

GROOVE AGENT SE 5

steinberg

Matthias Klag, Michael Ruf

Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Christina Kaboth, Insa Mingers, Matthias Obrecht, Sabine Pfeifer, Benjamin Schütte, Marita Sladek

Ce document PDF a été amélioré pour être plus facile d'accès aux personnes malvoyantes. En raison du grand nombre d'images qu'il contient et de leur complexité, veuillez noter qu'il n'a pas été possible d'intégrer de descriptions textuelles des images.

Les informations contenues dans ce document sont sujettes à modification sans préavis et n'engagent aucunement la responsabilité de Steinberg Media Technologies GmbH. Le logiciel décrit dans ce document fait l'objet d'un Accord de Licence et ne peut être copié sur un autre support sauf si cela est autorisé spécifiquement par l'Accord de Licence. Aucune partie de cette publication ne peut être copiée, reproduite ni même transmise ou enregistrée, sans la permission écrite préalable de Steinberg Media Technologies GmbH. Les détenteurs enregistrés de la licence du produit décrit ci-après sont autorisés à imprimer une copie du présent document pour leur usage personnel.

Tous les noms de produits et de sociétés sont des marques déposées ™ ou ® de leurs propriétaires respectifs. Pour de plus amples informations, rendez-vous sur le site www.steinberg.net/trademarks.

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2018.

Tous droits réservés.

Groove Agent SE_5.0.0_fr-FR_2018-11-14

Table des matières

4 Introduction
4 Conventions
5 À propos de la documentation

6 Méthodes d'édition courantes
6 Potentiomètres et faders
6 Sélection et contrôle de plusieurs paramètres
7 Boutons
7 Champs de valeur
8 Utilisation des raccourcis clavier
8 Préréglages

10 Prise en main
10 Vue d'ensemble de la fenêtre
11 Agents, kits, préréglages et fichiers de contenus
12 Chargement d'un kit
13 Pads de pattern et d'instrument
13 Accéder aux styles et aux patterns MIDI
14 Lecture des pads de pattern
14 Conversion de styles en patterns MIDI
15 Créer les différentes parties d'une piste de batterie
16 Enregistrement de notes de déclenchement pour les patterns
16 Faire glisser des patterns dans un projet
17 Édition des patterns dans l'application hôte

18 Gestion des sons
18 Chargement des kits
18 Slot de kit
19 Rack de kits
20 Menu contextuel du kit
21 Gestion et chargement des fichiers

35 Utilisation des pads
35 Section Pad
36 Renommer des pads
37 Configuration de ports/canaux MIDI différents pour les pads d'instrument et les pads de pattern
38 Pads d'instrument
45 Pads de pattern

59 Beat Agent SE
59 Édition du son avec Beat Agent SE
89 Importation et exportation de fichiers

92 Acoustic Agent SE
92 Acoustic Agent SE Édition du son

101 Mixage et Utilisation des effets
101 Console de mixage Beat Agent SE
102 Console de mixage Acoustic Agent SE
105 Console AUX
106 Console Kits
107 Console Master
107 Utilisation des effets

109 À propos des effets
109 Effets de réverb
111 Effets de delay
113 Effets d'égalisation
115 Effets de filtrage
119 Effets de distorsion
121 Effets de modulation
129 Effets dynamiques
137 Effets de panoramique et de routage

139 Automatisation et contrôleurs MIDI
139 Automatisation
140 Contrôleurs MIDI

143 Fonctions et paramètres globaux
143 Section des fonctions du plug-in
144 Nom du plug-in et logo Steinberg
144 Barre d'outils
145 Clavier
146 Page Options

150 Schémas de routage de la console de mixage

152 Index

Introduction

Conventions

Nous avons utilisé des éléments typographiques et des repères pour structurer les informations contenues dans cette documentation.

Éléments typographiques

Les éléments typographiques et leur signification sont indiqués ci-dessous.

CONDITION PRÉALABLE

Une opération doit être effectuée ou une condition doit être remplie avant de démarrer une procédure.

PROCÉDER AINSI

Répertorie les étapes à suivre pour obtenir le résultat escompté.

IMPORTANT

Vous informe sur les problèmes qui pourraient affecter le système, le matériel connecté, ou engendrer un risque de perte de données.

À NOTER

Vous informe sur les questions à prendre en compte.

EXEMPLE

Le sujet abordé est illustré par un exemple.

RÉSULTAT

Montre le résultat de la procédure.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Vous informe sur les actions ou les tâches que vous pouvez accomplir après avoir mené la procédure à bien.

LIENS ASSOCIÉS

Répertorie les rubriques connexes que vous pouvez trouver dans cette documentation.

Repères

Les noms des menus, options, fonctions, boîtes de dialogue, fenêtres (etc.) apparaissent caractères gras.

EXEMPLE

Dans l'en-tête de l'interface du plug-in, cliquez sur le bouton **Preset management** (gestion des préréglages) situé à côté du champ du nom de préréglage et sélectionnez **Load Preset** (charger le préréglage).

Une suite de mots en gras séparés par des signes « supérieur à » correspond à une séquence d'ouverture de différents menus.

Raccourcis clavier

De nombreux raccourcis clavier par défaut utilisent des touches de modification dont certaines changent en fonction du système d'exploitation utilisé.

Lorsque des raccourcis clavier employant des touches de modification sont mentionnés dans ce manuel, ils sont d'abord indiqués avec la touche de modification de Windows, puis avec celle de macOS :

- touche de modification Windows/touche de modification macOS-**Z**

EXEMPLE

Ctrl/Cmd-Z signifie : appuyez sur **Ctrl** sous Windows ou **Cmd** sous macOS, puis appuyez sur **Z**.

À propos de la documentation

La documentation est disponible en ligne et peut être téléchargée au format PDF sur steinberg.help.

- Pour visiter la page steinberg.help, saisissez **steinberg.help** dans la barre d'adresse de votre navigateur Web ou ouvrez Groove Agent SE, cliquez sur le logo Steinberg en haut à droite et sélectionnez **Help** > **Groove Agent SE Help**.

Méthodes d’édition courantes

Potentiomètres et faders

Les potentiomètres et faders peuvent être unidirectionnels ou bidirectionnels. La valeur de départ des commandes unidirectionnelles (commandes de niveau, par exemple) est la valeur minimale. La valeur de départ des contrôles bidirectionnels est la valeur centrale. Les valeurs de gauche sont négatives et les valeurs de droite sont positives.

La plupart des méthodes d'édition sont similaires pour les potentiomètres et les faders.

- Pour régler une valeur, cliquez sur un potentiomètre ou un fader et déplacez la souris vers le haut ou le bas ou utilisez la molette.

  Quand vous appuyez sur **Alt** en cliquant sur un potentiomètre, un petit fader apparaît pour procéder au réglage.
- Pour effectuer des réglages fins, appuyez sur **Maj** et déplacez le potentiomètre ou utilisez la molette de la souris.
- Pour restaurer la valeur par défaut d’un paramètre, appuyez sur **Ctrl/Cmd** et cliquez sur le contrôle.

Sélection et contrôle de plusieurs paramètres

Pour éditer plusieurs paramètres de pad à la fois, sélectionnez les pads que vous souhaitez éditer.

Si plusieurs pads qui ne sont pas exactement réglés sur les mêmes valeurs sont sélectionnés en même temps, la plupart des contrôles s’affichent en rouge. Cela vaut aussi bien pour les potentiomètres que pour les boutons On/Off, listes déroulantes, champs de valeur et faders textuels.

À NOTER

Les contrôles plus complexes (les éditeurs d’enveloppe, par exemple) indiquent uniquement les valeurs du pad actif.

Réglage des plages de valeurs

Vous pouvez régler la plage de valeurs d’un paramètre en utilisant le contour de l’encodeur. Les valeurs des pads sont réparties sur la nouvelle plage et les écarts de valeurs entre les paramètres sont conservés.

- Pour réduire ou étendre la plage de valeurs, faites glisser le contour.
- Pour régler la limite supérieure de la plage, maintenez la touche **Ctrl/Cmd** tout en faisant glisser le contour.
- Pour régler la limite inférieure de la plage, maintenez la touche **Alt** tout en faisant glisser le contour.

Boutons

Boutons d’activation et de désactivation (On/Off)

Ces boutons ont deux configurations possibles : activé et désactivé. Quand vous survolez un bouton **On/Off** avec le pointeur de la souris, celui-ci change d’apparence afin de vous indiquer que vous pouvez cliquer dessus.

Boutons poussoirs

Les boutons poussoirs déclenchent une action et reviennent ensuite à leur état désactivé. Ces boutons servent à ouvrir des menus ou des sélecteurs de fichiers.

Champs de valeur

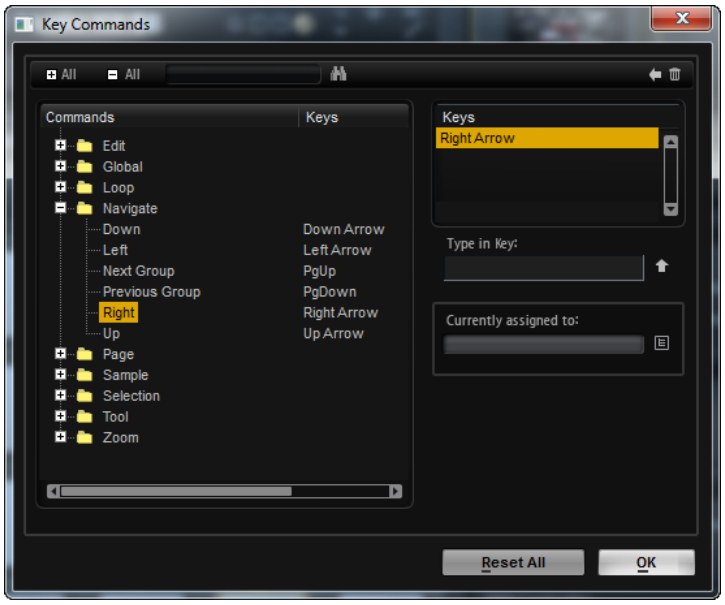
Il existe plusieurs moyens de définir une valeur :

- Double-cliquez dans un champ de valeur, saisissez une nouvelle valeur et appuyez sur **Entrée pav. num.**.

  Si la valeur saisie dépasse la plage du paramètre, c’est automatiquement la valeur maximale ou minimale qui est configurée.
- Cliquez dans le champ de valeur et faites glisser la souris vers le haut ou le bas.
- Survolez un champ de valeur avec le pointeur et servez-vous de la molette de la souris.
- Cliquez sur le triangle supérieur/inférieur qui apparaît à côté du champ.
- Pour réinitialiser un paramètre à sa valeur par défaut, faites un **Ctrl/Cmd**-clic dans le champ de valeur.
- Pour définir la valeur à l’aide d’un fader, faites un **Alt**-clic dans le champ de valeur.
- Pour saisir des valeurs musicales, telles que des plages de touches ou la touche de référence, avec votre clavier MIDI, double-cliquez dans le champ de valeur, appuyez sur une touche du clavier, puis sur **Entrée**.
- Pour accéder au paramètre suivant, appuyez sur **Tabulation**. Pour revenir au paramètre précédent, appuyez sur **Maj**-**Tabulation**.

  Si aucun paramètre n’est sélectionné dans la vue active, appuyer sur **Tabulation** sélectionne le premier paramètre.

Utilisation des raccourcis clavier



- Pour ouvrir la boîte de dialogue **Key Commands** (raccourcis clavier), ouvrez la page **Options** et cliquez sur le bouton **Key Commands** dans la section **Global**.

Les commandes sont affichées à gauche, dans une arborescence de dossiers hiérarchisée. Quand vous ouvrez le dossier d'une catégorie, les options et fonctions qu'il contient sont accompagnées des raccourcis clavier qui leur sont assignés.

- Pour configurer un raccourci clavier, sélectionnez la fonction souhaitée dans la liste, saisissez votre raccourci dans le champ **Type in Key**, puis cliquez sur le bouton **Assign** situé à droite de ce champ. Si ce raccourci clavier est déjà assigné à une autre fonction, celle-ci est indiquée dans le champ situé en dessous.
- Pour supprimer un raccourci clavier, sélectionnez la fonction dans la liste, sélectionnez le raccourci clavier dans la liste **Keys** et cliquez sur le bouton **Delete**.
- Pour rechercher une fonction spécifique, saisissez son nom dans le champ de recherche situé en haut de la boîte de dialogue, puis cliquez sur le bouton **Start/Continue Search**.

À NOTER

Il est possible d'assigner plusieurs raccourcis clavier à une même fonction.

Préréglages

Groove Agent SE offre deux types de préréglages : les préréglages de section/module et les préréglages VST. Les préréglages de section et de module permettent d'enregistrer et de charger la configuration d'un élément spécifique sur l'interface de Groove Agent SE. Les préréglages VST contiennent toutes les informations nécessaires pour restaurer entièrement l'état du plug-in.

Lors de l'installation, les préréglages d'usine sont installés dans un dossier spécialement prévu à cet effet et un dossier utilisateur est créé pour vos préréglages. Les préréglages se gèrent de la même manière dans l'ensemble du programme.

À NOTER

Les préréglages d'usine sont protégés en écriture, mais ils peuvent être remplacés lors de la mise à jour du logiciel. Les mises à jour du logiciel ne modifient jamais les préréglages du dossier utilisateur.

Utilisation des préréglages de section et de module

Les contrôles de préréglage sont accessibles depuis de nombreux emplacements du programme. Ils s’utilisent toujours de la même manière.

- Pour enregistrer un préréglage, cliquez sur **Save** .

  À NOTER

  Les préréglages d’usine ne peuvent pas être remplacés. Si vous souhaitez enregistrer les modifications apportées à un préréglage d’usine, enregistrez le préréglage sous un autre nom ou dans un nouvel emplacement.

- Pour charger un préréglage, cliquez sur l’icône de flèche et sélectionnez un préréglage dans la liste.
- Pour supprimer un préréglage, cliquez sur **Delete** .

  À NOTER

  Les préréglages d’usine ne peuvent pas être supprimés.

Utilisation des préréglages VST

Chargement des préréglages VST

PROCÉDER AINSI

1. Dans l’en-tête de l’interface du plug-in, cliquez sur le bouton **Preset management** (gestion des préréglages) situé à côté du champ du nom de préréglage et sélectionnez **Load Preset** (charger le préréglage).
2. Choisissez l'une des alternatives suivantes :
   - Sélectionnez un préréglage pour le charger.
   - Double-cliquez sur un préréglage pour le charger et fermer la fenêtre de chargement des préréglages.

Enregistrement de préréglages VST

PROCÉDER AINSI

- Dans l’en-tête de l’interface du plug-in, cliquez sur le bouton **Preset Management** situé à côté du champ du nom de préréglage et sélectionnez **Save Preset**.

Prise en main

Ces sections vous aident à découvrir Groove Agent SE et présentent les paramètres et fonctions du programme.

Vue d’ensemble de la fenêtre

La fenêtre de Groove Agent SE est divisée en plusieurs sections.



1 La section des fonctions du plug-in se trouve dans la partie supérieure de la fenêtre.

2 Le slot de kit se situe à gauche, sous la section des fonctions du plug-in.

3 Le rack de kits se trouve à droite du slot de kit.

4 L’écran d’édition à droite comprend les pages **Edit**, **Mixer** et **Options**.

5 Les deux boutons en haut à droite de l'écran d'édition permettent de développer la fenêtre pour laisser apparaître un clavier dans la section inférieure et/ou l'interface **Load** sur la droite.

6 La section des pads se trouve à gauche de l'écran d'édition.

LIENS ASSOCIÉS

Slot de kit à la page 18

Rack de kits à la page 19

Agents, kits, préréglages et fichiers de contenus

Groove Agent SE offre divers contenus qu'il est possible de charger et de modifier. La partie supérieure de la hiérarchie permet de charger des kits ou des multis. Plus bas dans la hiérarchie, vous pouvez charger et modifier les patterns MIDI, les styles, les échantillons de percussions, etc.

Agents

Groove Agent SE allie les capacités de création de différents modules de rythme : Acoustic Agent SE et Beat Agent SE.

Chacun de ces modules aborde la batterie et le rythme sous un angle différent et vous offre des moyens originaux de créer des rythmes dans un large éventail de styles.

Kits

Les kits sont chargés pour jouer les sons dans Groove Agent SE. Ils contiennent toutes les informations requises pour produire le son du kit de percussion sélectionné, c'est-à-dire, sur la boucle tranchée et la phrase MIDI nécessaire pour lire la boucle, sur les styles ou les patterns MIDI utilisés et sur les effets d'insert de la tranche de console.

Vous pouvez enregistrer et charger les kits via le rack de kits ou la section des slots de kits.

Les kits contiennent également des informations sur l'agent qu'ils utilisent. Dans la boîte de dialogue **Load** et dans l'onglet **Kits** de l'interface **Load**, les kits sont identifiés par l'icône de préréglage de kit .

Préréglages VST

Les préréglages VST contiennent tous paramètres de Groove Agent SE, c'est-à-dire, les informations nécessaires pour restaurer entièrement l'état du plug-in. Il englobe le kit, les styles ou patterns MIDI, et tous les effets d'insert et auxiliaires. Tous ces paramètres s'enregistrent également avec le projet dans votre application hôte. Vous pouvez charger des préréglages VST via les menus locaux situés dans l'en-tête du plug-in et dans la section des fonctions du plug-in. Dans la boîte de dialogue **Load** ces préréglages sont reconnaissables à l'icône de préréglage VST .

Fichiers de contenus et structure de dossiers

Groove Agent SE offre un grand nombre de fichiers de contenus audio prêts à l'emploi, notamment kits, patterns, styles et préréglages. Les kits d'usine sont protégés en écriture. Vous pouvez modifier ces fichiers quand ils sont chargés, mais il n'est pas possible de les remplacer.

Pour enregistrer les modifications apportées à un kit d'usine, enregistrez le fichier sous un nouveau nom. Le fichier est enregistré avec le contenu utilisateur avec l'extension de nom `.vstpreset`. Comme les contenus d'usine, les contenus utilisateur peuvent être classés par catégories et faire l'objet de recherches. Ils sont enregistrés dans une structure de dossiers prédéfinie sur votre disque dur. Vous pouvez créer des sous-dossiers au sein de cette structure pour faciliter le transfert et l'échange de contenus.

Patterns MIDI

Les patterns MIDI contiennent des informations sur les notes et les sons de batterie, ainsi que sur le rythme selon lequel ils sont joués.

Styles

Les styles sont des structures complexes de plusieurs patterns correspondant aux différentes parties d'une piste de batterie (par exemple, pattern principal, roulement, fin et intro).

Pour organiser vos styles et patterns MIDI utilisateur, ajoutez des sous-dossier à la structure de dossiers, déplacez ou supprimez des fichiers MIDI, etc. Pour accéder au dossier où sont enregistrés les styles et les patterns MIDI utilisateur, faites un clic droit sur le style ou le pattern dans l'interface **Load** ou la boîte de dialogue **Load** et sélectionnez **Show in Explorer/Finder**. Dans cet emplacement, vous pouvez ajouter, supprimer et renommer des fichiers, et créer des sous-dossiers afin d'organiser vos patterns MIDI.

Contenus de Groove Agent ONE

Groove Agent SE permet de charger des préréglages de Groove Agent ONE. Ces préréglages peuvent être chargés, au choix, en tant que kits dans le rack de kits ou la section des slots de kits, ou en tant que préréglages du plug-in via le menu de gestion des préréglages situé dans l'en-tête du plug-in.

Quand vous chargez un préréglage de Groove Agent ONE dans le plug-in, ses paramètres globaux se configurent sur leurs valeurs par défaut.

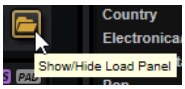
Quand vous chargez un préréglage en tant que kit, les paramètres globaux du plug-in sont conservés.

Chargement d'un kit

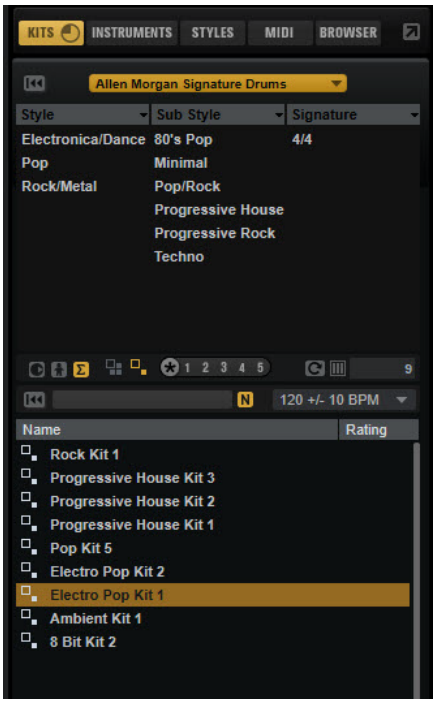
Pour entendre un son, vous devez charger un kit dans Groove Agent SE.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez le slot de kit dans le rack de kits.
2. Ouvrez l'interface **Load** et sélectionnez l'onglet **Kits**.



3. Sélectionnez un ensemble de contenus dans le menu local **Select Content Set**, en haut de la page.



4. Dans la colonne des attributs, indiquez le son recherché en sélectionnant un style musical, un style secondaire, etc.

5. Dans la liste de résultats, faites un double clic sur le kit sélectionné ou faites le glisser dans le slot de kit.

LIENS ASSOCIÉS

Gestion et chargement des fichiers à la page 21

Pads de pattern et d'instrument

Groove Agent SE vous permet d'éditer à la fois les sons et les patterns relayés par vos pistes de percussions. Les sons des instruments sont accessibles à partir des pads d'instrument. Le pattern ou le style en cours de lecture peut être édité via les pads de pattern.

- Pour alterner entre les pads d'instrument et les pads de pattern, cliquez sur les boutons correspondants au-dessus des pads.



Pads d'instrument

Si ce sont les pads d'instrument qui sont affichés, les pads déclenchent les échantillons des instruments et vous pouvez alors retoucher le son de ces instruments. Ces derniers sont ensuite utilisés par les pads de pattern pour lire le pattern MIDI ou le style sélectionné.

Pads de pattern

Si ce sont les pads de pattern qui sont affichés, les pads déclenchent le pattern MIDI ou le style sélectionné.

- Les **patterns MIDI** contiennent des informations sur les notes et les sons de batterie, ainsi que sur le rythme selon lequel ils sont joués.
- Les **Styles** sont des structures complexes de plusieurs patterns correspondant aux différentes parties d'une piste de batterie (par exemple, roulement, fin et intro).

Accéder aux styles et aux patterns MIDI

L'interface **Load** vous donne accès aux patterns et aux styles pour les assigner aux pads de pattern.

CONDITION PRÉALABLE

Show Pattern Pads est activé sur la gauche.

PROCÉDER AINSI

1. Selon le type de fichier à charger, sélectionnez la page **Styles** ou **MIDI**.
2. Dans le menu **Select Content Set** (sélectionner un ensemble de contenus), sélectionnez l'ensemble à partir duquel vous souhaitez charger un fichier. Pour parcourir le contenu tout entier, sélectionnez **All**.
3. Facultatif : dans la partie supérieure de la page, cliquez sur un attribut pour afficher uniquement les fichiers qui contiennent cet attribut (par exemple, percussion, style musical, etc.).

   Vous pouvez activer plusieurs filtres d'attributs à la fois.
4. Si vous recherchez un fichier en particulier, saisissez son nom dans le champ de recherche textuelle de la barre d'outils.

   Vous pouvez également saisir une suite de caractères qui font partie du nom de fichier ou d'un attribut.

5. Utilisez les contrôles de transport situés sous la liste pour pré-écouter les résultats.
6. Écoutez les fichiers de la liste de résultats jusqu'à ce que vous trouviez celui que vous recherchez.
7. Faites glisser le fichier sur un pad.
8. Répétez les étapes précédentes pour assigner d'autres fichiers à des pads.

LIENS ASSOCIÉS

Pré-écoute de patterns et de styles à la page 26
Section Prelisten des styles et des patterns MIDI à la page 25

Lecture des pads de pattern

Vous pouvez lire des pads de pattern avec le **MIDI Player** ou le **Style Player**. Le lecteur MIDI (MIDI player) permet de lire et de modifier un pattern. Le lecteur de styles offre une grande variété de patterns qui vous aideront à créer les diverses sections de vos pistes de percussions.

PROCÉDER AINSI

1. Chargez un kit Acoustic Agent SE.
2. Ouvrez la page **Pattern** et cliquez sur un pad de pattern vide.

   Les patterns vides jouent également le son de l'instrument.
3. Pour activer le pad de pattern et lui faire jouer le pattern, ouvrez la page **Edit** dans la section de droite de l'interface du plug-in et cliquez sur **Pad On/Off** en haut à droite, de manière à l'allumer.
4. Cliquez sur le bouton **Use Style** pour activer le lecteur de styles, puis sélectionnez un style dans le menu local **Select Style**.
5. Alignez le tempo de l'application hôte sur celui du style.

   Le tempo d'origine du style est le second numéro indiqué dans le nom de fichier du style. Il est également indiqué dans le champ de valeur à droite du menu local **Select Style**.



6. Cliquez sur le bouton **Play** dans la section de transport pour lire le style.
7. Expérimentez avec les paramètres **Quantize** et **Swing**, déplacez le curseur **Complexity**, sélectionnez un pattern principal, un roulement, une fin, etc., et écoutez le résultat.
8. Sans changer les paramètres, sélectionnez différents styles dans le menu local **Pattern Library** de la section **Pattern** afin de comparer le son et de trouver le style que vous souhaitez utiliser.

Conversion de styles en patterns MIDI

Pour utiliser un style acoustique ou de percussion sur un pad, sans pour autant cesser de le faire évoluer dans l'éditeur **Pattern**, commencez par le convertir en pattern MIDI.

CONDITION PRÉALABLE

- Dans la section des pads à gauche, le pad qui contient le style est actif.
- Vous avez configuré le style sur la page **Agent** et son mode de lecture vous convient.

PROCÉDER AINSI

- Cliquez sur **Convert Style to MIDI Pattern** sur la page **Agent** pour convertir le style en pattern MIDI.



À NOTER

La conversion prend en compte tous les paramètres de la section **Performance**, à une exception près : **Random Complexity** n'est pas pris en compte pour les styles de percussion.

Quand vous convertissez un style acoustique, seule sa partie active est convertie (style principal, roulement, intro et fin).

RÉSULTAT

Le style est converti et la page Agent bascule automatiquement sur le lecteur MIDI. L'éditeur **Pattern** est désormais disponible pour modifier le pattern.

À NOTER

Une fois un style converti en pattern MIDI, vous ne pouvez plus l’ouvrir dans le lecteur de styles.

Créer les différentes parties d’une piste de batterie

Pour créer les différentes sections d’une piste de batterie, par exemple une intro, un roulement (fill), une partie principale (main) et une fin (ending), vous pouvez commencer par copier un style sur plusieurs pads. Vous pouvez ensuite modifier le style de ces pads.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez configuré un style sur un pad de pattern.

PROCÉDER AINSI

1. Pour copier la configuration d’un pad sur un autre pad, maintenez la touche **Alt** enfoncée et faites glisser le pad à copier sur l’autre pad.
2. Répétez cette opération de manière à obtenir quatre pads identiques.
3. Sélectionnez le deuxième pad. Configurez le potentiomètre sur un roulement.

   Vous avez le choix entre huit roulements.
4. Configurez le roulement à votre convenance. Par exemple, vous pouvez modifier la complexité, activer le paramètre Half-Time, essayer différentes configurations d’intensité, etc.
5. Quand vous êtes satisfait des paramètres, faites un clic droit sur le pad de pattern, sélectionnez **Rename Pad** dans le menu contextuel et saisissez un nom pour le pad (par exemple, Fill).
6. Configurez les pads de l’intro et de la fin en procédant de la même manière.



À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Vous pouvez maintenant enregistrer des notes de déclenchement pour les pads dans l'application hôte ou y transférer les patterns en les faisant glisser dans un projet de cette application.

LIENS ASSOCIÉS

Conversion de styles en patterns MIDI à la page 14
Faire glisser des patterns dans un projet à la page 16
Enregistrement de notes de déclenchement pour les patterns à la page 16

Enregistrement de notes de déclenchement pour les patterns

Quand Groove Agent SE est utilisé dans le projet d'une station de travail, vous pouvez enregistrer des notes de déclenchement aux endroits où vous souhaitez que le pattern soit déclenché. Il est ainsi possible de créer une partie de batterie à la volée dans le contexte d'un projet.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez créé un projet dans votre station de travail et souhaitez y ajouter une piste de batterie.

Vous avez créé une piste MIDI assignée à Groove Agent SE.

PROCÉDER AINSI

1. Dans Groove Agent SE, configurez les patterns MIDI ou les styles de votre piste de batterie.
2. Dans l'application hôte, activez la piste MIDI pour l'enregistrement et lancez la lecture de votre projet.
3. Enregistrez les notes de déclenchement aux endroits du projet où vous souhaitez entendre la batterie.

RÉSULTAT

Quand vous lirez ensuite le projet, les notes de déclenchement déclencheront la lecture des patterns. Vous pouvez automatiser des paramètres tels que **Complexity** et **Intensity** à partir de l'application hôte. Toutes les modifications que vous apportez à un pattern dans Groove Agent SE sont automatiquement répercutées dans toutes les occurrences de ce pattern dans le projet.

Faire glisser des patterns dans un projet

Vous pouvez faire glisser des patterns de Groove Agent SE dans un projet de votre application hôte, puis les y éditer.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez créé un projet dans votre station de travail et souhaitez y ajouter une piste de batterie.

Vous avez créé une piste MIDI assignée à Groove Agent SE.

Avant de faire glisser des patterns dans un projet, assurez-vous que les pads de pattern sont mappés sur les mêmes touches que les pads d'instrument. Dans ce cas, les notes de déclenchement des pads de pattern entrent en conflit avec les notes qui font partie de vos pads de pattern. Pour éviter cela, configurez un autre port MIDI ou un autre canal MIDI pour les pads de pattern.

PROCÉDER AINSI

1. Dans Groove Agent SE, configurez les patterns MIDI ou les styles de votre piste de batterie.

2. Sélectionnez le pad qui joue le pattern à utiliser et faites-le glisser sur la piste MIDI à l'endroit où vous souhaitez l'insérer.
3. Faites glisser les autres pads dans le projet en procédant de la même manière, jusqu'à obtenir une piste de batterie satisfaisante.

RÉSULTAT

Les patterns sont insérés sous forme de conteneurs MIDI dans la piste. Quand vous lisez le projet, les conteneurs de batterie sont également lus.

LIENS ASSOCIÉS

Configuration de ports/canaux MIDI différents pour les pads d'instrument et les pads de pattern à la page 37
Édition des patterns dans l'application hôte à la page 17

Édition des patterns dans l'application hôte

Une fois que vous avez créé des conteneurs MIDI correspondant aux patterns de Groove Agent SE, vous pouvez les éditer dans l'application hôte.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez assigné une piste MIDI à Groove Agent SE dans votre application hôte.

Vous avez fait glisser vos patterns sur cette piste.

PROCÉDER AINSI

1. Dans l'**Inspecteur** de votre application hôte Steinberg, ouvrez le menu local **Drum Map** de la piste et sélectionnez **Créer une Drum Map à partir de l'instrument**.

   Une Drum Map est créée à partir des informations sur les sons de batteries utilisés dans Groove Agent SE.
2. Ouvrez le conteneur dans l'**Éditeur de rythme**.

   Les noms de batterie adéquats sont affichés dans la liste des sons de batterie, à gauche de l'éditeur. Les notes MIDI sont affichées dans l'affichage d'événements à droite.
3. Configurez le pattern en supprimant, saisissant, copiant ou déplaçant des notes, etc.

   Pour de plus amples informations sur l'édition des notes et des contrôleurs dans l'**Éditeur de rythme**, reportez-vous au **Mode d'emploi** de votre station de travail Steinberg.

Gestion des sons

Les sections suivantes décrivent comment charger, enregistrer et gérer les différents types de fichiers son dans Groove Agent SE.

Chargement des kits

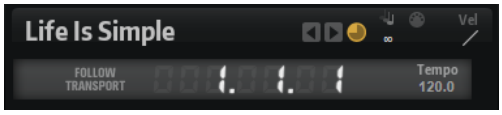
Un kit doit être chargé pour produire un son avec Groove Agent SE.

Il existe plusieurs moyens de charger des kits :

- Par glisser-déplacer depuis la page **Kits** ou **Browser** de l'interface **Load** sur le slot de kit ou le rack de kits.
- Par glisser-déplacer depuis l'explorateur (Explorateur de fichiers/Finder macOS) ou la **MediaBay** de votre station de travail Steinberg.
- Via le menu contextuel du rack de kits.
- En cliquant sur le bouton **Load Kit** (charger un kit) situé à droite du nom du kit dans la section des slots de kits.
- En cliquant sur le nom du kit de la section inférieure du rack de kits pour ouvrir la boîte de dialogue **Load** et sélectionner un nouveau kit.

Slot de kit

Cette section, qui affiche le nom du kit chargé, vous permet de changer de kit ou de procéder aux réglages de base, par exemple, la polyphonie du kit.



Bouton de chargement

Cliquez sur ce bouton pour afficher la liste des kits disponibles.

Vous pouvez également accéder à cette liste en cliquant sur le nom du kit. Faites un clic droit sur le nom du kit pour ouvrir son menu contextuel.

Load Previous/Next Kit

Cliquez sur ces boutons pour charger le kit précédent/suivant dans la liste des kits disponibles.

Load Kit with Patterns

Activez ce bouton pour faire en sorte que les kits soient toujours chargés avec leurs patterns.

Polyphony

Permet de configurer la polyphonie du kit.

Témoin d'entrée MIDI

Le symbole MIDI clignote quand des signaux MIDI entrants sont détectés.

Velocity Curve

Détermine la configuration de la courbe de réponse à la vélocité du kit. Vous pouvez ainsi adapter le kit à votre contrôleur MIDI externe ou à votre style de jeu.

Follow Transport

Quand l'option **Follow Transport** est activée, vous pouvez utiliser les fonctions de transport de l'application hôte pour démarrer et arrêter la lecture à la fois dans l'application hôte et dans Groove Agent SE. Vous pouvez ainsi enregistrer une piste audio dans votre application hôte pendant que Groove Agent SE joue la batterie, par exemple.

- Quand la lecture est démarrée dans l'application hôte, Groove Agent SE joue le pad actif.
- Si des notes de déclenchement sont jouées et que le pad actif est en mode **Exclusive**, la lecture passe au pad déclenché en dernier. La lecture revient au pad actif dès que la touche de déclenchement est relâchée. Les pads qui ne sont pas en mode **Exclusive** peuvent être joués simultanément.

À NOTER

La fonction **Follow Transport** ne réagit pas de la même manière avec le **Jam Mode**.

Compteur de position dans le morceau

Le compteur de position dans le morceau indique la position actuelle dans le morceau en mesures, temps et doubles croches. Quand vous activez le bouton **Play** dans Groove Agent SE, le compteur de position dans le morceau démarre toujours à 1.0.0.0 et défile jusqu'à ce que vous cliquiez sur stop.

Affichage du tempo

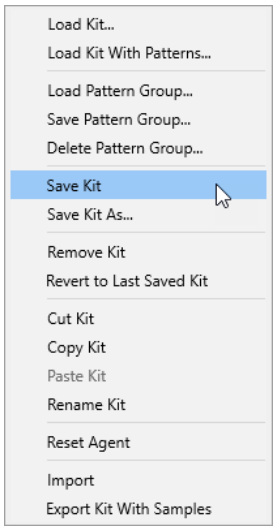
L'affichage du tempo situé à côté du compteur de position indique le tempo de l'application hôte.

Rack de kits

Le rack de kits à droite de la section du slot de kit offre une vue d'ensemble du kit chargé et de son agent, ainsi qu'un menu contextuel pour réaliser certaines éditions.



Menu contextuel du kit



Load Kit

Permet de charger un kit.

Load Kit With Patterns

Permet de charger un kit avec ses styles ou patterns MIDI, le cas échéant.

Load Pattern Group

Permet de charger un ensemble prédéfini d'assignations de fichier MIDI et de paramètres de lecture pour les 16 pads du groupe.

Save Pattern Group

Permet d'enregistrer les 16 pads du groupe avec leurs paramètres dans un groupe de patterns.

Delete Pattern Group

Permet de supprimer un groupe de patterns.

Save Kit

Permet d'enregistrer le kit. Quand vous essayez de remplacer des contenus d'usine protégés en écriture, la boîte de dialogue qui apparaît vous permet d'enregistrer le kit édité sous un nouveau nom.

Save Kit As

Permet d'enregistrer le kit sous un nouveau nom.

Remove Kit

Permet de supprimer du slot le kit et ses patterns.

Revert to Last Saved Kit

Permet de revenir au kit qui était chargé dans le slot à l'origine. Si le kit avait été chargé sans patterns, seul le kit sera chargé (sans patterns).

Cut Kit

Permet de copier le kit avec ses patterns en le supprimant du slot.

Copy Kit

Permet de copier le kit avec ses patterns.

Paste Kit

Permet de coller le kit copié dans le slot. Si le slot contient déjà un kit, celui-ci est remplacé.

Rename Kit

Permet de renommer le kit.

Reset Agent

Permet de charger le préréglage `Init` de l'agent.

Import (Beat Agent SE uniquement)

Permet d'importer des fichiers MPC et GAK dans des kits de Beat Agent SE.

Export Kit With Samples (Beat Agent SE uniquement)

Permet d'exporter le kit de Beat Agent SE avec ses échantillons.

À NOTER

Les échantillons qui font partie de contenus protégés, tels que les contenus VST Sound, ne peuvent pas être exportés.

Exporter la console de mixage et les effets vers Cubase/Nuendo

Cette fonction permet de transférer les paramètres de la console de mixage de Acoustic Agent SE, égaliseur et effets compris, vers votre station de travail Steinberg afin de réaliser le mixage intégral du kit dans la **MixConsole**.

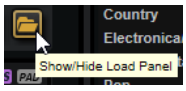
Exporter la console de mixage vers Cubase/Nuendo

Cette fonction permet de transférer les paramètres de la console de mixage de Acoustic Agent SE vers votre station de travail Steinberg, exception faite des configurations de l'égaliseur et des effets. Elle est notamment adaptée si vous souhaitez partir de zéro pour réaliser vos mixages.

Gestion et chargement des fichiers

L'interface **Load** permet de gérer, parcourir, charger et pré-écouter différents types de fichiers.

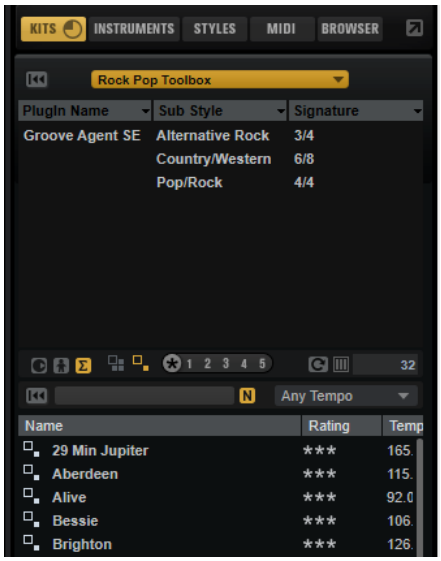
Pour afficher l'interface **Load**, cliquez sur le bouton correspondant en haut à droite de l'écran d'édition.



Pour ouvrir l'interface **Load** dans une autre fenêtre, cliquez sur **Dock/Undock Load Panel** à droite des boutons de pages.

L'interface **Load** contient les pages **Kits**, **Instruments**, **Styles**, **MIDI** et **Browser**.

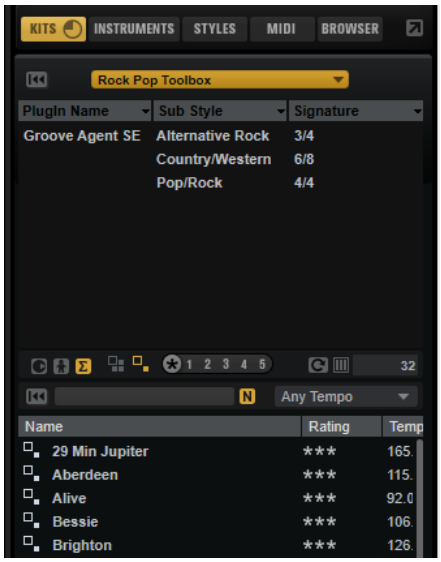
La section supérieure permet de définir les sons recherchés. La section inférieure affiche les résultats obtenus.



- Pour ajuster la taille des deux sections, faites glisser la ligne de séparation située en haut de la liste de résultats.

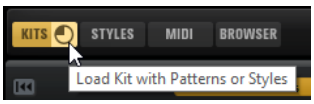
Gestion des fichiers via les pages Kits, Instruments, Styles et MIDI

Les pages **Kits**, **Instruments**, **Styles** et **MIDI** adoptent la technologie **MediaBay** de Steinberg. Elles vous donnent accès aux kits, patterns MIDI, styles disponibles, etc.



- Les kits sont accessibles sur la page **Kits**.

  Si vous souhaitez charger des kits avec leurs patterns ou styles, activez **Load Kit with Patterns or Styles**.

  Quand ce bouton est désactivé, les kits sont chargés, mais patterns et styles sont conservés.
- La page **Instruments** de l'interface **Load** affiche les instruments créés avec les pads d'instrument.
- Les styles sont accessibles sur la page **Styles**.

Les styles d'usine ont été créés pour les kits Acoustic Agent SE et sont généralement chargés et exploités dans le **Style Player**. En outre, les contenus du Content Sets, comme « Nashville » et « Simon Phillips Studio Drums », exploitent le lecteur de styles.

Vous pouvez également charger des styles dans Beat Agent SE. Cependant, dans ce cas, assurez-vous de mapper les instruments correctement vers les pads d'instrument.

Les styles de percussion disponibles pour le **Percussion Player** de Percussion Agent sont compatibles avec le **MIDI Player**.

- Les fichiers MIDI et les patterns MIDI sont accessibles sur la page **MIDI**. Ils peuvent être utilisés dans le MIDI Player. Les fichiers MIDI du contenu d'usine ont été créés pour les kits Beat Agent SE. En outre, les fichiers MIDI de la page VST Sound Instrument Sets, tels que « Neuro Mindset » ou « Prime Cuts » peuvent être chargés dans le **MIDI Player**.

Filtrage des résultats

Pour filtrer la liste de résultats, utilisez les attributs en haut des colonnes ou limitez la recherche à un ensemble de contenus précis.

Filtre d'ensemble de contenus

Utilisez le menu local **Select Content Set** (sélectionner un ensemble de contenus) pour restreindre la recherche à un ensemble de contenus précis. Par défaut, la recherche porte sur tous les ensembles de contenus installés.

Filtre d'attribut

- Pour configurer le filtre, cliquez sur les valeurs souhaitées dans les colonnes.
- Pour utiliser des critères de recherche différents, cliquez sur l'en-tête d'une colonne et sélectionnez un autre attribut dans le sous-menu.

Seuls les fichiers qui répondent aux critères de filtrage s'affichent dans la liste de résultats.

Liste de résultats

La liste de résultats affiche les fichiers qui répondent aux critères du filtre.

Content Filters

Les boutons de filtrage des contenus permettent au choix d'afficher l'ensemble du contenu, uniquement le contenu d'usine ou uniquement le contenu utilisateur.

View Filters (page Kits)

La barre d'outils comporte deux boutons de filtrage pour choisir les types de préréglages à afficher : multis ou kits. Dans la liste de résultats, l'icône correspondante est affichée à gauche du nom du préréglage.

Style Filters (page Styles)

Les deux boutons de filtrage de style affichent les styles utilisés dans le **Style Player**, le **Percussion Player**, ou les deux.

Rating Filter

Vous pouvez limiter les résultats d'après les notes attribuées aux préréglages. Servez-vous du curseur de note pour définir la note minimale.

Rescan Disk

Permet de rechercher à nouveau sur le disque les fichiers qui correspondent aux critères de recherche. Cliquez sur ce bouton si vous avez ajouté ou supprimé des fichiers sur votre disque dur, par exemple.

Set Up Result Columns (configuration des colonnes de résultats)

Cliquez sur ce bouton pour choisir les colonnes d'attributs à afficher dans la barre d'outils.

Results Counter (nombre de résultats)

Indique combien de fichiers correspondent aux critères du filtre. Pour interrompre une recherche en cours, cliquez dans le champ de valeurs.

Text Search

Le champ de recherche textuelle de la barre d'outils de la liste de résultats permet de saisir une partie du nom ou l'un des attributs du préréglage recherché. La liste de résultats est immédiatement actualisée et la section de recherche par catégorie située au-dessus affiche toutes les catégories qui contiennent des préréglages dont le nom correspond.

Pour réinitialiser le filtre textuel de résultats, cliquez sur **Clear Search Text** près du champ de recherche.

Pour restreindre la recherche au nom, activez **Search Names Only** . Dans ce cas, les autres attributs ne sont pas pris en compte.

Tempo Filter

Le menu local **Tempo Filter** permet de restreindre la liste de résultats à une plage de tempos spécifique. Ainsi, seuls les résultats pertinents dans le cadre de votre projet apparaissent. Les options du menu local se calent automatiquement sur le tempo de l'application hôte. Vous pouvez configurer le filtre pour afficher uniquement les fichiers dont le tempo correspond à celui du projet ou autoriser une déviation de 5, 10 ou 20 BPM.

À NOTER

La modification du tempo dans l'application hôte n'est pas répercutée automatiquement dans le menu local. Pour ce faire, ouvrez-le et sélectionnez une option.

Pour afficher tous les fichiers quel que soit leur tempo, définissez **Tempo Filter** sur **Any Tempo**.

LIENS ASSOCIÉS

Configuration de la liste de résultats à la page 24

Configuration de la liste de résultats

Vous pouvez indiquer les attributs de fichier que vous souhaiter voir apparaître dans les résultats et configurer l'ordre des colonnes pour que cet attribut soit visible sans défilement. Ainsi, vous trouvez plus rapidement les fichiers qui possèdent un attribut spécifique.

- Pour choisir les attributs à afficher dans la liste de résultats, cliquez sur **Set up Result Columns** (configurer les colonnes de résultats) dans le coin supérieur droit de la liste de résultats et activez les entrées souhaitées. Les nouveaux attributs sont ajoutés à droite de la liste.
- Pour réorganiser les colonnes de la liste de résultats, faites glisser leurs en-têtes aux endroits souhaités.
- Pour modifier l'ordre de tri des entrées de la liste, cliquez sur un en-tête de colonne. Le triangle figurant dans l'en-tête de la colonne indique le sens de tri.

Assigner des numéros de changement de programme General MIDI à des sons

Assigner des numéros de changement de programme General MIDI à des sons permet d'utiliser les messages de changement de programme MIDI pour charger les sons dans le slot du canal MIDI correspondant.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la section **Load**, sélectionnez la page **Kits**, **Styles** ou **MIDI** et cliquez sur **Set up Result Columns** dans la barre de titre de la section inférieure.
2. Sélectionnez **Musical** > **GM Sound**.
3. Sélectionnez le son auquel vous souhaitez appliquer le numéro de changement de programme General MIDI.
4. Dans la colonne **GM Sound** du son concerné, sélectionnez le numéro de changement de programme General MIDI que vous souhaitez utiliser.

   Vous pouvez assigner plusieurs fois un même numéro de programme GM Sound. Si un numéro de programme est utilisé plusieurs fois, vous pouvez le noter grâce à l'attribut **Rating**, afin de déterminer plus facilement le programme à charger.

Section File Info

La section **File Info** sous la liste de résultats affiche les informations sur le fichier sélectionné.



- Pour les fichiers MIDI, le tempo d'origine, la signature rythmique et la durée sont indiqués tels qu'ils sont enregistrés dans le fichier.
- Pour les styles, la signature rythmique et la durée sont affichées.
- Pour les instruments, le nom de l'instrument et le nombre d'échantillons qu'il contient sont affichés.

Section Prelisten des styles et des patterns MIDI

La section **Prelisten** sous la liste de résultats permet d'écouter l'échantillon sélectionné.



Les contrôles suivants sont disponibles pour les fichiers de style et de pattern MIDI :

Level

Permet de régler le niveau de lecture.

Play

Lit le fichier sélectionné.

Stop

Stoppe la lecture. Le curseur de lecture revient au début du fichier.

Pause

Met la lecture en pause. Cliquez à nouveau pour reprendre la lecture.

Auto Play

Lance automatiquement la lecture du fichier actif.

Loop Playback

Quand ce bouton est activé, le fichier sélectionné est lu en boucle.

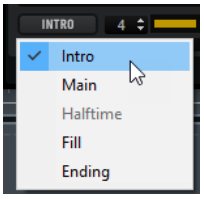
Play Position

Cet indicateur affiche la position de lecture du fichier sélectionné. Pour lire l'échantillon à un autre endroit, cliquez sur le curseur à l'emplacement souhaité ou faites glisser la poignée.

Les contrôles supplémentaires suivants sont disponibles pour les styles :

Style Part

Permet de sélectionner une partie du style (intro, roulement, fin, etc.)



Complexité/Variation

- Vous pouvez choisir une complexité quand la partie **Main** du style est sélectionnée.
- Vous pouvez choisir une variation quand une autre partie du style est sélectionnée.

Pré-écoute de patterns et de styles

Les contrôles situés sous la liste de résultats permettent d'écouter des styles et des patterns MIDI de la liste avant de les charger.



PROCÉDER AINSI

1. Sur la page **Styles** ou **MIDI** sélectionnez un fichier dans la liste de résultats.
   Quand vous écoutez un style, le menu local de gauche vous permet d'indiquer la partie que vous souhaitez écouter. Le paramètre **Complexity/Variation** permet de sélectionner une complexité pour la partie **Main** du style ou une variation pour les autres parties.
2. Utilisez les commandes de transport sous la liste pour lire le fichier.
   Quand **Auto Play** est activé, le fichier sélectionné est automatiquement lu.
3. Parcourez la liste de résultats pour écouter différents fichiers.

Section Prelisten des instruments

La section **Prelisten** située sous la liste de résultats permet d'écouter l'instrument sélectionné.



Level

Permet de régler le niveau de lecture.

Play

Lit le fichier sélectionné.

Stop

Stoppe la lecture. Le curseur de lecture revient au début du fichier.

Prelisten in Place

Active la pré-écoute pour l'instrument sélectionné. Cette fonction permet d'essayer l'instrument dans le contexte d'un style ou d'un pattern.

Cliquez sur le triangle au-dessus du bouton pour sélectionner une option de pré-écoute.

- Quand **Always** est activé, les instruments sélectionnés dans la liste de résultats sont toujours déclenchés.
- Quand **Auto** est activé, la sélection d'un instrument dans la liste de résultats ne déclenche pas l'instrument en question si le **Style Player** ou le **MIDI Player** est en cours de lecture. Vous évitez ainsi que les instruments en pré-écoute soient déclenchés hors du temps.

À NOTER

Quand l'instrument s'éloigne des résultats de la liste, la fonction de pré-écoute (**Prelisten**) s'arrête et le contenu d'origine du pad est lu à nouveau. Vous pouvez ainsi comparer rapidement deux instruments, par exemple.

Chargement de styles ou de patterns MIDI dans votre application hôte.

Vous pouvez faire glisser des styles et des patterns MIDI depuis l'interface **Load** sur une piste MIDI de votre application hôte.

CONDITION PRÉALABLE

Vous avez ajouté une piste MIDI dans le projet de votre application hôte.

PROCÉDER AINSI

1. Dans la section **Load**, ouvrez la page **MIDI** ou la page **Styles**.
2. Sélectionnez le fichier que vous souhaitez importer dans l'application hôte.
3. Pour glisser-déposer un style dans le projet, utilisez les contrôles de pré-écoute sous la liste de résultats pour sélectionner la partie du fichier et la complexité/variation.

   Tous les paramètres de performance, comme **Auto Complexity**, **Auto Fill**, **Quantize**, etc. sont pris en compte et feront partie du pattern MIDI qui en résulte.
4. Faites glisser le fichier sur une piste MIDI de votre station de travail.

RÉSULTAT

Un conteneur MIDI muni du pattern est ajouté au projet.

Les patterns MIDI glissés depuis Groove Agent SE sont des fichiers MIDI qui peuvent être déposés dans les applications hôtes qui prennent en charge la fonction de glisser-déposer pour les fichiers MIDI.

Édition des attributs

Les préréglages peuvent être caractérisés par un ensemble prédéfini d’attributs.

PROCÉDER AINSI

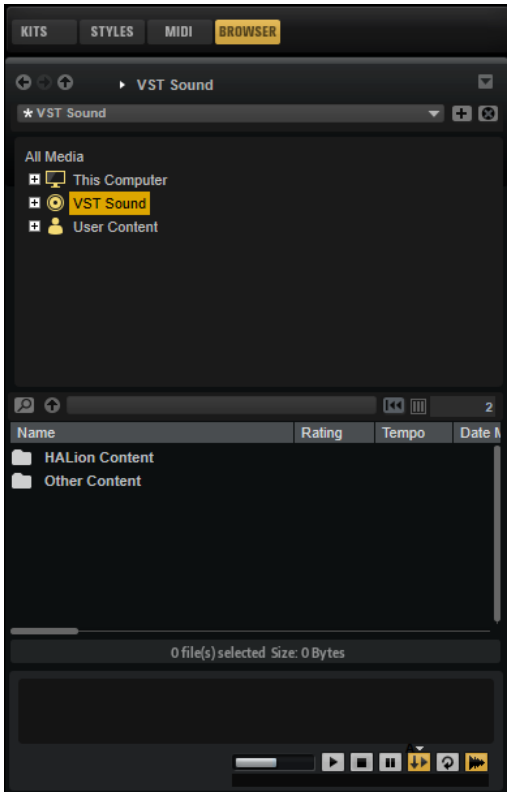
1. Dans la section **New Preset Attributes** (nouveaux attributs de préréglage) de la boîte de dialogue **Save**, cliquez dans le champ de la valeur d’attribut que vous souhaitez définir.

   Selon l’attribut concerné, un menu ou une boîte de dialogue apparaît.
2. Sélectionnez une valeur.

Les valeurs d'attribut sont directement inscrites dans les fichiers de préréglage correspondants.

Chargement de fichiers au moyen du Browser

Le **Browser** vous donne accès aux échantillons, Fichiers MIDI et préréglages. Le **Browser** affiche également les échantillons compris dans les contenus VST Sound.



Dans le **Browser**, vous pouvez rechercher et charger les fichiers suivants :

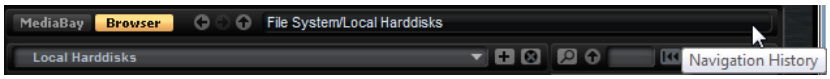
- Les échantillons enregistrés sur le système de fichiers ou compris dans les kits chargés.

  À NOTER

  Seuls les kits Beat Agent permettent de charger des échantillons.

- Fichiers MIDI.
- Les multis et les kits.

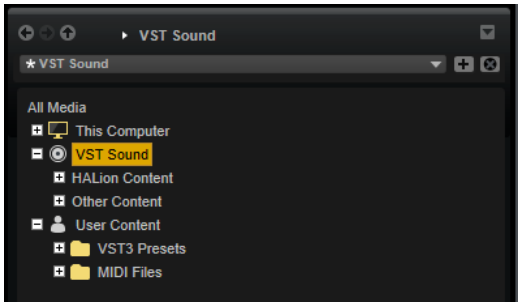
Section du chemin d'accès



- Pour passer d'un emplacement récent à l'autre, cliquez sur les boutons **Previous Browse Location/Next Browse Location** (emplacement précédent/suivant).
- Pour accéder au dossier parent dans l'arborescence d'emplacements, cliquez sur le bouton **Browse Containing Folder** (parcourir le dossier parent).
- Le chemin d'accès à la position actuelle dans la hiérarchie apparaît sur la droite. Pour accéder à l'un de ses dossiers, cliquez sur son nom.
- Pour ouvrir l'historique de navigation, cliquez tout à droite du champ de chemin d'accès.

Arborescence d’emplacements

L’arborescence d’emplacements située à gauche du navigateur (**Browser**) vous permet d'accéder aux échantillons de n'importe quel dossier du système. Vous pouvez même accéder aux fichiers des conteneurs VST Sound et des fichiers ISO.



Quand vous sélectionnez une entrée de l’arborescence, les contenus correspondants s'affichent dans la liste de résultats.

Menu contextuel de l’arborescence d’emplacements

Refresh Views

Permet d’actualiser l’arborescence. Ceci peut s’avérer utile si vous avez ajouté un disque à votre configuration ou créé un nouveau dossier sur votre disque dur.

Rescan Disk

Permet de réanalyser l’élément sélectionné dans l’arborescence. Les fichiers correspondants sont ouverts, leurs informations sont extraites et le fichier de base de données est mis à jour en conséquence.

Quick Rescan Disk

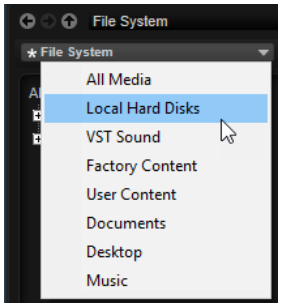
Permet de réanalyser uniquement les dossiers qui ont été modifiés depuis la dernière analyse.

Show in Explorer (Win)/Reveal in Finder (Mac)

Permet d’ouvrir l’emplacement du fichier sélectionné dans votre système.

Emplacements

Les emplacements sont les dossiers ou répertoires de votre système qui contiennent les fichiers de médias. En configurant les emplacements, vous pouvez organiser les fichiers proposés dans la liste de résultats en fonction du contexte.



La zone de texte située au-dessus de l’arborescence vous indique le nom du dossier sélectionné. Quand ce nom est précédé d’un astérisque, c’est que le dossier n’a pas encore été enregistré en tant qu’emplacement.

Gestion des emplacements

- Pour ouvrir la liste des emplacements favoris, cliquez dans la zone de texte.
- Pour ajouter le dossier actuel aux emplacements favoris, cliquez sur **Add Selected Media Node as Favorite Location** (ajouter le nœud de média comme emplacement favori).

  Vous pouvez garder le nom de votre emplacement ou lui attribuer un nouveau nom.
- Pour supprimer l'emplacement actuel de la liste, cliquez sur **Remove Favorite Location** (retirer l'emplacement des favoris).

Liste de résultats

La liste de résultats présente les fichiers contenus dans le dossier sélectionné. Elle affiche tous les fichiers lus par Groove Agent SE, notamment les préréglages VST et les échantillons.

Les colonnes de la liste de résultats indiquent des informations telles que le nom du fichier et son chemin d'accès, mais vous pouvez également ajouter des colonnes pour divers attributs.

La liste de résultats vous montre également les sous-dossiers du dossier sélectionné quand celui-ci en contient, mais elle ne vous permet pas de voir les fichiers compris dans ces sous-dossiers. Pour afficher le contenu d'un sous-dossier, sélectionnez-le.

- Pour ouvrir un dossier ou un emplacement, double-cliquez dessus dans la liste de résultats.

  Quand vous double-cliquez sur un préréglage, son contenu s'affiche.
- Pour monter d'un niveau dans la hiérarchie de dossiers, cliquez sur le bouton **Browse Containing Folder** (parcourir le dossier parent).

Utilisez la fonction de recherche textuelle pour restreindre les résultats qui apparaissent dans la liste. Cette fonction vous permet par exemple de trouver des fichiers en lançant une recherche sur leurs noms. Pour ce qui est des préréglages, la recherche peut également porter sur des attributs. Le champ de valeur situé dans le coin supérieur droit vous indique le nombre de fichiers retenus à l'issue de la recherche. Pour supprimer le texte recherché, cliquez sur **Clear Filter Text** (supprimer le texte de filtre).

Configuration de la liste de résultats

Vous pouvez indiquer les attributs de fichier que vous souhaiter voir apparaître dans les résultats et configurer l'ordre des colonnes pour que cet attribut soit visible sans défilement. Ainsi, vous trouvez plus rapidement les fichiers qui possèdent un attribut spécifique.

- Pour choisir les attributs à afficher dans la liste de résultats, cliquez sur **Set up Result Columns** (configurer les colonnes de résultats) dans le coin supérieur droit de la liste de résultats et activez les entrées souhaitées. Les nouveaux attributs sont ajoutés à droite de la liste.
- Pour réorganiser les colonnes de la liste de résultats, faites glisser leurs en-têtes aux endroits souhaités.
- Pour modifier l'ordre de tri des entrées de la liste, cliquez sur un en-tête de colonne. Le triangle figurant dans l'en-tête de la colonne indique le sens de tri.

Recherche de fichiers sur votre système

Au lieu de rechercher des fichiers dans la liste de résultats telle qu'elle est affichée, vous pouvez lancer une recherche textuelle afin de trouver des fichiers situés sur vos disques durs ou dans le conteneur VST Sound.

PROCÉDER AINSI

1. Sélectionnez l'emplacement que vous souhaitez utiliser comme point de départ pour votre recherche.

Un emplacement haut dans la hiérarchie implique un temps de recherche potentiellement plus long.

2. Dans le coin supérieur gauche de la liste de résultats, cliquez sur le bouton **Search Location Content** et saisissez le texte recherché dans la zone de texte.
3. Facultatif : cliquez sur le bouton à droite du champ de recherche pour cibler la recherche sur les échantillons, les motifs MIDI, les kits, les multis ou sur tout autre type de contenus.
4. Pour lancer la recherche, appuyez sur **Entrée** ou cliquez sur le bouton **Search/Stop Search** (lancer/stopper la recherche), à droite du champ de recherche.

   Les fichiers qui répondent aux critères de la recherche s'affichent dans la liste de résultats.

   À NOTER

   Le nombre maximum de fichiers pouvant être affichés dans la liste est 10 000.

5. Double-cliquez sur un résultat pour l'afficher dans l'arborescence des emplacements.

Section Prelisten des styles et des patterns MIDI

La section **Prelisten** sous la liste de résultats permet d'écouter l'échantillon sélectionné.



Les contrôles suivants sont disponibles pour les fichiers de style et de pattern MIDI :

Level

Permet de régler le niveau de lecture.

Play

Lit le fichier sélectionné.

Stop

Stoppe la lecture. Le curseur de lecture revient au début du fichier.

Pause

Met la lecture en pause. Cliquez à nouveau pour reprendre la lecture.

Auto Play

Lance automatiquement la lecture du fichier actif.

Loop Playback

Quand ce bouton est activé, le fichier sélectionné est lu en boucle.

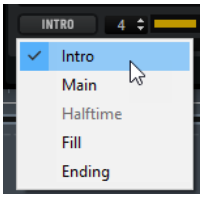
Play Position

Cet indicateur affiche la position de lecture du fichier sélectionné. Pour lire l'échantillon à un autre endroit, cliquez sur le curseur à l'emplacement souhaité ou faites glisser la poignée.

Les contrôles supplémentaires suivants sont disponibles pour les styles :

Style Part

Permet de sélectionner une partie du style (intro, roulement, fin, etc.)



Complexité/Variation

- Vous pouvez choisir une complexité quand la partie **Main** du style est sélectionnée.
- Vous pouvez choisir une variation quand une autre partie du style est sélectionnée.

Section Prelisten des échantillons

La section **Prelisten** sous la liste de résultats vous permet d'écouter l'échantillon sélectionné.



Level

Permet de régler le niveau de lecture.

Play

Lit le fichier sélectionné.

Stop

Stoppe la lecture. Le curseur de lecture revient au début du fichier.

Pause

Met la lecture en pause. Cliquez à nouveau pour reprendre la lecture.

Prelisten in Place

Active la pré-écoute pour l'échantillon sélectionné.

Cliquez sur le triangle au-dessus du bouton pour sélectionner une option de pré-écoute.

- Quand **Always** est activé, les fichiers audio sélectionnés dans la liste de résultats sont toujours déclenchés, même si une séquence de l'hôte ou le lecteur de pattern interne est en cours de lecture.
- Quand **Auto** est activé, la sélection d'un fichier audio dans la liste de résultats ne déclenche pas l'échantillon si une séquence de l'hôte, du **Style Player** ou du **MIDI Player** est en cours de lecture. Vous évitez ainsi que les échantillons en pré-écoute soient déclenchés hors du temps. Cependant, l'échantillon de pré-écoute du pad est remplacé et le nouvel échantillon est utilisé quand le pad est déclenché.

À NOTER

Quand l'échantillon s'éloigne des résultats de la liste, la fonction de pré-écoute (**Prelisten**) s'arrête et le contenu d'origine du pad est lu à nouveau. Vous pouvez ainsi comparer rapidement deux échantillons, par exemple.

Loop Playback

Quand ce bouton est activé, le fichier sélectionné est lu en boucle.

Replace Pad/Focused Sample

Détermine si l'échantillon sélectionné pour la pré-écoute remplace l'ensemble du pad ou l'échantillon actif.

Play Position

Cet indicateur affiche la position de lecture du fichier sélectionné. Pour lire l'échantillon à un autre endroit, cliquez sur le curseur à l'emplacement souhaité ou faites glisser la poignée.

Échantillons manquants

Si vous parcourez les échantillons d'un programme sans pouvoir les charger ni les écouter, c'est peut-être qu'ils ont été déplacés ou supprimés. Le cas échéant, les infos de l'échantillon indiquent « Sample not found » (échantillon introuvable).

Pour remédier à ce problème, chargez à nouveau le programme en veillant à ce qu'aucun échantillon ne manque. Après quoi, enregistrez le programme avec les chemins d'accès restaurés.

LIENS ASSOCIÉS

Recherche des échantillons manquants à la page 90

Chargement de fichiers

- Pour charger l'échantillon sélectionné dans la liste des résultats dans le pad d'instrument choisi, utilisez les raccourcis **Entrée** ou **L**, ou double-cliquez sur le fichier.
- Pour charger un kit, faites-le glisser depuis la liste de résultats dans le slot de kit ou sur un pad.

Certains types de fichiers ne sont pas pris en charge. Quand c'est le cas, une icône indique que le format de fichier ne peut pas être chargé.

Les kits protégés sont accompagnés d'une icône de verrou qui vous indique que vous ne pouvez pas extraire d'échantillons individuels. Vous pouvez néanmoins charger le kit dans son entier.

Remplacement d'un échantillon actif

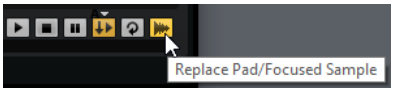
Lorsque vous chargez un échantillon via le **Browser**, tous les échantillons du pad sélectionné sont remplacés. Mais il est également possible de modifier un seul échantillon.

À NOTER

Vous pouvez aussi remplacer les échantillons du contenu d'usine VST Sound.

PROCÉDER AINSI

1. Sur la page **Edit** de l'éditeur Mapping, sélectionnez les échantillons à remplacer.
2. Dans le navigateur (**Browser**), activez **Replace Pad/Focused Sample** (remplacer le pad/échantillon actif). Une forme d'onde apparaît sur le bouton.



3. Accédez au nouvel échantillon dans l'arborescence d'emplacements et double-cliquez dessus.

RÉSULTAT

L'échantillon sélectionné est remplacé par le nouveau. Tous les réglages sonores de l'échantillon précédent sont conservés.

À NOTER

La fonction **Replace Pad/Focused Sample** concerne uniquement le chargement d'échantillons par double-clic ou raccourci clavier. Elle ne s'applique pas aux échantillons chargés en glisser-déplacer depuis le **Browser** sur des pads.

Utilisation des pads

Groove Agent SE offre deux types de pads : les pads d'instrument et les pads de pattern. Les pads d'instrument servent à déclencher des échantillons. Les pads de pattern déclenchent des patterns rythmiques MIDI ou des styles.

Les pads d'instrument et de pattern possèdent de nombreuses fonctions et peuvent fournir diverses informations sur les pads. Certaines fonctions des pads ne sont disponibles que pour certains agents. Le cas échéant, cela est clairement indiqué.

La section Pad à gauche montre soit les pads d'instrument, soit les pads de pattern. Pour alterner entre les pads d'instrument et les pads de pattern, cliquez sur les boutons correspondants au-dessus des pads.



Section Pad

La section pad se trouve à gauche sous la fenêtre de plug-in. Elle comprend les commandes de transport, les boutons de groupe et les pads.

Commandes de transport

Les commandes de transport permettent de déclencher le pad de pattern actif sans jouer de note MIDI.



Stop

Arrête la lecture du pad sélectionné.

Start

Démarre la lecture du pad sélectionné.

À NOTER

Si vous changez de pad de pattern pendant la lecture, le changement s'opère en fonction du mode de déclenchement défini (**Trigger Mode**).

Boutons de groupe



La section des pads offre 16 pads de pattern et 128 pads d'instrument répartis en 8 groupes de 16 pads.

Pour changer de groupe, cliquez sur les boutons de groupe. Le bouton du groupe actif est allumé. Quand un ou plusieurs pads d'un groupe contiennent des échantillons, une diode orange

est allumée au-dessus du bouton de ce groupe. Quand un pad compris dans un groupe reçoit une note MIDI, une diode verte s'allume.

Pads

Les pads de pattern déclenchent des patterns rythmiques MIDI ou des styles. Les pads d'instrument déclenchent des échantillons.

- La note MIDI associée à un pad est indiquée dans son coin supérieur droit.

  Sur les pads de pattern, vous pouvez changer la note MIDI assignée. Sur les pads d'instrument, vous ne pouvez la modifier que si l'option **Use Hardware Controller Mapping** (utiliser le mappage de contrôleur matériel) est activée.



- Le nom d'un pad est indiqué dans sa section inférieure.
- Quand des échantillons sont assignés à un pad d'instrument, la diode située au-dessus de ce pad est allumée.
- Quand un fichier MIDI est mappé sur un pad de pattern, la diode située au-dessus de ce pad est allumée.
- Un pad s'allume quand sa note MIDI est déclenchée.
- Pour sélectionner un pad sans déclencher d'échantillon ou de pattern, faites un **Alt**-clic sur ce pad.
- Quand un pad est sélectionné pour l'édition, il est encadré en jaune.
- Il est possible d'éditer plusieurs pads sélectionnés. Le premier pad sélectionné est encadré en jaune et les autres sont encadrés dans une nuance de jaune plus claire.

Couleurs des pads

16 couleurs sont disponibles pour colorer les pads. Vous améliorez ainsi la vue d'ensemble sur les instruments de votre kit. Par exemple, vous pouvez attribuer des couleurs différentes aux grosses caisses, aux caisses claires, aux toms, aux cymbales, etc.

- Pour attribuer une couleur à un seul pad ou à tous les pads sélectionnés, ouvrez le menu contextuel et sélectionnez une couleur dans le sous-menu **Set Color** (attribuer une couleur).

À NOTER

Quand vous utilisez les pads de pattern en mode individuel, vous pouvez assigner des couleurs de pad différentes à chaque slot de kit.

Renommer des pads

Il est intéressant de renommer les échantillons ou les fichiers MIDI quand leurs noms sont trop longs ou peu représentatifs. Vous pouvez également indiquer que plusieurs échantillons sont mappés vers un pad, par exemple.

PROCÉDER AINSI

- Pour changer le nom d'un pad, faites un clic droit dessus, sélectionnez **Rename Pad**, indiquez un nouveau nom et cliquez sur **Entrée pav. num.**.

À NOTER

Vous pouvez configurer des noms de pad différents dans chaque slot de kits si le mode **Global** n'est pas activé pour les pads de pattern.

Configuration de ports/canaux MIDI différents pour les pads d'instrument et les pads de pattern

Par défaut, les pads d'instrument et de pattern utilisent le même port MIDI. Quand des pads d'instrument et de pattern sont assignés à la même note de déclenchement, le pad de pattern a toujours la priorité. Par conséquent, les pads d'instrument qui utilisent la même note de déclenchement qu'un pad de pattern ne peuvent pas être déclenchés via le même port MIDI. Dans ce cas, vous avez deux possibilités : soit assigner les pads de pattern à un autre port MIDI, soit les assigner à un autre canal MIDI.

Il est recommandé d'utiliser l'une de ces solutions ou de les combiner pour contrôler indépendamment les pads de pattern et d'instrument.

Utilisation du port MIDI des patterns pour les pads de pattern

Pour pouvoir jouer tous les pads d'instrument et de pattern en MIDI, assignez un port MIDI distinct à la section des pads de pattern. De cette manière, vous pourrez déclencher les instruments via un port MIDI et les patterns via l'autre port MIDI.

PROCÉDER AINSI

1. Activez le bouton **Use Pattern MIDI Port for Pattern Pads** (utiliser le port MIDI des patterns pour les pads de pattern) dans le coin inférieur gauche de la section des pads de pattern.

   Si un autre port est utilisé, les données MIDI seront reçues sur tous les canaux MIDI.
2. Dans votre station de travail, créez deux pistes MIDI et configurez la sortie MIDI de la première sur **Groove Agent SE Main**, et la sortie MIDI de la deuxième sur **Groove Agent SE Pattern**.

RÉSULTAT

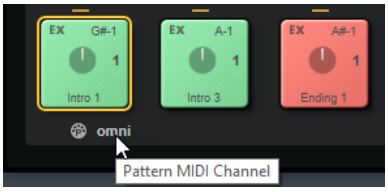
Vous pouvez utiliser l'une des pistes MIDI pour jouer les pads d'instrument et l'autre pour jouer les pads de pattern.

Configuration de canaux MIDI différents pour les pads de pattern et les pads d'instrument

Vous pouvez assigner un canal MIDI spécifique pour le déclenchement des pads dans la section des pads de pattern. Il arrive en effet que les séquenceurs hôte ne prennent pas en charge plus d'un port MIDI.

PROCÉDER AINSI

- Cliquez sur le champ MIDI channel situé sous le pad et sélectionnez le canal à utiliser dans le menu local.



Sur **Omni**, les pads de pattern reçoivent des notes de déclenchement sur les 16 canaux MIDI.

Pads d’instrument

Les pads d’instrument servent à déclencher des échantillons.

Chaque pad est mappé sur une note MIDI qui déclenche un échantillon. Quand des échantillons sont assignés à un pad, la diode située au-dessus de ce pad est allumée. Vous pouvez déclencher des pads à différentes vélocités. Cliquez dans la section inférieure d'un pad pour les vélocités plus faibles et dans la section supérieure pour les vélocités plus élevées.



Mute

Pour couper le son d'un pad d'instrument, cliquez sur l'icône **Mute** dans son angle supérieur gauche.

Cliquez à nouveau pour désactiver le mode muet.

Pour désactiver le mode muet de tous les pads d'instrument, cliquez sur **Reset All Mute** sous les pads.

Solo

Pour écouter un pad d'instrument en solo, cliquez sur l'icône **Solo** dans son angle supérieur gauche.

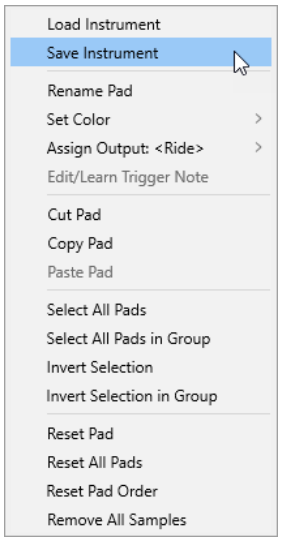
Cliquez à nouveau pour désactiver le mode solo.

Pour désactiver le mode solo de tous les pads d'instrument, cliquez sur **Reset All Solo** sous les pads.

Sous la section des pads, vous trouverez plusieurs boutons. Ceux-ci changent selon les différents agents.

Menu contextuel des pads d'instruments

Ce menu comprend les fonctions et les paramètres des pads d'instruments.



Load Instrument (Beat Agent SE uniquement)

Permet de charger un instrument préalablement enregistré pour un pad.

Save Instrument (Beat Agent SE uniquement)

Pour enregistrer le pad courant, ses échantillons et ses paramètres en tant qu'instrument. Les instruments créés sont disponibles dans l'onglet **Instruments** de l'interface **Load**.

Rename Pad

Cette fonction vous permet de renommer le pad.

Set Color

Permet de choisir une couleur pour le pad parmi les 16 couleurs disponibles.

Assign Output (Beat Agent SE uniquement)

Permet de spécifier une sortie pour tous les échantillons du pad. Les sorties suivantes sont disponibles :

- Le **Kit Mix**.
- L’un des 16 canaux de la console **Agent**.
- L’un des 16 bus de sortie stéréo du plug-in.

  Si vous utilisez Groove Agent SE dans une station de travail Steinberg, la sortie de plug-in sélectionnée dans le menu s'active automatiquement dans l'application hôte. La première sortie stéréo est la sortie **Master**. Cette sortie est toujours active.

  À NOTER

  Les échantillons qui sont routés sur une sortie désactivée dans votre application hôte sont automatiquement transmis à la sortie **Master** du plug-in.

- L'un des canaux AUX. Cette configuration permet par exemple de créer des sous-groupes.

Edit/Learn Trigger Note

Cette fonction permet de définir une nouvelle note de déclenchement pour le pad, soit par saisie dans le champ de valeurs ou en jouant la note correspondante sur votre contrôleur matériel.

Cut Pad

Pour supprimer tous les paramètres de pad et les coller dans le presse-papier.

Copy Pad

Copie les paramètres du pad dans le presse-papiers.

Paste Pad

Pour coller sur un pad de pattern les paramètres de pad du presse-papier, au sein d'un même groupe de patterns ou dans un autre groupe.

Select All Pads

Sélectionne les 128 pads.

Select All Pads in Group

Sélectionne les 16 pads du groupe de pads.

Invert Selection

Inverse la sélection pour tous les pads, c'est-à-dire que tous les pads non sélectionnés deviennent sélectionnés et vice versa.

Invert Selection in Group

Inverse la sélection pour le groupe de pads, c'est-à-dire que tous les pads non sélectionnés du groupe deviennent sélectionnés et vice versa.

Reset Pad

Supprime tous les échantillons d'un pad et rétablit les valeurs par défaut du nom, de la couleur et de la note de déclenchement.

Reset All Pads

Supprime les échantillons des 128 pads et rétablit les valeurs par défaut du nom, de la couleur et de la note de déclenchement.

Reset Pad Order

Réorganise tous les pads par ordre chromatique.

Remove All Samples

Supprime les échantillons du pad d'instrument sélectionné.

LIENS ASSOCIÉS

Enregistrement d'instruments Beat Agent SE à la page 63
Chargement d'instruments Beat Agent SE à la page 63

Mappage alternatif des notes de déclenchement MIDI

Si vous utilisez un contrôleur rythmique MIDI externe qui transmet des notes MIDI spécifiques pour les différents instruments, vous pouvez définir un autre mappage de notes de déclenchement MIDI.

PROCÉDER AINSI

1. Activez **Use Hardware Controller Mapping** (utiliser un mappage de contrôleur externe) dans le coin inférieur droit de la section des pads de l'instrument.

   Vous pourrez dès lors charger, enregistrer et supprimer différentes configurations de notes de déclenchement.

2. Définissez une nouvelle note de déclenchement pour le pad.
   - Faites un clic droit sur un pad, sélectionnez **Edit/Learn Trigger Note** (éditer/acquérir la note de déclenchement) et définissez une nouvelle note de déclenchement en la saisissant dans le champ de valeur ou en la jouant sur votre contrôleur externe.
   - Faites un clic droit sur un pad, sélectionnez **Trigger Notes** > **Assign Trigger Note** et sélectionnez la note dans les sous-menus.

   Groove Agent SE passe au pad suivant.
3. Assignez une note MIDI à chaque pad que vous souhaitez utiliser et appuyez sur **Entrée pav. num.** lorsque vous avez terminé.

   Les notes de déclenchement assignées sont affichées dans le sous-menu **Trigger Notes** du menu contextuel.

Assignation de plusieurs notes de déclenchement à un pad d'instrument

Certains contrôleurs rythmiques externes, comme ceux des cymbales crash, intègrent plusieurs zones. Ces zones transmettent différentes notes MIDI qui correspondent à plusieurs articulations. Quand un kit de batterie intègre un mappage d'échantillons qui contient toutes les articulations sur des pads d'instrument dédiés, chaque pad d'instrument ne nécessite qu'une note de déclenchement spécifique. Cependant, si le kit n'intègre pas de pad pour chacune des articulations, il est possible d'assigner plusieurs notes de déclenchement à un seul pad d'instrument afin que toutes les zones du contrôleur externe déclenchent le même échantillon.

PROCÉDER AINSI

1. Activez **Use Hardware Controller Mapping** (utiliser un mappage de contrôleur externe) dans le coin inférieur droit de la section des pads de l'instrument.

   Vous pourrez dès lors charger, enregistrer et supprimer différentes configurations de notes de déclenchement.
2. Procédez comme suit pour définir une note de déclenchement supplémentaire pour le pad :
   - Faites un clic droit sur le pad d'instrument, sélectionnez **Trigger Notes** > **Add/remove Trigger Note** et sélectionnez dans les sous-menus la note souhaitée.
   - Faites un clic droit sur le pad d'instrument, sélectionnez **Trigger Notes** > **Learn Additional Trigger Notes** et jouez la note supplémentaire sur votre clavier.

   Vous pouvez définir jusqu'à huit notes supplémentaires par pad.

   Les notes de déclenchement assignées sont affichées dans le sous-menu **Trigger Notes** du menu contextuel.

Suppression de notes de déclenchement en trop

Vous pouvez supprimer des notes de déclenchement en trop en procédant de l'une des manières suivantes :

- Dans le menu contextuel d'un pad d'instrument, sélectionnez **Trigger Notes** > **Add/Remove Trigger Note** et désélectionnez la note que vous souhaitez supprimer.
- Dans le menu contextuel d'un pad d'instrument, sélectionnez **Trigger Notes** > **Remove Trigger Note** et sélectionnez la note que vous souhaitez supprimer.
- Pour supprimer toutes les notes de déclenchement en trop et les remplacer par une seule note, servez-vous de l'option **Edit/Learn** du menu contextuel.

Utilisation des effets MIDI

Il est possible d'assigner des effets MIDI à chaque pad d'instrument sur la page **MIDI FX**.

La page **MIDI FX** comprend les sections **Pad Mode**, **Rudiments** et **MIDI Delay**.



Mode Pad

Le mode **Pad** détermine les pads sur lesquels sont appliqués les paramètres de la page **MIDI FX**.

Internal

En mode **Internal**, les effets MIDI sont appliqués aux échantillons du pad sélectionné.

Remote

En mode **Remote** (distant), vous pouvez sélectionner le pad auquel les effets MIDI vont être appliqués.

Ceci vous permet de déclencher un instrument avec ou sans effets MIDI, par exemple.

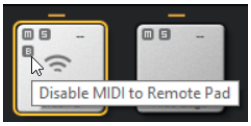
À NOTER

- Si le pad de destination contient également des effets MIDI, ceux-ci sont alors ignorés.
- Si vous configurez des effets MIDI distants sur un pad auquel des échantillons sont assignés, ces effets MIDI distants sont uniquement appliqués aux échantillons du pad de destination.

Si le mode **Remote** est activé pour un pad et qu'un pad de destination est défini, une icône Remote apparaît sur le pad.



- Pour contourner les effets distants, cliquez sur **Disable MIDI to Remote Pad** à gauche de l'icône Remote.



Rudiments

Active

Cliquez sur ce bouton pour activer l’articulation.

Type

Détermine le type du rudiment.

- **Flam** : joue deux frappes très proches.
- **Drag** : joue trois frappes très proches.
- **Ruff** : joue quatre frappes très proches.
- **Roll** : frappes suivies produisant un son soutenu.
- **Buzz** : son obtenu quand le batteur frappe le tambour avec une baguette tout en maintenant l’autre baguette appuyée sur la peau. La baguette rebondit plusieurs fois et produit un roulement qui s’estompe rapidement.

Flam, Drag, Ruff et Roll

Voici les paramètres disponibles pour les rudiments **Flam**, **Drag**, **Ruff** et **Roll** :

Sync

Permet de synchroniser les coups sur le tempo du projet. L’intervalle entre les coups est exprimé en valeurs de notes.

Time

Permet de définir l’intervalle entre les coups.

Note Value

Quand la fonction **Sync** est activée, ce paramètre permet de définir l’intervalle en valeurs de notes.

Dynamics

Permet de configurer la dynamique des coups.

Avec le réglage minimum, toutes les notes sont jouées à volume égal. Plus ce paramètre est élevé, plus l'écart augmente entre le volume le plus fort et le volume le plus faible.

Humanize

Ce paramètre vous permet de donner un caractère aléatoire à la rythmique, à la dynamique et à la hauteur des coups.

Buzz

Voici les paramètres disponibles pour le rudiment **Buzz** :

Grip

Détermine le maintien de la baguette. Avec des valeurs élevées, le buzz diminue.

Pressure

Permet de configurer la pression sur la baguette. Avec des valeurs élevées, le buzz décline plus lentement.

Humanize

Ce paramètre vous permet de donner un caractère aléatoire à la rythmique, à la dynamique et à la hauteur des coups.

MIDI Delay

Le MIDI Delay génère un effet d’écho en répétant les notes que vous jouez.

Vous pouvez par exemple faire varier l’intervalle entre les échos à l’aide du paramètre **Distribution**.

Active

Permet d’activer/désactiver l’effet MIDI Delay.

Sync

Permet de synchroniser les échos sur le tempo du projet. L’intervalle entre les échos est défini en valeurs de notes.

Time

Permet de définir l’intervalle entre les échos.

Note Value

Quand la fonction **Sync** est activée, ce paramètre permet de définir l’intervalle en valeurs de notes.

Repeats

Détermine le nombre maximum d’échos.

Damping

Détermine si l'écho effectue un fondu en entrée ou en sortie selon la vélocité MIDI. Quand ce paramètre est configuré sur une valeur négative, la vélocité MIDI augmente progressivement. Quand ce paramètre est configuré sur une valeur positive, la vélocité MIDI diminue progressivement.

À NOTER

Ce paramètre est uniquement audible quand les paramètres sonores des échantillons utilisent la vélocité.

Pitch

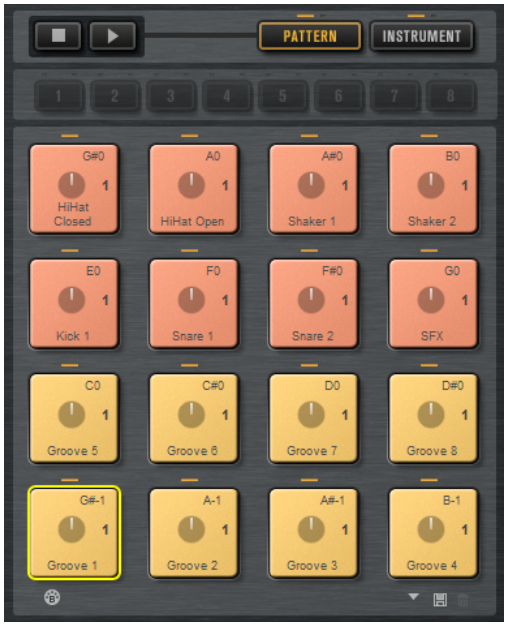
Détermine le changement de hauteur d’un écho à l’autre.

Distribution

Détermine la répartition temporelle des échos. Quand vous configurez ce paramètre sur des valeurs négatives, l’intervalle entre les échos se raccourcit, c’est-à-dire que les échos accélèrent. Avec des valeurs positives, les échos ralentissent.

Pads de pattern

Les pads de pattern déclenchent des patterns rythmiques MIDI ou des styles.



La section des pads comprend 16 pads de pattern. Chaque pad est mappé sur une note MIDI. Vous pouvez assigner des patterns MIDI à chacun des pads de pattern, et ainsi déclencher des patterns rythmiques complets ou des patterns d'instruments individuels, selon le fichier MIDI chargé. Les pads permettent de passer d'un pattern à un autre.

Quand un fichier MIDI est assigné à un pad, ce dernier contient un indicateur de progression et un compteur de temps. Quand le pattern est déclenché, l'indicateur de progression offre un affichage graphique de la progression de la lecture. De plus, le compteur de temps indique à quel temps en est rendue la lecture. Vous pouvez ainsi savoir quels patterns sont lus et à quel stade de la lecture ils en sont par rapport à leur longueur. Ces indications sont particulièrement utiles quand le mode **Toggle** est sélectionné dans le menu local **Play Mode**, car elles permettent de voir rapidement quels patterns vous bientôt s'arrêter et lesquels vont être déclenchés.

Assignation de styles ou de patterns MIDI à des pads

Vous pouvez assigner des styles ou des patterns MIDI à des pads depuis plusieurs emplacements, par double-clic, glisser-déposer ou via les boîtes de dialogue **Load**.

- Double cliquez sur un fichier de la page **Styles** ou **MIDI** de l'interface **Load** pour l'assigner au pad sélectionné.

  À NOTER

  Si vous double cliquez sur un style de percussion quand un kit Beat Agent SE ou Acoustic Agent SE est chargé, le style est converti en pattern MIDI et ouvert dans le **Pattern Player**.

- Faites glisser un pattern MIDI depuis la page **MIDI** de l'interface **Load** sur un pad.

  Cette méthode simplifie également l'assignation de plusieurs fichiers MIDI sur des pads consécutifs.

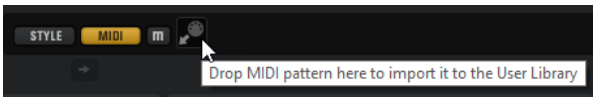
- Faites glisser un style depuis la page **Styles** de l'interface **Load** sur un pad.

  Cette méthode simplifie également l'assignation de plusieurs styles sur des pads consécutifs.

À NOTER

Quand un style n'est pas pris en charge par le lecteur d'un pad, le fichier est converti en pattern MIDI et chargé dans le **MIDI Player**.

- Faites glisser un pattern MIDI ou un style depuis l'interface **Load** sur le champ **Load** du **MIDI Player**/**Style Player**.
- Déposez un style ou un pattern MIDI sur un champ de la page **Overview**.
- Déposez un style ou un pattern MIDI sur le champ **Select MIDI Pattern** (sélectionner un pattern MIDI) en haut de l'éditeur **Pattern**.
- Faites glisser un fichier MIDI depuis Explorateur de fichiers/Finder macOS ou la **MediaBay** de la station de travail Steinberg sur un pad.
- Faites glisser un conteneur MIDI sur un pad à partir de l'application hôte.
- Faites glisser un fichier de Explorateur de fichiers/Finder macOS vers le champ **MIDI Import** du lecteur MIDI (**MIDI Player**). Le fichier est importé dans votre bibliothèque de patterns utilisateur et assigné au pad sélectionné.



- Sélectionnez un pad, ouvrez le **MIDI Player** ou le **Style Player** et sélectionnez un fichier dans les menus locaux **Select MIDI Pattern**/**Select Style**.

LIENS ASSOCIÉS

Assignation de plusieurs fichiers à des pads à la page 46

Assignation de plusieurs fichiers à des pads

Vous pouvez assigner simultanément plusieurs styles ou patterns MIDI à des pads consécutifs.

PROCÉDER AINSI

1. Survolez avec le pointeur la partie inférieure du pad sur lequel vous souhaitez déposer le premier fichier.

   Les pads qui reçoivent un fichier sont encadrés en jaune.



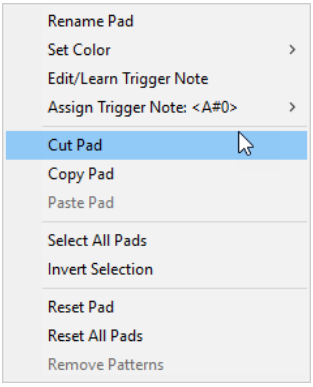
2. Déposez les fichiers.

RÉSULTAT

Les fichiers sont importés dans votre bibliothèque utilisateur et sont automatiquement assignés aux pads.

Menu contextuel des pads de pattern

Ce menu comprend les fonctions et les paramètres des pads de pattern.



Rename Pad

Cette fonction vous permet de renommer le pad.

Set Color

Permet de choisir une couleur pour le pad parmi les 16 couleurs disponibles.

Edit/Learn Trigger Note

Cette fonction permet de définir une nouvelle note de déclenchement pour le pad, soit par saisie dans le champ de valeurs ou en jouant la note correspondante sur votre contrôleur matériel.

Assign Trigger Note

Ce paramètre permet de définir une nouvelle note de déclenchement pour le pad à partir d'un sous-menu.

Cut Pad

Pour supprimer tous les paramètres de pad et les coller dans le presse-papier.

Copy Pad

Copie les paramètres du pad dans le presse-papiers.

Paste Pad

Pour coller sur un pad de pattern les paramètres de pad du presse-papier, au sein d'un même groupe de patterns ou dans un autre groupe.

Select All Pads

Sélectionne les 128 pads.

Invert Selection

Inverse la sélection pour tous les pads, c'est-à-dire que tous les pads non sélectionnés deviennent sélectionnés et vice versa.

Reset Pad

Supprime le fichier MIDI et le nom du pad et rétablit les valeurs par défaut des paramètres de couleur et de notes déclenchement.

Reset All Pads

Supprime le fichier MIDI et le nom des pads et rétablit les valeurs par défaut des paramètres de couleur et de notes déclenchement.

Remove Patterns

Supprime tous les patterns et les styles.

Suppression de fichiers MIDI des pads

Vous pouvez supprimer des patterns et des styles d'un pad de pattern en utilisant le menu contextuel de ce pad.

- Pour supprimer le pattern ou le style d'un seul kit et d'un seul pad de pattern, faites un clic droit sur un pad et sélectionnez **Remove Pattern from Selected Kit** dans le menu contextuel.
- Pour supprimer tous les patterns et styles de tous les kits à la fois, faites un clic droit sur l'un de ces pads et sélectionnez **Remove Patterns** dans le menu contextuel.

Verrouillage des paramètres des pads

Il peut s'avérer judicieux de verrouiller les paramètres de pad si le mode **Global** activé pour les pads de pattern et que vous souhaitez conserver la configuration actuelle pour un slot de kit, par exemple.

Si vous chargez un nouveau kit dans un pad alors que ses paramètres ne sont pas verrouillés, les paramètres de pads enregistrés dans le préréglage de kit (couleur du pad, **Exclusive**, **Play Mode**, etc.) remplacent les paramètres de pads existants.

À NOTER

Les pads inactifs enregistrés dans le préréglage du kit ne remplacent pas les paramètres de pad existants.

- Pour verrouiller les paramètres de pad, activez **Lock Global Pad Settings** sous la section Pad.

  Quand ce bouton est activé, les paramètres courants du pad sont conservés quand un nouveau kit est chargé.

Déplacement et copie de pads de pattern

Vous pouvez copier ou déplacer des pads de pattern avec tous leurs paramètres sur d'autres pads de pattern appartenant au même groupe de patterns ou à un autre groupe.

- Pour déplacer le pad de pattern actif avec tous ses paramètres sur un autre pad, glissez-déplacez-le sur le pad de destination.
- Pour copier un pad de pattern sur un autre pad, maintenez la touche **Alt** enfoncée et faites glisser le pad à copier sur le pad de destination.
- Pour déplacer ou copier un ou plusieurs pads sur d'autres pads, servez-vous des commandes du menu contextuel **Cut Pad** (couper le pad), **Copy Pad** (copier le pad) et **Paste Pad** (coller le pad).

  Vous pourrez ainsi déplacer ou copier plusieurs pads à la fois.

Groupes de patterns

Vous pouvez enregistrer les 16 pads avec leurs patterns et leurs paramètres au sein d'un groupe de patterns. Ceci vous permet de restaurer rapidement des patterns spécifiques pour les réutiliser avec leurs paramètres.

Les groupes de patterns incluent tous les paramètres configurés dans la section **Pad Settings** en bas de la page **Agent**, comme le mode **Exclusive**, le **Play Mode**, etc.

- Pour enregistrer le groupe de patterns actuel d'un kit, faites un clic droit sur le kit dans le rack de kits et sélectionnez **Save Pattern Group**.

- Pour charger un groupe de patterns, faites un clic droit sur le kit dans le rack de kits et sélectionnez **Load Pattern Group**.

  À NOTER

  Quand vous chargez un groupe de patterns, les paramètres des pads sont uniquement restaurés sur les pads vides. Si vous avez assigné un pattern à l'un des pads, vos paramètres de pad ne seront pas remplacés par ceux du groupe de patterns.

Page Agent

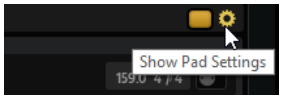
La page **Agent** permet de sélectionner et de configurer les patterns ou les styles des pads de pattern. Les deux boutons en haut permettent de déterminer si vous souhaitez utiliser le **MIDI Player** ou le **Style Player**.

Le **MIDI Player** permet de lire et de modifier un pattern. Le **Style Player** offre divers patterns, par exemple pour créer les différentes parties des pistes rythmiques. Les deux lecteurs offrent plusieurs configurations et fonctions de lecture.

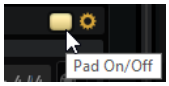
Vous pouvez basculer d'un lecteur à l'autre à l'aide des boutons situés en haut de la page.



Pour afficher les paramètres de pad dans la section inférieure, activez le bouton **Show Pad Settings** en haut à droite de la page **Agent**.



Les lecteurs ont uniquement disponibles pour les pads actifs. Pour activer un pad, cliquez sur le bouton **Pad On/Off** en haut à droite de la page.



LIENS ASSOCIÉS

Lecteur de styles à la page 52
MIDI Player à la page 50
Paramètres de pad à la page 57

MIDI Player

Le **MIDI Player** permet de charger vos propres fichiers MIDI ou l'un des patterns MIDI inclus et de configurer leur lecture.



Mute Pattern

Permet de couper le son du pattern courant.

MIDI Import

Pour importer dans la bibliothèque de patterns utilisateur des fichiers MIDI ou des conteneurs MIDI depuis votre système de fichiers ou votre application hôte, faites-les glisser sur le champ **MIDI Import** .

Il est possible d'importer plusieurs fichiers à la fois. Le premier fichier est assigné au pad sélectionné.

Load MIDI Pattern

Permet de charger un pattern MIDI.

À NOTER

Les pads de pattern contiennent toujours les données MIDI et ne font pas référence aux fichiers MIDI d'origine.

Vous pouvez également charger un pattern en le faisant glisser depuis l'interface **Load** sur le champ **Load MIDI Pattern**. Si vous déposez un fichier de style dans ce champ, la page **Agent** ouvre automatiquement le **Style Player**.

Save MIDI Pattern

Cette fonction vous permet d'enregistrer le pattern MIDI courant comme pattern utilisateur.

Original Tempo/Time Signature

Indique le tempo d'origine et la signature rythmique enregistrés dans le fichier MIDI.

MIDI Export

Pour exporter un pattern, cliquez dans le champ **MIDI export** et faites-le glisser sur une piste MIDI de votre application hôte. Vous pouvez également déposer le pattern sur d'autres emplacements et applications qui prennent en charge les fichiers MIDI.

Quantize Amount

Ce paramètre détermine la mesure dans laquelle la grille de quantification est suivie. À 100 %, les événements de note MIDI sont uniquement joués avec la valeur de quantification définie. Avec des valeurs inférieures, les notes ne sont que partiellement déplacées vers la valeur de note de quantification la plus proche. À 0 %, aucune quantification n'est appliquée.

Quantize Grid

Ce paramètre vous permet de configurer une grille de quantification alignée sur des valeurs de notes. Il est également possible de définir des valeurs de notes pointées ou en triolets.

Swing Factor

Permet de décaler légèrement les notes des temps pairs pour conférer du swing au pattern. Les valeurs négatives retardent le timing, c'est-à-dire que les notes sont jouées plus tôt. Les valeurs positives font avancer le timing et les notes sont jouées plus tard.

Swing Grid

Permet de définir la grille utilisée par le facteur de **Swing**. Par exemple, pour décaler les notes d'un pattern à chaque double-croche, configurez ce paramètre sur **1/16**.

Start

Détermine le temps sur lequel la lecture du pattern commence.

End

Détermine la fin du pattern. Au départ, ce paramètre est configuré sur la longueur d'origine du pattern MIDI.

Cette valeur est limitée à la longueur du pattern. Cette dernière peut être augmentée dans l'éditeur **Pattern** par déplacement du curseur de lecture vers la droite ou en indiquant manuellement une valeur dans le champ **End** de la ligne d'infos.

Effective Pattern Length

Utilisez le curseur de plage situé sous les paramètres **Start** et **End** pour dimensionner la boucle de pattern. Pour modifier une valeur, déplacez le bord gauche ou droit du curseur.

Gate Scale

Permet de réduire ou d'augmenter la durée des notes du pattern. À 100 %, les notes sont jouées avec leur durée de gate initiale.

À NOTER

Le paramètre **Gate Scale** n'a aucun effet sur les échantillons joués en mode **One Shot**. Ils sont toujours lus jusqu'au bout.

Velocity Scale

Permet d'augmenter ou de réduire les vélocités note-on du pattern. À 100 %, les notes sont jouées à leur vélocité initiale.

Tempo Scale

Détermine la vitesse de lecture du pattern. Vous avez le choix entre les options Half (moitié de la vitesse), Normal (vitesse normale) et Double (vitesse double).

Importation/exportation MIDI et autres mappages de notes de déclenchement

Si vous travaillez avec d'autres mappages de notes de déclenchement, ceux-ci seront pris en compte et le pattern MIDI sera automatiquement adapté lors de l'importation/exportation. Ce détail prend toute son importance quand vous enregistrez des données MIDI à partir d'un contrôleur rythmique externe et que vous souhaitez importer des conteneurs MIDI depuis l'application hôte ou exporter des patterns depuis Groove Agent SE dans l'application hôte pendant l'enregistrement.

Si vous avez enregistré le fichier MIDI avec le mappage de notes de déclenchement standard, désactivez **Use Hardware Controller Mapping** dans la section Pad.

LIENS ASSOCIÉS
Lecture des pads de pattern à la page 14
Mappage alternatif des notes de déclenchement MIDI à la page 40

Lecteur de styles

Le **Style Player** permet de sélectionner un style parmi les styles inclus et de configurer sa lecture.

Les **Styles** sont des structures complexes de plusieurs patterns correspondant aux différentes parties d'une piste de batterie (par exemple, roulement, fin et intro).



À NOTER

Si vous souhaitez utiliser des kits Beat Agent SE avec le **Style Player**, pensez à exploiter un mappage GM pour les instruments, comme dans les kits Acoustic Agent SE, par exemple.

Mute Pattern

Permet de couper le son du pattern courant.

Load Style

Permet de charger un style.

Vous pouvez également charger un style en le faisant glisser depuis la section **Load** sur le champ **Load Style**. Si vous faites glisser un fichier de pattern MIDI dans ce champ, la page **Agent** ouvre automatiquement le **MIDI Player**.

Original Tempo/Time Signature

Indique le tempo d'origine et la signature rythmique enregistrés dans le fichier MIDI.

MIDI Export

Pour exporter un style, cliquez dans le champ **MIDI export** et faites-le glisser sur une piste MIDI de votre application hôte. Vous pouvez également déposer le style sur d'autres emplacements et applications qui prennent en charge les fichiers MIDI.

Quantize Amount

Permet de configurer la précision rythmique du pattern, entre une quantification parfaite et une prestation live.

- À 0 %, le pattern est joué avec la rythmique d'origine.
- À 100 %, la rythmique est quantifiée à l'extrême.

À NOTER

Les flas et roulements ne sont pas affectés par ce paramètre.

Swing Factor

Permet de décaler légèrement les notes des temps pairs pour conférer du swing au pattern. Les valeurs négatives retardent le timing, c'est-à-dire que les notes sont jouées plus tôt. Les valeurs positives font avancer le timing et les notes sont jouées plus tard.

Swing Grid

Permet de définir la grille utilisée par le facteur de **Swing**. Par exemple, pour décaler les notes d'un pattern à chaque double-croche, configurez ce paramètre sur **1/16**.

Potentiomètre de patterns

Permet de déterminer si le lecteur de styles joue un pattern principal (**Main**), un roulement (**Fill**), une fin (**Ending**) ou une intro (**Intro**). Selon votre sélection, différentes variations sont proposées. Par exemple, huit différents roulements sont disponibles.

Complexity

Il est possible de configurer la complexité des patterns rythmiques. En l'augmentant, vous pouvez par exemple faire en sorte que des notes soient ajoutées, que certaines charlestons soient remplacées par des rides, ou que des toms soient joués à la place de caisses claires. Ceci confère davantage de naturel et de diversité à vos patterns. Il existe plusieurs moyens de paramétrer la complexité :

- Déplacez vers la droite ou la gauche la poignée **Complexity** située sous l'écran. Faites-la glisser vers la droite pour augmenter la complexité, et vers la gauche pour la réduire.
- Cliquez dans l'écran et déplacez la commande **Complexity/Intensity** vers la gauche ou la droite.

  Vous pouvez modifier simultanément la complexité et l'intensité en déplaçant la commande sur les deux axes à la fois.
- Double-cliquez dans le champ de valeur Complexity situé au-dessus de l'écran et saisissez une nouvelle valeur.

À NOTER

Le paramètre **Complexity** est uniquement disponible pour les patterns principaux et à mi-temps, et non pour les intros, roulements et fins.

Intensity

L'intensité se règle sur l'axe Y de la commande X/Y du lecteur de styles. Tous les patterns prennent en charge le paramètre **Intensity**. Quand la commande est réglée tout en haut de l'axe Y, les patterns sont joués à leur vélocité d'origine. Plus vous réduisez l'intensité, plus la vélocité diminue. Il existe plusieurs moyens de paramétrer l'intensité :

- Déplacez vers le haut ou le bas la poignée **Intensity** située à droite de l'écran.
- Cliquez dans l'écran et déplacez la commande **Complexity/Intensity** vers le haut ou le bas.

  Vous pouvez modifier simultanément la complexité et l'intensité en déplaçant la commande sur les deux axes à la fois.
- Double-cliquez dans le champ de valeur Intensity situé sous l'écran et saisissez une nouvelle valeur.

Half-Time On/Off

Cette fonction active l'extension temporelle pour la lecture du pattern principal. Plutôt que de simplement réduire le tempo de moitié, cette fonction prolonge le rythme sur deux mesures. Quand un style ne contient pas de patterns à mi-temps, ce paramètre n'est pas disponible.

À NOTER

Ce paramètre s'applique uniquement aux patterns principaux. Il n'est pas pris en charge par les intros, les fins et les roulements.

Auto Complexity

Cette fonction permet de faire varier le paramètre **Complexity** de façon aléatoire, le but étant d'obtenir des styles moins statiques.

Cliquez sur **Auto Complexity** pour ouvrir le menu et ses options.

- **1/1 Bar** : la complexité varie de façon aléatoire au bout d'une mesure complète.
- **1/2 Bar** : la complexité varie de façon aléatoire au bout d'une demie mesure.
- **1** : la complexité augmente sur le premier temps de la mesure. Tous les autres temps de la mesure utilisent une complexité identique ou inférieure.
- **1+3** : la complexité augmente sur le premier et le troisième temps de la mesure. Les autres temps utilisent une complexité identique ou inférieure.
- **2+4** – La complexité augmente sur le second et le quatrième temps d'une mesure. Tous les autres temps de la mesure utilisent une complexité identique ou inférieure.
- **1+4** – La complexité augmente sur le premier et le quatrième temps d'une mesure. Tous les autres temps de la mesure utilisent une complexité identique ou inférieure.
- **Auto Fill** – La complexité varie à chaque fois qu'un roulement est joué avec la fonction **Auto Fill**.

  Par exemple, si **Auto Fill** est défini sur 2, la complexité change automatiquement après les mesures 2, 4, 6, etc.

  À NOTER

  Si **Auto Fill** est désactivé, la complexité n'est pas modifiée.

- Pour désactiver la fonction **Auto Complexity**, sélectionnez **Off**.

Quand la fonction **Auto Complexity** est activée, le point affiché en arrière-plan de l'écran Complexity/Intensity indique en temps réel la complexité avec laquelle le rythme est joué.

Break

Les roulements du lecteur de styles ne durent pas forcément toute une mesure. Un roulement peut par exemple ne couvrir que les deux derniers temps.

- Si vous souhaitez insérer une pause avant le début du roulement, activez le bouton **Break**.
- Si vous souhaitez que le pattern précédent continue jusqu'au début du roulement, désactivez le bouton **Break**. Vous éviterez ainsi les vides.

  Si aucun pattern n'est en lecture au moment où vous déclenchez un roulement, c'est le pattern principal du style utilisé par le pad qui est joué jusqu'au début du roulement. La configuration du paramètre **Complexity** du pad est prise en compte.

Auto Fill

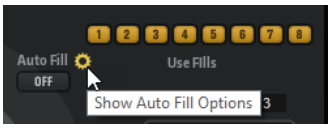
Quand la fonction **Auto Fill** est activée, le pattern principal joue un roulement au bout d'un intervalle de mesures défini. Cette fonction s'avère intéressante quand vous utilisez Groove Agent SE en mode Jam. Par exemple, avec une valeur de **4**, vous obtenez un roulement toutes les quatre mesures. Chaque fois, le roulement est sélectionné de façon aléatoire parmi les huit roulements disponibles.

Quand la fonction **Auto Fill** est activée, le numéro du roulement joué s'illumine en jaune.

À NOTER

Ce paramètre s'applique uniquement au pattern principal. Les intros, fins et roulements ne sont pas affectés. Ces parties sont jouées normalement, c'est-à-dire qu'elles ne sont pas remplacées par un roulement au bout d'un intervalle défini.

Auto Fill Options



L'activation d'**Auto Fill Options** permet de choisir les roulements utilisés par **Auto Fill**. Vous pouvez ainsi limiter les roulements à ceux qui collent vraiment à votre musique.

À NOTER

Tous les roulements s'activent automatiquement quand vous changez de groupe de patterns ou que vous chargez un autre kit.

Crash Mode

Détermine si le pattern principal, l'intro, le roulement et la fin doivent être joués avec des cymbales crash.

- Quand vous sélectionnez **Always**, le lecteur de styles joue les cymbales crash normales du pattern principal, mais également une crash sur le premier temps qui suit le roulement.
- Quand vous sélectionnez **Fill/Ending**, le lecteur de styles joue uniquement les cymbales crash du roulement ou de la fin. Par exemple, les cymbales crash d'un pattern principal qui sont jouées sur les fins et qui ne commencent pas sur le premier temps ne sont pas jouées. Par exemple, les cymbales crash d'un pattern principal qui sont utilisées pour remplir les fins ne sont pas jouées si elles ne commencent pas sur le premier temps.
- Quand vous sélectionnez **Main**, le lecteur de styles joue uniquement les cymbales crash du pattern principal.
- Quand ce mode est configuré sur **Off**, le lecteur de styles ne joue aucune cymbale crash.

Hihat Mode

Détermine si le pattern doit jouer la charleston avec toutes ses articulations, ou uniquement avec l'articulation Tip ou Shank.

À NOTER

- Ce paramètre est pris en compte quand vous exportez un pattern en faisant glisser le champ MIDI export sur une piste MIDI de votre application hôte.
- L'entrée MIDI externe n'est pas affectée par ce paramètre, ce qui veut dire que vous pouvez jouer toutes les articulations.

Ride Mode

Détermine si un pattern doit jouer la cymbale ride avec ou sans l'articulation de cloche (Bell).

À NOTER

- Ce paramètre est pris en compte quand vous exportez un pattern en faisant glisser le champ MIDI export sur une piste MIDI de votre application hôte.
- L'entrée MIDI externe n'est pas affectée par ce paramètre, ce qui veut dire que vous pouvez jouer toutes les articulations.

LIENS ASSOCIÉS

Lecture des pads de pattern à la page 14

Utilisation du Style Player

Quand le **Style Player** est activé et qu'un style est sélectionné dans le menu local, vous pouvez assigner des intros, des roulements et des fins aux pads de pattern à l'aide du grand potentiomètre de la section Performance.

- Pour ce faire, activez le pad de pattern voulu et réglez le potentiomètre sur l'intro, le roulement ou la fin que vous souhaitez utiliser.

  Le pad de pattern joue la partie sélectionnée chaque fois que vous le déclenchez.

À NOTER

- Les intros et les fins ne sont pas affectées par les paramètres **Halftime**, **Complexity**, **Auto Complexity**, **Auto Fill** et **Crash Mode**.
- Les roulements ne sont pas affectés par les paramètres **Halftime**, **Complexity**, **Auto Complexity** et **Auto Fill**.

Conversion des intros, patterns principaux, roulements et fins en patterns MIDI

Vous pouvez convertir la partie de style sélectionnée en pattern MIDI. Ceci vous permet par exemple d'éditer cette partie dans l'éditeur **Pattern**.

Le processus de conversion prend en compte des paramètres de lecture des styles, tels que **Intensity**, **Quantize**, **Swing** et **Crash Filter**. Ceux-ci sont convertis en événements MIDI dans le pattern MIDI. Le pattern MIDI créé à partir du pattern principal d'un style prend également en compte la configuration du paramètre **Complexity**.

À NOTER

En revanche, les fonctions **Auto Complexity** et **Auto Fill** sont ignorées.

Vous pouvez convertir les styles à partir des pages **Agent** et **Overview**.

PROCÉDER AINSI

1. Sur la page **Style Player**, sélectionnez la partie du style à convertir, c'est-à-dire, le pattern principal, l'intro, le roulement ou la fin que vous souhaitez convertir.
2. Configurez les paramètres de lecture et cliquez sur **Convert Style to MIDI Pattern**.



Quand la partie principale (**Main**) d'un style est convertie, tous les paramètres de performance (**Auto Complexity**, **Auto Fill**, **Quantize**, etc.) sont pris en compte. Par

exemple, si **Auto Fill** est défini sur 2 et que la partie **Main** comprend quatre mesures, le conteneur MIDI converti contiendra un roulement à la deuxième mesure et un autre à la quatrième. Si **Auto Fill** est défini sur 4, seule la dernière mesure sera affectée.

RÉSULTAT

Le style est converti en pattern MIDI et le **MIDI Player** s'affiche automatiquement sur la page **Agent**.

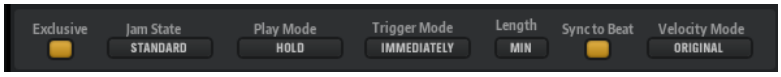
À NOTER

Quand une partie de style a été convertie en pattern MIDI, elle ne peut plus être utilisée dans le **Style Player**.

Paramètres de pad

Pour afficher les paramètres de pad sous le MIDI Player or le Style Player, activez **Show Pad Settings** en haut à droite de la page **Agent**.

Les paramètres de pad font partie intégrante du kit, c'est-à-dire qu'ils sont remplacés quand un nouveau kit est chargé.



Exclusive

Permet d'activer/désactiver la lecture exclusive d'un pad. Le déclenchement d'un pad exclusif arrête la lecture du pattern actif selon la configuration de **Trigger Mode**. Les pads pour lesquels ce bouton n'est pas activé peuvent être joués en même temps que d'autres patterns.

Quand un pad est en mode **Exclusive**, ceci est indiqué par une icône dans le coin supérieur gauche du pad.



Play Mode

- Pour que la lecture d'un pattern se prolonge tant que vous maintenez sa note de déclenchement, sélectionnez **Hold**.
- Pour que la note de déclenchement démarre et arrête la lecture du pad, sélectionnez **Toggle**.

  Le mode **Toggle** est particulièrement indiqué pour les prestations live. Dans d'autres situations, il peut donner des résultats inattendus. C'est par exemple le cas quand vous arrêtez et relancez la lecture depuis votre application hôte ou quand vous déplacez le curseur de lecture pendant qu'il défile.
- Pour lire tout un pattern jusqu'à sa fin, sélectionnez **One Shot**. Dans ce mode, les événements note-off sont ignorés. La lecture s'arrête automatiquement une fois atteinte la fin du pattern. Pour que le pattern puisse être lu du début à la fin, désactivez la fonction **Sync to Beat**.

Trigger Mode

Détermine si le pattern doit démarrer immédiatement, au temps suivant ou au début de la prochaine mesure.

Sync to Beat

Quand la fonction **Sync to Beat** est activée, le déclenchement d'un pattern lance sa lecture en synchronisation avec les autres patterns en cours de lecture. Par exemple,

si vous déclenchez un pattern trois temps après avoir déclenché le précédent, sa lecture commence au troisième temps. Quand la fonction **Sync to Beat** est désactivée, le nouveau pattern commence à partir du début.

Velocity Mode

Ce mode détermine comment la vélocité des notes que vous jouez affecte les notes du pattern.

- Quand vous sélectionnez **Original**, les notes du pattern sont jouées à la vélocité enregistrée dans le pattern.
- Quand vous sélectionnez **As Played**, les notes du pattern sont jouées à la vélocité des notes jouées sur le clavier.
- Quand vous sélectionnez **Original + As Played**, la vélocité du pattern est déterminée à la fois par la vélocité enregistrée dans le pattern et par la vélocité des notes que vous jouez.

Beat Agent SE

Le Beat Agent SE est un instrument très complet qui offre tous les outils et sons nécessaires pour créer de superbes parties rythmiques dans un style électronique ou urbain.

Cet instrument est fourni avec de nombreux kits de batterie au son impeccable et il offre toutes les fonctionnalités nécessaires pour retoucher ces kits ou en créer.

Pour retoucher les échantillons et les boucles, le Beat Agent SE est également l'outil parfait, grâce à des fonctions telles que le découpage automatique des boucles, un rack d'effets intégré et bien plus encore.

Édition du son avec Beat Agent SE

La page **Edit** des pads d'instrument permet de configurer le son des kits.

- Pour ouvrir la page **Edit**, cliquez sur le bouton **Edit** situé dans la partie supérieure de l'interface du plug-in.



La page **Edit** comprend les onglets **Main**, **Pitch**, **Filter**, **Amp**, **Sample**, **Slice** et **MIDI FX**.

Édition relative et absolue

Quand vous éditez plusieurs échantillons, vous pouvez au choix modifier les valeurs de façon absolue pour tous les échantillons (**ABS**) ou de façon relative (**REL**) en configurant le bouton correspondant dans la barre d'outils.

- En mode d'édition absolue, quand vous augmentez un paramètre de 50 à 60 % sur un échantillon, les autres échantillons se configurent également sur 60 %.

- En mode d'édition relative, quand vous augmentez un paramètre de 50 à 60 % sur un échantillon alors qu'un autre échantillon réglé sur 70 % est sélectionné, ce dernier passe de 70 à 80 %.

À NOTER

Les modifications relatives peuvent s'appliquer à tous les paramètres continus. Quand un paramètre commute entre plusieurs modes ou entre deux états, il ne peut être modifié qu'en édition absolue.

LIENS ASSOCIÉS

Sélection et contrôle de plusieurs paramètres à la page 6

Affichage des informations sur les pads

Dans la section pad, les deux boutons présents sous les pads permettent d'afficher plus d'informations sur les pads d'instrument.

Show Pad Info

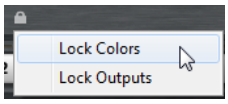
Activez **Show Pad Info** pour afficher le nombre de pads, d'échantillons et la sortie des pads.

Show Exclusive Groups

Activez **Show Exclusive Groups** pour afficher la configuration du groupe exclusif des pads. Quand vous survolez un pad compris dans un groupe exclusif avec le pointeur de la souris, tous les pads appartenant au même groupe s'affichent en surbrillance. Quand un groupe de pads masqué contient un pad qui appartient au même groupe exclusif, une diode rouge s'allume au-dessus du bouton de ce groupe de pads.

Verrouillage des paramètres de couleur et de sortie

Le verrouillage des paramètres de couleur et de sortie des pads vous permet de passer d'un kit à l'autre sans perdre vos configurations.



PROCÉDER AINSI

1. Faites un clic droit sur le bouton de verrouillage situé sous les pads.
2. Dans le menu contextuel, choisissez les paramètres que vous souhaitez verrouiller sur les pads.

   Quand ce bouton est allumé, c'est qu'au moins un paramètre des pads est verrouillé.

Édition de tous les échantillons ou d'une sélection

Vous pouvez appliquer vos éditions soit à la sélection (**SEL**), soit à tous les échantillons du pad (**PAD**), selon la configuration du bouton correspondant dans la barre d'outils.

Assignation d'échantillons à des pads

Vous pouvez assigner des échantillons à des pads par glisser-déplacer ou en remplaçant les échantillons préexistants à partir du menu contextuel de la vue Mapping.

Vous pouvez faire glisser un ou plusieurs échantillons depuis l'Explorateur de fichiers/Finder macOS ou votre application hôte sur Groove Agent SE. Les échantillons peuvent être mappés sur un même pad ou sur plusieurs pads différents.

- Pour assigner un échantillon à un pad, faites-le glisser sur ce pad.

Il est possible de faire glisser des fichiers vers l'application hôte depuis les emplacements suivants :

- La MediaBay
- La fenêtre Projet
- La Bibliothèque
- L'Éditeur d'Échantillons (régions)
- L'Éditeur de Conteneurs Audio
- Les tranches de LoopMash

Quand vous faites glisser un ou plusieurs échantillons sur un pad, des icônes de destination apparaissent. Ces icônes déterminent si les nouveaux échantillons seront ajoutés au pad, s'ils remplaceront l'échantillon présent sur le pad, ou s'ils seront répartis sur une suite de pads.

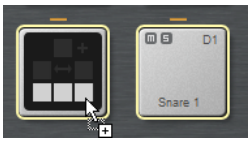
- Faites glisser les échantillons sur l'icône de destination du haut pour les ajouter au pad.
  Un pad peut accueillir jusqu'à 32 échantillons.

- Faites glisser un ou plusieurs échantillons sur l'icône de destination du milieu pour remplacer les échantillons qui étaient assignés à ce pad.

- Faites glisser plusieurs échantillons sur l'icône de destination la plus basse pour les assigner à plusieurs pads consécutifs dans un ou plusieurs groupes.

  Les pads qui vont recevoir l'un des échantillons sont encadrés en jaune.

  À NOTER

  Le nombre d'échantillons pouvant être déposés sur les pads dépend du nombre de pads disponibles.

  Quand il n'y a pas suffisamment de pads libres dans Groove Agent SE pour recevoir les échantillons, une boîte de dialogue apparaît. Vous avez alors le choix de continuer ou d'annuler l'opération. Si les pads contenaient déjà des échantillons, ceux-ci sont remplacés.

LIENS ASSOCIÉS

Vue Mapping à la page 64

Déplacement et copie d’échantillons entre les pads

Les échantillons peuvent être copiés et déplacés entre les pads et entre différents groupes de pads par glisser-déposer.

- Pour déplacer les échantillons entre deux pads, déposez le pad qui contient les échantillons sur le pad de destination.

  Faire glisser un échantillon sur l’icône de destination supérieur, intermédiaire ou inférieur permet respectivement de l'ajouter au pad de destination, de remplacer tous les échantillons du pad de destination ou de l'insérer sur le pad de destination et les suivants.

  À NOTER

  Pour copier les échantillons au lieu de les déplacer, maintenez la touche **Alt** enfoncée pendant que vous les faites glisser.

  À NOTER

  Quand vous copiez des pads qui font partie d’une boucle tranchée, ils sont collés en tant que pads d’instrument classiques, c’est-à-dire qu’ils ne sont plus associés à leur boucle.

Déplacement et copie d’échantillons entre les groupes

Pour déplacer ou copier des échantillons sur les pads d’un autre groupe, faites d’abord glisser ces échantillons sur le bouton du groupe de destination afin de l’afficher, puis sur le pad de destination.

Les options sont les mêmes que pour le déplacement d’échantillons entre les pads d’un même groupe.

Déplacement de boucles tranchées

Il est possible de déplacer une boucle tranchée en une seule opération de glisser-déplacer.

- Faites glisser la première tranche de la boucle sur la section des pads.

  Quand vous commencez à faire glisser la tranche, Groove Agent SE vous indique sur quels pads vous pouvez déposer la boucle tranchée, c’est-à-dire les pads qui sont suivis du nombre suffisant de pads vides pour recevoir toutes les tranches. Les pads sur lesquels la boucle ne peut pas être déposée sont ombrés.
- Déposez la tranche sur le pad à partir duquel vous souhaitez insérer les tranches.

Assignations d'échantillons aux sorties

Vous pouvez assigner la sortie d'un pad d'instrument à un des bus de sortie disponible. Il devient alors possible d’appliquer des plug-ins d'effet externes aux échantillons ou des effets internes sur un seul pad, par exemple.

Pour appliquer des plug-ins d'effet extermes, assignez le pad à l'une des sorties du plug-in. Vous pouvez ainsi modifier les signaux de cette sortie dans la **MixConsole** de votre station de travail Steinberg, par exemple.

Pour appliquer les effets internes aux échantillons d'un pad d'instrument, assignez-le à un bus de Beat Agent SE et ajoutez des effets à ce bus dans la console **Agent**.

Suppression d’échantillons des pads

- Pour supprimer un échantillon d’un pad, faites un clic droit dessus et sélectionnez **Remove Sample** dans le menu contextuel.

- Pour supprimer tous les échantillons d'un pad, faites un clic droit sur l'un des échantillons et sélectionnez **Remove Selected Samples**.

À NOTER

Quand le bouton **PAD/SEL** est configuré sur **PAD**, vous ne pouvez pas sélectionner individuellement les échantillons et la fonction **Remove Selected Samples** supprime tous les échantillons du pad.

Réorganisation des pads

Par défaut, les pads d'instrument sont triés dans l'ordre chromatique et suivent le mappage standard. Néanmoins, il est parfois intéressant d'afficher dans un certain groupe des pads provenant d'autres groupes. Pour ce faire, vous pouvez intervertir les pads.

Il arrive souvent que la seconde grosse caisse mappée sur la note B0 appartienne au groupe de pads 2, par exemple. Cependant, la plupart des autres instruments habituels d'un kit de batterie sont compris dans le groupe 3. Si vous souhaitez voir à la fois la deuxième grosse caisse et les autres instruments du groupe 3, intervertissez le pad B0 avec un pad inutilisé du groupe 3.

- Pour intervertir deux pads, maintenez la touche **Maj** enfoncée et déposez un pad sur l'autre.

  C'est tout le contenu des pads, y compris leurs paramètres de configuration, qui sont alors intervertis.
- Pour savoir si l'ordre des pads est différent de l'organisation standard, vous pouvez vérifier si les notes de déclenchement des pads sont classées ou non dans l'ordre chromatique, ou cliquer sur le bouton **Info** afin de consulter l'index de tous les pads.
- Pour réorganiser les pads dans l'ordre chromatique, ouvrez le menu contextuel d'un pad et sélectionnez **Reset Pad Order** (réinitialiser l'ordre des pads).

Enregistrement d'instruments Beat Agent SE

Vous pouvez enregistrer des pads d'instrument Beat Agent SE et leur configuration en tant qu'instruments à part entière.

PROCÉDER AINSI

1. Configurez le pad d'instrument à votre convenance.
2. Cliquez sur le pad avec le bouton droit de la souris et sélectionnez **Save Instrument**.

RÉSULTAT

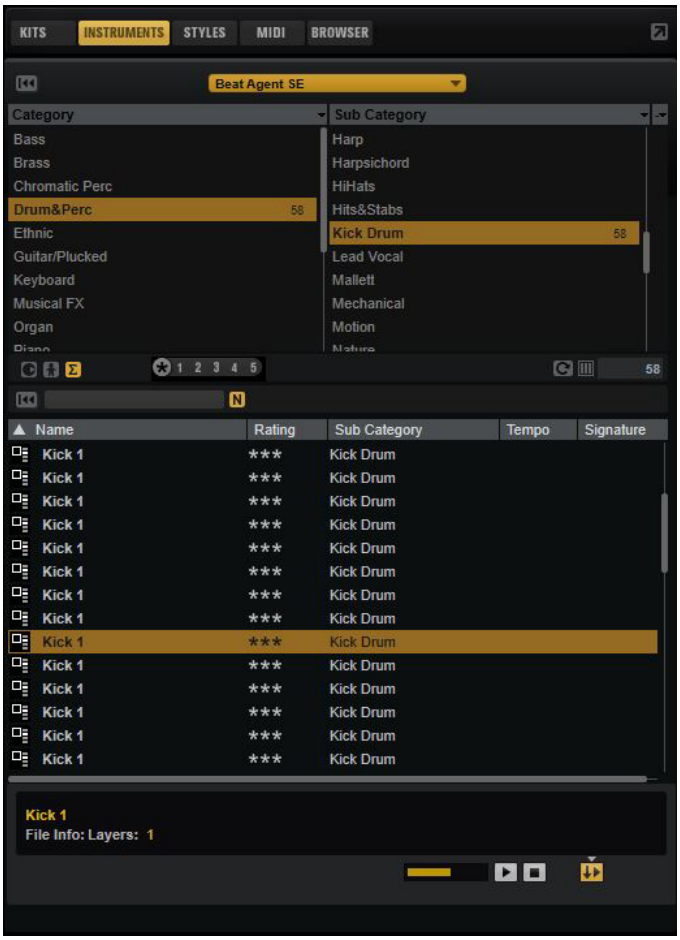
Le pad est enregistré comme instrument et devient accessible via l'onglet **Instruments** de l'interface **Load**.

Chargement d'instruments Beat Agent SE

Les instruments qui ont été enregistrés peuvent être chargés dans les pads d'instrument. Cela peut s'avérer utile si vous souhaitez réutiliser vos pads ou en faire la base d'autres instruments.

PROCÉDER AINSI

1. Sur l'interface **Load**, ouvrez l'onglet **Instruments**.
2. Accédez à l'instrument que vous souhaitez utiliser.



3. Facultatif : utilisez contrôles de pré-écoute (**Prelisten**) sous la liste de résultats pour écouter les instruments.

   Vous déterminerez ainsi plus facilement l'instrument qui fonctionne le mieux en contexte.

4. Lorsque vous avez fait votre choix, double cliquez sur l'instrument ou déposez-le sur le pad d'instrument.

   À NOTER

   Vous pouvez également charger les instruments via le menu contextuel du pad.

Vue Mapping

La vue Mapping montre le mappage des échantillons du pad sélectionné.

Cette vue permet de remplacer des échantillons, de les supprimer ou de définir leurs plages de vélocités. L'échantillon actif est affiché dans une couleur plus claire.

À NOTER

La vue Mapping affiche toujours les plages de vélocités, même si elles ne sont pas utilisées pour déclencher des échantillons.

LIENS ASSOCIÉS

Onglet Main à la page 66

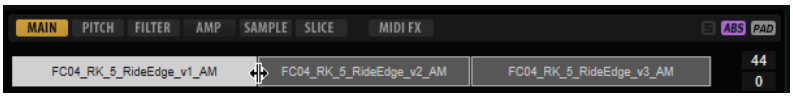
Édition du mappage d'un pad

Chaque pad peut contenir jusqu'à 32 échantillons.



- Vous pouvez ajouter des échantillons en les faisant glisser sur la vue Mapping. Ils peuvent être insérés entre deux autres échantillons, après le dernier échantillon ou avant le premier échantillon. Le point d'insertion est représenté par une ligne rouge.
- Pour remplacer un échantillon, déposez un nouvel échantillon dessus. L'échantillon qui sera remplacé est encadré en rouge.
- Pour changer l'ordre des échantillons, faites-les glisser à l'emplacement souhaité.
- Pour mapper un échantillon sur un autre pad, faites-le glisser sur ce pad.

  L'échantillon est retiré de son pad d'origine. Pour mapper un échantillon sur un autre pad sans perdre le mappage d'origine, maintenez la touche **Alt** enfoncée pendant que vous déplacez l'échantillon.
- Pour modifier la plage de vélocité, sélectionnez un échantillon dans la vue Mapping et saisissez les nouvelles valeurs dans les champs **Hi** et **Lo** (respectivement, haut et bas) sur la droite ou positionnez la souris entre deux échantillons pour afficher une double flèche et faites glisser vers la gauche ou la droite.



À NOTER

Quand vous modifiez la plage de vélocités d'un échantillon, les échantillons adjacents s'adaptent automatiquement, car les plages de vélocités ne peuvent pas se superposer.

Remplacement d'échantillons

Dans la vue Mapping, vous pouvez remplacer des échantillons individuels par d'autres échantillons enregistrés sur votre disque dur.

PROCÉDER AINSI

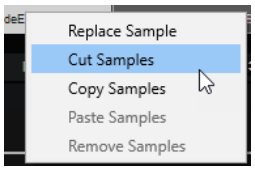
1. Faites un clic droit sur l'échantillon et sélectionnez **Replace Sample** dans le menu contextuel.
2. Dans le sélecteur de fichier, accédez au fichier que vous souhaitez utiliser, sélectionnez-le et cliquez sur **Open**.

RÉSULTAT

L'échantillon est remplacé.

Menu contextuel de la vue Mapping

Les commandes du menu contextuel de la vue Mapping permettent de gérer les échantillons utilisés sur les pads.



À NOTER

Elles sont uniquement applicables à des échantillons individuels si le bouton **Edit Selected Samples or Pads** est défini sur **SEL** SEL. Sinon, la globalité du contenu du pad est affectée.

Replace Sample

Cette fonction permet de remplacer l'échantillon actif.

Cut Samples

Coupe les échantillons sélectionnés vers le presse-papiers.

Copy Samples

Copie les échantillons sélectionnés dans le presse-papiers.

Paste Samples

Colle les échantillons du presse-papier dans le pad sélectionné. Les échantillons collés sont insérés après l'échantillon sélectionné sur le pad de destination. Tous les échantillons sont répartis équitablement sur la plage de vélocité.

À NOTER

Non seulement il est possible de copier et coller des échantillons entre les pads d'un kit, mais également entre plusieurs kits et même entre plusieurs instances Groove Agent SE.

Remove Samples

Supprime les échantillons sélectionnés.

Onglet Main

L'onglet **Main** vous donne accès au mappage des échantillons du pad et aux principaux paramètres.

L’onglet **Main** offre une version simplifiée de l’éditeur d’échantillons. Cet éditeur permet de déplacer les marqueurs de début et de fin de l’échantillon, les marqueurs de fondu d’entrée et de sortie, et de configurer les courbes de fondus dans l’affichage graphique.

Mode

Détermine le mode de déclenchement des échantillons d’un pad :

- En mode **Velocity**, c’est la vélocité entrante qui détermine quel échantillon est lu.
- En mode **Layer**, tous les échantillons sont lus en même temps, quelle que soit leur vélocité.
- En mode **Round Robin**, les échantillons sont lus de façon répétée, les uns après les autres, de gauche à droite.
- En mode **Random**, les échantillons sont lus de façon aléatoire. Il peut arriver que des échantillons soient lus plusieurs fois.
- En mode **Random Exclusive**, les échantillons sont lus de façon aléatoire, mais en évitant les répétitions.

Poly

Détermine la polyphonie maximale d’un pad. Par exemple, si ce paramètre est configuré sur 4, vous pourrez déclencher un pad quatre fois avant que les notes soient escamotées.

À NOTER

La valeur de polyphonie détermine le nombre de notes pouvant être lues simultanément. Par conséquent, quand vous déclenchez des pads sur lesquels plusieurs échantillons sont superposés, le nombre de voix lues peut être très élevé.

Fade

Détermine le temps que met une voix à s'estomper en fondu quand des voix sont escamotées.

À NOTER

Il est possible de définir des paramètres de fondu différents pour chacun des échantillons d'un pad.

Exclusive Group

Cette fonction vous permet d'assigner un pad à l'un des 32 groupes exclusifs. Les pads appartenant à un même groupe ne peuvent pas être lus simultanément. Quand une nouvelle note est jouée, la note précédente s'arrête.

Volume

Détermine le niveau de l'échantillon.

Pan

Détermine la position de l'échantillon dans le champ panoramique.

Coarse

Permet de régler l'accordage par demi-tons.

Fine

Permet de régler l'accordage par centièmes.

Cutoff

Contrôle la fréquence de coupure du filtre.

À NOTER

Les paramètres **Cutoff**, **Resonance** et **Distortion** sont uniquement disponibles quand un filtre est activé.

Resonance

Détermine la résonance du filtre.

Distortion

Détermine le niveau de la distorsion. L'effet de ce paramètre dépend du mode sélectionné pour le filtre.

Sortie

Sortie sur laquelle les échantillons sont routés. Les sorties suivantes sont disponibles :

- Le **Kit Mix**.
- L'un des 16 canaux de la console **Agent**.
- L'un des 16 bus de sortie stéréo du plug-in.

  Si vous utilisez Groove Agent SE dans une station de travail Steinberg, la sortie de plug-in sélectionnée dans le menu s'active automatiquement dans l'application hôte. La première sortie stéréo est la sortie **Master**. Cette sortie est toujours active.

À NOTER

Les échantillons qui sont routés sur une sortie désactivée dans votre application hôte sont automatiquement transmis à la sortie **Master** du plug-in.

- L'un des canaux AUX. Cette configuration permet par exemple de créer des sous-groupes.

À NOTER

Ces sorties prennent toutes en charge les effets d'insert.

Playback Quality

Détermine la qualité de lecture.

- **Standard** : sélectionnez ce mode pour lire les échantillons à leur résolution et à leur fréquence d'échantillonnage d'origine.
- **Vintage** : sélectionnez ce mode pour reproduire la qualité audio des premières boîtes à rythmes 12 bits. L'effet de crénelage caractéristique de ces machines est obtenu grâce à un désaccordage des échantillons. La fréquence d'échantillonnage est limitée à 26 040 Hz.
- Le mode **Turntable** ressemble au mode **Vintage**. Les échantillons sont joués au format 12 bits/26 040 Hz. Servez-vous de ce mode si vous souhaitez recréer le son caractéristique des producteurs de hip-hop. Comme les premières boîtes à rythmes numériques ne disposaient que d'une mémoire RAM très limitée, les platines étaient échantillonnées à une vitesse de 45 RPM au lieu de 33 1/3 RPM. Il était ainsi possible d'enregistrer davantage d'échantillons dans un minimum de mémoire RAM. Pendant la lecture, les échantillons étaient restitués à une hauteur inférieure, afin de compenser le changement de hauteur. C'est ce qui donnait aux premières boîtes à rythmes ce son crénelé et légèrement saturé qui leur est si caractéristique.

À NOTER

Quand le mode **Vintage** ou **Turntable** est sélectionné pour un échantillon, vous ne pouvez pas l'éditer à l'aide des fonctions AudioWarp dans l'onglet **Sample**. Si vous essayez de sélectionner l'un de ces modes pour un échantillon utilisant l'AudioWarp, un message d'avertissement apparaîtra.

Filter Type

Détermine le type du filtre. Vous avez le choix entre **Classic**, **Tube Drive**, **Hard Clip**, **Bit Reduction** et **Rate Reduction**.

Pour désactiver le filtre, sélectionnez **Off**.

Filter Shape (forme du filtre)

- LP 24, 18, 12 et 6 sont des filtres passe-bas à 24, 18, 12 et 6 dB/oct. Les fréquences supérieures à la coupure sont atténuées.
- BP 12 et BP 24 sont des filtres passe-bande à 12 et 24 dB/oct. Les fréquences inférieures et supérieures à la coupure sont atténuées.
- Les filtres HP 6+LP 18 et HP 6+LP 12 combinent un filtre passe-haut à 6 dB/oct et un filtre passe-bas, respectivement à 18 et 12 dB/oct (filtre passe-bande asymétrique). Les fréquences inférieures et supérieures à la coupure sont atténuées. L'atténuation est plus prononcée pour les fréquences supérieures à la coupure.
- Les filtres HP 12+LP 6 et HP 18+LP 6 combinent un filtre passe-haut à 12 et 18 dB/oct et un filtre passe-bas à 6 dB/oct (filtre passe-bande asymétrique).

Les fréquences inférieures et supérieures à la coupure sont atténuées. L'atténuation est plus prononcée pour les fréquences inférieures à la coupure.

- HP 24, 18, 12 et 6 sont des filtres passe-haut à 24, 18, 12 et 6 dB/oct. Les fréquences inférieures à la coupure sont atténuées.
- BR 12 et BR 24 sont des filtres à réjection à 12 et 24 dB/oct. Les fréquences proches de la coupure sont atténuées.
- Les filtres BR 12+LP 6 et BR 12+LP 12 combinent un filtre à réjection à 12 dB/oct et un filtre passe-bas, respectivement à 6 et 12 dB/oct. Les fréquences proches de la coupure et supérieures sont atténuées.
- Le filtre BP 12+BR 12 combine un filtre passe-bande à 12 dB/oct et un filtre à réjection à 12 dB/oct. Les fréquences proches, inférieures et supérieures à la coupure sont atténuées.
- Les filtres HP 6+BR 12 et HP 12+BR 12 combinent un filtre passe-haut à 6 et 12 dB/oct et un filtre à réjection à 12 dB/oct. Les fréquences inférieures et autour de la coupure sont atténuées.
- AP est un filtre passe-tout à 18 dB/oct. Les fréquences proches de la coupure sont atténuées.
- Le filtre AP+LP 6 combine un filtre passe-tout à 18 dB/oct et un filtre passe-bas à 6 dB/oct. Les fréquences proches de la coupure et supérieures sont atténuées.
- Le filtre HP 6+AP combine un filtre passe-haut à 6 dB/oct et un filtre passe-tout à 18 dB/oct. Les fréquences autour de la coupure et inférieures sont atténuées.

Édition des enveloppes

Beat Agent SE offre des enveloppes de hauteur, de filtre et d'amplificateur. Elles sont disponibles dans les onglets **Pitch**, **Filter** et **Amp**.

Chaque enveloppe multisegment offre jusqu'à 128 nœuds pour les paramètres **Time**, **Level** et **Curve**. Les nœuds et leurs paramètres déterminent la forme de l'enveloppe. Vous pouvez éditer un ou plusieurs nœuds en les déplaçant dans l'éditeur graphique d'enveloppe ou en saisissant des valeurs. Quand vous éditez un noeud d'enveloppe, une infobulle de valeurs indique sa configuration actuelle.

Fixed

- Si l'option **Fixed** est activée et que vous déplacez les nœuds sélectionnés sur l'axe temporel, seuls les nœuds sélectionnés sont déplacés.
- Si l'option **Fixed** est désactivée, tous les nœuds qui suivent les nœuds édités sont également déplacés.

Snap

Il est possible d'afficher une seconde enveloppe en arrière-plan de l'enveloppe que vous éditez. Si la fonction **Snap** est activée quand vous déplacez des nœuds, ceux-ci se calent sur les nœuds de l'enveloppe affichée en arrière-plan.

- Pour choisir l'enveloppe à afficher en arrière-plan, ouvrez le menu local situé à droite du bouton **Snap** et sélectionnez une enveloppe dans la liste.

À NOTER

Les noeuds de l'enveloppe de hauteur se calent également par demi-tons.

Show Channel Sum/Show Left Channel/Show Right Channel

Ces boutons permettent d'afficher la forme d'onde de l'échantillon en arrière-plan de l'affichage d'enveloppe. Les éditions d'enveloppes sont automatiquement répercutées sur la forme d'onde.

- **Show Channel Sum** affiche la somme mono de l'échantillon.
- **Show Left Channel** affiche le canal de gauche de l'échantillon.
- **Show Right Channel** affiche le canal de droite de l'échantillon.

Sélection des nœuds

- Pour sélectionner un nœud, cliquez dessus dans l'éditeur graphique.

  Le nœud actif est encadré. Les champs de valeur situés à gauche de l'éditeur graphique d'enveloppe correspondent aux paramètres du nœud actif.
- Quand plusieurs nœuds sont sélectionnés, vous pouvez utiliser le menu local **Env Node** pour changer de nœud actif sans désélectionner les autres nœuds.
- Pour ajouter un nœud à une sélection, faites un **Maj**-clic sur ce nœud. Les nœuds sélectionnés sont édités ensemble.
- Vous pouvez également sélectionner plusieurs nœuds en délimitant un rectangle de sélection autour de ceux-ci avec la souris.
- Quand l'éditeur graphique est actif, vous pouvez utiliser les touches fléchées gauche et droite pour sélectionner le nœud précédent ou suivant.

Configuration du paramètre Time

Le paramètre **Time** détermine la durée qui sépare deux nœuds. Selon le mode **Sync** sélectionné, le paramètre **Time** est exprimé en millisecondes et en secondes ou en valeurs de note.

- Pour configurer le paramètre **Time**, sélectionnez les nœuds que vous souhaitez éditer et saisissez une valeur dans le champ **Time**.
- Vous pouvez également définir le paramètre **Time** à partir de l'éditeur graphique d'enveloppe en faisant glisser les nœuds vers la gauche ou la droite pour diminuer ou augmenter l'écart de temps.

  Pour plus de précision, maintenez la touche **Maj** enfoncée pendant que vous déplacez les nœuds.

  Pour restreindre les déplacements à l'axe temporel et faire en sorte que les nœuds se déplacent uniquement sur le plan horizontal, maintenez la touche **Ctrl/Cmd** enfoncée pendant que vous déplacez la souris.

Configuration du paramètre Level

Le paramètre **Level** détermine l'amplitude de l'enveloppe à la position définie par le paramètre **Time**.

- Pour configurer le paramètre **Level**, sélectionnez les nœuds que vous souhaitez éditer et saisissez une valeur dans le champ **Level**.
- Vous pouvez également définir le paramètre **Level** dans l'éditeur graphique d'enveloppe, en faisant glisser les nœuds sélectionnés vers le haut ou vers le bas afin de diminuer ou augmenter les niveaux.

  Pour plus de précision, maintenez la touche **Maj** enfoncée pendant que vous déplacez les nœuds.

  Pour restreindre les déplacements à l'axe des niveaux et faire en sorte que les nœuds se déplacent uniquement sur le plan vertical, maintenez la touche **Alt** enfoncée pendant que vous déplacez la souris.

Configuration du paramètre Curve

Le paramètre **Curve** permet de configurer la courbure de l'enveloppe entre deux nœuds selon un modèle linéaire, logarithmique ou exponentiel.

- Pour configurer le paramètre **Curve**, sélectionnez les nœuds que vous souhaitez éditer et saisissez une valeur dans le champ **Curve**. Les valeurs positives engendrent des courbes de type logarithmique, tandis que les valeurs négatives engendrent des courbes exponentielles.
- Vous pouvez également définir le paramètre **Curve** à l'aide de l'éditeur graphique d'enveloppe en faisant glisser la courbe entre deux nœuds.

  Faites un **Ctrl/Cmd**-clic sur une courbe pour la réinitialiser à l'état linéaire.

Ajout et suppression de nœuds

- Pour créer un nœud, double-cliquez à l'emplacement où vous souhaitez le placer.
- Pour supprimer un nœud, double-cliquez dessus.
- Pour supprimer plusieurs nœuds sélectionnés, appuyez sur **Supprimer**.

À NOTER

- Le premier et le dernier nœud ne peuvent pas être supprimés. Il en va de même pour le nœud de sustain.
- Les nœuds ajoutés après le nœud de sustain affectent toujours la phase de relâchement de l'enveloppe.

Création de nœuds à l'aide de la fonction Fill

La fonction **Fill** (remplir) permet de créer plusieurs nœuds d'enveloppe à la suite des nœuds sélectionnés.

PROCÉDER AINSI

1. Dans le menu local situé à droite du bouton **Fill**, sélectionnez le nombre de nœuds à ajouter.
2. Dans l'éditeur graphique d'enveloppe, sélectionnez le nœud à la suite duquel vous souhaitez créer d'autres nœuds.

   Quand plusieurs nœuds sont sélectionnés, les nouveaux nœuds sont insérés à la suite du dernier nœud sélectionné.

   Quand **Fixed** est désactivé, les nœuds créés sont répartis selon l'intervalle défini par le paramètre **Time** du nœud sélectionné. Quand plusieurs nœuds sont sélectionnés, l'intervalle est déterminé par le nœud actif.

   En activant le bouton **Sync**, vous pouvez faire en sorte que l'intervalle corresponde à la valeur de note de la fonction **Sync**. Par exemple, si vous avez sélectionné 1/4, les nouveaux nœuds seront espacés de l'intervalle d'une noire.

   Quand **Fixed** est activé, les nœuds créés sont répartis dans l'espace entre le dernier nœud sélectionné et le suivant.
3. Cliquez sur le bouton **Fill**.

Synchronisation des enveloppes avec l'application hôte

Il est possible de synchroniser les enveloppes sur le tempo de l'application hôte. Vous pouvez ainsi définir les données temporelles de l'enveloppe en fonction des intervalles musicaux, afin que l'enveloppe soit toujours calée sur le tempo, même quand celui-ci change.

PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur le bouton **Sync** pour activer la synchronisation de l'enveloppe.
   Le mode Sync est activé quand le bouton est en surbrillance. Une grille représentant des valeurs de note apparaît sur l'éditeur graphique d'enveloppe.
2. Sélectionnez une valeur de note dans le menu local situé à droite du bouton **Sync**.
   Cette valeur détermine la résolution de la grille.

   À NOTER

   Le champ **Time** des nœuds indique alors le temps en valeurs de note. Cette valeur de note est toujours réduite à la fraction la moins élevée possible. Par exemple, la valeur 2/16 sera indiquée 1/8.
3. Pour utiliser des valeurs de notes en triolets, activez le bouton **T**.

   À NOTER

   - Pour les nœuds d'enveloppe qui ne sont pas placés sur une valeur de note exacte, la valeur de note la plus proche apparaît.
   - Un point rouge figure à l'intérieur des nœuds qui sont placés sur une valeur de note exacte. Cette indication vous sera par exemple utile si vous alternez entre une grille en triolets et une grille normale. Les nœuds de triolets conservent leurs points rouges même quand la grille est configurée sur une valeur de note normale.

   Vous pouvez également saisir manuellement les valeurs de note et les triolets dans le champ de valeur.

Modes d'enveloppe

Le menu local **Mode** offre quatre modes d'enveloppe pour déterminer comment est lue l'enveloppe quand vous jouez une note.

- Sélectionnez **Sustain** pour lire l'enveloppe du premier nœud jusqu'au nœud de sustain. Le niveau du sustain est maintenu tant que vous appuyez sur la note. Lorsque vous relâchez la note, les phases suivantes de l'enveloppe sont jouées. Ce mode est idéal pour les échantillons bouclés.
- Sélectionnez **Loop** pour lire l'enveloppe du premier nœud jusqu'au nœud de boucle. La boucle se répète tant que la note est maintenue. Lorsque vous relâchez la note, les phases suivantes de l'enveloppe sont jouées. Ce mode est idéal pour conférer du mouvement au sustain de l'enveloppe.
- Sélectionnez **One Shot** pour lire l'enveloppe du premier au dernier nœud, même si vous relâchez la touche. Dans ce cas, il n'y a pas de phase de sustain dans l'enveloppe. Ce mode est idéal pour les échantillons de percussions.
- Sélectionnez **Sample Loop** pour préserver l'attaque naturelle de l'échantillon. Le decay de l'enveloppe ne commence pas tant que l'échantillon n'a pas atteint le début de la boucle.
  Si vous configurez le second nœud sur son niveau maximum et utilisez les nœuds suivants pour configurer le decay pendant la phase de boucle de l'échantillon, l'enveloppe s'appliquera uniquement à la phase de boucle. L'attaque de l'enveloppe s'exécute toujours.

Configuration de la boucle

Vous pouvez configurer l'enveloppe de manière à lire en boucle la section comprise entre les nœuds sélectionnés.

PROCÉDER AINSI

1. Configurez le mode d'enveloppe sur **Loop** (boucle).
2. La région bouclée est représentée en vert dans l'éditeur graphique d'enveloppe. Définissez le début et la fin de la boucle en faisant glisser les bordures de la région.

   Seule la phase de déclin (decay) de l'enveloppe peut être bouclée.

Onglet Pitch

L'onglet **Pitch** permet de configurer l'enveloppe de hauteur.

Polarity

Ce paramètre permet de définir si l'enveloppe de hauteur est unipolaire ou bipolaire.

Quand le bouton **Polarity** est activé, l'enveloppe est bipolaire, ce qui signifie que la hauteur de l'échantillon est modulée dans deux directions : plus haut ou plus bas que la hauteur d'origine. Quand **Polarity** est désactivé, il n'est pas possible de définir une valeur d'enveloppe inférieure à la hauteur d'origine.

Key Range

Activez ce bouton pour définir la plage de notes de l'échantillon, c'est-à-dire la plage sur laquelle il est mappé dans l'ordre chromatique sur les pads.

- **Low Key** détermine la première note du mappage.
- **High Key** détermine la dernière note du mappage.

Si vous désactivez le bouton **Key Range**, les champs **Low Key** et **High Key** se réinitialiseront.

Fixed Pitch

- Quand l'option **Fixed Pitch** est désactivée, l'échantillon est décliné selon la gamme chromatique sur toute la plage de notes.
- Quand l'option **Fixed Pitch** est activée, l'échantillon est joué à sa hauteur d'origine sur toutes les notes de la plage. Cette option vous sera utile si vous souhaitez superposer un pad avec les pads voisins, par exemple.

Coarse

Permet de régler l'accordage par demi-tons.

Fine

Permet de régler l'accordage par centièmes.

Random

Détermine la mesure dans laquelle la hauteur de l'échantillon est modifiée de façon aléatoire chaque fois qu'une note est déclenchée.

Env Amnt

Détermine l'amplitude avec laquelle l'enveloppe de hauteur affecte la hauteur.

Level Velocity (Vel>Lev)

Détermine l'incidence de la vélocité sur le niveau de l'enveloppe.

Ce niveau dépend de deux facteurs : le réglage de ce paramètre et la force avec laquelle vous jouez les notes. Avec des valeurs positives, le niveau de l'enveloppe augmente de pair avec la vélocité (la pression sur les touches). Avec des valeurs

négatives, plus vous appuyez fort sur les touches, moins le niveau de l'enveloppe est élevé.

Time Velocity (Vel>Time)

Permet de définir l'incidence de la vélocité sur les phases de l'enveloppe. Avec des valeurs positives, les phases sont raccourcies quand la vélocité est élevée. Avec des valeurs négatives, les phases sont allongées quand la vélocité est élevée.

Segments

Permet de sélectionner les phases de l'enveloppe qui sont affectées par le paramètre **Time Velocity**.

- **Attack** : la vélocité affecte uniquement l'attaque.
- **Attack + Decay** : la vélocité affecte toutes les phases qui précèdent celle de sustain.
- **Decay** : la vélocité affecte les phases qui précèdent celle de sustain, à l'exception de la phase d'attaque.
- **Attack + Release** : la vélocité affecte les phases d'attaque et de release.
- **All** : la vélocité affecte toutes les phases.

Level Velocity Curve

Permet de sélectionner le type de courbe qui déterminera l'incidence de la vélocité reçue sur le niveau de l'enveloppe. Les caractéristiques de chaque courbe sont représentées par une petite icône.

Pitchbend Up/Pitchbend Down

Détermine la plage de la modulation appliquée lorsque la molette Pitchbend est sollicitée.

MIDI Controller

Permet d'assigner un contrôleur MIDI pour intervenir sur la hauteur d'un échantillon. Il peut être envoyé par l'hôte, par un contrôleur externe, ou en interne via les lignes de contrôleur de l'éditeur **Pattern** ou de la page **Note Repeat**.

Hold

Quand la lecture est arrêtée dans l'éditeur **Pattern** ou sur la page **Note Repeat**, les valeurs de contrôleur qui modulent la hauteur sont réinitialisées sans modulation de hauteur. Quand **Hold** est activé, les contrôleurs restent sur la dernière valeur envoyée.

Mappage chromatique des échantillons sur plusieurs pads

Le paramètre **Key Range** de l'onglet **Pitch** permet de mapper des échantillons de façon chromatique sur plusieurs pads.

À NOTER

Quand le bouton **Edit Selected Sample or Pad** (**SEL**) est activé, la plage de notes est définie individuellement pour chaque échantillon.

PROCÉDER AINSI

1. Définissez la plage à l'aide des champs de valeur **Low Key** et **High Key**.

   Quand vous définissez la plage de notes d'échantillons mappés de façon chromatique, les pads compris dans cette plage prennent le nom du pad auquel l'échantillon d'origine est assigné. Un nom n'est attribué que quand le pad correspondant n'en possède pas déjà. Les demi-tons de décalage par rapport au pad d'origine sont indiqués par les suffixes ajoutés aux noms. Ceci vous permet de retrouver facilement le pad d'origine.

2. Facultatif : configurez le paramètre **Fixed Pitch**.
   - Quand l'option **Fixed Pitch** est activée, l'échantillon est joué à sa hauteur d'origine sur tous les pads de la plage de notes.
   - Quand l'option **Fixed Pitch** est désactivée, l'échantillon est décliné selon la gamme chromatique sur la plage de notes.

RÉSULTAT

Les échantillons sont mappés sur les pads. Une icône en forme de double note indique quels pads jouent un échantillon mappé de façon chromatique.

À LA FIN DE CETTE ÉTAPE

Le menu contextuel des pads qui contiennent des échantillons mappés de façon chromatique propose la fonction **Chromatically Mapped from** (mappé de façon chromatique à partir de). Celle-ci vous permet de retrouver le pad d'origine des échantillons mappés. Le pad d'origine lui-même n'offre pas cette fonction.

Onglet Filter

L'onglet **Filter** vous permet de définir la couleur du son. L'enveloppe du filtre contrôle la fréquence de coupure, ce qui permet de faire évoluer le contenu harmonique dans le temps.

Filter Type

Détermine le type du filtre. Vous avez le choix entre **Classic**, **Tube Drive**, **Hard Clip**, **Bit Reduction** et **Rate Reduction**.

Pour désactiver le filtre, sélectionnez **Off**.

Filter Shape (forme du filtre)

- LP 24, 18, 12 et 6 sont des filtres passe-bas à 24, 18, 12 et 6 dB/oct. Les fréquences supérieures à la coupure sont atténuées.
- BP 12 et BP 24 sont des filtres passe-bande à 12 et 24 dB/oct. Les fréquences inférieures et supérieures à la coupure sont atténuées.
- Les filtres HP 6+LP 18 et HP 6+LP 12 combinent un filtre passe-haut à 6 dB/oct et un filtre passe-bas, respectivement à 18 et 12 dB/oct (filtre passe-bande asymétrique). Les fréquences inférieures et supérieures à la coupure sont atténuées. L'atténuation est plus prononcée pour les fréquences supérieures à la coupure.
- Les filtres HP 12+LP 6 et HP 18+LP 6 combinent un filtre passe-haut à 12 et 18 dB/oct et un filtre passe-bas à 6 dB/oct (filtre passe-bande asymétrique). Les fréquences inférieures et supérieures à la coupure sont atténuées. L'atténuation est plus prononcée pour les fréquences inférieures à la coupure.
- HP 24, 18, 12 et 6 sont des filtres passe-haut à 24, 18, 12 et 6 dB/oct. Les fréquences inférieures à la coupure sont atténuées.
- BR 12 et BR 24 sont des filtres à réjection à 12 et 24 dB/oct. Les fréquences proches de la coupure sont atténuées.
- Les filtres BR 12+LP 6 et BR 12+LP 12 combinent un filtre à réjection à 12 dB/oct et un filtre passe-bas, respectivement à 6 et 12 dB/oct. Les fréquences proches de la coupure et supérieures sont atténuées.
- Le filtre BP 12+BR 12 combine un filtre passe-bande à 12 dB/oct et un filtre à réjection à 12 dB/oct. Les fréquences proches, inférieures et supérieures à la coupure sont atténuées.
- Les filtres HP 6+BR 12 et HP 12+BR 12 combinent un filtre passe-haut à 6 et 12 dB/oct et un filtre à réjection à 12 dB/oct. Les fréquences inférieures et autour de la coupure sont atténuées.

- AP est un filtre passe-tout à 18 dB/oct. Les fréquences proches de la coupure sont atténuées.
- Le filtre AP+LP 6 combine un filtre passe-tout à 18 dB/oct et un filtre passe-bas à 6 dB/oct. Les fréquences proches de la coupure et supérieures sont atténuées.
- Le filtre HP 6+AP combine un filtre passe-haut à 6 dB/oct et un filtre passe-tout à 18 dB/oct. Les fréquences autour de la coupure et inférieures sont atténuées.

Cutoff

Contrôle la fréquence de coupure du filtre.

Resonance

Détermine la résonance du filtre.

Distortion

Détermine le niveau de la distorsion. L'effet de ce paramètre dépend du mode sélectionné pour le filtre.

Velocity

Ce paramètre détermine l'incidence de la vélocité sur la fréquence de coupure. Quand le paramètre **Velocity** est à 0 %, il n'a aucun effet. Quand il est configuré sur une autre valeur, la fréquence de coupure change en fonction de la vélocité.

Env Amnt

Détermine dans quelle mesure le filtre est affecté par son enveloppe.

Level Velocity (Vel>Lev)

Détermine l'incidence de la vélocité sur le niveau de l'enveloppe.

Ce niveau dépend de deux facteurs : le réglage de ce paramètre et la force avec laquelle vous jouez les notes. Avec des valeurs positives, le niveau de l'enveloppe augmente de pair avec la vélocité (la pression sur les touches). Avec des valeurs négatives, plus vous appuyez fort sur les touches, moins le niveau de l'enveloppe est élevé.

Time Velocity (Vel>Time)

Permet de définir l'incidence de la vélocité sur les phases de l'enveloppe. Avec des valeurs positives, les phases sont raccourcies quand la vélocité est élevée. Avec des valeurs négatives, les phases sont allongées quand la vélocité est élevée.

Segments

Permet de sélectionner les phases de l'enveloppe qui sont affectées par le paramètre **Time Velocity**.

- **Attack** : la vélocité affecte uniquement l'attaque.
- **Attack + Decay** : la vélocité affecte toutes les phases qui précèdent celle de sustain.
- **Decay** : la vélocité affecte les phases qui précèdent celle de sustain, à l'exception de la phase d'attaque.
- **Attack + Release** : la vélocité affecte les phases d'attaque et de release.
- **All** : la vélocité affecte toutes les phases.

Level Velocity Curve

Permet de sélectionner le type de courbe qui déterminera l'incidence de la vélocité reçue sur le niveau de l'enveloppe. Les caractéristiques de chaque courbe sont représentées par une petite icône.

LIENS ASSOCIÉS
Édition des enveloppes à la page 69

Onglet Amp

Volume

Détermine le niveau de l'échantillon.

Pan

Détermine la position de l'échantillon dans le champ panoramique.

AUX 1-4

Ces commandes vous permettent de régler le niveau du signal transmis aux quatre voies FX AUX intégrées.

Level Velocity (Vel>Lev)

Détermine l'incidence de la vélocité sur le niveau de l'enveloppe.

Ce niveau dépend de deux facteurs : le réglage de ce paramètre et la force avec laquelle vous jouez les notes. Avec des valeurs positives, le niveau de l'enveloppe augmente de pair avec la vélocité (la pression sur les touches). Avec des valeurs négatives, plus vous appuyez fort sur les touches, moins le niveau de l'enveloppe est élevé.

Time Velocity (Vel>Time)

Permet de définir l'incidence de la vélocité sur les phases de l'enveloppe. Avec des valeurs positives, les phases sont raccourcies quand la vélocité est élevée. Avec des valeurs négatives, les phases sont allongées quand la vélocité est élevée.

Segments

Permet de sélectionner les phases de l'enveloppe qui sont affectées par le paramètre **Time Velocity**.

- **Attack** : la vélocité affecte uniquement l'attaque.
- **Attack + Decay** : la vélocité affecte toutes les phases qui précèdent celle de sustain.
- **Decay** : la vélocité affecte les phases qui précèdent celle de sustain, à l'exception de la phase d'attaque.
- **Attack + Release** : la vélocité affecte les phases d'attaque et de release.
- **All** : la vélocité affecte toutes les phases.

Level Velocity Curve

Permet de sélectionner le type de courbe qui déterminera l'incidence de la vélocité reçue sur le niveau de l'enveloppe. Les caractéristiques de chaque courbe sont représentées par une petite icône.

Sortie

Sortie sur laquelle les échantillons sont routés. Les sorties suivantes sont disponibles :

- Le **Kit Mix**.
- L'un des 16 canaux de la console **Agent**.
- L'un des 16 bus de sortie stéréo du plug-in.

  Si vous utilisez Groove Agent SE dans une station de travail Steinberg, la sortie de plug-in sélectionnée dans le menu s'active automatiquement dans l'application hôte. La première sortie stéréo est la sortie **Master**. Cette sortie est toujours active.

À NOTER

Les échantillons qui sont routés sur une sortie désactivée dans votre application hôte sont automatiquement transmis à la sortie **Master** du plug-in.

- L'un des canaux AUX. Cette configuration permet par exemple de créer des sous-groupes.

À NOTER

Ces sorties prennent toutes en charge les effets d'insert.

Norm (utiliser la vélocité normalisée)

- Si vous travaillez avec des échantillons normalisés, veillez à désactiver ce bouton.
- Si vous utilisez des échantillons mappés en fonction de la vélocité et qui n'ont pas été normalisés, activez ce bouton. Faute de quoi, les transitions de niveaux entre les différentes couches de vélocité risquent d'être inadaptées quand vous configurez le paramètre **Vel<Lev**.

Onglet Sample

L'onglet **Sample** contient l'éditeur **Sample**. Cet onglet présente la vue Mapping et l'affichage de forme d'onde dans sa partie supérieure, et les paramètres associés à l'échantillon dans sa partie inférieure.



Barre d'outils

La barre d'outils contient plusieurs outils qui permettent d'éditer les marqueurs de l'échantillon, les marqueurs de boucle et les tranches.

Play Sample

Pour lire l'échantillon brut.

Play Selection Looped

Activez ce bouton pour lire la sélection en boucle.

Auto-Scroll

Quand ce bouton est activé, l'affichage graphique de la forme d'onde défile de sorte que le curseur reste visible pendant la lecture.

Follow Sample Playback

Activez ce bouton pour qu'un curseur de lecture apparaisse quand vous déclenchez un échantillon en MIDI.

Range Selection Tool

Cliquez avec cet outil et faites glisser le pointeur pour sélectionner un intervalle.

Zoom Tool

Quand cet outil est sélectionné, vous pouvez cliquer sur la forme d'onde pour zoomer sur l'emplacement où vous avez cliqué.

Play Tool

Lorsque cet outil est sélectionné, vous pouvez cliquer sur la forme d'onde pour lancer la lecture. L'échantillon est joué à partir de cette position jusqu'à ce que vous relâchiez le bouton de la souris.

Scrub Tool

Quand cet outil est sélectionné, vous pouvez cliquer sur l'affichage graphique de la forme d'onde et faire glisser le pointeur horizontalement pour lire les données audio. Le sens et la vitesse de lecture dépendent de la vitesse et de l'amplitude de vos déplacements avec la souris vers la gauche ou la droite par rapport à l'emplacement auquel vous avez cliqué.

Snap

Quand ce bouton est activé, les marqueurs et les positions de début et de fin de la sélection se calent sur d'autres marqueurs.

Snap to Zero Crossing

Quand ce bouton est activé, les marqueurs et les positions de début et de fin de la sélection se calent systématiquement sur les points zéro, c'est-à-dire, là où l'amplitude est nulle. Vous évitez ainsi les parasites provoqués par les brusques changements d'amplitude.

Edit Loop

Quand ce bouton est activé, l'éditeur affiche la région bouclée et non la forme d'onde initiale de l'échantillon. Vous bénéficiez ainsi d'un meilleur aperçu de la transition entre la fin de la boucle et son début, ce qui vous permet de placer les marqueurs de boucle aux meilleures positions.

À NOTER

Si le mode de bouclage (**Loop Mode**) est désactivé lorsque vous activez **Edit Loop**, il se configure automatiquement sur **Continuous** et des marqueurs de boucle sont placés au début et à la fin de l'échantillon.

Show Resulting Loop Crossfade

Activez ce bouton pour visualiser l'incidence de vos paramètres de fondu enchaîné sur l'affichage graphique de la forme d'onde. Quand ce bouton est activé, la forme d'onde obtenue est affichée en rouge.

À NOTER

Ce bouton n'a d'effet que quand l'option **Edit Loop** est activée.

Trim Sample

Permet de rogner l’échantillon, soit par rapport à la sélection, soit d’après les marqueurs de début et de fin de l’échantillon.

Normalize Sample

Permet de normaliser l’échantillon d’après le niveau de crête le plus élevé détecté dans l’échantillon et d’ajuster le gain sur un niveau prédéfini.

Normalize Level

Détermine le niveau utilisé par la fonction **Normalize Sample**.

Revert to Full Sample

Annule le rognage et restaure l’échantillon dans son entier.

À NOTER

Après avoir annulé les fonctions de rognage, veillez à replacer les marqueurs de début et de fin à leurs positions d’origine, faute de quoi ces parties ne seront pas lues.

Show Fades in Wave

Activez ce bouton pour afficher les paramètres des fondus directement sur la forme d’onde.

Show Channel Sum

Activez ce bouton pour afficher la somme des canaux gauche et droit sur l’affichage graphique de la forme d’onde.

Show Left Channel

Activez ce bouton pour afficher le canal gauche sur l’affichage graphique de la forme d’onde.

Show Right Channel

Activez ce bouton pour afficher le canal droit sur l’affichage graphique de la forme d’onde.

Preview Volume

Cliquez sur cette icône pour afficher un curseur de niveau. Maintenez le bouton de la souris et déplacez le curseur pour régler le niveau de pré-écoute des échantillons.

Output

Ce menu local vous permet de définir la sortie du plug-in sur laquelle sont transmis les signaux de l’éditeur **Sample**.

Il vous sera particulièrement utile si la sortie **Master** utilise des effets d’insert que vous ne souhaitez pas entendre pendant l’édition des échantillons.

Règle

Les graduations de la règle correspondent au format temporel choisi.

- Pour changer de format, cliquez sur la flèche située à droite de la règle et sélectionnez une option dans le menu local.

  Vous avez le choix entre les valeurs de note (Bars+Beats), les secondes (Seconds) et les échantillons (Samples).

Affichage graphique de la forme d’onde et échelle de niveau

L’affichage graphique de la forme d’onde montre l’image de l’onde de l’échantillon. À sa gauche se trouve une échelle de niveau qui indique l’amplitude des données audio.

- Pour choisir le format d'affichage du niveau (pourcentage ou décibels), cliquez sur le libellé de l'échelle de niveau (dB ou %) situé en haut et sélectionnez l'option souhaitée dans le menu local.
- Pour afficher les axes de mi-niveau, faites un clic droit dans l'affichage graphique de la forme d'onde et sélectionnez l'option correspondante dans le menu contextuel.

Section des paramètres

Velocity Start Range

Détermine l'incidence de la vélocité sur le début de l'échantillon. Déplacez le marqueur d'intervalle de début vers la droite pour que l'échantillon commence plus tard quand la vélocité est faible. À la vélocité maximale, la lecture commence au début de l'échantillon d'origine.

Key On Delay

Ce paramètre permet de retarder la lecture de la zone d'une durée ou d'une valeur de note définie.

- Pour synchroniser la durée de ce retard sur le tempo de l'application hôte, activez le bouton **Sync** et sélectionnez une valeur de note dans le menu local.
- Pour configurer la valeur de note sélectionnée en mode triolet, activez le bouton **T**.

Quand le bouton **Sync** est désactivé, le retard est exprimé en millisecondes. Quand le bouton **Sync** est activé, le retard est exprimé en valeurs de note.

Loop Mode

Ce paramètre permet de sélectionner un mode pour les boucles de sustain (maintien) et de release (relâchement).

- S'il est défini sur **No Loop** (pas de boucle), l'échantillon n'est pas lu en boucle.
- S'il est défini sur **Continuous** (continu), la boucle est lue en continu jusqu'à la fin de l'enveloppe d'amplitude.
- S'il est défini sur **Alternate** (alterner), la boucle alterne entre lecture avant et arrière, même lorsque la note est relâchée.
- S'il est défini sur **Once** (une fois), la boucle est répétée une fois.
- S'il est défini sur **Until Release** (jusqu'à relâchement), la boucle est répétée jusqu'à ce que la touche du clavier soit relâchée (boucle de sustain uniquement).
- S'il est défini sur **Alternate Until Release** (alterner jusqu'à relâchement), la boucle alterne entre lecture avant et arrière tant que la note est maintenue, puis se poursuit jusqu'à la fin de l'échantillon quand la note est relâchée (boucle de sustain uniquement).

À NOTER

Quand le **Loop Mode** est configuré sur **Alternate** ou **Alternate Until Release**, le fondu enchaîné s'applique au début et à la fin de la boucle. Tous les autres modes du menu local **Loop Mode** appliquent le fondu enchaîné à la fin de la boucle uniquement.

Reverse

Permet d'inverser l'échantillon, afin de le lire à l'envers.

Sample Start

Marqueur de début de l'échantillon.

Sample End

Marqueur de fin de l’échantillon.

Link Sample Start and End

Quand ce bouton est activé, déplacer le début de l'échantillon déplace également la fin de celui-ci, et vice versa.

Loop Start

Détermine la position à laquelle commence la boucle. Vous pouvez saisir une valeur numérique ou déplacer le marqueur de début sur l’affichage de la forme d’onde.

Loop End

Détermine la position à laquelle se termine la boucle. Vous pouvez saisir une valeur numérique ou déplacer le marqueur de fin sur l’affichage de la forme d’onde.

Link Loop Start and End

Quand ce bouton est activé, déplacer le début de la boucle déplace également la fin de celle-ci, et vice versa.

Loop Crossfade

Détermine la durée du fondu enchaîné de la boucle.

Le paramètre **Curve** détermine la courbe du fondu enchaîné, de linéaire à équipuissante.

Loop Tuning

Ce paramètre permet de définir la fréquence de la boucle en centièmes.

Detune

Permet d’accorder l’échantillon de +/- 1 200 centièmes.

Gain

Détermine le niveau de l’échantillon.

À NOTER

Avec la fonction **Normalize**, ce paramètre est configuré automatiquement.

Pan

Détermine la position de l’échantillon dans le champ panoramique.

Paramètres AudioWarp

La section **AudioWarp** permet de modifier la durée et les formants de vos échantillons.

À NOTER

La fonctionnalité AudioWarp n’est pas disponible quand la qualité de lecture est configurée sur **Vintage** ou sur **Turntable** dans l’onglet **Main**.

Mode

Ce menu local permet de sélectionner le mode utilisé par les fonctions AudioWarp.

- Le mode **Solo** offre des paramètres de modification de la durée et des formants. Il est destiné aux boucles ou échantillons de voix ou d’instruments en solo.
- Le mode **Music** offre des paramètres de modification de la durée. Ce mode convient mieux aux données audio complexes, telles que les boucles de batterie ou les échantillons de musique mixée. Il requiert bien plus de puissance de calcul que le mode Solo. Il faut noter que plus vous étirez/

réduisez la durée d'un échantillon, plus la charge imposée au processeur est importante.

- Sélectionnez **Off** pour désactiver les fonctions AudioWarp.

Sync Mode

Les modes de synchronisation (**Sync**) permettent d'aligner la vitesse de lecture de l'échantillon sur le tempo de l'application hôte.

- Quand ce bouton est configuré sur **Off**, vous pouvez définir manuellement la vitesse de lecture en pourcentages.
- Sur **Tempo**, la vitesse de lecture est calculée à partir du rapport entre le tempo d'origine de l'échantillon et le tempo de l'application hôte.
- Sur **Beats**, la vitesse de lecture est calculée à partir de la longueur des temps du rythme, du nombre de temps qu'il contient et du tempo de l'application hôte.

À NOTER

Pour que les modes **Sync** fonctionnent convenablement, il est essentiel que la boucle de l'échantillon soit correctement configurée. En mode Tempo, le tempo d'origine doit être défini avec autant de précision que possible.

Speed

Ce paramètre permet de régler la vitesse de lecture de l'échantillon en pourcentage. Vous pouvez accélérer le tempo jusqu'à 800 %. En mode Music, la vitesse de lecture ne peut pas être réduite en deçà de 12,5 %. Les valeurs inférieures à ce minimum n'ont aucun effet.

Original BPM

Quand le mode **Sync** est défini sur **Tempo**, vous pouvez saisir le tempo d'origine de l'échantillon en battements par minute (BPM). Groove Agent SE aligne alors la vitesse de lecture de l'échantillon sur le tempo de l'application hôte.

À NOTER

Quand vous chargez un échantillon dont l'en-tête de fichier contient des informations de tempos, ces dernières sont utilisées configurer le paramètre **Original Tempo**. Quand l'échantillon ne contient pas d'informations de tempo, la valeur est estimée. Vous pouvez modifier manuellement les valeurs de ce paramètre.

Note Length et Number of Beats

Quand le mode **Sync** est paramétré sur **Beats**, Groove Agent SE se base sur la longueur de note (Note Length) et le nombre de temps (Number of Beats) que vous avez définis pour calculer le tempo de l'échantillon. Par exemple, si l'échantillon est une boucle de batterie d'une durée de quatre noires, configurez **Note** sur 1/4 et **Beats** sur 4. Groove Agent SE aligne alors la vitesse de lecture de l'échantillon sur le tempo de l'application hôte.

À NOTER

Quand vous chargez un échantillon dont l'en-tête de fichier contient des informations de tempos, ces dernières sont utilisées configurer les paramètres **Note Length** et **Number of Beats**. Quand l'échantillon ne contient pas d'informations de tempo, les valeurs sont estimées. Vous pouvez modifier manuellement les valeurs de ce paramètre.

Formant (uniquement en mode Solo)

Détermine l'ampleur de la modification des formants.

Marqueurs

Différents marqueurs sont à votre disposition pour situer les positions importantes au sein d'un échantillon.

Sample Start

Détermine la position à laquelle démarre la lecture de l'échantillon. Les données audio situées avant ce marqueur sont ignorées.

Sample End

Définit l'endroit où s'arrête la lecture de l'échantillon. Les données audio situées après ce marqueur sont ignorées.

Loop Start

Détermine la position de début de la boucle.

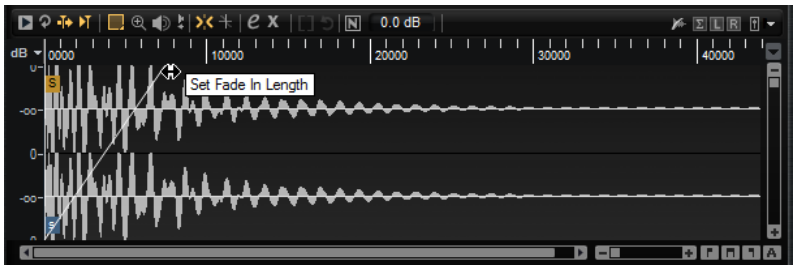
Loop End

Détermine la position de fin de la boucle.

Velocity Start Range

Détermine la phase d'attaque d'un échantillon. Cette phase peut être utilisée pour moduler le début de l'échantillon en fonction de la vélocité.

Création de fondus



- Pour créer des fondus, faites glisser les poignées de fondu sur l'affichage de forme d'onde de l'onglet **Sample** ou définissez les durées des fondus d'entrée et de sortie dans l'onglet **Slice** (si vous avez créé des tranches à partir de données audio).
- Pour ajuster la courbure du fondu, faites glisser la ligne de fondu vers le haut ou le bas sur l'affichage graphique. Pour réinitialiser la courbe du fondu à l'état de ligne, maintenez la touche **Ctrl/Cmd** enfoncée et cliquez sur la ligne de fondu.

À NOTER

Les fondus ont une incidence directe sur la lecture de l'échantillon. Ils ne font pas partie de l'enveloppe d'amplification.

Zoom

- Pour zoomer/dézoomer sur les axes de temps et de niveau, servez-vous des curseurs de zoom horizontal et vertical.



Curseur de zoom vertical

- Les trois boutons situés à droite du curseur de zoom horizontal vous permettent de zoomer sur le début de l'intervalle, sur sa fin, ou de l'afficher en entier.



Selon l'opération réalisée, ces options s'appliquent à l'échantillon, à la sélection ou à une boucle. Cliquez plusieurs fois pour augmenter le niveau de zoom.

- Pour alterner entre l'affichage de tout l'intervalle et la configuration de zoom précédente, cliquez sur le bouton **A** situé à droite du curseur de zoom horizontal.
- Pour zoomer/dézoomer sur le curseur de lecture, appuyez sur **G** et **H**.
- Pour zoomer/dézoomer sur l'endroit où vous avez cliqué, faites glisser la règle.
- Servez-vous des options du sous-menu **Zoom**, dans le menu contextuel.

View Range

Il est possible de définir l'intervalle de la forme d'onde qui doit s'afficher quand vous passez d'un échantillon à un autre.

Les options permettant de configurer cet intervalle se trouvent dans le sous-menu **View Range** du menu contextuel de l'affichage graphique de la forme d'onde.

Auto

Reprend l'intervalle visible de l'échantillon précédent.

Last

L'intervalle visible est conservé individuellement pour chaque échantillon. Quand vous resélectionnez un échantillon, son intervalle affiché est rétabli.

Full

L'échantillon est affiché dans son intégralité.

Sample

Affiche l'intervalle entre les marqueurs de début et de fin de l'échantillon.

Sample Start

Affiche le marqueur de début de l'échantillon d'après le facteur de zoom configuré.

Sample Start Range

Affiche le marqueur d'intervalle de début de l'échantillon d'après le facteur de zoom configuré.

Sample End

Affiche le marqueur de fin de l'échantillon d'après le facteur de zoom configuré.

Loop

La boucle est affichée dans son intégralité.

Loop Start

Affiche le marqueur de début de boucle d'après le facteur de zoom configuré.

Loop End

Affiche le marqueur de fin de boucle d'après le facteur de zoom configuré.

Écoute des échantillons

Vous pouvez lire les échantillons à l'aide de l'icône d'écoute (**Play Sample**) de la barre d'outils.

Les règles suivantes s'appliquent :

- Si vous n'avez rien sélectionné, l'échantillon est lu en intégralité.
- Si vous avez sélectionné une partie de l'échantillon, c'est cette partie qui est lue.
- Quand l'icône **Edit Loop** (boucle d'édition) est activée, la lecture se répète jusqu'à ce que vous désactiviez la fonction d'écoute.

Sélectionner des données

- Pour faire une sélection, faites glisser l'outil **Range Selection**.

À NOTER

Quand l'option **Snap to Zero Crossing** (caler sur les points zéro) est activée, le début et la fin de la sélection sont systématiquement calés sur des points zéro.

- Pour redimensionner une sélection, faites glisser sa bordure gauche ou droite, ou faites un **Maj**-clic à l'endroit où vous souhaitez que commence ou se termine la sélection.
- Pour déplacer une sélection, placez le pointeur de la souris à l'intérieur de la sélection et faites-la glisser.

Édition des sélections

Les sélections réalisées dans l'éditeur **Sample** peuvent être modifiées.

- Pour définir le début et la fin de l'échantillon à partir d'une sélection, cliquez avec le bouton droit de la souris dans l'éditeur **Sample** et choisissez **Selection** > **Set Sample Start/End to Selection**.
- Pour lire une sélection en boucle, faites un clic droit dans l'éditeur **Sample** et choisissez **Selection** > **Set Loop to Selection**, la **Selection**.
- Pour assigner une portion d'un échantillon à un autre pad, positionnez le pointeur de la souris dans la sélection, cliquez et faites glisser vers un nouveau pad.

  Seule la partie sélectionnée de l'échantillon est assignée au pad.

  À NOTER

  La partie de l'échantillon assignée au nouveau pad fait toujours référence à l'échantillon d'origine, ce qui signifie qu'aucun nouvel échantillon n'a été créé sur le disque.

Normalisation des échantillons

La fonction **Normalize** détecte le niveau de crête le plus élevé au sein de l'échantillon et ajuste le gain sur un niveau prédéfini.

PROCÉDER AINSI

1. Dans le champ **Normalize Level** (niveau de normalisation) de la barre d'outils, définissez le niveau auquel vous souhaitez normaliser l'échantillon.
2. Cliquez sur **Normalize Sample** (normaliser l'échantillon) dans la barre d'outils, ou faites un clic droit sur l'échantillon et sélectionnez **Normalize Sample** dans le sous-menu **Sample** du menu contextuel.

RÉSULTAT

Le paramètre **Gain** de l'échantillon est ajusté sur le niveau de normalisation (**Normalize**) prédéfini. L'amplitude de la forme d'onde dans l'éditeur **Sample** change en conséquence.

À NOTER

Quand vous modifiez le gain d'un échantillon, l'amplitude de la forme d'onde dans l'éditeur **Sample** change en conséquence. Cette opération peut être confondue avec un ajustement sur le zoom vertical de la forme d'onde. Pour un aperçu plus fidèle, réglez le zoom vertical au minimum avant de modifier le gain.

Pour lire l'échantillon à son niveau d'origine, réglez le paramètre **Gain** sur 0.0 dB.

Rognage des échantillons

Dans l'éditeur **Sample**, vous pouvez rogner les échantillons en fonction des marqueurs de début et de fin ou d'après la sélection.

- Pour rogner l'échantillon par rapport aux marqueurs de début et de fin, positionnez ceux-ci à votre convenance, puis cliquez sur le bouton **Trim** dans la barre d'outils.
- Pour rogner l'échantillon par rapport à la sélection, sélectionnez un intervalle et cliquez sur le bouton **Trim** dans la barre d'outils.

À NOTER

Les fonctions de rognage sont également accessibles à partir du menu contextuel de l'éditeur **Sample**.

Il est possible d'annuler toutes les opérations de rognage.

- Pour annuler une opération de rognage, cliquez sur le bouton **Revert to Full Sample** (revenir à l'échantillon dans son entier) dans la barre d'outils ou faites un clic droit sur l'échantillon et sélectionnez **Revert to Full Sample** dans le menu contextuel.

  À NOTER

  Après avoir annulé les fonctions de rognage, veillez à replacer les marqueurs de début et de fin à leurs positions d'origine, faute de quoi ces parties ne seront pas lues.

Onglet Slice

L'onglet **Slice** permet de trancher des boucles audio et de mapper automatiquement les tranches sur des pads d'instrument. Dans le cadre de ce processus, une piste MIDI est créée et associée au premier pad de pattern vide.



Après avoir tranché une boucle, vous pouvez la lire entièrement via le pad de pattern ou déclencher les tranches individuellement à l'aide des pads d'instrument.

Barre d'outils

La barre d'outils de cet onglet a plusieurs outils en commun avec celle de l'onglet **Sample**. Vous disposez en outre des outils suivants :

Play Slice

Activez **Play Slice** pour lire les tranches quand vous cliquez dessus.

Lock Slices

Activez **Lock Slices** pour interdire le déplacement des marqueurs de tranche. Les marqueurs des tranches verrouillés prennent la couleur rouge.

Jump to Previous/Next Slice

Cliquez sur les boutons fléchés pour passer à la tranche suivante/précédente.

BPM

Indique le tempo de la boucle tel qu'il a été extrait du fichier de l'échantillon, ou calculé d'après la longueur de l'échantillon.

Vous pouvez modifier manuellement cette valeur.

Bars/Beats

Indique en mesures et en temps la longueur de l'échantillon détectée par l'outil de détection automatique du tempo. Vous pouvez modifier manuellement cette valeur, qui a une incidence sur la grille et le tempo.

Section des paramètres

Create/Remove Slices

Cliquez sur ce bouton pour créer des tranches à partir de la boucle sélectionnée. Si des tranches ont déjà été créées, cliquez sur ce bouton pour les supprimer.

Mode de détection des tranches

L'outil de détection des tranches place automatiquement les marqueurs de tranche sur la forme d'onde de l'échantillon. Voici les modes disponibles pour la détection des tranches :

- Le mode **Transient** vous permet de définir le niveau minimum que doit atteindre un transitoire pour qu'un marqueur de tranche soit créé.
- Le mode **Grid** place les marqueurs de tranche par rapport à une grille de temps musicaux.

  Vous pouvez combiner les modes **Transient** et **Grid** pour détecter des tranches qui remplissent les deux conditions.
- En mode **Manual**, les tranches ne sont pas détectées de façon automatique. Vous pouvez alors ajouter et supprimer manuellement des tranches en faisant un **Alt**-clic sur la forme d'onde.

Threshold

Détermine le niveau minimum que doit atteindre un transitoire pour être détecté en tant que début d'une tranche.

Min Length

Détermine la longueur minimale des tranches. Ce paramètre vous permet d'éviter que des tranches trop courtes soient créées.

Grid Catch

En mode **Transient+Grid**, cette commande vous permet de définir la distance par rapport à la grille à partir de laquelle un marqueur est créé.

Fade In/Out

Détermine la durée des fondus d'entrée et de sortie pour toutes les tranches de la boucle.

Icône d'exportation MIDI

Vous pouvez exporter la phrase MIDI en faisant glisser cette icône sur une piste MIDI de votre application hôte.

Trancher une boucle

CONDITION PRÉALABLE

Pour trancher une boucle, il est préférable de commencer avec un kit vide.

À NOTER

Le nombre maximum de tranches pouvant être créées est de 128. Par conséquent, il est recommandé de commencer sur un pad assigné à une note basse, afin de disposer d'un nombre suffisant de pads vides.

PROCÉDER AINSI

1. Faites glisser la boucle audio sur le pad d'instrument avec lequel vous souhaitez commencer.
2. Ouvrez l'onglet **Slice** et cliquez sur **Create Slices** (créer des tranches).

   Quand le nombre de tranches dépasse le nombre de pads disponibles, les tranches ne sont pas toutes mappées sur des pads d'instrument. Les tranches non mappées apparaissent en rouge dans l'affichage graphique de la forme d'onde. Le cas échéant, la boucle n'est jouée que sur la durée des tranches mappées.
3. Configurez les paramètres de l'onglet **Slice** de manière à obtenir un ensemble de tranches satisfaisant.

   Toutes les modifications donnant lieu à une augmentation ou une diminution du nombre de tranches engendrent la création ou la suppression de tranches sur les pads.

Ajout et suppression de tranches

- Pour ajouter un marqueur de tranche, faites un **Alt**-clic dans l'éditeur.
- Pour supprimer un marqueur de tranche, faites un **Alt**-clic dessus.

À NOTER

Le nombre de tranches pouvant être créées est limité au nombre de pads d'instrument vides.

Importation et exportation de fichiers

Importation de fichiers MPC et GAK

Vous pouvez importer dans Groove Agent SE des fichiers AKAI MPC 500 et MPC 1000, ainsi que des fichiers GAK créés avec Groove Agent ONE.

Voici comment vous pouvez importer les fichiers :

- Faites glisser un fichier depuis le Explorateur de fichiers/Finder macOS sur l'un des slots de la section des slots de kits ou sur le nom du kit dans le rack de kits.
- Dans le menu contextuel du kit, sélectionnez **Import**, sélectionnez le fichier dans la boîte de dialogue, puis cliquez sur **OK**.

À NOTER

Quand vous importez des fichiers GAK, vous êtes invité à définir le dossier dans lequel doivent être enregistrés les fichiers inclus.

Importation de fichiers REX et de boucles tranchées

Vous pouvez importer des fichiers REX et des conteneurs de données audio tranchées de Cubase/Nuendo dans Groove Agent SE.

- Pour importer un fichier REX ou un conteneur de données audio tranchées dans Groove Agent SE, faites-le glisser sur un pad vide.

  Les tranches sont automatiquement réparties sur les différents pads et une phrase MIDI est créée et assignée au premier pad de pattern vide.

Une fois le fichier importé, vous pouvez déclencher les tranches à l'aide des pads d'instrument, ou lire toute la boucle en déclenchant le pad de pattern.

Les fichiers REX et les conteneurs de données audio tranchées qui sont importés sont traités de la même manière que les boucles audio tranchées dans Groove Agent SE.

Les pads qui font partie d'une boucle tranchée comportent une icône de boucle. Cette icône de boucle est plus grande sur le pad qui contient la première tranche.

À NOTER

Quand il n'y a pas suffisamment de pads disponibles pour recevoir toutes les tranches, les tranches qui n'ont pas pu être ajoutées sont affichées en rouge sur la page d'édition des tranches. Vous pouvez déplacer les pads en glisser-déplacer pour libérer les pads nécessaires. Dès qu'il y a suffisamment de pads disponibles, les tranches qui n'avaient pas pu être mappées sont automatiquement ajoutées.

À NOTER

Quand vous importez un fichier REX, le **Slice Mode** de l'éditeur de tranches se configure automatiquement sur **Manual**, afin de préserver les marqueurs de tranche définis dans le fichier REX. Notez toutefois que, dans certains cas, les tranches enregistrées dans un fichier REX ne correspondent pas à une boucle audio exploitable.

Exporter un kit et ses échantillons

Les kits de Groove Agent SE peuvent être exportés avec leurs échantillons.

PROCÉDER AINSI

1. Faites un clic droit sur le kit dans la barre des kits et sélectionnez **Export Kit with Samples** (exporter le kit avec les échantillons) dans le menu contextuel.
2. Dans la boîte de dialogue, définissez un emplacement et un nom pour le fichier.

RÉSULTAT

Le fichier de kit est créé. Il est accompagné d'un dossier contenant les échantillons associés.

À NOTER

Les échantillons qui font partie des contenus d'usine protégés ne peuvent pas être exportés.

Recherche des échantillons manquants

Il peut arriver que des programmes ne parviennent pas à retrouver les échantillons qu'ils utilisent. C'est par exemple le cas quand les échantillons référencés se trouvent sur un autre lecteur ou sur un lecteur dont le nom a été modifié. Ce problème peut également se déclarer si le programme a été créé sur un autre ordinateur.

Le cas échéant, la boîte de dialogue **Find Missing Sample** (détecter les échantillons manquants) apparaît. Elle offre une liste des échantillons manquants et vous fournit certaines informations sur leur format, leur taille et leur date de création. Cette liste regroupe les échantillons par sous-dossiers.

Saisie d'un chemin de recherche

Dans la boîte de dialogue **Find Missing Sample**, sous la liste des échantillons manquants, vous pouvez saisir le chemin d'accès dans lequel les échantillons manquants seront recherchés.

À NOTER

Tous les sous-dossiers doivent être analysés avant que les résultats s'affichent, ce qui signifie que la recherche peut prendre longtemps si vous la lancez sur tout un disque.

Lancement de la recherche

Une fois le chemin de recherche défini, cliquez sur le bouton **Start Search** (lancer la recherche) pour lancer le processus de recherche.

Si le logiciel ne détecte qu'un seul résultat pour chaque échantillon manquant, le chemin d'accès est automatiquement corrigé dans le programme et l'échantillon disparaît de la liste **Missing Files** (fichiers manquants). Une fois tous les échantillons détectés, la boîte de dialogue se ferme automatiquement.

Résultats multiples

Quand des fichiers d'échantillons portant le même nom sont détectés à plus d'un emplacement, la liste **Found File** (fichiers détectés) apparaît sous la liste **Missing File**. Cette liste regroupe les échantillons disponibles, ainsi que leurs emplacements.

- Dans la liste **Found Files**, double-cliquez sur un échantillon ou un dossier afin d'utiliser le même emplacement pour la recherche des autres fichiers manquants.

  Chaque échantillon ou dossier ainsi retrouvé disparaît automatiquement de la liste **Missing Files**.

La boîte de dialogue se referme une fois tous les échantillons retrouvés.

Chemins d'accès favoris

Si un chemin d'accès peut servir pour les prochaines recherches, vous pouvez l'ajouter à la liste des chemins de recherche. La prochaine fois que la boîte de dialogue s'ouvrira, vous pourrez choisir un ou plusieurs chemins d'accès prédéfinis à inclure dans le processus de recherche.

- Pour ajouter un chemin d'accès, cliquez sur le signe **+**.

Options de recherche

Par défaut, Groove Agent SE recherche les échantillons qui portent les mêmes noms que les fichiers manquants, mais également ceux dont les durées, les tailles et les formats correspondent. Un échantillon est considéré comme « détecté » uniquement si toutes ces informations sont identiques. Vous pouvez néanmoins exclure ces informations en activant les options **Ignore File Time and Size** (ignorer la durée et la taille) et **Ignore Audio Format and Length** (ignorer le format audio et la durée).

Acoustic Agent SE

Acoustic Agent SE est une batterie acoustique virtuelle de nouvelle génération qui intègre des échantillons de qualité exceptionnelle et un séquenceur qui vous aidera à composer les accompagnements parfaits pour vos morceaux.

Le lecteur de styles vous donne accès à des grooves issus de nombreux genres musicaux (Blues, Punk, Hip-Hop, Indie Rock, etc.), ce qui est idéal pour composer dans les musiques actuelles. Avec le lecteur de styles, vous bénéficiez d'une maîtrise parfaite de l'intensité et de la complexité de vos parties de batterie. Pour les paramètres sonores, la console de mixage **Agent** offre tous les outils nécessaires.

Acoustic Agent SE Édition du son

La page **Edit** des pads d'instrument permet de configurer le son des kits.



- Pour ouvrir la page **Edit**, cliquez sur le bouton **Edit** situé dans la partie supérieure de l'interface du plug-in.
- Pour afficher les paramètres d'un élément de batterie, cliquez dessus. Selon la configuration du bouton **Mute Instrument Trigger on Editor** situé dans le coin supérieur droit de la page **Edit**, il se peut que ceci déclenche également la pré-écoute de l'instrument.
- Quand un élément de batterie est déclenché, il prend une couleur plus sombre.

Verrouillage des couleurs de pads

Le verrouillage des paramètres de couleur des pads permet de passer d'un kit à l'autre sans perdre les couleurs configurées.

PROCÉDER AINSI

- Pour verrouiller les paramètres de couleur des pads, activez **Lock Pad Colors** sous les pads.

Pré-écoute des instruments

Vous pouvez choisir sur la page **Edit** de lancer la pré-écoute quand un instrument est sélectionné ou d'afficher uniquement les paramètres sonores.

- Pour que la pré-écoute de l'instrument se déclenche quand vous cliquez dessus, désactivez le bouton **Mute Instrument Trigger on Editor** situé dans le coin supérieur droit de la page **Edit**.

  Les instruments qui intègrent plusieurs articulations jouent l'articulation standard. Par exemple, une caisse claire peut être jouée ouverte (Open), en Rimshot ou en Sidestick. C'est l'articulation ouverte qui est lue pour la pré-écoute. Pour déclencher les autres articulations, servez-vous des pads d'instrument.
- Pour désactiver la pré-écoute des instruments sur lesquels vous cliquez et afficher uniquement leurs paramètres, activez l'option **Mute Instrument Trigger on Editor**.

Paramètres sonores

Quand vous cliquez sur un instrument sur la page **Edit**, les paramètres sonores apparaissent en bas de l'interface. Chaque instrument possède des paramètres spécifiques.

Groove Agent SE offre différents ensembles de contenus. Ces ensembles associent des instruments à percussion avec différents paramètres et canaux de console.

Studio Kit SE



Grosses caisses

Room Level

Permet de régler le niveau du micro d'ambiance.

Overhead Level

Permet de régler le niveau du micro overhead.

Bleed

Permet de régler le niveau du son de grosse caisse capté par le micro inférieur de la caisse claire.

Tune

Permet de régler la hauteur.

Attack

Permet de régler le temps d'attaque de l'enveloppe d'amplification.

Hold

Permet de régler le temps de maintien de l'enveloppe d'amplification. Réglez ce contrôle tout à droite si vous souhaitez entendre l'échantillon dans son entier.

Decay

Permet de régler le temps de déclin de l'enveloppe d'amplification.

Caisses claires

Room Level

Permet de régler le niveau du micro d'ambiance.

Overhead Level

Permet de régler le niveau du micro overhead.

Master Bleed

Permet de régler le niveau des sons de grosse caisse et de toms captés par le micro inférieur de la caisse claire. Cette commande contrôle l'atténuation des échantillons enregistrés par le micro inférieur de la caisse claire, lesquels intègrent à la fois des sons de grosse caisse et de toms.

Tune

Permet de régler la hauteur.

Attack

Permet de régler le temps d'attaque de l'enveloppe d'amplification.

Hold

Permet de régler le temps de maintien de l'enveloppe d'amplification. Réglez ce contrôle tout à droite si vous souhaitez entendre l'échantillon dans son entier.

Decay

Permet de régler le temps de déclin de l'enveloppe d'amplification.

Toms

Room Level

Permet de régler le niveau du micro d'ambiance.

Overhead Level

Permet de régler le niveau du micro overhead.

Bleed

Permet de régler le niveau des sons de toms captés par le micro inférieur de la caisse claire.

Tune

Permet de régler la hauteur.

Attack

Permet de régler le temps d'attaque de l'enveloppe d'amplification.

Hold

Permet de régler le temps de maintien de l'enveloppe d'amplification. Réglez ce contrôle tout à droite si vous souhaitez entendre l'échantillon dans son entier.

Decay

Permet de régler le temps de déclin de l'enveloppe d'amplification.

Cowbell

Room Level

Permet de régler le niveau du micro d'ambiance.

Overhead Level

Permet de régler le niveau du micro overhead.

Tune

Permet de régler la hauteur.

Attack

Permet de régler le temps d'attaque de l'enveloppe d'amplification.

Hold

Permet de régler le temps de maintien de l'enveloppe d'amplification. Réglez ce contrôle tout à droite si vous souhaitez entendre l'échantillon dans son entier.

Decay

Permet de régler le temps de déclin de l'enveloppe d'amplification.

Tambourine

Room Level

Permet de régler le niveau du micro d'ambiance.

Overhead Level

Permet de régler le niveau du micro overhead.

Attack

Permet de régler le temps d'attaque de l'enveloppe d'amplification.

Hold

Permet de régler le temps de maintien de l'enveloppe d'amplification. Réglez ce contrôle tout à droite si vous souhaitez entendre l'échantillon dans son entier.

Decay

Permet de régler le temps de déclin de l'enveloppe d'amplification.

Claps

Room Level

Permet de régler le niveau du micro d'ambiance.

Attack

Permet de régler le temps d'attaque de l'enveloppe d'amplification.

Hold

Permet de régler le temps de maintien de l'enveloppe d'amplification. Réglez ce contrôle tout à droite si vous souhaitez entendre l'échantillon dans son entier.

Decay

Permet de régler le temps de déclin de l'enveloppe d'amplification.

Single, Small Group, Large Group

Permet de déterminer si la touche D#1 doit déclencher un clap unique, les claps de plusieurs personnes ou les claps d'un groupe important.

Cymbales crash A/B, cymbale splash, cymbale chinoise

Room Level

Permet de régler le niveau du micro d'ambiance.

Overhead Level

Permet de régler le niveau du micro overhead.

Choke On/Off

Pour interrompre la résonance d'une cymbale, on l'attrape avec la main après l'avoir frappée afin d'étouffer le son. Quand le paramètre **Choke** est activé, vous pouvez étouffer une cymbale au moyen d'événements poly pressure, aftertouch ou note-off.

Choke Controller

Permet de définir quel événement MIDI déclenchera l'étouffement de la cymbale.

- **Note-off** : pour jouer la cymbale, appuyez sur la touche correspondante et maintenez là enfoncée. La cymbale est étouffée quand vous relâchez la touche.
- **Aftertouch** : pour jouer la cymbale, déclenchez la note correspondante. Pour l'étouffer, transmettez un événement aftertouch d'une valeur supérieure à 64.
- **Poly Pressure** : pour jouer la cymbale, déclenchez la note correspondante. Pour l'étouffer, transmettez un événement poly pressure d'une valeur supérieure à 64.

Ride Cymbal

Vous pouvez jouer la cymbale ride en frappant la cloche avec le col de la baguette, le corps avec l'olive ou encore la tranche de la cymbale si vous souhaitez obtenir un son de crash.

Room Level

Permet de régler le niveau du micro d'ambiance.

Overhead Level

Permet de régler le niveau du micro overhead.

Bow

Permet de régler le niveau de l'articulation **Bow** (corps de la cymbale), laquelle est déclenchée par la touche D#2.

Bell

Permet de régler le niveau de l'articulation **Bell** (cloche de la cymbale), laquelle est déclenchée par la touche F2.

Edge

Permet de régler le niveau de l'articulation **Edge** (tranche de la cymbale), laquelle est déclenchée par la touche B2.

Hihat



Controller Filter

Les contrôleurs MIDI #1 (molette de modulation) et MIDI #4 (contrôleur de pied) permettent de contrôler le niveau d'ouverture de la charleston quand celle-ci est jouée fermée (note A#1) et sur la tranche (note A#0). Servez-vous de ces boutons pour filtrer les données MIDI transmises par les contrôleurs #1 et #4.

Par exemple, vous pouvez activer **MW** pour ignorer les messages du contrôleur MIDI #1 transmis par votre clavier MIDI.

Room Level

Permet de régler le niveau du micro d'ambiance.

Overhead Level

Permet de régler le niveau du micro overhead.

Shank, Tip, Foot

Vous pouvez jouer la charleston (hihat) en frappant sa tranche avec le col de la baguette (shank) ou en frappant le corps de la cymbale avec l'olive (tip). Quand vous fermez la charleston, elle émet encore un autre son qu'on appelle le pied (foot). Vous pouvez régler le son de chacune de ces articulations.

- **Shank** détermine le niveau de l'articulation de frappe de la tranche, laquelle est déclenchée par les touches F#0 et A#0.
- **Tip** détermine le niveau de l'articulation de frappe avec l'olive, laquelle est déclenchée par les touches F#1 et A#1.
- **Foot** détermine le niveau des articulations de pied et de pédale, lesquelles sont déclenchées par les touches G#0/G#1 (pied) et A0/A-1 (pédale).

Hihat Open Min/Max

Ces commandes déterminent les ouvertures minimale et maximale de la charleston quand celle-ci est jouée avec les contrôleurs correspondants.

The Kit SE



Grosse caisse

Room Level

Permet de régler le niveau du micro d'ambiance.

Overhead Level

Permet de régler le niveau du micro overhead.

Tune

Permet de régler la hauteur.

Attack

Permet de régler le temps d'attaque de l'enveloppe d'amplification.

Hold

Permet de régler le temps de maintien de l'enveloppe d'amplification. Réglez ce contrôle tout à droite si vous souhaitez entendre l'échantillon dans son entier.

Decay

Permet de régler le temps de déclin de l'enveloppe d'amplification.

Caisse claire

Room Level

Permet de régler le niveau du micro d'ambiance.

Overhead Level

Permet de régler le niveau du micro overhead.

Tune

Permet de régler la hauteur.

Attack

Permet de régler le temps d'attaque de l'enveloppe d'amplification.

Hold

Permet de régler le temps de maintien de l'enveloppe d'amplification. Réglez ce contrôle tout à droite si vous souhaitez entendre l'échantillon dans son entier.

Decay

Permet de régler le temps de déclin de l'enveloppe d'amplification.

Toms

Room Level

Permet de régler le niveau du micro d'ambiance.

Overhead Level

Permet de régler le niveau du micro overhead.

Tune

Permet de régler la hauteur.

Attack

Permet de régler le temps d'attaque de l'enveloppe d'amplification.

Hold

Permet de régler le temps de maintien de l'enveloppe d'amplification. Réglez ce contrôle tout à droite si vous souhaitez entendre l'échantillon dans son entier.

Decay

Permet de régler le temps de déclin de l'enveloppe d'amplification.

Cymbales crash, cymbale splash, cymbale chinoise

Room Level

Permet de régler le niveau du micro d'ambiance.

Overhead Level

Permet de régler le niveau du micro overhead.

Choke On/Off

Pour interrompre la résonance d'une cymbale, on l'attrape avec la main après l'avoir frappée afin d'étouffer le son. Quand le paramètre **Choke** est activé, vous pouvez étouffer une cymbale au moyen d'événements poly pressure, aftertouch ou note-off.

Choke Controller

Permet de définir quel événement MIDI déclenchera l'étouffement de la cymbale.

- **Note-off** : pour jouer la cymbale, appuyez sur la touche correspondante et maintenez là enfoncée. La cymbale est étouffée quand vous relâchez la touche.
- **Aftertouch** : pour jouer la cymbale, déclenchez la note correspondante. Pour l'étouffer, transmettez un événement aftertouch d'une valeur supérieure à 64.
- **Poly Pressure** : pour jouer la cymbale, déclenchez la note correspondante. Pour l'étouffer, transmettez un événement poly pressure d'une valeur supérieure à 64.

Cymbales Ride

Vous pouvez jouer les cymbales Ride en frappant la cloche avec le col de la baguette, le corps avec l'olive ou encore la tranche de la cymbale si vous souhaitez obtenir un son de crash.

Room Level

Permet de régler le niveau du micro d'ambiance.

Overhead Level

Permet de régler le niveau du micro overhead.

Bow

Permet de régler le niveau de l'articulation **Bow** (corps de la cymbale), laquelle est déclenchée par la touche D#2.

Bell

Permet de régler le niveau de l'articulation **Bell** (cloche de la cymbale), laquelle est déclenchée par la touche F2.

Edge

Permet de régler le niveau de l'articulation **Edge** (tranche de la cymbale), laquelle est déclenchée par la touche B2.

Hihat



Room Level

Permet de régler le niveau du micro d'ambiance.

Overhead Level

Permet de régler le niveau du micro overhead.

Shank, Tip, Foot

Vous pouvez jouer la charleston (hihat) en frappant sa tranche avec le col de la baguette (shank) ou en frappant le corps de la cymbale avec l'olive (tip). Quand vous fermez la charleston, elle émet encore un autre son qu'on appelle le pied (foot). Vous pouvez régler le son de chacune de ces articulations.

- **Shank** détermine le niveau de l'articulation de frappe de la tranche, laquelle est déclenchée par les touches F#0 et A#0.
- **Tip** détermine le niveau de l'articulation de frappe avec l'olive, laquelle est déclenchée par les touches F#1 et A#1.
- **Foot** détermine le niveau des articulations de pied et de pédale, lesquelles sont déclenchées par les touches G#0/G#1 (pied) et A0/A-1 (pédale).

Controller Filter

Les contrôleurs MIDI #1 (molette de modulation) et MIDI #4 (contrôleur de pied) permettent de contrôler le niveau d'ouverture de la charleston quand celle-ci est jouée fermée (note A#1) et sur la tranche (note A#0). Servez-vous de ces boutons pour filtrer les données MIDI transmises par les contrôleurs #1 et #4.

Par exemple, vous pouvez activer **MW** pour ignorer les messages du contrôleur MIDI #1 transmis par votre clavier MIDI.

Hihat Open Min/Max

Ces commandes déterminent les ouvertures minimale et maximale de la charleston quand celle-ci est jouée avec les contrôleurs correspondants.

Mixage et Utilisation des effets

Les opérations de mixage s'effectuent sur la page **Mixer**.

Chaque agent est muni de sa propre console de mixage **Agent**. En outre, les console **AUX**, **Kit** et **Master** sont disponibles. L'ordre des onglets de la console correspond au parcours du signal.

Console de mixage Beat Agent SE

La console de mixage **Agent** de Beat Agent SE offre 16 bus.

Vous pouvez accéder aux bus à partir des boutons numérotés qui se trouvent en haut. Cliquez sur les boutons **1**, **2**, **3** ou **4** pour afficher respectivement les bus 1 à 4, 5 à 8, 9 à 12 et 13 à 16.

Par défaut, la sortie des bus de la console **Agent** est routée vers le mixage **Kit**, mais vous pouvez également assigner les bus aux sorties du plug-in.



Dans le coin supérieur droit de la console **Agent**, vous trouverez des boutons **Mute** et **Solo** globaux.

- Pour réinitialiser tous les boutons **Mute** de la console **Agent**, cliquez sur le bouton **Mute** global.
- Pour réinitialiser tous les boutons **Solo** de la console **Agent**, cliquez sur le bouton **Solo** global.

Paramètres des canaux



Les tranches de canaux offrent les paramètres suivants :

Level

Permet de régler le volume du canal.

Pan

Détermine la position du son dans le champ panoramique.

Mute

Permet de réduire le canal au silence.

Solo

Permet d'écouter le canal en solo et de rendre muets les autres canaux. Il est possible d'activer le solo sur plusieurs canaux à la fois.

Niveau de crête

Indique le niveau le plus élevé atteint sur le bus.

- Pour réinitialiser le niveau de crête, cliquez sur la zone de texte.

Slots d'effets d'insert

Vous pouvez utiliser les slots à droite de la tranche pour ajouter des effets d'insert au bus.

Nom du bus

En bas de chaque tranche de canal, vous pouvez voir le nom du bus.

- Pour renommer un bus, double-cliquez sur son nom et saisissez un nouveau nom.

Console de mixage Acoustic Agent SE

La console de mixage **Agent** pour les kits Acoustic Agent SE vous permet de mixer ces derniers. Les ensembles de contenus se composent de différents jeux de percussions, c'est pourquoi le nombre de tranches de canal disponibles sur la console varie en fonction du kit.



Dans le coin supérieur droit de la console **Agent**, vous trouverez des boutons **Mute** et **Solo** globaux.

- Pour réinitialiser tous les boutons **Mute** de la console **Agent**, cliquez sur le bouton **Mute** global.
- Pour réinitialiser tous les boutons **Solo** de la console **Agent**, cliquez sur le bouton **Solo** global.

Groupes

La section à gauche de la console de mixage est munie de voies de groupe dédiées pour chaque instrument du kit.

Micros Room et Overhead

L'onglet **Room/OH** regroupe les canaux des micros d'ambiance et des micros overhead.

Si vous utilisez un contenu « The Kit SE », les éléments suivants s'appliquent :

Le canal Room est enregistré à l'aide d'un micro PZM (micro à zone de pression). Vous pouvez désactiver le canal **Room** avec le bouton sous le bouton **Mute**. Cette opération permet d'économiser le processeur.

Canal de mixage du kit

L'onglet **Kit Mix** contient la tranche de canal de la sortie **Kit Mix** (mixage du kit).

Le canal de sortie **Kit Mix** offre un effet **Tube Saturator**.

- Pour activer l'effet **Tube Saturator**, cliquez sur son bouton **On/Off**.
- Pour modifier le son de l'effet, réglez le paramètre **Drive**.

Paramètres des canaux

Les tranches de canaux de la console offrent plusieurs paramètres. Certaines d'entre elles, comme les tranches **Room** et **Overhead**, sont munies de contrôles supplémentaires.



Level

Permet de régler le volume du canal.

Pan

Détermine la position du son dans le champ panoramique.

Mute

Permet de réduire le canal au silence.

Solo

Permet d'écouter le canal en solo et de rendre muets les autres canaux. Il est possible d'activer le solo sur plusieurs canaux à la fois.

Niveau de crête

Indique le niveau le plus élevé atteint sur le bus.

- Pour réinitialiser le niveau de crête, cliquez sur la zone de texte.

AUX Sends 1-4

Ces commandes permettent d'envoyer le signal vers les bus auxiliaires correspondants de l'agent.

Output

Par défaut, la sortie des bus de la console **Agent** est routée vers le mixage **Kit**, mais vous pouvez également assigner les bus à l'une des sorties du plug-in et aux effets auxiliaires (AUX FX) 1 à 4.

- Cliquez sur le champ **Output** pour ouvrir le menu local des sorties disponibles.

Width (tranches Room et Overhead uniquement)

Permet de définir la largeur stéréo du signal (de mono à stéréo).

Room Channel On/Off (tranche de canal Room uniquement)

Les contenus de « The Kit SE » comportent un bouton **On/Off** situé sous le bouton **Mute** pour désactiver le canal **Room** et vider ses échantillons de la mémoire. Cette opération permet d'économiser le processeur.

Égalisation et effets de la console de mixage Agent

Dans la section inférieure de la console **Agent**, vous pouvez configurer l'égalisation et les effets des des groupes.



Quand une tranche de canal est sélectionnée, les effets d'insert du canal correspondant apparaissent dans la section située sous les canaux de la console. Il est possible de changer l'ordre des effets en faisant glisser leurs onglets. Pour afficher les paramètres d'un effet d'insert, sélectionnez l'onglet correspondant.

- Pour activer un effet d'insert, cliquez sur le bouton **On/Off** correspondant.

Chaque canal offre plusieurs effets d'insert : un égaliseur, un Vintage Compressor, un Tape Saturator et un Envelope Shaper. Ces effets correspondent aux plug-ins d'effets intégrés portant les mêmes noms.

LIENS ASSOCIÉS
Studio EQ à la page 113
Vintage Compressor à la page 130
Tape Saturator à la page 119
Envelope Shaper à la page 136

Préréglages de la console

Vous pouvez créer des préréglages de console pour l'Acoustic Agent SE. Ces préréglages intègrent tous les paramètres configurés sur les consoles **Agent**, **AUX** et **Kit** du kit chargé.

Les préréglages de console sont uniquement applicables au kit pour lequel ils ont été créés, car tous les kits ne possèdent pas le même nombre d'instruments et de canaux. Chaque kit est fourni avec des préréglages qui lui sont spécifiques.

Les commandes de chargement, d'enregistrement et de suppression des préréglages de console se trouvent à gauche de l'onglet **ROOM/OH**.

Mixage des kits dans Cubase/Nuendo

Vous pouvez mixer des kits Acoustic Agent SE dans la **MixConsole** de votre station de travail Steinberg plutôt que dans Groove Agent SE. Vous pouvez commencer à zéro ou partir des paramètres de la console de mixage de Groove Agent SE.

PROCÉDER AINSI

- Faites un clic droit sur le kit dans le **rack de kits** et sélectionnez **Export Mixer to Cubase/Nuendo** ou **Export Mixer and FX to Cubase/Nuendo** (exporter la console vers Cubase/Nuendo ou exporter la console et les effets vers Cubase/Nuendo).

  Voici ce qui se produit :

  - Des voies de groupe sont créées dans votre station de travail Steinberg pour les voies de groupe Groove Agent SE, comme **Kick** ou **Snare**.
  - Les voies Instrument, comme **Kick Main**, **Kick Add**, etc. sont routées vers les sorties individuelles du plug-in. Ces connexions créent les voies **MixConsole** dans votre station de travail Steinberg.
  - Dans la station de travail, les canaux d'instrument sont routés vers les voies de groupe selon la structure d'origine de la console de mixage de Groove Agent SE. Par exemple, **Kick Main** et **Kick Add** sont routés vers la voie de groupe **Kick**.
  - Si **Export Mixer and FX to Cubase/Nuendo** est sélectionné, les paramètres d'égalisations et d'effet des tranches de canal Groove Agent SE sont transférés à la station de travail.

    À NOTER

    Les paramètres **Q** de la station de travail diffèrent légèrement des paramètres d'égalisation de Groove Agent SE, mais ils s'en approchent avec la plus grande précision.

  - La voie **Kit Mix** est ajoutée comme voie de groupe et toutes les voies de groupe d'instruments et les canaux comme **Room**, **Overhead**, etc. y sont routées.

RÉSULTAT

La console de mixage **Agent** de Groove Agent SE est intégralement recréée dans la station de travail. La console de mixage est désactivée dans Groove Agent SE et les mixages sont réalisés dans la station de travail.

À NOTER

- Pour réactiver la console de mixage Acoustic Agent SE, rechargez le kit d'origine ou utilisez **Revert to Last Saved Kit** dans le menu contextuel du kit.

Console AUX

La console de mixage **AUX** offre quatre bus auxiliaires qui peuvent être utilisés pour appliquer des effets send classiques.

Chaque bus peut accueillir jusqu'à quatre effets d'insert, ce qui vous permet de créer des effets complexes. Les bus peuvent être routés sur la sortie Master du plug-in ou sur l'une de ses sorties individuelles. Chaque slot de kit possède sa propre console **AUX**. Ceci vous permet par exemple d'utiliser des effets Send de réverb différents sur les différents slots. Tous les paramètres de la console **AUX** sont pris en compte quand vous enregistrez un préréglage de kit.

Paramètres



Output

Ce menu local vous permet de sélectionner l'une des 16 sorties disponibles pour les bus AUX ou de router le signal vers la console de mixage **Kit**.

Level

Permet de régler le niveau du bus AUX.

Pan

Détermine la position du bus AUX dans le champ panoramique.

Mute

Permet de couper le son du bus AUX.

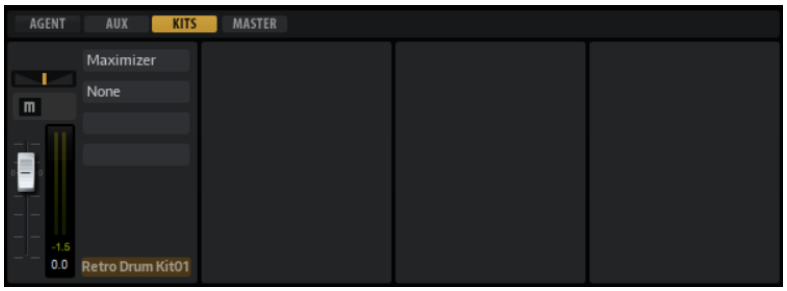
Slots d'effets

Vous pouvez utiliser les quatre slots à droite de chaque tranche pour ajouter des effets d'insert sur le slot.

Console Kits

La console **Kits** contient la tranche de canal du bus assigné au slot de kit.

Paramètres



Output

Dans ce menu local, vous pouvez sélectionner l'une des 16 sorties disponibles.

Level

Le fader de niveau vous permet de régler le volume du slot.

Pan

Détermine la position du slot dans le champ panoramique.

Mute

Permet de couper le son du slot.

Solo

Permet d'écouter le slot en solo.

Vumètre

Les vumètres de la voie de la console indiquent le niveau de sortie du kit.

Vumètre de niveau de crête

Ce vumètre indique en dB le niveau le plus élevé détecté sur le bus. Pour réinitialiser le vumètre de crête, cliquez sur le champ de valeur.

Slots d'effets

Vous pouvez utiliser les quatre slots à droite de la tranche pour ajouter des effets d'insert sur le slot.

Console Master

La console **Master** contient le canal du bus de sortie stéréo **Master**. Vous pouvez utiliser jusqu'à quatre effets d'insert pour appliquer, par exemple, une égalisation ou une compression globale sur la chaîne du signal.



Level

Permet de régler le niveau du bus **Master**.

Slots d'effets

Les slots d'effets situés à droite permettent d'ajouter des effets d'insert.

Utilisation des effets

Groove Agent SE offre quatre bus auxiliaires pour réaliser des effets send classiques. Chaque bus peut accueillir jusqu'à quatre effets d'insert, ce qui vous permet de créer des effets complexes. Les bus peuvent être routés sur la sortie **Master** du plug-in ou sur l'une des sorties individuelles.

La console de mixage **Kit** permet d'accéder aux canaux du kit, qui sont chacun dotés de quatre effets d'insert.

Par ailleurs, la console **Mixer** permet d'accéder au bus de sortie **Master**. Vous pouvez utiliser celui-ci pour ajouter un égaliseur ou un compresseur général sur le parcours du signal, par exemple.

Paramètres par défaut des effets

Chaque effet intègre des paramètres d'usine par défaut. Vous pouvez néanmoins enregistrer dans un préréglage vos propres paramètres par défaut pour chaque effet.

- Configurez l’effet.
- Cliquez sur le bouton **Save Preset** (enregistrer préréglage) dans la barre de titre de la section de l’effet et enregistrez le préréglage sous le nom « --Default-- ».

Le préréglage est enregistré dans le dossier des préréglages de l’effet et il se charge chaque fois que vous chargez l’effet.

- Pour retrouver les paramètres d’usine par défaut, il vous faut supprimer votre préréglage par défaut.

Utilisation des slots d’effet d’insert

La page **Mixer** permet de configurer des effets d’insert sur la voie du kit et sur les bus AUX.

Chaque bus contient quatre slots pour les effets d’insert.

- Pour assigner un effet d’insert, cliquez sur un slot d’effet et sélectionnez un effet dans le menu.
- Pour supprimer un effet d’insert, avec ses paramètres actuels, cliquez sur le slot de cet effet et sélectionnez **None** dans le menu.
- Pour contourner un effet, activez le bouton **Bypass** du slot. L’effet est contourné lorsque ce bouton est allumé.
- Pour éditer un effet d’insert, cliquez sur le bouton **e** du slot correspondant. Vous ne pouvez éditer qu’un seul effet à la fois. Les paramètres de l’effet d’insert s’affichent dans la partie inférieure.
- Pour déplacer un effet vers un autre slot, cliquez sur son icône de glisser-déplacer et déposez-le sur l'autre slot. L’effet qui se trouvait dans ce slot est alors remplacé.
- Pour changer l'ordre des effets, déplacez-les vers une nouvelle position entre deux slots à l'aide de leur icône de glisser-déposer.
- Pour copier un effet dans un autre slot, maintenez la touche **Alt** enfoncée, cliquez sur l'icône de glisser-déplacer de l'effet concerné et déposez-le sur le nouveau slot. L’effet qui se trouvait dans ce slot est alors remplacé.

  À NOTER

  Vous pouvez également copier des effets d’une console à l’autre. Faites d’abord glisser un effet sur l’onglet de la console souhaitée. Puis faites-le glisser à l’endroit où vous désirez l’insérer.

- Pour copier un effet et l'insérer entre deux slots d'effet, maintenez la touche **Alt** enfoncée, cliquez sur l'icône de glisser-déplacer de l'effet concerné et déposez-le entre deux slots.

  À NOTER

  Vous pouvez également copier des effets d’une console à l’autre. Faites d’abord glisser un effet sur l’onglet de la console souhaitée. Puis faites-le glisser à l’endroit où vous désirez l’insérer.

À propos des effets

Effets de réverb

Reverb

Cet effet génère une réverb algorithmique de haute définition, avec des réflexions primaires et une queue de réverb.



Les réflexions primaires déterminent l'impression d'espace pendant les premières millisecondes de la réverb. Pour émuler différentes pièces, vous avez le choix entre plusieurs motifs de réflexions primaires dont vous pouvez régler la taille. La queue de réverb, ou réverbération tardive, se contrôle à l'aide de paramètres qui déterminent la taille de la pièce et la durée de la réverb. Vous pouvez régler le temps de réverbération indépendamment dans trois bandes de fréquences.

Predelay

Détermine le temps qui s'écoule avant que la réverb s'applique. Ce paramètre vous permet de simuler des pièces plus grandes en augmentant le temps que mettent les premières réflexions pour atteindre l'auditeur.

Early Reflections

Ce paramètre vous permet de sélectionner un motif de réflexions primaires. Ce motif contient des informations déterminantes pour l'impression d'espace créée par la pièce simulée.

Show Early Reflections Page/Show Chorusing Page

Ces deux boutons situés sous le menu local **Early Reflections**, vous permettent d'afficher au choix les paramètres de réflexion primaire ou les paramètres de chorusing dans la partie inférieure gauche du panneau des effets.

ER/Tail

Permet de définir l'équilibre de niveau entre les réflexions primaires et la queue de réverb. À 50 %, les réflexions primaires et la queue de l'effet sont au même volume. Avec des valeurs inférieures à 50 % les réflexions primaires sont amplifiées et la queue de la réverb est atténuée, de sorte que la source sonore se déplace vers l'avant de la pièce. Les valeurs supérieures à 50 % atténuent les réflexions primaires

et amplifient la queue de la réverb, de sorte que la source sonore se déplace vers l'arrière de la pièce.

Delay

Permet de retarder le commencement de la queue de réverb.

Room Size

Détermine les dimensions de la pièce simulée. À 100 %, les dimensions correspondent à celles d'une cathédrale ou d'une grande salle de concert. À 50 %, les dimensions sont plutôt celles d'une pièce de taille moyenne ou d'un studio. Avec des valeurs inférieures à 50 %, les dimensions correspondent à celles d'une petite pièce ou d'une cabine.

Main Time

Détermine la durée globale de la queue de réverb. Plus la valeur est élevée, plus la queue de réverb est longue. À 100 %, la durée de réverbération est infinie. Le paramètre **Main Time** représente également la bande médium de la queue de réverb.

High Time

Détermine la durée de réverbération des hautes fréquences de la queue de réverb. Avec des valeurs positives, le temps de decay des hautes fréquences est plus long. Avec des valeurs négatives, il est plus court. Les fréquences affectées dépendent du paramètre **High Freq**.

Low Time

Détermine la durée de réverbération des basses fréquences de la queue de réverb. Avec des valeurs positives, les basses fréquences décroissent plus lentement et réciproquement. Les fréquences affectées dépendent du paramètre **Low Freq**.

High Freq

Détermine la fréquence de coupure entre les bandes médium et haute de la queue de réverb. Le paramètre **High Time** vous permet de décaler la durée de réverbération des fréquences supérieures à cette valeur par rapport à la durée de réverbération principale.

Low Freq

Détermine la fréquence de coupure entre les bandes basse et médium de la queue de réverb. Le paramètre **Low Time** vous permet de décaler la durée de réverbération des fréquences inférieures à cette valeur par rapport à la durée de réverbération principale.

Size

Ce paramètre détermine la durée du motif des réflexions primaires. À 100 %, le motif est appliqué avec sa durée d'origine, ce qui confère un maximum de réalisme à la pièce. À moins de 100 %, le motif des réflexions primaires est compressé et la pièce est perçue comme étant plus petite.

ER Low Cut

Permet d'atténuer les basses fréquences des réflexions primaires. Plus cette valeur est élevée, moins les réflexions primaires contiennent de basses fréquences.

ER High Cut

Permet d'atténuer les hautes fréquences des réflexions primaires. Plus cette valeur est basse, moins les réflexions primaires contiennent de hautes fréquences.

Shape

Permet de configurer l'attaque de la queue de réverb. À 0 %, l'attaque est plus immédiate, ce qui correspond bien aux instruments rythmiques. Plus cette valeur est élevée, moins l'attaque est rapide.

Density

Permet de configurer la densité de l'écho sur la queue de réverb. À 100 %, les réflexions simples venant des murs ne sont pas audibles. Plus cette valeur est faible, plus les réflexions sont audibles.

Tail High Cut

Permet d'atténuer les hautes fréquences de la queue de réverb. Plus cette valeur est basse, moins la queue de la réverb contient de hautes fréquences.

Width

Permet de configurer le champ panoramique du signal de sortie de la réverb. À 0 %, la sortie de la réverb est mono. À 100 %, elle est stéréo.

Mix

Détermine le rapport entre le signal d'origine et le signal traité.

Chorusing

Ce paramètre vous permet d'enrichir la queue de réverb en lui appliquant de légères modulations de hauteur. Pour accéder aux paramètres de chorusing, cliquez sur le bouton **Show Chorusing Page**.



Chorusing On/Off

Permet d'activer/désactiver l'effet de modulation.

Chorusing Rate

Détermine la fréquence de la modulation de hauteur.

Chorusing Depth

Détermine l'intensité de la modulation de hauteur.

Effets de delay

Multi Delay

Cet effet génère des échos de nombre et de durée configurables que vous pouvez filtrer.



Mode

- Le mode **Stereo** génère deux lignes de delay parallèles, l'une pour le canal gauche et l'autre pour le canal droit. Ces deux lignes possèdent chacune un signal de réinjection spécifique.
- Le mode **Cross** génère deux lignes de delay en réinjection croisée, c'est-à-dire que le delay du canal gauche est réinjecté dans le delay du canal droit, et inversement.
- Le mode **Ping-Pong** mixe les canaux d'entrée gauche et injecte ensuite le signal mixé dans des delays entièrement orientés à gauche et à droite. Ainsi, les échos rebondissent de gauche à droite dans le panoramique stéréo, comme une balle de ping-pong.

Time

Détermine la durée globale des delays gauche et droit. Servez-vous du paramètre **Delay L/R** pour raccourcir le temps du delay gauche ou droit.

Sync

Activez le bouton **Sync** pour synchroniser le temps de delay sur le tempo de l'application hôte. Quand le bouton **Sync** est activé, le temps est défini en valeurs de notes.

À NOTER

Le temps de delay maximum est de 5 000 ms. Quand la durée de note dépasse cette valeur, elle est automatiquement raccourcie.

Delay L/R

Permet de décaler le temps du delay gauche ou droit par rapport au temps de delay global. Quand le facteur est 1, le temps de delay droit ou gauche est le même que celui du delay global. Quand le facteur est 0,5, le temps est moitié moins long que celui du delay global.

- Pour décaler le temps du delay gauche, tournez le contrôle vers la gauche.
- Pour décaler le temps du delay droit, tournez le contrôle vers la droite.

Feedback

Détermine le niveau général de réinjection pour les delays gauche et droit. On parle de réinjection (feedback) parce que la sortie du delay est réinjectée dans son entrée. À 0 %, un seul écho est audible. À 100 %, les échos se répètent à l'infini.

Feedback L/R

Permet de décaler le niveau de réinjection du delay gauche ou droit par rapport à la réinjection globale. Quand le facteur est 1, le niveau de la réinjection décalée correspond au niveau de réinjection global. Quand le facteur est 0,5, le niveau de la réinjection décalée est deux fois inférieur au niveau de réinjection global.

- Pour décaler la réinjection de gauche, tournez le contrôle vers la gauche.
- Pour décaler la réinjection de droite, tournez le contrôle vers la droite.

À NOTER

Ce paramètre n'est disponible qu'en mode **Stereo**.

High Freq

Permet d'atténuer les hautes fréquences des delays.

Low Freq

Permet d'atténuer les basses fréquences des delays.

Mix

Détermine le rapport entre le signal d’origine et le signal traité.

Effets d’égalisation

Studio EQ

Studio EQ est un égaliseur paramétrique à 4 bandes de qualité supérieure.



Les quatre bandes de fréquences vous permettent de configurer la tonalité du signal et de lui conférer un caractère plus brillant ou plus sombre, par exemple. Les deux bandes médium jouent le rôle de filtres en crêtes, tandis que les bandes basse et haute fonctionnent comme des filtres en plateau. Toutes les bandes sont entièrement paramétriques et offrent des paramètres de gain, de fréquence et de qualité. Voici les contrôles que vous pouvez trouver sur chaque bande de fréquence :

On/Off

Permet d’activer/désactiver la bande de fréquences.

Gain

Détermine le degré d’atténuation ou d’amplification de la bande correspondante.

Freq

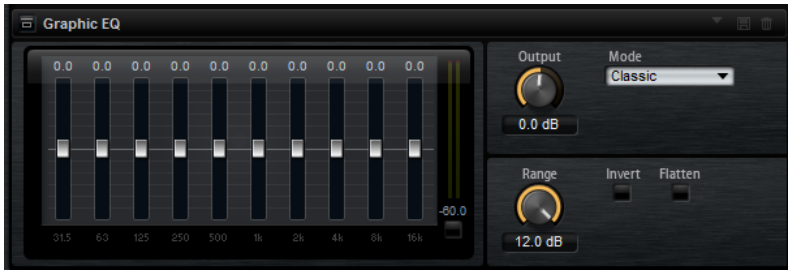
Détermine la fréquence qui est atténuée ou amplifiée par le paramètre **Gain**.

Q (qualité)

Permet de régler la largeur de bande des filtres en crête médium. En augmentant la valeur **Q** sur les filtres en plateau haut et bas, vous pouvez accroître la déclivité de leur forme.

Graphic EQ

Graphic EQ est un égaliseur offrant dix bandes de fréquences que vous pouvez atténuer ou amplifier jusqu’à 12 dB. Vous pouvez également paramétrer la plage générale et le niveau de sortie de l’égaliseur.



Output

Détermine le niveau de sortie global de l’égaliseur.

Mode

Permet d'ajouter de la couleur ou du caractère à la sortie égalisée. Voici les options disponibles :

- **True Response** : filtres en série offrant une réponse en fréquence précise.
- **Classic** : filtres en parallèle dont la résonance est déterminée en fonction du niveau de gain.
- **Constant Q** : filtres en parallèle dont la résonance augmente quand le gain est amplifié.

Range

Détermine l'atténuation et l'amplification maximales pour toutes les bandes de fréquences.

Invert

Activez ce bouton pour inverser la courbe de l'égaliseur.

Flatten

Réinitialise toutes les bandes de fréquences à 0 dB.

DJ-EQ

Ce plug-in est un égaliseur paramétrique 3 bandes, simple d'emploi, qui rappelle les égaliseurs des mixettes de DJ. Ce plug-in permet d'appliquer rapidement plusieurs types d'égalisation.



Low Freq/Mid Freq/High Freq

Ces paramètres permettent de régler le niveau d'atténuation ou d'amplification des bandes basse, moyenne et haute.

Vous pouvez également cliquer et faire glisser le pointeur sur l'écran pour régler ces valeurs.

Low Cut/Mid Cut/High Cut

Permet de couper les bandes basse, moyenne et haute.

Reset Output Peak Level

Permet de réinitialiser le niveau de crête affiché sur le vumètre de sortie.

Effets de filtrage

Auto Filter

L'effet Auto Filter offre deux formes de filtre entre lesquelles vous pouvez évoluer progressivement (en morphing), ainsi qu'une distorsion.



La fréquence de coupure et le morphing entre les deux formes de filtre peuvent être contrôlés via une pédale de contrôle, un LFO ou un profileur d'enveloppe (envelope follower).

Paramètres de filtrage

Filter Shape (forme du filtre)

- LP 24, 18, 12 et 6 sont des filtres passe-bas à 24, 18, 12 et 6 dB/oct. Les fréquences supérieures à la coupure sont atténuées.
- BP 12 et BP 24 sont des filtres passe-bande à 12 et 24 dB/oct. Les fréquences inférieures et supérieures à la coupure sont atténuées.
- Les filtres HP 6+LP 18 et HP 6+LP 12 combinent un filtre passe-haut à 6 dB/oct et un filtre passe-bas, respectivement à 18 et 12 dB/oct (filtre passe-bande asymétrique). Les fréquences inférieures et supérieures à la coupure sont atténuées. L'atténuation est plus prononcée pour les fréquences supérieures à la coupure.
- Les filtres HP 12+LP 6 et HP 18+LP 6 combinent un filtre passe-haut à 12 et 18 dB/oct et un filtre passe-bas à 6 dB/oct (filtre passe-bande asymétrique). Les fréquences inférieures et supérieures à la coupure sont atténuées. L'atténuation est plus prononcée pour les fréquences inférieures à la coupure.
- HP 24, 18, 12 et 6 sont des filtres passe-haut à 24, 18, 12 et 6 dB/oct. Les fréquences inférieures à la coupure sont atténuées.
- BR 12 et BR 24 sont des filtres à réjection à 12 et 24 dB/oct. Les fréquences proches de la coupure sont atténuées.
- Les filtres BR 12+LP 6 et BR 12+LP 12 combinent un filtre à réjection à 12 dB/oct et un filtre passe-bas, respectivement à 6 et 12 dB/oct. Les fréquences proches de la coupure et supérieures sont atténuées.
- Le filtre BP 12+BR 12 combine un filtre passe-bande à 12 dB/oct et un filtre à réjection à 12 dB/oct. Les fréquences proches, inférieures et supérieures à la coupure sont atténuées.
- Les filtres HP 6+BR 12 et HP 12+BR 12 combinent un filtre passe-haut à 6 et 12 dB/oct et un filtre à réjection à 12 dB/oct. Les fréquences inférieures et autour de la coupure sont atténuées.
- AP est un filtre passe-tout à 18 dB/oct. Les fréquences proches de la coupure sont atténuées.
- Le filtre AP+LP 6 combine un filtre passe-tout à 18 dB/oct et un filtre passe-bas à 6 dB/oct. Les fréquences proches de la coupure et supérieures sont atténuées.

- Le filtre HP 6+AP combine un filtre passe-haut à 6 dB/oct et un filtre passe-tout à 18 dB/oct. Les fréquences autour de la coupure et inférieures sont atténuées.

Input

Permet de régler le gain en amont du filtre et de la distorsion. Ce paramètre s'applique uniquement au signal traité.

Cutoff

Détermine la fréquence de coupure du filtre.

Resonance

Accentue les fréquences proches de la coupure. Lorsque la résonance est élevée, le filtre devient auto-oscillant et produit un son comparable à une sonnerie.

Distortion Type

Voici les options disponibles :

- Quand ce paramètre est configuré sur **Off**, le filtre ne comporte pas de distorsion.
- **Tube Drive** ajoute une distorsion chaleureuse, comparable à celle d'un ampli à lampe.
- **Hard Clip** : distorsion claire, comparable à celle d'un ampli à transistor.
- **Bit Red** : distorsion numérique obtenue à partir d'un bruit de quantification.
- **Rate Red** : distorsion numérique obtenue à partir d'un repliement au son.

Distortion

Applique une distorsion au signal. L'effet obtenu dépend du type de distorsion sélectionné. Avec des valeurs élevées, vous obtiendrez un effet de distorsion très prononcé.

À NOTER

Ce paramètre n'est pas disponible si **Distortion Type** est défini sur **Off**.

Output

Permet de régler le gain en sortie du filtre et de la distorsion. Ce paramètre s'applique uniquement au signal traité.

Mix

Détermine le rapport entre le signal d'origine et le signal traité.

Section LFO

Waveform et Shape des LFO

Le paramètre **Waveform** permet de sélectionner un type de forme d'onde. Le paramètre **Shape** modifie les caractéristiques de la forme d'onde.

- Le paramètre **Sine** engendre une modulation fluide. Le paramètre **Shape** confère davantage d'harmoniques à la forme d'onde.
- **Triangle** : forme proche de l'onde **Sine**. La forme d'onde monte et descend de façon périodique. Le paramètre **Shape** transforme continuellement la forme d'onde triangulaire en trapèze.
- **Saw** : génère un cycle de rampe. Le paramètre **Shape** transforme continuellement la forme d'onde de rampe descendante à montante, en passant par triangle.
- **Pulse** : applique une modulation par paliers dans laquelle la modulation passe directement d'une valeur à une autre. Le paramètre **Shape** modifie

continuellement le rapport entre le haut et le bas de la forme d'onde. À 50 %, vous obtenez une onde carrée.

- **Ramp** : forme proche de l'onde **Saw**. Le paramètre **Shape** introduit un silence croissant avant que la dent de scie remonte.
- **Log** : courbure logarithmique. Le paramètre **Shape** transforme progressivement la courbure négative en courbure positive.
- **S & H 1** : produit une modulation aléatoire par paliers dans laquelle chaque palier est différent. Le paramètre **Shape** insère des rampes entre les paliers et génère un signal aléatoire progressif quand il est réglé à son maximum.
- **S & H 2** : forme identique à **S & H 1**. Les paliers alternent entre valeurs hautes et basses de façon aléatoire. Le paramètre **Shape** insère des rampes entre les paliers et génère un signal aléatoire progressif quand il est réglé à son maximum.

Freq

Détermine la fréquence de la modulation de coupure.

Sync

Activez ce bouton pour pouvoir régler le paramètre **Freq** par fractions de temps.

Depth

Détermine le niveau de sortie du signal de modulation du LFO.

Cutoff

Détermine l'intensité de la modulation du LFO appliquée à la coupure du filtre.

Morph

Détermine l'intensité de la modulation du LFO appliquée au morphing du filtre.

Section Envelope Follower

Grâce aux temps d'attaque et de release (relâchement) configurables, la fonction Envelope Follower suit le signal d'entrée pour générer un signal de modulation qui reproduit l'enveloppe de niveau du signal d'entrée.

Sensitivity

Tous les signaux d'entrée sont convertis en mono avant d'être transmis à la fonction Envelope Follower. Ce paramètre détermine le niveau d'entrée optimal pour la fonction.

Attack

Détermine le temps d'attaque de la fonction, c'est-à-dire le temps qu'elle mettra à atteindre les niveaux d'entrée croissants.

Release

Détermine le temps de release de la fonction, c'est-à-dire le temps qu'elle mettra à atteindre les niveaux d'entrée décroissants.

Depth

Détermine le niveau de sortie du signal de modulation de la fonction Envelope Follower.

Cutoff

Détermine l'intensité de la modulation de la fonction Envelope Follower appliquée à la coupure du filtre.

Morph

Détermine l'intensité de la modulation de la fonction Envelope Follower appliquée au morphing du filtre.

Section Pedal

Pedal

Détermine la position de la pédale.

Depth

Détermine le niveau de sortie du signal de modulation de la pédale.

Cutoff

Détermine l'intensité de la modulation de la pédale appliquée à la coupure du filtre.

Morph

Détermine l'intensité de la modulation de la pédale appliquée au morphing du filtre.

Morph Filter

Morph Filter vous permet de mixer des filtres passe-bas et passe-haut, et ainsi de passer progressivement de l'un à l'autre, selon le principe du morphing. Vous pouvez sélectionner des formes de filtre différentes en A et en B.



Filter Shape B

Vous avez ici le choix entre plusieurs formes de filtres passe-haut et coupe-bande.

Filter Shape A

Vous avec le choix ici entre une forme de filtre passe-bas et une forme de filtre passe-bande.

Morph

Permet de mixer la sortie entre les deux filtres sélectionnés.

Cutoff

Détermine la fréquence de coupure des filtres.

À NOTER

Vous pouvez également régler les paramètres **Cutoff** et **Morph** en même temps en faisant glisser le pointeur sur le graphique.

Resonance

Accentue les fréquences proches de la fréquence de coupure. Pour un son électronique, augmentez la résonance. Lorsque la résonance est élevée, le filtre devient auto-oscillant et produit un son comparable à une sonnerie.

Effets de distorsion

Distortion

Cet effet offre tout un éventail de distorsions, de la distorsion numérique basse fidélité à la distorsion analogique haute fidélité. Les types de distorsions disponibles (**Rate Red**, **Tube Drive**, **Hard Clip** et **Bit Red**) peuvent être combinés à volonté.



In Gain

Permet de définir le niveau d'entrée du son.

Rate Red (Rate Reduction)

Rate Red applique une distorsion numérique de repliement au son. Activez **Rate Red** pour régler le niveau de repliement. Plus la valeur est basse, plus le niveau de repliement est élevé.

Tube Drive

Applique au son une distorsion chaleureuse, comparable à celle des amplificateurs à lampe. Activez **Tube Drive** pour régler le niveau de distorsion. Plus la valeur est élevée, plus le niveau de distorsion est élevé.

Hard Clip

Applique au son une distorsion claire, comparable à celle des amplificateurs à transistors. Activez **Hard Clip** pour régler le niveau de distorsion. Plus la valeur est élevée, plus le niveau de distorsion est élevé.

Bit Red (Bit Reduction)

Bit Reduction applique une distorsion basée sur du bruit de quantification. Activez **Bit Red** pour régler le niveau du bruit de quantification. Plus la valeur est basse, plus le bruit de quantification est élevé.

Out Gain

Permet de définir le niveau de sortie du son.

Mix

Détermine le rapport entre le signal d'origine et le signal traité.

Tape Saturator

Tape Saturator reproduit la sonorité des anciens magnétophones à bandes. Ces machines engendraient une saturation caractéristique quand elles étaient utilisées pour enregistrer des signaux de niveau élevé. Le son était alors compressé et légèrement saturé.



Mode

Ce menu vous permet de choisir entre le mode **One Stage** (un seul magnétophone) et le mode **Two Stage** (deux machines montées en série). Le mode **Two Stage** donne un son plus saturé, avec davantage de compression.

Oversampling

Activez ce paramètre afin d'accroître la précision de l'effet grâce à un suréchantillonnage.

À NOTER

Quand ce paramètre est activé, l'effet demande davantage de ressources de traitement.

Drive

Détermine le niveau du signal d'entrée, et donc de la saturation.

Auto Gain

Permet d'activer la compensation automatique du niveau.

Low Filter

Ce paramètre vous permet d'augmenter ou de diminuer de +/- 3 dB la plage des basses fréquences, c'est-à-dire celles inférieures à 1 000 Hz.

High Filter

Permet d'atténuer la plage des hautes fréquences. Ce filtre coupe-haut possède une pente de 24 dB/octave.

Output

Détermine le niveau du signal de sortie.

Tube Saturator

Cet effet enrichit le signal audio en lui ajoutant des harmoniques caractéristiques de celles d'une saturation d'ampli à lampes.



Oversampling

Permet d'accroître la précision de l'effet grâce à un suréchantillonnage.

À NOTER

Quand ce paramètre est activé, l'effet demande davantage de ressources de traitement.

Drive

Détermine le niveau du signal d'entrée, et donc de la saturation.

Low Filter

Permet de réduire jusqu'à 6 dB la plage des basses fréquences en amont de la saturation.

High Filter

Permet d'augmenter ou de réduire jusqu'à -/+ 6 dB la plage des hautes fréquences en amont de la saturation.

Output

Détermine le niveau du signal de sortie.

Effets de modulation

Chorus

L'effet Chorus donne de l'ampleur et de la profondeur au son en modulant la hauteur tonale.



Rate

Détermine la fréquence de la modulation de hauteur (en Hertz).

Sync

Activez ce bouton pour pouvoir définir la valeur du paramètre **Rate** en valeurs de note.

Depth

Détermine l'intensité de la modulation de hauteur.

Phase

Élargit l'image sonore de l'effet, de mono à stéréo.

Shape

Détermine les caractéristiques de la modulation. À 0 %, la hauteur change continuellement, engendrant ainsi une modulation régulière. À 100 %, la hauteur ne change pas en permanence et engendre une modulation moins régulière.

Mix

Détermine le rapport entre le signal d'origine et le signal traité.

Flanger

Cet effet donne de l'ampleur et de la profondeur au son en modulant sa hauteur tonale.



Rate

Permet de définir la fréquence de modulation de hauteur en Hertz.

Sync

Activez ce bouton pour pouvoir définir la valeur du paramètre Rate en valeurs de note.

Depth

Détermine l'intensité de la modulation de hauteur.

Phase

Élargit l'image sonore de l'effet, de mono à stéréo. Ce paramètre modifie également les caractéristiques du paramètre **Cross FB**.

Shape

Détermine les caractéristiques de la modulation. Pour mieux percevoir l'incidence de ce paramètre, activez **Feedback**. À 0 %, le son se déplace progressivement de haut en bas selon un schéma linéaire. À 100 %, le son se déplace progressivement de haut en bas selon un schéma exponentiel.

Mix

Détermine le rapport entre le signal d'origine et le signal traité.

Feedback

Ajoute des résonances à l'effet. Vous pouvez ainsi obtenir des aspirations semblables au son d'un avion à réaction.

Cross FB

Permet de mixer la réinjection (feedback) du canal gauche dans le canal droit, et inversement. L'effet obtenu avec ce paramètre dépend de la configuration du paramètre **Phase**.

À NOTER

Ce paramètre est uniquement effectif quand **Feedback** est configuré sur une valeur supérieure à 0 %.

Tone

Permet de définir la tonalité de la réinjection (feedback). Avec des valeurs peu élevées, la réinjection est moins brillante.

Step Flanger

Step Flanger est un Flanger doté d'une section qui permet de diviser le signal de modulation en un nombre défini de paliers.



Rate

Permet de définir la fréquence de modulation de hauteur en Hertz.

Sync

Activez ce bouton pour pouvoir définir la valeur du paramètre **Rate** en valeurs de note.

Depth

Détermine l'intensité de la modulation de hauteur.

Phase

Élargit l'image sonore de l'effet, de mono à stéréo. Ce paramètre modifie également les caractéristiques du paramètre **Cross FB**.

Shape

Détermine les caractéristiques de la modulation. Pour mieux percevoir l'incidence de ce paramètre, activez **Feedback**. À 0 %, le son se déplace progressivement de haut en bas selon un schéma linéaire. À 100 %, le son se déplace progressivement de haut en bas selon un schéma exponentiel.

Mix

Détermine le rapport entre le signal d'origine et le signal traité.

Feedback

Ajoute des résonances à l'effet. Vous pouvez ainsi obtenir des aspirations semblables au son d'un avion à réaction.

Cross FB

Permet de mixer la réinjection (feedback) du canal gauche dans le canal droit, et inversement. L'effet obtenu avec ce paramètre dépend de la configuration du paramètre **Phase**.

À NOTER

Ce paramètre est uniquement effectif quand **Feedback** est configuré sur une valeur supérieure à 0 %.

Tone

Permet de définir la tonalité de la réinjection (feedback). Avec des valeurs peu élevées, la réinjection est moins brillante.

Type

Détermine le temps de retard de la ligne modulée. Avec l'option **Short**, l'effet de flanger est net, tandis qu'avec l'option **Long**, vous obtenez un flanger plus diffus.

S&H Mix

Ce paramètre permet de mixer le signal de modulation normal et le signal de modulation par paliers. À 100 %, vous entendez uniquement la modulation par paliers.

Smooth

Ce paramètre permet de créer des transitions progressives entre les paliers. Le signal de modulation par paliers est ainsi plus fluide.

Steps

Détermine le nombre de paliers du signal de modulation. Vous pouvez en configurer jusqu'à 32.

Phaser

L'effet Phaser épaissit et élargit le son en modulant sa phase.



Rate

Détermine la fréquence de la modulation de phase.

Sync

Activez ce bouton pour pouvoir définir la valeur du paramètre **Rate** en valeurs de note.

Depth

Détermine l'intensité de la modulation de phase.

Shift

Déplace la modulation de la phase vers les fréquences les plus hautes du spectre.

Phase

Élargit l'image sonore de l'effet, de mono à stéréo.

Feedback

Ajoute des résonances à l'effet. Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus l'effet est prononcé.

Low Cut

Permet d'atténuer les basses fréquences.

High Cut

Permet d'atténuer les hautes fréquences.

Mix

Détermine le rapport entre le signal d'origine et le signal traité.

Ring Modulator

Cet effet offre un oscillateur sinusoïdal qui est multiplié par le signal d'entrée. Vous obtenez ainsi des fréquences métalliques, proche des sons de cloche.

Le LFO intégré module la fréquence de l'oscillateur sinusoïdal afin que les fréquences générées varient sur la durée. Par ailleurs, l'effet est doté d'un profileur d'enveloppe qui permet de moduler la fréquence de l'oscillateur sinusoïdal en fonction du niveau du signal d'entrée.



Waveform et Shape des LFO

Le paramètre **Waveform** permet de sélectionner un type de forme d'onde. Le paramètre **Shape** modifie les caractéristiques de la forme d'onde.

- Le paramètre **Sine** engendre une modulation fluide. Le paramètre **Shape** confère davantage d'harmoniques à la forme d'onde.
- **Triangle** : forme proche de l'onde **Sine**. La forme d'onde monte et descend de façon périodique. Le paramètre **Shape** transforme continuellement la forme d'onde triangulaire en trapèze.
- **Saw** : génère un cycle de rampe. Le paramètre **Shape** transforme continuellement la forme d'onde de rampe descendante à montante, en passant par triangle.

- **Pulse** : applique une modulation par paliers dans laquelle la modulation passe directement d'une valeur à une autre. Le paramètre **Shape** modifie continuellement le rapport entre le haut et le bas de la forme d'onde. À 50 %, vous obtenez une onde carrée.
- **Ramp** : forme proche de l'onde **Saw**. Le paramètre **Shape** introduit un silence croissant avant que la dent de scie remonte.
- **Log** : courbure logarithmique. Le paramètre **Shape** transforme progressivement la courbure négative en courbure positive.
- **S & H 1** : produit une modulation aléatoire par paliers dans laquelle chaque palier est différent. Le paramètre **Shape** insère des rampes entre les paliers et génère un signal aléatoire progressif quand il est réglé à son maximum.
- **S & H 2** : forme identique à **S & H 1**. Les paliers alternent entre valeurs hautes et basses de façon aléatoire. Le paramètre **Shape** insère des rampes entre les paliers et génère un signal aléatoire progressif quand il est réglé à son maximum.

LFO Freq

Permet de définir la fréquence du LFO qui module la fréquence de l'oscillateur sinusoïdal.

Sync

Activez ce bouton pour pouvoir régler la valeur **LFO Freq** en fractions de temps.

LFO Depth

Détermine l'intensité du LFO qui module la fréquence de l'oscillateur sinusoïdal.

Frequency

Détermine la fréquence de l'oscillateur sinusoïdal.

Mix

Détermine le rapport entre le signal d'origine et le signal traité.

Envelope Follower

Grâce aux temps d'attaque et de release (relâchement) configurables, la fonction Envelope Follower suit le signal d'entrée pour générer un signal de modulation qui reproduit l'enveloppe de niveau du signal d'entrée.

Sensitivity

Tous les signaux d'entrée sont convertis en mono avant d'être transmis à la fonction Envelope Follower. Le paramètre **Sensitivity** détermine le niveau d'entrée optimal pour la fonction.

Attack

Détermine le temps d'attaque de la fonction, c'est-à-dire le temps qu'elle mettra à atteindre les niveaux d'entrée croissants.

Release

Détermine le temps de release de la fonction, c'est-à-dire le temps qu'elle mettra à atteindre les niveaux d'entrée décroissants.

Depth

Détermine le niveau de sortie du signal de modulation de la fonction Envelope Follower.

Frequency Shifter

Cet effet déplace toutes les fréquences du signal d'entrée d'un niveau fixe.



Contrairement aux effets Pitch Shift, qui modifient les fréquences selon un certain facteur tout en conservant les rapports entre les harmonies, Frequency Shifter altère les rapports harmoniques. Les déplacements de fréquences importants engendrent donc généralement des sons dissonants.

Par ailleurs, Frequency Shifter applique un décalage aux fréquences, tandis que les effets Pitch Shift les multiplient par un certain facteur. Frequency Shifter altère davantage les basses fréquences que les fréquences élevées.

Par exemple, si le signal d'entrée contient les fréquences 100 Hz, 1 000 Hz et 10 000 Hz et que vous déplacez la fréquence de +100 Hz, les fréquences obtenues seront 200 Hz, 1 100 Hz et 10 100 Hz.

Freq Coarse

Détermine l'ampleur du déplacement de fréquence.

Freq Fine

Permet de régler en précision l'ampleur du déplacement de fréquence.

L/R Offset Coarse

Permet de décaler les canaux gauche et droit. Avec des valeurs positives, le canal droit est décalé vers le haut et le gauche vers le bas, et vice versa.

L/R Offset Fine

Permet de régler en précision le décalage entre les canaux gauche et droit. Avec des valeurs positives, le canal droit est décalé vers le haut et le gauche vers le bas, et vice versa.

Mod Coarse

Détermine le déplacement de fréquences maximum pouvant être occasionné par la modulation du LFO et du profileur d'enveloppe (Envelope Follower).

Mod Fine

Permet de régler en précision le déplacement de fréquences occasionné par la modulation du LFO et du profileur d'enveloppe (Envelope Follower).

Feedback

Détermine le niveau de la réinjection, c'est-à-dire le niveau du signal renvoyé de la sortie de l'effet vers son entrée. L'effet obtenu est comparable à celui d'un phaser. Vous pouvez configurer la direction et la vitesse de cet effet à l'aide du paramètre **Freq Fine**.

Notches

Détermine le nombre de creux engendrés par l'effet phaser quand vous configurez le feedback sur une valeur élevée.

Section LFO

Waveform et Shape des LFO

Le paramètre **Waveform** permet de sélectionner un type de forme d'onde. Le paramètre **Shape** modifie les caractéristiques de la forme d'onde.

- Le paramètre **Sine** engendre une modulation fluide. Le paramètre **Shape** confère davantage d'harmoniques à la forme d'onde.
- **Triangle** : forme proche de l'onde **Sine**. La forme d'onde monte et descend de façon périodique. Le paramètre **Shape** transforme continuellement la forme d'onde triangulaire en trapèze.
- **Saw** : génère un cycle de rampe. Le paramètre **Shape** transforme continuellement la forme d'onde de rampe descendante à montante, en passant par triangle.
- **Pulse** : applique une modulation par paliers dans laquelle la modulation passe directement d'une valeur à une autre. Le paramètre **Shape** modifie continuellement le rapport entre le haut et le bas de la forme d'onde. À 50 %, vous obtenez une onde carrée.
- **Ramp** : forme proche de l'onde **Saw**. Le paramètre **Shape** introduit un silence croissant avant que la dent de scie remonte.
- **Log** : courbure logarithmique. Le paramètre **Shape** transforme progressivement la courbure négative en courbure positive.
- **S & H 1** : produit une modulation aléatoire par paliers dans laquelle chaque palier est différent. Le paramètre **Shape** insère des rampes entre les paliers et génère un signal aléatoire progressif quand il est réglé à son maximum.
- **S & H 2** : forme identique à **S & H 1**. Les paliers alternent entre valeurs hautes et basses de façon aléatoire. Le paramètre **Shape** insère des rampes entre les paliers et génère un signal aléatoire progressif quand il est réglé à son maximum.

Freq

Détermine la fréquence du LFO en Hertz.

Sync

Activez ce bouton pour pouvoir régler le paramètre **Freq** par fractions de temps.

Depth

Détermine la direction et l'ampleur du déplacement de fréquences occasionné par le signal de modulation du LFO.

Envelope Follower

Grâce aux temps d'attaque et de release (relâchement) configurables, la fonction Envelope Follower suit le signal d'entrée pour générer un signal de modulation qui reproduit l'enveloppe de niveau du signal d'entrée.

Sensitivity

Tous les signaux d'entrée sont convertis en mono avant d'être transmis à la fonction Envelope Follower. Ce paramètre détermine le niveau d'entrée optimal pour la fonction.

Attack

Détermine le temps d'attaque de la fonction, c'est-à-dire le temps qu'elle mettra à atteindre les niveaux d'entrée croissants.

Release

Détermine le temps de release de la fonction, c'est-à-dire le temps qu'elle mettra à atteindre les niveaux d'entrée décroissants.

Depth

Détermine la direction et l'ampleur du déplacement de fréquences occasionné par le signal de modulation du profileur d'enveloppe (Envelope Follower).

À NOTER

Le déplacement de fréquence maximum pouvant être engendré par la modulation du LFO ou du profileur d'enveloppe est déterminé par les paramètres **Mod Coarse** et **Mod Fine**.

Mix

Détermine le rapport entre le signal d'origine et le signal traité.

Vintage Ensemble

Cet effet reproduit le son des ensembles d'effets de modulation à l'ancienne. Il s'agit pour l'essentiel d'un délai dont les durées sont modulées par un LFO. Un second LFO à fréquences plus élevées confère au son une sorte de chatoyance (shimmer).



Rate

Détermine la fréquence du LFO.

Sync

Quand le bouton **Sync** est activé, vous pouvez définir la valeur **Rate** en valeurs de note.

Depth

Détermine l'intensité de la modulation de durée du delay par le LFO.

Shimmer

Détermine l'intensité de la modulation secondaire (plus rapide) de la durée du delay.

Shimmer Rate

Détermine le rapport entre les vitesses des modulations primaire et secondaire du delay. Par exemple, à une valeur de 10, la modulation secondaire est 10 fois plus rapide.

Low Cut

Permet d'appliquer un filtre coupe-bas au signal. Seules les fréquences supérieures à la fréquence définie sont transmises à l'effet.

High Cut

Permet d'appliquer un filtre coupe-haut au signal. Seules les fréquences inférieures à la fréquence définie sont transmises à l'effet.

FX Level

Permet d'adapter le niveau du signal de l'effet pour compenser les réductions de niveaux engendrées par les filtres coupe-bas et coupe-haut.

Mix

Détermine le rapport entre le signal d'origine et le signal traité.

Effets dynamiques

Compressor

L'effet Compressor réduit la plage dynamique du signal. Ceci vous offre une plus grande marge de manœuvre en termes de gain. Vous pouvez ainsi augmenter le volume global du signal.



L'affichage graphique sur la gauche représente la courbe de compression. Vous pouvez éditer la valeur des paramètres **Threshold** et **Ratio** en utilisant les poignées de ce contrôle. Les vumètres d'entrée et de sortie indiquent les niveaux avant et après compression. Le vumètre de réduction de gain (GR) vous indique l'atténuation appliquée au niveau.

Threshold

Permet de configurer le seuil. Les sons dont le niveau est supérieur au seuil sont réduits. Les sons dont le niveau est inférieur au seuil ne sont pas traités.

Ratio

Ce paramètre permet de définir la réduction de gain appliquée aux sons dont le niveau dépasse le seuil (Threshold). Plus le taux est élevé, plus leur sortie est atténuée. Par exemple, quand le taux est réglé sur 2:1 et l'amplitude est supérieure au seuil de 4 dB, le niveau de sortie est atténué de 2 dB. Si l'amplitude est supérieure de 8 dB au seuil, le niveau de sortie est atténué de 4 dB.

Soft Knee

Quand ce bouton est désactivé, les signaux supérieurs au seuil sont instantanément compressés en fonction du ratio défini. Quand **Soft Knee** est activé, l'arrivée de la compression est plus progressive et son effet est moins marqué.

Make-Up

Permet d'augmenter le son général. Cette compensation devient nécessaire quand la configuration des paramètres **Threshold** et **Ratio** engendre une réduction trop importante du gain. Le niveau de réduction du gain vous est indiqué par le vumètre de réduction du gain.

À NOTER

Ce paramètre n'est pas disponible quand le bouton **Auto** est activé.

Auto Make-Up Gain

Détermine automatiquement la valeur du paramètre **Make-Up** par rapport à la configuration des paramètres **Threshold** et **Ratio**.

Attack

Détermine la vitesse de réaction du compresseur lorsque le niveau du signal dépasse le seuil (Threshold). Plus le temps d'attaque est long, plus la réduction de gain est lente. Ainsi, avec une valeur élevée, le début des signaux qui dépassent le seuil (Threshold) n'est pas traité.

Hold

Détermine la durée pendant laquelle le son est compressé une fois le seuil dépassé.

Release

Détermine la vitesse de réaction du compresseur lorsque le niveau du signal passe sous le seuil (Threshold). Plus le temps de release est long, plus le signal met de temps à retrouver son niveau d'origine.

À NOTER

Ce paramètre n'est pas disponible quand le bouton **Auto Release** est activé.

Auto Release

Activez ce bouton pour définir automatiquement le temps de release (relâchement). Le compresseur analyse en permanence le signal source de manière à constamment adapter la configuration.

Peak/RMS

Détermine si le signal d'entrée sera analysé selon les valeurs de crête (peak), les valeurs RMS ou les deux. À 0 %, le Compressor détecte uniquement les crêtes et à 100 %, uniquement le niveau RMS. En mode Peak, le Compressor réagit directement au niveau de crête du signal. RMS signifie que le compresseur réagit à la puissance moyenne du son. La sensibilité aux crêtes génère une réponse plus rapide que la sensibilité au niveau RMS. Généralement, l'analyse des crêtes est utilisée pour les sons transitoires et l'analyse RMS pour les sons plus longs.

Vintage Compressor

Vintage Compressor imite les compresseurs matériels vintage.

Ce compresseur dispose de contrôles séparés pour les paramètres de gain **Input** et **Output**, **Attack** et **Release**. En outre, il offre un mode **Punch** qui protège la phase d'attaque du signal ainsi qu'une fonction **Auto** dépendante du programme pour le paramètre **Release**.



Vumètres In/Out

Affiche les crêtes les plus élevées sur tous les canaux d'entrée et de sortie disponibles.

Vumètre GR

Indique le niveau de réduction du gain.

Input

Détermine le niveau de compression. Plus le gain d'entrée est élevé, plus le signal est compressé.

Ratio

Ce paramètre permet de définir la réduction de gain appliquée aux sons dont le niveau dépasse le seuil (Threshold). Plus le taux est élevé, plus leur sortie est atténuée.

Attack (0,1 à 100 ms)

Détermine la rapidité de réponse du compresseur. Plus le temps d'attaque est long, plus l'effet laisse de temps avant d'intervenir en début de signal.

Punch

Si cette fonction est activée, le début de la phase d'attaque du signal est protégé et conserve l'impact d'origine dans le contenu audio, même avec un réglage du paramètre **Attack** court.

Release (10 à 1 000 ms ou mode Auto)

Détermine la durée nécessaire au retour du gain à son niveau d'origine. Quand le bouton **Auto** est activé, le plug-in détermine automatiquement le meilleur réglage pour le paramètre Release en analysant le signal audio.

Output (-48 à 24 dB)

Permet de régler le gain de sortie.

Tube Compressor

Ce compresseur polyvalent intègre une émulation de lampe et vous permet d'obtenir des compressions douces et chaleureuses. Le vumètre GR indique le niveau de réduction du gain. Tube Compressor est doté d'une section de Side-Chain interne qui permet de filtrer le signal de déclenchement.



Vumètres In/Out

Affiche les crêtes les plus élevées sur tous les canaux d'entrée et de sortie disponibles.

Vumètre GR

Indique le niveau de réduction du gain.

Input

Détermine le niveau de compression. Plus le gain d'entrée est élevé, plus le signal est compressé.

Limit

Augmente le taux du compresseur de manière à créer un effet de limitation.

Drive (1,0 à 6,0)

Détermine le niveau de saturation à lampe.

Attack (0,1 à 100 ms)

Détermine la rapidité de réponse du compresseur. Plus le temps d'attaque est long, plus l'effet laisse de temps avant d'intervenir en début de signal.

Release (10 à 1 000 ms ou mode Auto)

Détermine la durée nécessaire au retour du gain à son niveau d'origine. Quand le bouton **Auto** est activé, le plug-in détermine automatiquement le meilleur réglage pour le paramètre Release en analysant le signal audio.

Output (-12 à 12 dB)

Permet de régler le gain de sortie.

Mix

Permet de doser le niveau du signal avant et après traitement en préservant les transitoires du signal d'entrée.

Side-Chain

Active le filtre de chaînage interne. Le signal d'entrée est alors traité en fonction des paramètres de ce filtre. La fonction de side-chain interne peut être utilisée pour contrôler le fonctionnement du gate.

Monitor

Permet d'écouter le signal filtré.

Boutons de filtre (LP, BP et HP)

Quand le bouton **Side-Chain** est activé, vous pouvez utiliser ces boutons pour définir le type du filtre : passe-bas, passe-bande ou passe-haut.

Center (50 à 20 000 Hz)

Détermine la fréquence centrale du filtre quand le bouton **Side-Chain** est activé.

Q-Factor

Détermine la résonance ou la largeur du filtre quand le bouton **Side-Chain** est activé.

Limiter

L'effet Limiter empêche le son de dépasser un niveau de sortie défini. Ceci permet d'éviter l'écrêtage engendré par certains effets.



Les vumètres d'entrée et de sortie indiquent le niveau avant et après la limitation. Le vumètre de réduction de gain (GR) au milieu indique l'atténuation appliquée au niveau du son.

Input

Permet de définir le niveau d'entrée du son. Plus vous augmentez le niveau d'entrée, plus le son est limité.

Output

Permet de définir le niveau de sortie maximum du son.

Release

Détermine le temps que met le gain pour revenir au niveau d'origine. Plus le temps de release est long, plus le signal met de temps à retrouver son niveau d'origine.

À NOTER

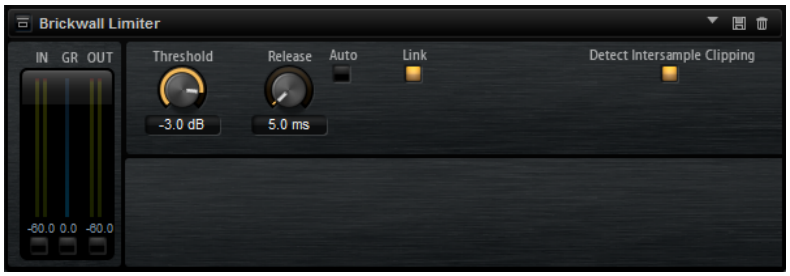
Ce paramètre n'est pas disponible quand le bouton **Auto** est activé.

Auto

Activez ce bouton pour définir automatiquement le temps de release (relâchement). Le Limiter analyse en permanence le signal source de manière à constamment adapter la configuration.

Brickwall Limiter

Le plug-in Brickwall Limiter permet de limiter le signal de sortie selon un niveau défini.



Grâce à son attaque rapide, Brickwall Limiter peut réduire les crêtes audio les plus courtes sans engendrer de parasites sonores. Toutefois, ce plug-in génère une latence de 1 ms. Brickwall Limiter est doté de plusieurs vumètres qui indiquent le niveau d'entrée, le niveau de sortie et le niveau de limitation appliqué.

Threshold (-20 à 0 dB)

Détermine le niveau à partir duquel le limiteur intervient. Seuls les signaux dont le niveau dépasse ce seuil sont traités.

Release (ms ou Auto)

Règle le temps que met le gain à revenir à son niveau d'origine lorsque le signal tombe sous le niveau de seuil (Threshold). Quand le bouton **Auto** est activé, le plug-in analyse le signal audio pour déterminer le meilleur réglage de relâchement (Release).

Link

Quand ce bouton est activé, le **Brickwall Limiter** analyse le signal d'entrée en se basant sur le canal dont le niveau est le plus élevé. Quand le bouton Link est désactivé, chaque canal est analysé séparément.

Detect Intersample Clipping

Quand cette option est activée, **Brickwall Limiter** se base sur le suréchantillonnage pour détecter et limiter les niveaux des signaux entre deux échantillons afin d'éviter la distorsion lors de la conversion des signaux numériques en signaux analogiques.

À NOTER

Brickwall Limiter a été conçu pour réduire les crêtes momentanées dans le signal. Si le vumètre de réduction du gain (GR) indique une limitation constante du signal, essayez d'augmenter le seuil (Threshold) ou de diminuer le niveau général du signal d'entrée.

Maximizer

Ce plug-in augmente la sonie du contenu audio sans risque d'écrêtage.



Optimize

Détermine la puissance (ou sonie) du signal.

Output

Détermine le niveau de sortie maximum.

Soft Clip

Quand ce bouton est activé, le **Maximizer** commence à limiter ou écrêter doucement le signal. Par ailleurs, des harmoniques sont générées afin de conférer aux données audio le son chaleureux des amplis à lampe.

Expander

Expander réduit le niveau de sortie par rapport au niveau d'entrée pour les signaux inférieurs au seuil défini. Ceci vous permet par exemple d'augmenter la plage dynamique du signal ou de réduire le bruit de fond sur les passages calmes.



L'affichage graphique à gauche représente la courbe d'expansion. Vous pouvez éditer la valeur des paramètres **Threshold** et **Ratio** en utilisant les poignées de ce contrôle. Les vumètres d'entrée et de sortie indiquent le niveau avant et après expansion. Le vumètre de réduction de gain (GR) vous indique l'atténuation appliquée au niveau.

Threshold

Permet de configurer le seuil. Les sons dont le niveau est inférieur au seuil sont réduits. Les sons dont le niveau est supérieur au seuil ne sont pas traités.

Ratio

Ce paramètre permet de définir la réduction de gain appliquée aux sons dont le niveau est inférieur au seuil (Threshold). Plus le taux est élevé, plus leur sortie est atténuée. Par exemple, quand le taux est réglé sur 2:1 et l'amplitude est inférieure au seuil de 4 dB, le niveau de sortie est atténué de 2 dB. Si l'amplitude est inférieure de 8 dB au seuil, le niveau de sortie est atténué de 4 dB.

Soft Knee

Quand ce bouton est désactivé, les signaux supérieurs au seuil sont instantanément compressés en fonction du ratio défini. Quand le mode **Soft Knee** est activé, l'expansion survient progressivement et son effet est moins marqué.

Attack

Détermine la vitesse à laquelle l'Expander réduit le gain lorsque le son passe sous le seuil. Plus le temps d'attaque est long, plus la réduction de gain est lente.

Hold

Détermine la durée pendant laquelle l'expansion continue de s'appliquer une fois que le signal est devenu inférieur au seuil.

Release

Détermine la vitesse à laquelle l'Expander augmente le gain lorsque le son dépasse le seuil défini. Plus le temps de release est long, plus l'augmentation de gain est lente.

À NOTER

Ce paramètre n'est pas disponible quand le bouton **Auto Release** est activé.

Auto

Activez ce bouton pour définir automatiquement le temps de release (relâchement). L'Expander analyse en permanence le signal source de manière à constamment adapter la configuration.

Peak/RMS

Détermine si le signal d'entrée sera analysé selon les valeurs de crête (peak), les valeurs RMS ou les deux. À 0 %, l'Expander détecte uniquement les crêtes et à 100 %, uniquement le niveau RMS. En mode Peak, l'Expander réagit directement au niveau de crête du signal. RMS signifie que l'Expander réagit à la puissance moyenne du son. La sensibilité aux crêtes génère une réponse plus rapide que la sensibilité au niveau RMS. Généralement, l'analyse des crêtes est utilisée pour les sons transitoires et l'analyse RMS pour les sons plus longs.

Gate

L'effet Gate laisse passer le son vers sa sortie uniquement lorsque le signal d'entrée dépasse un seuil (Threshold) donné. Les sons inférieurs à ce seuil sont coupés.

Un filtre de chaînage interne analyse la version filtrée du signal d'entrée. Ceci permet au Gate de ne détecter que certaines fréquences du signal d'entrée.



Threshold

Détermine le niveau à partir duquel le Gate s'active. Les signaux supérieurs au seuil défini déclenchent l'ouverture de la porte (gate) et les signaux inférieurs au seuil la referment.

Filter

Active le filtre de chaînage interne. Quand ce bouton est activé, le signal d'entrée est filtré avant d'être analysé. Le Gate s'ouvre uniquement lorsque le son filtré dépasse le seuil défini. Quand le bouton **Filter** est désactivé, les contrôles du filtre le sont également.

Filter Type

Détermine le type du filtre de chaînage interne. Sélectionnez passe-haut (**HP**) pour détecter les hautes fréquences, passe-bande (**BP**) pour détecter les fréquences moyennes et passe-bas (**LP**) pour détecter les basses fréquences.

Monitor

Activez ce bouton pour écouter uniquement le son du filtre de chaînage. Le Gate reste désactivé tant que le bouton **Monitor** est activé.

Center

Détermine la fréquence centrale du filtre de chaînage.

Q-Factor

Permet d'élargir ou réduire la largeur de bande des filtres.

Attack

Détermine la vitesse à laquelle le Gate s'ouvre quand le son dépasse le seuil défini. Plus le temps d'attaque est long, plus le fondu d'entrée du son est long.

Hold

Détermine la durée pendant laquelle le Gate continue de s'appliquer une fois que le signal est passé sous le seuil.

Release

Détermine la vitesse à laquelle le Gate se ferme quand le son passe sous le seuil défini. Plus le temps de release est long, plus le fondu de sortie du son est long.

À NOTER

Ce paramètre n'est pas disponible quand le bouton **Auto** est activé.

Auto

Activez ce bouton pour définir automatiquement le temps de release (relâchement). Le Gate analyse en permanence le signal source de manière à constamment adapter la configuration.

Peak/RMS

Détermine si le signal d'entrée sera analysé selon les valeurs de crête (peak) ou les valeurs RMS (ou un mélange des deux). À 0 %, le Gate détecte uniquement les crêtes et à 100 %, uniquement le niveau RMS. En mode Peak, le Gate réagit directement au niveau de crête du signal. RMS signifie que le Gate réagit à la puissance moyenne du son. La sensibilité aux crêtes génère une réponse plus rapide que la sensibilité au niveau RMS. Généralement, l'analyse des crêtes est utilisée pour les sons transitoires et l'analyse RMS pour les sons plus longs.

Envelope Shaper

Cet effet permet d'atténuer ou d'accentuer le gain des phases d'attaque et de release du signal audio.

Surveillez les niveaux quand vous augmentez le gain et, au besoin, réduisez le niveau de sortie afin d'éviter l'écrêtage.



Attack – Gain

Permet de régler le gain de la phase d'attaque du signal.

Attack - Length

Permet de définir la durée de la phase d'attaque du signal.

Release - Gain

Permet de régler le gain de la phase de release du signal.

Sortie

Permet de définir le niveau de sortie.

Effets de panoramique et de routage

Stereo Pan

Cet effet vous permet de définir la position stéréo et le champ panoramique du signal.



Input Swap

Intervertit les canaux stéréo.

Pan

Détermine la position du signal dans le champ panoramique. Le panoramique peut s'appliquer aux sources mono et stéréo.

Width

Permet de régler la largeur stéréo du signal, de stéréo à mono.

Stereo Enhancer

Ce plug-in permet d'élargir le panorama stéréo d'un signal audio (stéréo). Il ne peut pas être utilisé avec des fichiers mono.



Width

Contrôle la largeur ou la profondeur de l'image stéréo. Tournez-le dans le sens des aiguilles d'une montre pour avoir un effet stéréo plus prononcé.

Delay

Augmente la différence entre les canaux gauche et droit afin d'augmenter l'effet stéréo.

Color

Génère des différences supplémentaires entre les canaux gauche et droit afin d’améliorer la stéréo.

Mono

Permet de commuter la sortie en mono, afin de vérifier que le son n’a pas été coloré de façon indésirable, ce qui peut arriver quand on améliore l’image stéréo.

Automatisation et contrôleurs MIDI

Automatisation

Vous pouvez automatiser la plupart des paramètres Groove Agent SE depuis votre application hôte, qu'il s'agisse des paramètres d'un kit ou de paramètres globaux, comme les effets AUX.

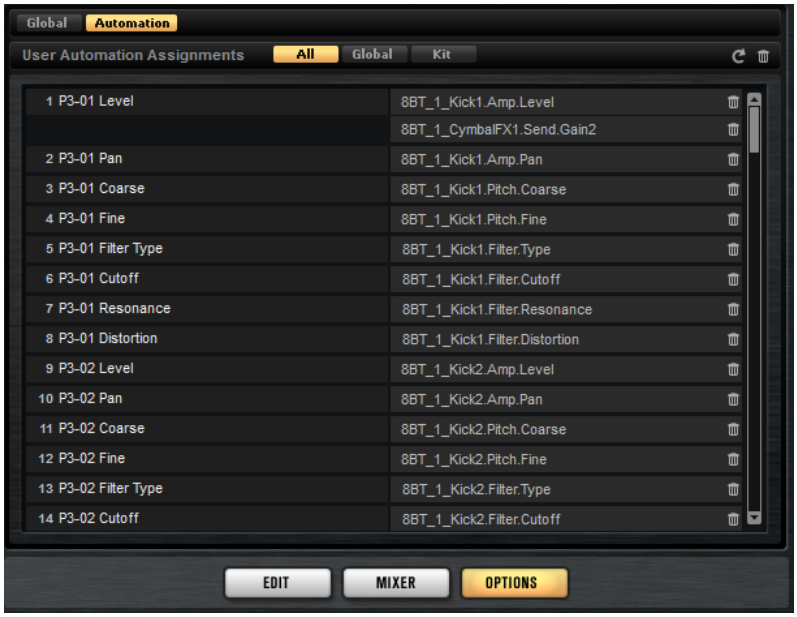
Groove Agent SE offre 512 paramètres d'automatisation qui peuvent être contrôlés depuis l'application hôte. Vous pouvez assigner chacun des paramètres de Groove Agent SE à l'un de ces paramètres d'automatisation, ou assigner plusieurs paramètres à un même paramètre d'automatisation pour les contrôler simultanément.

Quand vous travaillez avec des kits du Beat Agent SE, les paramètres automatisés contrôlent toujours les paramètres des pads tout entiers et non ceux des échantillons individuels. En cas d'automatisation, les paramètres individuels des échantillons sont remplacés. Par exemple, si les échantillons d'un même pad possèdent des valeurs de coupure différentes et que vous commencez à automatiser le paramètre cutoff, les échantillons s'aligneront tous sur la même valeur de cutoff.

Page Automation

Tous les paramètres d'automatisation assignés sont affichés sur la page **Automation**.

Pour accéder à cette page, ouvrez la page **Options** et activez l'onglet **Automation** en haut.



Les onglets situés en haut de la page **Automation** vous permettent d'afficher, au choix, les paramètres d'automatisation du kit, les paramètres globaux ou tous les paramètres d'automatisation.

Les noms des paramètres d'automatisation figurent à gauche et les noms des paramètres de Groove Agent SE assignés sont affichés à droite. Quand plusieurs paramètres de Groove Agent SE sont assignés à un seul paramètre d'automatisation, ils sont affichés les uns sous les autres à droite.

- Pour supprimer un paramètre d'automatisation, cliquez sur l'icône de corbeille située à droite du nom du paramètre.
- Pour supprimer tous les paramètres d'automatisation, cliquez sur **Delete All Parameters**, en haut de la page.
- Pour renommer un paramètre d'automatisation, double-cliquez sur le nom de ce paramètre et saisissez-en un nouveau. Ce nom figurera également dans votre application hôte.
- Pour remplacer les noms de tous les paramètres d'automatisation par les noms des pads, cliquez sur **Refresh All Parameter Names** (actualiser les noms de tous les paramètres) dans la barre d'outils.

Configuration de l'automatisation

Par défaut, les plus importants paramètres des 16 pads du groupe 3 sont déjà assignés à des paramètres d'automatisation.

Création des paramètres d'automatisation

- Pour assigner un paramètre à un paramètre d'automatisation, faites un clic droit sur le contrôle de ce paramètre et sélectionnez **Assign to New Automation** (assigner à une nouvelle automatisation). Le paramètre d'automatisation est créé sur le premier paramètre d'automatisation disponible.
- Pour ajouter un paramètre à un paramètre d'automatisation déjà présent, faites un clic droit sur le contrôle voulu, sélectionnez **Add to Automation** (ajouter à l'automatisation), puis sélectionnez le paramètre d'automatisation souhaité.
- Pour supprimer un paramètre de l'automatisation, faites un clic droit sur la commande automatisée et sélectionnez **Forget Automation** (annuler l'automatisation).
- Pour assigner automatiquement un paramètre à un paramètre d'automatisation lorsque vous travaillez sur votre application hôte, activez **Automation Read/Write** (lecture/écriture de l'automatisation), démarrez la lecture et utilisez les contrôles de l'interface Groove Agent SE.

Contrôleurs MIDI

Vous pouvez assigner les paramètres de Groove Agent SE aux contrôleurs MIDI.

Par défaut, certains paramètres sont déjà assignés à des contrôleurs, mais il est possible de personnaliser ce mappage d'usine. Vous pouvez ainsi adapter les assignations à votre clavier ou contrôleur MIDI.

Pour un contrôle plus approfondi, il est possible de définir les valeurs maximale et minimale de chacun des paramètres assignés.

À NOTER

Les assignations de contrôleurs des paramètres **Volume** (CC 007) et **Pan** (CC 010) sont fixes et ne peuvent pas être éditées ou supprimées. Pour modifier le volume ou le panoramique d'un slot de kit, transmettez des messages CC#7 ou CC#10 sur le canal MIDI correspondant du slot.

Assignation de contrôleurs MIDI

Voici comment procéder pour assigner un contrôleur MIDI à un paramètre :

PROCÉDER AINSI

1. Faites un clic droit sur le contrôle que vous souhaitez télécommander et sélectionnez **Learn CC**.
2. Sur le clavier ou le contrôleur MIDI, actionnez le potentiomètre, le fader ou le bouton voulu.

   La prochaine fois que vous ferez un clic droit sur ce contrôle, le menu vous indiquera le contrôleur MIDI assigné.

   À NOTER

   Il est possible d'assigner un même contrôleur MIDI à plusieurs paramètres. En revanche, vous ne pouvez pas assigner plusieurs contrôleurs MIDI différents à un même paramètre.

Désassignation des contrôleurs MIDI

PROCÉDER AINSI

- Pour supprimer une assignation de contrôleur MIDI, faites un clic droit sur le contrôle correspondant et sélectionnez **Forget CC**.

Rétablissement de l'assignation de contrôleur MIDI d'usine

Pour rétablir les assignations de contrôleur MIDI d'usine, ouvrez la page **Options** et cliquez sur **Reset to Factory** (rétablir les assignations d'usine) dans la section **MIDI Controller**.

Enregistrement d'un mappage de contrôleurs MIDI comme mappage par défaut

Après avoir personnalisé les assignations d'usine des contrôleurs MIDI, vous pouvez les enregistrer comme configuration par défaut.

PROCÉDER AINSI

- Ouvrez l'éditeur **Options** et, dans la section **MIDI Controller**, cliquez sur **Save as Default**.

RÉSULTAT

À présent, quand vous chargerez une nouvelle instance du plug-in, vos propres assignations de contrôleurs MIDI seront disponibles par défaut.

À NOTER

- L'enregistrement des assignations de contrôleurs comme défaut n'enregistre pas les assignations de contrôleur MIDI des effets auxiliaires.
- Le mappage des contrôleurs MIDI s'enregistre avec les projets. Ainsi, vous pouvez transférer vos réglages d'un système à un autre. Le projet intègre également les assignations de contrôleur MIDI des effets auxiliaires.

Configuration de la plage d’un paramètre

Vous pouvez définir séparément les valeurs minimales et maximales d’un paramètre pour chaque assignation. Ceci permet un contrôle plus approfondi des paramètres qui s’avère particulièrement intéressant dans un contexte de prestation live.

PROCÉDER AINSI

1. Réglez le paramètre sur la valeur minimale souhaitée.
2. Faites un clic droit sur le contrôle et sélectionnez **Set Minimum** dans le menu contextuel.
3. Réglez le paramètre sur la valeur maximale souhaitée.
4. Faites un clic droit sur le contrôle et sélectionnez **Set Maximum**.

Fonctions et paramètres globaux

Section des fonctions du plug-in

La section des fonctions du plug-in regroupe la section Multi Slot, la section Master et les indicateurs de performance.

Section Master

La section Master permet de régler le volume et la hauteur du plug-in.

Master Volume

Permet de régler le volume global du plug-in.

Master Tune

Les valeurs du curseur **Master Tune** s'échelonnent entre 415,3 et 466,2 Hz, ce qui correspond à une plage comprise entre -100 à +100 centièmes.

Indicateurs de performance

Les vumètres et les indications textuelles de cette section vous fournissent des informations sur la charge imposée au système par le plug-in.



CPU

Ce vumètre indique la charge du processeur pendant la lecture. Plus le nombre de voix jouées est élevé, plus la charge processeur est importante. Si l'indicateur de surcharge s'allume, réduisez la valeur du paramètre **Max Voices** sur la page **Options**.

Disque

Ce vumètre indique la charge de transfert du disque dur lors de la lecture des échantillons ou du chargement des préréglages. L'indicateur de surcharge s'allume si la vitesse de transmission du disque dur n'est pas assez rapide. Dans ce cas, ouvrez la page **Options** et déplacez le curseur **Disk vs. RAM** vers **RAM** ou abaissez la valeur du paramètre **Max Voices**.

Polyphony

Cette valeur correspond au nombre d'échantillons lus actuellement. Elle vous est indiquée afin de vous aider à identifier les problèmes de performances. Par exemple, si vous devez réduire le paramètre **Max Voices** sur la page **Options**, vous pouvez vérifier vos paramètres en observant le nombre d'échantillons lus.

Memory

Cette valeur correspond à la quantité globale de RAM actuellement utilisée. La valeur indiquée correspond au tampon de lecture en continu et aux échantillons

préchargés. L'afficheur **MEM** vous aide à identifier les problèmes de performances. Par exemple, si vous devez libérer de la mémoire pour d'autres applications, déplacez le curseur **Disk vs. RAM** de la page **Options** vers **Disk**. Pour vérifier le résultat obtenu, il vous suffira de consulter l'indicateur **MEM**.

Nom du plug-in et logo Steinberg

Pour obtenir des informations sur la version et le numéro de fabrication du plug-in, cliquez sur son logo. Vous accèderez ainsi à la boîte de dialogue **About** (à propos). Pour fermer la boîte de dialogue **About**, cliquez dessus ou appuyez sur la touche **Échap** du clavier de votre ordinateur.

Quand vous cliquez sur le logo Steinberg situé dans le coin supérieur droit du plug-in, un menu local apparaît. En sélectionnant l'une des options, vous accèderez aux pages Web de Steinberg qui contiennent des informations sur les mises à jour du logiciel, des solutions aux problèmes, etc.

Barre d'outils

La barre d'outils contient des fonctions globales très utiles.



MIDI Follow

Si ce bouton est activé et que vous déclenchez un échantillon ou jouez d'un instrument avec le clavier, ils s'affichent automatiquement dans l'éditeur correspondant. Par exemple, un échantillon s'affiche automatiquement dans l'éditeur **Sample** et un instrument s'affiche automatiquement dans l'éditeur **Pattern**.

Controller Selector

Par défaut, ce sont les valeurs de vélocité entrante qui déterminent quel échantillon doit être lu. Il est néanmoins possible d'utiliser un autre message de contrôleur. Vous pouvez par exemple faire en sorte que le choix de l'échantillon soit déterminé par la molette de modulation.

- Pour utiliser un autre contrôleur, activez le bouton Controller Selector, faites un clic droit dessus et sélectionnez dans la liste le contrôleur que vous souhaitez utiliser.

À NOTER

Vous ne pouvez pas changer de contrôleur de lecture d'échantillon quand l'option **Fix Velocity** est activée.

Fix Velocity

Pour déclencher tous les pads à la même vélocité, activez ce bouton. Le bouton situé à sa droite vous permet de définir la valeur de cette vélocité. Elle est utilisée pour les notes MIDI entrantes comme pour les notes que vous déclenchez en cliquant sur un pad.

Boutons Global insert, AUX et Pattern Player

Servez-vous de ces boutons pour désactiver à la fois tous les effets d'insert, tous les effets AUX et tous les lecteurs de motifs du plug-in. Vous pouvez par exemple vous servir de cette fonction pour comparer les sons avec et sans effets, ou pour utiliser un préréglage sans lire ses motifs.

RAM Save

Permet de vider les échantillons inutilisés.

MIDI Reset

Cliquez sur ce bouton pour stopper la lecture et réinitialiser tous les contrôleurs MIDI à leurs valeurs par défaut.

Undo/Redo

Pour annuler ou rétablir une seule opération, cliquez sur le bouton **Undo** (annuler) ou sur le bouton **Redo** (rétablir). Pour annuler ou rétablir plusieurs opérations, cliquez sur la flèche située à côté du bouton afin d'accéder à l'historique et de sélectionner l'étape à laquelle vous souhaitez revenir.

À NOTER

Le nombre d'opérations d'annulation et de rétablissement possibles est déterminé par le paramètre **Number of Undo Steps** de la page **Options**.

LIENS ASSOCIÉS

Vider les échantillons inutilisés à la page 145

Vider les échantillons inutilisés

La fonction **RAM Save** analyse la lecture de votre projet et décharge de la mémoire vive les échantillons inutilisés.

PROCÉDER AINSI

1. Cliquez sur **RAM Save** dans la barre d'outils, puis sur **Yes** dans la boîte de dialogue pour lancer la collecte des échantillons nécessaires.

   Le bouton **RAM Save** se met à clignoter.
2. Lancez la lecture du projet dans l'application hôte. Lisez-le du début à la fin ou jusqu'à ce que toutes les notes du projet soient jouées.

   RAM Save conserve toujours les échantillons compris entre la note la plus haute et la note la plus basse des programmes joués.
3. Cliquez à nouveau sur le bouton **RAM Save**. Dans la boite de dialogue, cliquez sur **Yes**.

RÉSULTAT

Les échantillons inutilisés sont vidés de la mémoire.

Pour désactiver **RAM Save** et recharger les échantillons inutilisés, cliquez à nouveau sur le bouton **RAM Save**.

Clavier

Vous pouvez utiliser le clavier pour bénéficier d'un meilleur aperçu du mappage et pour déclencher des notes MIDI.



- Pour ouvrir le clavier, cliquez sur le bouton **Show/Hide Keyboard** situé dans le coin supérieur droit de l'interface.

Le clavier affiche les pads de pattern et les pads d'instrument du kit sélectionné. Quand les différents types de pads utilisent les mêmes touches, ce sont les pads de pattern qui sont affichés sur le clavier.

Quand l'option **Use Pattern MIDI Port for Pattern Pads** (utiliser le port MIDI de pattern pour les pads de pattern) est activée sur la page **Pattern**, les pads d'instrument n'apparaissent pas sur le clavier quand la page **Pattern** est affichée, et vice versa.

Voici le code couleur utilisé sur le clavier :

- Les touches qui ne sont pas assignées sont affichées en gris.
- Les touches qui sont assignées apparaissent en blanc et en noir.
- Les touches utilisées par un pad auquel une couleur a été assignée apparaissent dans cette couleur.
- Les touches qui déclenchent des boutons de variation de répétitions de notes apparaissent en bleu.

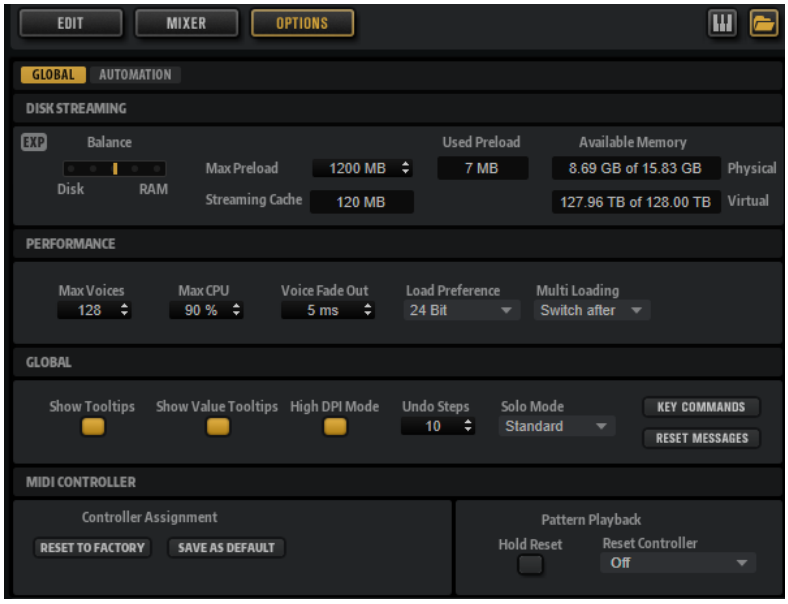
Pré-écoute des notes à l'aide du clavier

- Pour pré-écouter une note, cliquez sur la touche correspondante sur le clavier.

  La hauteur à laquelle vous cliquez sur les touches détermine la vélocité à laquelle est déclenchée la note correspondante. Cliquez en bas de la touche pour utiliser la vélocité maximale et en haut pour la vélocité minimale.
- Pour jouer une touche et toutes les touches suivantes à la même vélocité, maintenez la touche **Ctrl/Cmd** et cliquez sur la touche souhaitée sur le clavier en maintenant le bouton de la souris enfoncé.
- Pour qu'une note soit jouée dix fois à des vélocités croissantes allant de 1 à 127, maintenez les touches **Ctrl/Cmd-Alt** enfoncées et cliquez sur une touche.

Page Options

La page **Options** regroupe les paramètres globaux relatifs aux performances, aux fonctions globales et aux contrôleurs MIDI.



Section Disk Streaming

Certains programmes intègrent d'importants volumes de données. Dans l'idéal, il faudrait que toutes les données du programme soient chargées dans la RAM pour être facilement accessibles. Néanmoins, cela ne laisserait que peu de RAM pour les autres applications. Par ailleurs, il se peut que votre ordinateur ne parvienne pas à gérer une telle charge. C'est pourquoi Groove Agent SE charge uniquement les premières millisecondes de chaque échantillon dans la RAM. Vous pouvez

équilibrer la quantité de RAM utilisée par Groove Agent SE par rapport à son utilisation du disque dur.

Équilibre entre RAM et disque dur

Servez-vous du curseur **Balance** pour configurer le rapport entre utilisation du disque dur et utilisation de la RAM.

- Si vous avez besoin de plus de RAM pour d'autres applications, déplacez le curseur vers la gauche en direction du paramètre **Disk**.
- Si votre disque dur ne transmet pas les données suffisamment rapidement, déplacez le curseur vers la droite en direction du paramètre **RAM**.

À NOTER

Le paramètre Disk vs. RAM s'applique toujours à toutes instances du plug-in. Il n'est pas enregistré dans le projet. Une fois que vous l'avez réglé par rapport à la puissance de votre ordinateur, vous n'avez plus besoin de le modifier.

Used Preload et Available Memory

Ces champs vous fournissent des indications sur la charge mémoire (en Mo). Leurs valeurs sont déterminées par la position du curseur.

Max Preload

Détermine la quantité maximale de mémoire RAM utilisée par Groove Agent SE pour le préchargement des échantillons. Généralement, les valeurs par défaut sont suffisantes. Toutefois, il peut s'avérer nécessaire de réduire cette valeur, notamment si vous travaillez avec d'autres applications ou plug-ins gourmands en ressources, par exemple.

Expert Mode

Activez **Expert Mode** si vous souhaitez ajuster plus en détail les paramètres **Disk Streaming**.

- Le paramètre **Preload Time** (temps de préchargement) détermine la portion des fichiers d'échantillons préchargés dans la RAM. Avec des valeurs élevées, il est possible de déclencher davantage d'échantillons sur un court laps de temps.
- Le paramètre **Prefetch Time** (temps de pré-lecture) détermine la capacité de pré-lecture chargée dans la RAM pour le transfert en continu des échantillons d'une voix en cours de lecture. Avec des valeurs élevées, vous bénéficiez de meilleurs taux de transfert à partir du disque, et généralement d'un plus grand nombre de voix. En contrepartie, la mémoire RAM est davantage sollicitée pour le transfert en continu. Si vous augmentez le paramètre **Prefetch Time**, il est recommandé d'augmenter également le paramètre **Streaming Cache**.
- Le paramètre **Streaming Cache** (cache de transfert en continu) détermine la quantité de mémoire RAM réservée à la pré-lecture. La quantité de mémoire effectivement utilisée dépend de la durée de pré-lecture, du nombre de voix transmises simultanément et du format audio des échantillons. Par exemple, avec une fréquence d'échantillonnage et une résolution élevées, il faudra davantage de RAM.

Section Performance

La section **Performance** contient les paramètres pour optimiser les performances de traitement globales du plug-in.

Max Voices

Détermine le nombre total de voix que peut jouer une instance du plug-in. Dès que cette limite est atteinte, Groove Agent SE commence à escamoter des voix.

Max CPU

Pour éviter les clics dus à des surcharges du CPU, vous pouvez définir une charge CPU maximale pour l'instance du plug-in. Groove Agent SE escamote automatiquement des voix lorsque cette limite est dépassée. Quand il est réglé à 100 %, ce paramètre est désactivé.

À NOTER

À cause du temps de réaction du plug-in, il peut arriver que le processeur dépasse brusquement la limite définie pendant un court instant. Vous risquez alors d'entendre des parasites et de brèves coupures du son. Il est donc conseillé de régler le paramètre **Max CPU** sur une valeur légèrement inférieure à celle requise.

Voice Fade Out

Détermine la durée des fondus sur les voix qui sont escamotées parce que la limite du paramètre **Max Voices** ou celle du paramètre **Max CPU** a été atteinte.

Section Global

Cette section contient les paramètres globaux de Groove Agent SE.

À NOTER

Les paramètres de cette section ne sont pas enregistrés quand vous enregistrez un projet. Ils s'appliquent au plug-in en général.

Show Tooltips

Si cette option est activée, une infobulle apparaît quand vous survolez un contrôle avec le pointeur de la souris.

Show Value Tooltips

Si cette option est activée, la valeur des paramètres qui ne possèdent pas de champ de valeur s'affiche dans une infobulle lorsque vous actionnez le contrôle correspondant.

Mode High DPI

- Si vous utilisez un moniteur haute résolution, par exemple un 4k (UHD), 5k etc., activez **High DPI Mode** pour un affichage plus précis de Groove Agent SE à une échelle de 150 % et plus. Cependant, seuls les facteurs d'échelle pairs sont pris en charge. Par exemple, un calage de 150 % sous Windows résulte dans un facteur d'échelle de 200 % sous Groove Agent SE.

  À NOTER

  Le mode **High DPI** peut s'avérer incompatible avec certaines combinaisons logicielles et matérielles. Si vous rencontrez des problèmes d'affichage avec votre configuration, vous pouvez désactiver le **High DPI Mode**.

- Quand **High DPI Mode** est désactivé, la résolution intégrée du moniteur est utilisée.

Solo Mode

- En mode **Standard**, vous pouvez activer le solo sur plusieurs pads d'instrument afin d'entendre ce qu'ils donnent ensemble.
- En mode **Exclusive**, il n'est possible d'écouter en solo qu'un seul pad d'instrument à la fois.

Number of Undo Steps

Détermine le nombre d'opérations qu'il est possible d'annuler.

Raccourcis clavier

Permet d'accéder à la boîte de dialogue **Key Commands** (raccourcis clavier), dans laquelle vous pouvez voir la liste des raccourcis clavier et en assigner de nouveaux.

Reset Messages

Si vous cliquez sur ce bouton, toutes les boîtes de messages qui n'apparaissaient plus parce que vous aviez sélectionné l'option **Don't Show Again** (Ne plus afficher) s'affichent à nouveau.

Section MIDI Controller (contrôleur MIDI)

Controller Assignment (assignation de contrôleurs)

Les deux boutons de cette section vous permettent d'enregistrer vos propres assignations de contrôleurs MIDI en tant qu'assignations par défaut et de restaurer les assignations d'usine des contrôleurs MIDI.

À NOTER

L'option **Save as Default** n'enregistre pas les assignations de contrôleur MIDI des effets auxiliaires.

Par ailleurs, le mappage des contrôleurs MIDI s'enregistre avec les projets. Ainsi, vous pouvez transférer vos réglages d'un système à un autre. Le projet comprend également les assignations de contrôleurs MIDI des effets auxiliaires AUX FX.

À NOTER

Les assignations de contrôleurs des paramètres Volume (CC 007) et Pan (CC 010) ne peuvent être ni éditées, ni supprimées. Pour modifier le volume ou le panoramique d'un slot de kit, transmettez des messages CC#7 ou CC#10 sur le canal MIDI correspondant du slot de kit.

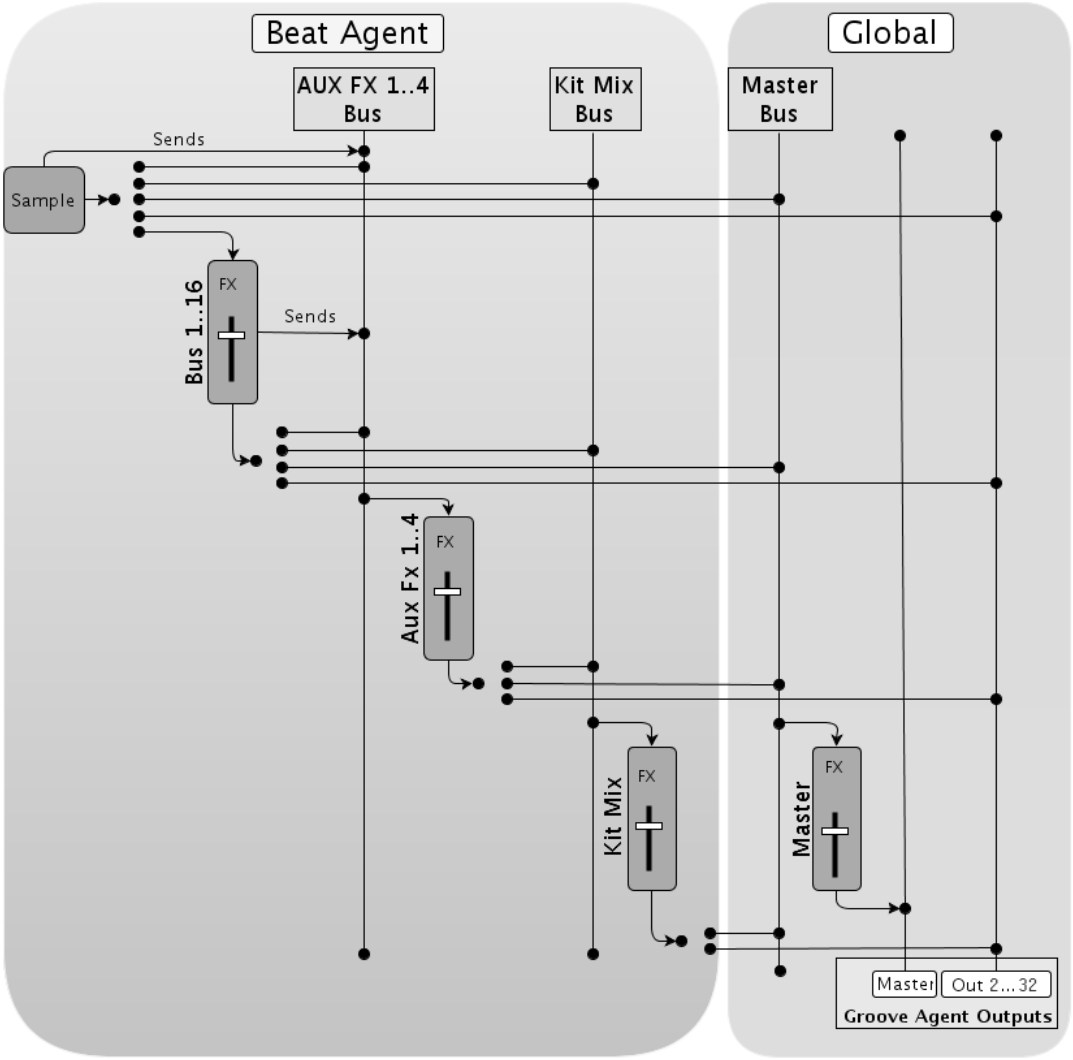
Pattern Playback (lecture des motifs)

Hold Reset envoie un message Hold Reset global à tous les motifs utilisés.

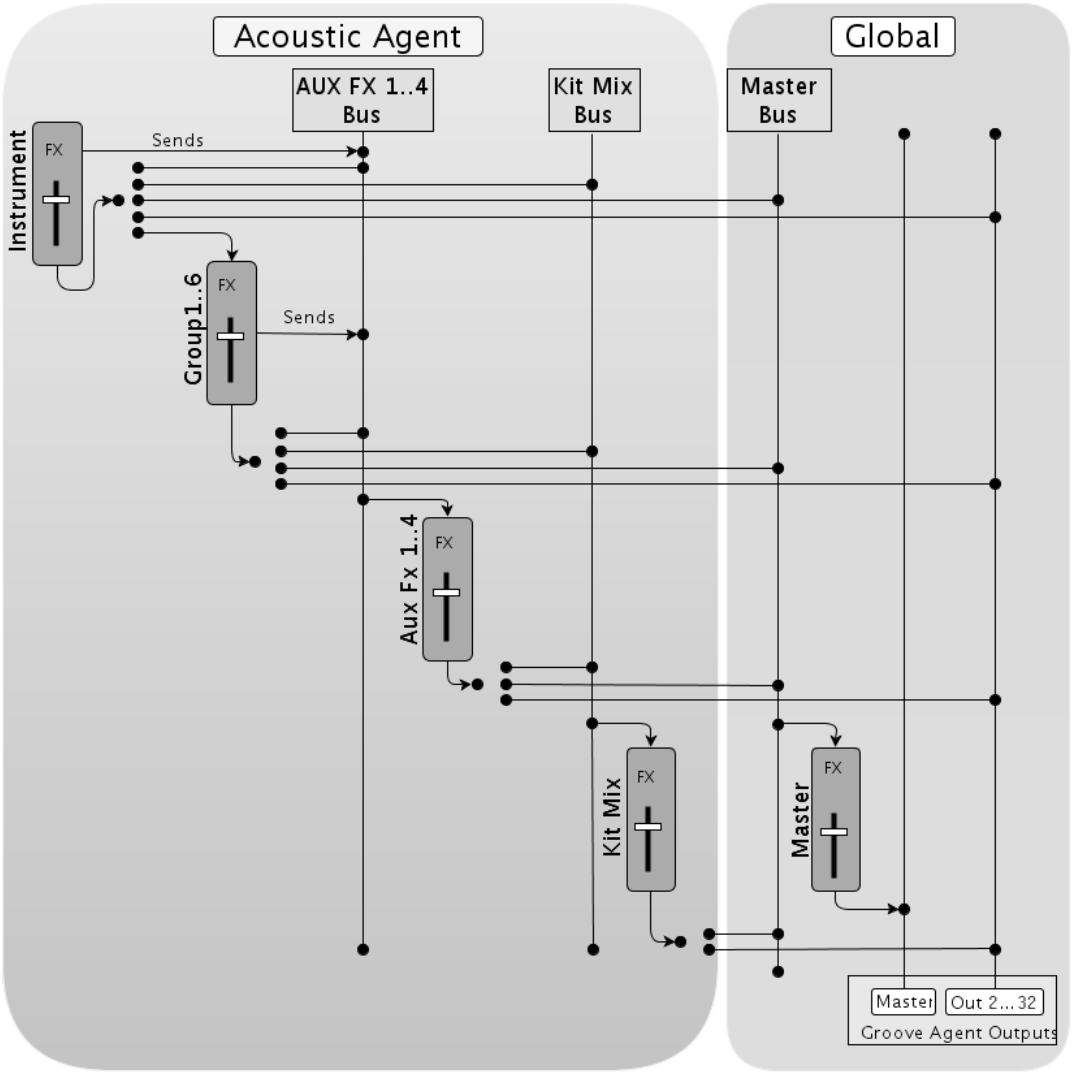
Le menu local **Reset Controller** (contrôleur de réinitialisation) permet d'assigner un contrôleur MIDI dédié à la télécommande du bouton **Hold Reset**.

Schémas de routage de la console de mixage

Routage Beat Agent SE



Routage Acoustic Agent SE



Index

A

Acoustic Agent SE 92
    Édition du son 92
Automatisation 139

B

Beat Agent SE 59
    Édition du son 59
    Exportation de fichiers 89
    Importation de fichiers 89
    Mixage 101
Boucles tranchées
    Importation 90
Bouton ABS 59
Bouton REL 59
Browser
    Chargement de fichiers 28
    Remplacement d'échantillons 33

C

Console AUX 105
Console Kit 106
Console Master 107
Contenus de Groove Agent ONE 11
Contrôleurs MIDI 140
    Assignation 141
    Plage d'un paramètre 142

E

Échantillons manquants
    Recherche 90
Édition absolue 59
Édition relative 59
Effets 101, 107
    Auto Filter 115
    Brickwall Limiter 133
    Chorus 121
    Compressor 129
    Distortion 119
    DJ-EQ 114
    Envelope Shaper 136
    Expander 134
    Flanger 121
    Frequency Shifter 126
    Gate 135
    Graphic EQ 113
Effets *(Suite)*
    Limiter 132
    Maximizer 134
    MorphFilter 118
    Multi Delay 111
    Phaser 123
    Reverb 109
    Ring Modulator 124
    Step Flanger 122
    Stereo Pan 137
    StereoEnhancer 137
    Studio EQ 113
    Tape Saturator 119
    Tube Compressor 131
    Tube Saturator 120
    Utilisation 108
    Vintage Compressor 130
    Vintage Ensemble 128
Effets d'égalisation 113
Effets de delay 111
Effets de distorsion 119
Effets de filtrage 115
Effets de modulation 121
Effets de panoramique 137
Effets de réverb 109
Effets de spatialisation 137
Effets dynamiques 129
Enveloppes
    Configuration de la boucle 73
    Édition 69
    Sélection des nœuds 70
Exporter un
    kit et ses échantillons 90

F

Fichiers GAK
    Importation 89
Fichiers MPC
    Importation 89
Fichiers REX
    Importation 90

K

Kits 11
    Chargement 18

L

La MediaBay
    Filtres 23
    Liste de résultats 23

M

Menu contextuel du kit 20
Mixage 101

P

Pads d’instrument 38
    Effets MIDI 42
Pads de pattern 45
Page Edit
    Onglet Amp 77
    Onglet Filter 75
    Onglet Main 66
    Onglet Pitch 73
    Onglet Sample 78
    Onglet Slice 87
    Vue Mapping 64
Page Effects 108
Page Options 146
Plages de valeurs
    Réglage 6
Préréglages 11
    Préréglages de module 8
    Préréglages VST 8

R

Rack de kits 19
Recherche des échantillons manquants 90

S

Section Master 143
Section Pad 35
    Pads d’instrument 38
    Pads de pattern 45
Sélection multiple 6
Slot de kit 18
Slots d’effets 108