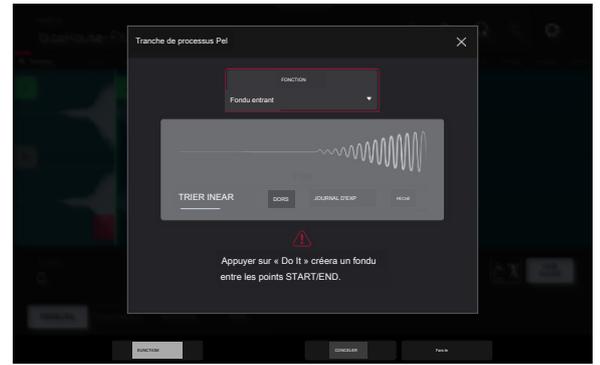


Le processus Fade In définit un fondu entrant entre le point de départ et le point final.
Les types suivants sont disponibles :

Linéaire fait apparaître l'audio avec une courbe linéaire, une ligne droite entre le début et la fin.

Log fait fondre l'audio avec une courbe logarithmique qui monte rapidement au début et s'aplatit vers la fin.

Exp fait apparaître l'audio avec une courbe exponentielle qui augmente lentement au début et devient plus raide vers la fin.

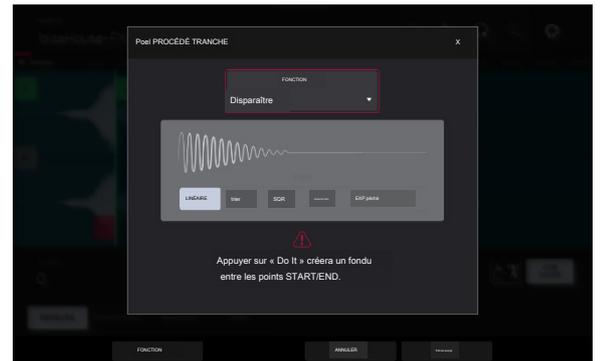


Le processus Fade Out définit un fondu sortant entre le point de départ et le point final.
Les types suivants sont disponibles :

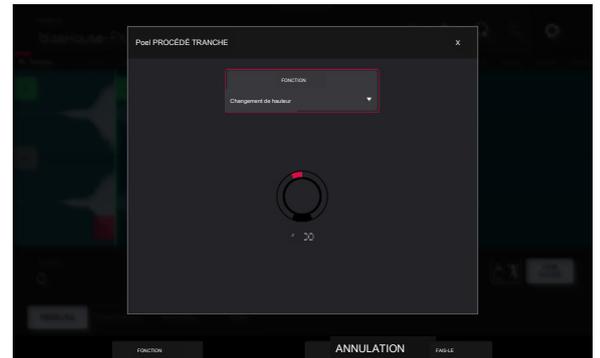
Linéaire atténue l'audio avec une courbe linéaire, une ligne droite entre le début et la fin.

Log atténue l'audio avec une courbe logarithmique tombant rapidement au début et s'aplatissant vers la fin.

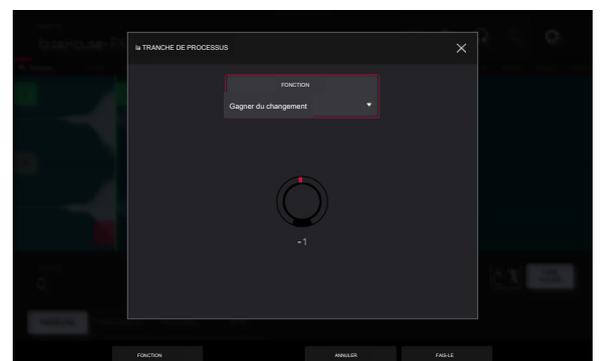
Exp atténue l'audio avec une courbe exponentielle tombant lentement au début et devenant plus raide vers la fin.



Le processus Pitch Shift modifie la hauteur de l'échantillon sans changer sa longueur. Cela vous permet de définir la hauteur de l'échantillon pour votre projet sans affecter le tempo ou la durée de l'échantillon. Vous pouvez l'ajuster jusqu'à 12 demi-tons, vers le haut ou vers le bas. Gardez à l'esprit que la qualité audio peut diminuer avec des réglages plus extrêmes.



Le processus Gain Change augmente ou diminue le volume de l'échantillon. Vous pouvez l'ajuster jusqu'à 18 dB, plus ou moins. Cette fonction est différente de Normaliser car elle autorisera des volumes au-delà du niveau d'écrêtage. C'est peut-être un effet souhaité, mais n'oubliez pas de surveiller votre niveau de sortie !



Mode Pad

Le mode Pad vous permet d'éditer un échantillon dans le contexte de la piste dans laquelle vous l'utiliserez. Vous pouvez ajuster les paramètres des pads comme si vous étiez en mode d'édition de piste, en écoutant et en entendant comment cela sonnera dans le chemin audio de la piste.

Pour accéder au mode Pad, appuyez sur le bouton Pad en bas de l'écran. Les pads afficheront les échantillons qui leur sont attribués dans le programme actuel.



Utilisez les champs Début et Fin pour définir la position du point de départ et du point final de l'échantillon (respectivement). Vous pouvez également appuyer et faire glisser le marqueur de début (S) ou de fin (E) vers la gauche ou la droite, ou utiliser les boutons 1 et 2 pour régler le point de départ ou les boutons 3 et 4 pour régler le point final lorsque les boutons sont en mode écran.

Le mode programme comprend une fonction de boucle. Lorsqu'elle est activée, la région de l'échantillon située entre le point de boucle et le point final sera répétée. 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 ajuster le point de boucle, effectuez l'une des opérations suivantes :

Utilisez le champ Boucle.

Appuyez et faites glisser le marqueur de début (S) (si Loop Lock est activé) ou le marqueur de boucle (si Loop Lock est désactivé).

Lorsque les boutons sont en mode écran, utilisez les boutons 5 et 6 pour régler le marqueur de boucle. Le bouton 5 permet un réglage fin et le bouton 6 un réglage grossier.

Pour activer ou désactiver Loop Lock, appuyez sur le bouton Loop Lock. Lorsque cette option 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.

Pour activer ou désactiver la fonction de boucle, appuyez sur le bouton Loop pour parcourir les quatre modes :

Off : l'échantillon ne sera pas mis en boucle.

Forward : lorsque la boucle atteint son point final, la lecture recommence à partir du point de boucle.

Inverse : lorsque la boucle atteint son point final, elle sera jouée à l'envers. Lorsqu'il atteint à nouveau le point de boucle, il reviendra au point final et continuera à jouer en sens inverse.

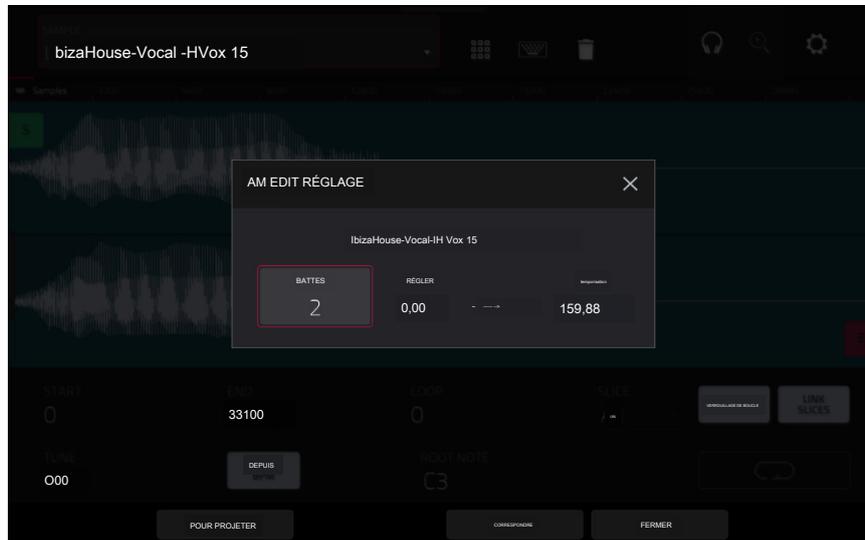
Alternant : lorsque la boucle atteint son point final, elle sera jouée à l'envers. Lorsqu'il atteint à nouveau le point de boucle, la lecture recommencera à partir du point de boucle.

Pour basculer entre Avancer et Désactiver, maintenez la touche Maj enfoncée, puis appuyez sur Boucle en bas de l'écran.

Appuyez sur chaque pad pour entendre son ou ses échantillons. L'échantillon sur sa première couche apparaîtra automatiquement dans l'affichage de la forme d'onde pour édition.

Utilisez le champ Tune pour transposer l'échantillon vers le haut ou vers le bas par rapport à sa hauteur d'origine.

Appuyez sur From BPM pour ouvrir la fenêtre Edit Tuning, qui vous permet d'accorder un échantillon à la séquence actuelle.



Utilisez le champ Nombre de battements pour faire correspondre le nombre de battements de la séquence.

Pour adapter l'échantillon au projet, appuyez sur Match. Le champ Tune s'ajustera automatiquement et fermera la fenêtre. L'échantillon est maintenant adapté à la séquence.

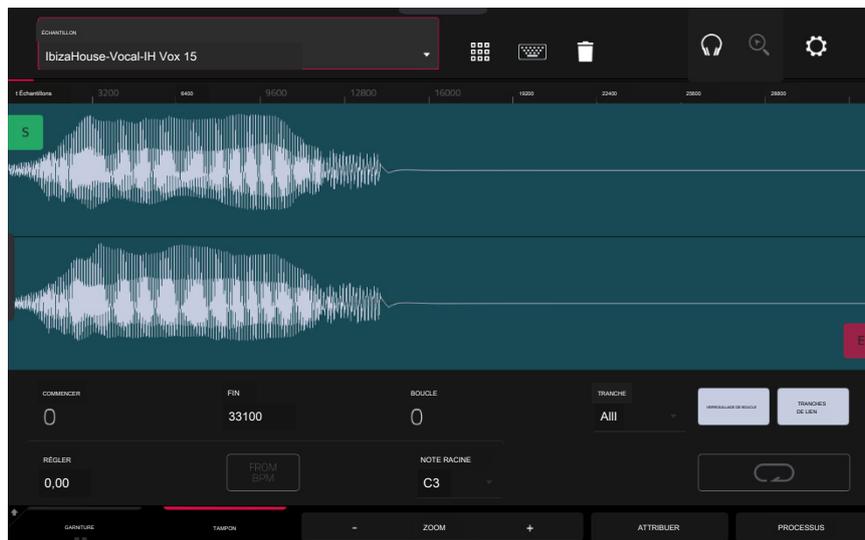
Pour accorder l'échantillon au projet et ajuster le tempo du projet, appuyez sur To Project. C'est la même chose que d'appuyer sur Match, mais cela modifie également le tempo du projet au BPM indiqué dans le champ Tempo à droite.

Pour fermer la fenêtre, appuyez sur Fermer.

Utilisez le champ Root Note pour définir la note fondamentale de l'échantillon. Ceci définit quelle note jouera l'échantillon à sa hauteur d'origine lorsqu'il se trouve dans une piste de groupe de touches.

Utilisez le champ Slice pour afficher soit l'échantillon tel qu'il a été édité (Pad), soit l'échantillon entier (AIL).

Si le champ Slice est défini sur All, vous pouvez afficher l'échantillon tel qu'il a été édité mais conserver le point de début et le point de fin. Pour ce faire, maintenez la touche Maj enfoncée, puis appuyez sur To Pad en bas de l'écran. Le champ Slice deviendra Pad, mais le point de départ et le point final resteront à leurs emplacements actuels.



Le bouton Link Slices n'a pas de fonction en mode Pad.

0 Snap force les points de départ, les points d'arrivée et les points de boucle à se produire uniquement aux « passages à zéro » de la forme d'onde. Cela peut aider à éviter les clics et les problèmes lors de la lecture d'un échantillon.

Pour activer ou désactiver 0 Snap, maintenez la touche Maj enfoncée, puis appuyez sur 0 Snap en bas de l'écran.

Pour activer ou désactiver la fonction de boucle, maintenez la touche Shift enfoncée, puis appuyez sur Boucle en bas de l'écran. Ceci commute la fonction de boucle entre Forward et Off. La fonction de boucle est décrite précédemment.

Attribution des échantillons

Vous pouvez assigner votre nouvel échantillon directement à un pad depuis le mode Pad.

Pour attribuer un échantillon, appuyez sur Attribuer en bas de l'écran pour ouvrir la fenêtre Assign Sample.

Important : assigner un échantillon à un pad de cette manière remplacera l'échantillon sur la première couche du pad.

Si vous réglez le champ Assign To sur Assign slice to a pad, le pad fera simplement référence à la tranche de cet échantillon au lieu de créer un nouvel échantillon. Ceci est utile pour réduire l'encombrement de votre projet.

Utilisez le champ Pad pour sélectionner le pad souhaité. Vous pouvez également appuyer sur le pad souhaité.

Utilisez le champ Slice Type pour sélectionner la manière dont les paramètres de couche du pad seront définis lorsque la tranche lui sera assignée (voir Mode Track Edit pour en savoir plus sur les paramètres mentionnés ci-dessous) :

Non-Destructive Slice : le paramètre Slice du pad sera réglé sur le numéro de tranche.

Paramètres du pad : le paramètre Slice du pad sera réglé sur Pad. Le Pad Start et le Pad End seront réglés sur les valeurs du point de départ et du point final de la tranche, et la position de la boucle sera réglée sur le point de départ de la tranche mais avec Pad Loop désactivé.

Utilisez le champ Programme pour spécifier le programme auquel vous souhaitez ajouter la tranche.

Pour attribuer l'échantillon, appuyez sur Do It.

Pour annuler l'opération, appuyez sur Fermer.

Si vous définissez le champ Assign To sur Make new sample, cela créera un nouvel échantillon dans votre projet. (L'échantillon original restera tel quel.)

Utilisez le champ Pad pour sélectionner le pad souhaité. Vous pouvez également appuyer sur le pad souhaité.

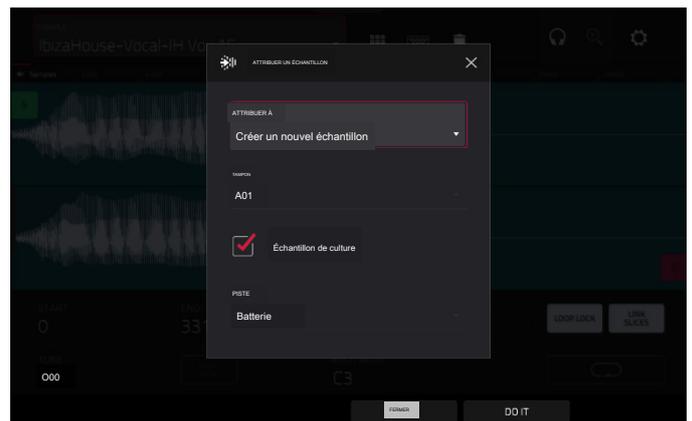
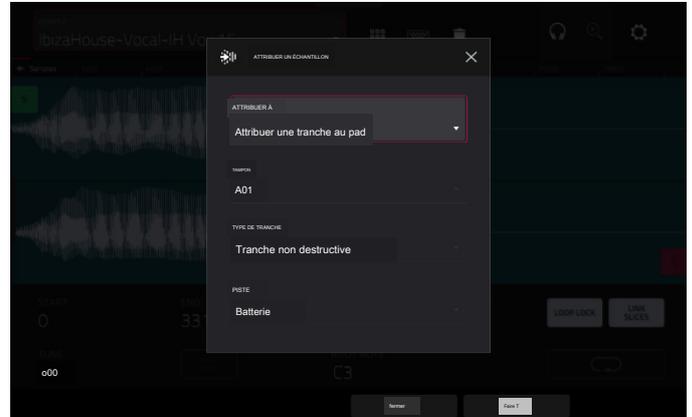
Cochez la case Recadrer l'échantillon pour supprimer les parties inutilisées de l'échantillon lorsqu'il est créé et attribué. Cette fonctionnalité est destructrice, même si le projet contiendra toujours votre échantillon

Laissez cette case décochée pour conserver les parties inutilisées de l'échantillon lors de sa création et de son attribution. De cette façon, vous pourrez toujours éditer l'intégralité de l'échantillon même si vous n'en utilisez qu'une partie pour le moment.

Utilisez le champ Programme pour spécifier le programme auquel vous souhaitez ajouter la tranche.

Pour attribuer l'échantillon, appuyez sur Do It.

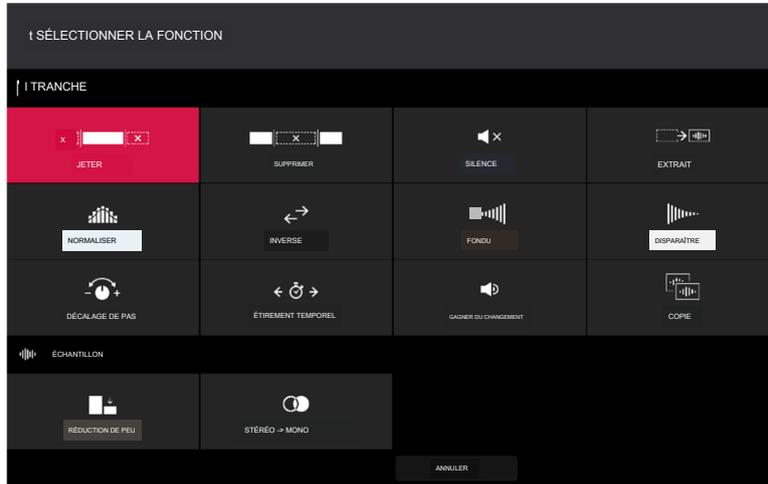
Pour annuler l'opération, appuyez sur Fermer.



Traitement des tranches et des échantillons

Appuyez sur le bouton Processus pour ouvrir la fenêtre Processus, dans laquelle vous pouvez sélectionner une option d'édition pour l'échantillon.

Utilisez le champ Fonction pour sélectionner un processus d'édition. Appuyez deux fois dessus ou appuyez sur Fonction en bas de l'écran pour ouvrir la fenêtre Fonction, qui affiche un aperçu de tous les processus d'édition disponibles.



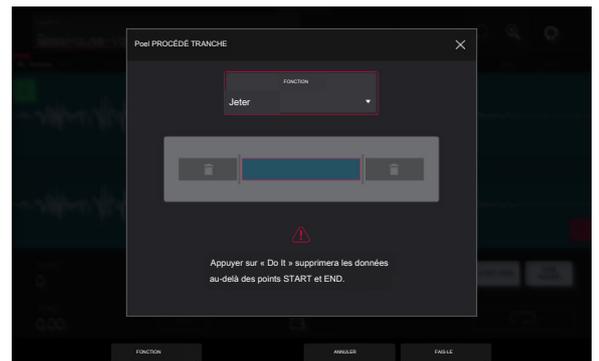
Vous pouvez utiliser n'importe laquelle de ces fonctions comme décrit ci-dessous.

Pour revenir au mode Sample Edit, appuyez sur Cancel.

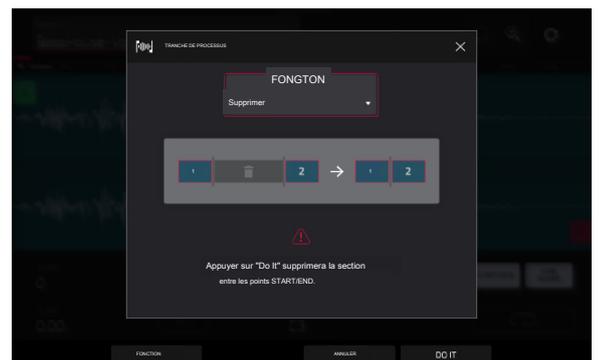
Pour revenir à la fenêtre Processus, appuyez sur le haut de l'écran.

Remarque : les processus All Slice affecteront uniquement la partie de l'échantillon située entre le point de départ et le point final. Les processus d'échantillonnage (Bit Reduction et Stereo -> Mono) affecteront l'ensemble de l'échantillon, quel que soit son point de départ ou son point final.

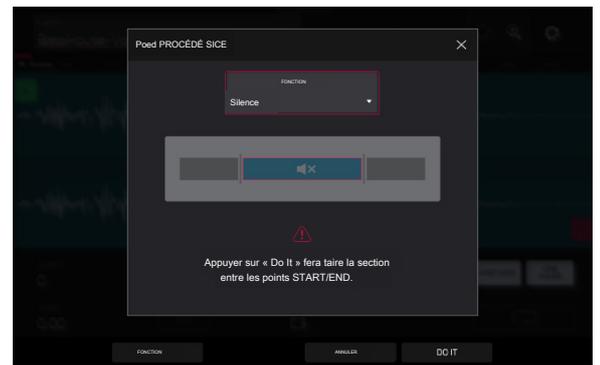
Le processus Discard supprime les régions avant le point de départ et après le point final.



Le processus de suppression supprime la région située entre le point de départ et le point final et comble l'espace entre eux.



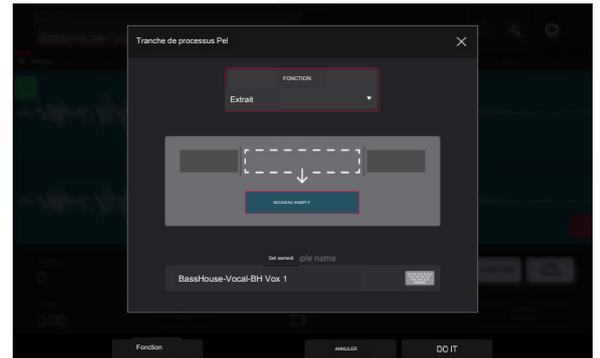
Le processus Silence remplace la région située entre le point de départ et le point final par du silence.



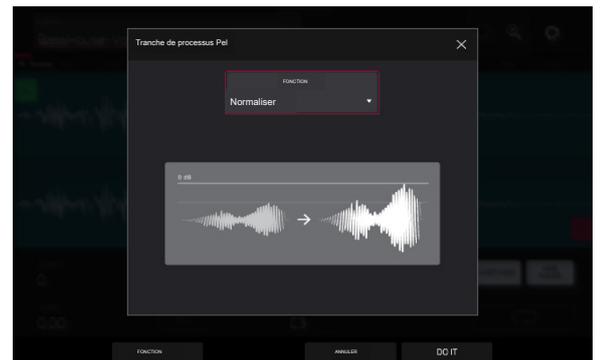
Le processus d'extraction supprime les régions avant le point de départ et après le point final et les enregistre en tant que nouvel échantillon dans votre projet actuel.

Utilisez le champ Modifier le nom (et le clavier virtuel qui apparaît) pour nommer le nouvel échantillon.

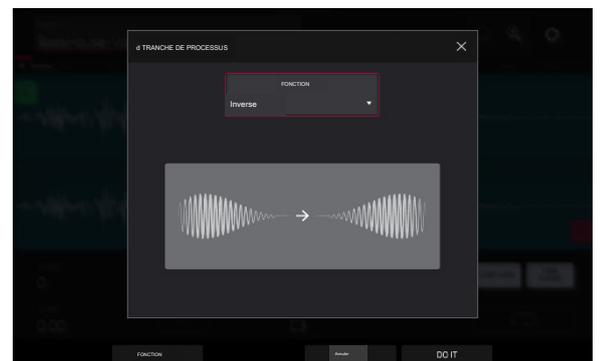
Astuce : Ceci est utile si vous avez enregistré une boucle de batterie et que vous souhaitez supprimer uniquement un coup de caisse claire, un coup de grosse caisse, etc. pour les utiliser séparément dans le projet.



Le processus de normalisation augmente le niveau d'un échantillon au niveau le plus élevé possible sans distorsion. Il s'agit essentiellement d'une sorte d'optimisation du gain numérique, vous n'avez donc pas à vous soucier de réglages de niveau excessifs lorsque vous travaillez avec des échantillons avec une large gamme d'amplitudes.



Le processus Inverse inverse la région entre le point de départ et le point final.

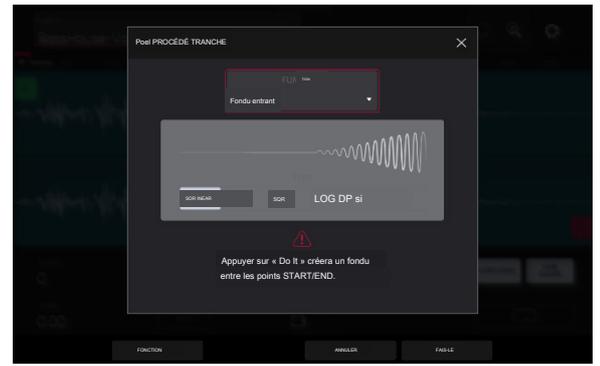


Le processus Fade In définit un fondu entrant entre le point de départ et le point final. Les types suivants sont disponibles :

Linéaire fait apparaître l'audio avec une courbe linéaire, une ligne droite entre le début et la fin.

Log fait fondre l'audio avec une courbe logarithmique qui monte rapidement au début et s'aplatit vers la fin.

Exp fait apparaître l'audio avec une courbe exponentielle qui augmente lentement au début et devient plus raide vers la fin.

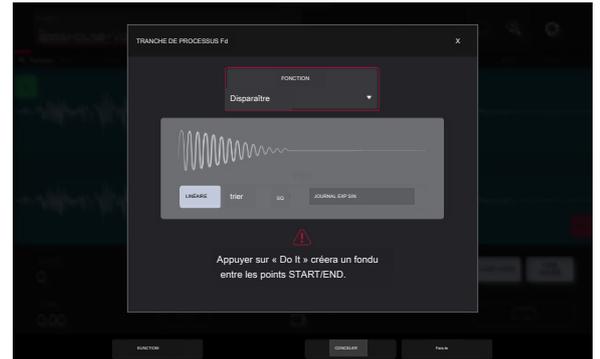


Le processus Fade Out définit un fondu sortant entre le point de départ et le point final. Les types suivants sont disponibles :

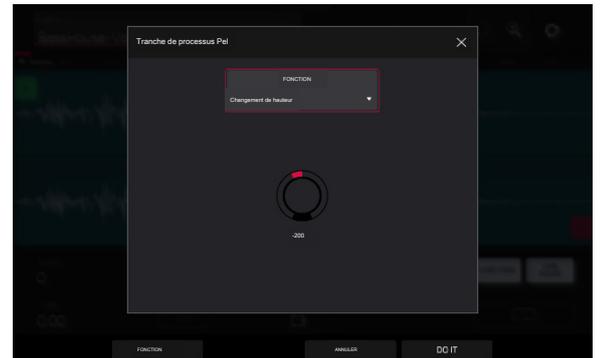
Linéaire atténue l'audio avec une courbe linéaire, une ligne droite entre le début et la fin.

Log atténue l'audio avec une courbe logarithmique tombant rapidement au début et s'aplatissant vers la fin.

Exp atténue l'audio avec une courbe exponentielle, tombant lentement au début et devenant plus raide vers la fin.



Le processus Pitch Shift modifie la hauteur de l'échantillon sans changer sa longueur. Cela vous permet de définir la hauteur de l'échantillon pour votre projet sans affecter le tempo ou la durée de l'échantillon. Vous pouvez l'ajuster jusqu'à 12 demi-tons, vers le haut ou vers le bas. Gardez à l'esprit que la qualité audio peut diminuer avec des réglages plus extrêmes.



Le processus Time Stretch allonge ou raccourcit l'échantillon sans modifier sa hauteur. Ceci est utile pour faire correspondre les durées de deux échantillons avec des hauteurs différentes. Vous pouvez saisir le tempo original de l'échantillon et le tempo souhaité après le traitement.

Utilisez le champ Beat pour définir le nombre de battements souhaité.

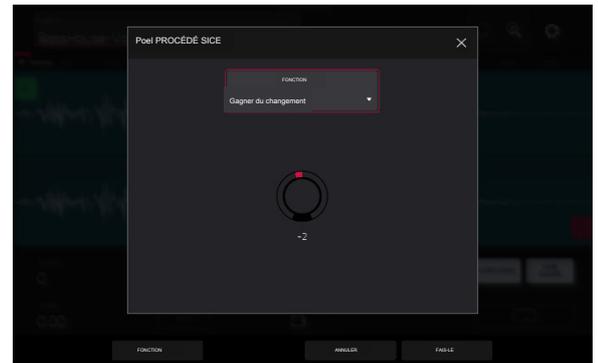
Utilisez le champ New Tempo pour définir le nouveau tempo. Le champ Ratio affichera alors automatiquement le facteur d'étirement temporel.

Alternativement, pour ajuster le rapport, utilisez le champ Rapport pour définir le rapport souhaité. Le champ New Tempo changera alors automatiquement en fonction du nouveau facteur d'étirement temporel.



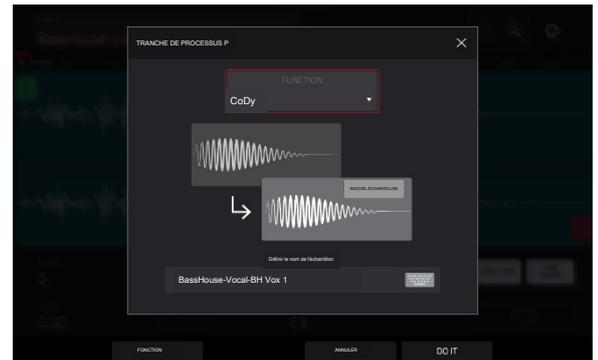
Le processus Gain Change augmente ou diminue le volume de l'échantillon.

Vous pouvez l'ajuster jusqu'à 18 dB, plus ou moins. Cette fonction est différente de Normaliser car elle autorisera des volumes au-delà du niveau d'écrêtage. C'est peut-être un effet souhaité, mais n'oubliez pas de surveiller votre niveau de sortie !



Le processus de copie enregistre une copie de l'échantillon.

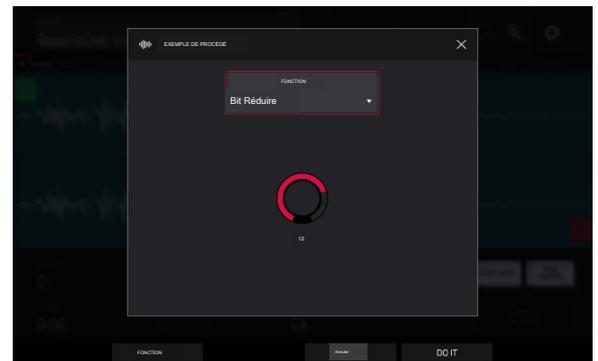
Utilisez le champ Modifier le nom (et le clavier virtuel qui apparaît) pour nommer le nouvel échantillon. Sinon, le processus ajoutera un numéro consécutif après le nom de l'échantillon.



Le processus Bit Reduction réduit la résolution en bits d'un échantillon, réduisant ainsi son degré de reproduction fidèle. Vous pouvez le réduire à 1 bit. (Le son est similaire à l'effet Resampler, mais Bit Reduction modifiera de manière permanente l'échantillon.)

Astuce : utilisez-le sur des boucles de batterie pour obtenir un grésillement sale et old-school, mais avec un "avantage" numérique.

Remarque : Ce processus affecte l'ensemble de l'échantillon, quel que soit son point de départ ou son point final.



Le processus Stéréo -> Mono convertit un échantillon stéréo en un nouvel échantillon mono et l'enregistre en tant que nouvel échantillon.

Utilisez le champ Modifier le nom (et le clavier virtuel qui apparaît) pour nommer le nouvel échantillon. Sinon, le processus ajoutera un numéro consécutif après le nom de l'échantillon.

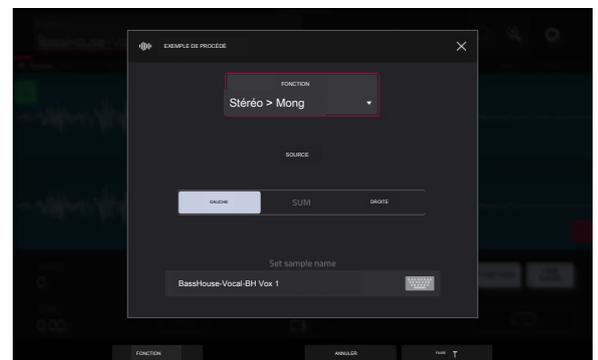
Les options suivantes sont disponibles :

Left convertira uniquement le canal gauche.

Right convertira uniquement le canal de droite.

Sum combinera les canaux audio gauche et droit en un seul canal mono.

Remarque : Ce processus affecte l'ensemble de l'échantillon, quel que soit son point de départ ou son point final.

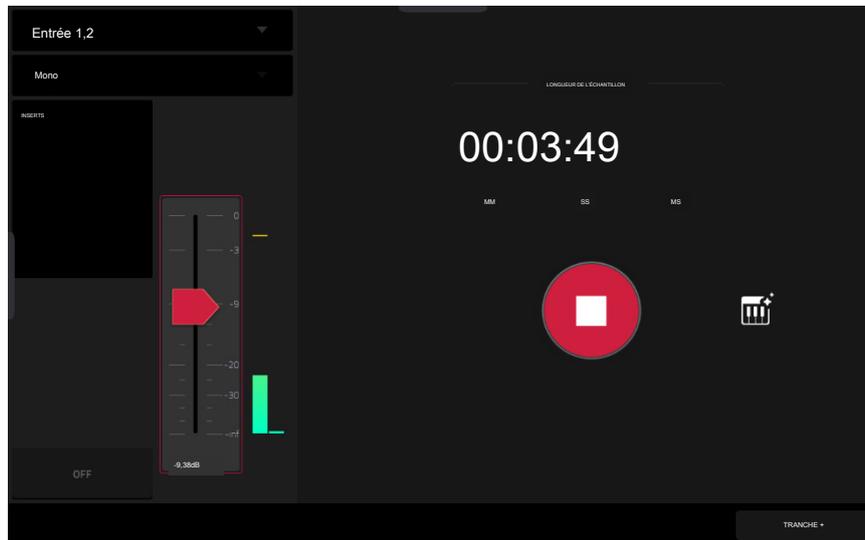


Échantillonneur



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 le Sampler avant l'enregistrement :

1. Assurez-vous de réduire les niveaux de volume de votre source audio et de vos haut-parleurs, écouteurs et/ou moniteurs avant d'effectuer des connexions pour éviter les « pops » ou les retours.
2. Connectez votre source audio à l'entrée/aux entrées de votre matériel Force.

Pour les appareils de niveau ligne tels qu'un synthétiseur, réglez le commutateur Line/Inst sur Line ; pour les appareils de niveau instrument tels qu'une guitare, réglez le commutateur sur Inst.

Si vous utilisez un microphone nécessitant une alimentation fantôme, réglez le commutateur +48 V sur On.
3. Tournez le bouton Gain pour régler le niveau d'entrée pendant la lecture de votre source audio. Vous devriez maintenant voir le niveau sur le compteur.
Assurez-vous qu'il ne dépasse pas le niveau maximum (le compteur ne doit pas constamment « atteindre son maximum »).
4. Réglez les commandes d'enregistrement comme vous le souhaitez (décrites dans ce chapitre).
5. Appuyez sur le bouton Armer pour armer l'échantillonneur en enregistrement.

Le champ Source d'entrée en haut à gauche définit si vous allez enregistrer un signal audio externe, que vous pouvez définir sur la paire d'entrées (Entrée 1, 2) ou sur une seule entrée (entrée 1-2). Vous pouvez également sélectionner un signal interne à partir de votre matériel Force (Resample L, Resample R ou Resample L+R).

Le rééchantillonnage ne nécessite pas de connexion audio car la source est interne et est donc enregistrée sans aucune perte de qualité audio. Vous pouvez, par exemple, utiliser Resample pour enregistrer deux échantillons ou plus en appuyant simultanément sur les pads correspondants.

Utilisez le deuxième champ Mono/Stereo en haut à gauche pour choisir si vos échantillons enregistrés seront monaux (Mono) ou binauraux (Stereo).

Le champ Inserts affiche tous les effets activés ou désactivés pour le Sampler. 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 lorsque vous l'enregistrez. Cela signifie que les effets ne peuvent pas être « supprimés » du son ultérieurement. Apprenez-en davantage sur le fonctionnement des effets dans Fonctionnalités générales > Effets.

Appuyez sur le bouton Moniteur pour activer ou désactiver la surveillance des entrées. Lorsqu'il est activé, le son que vous entendez dans vos écouteurs sera capté avant d'atteindre le Sampler, garantissant ainsi une latence nulle. Lorsqu'il est désactivé, le son que vous entendez dans vos écouteurs sera pris après avoir été traité dans l'échantillonneur. Il peut donc y avoir une certaine latence, mais vous entendrez la source audio telle qu'elle sonne dans l'enregistrement.

Astuce : Pour éviter d'éventuels clics ou retours lors du contrôle d'entrée, réduisez le niveau des sources audio.

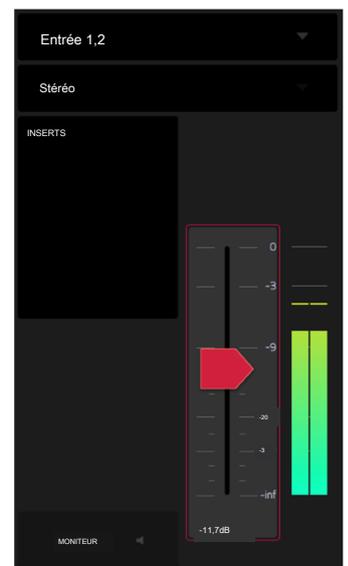
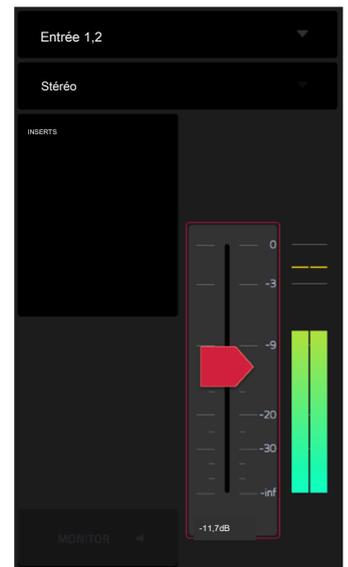
Utilisez le curseur de seuil pour ajuster le seuil. Vous pouvez également tourner le bouton 1 lorsque les boutons sont réglés en mode écran.

Lorsque le Sampler est armé pour l'enregistrement, il démarre automatiquement l'enregistrement lorsque le niveau de la source entrante dépasse ce paramètre. Si vous le réglez trop haut, l'enregistrement risque de ne pas démarrer lorsque vous lisez la source d'entrée, ou le début du matériel que vous souhaitez enregistrer peut être manquant.

Si vous le réglez trop bas, l'enregistrement risque de démarrer trop tôt, avant la lecture de la source externe.

Réglez ce paramètre à un niveau approprié à l'aide de l'indicateur de niveau.

Pour réinitialiser le « Peak Hold », qui affiche le niveau le plus élevé de votre signal d'entrée dans l'indicateur de niveau, appuyez dessus.



Pour référence, le compteur Sample length vous indique la durée de votre échantillon pendant la procédure d'enregistrement.

Appuyez sur Armer pour armer l'échantillonneur en enregistrement. Le bouton deviendra alors Enregistrer et affichera En attente du signal.

À ce stade, démarrez l'enregistrement en effectuant l'une des opérations suivantes :

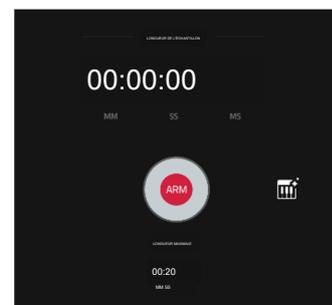
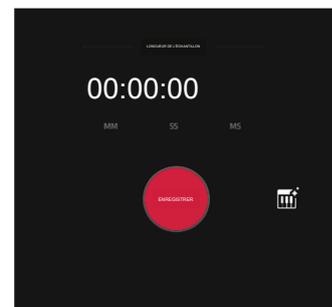
Commencez à jouer de manière à ce que le niveau audio entrant dépasse le niveau du curseur de seuil.

Appuyez sur Enregistrer sous le compteur de longueur d'échantillon.

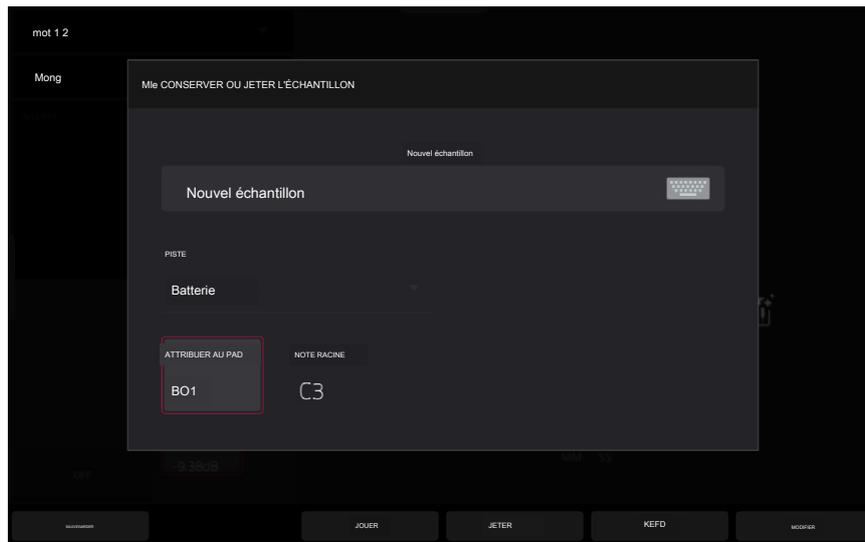
Pour désarmer la piste, appuyez sur Annuler.

Utilisez le champ Longueur maximale 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 les définir sur des valeurs qui correspondent à peu près à votre durée d'enregistrement estimée. La valeur par défaut est de 20 secondes.



Après avoir arrêté votre enregistrement, la fenêtre Conserver ou Supprimer l'échantillon apparaîtra.



Utilisez le champ Nouvel échantillon pour nommer le nouvel échantillon. Appuyez dessus et utilisez le clavier virtuel qui apparaît.

Utilisez le champ Track pour assigner le nouvel échantillon à une piste. Sélectionnez <aucun> si vous souhaitez l'enregistrer dans le projet sans l'affecter à une piste.

Remarque : les échantillons nouvellement enregistrés ne peuvent être attribués qu'aux pistes de batterie.

Utilisez le champ Assign to Pad pour assigner l'échantillon à un pad de la piste.

Utilisez le champ Root Note pour définir l'emplacement de la hauteur originale de l'échantillon sur le clavier.

Pour confirmer vos sélections, appuyez sur Conserver en bas de l'écran.

Pour annuler l'enregistrement et revenir à l'échantillonneur, appuyez sur Supprimer en bas de l'écran.

Pour lire l'enregistrement, appuyez sur Lire en bas de l'écran.

Pour sauvegarder l'enregistrement, appuyez sur Enregistrer en bas de l'écran.

Pour modifier l'enregistrement en mode Sample Edit (recommandé), appuyez sur Modifier en bas de l'écran. Voir Exemple de mode d'édition pour plus d'informations.

Échantillonneur automatique

La page Sampler contient également l'Auto Sampler, qui vous permet de capturer et de convertir n'importe quel préréglage de plug-in ou préréglage d'instrument externe en un patch d'échantillonneur de groupe de touches.

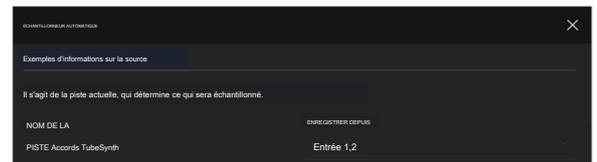
Pour ouvrir l'échantillonneur automatique, appuyez sur l'icône du clavier à côté du bouton d'enregistrement dans la vue Sampler. La piste actuelle sera sélectionnée comme source d'échantillonnage automatique.



Exemple d'informations sur la source

Utilisez le champ Nom de la piste pour sélectionner la source cible de l'échantillonneur automatique.

Utilisez le champ Enregistrer depuis pour sélectionner une entrée à partir de laquelle enregistrer. Sélectionnez l'une des options d'entrée pour échantillonner automatiquement un instrument externe, ou sélectionnez l'une des options de rééchantillonnage pour échantillonner automatiquement à partir d'une source interne.

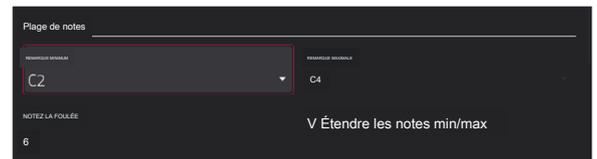


Plage de notes

Utilisez les champs Min Note et Max Note pour définir la plage de notes qui sera créée.

Utilisez le champ Note Stride pour définir le nombre de demi-tons entre chaque nouvel échantillon.

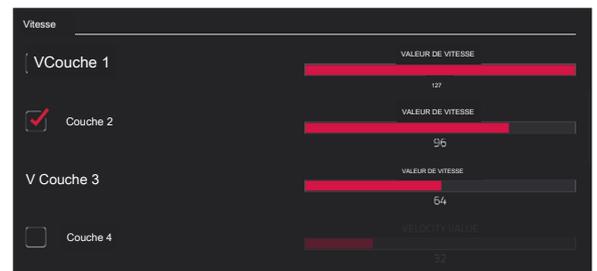
Cochez la case Étendre les notes min/max pour échantillonner jusqu'aux notes les plus basses et les plus hautes, quels que soient les paramètres Min Note et Max Note.



Vitesse

Appuyez sur les cases à côté des couches 1 à 4 pour sélectionner le nombre de couches qui seront utilisées pour créer le patch d'échantillonneur.

Utilisez les curseurs de valeur Velocity pour définir la vitesse de chaque couche.



Échantillonnage

Utilisez le curseur Longueur de note pour définir la durée de la note échantillonnée en secondes.

Utilisez le curseur Tail pour définir la longueur de la queue audio en secondes. Cela ajoutera des secondes supplémentaires à la fin du fichier audio résultant. Ceci est utile si vous capturez des échantillons dont les sons dépassent la longueur audio définie (par exemple, une longue réverbération ou un long délai, des échantillons ponctuels avec de longs déclin, etc.). Nous vous recommandons d'utiliser une queue audio d'au moins quelques secondes.

Utilisez Base name pour définir la convention de dénomination des échantillons qui seront créés par l'Auto Sampler.



Boucle

Utilisez le champ Activer le bouclage pour sélectionner la façon dont les échantillons résultants peuvent ou non être mis en boucle :

Off : l'échantillon ne sera pas mis en boucle.

Forward : Vous pouvez maintenir le pad enfoncé pour que cet échantillon se répète depuis la position de boucle jusqu'à la fin de l'échantillon.

Relâchez le pad pour arrêter la lecture répétée.

Reverse : vous pouvez maintenir le pad enfoncé pour provoquer la fin de l'échantillon pour jouer à l'envers, en répétant depuis la fin de l'échantillon jusqu'à la position de boucle. Relâchez le pad pour arrêter la lecture répétée.

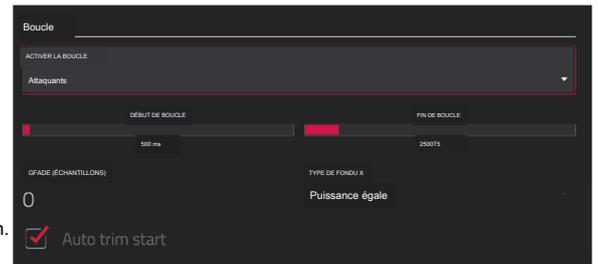
Alternance : vous pouvez maintenir le pad enfoncé pour que cet échantillon soit lu de la position de boucle jusqu'à la fin de l'échantillon, puis jouer en sens inverse jusqu'à ce qu'il atteigne à nouveau la position de boucle. Cela se répétera tant que vous maintiendrez le pad enfoncé. Relâchez le pad pour arrêter la lecture répétée.

Utilisez les curseurs Début de boucle et Fin de boucle pour définir les points de début et de fin de l'échantillon où la boucle se déroulera.

Se produire.

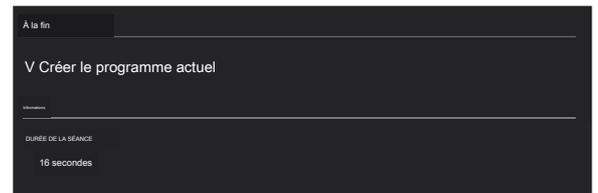
Utilisez le curseur Crossfade pour définir la quantité de fondu enchaîné entre la fin et le début de la boucle en secondes.

Utilisez le champ Crossfade Type pour sélectionner Equal Power ou Linear crossfade.



Sous Une fois terminé, cochez Créer le programme actuel pour charger le patch d'échantillonneur terminé en tant que piste actuelle.

Sous Infos, le champ Durée de la session fournit une estimation de la durée que prendra le processus d'échantillonnage automatique.

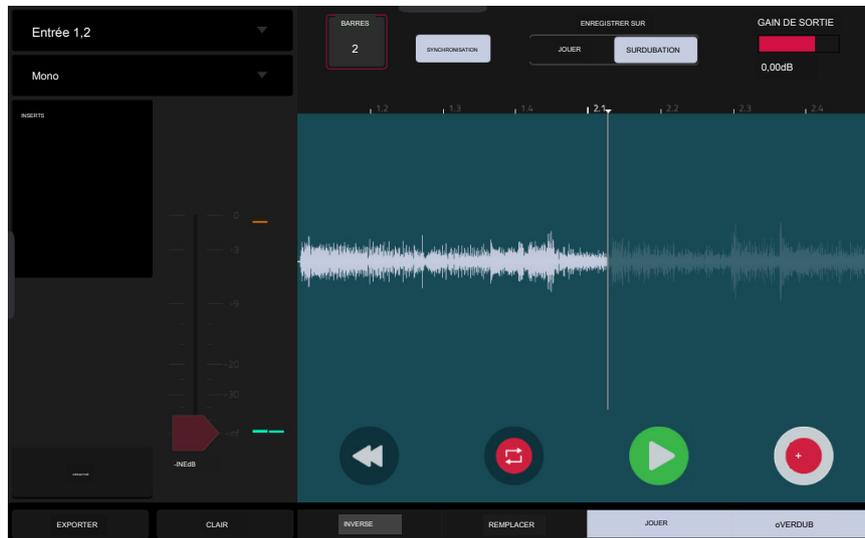


Boucleur



Le Looper vous permet d'enregistrer et de superposer de l'audio en temps réel, un excellent outil pour les performances en direct ainsi que pour les moments spontanés en studio. Vous pouvez exporter la boucle comme échantillon à utiliser dans votre projet.

Pour ouvrir le Looper, appuyez sur Menu, puis appuyez sur Looper.



Vous trouverez ci-dessous un bref processus étape par étape afin que vous puissiez commencer rapidement. Continuez à lire le reste de ce chapitre pour apprendre à utiliser le Looper dans différents cas.

Pour commencer à utiliser le Looper :

1. Assurez-vous de réduire les niveaux de volume de votre source audio et de vos haut-parleurs/écouteurs/moniteurs avant d'effectuer des connexions pour éviter les « pops » ou les retours.
2. Connectez votre source audio à la ou aux entrées de votre matériel Force.

Pour les appareils de niveau ligne tels qu'un synthétiseur, réglez le commutateur Line/Inst sur Line : pour les appareils de niveau instrument tels qu'une guitare, réglez le commutateur sur Inst.

Si vous utilisez un microphone nécessitant une alimentation fantôme, réglez le commutateur +48 V sur On.
3. Tournez le bouton Gain pour régler le niveau d'entrée pendant la lecture de votre source audio. Vous devriez maintenant voir le niveau sur le compteur. Assurez-vous qu'il ne dépasse pas le niveau maximum (le compteur ne doit pas être constamment en « pointe »).
4. Réglez les commandes d'enregistrement comme vous le souhaitez (décrites dans ce chapitre).
5. Appuyez sur le sélecteur Enregistrer vers pour que Overdub soit sélectionné.
6. Appuyez sur le bouton Rec/Record dans le coin inférieur droit pour activer l'enregistrement du Looper.
7. Lisez votre source audio. Le Looper commencera à enregistrer immédiatement lorsque le niveau d'entrée atteint la valeur seuil. Vous pouvez également appuyer sur ▶/Lecture en bas de l'écran pour démarrer manuellement l'enregistrement.

Chaque fois que le Looper se répète, son contenu est superposé - une nouvelle couche audio sera ajoutée chaque fois que vous laissez le Looper répéter pendant qu'il enregistre.

Astuce : Vous pouvez enregistrer une boucle tout en lisant un ou plusieurs clips en arrière-plan pour référence.
8. Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur ▶/Lecture en bas de l'écran.

Pour exporter votre boucle en tant qu'échantillon, appuyez sur Exporter pour ouvrir la fenêtre Conserver ou supprimer l'échantillon.

Pour effacer le contenu du Looper, appuyez sur Effacer.

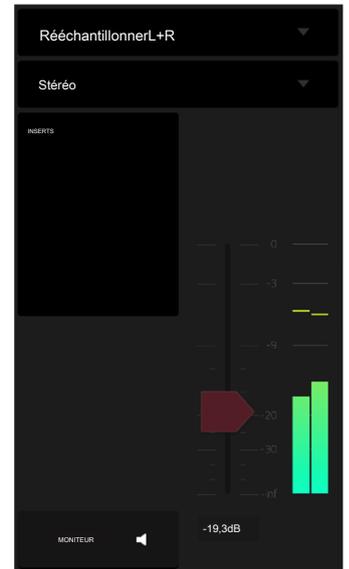
Le champ Source d'entrée en haut à gauche définit si vous allez enregistrer un signal audio externe, que vous pouvez définir sur la paire d'entrées (Entrée 1, 2) ou sur une seule entrée (entrée 1-2). Vous pouvez également sélectionner un signal interne à partir de votre matériel Force (Resample L, Resample R ou Resample L+R).

Le rééchantillonnage ne nécessite pas de connexion audio car la source est interne et est donc enregistrée sans aucune perte de qualité audio. Vous pouvez, par exemple, utiliser Resample pour enregistrer deux échantillons ou plus en appuyant simultanément sur les pads correspondants.

Utilisez le deuxième champ Mono/Stereo en haut à gauche pour choisir si votre boucle enregistrée sera monaurale (Mono) ou binaurale (Stereo).

Le champ Inserts affiche tous 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 lorsque vous l'enregistrez. Cela signifie que les effets ne peuvent pas être « supprimés » du son ultérieurement. Apprenez-en davantage sur le fonctionnement des effets dans Fonctionnalités générales > Effets.



Appuyez sur le bouton Moniteur pour activer ou désactiver la surveillance des entrées.

Lorsqu'il est activé, le son que vous entendez dans vos écouteurs sera capté avant d'atteindre le Looper, garantissant ainsi une latence nulle. Vous pouvez activer le contrôle des entrées uniquement si le champ Source d'entrée est défini sur une entrée et non sur un paramètre Rééchantillonner.

Lorsqu'il est désactivé, l'audio que vous entendez dans vos écouteurs sera pris après avoir été traité dans le Looper, il peut donc y avoir une certaine latence, mais vous entendrez la source audio telle qu'elle sonne dans l'enregistrement.

Astuce : Pour éviter d'éventuels clics ou retours lors du contrôle d'entrée, réduisez le niveau des sources audio.

Utilisez le curseur de seuil pour ajuster le seuil. Vous pouvez également tourner le bouton 1 lorsque les boutons sont réglés en mode écran. Le curseur de seuil ne fonctionnera que lorsque la synchronisation est désactivée (voir ci-dessous).

Lorsque le Looper est armé pour l'enregistrement, il démarre automatiquement l'enregistrement lorsque le niveau de la source entrante dépasse ce paramètre. Si vous le réglez trop haut, l'enregistrement risque de ne pas démarrer lorsque vous lisez la source d'entrée, ou le début du matériel que vous souhaitez enregistrer peut être manquant. Si vous le réglez trop bas, l'enregistrement risque de démarrer trop tôt, avant la lecture de la source externe. Réglez ce paramètre à un niveau approprié à l'aide de l'indicateur de niveau.

Pour réinitialiser le « Peak Hold », qui affiche le niveau le plus élevé de votre signal d'entrée dans l'indicateur de niveau, appuyez dessus.

Utilisez le champ Bars pour définir la longueur de votre boucle. Quelle que soit la quantité ou le peu d'audio que vous enregistrez, c'est la durée de votre boucle.



Utilisez le bouton Sync pour synchroniser ou désynchroniser le looper avec la lecture de transport. Lorsqu'il est allumé, le LOoper restera en phase avec votre projet. Lorsque vous jouez ou enregistrez dans le Looper, celui-ci attendra que la lecture du transport commence pour démarrer.

Utilisez le sélecteur Enregistrer vers pour déterminer le comportement de l'enregistrement en boucle :

Lecture : Avant d'enregistrer, vous devez d'abord appuyer sur le bouton Lecture sur l'écran, ce qui lancera la lecture du Looper.

Overdub : avant d'enregistrer, vous devez d'abord appuyer sur le bouton Rec/Record dans le coin inférieur droit pour activer l'enregistrement du Looper.

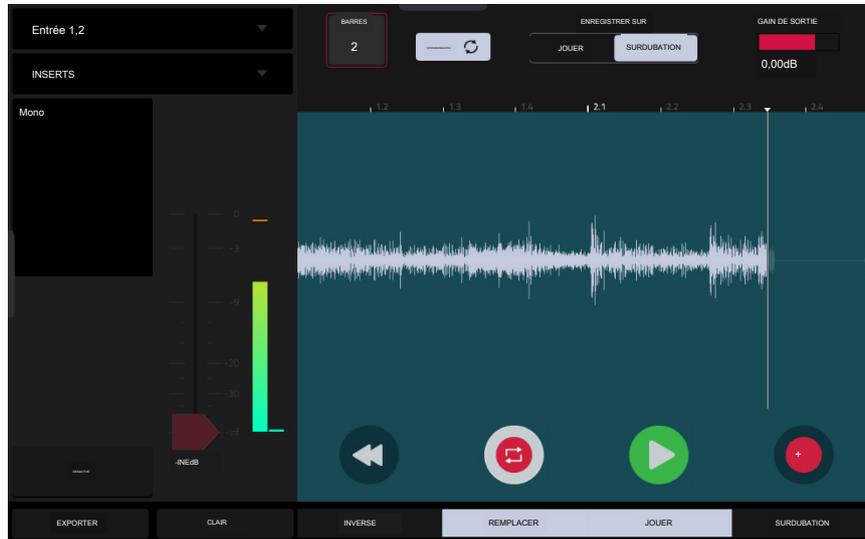
Utilisez le curseur Output Gain pour définir le niveau du signal de sortie du Looper.

Pour enregistrer avec le Looper :

Important:

Pour enregistrer sans effacer l'audio que vous avez déjà enregistré dans la boucle, utilisez le bouton Overdub.

Pour écraser l'audio que vous avez déjà enregistré, utilisez le bouton Remplacer.



Si Enregistrer vers est réglé sur Lecture :

Pour démarrer l'enregistrement, appuyez sur le bouton Remplacer ou Overdub pendant la lecture de la boucle. Le Looper commencera à enregistrer immédiatement.

Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur le bouton Remplacer ou Overdub. Le Looper arrêtera l'enregistrement mais continuera à jouer.

Pour arrêter la lecture et l'enregistrement, appuyez sur le bouton /Play.

Si Record To est réglé sur Overdub :

Pour démarrer l'enregistrement, appuyez sur le bouton /Play sur l'écran.

Si Sync est désactivé, vous pouvez également lire votre source audio afin que le niveau d'entrée atteigne la valeur seuil.

Si la synchronisation est activée, vous pouvez également appuyer sur le bouton Play ou Play Start pour démarrer la lecture par transport ; l'enregistrement commencera lorsque la lecture du transport commencera.

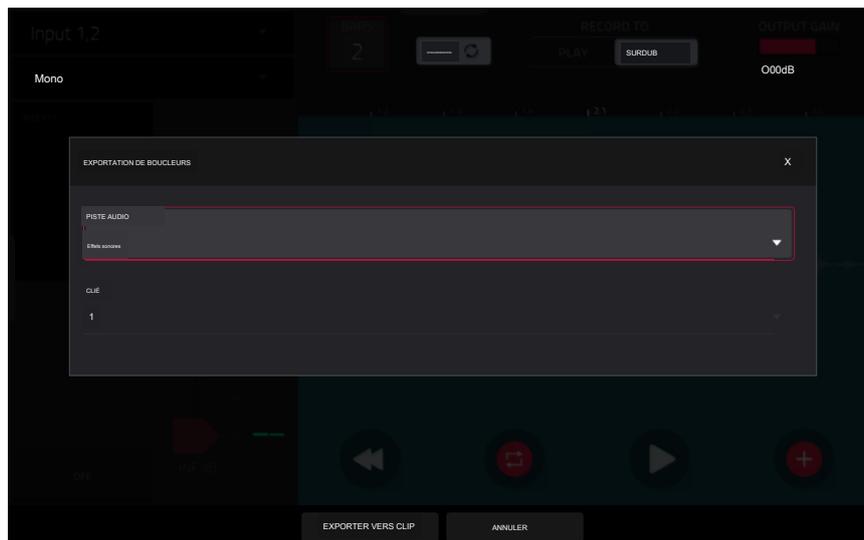
Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur Overdub. Le Looper arrêtera l'enregistrement mais continuera à jouer.

Pour arrêter la lecture et l'enregistrement, appuyez sur le bouton ►/Play ou appuyez sur Stop pour arrêter la lecture transportée.

Pour lire ou arrêter la boucle (sans enregistrer), appuyez sur le bouton /Play sur l'écran.

Pour inverser la lecture en boucle, appuyez sur Inverser. Si Sync est activé, la lecture s'inversera une fois que la tête de lecture du Looper aura atteint la fin de la boucle. Si la synchronisation est désactivée, la lecture s'inversera immédiatement.

Pour effacer la boucle immédiatement, appuyez sur Effacer.



Pour exporter la boucle sous forme de clip :

1. Appuyez sur Exporter pour ouvrir la fenêtre Exportation du Looper.
2. Utilisez le champ Piste audio pour sélectionner la piste audio vers laquelle vous souhaitez exporter le clip.
3. Utilisez le champ Clip pour sélectionner l'emplacement de clip où vous souhaitez placer la boucle.
4. Appuyez sur Exporter vers le clip pour confirmer votre choix ou sur Annuler pour annuler.

Une fois l'exportation de votre boucle terminée, elle est attribuée à la piste et à l'emplacement de clip que vous avez sélectionnés.

Mode XYFX



Le mode XYFX transforme l'écran tactile en un pad XY où chaque axe représente la plage d'un paramètre d'effet.

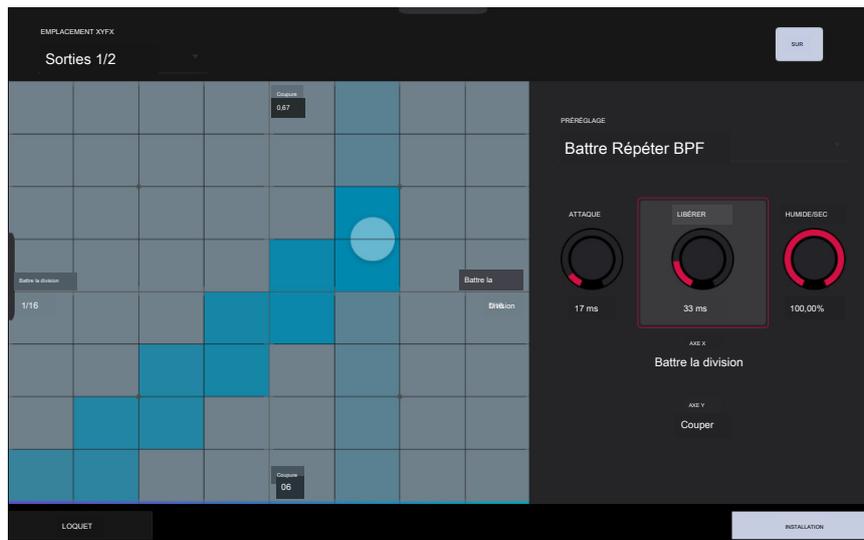
Lorsque vous déplacez votre doigt sur le pavé XY, la position actuelle déterminera la valeur actuelle des deux paramètres. Vous pouvez utiliser ce mode pour créer une automatisation d'effet intéressante sur vos pistes.

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 que vous devez charger sur la piste avant de pouvoir utiliser ce mode. Apprenez-en davantage à ce sujet dans Fonctionnalités générales > Effets.

Pour accéder au mode XYFX, effectuez l'une des opérations suivantes :

Appuyez sur Menu, puis appuyez sur XYFX.

Maintenez la touche Maj enfoncée et appuyez sur Naviguer.



Lorsque vous entrez pour la première fois dans ce mode dans un projet, vous pouvez être invité à charger XYFX sur la piste. Appuyez sur Insérer XYFX pour ce faire.

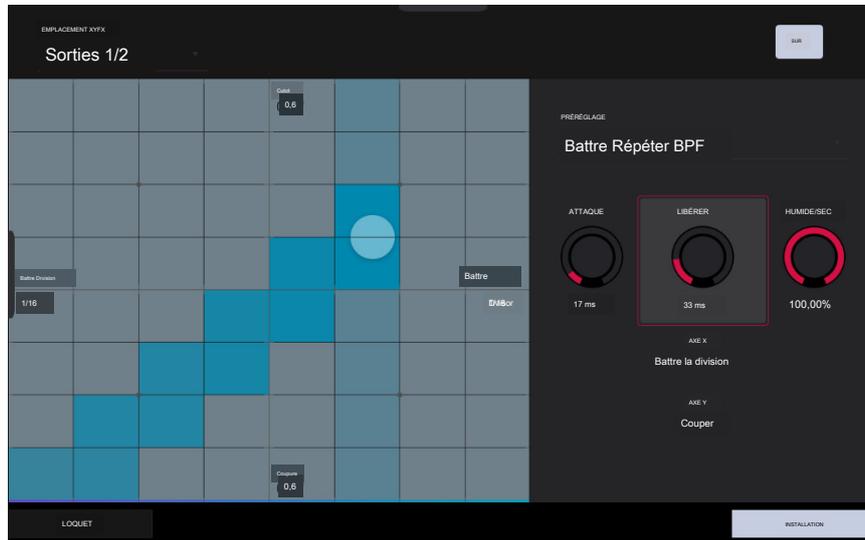
Remarque : Si vous avez déjà quatre effets d'insertion chargés, vous devrez vider l'un des emplacements d'effet d'insertion avant de procéder à cette opération.

Utilisez le champ XYFX Location pour sélectionner le signal auquel les effets seront appliqués : la piste actuelle (Track) ou une sortie principale (une paire de canaux stéréo : Output 1/2 ou Output 3/4).

Touchez ou déplacez votre doigt sur la partie quadrillée de l'écran. Un marqueur suivra votre doigt pour indiquer la position actuelle. L'axe X est l'axe horizontal, dont la valeur augmente à mesure que vous vous déplacez vers la droite. L'axe Y est l'axe vertical, dont la valeur augmente à mesure que vous montez. Chaque axe est étiqueté avec son paramètre attribué.

Lorsqu'un effet possède un paramètre de division des temps, la division actuelle sera mise en surbrillance dans une colonne entière.

Les effets sont de couleurs différentes pour faciliter la distinction visuelle : les effets synchronisés avec le rythme sont bleus, tandis que les effets contrôlés manuellement sont verts.

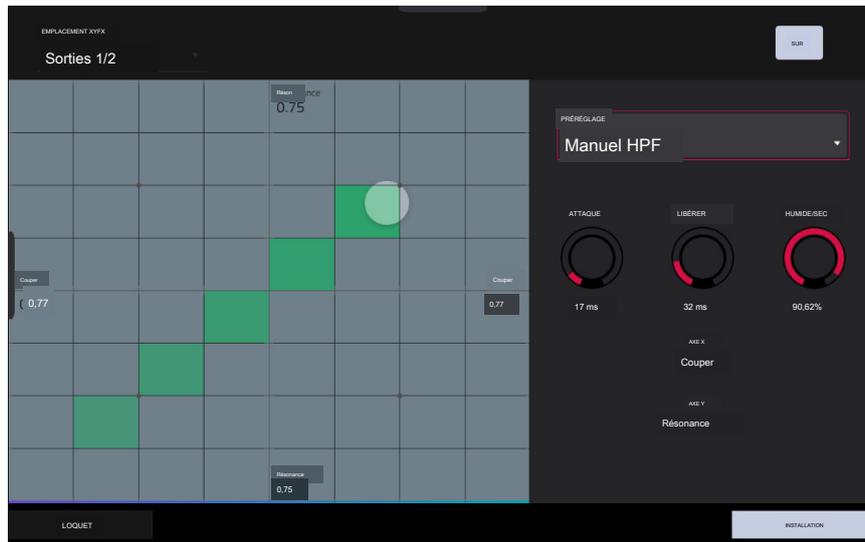


Mode XY avec un effet synchronisé au rythme.

Tout en touchant le pavé XY, appuyez sur Verrouillage dans le coin inférieur gauche pour conserver le marqueur sur le pavé XY même après l'avoir relâché. Le marqueur restera là jusqu'à ce que vous touchiez une autre partie du pavé XY ou jusqu'à ce que vous appuyiez à nouveau sur Latch.

Utilisez le bouton Configuration pour afficher ou masquer le panneau Configuration, qui contrôle le comportement du pavé XY.

Utilisez le champ Preset pour sélectionner l'effet que vous souhaitez utiliser en mode XYFX.



Mode XY avec un effet contrôlé manuellement.

Utilisez le bouton Attack pour définir la durée de la phase d'attaque de l'enveloppe, qui est déclenchée lorsque vous touchez le pad XY. En d'autres termes, cela détermine le temps nécessaire à l'effet pour répondre pleinement à votre toucher.

Utilisez le bouton Release pour définir la durée de la phase de relâchement de l'enveloppe, qui est déclenchée lorsque vous relâchez le pad XY. En d'autres termes, cela détermine le temps nécessaire à l'effet pour se désactiver complètement après que vous ayez arrêté de toucher le pad XY.

Utilisez le bouton Wet/Dry pour régler le mélange du signal d'origine (sec) et du signal d'effet (wet).

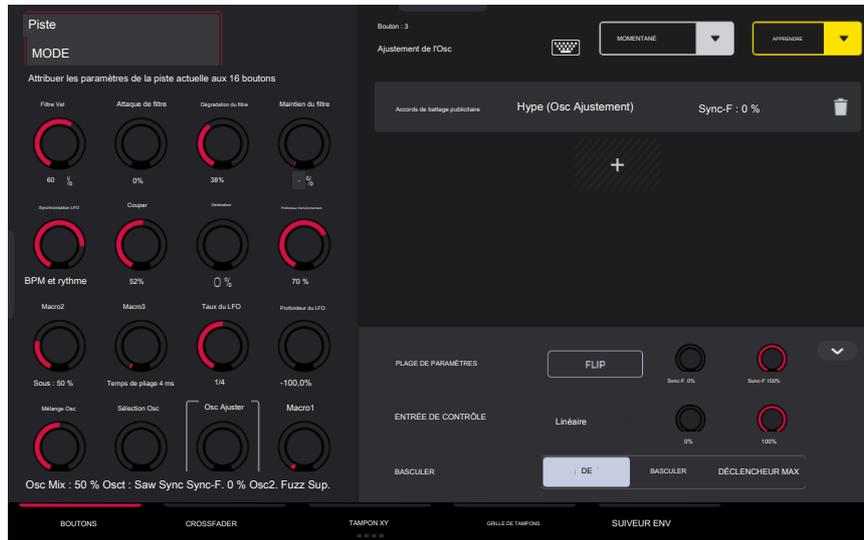
Les champs Axe X et Axe Y indiquent quels paramètres sont contrôlés par chaque axe. Cela varie en fonction de l'effet que vous utilisez.

Macro



Le mode Macros (anciennement mode Knobs) vous permet de déterminer à quoi les différentes commandes matérielles peuvent être utilisées dans d'autres modes. Vous pouvez utiliser le mode Macros pour configurer des commandes pour des paramètres qui pourraient ne pas être affichés dans un mode particulier, ou configurer des commandes avec plusieurs paramètres dans différents modes pour des performances expressives.

Pour accéder au mode Macros, appuyez sur Menu, puis appuyez sur Macros.



Utilisez les onglets en bas de l'écran pour sélectionner une commande à laquelle attribuer des paramètres :

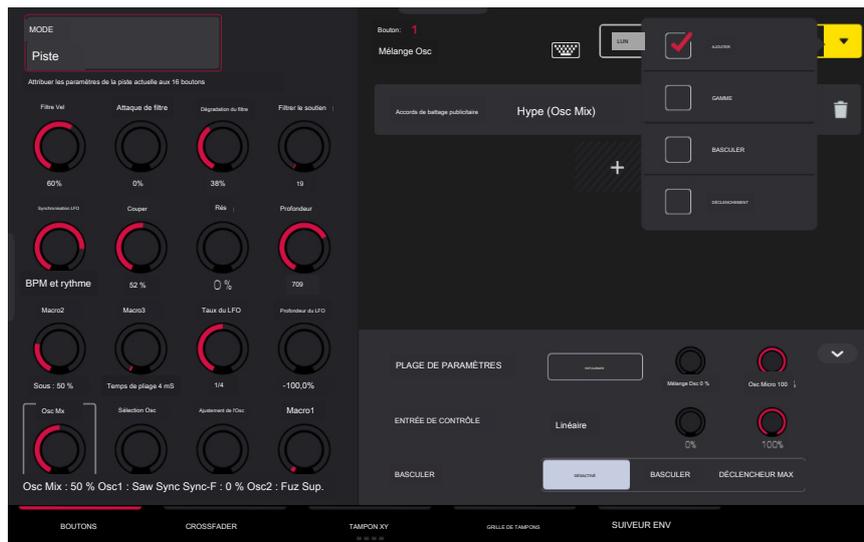
- [Boutons](#)
- [Crossfader](#)
- [Coussin XY](#)
- [Grille de tampons](#)
- [Suiveur d'environnement](#)

Cliquez sur les liens ci-dessus pour accéder à cette section.

Le côté gauche de l'écran affiche le contrôle sélectionné. Utilisez le champ Mode pour basculer entre les différents modes pour chaque commande. Certains modes ne peuvent pas être modifiés à l'aide du mode Macros, mais vous pouvez consulter leurs affectations [ici](#).

Le côté droit de l'écran affiche les paramètres attribués aux commandes sélectionnées, ainsi que les outils permettant d'ajouter et de modifier ces paramètres.

Affectations de macros d'apprentissage



Pour apprendre les paramètres d'un contrôle Macro dans les modes assignables par l'utilisateur :

1. Sélectionnez un type de contrôle de macro en appuyant sur l'un des boutons en bas de l'écran : Knob, Crossfader, XY Pad, Pad Grid ou Env Follower. Consultez les sections suivantes pour plus d'informations sur chaque type de contrôle.
2. Sélectionnez le mode souhaité pour le contrôle en utilisant le champ Mode en haut de l'écran. Voir chaque section suivante pour une explication des modes disponibles pour chaque contrôle en mode Macros.
3. Lorsque l'un de ces modes modifiables est sélectionné, le bouton jaune Apprendre et le bouton Apprendre ajouter (+) apparaîtront à l'écran.

Pour apprendre un seul paramètre à la commande, appuyez sur le bouton jaune Apprendre pour qu'il soit mis en surbrillance. L'écran OLED au-dessus du bouton sélectionné affichera LEARNING....

4. Ensuite, accédez au mode qui affiche le paramètre que vous souhaitez apprendre, puis ajustez ce paramètre. L'écran affichera un message "Jparamètre appris] à [macro control]".
5. Pour verrouiller l'affectation, revenez au mode Macros et appuyez à nouveau sur le bouton jaune Apprendre. Les paramètres attribués seront affichés lorsque le contrôle macro est sélectionné.

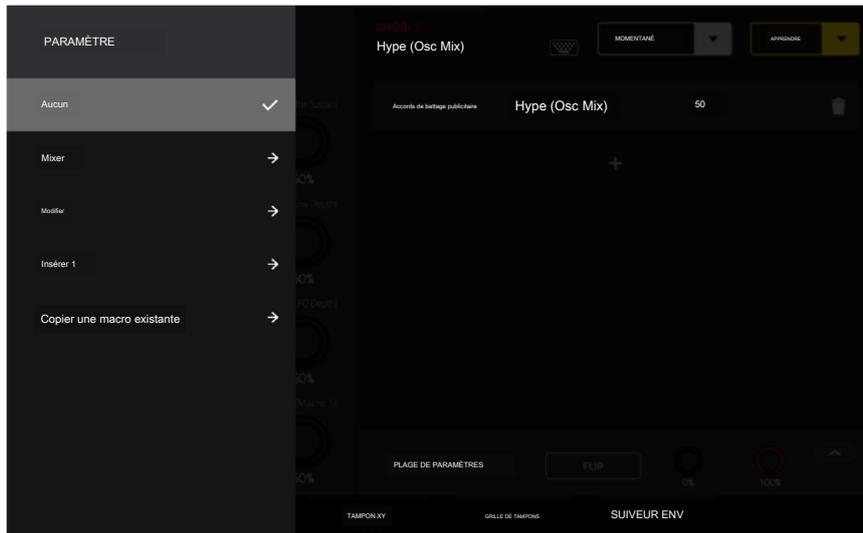
Pour apprendre plusieurs paramètres dans une macro, accédez simplement à plus de paramètres pendant que l'apprentissage est engagé (étape 4).

Pour apprendre un autre paramètre dans une macro qui remplace le paramètre précédent, appuyez sur la flèche vers le bas à côté du bouton jaune Apprendre, puis décochez la case Ajouter. Répétez les étapes ci-dessus pour remplacer le paramètre précédemment appris par un nouveau.

Pour apprendre un nouveau paramètre tout en le définissant sur une plage de valeurs, appuyez sur la flèche vers le bas à côté du bouton jaune Apprendre, puis cochez la case Plage. Pendant que l'apprentissage est engagé (étape 4 ci-dessus), ajustez le paramètre aux points bas et haut de la plage de valeurs que vous souhaitez contrôler. Lorsque l'affectation est verrouillée, la macro contrôlera le paramètre dans la plage de valeurs définie.

Pour utiliser une seule macro pour, par exemple, désactiver/réactiver plusieurs pistes en même temps, appuyez sur la flèche vers le bas à côté du bouton jaune Apprendre, puis cochez la case Basculer. Répétez les étapes ci-dessus pour apprendre un paramètre, qui sera activé/désactivé lorsque la commande est touchée ou déplacée.

Pour utiliser une macro pour envoyer la valeur mnax d'un paramètre, appuyez sur la flèche vers le bas à côté du bouton jaune Apprendre, puis cochez la case Déclencheur. Répétez les étapes ci-dessus pour apprendre un paramètre qui enverra sa valeur maximale lorsque la commande est touchée ou déplacée.



Vous pouvez également ajouter des paramètres en appuyant sur le bouton Apprendre Ajouter (+), puis en utilisant le menu qui apparaît pour sélectionner un paramètre de votre projet. Les paramètres suivants sont disponibles, en fonction du mode sélectionné et des pistes de votre projet :

Lorsqu'une piste audio est sélectionnée :

Mixeur : Volume, Panoramique, Muet, Solo, Send 1-4

Insert 1-4 : Paramètres disponibles en fonction de l'effet

Lorsqu'une piste de batterie est sélectionnée et que le paramètre est réglé sur Track :

Mixeur : Volume, Panoramique, Muet, Solo, Send 1-4

Edit : Global Semi Tune, Global Fine Tune

Insert 1-4 : Off, autres paramètres disponibles en fonction de l'effet

Lorsqu'une piste de batterie est sélectionnée et que le paramètre est réglé sur Pad :

Table de mixage : Pan, Level, Send 1-4, Pad Mute, Pad Solo

Modifier:

Tuning	Amp Env Sustain	Layer Semi Tune (1-4)	LFO vers Amp	Vitesse de panoramique
Filter Cutoff	Filter Env Attack	Layer Fine Tune (1-4)	LFO vers Pan	Direction du calque (1-4)
Filtre Resonance	Filter Env Hold	Velocity to Start	LFO Wave	Décalage du calque (1-4)
Filter Env Amount	Filtre Env Decay	Vel to Filter Attack	Taux du LFO	
Amp Env Attack	Filter Env Sustain	Velocity to Env Amount	Vitesse de	
Env Decay	Filter Env Release	Velocity to Filter	typification du LFO avec	
Release Layer Level (1-4)	Amp Env	LFO au pitch	Vel au volume	Vitesse d'
Hold Layer Sample Pan (1 -4)	Insert 1-4 : Off,	LFO à filtrer	attaque à l'ampli	

les autres paramètres disponibles dépendent de l'effet

Lorsqu'une piste de groupe de touches est sélectionnée et que le paramètre est défini sur Track :

Mixeur : Volume, Panoramique, Muet, Solo, Send 1-4

Edit : Global Semi Tune, Global Fine Tune

Insert 1-4 : Paramètres disponibles en fonction de l'effet

Lorsqu'une piste Keygroup est sélectionnée et que le paramètre est défini sur Keygroup :

Table de mixage : Pan, Level, Send 1-4, Pad Mute, Pad Solo

Insert 1-4 : Paramètres disponibles en fonction de l'effet

Lorsqu'une piste de plugin est sélectionnée :

Mixeur : Volume, Panoramique, Muet, Solo, Send 1-4

Track : Paramètres disponibles selon le plugin

Insert 1-4 : Paramètres disponibles en fonction de l'effet

Lorsqu'une piste MIDI est sélectionnée :

MIDI COC : affectations de changement de contrôle MIDI standard

Lorsqu'une piste CV est sélectionnée :

Edit : CV Sortie 1-4

Lorsqu'un retour est sélectionné, les options suivantes sont disponibles :

Mélangeur : Volume, Panoramique, Muet

Insert 1-4 : Les paramètres disponibles dépendent de l'effet

Lorsqu'un sous-mix est sélectionné, les options suivantes sont disponibles :

Mélangeur : Volume, Panoramique, Muet

Insert 1-4 : Les paramètres disponibles dépendent de l'effet

Lorsqu'une sortie principale est sélectionnée, les options suivantes sont disponibles :

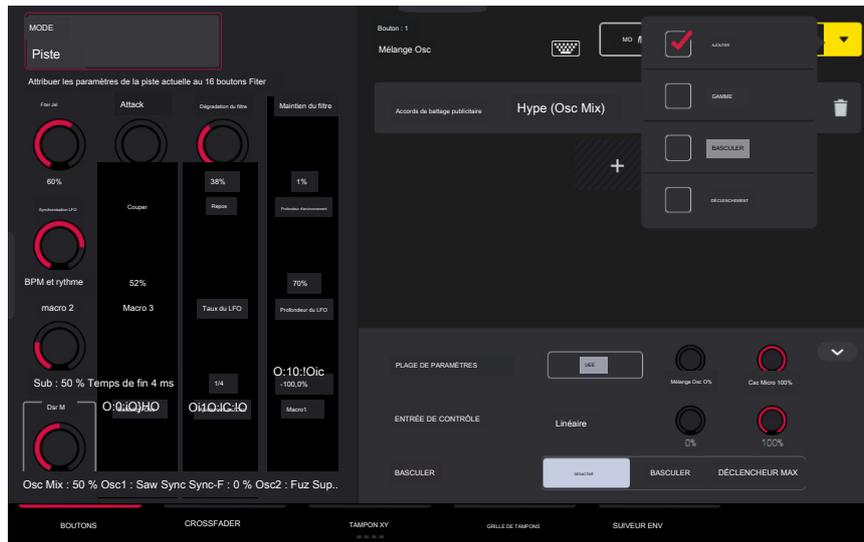
Mélangeur : Volume, Panoramique, Muet

Insert 1--4 : Les paramètres disponibles dépendent de l'effet

Pour copier une affectation de macro existante :

1. Appuyez sur le bouton Learn Add (+) pour ouvrir le menu des paramètres.
- 2 Sélectionnez Copier la macro existante.
- 3 Pour remplacer les paramètres de macro actuels par les paramètres de macro copiés, sélectionnez Remplacer.
4. Pour fusionner les paramètres de macro actuels avec les paramètres de macro copiés, sélectionnez Fusionner.
5. Utilisez le menu pour sélectionner la macro existante que vous souhaitez copier.

Notez que vous pouvez copier entre différents types de commandes de macro, tels que les boutons et le crossfader.



Appuyez sur le bouton Momentané pour activer ou désactiver le comportement momentané.

Lorsqu'il est activé, déplacer le bouton ajustera son paramètre, mais le paramètre reviendra immédiatement à sa position d'origine (lorsque vous avez activé Momentary) lorsque vous relâchez le bouton.

Lorsqu'il est éteint, déplacer le bouton ajustera son paramètre, et le paramètre restera à son nouveau réglage lorsque vous relâchez le bouton.

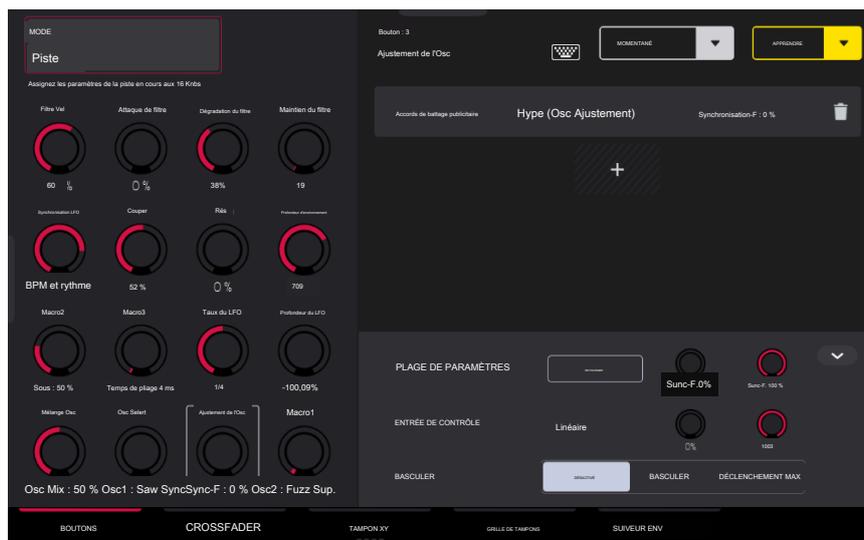
Appuyez sur la flèche à côté de Momentané pour ajuster des paramètres supplémentaires lorsque le contrôle macro est relâché :

Pour rétablir le(s) paramètre(s) de la macro à sa valeur minimale lors de la sortie, cochez la case Aller au minimum.

Pour revenir au dernier état de valeur avant la modification de la macro lors de la publication, cochez la case Aller au précédent.

Pour renommer une macro, appuyez sur l'icône du clavier dans la barre d'outils, puis utilisez le clavier pour saisir un nouveau nom.

Modification des affectations de macros



Au-dessus des onglets de contrôle Macro sur le côté droit de l'écran tactile, l'inspecteur de paramètres pliable affiche les paramètres de l'affectation de paramètres apprise actuellement sélectionnée. Ces paramètres peuvent être modifiés pour une personnalisation plus poussée de la macro.

Pour modifier les paramètres attribués à une macro :

1. Appuyez sur la commande macro sur le côté gauche de l'écran, ou touchez ou déplacez la commande sur la Force, pour la sélectionner.
2. Appuyez sur le paramètre appris que vous souhaitez régler sur le côté gauche de l'écran pour qu'il soit surligné en gris.
3. Utilisez l'inspecteur de paramètres pour afficher et ajuster les paramètres de l'affectation. Appuyez sur la flèche pour afficher des paramètres supplémentaires.

Pour inverser la polarité du bouton, appuyez sur le bouton Flip.

Pour ajuster les valeurs minimales et maximales envoyées par le bouton, utilisez les deux boutons Parameter Range.

Pour définir la courbe de réponse de la macro, utilisez le champ Entrée de contrôle pour sélectionner Linéaire, Logarithmique ou Exponentiel. Utilisez les boutons à côté de ce champ pour définir le pourcentage de contrôle qui sera actif.

Pour ajuster le comportement de la macro, utilisez le sélecteur Toggle. Lorsqu'il est réglé sur Off, le déplacement de la commande envoie une plage continue de valeurs. Lorsqu'il est défini sur Toggle, le déplacement de la commande permet de basculer entre les valeurs minimales et maximales définies ci-dessus. Lorsqu'il est réglé sur Trigger Max, le déplacement de la commande envoie toujours la valeur maximale.

Pour supprimer un paramétrage, appuyez sur l'icône de la poubelle. Si tous les paramètres sont supprimés, la macro n'apparaîtra plus.

Vous pouvez également modifier rapidement les contrôles de macro à l'aide des boutons d'édition matériels :

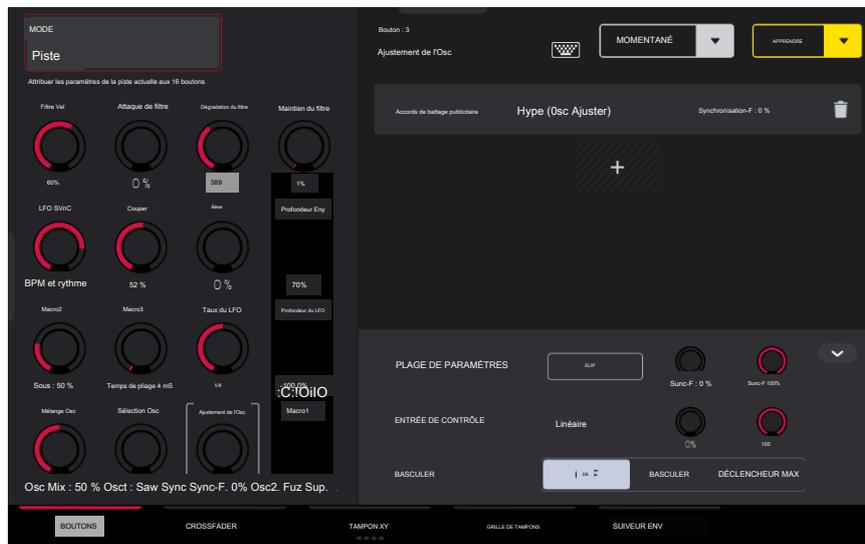
Pour modifier une macro existante, maintenez enfoncé le bouton Modifier, puis sélectionnez la macro.

Pour copier une macro existante dans une nouvelle macro, maintenez enfoncée la touche Copier pour copier la macro source. Ensuite, appuyez ou appuyez sur la commande à l'endroit où vous souhaitez coller l'affectation de macro.

Pour supprimer une macro existante, maintenez la touche Supprimer enfoncée et appuyez ou appuyez sur la commande de macro.

Boutons

Dans cet onglet, vous pouvez afficher et/ou modifier les affectations de macros de boutons, en fonction du mode sélectionné.



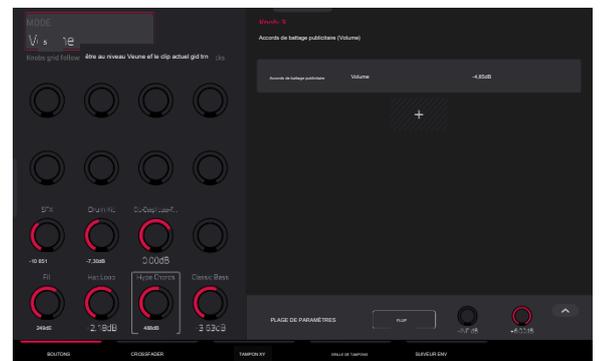
Pour accéder au mode Knobs, effectuez l'une des opérations suivantes :

En mode Macros, appuyez sur le bouton Boutons en bas de l'écran.

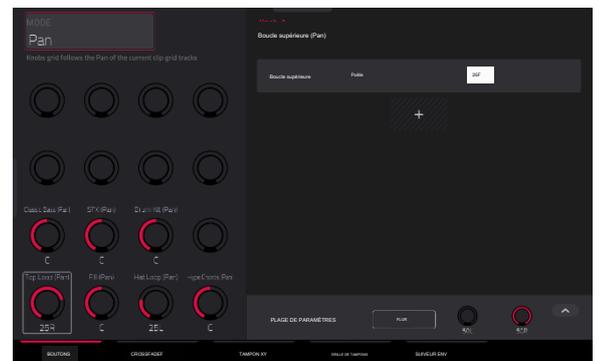
Maintenez la touche Edit enfoncée, puis appuyez sur un bouton.

Pour sélectionner un mode pour les boutons, utilisez le champ Mode en haut de l'écran pour sélectionner l'une des options suivantes :

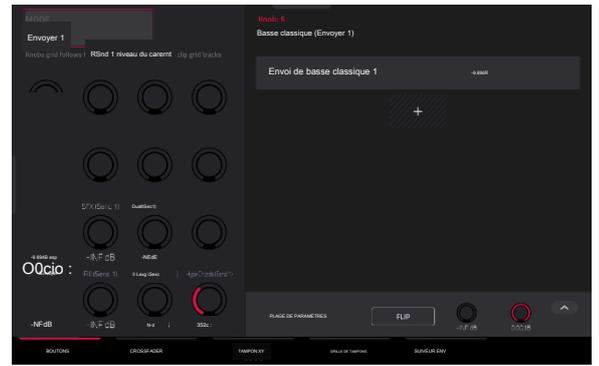
Volume : Dans ce mode, les boutons sont fixes pour contrôler le volume de la piste.



Pan : Dans ce mode, les boutons sont fixes pour contrôler le panoramique de la piste.



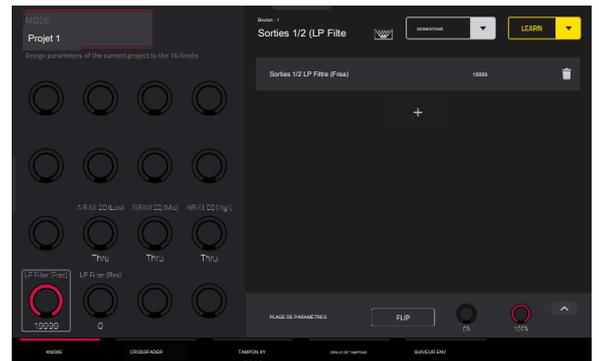
Send 1-4 : Dans ces modes, les boutons sont fixes pour contrôler le niveau d'envoi de la piste.



Projet 1-2 : Dans ces modes d'édition, les boutons peuvent contrôler globalement 16 paramètres au sein du projet en cours.

Pour apprendre un paramètre de projet à un bouton, suivez les instructions ci-dessus. Tout paramètre disponible, y compris les paramètres Track, Pad, Keygroup, Insert, Return, Submix ou Main Output, peut être sélectionné dans le cadre d'un contrôle macro.

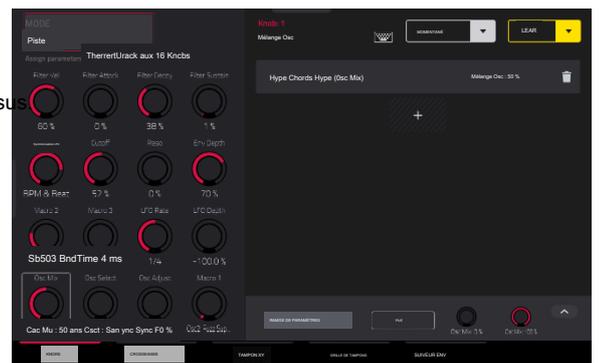
Pour modifier un paramètre appris, suivez les instructions ci-dessus.



Piste : Dans ce mode d'édition, les boutons peuvent contrôler 16 paramètres de piste.

Pour apprendre un paramètre de piste à un bouton, suivez les instructions ci-dessus. Seuls les paramètres de la piste actuelle, des pads ou des groupes de touches de la piste actuelle ou des inserts de la piste actuelle peuvent être sélectionnés dans le cadre d'une commande de macro. Cela n'inclut pas les paramètres Return, Submix ou Main Output.

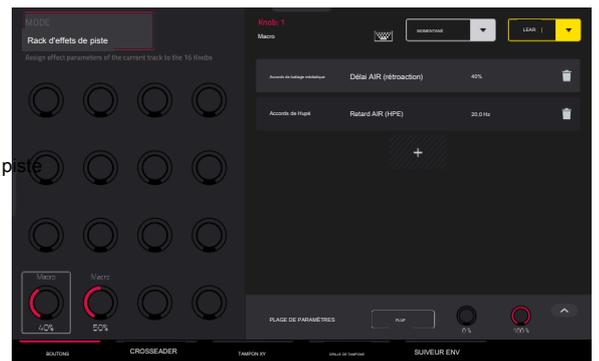
Pour modifier un paramètre appris, suivez les instructions ci-dessus.



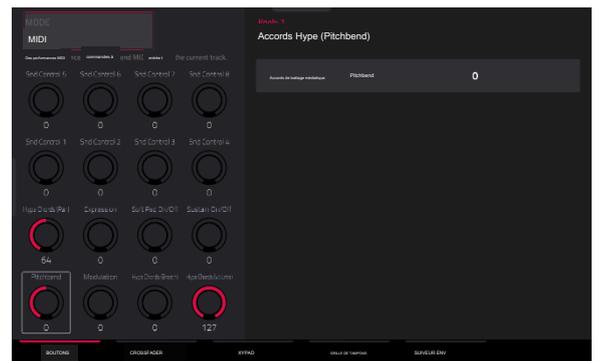
Track FX Rack : Dans ce mode d'édition, les boutons peuvent contrôler 16 paramètres FX Rack. Les affectations peuvent être enregistrées dans le cadre d'un pré-réglage FX Rack.

Pour apprendre un paramètre de rack d'effets de piste à un bouton, suivez les instructions ci-dessus. Seuls les paramètres disponibles dans les effets d'insertion de la piste actuellement sélectionnée peuvent être sélectionnés dans le cadre d'un contrôle macro.

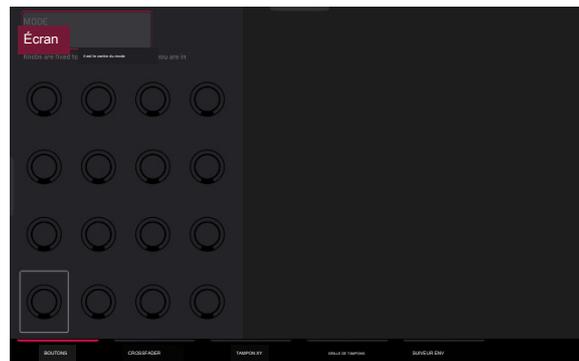
Pour modifier un paramètre appris, suivez les instructions ci-dessus.



MIDI : Dans ce mode, les boutons sont fixés sur une sélection de commandes de performance MIDI, vous permettant de contrôler la modulation, le pitch bend, le sustain et d'autres messages MIDI courants pendant que vous jouez.



Écran : Dans ce mode, les boutons sont fixes pour contrôler un paramètre ou un groupe de paramètres dans le mode actuellement sélectionné (par exemple, Pad Mixer, Sample Edit Mode, etc.).



À tout moment et dans n'importe quel mode, vous pouvez afficher la fenêtre Knobs sur le contenu actuel de l'écran. Cela vous permet de sélectionner rapidement entre les modes de bouton.

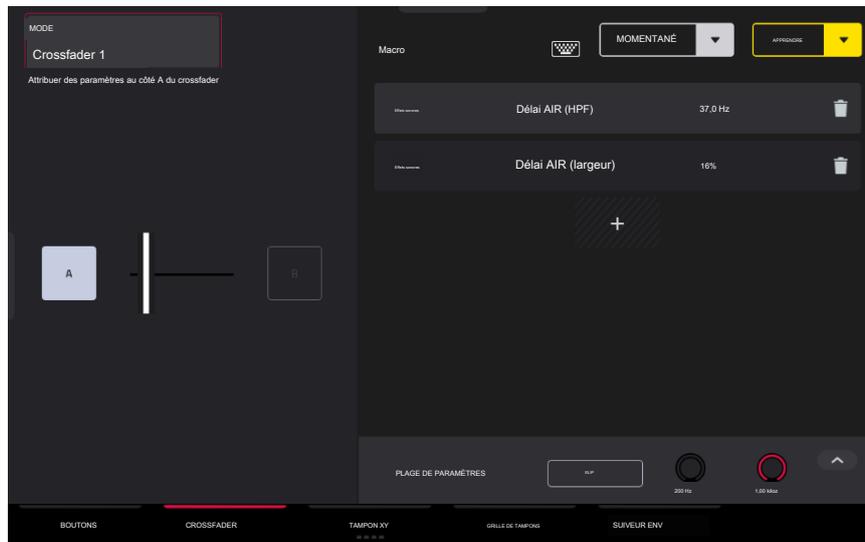
Pour afficher la fenêtre Knobs, maintenez enfoncé le bouton Knobs.

Pour sélectionner un mode de bouton, appuyez sur l'icône correspondante : Volume, Pan, Sends 1-4, Project 1-2, Track, Track FX Rack, MIDI ou Screen.

Pour fermer la fenêtre Knobs, relâchez le bouton Knobs.

Crossfader

Dans l'onglet Crossfader, vous pouvez apprendre n'importe quel paramètre d'automatisation de votre projet au Crossfader de Force.



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

- En mode Macros, appuyez sur le bouton Crossfader en bas de l'écran.
- Maintenez la touche Modifier enfoncée, puis appuyez sur Attribuer A ou Attribuer B.

Il y a 16 scènes crossfader disponibles, qui peuvent être sélectionnées à l'aide du champ Mode en haut à gauche de l'écran. Chaque scène peut être affectée à un ou plusieurs paramètres.

Pour modifier les scènes du crossfader directement à partir du matériel, maintenez la touche Assign A enfoncée, puis appuyez sur Assign B pour passer à la scène suivante. Pour passer à la scène précédente, maintenez la touche Assign B enfoncée, puis appuyez sur Assign A.

Pour apprendre un paramètre du crossfader :

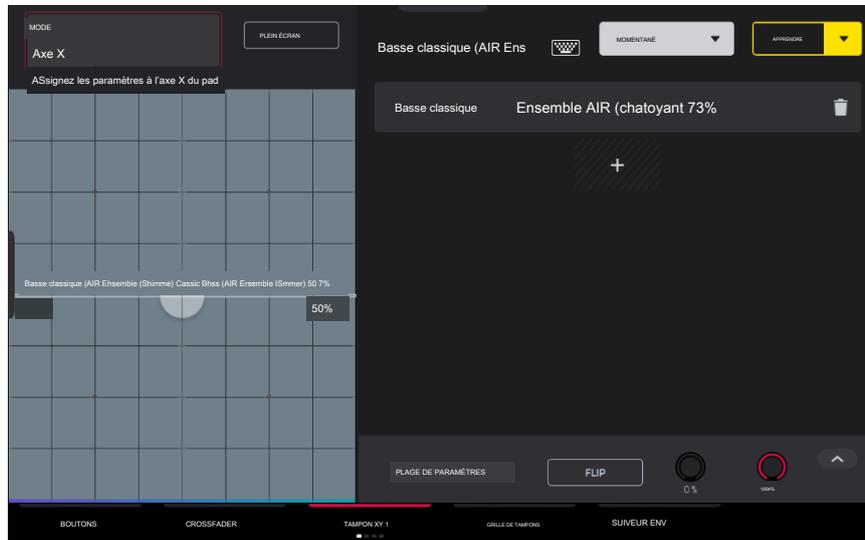
- Assurez-vous que Force n'est pas actuellement en lecture.
- Sélectionnez le paramètre que vous souhaitez attribuer au crossfader. Tout paramètre disponible, y compris les paramètres Track, Pad, Keygroup, Insert, Return, Submix ou Main Output, peut être sélectionné dans le cadre d'un contrôle macro.
- Maintenez enfoncés les boutons Assign A ou Assign B sur Force, puis déplacez n'importe quel paramètre sur l'écran tactile.
Lorsque vous maintenez Assign A enfoncé, le paramètre sera assigné au crossfader avec la valeur minimale sur le côté gauche et la valeur maximale sur le côté droit. Lorsque vous maintenez Assign B enfoncé, le paramètre sera inversé avec la valeur maximale sur le côté gauche et la valeur minimale sur le côté droit.

Pour modifier l'affectation du crossfader, maintenez enfoncée la touche Edit, puis appuyez sur Assign A ou Assign B. Cela vous amènera à l'onglet Crossfader de la page Macros, où vous pourrez utiliser les instructions ci-dessus pour modifier l'affectation.

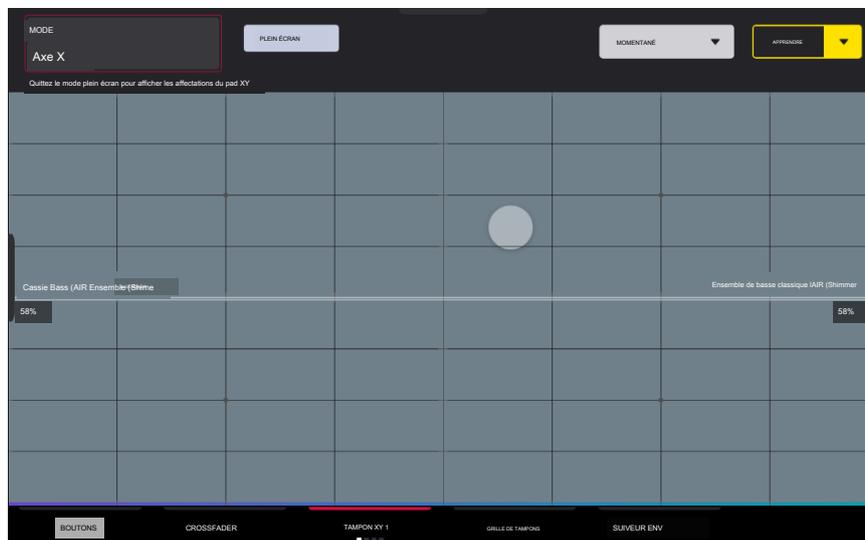
Coussin XY

Dans l'onglet XY Pad, vous pouvez apprendre n'importe quel paramètre d'automatisation de votre projet sur l'un des quatre XY Pads assignables.

Pour parcourir les quatre affectations XY Pad disponibles, appuyez sur l'onglet XY Pad.



Utilisez le champ Mode en haut à gauche de l'écran tactile pour sélectionner la partie du XY Pad à laquelle vous souhaitez attribuer des paramètres. Cela fonctionne comme une collection de différentes macros, vous permettant d'attribuer des paramètres à l'axe X, à l'axe Y, aux colonnes 1 à 8, aux lignes 1 à 8, ou même différents aux axes des quadrants du pavé XY.

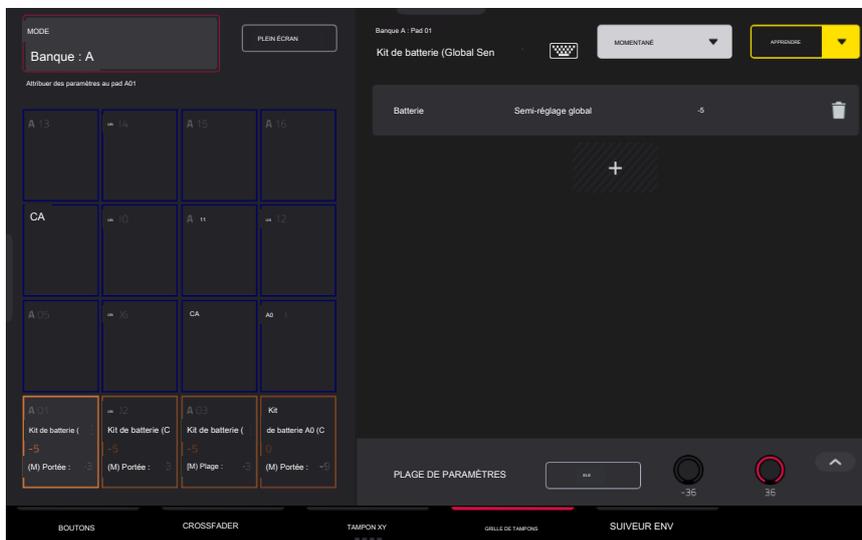


Utilisez le bouton Plein écran pour que le pavé XY actuel remplisse tout l'écran.

Pour apprendre un paramètre sur le pavé XY, suivez les instructions ci-dessus.

Grille de tampons

Dans l'onglet Pad Grid, vous pouvez attribuer n'importe quel paramètre d'automatisation de votre projet à la matrice de pads de Force. L'attribution de paramètres d'automatisation aux pads vous offre une manière plus performante de contrôler les effets et les paramètres du mixeur. Par exemple, vous pouvez attribuer un pad pour couper le son d'un groupe de pistes ou pour activer ou désactiver les effets d'insertion.



Utilisez le champ Mode en haut à gauche de l'écran tactile pour sélectionner la banque de pads à laquelle attribuer des paramètres.

Utilisez le bouton Plein écran pour que la banque de pads actuelle remplisse tout l'écran.

Pour accéder aux macros Pad Grid directement depuis le matériel, effectuez l'une des opérations suivantes :

Maintenez enfoncé le bouton Knobs, puis appuyez sur le bouton Launch/Config pour diviser la matrice de pads entre le lancement des clips et le déclenchement des macros Pad Grid.

Maintenez enfoncé le bouton Knobs, puis appuyez sur le bouton Notes/Config pour diviser la matrice de pads entre la lecture de notes et le déclenchement des macros Pad Grid.

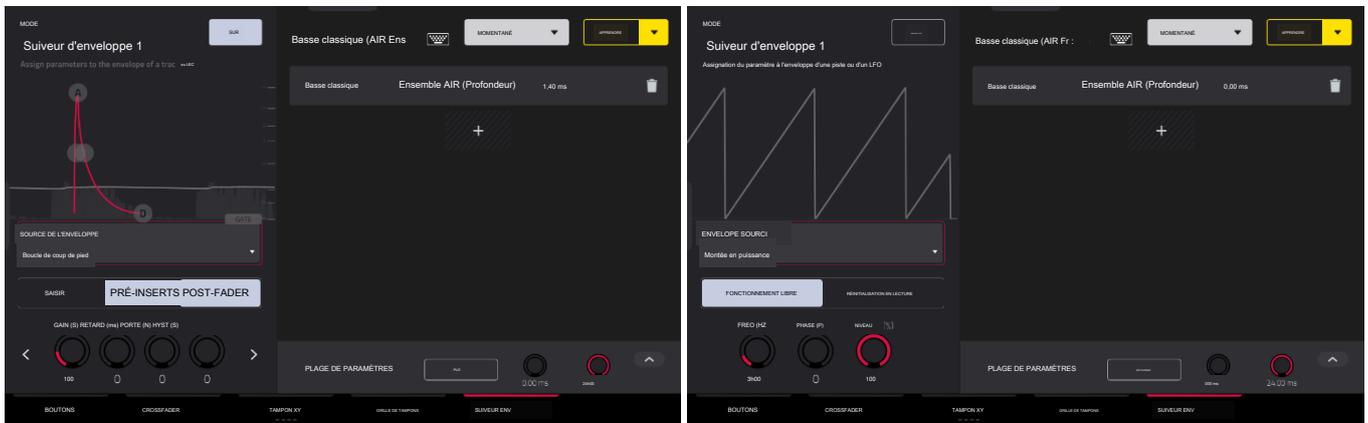
Appuyez et maintenez enfoncé le bouton Knobs, puis appuyez simultanément sur les boutons Launch/Config et Notes/Config pour diviser la matrice de pads entre le lancement de clips dans les quadrants supérieurs et la lecture de notes et le déclenchement des macros Pad Grid dans les quadrants inférieurs.

Lorsque les macros Pad Grid sont actives dans la matrice de pads, vous pouvez utiliser les boutons Edit pour éditer, copier et supprimer les macros de ces commandes directement depuis le matériel.

Pour apprendre un paramètre de la grille de pads, suivez les instructions ci-dessus.

Suiveur d'environnement

Dans l'onglet Env Follower, vous pouvez utiliser un signal audio (tel qu'une grosse caisse) comme signal de contrôle pour créer des effets de side-chain ou de modulation.



Il existe 16 suiveurs d'enveloppe disponibles, qui peuvent être sélectionnés à l'aide du champ Mode en haut à gauche de l'écran tactile.

Appuyez sur le bouton On à côté du champ Mode pour activer ou désactiver l'enveloppe.

Utilisez le champ Enveloppe Source pour sélectionner le signal audio qui sera utilisé comme signal de contrôle pour l'enveloppe. Il peut s'agir de l'audio d'une piste ou, si vous choisissez une piste de batterie, de l'audio d'un pad spécifique. Vous pouvez également sélectionner les pistes de retours, de sous-mixages et de sortie principale, ainsi que des formes LFO (oscillateur basse fréquence) dédiées.

Après avoir sélectionné la source de l'enveloppe, vous pouvez utiliser les champs supplémentaires sur le côté gauche de l'écran tactile pour configurer les paramètres de l'enveloppe. Les paramètres disponibles lorsqu'une piste, un pad ou un groupe de touches est sélectionné comme source d'enveloppe sont les suivants :

Utilisez le sélecteur situé sous le champ Source de l'enveloppe pour définir l'endroit où l'enveloppe est appliquée :

Entrée : L'enveloppe est appliquée à la source d'entrée audio. Cette option n'est pas disponible pour les pads ou groupes de touches individuels.

Pré-inserts : l'enveloppe est appliquée avant tout effet d'insertion.

Post-Fader : l'enveloppe est appliquée à la fin de la tranche de console après tout effet d'insertion et après le niveau de volume défini.

Lecture : L'enveloppe est appliquée lors de la lecture de la piste sélectionnée. Cette option n'est disponible que pour les pistes MIDI et CV.

Utilisez les boutons situés sous le sélecteur d'enveloppe pour régler les paramètres de l'enveloppe. Appuyez sur les flèches pour vous déplacer entre les pages de paramètres, le cas échéant.

Gain (%) ajuste la quantité de gain appliquée à l'enveloppe.

Delay (ms) ajuste le délai en millisecondes après lequel l'enveloppe est déclenchée.

Gate (%) ajuste la quantité de gate appliquée à l'enveloppe

Hyst (%) règle le niveau auquel le portail se ferme après ouverture.

Attack ajuste la quantité d'attaque pour la porte d'enveloppe. Cela peut également être ajusté en appuyant et en faisant glisser la poignée A dans l'affichage de l'enveloppe.

Decay ajuste la quantité de déclin pour la porte d'enveloppe. Cela peut également être ajusté en appuyant et en faisant glisser la poignée D dans l'affichage de l'enveloppe.

Lorsque LFO est sélectionné comme source d'enveloppe, les paramètres disponibles sont les suivants :

Utilisez le sélecteur pour configurer la manière dont le LFO est appliqué à l'enveloppe. Sélectionnez Free-Running pour que le LFO continue même lorsqu'il n'est pas déclenché, ou sélectionnez Reset On Play pour que le LFO revienne à sa configuration de départ lorsqu'il est déclenché.

Utilisez les boutons situés sous le sélecteur pour régler les paramètres du LFO :

Freq (Hz) ajuste la fréquence, en Hertz, du LFO.

Phase () ajuste la phase de démarrage du LFO.

Le niveau (%) ajuste la quantité de LFO appliquée.

Lorsque l'enveloppe du LFO est engagée, vous verrez une représentation du signal du LFO.

Une fois que vous avez configuré la source suiveuse d'enveloppe, utilisez le côté droit de l'écran pour sélectionner le(s) paramètre(s) qu'elle modulera en utilisant les mêmes instructions que ci-dessus.



En mode de contrôle Ableton Live, l'écran de Force affichera une représentation dynamique du logiciel Ableton Live.

Pour démarrer avec Ableton Live Control, vous devrez suivre les instructions dans les sections ci-dessous pour télécharger, installer et configurer les logiciels nécessaires.

Pilote réseau Akai

Le pilote réseau Akai permettra à votre Force de communiquer et de contrôler de manière transparente Ableton Live.

1. Téléchargez le pilote réseau Akai depuis akaipro.com et installez-le en suivant les instructions.
2. Une fois l'installation terminée, redémarrez votre ordinateur.
3. Allumez votre Force.
4. Appuyez sur Menu et appuyez sur Préférences pour ouvrir le menu Préférences.
5. Appuyez sur Wi-Fi pour ouvrir les paramètres Wi-Fi. Assurez-vous que le Wi-Fi est activé, puis connectez-vous à votre réseau sans fil local.

Vous pouvez également connecter Force à votre réseau à l'aide d'une connexion Ethernet. Dans ce cas, sélectionnez Ethernet dans le menu Préférences et assurez-vous que l'option Activé est cochée.
6. Ouvrez l'application Akai Network Driver.
7. Dans le champ Périphérique distant configuré, localisez l'adresse IP et le numéro de série de votre Force et sélectionnez-le. Si vous devez vérifier que vous sélectionnez la bonne unité, vous pouvez afficher les informations réseau sur votre Force dans le menu Wi-Fi en maintenant Shift et en appuyant sur Info.
8. Si vous ne voyez toujours pas le numéro de série et l'adresse IP de votre unité, cliquez sur le bouton Ajouter un appareil pour saisir manuellement l'adresse IP de votre unité.
9. Une fois votre unité configurée avec succès, vous pouvez renommer le bouton. en appuyant sur Renommer un périphérique sélectionné
Lorsque vous avez terminé, vous pouvez fermer l'application Akai Network Driver et ouvrir Ableton Live.

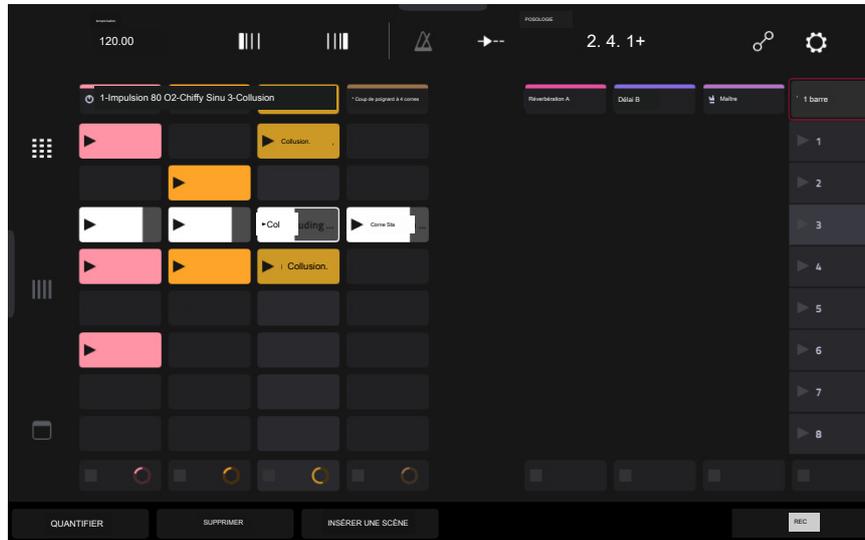
Configuration d'Ableton Live

1. Important : Pour utiliser Force v3.0.4 pour contrôler Ableton Live, vous devrez télécharger et installer Ableton Live 10.1.2 ou version ultérieure.
2. Ouvrez Ableton Live 10.1.2 ou version ultérieure.
3. Ouvrez le menu Préférences en sélectionnant Live > Préférences.
4. Assurez-vous d'avoir sélectionné votre périphérique audio préféré dans l'onglet Audio.
5. Dans l'onglet Link / MIDI, cliquez sur le premier champ Control Surface disponible et sélectionnez Akai Force MPC.
6. Dans la même ligne, sélectionnez Akai Network - DAW Control comme entrée et sortie.
7. Dans la section Ports MIDI, définissez Remote pour l'entrée Akai _Force_MPC et la sortie Akai_Force_MPC sur On.

Une fois les étapes précédentes terminées, vous pouvez commencer à contrôler Ableton Live avec votre Force.

Pour ouvrir le mode Live Control, appuyez sur Menu sur votre Force, puis appuyez sur Live Control. Vous pouvez également maintenir Shift et appuyer sur Matrix.

Pour quitter le mode Live Control, appuyez sur Menu sur votre Force, puis sélectionnez un autre mode. Vous pouvez également maintenir Shift et appuyer sur Matrix pour revenir au mode Clip Matrix.



Le mode Live Control se compose de trois vues principales, qui peuvent être sélectionnées en appuyant sur les onglets sur le côté gauche de l'écran : Vue Matrice, Vue Mélangeur et Vue Contrôle des Périphériques. Cliquez sur les liens pour accéder à cette section.

Dans chacun de ces modes, vous aurez toujours accès aux commandes et fonctions suivantes sur l'écran :

Appuyez sur le nom d'une piste pour la sélectionner.

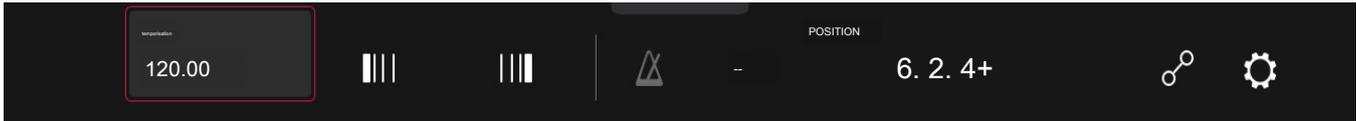
Appuyez sur les icônes d'arrêt en bas de l'écran pour arrêter les clips de la piste sélectionnée.

Appuyez sur le champ Launch Quantize (au-dessus des flèches de lancement de scène) pour définir la valeur Launch Quantize.

Appuyez sur les flèches de lancement de scène sur le côté droit de l'écran pour lancer tous les clips de cette rangée.

De plus, les commandes matérielles de Force sont pré-mappées pour vous donner un contrôle pratique des paramètres et des fonctions. Voir Carte de contrôle pour le mappage complet.

Barre de contrôle



En haut de l'interface se trouve la barre de contrôle. Cette barre d'outils peut être configurée sur l'un des trois préréglages basés sur des cas d'utilisation typiques d'Ableton Live dans la fenêtre Paramètres.

Pour ouvrir la fenêtre Paramètres, appuyez sur l'icône d'engrenage dans le coin supérieur droit de l'écran.

Utilisez le champ Barre de contrôle pour sélectionner l'une des trois configurations prédéfinies : Paramètres, Arrangement ou Performance.

- **Session** : la configuration de l'affichage Session est idéale pour travailler dans la matrice de lancement de clips 8x8 d'Ableton Live.

Utilisez le champ BPM pour régler le tempo dans Ableton Live.

Appuyez sur les icônes Phase Nudge Down et Phase Nudge Up pour diminuer ou augmenter temporairement le tempo dans Ableton Live.

Appuyez sur l'icône du métronome pour activer et désactiver le métronome dans Ableton Live.

Appuyez sur l'icône de suivi pour activer ou désactiver le suivi. Lorsqu'il est activé, l'écran de votre logiciel Ableton Live se déplacera avec la lecture pour garder la position de lecture actuelle en vue. Vous pouvez ajuster le comportement de suivi dans les préférences d'Ableton Live.

Utilisez le champ Position pour sélectionner la position de lecture.

Appuyez sur l'icône + pour activer ou désactiver la superposition d'arrangements MIDI.

Appuyez sur l'icône d'automatisation pour activer et désactiver l'enregistrement automatisé.

Arrangement : La configuration Arrangement est idéale pour travailler avec la vue Arrangement linéaire d'Ableton Live.

Utilisez le champ BPM pour régler le tempo dans Ableton Live.

Utilisez le champ Position pour sélectionner la position de lecture.

Utilisez le champ Start pour sélectionner le point de départ de la boucle Arrangement.

Appuyez sur l'icône de boucle pour activer ou désactiver la boucle d'arrangement.

Utilisez le champ Longueur pour sélectionner la longueur de la boucle d'arrangement.

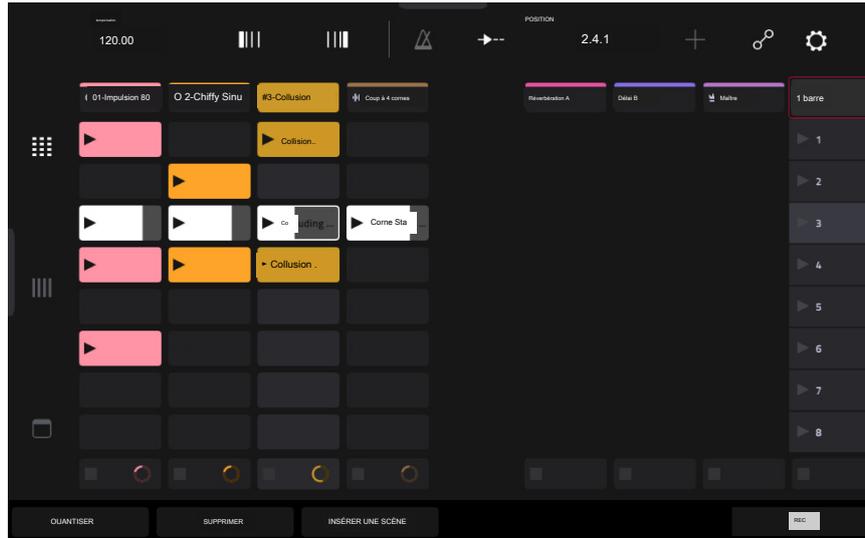
- **Performance** : la configuration Performance est idéale pour les performances en temps réel avec Ableton Live.

Utilisez le champ BPM pour régler le tempo dans Ableton Live.

Appuyez sur les icônes Phase Nudge Down et Phase Nudge Up pour diminuer ou augmenter temporairement le tempo dans Ableton Live.

Utilisez le champ Quantize To pour définir la division temporelle de la quantification : 1/4, 1/8, 1/8T, 1/8 et 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/16 et 1/16T ou 1./32.

Vue matricielle



La vue Matrice fournit un aperçu de la matrice de clips de la vue Session d'Ableton Live, affichant jusqu'à huit pistes et huit rangées de clips. Les pistes affichées sur Force seront affichées dans Ableton Live avec un contour de boîte colorée.

Utilisez les boutons du curseur pour déplacer la vue Matrice d'une ligne ou d'une colonne à la fois.

Appuyez sur le bouton Master pour sélectionner la piste de sortie principale. Cela fera également apparaître les pistes de sortie principale et de départ si elles ne le sont pas déjà.

Toutes les pistes, clips et scènes afficheront la même couleur et les mêmes noms que ceux attribués dans Ableton Live. Les zones de lancement de clips sur Force changeront également de couleur en fonction de l'état de lecture ou d'enregistrement :

Lorsqu'un clip est arrêté, il affichera la couleur définie dans Ableton Live à la fois sur les pads matériels et sur l'écran.

Lorsqu'un clip est en cours de lecture, le pad matériel clignote en vert et le clip à l'écran se remplit de blanc en fonction de la longueur du clip.

Lorsqu'un clip se prépare à enregistrer, il clignote en rouge sur les deux pads matériels et s'affiche jusqu'à ce que la valeur de quantification de lancement soit atteinte.

Lorsqu'un clip est en cours d'enregistrement, il clignote en rouge sur les pads matériels et s'allume en rouge sur l'écran.

Vous pouvez également accéder aux commandes et fonctionnalités suivantes en appuyant sur les boutons en bas de l'écran :

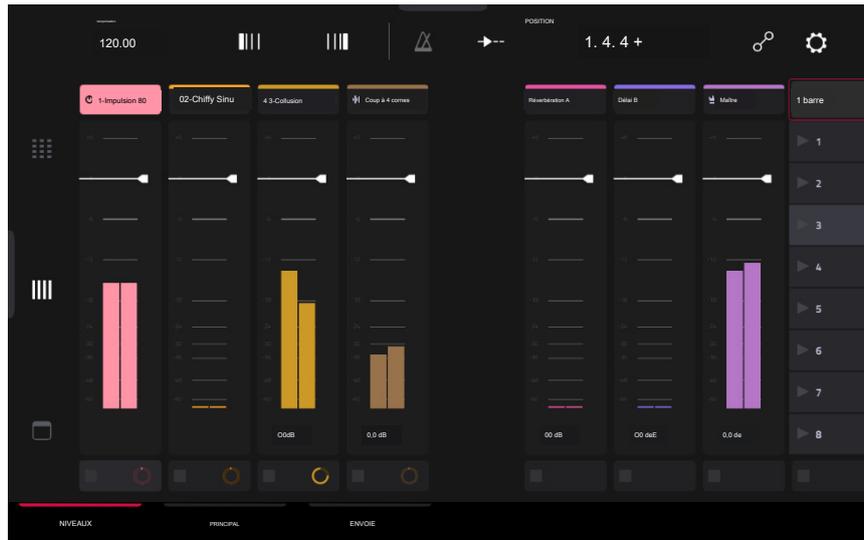
Appuyez sur Quantiser en bas de l'écran pour quantifier le clip actuellement sélectionné en fonction de la valeur Quantiser vers (définie dans les paramètres de contrôle Ableton Live).

Appuyez sur Supprimer en bas de l'écran pour supprimer le clip actuellement sélectionné.

Appuyez sur Insérer une scène en bas de l'écran pour insérer une nouvelle scène après le clip actuellement sélectionné.

Appuyez sur Rec en bas de l'écran pour activer ou désactiver l'enregistrement d'arrangement d'Ableton Live. Utilisez-le pour capturer votre performance de session dans la vue Arrangement.

Vue du mélangeur



La vue Mixer vous permet de contrôler les principales fonctionnalités de mixage d'Ableton Live, telles que les niveaux, le panoramique stéréo, les départs et retours et bien plus encore. Utilisez les onglets en bas de l'écran pour sélectionner les informations à afficher sur l'écran de Force.

- **Niveaux** : L'onglet Niveaux vous donne un aperçu du niveau de volume de vos pistes, y compris les retours et la piste de sortie principale.

Appuyez sur un curseur de niveau, puis utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour régler le niveau de volume de la piste, du retour ou de la sortie principale actuellement sélectionnés. Vous pouvez également appuyer et faire glisser un curseur de niveau pour régler le niveau de volume.

Les curseurs de niveau et les indicateurs de niveau de chaque pad affichent une représentation visuelle du niveau. Appuyez deux fois sur une piste sur l'écran pour ouvrir une grande version du curseur de niveau et de l'indicateur.

Principal : L'onglet Principal vous offre une tranche de console complète avec un certain nombre d'options de mixage pour vos pistes.

Appuyez sur l'activateur de piste (sous le nom de la piste) pour activer ou désactiver (mettre en sourdine) la piste.

Appuyez sur le bouton S pour mettre la piste en solo.

Appuyez sur le bouton d'enregistrement pour armer la piste pour l'enregistrement.

Les curseurs de panoramique de chaque piste affichent une représentation visuelle du panoramique. Appuyez sur un curseur de panoramique, puis utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour régler le panoramique de la piste, du retour ou de la sortie principale actuellement sélectionnés. Vous pouvez également appuyer et faire glisser le curseur de panoramique pour ajuster le panoramique. Appuyez deux fois sur un curseur de panoramique sur l'écran pour ouvrir une grande version du curseur.

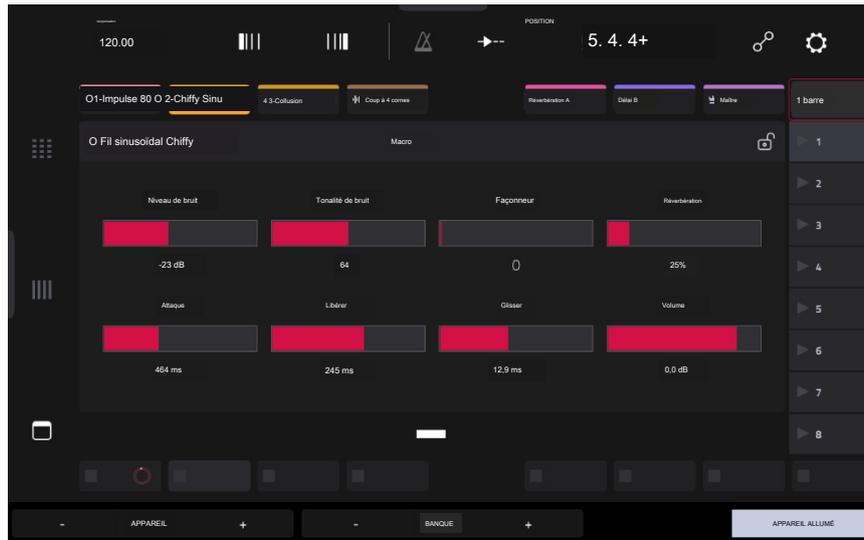
Appuyez sur un curseur de niveau, puis utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour régler le volume de la piste, du retour ou de la sortie principale actuellement sélectionnés. Appuyez deux fois sur un curseur de niveau sur l'écran pour ouvrir une grande version du curseur. Vous pouvez également appuyer et faire glisser un curseur de niveau pour régler le niveau de volume.

- **Sends** : L'onglet Sends vous donne un aperçu des commandes Send et Return dans Ableton Live.

Utilisez les boutons d'envoi pour régler le niveau d'envoi des pistes. Appuyez sur le bouton et utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour régler le niveau. Vous pouvez également appuyer et faire glisser le bouton d'envoi pour régler le niveau d'envoi.

Appuyez sur les icônes A ou B pour attribuer la piste au mixage de repère A ou B d'Ableton Live.

Vue Contrôle des appareils



La vue Contrôle des appareils vous permet de contrôler les instruments MIDI, les effets audio et d'autres appareils dans Ableton Live directement depuis votre Force. La vue actuelle de l'onglet Contrôle des appareils est déterminée par l'icône de la télécommande « main bleue » dans la vue détaillée d'Ableton Live.

Appuyez sur le nom de la piste sous la barre de contrôle pour sélectionner la piste. S'il existe un ou plusieurs appareils associés à la piste, le premier sera affiché ci-dessous.

Appuyez sur l'icône de verrouillage sur le côté droit pour verrouiller les modifications de paramètres sur l'appareil.

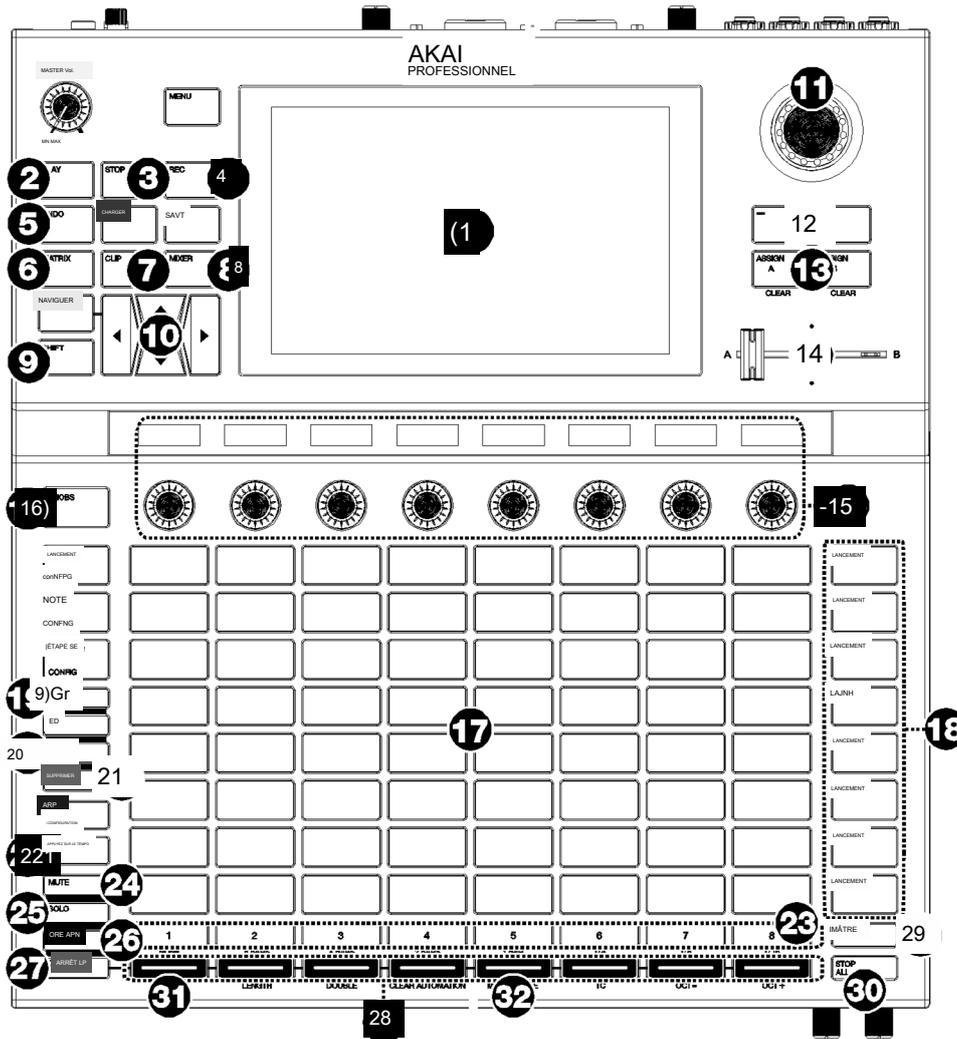
Utilisez les curseurs pour régler les paramètres de l'appareil. Appuyez sur un curseur, puis utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour régler le paramètre. Vous pouvez également appuyer et faire glisser un curseur pour ajuster le paramètre.

Utilisez les boutons Device -et + pour changer de périphérique sur la même piste. Les cases blanches et grises sous les curseurs de paramètres représentent le nombre d'appareils disponibles.

Utilisez les boutons Bank - et + pour parcourir les banques de commandes de l'appareil, si disponibles. Pour les plugins internes d'Ableton Live, vous verrez le nom de la banque actuelle. Pour les plugins tiers, vous verrez le numéro de la banque actuelle.

Appuyez sur Appareil activé pour activer ou désactiver (contourner) l'appareil.

Carte de contrôle



Contrôles de base

	Contrôle des appareils	Fonction Ableton Live
1	Afficher	En mode de contrôle Ableton Live, l'écran de Force affichera une représentation dynamique du logiciel Ableton Live.
2	Jouer	Démarrez la lecture.
3	Arrêt	Arrêtez la lecture.
4	Enregistrement	Activez et désactivez l'enregistrement de session.
5	Défaire	Annulez la dernière action.
6	Matrice	Ouvre l'onglet Matrice de lancement d'Ableton Clip
	Agrafe	Ouvre l'onglet Contrôle des appareils Ableton
8	Mixer	Ouvre l'onglet Mélangeur Ableton.
	Changement	Maintenez ce bouton enfoncé pour accéder aux fonctions des boutons secondaires. Voir Commandes Shift pour plus de détails.
	10 curseurs directionnels	Déplace la matrice de session 8x8 d'une ligne ou d'une colonne. Les emplacements de clips actuellement contrôlés par la grille de lancement de clips de Force sont affichés dans Ableton Live avec une bordure rouge.
	11 Cadran de données	Ajuste le champ en surbrillance.

	Contrôle des appareils	Fonction Ableton Live
12-/+		Diminue ou augmente la valeur du champ en surbrillance.
13	Attribuer A/Attribuer B	Appuyez et maintenez l'un de ces boutons, puis appuyez sur un bouton d'affectation de piste pour attribuer la piste à l'un des mixages de repère d'Ableton Live.
14	Crossfader	Contrôle le crossfader d'Ableton Live pour mélanger les Cue Mixes A et B.
15	boutons	Ajuste les paramètres affichés dans les écrans OLED ci-dessus. Utilisez le bouton Boutons pour basculer entre les boutons 1 à 8 (qui contrôlent le niveau de piste pour les huit pistes actuellement affichées) et les boutons 9 à 16 (qui sont mappés pour contrôler l'appareil sur la piste actuelle, en fonction de l'emplacement du « bleu). main" dans la vue détaillée d'Ableton Live).
	Bouton 16 boutons	Bascule entre les boutons 1 à 8 et les boutons 9 à 16.
17	rampes de lancement de clips	Les pads de Force sont fixés pour le lancement de clips en mode Ableton Live Control.
18	boutons de lancement	Lancez tous les clips de la ligne.
19	Sélectionnez	Appuyez et maintenez ce bouton et appuyez sur un clip pour le sélectionner sans le lancer. Duplique
20	Copie	le clip sélectionné dans le prochain emplacement de clip disponible.
21	Supprimer	Supprime le clip sélectionné.
22	Appuyez sur Tempo	Appuyez sur ce bouton à la fréquence souhaitée pour définir un nouveau tempo dans Ableton Live.
23	sélecteurs de piste 24	Sélectionnez l'une des huit pistes actuelles. La piste sélectionnée sera surlignée en blanc.
	sourdine	Règle les boutons Track Assign sur Mute pour les huit pistes actuelles.
25	Seuls	Règle les boutons Track Assign sur Solo/Cue pour les huit pistes actuelles.
26	Bras d'enregistrement	Règle les boutons Track Assign sur Record Arm pour les huit pistes actuelles.
27	Arrêt du clip	Définit les boutons Track Assign sur Stop Clips pour les huit pistes actuelles.
28	Attribution des pistes	Effectue l'action sélectionnée (Mute, Solo, Rec Arm ou Clip Stop) pour les huit pistes actuelles.
29	Maître	Sélectionne la piste de sortie principale et les départs. Appuyez à nouveau pour revenir à la piste précédemment sélectionnée.
30	Arrêter tout	Arrête tous les clips en cours de lecture ou d'enregistrement.

Commandes Shift : appuyez et maintenez le bouton Shift de Force, puis appuyez sur les boutons suivants pour des actions supplémentaires :

	Contrôle des appareils	Fonction Ableton Live
2	Jouer	Continuez la lecture.
3	Arrêt	Arrêtez la lecture et remettez la position de la chanson à 1:1:1.
5	Annuler	Refaites la dernière action.
10	curseurs directionnels	Déplace la matrice de session 8x8 de huit lignes ou huit colonnes.
23	sélecteurs de piste	Définit la quantification de lancement global sur la valeur indiquée sous le bouton correspondant. La valeur actuelle sera allumée en blanc tant que Shift est maintenu.
31	Quantiser	Quantise le clip actuellement sélectionné à la valeur de grille définie par Force. Pour définir cette valeur, appuyez sur l'icône d'engrenage de réglage en haut à droite de l'écran, puis utilisez le champ Quantize To pour définir la valeur.
32	Métronome	Activez ou désactivez le métronome d'Ableton Live.

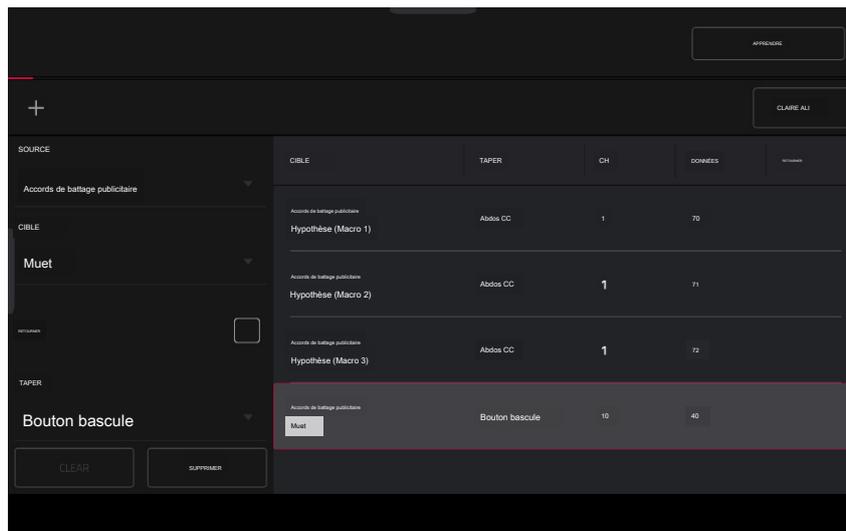
Apprentissage MIDI

Vous pouvez utiliser la fonction MIDI Learn pour attribuer des contrôleurs MIDI externes à divers paramètres de votre projet Force spécifique :

- Paramètres de mixage tels que le volume, le panoramique, la sourdine et le solo pour les pistes, les retours, les sous-mixages et les sorties principales.
 - Paramètres des pads (pour les pistes de batterie et les pistes de clip uniquement) tels que l'accordage, les enveloppes de filtre et d'ampli, les paramètres de couche, les paramètres de LFO et la vélocité.
 - Paramètres de piste, qui dépendent du type de piste.
- Insérez des paramètres d'effets, qui dépendent du type d'effet.

Ces affectations seront enregistrées avec votre projet Force.

Pour accéder au mode MIDI Learn, appuyez sur Menu, puis appuyez sur MIDI Learn.



Chaque affectation comporte les paramètres suivants :

Source : Il s'agit du nom ou du numéro de la piste, du retour, du pré-mixage ou de la sortie principale.

Cible : Il s'agit du nom de la commande ou du paramètre attribué.

Type : Voici le type de message :

Bouton bascule : Lorsque la commande est un bouton, une pression dessus activera ou désactivera sa commande ou son paramètre. Il restera dans cet état jusqu'à ce que vous appuyiez à nouveau dessus.

Bouton momentané : lorsque la commande est un bouton, le maintenir enfoncé activera sa commande ou son paramètre. Relâcher le bouton le désactivera.

Bouton fixe : lorsque le contrôle est un bouton, appuyer dessus enverra sa commande.

Remarque : Lorsque le contrôle est un bouton, appuyer dessus enverra la note MIDI (déterminée par le champ Données).

Abs CC : Lorsque la commande est un bouton, sa rotation enverra son message CC (déterminé par le champ Data) en fonction de la position physique précise du bouton. (Lorsque vous commencez à le tourner, la valeur peut « sauter » de sa valeur actuelle à celle correspondant à la position du bouton.) Ceci est à utiliser avec les boutons qui ont une position maximale et minimale.

Rel CC Offset : Lorsque la commande est un bouton, le tourner enverra le message CC (déterminé par le champ Data), à partir de la valeur actuelle. Ceci est destiné à être utilisé avec des boutons à 360° contrôlant des paramètres qui ont une position maximale et minimale.

Complément de Rel CC 2 : Lorsque la commande est un bouton, le tourner enverra le message CC (déterminé par le champ Data), à partir de la valeur actuelle. Ceci est à utiliser avec les boutons 360° contrôlant les paramètres bipolaires où il y a une position centrale (12h00) (par exemple, panoramique).

Le type est automatiquement détecté en fonction des champs Source et Cible, bien que vous puissiez utiliser ce champ pour l'attribuer manuellement s'il ne le détecte pas correctement.

Ch : C'est le canal MIDI utilisé par le contrôle.

Données : Il s'agit du numéro de note MIDI ou du numéro CC.

Retourner : appuyez sur cette case pour la sélectionner ou la désélectionner. Lorsqu'elle est sélectionnée, la polarité de la commande sera inversée (par exemple, l'état "off" d'un bouton deviendra son état "on" et vice versa).

Pour affecter un paramètre à un contrôle matériel :

1. Appuyez sur Apprendre dans le coin supérieur droit pour l'activer.
- 2 Appuyez sur + sur le côté gauche de l'écran tactile pour créer une affectation « vide » (ses menus Target seront définis sur Aucun et Of).

Vous pouvez également appuyer sur une affectation déjà dans la liste si vous souhaitez la modifier.

3. Déplacez ou appuyez sur la commande souhaitée sur votre contrôleur MIDI. Les champs Type, Ch et Données seront automatiquement attribués.

4. Utilisez le champ Source pour sélectionner une piste, un retour, un pré-mixage ou une sortie principale (pour les pistes de batterie et les pistes de clip, vous pouvez sélectionner la piste entière ou un seul pad à l'intérieur de celle-ci). Le menu Cible indiquera la source que vous avez sélectionnée.

5. Utilisez le menu Target pour sélectionner le paramètre. Votre sélection sera également affichée sous Cible dans la liste.

Le contrôle de votre contrôleur MIDI contrôlera désormais le paramètre Target.

Pour attribuer plus de contrôles, répétez les étapes 2 à 5.

Pour arrêter d'attribuer des commandes, appuyez à nouveau sur Apprendre pour qu'il s'éteigne.

Pour effacer une affectation, appuyez dessus dans la liste, puis appuyez sur Effacer dans le coin inférieur gauche. Vous pouvez également suivre les étapes ci-dessus pour réaffecter son champ Source à Aucun et attribuer son champ Cible à Désactivé.

Pour effacer toutes les affectations, appuyez sur Effacer tout dans le coin supérieur droit.

Pour supprimer une attribution (l'emplacement entier), appuyez dessus dans la liste, puis appuyez sur Supprimer dans le coin inférieur droit.

Mode sons



Le mode Sons vous permet de parcourir facilement les instruments plug-in, d'enregistrer les préréglages favoris et de créer des setlists pour rappeler rapidement des projets pour des performances live.

Pour accéder au mode Sons, appuyez sur Menu, puis appuyez sur Sons.

Lorsque vous consultez le menu Sons ou Favoris, vous pouvez passer à l'autre menu en appuyant sur le premier onglet en bas de l'écran tactile.

Appuyez sur l'icône d'engrenage en haut de l'écran pour ouvrir les paramètres du menu Sons. Ici, vous pouvez définir la vue par défaut du menu Sons sur Instruments ou le préréglage actuel, et activer ou désactiver l'ouverture du mode Track Edit lors du chargement d'un instrument.

Appuyez sur Localiser le préréglage en haut de l'écran tactile pour ouvrir la liste des préréglages pour l'instrument plug-in actuellement sélectionné.

Appuyez sur Modifier l'instrument en bas de l'écran tactile pour ouvrir le mode d'édition de piste et ajuster les paramètres de l'instrument.

Appuyez sur le bouton Instruments pour sélectionner un autre type de programme à rechercher à l'aide de l'interface Sounds. Vous pouvez rechercher des types de programmes Drum, Plugin, Keygroup, Clip, MIDI et CV dans n'importe quelle extension d'usine ou extension utilisateur sur n'importe quel lecteur connecté. Lorsque vous parcourez une extension ou un dossier utilisateur, appuyez sur une cellule pour charger le programme sélectionné.

Lorsque vous recherchez des programmes non-Plugin, vous pouvez également appuyer longtemps sur un espace vide pour définir un emplacement de dossier préféré pour vos programmes enregistrés.

Pour enregistrer un préréglage comme favori :

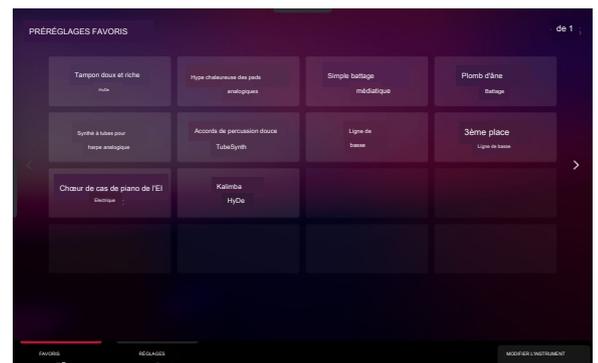
1. Sélectionnez le plugin et le préréglage souhaités à l'aide du menu Sons.
2. Ouvrez le menu Favoris en appuyant sur l'onglet inférieur gauche du menu Sons.
3. Appuyez et maintenez sur un emplacement Favoris vide pour enregistrer le préréglage dans l'emplacement sélectionné.

Pour modifier un emplacement favori existant, appuyez longtemps sur un emplacement favori rempli.

Dans le menu qui apparaît :

Appuyez sur Effacer pour vider l'emplacement.

Appuyez sur Remplacer pour remplacer le favori par le préréglage actuellement sélectionné.



Setlists

Utilisez l'onglet Setlists pour créer une liste de projets à rappeler facilement, par exemple pour une performance en direct.

Pour créer une Setlist :

1. Ouvrez l'onglet Setlist depuis la page Sons.
2. Appuyez longtemps sur un emplacement de Setlist vide, puis appuyez sur Choisir un projet.
3. Dans le navigateur de fichiers qui apparaît, localisez le projet que vous souhaitez ajouter, puis appuyez sur Sélectionner pour le charger.

Pour modifier un emplacement de Setlist existant, appuyez et maintenez sur un emplacement rempli. Dans le menu qui apparaît :

Appuyez sur Choisir un projet pour sélectionner un projet différent pour le même emplacement.

- Appuyez sur Effacer pour vider l'emplacement sélectionné.

Appuyez sur Copier pour copier le projet vers un autre emplacement. Ensuite, appuyez longtemps sur un emplacement vide et appuyez sur Coller.

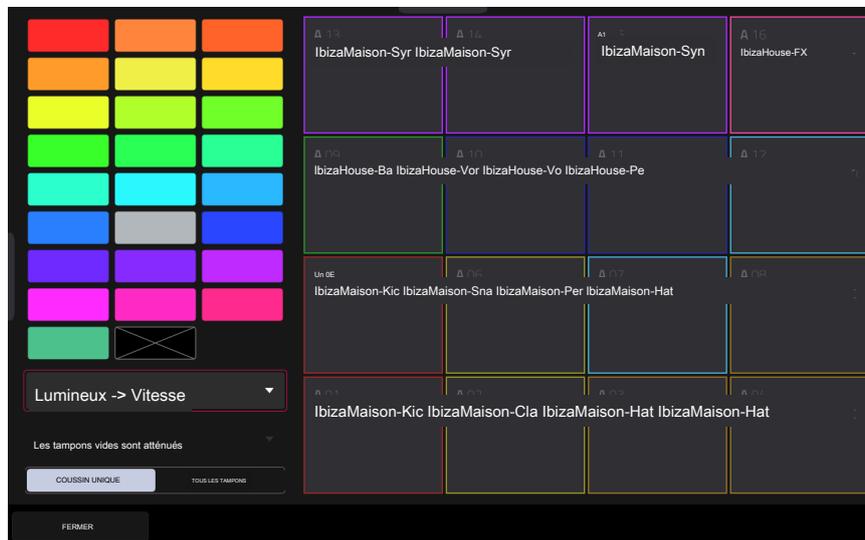
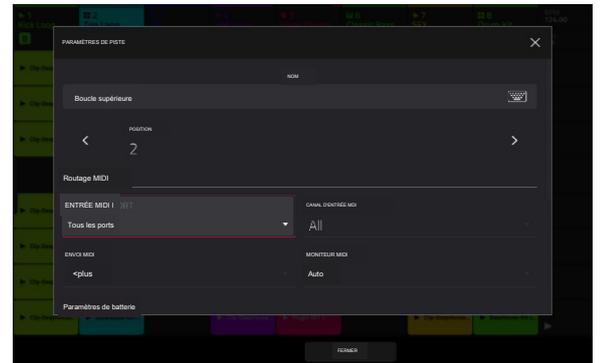
Mode couleur du tampon

Le mode Pad Color vous permet d'attribuer des couleurs spécifiques à vos pads dans une piste de batterie.

Pour accéder au mode Couleur du tampon :

1. Assurez-vous d'avoir d'abord sélectionné une piste de batterie.
2. Accédez au mode Clip Matrix ou au mixeur.
3. Appuyez deux fois sur le nom de la piste en haut de l'écran pour ouvrir la fenêtre Paramètres de la piste.
4. Assurez-vous que le bouton Pads follow track color n'est pas coché. Ensuite, appuyez sur le bouton Modifier les couleurs du pad.

Important : si vous êtes déjà en mode Pad Color et que vous souhaitez attribuer des couleurs de pad à une autre piste, quittez d'abord le mode Pad Color, puis sélectionnez la piste dans un autre mode.



Utilisez le champ dans le coin inférieur gauche pour définir la manière dont les voyants des pads s'afficheront :

Off : Les pads seront éteints, que vous les jouiez ou non.

Vélocité classique : les pads seront éteints lorsque vous ne les jouez pas. Lorsque vous appuyez dessus, ils s'allumeront avec des couleurs en fonction de la vitesse : le rouge indique une vitesse élevée, le jaune indique une vitesse faible.

Corrigé : les pads seront éclairés avec les couleurs qui leur sont assignées, que vous les jouiez ou non.

Off->Velocity : Les pads seront éteints lorsque vous ne les jouez pas. Lorsque vous appuyez dessus, ils s'allumeront avec la couleur qui leur est assignée avec une luminosité qui correspond à la vitesse.

Dim->Velocity : Les pads seront faiblement éclairés lorsque vous ne les jouez pas. Lorsque vous appuyez dessus, ils s'allumeront avec la couleur qui leur est assignée avec une luminosité qui correspond à la vitesse.

Bright->Velocity : Les pads seront fortement éclairés lorsque vous ne les jouez pas. Lorsque vous appuyez dessus, ils s'allumeront avec la couleur qui leur est assignée avec une luminosité qui correspond à la vitesse.

Utilisez le champ Pads vides dans le coin supérieur gauche pour définir la façon dont les pads vides s'afficheront :

Pads vides éteints : Les pads sans aucun son resteront éteints.

Les pads vides sont atténués : les pads sans son resteront plus faiblement éclairés que les pads avec des sons assignés.

Pads vides normaux : les pads sans aucun son apparaîtront de la même manière que les pads auxquels des sons sont attribués.

Utilisez la sélection Single Pad/All Pads pour déterminer si vous définissez la couleur d'un seul pad ou de All Pads.

Astuce : pour attribuer rapidement cette couleur à tous les pads de la piste, maintenez enfoncée la touche Shift tout en appuyant sur un bouton de couleur.

Utilisez les boutons de couleur pour sélectionner la couleur que vous attribuez.

Astuce : pour sélectionner le bouton de couleur correspondant à la couleur d'un pad spécifique, maintenez enfoncée la touche Shift, puis appuyez sur le pad ou appuyez dessus sur l'écran.

Appuyez sur un pad de votre matériel Force ou appuyez dessus sur l'écran pour lui attribuer la couleur sélectionnée.

Effets et paramètres

Ce chapitre répertorie les effets disponibles. Pour en savoir plus sur le fonctionnement des effets avec Force, veuillez consulter Fonctionnalités générales > Effets.

Remarque : Certains de ces effets ont une version « sync » (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 tarif basé sur des triplets.

Retard/Réverbération

Options : AIR Delay, AIR Diff Delay, AIR Multitap Delay, AIR Non-Lin Reverb, AIR Reverb, AIR Spring Reverb, Delay Analog Sync, Delay Analog, Delay HP, Delay LP, Delay Mono Sync, Delay Mono, Delay Multi-Tap , Delay Ping Pong, Delay Stereo, Delay Sync (stéréo), Delay Tape Sync, Reverb In Gate, Reverb Large 2, Reverb Large, Reverb Medium, Reverb Out Gate, Reverb Small, Sample Delay

Retard AIR

Il s'agit d'un effet de ligne à retard classique avec un filtre à rétroaction variable.
Des paramètres supplémentaires de ratio et de largeur vous permettent d'obtenir une large gamme d'effets de retard stéréo.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Temps		
Synchronisation désactivée	1 ms -2,00 s 1/	388 ms 1/
Synchronisation activée	32 - 8/4	8D
Synchroniser	Désactivé, activé	Désactivé
Commentaires	0-100%	40%
Mélanger	0-100% (sec-humide)	50%
Rapport de retard	50h100 - 100h50	100:100
Largeur du	20,0 Hz-1,0 kHz	20,0 Hz 0-100 %
délai HPF	Amortissement	100 %
du feedback 1,0- 20,0 kHz	Résolution du	20,0 kHz
feedback 0-100 % Fdbk. Réso		0%
Freg 100 Hz-10,0 kHz	1,0 kHz	

Délai de différence AIR

Il s'agit d'un effet de ligne à retard synchronisé sur le tempo de votre session et utilisant une quantité de diffusion réglable pour émuler la dissipation des échos dans l'espace réverbérant.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Temps	Synchronisation désactivée : 1 à 1 000 ms	161 ms 1/
	Synchronisation 1/64 – 4/4 (y compris les variantes Triplet et Dotted)	16D
Synchroniser	Désactivé, activé	Sur
Largeur	0-100%	100%
Mélanger	0-100% (sec-humide)	40%
Retour	0-100%	50%
Fdbk. Diffusion	0-100%	40%
Fdbk. Coupe-bas	0-100%	35%
très	20,0 Hz-1,00 kHz	20,0 Hz
Poêle	-100 - 0 - +1009%	0%

Délai multitap AIR

Cet effet est un plugin de delay polyvalent et créatif avec une large gamme d'applications allant des retards stéréo subtils aux motifs répétitifs complexes.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Retard	Synchronisation activée : 1/16–8/4	4/4
	Synchronisation désactivée : 0 ms 4,00 s	2,25 s
Retour	0-100%	50%
Mélanger	-100,0 -0,0 dB	-50,0 dB
De/À	Varie	Appuyez sur 5/Entrée
Synchroniser	Désactivé, activé	Sur
Coupe basse	20,0 Hz-1,00 kHz	500 Hz
Coupe haute	1,00 kHz – 20,0 kHz	2,00 kHz
1-5	Désactivé, activé	Sur
Appuyez sur Retard	10,0 ms -10,0 s	Varie
Poêle	L100-C-R100	Varie
Niveau	-Inf- 0,0 dB	0,0 dB

Réverbération AIR sans Lin

Il s'agit d'un effet spatial, conçu pour produire une ambiance synthétique et traitée avec des effets de réverbération spéciaux et inversés.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Pré-délai	0-250 ms	Oh madame
Retard à sec	0-1500 ms	Oh madame
Temps	0-1000 ms	250 ms
Mélanger	0-100% (sec-humide) 50%	
Diffusion	0-100%	100%
Largeur	0-100%	50%
Forme	Fermé, inversé	Fermé
Coupe-bas	20,0 Hz-1,00 kHz 141 Hz	
Coupe haute	1,00-20,0 kHz	9,46 kHz

Réverbération AIR

Il s'agit d'un effet spatial, avec une large gamme de types de réverbération pour ajouter de l'espace ou de la pièce à votre signal audio.

Réverbération	Paramètre	Valeurs	Valeur par défaut O	
des ongles	Pré-délai	0-250 ms	ms	
	Taille de la pièce	0-100%	100 %	
	Temps	0,4 ms - +inf s	1,9 s	
	Mélanger	0-100%	50 %	
Première réflexion	Taper	Arrêt, Cabine, Club, Salle, Petite Chambre, Chambre Moyenne, Grande Chambre, Petit Studio, Grand Studio, Scène de Musique, Philharmonie, Salle de Concert, Église, Opéra, Vintage 1, Vintage 2	Desactive	
	Longueur	0-100%	100%	
	Mélange ER/queue	0-100%	50%	
Réverbération	Largeur d'entrée	0-100%	0%	
	Largeur de sortie	0-100%	0%	
	Retard	0-250 ms	Oh madame	
Chambre	Ambiance	0-100%	0%	
	Densité	0-100%	100%	
Fréquence haute/basse	Salut fréquence	Temps	-100 -0-100%	0%
		Freg	2,00-20,0 kHz	6,32 kHz
		Couper	1,0 à 20,0 kHz	9,46 kHz
	Basse fréquence	Temps	-100 -0- 100%	0%
		Freg	20,0 Hz-2,00 kHz	200 Hz
		Couper	1-1000 Hz	1 Hz

Réverbération à ressort AIR

Il s'agit d'un effet spatial, conçu pour imiter le son d'un réservoir de réverbération à ressort.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Pré-délai	0-250 ms	3 ms
Temps	1,0-10,0 s	4,0 s
Mélanger	0-100 (sec-humide)	50%
Diffusion	0-100%	100%
Largeur	0-100%	0%
Coupe basse	20,0 Hz-1,0 kHz 141 Hz	

Retarder la synchronisation analogique

L'Analog Delay est similaire au Mono Delay, sauf qu'il est conçu pour émuler un delay analogique de style "Bucket Brigade". Ce delay a un caractère unique qui donne un son plus chaud en ajoutant de subtiles imprécisions de phase et de timing.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Sec/Humide	0-100 (sec-humide)	50
Temps	1 mesure – 1/16 triolets 1/4	
Retour	0-100	50
Rampe	0-100	50

Retard analogique

L'Analog Delay est similaire au Mono Delay, sauf qu'il est conçu pour émuler un delay analogique de style "Bucket Brigade". Ce delay a un caractère unique qui donne un son plus chaud en ajoutant de subtiles inexactitudes dans la phase et le timing.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Sec/humide	0-100 (sec-humide)	50
Temps	2-2000 ms	100
Retour	0-100	25

Retard HP

Le HP Delay est identique au Mono Delay, mais il utilise un filtre passe-haut résonant dans la ligne à retard.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Sec/humide	0-100 (sec-humide)	50
Temps	2-2000 ms	100
Retour	0-100	50
Couper	0-100	33
Résonance	0-100	33

Retard LP

LP Delay est identique au Mono Delay, mais il utilise un filtre passe-bas résonnant dans la ligne à retard.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Sec/humide	0-100 (sec-humide)	50
Temps	2-2000 ms	500
Retour	0-100	50
Couper	0-100	50
Résonance	0-100	20

Retarder la synchronisation mono

Cet effet mono retarde le signal d'origine pendant une période de temps spécifiée (synchronisée avec le tempo du projet) et le lit sur une période de temps réglable.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Sec/humide	0-100 (sec-humide)	50
Temps	1 barre - 1/16 triolets 1/4	
Retour	0-100	50
Amortissement	0-100	100

Retard Mono

Cet effet mono retarde le signal original pendant une période de temps spécifiée et le lit sur une période de temps réglable.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Sec/Humide	0-100 (sec-humide)	50
Temps	2-2000 ms	100
Retour	0-100	25
Amortissement	0-100	100

Retarder les prises multiples

Ce delay est un delay mono doté de trois générateurs de delay avec des temps de retard et une position stéréo réglables indépendamment.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
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	0-100	25
Casserole 1	0-100	50
Casserole 2	0-100	50
Casserole 3	0-100	50
Amortissement	0-100	100
Gagnez 1	0-100	25
Gagnez 2	0-100	25
Gagnez 3	0-100	25

Retarder le ping-pong

Ce délai stéréo vous permet de définir différents temps de retard pour ses répétitions gauche et droite.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Sec/humide	0-100 (sec-humide)	50
Temps restant	2-2000 ms	100
Il est temps, c'est vrai	2-2000 ms	100
Retour	0-100	25
Amortissement	0-100	100

Retard stéréo

Stereo Delay fonctionne de la même manière que Mono Delay mais en véritable stéréo.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Sec/humide	0-100 (sec-humide)	50
Temps	2-2000 ms	100
Retour	0-100	25
Amortissement	0-100	100

Synchronisation différée (stéréo)

Cet effet est le même que Delay Stereo mais est synchronisé avec le tempo du projet.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Sec/humide	0-100 (sec-humide)	50
Temps	1 barre - 1/16 triolets 1/4	
Retour	0-100	50
Amortissement	0-100	100

Retarder la synchronisation de la bande

Tape Delay émule un système de retard utilisant une boucle de bande analogique et une série de têtes de bande pour produire un effet d'écho. Ce type de delay produit un son d'écho très distinct, souvent entendu dans la musique de style reggae et dub.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Sec/humide	0-100 (sec-humide)	50
Temps	1 mesure - 1/16 triolets 1/4	
Retour	0-100	50
Rampe	0-100	50
Tête 1	0-100	100
Tête 2	0-100	
Tête 3	0-100	
Tête 4	0-100	
Tonifier	0-100	50
Propagé	0-100	50
Waouh et flottement	0-100	50

Réverbération dans la porte

Il s'agit d'une réverbération hall avec un contrôle supplémentaire. L'effet de réverbération est coupé lorsque l'entrée descend en dessous du niveau défini dans le paramètre Gate In.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Sec/humide	0-100 (sec-humide)	50
Pré-délai	1-100	50
Première réflexion	0-100	50
Densité	0-100	50
Diffuser	0-100	50
Pourriture	0-100	75
Coupe Lo	0-100	10
Coupe haute	0-100	10
Porte d'entrée	0-100	

Réverbération Large 2

Il s'agit d'un effet spatial moins gourmand en CPU, imitant le son d'une grande salle.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Sec/Humide	0-100 (sec-humide)	50
Pré-délai	1-100	50
Première réflexion	0-100	50
Densité	0-100	50
Diffuser	0-100	50
Pourriture	0-100	75
Coupe Lo	0-100	10
Coupe haute	0-100	10

Réverbération grande

Il s'agit d'un effet spatial conçu pour imiter le son d'une grande salle.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Sec/humide	0-100 (sec-humide)	50
Pré-délai	1-100	50
Réflexion précoce 0-100		80
Densité	0-100	50
Diffuser	0-100	50
Pourriture	0-100	75
Coupe Lo	0-100	10
Coupe haute	0-100	10

Réverbération moyenne

Il s'agit d'un effet spatial conçu pour imiter une pièce de taille moyenne.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Sec/humide	0-100 (sec-humide)	50
Pré-délai	1-100	50
Première réflexion	0-100	50
Densité	0-100	50
Diffuser	0-100	50
Pourriture	0-100	50
Coupe Lo	0-100	15
Coupe haute	0-100	10

Porte de sortie de réverbération

Il s'agit d'une réverbération de salle dotée d'un contrôle supplémentaire. L'effet du paramètre de réverbération est coupé lorsque la sortie descend en dessous du niveau défini dans le paramètre Gate Out.

Plage de valeurs

Valeur par défaut

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Sec/humide	0-100 (sec-humide)	50
Pré-délai	1-100	50
Première réflexion	0-100	50
Densité	0-100	50
Diffuser	0-100	50
Pourriture	0-100	75
Coupe Lo	0-100	10
Coupe haute	0-100	10
Porte de sortie	0-100	

Réverbération petite

Il s'agit d'un effet spatial conçu pour imiter une petite pièce.

Paramètre

Plage de valeurs

Valeur par défaut

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Sec/humide	0-100 (sec-humide)	50
Pré-délai	1-100	50
Première réflexion	0-100	50
Densité	0-100	50
Diffuser	0-100	50
Pourriture	0-100	50
Coupe Lo	0-100	15
Coupe haute	0-100	10

Exemple de délai

Cet effet est un plugin de retard utilitaire qui peut retarder les canaux gauche et droit de différentes petites quantités pour desserrer les éléments de percussion ou ajouter de la largeur stéréo.

Paramètre

Plage de valeurs 0

Valeur par défaut

Paramètre	Plage de valeurs 0	Valeur par défaut
Gauche /	à 11 025 échantillons ou 0,0-250,0 ms	0 échantillons ou 0,0 ms
Échantillons/Échantillons MS, MS Link		Échantillons
désactivé,	activé	désactivés

Dynamique

Options : Tranche de console AIR, Compresseur AIR, Limiteur AIR, Maximiseur AIR, Noise Gate AIR, Pompeur AIR, Transient AIR, Compresseur de bus, Opto compresseur, Compresseur VCA, Compresseur Vintage, Entrée Mother Ducker, Mother Ducker, Transient Shaper

Tranche de console AIR

Ce plugin spécialement conçu combine plusieurs effets avec une interface rapide. La section EQ fournit un filtre passe-haut, des étagères basses et hautes et une bande médiane entièrement paramétrique. Pour la dynamique, les algorithmes AIR Compressor et Gate sont parfaits pour obtenir des sons de batterie percutants.

Langulette	Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
	EQ Enable	Activé, contourner	Activé
	Gate Enable	Activé, contourner	Activé
	Comp Enable	Activé, contourner	Activé
	Output	-Inf- +24,00 dB -12,	0,00 dB
égaliseur	High Shelf Gain	0 -+12,0 dB 1,20 -	0,0 dB
	High Shelf Freq	20,0 kHz -18,0 -+	6,00 kHz
	Mid Gain	18,0 dB	0,0 dB
	Fréquence	40,0 Hz-16,0 kHz 0,	247 Hz
	Moyenné	40-10,00	1h00
	Gain de plateau faible	-12,0-+12,0 dB 20,0	0,0 dB
	Fréquence de plateau	Hz-1,00 kHz 0-1 000 Hz	100 Hz
	faible Filtre		0 Hz
Porte/Comp	HP Seuil de seuil	-120,0 -0,0 dB	-120,0 dB
	Profondeur de	0 à 120,0 dB	-120,0 dB
	Attaque de porte	0,01 à 1 000,00 ms 1,	0,18 ms
	Gate Release	00 à 3 000,00 ms 0,0	7,40 ms
	Comp Seuil	à 60,0 dB	0,0 dB
	Comp Ratio	1,0:1 -100,0:1	3,9:1
	Comp Attaque	100 us - 300 ms	5,48 ms
	Comp Release	10,0 ms - 4,00 s	200 ms

Compresseur d'AIR

Cet effet de compresseur de base modifie la plage dynamique d'un signal en réduisant automatiquement son gain s'il dépasse un certain niveau (le seuil).

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Seuil	-60,0 - 0 dB	-48,0 dB
Rapport	1,0:1 - 100,0:1	3,9:1
Sortir	0,0-30,0 dB	15,0 dB
Mélanger	0-100% (sec-humide)	100%
Genou	0-100%	50%
Attaque	100 us -300 ms	5,48 ms
Libérer	10,0 ms - 4,00 s	200 ms

Limiteur d'AIR

Il s'agit d'un limiteur anticipé parfait pour le mastering ou le mixage.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Gagner	-12,0 -36,0 dB	0,0 dB
Plafond	-24,0 - 0,0 dB	0,0 dB
Regarder vers l'avant	0,0-20,0 ms	0,0 mS
Libérer	10,0 ms - 10,0 s	316 ms
LF Mono	10,0 Hz -1,00 kHz	10,0 Hz

Maximiseur d'AIR

Cet effet est un limiteur optimisé pour le mastering professionnel.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Seuil	-40,0 - 0,0dB	-20,0 dB
Plafond	-20,0-0,0 dB FS	-5,0 dB FS
Regarder vers l'avant	0,0 -20,0 ms	0,0 ms
Genou	Dur, doux	Dur
Libérer	10,0 ms - 10,0 s	316 ms
LF Mono	10,0 Hz -1,00 kHz	10,0 Hz

Porte anti-bruit AIR

Cet effet est similaire à un compresseur, mais au lieu d'atténuer le signal audio qui dépasse un seuil, un noise gate atténue le signal audio qui tombe en dessous d'un seuil d'une quantité définie. Cela peut aider à réduire le bruit de fond dans votre signal audio.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut -
Seuil	-120,0 - 0,0 dB	48,0 dB -
Filtre	0 dB-120,0 dB	120 dB
antibruit de	Désactivé,	Désactivé
profondeur Denoise	activé -120,0-0,0	-60,0 dB
Thresh	dB 0,01-1 000,00 ms	0,18 ms
Prise	0-1 000 ms	250 ms
Libérer	1,00 -3000,00 ms	7,40 ms

Pompe à air

Cet effet crée un effet de pompage rythmique, similaire à celui de la compression sidechain.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Profondeur	0-100 %	80%
Vitesse	Barre, 1/2-1/32T	1/4
Forme de libération	0-100%	10%
Décalage de déclenchement	-100,0 -+100,0 ms 0,0 ms	
Attaque	0-100%	5%
Maintenir	0-100%	10%
la libération	0-100%	60%

AIR Transitoire

Cet effet est utilisé pour améliorer ou adoucir les phases d'attaque et de relâchement du matériel audio.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Attaque	-100-0 - +100%	0%
Forme d'attaque	0-100%	50%
Soutenir	-100- 0 – +100%	0%
Sortir	-20,0 – +20,0 dB	0,0 dB
Limite	Désactivé, activé	Sur

Compresseur d'autobus

Il s'agit du compresseur le plus transparent, capable d'effectuer des réglages de volume substantiels sans artefacts.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Sec/humide	0-100 (sec-humide)	100
Attaque	0-100	50
Libérer	0-100	50
Seuil	-50 -0dB	
Rapport	1-20	1
Vieille école	Désactivé, activé	Désactivé
Sortir	-6-24dB	

Compresseur Opto

L'Opto Compressor est calqué sur un type de compresseur vintage utilisant un circuit optique pour contrôler la réduction du volume du signal d'entrée. Ces compresseurs sont généralement associés à des caractéristiques d'attaque et de relâchement douces et discrètes.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Sec/humide	0-100 (sec-humide)	100
Saisir	-6 à 18 dB	
Attaque	0-100	50
Libérer	0-100	50
Seuil	-50 -0dB	0
Rapport	1-20	
Genou	1-100	1
Sortie	-6 -24 dB	

Compresseur VOCA

Ce compresseur a un son plus moderne, avec un son légèrement plus transparent. Un compresseur VCA a tendance à avoir des temps d'attaque et de relâchement plus rapides qu'un compresseur Opto.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Sec/humide	0-100 (sec-humide)	100
Saisir	-6- 18dB	
Attaque	0-100	50
Libérer	0-100	50
Seuil	-50-0dB	0
Rapport	1-20	
Genou	1-100	
Sortir	-6-24dB	

Compresseur Vintage

Ce compresseur a un son similaire aux compresseurs à lampes classiques, avec leur réponse douce mais pompante et une touche de saturation à lampes.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Sec/humide	0-100 (sec-humide)	100
Saisir	-6-18dB	
Attaque	0-100	50
Libérer	0-100	50
Seuil	-50 -0dB	
Rapport	1-20	
Genou	1-100	1
Sortir	-6-24dB	

Entrée de Mother Ducker

Ajoutez cet effet en tant qu'insert à la piste que vous souhaitez utiliser comme entrée de déclenchement, telle qu'une piste de grosse caisse.

Plage de valeurs du paramètre	Valeur par défaut
À	Autobus 1-8
	Autobus 1

Mère Canard

Ajoutez cet effet en tant qu'insert à la piste à laquelle vous souhaitez appliquer l'effet d'atténuation de la plage de valeurs du paramètre. Utilisez les indicateurs de niveau pour surveiller le niveau de votre entrée de déclenchement et ajustez les paramètres Threshold et Ratio pour ajuster la quantité d'atténuation. Les paramètres Attack et Release peuvent être utilisés pour sculpter l'enveloppe de la réduction de gain afin d'obtenir exactement l'effet de pompage que vous recherchez. Mother Ducker dispose de huit bus internes afin que vous puissiez configurer plusieurs tranches de console avec des effets d'atténuation provenant de différentes sources.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Rapport	1.00:1 - 60.00:1	6h00:1
Genou	0,000 -6,000 dB	0,000 dB
Attaque	1,0 à 1 000,0 ms	10,0 ms
Gain du	1,0 à 1 000,0 ms	100,0 ms
seuil de	-100 000- 0,000 dB -6,021 dB -100 000- +12	
libération	000 dB -0,000 dB On, Off On Bus 1	
Gain automatique à		
partir de	Autobus 1-8	

Façonneur transitoire

Un shaper de transitoires peut être utilisé pour améliorer ou adoucir les phases d'attaque et de relâchement du matériel audio.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Sec/humide	0-100 (sec-humide)	100
Attaque	0-100	50
Libérer	0-100	50
Sortir	0-100	50

Égaliseur/Filtre

Options : AIR Enhancer, AIR Filter Gate, AIR Filter, AIR Kill EQ, AIR Para EQ, AIR Vintage Filter, HP Filter Sweep, HP Filter Sync, HP Filter, HP Shelving Filter, LP Filter Sweep, LP Filter Sync, LP Filter, Filtre en étagère LP, PEQ 2 bandes, 2 étagères, PEQ 4 bandes

Améliorateur d'AIR

Cet effet améliore les fréquences basses et hautes à large bande du signal audio.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Gain élevé	0,0-12,0 dB	0,0 dB
Gain faible	0,0-12,0 dB	0,0 dB
Sortir	-Inf-0,0 dB	0,0 dB
Frég. Haut	1,0 à 10,0 kHz	3,16 kHz
Frég. Faible	40,0 à 640 Hz	160 Hz
Harmoniques	0,0-12,0 dB	0,0 dB
Phase	+ (positif), - (négatif)	

Porte de filtre à AIR

Cet effet découpe votre signal audio en motifs rythmiques avec un filtrage, une amplitude et un panoramique variables.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Modèle	Droit, Pulse, Pumper, Marching, Fader, Offbeats, Off+Pan, LR Pan, LL/RR Pan, Slow Pan, Rand Pan, Plus court, plus long, inversé, aléatoire, Keyed 1-2, Half Time, 12-Step, Esquivé, Transe 1-6, Tech 1-6	Droit
Taux	1/2-1/32, y compris pointillé et triplet 1/16	
Balancoire	50,0-66,7%	50,0%
Mélanger	0-100%	100%
Mode filtre	Arrêt, LP, BP, HP, Phaser	LP
Coupure du filtre	-100 -0- 100%	0%
Résolution du filtre	-100- 0- 100 %	0%
Attaque de porte	0-100%	25%
Prise de porte	0-100%	50%
Gate Release	0-100%	25%
Mod LFO Vague	Aléatoire; 2-12, 16, 24, 32, 48, 64, 96, 128, 192, 256 étapes	Aléatoire
Mod Env.	-100- 0- 100 %	0%
Module LFO	0-100%	0%

Filtre à air

Cet effet applique un filtre au signal audio, puis applique une saturation ou une réduction sélectionnable au signal filtré.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Fréquence de coupure	55,0 Hz-20,0 kHz	20,0 kHz
Facteur de résolution	0,7 -20,0	1.0
Taper	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	Surmultiplication
Type de saturation	Rééchantillonner, Bit Crush, Rectifier, Hard Clip, Distorsion, Overdrive	de 0,0 dB
Lecteur de saturation	0,0-12,0 dB	0,0 dB
Mode saturation	DCF, CVE	DCF

AIR-Kil EQ

Cet effet peut supprimer la fréquence large bande basse, moyenne ou haute d'un signal audio.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Haut	À travers, tue	À travers
Milieu	À travers, Kill	À travers
Faible	À travers, tue	À travers
Sortir	-20,0 - +20,0 dB	0,0 dB
Gain élevé	-Inf-+12,0 dB	0,0 dB
Gain moyen	-Inf-+12,0 dB	0,0 dB
Gain faible	-Inf-+12,0 dB	0,0 dB 2,
Haute fréq.	500 Hz - 8,00 kHz	00 kHz
Décalage	-100- +100%	0%
faible fréq.	50,0 -800 Hz	200 Hz

AIR Para EQ

Cet effet est un puissant égaliseur paramétrique à quatre bandes avec quatre plages d'égalisation indépendantes, des types de filtres Low et High EQ réglables et des coupe-bas et coupe-haut dédiés.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Frég. élevée	1,2 - 20,0 kHz	6,00 kHz
Q élevé		
Étagère	0,40 - 2,00	1h00
Cloche	0h40 - 10h00	1h00
Gain élevé		
Étagère	-12,0- +12,0 dB	0,0 dB
Cloche	-18,0 à 18,0 dB	0,0 dB
Type élevé	Étagère, cloche	Étagère
Sortie/Entrée élevée	Dehors, dedans	
Haute Fréquence Moyenne	120 Hz 16,0 kHz 2,00 kHz	
Haute Fréquence Q	0h40-10h00	1,00
Gain moyen élevé	-18,0 - 18,0 dB	0,0 dB
Haut Médium Sortie/In Sortie, Entrée		
Faible médium Freq	40,0 Hz-16,00 kHz 247 Hz	
Faible Moyen Q	0h40 - 10h00	1,00
Gain Faible Moyen	-18,0 - 18,0 dB	0,0 dB
Bas Médium Sortie/In Sortie, In		
Faible fréq.	20,0 Hz-1,00 kHz 100 Hz	
Faible Q		
Étagère	0,40 -2,00	1h00
Cloche	0h40 - 10h00	1h00
Gain faible		
Étagère	-12,0 - +12,0 dB	0,0 dB
Cloche	-18,0 - 18,0 dB	0,0 dB
Type bas	Étagère, cloche	Étagère
Faible sortie/entrée	Dehors, dedans	
Sortir	-20,0 -+20,0 dB 0,0 dB 120 Hz-20,	
Fréquence coupe	0 kHz 20,0 kHz	
Type coupe haute	6, 12, 18, 24 dB sortie,	12 dB
Découpe/entrée haute	entrée	
Fréquence coupe-bas	20,0 Hz-8,00 kHz 100 Hz 6, 12, 18,	
Type de coupe-bas	24 dB 12 dB Sortie, Entrée	
Sortie/entrée basse		

Filtre à air vintage

Cet effet est un puissant plugin de filtre permettant d'apporter ces sons de filtre analogiques classiques à vos pistes, parfait pour les synthés, les guitares et bien plus encore.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Couper	20,0 Hz-20,0 kHz	878 Hz
Résonance	0-100%	0%
Graisse	0-200%	200%
Mode	LP24, LP18, LP12, BP, HP LP18	
Attaque	10,0 ms - 10 s	10,0 ms
Libérer	10,0 ms - 10 s	966 ms
Env. Profondeur	-100- 0→100 %	+37%
Synchroniser	Désactivé, activé	Sur
Taux		
	Synchronisation activée : 16 – 8/4	4T
	Synchronisation désactivée : 0,01-10,0 Hz	2,54 Hz
Profondeur du LFO	0-100%	61%
Sortir	-Inf dB- 0,0 dB	0,0 dB

Balayage du filtre HP

Cet effet est un filtre passe-haut dont la fréquence de coupure est modulée par un LFO.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Sec/humide	0-100 (sec-humide)	80
Basse fréquence 0-100		50
Haute fréquence 0-100		100
Résonance	0-100	33
Taux	0-100	10

Synchronisation du filtre HP

Cet effet est un filtre passe-haut dont la fréquence de coupure est modulée par un LFO.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Sec/humide	0-100 (sec-humide)	100
Basse fréquence 0-100		0
Haute fréquence 0-100		100
Résonance 0-100		50
Taux	8 barres -1/32	1/4

Filtre HP

Cet effet est un filtre statique sans modulation.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Fréquence	10-19999 Hz	1500
Résonance	0-100	

Filtre d'étagère HP

Ce filtre diffère du type de filtre standard, car il atténue également toutes les fréquences après le point de coupure.

	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Fréquence	10-19999 Hz	1500
Résonance	0-100	
Gagner	-18,0 à 18,0 dB	0,0

Balayage du filtre LP

Cet effet est un filtre passe-bas dont la fréquence de coupure est modulée par un LFO.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Sec/Humide	0-100 (sec-humide)	80
Basse fréquence 0-100		
Résonance haute fréquence		100
0-100	0-100	33
Taux	0-100	10

Synchronisation du filtre LP

Cet effet est un filtre passe-bas dont la fréquence de coupure est modulée par un LFO.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Sec/humide	0-100 (sec-humide)	100
Basse fréquence 0-100		
Haute fréquence 0-100		100
Résonance 0-100		50
Taux	8 barres - 1/32	1/4

Filtre LP

Cet effet est un filtre statique sans modulation.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Fréquence	10-19999 Hz	1500
Résonance	0-100	

Filtre d'étagère LP

Ce filtre diffère du type de filtre standard, car il atténue de manière égale toutes les fréquences après le point de coupure.

	Plage de valeurs	Valeur par défaut 1
Fréquence	10-19999 Hz	500
Résonance	0-100	
Gagner	-18,0 – 18,0 dB	0,0

PEQ 2 bandes, 2 étagères

Cet effet est une combinaison d'un égaliseur paramétrique à deux bandes et de deux filtres en plateau.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Basse fréquence	22-1000 Hz	220
Fréquence 1	82-3900 Hz	820
Fréquence 2	220-10 000 Hz	2200
Haute fréquence	560-19999 Hz	5600
T1	0-100	
T2	0-100	
Gain faible	-18,0- 18,0 dB	0,0
Gagnez 1	-18,0 - 18,0 dB	0,0
Gagnez 2	-18,0 - 18,0 dB	0,0
Gain élevé	-18,0- 18,0 dB	0,0

PEQ 4 bandes

Cet effet est un puissant égaliseur paramétrique à quatre bandes avec quatre plages d'égalisation indépendantes.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Basse fréquence	22-1000 Hz	220
Fréquence 1	82-3900 Hz	820
Fréquence 2	220-10 000 Hz	2200
Haute fréquence 560-19999 Hz		5600
T1	0-100	5
T2	0-100	5
T3	0-100	5
T4	0-100	5
Gagnez 1	-18,0- 18,0 dB	0,0
Gagnez 2	-18,0 - 18,0 dB	0,0
Gagnez 3	-18,0- 18,0 dB	0,0
Gagnez 4	-18,0 - 18,0 dB	0,0

Harmonique

Options : AIR Amp Sim, AIR Diode Clip, AIR Distortion, AIR Flavor, AIR Freq Shift, AIR Lo-Fi, AIR Talk Box, AIR Tube Drive, Decimator, Distortion Amp, Distortion Custom, Distortion Fuzz, Distortion Grimey, Distortion Overdrive, Changeur de fréquence, granulateur, rééchantillonneur, TouchFX, XYFX

Simulateur d'amplificateur AIR

Cet effet simule des amplificateurs de guitare et de basse avec une large gamme de modèles d'enceintes disponibles et d'options de mise en forme du son.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Modèle de cabine	D.I., Brit, 1x8", 1x12", 4x10" 2x10", 2x12", 4x10", 4x12", 1x15" basse, Basse 4x10", Radio	
Conduire	0,0-11,0	0,0
Mode	Mono, Stéréo	Stéréo
Sortir	-12,0-0,0-+12,0dB	0,0 dB
Clip souple	0-100%	0%
Meilleur boost	0-100%	0%
Biais	0-100%	0%
Basse	-12,0-0,0 – +12,0 dB	-12,0 dB
Milieu	-12,0 - 0,0 – +12,0 dB	0,0 dB
Mi-Freq	250 Hz - 4,00 kHz	1,00 kHz
Tripler	-12,0 - 0,0 -+12,0 dB 0,0 dB	

Clip de diode AIR

Il s'agit d'un effet de distorsion qui peut être utilisé pour tout, depuis l'ajout de grains subtils aux pauses de batterie jusqu'au chaos déformé et agressif.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Entrée HP	200 -800 Hz	500 Hz
Vitesse d'environnement	0-100%	50%
Puissance de sortie	1 000 à 4 000 Hz	2000 Hz
Sortie LP	1 000 à 12 000 Hz	6000 Hz
Large	Désactivé, activé	Désactivé
Solo	Désactivé, activé	Désactivé
Suréchantillonnage	Désactivé, Activé	Sur
Niveau	-inf -0,0 - +12,0 dB 0,0 dB	

Distorsion de l'AIR

Cet effet est une distorsion multi-type qui ajoute de la couleur à votre signal audio avec différents types et quantités de distorsion.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Mode	Dur, doux, enveloppant	Dur
Conduire	0 -60 dB	15 dB
Sortir	0-100%	100%
Mélanger	0-100% (sec-	100%
Tone Pre-Shape	humide) -100 -0- +	0%
Tone High Cut	1,00 -20,0 kHz	20,0 kHz
Stéréo	Activé, Désactivé	Désactivé
Seuil d'écrêtage.	-20,0 - 0,0 dB FS -10,0 dB FS	0-100
Bord de coupe	%	0%

Saveur AÉRIENNE

Cet effet applique des simulations d'égalisation de radios, de téléphones, de magnétophones et bien plus encore pour modifier radicalement le timbre de votre son.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Timbre	Varie	Neutre
Profondeur du timbre	0-100%	100%
Distorsion du vinyle	0-100 %	0%
Bruit du vinyle	0-100%	0%
Battement	0-100%	0%
Monofy	0-100%	0%

Changement de fréquence AIR

Cet effet décale les fréquences individuelles du signal audio pour des effets uniques aux paramètres.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Mode	Haut, bas, haut et bas, stéréo	En haut
Rétroaction	10,0 MHz-10,0 kHz 316 MHz	
de fréquence	0-100%	0%
Mélanger	0-100% (sec-humide)	100%

AIR Lo-Fi

Cet effet est utilisé pour écraser, sous-échantillonner, écrêter, rectifier et modifier un signal audio.

Langue	Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Lo-Fi	Profondeur de bits	1,0 à 16,0 bits	16,0 bits
	Taux d'échantillonnage	500 Hz-50,0 kHz	50,0 kHz
	Mélanger	0-100%	100%
	Clip de distorsion	0,0-40,0 dB	0,0 dB
	Rectifier	0-100%	0%
	Mod de bruit	0-100%	0%
	Pré-anti-alias	0.125 - 2.000 Fs	0.5000 Fs
	Poste	0.125 -2.000 Fs	1.000 Fs
	Activer	Activé, Désactivé	Désactivé
LFO/Env.	Vague	Sinusoïdal, Tri, Scie, Carré, Morse, S&H, Aléatoire	Sinus
	Taux		
	Synchronisation désactivée :	0,01 à 10,0 Hz	1,00 Hz
	Synchronisation activée :	8/4 -16	2T
	Synchroniser	Activé, Désactivé	Désactivé
	Profondeur	-100 -0 -100%	0%
	Attaque	0,1 -10,0 s	0,5 s
	Libérer	0,1 -10,0 s	0,5 s
	Profondeur	-100 -0-100%	0%

Boîte de discussion AIR

Cet effet ajoute des résonances vocales aux signaux audio.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Voyelle	OO, OU, AU, AH, AA, AE, EA, EE, EH, ER, UH, OH, OO	AH
Env	-100 -0 -+100%	0%
Profondeur	-12h00-+12h00	0,00
Mélanger	0-100%	100%
Vague LFO	Sinusoïdal, Tri, Scie, Carré, S&H, Aléatoire	Sinus
Taux du LFO		
Synchronisation désactivée :	0,01 -10,0 Hz	1,00 Hz
Synchronisation activée :	8/4-16	2T
Synchronisation LFO	Désactivé, activé	Désactivé
Profondeur du LFO	-100 - 0 - +100%	0%
Seuil d'environnement	-60,0 - 0,0 dB	-30,0 dB
Attaque Env	0,1 -10,0 s	0,5 s
Version d'environnement	0,1 à 10,0 s	0,5 s

Entraînement à tube d'air

Cet effet est conçu pour reproduire le son d'un amplificateur à lampes saturé.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Conduire	0-100%	0%
Hauteur sous plafond	-30,0 - 0,0 dB	-15,0 dB
Saturation	0-100%	50%
Sortir	-20,0 - +20,0 dB	0,0 dB

Décimateur

Decimator sous-échantillonne le signal entrant en supprimant les bits du signal numérique. La différence entre la décimation et le rééchantillonnage est que Decimator n'utilise aucun filtrage pour masquer ou corriger les artefacts numériques. Le résultat est un effet allant d'une distorsion numérique légère à presque totalement pure, en fonction du réglage et du matériau source. Réducteur de bits

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Sec/humide	0-100 (sec-humide)	100
Décimer	0-100	
	4-32	32

Ampli de distorsion

Cet effet est conçu pour reproduire le son d'un amplificateur à lampes à des volumes élevés.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Sec/Humide	0-100 (sec-humide)	100
Conduire	0-100	50
Tonifier	0-100	50
Dynamique	0-100	50
Sortir	0-100	50

Distorsion personnalisée

Cet effet est une distorsion hautement personnalisée, capable de produire une large gamme de sons utilisables.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Sec/humide	0-100 (sec-humide)	100
Conduire	0-100	50
+Doux	5-75	2
+Clip	5-50	25
-Doux	5-75	2
-Agrafe	5-50	25
Faible	-18,0 -18,0 dB	0,0
Milieu	-18,0 à 18,0 dB	0,0
Haut	-18,0- 18,0 dB	0,0
Sortir	-18,0 - 18,0 dB	50

Distorsion floue

Cet effet populaire utilise un écrêtage brutal du signal audio qui, avec des réglages extrêmes, peut transformer une forme d'onde standard en onde carrée, produisant un effet « rasoir ».

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Sec/humide	0-100 (sec-humide)	100
Conduire	0-100	50
Sortir	0-100	50
Faible	0-100	50
Bas-Moyen	0-100	50
Haut-Moyen	0-100	50
Haut	0-100	50

Distorsion crasseuse

Il s'agit d'un effet de distorsion unique qui déforme une plage de fréquences dans une bande sélectionnable.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
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	88 88 88 50
Sortir	0-100	50

Overdrive de distorsion

Cette distorsion est conçue pour ressembler à un amplificateur légèrement déformant à volume moyen. Il s'agit du type de distorsion le plus doux disponible.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Sec/humide	0-100 (sec-humide)	100
Conduire	0-100	50
Tonifier	0-100	50
Sortir	0-100	50

Changeur de fréquence

Un décaleur de fréquence modifie les fréquences d'un signal d'entrée d'une quantité fixe et modifie la relation des harmoniques d'origine. Cela peut produire un effet de type chorus ainsi que des timbres artificiels très fous.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Sec/humide	0-100 (sec-humide)	100
Fréquence	-1000 - 1000	
Asynchronie	0-1000	
Une casserole	0-100	
Poêle B	0-100	100
Encore	0-100	75
Gain B	0-100	75

Granulateur

Cet effet transforme votre audio entrant en petits grains sonores qui peuvent être mis en boucle, modifiés en hauteur et manipulés de manière nouvelle et intéressante.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Densité des grains	1,0-300,0 grains/s	68,0 grains/s
Fenêtre à grains	20,0-1000,0 ms	608,0 ms
Longueur des grains	10,0-200,0 ms	171,9 ms
Commentaires sur les grains	-99,9- 0,0 - 99,9%	0,0%
Déclencher la randomisation	0-100%	0,0%
Pas Randomisation	0-100%	0,0%
Pas	-12,0- 0,0 - 12,0 demi-tons	0,0 demi-ton
Bien	-50,0 - 0,0 - 50,0 % 0,0 %	
Stéréo	0-100%	0,0%
Mélanger	0-100%	34,6%
Geler	Désactivé, activé	Désactivé

Rééchantillonneur

Resampler est similaire à Decimator dans la mesure où il supprime les bits d'un signal entrant. La différence est que Resampler applique une suite complexe de filtres et d'anticrénelage pour tenter de conserver la qualité sonore d'origine. Il s'agit d'une méthode utilisée par les échantillonneurs vintage populaires et les boîtes à rythmes d'échantillonnage des années 1980. Resampler peut être utilisé pour obtenir un son « sale » sur des boucles de batterie, sans la dureté de la distorsion.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Taux sec/	0-100 (sec-humide)	100
humide	0-100	0
Décimer	0-100	

TouchFX

Voir Addenda > Mises à jour Force 3.2 > Nouvelles fonctionnalités > Mises à jour des effets d'insertion pour plus d'informations.

XFX

Voir Fonctionnement > Modes > Mode XYFX pour plus d'informations.

Modulation

Options : AIR Chorus, AIR Ensemble, AIR Flanger, AIR Fuzz-Wah, AIR Half Speed, AIR Multi-Chorus, AIR Phaser, AIR Pitch Shifter, AIR Stereo width, AIR Stutter, Auto Wah, Autopan Sync, Autopan, Chorus 2- Voix, Chorus 4-Voix, Flanger Sync, Flanger, Phaser 1, Phaser 2, Phaser Sync, Tremolo Sync, Tremolo

Chœur AIR

Cet effet est un plugin compact mais puissant pour la chaleur et la profondeur du chœur classique.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Taux	0,01 à 10,0 Hz	1,01 Hz
Profondeur	0,00 -24,00 ms	7,10 ms
Mélanger	0-100%	50%
Retour	0-100%	0%
Pré-délai	0,00-24,00 ms	2,00 ms
Vague	Triangle, sinus	Sinus
Compenser	-180 – 0 – +180 degrés.	+90 degrés.

Ensemble AIR

Cet effet applique des effets de modulation fluides et chatoyants au signal audio.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Taux	0,01 -10,0 Hz	1,00 Hz
Profondeur	0,00-24,00 ms	6h00 ms
Largeur	0-100%	100%
Mélanger	0-100% (sec-humide)	75%
Mod. Mod.de	0,0024,00 ms	0,00 ms
retard. Miroiter	0-100%	50%

Flanger aérien

Cet effet applique un court retard modulant au signal audio.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Taux	0,02 – 10,00 Hz	0,40 Hz
Profondeur	0-100%	50%
Retour	0-100%	50%
Mélanger	0-100% (sec-humide)	50%
Hauteur sous plafond	-20,0 - 0,0 dB FS	-10,0 dB FS

AIR Fuzz Wah

Il s'agit d'un multi-effet qui combine une distorsion de type transistor et une wah-wah.

Langue	Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Fuzz-Wah	Mélanger	0-100% (sec-humide)	100%
	Commande	Fuzz>Wah, Wah>Fuzz	Fuzz>Wah
	Mélange de peluches	0-100% (sec-humide)	100%
	Wah Mix	0-100% (sec-humide)	100%
	Lecteur de fuzz	0 à 40 dB	20 dB
	Tonalité floue	1,00 - 10,0 kHz	3,16 kHz
	Sortie floue	-Inf-0,0 dB	0,0 dB
	Activer le flou	Désactivé, activé	Désactivé
	Pédale wah-wah	0-100%	50%
	Mode filtre Wah-Wah	Passe-bas, passe-bande, passe-haut	Passe-bande
	Min. Frég.	50,0 Hz -4,00 kHz	428 Hz
	Frég. Max.	50,0 Hz-4,00 kHz	2,07 kHz
	Min. Résonance	0-100%	55%
	Résonance maximale	0-100%	33%
	Wah-Wah Activer	Désactivé, activé	Sur
Modulation	Mode	LFO, Env.	LFO
	Taux		
	LFO	8/4 - 16	4T
	Env	0-100%	75%
	Profondeur	-100 - 0-100%	0%

AIR Demi-Vitesse

Cet effet peut rapidement créer des versions à demi-vitesse à partir de n'importe quel matériau d'entrée. Filtrez l'audio traité à l'aide des filtres passe-haut et passe-bas intégrés pour créer des transitions spectaculaires, et utilisez les paramètres de fondu d'entrée et de sortie pour créer des transitions synchronisées entre l'audio sec et l'audio avec effets.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
	Début, Arrêt	
Mode de longueur de	1/16 -4 barres	1 barre
boucle	*1,5, *2, *4	*
Mélanger	0-100 %	2 100 %
Fondu en boucle	1,00 -200 ms	4,90 ms
Fondu entrant	Dur, souple, 1/16-4 barres	Dur
Disparaître	Dur, souple, 1/16-4 barres	Dur
FHP	Désactivé, 20,0 Hz - 20,0 kHz	Désactivé
LPF	20,0 Hz-19,9 kHz, Arrêt Arrêt	
Groupe	Désactivé, activé	Désactivé

AIR Multi-Chœur

Cet effet applique un effet de chœur épais et complexe à votre signal audio.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Taux	0,01 à 10,0 Hz	1,00 Hz
Profondeur	0,00 -24,00 ms	6h00 ms
Voix	3, 4, 6	4
Mélanger	0-100% (sec-humide)	50%
Chorus Coupe-Bas	20,0 Hz-1,00 kHz	20,0 Hz
Largeur du chœur 0-100 %		100%
Vague de mod	Sinus, Tri	Tri
Délai de modification	0,0024,00 ms	6,0 ms

Phaseur AIR

Cet effet applique un phaser à votre signal audio, pour ce merveilleux son « wooshy » et « spongieux ».

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Taux	0,10-10,00 Hz	1,00 Hz
Profondeur	0-100%	50%
Retour	0-100%	0%
Mélanger	0-100% (sec-humide)	50%
Modèle Phaser Vibe, Stone, Ninety, Tron,		Quatre-vingt-dix
Compenser		
Phase	-180- +180 degrés.	0 degrés.
Taux	25-400%	100%
Taper	Phase, Taux	Phase

Changement de hauteur AIR

Cet effet modifie la hauteur du signal audio et peut être ajusté en fonction de la source ou du style du signal.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Mode	Voix, basse, rythmes, Accords, textures	Vocal
Changement	-24,0 - 0-24,0 0-100	0,0
Mélanger	%	100%

Largeur stéréo AIR

Cet effet crée une présence stéréo plus large dans un signal audio.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Largeur	0-200%	100%
Retard	0,0-8,0 ms	0,0 ms
Garniture de niveau	-Inf - 0,0 -+12,0 dB 0,0 dB	
Garniture de poêle	L100 - <C>- R100 <C>	
Haut	0-200%	100%
Milieu	0-200%	100%
Faible	0-200%	100%

Bégaiement aérien

Cet effet crée des effets de glitch époustoufflants en utilisant une large gamme d'effets de volume, de panoramique et de pitch.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Intervalles	1/64 - 4	1/16
Synchroniser	Désactivé, activé	Sur
Mesures	2-64	5
Longueur du pas	0-100%	100%
Geler	Désactivé, activé	Désactivé
Pourriture	50,0 ms - 100 s	6,99 s
Volume	-12,0– 0,0– 6,0 dB -1,2 dB	
Mélanger	0-100%	100%
Mod Panoramique	0-100%	50%
Mod de pitch	-100–0–+100 %	0%

Wah-wah automatique

Cet effet est un filtre passe-bas modulé par une enveloppe qui produit un son classique et funky de type "wah-wah". L'enveloppe est déclenchée par l'amplitude du signal entrant. La quantité d'enveloppe sur la fréquence de coupure est définissable par l'utilisateur.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Sec/humide	0-100 (sec-humide)	100
Résonance	0-100	75
Attaque	0-100	30
Libérer	0-100	30
Centre	0-100	50
Sensibilité	0-100	50

Synchronisation automatique

Cet effet utilise un LFO (synchronisé au tempo avec votre projet) pour déplacer le signal entrant d'avant en arrière à travers le champ stéréo, créant ainsi un effet rotatif.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Sec/humide	0-100 (sec-humide)	100
Taux	8 barres 1/32	1/4

Panoramique automatique

Cet effet utilise un LFO pour déplacer le signal entrant d'avant en arrière à travers le champ stéréo, créant ainsi un effet rotatif.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Taux sec/	0-100 (sec-humide)	100
humide	0-100	10

Chœur à 2 voix

Cet effet utilise un LFO pour moduler la hauteur et un retard du signal d'entrée, qui sont ensuite ajoutés au signal sec. En petites quantités, cela crée l'illusion de plusieurs voix jouant en même temps. Augmentez le feedback et la quantité pour des sons « chatoyants » et « aqueux » plus prononcés.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Sec/	0-100 (sec-humide)	100
Retard	0-100	20
Montant	0-100	80
Largeur	0-100	80
Retour	0-100	50
Taux	0-100	10

Chœur à 4 voix

Cet effet est le même que Chorus 2-Voice, mais ajoute des voix supplémentaires pour une modulation plus prononcée.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Sec/humide	0-100 (sec-humide)	100
Retard	0-100	20
Montant	0-100	80
Largeur	0-100	80
Retour	0-100	50
Taux	0-100	10

Synchronisation du flanger

Cet effet est le même que Flanger, mais se synchronise sur le tempo de votre projet.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Sec/humide	0-100 (sec-humide)	100
Taux	8 mesures - 1/16 triolets 1/4	
Retour	-100 – 100	
Retard	0-100	20
Largeur	0-100	80

Flanger

Un flanger est un retard modulé permettant d'émuler le son créé lors de l'exécution de deux magnétophones analogiques en parallèle avec un léger désalignement temporel. Les réglages de taux lent peuvent produire un son de moteur à réaction « sifflant », tandis que des taux plus rapides entraînent davantage un « gazouillis ».

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Sec/humide	0-100 (sec-humide)	100
Taux	0-100	10
Retour	-100 –100	
Retard	0-100	20
Largeur	0-100	80

Phaseur 1

Cet effet applique plusieurs filtres passe-tout regroupés pour créer des « encoches » ou des pointes pointues dans le spectre de fréquences. Les fréquences de ces filtres passe-tout sont généralement modulées par un LFO pour créer un son ample.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Sec/Humide	0-100 (sec-humide)	100
Taux	0-100	10

Phaseur2

Cet effet est une variation du Phaseur 1.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Sec/humide	0-100 (sec-humide)	100
Taux	0-100	10

Synchronisation des phases

Cet effet est similaire à Phaseur 1/Phaseur 2, mais le LFO est synchronisé avec le tempo du projet.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Taux sec/	0-100 (sec-humide)	100
humide	1 mesure - 1/16 triolets 1/4	

Synchronisation du trémolo

Cet effet utilise un LFO (synchronisé avec le tempo du projet) pour augmenter et diminuer le volume du signal. Selon la forme du LFO, cela peut produire un effet d'onde douce (onde sinusoïdale) ou un effet "on-off" saccadé (onde carrée).

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Taux sec/	0-100 (sec-humide)	100
humide	1 mesure -1/16 triolets 1/4	
Sinus à carré 0-100 (sinus carré) 0		

Trémolo

Cet effet est le même que la synchronisation Tremolo, mais le LFO n'est pas synchronisé avec le tempo du projet.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Sec/Humide	0-100 (sec-humide)	100
Taux	0-100	10
Sinus à carré 0-100 (sinus carré) 0		

Vocal

Options : Doubleur vocal AIR, Harmoniseur vocal AIR, Accordeur vocal AIR

Doubleur vocal AIR

Cet effet crée des doubles vocaux réalistes pour ajouter de la largeur ou de l'épaisseur à une ligne vocale.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Voix	1-8	4
Doubleur de	0-100%	70%
volume stéréo	-Inf-+6,0 dB	0,0 dB
à diffusion stéréo	-Inf-+6,0 dB	0,0dB +
Pas	+/-0-250%	/-38%
Synchronisation de la vitesse	0-100%	75%
de lancement	0-800 ms	63 ms

Harmoniseur vocal AIR

Cet effet peut créer jusqu'à quatre harmonies vocales réalistes et des effets de doublage complexes. Chaque partie vocale possède ses propres paramètres de niveau, de délai, de formant, de mode et d'intervalle.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Clé	A-G#	
Échelle	Majeur, Mineur, Dommage Majeur Mineur, Melo Minor, Dorien, Phrygien, Lydien, Mixo, Locrien, Chromatique, Penta, Maj Triade, Min Triade, Racine	
Volume de prospects	-Inf-0,0 dB	0,0 dB
Volume d'harmonie	-Inf-0.0 dB	-2,5dB
Timing	0-100%	42%
Réglage	0-100%	14%
Lisse	5-200 ms	8 ms
Portée vocale	Très faible, faible, moyen, moyen élevé, très élevé	
Division du mode racine	A-G#	E
Référence	420,0-460,0 Hz	440,0 Hz
Synchronisation différée	Désactivé, activé	Sur
Harmonie 1-4	Désactivé, activé	1 activé

Accordeur vocal AIR

Cet effet applique une correction de hauteur pour un son naturel ou des effets vocaux réglés avec précision.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Détection	Sans souci, Par défaut, Par défaut Sélectif, Pointilleux, Aveugle	
Portée vocale	Très faible, faible, moyen, moyen élevé, très élevé	
Clé	A-G#	UN
Échelle	Major, Minor, Harm Minor, Melo Minor, Dorien, Phrygien, Lydien, Mixo, Locrien, Chromatique, Penta, Maj Triade, Min Triade, Racine	Mineure
Référence de	1-1000 ms	32 ms
temps de	420,0-460,0 Hz	440,0 Hz

Glossaire

Ce glossaire définit et explique brièvement de nombreux termes techniques utilisés dans ce manuel.

Aftertouch	La majorité des claviers contemporains sont capables de générer des messages d'aftertouch. Sur ce type de clavier, lorsque vous appuyez plus fort sur une touche que vous maintenez déjà enfoncée, un message d'aftertouch MIDI est généré. Cette fonctionnalité rend les sons encore plus expressifs (par exemple grâce au vibrato).
Alias	L'aliasing est un effet secondaire audible apparaissant dans les systèmes numériques dès qu'un signal contient des harmoniques supérieures à la moitié de la fréquence d'échantillonnage.
Montant	Décrit dans quelle mesure une source de modulation influence un paramètre donné.
Amplificateur	Un amplificateur est un composant qui influence le niveau de volume d'un son via un signal de commande. Il peut être modulé par un signal de contrôle (par exemple généré par une enveloppe ou un LFO).
Attaque	Un paramètre d'enveloppe. Ce terme décrit la vitesse de remontée d'un processus temporel (par exemple, une enveloppe depuis son point de départ jusqu'au point où elle atteint sa valeur la plus élevée). La phase d'attaque est lancée immédiatement après la réception d'un signal de déclenchement (par exemple, après avoir joué une note sur un pad de déclenchement ou un clavier).
Débit binaire	Le débit binaire (également appelé longueur de mot) est le nombre de bits utilisés pour stocker les informations de niveau de chaque tranche d'échantillon dans un échantillon entier. Plus le débit binaire est élevé, plus les informations sur un échantillon (c'est-à-dire sa résolution dynamique) sont précises. Les CD audio normaux sont en 16 bits. Le matériel Force prend en charge une résolution complète de 24 bits.
Agrafe	<p>Un clip est un conteneur d'informations audio ou MIDI enregistrées. Les clips partageant un type commun, tels que les clips d'un kit de batterie ou d'un plugin particulier, sont regroupés en pistes. Les clips répartis sur plusieurs pistes de la même rangée sont regroupés en scènes.</p> <p>Chaque clip MIDI contient des événements de notes MIDI et des données de contrôleur. Dans ce cas, le clip ne contient aucune information audio, uniquement des informations MIDI qui utilisent les échantillons d'une piste (ou un module de son MIDI externe) pour générer son audio. Vous pouvez modifier votre performance de différentes manières une fois la performance capturée.</p> <p>Chaque clip audio contient un signal audio qui a été enregistré ou importé dans votre projet.</p> <p>Vous pouvez éditer cet audio dans le logiciel et l'incorporer dans vos projets aux côtés de vos clips MIDI.</p>
Coupure	L'écrtage est une sorte de distorsion qui se produit lorsqu'un signal dépasse la valeur maximale pouvant être gérée par un système de traitement du signal dans lequel il est introduit. La courbe d'un signal écarté dépend du système dans lequel l'écrtage se produit. Dans le domaine analogique, l'écrtage limite effectivement le signal à un niveau maximum donné. Dans le domaine numérique, l'écrtage s'apparente à un débordement numérique, entraînant une polarité négative des parties du signal dépassant le niveau maximum.
Changement de contrôle (<p>Les messages MIDI vous permettent de manipuler le comportement d'un générateur de sons dans une large mesure. Ce message se compose essentiellement de deux éléments :</p> <p style="padding-left: 40px;">Le numéro du contrôleur, qui définit le paramètre à influencer. Il peut aller de 0 à 127.</p> <p style="padding-left: 40px;">La valeur du contrôleur, qui détermine l'étendue de la modification.</p> <p>Les contrôleurs peuvent être utilisés pour des effets tels que le gonflement lent du vibrato, la modification de la position panoramique stéréo et l'influence de la fréquence du filtre.</p>
Couper	La fréquence de coupure est un facteur important pour un filtre. Un filtre passe-bas atténue par exemple la partie du signal située au-dessus de cette fréquence. Les fréquences inférieures à cette valeur peuvent passer sans être traitées.

CV	<p>CV signifie tension de contrôle, une méthode analogique d'envoi de messages de contrôle à des synthétiseurs externes, des boîtes à rythmes, etc. Les messages CV sont généralement utilisés en conjonction avec les messages Gate (les messages CV déterminent la hauteur des notes tandis que les messages Gate déterminent l'activation et la longueur des notes). Les messages CV sont envoyés depuis les ports de sortie CV de votre matériel Force et vers les ports d'entrée CV de votre périphérique externe.</p> <p>Veillez noter que chaque appareil externe utilise une plage de tension de commande spécifique, qui détermine le nombre de volts utilisés dans chaque octave (par exemple, 1 V/oct). Soyez conscient de cela lorsque vous le configurez avec le logiciel Force et/ou le matériel du contrôleur, des plages de tension incompatibles peuvent produire une « remise à l'échelle » inhabituelle/indésirable des octaves.</p>
Pourriture	<p>Decay décrit le taux de descente d'une enveloppe une fois que la phase d'attaque a atteint son maximum et que l'enveloppe tombe au niveau défini par la valeur de maintien.</p>
Enveloppe	<p>Une enveloppe est utilisée pour moduler un composant de mise en forme du son 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 démarrée via un déclencheur, généralement une note MIDI.</p> <p>L'enveloppe ADSR classique se compose de quatre phases variables individuellement : attaque, décroissance, maintien et relâchement. L'attaque, le déclin et le relâchement sont des valeurs de temps ou de pente, tandis que le sustain est un niveau réglable. Une fois qu'un déclencheur entrant est reçu, l'enveloppe passe par les phases d'attaque et de déclin jusqu'à ce qu'elle atteigne le niveau de sustain programmé. Ce niveau reste constant jusqu'à la fin du déclenchement. L'enveloppe initie alors la phase de libération jusqu'à atteindre la valeur minimale.</p> <p>Vous pouvez voir et en savoir plus sur les enveloppes utilisées dans Force dans Fonctionnement > Modes > Mode d'édition de piste > Anatomie d'une enveloppe.</p>
Filtre	<p>Un filtre est un composant qui laisse passer certaines fréquences d'un signal et atténue d'autres fréquences. L'aspect le plus important d'un filtre est la fréquence de coupure du filtre. Les filtres se répartissent généralement en quatre catégories : passe-bas, passe-haut, passe-bande et coupe-bande. Voici les filtres disponibles :</p> <p>Un filtre passe-bas (le type le plus courant) atténue toutes les fréquences supérieures à la fréquence de coupure.</p> <p>Un filtre passe-haut atténue à son tour les fréquences inférieures à la coupure.</p> <p>Un filtre passe-bande ne laisse passer que les fréquences autour de la fréquence de coupure. Tous les autres sont amortis.</p> <p>Un filtre coupe-bande fait le contraire d'un filtre passe-bande : il atténue uniquement les fréquences autour de la fréquence de coupure.</p> <p>Un filtre d'amplification de bande augmente les fréquences autour de la fréquence de coupure, de la même manière que le ferait une bande sur un égaliseur. Toutes les autres fréquences passent normalement.</p> <p>Le nombre de pôles dans la « pente » d'un filtre détermine le degré d'extrême ou de subtilité de l'effet du filtre. Les filtres à un ou deux pôles produisent un son plus subtil tandis que les filtres à six ou huit pôles sont beaucoup plus prononcés.</p> <p>Les filtres Model sont des émulations de style analogique de célèbres filtres de synthétiseur vintage. Le modèle 1 est un filtre à quatre pôles qui provoque une distorsion à des niveaux d'entrée élevés. Le modèle 2 utilise une résonance douce avec une distorsion « grossissante » dans les basses fréquences. Le modèle 3 peut produire des résonances hurlantes et perçantes et des sous-fréquences extrêmes. Surveillez vos haut-parleurs !</p> <p>Les filtres vocaux sont des filtres à formants qui émulent la voix humaine. Vocal1 produit des voyelles « ah » et « ooh ». Vocal2 utilise trois bandes pour produire des sons de voyelles « oh » et « ee ». Vocal3 utilise cinq bandes pour émuler un modèle idéalisé du conduit vocal.</p> <p>Le MPC3000 LPF est un filtre passe-bas dynamique et résonant (12 dB/oct) utilisé sur le MPC3000 original, sorti en 1994.</p> <p>Veillez également consulter l'entrée relative à la résonance, une caractéristique essentielle du son d'un filtre.</p>
Grille	<p>Les messages Gate sont des messages analogiques envoyés à des synthétiseurs externes, des boîtes à rythmes, etc. Les messages Gate sont généralement utilisés en conjonction avec les messages CV (les messages CV déterminent la hauteur des notes tandis que les messages Gate déterminent l'activation et la longueur des notes). Les messages Gate sont envoyés depuis les ports de sortie CV de votre matériel Force et vers les ports d'entrée CV/Gate de votre périphérique externe.</p>

LFO	LFO est un acronyme pour oscillateur basse fréquence. Le LFO génère une oscillation périodique à basse fréquence et présente des formes d'onde variables. Semblable à une enveloppe, un LFO peut être utilisé pour moduler un composant de mise en forme du son.
MIDI	<p>MIDI signifie interface numérique pour instrument de musique. Développé au début des années 1980, le MIDI permet l'interaction entre différents types d'instruments de musique électronique de différents fabricants.</p> <p>À l'époque, il n'existait pas de norme de communication pour les appareils hétérogènes ; le MIDI constituait donc une avancée significative. Il permettait de relier différents appareils entre eux grâce à des connecteurs simples et standardisés.</p> <p>Essentiellement, voici comment fonctionne le MIDI : un émetteur est connecté à un ou plusieurs récepteurs. Par exemple, si vous souhaitez utiliser un ordinateur pour jouer sur un synthétiseur MIDI, l'ordinateur est l'émetteur et le synthétiseur fait office de récepteur. À quelques exceptions près, la majorité des appareils MIDI sont équipés de deux ou trois ports à cet effet : MIDI In, MIDI Out et dans certains cas MIDI Thru.</p> <p>L'expéditeur transfère les données au récepteur via la prise MIDI Out. Les données sont envoyées via un câble à la prise MIDI In du récepteur.</p> <p>MIDI Thru a une fonction spéciale. Il permet à l'émetteur d'émettre vers plusieurs récepteurs. Il achemine le signal entrant vers l'appareil suivant sans le modifier. Un autre appareil est simplement connecté à cette prise, créant ainsi une chaîne à travers laquelle l'émetteur peut s'adresser à plusieurs récepteurs. Bien entendu, il est souhaitable que l'expéditeur puisse s'adresser à chaque appareil individuellement. Pour y parvenir, un message de canal MIDI est envoyé avec chaque événement MIDI.</p>
Canal MIDI	Il s'agit d'un élément très important de la plupart des messages. Un destinataire ne peut répondre aux messages entrants que si son canal de réception est défini sur le même canal que celui que l'expéditeur utilise pour transmettre des données. Par la suite, l'expéditeur peut s'adresser individuellement à des destinataires spécifiques. Les canaux MIDI 1 à 16 sont disponibles à cet effet.
Clé MIDI	Le message d'horloge MIDI transmet des informations de tempo en temps réel pour synchroniser les processus entre plusieurs appareils connectés (par exemple, le temps de retard d'un générateur de sons vers un séquenceur MIDI).
Modulation	<p>Une modulation influence ou modifie un composant de mise en forme du son via une source de modulation.</p> <p>Les sources de modulation incluent des enveloppes, des LFO ou des messages MIDI. La destination de la modulation est un composant de mise en forme du son tel qu'un filtre ou un VCA.</p>
Note activée et note désactivée	<p>C'est le message MIDI le plus important. Il détermine la hauteur et la vitesse d'une note générée.</p> <p>Un message de note lancera une note. Sa hauteur est dérivée du numéro de note, qui peut aller de 0 à 127. La vitesse va de 1 à 127. Une valeur de vitesse de 0 équivaut à un message de note off.</p>
Normaliser	La normalisation est une fonction permettant d'élever le niveau d'un échantillon à son maximum (0 dB) sans provoquer de distorsion. Cette fonction recherche automatiquement le niveau maximum d'un échantillon et augmente par conséquent le niveau de l'ensemble de l'échantillon jusqu'à ce que le niveau maximum précédemment déterminé atteigne 0 dB. En général, cela se traduit par un volume global plus élevé de l'échantillon.
Panoramique	Le processus ou le résultat du changement de position d'un signal dans le panorama stéréo.
Pitch Bend	Le pitch-bend est un message MIDI. Bien que les messages de pitch-bend aient une fonction similaire aux messages de changement de commande, ils constituent un type de message distinct. La résolution d'un message de pitch-bend est nettement supérieure à celle d'un message de contrôleur conventionnel. L'oreille humaine est exceptionnellement sensible aux écarts de hauteur, c'est pourquoi la résolution la plus élevée est utilisée car elle relaie les informations de pitch-bend avec plus de précision.
Program Change	Ce sont des messages MIDI qui sélectionnent des programmes sonores. Les programmes 1 à 128 peuvent être modifiés via des messages de changement de programme.
Libérer	Un paramètre d'enveloppe. Ce terme décrit le taux de descente d'une enveloppe jusqu'à sa valeur minimale après la fin d'un déclencheur. La phase de relâchement commence immédiatement après la fin du déclenchement, quel que soit l'état actuel de l'enveloppe. Par exemple, la phase de libération peut être initiée pendant la phase d'attaque.

Résonance	La résonance ou l'accentuation est un paramètre de filtre important. Il accentue les fréquences autour de la fréquence de coupure du filtre en les amplifiant avec une bande passante étroite. C'est l'une des méthodes les plus populaires pour manipuler les sons. Si vous augmentez l'accentuation jusqu'à un niveau où le filtre entre dans un état d'auto-oscillation, il générera une forme d'onde sinusoïdale relativement pure.
Clé racine	La tonalité fondamentale définit la hauteur originale d'un instrument enregistré ou d'un échantillon. Les échantillons en vigueur contiennent les informations de clé racine dédiées. Ces informations seront créées automatiquement lors de l'enregistrement ou de l'importation.
Échantillon	<p>Lorsque vous appuyez sur les pads de votre matériel Force, vous pouvez déclencher des sons que nous appelons des échantillons. Les échantillons sont des extraits audio numérisés qui peuvent être enregistrés à l'aide de la fonction d'enregistrement (échantillonnage) de votre matériel Force ou chargés à partir du navigateur.</p> <p>Vous pouvez modifier et traiter un échantillon de différentes manières. Par exemple, un échantillon peut être découpé, bouclé, transposé ou traité, à l'aide de divers effets. Lorsque vous avez fini d'éditer votre échantillon, vous pouvez l'assigner à un ou plusieurs pads de batterie pour le jouer. Les échantillons peuvent être mono ou stéréo.</p>
Taux d'échantillonnage	Il s'agit de la fréquence représentant le nombre de balayages d'échantillons numériques individuels par seconde qui sont effectués pour capturer numériquement un signal analogique. Pour les enregistrements audio sur CD normaux, 44 100 échantillons par seconde sont utilisés, également écrits en 44,1 kHz.
Scène	Un groupe de clips sur la même rangée.
Facteur d'étirement	Le facteur d'étirement est une valeur générée par l'algorithme Warp du logiciel. Lorsque vous enregistrez un fichier audio, le tempo actuel du projet y sera intégré. Ces informations sont stockées dans le fichier exemple lorsque vous enregistrez le projet. Lorsque vous déformez une région de piste audio, l'algorithme de déformation utilise la température de ce projet et la valeur actuelle dans le champ BPM pour générer le facteur d'étirement.
Soutenir	Ce terme décrit le niveau d'une enveloppe qui reste constant après avoir passé les phases d'attaque et de décroissance. Une fois atteint, le niveau de maintien est conservé jusqu'à la fin du déclenchement.
Étirement temporel	Voir Déformation ci-dessous.
Piste	<p>Un projet sur votre matériel Force peut contenir 128 pistes MIDI et 8 pistes audio.</p> <p>Chaque piste MIDI contient des événements de notes MIDI et des données de contrôleur. Dans ce cas, la piste ne contient aucune information audio, uniquement des informations MIDI qui utilisent les échantillons d'une piste de batterie ou d'une piste de groupe de touches (ou d'un module de son MIDI externe) pour générer son audio. Vous pouvez modifier votre performance de différentes manières une fois la performance capturée.</p> <p>Chaque piste audio contient un signal audio qui a été enregistré ou importé dans votre projet. Vous pouvez éditer cet audio dans le logiciel et l'incorporer dans votre projet aux côtés de vos pistes MIDI.</p>
Déclenchement	<p>Un déclencheur est un signal qui déclenche des événements. Les signaux déclencheurs sont très divers. Par exemple, une note MIDI ou un signal audio peut être utilisé comme déclencheur. Les événements qu'un déclencheur peut déclencher sont également très divers.</p> <p>Une application courante d'un déclencheur est son utilisation pour démarrer une enveloppe.</p>

Chaîne La fonction Warp allonge ou raccourcit une région d'une piste audio ou d'un échantillon sans modifier sa hauteur. Cela vous permet d'adapter la longueur d'une piste audio ou d'un échantillon à la longueur d'un clip, d'une mesure de votre clip, etc. tout en conservant sa tonalité d'origine.

Veillez noter que les algorithmes Warp sont très gourmands en CPU et peuvent entraîner des pertes audio pendant la lecture s'ils sont utilisés trop librement. Soyez conscient de la manière dont (et à quelle fréquence) vous utilisez la fonction Warp.

Vous pouvez réduire les ressources CPU requises en effectuant l'une ou toutes les opérations suivantes :

- Minimisez la quantité d'ajustement de hauteur de l'audio déformé.

- En mode Track Edit, évitez d'utiliser des valeurs d'étirement extrêmes.

- Évitez de déformer les très petites régions audio.

- Déformez le moins de pistes ou de régions de piste possible (c'est-à-dire réduisez le nombre total de voix de la limite polyphonique qui utilisent l'algorithme Warp à un moment donné), en particulier dans les cas où les régions déformées commencent en même temps.

- Évitez de déclencher rapidement des échantillons déformés.

- Si vous avez utilisé des échantillons déformés dans une piste de batterie ou une piste de groupe de touches, envisagez d'utiliser la fonction Flatten Pad pour consolider les couches du pad affecté en un seul échantillon audio (voir ici pour en savoir plus). Une fois le pad aplati, son ou ses échantillons n'ont plus besoin d'être déformés.

Installation du disque SATA

Pour créer plus d'espace de stockage interne sur votre matériel Force, vous pouvez acheter un lecteur SATA (Serial ATA) et l'installer vous-même, mais lisez d'abord ce chapitre.

Votre Force peut prendre en charge presque tous les disques SATA 2,5" standard du marché, qu'il s'agisse d'un disque SSD (Solid State Drive) ou d'un disque dur (HDD). Assurez-vous qu'il utilise un format de 2,5" (63,5 mm) et qu'il utilise (ou pouvez utiliser) l'un de ces systèmes de fichiers : exFAT, FAT32, NTFS ou EXT4 (pour la capacité de lecture et d'écriture) ou HFS+ (pour la capacité de lecture seule).

Remarque : Nous vous recommandons d'utiliser un système de fichiers exFAT, car il s'agit du système le plus robuste pris en charge par Windows et macOS.

Remarque : Vous pouvez également installer un lecteur mSATA (mini-SATA), mais assurez-vous également d'acheter un adaptateur qui lui permet de s'adapter à une interface SATA 2,5" typique.

1. Assurez-vous que votre matériel Force est hors tension.
2. Localisez le panneau du lecteur SATA au centre du panneau inférieur de votre matériel Force. Utilisez un tournevis cruciforme pour retirer les vis (ne les perdez pas !) et retirez le panneau du lecteur SATA.
3. Retirez doucement le connecteur SATA et le câble de l'intérieur de votre matériel Force. Faites attention à ne rien déranger à l'intérieur, manipulez uniquement 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 3 x 5 mm (fournies avec le matériel Force ou avec votre disque SATA) pour fixer le disque SATA au panneau du disque SATA. Ne serrez pas trop les vis, mais assurez-vous que le lecteur est bien fixé et ne tremble pas.
6. Remettez le panneau du lecteur SATA sur le panneau inférieur de votre matériel Force et utilisez les vis d'origine pour le fixer en place.

Vous pouvez désormais accéder à ce disque tout en utilisant votre matériel Force !

Contrôle des machines MIDI (MMC)

Votre matériel Force peut envoyer et recevoir des messages MIDI Machine Control (MMC), un protocole standard pour les commandes de transport.

Le matériel Force peut envoyer ces messages :

Bouton Forcer	Commande MMC envoyée
Enregistrer	MMC Record Strobe (lorsque l'enregistrement démarre), puis MMC Record Exit MMC
Arrêt	Stop
Jouer	Lecture différée MMC
Cadran de données, +/-	MMC Localiser les valeurs

Pour configurer votre matériel Force pour envoyer des messages MMC à un périphérique externe :

1. Utilisez un adaptateur 1/8" vers MIDI inclus et un câble MIDI standard à 5 broches (non inclus) pour connecter la sortie MIDI de votre matériel Force à l'entrée MIDI de votre appareil externe.
2. Appuyez sur Menu pour afficher le menu, puis appuyez sur Préférences pour accéder aux Préférences.
3. Appuyez sur l'onglet Synchronisation.
4. Appuyez sur le champ Send Port 1 et utilisez le cadran de données ou les boutons +/- pour sélectionner Midi Out.
5. Appuyez sur la case Envoyer MMC pour qu'elle soit activée (cochée).
6. Quittez les préférences.
7. Configurez correctement votre autre appareil pour qu'il puisse recevoir des messages MMC.

Le matériel Force peut recevoir ces messages :

Commandement de force reçu	Fonction de force
Lecture différée MMC	Jouer
MMC Localise Zéro, puis Lecture Différée	Jouer Commencer
Arrêt MMC	Arrêt
Stroboscope d'enregistrement MMC	Enregistrer (Enr.)
Pause MMC	Arrêt
MMC Localiser les valeurs	Changer l'emplacement dans le clip

Pour configurer votre matériel Force pour recevoir des messages MMC à partir d'un périphérique externe :

1. Utilisez un adaptateur 1/8" vers MIDI inclus et un câble MIDI standard à 5 broches (non inclus) pour connecter l'entrée MIDI de votre matériel Force à la sortie MIDI de votre appareil externe.
2. Appuyez sur Menu pour afficher le menu, puis appuyez sur Préférences pour accéder aux Préférences.
3. Appuyez sur l'onglet Synchronisation.
4. Appuyez sur la case Recevoir MMC pour qu'elle soit activée (cochée).
5. Quittez les préférences.
6. Configurez correctement votre autre appareil pour qu'il puisse envoyer des messages MMG.

Spécifications techniques

Les spécifications sont sujettes à changement sans préavis.

Mécanique	Coussinets	(64) pads sensibles à la vitesse et à la pression, rétroéclairés RVB
	Boutons	(8) boutons tactiles à 360° (1) Encodeur 360° pour la navigation sur l'écran et la sélection par push (5) boutons 270° pour le réglage du gain, du mix et du niveau
	Boutons	(56) boutons de fonction dédiés ; rétroéclairé rouge, ambre ou vert
	Afficher	6,9" /176 mm (diagonale) 5,9" x 3,7" / 150 x 93 mm (largeur x hauteur) Écran couleur rétroéclairé par LED avec interface tactile
Mémoire	BÉLIER	2 Go
	Stockage interne	16 Go (6 Go de stockage utilisateur + 10 Go de contenu préinstallé) Extensible via des connexions SATA
Compatibilité du système de fichiers	exFAT (lecture et écriture) (recommandé) FAT32 (lecture et écriture) NTFS (lecture et écriture) EXT4 (lecture et écriture) HES+ (lecture seule) Fichiers audio : AIF/AIFF, FLAC, MP3, OGG, WAV	
Relations	(2) entrées TRS XLR+1/4" (6,35 mm) (entrée 1/2) (4) sorties TRS 1/4" (6,35 mm) (2 paires stéréo) (1) 1/8" (3,5 mm) sortie casque stéréo (1) entrée MIDI 1/8" (3,5 mm) (1) 1/8" (3,5 mm) Sortie MIDI (1) 1/8" (3,5 mm) Port MIDI thru (4) sorties CV/Gate 1/8" (3,5 mm) (1) port de liaison Ethernet (2) ports USB Type-A (1) port USB Type-B (1) Emplacement pour carte SD (1) entrée pour adaptateur secteur	
Pouvoir	via adaptateur secteur : 19 V, 3,42 A, positif central, 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 livres. 3,87 kg	

Système audio numérique	ADC	32 bits à 44,1 kHz
	DACS	32 bits à 44,1 kHz
	Traitement du signal numérique	Virgule flottante 32 bits
Entrées	(2) combo XLR/symétrique 1/4" (6,35 mm) TRS	
XLR	Plage dynamique	111 dB
	RSB	111 dB
	THD+N	0,003 % (1 kHz, +4 dBu, -1 dBFS)
	Préampli EIN	-128 dBu (gain maximum, source 150 ohms, non pondéré)
	Réponse en fréquence	20 Hz -20 kHz (+0,0/-0,1 dB)
	Niveau d'entrée maximum	+12,5 dBu
	Sensibilité	-46,5 dBu
	Plage de gain	59 dB
	Doublé	Plage dynamique
RSB		111 dB
THD+N		0,006 % (1 kHz, +4 dBu, -1 dBFS)
Réponse en fréquence		20 Hz -20 kHz (+0,0/-0,2 dB)
Niveau d'entrée maximum		20 dBu
Sensibilité		-10,5 dBu
Instrument	Plage de gain	30,5 dB
	Plage dynamique	111 dB
	RSB	111 dB
	THD+N	0,005%
	Réponse en fréquence	20 Hz -20 kHz (+0,0/-0,2)
	Niveau d'entrée maximum	+16 dBu
	Sensibilité	-14,5 dBu
	Plage de gain	30,5 dB
	Impédance d'entrée	~1 Mohm

Sorties principales 1-2 (2) impédance équilibrée 1/4" (6,35 mm) TRS	Plage dynamique	114 dB (pondération A)
	THD+N	0,003 % (1 kHz, -1 dBFS)
	Réponse en fréquence	20 Hz - 20 kHz (+0,0/-0,2 dB)
	Niveau de sortie maximum	+20 dBu
	Impédance de sortie	51 ohms
Sorties 3-4 (2) TRS 1/4" (6,35 mm) à impédance équilibrée	Plage dynamique	114 dB (pondération A)
	THD+N	0,003 % (1 kHz, -1 dBFS)
	Réponse en fréquence	20 Hz-20 kHz (+0,0 / -0,2 dB)
	Niveau de sortie maximum	+20 dBu
	Impédance de sortie	51 ohms
Sortie casque (1) casque stéréo 1/8" (3,5 mm)	Plage dynamique	108 dB (pondération A)
	THD+N	0,007 % (1 kHz, -1 dBFS, 10 mW/canal sous 32 ohms)
	Réponse en fréquence	20 Hz -20 kHz (+0,0/-0,3 dB)
	Puissance maximale délivrée	80 mW (< 1 % THD, sous 32 ohms)

Marques et licences

Akai Professional et MPO sont des marques commerciales d'inMusic Brands, Inc., déposées aux États-Unis et dans d'autres pays.

Ableton est une marque commerciale d'Ableton AG.

La marque 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 d'ACCO Brands.

macOS est une marque commerciale d'Apple Inc., déposée aux États-Unis et dans d'autres pays.

SD et SDHC sont des marques déposées de SD-3C, LLC.

Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays.

Force intègre élastique Pro V3 de zplane.development.

Tous les autres noms de produits, noms de sociétés, marques commerciales ou noms commerciaux appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Ce produit contient des technologies utilisées sous licence. Pour plus d'informations, veuillez visiter akaipro.com/product-legal.

Addendda

Mises à jour dans Force 3.0.2

Nouvelles fonctionnalités

Intégration d'épissure

Your Force s'intègre désormais à la plateforme Splice, vous permettant de télécharger et de parcourir votre bibliothèque d'échantillons Splice sur votre appareil autonome.

Pour accéder à Splice :

1. Tout d'abord, assurez-vous que votre matériel Force est connecté à un réseau via Wi-Fi ou Ethernet. Voir Préférences > Wi-Fi ou Préférences > Ethernet pour savoir comment se connecter à un réseau. Vous aurez également besoin d'accéder à un navigateur Web.
2. Sur votre Force, maintenez Shift et appuyez sur Menu pour ouvrir la page Préférences.
3. Accédez à l'onglet Épissage.
4. Appuyez sur le bouton Obtenir le code de connexion. (Si vous n'êtes pas connecté à un réseau, vous serez invité à le faire avant que le bouton Obtenir le code de connexion n'apparaisse.)
5. Suivez les instructions à l'écran pour coupler votre Force à votre compte Splice via un navigateur Web. Cela peut prendre quelques instants à votre Force pour réussir la liaison.
6. Un message apparaîtra à l'écran lorsque le lien aura été établi avec succès. Appuyez sur OK pour continuer et revenir à la page Préférences de Splice.
7. Une fois le processus terminé et votre Force couplée à votre compte Splice, utilisez le bouton Synchroniser les fichiers pour télécharger vos échantillons via Wi-Fi sur un lecteur de votre choix.

Par défaut, les fichiers seront stockés sur le disque interne. Vous pouvez modifier le lecteur sélectionné en appuyant sur le bouton Modifier sous Synchroniser les fichiers sur le lecteur.

Pour parcourir les échantillons importés de Splice :

1. Ouvrez le navigateur.
2. Sous l'onglet Contenu, appuyez sur l'icône de raccourci Splice pour afficher les échantillons téléchargés depuis votre compte Splice.

Si rien n'apparaît, assurez-vous d'avoir connecté votre compte Splice et synchronisé vos fichiers en suivant les instructions ci-dessus.

3. Le côté droit du navigateur affichera vos échantillons Splice organisés en une série de dossiers de niveau supérieur, vous permettant de parcourir facilement votre bibliothèque d'échantillons par BPM, Instrument, Clé, Pack ou Tag. Le dossier Tous vos échantillons affichera une liste de tous les échantillons que vous avez téléchargés.

Remarque : Les exemples de fichiers originaux de Splice sont stockés dans le dossier By Pack sur le lecteur sélectionné. D'autres dossiers tels que Par instrument contiennent des liens internes pour aider à trier ces échantillons par différentes balises. Si le dossier By Pack de votre lecteur est supprimé, les fichiers des dossiers restants deviendront inutilisables. Pour supprimer complètement tous les fichiers, l'intégralité du répertoire Splice doit être supprimé.

IMPORTANT : les disques formatés à l'aide du système FAT32 ne prennent pas en charge ces liens internes. Pour ces lecteurs, les échantillons seront uniquement triés dans le dossier By Pack. Nous vous recommandons d'utiliser un système de fichiers exFAT sur les disques externes utilisés avec Force, car il s'agit du système le plus robuste pris en charge par Windows et macOS.

Pour afficher le nombre d'échantillons disponibles au téléchargement à partir de votre compte, appuyez sur le bouton Rechercher une mise à jour.

Pour vous déconnecter d'un compte Splice, appuyez sur le bouton Déconnexion.

Déformation et synchronisation d'audition par navigateur

Dans le navigateur, vous pouvez désormais écouter des échantillons dont le tempo intégré à Force est synchronisé avec le tempo du projet.

1. Ouvrez le navigateur en effectuant l'une des opérations suivantes :

- Appuyez sur Menu, puis appuyez sur Navigateur.

Appuyez sur Charger.

2. Appuyez sur l'icône du haut-parleur en bas de l'écran.

3. Dans les options qui apparaissent, activez Sync pour définir les échantillons à écouter au début de la mesure suivante du clip lorsque la lecture est active.

Activez Warp pour définir les échantillons avec un tempo intégré à adapter au tempo du projet. Les échantillons sans tempo intégré ou avec tempo intégré en externe ne seront pas affectés par ce paramètre.

4. Sélectionnez un échantillon, une boucle, un programme ou un projet à prévisualiser, puis appuyez sur le bouton Lecture pour l'écouter. Si l'audition automatique est activée, les échantillons seront auditionnés lorsqu'ils seront sélectionnés.

Mises à jour dans Force 3.0.3

Nouvelles fonctionnalités

Exportation de sets Ableton Live

Vous pouvez désormais exporter vos projets sous forme de fichier Ableton Live Set (.ALS).

Pour exporter votre projet en tant qu'Ableton Live Set :

1. Appuyez sur le bouton Enregistrer pour ouvrir la fenêtre Enregistrer.
2. Appuyez sur Ableton Live Set.
3. Dans la fenêtre qui apparaît, vous pouvez ajuster les paramètres suivants pour votre export :

Utilisez les paramètres Exporter MIDI sous pour choisir la manière dont les pistes et les clips MIDI sont exportés, soit sous forme de fichiers audio, soit sous forme de fichiers MIDI. Lorsque vous utilisez des pistes de plug-in, de batterie ou de groupe de touches, vous pouvez restituer les clips sous forme audio pour préserver le son des instruments, ou restituer les clips sous forme de données MIDI.

Cochez la case Inclure les paramètres de volume/panoramique du programme pour inclure ces paramètres dans l'exportation. Lorsqu'ils sont désactivés, les paramètres de volume et de panoramique seront respectivement réglés sur 0 dB et centre (C).

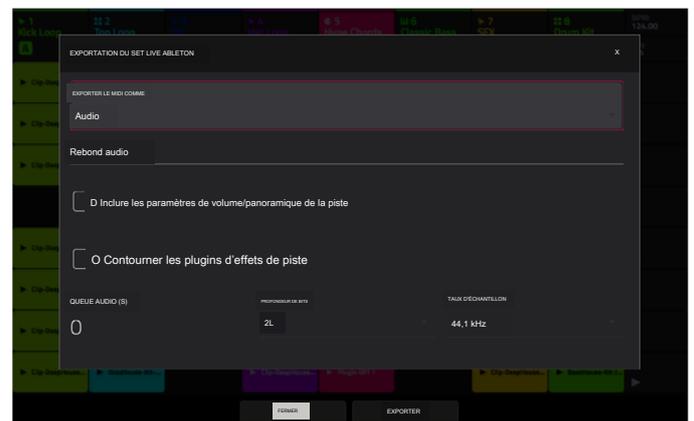
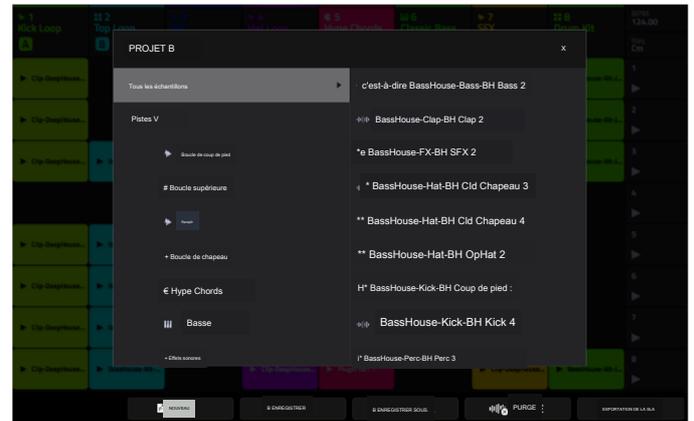
Cochez la case Contourner les plug-ins d'effets de piste pour désactiver tous les plug-ins d'effets tiers utilisés avec la piste pour l'exportation. Lorsqu'ils sont désactivés, ces effets seront activés.

Utilisez le champ Audio Tail pour définir la durée, en secondes, du temps supplémentaire ajouté à la fin des fichiers audio résultants.

Utilisez le champ Bit Depth pour définir la profondeur de bits sur 8, 16 ou 24.

Utilisez le champ Sample Rate pour définir la fréquence d'échantillonnage sur 44,1, 48, 88,2 ou 96 kHz.

4. Appuyez sur Exporter pour commencer l'exportation ou appuyez sur Fermer pour annuler et revenir à la page précédente.

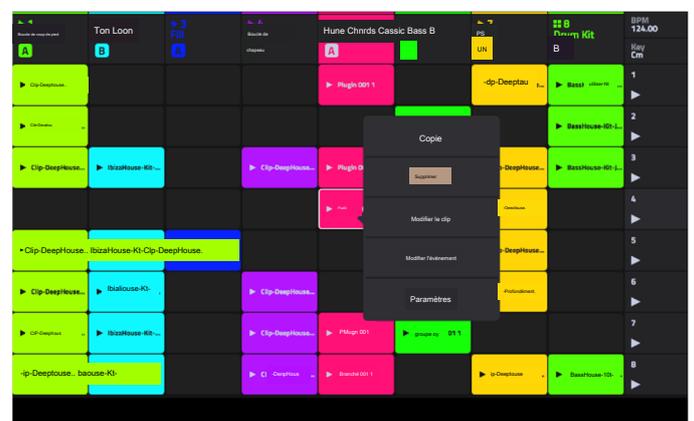


Menus légendes

Vous pouvez désormais copier, coller, créer et supprimer des clips directement depuis l'écran en mode Matrix.

Appuyez et maintenez sur un emplacement de clip pour afficher un menu déroulant d'options. Pour les emplacements de clips contenant des clips, vous pouvez sélectionner Copier, Supprimer, Modifier le clip (vous amène à la vue Clip en mode Édition de clip), Modifier l'événement/Modifier la région (vous amène à la vue Événement ou à la vue Région en mode Édition de clip) et Paramètres. (ouvre la fenêtre Paramètres du clip).

Pour les emplacements de clip vides, vous pouvez créer un nouveau clip ou coller un clip copié.



Exportation de clips

Vous pouvez désormais exporter des clips de vos projets Force sous forme de fichiers de motifs audio, MIDI ou MPC.

Pour exporter un clip sous forme audio :

1. Sélectionnez un clip dans une piste Audio, Plugin, Drum ou Keygroup.
2. Appuyez sur le bouton Enregistrer pour ouvrir la fenêtre Enregistrer.
3. Appuyez sur Clip as Audio.
4. Dans la fenêtre qui apparaît, vous pouvez ajuster les paramètres suivants pour votre export :

Utilisez le champ Nom de fichier de base pour nommer l'exportation résultante en fonction du nom du clip ou du nom de la piste.

Cochez la case Inclure les paramètres de volume/panoramique de la piste pour inclure ces paramètres dans l'exportation.

Cochez la case Contourner les plug-ins d'effets de piste pour ne pas inclure les plug-ins d'effets de piste dans l'exportation.

Utilisez le champ Audio Tail pour définir la durée, en secondes, du temps supplémentaire ajouté à la fin des fichiers audio résultants.

Utilisez le champ Bit Depth pour définir la profondeur de bits sur 8, 16 ou 24.

Utilisez le champ Sample Rate pour définir la fréquence d'échantillonnage sur 44,1, 48, 88,2 ou 96 kHz. Dans la plupart des cas, nous recommandons de sélectionner 44,1 kHz.

5. Appuyez sur Exporter pour commencer l'exportation ou appuyez sur Fermer pour annuler et revenir à la page précédente.

Pour exporter un clip au format MIDI ou Pattern :

1. Sélectionnez un clip dans une piste de plugin, de batterie ou de groupe de touches.
2. Appuyez sur le bouton Enregistrer pour ouvrir la fenêtre Enregistrer.
3. Appuyez sur Clip as MIDI.
4. Dans la fenêtre qui apparaît, vous pouvez ajuster les paramètres suivants pour votre export :

Utilisez le champ Exporter MIDI sous pour définir l'exportation du ou des clips sous forme de fichiers MIDI ou de fichiers de motifs MPC.

Utilisez le champ Nom de fichier de base pour nommer l'exportation résultante en fonction du nom du clip ou du nom de la piste.

5. Appuyez sur Exporter pour commencer l'exportation ou appuyez sur Fermer pour annuler et revenir à la page précédente.

Vous pouvez également sélectionner Tous les clips dans la fenêtre Enregistrer pour exporter tous les clips audio et/ou MIDI en même temps, en utilisant les mêmes paramètres que ci-dessus.

Convertir en groupe de clés

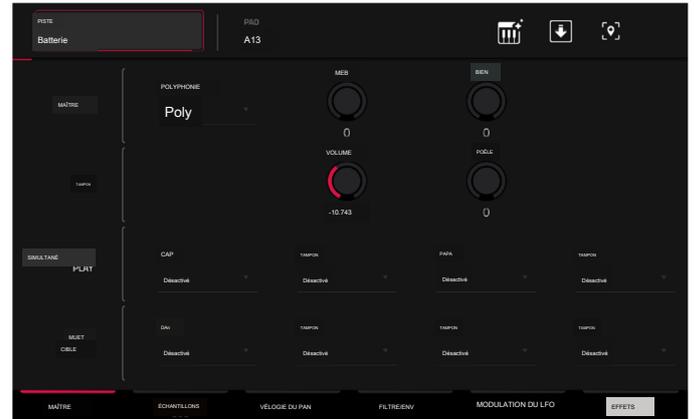
Vous pouvez désormais facilement convertir des échantillons en groupe de touches pour lire l'échantillon de manière chromatique.

Pour créer un groupe de clés à partir d'un échantillon :

1. Sélectionnez une piste de batterie et appuyez sur le bouton Note pour accéder au mode Note.
2. Vous pouvez créer le groupe de clés en effectuant l'une des opérations suivantes :
 - Maintenez Shift et Edit, puis appuyez sur le pad de lancement du clip avec l'échantillon souhaité.

Ouvrez le mode d'édition de piste en appuyant sur Shift+Clip, ou en appuyant sur Menu et en appuyant sur Track Edit. Appuyez sur la zone de lancement du clip avec l'échantillon que vous souhaitez utiliser, puis appuyez sur l'icône clavier + en haut de l'écran.
3. Une nouvelle piste de groupe de touches sera créée et sélectionnée automatiquement.

Vous pouvez utiliser le mode Track Edit pour modifier davantage les paramètres du groupe de clés.



Effacer les notes

Vous pouvez désormais effacer des notes en temps réel pendant la lecture d'un clip.

1. Sélectionnez un clip contenant des événements MIDI, comme celui d'une piste de batterie, de plug-in ou de groupe de touches, et lancez-le.
2. Assurez-vous que les zones de lancement du clip sont en mode Note.
3. Appuyez et maintenez le bouton Supprimer, puis appuyez et maintenez un pad. Pendant la lecture du clip, tous les événements correspondants à ce pad seront effacés aussi longtemps que le pad est maintenu enfoncé.

Voies d'automatisation du réseau/région

Vous pouvez désormais saisir, afficher et modifier l'automatisation tout en affichant la vue des événements MIDI et la vue de la région audio.

Pour ajouter une automatisation à un clip :

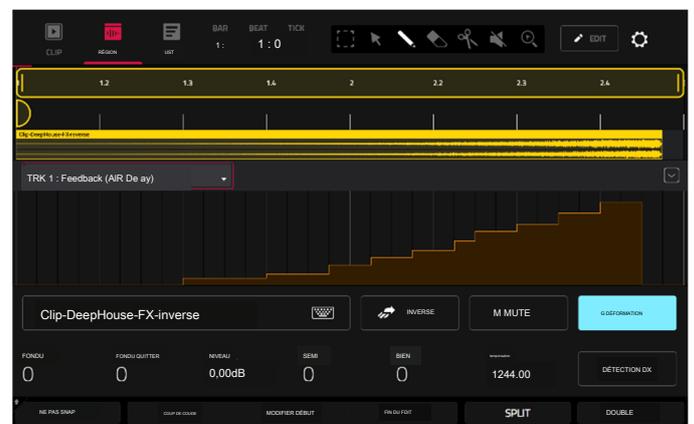
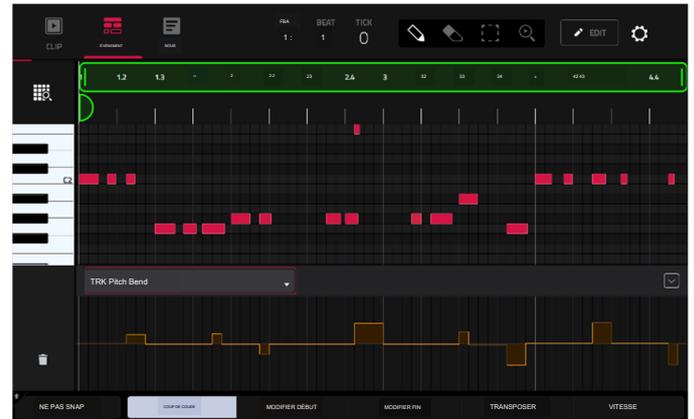
1. Sélectionnez une piste MIDI ou une piste audio, puis ouvrez le mode Clip Edit en appuyant sur Clip.
2. Pour les pistes MIDI, appuyez sur Événement pour ouvrir la vue Événement. Pour les pistes audio, appuyez sur Région pour ouvrir la vue Région.
3. Appuyez sur la flèche vers le haut sur la barre de paramètres pour développer la voie de vitesse/automatisation.
4. Par défaut, la vélocité est affichée dans cette voie pour les pistes MIDI et TRK : le volume est affiché pour les pistes audio. Appuyez deux fois sur ce champ pour ouvrir le menu déroulant Paramètre.
5. Dans le menu qui apparaît, appuyez sur Ajouter nouveau pour ajouter un paramètre d'automatisation. Vous pouvez choisir parmi une variété de paramètres en fonction du type de piste, des effets d'insertion ajoutés et d'autres options.

Pour modifier l'automatisation, effectuez l'une des opérations suivantes dans la vue Événement ou la vue Région :

Utilisez l'outil Crayon pour dessiner votre automatisation dans la voie d'automatisation.

- Utilisez l'outil Gomme pour effacer les points d'automatisation. Si vous effacez tous les points d'automatisation, le paramètre sera supprimé.

Appuyez sur l'icône de la corbeille pour supprimer simultanément toutes les automatisations du paramètre sélectionné.



Entrée MIDI Alignement à l'échelle

Lors de l'enregistrement MIDI avec Force, vous pouvez désormais limiter les notes enregistrées à une gamme définie.

Lorsqu'un type de piste mélodique est sélectionné, appuyez sur le bouton Note pour accéder au mode Note.

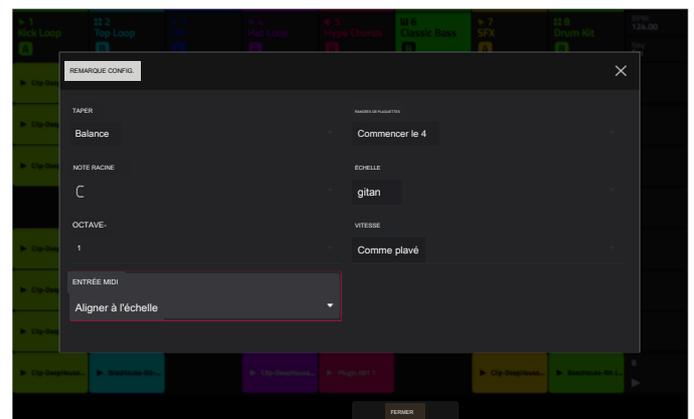
1. Maintenez Shift et appuyez à nouveau sur Note pour ouvrir la fenêtre Note ConfigN.
2. Utilisez le champ MIDI Input pour sélectionner la manière dont les données MIDI entrantes sont traitées :

Sélectionnez Tel que joué pour que les notes MIDI restent non filtrées.

Sélectionnez Snap to Scale pour que les notes MIDI en dehors de la gamme soient transposées au degré de gamme le plus proche.

Sélectionnez Filtrer selon l'échelle pour que les notes MIDI en dehors de l'échelle soient complètement filtrées.

3. Utilisez les paramètres de la fenêtre Note Config pour définir la gamme et la note fondamentale.



Automatisation des étapes

Vous pouvez désormais saisir, afficher et modifier l'automatisation dans le séquenceur pas à pas.

Pour ajouter un paramètre d'automatisation d'étape :

1. Appuyez sur Menu et appuyez sur Step Sequencer pour ouvrir le Step Sequencer.
2. Par défaut, le champ Paramètre du Step Sequencer affiche Velocity pour les pistes MIDI et TRK : Volume pour les pistes audio. Appuyez deux fois sur ce champ pour ouvrir le menu déroulant.
3. Dans le menu qui apparaît, appuyez sur Ajouter nouveau pour ajouter un paramètre d'automatisation. Vous pouvez choisir parmi une variété de paramètres en fonction du type de piste, des effets d'insertion ajoutés et d'autres options.



Pour modifier l'automatisation des étapes, effectuez l'une des opérations suivantes :

Appuyez et faites glisser votre doigt dans la zone de pas pour dessiner librement les valeurs de pas.

Appuyez et maintenez le bouton Boutons et appuyez sur Écran pour régler les boutons en mode Écran. Tout en visualisant le séquenceur pas à pas, vous pouvez utiliser les boutons pour un contrôle tactile de la valeur d'automatisation de chaque pas, émulant ainsi les séquenceurs pas à pas traditionnels basés sur des boutons. Utilisez la banque 1 des boutons pour contrôler les étapes 1 à 8 et la banque 2 pour contrôler les étapes 9 à 16. Pendant son réglage, la valeur d'automation actuelle sera affichée à côté du champ Paramètre, ainsi que dans la bande d'affichage au-dessus des boutons.

- Maintenez la touche Shift enfoncée et appuyez sur Clear pour effacer toute l'automatisation du paramètre sélectionné dans le clip sélectionné.

Maintenez la touche Shift enfoncée et appuyez sur Effacer la barre pour effacer toute l'automatisation du paramètre sélectionné dans la barre actuelle du clip sélectionné.

Utilisez les boutons Nudge < et > pour décaler le paramètre d'automation actuel vers la gauche ou la droite à la valeur Timing Correct actuelle.

- Utilisez le curseur sur le côté droit pour augmenter ou diminuer les valeurs des paramètres pour toutes les étapes d'automatisation de la plage de temps visible.

Appuyez sur Préréglages et utilisez les boutons pour appliquer les préréglages à l'automatisation pas à pas (voir Fonctionnement > Modes > Séquenceur pas à pas pour plus d'informations).

Remarque : lors de la modification de l'automatisation d'une étape, si une étape n'est pas activée, une barre d'étape sombre indiquera la valeur actuelle du paramètre à cette étape, en fonction de la dernière étape active.

Mode séquenceur pas à pas - Voies mono

Force inclut désormais un mode Step Sequencer supplémentaire pour les types de pistes mélodiques, Mono Lanes.

Semblable au mode Lanes, en mode Lanes (Mono), chaque colonne de pads représente une division de temps, et chaque rangée de pads représente un échantillon de batterie dans une banque de batterie ou une note dans une gamme, selon le type de piste. Cependant, contrairement au mode Lanes, une seule note peut être saisie à la fois.

Appuyez sur un pad de lancement de clip pour insérer un pas à cette division de temps pour l'échantillon de batterie ou la note concernée. Si vous appuyez sur une autre zone de lancement de clip dans la même colonne, la note précédente sera supprimée.

Maintenez Shift et appuyez sur les boutons Track Assign marqués Oct/Oct+ pour changer l'octave ou le pad de départ.

Maintenez Shift et appuyez sur Step Seq pour ouvrir la fenêtre de configuration. En plus des champs décrits ici :

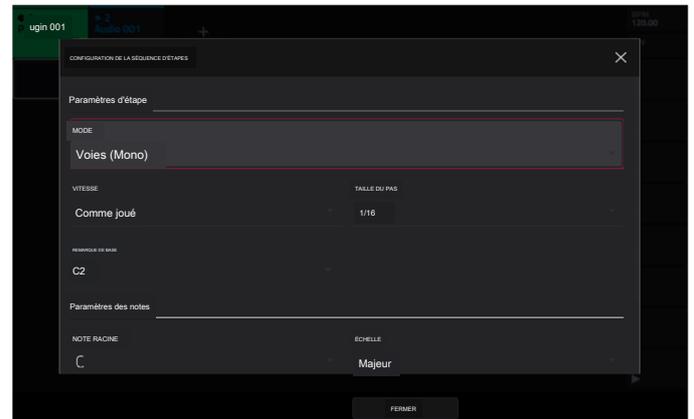
Lorsqu'une piste de batterie est sélectionnée :

Utilisez le champ Base Pad pour définir le pad de départ des 8 rangées de pads de lancement de clips.

Lorsqu'un groupe de touches, un plugin, une piste MIDI ou CV est sélectionné :

Utilisez le champ Note de base pour définir la note de départ des 8 rangées de pads de lancement de clips.

Utilisez les champs Paramètres de note pour configurer les paramètres de note racine, de gamme et d'entrée MIDI.



Sous-mixages

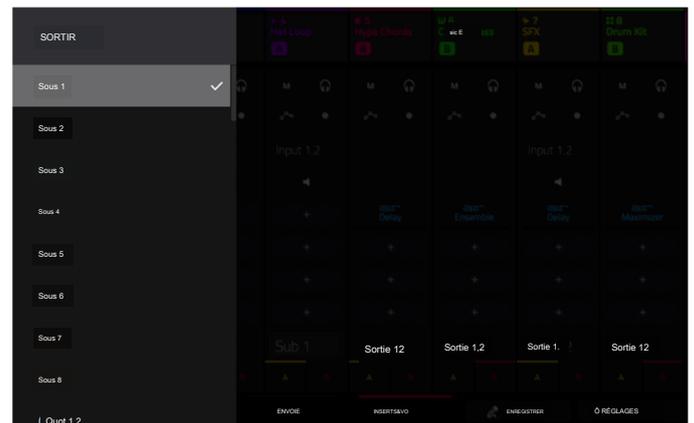
Force contient désormais 8 sous-mixages pour des options de routage de piste supplémentaires.

Pour assigner une piste à un pré-mixage :

1. Appuyez sur Mixer pour ouvrir le Mixer. Vous pouvez également ouvrir le menu, puis appuyer sur Mixer.
2. Appuyez sur Insertions & /O.
3. Appuyez deux fois sur le champ Sortie de la piste sélectionnée.
4. Dans le menu déroulant, appuyez pour sélectionner Sub 1-8. L'audio de la piste sera désormais acheminé vers le sous-mixage sélectionné.

Pour éditer un Submix :

1. Appuyez sur Mixer pour ouvrir le Mixer.
2. Appuyez sur Master ou faites glisser votre doigt vers la gauche pour ouvrir la section Buses du Mixer. Les sous-mixages sont situés à gauche des tranches de console de retour et de sortie.
3. Utilisez les onglets Pan & Volume, Sends et Inserts & /O pour ajuster les différents paramètres des pré-mixages.



Améliorations du flux de travail

Interface audio en mode ordinateur

Lorsque Force est en mode ordinateur, vous pouvez désormais l'utiliser comme interface audio.

Tri de la liste FX

Vous pouvez désormais trier les effets par type pour accéder rapidement aux plug-ins selon les catégories suivantes : Delay/Reverb, Dynamics, EQ/Filter, Harmonic, Modulation et Vintage Effects.

Améliorations du mode Lancement+Note

Vous pouvez désormais modifier rapidement les paramètres en mode Lancement+Note. Maintenez enfoncé le bouton Note pour régler la valeur Timing Correct (pour les pistes de batterie) ou le type d'échelle du mode Note (pour les pistes Plugin, MIDI et Keygroup). Maintenez Shift et appuyez sur le bouton Launch ou Note pour ouvrir ses paramètres respectifs.

Boutons d'enregistrement et d'édition de l'échantillonneur

Après avoir enregistré un échantillon dans le Sampler, vous pouvez maintenant rapidement enregistrer ou modifier l'échantillon en appuyant sur ces boutons.

Longueur de la barre à bascule rapide et métronome

Vous pouvez maintenant maintenir Shift enfoncé et appuyer sur les boutons d'affectation de piste de longueur et de métronome pour activer ou désactiver rapidement ces fonctionnalités. Maintenez Shift et maintenez les boutons Longueur et Métronome pour ouvrir les paramètres de chaque fonctionnalité.

Mises à jour dans Force 3.0.4

Nouvelles fonctionnalités

Contrôle en direct d'Ableton

Votre matériel Force est désormais pré-mappé pour contrôler Ableton Live 10.1.2 ou version ultérieure pour des performances et une configuration de production instantanées, offrant un niveau d'intégration inégalé avec Ableton Live à partir d'un appareil autonome. Le mode Live Control de Force a été soigneusement conçu pour vous permettre de basculer instantanément entre l'utilisation de Force en mode autonome et le mode Live Control sans jamais arrêter la lecture. Vous pouvez contrôler Ableton Live via un réseau Wi-Fi pour un fonctionnement sans fil, ou connecter Force à votre ordinateur à l'aide d'un câble Ethernet pour une configuration plus étroitement contrôlée.

Pour démarrer avec Ableton Live Control, vous devrez suivre les instructions dans les sections ci-dessous pour télécharger, installer et configurer les logiciels nécessaires.

Pilote réseau Akai

Le pilote réseau Akai permettra à votre Force de communiquer et de contrôler de manière transparente Ableton Live.

1. Téléchargez le pilote réseau Akai depuis akaipro.com et installez-le en suivant les instructions.
2. Une fois l'installation terminée, redémarrez votre ordinateur.
3. Allumez votre Force.
4. Appuyez sur Menu et appuyez sur Préférences pour ouvrir le menu Préférences.
5. Appuyez sur Wi-Fi pour ouvrir les paramètres Wi-Fi. Assurez-vous que le Wi-Fi est activé, puis connectez-vous à votre réseau sans fil local.

Vous pouvez également connecter Force à votre réseau à l'aide d'une connexion Ethernet. Dans ce cas, sélectionnez Ethernet dans le menu Préférences et assurez-vous que l'option Activé est cochée.

6. Ouvrez l'application Akai Network Driver.
7. Dans le champ Périphérique distant configuré, localisez l'adresse IP et le numéro de série de votre Force et sélectionnez-le. Si vous devez vérifier que vous sélectionnez la bonne unité, vous pouvez afficher les informations réseau sur votre Force dans le menu Wi-Fi en maintenant Shift et en appuyant sur Info.
8. Si vous ne voyez toujours pas le numéro de série et l'adresse IP de votre unité, cliquez sur le bouton Ajouter un appareil pour saisir manuellement l'adresse IP de votre unité.
9. Une fois votre unité configurée avec succès, vous pouvez la renommer en appuyant sur le bouton Renommer un appareil sélectionné. Lorsque vous avez terminé, vous pouvez fermer l'application Akai Network Driver et ouvrir Ableton Live.

Configuration d'Ableton Live

1. Important : Pour utiliser Force v3.0.4 pour contrôler Ableton Live, vous devrez télécharger et installer Ableton Live 10.1.2 ou version ultérieure.
2. Ouvrez Ableton Live 10.1.2 ou version ultérieure.
3. Ouvrez le menu Préférences en sélectionnant Live > Préférences.
4. Assurez-vous d'avoir sélectionné votre périphérique audio préféré dans l'onglet Audio.
5. Dans l'onglet Link / MIDI, cliquez sur le premier champ Control Surface disponible et sélectionnez Akai Force MPC.
6. Dans la même ligne, sélectionnez Akai Network - DAW Control comme entrée et sortie.
7. Dans la section Ports MIDI, définissez Remote pour l'entrée Akai_Force_MPC et la sortie Akai_Force_MPC sur On.

Une fois les étapes précédentes terminées, vous pouvez commencer à contrôler Ableton Live avec votre Force.

Mode de contrôle en direct

En mode de contrôle Ableton Live, l'écran de Force affichera une représentation dynamique du logiciel Ableton Live.

Pour ouvrir le mode Live Control, appuyez sur Menu sur votre Force, puis appuyez sur Live Control. Vous pouvez également maintenir Shift et appuyer sur Matrix.

Pour quitter le mode Live Control, appuyez sur Menu sur votre Force, puis sélectionnez un autre mode. Vous pouvez également maintenir Shift et appuyer sur Matrix pour revenir au mode Matrix.

Le mode Live Control se compose de trois vues principales, qui peuvent être sélectionnées en appuyant sur les onglets sur le côté gauche de l'écran :

Vue Matrice, Vue Mélangeur et Vue Contrôle des Périphériques. Cliquez sur les liens pour accéder à cette section.

Dans chacun de ces modes, vous aurez toujours accès aux commandes et fonctions suivantes sur l'écran :

Appuyez sur le nom d'une piste pour la sélectionner.

Appuyez sur les icônes d'arrêt en bas de l'écran pour arrêter les clips de la piste sélectionnée.

Appuyez sur le champ Launch Quantize (au-dessus des flèches de lancement de scène) pour définir la valeur Launch Quantize.

Appuyez sur les flèches de lancement de scène sur le côté droit de l'écran pour lancer tous les clips de cette rangée.

De plus, les commandes matérielles de Force sont pré-mappées pour vous donner un contrôle pratique des paramètres et des fonctions. Voir Carte de contrôle pour le mappage complet.

Barre de contrôle

En haut de l'interface se trouve la barre de contrôle. Cette barre d'outils peut être configurée sur l'un des trois préréglages basés sur des cas d'utilisation typiques d'Ableton Live dans la fenêtre Paramètres.

Pour ouvrir la fenêtre Paramètres, appuyez sur l'icône d'engrenage dans le coin supérieur droit de l'écran.

Utilisez le champ Barre de contrôle pour sélectionner l'une des trois configurations prédéfinies : Paramètres, Arrangement ou Performance.

Session : La configuration Session View est idéale pour travailler dans la matrice de lancement de clips 8x8 d'Ableton Live.

Utilisez le champ BPM pour régler le tempo dans Ableton Live.

Appuyez sur les icônes Phase Nudge Down et Phase Nudge Up pour diminuer ou augmenter temporairement le tempo dans Ableton Live.

Appuyez sur l'icône du métronome pour activer et désactiver le métronome dans Ableton Live.

Appuyez sur l'icône de suivi pour activer ou désactiver le suivi. Lorsqu'il est activé, l'écran de votre logiciel Ableton Live se déplacera avec la lecture pour garder la position de lecture actuelle en vue. Vous pouvez ajuster le comportement de suivi dans les préférences d'Ableton Live.

Utilisez le champ Position pour sélectionner la position de lecture.

Appuyez sur l'icône + pour activer ou désactiver la superposition d'arrangements MIDI.

Appuyez sur l'icône d'automatisation pour activer et désactiver l'enregistrement automatisé.

• Arrangement : la configuration Arrangement est idéale pour travailler avec la vue Arrangement linéaire d'Ableton Live.

Utilisez le champ BPM pour régler le tempo dans Ableton Live.

Utilisez le champ Position pour sélectionner la position de lecture.

Utilisez le champ Start pour sélectionner le point de départ de la boucle Arrangement.

Appuyez sur l'icône de boucle pour activer ou désactiver la boucle d'arrangement.

Utilisez le champ Longueur pour sélectionner la longueur de la boucle d'arrangement.

Performance : La configuration Performance est idéale pour les performances en temps réel avec Ableton Live.

Utilisez le champ BPM pour régler le tempo dans Ableton Live.

Appuyez sur les icônes Phase Nudge Down et Phase Nudge Up pour diminuer ou augmenter temporairement le tempo dans Ableton Live.

Utilisez le champ Quantize To pour définir la division temporelle de la quantification : 1/4, 1/8, 1/8T, 1/8 et 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/16 et 1/16T ou 1. /32.

Vue matricielle

La vue Matrice fournit un aperçu de la matrice de clips de la vue Session d'Ableton Live, affichant jusqu'à huit pistes et huit rangées de clips. Les pistes affichées sur Force seront affichées dans Ableton Live avec un contour de boîte colorée.

Utilisez les boutons du curseur pour déplacer la vue Matrice d'une ligne ou d'une colonne à la fois.

Appuyez sur le bouton Master pour sélectionner la piste de sortie principale. Cela fera également apparaître les pistes de sortie principale et de départ si elles ne le sont pas déjà.

Toutes les pistes, clips et scènes afficheront la même couleur et les mêmes noms que ceux attribués dans Ableton Live. Les zones de lancement de clips sur Force changeront également de couleur en fonction de l'état de lecture ou d'enregistrement :

Lorsqu'un clip est arrêté, il affichera la couleur définie dans Ableton Live à la fois sur les pads matériels et sur l'écran.

Lorsqu'un clip est en cours de lecture, le pad matériel clignote en vert et le clip à l'écran se remplit de blanc en fonction de la longueur du clip.

Lorsqu'un clip se prépare à enregistrer, il clignote en rouge sur les deux pads matériels et s'affiche jusqu'à ce que la valeur de quantification de lancement soit atteinte.

Lorsqu'un clip est en cours d'enregistrement, il clignote en rouge sur les pads matériels et s'allume en rouge sur l'écran.

Vous pouvez également accéder aux commandes et fonctionnalités suivantes en appuyant sur les boutons en bas de l'écran :

Appuyez sur Quantiser en bas de l'écran pour quantifier le clip actuellement sélectionné en fonction de la valeur Quantiser vers (définie dans les paramètres de contrôle Ableton Live).

Appuyez sur Supprimer en bas de l'écran pour supprimer le clip actuellement sélectionné.

Appuyez sur Insérer une scène en bas de l'écran pour insérer une nouvelle scène après le clip actuellement sélectionné.

Appuyez sur Rec en bas de l'écran pour activer ou désactiver l'enregistrement d'arrangement d'Ableton Live. Utilisez-le pour capturer votre performance de session dans la vue Arrangement.

Vue du mélangeur

La vue Mixer vous permet de contrôler les principales fonctionnalités de mixage d'Ableton Live, telles que les niveaux, le panoramique stéréo, les départs et retours et bien plus encore. Utilisez les onglets en bas de l'écran pour sélectionner les informations à afficher sur l'écran de Force.

- **Niveaux** : L'onglet Niveaux vous donne un aperçu du niveau de volume de vos pistes, y compris les retours et la piste de sortie principale.

Appuyez sur un curseur de niveau, puis utilisez la molette de données ou les boutons -/+ pour régler le niveau de volume de la piste, du retour ou de la sortie principale actuellement sélectionnés. Vous pouvez également appuyer et faire glisser le curseur de niveau pour régler le niveau de volume.

Les curseurs de niveau et les indicateurs de niveau de chaque pad affichent une représentation visuelle du niveau. Appuyez deux fois sur une piste sur l'écran pour ouvrir une grande version du curseur de niveau et de l'indicateur.

- **Principal** : l'onglet Principal vous offre une tranche de console complète avec un certain nombre d'options de mixage pour vos pistes.

Appuyez sur l'activateur de piste (sous le nom de la piste) pour activer ou désactiver (mettre en sourdine) la piste.

Appuyez sur le bouton S pour mettre la piste en solo.

Appuyez sur le bouton d'enregistrement pour armer la piste pour l'enregistrement.

Les curseurs de panoramique de chaque piste affichent une représentation visuelle du panoramique. Appuyez sur un curseur de panoramique, puis utilisez la molette de données ou les boutons -/+ pour régler le panoramique de la piste, du retour ou de la sortie principale actuellement sélectionnés. Vous pouvez également appuyer et faire glisser le curseur de panoramique pour ajuster le panoramique. Appuyez deux fois sur un curseur de panoramique sur l'écran pour ouvrir une grande version du curseur.

Appuyez sur un curseur de niveau, puis utilisez la molette de données ou les boutons -+ pour régler le volume de la piste, du retour ou de la sortie principale actuellement sélectionnés. Appuyez deux fois sur un curseur de niveau sur l'écran pour ouvrir une grande version du curseur. Vous pouvez également appuyer et faire glisser un curseur de niveau pour régler le niveau de volume.

Envois : L'onglet Envois vous donne un aperçu des commandes d'envoi et de retour dans Ableton Live.

Utilisez les boutons d'envoi pour régler le niveau d'envoi des pistes. Appuyez sur le bouton et utilisez la molette de données ou les boutons -/+ pour régler le niveau. Vous pouvez également appuyer et faire glisser le bouton d'envoi pour régler le niveau d'envoi.

Appuyez sur les icônes A ou B pour attribuer la piste au mixage de repère A ou B d'Ableton Live.

Vue Contrôle des appareils

La vue Contrôle des appareils vous permet de contrôler les instruments MIDI, les effets audio et d'autres appareils dans Ableton Live directement depuis votre Force. La vue actuelle de l'onglet Contrôle des appareils est déterminée par l'icône de la télécommande « main bleue » dans la vue détaillée d'Ableton Live.

Appuyez sur le nom de la piste sous la barre de contrôle pour sélectionner la piste. S'il existe un ou plusieurs appareils associés à la piste, le premier sera affiché ci-dessous.

Appuyez sur l'icône de verrouillage sur le côté droit pour verrouiller les modifications de paramètres sur l'appareil.

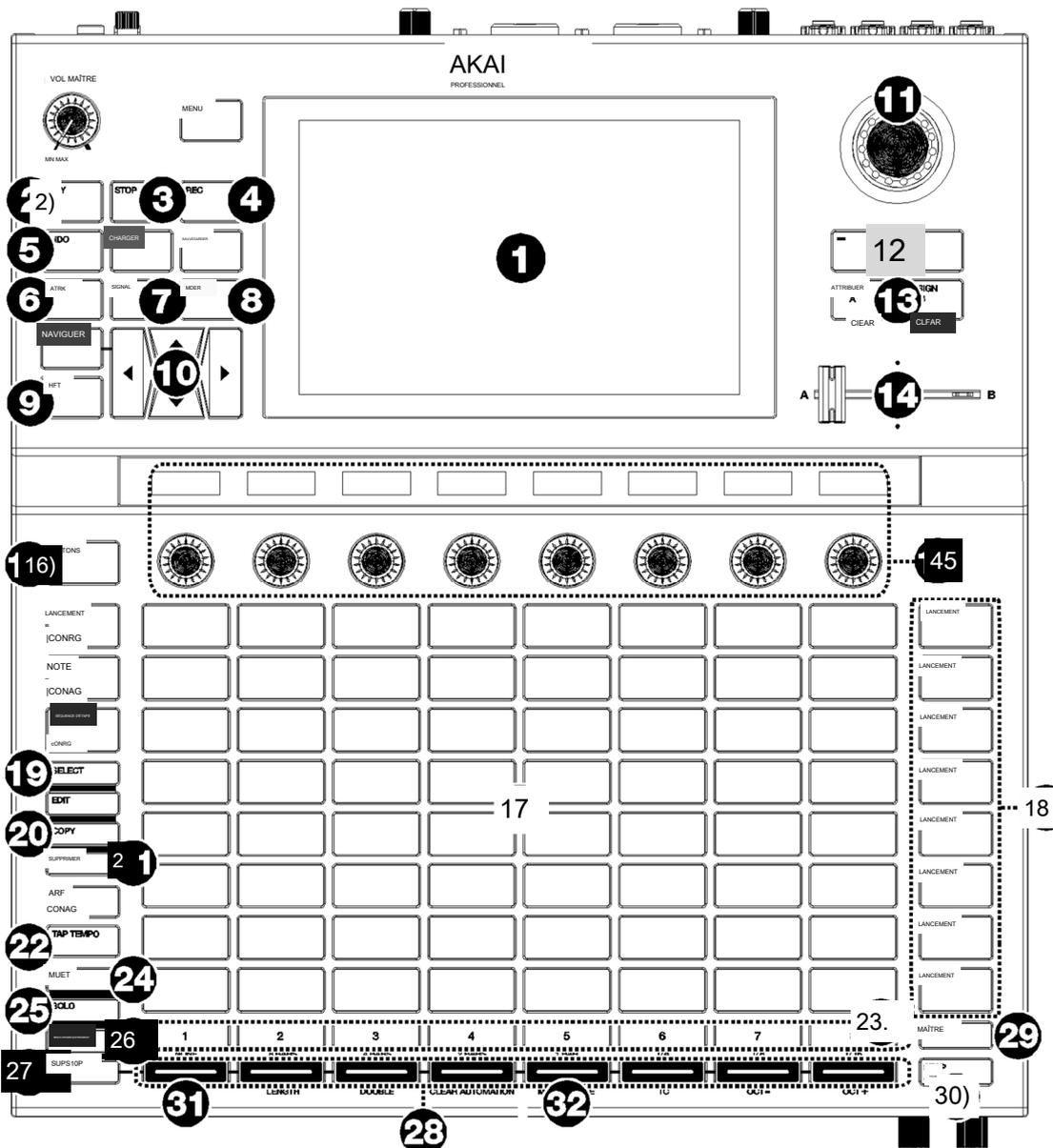
Utilisez les curseurs pour ajuster les paramètres de l'appareil. Appuyez sur le curseur, puis utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour régler le paramètre. Vous pouvez également appuyer et faire glisser un curseur pour ajuster le paramètre.

Utilisez les boutons Device - et + pour changer de périphérique sur la même piste. Les cases blanches et grises sous les curseurs de paramètres représentent le nombre d'appareils disponibles.

Utilisez les boutons Bank - et + pour parcourir les banques de commandes de l'appareil, si disponibles. Pour les plug-ins internes d'Ableton Live, vous verrez le nom de la banque actuelle. Pour les plug-ins tiers, vous verrez le numéro de la banque actuelle.

Appuyez sur Appareil activé pour activer ou désactiver (contourner) l'appareil.

Carte de contrôle



Contrôles de base

	Contrôle des appareils	Fonction Ableton Live
1	Afficher	En mode de contrôle Ableton Live, l'écran de Force affichera une représentation dynamique du logiciel Ableton Live.
2	Jouer	Démarrez la lecture.
3	Arrêt	Arrêtez la lecture.
4	Enregistrer	Activez et désactivez l'enregistrement de session.
5	Défaire	Annulez la dernière action.
6	Matrice	Ouvre l'onglet Matrice de lancement d'Ableton Clip
	Agrafe	Ouvre l'onglet Contrôle des appareils Ableton
	Mixer	Ouvre l'onglet Mélangeur Ableton.
	Changement	Maintenez ce bouton enfoncé pour accéder aux fonctions des boutons secondaires. Voir Commandes Shift pour plus de détails.
10	curseurs directionnels	Déplace la matrice de session 8x8 d'une ligne ou d'une colonne. Les emplacements de clips actuellement contrôlés par la grille de lancement de clips de Force sont affichés dans Ableton Live avec une bordure rouge.
11	Cadran de données	Ajuste le champ en surbrillance.
12	-/+	Diminue ou augmente la valeur du champ en surbrillance.
13	Attribuer A / Attribuer B	Appuyez et maintenez l'un de ces boutons, puis appuyez sur un bouton d'affectation de piste pour attribuer la piste à l'un des mixages Cue d'Ableton Live.
14	Crossfader	Contrôle le crossfader d'Ableton Live pour mélanger les Cue Mixes A et B.
15	boutons	Ajuste les paramètres affichés dans les écrans OLED ci-dessus. Utilisez le bouton Boutons pour basculer entre les boutons 1 à 8 (qui contrôlent le niveau de piste pour les huit pistes actuellement affichées) et les boutons 9 à 16 (qui sont mappés pour contrôler l'appareil sur la piste actuelle, en fonction de l'emplacement de la « main bleue ». " dans la vue détaillée d'Ableton Live).
	Bouton 16 boutons	Bascule entre les boutons 1 à 8 et les boutons 9 à 16.
17	rampes de lancement de clips	Les pads de Force sont fixés pour le lancement de clips en mode Ableton Live Control.
18	boutons de lancement	Lancez tous les clips de la ligne.
19	Sélectionnez	Appuyez et maintenez ce bouton et appuyez sur le clip pour le sélectionner sans le lancer. Duplique le
20	Copie	clip sélectionné dans le prochain emplacement de clip disponible.
21	Supprimer	Supprime le clip sélectionné.
22	Appuyez sur le tempo	Appuyez sur ce bouton à la fréquence souhaitée pour définir un nouveau tempo dans Ableton Live.
23	sélecteurs de piste 24	Sélectionnez l'une des huit pistes actuelles. La piste sélectionnée sera surlignée en blanc.
	sourdine	Règle les boutons Track Assign sur Mute pour les huit pistes actuelles.
25	Seuls	Règle les boutons Track Assign sur Solo/Cue pour les huit pistes actuelles.
26	Bras d'enregistrement	Règle les boutons Track Assign sur Record Arm pour les huit pistes actuelles.
27	Arrêt du clip	Définit les boutons Track Assign sur Stop Clips pour les huit pistes actuelles.
28	Attribution des pistes	Effectue l'action sélectionnée (Mute, Solo, Rec Arm ou Clip Stop) pour les huit pistes actuelles.
29	Maître	Sélectionne la piste de sortie principale et les départs. Appuyez à nouveau pour revenir à la piste précédemment sélectionnée.
30	Arrêter tout	Arrête tous les clips en cours de lecture ou d'enregistrement.

Commandes Shift : appuyez et maintenez le bouton Shift de Force, puis appuyez sur les boutons suivants pour des actions supplémentaires :

	Contrôle des appareils	Fonction Ableton Live
2	Jouer	Continuez la lecture.
3	Arrêt	Arrêtez la lecture et remettez la position de la chanson à 1:1:1.
5	Défaire	Refaites la dernière action.
10	curseurs directionnels	Déplace la matrice de session 8x8 de huit lignes ou huit colonnes.
23	sélecteurs de piste	Définit la quantification de lancement global sur la valeur indiquée sous le paramètre correspondant. bouton. La valeur actuelle sera allumée en blanc tant que Shift est maintenu.
31	Quantiser	Quantise le clip actuellement sélectionné à la valeur de grille définie par Force. Pour définir cette valeur, appuyez sur l'icône d'engrenage de réglage en haut à droite de l'écran, puis utilisez le champ Quantize To pour définir la valeur.
32	Métronome	Activez ou désactivez le métronome d'Ableton Live.

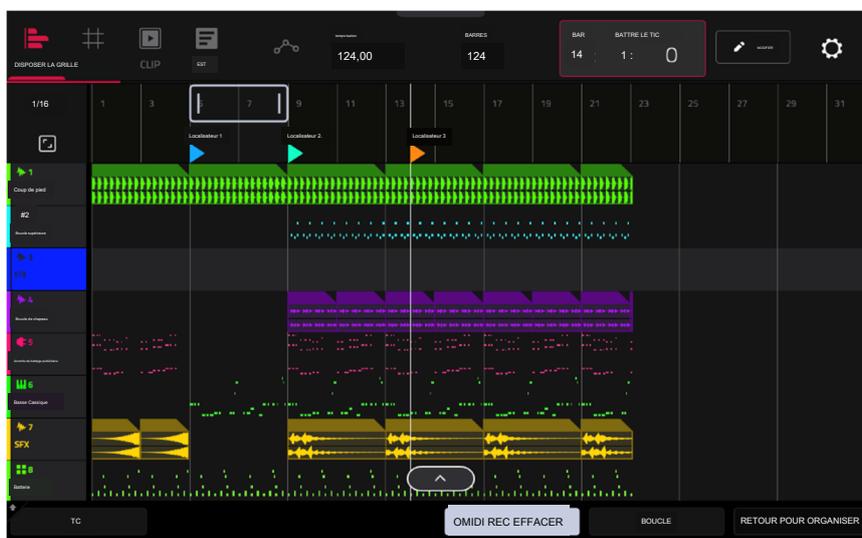
Mises à jour dans Force 3.0.5

Nouvelles fonctionnalités

Mode Organiser

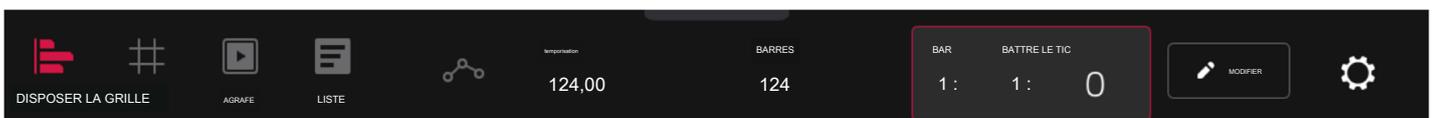
Force inclut désormais le mode Arrange, un séquenceur linéaire complet. Avec le mode Arrangement, vous pouvez :

- Créer un arrangement d'une chanson sur une chronologie linéaire.
- Enregistrez la performance de votre clip ou votre entrée en direct (MIDI ou audio) dans une chronologie linéaire.
- Modifiez et organisez votre chanson à l'aide des puissantes commandes Arrange Edit de Force.
- Mixez votre chanson dans un fichier audio stéréo ou divisez-la en pistes séparées.
- Expérimentez différentes idées de chansons en lançant des clips sur votre arrangement linéaire.
- Modifiez une seule piste de votre arrangement dans l'éditeur de piste déroulant du mode Arrangement, les éditeurs de grille ou de liste.



Commencer

Pour accéder au mode Organiser, appuyez sur Menu, puis appuyez sur Organiser. Les vues Arrangement, Grille, Clip et Liste de l'éditeur d'événements sont affichées sous forme d'onglets en haut à gauche de l'écran pour faciliter le passage de l'une à l'autre.



La barre d'outils en haut du mode Arrangement vous permet de basculer entre les différents modes d'édition ainsi que d'afficher les informations sur le projet et le timing.

Utilisez les icônes Arrangement, Grille, Clip et Liste pour basculer entre les différents modes Force.

Appuyez sur l'icône d'automatisation pour basculer entre lecture et écriture. Pour désactiver ou activer entièrement l'automatisation globale, maintenez la touche Maj enfoncée et appuyez sur cette icône.

Utilisez le champ BPM pour ajuster le tempo du projet.

Utilisez le champ Bars pour définir la durée de l'arrangement.

Le compteur de temps en haut de l'écran indique la position actuelle de la tête de lecture. Appuyez deux fois sur ce champ pour ouvrir la fenêtre contextuelle de localisation.

Appuyez sur l'icône en forme de crayon pour ouvrir la fenêtre Organiser et modifier.

Appuyez sur l'icône d'engrenage pour ouvrir les paramètres de la grille.



Les pistes du projet sont affichées en mode Arrangement sur une chronologie linéaire. Chaque en-tête de piste affichera les états Record Arm, Track Automation et Crossfader Assign. Notez que cela nécessite d'ajuster le zoom vertical afin qu'il y ait suffisamment d'espace pour afficher tous les composants. Utilisez les gestes de pincement et d'agrandissement pour modifier le niveau de zoom de l'arrangement.

Pour ouvrir la fenêtre Timing Correct, appuyez sur TC en bas de l'écran. Vous pouvez également appuyer sur la valeur correcte de synchronisation indiquée au-dessus des en-têtes de piste. Voir Fonctionnalités générales > Timing Correct (TC) pour en savoir plus.

Pour activer ou désactiver l'effacement des enregistrements MIDI en mode Arrangement, appuyez sur le bouton MIDI Rec Erase en bas de l'écran.

Lorsqu'il est activé, le nouvel enregistrement remplacera les données MIDI existantes dans l'arrangement. Lorsqu'il est désactivé, l'enregistrement MIDI sera superposé aux données MIDI existantes dans l'arrangement des pistes.

Pour activer ou désactiver la boucle, appuyez sur Boucle en bas de l'écran.

Pour revenir à la lecture de toutes les pistes sur l'arrangement enregistré, appuyez sur le bouton Retour à l'arrangement.

La chronologie de l'Arrangement comporte également six marqueurs de localisation contrôlables par l'utilisateur. Appuyez et maintenez Shift pour afficher les six boutons de localisation en bas de l'écran.

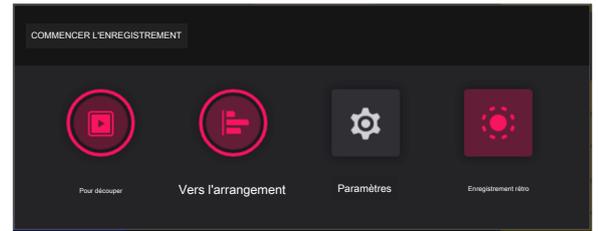
Pour ajouter un localisateur à la position de la tête de lecture, appuyez sur l'un des six boutons de localisation. Vous pouvez également utiliser la fenêtre contextuelle de localisation pour modifier ces marqueurs.

Pour enregistrer une performance de clip dans la chronologie des arrangements de Force :

1. Vous devez d'abord configurer le bouton Enregistrer pour qu'il pointe vers la disposition linéaire plutôt que vers la matrice de clips. Vous pouvez définir cela en procédant de l'une des manières suivantes :

Maintenez Shift et appuyez sur le bouton REC.

Maintenez enfoncé le bouton REC pour ouvrir la fenêtre Sélecteur de démarrage de l'enregistrement, puis appuyez sur Vers l'arrangement.



2. Ensuite, entrez en mode Organiser en appuyant sur Menu et en appuyant sur Organiser.
3. Déclenchez un clip ou une scène pour commencer l'enregistrement. Lorsque les clips sont déclenchés, le mode Arrangement dessinera des régions contenant des données audio ou MIDI dans les bandes de piste.

Pour remplacer une section de l'arrangement par une nouvelle performance de clip :

1. Appuyez sur le bouton Boucle en bas de l'écran pour activer la boucle.
2. Définissez les points de début et de fin de boucle en appuyant et en faisant glisser le début et la fin de la région de boucle dans la timeline. Appuyer et faire glisser au milieu de la région de boucle déplace les points de début et de fin de boucle en même temps.
3. Activez l'enregistrement de l'arrangement en suivant les instructions ci-dessus.
4. Déclenchez un clip ou une scène pour commencer l'enregistrement. L'enregistrement commencera au point de début de boucle et se terminera au point de fin de boucle, ce qui facilitera le remplacement d'une section de l'arrangement.

Pour jouer l'arrangement :

Appuyez sur Play pour commencer la lecture de l'arrangement à partir de 1:1:00, ou si Loop est activé, à partir du Loop Start.

Maintenez Shift et appuyez sur Play pour commencer la lecture à partir de la position actuelle de la tête de lecture.

Pour déplacer la position de la tête de lecture, appuyez sur le champ Position de la tête de lecture dans la barre d'outils pour la sélectionner, puis utilisez la molette de données ou les boutons +/- pour ajuster la valeur. Vous pouvez également définir la position de la tête de lecture en appuyant sur la moitié inférieure de la timeline.

Basculer entre l'arrangement et les clips

Pour chaque piste dans Force, vous pouvez lire un clip ou lire l'arrangement linéaire, mais jamais les deux en même temps. Lorsque vous déclenchez un clip, l'arrangement de cette piste s'arrêtera ; à l'inverse, si vous déclenchez des clips puis jouez l'arrangement, les clips s'arrêteront.

En mode Arrangement, une piste affichera l'icône Retour à la piste (un carré avec un symbole de lecture affiché sur le côté droit de la piste) lorsqu'un clip est en cours de lecture ou que le bouton Arrêter tout a été enfoncé.

Pour ramener la lecture d'une piste à sa disposition linéaire, appuyez simplement sur l'icône Retour à la piste.

Pour ramener toutes les pistes à l'arrangement linéaire, appuyez sur le bouton Retour à l'arrangement en bas de l'écran en mode Arrangement.

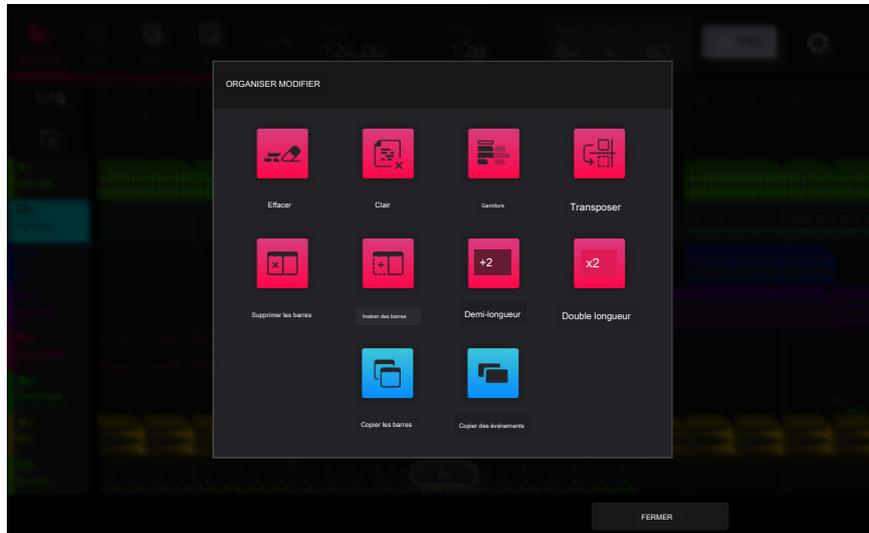
Vous pouvez également définir le type de lecture de la piste à partir du mode Matrix ou du mode Launch Pad de Force. Maintenez Shift et appuyez sur le bouton Launch pour ouvrir la fenêtre Launch Config. Sélectionnez l'option Afficher la disposition dans la matrice de clips pour qu'elle soit activée.

La rangée d'arrangement apparaîtra comme la rangée supérieure de pads au-dessus de la première rangée de clips en mode Matrix/Launch. Appuyer sur un pad dans la rangée d'arrangement arrêtera la lecture de tous les clips de la piste respective et jouera l'arrangement linéaire. En appuyant sur le bouton de lancement de scène pour la ligne d'arrangement, l'arrangement linéaire sera joué pour toutes les pistes.

Arrangements d'édition

Vous pouvez modifier votre arrangement linéaire à l'aide des puissantes commandes Arrange Edit de Force.

Pour modifier un arrangement, appuyez sur l'icône en forme de crayon dans la barre d'outils du mode Arrangement pour ouvrir la fenêtre Modifier l'arrangement, puis sélectionnez l'un des outils suivants.



La fonction Erase efface tout ou partie d'une piste.

Pour sélectionner la piste que vous souhaitez effacer dans la séquence, utilisez le champ Track.

Pour définir la plage temporelle de la piste que vous souhaitez effacer, utilisez les champs Bar, Beat et Tick. Les champs de gauche définissent le début de la plage horaire et les champs de droite définissent la fin de la plage horaire.

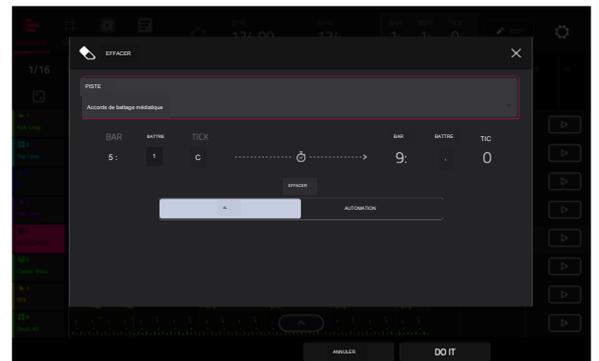
Pour sélectionner les types d'événements que vous supprimez, sélectionnez l'une des options Effacer :

All efface tous les événements de pad de la plage de temps désignée et réinitialise tous ses paramètres.

L'automatisation efface uniquement l'automatisation de la plage de temps désignée. Utilisez le champ Paramètre pour sélectionner le type d'automatisation à effacer.

Pour confirmer votre choix, appuyez sur Do It.

Pour annuler et revenir à l'écran précédent, appuyez sur le X, Annuler ou n'importe où en dehors de la fenêtre.

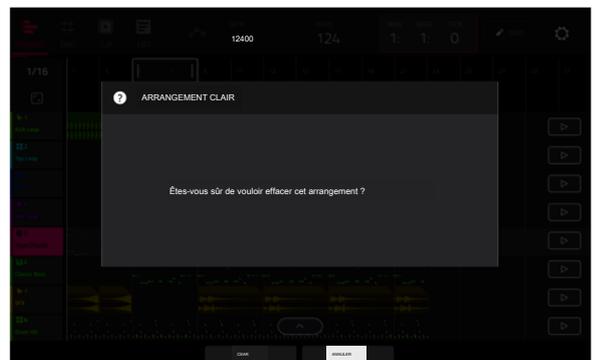


La fonction Clear efface tous les événements de la piste et réinitialise tous ses paramètres.

Pour confirmer votre choix, appuyez sur Effacer.

Pour revenir à l'écran précédent, appuyez sur Annuler.

La fonction Trim recadre immédiatement l'arrangement à la valeur Bars dans la fenêtre principale du mode Arrangement.



La fonction Transpose transpose une série d'événements sur une piste dans un arrangement. Les événements dans cette plage seront décalés en conséquence dans la vue Grille. Cette option est disponible uniquement pour les pistes MIDI.

Pour sélectionner la piste que vous souhaitez transposer dans l'arrangement, utilisez le champ Piste.

Pour définir la plage temporelle de l'arrangement que vous souhaitez transposer, utilisez les deux ensembles de champs Bar, Beat et Tick. Les champs de gauche définissent le début de la plage horaire et les champs de droite définissent la fin de la plage horaire.

Pour les pistes de batterie, utilisez les deux champs Pad pour sélectionner le pad « source » (dont vous souhaitez déplacer les événements) et le pad « destination » (où les événements seront placés). Appuyez sur chaque champ, puis appuyez sur le pad souhaité.

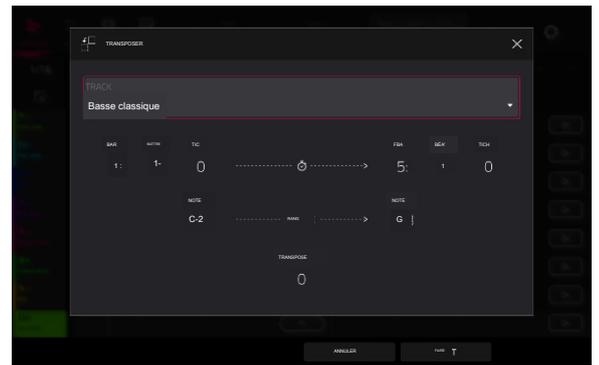
Pour les pistes de groupe de touches, les pistes de plug-in et les pistes MIDI, définissez la plage et le degré de transposition :

Plage : utilisez les deux champs Note pour définir la plage de notes des événements que vous souhaitez transposer. Les événements de note dans cette plage seront transposés, tandis que les événements de note en dehors de cette plage resteront inchangés.

Transposer : utilisez ce champ pour définir le nombre de demi-tons vers le haut ou vers le bas avec lequel vous souhaitez transposer les événements de note.

Pour confirmer votre choix, appuyez sur Do It.

Pour annuler et revenir à l'écran précédent, appuyez sur le X, Annuler ou n'importe où en dehors de la fenêtre.

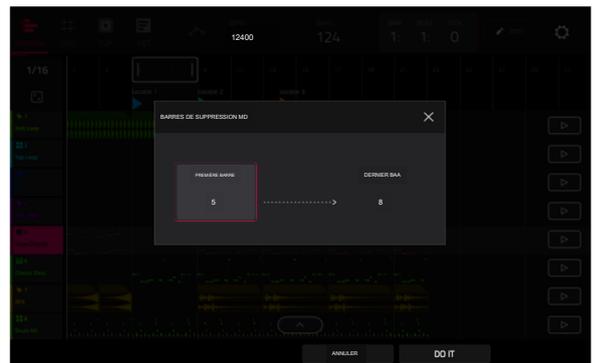


La fonction Supprimer les mesures supprime une plage de mesures de l'arrangement.

Pour définir la plage de mesures à supprimer de l'arrangement, utilisez les champs Première mesure et Dernière mesure.

Pour confirmer votre choix, appuyez sur Do It.

Pour annuler et revenir à l'écran précédent, appuyez sur le X, Annuler ou n'importe où en dehors de la fenêtre.



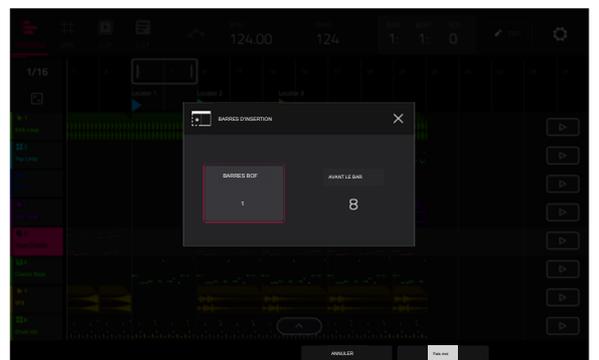
La fonction Insérer des mesures ajoute un certain nombre de mesures à l'arrangement.

Pour définir le nombre de barres à ajouter, utilisez le champ Nombre de barres.

Pour définir l'endroit où les barres sont ajoutées, utilisez le champ Avant la barre. Les barres seront insérées avant cette barre.

Pour confirmer votre choix, appuyez sur Do It.

Pour annuler et revenir à l'écran précédent, appuyez sur le X, Annuler ou n'importe où en dehors de la fenêtre.



La fonction Demi-longueur réduit immédiatement de moitié la longueur de l'arrangement.

La fonction Double Longueur double immédiatement la longueur de l'arrangement.

La fonction Copier les mesures copie une plage de mesures de l'arrangement et les ajoute à un point spécifié.

Pour définir la plage de mesures à copier à partir de l'arrangement, utilisez les champs Première mesure et Dernière mesure.

Pour définir l'endroit où vous souhaitez ajouter les mesures copiées, utilisez le champ Après la mesure. Les mesures copiées seront insérées après celle-ci.

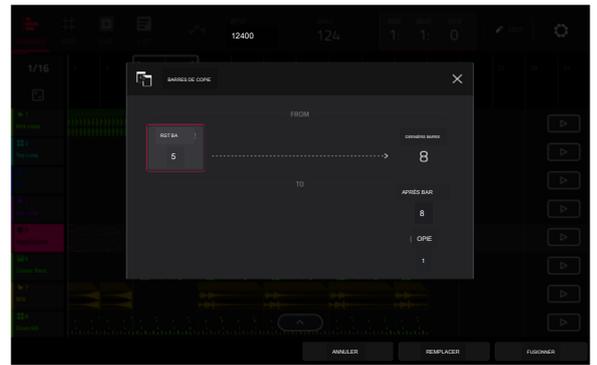
Pour définir le nombre d'instances des barres copiées que vous souhaitez ajouter, utilisez le champ Copies.

Pour écraser l'arrangement à la destination, appuyez sur Remplacer.

Pour ajouter les événements à la destination sans rien effacer,

appuyez sur Fusionner.

Pour annuler et revenir au mode Organiser, appuyez sur Annuler.



La fonction Copier des événements copie une plage d'événements ou des régions de pistes audio sélectionnées de l'arrangement et les ajoute à une autre à un point spécifié.

Pour sélectionner la piste « source », utilisez le champ From Track. Il s'agit de la piste dont vous souhaitez copier le contenu.

Pour définir le contenu à copier, utilisez le champ situé sous le champ Depuis la piste. Copier tous les événements copiera et collera tous les événements de la piste.

Copier uniquement les événements sélectionnés copiera et collera uniquement les événements actuellement sélectionnés.

Pour définir la plage temporelle des événements ou de la piste audio que vous souhaitez copier, utilisez les champs Bar, Beat et Tick. Les champs de gauche définissent le début de la plage horaire et les champs de droite définissent la fin de la plage horaire.

Pour sélectionner la piste « destination », utilisez le champ Vers la piste. C'est la piste sur laquelle le contenu de la piste source sera copié.

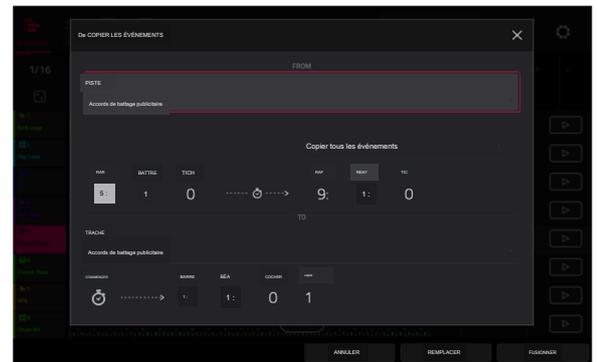
Pour définir où vous souhaitez ajouter les événements ou la piste audio copiés, utilisez les champs Bar, Beat et Tick. Les événements ou la piste audio seront ajoutés après ce point.

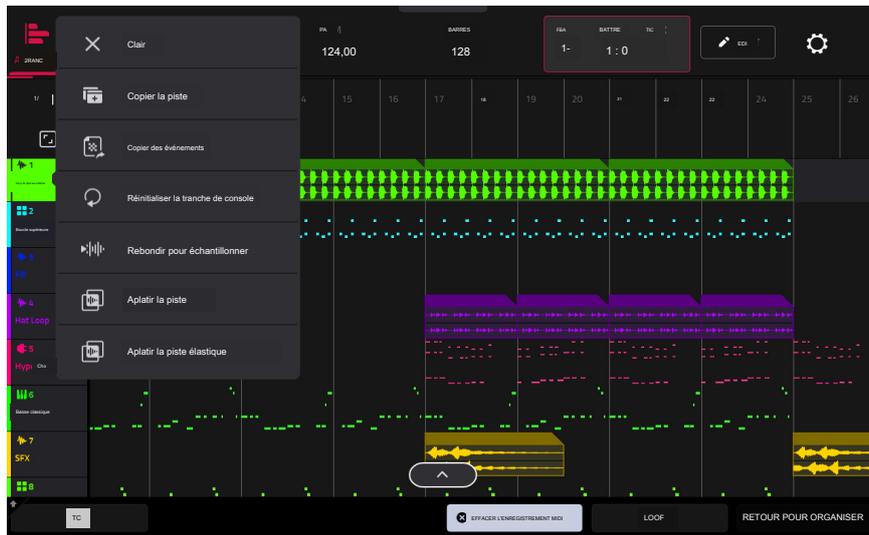
Pour définir le nombre d'instances des événements ou de la piste audio copiés que vous souhaitez ajouter, utilisez le champ Copies.

Pour écraser l'arrangement à la destination, appuyez sur Remplacer.

Pour ajouter les événements à l'arrangement à destination sans rien effacer, appuyez sur Fusionner.

Pour annuler et revenir au mode Organiser, appuyez sur Annuler.





En mode Arrangement, vous pouvez appuyer longuement sur l'en-tête d'une piste audio (sur le côté gauche de l'écran) pour ouvrir un menu déroulant d'options d'édition de piste pour les pistes audio.

La fonction Clear efface tous les événements de la piste et réinitialise tous ses paramètres.

Pour confirmer votre choix, appuyez sur Effacer.

Pour revenir à l'écran précédent, appuyez sur Annuler.

La fonction Copier la piste duplique immédiatement la piste sélectionnée sur une nouvelle piste.

La fonction Copier les événements copie les régions de piste audio sélectionnées de la piste et les ajoute à une autre à un point spécifié.

Pour sélectionner la piste « source », utilisez le champ From Track. Il s'agit de la piste dont vous souhaitez copier le contenu.

Pour définir le contenu à copier, utilisez le champ situé sous le champ Depuis la piste.

Copier tous les événements copiera et collera tous les événements de la piste.

Copier uniquement les événements sélectionnés copiera et collera uniquement les événements actuellement sélectionnés.

Pour définir la plage temporelle des événements ou de la piste audio que vous souhaitez copier, utilisez les champs Bar, Beat et Tick. Les champs de gauche définissent le début de la plage horaire et les champs de droite définissent la fin de la plage horaire.

Pour sélectionner la piste « destination », utilisez le champ Vers la piste. C'est la piste sur laquelle le contenu de la piste source sera copié.

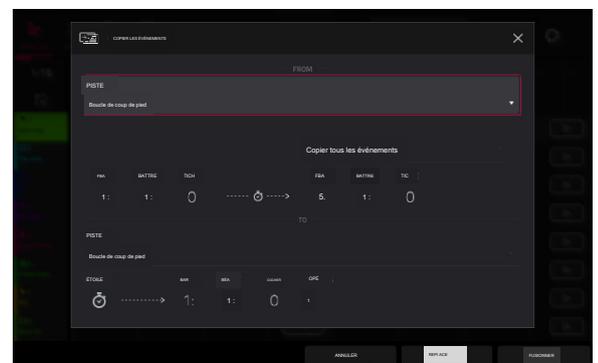
Pour définir où vous souhaitez ajouter les événements ou la piste audio copiés, utilisez les champs Bar, Beat et Tick. Les événements ou la piste audio seront ajoutés après ce point.

Pour définir le nombre d'instances des événements ou de la piste audio copiés que vous souhaitez ajouter, utilisez le champ Copies.

Pour écraser l'arrangement à la destination, appuyez sur Remplacer.

Pour ajouter les événements à l'arrangement à destination sans rien effacer, appuyez sur Fusionner.

Pour annuler et revenir au mode Organiser, appuyez sur Annuler.



La fonction Réinitialiser la tranche de console immédiatement :

efface tous les emplacements d'effet d'insertion ;

désactive Mute, Solo, Automation et Monitor ;

réinitialise le bouton de panoramique au centre ;

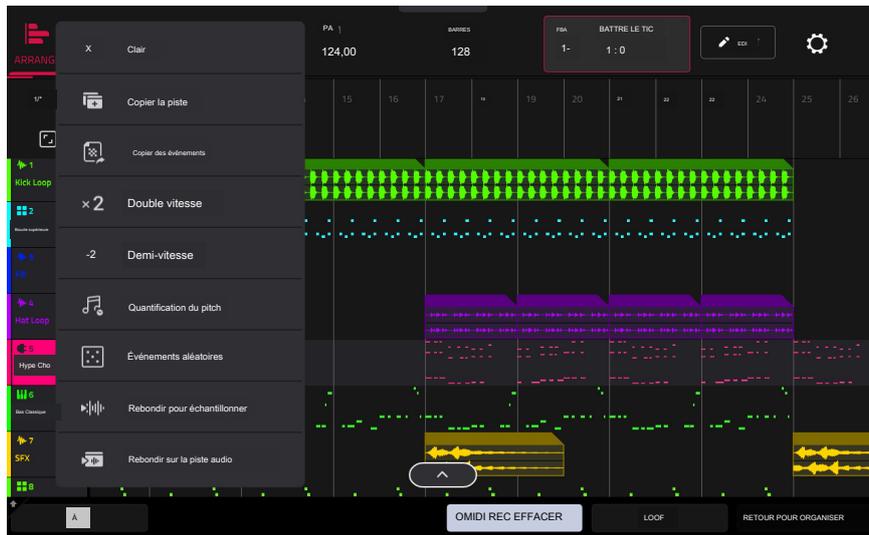
réinitialise le curseur de niveau à 0,00 dB ; et

désactive le bouton Record Arm.

La fonction Bounce to Sample restitue immédiatement la piste sous forme d'échantillon audio et la place dans le pool d'échantillons du projet. Par défaut, il s'appellera Bounce - et sera ajouté au nom de la piste.

La fonction Aplatis la piste restitue immédiatement toutes les modifications et régions de l'arrangement de la piste actuelle dans un nouveau fichier audio.

La fonction Flatten Track Elastique restitue également immédiatement toutes les éditions et régions de l'arrangement de la piste actuelle dans un nouveau fichier audio, mais restitue tout étirement temporel ou changement de hauteur à l'aide de l'algorithme Elastique Pro, fournissant des résultats de meilleure qualité avec moins d'artefacts que la norme Force. algorithme.



Vous pouvez également appuyer longtemps sur l'en-tête d'une piste MIDI (sur le côté gauche de l'écran) pour ouvrir un menu déroulant d'options d'édition de piste pour les pistes MIDI.

La fonction Clear efface tous les événements de la piste et réinitialise tous ses paramètres.

Pour confirmer votre choix, appuyez sur Effacer.

Pour revenir à l'écran précédent, appuyez sur Annuler.

La fonction Copier la piste duplique immédiatement la piste sélectionnée sur une nouvelle piste.

La fonction Copier des événements copie une plage d'événements de l'arrangement et les ajoute à une autre à un moment spécifié.

Pour sélectionner la piste « source », utilisez le champ From Track. Il s'agit de la piste dont vous souhaitez copier le contenu.

Pour définir le contenu à copier, utilisez le champ situé sous le champ Depuis la piste.

Copier tous les événements copiera et collera tous les événements de la piste.

Copier uniquement les événements sélectionnés copiera et collera uniquement les événements actuellement sélectionnés.

Pour définir la plage temporelle des événements ou de la piste audio que vous souhaitez copier, utilisez les champs Bar, Beat et Tick. Les champs de gauche définissent le début de la plage horaire et les champs de droite définissent la fin de la plage horaire.

Pour sélectionner la piste « destination », utilisez le champ Vers la piste. C'est la piste sur laquelle le contenu de la piste source sera copié.

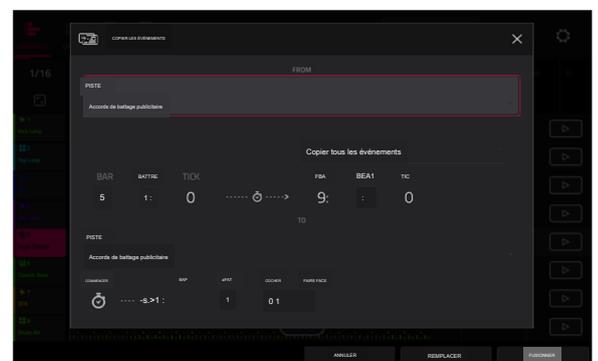
Pour définir où vous souhaitez ajouter les événements ou la piste audio copiés, utilisez les champs Bar, Beat et Tick. Les événements ou la piste audio seront ajoutés après ce point.

Pour définir le nombre d'instances des événements ou de la piste audio copiés que vous souhaitez ajouter, utilisez le champ Copies.

Pour écraser l'arrangement à la destination, appuyez sur Remplacer.

Pour ajouter les événements à l'arrangement à destination sans rien effacer, appuyez sur Fusionner.

Pour annuler et revenir au mode Organiser, appuyez sur Annuler.



La fonction Double-Speed Events réduit immédiatement de moitié la durée de tous les événements de notes sur la piste dans l'arrangement ainsi que la distance qui les sépare. En d'autres termes, les notes de la piste sont rapprochées, de sorte que la piste semble jouer à deux fois la vitesse précédente. Cela n'affecte pas réellement la hauteur des notes ni le tempo.

La fonction Half-Speed Events double immédiatement la durée de tous les événements de note sur la piste dans l'arrangement ainsi que la distance qui les sépare. En d'autres termes, les notes de la piste sont plus espacées, de sorte que la piste semble jouer à la moitié de la vitesse précédente. Cela n'affecte pas réellement la hauteur des notes ni le tempo.

La fonction Pitch Quantize force les hauteurs des événements de note dans une gamme spécifique.

Pour sélectionner la note fondamentale souhaitée de la gamme, utilisez le champ Note racine.

Pour sélectionner un type d'échelle, utilisez le champ Échelle.

Pour déterminer quels événements de note seront quantifiés, cochez la case Appliquer uniquement aux événements sélectionnés.

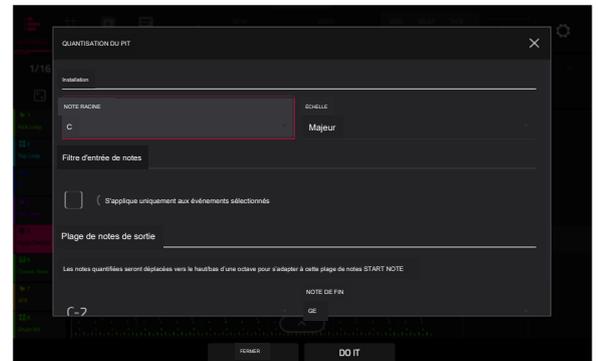
Lorsque cette option est activée, seuls les événements de note actuellement sélectionnés seront quantifiés.

Lorsqu'elle est désactivée, toutes les hauteurs de la piste actuelle seront quantifiées.

Pour définir les hauteurs les plus basses et les plus hautes possibles où les événements de note quantifiés seront placés, utilisez les champs Start Note et End Note (respectivement). Si un événement de note est initialement en dehors de cette plage, il sera forcé à la hauteur la plus proche (dans la gamme) à l'intérieur de la plage.

Pour continuer et quantifier les événements de note, appuyez sur Do It.

Pour annuler, appuyez sur Fermer.



La fonction Random Events crée des motifs mélodiques ou de batterie aléatoires sur la piste MIDI actuelle de l'arrangement.

Pour sélectionner le type d'événements que vous souhaitez créer, utilisez le champ Type d'événement pour sélectionner Événements de batterie ou Événements mélodiques.

Pour sélectionner la façon dont les événements seront 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 de la piste par ceux générés aléatoirement.

Remplacer les événements dans la plage de notes : sélectionnez cette option pour remplacer tous les événements de la plage de notes désignée sur la piste par ceux générés aléatoirement. Utilisez les menus Bank ou Start Pad et End Pad pour définir la plage de notes des événements de batterie ou les menus Start Note et End Note pour définir la plage de notes des événements mélodiques.

Ajouter aux événements existants : sélectionnez cette option pour ajouter les événements générés aléatoirement à la piste sans remplacer ou écraser ceux existants.

Pour définir le nombre de mesures que les événements utiliseront, utilisez le champ Taille du motif (barres). La valeur la plus élevée possible est le nombre de mesures dans la séquence actuelle.

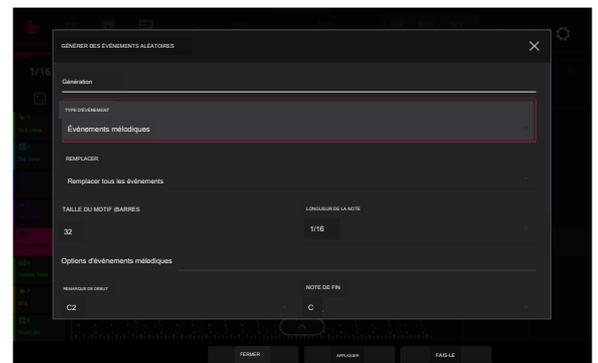
Pour sélectionner la durée des événements, utilisez le champ Longueur de la note.

(Cette fonctionnalité n'est pas fonctionnelle si Legato est activé lors de la génération d'événements mélodiques.)

Pour générer les événements et garder cette fenêtre ouverte, appuyez sur Appliquer.

Pour générer les événements et fermer la fenêtre, appuyez sur Do It.

Pour fermer la fenêtre sans générer d'événements, appuyez sur Fermer.



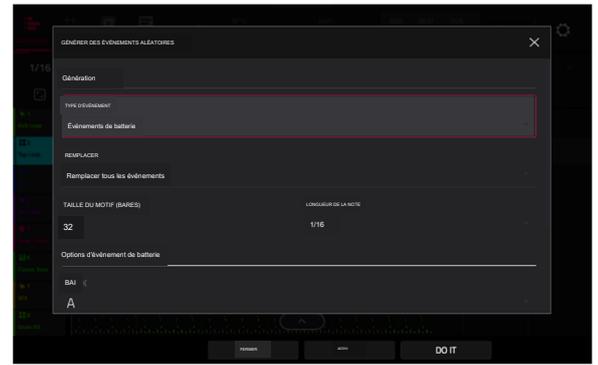
Si le type d'événement est défini sur Événements de batterie :

Pour sélectionner la banque de pads qui sera utilisée pour générer les événements, utilisez le champ Bank ou sélectionnez Range pour utiliser les menus Start Pad et End Pad pour définir à la place une plage de pads spécifique.

Pour définir une plage de pads spécifique sur laquelle les événements seront générés, utilisez les champs Start Pad ou End Pad. Vous ne pouvez utiliser ces champs que si le menu Bank est réglé sur Range.

Pour définir le degré de rapprochement des événements dans la piste, utilisez le curseur Densité (%).

Pour définir l'ampleur ou l'écart de variation des motifs rythmiques des notes générées, utilisez le curseur Variation du rythme.



Si le type d'événement est défini sur Événements mélodiques :

Pour définir une plage de notes spécifique sur laquelle les événements seront générés, utilisez les champs Note de début ou Note de fin.

Pour activer ou désactiver le legato, cochez la case Legato.

Lorsque cette option est activée, les notes générées seront étendues ou raccourcies pour créer une phrase longue et ininterrompue depuis le point de début du premier événement de note jusqu'au point final du dernier événement de note.

Chaque événement de note durera jusqu'à ce qu'un autre événement de note démarre. Si plusieurs événements de note démarrent en même temps (et ne sont pas les derniers événements de note), leurs durées deviendront identiques.

Lorsqu'elle est désactivée, les notes générées utiliseront la durée définie par le menu Longueur de note.

Pour définir le nombre maximum d'événements de notes pouvant être joués simultanément dans la piste, utilisez le champ Polyphonie pour sélectionner 1 à 8.

Pour déterminer si les notes utiliseront ou non une gamme, cochez la case Contraindre les notes à l'échelle.

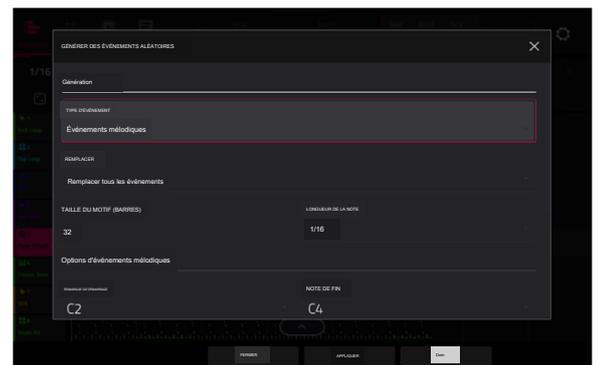
Lorsque cette option est activée, les notes seront dans la gamme déterminée par le menu Scale.

Lorsqu'elle est désactivée, les notes seront chromatiques.

Pour définir le degré de rapprochement des événements dans la piste, utilisez le curseur Densité (%).

Pour définir la note fondamentale de la gamme que les notes utiliseront, utilisez le champ Note racine.

Pour sélectionner l'échelle ou le mode que les notes générées utiliseront, utilisez le champ Échelle,



La fonction Bounce to Sample restitue immédiatement la piste sous forme d'échantillon audio et la place dans le pool d'échantillons du projet. Par défaut, il s'appellera Bounce - et sera ajouté au nom de la piste. Cette fonction ne fonctionne pas pour les pistes MIDI ou CV.

La fonction Bounce to Audio Track restitue immédiatement la piste en tant que piste audio dans le projet. Par défaut, il sera nommé Audio et suivi d'un numéro (par exemple, Audio 002). Cette fonction ne fonctionne pas pour les pistes MIDI ou CV.

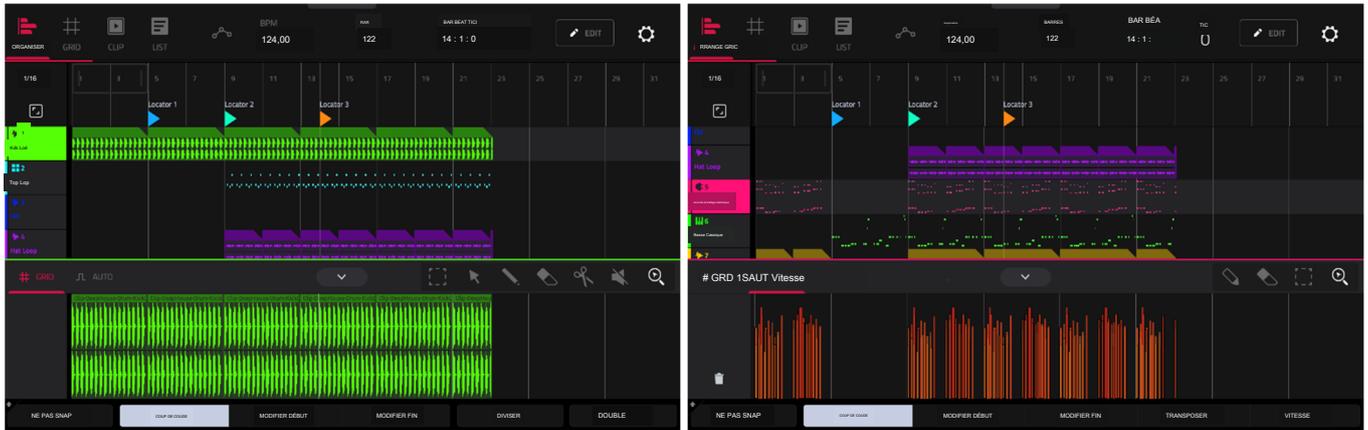
Éditeur de piste d'arrangement

En mode Arrangement, les événements de la piste actuellement sélectionnée peuvent être édités à l'aide de l'éditeur de piste du panneau inférieur.

Pour ouvrir l'éditeur de piste, effectuez l'une des opérations suivantes :

Appuyez sur l'icône en forme de flèche vers le haut en bas de l'écran.

Appuyez deux fois à l'intérieur d'une voie dans la vue principale de la configuration.



Une fois ouvert, vous pouvez également ajuster la hauteur de l'éditeur de piste en appuyant et en faisant glisser l'icône en forme de flèche ou n'importe où dans la barre d'outils de l'éditeur.

Pour les pistes de batterie, vous pouvez appuyer longuement sur l'en-tête d'un pad dans l'éditeur de piste pour ouvrir un menu déroulant dans lequel vous pouvez rapidement couper le son, mettre en solo ou modifier la couleur du pad.

Pour fermer l'éditeur de piste, appuyez sur l'icône en forme de flèche vers le bas.

En haut de l'éditeur de piste se trouvent deux onglets, Grille et Auto. Utilisez l'onglet Grille pour modifier des événements MIDI ou des régions audio. Utilisez l'onglet Auto pour modifier l'automatisation de la piste. Le flux de travail d'édition dans l'éditeur de piste d'arrangement est le même que dans l'éditeur de clips, sauf que l'éditeur de piste d'arrangement est fixé sur l'édition de la liste d'événements d'arrangement, tandis que l'éditeur de clips suit la liste d'événements de clip ou d'arrangement actuellement sélectionné.

Pour éditer une piste de votre arrangement en utilisant le mode Clip Edit, assurez-vous que l'arrangement est en cours de lecture et que la piste souhaitée est sélectionnée (vous pouvez vérifier cela en vous assurant que l'icône Retour à la piste n'est pas affichée sur la piste sélectionnée).

Ensuite, ouvrez le mode d'édition de clip pour éditer la piste d'arrangement.

Appuyez et maintenez Shift pour afficher des options d'édition supplémentaires pour l'éditeur de piste.

Pour sélectionner tous les événements, appuyez sur Sélectionner All.

Pour couper les événements sélectionnés, appuyez sur Couper.

Pour copier les événements sélectionnés, appuyez sur Copier.

Pour coller les événements sélectionnés à l'emplacement de la tête de lecture, appuyez sur Coller.

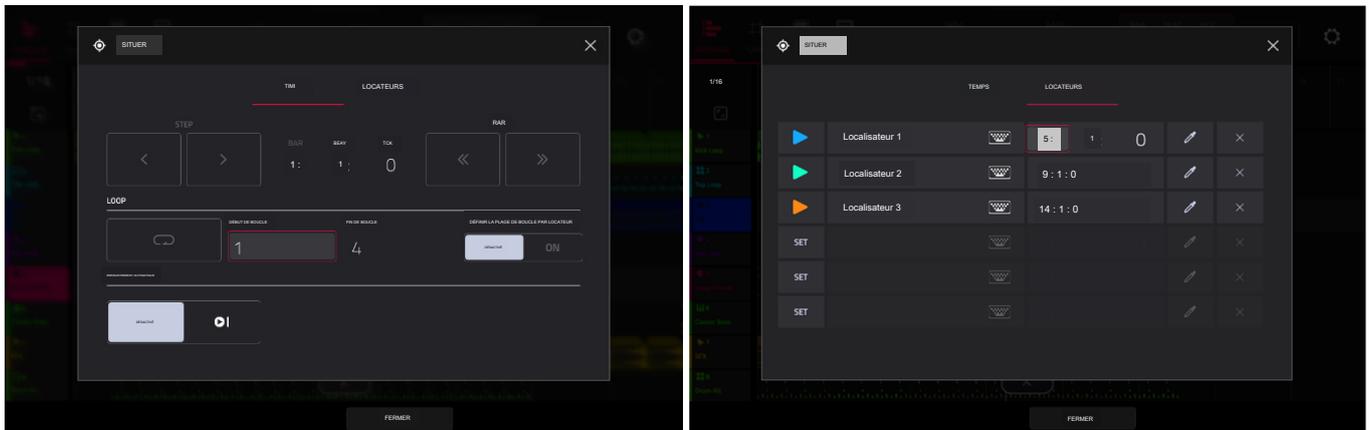
Pour supprimer les événements sélectionnés, appuyez sur Supprimer.

Pour dupliquer les événements sélectionnés, appuyez sur Dupliquer. Les événements seront ajoutés après le dernier événement sélectionné.

Localiser la fenêtre contextuelle

Force inclut désormais une fenêtre contextuelle pour la fonction Localiser, vous permettant d'accéder rapidement à des points spécifiques de votre projet.

Pour ouvrir la fenêtre contextuelle Localiser, appuyez deux fois sur le champ Bars:Beats:Ticks dans la barre d'outils.



La fenêtre contextuelle Localiser est divisée en deux sections :

L'onglet Temps est utilisé pour ajuster la position de la tête de lecture dans l'arrangement, ainsi que pour ajuster les paramètres de boucle et d'enregistrement.

Pour déplacer la tête de lecture dans l'arrangement, utilisez les champs Bars:Beats:Ticks. Vous pouvez également appuyer sur les boutons fléchés Step et Bars pour déplacer la tête de lecture de la valeur spécifiée.

Pour activer la boucle dans l'arrangement, appuyez sur le bouton Boucle. Utilisez les champs Loop Start et Loop End pour définir la longueur de la boucle. Vous pouvez également définir la longueur de la boucle en fonction des marqueurs Locator dans la timeline.

Lorsque Définir la plage de boucle par localisateur est réglé sur On, la plage de boucle s'ajustera automatiquement à la longueur entre le localisateur sélectionné et le localisateur suivant. La région de boucle actuelle est toujours affichée dans la timeline de l'arrangement, qu'elle soit activée ou non.

Pour activer l'enregistrement automatique au démarrage de la boucle, utilisez le champ Auto Record. Lorsqu'il est activé, l'enregistrement commencera immédiatement lorsque l'arrangement sera en boucle.

L'onglet Localisateurs est utilisé pour modifier les six marqueurs de localisation qui peuvent être appliqués à la timeline.

Pour ajouter un localisateur, appuyez sur Définir.

Pour renommer un localisateur, appuyez sur l'icône du clavier, puis utilisez le clavier pour saisir un nouveau nom.

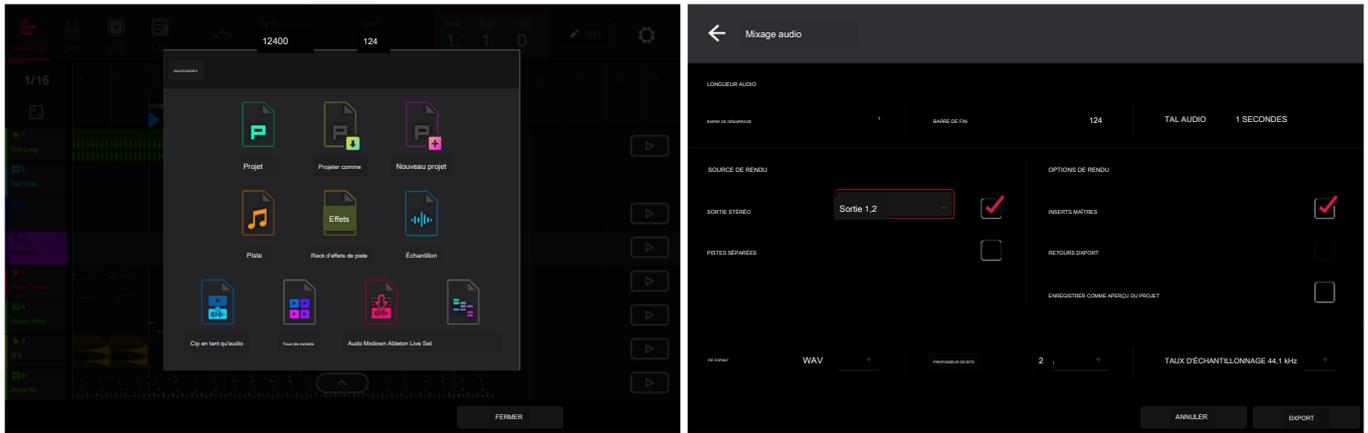
Pour ajuster la position du localisateur, utilisez les champs Bars:Beats:Ticks.

Pour modifier la couleur du localisateur, appuyez sur l'icône en forme de pipette, puis sélectionnez une couleur dans la liste.

Pour supprimer le localisateur, appuyez sur l'icône X.

Pour fermer la fenêtre Localiser, appuyez sur Fermer, sur le X dans le coin supérieur droit ou n'importe où en dehors de la fenêtre pour revenir à l'arrangement.

Sauvegarde et exportation de l'arrangement



Pour enregistrer et exporter votre arrangement, appuyez sur le bouton Enregistrer, puis sélectionnez Mixage audio. Dans cette fenêtre, vous pouvez mixer ou regrouper votre arrangement en fichiers individuels.

Pour définir la plage de temps que vous souhaitez mixer, utilisez les champs Barre de début et Barre de fin sous Longueur audio. Vous pouvez ajouter un certain nombre de secondes à la fin du mixage pour capturer les notes ou effets de sonnerie (comme une queue de réverbération) en ajustant le champ Audio Tail.

Pour définir les paramètres du mixage audio, utilisez les champs sous Source de rendu et Options de rendu. Cochez la case Pistes séparées pour restituer chaque piste de l'arrangement sous forme de stems.

Pour configurer les paramètres du fichier de mixage audio, utilisez les champs en bas de l'écran pour définir le format de fichier, la profondeur de bits et la fréquence d'échantillonnage.

Vous pouvez également exporter l'arrangement sous forme de ligne de clip dans un fichier ALS à utiliser avec Ableton Live.

Pour enregistrer l'arrangement en tant que ligne de clip, appuyez sur le bouton Enregistrer et appuyez sur Ableton Live Set pour afficher la fenêtre contextuelle d'exportation d'Ableton Live Set, puis sélectionnez l'option Exporter l'arrangement en tant que clips.

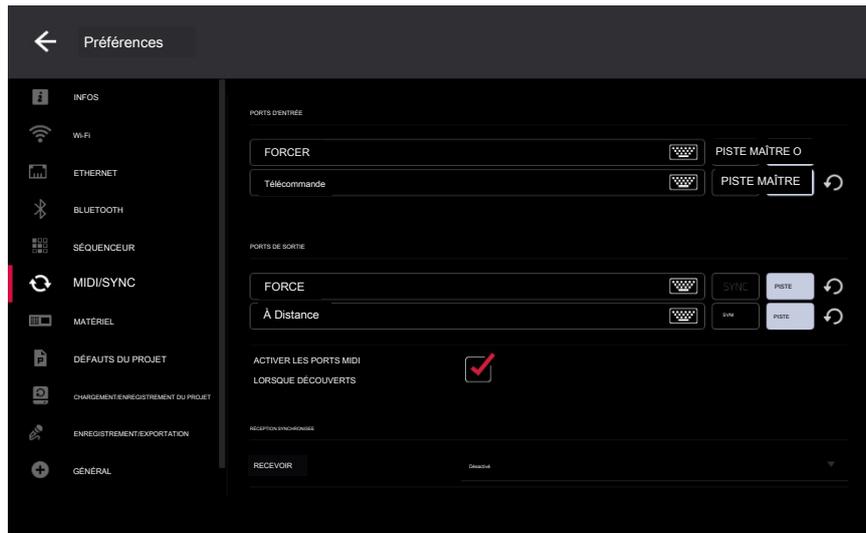
Améliorations MIDI

Force prend désormais en charge le contrôle multi-MIDI, faisant de Force la pièce maîtresse ultime du studio de séquençage MIDI. En plus de tirer le meilleur parti des ports DIN MIDI de votre matériel Force, vous pouvez désormais utiliser les ports USB de votre matériel pour connecter des appareils MIDI conformes à la classe tels que des claviers USB, des interfaces MIDI et des modules USB-to-CV, vous permettant ainsi de augmenter considérablement les capacités d'entrée et de sortie MIDI de Force.

Remarque : pour utiliser plusieurs périphériques USB MIDI avec Force autonome, nous vous recommandons d'utiliser un hub USB alimenté de haute qualité.

Configuration du MIDI

Pour configurer les entrées et sorties MIDI, allez dans Préférences > MIDI / Sync.



La section Ports d'entrée affiche tous les ports d'entrée MIDI disponibles dans une liste. Appuyez deux fois sur l'icône du clavier pour renommer un port avec un nom personnalisé. Ceci est particulièrement utile lorsque vous utilisez plusieurs appareils connectés à une seule interface ou hub MIDI, car vous pouvez nommer les ports en fonction des appareils qui y sont connectés. Les noms de ports personnalisés seront reflétés dans tout le logiciel interne.

À côté de chaque port d'entrée MIDI se trouvent les boutons Global, Control et Track :

Lorsque Global est activé, les données MIDI de ce port iront toujours à la piste actuelle. Les Force Pads sont un exemple d'appareil toujours global.

Lorsque Control est activé, les données MIDI de ce port seront envoyées à MIDI Learn.

Lorsque Track est activé, ce port MIDI apparaîtra dans la liste des entrées MIDI de piste disponibles.

La section Ports de sortie affiche tous les ports de sortie MIDI disponibles dans une liste. Appuyez deux fois sur l'icône du clavier pour renommer un port avec un nom personnalisé.

À côté de chaque port de sortie MIDI se trouvent les boutons Sync et Track :

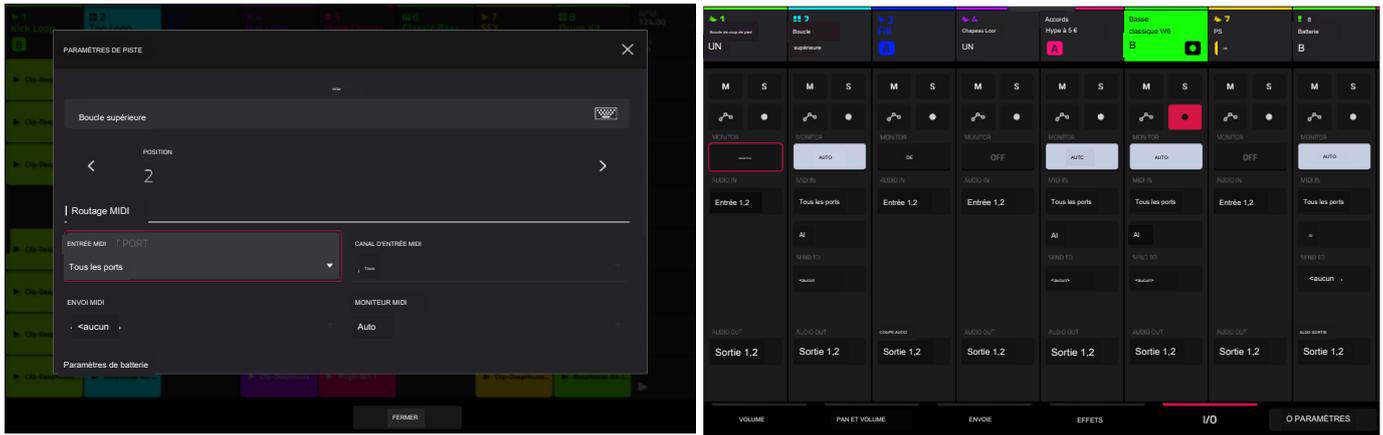
Lorsque Sync est activé, le port de sortie MIDI enverra des messages de synchronisation MIDI selon le type défini dans le menu Préférences sous MIDI / Sync > Sync Send > Send.

Lorsque Track est activé, le port de sortie MIDI apparaîtra dans la liste des sorties MIDI de piste disponibles.

Par défaut, l'option Track Enable Ports When Discovered est définie sur On de sorte que lorsqu'un périphérique MIDI est branché, l'option Track est automatiquement activée afin que les ports puissent être sélectionnés comme entrée ou sortie MIDI disponible.

Remarque : Les commandes de certains appareils MIDI peuvent être automatiquement mappées à certaines commandes Force, telles que MIDI CC#7 :

Volume mappé au volume MIDI lors de l'utilisation d'une piste MIDI. Cela pourrait provoquer des modifications involontaires lors du réglage des commandes. Pour éviter cela, vous devrez peut-être réaffecter le CC MIDI concerné sur votre contrôleur. Les affectations MIDI peuvent être visualisées en mode Macros en affichant les commandes du mode MIDI.



Pour configurer l'entrée et la sortie MIDI d'une piste, effectuez l'une des opérations suivantes :

- En mode Matrix ou en mode Arrangement, appuyez deux fois sur l'en-tête d'une piste MIDI pour ouvrir la fenêtre Paramètres de piste. Utilisez les options de routage MIDI pour définir le port et le canal d'entrée MIDI, la piste d'envoi MIDI où le MIDI est envoyé et l'état du moniteur MIDI.

En mode Mixer, sélectionnez l'onglet /O pour afficher la tranche de console de la piste MIDI.

Vous pouvez désormais également envoyer du MIDI d'une piste à une autre pour superposer deux ou plusieurs générateurs de sons. Par exemple, pour superposer deux instruments de plug-in :

1. Appuyez sur le bouton Mixer pour ouvrir le Mixer, ou appuyez sur Menu et appuyez sur Mixer. Ensuite, sélectionnez l'onglet /O.
2. Créez une nouvelle piste Plug-in en appuyant sur le bouton + à droite de la dernière piste créée. Sélectionnez un instrument plug-in et un préréglage.
3. Créez une deuxième nouvelle piste de plugin en répétant les étapes ci-dessus. Sélectionnez un nouvel instrument plug-in et un préréglage.
4. Dans la tranche de console de la première piste du plugin, utilisez le champ Envoyer vers pour sélectionner la deuxième piste du plugin.
5. Désormais, toute entrée de note ou MIDI de la première piste du plugin sera automatiquement envoyée à la deuxième piste du plugin, vous offrant ainsi un moyen rapide et facile de superposer deux sons.

Cela peut également être fait en mode Matrice en appuyant deux fois sur les en-têtes de piste pour ouvrir la fenêtre Paramètres de piste.

Enregistrement MIDI

Pour l'enregistrement, les pistes MIDI disposent désormais d'un bouton Input Monitor avec quatre états :

Off : L'entrée MIDI de la piste n'est pas écoutée et la lecture des événements enregistrés sera entendue. Ce paramètre est utile lors de l'utilisation de claviers avec le contrôle local actif.

In : L'entrée MIDI de la piste est toujours écoutée quel que soit l'état de l'armement d'enregistrement de la piste, et la lecture des événements enregistrés ne sera pas entendue.

Auto : L'entrée MIDI de la piste est surveillée lorsque la piste est armée pour l'enregistrement, et la lecture des événements enregistrés sera entendue.

Fusionner : l'entrée MIDI de la piste est toujours écoutée et la lecture des événements enregistrés sera entendue.

Modifications du programme de piste MIDI

Vous pouvez désormais envoyer un message de changement de programme depuis une piste MIDI lors du lancement d'un clip ou de la lecture de votre arrangement.

Maintenez la touche Edit enfoncée et appuyez sur le pad correspondant au clip pour ouvrir la fenêtre Clip Setting. Vous pouvez également appuyer longuement sur le clip dans Matrix View sur l'écran.

Pour envoyer un message de changement de programme lors du lancement d'un clip, définissez le champ Program Change dans la fenêtre Clip Setting sur From Clip. Utilisez les champs MIDI Program Change et Bank Change

Les messages de changement de programme ajoutés à un clip peuvent également être enregistrés dans l'arrangement en tant que paramètre d'automatisation en réglant le bouton d'automatisation du menu déroulant du projet sur Write.

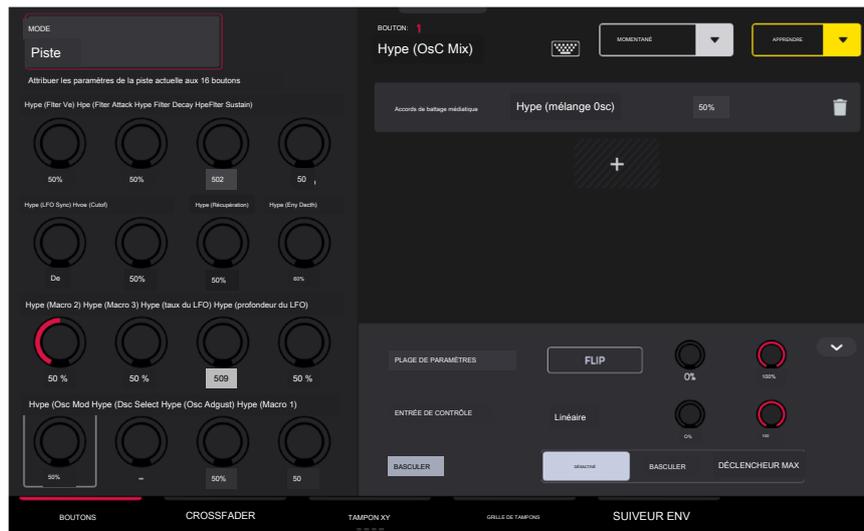
Commandes de macros

Le mode Knobs de Force a été renommé Macros et vous pouvez désormais l'utiliser pour attribuer plusieurs paramètres aux boutons, pads, écran et crossfader, faisant de Force la surface de contrôle ultime pour interagir avec tous les paramètres d'automatisation de votre projet. Cette section comprend également un suiveur d'enveloppe, qui vous permet d'utiliser un signal audio tel qu'une grosse caisse comme signal de contrôle pour créer des effets de side-chain ou de modulation.

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

Appuyez sur Menu, puis appuyez sur Macros.

Maintenez enfoncé le bouton Edit, puis appuyez sur le bouton Boutons ou touchez un bouton.



Commencer

Utilisez les onglets en bas de l'écran pour sélectionner une commande à laquelle attribuer des paramètres : boutons, crossfader, pad XY, grille de pads ou suiveur d'environnement.

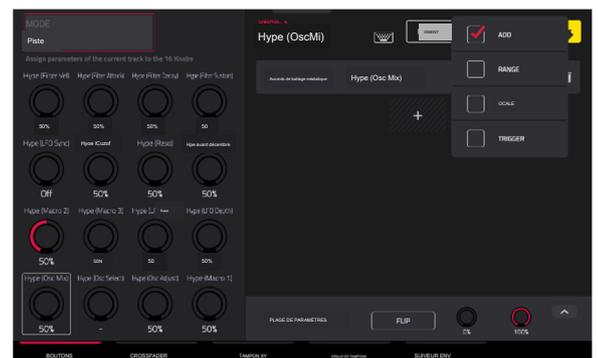
Le côté gauche de l'écran affiche le contrôle sélectionné. Utilisez le champ Mode en haut pour basculer entre les différents modes pour chaque contrôle.

Le côté droit de l'écran affiche les paramètres attribués aux commandes sélectionnées, ainsi que les outils permettant d'ajouter et de modifier ces paramètres.

Le bouton jaune Apprendre en haut à droite de l'écran est utilisé pour ajouter des paramètres à une commande dans les modes assignables par l'utilisateur.

Pour apprendre les affectations de macro :

- 1 Entrez en mode Macros.
- 2 Sélectionnez un type de contrôle de macro en appuyant sur l'un des boutons en bas de l'écran : Knobs, Crossfader, XY Pad, Pad Grid ou Env Follower. Consultez les sections suivantes pour plus d'informations sur chaque type de contrôle.
3. Sélectionnez le mode souhaité pour le contrôle en utilisant le champ Mode en haut de l'écran. Voir chaque section suivante pour une explication des modes disponibles pour chaque contrôle Macros.



- 4 Lorsque l'un de ces modes est sélectionné, le bouton jaune Apprendre et le bouton apprendre ajouter (+) apparaîtront à l'écran. Pour apprendre un seul paramètre à la commande, appuyez sur le bouton jaune Apprendre pour qu'il soit mis en surbrillance. L'écran OLED au-dessus du bouton sélectionné affichera LEARNING.
5. Ensuite, accédez au mode qui affiche le paramètre que vous souhaitez apprendre, puis ajustez ce paramètre. L'écran affichera un message : "Appris [paramètre] à [macro contrôle]".
6. Pour verrouiller l'affectation, revenez au mode Macros et appuyez à nouveau sur le bouton jaune Apprendre. Les paramètres attribués seront affichés lorsque le contrôle macro est sélectionné.

Pour apprendre plusieurs paramètres d'une macro, accédez simplement à plus de paramètres pendant que l'apprentissage est engagé (étape 4).

Pour apprendre un autre paramètre à une macro qui remplace le paramètre précédent, appuyez sur la flèche vers le bas à côté du bouton jaune Apprendre, puis décochez la case Ajouter. Répétez les étapes ci-dessus pour remplacer le paramètre précédemment appris par un nouveau.

Pour apprendre un nouveau paramètre tout en le définissant sur une plage de valeurs, appuyez sur la flèche vers le bas à côté du bouton jaune Apprendre, puis cochez la case Plage. Pendant que l'apprentissage est engagé (étape 4 ci-dessus), ajustez le paramètre aux points bas et haut de la plage de valeurs que vous souhaitez contrôler. Lorsque l'affectation est verrouillée, la macro contrôlera le paramètre dans la plage de valeurs définie.

Pour utiliser une seule macro pour, par exemple, désactiver/réactiver plusieurs pistes en même temps, appuyez sur la flèche vers le bas à côté du bouton jaune Apprendre, puis cochez la case Basculer. Répétez les étapes ci-dessus pour apprendre un paramètre, qui sera activé/désactivé lorsque la commande est touchée ou déplacée.

Pour utiliser une macro pour envoyer la valeur maximale d'un paramètre, appuyez sur la flèche vers le bas à côté du bouton jaune Apprendre, puis cochez la case Déclencheur. Répétez les étapes ci-dessus pour apprendre un paramètre, qui enverra sa valeur maximale lorsque la commande est touchée ou déplacée.

Vous pouvez également ajouter des paramètres en appuyant sur le bouton Apprendre Ajouter (+), puis en utilisant le menu qui apparaît pour sélectionner un paramètre de votre projet.

Pour copier une affectation de macro existante :

1. Appuyez sur le bouton Learn Add (+) pour ouvrir le menu des paramètres.
2. Sélectionnez Copier la macro existante.
3. Pour remplacer les paramètres de macro actuels par les paramètres de macro copiés, sélectionnez Remplacer.
4. Pour fusionner les paramètres de macro actuels avec les paramètres de macro copiés, sélectionnez Fusionner.
5. Utilisez le menu pour sélectionner la macro existante que vous souhaitez copier.

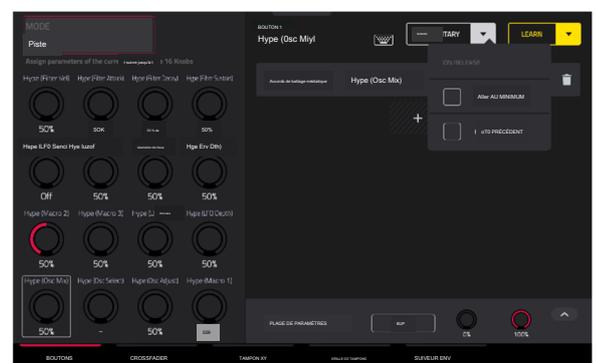
Notez que vous pouvez copier entre différents types de commandes de macro, tels que les boutons et le crossfader.

Utilisez le bouton Momentané pour définir le comportement de la macro. Lorsqu'elle est mise en surbrillance, la macro sélectionnée ne sera activée que momentanément lorsque la commande est touchée ou déplacée. Lorsqu'elle est désélectionnée, la macro sélectionnée sera activée et désactivée lorsque la commande est touchée ou déplacée.

Appuyez sur la flèche à côté de Momentané pour ajuster des paramètres supplémentaires lorsque le contrôle macro est relâché.

Pour rétablir le(s) paramètre(s) de la macro à sa valeur minimale lors de la sortie, cochez la case Aller au minimum.

Pour revenir au dernier état de valeur avant la modification de la macro lors de la publication, cochez la case Aller au précédent.



Pour renommer une macro, appuyez sur l'icône du clavier dans la barre d'outils, puis utilisez le clavier pour saisir un nouveau nom.

Modification des affectations de macros

Sous la barre d'outils, le côté droit de l'écran est divisé en deux zones : en haut, les paramètres qui ont été appris dans la macro sont affichés ; en bas, l'inspecteur de paramètres pliable affiche les paramètres du paramètre appris actuellement sélectionné.

Pour modifier les paramètres attribués à une macro :

1. Appuyez sur la commande macro sur le côté gauche de l'écran, ou touchez ou déplacez la commande sur la Force, pour la sélectionner.
2. Appuyez sur le paramètre appris que vous souhaitez régler sur le côté gauche de l'écran pour qu'il soit surligné en gris.
- 3 Utilisez l'inspecteur de paramètres pour afficher et ajuster les paramètres de l'affectation. Appuyez sur la flèche pour afficher des paramètres supplémentaires.

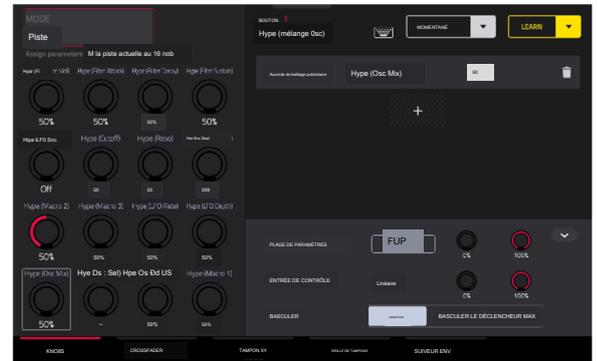
Pour inverser la polarité du bouton, appuyez sur le bouton Flip.

Pour ajuster les valeurs minimales et maximales envoyées par le bouton, utilisez les deux boutons Parameter Range.

Pour définir la courbe de réponse de la macro, utilisez le champ Entrée de contrôle pour sélectionner Linéaire, Logarithmique ou Exponentiel. Utilisez les boutons à côté de ce champ pour définir le pourcentage de contrôle qui sera actif.

Pour ajuster le comportement de la macro, utilisez le sélecteur Toggle. Lorsqu'il est réglé sur Off, le déplacement de la commande envoie une plage continue de valeurs. Lorsqu'il est défini sur Toggle, le déplacement de la commande permet de basculer entre les valeurs minimales et maximales définies ci-dessus. Lorsqu'il est réglé sur Trigger Max, le déplacement de la commande envoie toujours la valeur maximale.

Pour supprimer un paramétrage, appuyez sur l'icône de la poubelle. Si tous les paramètres sont supprimés, la macro n'apparaîtra plus.



Vous pouvez également modifier rapidement les contrôles de macro à l'aide des boutons d'édition matériels :

Pour modifier une macro existante, maintenez enfoncé le bouton Modifier, puis sélectionnez la macro.

Pour copier une macro existante dans une nouvelle macro, maintenez enfoncée la touche Copier pour copier la macro source. Ensuite, appuyez ou appuyez sur la commande à l'endroit où vous souhaitez coller l'affectation de macro.

Pour supprimer une macro existante, maintenez la touche Supprimer enfoncée et appuyez ou appuyez sur la commande de macro.

Boutons

Dans l'onglet Boutons, vous pouvez apprendre n'importe quel paramètre d'automatisation de votre projet aux boutons de Force, chacun avec sa propre plage et polarité.

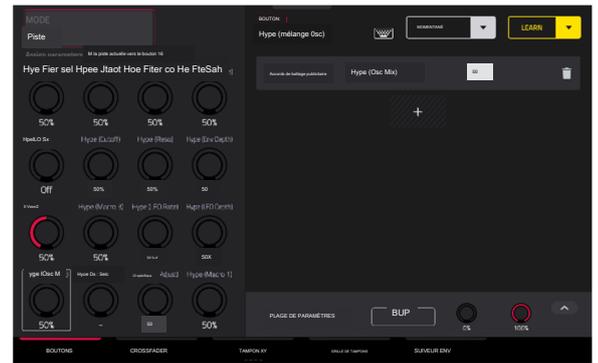
Pour accéder au mode Knobs, effectuez l'une des opérations suivantes :

En mode Macros, appuyez sur le bouton Boutons en bas de l'écran.

Maintenez la touche Edit enfoncée, puis appuyez sur un bouton.

Utilisez le champ Modes en haut à gauche de l'écran tactile pour sélectionner le mode Knobs à modifier. Les modes suivants dans cet onglet ne sont pas modifiables en tant que macros, mais vous pouvez voir leurs affectations actuelles sur cette page : Volume, Pan, Send 1-4, MIDI et Screen.

En plus de ces modes, les modes suivants peuvent être utilisés pour attribuer des paramètres aux boutons sous forme de macros : Projet 1-2, Piste et Track FX Rack.



Crossfader

Dans l'onglet Crossfader, vous pouvez apprendre n'importe quel paramètre d'automatisation de votre projet au Crossfader de Force.

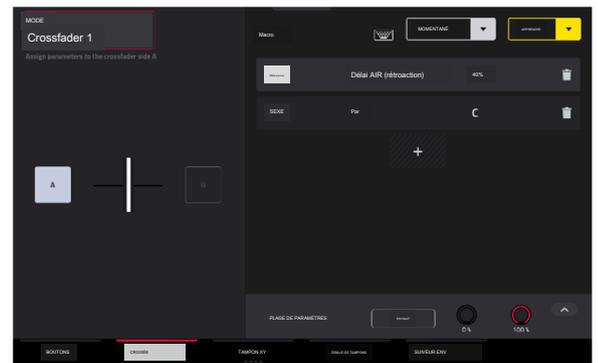
Pour passer en mode Crossfader, effectuez l'une des opérations suivantes :

En mode Macros, appuyez sur le bouton Crossfader en bas de l'écran.

Maintenez la touche Modifier enfoncée, puis appuyez sur Attribuer A ou Attribuer B.

Il y a 16 scènes crossfader disponibles, qui peuvent être sélectionnées à l'aide du champ Mode en haut à gauche de l'écran. Chaque scène peut être affectée à un ou plusieurs paramètres.

Pour modifier les scènes du crossfader directement à partir du matériel, maintenez la touche Assign A enfoncée, puis appuyez sur Assign B pour passer à la scène suivante. Pour passer à la scène précédente, maintenez la touche Assign B enfoncée, puis appuyez sur Assign A.



Pour apprendre un paramètre du crossfader :

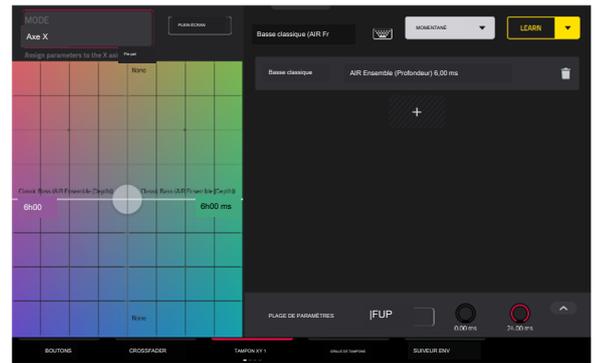
1. Assurez-vous que Force n'est pas actuellement en lecture.
2. Sélectionnez le paramètre que vous souhaitez attribuer au crossfader en suivant les instructions ci-dessus. Par exemple, apprenons un paramètre de synthétiseur. Sélectionnez une piste de plug-in, puis ouvrez le mode Track Edit pour afficher les paramètres du plug-in.
3. Maintenez enfoncés les boutons Assign A ou Assign sur Force, puis déplacez n'importe quel paramètre sur l'écran tactile. Lorsque vous maintenez Assign A enfoncé, le paramètre sera assigné au crossfader avec la valeur minimale sur le côté gauche et la valeur maximale sur le côté droit. Lorsque vous maintenez Assign B enfoncé, le paramètre sera inversé avec la valeur maximale sur le côté gauche et la valeur minimale sur le côté droit.

Coussin XY

Dans l'onglet XY Pad, vous pouvez apprendre n'importe quel paramètre d'automatisation de votre projet sur l'un des quatre XY Pads assignables.

Pour parcourir les quatre affectations XY Pad disponibles, appuyez sur l'onglet XY Pad.

Utilisez le champ Mode en haut à gauche de l'écran tactile pour sélectionner la partie du XY Pad à laquelle vous souhaitez attribuer des paramètres. Cela fonctionne comme une collection de différentes macros, vous permettant d'attribuer des paramètres à l'axe X, à l'axe Y, aux colonnes 1 à 8, aux lignes 1 à 8, ou même différents aux axes des quadrants du pavé XY.

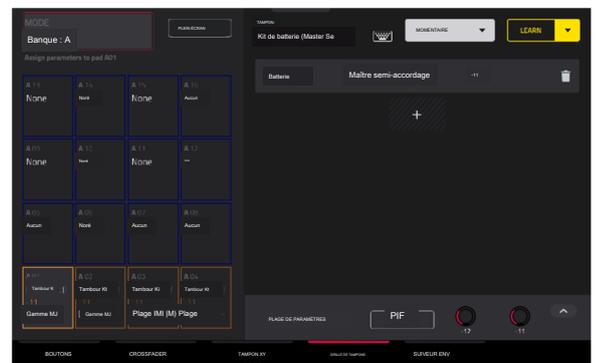


Utilisez le bouton Plein écran pour que le pavé XY actuel remplisse tout l'écran.

Grille de tampons

Dans l'onglet Pad Grid, vous pouvez apprendre n'importe quel paramètre d'automatisation de votre projet à la matrice de pads de Force. L'attribution de paramètres d'automatisation aux pads vous offre une manière plus performante de contrôler les effets et les paramètres du mixeur. Par exemple, vous pouvez assigner un pad pour couper le son d'un groupe de pistes ou pour activer ou désactiver les effets d'insertion.

Utilisez le champ Mode en haut à gauche de l'écran tactile pour sélectionner la banque de pads à laquelle attribuer des paramètres.



Utilisez le bouton Plein écran pour que la banque de pads actuelle remplisse tout l'écran.

Pour accéder aux macros Pad Grid directement depuis le matériel, effectuez l'une des opérations suivantes :

Maintenez enfoncé le bouton Knobs, puis appuyez sur le bouton Launch/Config pour diviser la matrice de pads entre le lancement des clips et le déclenchement des macros Pad Grid.

Maintenez enfoncé le bouton Knobs, puis appuyez sur le bouton Notes/Config pour diviser la matrice de pads entre la lecture de notes et le déclenchement des macros Pad Grid.

Maintenez enfoncé le bouton Knobs, puis appuyez simultanément sur les boutons Launch/Config et Notes/Config pour diviser la matrice de pads entre le lancement de clips dans les quadrants supérieurs et la lecture de notes et le déclenchement des macros Pad Grid dans les quadrants inférieurs.

Lorsque les macros Pad Grid sont actives dans la matrice de pads, vous pouvez utiliser les boutons Edit pour éditer, copier et supprimer les macros de ces commandes directement depuis le matériel.

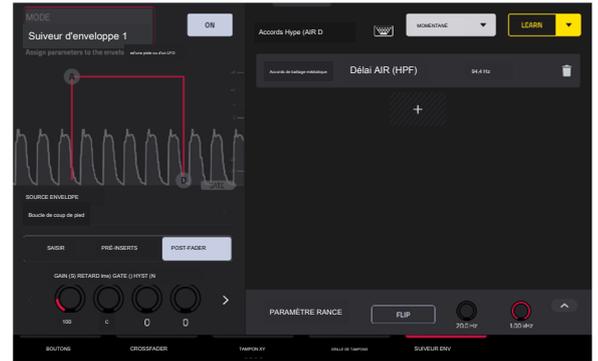
Suiveur d'enveloppe

Dans l'onglet Env Follower, vous pouvez utiliser un signal audio (tel qu'une grosse caisse) comme signal de contrôle pour créer des effets de side-chain ou de modulation.

Il existe 16 suiveurs d'enveloppe disponibles, qui peuvent être sélectionnés à l'aide du champ Mode en haut à gauche de l'écran tactile.

Appuyez sur le bouton Activé pour activer ou désactiver l'enveloppe.

Utilisez le champ Enveloppe Source pour sélectionner le signal audio qui sera utilisé comme signal de contrôle pour l'enveloppe. Il peut s'agir de l'audio d'une piste ou, si vous choisissez une piste de batterie, de l'audio d'un pad spécifique. Vous pouvez également sélectionner les pistes de retours, de sous-mixages et de sortie principale, ainsi que des formes LFO (oscillateur basse fréquence) dédiées.



Après avoir sélectionné la source de l'enveloppe, vous pouvez utiliser les champs supplémentaires sur le côté gauche de l'écran tactile pour configurer les paramètres de l'enveloppe. Les paramètres disponibles lorsqu'une piste, un pad ou un groupe de touches est sélectionné comme source d'enveloppe sont les suivants :

Utilisez le sélecteur situé sous le champ Source de l'enveloppe pour définir l'endroit où l'enveloppe est appliquée :

Entrée : L'enveloppe est appliquée à la source d'entrée audio. Cette option n'est pas disponible pour les pads ou groupes de touches individuels.

Pré-inserts : l'enveloppe est appliquée avant tout effet d'insertion.

Post-Fader : l'enveloppe est appliquée à la fin de la tranche de console après tout effet d'insertion et après le niveau de volume défini.

Lecture : L'enveloppe est appliquée lors de la lecture de la piste sélectionnée. Cette option n'est disponible que pour les pistes MIDI et CV.

Utilisez les boutons situés sous le sélecteur d'enveloppe pour régler les paramètres de l'enveloppe. Appuyez sur les flèches pour vous déplacer entre les pages de paramètres, le cas échéant.

Gain (%) ajuste la quantité de gain appliquée à l'enveloppe.

Delay (ms) ajuste le délai en millisecondes après lequel l'enveloppe est déclenchée.

Gate (%) ajuste la quantité de gate appliquée à l'enveloppe.

Hyst (%) règle le niveau auquel le portail se ferme après ouverture.

Attack ajuste la quantité d'attaque pour la porte d'enveloppe. Cela peut également être ajusté en appuyant et en faisant glisser la poignée A dans l'affichage de l'enveloppe.

Decay ajuste la quantité de déclin pour la porte d'enveloppe. Cela peut également être ajusté en appuyant et en faisant glisser la poignée D dans l'affichage de l'enveloppe.

Lorsque LFO est sélectionné comme source d'enveloppe, les paramètres disponibles sont les suivants :

Utilisez le sélecteur pour configurer la manière dont le LFO est appliqué à l'enveloppe. Sélectionnez Free-Running pour que le LFO continue même lorsqu'il n'est pas déclenché, ou sélectionnez Reset On Play pour que le LFO revienne à sa configuration de départ lorsqu'il est déclenché.

Utilisez les boutons situés sous le sélecteur pour régler les paramètres du LFO :

Freg (Hz) ajuste la fréquence, en Hertz, du LFO.

Phase () ajuste la phase de démarrage du LFO.

Le niveau (%) ajuste la quantité de LFO appliquée.

Lorsque l'enveloppe du LFO est engagée, vous verrez une représentation du signal du LFO.

Une fois que vous avez configuré la source de suivi d'enveloppe, utilisez le côté droit de l'écran pour sélectionner le(s) paramètre(s) qu'elle modulera en utilisant les mêmes instructions que ci-dessus.

Menu déroulant du projet

Vous pouvez désormais accéder facilement aux paramètres clés du projet Force dans n'importe quel mode en utilisant le menu déroulant du projet.

Pour ouvrir le menu déroulant du projet, appuyez et faites glisser depuis le milieu en haut de l'écran. Le menu peut être réglé sur deux tailles en fonction de la distance vers laquelle vous faites glisser votre doigt.

Pour fermer le menu, faites-le simplement glisser vers le haut vers le haut de l'écran.

Le menu déroulant du projet contient les contrôles suivants lorsqu'il est tiré à mi-chemin :

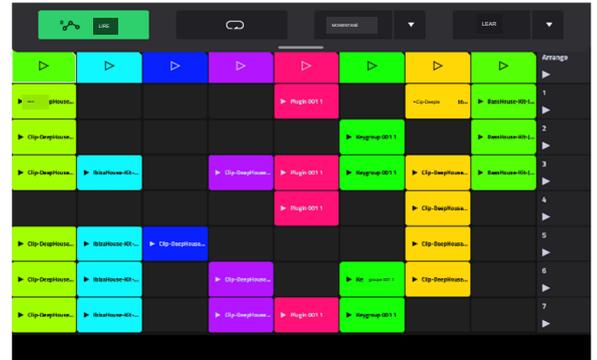
Appuyez sur le bouton Global Automation pour basculer entre lecture et écriture. Pour désactiver complètement l'automatisation globale, maintenez Shift et appuyez sur ce bouton.

Appuyez sur le bouton Boucle pour activer ou désactiver la boucle d'arrangement.

Utilisez le bouton Momentané pour définir le comportement d'un contrôle macro.

Voir Contrôles de macro pour plus d'informations.

Utilisez le bouton Apprendre pour apprendre un paramètre à un contrôle macro. Voir Contrôles de macro pour plus d'informations,



Lorsque le menu déroulant du projet est entièrement ouvert, les contrôles supplémentaires suivants sont disponibles :

Appuyez sur le champ Projet pour ouvrir la fenêtre Projet, dans laquelle vous pouvez charger et enregistrer des projets.

Appuyez sur le champ Bars:Beats:Ticks pour ouvrir la fenêtre Localiser.

Appuyez sur le champ BPM pour ouvrir la fenêtre Tempo, où vous pouvez ajuster le tempo du projet.

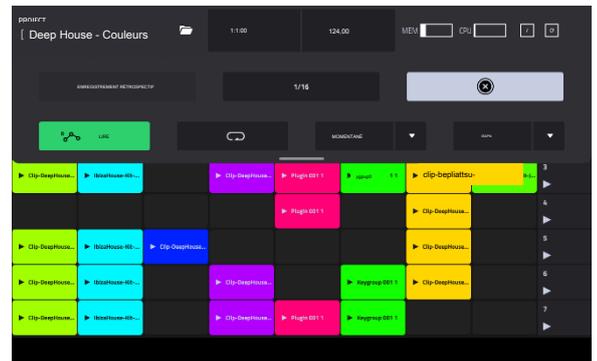
Les indicateurs de mémoire et de processeur surveillent les ressources système de Force.

Appuyez sur les icônes /O pour ouvrir le moniteur MIDI.

Appuyez sur le bouton Enregistrement rétrospectif pour capturer l'entrée MIDI récemment jouée et l'ajouter au clip ou à l'arrangement sélectionné.

Appuyez sur le bouton Division temporelle pour ouvrir la fenêtre Timing Correct.

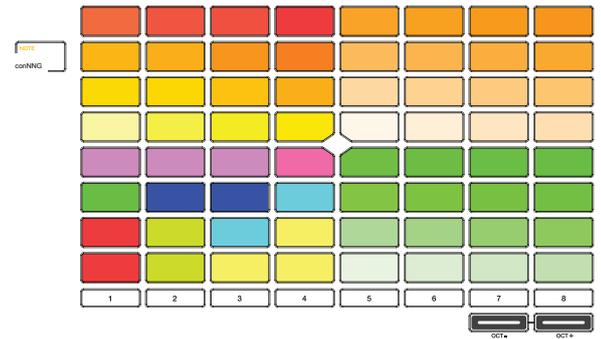
Appuyez sur le bouton MIDI Rec Erase pour activer ou désactiver l'effacement des enregistrements MIDI en mode Arrangement. Lorsqu'il est activé, l'enregistrement des événements MIDI remplacera tous les événements existants dans l'arrangement. Lorsqu'il est désactivé, l'enregistrement des événements MIDI sera superposé à tous les événements existants dans l'arrangement.



Mode batterie à 16 niveaux

Vous pouvez désormais utiliser le contrôle classique à 16 niveaux de style MPC lorsque vous utilisez le mode Note avec une piste de batterie. En mode Drum Note à 16 niveaux, le quadrant inférieur gauche des pads de lancement de clip peut être utilisé comme une disposition de pad de batterie traditionnelle 4x4, tout comme le mode Drum Note. Les trois autres quadrants, cependant, peuvent être réglés pour contrôler un paramètre sélectionnable fixé à des valeurs qui augmentent à mesure que les numéros de pad augmentent (par exemple, le Pad 1 est le minimum, le Pad 16 est le maximum), quelle que soit la force avec laquelle vous appuyez dessus.

Pour accéder au mode 16 Level, sélectionnez une piste de batterie et appuyez sur Note jusqu'à ce que 16 Level apparaisse à l'écran.



En mode 16 niveaux, maintenez Shift enfoncé et appuyez sur le bouton Note/Config pour ouvrir la fenêtre Drum Note Configuration. En plus des paramètres standard de configuration des notes de batterie mentionnés ci-dessus, vous pouvez les utiliser pour ajuster ce que contrôlent les 16 quadrants de niveau.

Utilisez les champs Haut gauche, Haut droit et Bas droit pour définir le type de contrôle à 16 niveaux utilisé dans chaque quadrant :

Vélocité : la vitesse de l'échantillon augmente du plus bas (7) au plus élevé (127).

Tune : l'accordage de l'échantillon augmente de la hauteur la plus basse à la hauteur la plus élevée. Par défaut, le premier pad du quadrant correspond à la hauteur de base et les 12 pads suivants augmentent d'un demi-ton chacun.

Utilisez le champ Transpose pour transposer l'échantillon d'origine jusqu'à 12 demi-tons pour une plage accrue.

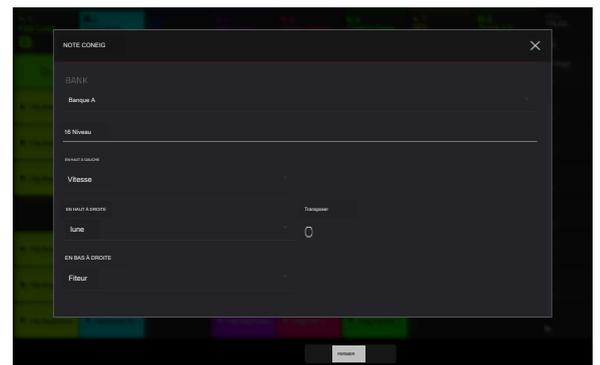
Filtre : La valeur seuil du filtre augmente du plus bas au plus élevé. Vous pouvez définir le type de filtre pour le pad en mode Track Edit.

Couche : Chaque rangée de quatre pads couvre une plage de vélocité de la plus basse à la plus élevée : 0-31, 32-64, 65-96 et 97-127.

Les pads contenant plusieurs échantillons joueront chaque couche en fonction des paramètres Velocity Start et Velocity End de chaque couche.

Attaque : L'enveloppe d'attaque de l'échantillon augmente du plus bas au plus élevé.

Décroissance : l'enveloppe de décroissance de l'échantillon augmente du plus bas au plus élevé.



Blocs de copie

Vous pouvez désormais copier un ou plusieurs pads d'une piste de batterie à une autre.

Ce processus est disponible avec d'autres processus d'édition de piste en modes Grille et Clip.

Pour afficher la fenêtre Copy Pads, appuyez sur l'icône en forme de crayon dans la barre d'outils des modes Grille ou Clip. Une fois la fenêtre Grid Edit ouverte, appuyez sur Copy Pads.

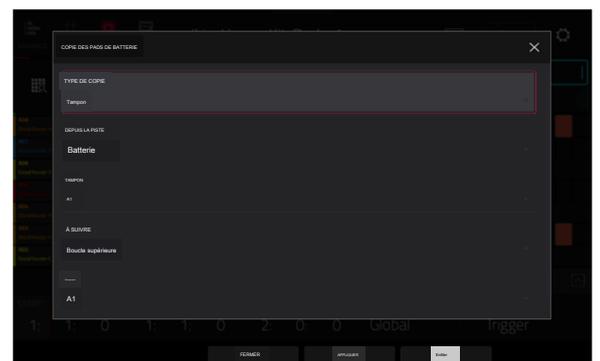
Utilisez le menu Copy Type pour sélectionner si vous souhaitez copier un pad individuel, une banque de pads ou une plage de pads. Utilisez les champs qui apparaissent pour sélectionner les pads Pad, From Bank ou Start/End qui seront copiés.

Utilisez le menu From Track pour sélectionner la piste à partir de laquelle les pads seront copiés.

Utilisez le menu To Track pour sélectionner la piste à laquelle les pads copiés seront ajoutés.

Utilisez le Pad, To Bank ou Start Pad là où les pads copiés | être ajouté à partir de.

Cliquez sur Appliquer pour confirmer votre paramètre, puis cliquez sur Faire pour copier les pads ou sur Annuler pour revenir à l'écran précédent.



Progressions personnalisées

Vous pouvez désormais créer des progressions personnalisées basées sur la piste MIDI actuelle de votre Force. Ce processus est disponible avec d'autres processus d'édition de clips.

Pour afficher la fenêtre Convertir en progression, appuyez sur l'icône en forme de crayon dans la barre d'outils des modes d'édition Grille ou Clip, puis appuyez sur Convertir en progression. Une piste MIDI mélodique doit être sélectionnée.

Utilisez les champs Progression pour définir les paramètres de la nouvelle Progression.

Pour définir le nom de la progression, utilisez le champ Nom.

Pour définir la note fondamentale, utilisez le champ Note racine.

Pour définir le type d'échelle, utilisez le champ Type d'échelle.

Utilisez les champs Accords pour définir les paramètres des accords de votre progression.

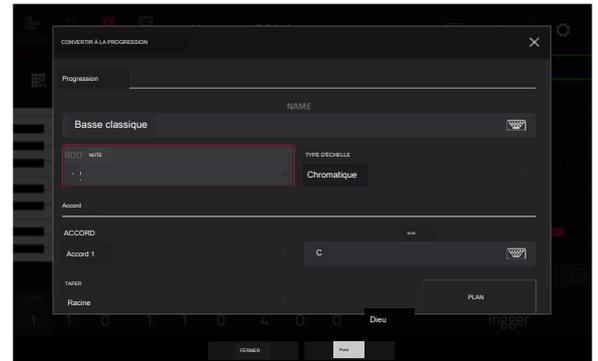
Pour sélectionner un accord de la progression à modifier, utilisez le champ Accord.

Pour renommer l'accord sélectionné, utilisez le champ Nom.

Pour définir le type d'accord, utilisez le champ Type pour sélectionner Root, Normal ou Below Root.

Pour jouer l'accord sélectionné, appuyez sur le bouton Lecture.

Pour fermer la fenêtre et revenir à l'écran précédent, appuyez sur X, Fermer ou n'importe où en dehors de la fenêtre.



Pour effectuer avec la progression sur une piste :

1. Appuyez sur le bouton Note pour accéder au mode Notes pour les pads.
2. Maintenez Shift et appuyez à nouveau sur Note pour ouvrir la fenêtre Note Config.
3. Définissez le Type sur Progressions.
4. Utilisez le champ Progression pour sélectionner votre progression dans la catégorie Autre.

Améliorations du navigateur de fichiers

Le navigateur propose désormais des options supplémentaires pour rechercher et trier les résultats.

Appuyez sur le bouton Charger pour ouvrir le navigateur, puis appuyez sur l'icône d'engrenage pour ouvrir les paramètres du navigateur.

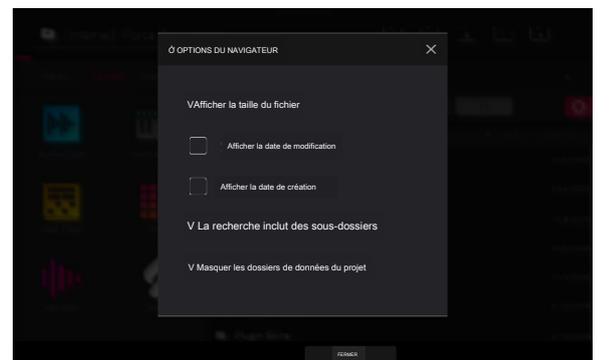
Cochez la case Afficher la taille du fichier pour inclure la taille du fichier dans les détails du fichier.

Cochez la case Afficher la date de modification pour afficher la dernière date à laquelle le fichier a été modifié dans les détails du fichier.

Cochez la case Afficher la date de création pour afficher la date à laquelle le fichier a été créé dans les détails du fichier.

Vérifiez que la recherche inclut des sous-dossiers pour activer la recherche récursive. Lorsque cette option est activée et qu'un terme de recherche est saisi, tous les dossiers de l'appareil seront recherchés.

Cochez la case Masquer les dossiers système pour supprimer les dossiers associés aux fichiers de projet forcés d'apparaître dans le navigateur.



Vous pouvez également trier les résultats de la recherche par colonne en appuyant sur l'en-tête de la colonne. Appuyez à nouveau sur l'en-tête de la colonne pour modifier la direction des résultats, comme indiqué par la flèche grise dans la colonne.

De plus, vous pouvez désormais charger des racks d'effets enregistrés à partir du navigateur.

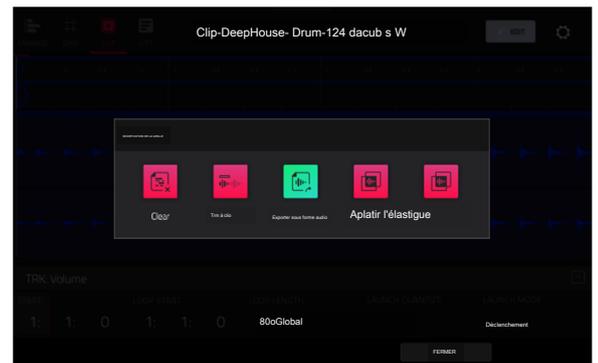
1. Sélectionnez la piste sur laquelle vous souhaitez charger le rack FX.
2. Ouvrez le navigateur.
3. Appuyez sur l'onglet Lieux sur le côté droit de l'écran, puis sélectionnez Forcer les documents > FX Racks.
4. Sélectionnez le rack d'effets et appuyez sur Charger. Les plugins associés seront ajoutés aux Inserts de la piste sélectionnée.

Aplatir le clip

Vous pouvez désormais aplatir un clip audio, en restituant toutes les modifications et régions contenues dans les limites du clip en un nouveau clip audio dans un seul fichier audio :

1. Tout d'abord, assurez-vous d'avoir arrêté la lecture par transport.
2. Ouvrez les modes Grille ou Clip, puis appuyez sur l'icône en forme de crayon dans la barre d'outils pour ouvrir la fenêtre Grid Edit.
3. Sélectionnez Aplatir la piste pour restituer immédiatement toutes les modifications et régions de l'arrangement de la piste actuelle dans un nouveau fichier audio.

Sélectionnez Flatten Track Élastique pour restituer également immédiatement toutes les modifications et régions de l'arrangement de la piste actuelle dans un nouveau fichier audio, mais en utilisant l'algorithme Élastique Pro pour tout étirement temporel ou changement de hauteur, fournissant des résultats de meilleure qualité avec moins d'artefacts que le standard de Force. algorithme.



Importer des projets Ableton Live

Vous pouvez désormais importer des projets Ableton Live dans votre Force.

Pour importer un projet Ableton Live :

- 1 Appuyez sur le bouton Charger pour ouvrir le navigateur.
2. Accédez à l'emplacement du fichier de vos projets Ableton Live.
- 3 Sélectionnez le fichier .ALS pour le projet que vous souhaitez importer, puis appuyez sur Charger.

Remarque : Pour qu'un projet Ableton Live soit importé avec succès avec tous les éléments appropriés, vous devez utiliser l'option Tout collecter et enregistrer lors de l'enregistrement de votre projet dans Ableton Live afin de rassembler toutes les ressources de projet nécessaires.

Lors du chargement d'un projet Ableton Live, Force tentera d'importer les informations suivantes :

Lancez Matrix Tracks/Clips vers Tracks/Clips.

Séquence d'affichage Arrangement pour organiser les pistes.

Couleurs ALS pour forcer les couleurs des tampons.

Cllips audio en clips audio (avec points de bouclage, noms, déformation, volume, panoramique, réglage de la hauteur).

Notes MIDI en notes MIDI à 960 unités PPQ, avec points de boucle et noms.

Conversion de base du rack de batterie ALS en kit de batterie XPJ. Une seule « Sélection » est gérée. Un maximum de quatre variations de vitesse par instrument.

Conversion de base de l'instrument ALS Impulse en kit de batterie XPJ.

Conversion de base d'ALS Sampler en XPJ Keygroup. (Limite de 128 groupes de clés). Une seule « Sélection » est gérée.

Conversion de base d'ALS Simpler en XPJ Keygroup.

Les pistes d'instruments du plugin sont converties en pistes Force MIDI.

Améliorations du mixeur / mixeur de pads

Dans le mixeur et le mixeur de pads, l'onglet Inserts & /O a été divisé en onglets Effets et /O distincts.

Dans l'onglet Effets, vous pouvez désormais ajouter ou modifier un effet d'insertion en appuyant sur l'un des quatre emplacements. Le bouton Inserts au-dessus des emplacements ouvrira la fenêtre de superposition des inserts traditionnels.

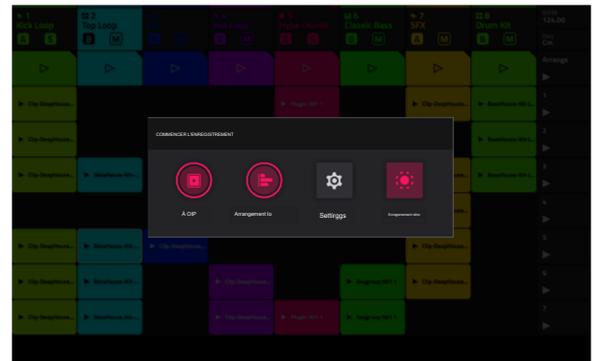
Vous pouvez également enregistrer et charger des racks d'effets à partir d'une bande de mixage. Dans l'onglet Effets, appuyez sur le bouton Inserts pour ouvrir la superposition d'insertion. Cette fenêtre contient désormais trois nouvelles icônes pour charger le rack d'effets d'usine, charger le rack d'effets utilisateur et enregistrer le rack d'effets.

Vous pouvez également appuyer sur le bouton Enregistrer, puis sur Track FX Racks.

Dossier rétrospectif

Votre matériel Force capture désormais les événements MIDI en arrière-plan, vous permettant de rappeler des performances lorsque l'enregistrement n'était pas activé.

Pour capturer des événements à l'aide d'un enregistrement rétrospectif, sélectionnez un emplacement de clip vide ou la liste d'événements d'arrangement, puis ouvrez le menu déroulant du projet en faisant glisser votre doigt depuis le haut de l'écran. Appuyez sur Enregistrement rétrospectif pour insérer les notes récemment jouées.

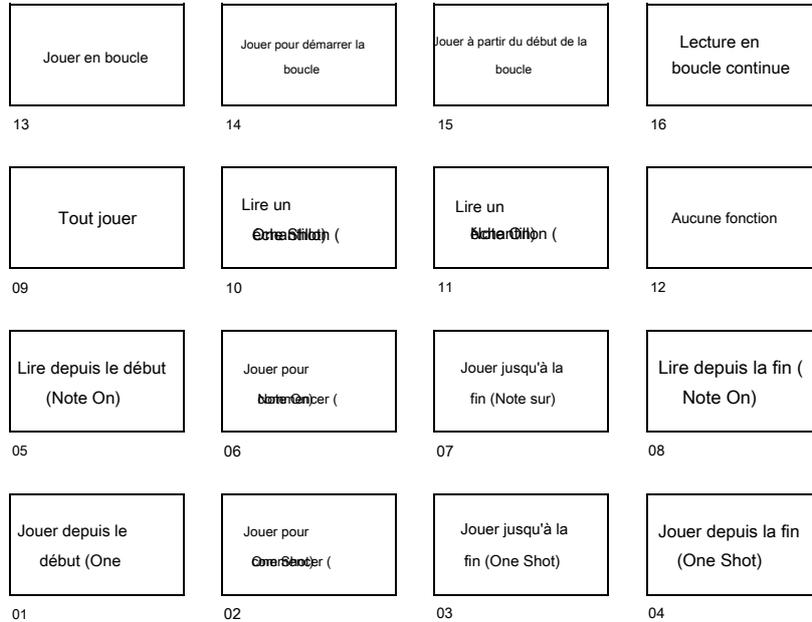


Exemples de commandes de pad d'édition

Vous pouvez désormais utiliser les pads de la Force pour écouter des échantillons et créer des tranches en mode Sample Edit.

Pour activer le mode Sample Edit Pad, appuyez sur l'icône des pads dans la barre d'outils en mode Sample Edit.

En mode Trim Sample Edit, le quadrant inférieur gauche des pads peut être utilisé pour écouter certaines parties de l'échantillon sélectionné :



Play Sample (One Shot) (Pad 10) lit l'échantillon une fois du point de départ au point final. Appuyez une fois sur le pad pour le jouer.

Play Sample (Note On) (Pad 11) lit l'échantillon une fois du point de départ au point final. Appuyez et maintenez le pad pour le jouer, puis relâchez-le pour arrêter de le jouer. Vous pouvez également sélectionner l'icône du casque dans le coin supérieur droit, puis appuyer et maintenir votre doigt sur la forme d'onde.

Play Loop Continuous (Pad 16) lit l'échantillon de manière répétée en utilisant le mode défini par le bouton Loop (Forward, Reverse ou Alternating ; si le bouton Loop est désactivé, l'échantillon bouclera en avant de manière répétée).

Play Loop (Pad 13) lit l'échantillon de manière répétée en utilisant le mode défini par le bouton Loop (Forward, Reverse ou Alternating ; si le bouton Loop est désactivé, l'échantillon bouclera en avant de manière répétée). Appuyez et maintenez le pad pour le jouer, puis relâchez-le pour arrêter de le jouer.

Play to Loop Start (Pad 14) joue la partie de l'échantillon juste avant le point de boucle. Appuyez et maintenez le pad pour le jouer, puis relâchez-le pour arrêter de le jouer.

Play from Loop Start (Pad 15) lit l'échantillon depuis le point de boucle jusqu'à la fin de l'échantillon, quel que soit le point final. Appuyez et maintenez le pad pour le jouer, puis relâchez-le pour arrêter de le jouer.

Play All (Pad 9) lit l'intégralité de l'échantillon.

Les pads 1 à 4 ont les mêmes fonctions respectives que les pads 5 à 8, mais les pads 14 jouent la partie échantillon comme « One Shots » (appuyer une fois sur le pad jouera la partie entière) tandis que les pads 5 à 8 jouent la partie échantillon comme « Note ». « One Shot » (appuyer sur le pad et le maintenir enfoncé jouera la partie ; le relâcher arrêtera la lecture) :

Play from Start (Pad 1, Pad 5) lit l'échantillon du point de départ au point final.

Play to Start (Pad 2, Pad 6) joue la partie de l'échantillon juste avant le point de départ jusqu'au point de départ.

Play to End (Pad 3, Pad 7) joue la partie de l'échantillon juste avant le point final jusqu'au point final.

Play from End (Pad 4, Pad 8) joue la partie de l'échantillon depuis le point final jusqu'à la fin de l'échantillon.

En mode Chop Sample Edit, vous pouvez utiliser le quadrant inférieur gauche des pads pour ajouter des tranches à l'échantillon actuel ou déclencher des tranches existantes.

Lorsque la piste actuelle est un programme de batterie et que le mode d'édition d'échantillon de pad est sélectionné, vous pouvez utiliser le quadrant inférieur gauche des pads pour écouter l'échantillon actuel du pad actuel, de la même manière que vous utilisez le mode Notes avec un programme de batterie.

Bras d'enregistrement simple ou multiple

Vous pouvez maintenant configurer le comportement des boutons Record Arm en ajustant le paramètre Record Arm sous Préférences > Sequencer.

En mode Single, la sélection d'une piste différente armera automatiquement cette piste et désarmera toutes les autres pistes. Il s'agit du mode par défaut et il est identique aux versions précédentes de Force. Pour armer plusieurs pistes pour enregistrer en mode Single, maintenez Shift et appuyez sur le bouton d'enregistrement de chaque piste.

En mode Multi, vous pouvez appuyer sur le bouton d'enregistrement de n'importe quelle piste pour l'ajouter au groupe de pistes armées. Ceci est utile lors de l'enregistrement multipiste.

Améliorations du flux de travail

Vous pouvez désormais désactiver plusieurs boutons Mute, Solo ou Record Arm en maintenant le bouton Supprimer enfoncé et en appuyant sur l'un des boutons du mode Assignment.

Vous pouvez désormais ajouter le paramètre Slice à l'automatisation des pistes Drum et Keygroup.

Lorsque le bouton Master est enfoncé, une notification apparaît désormais temporairement à l'écran pour indiquer si les pads affichent les bus ou les pistes du projet.

Les boutons d'automatisation de piste disponibles en mode Mixer basculent désormais entre les états Lecture et Écriture lorsqu'ils sont enfoncés. Pour activer ou désactiver l'automatisation, maintenez Shift et appuyez sur le bouton d'automatisation de la piste.

La fenêtre Timing Correct (TC) dispose désormais d'un bouton On/Off pratique de Global Timing Correct.

Vous pouvez désormais exclure une piste du lancement d'une scène. Appuyez deux fois sur l'en-tête de la piste en mode Matrice pour ouvrir la fenêtre contextuelle Paramètres de la piste, puis sélectionnez le champ Lancement de la ligne. Lorsque ce champ est défini sur Exclure du lancement de ligne, les clips de la piste ne seront pas lancés au lancement d'une scène. Ceci est utile lors de la lecture d'une piste acapella complète tout en déclenchant différents clips en dessous.

Dans la fenêtre Arpeggiateur, le champ Time Division est désormais un sélecteur radio, ce qui le rend plus facile à utiliser.

Vous pouvez désormais fusionner les échantillons et les paramètres de deux pistes de batterie.

Pour afficher la fenêtre Fusionner les pads, appuyez sur l'icône en forme de crayon dans la barre d'outils des modes Grille ou Clip. Une fois la fenêtre Grid Edit ouverte, appuyez sur Fusionner les pads.

Utilisez le menu From Track pour sélectionner la piste à partir de laquelle les pads seront copiés.

Utilisez le menu Into Track pour sélectionner la piste sur laquelle les pads copiés seront fusionnés.

Cochez la case Démarrer sur la banque suivante pour fusionner les échantillons et les paramètres au début de la prochaine banque inutilisée.

Cliquez sur Do It pour fusionner les pads ou sur Cancel pour revenir à l'écran précédent.

Vous pouvez désormais configurer la luminosité des pads de la Force. Accédez à Préférences > Matériel et utilisez le curseur Luminosité des pads pour régler l'intensité des pads.

Vous pouvez désormais sélectionner un ou plusieurs événements lorsque vous utilisez le mode pad Step Sequence.

1. Ouvrez les modes Grille ou Clip pour afficher l'éditeur de grille.
2. Appuyez sur le bouton Step Seq pour accéder au mode Step Sequence pour la matrice de pads.
3. Entrez quelques événements de notes dans la séquence à l'aide des pads.
4. Pour sélectionner un événement d'étape, maintenez Clip Select enfoncé et appuyez sur l'un des pads contenant un événement.

Pour sélectionner plusieurs événements pas à pas, maintenez enfoncées les touches Shift et Clip Select en même temps, puis appuyez sur les pads contenant les événements.

Le moniteur MIDI contient désormais les noms de ports.

Mises à jour dans Force 3.0.6

Nouvelles fonctionnalités

Synthétiseur de batterie AIR

Les plugins AIR DrumSynth émulent le son des boîtes à rythmes classiques et proposent plusieurs types de synthèse, une modélisation avancée et des effets intégrés soigneusement conçus pour créer de puissants sons de batterie contemporains.

Pour utiliser AIR DrumSynth :

1. Appuyez sur Matrix pour accéder au mode Matrix.
2. Appuyez sur l'icône + en haut de l'écran ou appuyez et maintenez enfoncé un bouton de sélection de piste pour ajouter une nouvelle piste.
3. Appuyez sur Plugin pour créer une piste de plugin.
4. Appuyez deux fois sur l'en-tête de la piste pour ouvrir la fenêtre Paramètres de la piste.
5. Appuyez deux fois sur le champ Plugin. Dans la liste qui apparaît, développez l'option Force Drum Plugins et sélectionnez l'option souhaitée. Vous pouvez ajouter les types de batterie suivants en tant que plugins individuels par piste : Clap, Crash, HiHat, Kick, Perc, Ride, Snare et Tom. Chacun de ces instruments comporte des sections complètes de synthèse et d'effets décrites ci-dessous.



Dans chaque plugin, vous pouvez rapidement activer ou désactiver les effets intégrés (transient, distorsion, égaliseur et compresseur) tout en affichant l'un des onglets répertoriés ci-dessous en appuyant sur les boutons sur le côté droit de l'écran tactile sous FX.

Son de batterie

Utilisez cet onglet pour ajuster les paramètres de base du son de batterie. Vous pouvez également utiliser les boutons de cet onglet pour régler rapidement jusqu'à huit paramètres spécifiquement choisis pour chaque son.

Paramètre	Description	La plage de valeurs
Modèle	Type de son de batterie émulé.	valeurs
Un coup	Permet au son de batterie de jouer entièrement lorsqu'il est déclenché Activé, Désactivé ou uniquement pendant la durée pendant laquelle la longueur de la note est définie.	
Vitesse	Quantité de vitesse entrante appliquée. Lorsqu'elle est réglée sur 0, toutes les notes sonneront comme si elles étaient au niveau maximum.	0-100%
Vitesse 2	Quantité d'enveloppe de vitesse supplémentaire pouvant être utilisée pour contrôler un paramètre.	-100 - 0 - +100%
Cible	Sélectionnez le paramètre auquel les informations de vitesse 2, paramètres 1 à 8, sont envoyées.	
Gagner	Niveau de volume du son de batterie.	-Inf, -68,0 -0 - +12,0 dB
Boutons de paramètres	Chaque son de batterie possède jusqu'à huit paramètres associés qui peuvent être utilisés pour façonner davantage le son. Les paramètres disponibles varient en fonction du type de son de batterie sélectionné. Utilisez les boutons pour régler le paramètre sélectionné.	Varie

Trans/Dist

Utilisez cet onglet pour ajuster les paramètres des effets Transitoire et Distorsion.

Paramètre	Description	Plage de valeurs
Transitoire	Attaque	Diminue ou augmente la quantité d'attaque transitoire appliquée au signal.
	Forme	Ajuste la forme du transitoire traité. 0-100%
	Soutenir	Pourcentage d'enveloppe de sustain soustrait ou ajouté à l'effet transitoire.
Distorsion	Pré-forme	Augmente ou diminue la tonalité haute de la pré-distorsion du signal audio entrant.
	Conduire	Quantité de lecteur appliquée.
	Seuil	Niveau de signal après lequel la distorsion sera appliquée.
	Coupe haute	Fréquence centrale du signal de distorsion, filtre de coupure élevé de 1,00 à 20,0 kHz.
	Mélanger	Quantité humide/sèche de l'effet de distorsion.

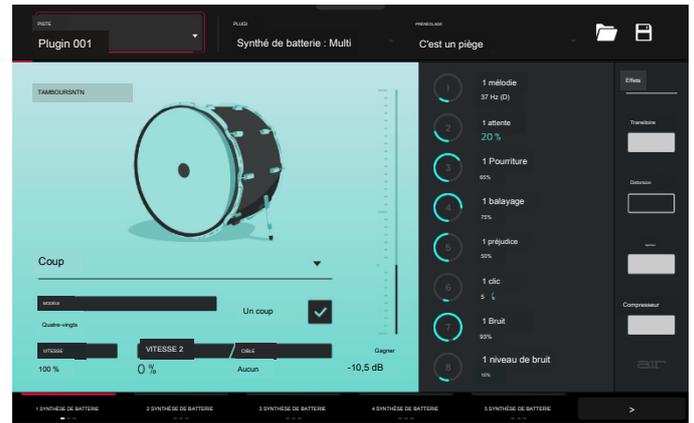
Égaliseur/Comp

Utilisez cet onglet pour ajuster les paramètres des effets EQ et Compresseur.

Paramètre	Description	Plage de
égaliseur	Haute fréquence	Fréquence centrale pour la bande High EQ.
	Gain élevé	Quantité de gain appliquée à la bande High EQ. Coupure, -12,0- 0 -+12,0 dB 120 Hz-16,0 kHz
	Haute Fréquence Moyenne	Fréquence centrale pour la bande High Mid EQ.
	Haute Fréquence Q	Largeur de la bande High Mid EQ.
	Gain moyen élevé	Quantité de gain appliquée à la bande High Mid EQ.
	Faible médium Freq	Fréquence centrale pour la bande Low Mid EQ.
	Faible Moyen Q	Largeur de la bande Low Mid EQ.
	Gain moyen bas	Quantité de gain appliquée à la bande Low Mid EQ.
	Faible frég.	Fréquence centrale pour la bande Low EQ.
	Gain faible	Quantité de gain appliquée à la bande Low EQ.
Compresseur	Rapport	Quantité de compression appliquée.
	Attaque	Durée d'application de la compression.
	Seuil	Niveau de signal après lequel le compresseur sera appliqué.
	Sortir	Quantité de gain de sortie supplémentaire pour le signal compressé.

Vous pouvez également utiliser le plugin DrumSynth:Multi pour accéder à tous les sons DrumSynth à partir d'un seul plugin, qui comprend des effets dédiés supplémentaires et des commandes de mixage.

Remarque : Vous ne pouvez avoir qu'un seul plugin DrumSynth:Multi actif par projet.



DrumSynth 1-8/Trans/Dist/EQ/Comp

Utilisez les huit premiers onglets du Multi pour contrôler les mêmes paramètres que les plugins DrumSynth individuels. Appuyez sur chaque onglet pour passer de la vue Drum Sound à la vue Trans/Dist et à la vue EQ/Comp.

Envoyer des effets

Utilisez cet onglet pour ajuster les paramètres des effets Delay, Diffuser et Reverb.

Paramètre		Description	Plage de valeurs
Retard	Temps	Durée entre le signal sec et le signal retardé	1/32-8/4.
	Rapport	Réduit le temps de retard dans le champ stéréo gauche ou droit. Ceci est utile pour créer des délais décalés et panoramiques.	L 100:50, R 50:100
	Retour	Quantité de signal de retard réinjecté dans la ligne à retard.	0-100%
	Fréquence du filtre	Règle la fréquence centrale du signal de retard filtré	de 1,00 à 20,0 kHz.
	Réso	Quantité de résonance du signal de rétroaction.	0-100%
	Fréquence de résolution	Fréquence centrale pour la résonance du feedback.	100 Hz - 10,0 kHz
Diffuseur	Retard	Temps de retard entre le signal sec et le signal diffusé.	1/64 – 4/4
	Retour	Quantité de signal diffusé renvoyé dans la ligne à retard.	0-100%
	Diffusion	Taux de densité croissante des réflexions de réverbération. À des réglages inférieurs, le son des réflexions individuelles est plus présent. Avec des réglages plus élevés, les réflexions sont plus uniformes.	0-100%
	Brillant	Ajuste la tonalité haute du signal diffusé.	0-100%
Réverbération	Mode	Type de réverbération appliqué.	Hall, Stade, Salle, Résumé
	Temps	Longueur de la queue de réverbération.	0,4 s -> Inf s
	Coupe basse	Fréquence centrale du filtre passe-bas de réverbération.	1-1000 Hz
	Coupe haute	Fréquence centrale du filtre passe-haut de réverbération.	1,00-20,0 kHz

Mixeur / FX / Départs

Utilisez cet onglet pour mélanger les sons de batterie individuels ainsi que pour contrôler leurs effets. L'onglet Mixer / FX / Sends contient trois vues différentes accessibles en appuyant sur l'onglet en bas de l'écran.

Utilisez la vue Mixer pour régler le volume, le panoramique, la sourdine et le solo de chaque batterie.

Appuyez sur les icônes 1 à 8 pour désactiver ou réactiver le son du tambour sélectionné.

Appuyez sur l'icône S pour mettre en solo le tambour sélectionné.

Appuyez et faites glisser le curseur de panoramique pour régler le panoramique du tambour. Vous pouvez également appuyer sur le curseur et utiliser l'encodeur, ou utiliser le bouton approprié en mode Écran.

Appuyez et faites glisser le curseur de volume pour régler le volume de la batterie. Vous pouvez également appuyer sur le curseur et utiliser l'encodeur, ou utiliser le bouton approprié en mode Écran.

Utilisez la vue FX pour activer ou désactiver les effets Transitoire, Distorsion, EQ et Compresseur pour chaque son de batterie.

Appuyez sur la case FX pour activer ou désactiver les effets sélectionnés sur le tambour sélectionné.

Utilisez la vue Sends pour régler les niveaux d'envoi des effets d'envoi Delay, Diffuser et Reverb.

Appuyez et faites glisser le bouton Send pour régler le niveau d'envoi de l'effet sélectionné sur la batterie sélectionnée. Vous pouvez également appuyer sur le bouton et utiliser l'encodeur, ou utiliser le bouton approprié en mode Écran.

Mises à jour dans Force 3.1

Nouvelles fonctionnalités

Streaming sur disque

Les fichiers audio peuvent désormais être diffusés depuis le disque plutôt que depuis la mémoire.

Remarque : Le streaming sur disque dépend des performances du disque à partir duquel vous diffusez. Pour un fonctionnement optimal, il est recommandé d'utiliser un SSD (disque SSD) connecté au port SATA interne de Force. Une fois que vous avez enregistré un projet sur votre SSD, vos fichiers seront diffusés à partir de cet emplacement. Pour un projet non enregistré, Force utilise un emplacement de fichier temporaire à partir duquel diffuser des fichiers audio. Accédez à Préférences > Chargement/Enregistrement du projet et définissez l'emplacement du fichier temporaire sur votre SSD pour de meilleurs résultats.

Pour activer le streaming sur disque :

1. Appuyez sur Menu pour ouvrir le menu, puis appuyez sur Préférences pour ouvrir la page Préférences.
2. Appuyez sur Audio/Exporter, puis cochez la case Activer le streaming sur disque. Forcer nécessitera un redémarrage une fois le streaming sur disque activé.

Une fois activé, un échantillon peut être configuré pour être diffusé à partir du disque ou de la mémoire. Par défaut, les échantillons de batterie et de groupe de touches sont chargés en mémoire, car cela fonctionne mieux pour le déclenchement rapide et à la demande de plusieurs voix simultanées.

Pour faire passer un échantillon du streaming depuis la mémoire au streaming depuis le disque :

1. Appuyez sur Menu pour ouvrir le menu, puis appuyez sur Projet en haut de l'écran tactile pour ouvrir la fenêtre Projet.
2. À partir de là, vous pouvez maintenant filtrer votre pool d'échantillons pour afficher les échantillons qui sont en mémoire ou en streaming en appuyant sur les boutons en haut du pool d'échantillons. Les échantillons en mémoire sont affichés avec une forme d'onde blanche à côté de leur nom.
3. Pour modifier un échantillon à diffuser à partir de la mémoire, appuyez et maintenez sur le nom de l'échantillon jusqu'à ce qu'un menu apparaisse. Appuyez sur Stream From Disk pour définir l'échantillon sur le streaming sur disque.

Le streaming ou l'état de la mémoire d'un échantillon sera enregistré et rappelé avec votre projet.

Remarque : L'utilisation d'échantillons diffusés avec des pistes de batterie et de groupe de touches peut entraîner des problèmes de performances lors du déclenchement de plusieurs échantillons ou du redéclenchement à des fréquences élevées.

Lors de l'utilisation de fichiers diffusés depuis le disque, les listes d'échantillons telles que celles du mode Sample Edit ou du mode Track Edit peuvent désormais être regroupées par état de mémoire ou de streaming.

Si un projet est trop volumineux pour être chargé en mémoire, Force charge désormais le projet et affiche les échantillons manquants dans la fenêtre Projet avec une forme d'onde avec une icône moins rouge. Une fois suffisamment de mémoire libérée, les échantillons manquants peuvent alors être chargés depuis la fenêtre Projet. Appuyez longuement sur le nom de l'échantillon, puis sélectionnez Charger en mémoire dans le menu qui apparaît.

AIR Mellotron, AIR Solina et WayOutWare Odyssee

Votre matériel Force comprend désormais trois nouveaux instruments plug-in : AIR Mellotron, AIR Solina et WayOutWare Odyssey.

Pour utiliser les nouveaux plugins :

1. Assurez-vous d'avoir téléchargé le nouveau pack d'installation Synth Content depuis votre compte sur akaipro.com.
2. Copiez le répertoire Synths du pack téléchargé dans le dossier de niveau supérieur d'une carte SD ou d'une clé USB. Vous n'avez pas besoin de copier les autres fichiers. Ensuite, insérez le lecteur dans votre appareil.

Remarque : Pour un maximum de commodité, nous vous recommandons d'installer un disque SATA dans la baie de disque de votre Force autonome, puis de copier le dossier Synths sur ce disque.

AIR Mellotron

Le plugin AIR Mellotron est une recreation logicielle du clavier à bande classique, comprenant des reproductions des échantillons de bande originaux dans des versions propres et sales.

Modèle

Utilisez cet onglet pour sélectionner un modèle sonore et ajuster ses paramètres.



Paramètre	Description	Plage de valeurs
Échantillon	Sélectionnez l'échantillon de boucle de bande.	Chœur à 8 voix, Chœur de garçons, Flûte, Violons 1, Violons 2, Violon
Faire le ménage	Active ou désactive un échantillon sonore plus propre.	Désactivé,
Formant	Diminue ou augmente la résonance harmonique de la fréquence des formants.	activé -12-0+12
Âge	Quantité de dégradation sonore appliquée.	0-100%
Démarrage simple	Point de départ de l'échantillon de boucle de bande.	0-100%
Couper	Point de fin de l'échantillon de boucle de bande.	0-100%
Attaque	Durée nécessaire pour que le son atteigne son niveau maximum.	0 ms - 32 s
Libérer	Durée nécessaire au son pour atteindre le niveau de sustain.	0 ms -32 s
Vel > Ampli	La quantité d'effet de la vitesse sur le contrôle de l'amplitude. 0-1009%	
MW Vib	Quantité de vibrato appliqué depuis la molette de modulation.	0-100%
À Vib	Quantité de vibrato appliqué depuis l'aftertouch.	0-100 % 0,
Vitesse vibratoire	Vitesse de modulation de l'effet vibrato.	03-30,00 Hz
Clé allumée	Active ou désactive le bruit d'action des touches sur la note activée.	Désactivé, activé
Clé éteinte	Active ou désactive le bruit d'action des touches lorsque la note est désactivée.	Désactivé, activé
En vol	Clé de montant sur le bruit.	0-100%
Désactivé	Quantité de bruit de touche.	0-100%
Poly Smpl	Nombre de voix disponibles.	1-40
Niveau	Niveau global du plugin.	0-100%

AIR Mellotron (suite)

Saveur/Comp/EQ

Utilisez cet onglet pour ajuster les paramètres des effets de saveur, de compresseur et d'égalisation. Chaque effet peut être activé et désactivé en utilisant les boutons sur le côté droit.



Paramètre	Description	Plage de valeurs	
Saveur	Utilisez le bouton dans le coin supérieur droit pour activer ou désactiver l'effet de saveur.	Désactivé, activé	
	Timbre	Sélectionne un type d'émulation pour colorer le son.	Varie
	Profondeur du timbre	Quantité d'émulation de timbre appliquée au son.	0-100%
	Battement	Quantité de fluctuation de la vitesse de lecture du son.	0-100%
	Distorsion du vinyle	Quantité de bruit de distorsion du vinyle appliqué au signal.	0-100%
	Bruit du vinyle	Quantité de bruit de vinyle tel que des clics et des pops appliqués à 0-100 % du signal.	0-100%
Compresseur	Utilisez le bouton dans le coin supérieur droit pour activer ou désactiver l'effet de compression.	Désactivé, activé	
	Seuil	Niveau de signal après lequel le compresseur sera appliqué.	-30,0 - 0,0 - +10,0 dB
	Rapport	Quantité de compression appliquée.	1,0:1 -20,0:1
	Attaque	Durée d'application de la compression.	0-100%
	Se maquiller	Quantité de gain de sortie supplémentaire pour le signal compressé.	-20,0- 0,0-+20,0 dB
égaliseur	Utilisez le bouton dans le coin supérieur droit pour activer ou désactiver l'effet EQ.	Désactivé, activé	
	Faible	Quantité d'atténuation ou d'amplification appliquée à la bande des basses fréquences.	-12-0 -+12dB
	Bas Moyen	Quantité d'atténuation ou d'amplification appliquée à la bande de fréquences basses et moyennes.	-20-0 - +20dB
	Haut Moyen	Quantité d'atténuation ou d'amplification appliquée à la bande de fréquences hautes et moyennes.	-20 -0 -+20dB
	Haut	Quantité d'atténuation ou d'amplification appliquée à la bande des hautes fréquences.	-12 -0- +12dB

AIR Mellotron (suite)

Retard / Ressort

Utilisez cet onglet pour ajuster les paramètres des effets de retard et de réverbération à ressort. Chaque effet peut être activé et désactivé en utilisant les boutons sur le côté droit.



Paramètre	Description	Plage de valeurs Arrêt,
Retard	Utilisez le bouton dans le coin supérieur droit pour activer ou désactiver le	Marche
Temps	Durée entre le signal sec et le signal retardé.	1/16-12/4
Ratio UR	Réduit le temps de retard dans le champ stéréo gauche ou droit. Ceci est utile pour créer des délais décalés et panoramiques.	50h100 - 100h100 – 100h50
Retour	Quantité de signal réinjecté dans la ligne à retard.	0-100%
Mélangez	Quantité humide/sèche de l'effet de retard.	0-100%
la fréquence	Fréquence passe-bas pour la résonance du feedback.	100 - 16 000 Hz
Reso LP Freq Reso Bell Freq Center	pour la résonance du feedback.	100 -16 000 Hz 0-
Reso Bell Gain	Quantité de gain appliqué à la fréquence de résonance.	100 %
Réverbération à ressort	Utilisez le bouton dans le coin supérieur droit pour activer ou désactiver l'effet de réverbération à ressort.	Désactivé, activé
Pré-délai	Durée entre le signal sec et le signal réverbéré.	0-250 ms
Temps	Longueur de la queue de réverbération.	1,00 - 10,00 s 20-
Coupe basse	Fréquence centrale pour le filtre coupe-bas du signal de réverbération.	1000 Hz 0100 %
Diffusion	Taux de densité croissante des réflexions de réverbération. À des réglages inférieurs, le son des réflexions individuelles est plus présent. Avec des réglages plus élevés, les réflexions sont plus uniformes.	
Largeur	Largeur stéréo du signal de réverbération. Des valeurs plus élevées donnent une séparation stéréo plus large.	0-100%
Mélanger	Quantité humide/sèche de l'effet de réverbération.	0-100%

AIR Solina

Le plugin AIR Solina est une recreation logicielle du synthétiseur à cordes classique.

Ensemble

Utilisez cet onglet pour ajuster les paramètres des voix de synthétiseur.

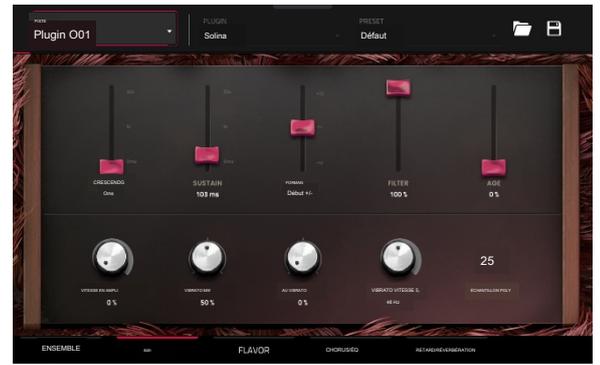


Paramètre	Description	Plage de valeurs
Voix	Cliquez sur chaque bouton pour activer ou désactiver la voix sélectionnée.	Contrebasse, violoncelle, alto, violon, trompette, cor
Volume de la voix	Volume de la voix sélectionnée.	-Inf-0 - +12
Panoramique de la	Panoramique stéréo de la voix sélectionnée.	L64-C-R64
voix Octave de la voix	Réglage d'octave pour la voix sélectionnée.	-1,0, +1
Ensemble	Active ou désactive l'effet d'ensemble.	Désactivé, activé
Volume des basses	Règle le volume des voix de basse.	0-100
double	Lorsqu'elle est activée, les voix basses et supérieures joueront sur chaque touche, quelle que soit l'octave. Lorsqu'elles sont désactivées, les voix seront divisées de sorte que les voix de basse jouent sur les octaves inférieures et les voix supérieures sur les octaves supérieures.	Désactivé, activé
Upper Volume	Règle le volume des voix supérieures.	0-100%
Niveau	Niveau global du plugin.	0-100%

AIR Solina (suite)

Son

Utilisez cet onglet pour ajuster les paramètres des voix de synthétiseur.



Paramètre	Description	Plage de valeurs
Crescendo	Durée nécessaire pour que le son atteigne son plein volume.	0 ms -32 s
Soutenir	Durée pendant laquelle le son reste joué après le relâchement de la touche.	0 ms -32 s
Formant	Diminue ou augmente les fréquences de résonance pour ajuster le timbre -12-0- +12 du son.	
Filtre	Ajuste la fréquence du filtre passe-bas.	0-100%
Âge	Quantité de désaccord et de dérive appliquée.	0-100%
Vitesse à Amp MW	La quantité d'effet de la vitesse sur le contrôle de l'amplitude.	0-100%
Vibrato	Quantité de vibrato appliqué depuis la molette de modulation.	0-100%
AT Vibrato	Quantité de vibrato appliqué depuis l'aftertouch.	0-100%
Échantillon de vitesse de vibrato	Vitesse de modulation de l'effet vibrato.	1,00-30,00 Hz
vitesse de vibrato	Nombre de voix disponibles.	1-50

Saveur

Utilisez cet onglet pour ajuster les paramètres des effets de saveur et de vinyle.

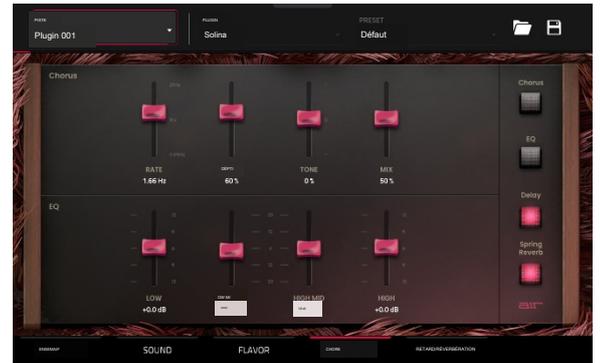


Paramètre	Description	Plage de valeurs
Saveur	Active ou désactive l'effet de saveur.	Arrêt,
Timbre	Sélectionne un type d'émulation pour colorer le son.	Marche
Profondeur du timbre	Quantité d'émulation de timbre appliquée au son.	Valeur de 0 à
Distorsion du vinyle	Quantité de bruit de distorsion du vinyle appliqué au signal.	0-100%
Bruit du vinyle	Quantité de bruit de vinyle tel que des clics et des pops appliqués à 0-100 % du signal.	
Battement	Quantité de fluctuation de la vitesse de lecture du son.	0-100%
Monofy	Réduit la diffusion stéréo.	0-100%

AIR Solina (suite)

Chœur/EQ

Utilisez cet onglet pour ajuster les paramètres des effets de chœur et d'égalisation. Utilisez les boutons sur le côté droit pour activer ou désactiver chaque effet.



Paramètre		Description	Plage de valeurs
Chœur	Taux	Vitesse de modulation de l'effet chœur.	0,05 -20 Hz
	Profondeur	Profondeur de modulation de l'effet chœur.	0-100%
	Tonifier	Diminue ou augmente la luminosité de l'effet chœur.	-100 - 0 -+100%
	Mélanger	Quantité humide/sèche de l'effet chœur.	0-100%
égaliseur	Faible	Quantité d'atténuation ou de boost appliquée à la bande basse fréquence	-12 -0-+12 dB.
	Bas Moyen	Quantité d'atténuation ou d'amplification appliquée à la bande de fréquences basses et moyennes.	-20-0-+20dB
	Haut Moyen	Quantité d'atténuation ou d'amplification appliquée à la bande de fréquences hautes et moyennes.	-20-0 -+20dB
	Haut	Quantité d'atténuation ou d'amplification appliquée à la haute fréquence groupe.	-12 -0-+12 dB

AIR Solina (suite)

Retard / Réverbération à ressort

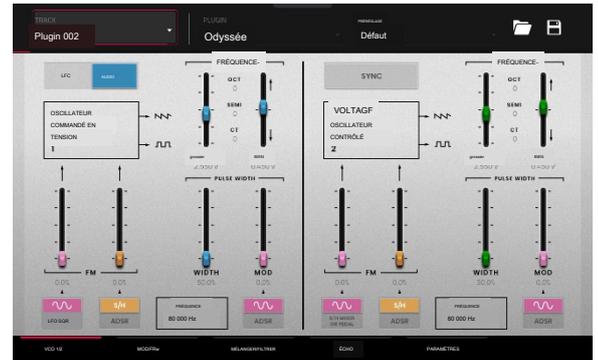
Utilisez cet onglet pour ajuster les paramètres des effets de retard et de réverbération à ressort. Utilisez les boutons sur le côté droit pour activer ou désactiver chaque effet.



Paramètre	Description	Plage de valeurs	
Retard	Temps	Durée entre le signal sec et le signal retardé.	1/16 – 12/4
	Rapport VR	Réduit le temps de retard dans le champ stéréo gauche ou droit. Ceci est utile pour créer des délais décalés et panoramiques.	50:100 - 100:100-100h50
	Retour	Quantité de signal réinjecté dans la ligne à retard.	0-100%
	LP Freq	Fréquence passe-bas pour la résonance du feedback.	100 - 16 000 Hz
	Gain de cloche	Fréquence centrale pour la résonance du feedback.	100 - 16 000 Hz
		Quantité de gain appliqué à la fréquence de résonance.	0-100%
	Mélanger	Quantité humide/sèche de l'effet de retard.	0-100%
Pré-délai de réverbération à ressort	Durée entre le signal sec et le signal réverbéré.	0-250 ms	
Temps	Longueur de la queue de réverbération.	1h00 – 10h00	
Coupe basse	Fréquence centrale pour le filtre coupe-bas du signal de réverbération.	20 -1 000 Hz 0-	
Diffusion	Taux de densité croissante des réflexions de réverbération. À des réglages inférieurs, le son des réflexions individuelles est plus présent. Avec des réglages plus élevés, les réflexions sont plus uniformes.	100 %	
Largeur	Largeur stéréo du signal de réverbération. Des valeurs plus élevées donnent une séparation stéréo plus large.	0-100%	
Mélanger	Quantité humide/sèche de l'effet de réverbération.	0-100%	

WayOutWare Odyssee

Le plugin WayOutWare Odyssey est une recreation logicielle du synthetiseur analogique classique qui capture le caractere et les nuances de l'Odyssey original en utilisant l'experience et l'expertise de WayOutWare en matiere de modelisation de circuits et de traitement du signal.



VCo 1/2

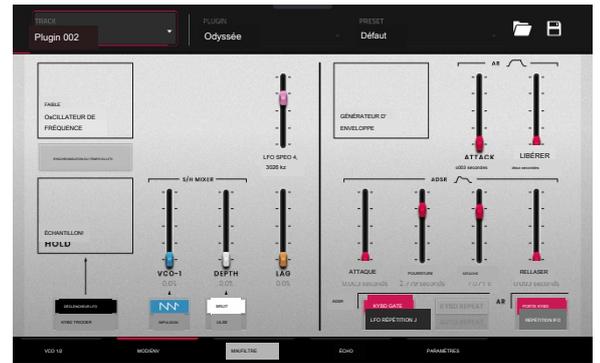
Utilisez cet onglet pour ajuster les parametres des oscillateurs contrôles en tension.

Paramètre	Description	Plage de valeurs	
LFO/Audio	Lorsqu'il est réglé sur Audio, les hauteurs standard seront produites sous forme de LFO, Audio indiqué par les valeurs Oct, Semi et CT pour le Réglage de la fréquence. Lorsqu'il est réglé sur LFO, le VCO sera contrôlé par un LFO et pourra être utilisé pour moduler le VCO2.		
Fréquence	Détermine le réglage de la hauteur de l'oscillateur. La plage de fréquences totale dépend du réglage LFO/Audio et est indiquée au bas de cette section.	0,174 – 1478,852 Hz	
Grossier	Réglage grossier du pas.	-0,200 -6,333 V	
Bien	Réglage fin du pas.	0,000 - 0,875 V	
VCO1FM	Forme d'onde source	LFO sinusoïdal, LFO carré	
Profondeur 1	Profondeur de modulation de fréquence.	0,0-100,0%	
Source 2	Détermine la source de modulation de fréquence.	S/H, ADSR	
Profondeur 2	Profondeur de modulation de la Source 2.	0,0-100,0%	
Largeur d'impulsion du VCO 1	Largeur	Largeur de modulation de largeur d'impulsion.	50,0-90,0%
	Mod	Profondeur de modulation de largeur d'impulsion.	0,0-100,0%
	Source	Détermine la source de modulation de largeur d'impulsion.	LFO sinusoïdal, ADSR
Synchroniser	Détermine si le VCO 2 est synchronisé avec la fréquence Off, On du VCO 1. Lorsqu'il est désactivé, vous pouvez utiliser les deux VCO pour produire des hauteurs séparées.		
Fréquence	Réglage du pitch de l'oscillateur.	8,706 – 1478,852 Hz	
Grossier	Réglage grossier du pas.	-0,200 -6,333 V	
Bien	Réglage fin du pas.	0,000 -0,875 V	
VCO2FM	Source1	Type de source de modulation. Lorsque S/H Mixer ou Pedal est sélectionné, la modulation peut être contrôlée par le mélangeur Sample and Hold ou par une pédale d'expression externe en option.	LFO sinusoïdal, mélangeur S/H ou pédale
Profondeur 1	Profondeur de modulation de la Source 1.	0,0-100,0 % S/	
Source 2	Type de source de modulation.	H, ADSR	
Profondeur 2	Profondeur de modulation de la Source 2.	0,0-100,0%	
Largeur d'impulsion du VCO 2	Largeur	Largeur de modulation de largeur d'impulsion.	50,0-90,0%
	Mod	Profondeur de modulation de largeur d'impulsion.	0,0-100,0%
	Source	Type de source pour la modulation de largeur d'impulsion.	LFO sinusoïdal, ADSR

WayOutWare Odyssee (suite)

MOD / ENV

Utilisez cet onglet pour ajuster les paramètres de l'oscillateur basse fréquence, du générateur d'échantillonnage et de maintien et du générateur d'enveloppe.

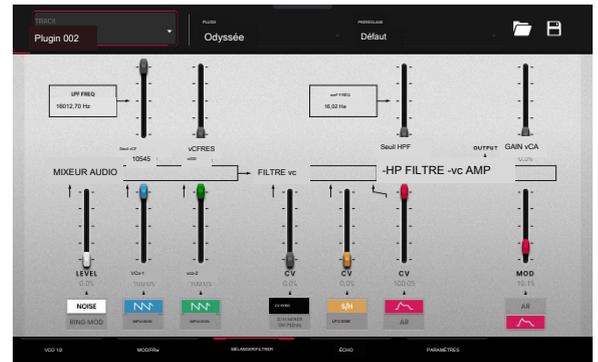


Paramètre	Description	Plage de valeurs
LFO	Synchronisation du tempo du LFO	Détermine si la vitesse du LFO est flottante ou synchronisée avec le tempo du projet.
	Vitesse du LFO	Vitesse de l'oscillateur basse fréquence. Lorsque la synchronisation est désactivée : 0,0925 -20,0000 Hz 4/4 - Lorsque la synchronisation est activée : 1/64 battements
Échantillon/Conservation	Déclenchement	Détermine le signal source pour déclencher le mélangeur Sample and Hold, soit l'oscillateur basse fréquence, soit la sortie du clavier pitché.
	Source1	Sélectionne la forme d'onde du VCO-1 ou la modulation de largeur d'impulsion comme entrée Sample and Hold.
	Source 2	Sélectionne un générateur de bruit ou la modulation de largeur d'impulsion VCO-2 comme entrée Sample and Hold.
	VCO-1	Niveau de l'entrée VCO-1.
	Profondeur	Niveau de bruit ou entrée VCO-2.
	Décalage	Ajuste le lissage de la tension de sortie Sample and Hold.
RA	Attaque	Temps d'attaque du générateur d'enveloppe AR.
	Libérer	Temps de sortie du générateur d'enveloppe AR.
	Trigger Source	Détermine la source d'entrée envoyée à l'enveloppe AR KYBD Gate, LFO Repeat générateur. Lorsqu'il est réglé sur KYBD Gate, le générateur d'enveloppe est déclenché par une entrée de touche. Lorsqu'il est réglé sur LFO Repeat, le générateur d'enveloppe est déclenché par l'onde d'impulsion du LFO.
ADSR	Attaque	Temps d'attaque du générateur d'enveloppe ADSR.
	Pourriture	Temps de décroissance du générateur d'enveloppe ADSR.
	Soutenir	Temps de maintien du générateur d'enveloppe ADSR.
	Libérer	Temps de relâchement du générateur d'enveloppe ADSR.
	Répétition de la source de déclenchement	Type d'entrée pour déclencher le générateur d'enveloppe. Lorsque Trigger Source est réglé sur LFO Repeat, sélectionnez KYBD Repeat pour que le LFO se déclenche uniquement lorsqu'une touche est enfoncée, ou sélectionnez Auto Repeat pour que le LFO se déclenche automatiquement sans saisie de touche.

WayOutWare Odyssee (suite)

Mélanger / Filtrer

Utilisez cet onglet pour ajuster le mixage et le routage audio, ainsi que pour ajuster le filtre contrôlé en tension, le filtre passe-haut et l'amplitude contrôlée en tension.



Paramètre	Description	Plage de
	Seuil VCF	Fréquence de coupure du filtre. 0,680- 10,000 Hz
	VF Rés	Résonance du filtre. 0,000-0,800Q
Mélangeur audio	Mod bruit/ sonnerie	Sélectionnez le générateur de bruit ou l'entrée de modulation en anneau pour le mixeur. Bruit, sonnerie mod
	Niveau de bruit/	Niveau du générateur de bruit ou modulation en anneau dans le mixeur. 0,0-100,0%
	Entrée VCO-1	Sélectionnez le type d'entrée VCO-1 pour le mixeur. Scie,
	Niveau VCO-1	Niveau de VCO-1 dans le mixeur. impulsion 0,0-
	Entrée VCO-2	Sélectionnez le type d'entrée VCO-2 pour le mixeur. Scie,
	Niveau VCO-2	Niveau de VCO-2 dans le mixeur. impulsion 0,0-
Filtre VC	Source de modulation du VCO-1	Réglez la source d'entrée pour la modulation du filtre VCO-1. Sélectionnez KYBD CV pour utiliser la saisie au clavier comme source. Sélectionnez S/H Mixer ou Pedal pour utiliser le générateur Sample and Hold ou une pédale externe en option. KYBD CV, mélangeur S/H ou pédale
	Niveau de modulation	Niveau de modulation du filtre VCO-1. 0,0-100,0%
	Modulation du filtre VCO-2 Source	Réglez la source d'entrée pour la modulation du filtre VCO-2. S/H, LFO sinusoïdal
	Modulation CV Niveau	Niveau de modulation du filtre VCO-2. 0,0-100,0%
Filtre HP	Source de modulation du filtre	Sélectionnez le générateur d'enveloppe à utiliser comme source de modulation de filtre. ADSR, AR
	Niveau de modulation du filtre	Quantité de modulation du filtre d'enveloppe appliquée au filtre VC. 0,0-100,0%
	Source du	Fréquence de coupure du filtre passe-haut. 16.02 – 16012.70 Hz
Ampli VC	module de coupure	Sélectionnez le générateur d'enveloppe à utiliser comme source de modulation d'amplitude. ADSR, AR
	Mod	Quantité de modulation d'enveloppe appliquée au signal de sortie. 0,0-100,0%
	Gain VCA	Quantité de gain appliquée à l'ampli VC. 0,0-100,0%

WayOutWare Odyssee (suite)

Écho

Utilisez cet onglet pour ajuster les paramètres de l'effet d'écho de bande.



Paramètre	Description	Plage de valeurs
Retard	Utilisez le bouton dans le coin supérieur droit pour activer ou désactiver l'effet de retard.	Désactivé, activé
Synchroniser	Activez pour synchroniser le temps d'écho avec le tempo global, ou désactivez Off, On pour ajuster le temps d'écho en millisecondes.	
Soutenir	Durée pendant laquelle l'écho continue de jouer.	0,0-100,0%
Mélange d'écho	Ajuste la quantité humide/sèche entre le son original et l'écho.	100% Synthé - 50/50% - 100% Écho
Temps d'écho	Durée entre le signal sec et le signal retardé. Utilisez le curseur ou le champ Echo Time pour modifier la valeur.	
	Lorsque la synchronisation est désactivée :	0,02 -5,00 secondes 1/
	Lorsque la synchronisation est activée :	64 - 4/4

Paramètres

Utilisez cet onglet pour ajuster les paramètres généraux tels que le nombre de voix, le portamento et les paramètres de performance.



Paramètre	Description	Gamme de
Nombre de voix	Nombre de voix disponibles. Lorsqu'il est réglé sur Duo, chaque VCO contrôle une note distincte.	Duo à 4
Portamento	Durée de glissement entre les notes.	0,000 -1,500 secondes Arrêt,
Pédale	Active ou désactive l'utilisation d'un commutateur au pied pour activer le portamento.	Marche
Transposer	Quantité de transposition appliquée au clavier.	-2, 0, +2 octaves
Bruit	Type de bruit utilisé pour le générateur de bruit.	Blanc, Rose
Performance MW Vib Vitesse du LFO	Quantité de vibrato LFO appliqué par la molette de modulation.	0,0-100,0%
Profondeur		
MW PWM	Quantité de modulation de largeur d'impulsion appliquée par la molette de modulation.	0,0-100,0%
Filtre KYBD	Dans quelle mesure le filtre est lié au pitch joué.	0,0-100,0%
Ampli KYBD	Dans quelle mesure l'amplitude est liée à la hauteur jouée.	0,0-100,0%

Offre groupée AIR FX

Votre matériel Force comprend désormais neuf nouveaux effets d'insertion, dont une nouvelle suite d'effets AIR vOcal, un AIR Diffuser Delay amélioré, et bien plus encore.

Délai de différence AIR

Il s'agit d'un effet de ligne à retard synchronisé sur le tempo de votre session et utilisant une quantité de diffusion réglable pour émuler la dissipation des échos dans l'espace réverbérant. Cette version mise à jour ajoute des commandes Low Cut, Largeur, Sync et Pan pour une flexibilité accrue.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Temps	Synchronisation désactivée :	1-1000 ms 1/
	Synchronisation activée :	161 ms 1/
		16D
	64-4/4 (y compris les variations Triplet et	
Synchroniser	Désactivé, activé	Sur
Largeur	0-100%	100%
Mélanger	0-100% (sec-humide)	40%
Retour	0-100%	50%
Fdbk. Diffusion	0-100%	40%
Fdbk. Humidité élevée 0-100 %		35%
Coupe basse	20,0 Hz -1,00 kHz 20,0 Hz	
Poêle	-100-0+ 100 %	0%

Clip de diode AIR

Il s'agit d'un effet de distorsion qui peut être utilisé pour tout, depuis l'ajout de grains subtils aux pauses de batterie jusqu'au chaos déformé et agressif.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Entrée HP	200-800 Hz	500 Hz
Vitesse d'environnement	0-100%	50%
Puissance de sortie	1 000 à 4 000 Hz	2000 Hz
Sortie LP	1 000 à 12 000 Hz	6000 Hz
Large	Désactivé, activé	Désactivé
Solo	Désactivé, activé	Désactivé
Suréchantillonnage	Arrêt,	Marche
Niveau	Marche -inf -0,0-+12,0 dB 0,0 dB	

AIR Demi-Vitesse

Cet effet peut rapidement créer des versions à demi-vitesse à partir de n'importe quel matériel d'entrée. Filtrez l'audio traité à l'aide des filtres passe-haut et passe-bas intégrés pour créer des transitions spectaculaires, et utilisez les paramètres de fondu d'entrée et de sortie pour créer des transitions synchronisées entre l'audio sec et l'audio avec effets.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
	Démarrer, arrêter	
Longueur de la boucle	1/16 – 4 barres	1 barre
Mode	*1,5, *2, *4	*1,5
Mélanger	0-100%	100%
Fondu en boucle	1,00-200 ms	1,00 ms
Fondu entrant	Dur, doux, 1/16-4 Barres	Dur
Disparaître	Dur, souple, 1/16-4 barres	Dur
FHP	Désactivé, 21,3 Hz –20,0 kHz	Désactivé
LPF	20,0 kHz - 19,9 Hz, Arrêt Arrêt	
Groupe	Désactivé, activé	Sur

Limiteur d'AIR

Il s'agit d'un limiteur anticipé parfait pour le mastering ou le mixage.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Gagner	-12,0 -36,0 dB	0,0 dB
Plafond	-24,0- 0,0dB	0,0 dB
Regarder vers l'avenir	0,0-20,0 ms	0,0 ms
Libérer	10,0 ms –10,0 s	316 ms
LF Mono	10,0 Hz -1,00 kHz	10,0 Hz

Bégaiement aérien

Cet effet crée des effets de glitch époustouffants en utilisant une large gamme d'effets de volume, de panoramique et de pitch.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Intervalles	1/64 -4	1/16
Synchroniser	Désactivé, activé	Sur
Mesures	2-64	5
Longueur du pas	0-100%	100% de
Geler	Désactivé. Sur	réduction
Pourriture	50,0 ms – 100 s	6,99 s
Volume	-12,0- 0,0 - 6,0 dB -1,2 dB	
Mélanger	0-100%	100%
Mod Panoramique	0-100%	50%
Mod de pitch	-100 -0-+100%	0%

Force comprend désormais également une nouvelle suite d'effets d'insertion AIR Vocal, conçue pour améliorer le travail avec les voix dans Force.

Doubleur vocal AIR

Cet effet crée des doubles vocaux réalistes pour ajouter de la largeur ou de l'épaisseur à une ligne vocale.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Voix	1-8	4
Stéréo Spread	0-100%	70%
Lead Volume	-Inf-+6,0 dB	0,0 dB
Volume doubleur	-Inf-+6,0 dB	0,0 dB
Pas	+/-0-250%	+/-38%
Vitesse de lancement	0-100%	75%
Timing	0-800 ms	63 ms

Harmoniseur vocal AIR

Cet effet peut créer jusqu'à quatre harmonies vocales réalistes et des effets de doublage complexes. Chaque partie vocale possède ses propres paramètres de niveau, de délai, de formant, de mode et d'intervalle.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Clé	A-G#	
Échelle	Majeur, Mineur, Dommage Majeur, Mineur, Melo Minor, Dorien, Phrygien, Lydien, Mixo, Locrien, Chromatique, Penta, Maj Triade, Min Triade, Racine	
Volume de prospects	-Inf-0,0dB	0,0 dB
Volume d'harmonie	-Inf-0,0 dB	-2,5dB
Timing	0-100%	42%
Réglage	0-100%	14%
Lisse	5-200 ms	8 ms
Portée vocale	Très faible, faible, moyen, moyen élevé, très élevé	
Mode racine divisé A-G#		E
Référence	420,0-460,0 Hz Arrêt,	440,0 Hz
Delay Sync	Marche	Sur
Harmonie 1-4	Désactivé, activé	1 activé

Accordeur vocal AIR

Cet effet applique une correction de hauteur pour des effets vocaux au son naturel ou bien réglés.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Détection	Insouciant, par défaut, sélectif par défaut, pointilleux, aveugle	
Portée vocale	Très faible, faible, moyen, moyen élevé, très élevé	
Clé	A-G#	UN
Échelle	Domage majeur, mineur, Mineur, Melo Minor, Dorien, Phrygien, Lydien, Mixo, Locrien, Chromatique, Penta, Maj Triade, Min Triade, Racine	Mineure
Temps de réglage	1-1000 ms	32 ms
Référence	420,0-460,0 Hz	440,0 Hz

Deux nouveaux effets d'insert Akai sont également inclus :

Exemple de délai

Cet effet est un plugin de retard utilitaire qui peut retarder les canaux gauche et droit de petites quantités différentes pour desserrer les éléments de percussion ou ajouter de la largeur stéréo.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Gauche / Droite	0-11025 échantillons ou 0,0-250,0 ms	0 échantillons ou 0,0 ms
Échantillons / MS	Échantillons, MS	Échantillons
Lien	désactivé,	désactivés

Granulateur

Cet effet transforme votre audio entrant en petits grains sonores qui peuvent être mis en boucle, modifiés en hauteur et manipulés de manière nouvelle et intéressante.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Densité des grains	1,0 à 300,0 grains/s	150,0 grains/s
Fenêtre à grains	20,0-1000,0 ms	510,0 ms
Longueur des grains	10,0-200,0 ms	105,0 ms
Commentaires sur les grains	-99,9 - 0,0- 99,9%	0,0%
Déclenchement Randomisation	0-100%	50,0%
Pas Randomisation	0-100%	50,0%
Pas	-12,0 -0,0 - 12,0 demi-tons	0,0 demi-ton
Bien	-50,0- 0,0- 50,0% 0,0%	
Stéréo	0-100%	0,0%
Mélanger	0-100%	50,0%
Geler	Désactivé, activé	Désactivé

Améliorations des pistes de batterie et de groupe de touches

Les pistes Drum et Keygroup ont été considérablement retravaillées pour ajouter plus de fonctionnalités et améliorer l'ergonomie des éditeurs. L'interface Track Edit a été globalement améliorée et de nombreuses nouvelles fonctionnalités ont été ajoutées.

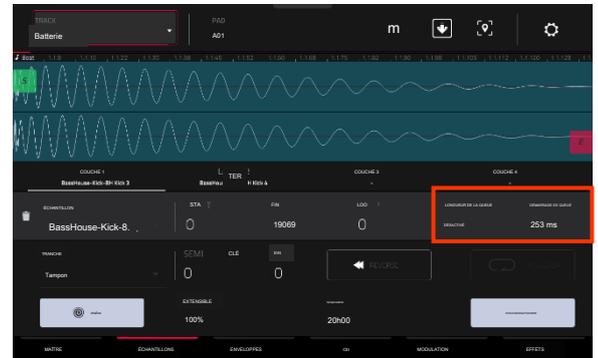
Exemple de queue

Les pistes de batterie et de groupe de touches incluent désormais des paramètres de longueur de queue et de début de queue pour ajouter une queue audio supplémentaire à n'importe quel échantillon haché.

Ceci est utile pour des choses comme rendre la fin brusque d'un échantillon plus naturelle ou ajouter des effets de boucle expérimentaux à un échantillon.

Pour ajuster la queue d'un échantillon :

1. Chargez une piste de batterie ou de groupe de touches.
- 2 Appuyez sur Menu, puis appuyez sur Track Edit pour ouvrir le mode Track Edit.
3. Appuyez sur l'onglet Exemples pour ouvrir la première page.
- 4 Utilisez le paramètre Tail length pour activer la queue de l'échantillon et définir sa longueur.
5. Utilisez le paramètre Tail Start pour définir le point de départ de la queue pour la boucle. Réglez-le sur des valeurs plus petites pour les effets de retard, ou sur des valeurs plus longues pour des effets de boucle plus évidents.



Effets de batterie

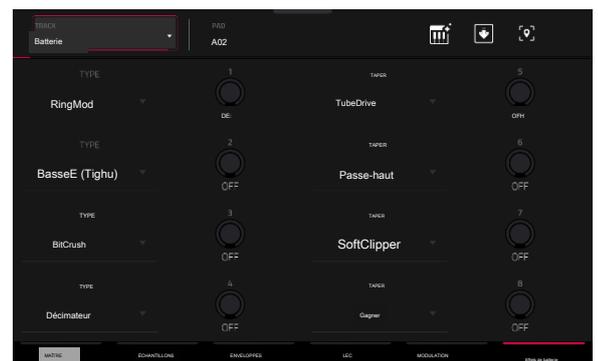
Vous pouvez désormais ajouter rapidement des effets aux échantillons d'une piste de batterie en utilisant le Drum FX intégré.

Pour utiliser le Drum FX :

1. Chargez une piste de batterie.
2. Appuyez sur Menu, puis appuyez sur Track Edit pour ouvrir le mode Track Edit.
3. Appuyez deux fois sur l'onglet Effets pour ouvrir la deuxième page.
4. Il y a huit emplacements Drum FX disponibles, chacun avec un paramètre réglable :

Mod d'anneau	Redresseur
Bit Écrasement	Bass Enhancer (Tight)
Décimateur	Bass Enhancer (Moyen)
Entraînement par tube	Amplificateur de basses (large)
Tondeuse douce	Largeur stéréo
Tondeuse dure	Dossier Vague
Passe-bas	Gagner
Passe-haut	

5. Utilisez le menu déroulant Type pour sélectionner l'effet dans chaque emplacement et tournez chaque bouton pour ajuster le paramètre d'effet sélectionné.



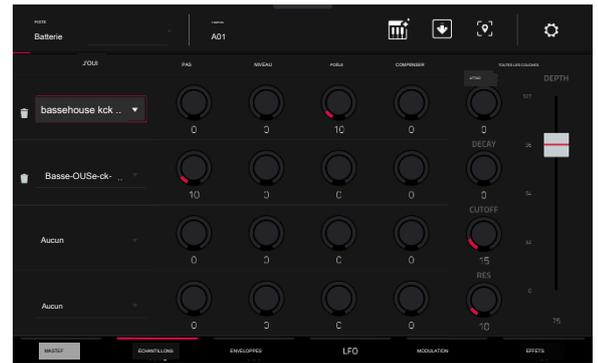
Randomisation

Les pistes de batterie et de Keygroup ont désormais une section Randomisation. Vous pouvez utiliser cette section pour ajouter une variation subtile aux échantillons de batterie ou aux pistes de groupe de touches en randomisant les paramètres.

Pour ajuster les paramètres de randomisation :

1. Chargez des pistes de batterie ou de groupe de touches.
2. Appuyez sur Menu, puis appuyez sur Program Edit pour ouvrir le mode Program Edit.
3. Appuyez sur l'onglet Exemples jusqu'à ce que vous atteigniez la quatrième page.
4. Utilisez les boutons pour ajuster les paramètres de randomisation disponibles pour chaque couche : Pitch, Level, Pan, Sample Offset et Enveloppe (Attack, Decay, Cutoff, Resonance).

Utilisez le curseur Profondeur pour contrôler la quantité de randomisation appliquée globalement.



Autres améliorations

Les pistes de batterie et de Keygroup ont désormais des paramètres de courbe réglables pour chaque étape temporelle.

Les pistes de batterie et de Keygroup ont désormais une enveloppe de pitch réglable.

Les pistes de batterie et de groupe de touches ont désormais Note-Off comme option disponible pour le paramètre de déclenchement Sample Play.

Les pistes Keygroup ont désormais des paramètres Portamento, Time, Quantize et Legato qui peuvent être contrôlés via l'automatisation des pistes.

Prise en charge de l'interface audio autonome

Vous pouvez désormais utiliser la plupart des interfaces audio compatibles avec les classes USB et Linux avec votre Force autonome. Les appareils audio doivent également être réglés sur une fréquence d'échantillonnage de 44,1 kHz et une taille de tampon d'échantillonnage de 128.

Remarque : Si vous n'êtes pas sûr de la compatibilité de votre interface audio, vérifiez auprès du fabricant de l'équipement d'origine pour plus d'informations.

Pour utiliser une interface audio externe :

1. Ouvrez le menu et appuyez sur Préférences pour ouvrir les Préférences.
2. Sélectionnez les paramètres du périphérique audio dans la barre latérale.
3. Utilisez le champ Périphérique audio pour sélectionner le périphérique audio interne ou une interface audio connectée et conforme à la classe.

Cocher la case 32 entrées/sorties pour permettre l'utilisation de jusqu'à 32 entrées et sorties simultanées.

Remarque : L'augmentation du nombre d'entrées et de sorties simultanées augmentera également la surcharge du processeur.

Automatisation des bus

Vous pouvez désormais automatiser les paramètres sur tous les bus (sous-mixages, retours, pistes de sortie principales). L'enregistrement, la lecture et l'édition de cette automatisation suivent le même flux de travail que toutes les autres automatisations.

Vous pouvez créer, enregistrer ou lire des clips contenant des données d'automatisation sur les pistes de bus. En mode Clip Matrix, appuyez sur le bouton Master pour afficher les pistes de retour et de sortie, puis créez un clip normalement. Appuyez deux fois sur l'en-tête d'une piste de bus pour ouvrir la fenêtre Paramètres de piste, dans laquelle vous pouvez renommer la piste de bus, modifier la couleur de l'en-tête de la piste et définir le comportement de lancement de la ligne. Vous pouvez ensuite utiliser les pistes de bus comme des pistes normales pour afficher, éditer et saisir l'automatisation à l'aide des éditeurs.

Vous pouvez également enregistrer l'automatisation de ces clips en mode Arrangement et afficher, éditer et saisir des données d'automatisation dans votre arrangement.

Les assignations des boutons FX Racks et FX Rack fonctionneront désormais également sur les bus.

Détection de clé

Force calcule désormais automatiquement la tonalité des échantillons mélodiques après leur chargement.

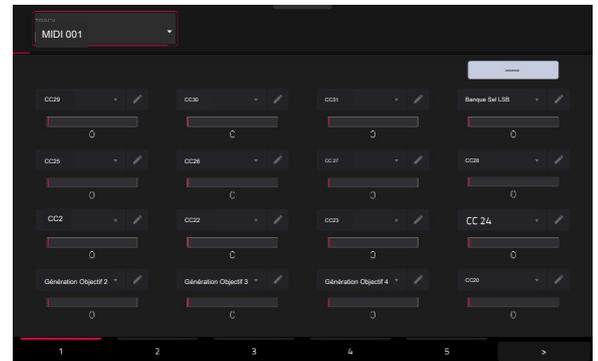
Pour afficher la clé de l'échantillon, chargez un échantillon et ouvrez-le en mode Sample Edit ou Track Edit.

Améliorations des pistes MIDI et CV

Vous pouvez désormais renommer n'importe quel contrôle d'une piste MIDI. Cela vous permet de sauvegarder la piste MIDI avec les paramètres renommés et de l'utiliser dans n'importe quel projet Force.

Pour renommer un contrôle MIDI :

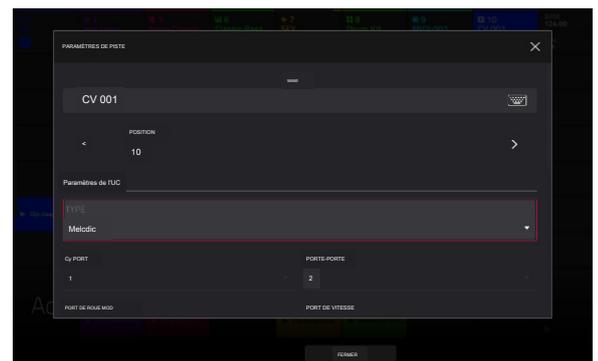
1. Sélectionnez une piste MIDI.
2. Appuyez sur Menu, puis appuyez sur Track Edit pour ouvrir le mode Track Edit.
3. Appuyez sur le bouton Modifier en haut de l'écran.
4. Appuyez sur le menu déroulant Contrôle MIDI pour sélectionner l'affectation MIDI pour chaque contrôle.
5. Appuyez sur l'icône en forme de crayon pour modifier le nom du contrôle sélectionné à l'aide du clavier qui apparaît.



Vous pouvez maintenant régler les pistes CV sur un fonctionnement mélodique ou batterie. Les pistes mélodiques CV se comportent de la même manière que les versions précédentes de Force. Les pistes Drum CV peuvent être utilisées pour configurer n'importe quel pad pour qu'il soit émis sur n'importe quel port CV.

Pour définir le type de piste CV :

1. Chargez une piste CV.
2. Appuyez deux fois sur l'en-tête de la piste pour ouvrir la fenêtre Paramètres de la piste.
3. Sous Paramètres CV, utilisez le champ Type pour sélectionner Mélodique ou Batterie.



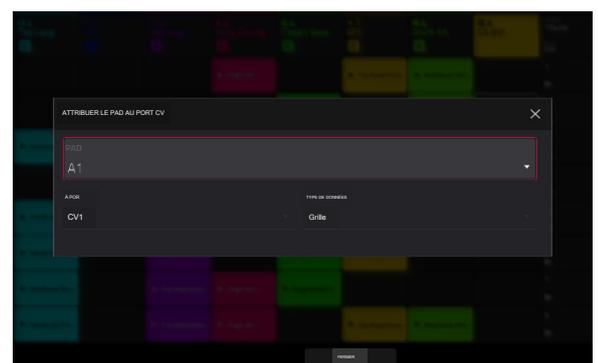
Pour éditer les assignations d'une piste CV de type Drum :

1. Après avoir défini le type de piste sur Drum dans la fenêtre Paramètres de piste, appuyez sur Modifier la carte.
2. Dans la fenêtre qui apparaît :

Utilisez le champ Pad pour sélectionner le pad à éditer.

Utilisez le champ To Port pour sélectionner le port CV sur lequel le pad enverra les données.

Utilisez le champ Data Type pour sélectionner le type de données envoyées : Gate, Velocity ou Note.



Apprentissage MIDI

Vous pouvez utiliser la fonction MIDI Learn pour attribuer des contrôleurs MIDI externes à divers paramètres de votre projet Force spécifique :

- Paramètres de mixage tels que le volume, le panoramique, la sourdine et le solo pour les pistes, les retours, les sous-mixages et les sorties principales.

Paramètres des pads (pour les pistes de batterie et les pistes de clip uniquement) tels que l'accordage, les enveloppes de filtre et d'ampli, les paramètres de couche, les paramètres de LFO et la vélocité.

Paramètres de piste, qui dépendent du type de piste.

- Insérez des paramètres d'effets, qui dépendent du type d'effet.

Ces affectations seront enregistrées avec votre projet Force.

Pour ouvrir le mode MIDI Learn, appuyez sur Menu, puis appuyez sur MIDI Learn.

Chaque affectation comporte les paramètres suivants :

Source : Il s'agit du nom ou du numéro de la piste, du retour, du pré-mixage ou de la sortie principale.

Cible : Il s'agit du nom de la commande ou du paramètre attribué.

Type : Voici le type de message :

Bouton bascule : lorsque la commande est un bouton, appuyer dessus activera ou désactivera sa commande ou son paramètre. Il restera dans cet état jusqu'à ce que vous appuyiez à nouveau dessus.

Bouton momentané : lorsque la commande est un bouton, le maintenir enfoncé activera sa commande ou son paramètre.

Relâcher le bouton le désactivera.

Bouton fixe : lorsque le contrôle est un bouton, appuyer dessus enverra sa commande.

Remarque : Lorsque le contrôle est un bouton, appuyer dessus enverra la note MIDI (déterminée par le champ Données).

Abs CC : Lorsque la commande est un bouton, sa rotation enverra son message CC (déterminé par le champ Data) en fonction de la position physique précise du bouton. (Lorsque vous commencez à le tourner, la valeur peut « sauter » de sa valeur actuelle à celle correspondant à la position du bouton.) Ceci est destiné à être utilisé avec des boutons qui ont une position maximale et minimale.

Rel CC Offset : Lorsque la commande est un bouton, le tourner enverra le message CC (déterminé par le champ Data), à partir de la valeur actuelle. Ceci est destiné à être utilisé avec des boutons à 360° contrôlant des paramètres qui ont une position maximale et minimale.

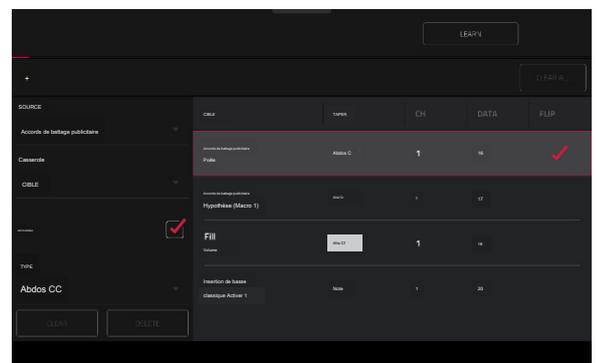
Complément de Rel CC 2 : Lorsque la commande est un bouton, le tourner enverra le message CC (déterminé par le champ Data), à partir de la valeur actuelle. Ceci est à utiliser avec les boutons 360° contrôlant les paramètres bipolaires où il y a une position centrale (12h00) (par exemple panoramique).

Le type est automatiquement détecté en fonction des champs Source et Cible, bien que vous puissiez utiliser ce champ pour l'attribuer manuellement s'il ne le détecte pas correctement.

Ch : C'est le canal MIDI utilisé par le contrôle.

Données : Il s'agit du numéro de note MIDI ou du numéro CC.

Retourner : appuyez sur cette case pour la sélectionner ou la désélectionner. Lorsqu'elle est sélectionnée, la polarité de la commande sera inversée (par exemple, l'état "off" d'un bouton deviendra son état "on" et vice versa).



Pour affecter un paramètre à une commande matérielle :

1. Appuyez sur Apprendre dans le coin supérieur droit pour l'activer.
- 2 Appuyez sur + sur le côté gauche de l'écran tactile pour créer une affectation « vide » (ses menus Target seront définis sur Aucun et De).

Vous pouvez également appuyer sur une affectation déjà dans la liste si vous souhaitez la modifier.

3. Déplacez ou appuyez sur la commande souhaitée sur votre contrôleur MIDI. Les champs Type, Ch et Données seront automatiquement attribués.
4. Utilisez le champ Source pour sélectionner une piste, un retour, un pré-mixage ou une sortie principale (pour les pistes de batterie et les pistes de clip, vous pouvez sélectionner la piste entière ou un seul pad à l'intérieur de celle-ci). Le menu Cible indiquera la source que vous avez sélectionnée.
5. Utilisez le menu Target pour sélectionner le paramètre. Votre sélection sera également affichée sous Cible dans la liste.

Le contrôle de votre contrôleur MIDI contrôlera désormais le paramètre Target.

Pour attribuer plus de contrôles, répétez les étapes 2 à 5.

Pour arrêter d'attribuer des commandes, appuyez à nouveau sur Apprendre pour qu'il s'éteigne.

Pour effacer une affectation, appuyez dessus dans la liste, puis appuyez sur Effacer dans le coin inférieur gauche. Vous pouvez également suivre les étapes ci-dessus pour réaffecter son champ Source à Aucun et attribuer son champ Cible à Désactivé.

Pour effacer toutes les affectations, appuyez sur Effacer tout dans le coin supérieur droit.

Pour supprimer une attribution (l'emplacement entier), appuyez dessus dans la liste, puis appuyez sur Supprimer dans le coin inférieur droit.

Améliorations du flux de travail

Vous pouvez désormais filtrer les fichiers dans le navigateur pour afficher uniquement les préréglages d'instruments du plug-in en appuyant sur l'icône de prise.

Vous pouvez désormais charger des fichiers MIDI dans votre projet à l'aide du navigateur.

Vous pouvez maintenant afficher votre mot de passe Wi-Fi dans le menu Préférences.

Lorsque Loop est activé, vous pouvez maintenant appuyer sur Shift+Start pour définir la position de la tête de lecture sur le point de départ de la boucle.

Mises à jour dans Force 3.2

Nouvelles fonctionnalités

Collection d'instruments MPC

Force prend désormais en charge la collection d'instruments MPC d'instruments plug-in disponibles à l'achat pour une utilisation avec votre appareil autonome.

AIR OPx-4 est la toute nouvelle centrale FM à quatre opérateurs, offrant le nec plus ultra en matière de mise en forme sonore par synthèse FM. L'instrument comprend :

Synthèse FM avancée : quatre opérateurs, chacun capable de produire des formes d'onde complexes via des paramètres de feedback, de mise en forme des formants, de filtrage FM et de mise en forme FM.

Chemin de filtre double mode avec 23 types de filtres différents.

Six enveloppes avec boucle synchronisée au tempo.

Deux LFO et deux rampes.

Trois emplacements d'effets d'insertion et deux emplacements d'effets globaux, avec une énorme bibliothèque de 27 effets AIR comprenant des réverbérations, des délais, des modulations et des distorsions.

Matrice de modulation avec 32 emplacements.

Exemple de couche pour ajouter des attaques percussives.

Plus de 670 préréglages d'usine inclus.

AIR Stage Piano est le tout nouvel instrument de piano acoustique phare. Avec une interface élégante, vous pouvez ajuster le son de chaque modèle de piano à votre goût en modifiant la dynamique, l'âge et les formants du timbre du piano, et ajuster les échantillons de libération de note et maintenir la résonance pour augmenter le réalisme. De la profondeur et de la richesse d'un piano de concert à la sensation jazz pure du club le plus dynamique, Stage Piano et sa sélection inspirante de préréglages soigneusement conçus sont parfaits pour capturer l'instant. L'instrument comprend :

Moteur sonore avancé pour piano acoustique

Jusqu'à six couches de vitesse.

Quatre pianos acoustiques multi-échantillonnés : Yamaha C7, Steinway D, Bechstein Upright et Workstation.

Résonance sympathique.

Chutes de marteau et couches de libération saccadées.

Accordages égaux et étirés.

Cinq effets AIR intégrés : Flavor, Compresseur, EQ, Delay et Reverb.

AIR Stage EP est le tout nouvel instrument de piano électrique phare, offrant les sons riches et luxuriants des pianos électriques les plus recherchés à portée de main. Stage EP comprend cinq modèles de piano électrique détaillés, dont une mécanique acoustique et un synthétiseur FM, pour capturer la magie et la douceur chaleureuse des originaux, tout en ajoutant également le spectre complet des sons électroniques modernes et classiques. Cet instrument comprend :

Moteur sonore avancé pour piano électrique.

Jusqu'à douze couches de vitesse.

Cinq pianos électriques multi-échantillonnés : Rhodes, Rhodes Hot, Suitcase, Wurlitzer, Pianet.

Couche de mécanique acoustique et FM.

Sept effets AIR intégrés : Chorus, Tremolo, Amp Sim, Compresseur, EQ, Delay et Reverb.

AIR Studio Strings est le tout nouvel instrument à cordes orchestrales, apportant les sons riches et élégants des cordes orchestrales, de chambre et solo à l'intérieur de votre Force. Créez des chefs-d'œuvre magnifiquement articulés à partir d'une puissante bibliothèque d'échantillons comprenant des cordes combinées et individuelles, notamment le violon, le violoncelle, la basse et l'alto.

Cet instrument comprend :

Moteur avancé d'ensemble de cordes basé sur des échantillons en quatre parties.

Ensembles d'échantillons pour orchestre, chambre et solo.

Moteur legato intelligent unique.

Quatre effets AIR intégrés : Flavor, EQ, Delay et Reverb.

AIR Organ est le tout nouvel instrument d'orgue pour Force, offrant une synthèse additive avancée d'orgue à tirettes pour chaque occasion musicale. Avec dix incroyables ensembles de roues phoniques, tous rassemblés à partir d'orgues vintage authentiques, et la simulation de haut-parleur rotatif primé d'AIR DB33, AIR Organ vous offrira une expérience riche et expressive dans une interface utilisateur époustouflante.

Cet instrument comprend :

- Moteur avancé de synthèse additive d'orgue à timon.
- 10 modèles de tirettes différents échantillonnés à partir d'orgues vintage.
- Couche de percussion et sons de clics de touches.
- Vibrato du scanner.
- Quatre effets AIR intégrés : Rotary, EQ, Delay et Reverb.

AIR Mini D est un synthétiseur poly à quatre voix basé sur la légende du synthétiseur américain classique. Une section d'oscillateur minutieusement modélisée comprend huit formes d'onde d'oscillateur authentiques et plusieurs formes de LFO avec 19 sections, dont rampes, sinus, carré, triangle, aléatoire et pas. Les filtres en échelle et de style moderne comportent des commandes de coupure, de résonance et de contour, ainsi qu'un chemin de retour dédié. Une chaîne d'effets créatifs intégrée vous permet d'appliquer l'égalisation, le chorus et le délai pour sculpter davantage votre son. Plus de 400 préréglages sont inclus, allant des basses, leads, percussions et effets de synthé.

La série Fabric comprend quatre nouveaux instruments plug-in : Fabric XL, Fabric, Fabric Piano et Fabric Electric Piano.

Fabric XL est le tout nouveau synthétiseur phare basé sur des échantillons d'AIR Music Technology et offre les sons ultimes pour tous vos besoins de production. Fabric XL propose une superbe collection de préréglages de pointe, comprenant des pads de mouvement torsadés et sombres, des drones et des subbasses, des guitares acoustiques et électriques, des pianos acoustiques et électriques, des synthés classiques poly et lead, et bien plus encore.

Fabric est presque identique à Fabric XL, mais supprime les plus grands exemples de configurations de touches pour réserver moins de mémoire de votre Force.

Fabric Piano et Fabric Electric Piano offrent respectivement les caractéristiques sonores des instruments phares Stage Piano et Stage EP, mais sous des formes moins gourmandes en CPU. Chacun comprend un ensemble complet de fonctionnalités d'édition et d'effets intégrés, tels que l'effet AIR Flavor pour ajouter du grain à un son lo-fi.

Activation des plug-ins d'instruments

Si vous avez acheté un instrument plug-in, vous pouvez l'activer sur trois appareils maximum.

Remarque : L'activation nécessite une connexion Internet.

Pour activer les plug-ins :

- Ouvrez le menu Préférences en appuyant sur Menu, puis en appuyant sur l'icône Préférences en haut de l'écran.
- Vous aurez besoin d'une connexion Internet valide pour activer vos plug-ins, donc si vous n'êtes pas déjà connecté, utilisez les menus Wi-Fi ou Ethernet pour sélectionner votre réseau.
- Appuyez sur l'option Activer les plug-ins sur le côté gauche de l'écran.
- Appuyez sur le bouton Connexion pour vous connecter à votre profil inMusic. Vous pouvez scanner le code QR avec un appareil mobile ou ouvrir l'URL affichée sur la page dans un navigateur de votre choix. Si vous n'avez pas encore de compte, vous serez invité à en créer un.
- Une fois connecté, vous pouvez essayer les instruments du plugin via un essai gratuit ou activer vos achats.

Pour démarrer un essai, appuyez sur le bouton Démarrer l'essai à côté du plugin souhaité.

Pour enregistrer un achat, utilisez le champ Entrer le numéro de série pour saisir votre numéro de série, puis appuyez sur S'inscrire.

Pour actualiser la page avec vos derniers achats ou activations, appuyez sur Actualiser.

Pour activer un plugin sur votre appareil, appuyez sur le bouton Activer à côté de son nom. Appuyez sur Désactiver pour supprimer l'activation du plugin de votre appareil.

Pour télécharger un achat sur votre appareil, appuyez d'abord sur le bouton Modifier en bas de l'écran tactile pour sélectionner un lecteur de téléchargement de contenu. Il peut s'agir d'un lecteur SATA, d'un lecteur USB ou d'une carte SD connecté. Ensuite, appuyez sur l'icône de téléchargement pour commencer à télécharger le plugin sur votre lecteur. L'icône de téléchargement changera pour afficher la progression de l'installation. Une fois le processus terminé, vous pouvez utiliser votre plugin avec Force.

Pour vous déconnecter de votre compte, appuyez sur Se déconnecter.

Mises à jour des effets d'insertion

Force inclut désormais deux nouveaux effets d'insertion AIR : AIR Amp Simulation et AIR Flavor.

Simulateur d'amplificateur AIR

Cet effet simule des amplificateurs de guitare et de basse avec une large gamme de modèles d'enceintes disponibles et d'options de mise en forme du son.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Modèle de cabine	D.I., Brit, 1x8", 1x12", 4x10" 2x10", 2x12", 4x10", 4x12", 1x15" basse, Basse 4x10", Radio	
Conduire	0,0-11,0	0,0
Sortir	-12,0- 0,0-+12,0 dB	0,0 dB
Clip souple	0-100%	0%
Meilleur boost	0-100%	0%
Biais	0-100%	0%
Retour	0-100%	0%
Basse	-12,0 - 0,0- +12,0 dB -12,0 dB	
Milieu	-12,0 - 0,0- +12,0 dB 0,0 dB	
Fréquence moyenne	250 Hz - 4,00 kHz	1,00 kHz
Tripler	-12,0- 0,0-+12,0 dB 0,0 dB	

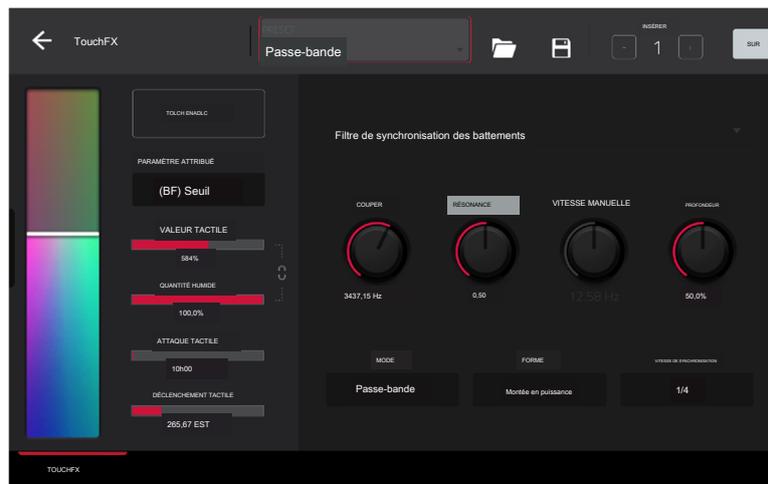
Saveur AÉRIENNE

Cet effet applique des simulations d'égalisation de radios, de téléphones, de magnétophones et bien plus encore pour modifier radicalement le timbre de votre son.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Timbre	Varie	Neutre
Profondeur du timbre	0-100%	100%
Distorsion du vinyle 0-100 %		0%
Bruit du vinyle	0-100%	0%
Battement	0-100%	0%
Monofy	0-100%	0%

Force est désormais également compatible avec le plugin AIR Flavor Pro. Flavor Pro est le nouveau plugin multi-effets phare conçu pour manipuler les échantillons, les mélodies, les boucles et les instruments à l'extrême pour le son lo-fi moderne d'aujourd'hui. Au cœur de Flavor Pro se trouvent six modules d'effets puissants, offrant un immense contrôle lo-fi avec des possibilités illimitées. Ajoutez des effets de couleur instantanés tels que le flottement de hauteur, la saturation et les pertes de bande, la distorsion, la dérive, le sous-échantillonnage et le grondement, le bourdonnement, les pops et les crépitements du vinyle. La puissante disposition multi-effets d'AIR Flavor Pro permet une magie vintage instantanée et une manipulation de votre production de manière rapide et créative. Pour plus d'informations, thempcstore.com.

Force inclut désormais également Touch FX, un plugin multi-effets avec dix configurations de chaîne d'effets différentes, donnant un accès rapide aux effets de répétition de rythme, de platine, de retard, de filtre et de modulation.



Utilisez les commandes sur le côté gauche de la fenêtre du plugin Touch FX pour ajuster les paramètres du contrôle Touch Strip. Vous pouvez contrôler le Touch Strip en l'attribuant à un contrôle MIDI ou en utilisant le Touch Strip virtuel sur l'écran tactile.

Touch Strip : Cette bande peut être contrôlée manuellement en appuyant et en faisant glisser depuis l'écran tactile, ou en lui attribuant un contrôle MIDI. Utilisez-le pour contrôler le Touch FX sélectionné.

Touch Enable : appuyez sur cette case pour activer le contrôle tactile du Touch FX actuellement sélectionné.

Paramètre attribué : utilisez ce champ pour sélectionner un paramètre prédéfini à contrôler par la bande tactile. Cela peut être distinct ou en plus du contrôle de la quantité Wet/Dry, selon le paramètre Touch> Wet/Dry.

Valeur tactile : utilisez ce curseur pour contrôler la valeur du paramètre attribué contrôlé par la bande tactile.

Wet Amount : utilisez ce curseur pour définir le mélange du signal d'origine (sec) et du signal d'effet (humide).

Valeur tactile / Verrouillage humide/sec : appuyez sur l'icône de verrouillage pour utiliser la bande tactile pour contrôler la quantité humide/sèche en plus de la valeur tactile du paramètre attribué.

Touch Attack : utilisez ce curseur pour définir la durée de la phase d'attaque de l'enveloppe, qui est déclenchée lorsque vous déplacez la commande de la bande tactile.

Touch Release : utilisez ce curseur pour définir la durée de la phase de libération de l'enveloppe, qui est déclenchée lorsque vous relâchez la commande de la bande tactile.

Utilisez les commandes sur le côté droit de la fenêtre du plugin Touch FX pour sélectionner un type Touch FX et ajuster ses paramètres. Vous pouvez également sélectionner parmi les préréglages inclus en haut de la fenêtre.

Filtre manuel

La bande tactile contrôle un filtre statique multimode sans modulation.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Couper	40,00-10 000 Hz	2530,00 Hz
Résonance	0,00-1,00	0,50
Mode	passé-bas, Passé-bande, HiPass	Passé-bas

Filtre de synchronisation des battements

La bande tactile contrôle un filtre multimode avec sa fréquence de coupure modulée par un LFO, qui peut être synchronisé avec le tempo du projet.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Couper	40,00-10 000 Hz	34737,15 Hz
Résonance	0,00-1,00	0,50
Arrêt manuel de la vitesse, 0,10-50,00 Hz		Désactivé
Profondeur	0,0-100,0%	50,0%
Mode	pas-bas, Passe-bande, HiPass	Passe-bande
Forme	Montée en puissance, montée en puissance Bas, Triangle, Sinusoïdal, Carré, Aléatoire2	Montée en puissance
Vitesse de synchronisation	Arrêt, 2 barres, 1 barre, 1/2, 1/4, 1/4t, 1/ 8, 1/8t, 1/16, 1/16t, 1/32, 1/64	1/4

Délai de synchronisation des battements

La bande tactile contrôle les instances répétées du signal original qui diminuent sur une période de temps synchronisée avec le tempo du projet.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Couper	40,00-10 000 Hz	3052,90 Hz
Résonance	0,00-1,00	0,50
Retour	-99,00 -0,00 - 99,00	49,50
Diffusion	0,00-1,00%	0,50%
Mode	pas-bas, Passe-bande, HiPass	Passe-bas
Temps de retard	1 barre, 1/2, 1/4, 1/4t, 1/ 1/8, 1/8t, 1/16, 1/ 16t, 1/32, 1/64	
Mode retard	Normal, rétroaction croisée, ping-	Normale
Mode Octave	Désactivé, activé	Désactivé

Battre la répétition

La bande tactile contrôle un effet qui découpera et répétera l'audio source en fonction d'une valeur de battement synchronisée au tempo.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Couper	40,00-10 000 Hz	2530,00 Hz
Résonance	0,00-1,00	0,50
Mode	pas-bas, Passe-bande, HiPass	pas-bas
Temps de retard	1/4, 1/4t, 1/8, 1/8t, 1/16, 1/16t, 1/32, 1/64	1/4
Inverse	Désactivé, activé	Désactivé

Arrêt de la bande

La bande tactile contrôle un effet d'arrêt de bande qui émule le ralentissement de la lecture d'une bande analogique.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Couper	40,00-10 000 Hz	2530,00 Hz
Temps d'arrêt manuel	1h00 – 4h00	2,50 s
Heure d'arrêt de la synchronisation	Désactivé, 1/4, 1/4t, 1/8, 1/8t, 1/16, 1/16t, 1/32, 1/64	Désactivé

Phaseur

La bande tactile contrôle un effet de phaser, créé par plusieurs filtres passe-tout regroupés pour créer des « encoches », ou des pointes pointues, dans le spectre de fréquences. Les fréquences de ces filtres passe-tout peuvent être modulées par un LFO pour créer un son de balayage.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Retour	0,0-100,0%	100,0%
Vitesse de synchronisation	0,10-50,00 Hz	Désactivé
	Arrêt, 2 barres, 1 barre, 1/2, 1/4, 1/4t, 1/8, 1/8t, 1/16, 1/16t, 1/32, 1/64	1/4

Filtre en peigne

La bande tactile contrôle un filtre en peigne, qui crée des « encoches » dans le spectre de fréquences, semblables au phaser, en retardant le signal audio et en le rajoutant à lui-même.

Commentaires sur	Plage de valeurs	Valeur par défaut
les paramètres	0,0-100,0%	100,0%
Vitesse de synchronisation	0,10-50,00 Hz	Désactivé
	désactivé, 2 barres, 1 barre, 1/2, 1/4, 1/4t, 1/8, 1/8t, 1/16, 1/16t, 1/32, 1/64	1/4

Lessivage

La bande tactile contrôle un effet d'écho utile pour créer des transitions.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Couper	40,00-9 000 Hz	1160,00 Hz
Résonance	0,00-100,00 %	0,50%
Retour	0,00-100,00 %	0,50%
Temps de retard de	0,0-10 000,0 %	5000,09%
	1 barre, 1/12, 1/4, 1/4t, 1/8, 1/8t, 1/16, 1/16t, 1/32, 1/64	1 barre

Granulateur

La bande tactile contrôle un effet granulateur, qui transforme l'audio entrant de vos paramètres en petits grains sonores qui peuvent être mis en boucle, décalés et manipulés.

	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Densité	1,0 à 300, 0 grains/s	150,0 grains/s
Longueur de la fenêtre	20,0-1000,0 ms	510,0 ms
Longueur des grains	10,0-200,0 ms	105,0 ms
Commentaires sur les grains	-99,00 -0,00 - 99,00	0,0%
Pas	-12,0- 0,0- 12,0 0,0 semi-semi	
Diffusion stéréo	0,0-100,0%	0,0%

Flanger manuel

La bande tactile contrôle un effet flanger, un retard modulé qui émule le son créé lors du fonctionnement de deux magnétophones analogiques en parallèle avec un léger désalignement temporel.

Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Fréquence	100.00-4000.00 Hz	4000,00 Hz
Retour	0,0-100,0%	100,0%

De plus, les améliorations suivantes ont été apportées aux plug-ins Force existants :

Les pré-réglages Rack FX ont été mis à jour pour inclure des pré-réglages qui utilisent les effets AIR Flavor et AIR Amp Sim.

L'effet Akai Granulator comprend désormais trois nouveaux paramètres pour plus de contrôle sur les grains : Inverse, Forme et Inclinaison.

L'effet AIR Vocal Tuner comprend désormais une suite de pré-réglages d'usine.

L'effet AIR Reverb dispose désormais d'une gamme étendue de pré-réglages d'usine.

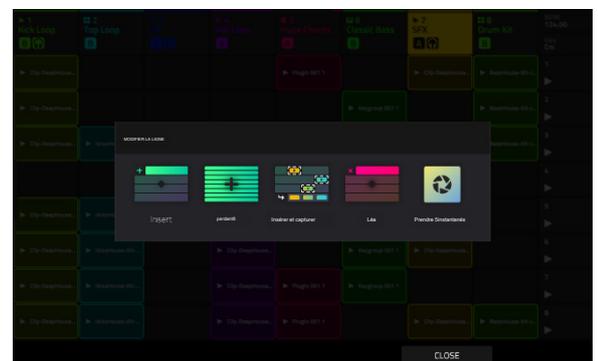
Instantanés

Vous pouvez désormais capturer un instantané de tous les paramètres d'automatisation de chaque ligne à l'aide des boutons de lancement de ligne. Une fois qu'un instantané a été capturé sur une ligne, l'état enregistré de tous les paramètres d'automatisation sera relancé avec les données d'événement sur cette ligne.

Pour capturer un instantané :

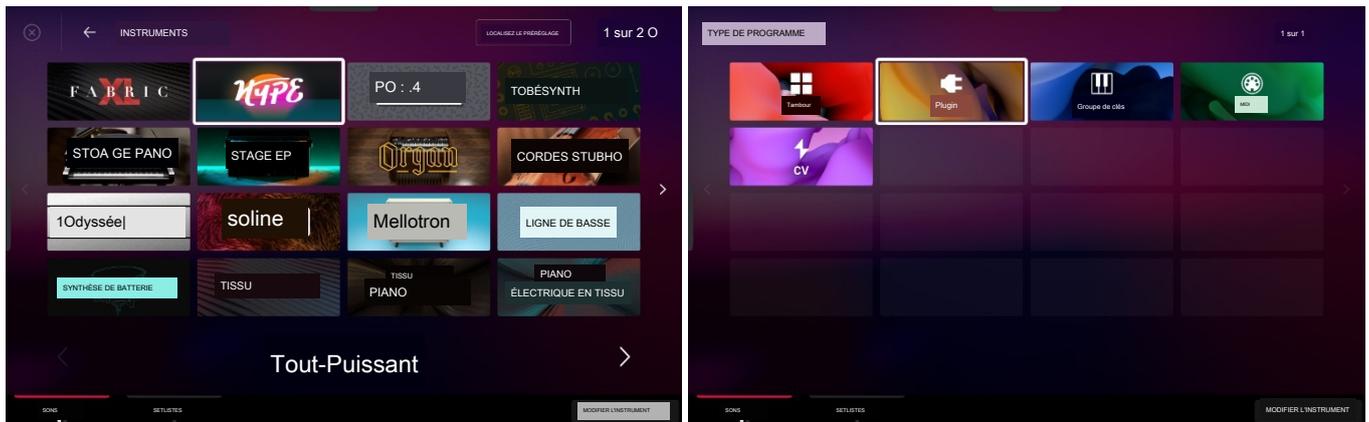
1. Appuyez et maintenez Modifier, puis appuyez sur n'importe quel bouton de lancement pour ouvrir la fenêtre Modifier la ligne.
2. Appuyez sur le bouton Prendre un instantané.

Pour effacer un instantané d'une ligne, appuyez sur Effacer l'instantané dans la fenêtre Modifier la ligne.



Sons et favoris

Force inclut désormais deux nouveaux menus pour parcourir les instruments plug-in inclus, les menus Sons et Favoris.



Pour accéder aux menus Sons et Favoris, appuyez sur Menu, puis appuyez sur Sons.

Lorsque vous consultez le menu Sons ou Favoris, vous pouvez passer à l'autre menu en appuyant sur le premier onglet en bas de l'écran tactile.

Appuyez sur l'icône d'engrenage en haut de l'écran pour ouvrir les paramètres du menu Sons. Ici, vous pouvez définir la vue par défaut du menu Sons sur Instruments ou le pré réglage actuel, et activer ou désactiver l'ouverture du mode Track Edit lors du chargement d'un instrument.

Appuyez sur Localiser le pré réglage en haut de l'écran tactile pour ouvrir la liste des pré réglages pour l'instrument plug-in actuellement sélectionné.

Appuyez sur Modifier l'instrument en bas de l'écran tactile pour ouvrir le mode d'édition de piste et ajuster les paramètres de l'instrument.

Appuyez sur le bouton Instruments pour sélectionner un autre type de programme à rechercher à l'aide de l'interface Sounds. Vous pouvez rechercher des types de programmes Drum, Plugin, Keygroup, Clip, MIDI et CV dans n'importe quelle extension d'usine ou extension utilisateur sur n'importe quel lecteur connecté. Lorsque vous parcourez une extension ou un dossier utilisateur, appuyez sur une cellule pour charger le programme sélectionné.

Lorsque vous recherchez des programmes non-Plugin, vous pouvez également appuyer longtemps sur un espace vide pour définir un emplacement de dossier préféré pour vos programmes enregistrés.

Pour enregistrer un pré réglage comme favori :

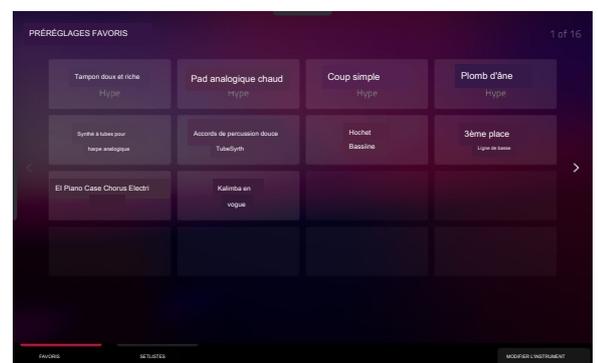
1. Sélectionnez le plugin et le pré réglage souhaités à l'aide du menu Sons.
2. Ouvrez le menu Favoris en appuyant sur l'onglet inférieur gauche du menu Sons.
3. Appuyez et maintenez sur un emplacement Favoris vide pour enregistrer le pré réglage dans l'emplacement sélectionné.

Pour modifier un emplacement favori existant, appuyez longtemps sur un emplacement favori rempli.

Dans le menu qui apparaît :

Appuyez sur Effacer pour vider l'emplacement.

Appuyez sur Remplacer pour remplacer le favori par le pré réglage actuellement sélectionné.



Setlists

Utilisez l'onglet Setlists pour créer une liste de projets à rappeler facilement, par exemple pour une performance en direct.

Pour créer une Setlist :

1. Ouvrez l'onglet Setlist depuis la page Sons.
2. Appuyez longuement sur un emplacement de Setlist vide, puis appuyez sur Choisir un projet.
3. Dans le navigateur de fichiers qui apparaît, localisez le projet que vous souhaitez ajouter, puis appuyez sur Sélectionner pour le charger.

Pour modifier un emplacement de Setlist existant, appuyez et maintenez sur un emplacement rempli. Dans le menu qui apparaît :

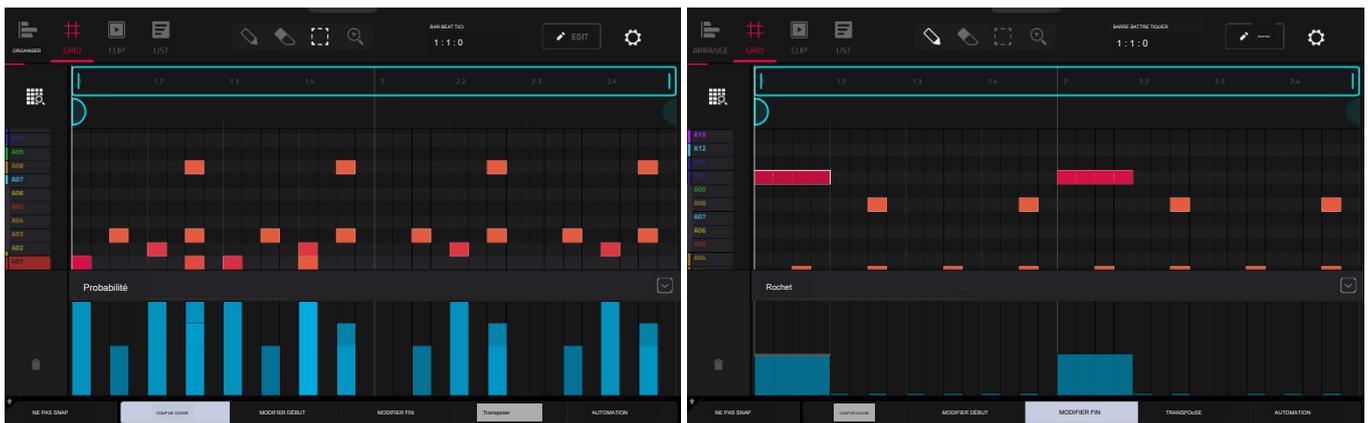
Appuyez sur Choisir un projet pour sélectionner un autre projet pour le même emplacement.

- Appuyez sur Effacer pour vider l'emplacement sélectionné.

Appuyez sur Copier pour copier le projet vers un autre emplacement. Ensuite, appuyez longuement sur un emplacement vide et appuyez sur Coller.

Note Probabilité et Note Ratchet

Vous pouvez désormais ajouter de la probabilité et créer des effets de roulis en ajoutant des cliquets à n'importe quelle note du séquenceur Force. Vous pouvez appliquer la probabilité et le cliquet de votre Force dans l'éditeur d'événements de clip ou dans le séquenceur pas à pas.



Pour appliquer une probabilité ou un cliquet à une note dans l'éditeur d'événements de clip :

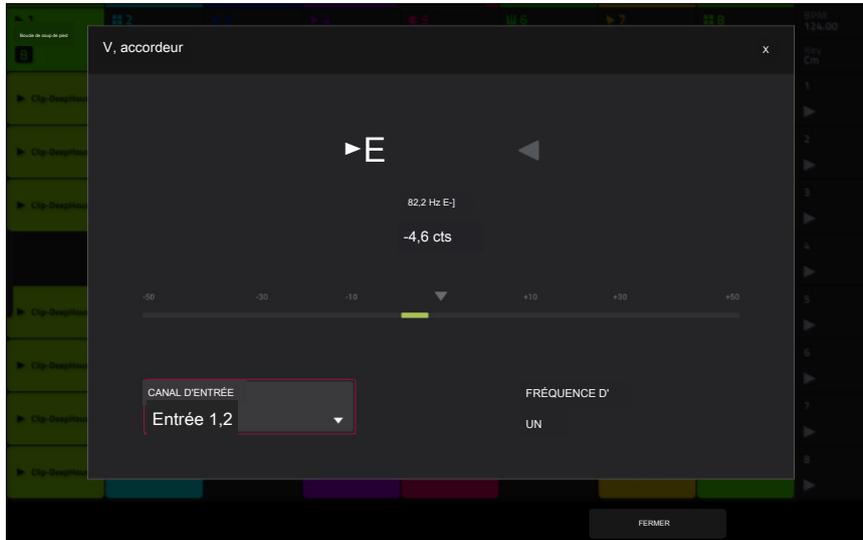
1. Ouvrez l'éditeur d'événements de clip.
2. Appuyez sur le bouton fléché vers le haut (^) dans le coin inférieur droit pour afficher la voie d'automatisation de la vitesse.
3. Appuyez pour sélectionner le paramètre actuel (par défaut, Vitesse), puis utilisez le cadran de données ou les boutons +/- pour sélectionner Probabilité ou Cliquet.
4. Ajustez les barres bleues pour modifier la probabilité que la note soit jouée, ou les subdivisions de cliquet pour les notes sélectionnées. Les subdivisions sont représentées sous forme de lignes pointillées sur la note originale.

Vous pouvez également afficher et ajuster les informations de probabilité ou de cliquet à l'aide du séquenceur pas à pas. Sélectionnez la note souhaitée, puis définissez le paramètre Step Sequencer sur Probabilité ou Ratchet. Au fur et à mesure que les barres sont ajustées, la valeur de probabilité actuelle (1-100 %) ou la subdivision du cliquet (Off, 2-8) sera affichée dans le champ Paramètre. La valeur du cliquet sera également affichée dans la note sur le bouton sous le curseur qui l'accompagne.

Notez que les valeurs de probabilité et de cliquet seront enregistrées et chargées dans le cadre des fichiers de modèles MPC (.mpcpattern).

Accordeur intégré

Force inclut désormais une fonction d'accordeur intégrée, vous permettant d'accorder facilement toutes les sources audio connectées telles que les guitares, les basses, les modules de synthésiseur et autres instruments pitchés.



Pour accéder au tuner :

- 1 Appuyez sur Menu pour ouvrir le menu. Vous pouvez également ouvrir le menu déroulant du projet en appuyant et en faisant glisser la poignée de menu depuis le milieu en haut de l'écran lorsqu'elle est visible.
- 2 Appuyez sur l'icône du diapason.
- 3 Dans la fenêtre qui apparaît :
 - Utilisez le champ Canal d'entrée pour sélectionner l'entrée de l'instrument que vous souhaitez accorder.
 - Utilisez le champ Fréquence de A pour définir la fréquence de réglage de base.
- 4 Jouez une note et utilisez l'indicateur pour régler votre instrument à la bonne hauteur.
- 5 Pour fermer l'écran du tuner, appuyez sur Fermer, sur le X dans le coin supérieur droit ou n'importe où en dehors de la fenêtre.

Améliorations et améliorations du flux de travail

L'effet d'instrument du plug-in AIR DrumSynth-Multi dispose désormais de groupes de sourdine assignables. Les préréglages d'usine qui l'accompagnent ont été mis à jour pour les utiliser.

Force prend désormais en charge Ableton Link V3. Accédez à Préférences > MIDI / Sync > Sync Receiver et activez le paramètre Ableton Start/ Stop Sync pour synchroniser le transport Force avec d'autres appareils Ableton Link.

Les références à Master ont été renommées Global ou Main.

La fenêtre contextuelle Projet possède désormais une touche de fonction Audition.

Les paramètres de l'arpégiateur et l'emplacement XYFX sont désormais enregistrés et rappelés avec votre projet Force.

Mises à jour dans Force 3.2.1

Nouvelles fonctionnalités

Importer des projets MPC

Vous pouvez désormais charger des projets MPC dans Force. Lors de l'importation d'un projet MPC :

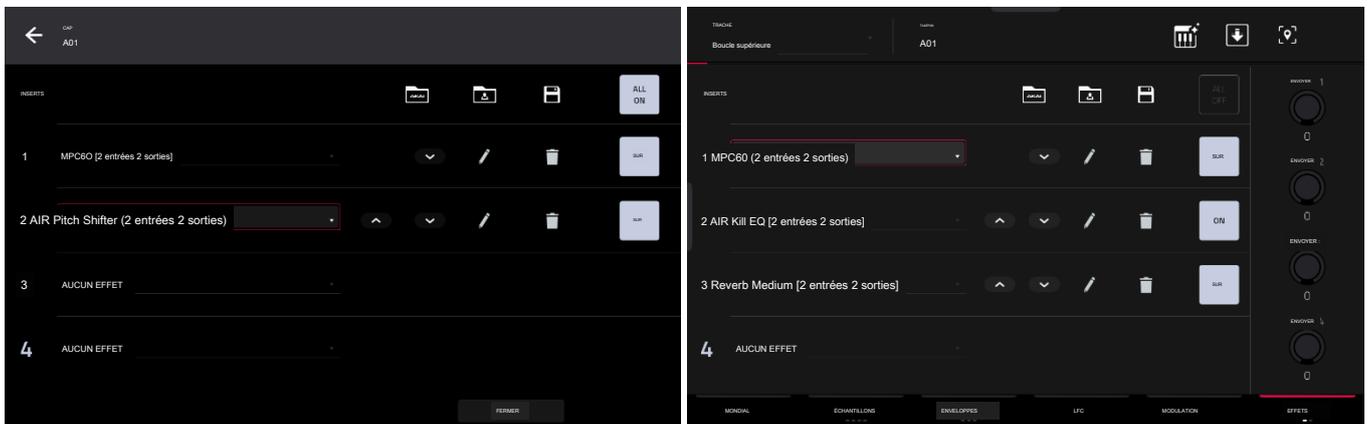
Chaque séquence est importée sous forme de nouvelle ligne dans la matrice de clips.

Chaque programme est importé en tant que nouvelle piste.

Pour les projets dans lesquels plusieurs pistes utilisent le même programme, Force les importera en tant que pistes MIDI, avec le champ MIDI Send To défini pour envoyer les données à la première piste du programme.

Améliorations du flux de travail

Vous pouvez désormais réorganiser les effets d'insertion dans une tranche de console. Lors de l'affichage des effets chargés ou de l'onglet Effets en mode Édition de piste, appuyez sur les flèches à côté de l'emplacement d'insertion pour déplacer l'effet sélectionné vers le haut ou vers le bas.



Si vous avez supprimé les démos d'usine du lecteur interne, la boîte de dialogue Nouveau projet affichera désormais une zone vide pour les démos.

Mises à jour dans Force 3.3

Nouvelles fonctionnalités

Nouveaux effets de plugin

Force inclut désormais trois nouveaux effets d'insertion du plugin AIIR.

Chœur AIR

Cet effet est un plugin compact mais puissant pour la chaleur et la profondeur du chorus classique.



Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Taux	0,01 à 10,0 Hz	1,01 Hz
Profondeur	0,00-24,00 ms	7,10 ms
Mélanger	0-100%	50%
Retour	0-100%	0%
Pré-décal	0,00-24,00 ms	2,00 ms
Vague	Triangle, sinus	Sinus
Compenser	-180 -0-+180 degrés.	+90 degrés.

Délai multitap AIR

Cet effet est un plugin de delay polyvalent et créatif avec une large gamme d'applications allant des retards stéréo subtils aux motifs répétitifs complexes.



Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Retard	Synchronisation activée : 1/16-8/4	4/4
	Synchronisation désactivée : 0 ms - 4,00 s	2,25 s
Retour	0-100%	50%
Mélanger	-100,0 -0,0 dB	-50,0 dB
De/À	Varie	Appuyez sur 5/Entrée
Synchroniser	Désactivé, activé	Sur
Coupe basse	20,0 Hz-1,00 kHz	500 Hz
Coupe haute	1,00 kHz-20,0 kHz	2,00 kHz
1-5	Désactivé, activé	Sur
Appuyez sur Retard	10,0 ms-10,0 s	Varie
Poêle	L100-C-R100	Varie
Niveau	-Inf-0,0 dB	0,0 dB

Filtre à air vintage

Cet effet est un plugin de filtre puissant pour apporter ces sons de filtre analogiques classiques à vos pistes, parfait pour les synthés, les guitares et bien plus encore.



Paramètre	Plage de valeurs	Valeur par défaut
Couper	20,0 Hz-20,0 kHz	878 Hz
Résonance	0-100%	0%
Graisse	0-200%	200%
Mode	LP24, LP18, LP12, BP, HP LP18	
Attaque	10,0 ms - 10 s	10,0 ms
Libérer	10,0 ms - 10 s	966 ms
Env. Profondeur	-100 -0 - +100%	+37%
Synchroniser	Désactivé, activé	Sur
Taux		
	Synchronisation activée : 16- 8/4	4T
	Synchronisation désactivée : 0,01-10,0 Hz	2,54 Hz
Profondeur du LFO	0-100%	61%
Sortir	Inf dB 0,0 dB	0,0 dB

 **AKAI**
PROFESSIONNEL

®

akaipro.com