LUNA

RECORDING SYSTEM

Documentation utilisateur LUNA

v200527

Table des matières

Application LUNA 19
La première plate-forme d'enregistrement avec intégration Apollo approfondie 19
Technologie LUNA - Travaillez comme vous le souhaitez 19
Surveillance accélérée en temps réel 19
Traitement UAD en temps réel 19
Beaucoup, beaucoup plus 19
Concepts LUNA 21
Un flux de travail analogique naturel 21
Intégration Apollo 21
Surveillance accélérée en temps réel 21
Fonctionnalités d'enregistrement 22
Traitement enfichable 22
LUNA et console 22
Fonction isolée de la console 23
Mode de suivi de la console 23
Extensions LUNA 23
Ruban multipiste intégré 23
Somme Neve® intégrée 24
À propos de la documentation des extensions LUNA 25
Instruments LUNA 25
Moog® Minimoog 25
Ravel ™ Grand Piano 26
Forme 27
À propos de la documentation LUNA Instruments 28
Audio non destructif 28
Comment puis-je enregistrer? 28
Annuler et refaire 29
Formats de plug-in pris en charge 29
La piste suit les modes: temps et tempo 29
Exemples de tarifs, audio importé et sessions importées 29

Présentation des navigateurs Focus ... 30
Track Focus Browser ... 31
Dossiers d'extension et d'effondrement dans le navigateur Focus ... 31
Flux de travail ... 31
Raccourcis clavier et référence de menu ... 31
Commencer avec LUNA ... 32
Installation et autorisation de LUNA ... 32
À propos d'Uaudio. comptes com et iLok ... 32
Utilisation d'une clé matérielle iLok ou iLok Cloud ... 33
Installation de LUNA et création d'un compte iLok ... 33
Installation de LUNA et liaison d'un compte iLok existant ... 36
Démarrage de LUNA ... 40
Gestion des instruments et extensions LUNA ... 41
Pour télécharger et installer LUNA Instruments and Extensions ... 41
Extension et options d'instruments ... 42
Licences sur bande ... 42
Licence Neve Summing ... 43
Licence LUNA Instrument ... 43
Création d'une session LUNA ... 43
Pour créer une nouvelle session vide ... 43
Pour créer une session à partir d'un fichier AAF (Advanced Authoring Format) ... 44
Ouverture d'une session ... 45
Annuler et refaire ... 46
Travailler avec des pistes ... 46
Contrôles de piste ... 48
Sélection des pistes ... 51
Application de modifications à plusieurs pistes avec le groupe de sélection ... 51
Application de modifications à toutes les pistes ... 52
Création de pistes audio ... 52
Attribution des entrées ... 53
Création de pistes Instrument ... 53
Utilisation des voies de bus ... 55

Utilisation de la piste principale ... 62
Utilisation de LUNA ... 63
Un aperçu de la barre de contrôle ... 63
Définition des options de vue LUNA ... 63
Vue du mélangeur ... 63
Rangées de mélangeur ... 64
Section Fader ... 65
Utilisation du panneau de navigation du mélangeur ... 68
Pour utiliser le panneau de navigation du mélangeur ... 69
Utilisation des modificateurs de mélangeur ... 70
Modificateurs Timeout ... 70
Vue chronologique ... 71
Utilisation des navigateurs Focus ... 73
Utilisation du canal Focus ... 75
Autres vues ... 76
Affichage des informations sur le système ... 77
Affichage de la section Moniteur ... 77
Utilisation des commandes Tempo, Click et Counter ... 78
Réglage d'un tempo ... 79
Écoute d'un clic en lecture et enregistrement ... 79
Réglage des unités de comptoir ... 81
Naviguer avec le compteur ... 82
Utilisation des contrôles de transport ... 82
Utilisation des workflows ... 83
Le flux de travail d'enregistrement ... 83
Le flux de travail MIDI ... 85
Le flux de travail Edit ... 86
Le flux de travail Mix ... 89
Travailler dans l'affichage de la chronologie ... 90
Utilisation de règles ... 90
Travailler avec le souverain Bars and Beats ... 90
Travailler avec la règle All Tracks ... 96

Règle de boucle ... 98
Règle des minutes et des secondes ... 99
Règle des échantillons ... 99
Règle de tempo ... 100
Règle de signature ... 100
Règle des marqueurs ... 101
Affichage des éléments dans les clips ... 101
Définition des noms des clips ... 102
Utilisation du clip Contrôle de gain ... 102
Utilisation du clip Pitch control ... 102
Affichage des lignes de grille ... 103
Utilisation d'Align Bar pour dériver le tempo des pistes audio ... 103
Pour définir le tempo à l'aide de la barre d'alignement ... 103
Enregistrement audio ... 105
Enregistrement de pistes audio ... 105
Pour préparer une piste audio pour l'enregistrement ... 105
Configuration des options d'entrée de piste ... 105
Enregistrement des entrées audio ... 107
Lecture et enregistrement en boucle ... 111
Comportement de lecture en boucle ... 111
Comportement de l'enregistrement en boucle ... 111
Suivi de plusieurs sources audio ... 114
Configuration de plusieurs pistes pour l'enregistrement ... 114
Enregistrement de plusieurs entrées à la fois ... 115
Pour enregistrer sur plusieurs pistes ... 115
Enregistrement sur plusieurs pistes ... 115
Utilisation du mode de suivi de la console ... 115
Faire des mélanges de repères ... 116
Enregistrement Punch-in avec plusieurs pistes ... 117
Modification audio et utilisation de l'outil de modification ... 119
Redimensionner et zoomer la piste audio ... 119
Pour zoomer verticalement (augmenter ou diminuer la taille de la forme d'onde) sur les pistes audio ... 121

Clips audio et fondus ... 122
Faire des sélections ... 122
Déplacer un clip ... 123
Coupe, copie et collage audio ... 124
Copie et collage audio en faisant glisser ... 124
Coupe audio ... 124
Copie audio ... 124
Collage audio ... 124
Duplication audio ... 125
Déplacement audio ... 125
Maj + X ... 127
Maj + V ... 127
Maj + D ... 127
Maj + I ... 127
Maj + Suppr ... 127
Découpage d'un clip audio ... 127
Outil de garniture ... 127
Trim en cours ... 128
Sélection dans un clip audio ... 128
Apparence de l'outil ... 129
Sélection faite ... 129
Déplacer ou copier un clip audio ... 129
Séparation des clips audio ... 129
Consolidation des clips audio ... 130
Travailler avec des fondus sur des clips audio avec l'outil de modification ... 131
Créer un fondu ... 131
Modification de la longueur d'un fondu ... 132
Modification de la pente d'un fondu audio ... 132
Croisement entre des clips audio avec l'outil de modification ... 133
Outil Crossfade à la limite du clip ... 133
Outil Crossfade au bord du clip (crossfading à travers un espace ... 133
Lecture d'un instrument virtuel et enregistrement MIDI ... 136

Aperçu de la piste aux instruments 136
Création d'une piste Instrument 136
Pour créer une piste Instrument 136
Choisir un contrôleur MIDI 137
Utilisation du mode clavier MIDI pour saisir MIDI 137
Fusion MIDI ou remplacement MIDI 139
Enregistrement sur une piste Instrument 139
Pour enregistrer sur une piste aux instruments 139
Pour déclencher et enregistrer MIDI et surveiller ou enregistrer l'audio à partir d'un générateur de son MIDI 141
Jouer une piste aux instruments 141
Surdoublage et boucle sur une piste aux instruments 142
Pour enregistrer sur MIDI existant sans sélection 142
Pour enregistrer sur une sélection MIDI 143
Enregistrement en boucle MIDI 144
Pour boucler l'enregistrement (avec MIDI Merge 144
Pour boucler l'enregistrement (avec MIDI Replace 145
Travailler avec MIDI sur les pistes d'instruments 147
Modification du MIDI 147
Travailler avec des clips sur une piste MIDI 147
Sélection de MIDI dans la vue Clips 147
Renommer un clip MIDI 147
Déplacement des clips MIDI 148
Coupe des clips MIDI 148
Redimensionner la piste MIDI 149
Affichage des notes MIDI 151
Pour redimensionner les notes MIDI sur le rouleau de piano 152
Sélection des notes MIDI 154
Sélectionnez avec un rectangle de sélection 155
Maj-cliquez pour sélectionner plusieurs notes contiguës ou non contiguës 155
Sélectionnez dans le clavier de la vue Notes 156
Coupe, copie et collage de notes MIDI 156
Pour couper et coller des notes MIDI 157

Pour copier et coller des notes MIDI ... 157
Clips MIDI à édition décalée ... 157
Maj + X ... 158
Maj + V ... 159
Maj + D ... 159
Maj + I ... 159
Maj + Suppr ... 159
Modification du MIDI avec l'outil de modification ... 159
Ajout et modification de notes MIDI sur une piste Instrument ... 159
Transposition des notes MIDI ... 164
Quantification des notes MIDI ... 165
Pour quantifier les notes MIDI ... 166
Modification des contrôleurs continus MIDI ... 168
Pour afficher une voie de contrôleur MIDI CC ... 168
Travailler avec Audio dans la chronologie ... 170
La piste suit les modes: temps et tempo ... 170
Changer une piste audio de Track Follows Tempo à Track Follows Time mode ... 171
Changer une piste audio à partir de Track Follows Time to Track suit le mode Tempo ... 171
Ajout de fichiers audio et de pistes ... 173
Importation d'un fichier audio ... 173
Faites glisser un fichier audio dans le navigateur Pistes ... 174
Faire glisser un fichier audio sur la timeline ... 174
Attribution des couleurs de piste ... 174
Pour attribuer des couleurs ... 174
Comping des pistes avec des versions ... 175
Pour préparer la compilation ... 175
Pour compiler vers une version nouvelle ou existante sur la même piste ... 176
Pour compiler vers une nouvelle piste ... 177
Faire des changements de tempo et de signature temporelle ... 179
Réglage du tempo et modification du tempo ... 179
Réglage d'un tempo ... 179
Définition de la signature temporelle et modification du compteur ... 184

Utilisation de marqueurs 186
Warping et audio de changement de hauteur 189
Algorithmes de chaîne 190
Modification de la hauteur ou de la durée audio 191
Monter ou descendre un clip audio tout en conservant la longueur de la piste 192
Utilisation du mélangeur 200
À propos de Mixer View 200
Mélange audio 200
Équilibrer les niveaux de volume 200
Panne des pistes 202
Muting et solo 205
Déversement de bus 205
Mélange de pistes 206
Pour mélanger votre session LUNA dans un fichier audio stéréo 206
Pour mélanger les pistes et les bus d'une session LUNA 209
Exportation d'audio à partir de la chronologie 212
Utilisation de Neve Summing 212
Utilisation de l'extension Neve Summing LUNA 212
Utilisation de Tape 214
Utilisation des extensions Tape LUNA 214
Configuration d'extension Oxide LUNA 215
Configuration d'extension Studer A800 LUNA 215
Utilisation de machines à ruban 215
Utilisation des plug-ins Insérer 217
Masquer, afficher et fermer les fenêtres du plug-in 218
Utilisation de préréglages de plug-in 218
Affichage de grandes icônes de plug-in 220
Ajout d'une icône pour un plug-in 220
Utilisation des envois 221
Pour utiliser envoie 222
Utilisation des indices 223
Pour utiliser des mélanges de repères 224

Modification de la sortie de piste 225
Pour modifier la sortie de piste 225
Automatisation 227
Automatisation 227
Modes d'automatisation 227
Sélection d'un ou de plusieurs articles à automatiser 228
Automatisation du dessin 229
Écriture de l'automatisation du volume avec le fader du volume 231
Écriture de l'automatisation des casseroles 234
Automatisation des paramètres du plug-in 238
Automatisation d'un contrôleur continu MIDI 241
Automatisation de coupe 245
Travailler avec les sessions 249
Création d'une nouvelle session 249
Pour créer une nouvelle session vide 249
Importation d'une session AAF 251
Ce qui est importé 251
Surveillance accélérée en temps réel 253
Activation d'ARM 253
Pour activer ARM 253
Pour permettre à un bus d'utiliser un ARM Aux 254
Utilisation d'ARM avec des pistes audio 254
Utilisation d'ARM avec des pistes Instrument 255
Utilisation d'ARM avec des voies de bus 255
Remarques pour ARM avec voies de bus 255
Tampons LUNA, latence et compensation des retards 255
Composants affectés par ARM 256
Ressources ARM disponibles 257
Comment les ressources ARM sont utilisées 257
Configuration des paramètres LUNA 259
Configuration de l'intervalle d'enregistrement automatique de session 259
Pour spécifier un intervalle d'enregistrement automatique 259

Pour revenir à une version précédente enregistrée automatiquement 259
Pour enregistrer une copie de session 259
Définition du taux d'échantillonnage du matériel 259
Pour modifier le taux d'échantillonnage matériel à partir des paramètres matériels 260
Choisir une source d'horloge 260
Pour choisir une source d'horloge 260
Configuration du paramètre Digital Mirror 260
Configuration de la compensation du retard d'entrée 260
Configuration des bus de repère 261
Pour définir le nombre de bus de repère disponibles à LUNA 261
Étiquettes de repère 262
Composants de repère 262
Cue Count 262
Configuration du nombre de moniteurs Alt 262
Connexions du moniteur Alt 263
Configuration des périphériques 263
Définition des formats d'entrée numérique (modèles d'entrée optiques uniquement 263
Définition des formats de sortie numérique (modèles de sortie optique uniquement 263
Définition des niveaux de référence de sortie 263
Autoriser le gain d'entrée de ligne 264
Configuration du couplage DSP du canal 264
Identifier les appareils 265
Configuration de la matrice d'E / S 265
Définition des options d'affichage 265
Configuration de la mesure pré ou post-fader 265
Réglage des prises de clip 266
Réglage de Peak Holds 266
Affichage des noms de périphériques 266
Configuration des options de modification 266
Configuration de la forme de fondu par défaut 266
Configuration de la longueur de fondu par défaut 266
Définition du mode de contrôle 266

Utilisation des sections Moniteur, Salle de contrôle et Talkback 267
Affichage de la bande Moniteur 267
Affichage de la bande de la salle de contrôle 269
Utilisation de Global Controls 271
Affichage des informations sur le système 272
Raccourcis clavier et référence de menu 273
Raccourcis clavier LUNA 273
Référence du menu LUNA 282
Menu LUNA 282
Menu Fichier 282
Menu Edition 284
Menu de suivi 286
Menu de mixage 287
Menu Transport 287
Menu de navigation 290
Afficher le menu 294
Menu Windows 296
Menu d'aide 296
Instruments LUNA 297
Moog® Minimoog 297
Ravel ™ Grand Piano 297
Forme 298
Spitfire Audio 299
Forme 301
Travailler avec les meilleurs 301
Plus que de simples échantillons 301
Interface simple mais puissante 301
Exigences du système 301
Démarrage rapide 302
Vue principale 303
Contrôles mondiaux 304

Parties 1 à 4 305
Vue principale: Section FX 306
Partie Vue du navigateur 307
Onglets Sélecteur de pièces 307
Sélecteur de catégorie 308
Liste sonore 308
Vue de l'éditeur 308
Contrôles principaux 309
Nom prédéfini 309
Niveau 309
Solo 309
Pan 310
Contrôles contextuels 1-4 310
Section de modulation 310
Synchroniser 310
Taux 310
Profondeur 311
Forme d'onde 311
À 311
Section clavier 311
Pitch Bend 311
Octave 311
Section Tune 311
Transposer 312
Bien 312
Plage de clés 312
Plage de clés 312
Vue du navigateur FX 313
Onglet Sélecteur de machines à sous FX 313
Catégorie FX 313
FX Preset 313
Caractéristiques avancées (Automation et MIDI CC 314

Contrôles mondiaux 314
Paramètres partiels 315
Moog® Minimoog 316
À propos du matériel d'origine 316
L'approche d'Universal Audio à Minimoog 317
Le matériel d'origine et l'instrument UA 317
Démarrage rapide 318
Aperçu 319
Panneau principal 319
Oscillator Bank 320
À propos des formes d'onde de l'oscillateur 321
Contrôleurs 322
Mélangeur 324
Modificateurs 326
Contrôles de filtre 327
Section de sortie 329
Panneau de modifications 329
Portée de courbure 330
Montant de modulation 330
Modulation Mix Sources 330
LFO 330
Mode clé 330
Entrée 331
Vitesse 331
Conseils et techniques de performance 331
Création d'effets FM 331
Commutation créative 332
Automatisation 332
Section des contrôleurs 332
Section Oscillator Bank 333
Section mélangeur 333
Section des modificateurs 334

Section de sortie 335
Panneau de modifications 335
Ravel ™ Grand Piano 337
Maintenant tu peux 337
Le modèle ultime d'un modèle B 337
Présentation de la technologie UltraResonance ™ 337
Contrôle simple des micros parfaitement placés 337
Textures plus modernes 338
Exigences du système 338
Démarrage rapide 338
L'interface utilisateur Ravel 338
Vue principale 339
Vue des contrôles 340
Vue Mics 341
Vue des paramètres 342
Caractéristiques avancées (MIDI CC et Automatisation 344
Spitfire Audio 346
Exigences du système 346
L'interface 347
1. Menu supérieur 347
2. Contrôleurs 348
3. Sélecteur de technique 349
4. Clavier 350
Glossaire des articulations 350
Longue 350
Spiccato 350
Staccato 350
Pizzicato 350
Court Marcato 350
Court Tenuto 351
Short Col Legno 351
Court 0'5 351

Long Sul Pont 351
Longues harmoniques 351
Tremolo 351
Trilles 351
Rips & Falls 351
Runs, Disco Falls & FX 352
Instruments Spitfire Audio Luna 352
Cordes de chambre Spitfire - Collection LUNA 352
Spitfire Symphonic Brass - Collection LUNA 353
Spitfire Symphonic Woodwinds - Collection LUNA 354
Extensions LUNA 356
Déverrouillez les sons analogiques et les workflows 356
Somme Neve® 356
Ruban Studer® A800 356
Ruban d'oxyde 356
ARP MIDI Arpeggiator 356
À propos des extensions LUNA 357
Déverrouillez les sons analogiques et les workflows 357
Somme Neve® 357
Ruban Studer® A800 357
Ruban d'oxyde 357
ARP MIDI Arpeggiator 357
Somme Neve® 358
Maintenant tu peux 358
Véritable somme de nefs pour vos mélanges 358
Pourquoi Neve Summing? 358
Authentique jusqu'au dernier détail 358
Obtenez Neve Summing 359
Utilisation de Neve Summing 359
Pour ajouter Neve Summing 359
Neve Summing fournit ces contrôles et caractéristiques 360
Neve Summing Controls 360

Salle d'honneur (HR 360
Trim 361
Impédance 361
Contournement 361
Ruban Studer® A800 362
Le son analogique riche de la machine à ruban multicanal la plus populaire au monde. 362
Maintenant tu peux 362
Une machine à ruban révolutionnaire 362
Capturer la magie de la bande 362
Studer A800 Tape machine avec commandes vue fermée (gauche) et commandes vue ouverte (droite 364
Ruban Studer A800 tel qu'il apparaît sur une piste d'entrée 364
Obtenez Studer A800 Tape 364
Utilisation de Studer A800 Tape 365
Configuration de Studer A800 365
Contrôle de bande Studer A800 367
Ruban d'oxyde 371
Technologie d'émulation de bande révolutionnaire 371
Facile à utiliser 371
Machine à ruban d'oxyde 372
Ruban d'oxyde tel qu'il apparaît sur une piste d'entrée 373
Utilisation de ruban d'oxyde 373
Pour configurer la machine Oxide Tape dans un emplacement de magnétophone 373
Attribuer la machine Oxide Tape à une piste 374
Pour configurer le son global d'une machine à ruban Oxide 375
ARP MIDI Arpeggiator 376
Bienvenue 376
Démarrage rapide 376
Commandes ARP 379
Synchronisation et contrôles de tempo 380
Commandes d'arpégiation 382
Commandes clavier 384

Application LUNA

La première plate-forme d'enregistrement avec intégration Apollo approfondie

LUNA offre aux propriétaires d'Apollo l'environnement d'enregistrement le plus rapide pour la production, le montage et le mixage de musique. En plus de son intégration matérielle-logicielle transparente avec les interfaces Apollo et Arrow équipées de Thunderbolt, le système d'enregistrement LUNA permet de capturer l'audio via des plug-ins UAD alimentés par DSP sans latence perceptible, ainsi que d'offrir une nouvelle surveillance accélérée en temps réel ™ - qui fournit un style analogique suivi et débordement des workflows utilisant l'accélération DSP embarquée d'Apollo.

Technologie LUNA - Travaillez comme vous le souhaitez

En utilisant une toute nouvelle architecture audio construite à partir de zéro sur quatre ans, LUNA introduit l'enregistrement audio dans une nouvelle ère. Le flux de travail intelligent et les fonctionnalités de compatibilité vous permettent de saisir l'inspiration au moment où il frappe.

Surveillance accélérée en temps réel

Plus besoin de basculer entre l'application Apollo's Console et votre DAW, ou de jouer avec les paramètres du tampon. La surveillance accélérée en temps réel utilise le DSP embarqué d'Apollo pour vous donner une latence déterministe d'enregistrement de sous-2 ms - de l'entrée à la sortie - pour un suivi rapide de style analogique et des workflows de surdoublage avec des plug-ins UAD et des instruments LUNA.

Traitement UAD en temps réel

Suivez, overdub et mélangez avec des plug-ins UAD en temps réel, y compris des plug-ins de préampli micro Unison de Neve, Manley, API, Avalon, etc., tout en profitant de transitions fluides entre le suivi, le surdoublage et la lecture.

Beaucoup, beaucoup plus

- Nombre de pistes illimité - Enregistrez et lisez autant de pistes que votre Mac équipé de Thunderbolt peut gérer.
- Édition et navigation contextuelles - LUNA commute intelligemment les outils et les modes de visualisation pour moins de plongée dans les menus pendant le processus créatif.
- Exécutez des plug-ins et des VI d'unités audio - Utilisez facilement vos plug-ins AU et instruments virtuels AU préférés dans LUNA.
- Session Autosave - LUNA est en constante économie, vous ne perdrez donc plus jamais votre travail, quoi qu'il arrive.
- Importations AAF - S'intégrer de manière transparente avec d'autres DAW et importer facilement des sessions à l'aide du format de création avancée standard (AAF.

Persistent Undo - Harness défaire / refaire même après la clôture et la réouverture des sessions.

Concepts LUNA

Le système d'enregistrement LUNA est le nouveau système de production musicale d'Universal Audio. LUNA transforme les interfaces Apollo en les plus inspirantes et les plus complètes-Mac intégré-systèmes d'enregistrement basés sur la planète. LUNA s'intègre à votre interface audio UA équipée de Thunderbolt sur macOS et fournit un environnement complet pour l'enregistrement, la création, l'édition, l'organisation et le mixage MIDI - le tout avec une interface utilisateur intuitive et contextuelle.

Un flux de travail analogique naturel

LUNA est basé sur une puissante intégration matériel-logiciel, donnant aux propriétaires d'interface Apollo le système d'enregistrement le plus rapide et le plus naturel pour la création, le montage et le mixage de musique sur votre Mac. Plus de basculement entre l'application Apollo's Console et votre DAW pour suivre les plug-ins UAD en temps réel, ou jouer avec les paramètres du tampon.

Au lieu de cela, LUNA's Accelerated Realtime Monitoring ™ vous permet d'enregistrer via des plug-ins UAD sans latence perceptible et élimine les tracas dans la création de mixages de moniteur, de mixages de repère, la configuration de plug-ins Unison et bien plus encore.

Intégration Apollo

LUNA est intégré directement au matériel de l'interface audio universelle. Vous devez avoir un Apollo équipé de Thunderbolt connecté et allumé pour démarrer LUNA. Une intégration étroite avec le matériel UA signifie qu'une grande partie de la complexité de la configuration de l'interface audio est supprimée avec LUNA. Toutes vos entrées et sorties matérielles disponibles sont automatiquement configurées et disponibles en LUNA. De plus, toutes les fonctionnalités du canal de préamplification et les inserts Unison sont automatiquement disponibles dans LUNA, et la plupart des fonctionnalités de routage du matériel, y compris les signaux et les fonctionnalités de la matrice de routage, sont disponibles.

Surveillance accélérée en temps réel

Accelerated Realtime Monitoring ™ (ARM) est une fonction d'intégration matérielle, DSP et logicielle profonde à l'intérieur de LUNA qui vous permet d'atteindre la latence la plus basse possible lors de l'enregistrement avec des plug-ins UAD en temps réel.

Pour ceux qui connaissent le logiciel UA Console, ARM élimine le besoin d'utiliser l'application Apollo Console, tout en offrant toutes les mêmes fonctionnalités et avantages (plug-ins à faible latence, routage des entrées, mixage des repères et autres. Contrairement à Console, LUNA et ARM s'occupent automatiquement de l'inhibition et de l'inmutation des canaux d'entrée, en fonction de l'état de transport du logiciel: les canaux Apollo qui sont compatibles avec les enregistrements ou les entrées ne sont pas coupés, et tous les autres canaux Apollo sont coupés.

Pour une description détaillée de la surveillance accélérée en temps réel, voir «Surveillance accélérée en temps réel.

Accelerated Realtime Monitoring ™ (ARM) élimine la nécessité d'utiliser l'application Apollo Console pour suivre et saisir le moniteur via les plug-ins UAD à la latence la plus basse possible. La surveillance accélérée en temps réel vous offre la possibilité d'atteindre sans effort la latence la plus basse possible lors de l'enregistrement avec Apollo. Accelerated Realtime Monitoring gère de manière transparente les états d'entrée des canaux, permettant l'utilisation de plug-ins UAD sur les inserts de canal pour le traitement UAD en temps

réel, sans avoir à quitter l'espace de travail LUNA. ARM propose le traitement du plug-in UAD à des latences indétectables tout en surveillant et / ou en enregistrant plusieurs entrées et pistes.

LUNA s'occupe de la mutation des canaux d'entrée, en fonction de ce qui est utilisé dans la session. Les canaux Apollo compatibles avec les enregistrements ont leurs entrées non coupées et tous les autres canaux ont leurs entrées coupées. L'intégration Apollo contrôle automatiquement la mutation des entrées et du matériel enregistré sur le disque en fonction de l'état d'activation ou d'entrée d'activation et de transport.

Remarque: les pistes ne sont pas "mutées" dans LUNA. Cependant, les entrées Apollo sont automatiquement coupées et non coupées au besoin pour enregistrer, surveiller et lire les pistes.

Vous pouvez activer ou désactiver la surveillance accélérée en temps réel dans le monde entier. Utilisez ce paramètre pour obtenir la latence de surveillance d'entrée la plus faible possible lors de la surveillance des signaux d'entrée via le moniteur, le casque et les sorties de repère.

Fonctionnalités d'enregistrement

Le moteur d'enregistrement de LUNA est rapide et très performant. LUNA enregistre l'audio 24 bits au taux d'échantillonnage matériel actuel, sur autant de pistes que votre ordinateur peut prendre en charge. Avec LUNA, vous pouvez basculer le transport dans et hors de l'enregistrement tout en lisant l'audio. Vous pouvez également activer et désactiver l'enregistrement sur les pistes pendant le transport, afin de pouvoir effectuer un coup de poing manuel sur une ou plusieurs pistes pendant la lecture d'une session. Tous les enregistrements audio et MIDI sont compensés en retard sur la lecture, donc tout reste bien synchronisé.

Traitement enfichable

Auparavant, avec l'application Console, vous deviez choisir d'enregistrer ou non les effets d'insertion sur les canaux d'entrée. Dans LUNA, comme avec l'application console, le traitement des inserts Unison est toujours enregistré sur le disque. Cependant, contrairement à l'application console, chaque canal d'entrée a quatre emplacements Record FX disponibles en plus de huit inserts standard (utilisés pour toute combinaison d'unités audio ou de plug-ins UAD. Ces inserts vous permettent d'enregistrer jusqu'à quatre plug-ins UAD sur n'importe quel canal d'entrée disponible (selon les ressources UAD DSP disponibles. De plus, les plug-ins UAD et non UAD peuvent être affectés à des inserts standard (non enregistrés sur le disque) pour la surveillance pendant que vous enregistrez, sans être enregistrés sur le disque.

Remarques sur le traitement des plug-ins

- Seuls les plug-ins UAD peuvent être affectés à une piste compatible avec les enregistrements lorsque la surveillance accélérée en temps réel est activée. Lorsque vous activez ARM, tous les plug-ins Audio Units sur un disque ou une piste compatible avec les entrées sont désactivés.
- Lorsqu'une piste est enregistrée ou activée par une entrée en mode ARM, les quatre derniers inserts standard sont désactivés.

LUNA et console

Vous n'avez jamais besoin d'utiliser l'application Apollo's Console lorsque vous utilisez LUNA. LUNA remplace presque toutes les fonctions pour lesquelles vous avez déjà utilisé Console. LUNA comprend également un certain nombre de fonctionnalités que la console ne possède pas.

Par exemple, une session LUNA comprend des entrées persistantes. Lorsque vous configurez une piste LUNA avec une entrée, tous les paramètres, y compris les plug-ins Unison, les plug-ins Record FX et les plug-ins Insérer un effet, sont conservés sur cette piste. Vous pouvez réutiliser la même entrée sur votre Apollo sur plusieurs pistes, et chaque piste de la session continuera de conserver les paramètres qui ont été utilisés pour la dernière fois, même après la fermeture et la réouverture de la session. Cela diffère de Console, où le dernier jeu utilisé de plug-ins Unison et Record FX persiste sur un canal Apollo, mais ces plug-ins et paramètres ne changent pas automatiquement lorsque vous utilisez ce canal sur une piste différente dans une autre DAW.

Si vous utilisez Console, les paramètres et plug-ins que vous configurez pour un canal d'entrée Apollo dans Console sont conservés jusqu'à ce que vous reconfiguriez cette entrée dans LUNA. Les paramètres de votre canal de console sont restaurés lorsque vous fermez la session LUNA.

Remarque: Les fonctionnalités de routage Isolate et Flex sont configurées dans la console.

Fonction isolée de la console

Isolate conserve les paramètres actuels du canal lorsque différentes sessions Console et LUNA sont chargées. Les canaux isolés ne sont pas non plus contrôlés par LUNA. Isolate vous permet de surveiller en toute transparence les entrées matérielles en direct avec le traitement UAD en temps réel, même lorsque vous modifiez les sessions Console et LUNA. Vous pouvez l'utiliser pour empêcher l'état d'un canal de console de changer à travers les sessions LUNA. Lorsqu'une paire de canaux ou de canaux est isolée, les plug-ins de ce canal ne peuvent pas être modifiés dans LUNA, et la paire d'entrées de canaux n'est pas automatiquement mise en sourdine et non mise en sourdine par le mélangeur LUNA - la paire de canaux ou de canaux est toujours en direct.

La seule exception à cela est qu'une paire d'entrée ou d'entrée isolée est coupée lorsqu'une piste qui utilise cette entrée est compatible avec l'enregistrement et que LUNA lit l'audio à partir de cette piste.

Mode de suivi de la console

Le mode de suivi de la console vous permet d'utiliser la console pour les entrées de canal en direct et empêche LUNA de muter et de désactiver automatiquement les canaux de la console lors de l'enregistrement. Essentiellement, toutes les entrées restent en direct et la console fonctionne comme elle l'a fait précédemment, tandis que LUNA fonctionne.

En mode de suivi de console, prise UAD-les ins ne persistent pas dans les entrées LUNA comme ils le font normalement. Au lieu de cela, lorsque vous activez une piste en mode de suivi de console, les plug-ins affectés à la piste de la console sont chargés dans le canal LUNA. Cependant, contrairement aux canaux de la console isolée, en mode de suivi de la console, vous pouvez modifier les plug-ins attribués à la piste dans LUNA, et ces modifications seront reportées sur la console. Les canaux de la console reviennent ensuite à leurs états précédents après avoir quitté LUNA.

Pour plus d'informations sur le mode de suivi de la console, voir "Utilisation du mode de suivi de la console.

Extensions LUNA

Les extensions LUNA sont des modules complémentaires UA qui fonctionnent exclusivement à l'intérieur de LUNA. LUNA comprend l'extension gratuite Oxide Tape LUNA. Les extensions optionnelles Studer A800 et Neve Summing LUNA sont disponibles à l'achat auprès de LUNA. L'extension ARP LUNA gratuite incluse fournit des effets d'arpeggiation sur les pistes Instrument.

Ruban multipiste intégré

Les sons de bande multipiste de LUNA, gracieuseté de l'extension Oxide LUNA incluse et de l'extension Studer A800 en option, vous offrent la chaleur, le punch et la texture riches de la bande magnétique sur n'importe quelle piste audio ou instrumentale. Ajustez simplement le contrôle de saturation par piste pour composer la quantité souhaitée d'harmoniques et de caractères de bande sur vos sources.

Vous pouvez même mélanger et assortir jusqu'à quatre magnétophones au total, en exploitant différentes formules de bandes, vitesses de bande et commandes par piste pour Bias, Repro et Tone. C'est un délice de tête de bande - parfait pour coller ensemble vos mélanges.



Somme Neve® intégrée

Ingrédient majeur derrière des milliers de disques influents, les consoles de la série Neve 80 sont sans égal. Ces bureaux analogiques classiques des années 60 et du début des années 70 - rendus célèbres dans le documentaire Sound City - offrent des non-linéarités tridimensionnelles et un poids analogique qui imprègne vos mélanges de dynamisme et de couleur.

Développée en partenariat avec AMS Neve exclusivement pour LUNA Recording System, la Neve Summing Extension émule tout le circuit de sommation d'une console emblématique de la série Neve 80 - y compris ses amplificateurs de bus 1272 convoités - donnant à votre LUNA mélange toute la couleur du bureau analogique le plus cher de Neve.



À propos de la documentation des extensions LUNA

- Apprenez à utiliser l'extension de bande LUNA à "Utilisation de la bande.
- Apprenez à utiliser Neve Summing Extension à "Utilisation de Neve Summing".
- Apprenez à utiliser les commandes d'extension LUNA individuelles dans la section séparée "Extensions LUNA".

Instruments LUNA

LUNA Instruments apporte pour la première fois l'expertise d'Universal Audio en modélisation électrique et acoustique, échantillonnage, synthèse et traitement du signal aux instruments.

Le système d'enregistrement LUNA est livré avec un ensemble organisé de sons inspirants, offrant un nouveau niveau de réalisme pour les instruments logiciels.

Les instruments LUNA sont exclusifs au système d'enregistrement LUNA.

Moog® Minimoog

Développé en partenariat avec Moog Music, le Minimoog LUNA Instrument est une émulation incroyablement précise et inspirante du synthétiseur pionnier de Bob Moog.

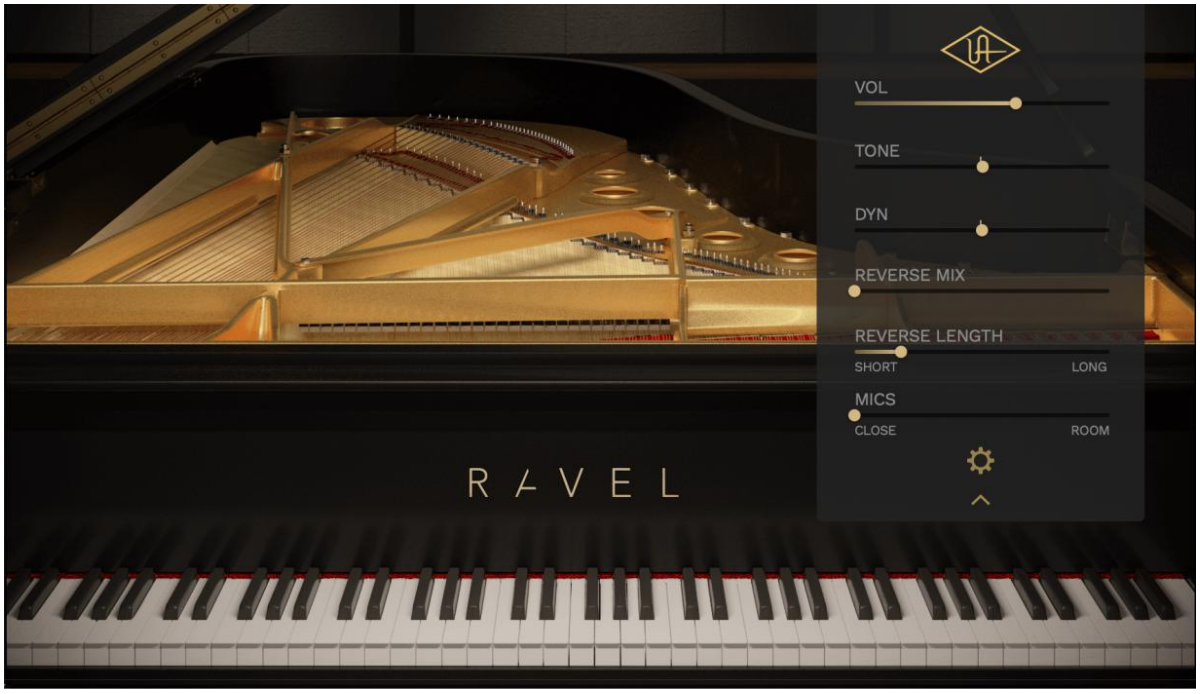
En capturant parfaitement toutes les nuances des oscillateurs Moog classiques et des filtres à échelle et en exploitant la modélisation VCA à transistor discret, l'instrument Minimoog LUNA capture fidèlement chaque détail de cet instrument classique utilisé par tout le monde, du Parlement-Funkadelic au Kraftwerk, Dr. Dre, et plus encore.



Ravel ™ Grand Piano

Premier modèle d'instrument acoustique de l'UA, Ravel est une émulation à couper le souffle d'un piano à queue Steinway Model B * basé sur l'échantillonnage exclusif de l'UA, la modélisation physique et le nouvel Ultra-Technologie Resonance ™, vous donnant toutes les nuances sonores de ce classique de studio.

Capturé aux studios Ocean Way, Ravel vous offre un piano studio impeccablement enregistré qui est prêt pour l'album, avec facilité-à-utilisez les commandes Tone, Dynamics et Microphone, ainsi qu'une fonction inverse innovante pour des sons et des textures étonnamment créatifs.



Forme

Une boîte à outils créative complète incluse gratuitement avec LUNA, Shape est un instrument LUNA minutieusement organisé avec une collection des meilleures touches vintage, batterie / percussions, guitare / basse, contenu orchestral et synthèse en temps réel - gracieuseté de Universal Audio, Spitfire Audio, Orange Tree Samples, Loops de la Creme, et plus encore. Vous pouvez développer Shape avec plus de contenu et des packs d'échantillons.



À propos de la documentation LUNA Instruments

- Apprenez à insérer, jouer et enregistrer des instruments LUNA dans "Jouer un instrument virtuel et enregistrer MIDI.
- Apprenez à utiliser les commandes individuelles des instruments LUNA dans la section séparée "Instruments LUNA".

Audio non destructif

Lorsque vous enregistrez de l'audio dans LUNA, cet audio est stocké dans le fichier de session. Vous pouvez modifier l'audio en copiant, coupant, coupant et supprimant, sans réellement modifier le fichier audio sous-jacent. De même, lorsque vous enregistrez plusieurs "prises" audio lors de l'enregistrement en boucle (enregistrement avec une boucle sélectionnée et lecture en boucle / enregistrement activé), ou que vous enregistrez l'audio sur une section de fichier ou de fichier audio existante, les fichiers audio précédents sont conservés. Vous pouvez accéder à tous les fichiers audio enregistrés avec l'enregistrement en boucle à l'aide de la fonction Versions de piste.

Comment puis-je enregistrer?

Avec LUNA, toutes les modifications sont enregistrées automatiquement. LUNA écrit les modifications apportées à un fichier de base de données intégré au fichier de session LUNA. Cette base de données est mise à jour à chaque changement et conserve un enregistrement constant de votre session LUNA. Il n'y a pas de fonction d'enregistrement traditionnelle dans LUNA, car toutes les modifications et modifications sont automatiquement

enregistré et tout l'audio est intégré dans le fichier de session LUNA. Vous pouvez annuler et refaire les modifications (sauf lors de l'enregistrement) même après la clôture et la réouverture d'une session. Vous pouvez également enregistrer une copie d'une session.

LUNA enregistre automatiquement les versions vers lesquelles vous pouvez revenir, sur la base de l'intervalle Autosave dans les paramètres LUNA.

Annuler et refaire

Vous pouvez annuler et refaire les modifications d'une session ouverte à tout moment, sauf pendant l'enregistrement. Vous pouvez même annuler et refaire les modifications après la clôture et la réouverture d'une session.

Formats de plug-in pris en charge

LUNA prend en charge les plug-ins UAD Powered, les extensions LUNA, les instruments LUNA et les plug-ins Audio Units (AU). Les extensions LUNA incluent les machines à ruban et la somme des neves. Les extensions sont incorporées dans le flux de travail LUNA. Les instruments apparaissent dans une liste de plug-ins distincte des plug-ins d'insertion d'effets.

La piste suit les modes: temps et tempo

Les pistes audio peuvent être dans l'un des deux modes de suivi de piste: Time ou Tempo.

- Une piste en mode Track Follows Time maintient son temps de lecture d'origine, indépendamment des changements de tempo de la session. Tous les clips audio sur la piste et les éléments associés à ces clips maintiennent leur durée d'origine, y compris les points de départ et d'arrivée, les modifications, les fondus et l'automatisation.
- Une piste en mode Track Follows Tempo s'adapte au tempo de la session et à tout changement de tempo de session. Un clip audio configuré en mode Track Follows Tempo deviendra automatiquement plus court ou plus long si le tempo de session est ajusté. Tous les clips audio sur la piste et les éléments associés à ces clips évoluent vers le nouveau tempo. Clip points de départ et de fin, durée, modifications, fondus et automatisation à l'échelle du nouveau tempo.

Exemples de tarifs, audio importé et sessions importées

Les sessions LUNA ne sont pas verrouillées à un taux d'échantillonnage spécifique. Vous pouvez modifier le taux d'échantillonnage d'une session LUNA après l'avoir créée ou importée, sans modifier le son ou la vitesse de lecture de la session.

LUNA enregistre toujours l'audio sous forme de fichiers 24 bits au taux d'échantillonnage matériel actuel. Tous les fichiers internes, les exportations et les opérations de mixage utilisent une architecture à virgule flottante 32 bits. Vous pouvez importer un son de n'importe quel taux d'échantillonnage, ou lire une session audio à n'importe quel taux d'échantillonnage matériel pris en charge, et LUNA rend et gère intelligemment l'audio pour le lire correctement. L'audio que vous importez dans LUNA est enregistré dans le fichier de session avec la même profondeur de bit et le même taux d'échantillonnage auquel il a été importé.

Présentation des navigateurs Focus

Dans LUNA, de nombreuses opérations ouvrent un navigateur Focus à gauche de l'écran. Par exemple, lorsque vous cliquez sur le bouton Preset sur un plug-in, une liste des préréglages disponibles apparaît sur le côté gauche de l'écran. Cette méthodologie est beaucoup plus propice à des flux de travail rapides au lieu d'enterrer des fonctions dans les menus et les sous-menus.

Avec un navigateur Focus, vous faites généralement un choix. Par exemple, vous choisissez une entrée à utiliser pour une piste ou un préréglage à utiliser avec un plug-in.



Track Focus Browser

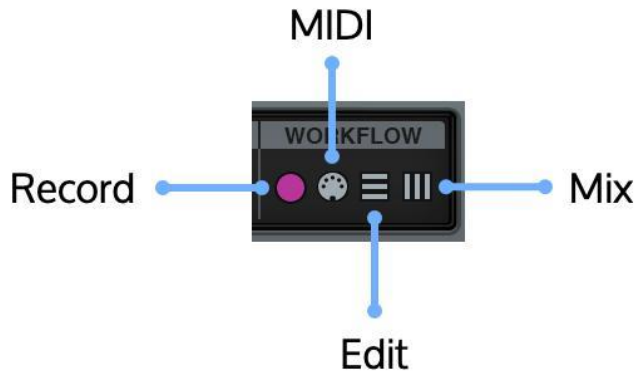
Dossiers d'extension et d'effondrement dans le navigateur Focus

Pour développer ou réduire un dossier dans un navigateur Focus, cliquez sur le nom du dossier. Par exemple, cliquez sur le dossier Universal Audio dans le navigateur Focus Inserts pour ouvrir ou fermer la liste des plug-ins Universal Audio. Pour développer ou réduire tous les dossiers d'un navigateur Focus, Option + Cliquez sur n'importe quel nom de dossier.

Remarque: Les paramètres d'extension et d'effondrement d'un navigateur de mise au point sont enregistrés globalement sur toutes les sessions de LUNA.

Flux de travail

Les workflows fournissent des commandes courantes d'édition, d'organisation et de navigation sur une barre d'outils que vous pouvez ouvrir sous la barre de contrôle LUNA principale.



Pour plus d'informations sur les workflows, voir "Utilisation des workflows.

Raccourcis clavier et référence de menu

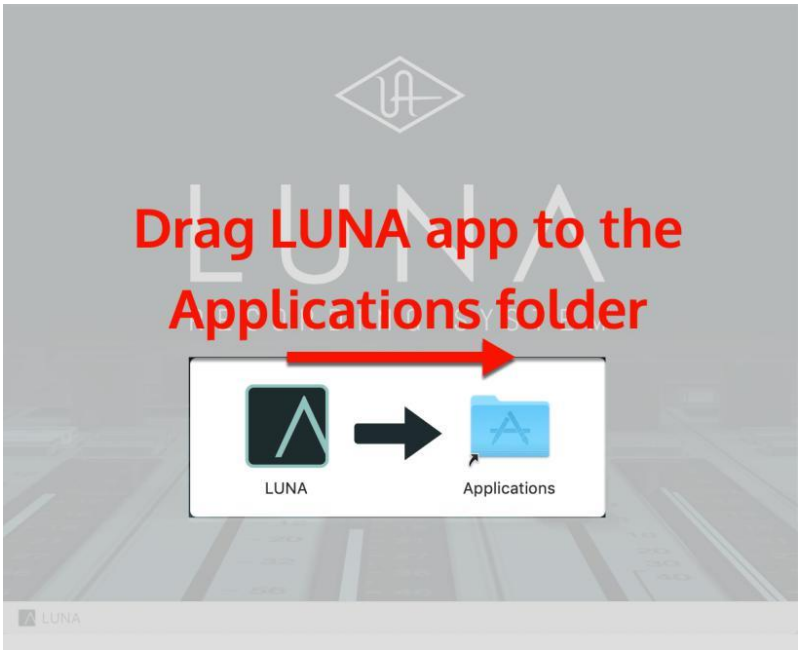
LUNA comprend de nombreux raccourcis clavier pratiques pour les éléments de menu et les workflows afin que vous puissiez utiliser le système rapidement. Une liste complète de tous les raccourcis clavier et une référence de menu complète sont disponibles.

Commencer avec LUNA

Installation et autorisation de LUNA

Pour installer et autoriser LUNA, vous devrez suivre les six étapes principales ci-dessous. Des instructions détaillées sont fournies plus loin dans cette section.

1. Téléchargez et décompressez LUNA et ouvrez le LUNA. dmg.
2. Faites glisser LUNA vers le dossier Applications.



3. Démarrez LUNA à partir du dossier Applications ou Launchpad.
4. Connectez-vous avec votre compte Universal Audio.
5. Soit créer et lier un compte iLok automatiquement, soit lier à un compte iLok existant.
6. Complétez l'installation.

Une fois l'installation terminée, LUNA démarre et l'instrument Shape LUNA se télécharge et s'installe automatiquement.

À propos d'Uaudio. comptes com et iLok

LUNA utilise deux comptes différents.

- Votre uaudio. Le compte com connecte LUNA au cloud audio universel, afin que vous puissiez acheter, télécharger et gérer les mises à jour des extensions LUNA, LUNA Instruments et LUNA. Vous pouvez également acheter des plug-ins UAD et accéder aux ressources éducatives et informationnelles LUNA avec votre uaudio. compte com.

- Votre compte iLok (matériel USB iLok et / ou iLok Cloud) autorise l'application LUNA, les instruments LUNA et les extensions LUNA. Vous pouvez soit utiliser un iLok existant. compte com, ou créez-en un automatiquement et reliez-le à LUNA pendant le processus d'installation.

Utilisation d'une clé matérielle iLok ou iLok Cloud

LUNA comprend deux autorisations pour l'application LUNA et deux licences pour chaque extension et instrument autorisés. Vous pouvez déplacer des autorisations iLok vers des clés matérielles physiques iLok USB pour utiliser vos autorisations avec plusieurs systèmes macOS, ou vous pouvez utiliser une session iLok Cloud.

iLok Cloud vous permet d'autoriser LUNA, LUNA Extensions et LUNA Instruments sur un système macOS connecté à Internet. iLok Cloud nécessite une connexion constante à Internet, car les licences sont vérifiées périodiquement. Avec iLok Cloud, vous pouvez autoriser une instance LUNA à la fois. Si vous démarrez une deuxième session iLok Cloud, la session iLok Cloud existante est déconnectée. Si vous devez vous connecter à une deuxième machine pendant l'exécution d'une session iLok Cloud, vous devrez utiliser une clé iLok physique avec une licence installée.

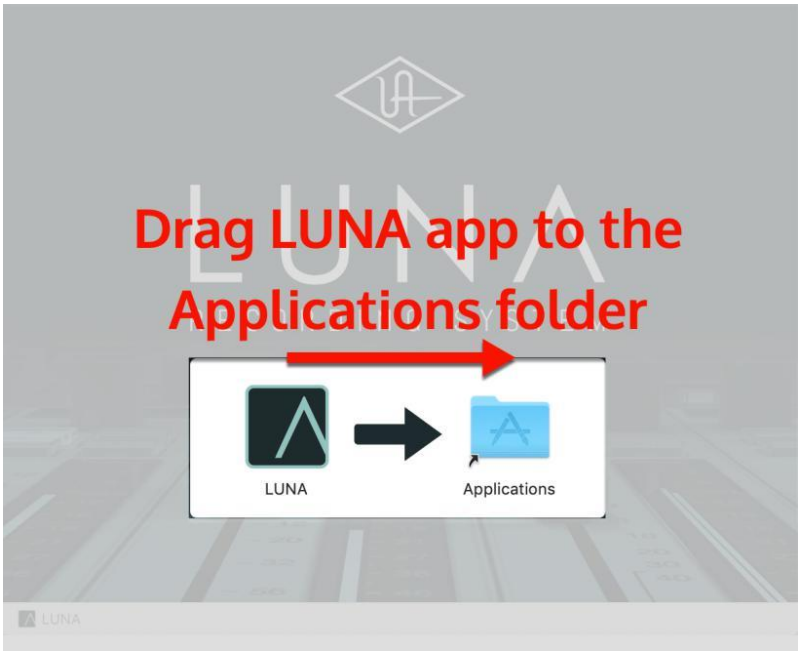
Si votre système n'est pas connecté en continu à Internet ou n'est connecté que périodiquement, utilisez une clé iLok physique avec une licence installée. Vous pouvez installer une licence LUNA sur votre clé matérielle physique iLok en faisant glisser et déposant manuellement la licence LUNA dans la clé à partir de l'application iLok License Manager.

Remarque: iLok License Manager est automatiquement installé la première fois que vous démarrez LUNA.

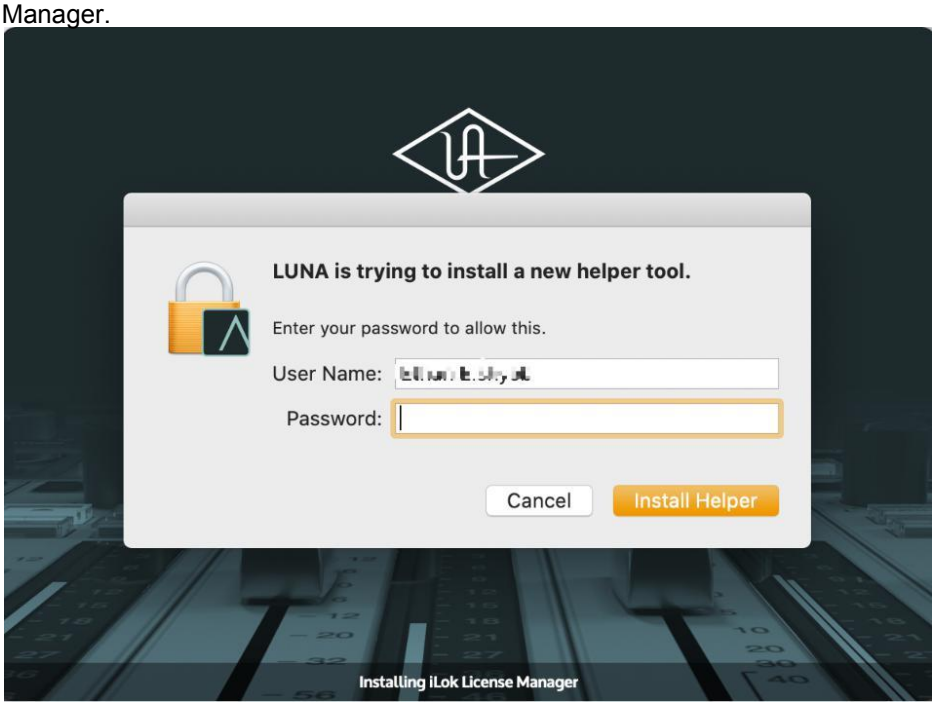
Installation de LUNA et création d'un compte iLok

Remarque: Utilisez ce flux de travail lorsque vous n'avez pas de compte iLok existant et que vous souhaitez créer automatiquement un compte iLok et le lier à votre uaudio. compte com pour autoriser votre logiciel.

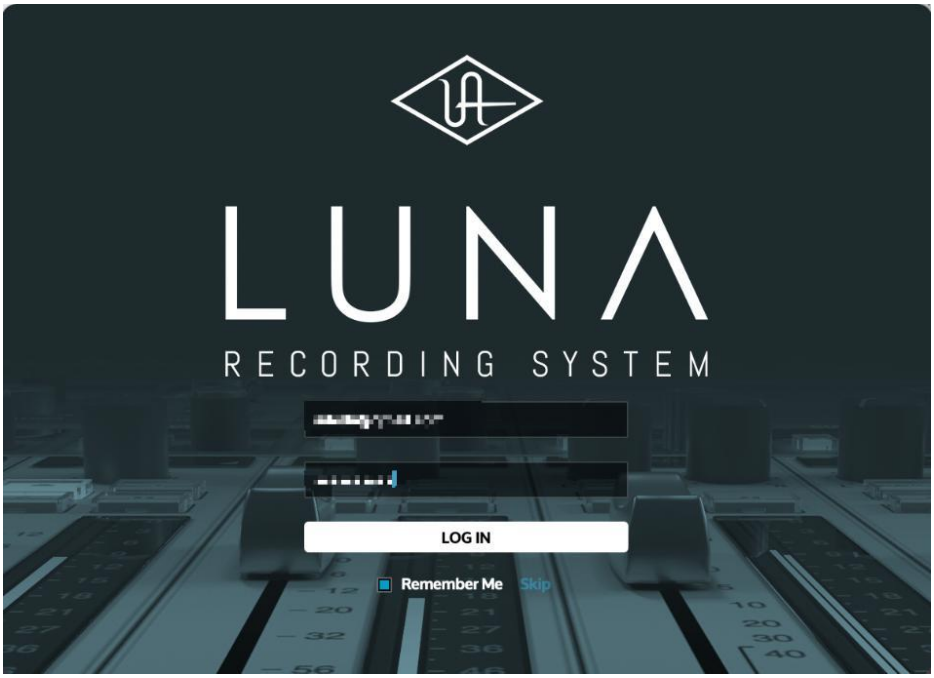
1. Téléchargez le fichier zip LUNA à partir de la page de téléchargements Universal Audio et décompressez le LUNA. fichier dmg.
2. Ouvrez le LUNA. fichier dmg.
3. Lorsque vous y êtes invité, faites glisser l'application LUNA dans le dossier Applications.



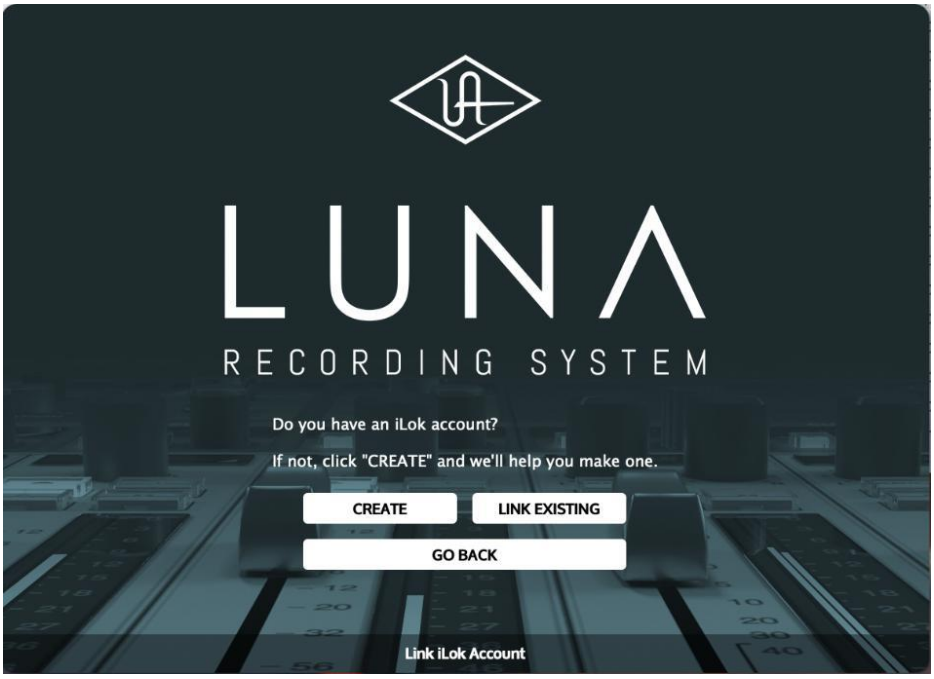
4. Ouvrez LUNA à partir des applications.
5. Lorsque vous êtes invité «LUNA essaie d'installer un nouvel outil d'assistance», fournissez le mot de passe de votre compte macOS et cliquez sur Installer l'aide. Cela permet à LUNA d'installer iLok License Manager.



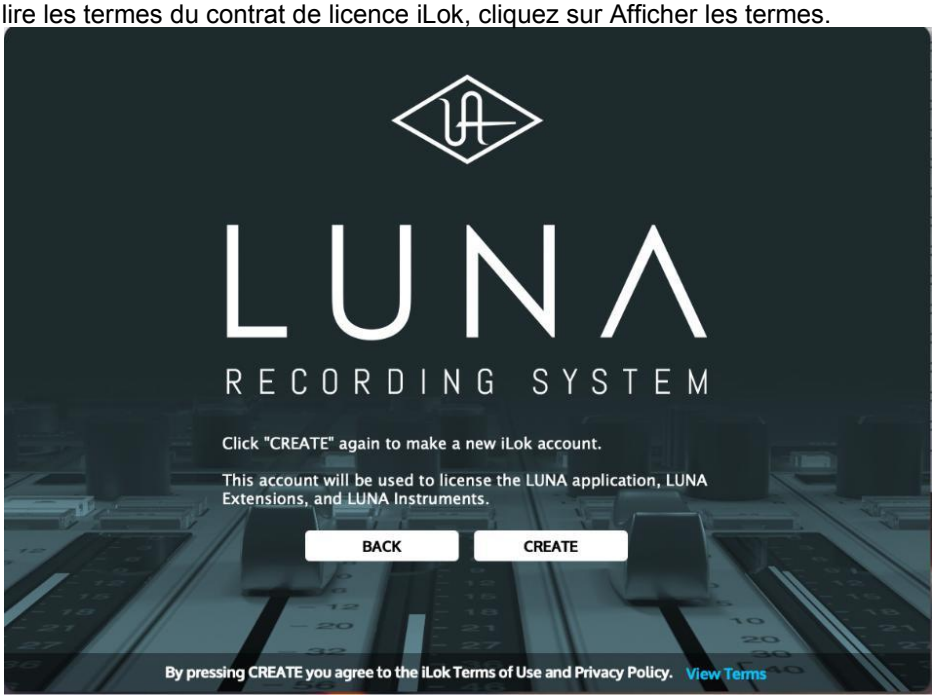
6. L'écran de connexion apparaît. Tapez votre audio universel (uaudio. com) compte et mot de passe et cliquez sur Se connecter.



7. L'écran du compte Link iLok s'ouvre. Cliquez sur Créer pour créer un nouveau compte iLok.



8. Cliquez à nouveau sur Créer pour confirmer que vous souhaitez créer un nouveau compte iLok. Pour lire les termes du contrat de licence iLok, cliquez sur Afficher les termes.



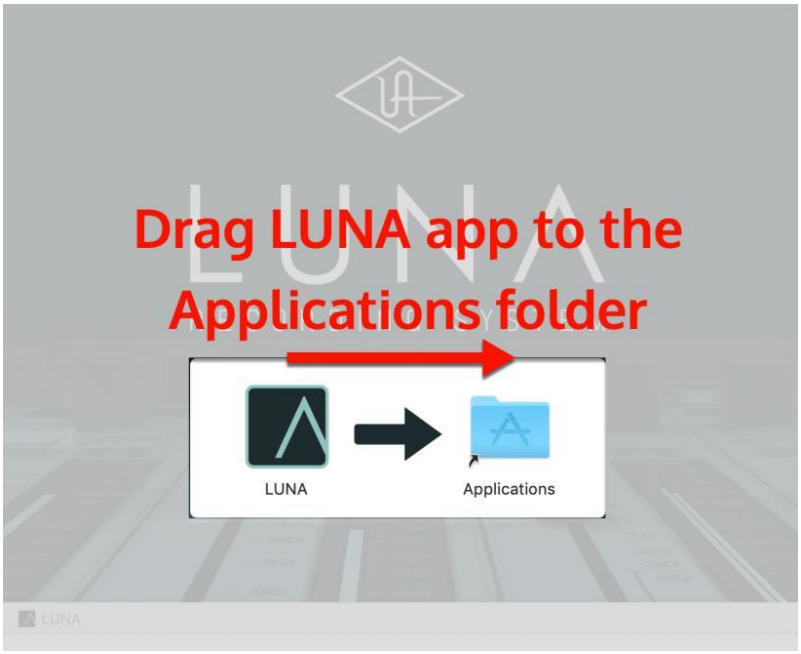
9. Le compte iLok est créé et lié, et les licences sont déposées, puis LUNA vérifie la licence. Cela pourrait prendre un certain temps.
10. Lorsque vous êtes invité à autoriser l'accès au microphone, cliquez sur OK.
    Remarque: Vous devez autoriser LUNA à accéder au microphone pour enregistrer l'audio.
11. Lorsque vous êtes invité à autoriser LUNA à accéder aux fichiers de votre dossier Documents, cliquez sur OK. LUNA stocke des sessions et d'autres données dans ce domaine.

LUNA démarre maintenant et affiche l'écran Créer une session. Notez que la première fois que vous exécutez LUNA, LUNA télécharge l'instrument LUNA "Shape" en arrière-plan.

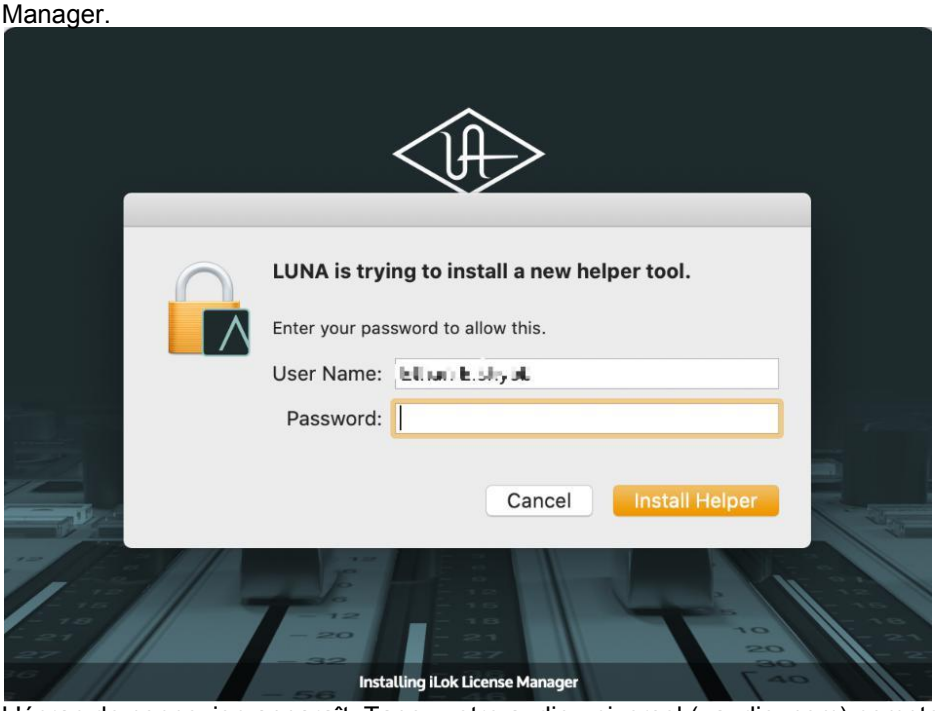
Installation de LUNA et liaison d'un compte iLok existant

Remarque: Utilisez ce flux de travail lorsque vous avez un compte iLok existant et que vous souhaitez le lier à votre uaudio. compte com pour autoriser votre logiciel.

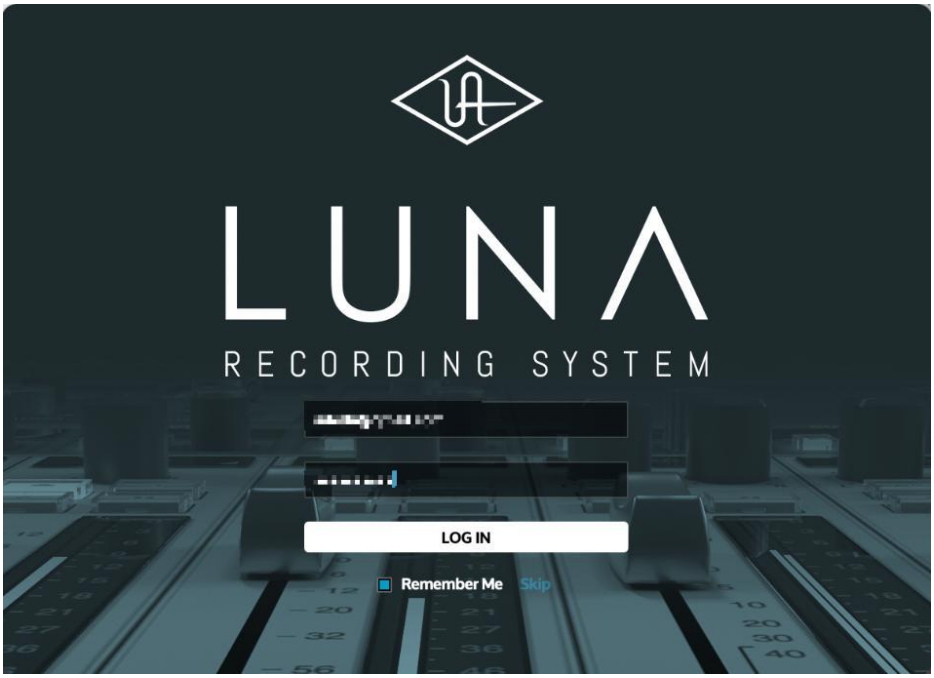
1. Téléchargez le fichier zip LUNA à partir de la page de téléchargements Universal Audio et décompressez le LUNA. fichier dmg.
2. Ouvrez le LUNA. fichier dmg.
3. Lorsque vous y êtes invité, faites glisser l'application LUNA dans le dossier Applications.



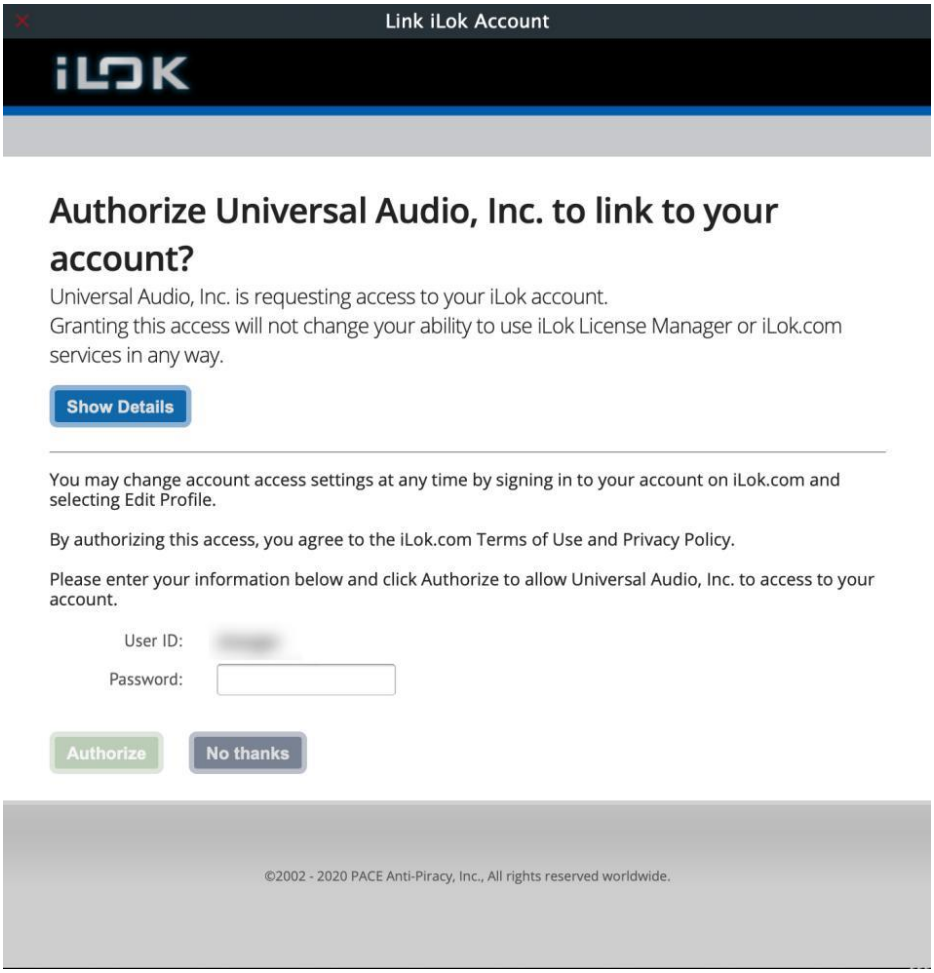
4. Ouvrez LUNA à partir des applications.
5. Lorsque vous êtes invité «LUNA essaie d'installer un nouvel outil d'assistance», fournissez le mot de passe de votre compte macOS et cliquez sur Installer l'aide. Cela permet à LUNA d'installer iLok License Manager.



6. L'écran de connexion apparaît. Tapez votre audio universel (uaudio. com) compte et mot de passe et cliquez sur Se connecter.



7. L'écran du compte Link iLok s'ouvre. Cliquez sur Lien existant pour créer un lien vers un compte iLok existant.



8. Tapez votre mot de passe iLok et cliquez sur Autoriser. Les licences sont créées et déposées, et LUNA vérifie votre licence. Cela pourrait prendre un certain temps.



9. Lorsque vous êtes invité à autoriser l'accès au microphone, cliquez sur OK.
   Remarque: Vous devez autoriser LUNA à accéder au microphone pour enregistrer l'audio.
10. Lorsque vous êtes invité à autoriser LUNA à accéder aux fichiers de votre dossier Documents, cliquez sur OK. LUNA stocke des sessions et d'autres données dans ce domaine.

LUNA démarre maintenant et affiche l'écran Créer une session. Notez que la première fois que vous exécutez LUNA, LUNA télécharge l'instrument LUNA "Shape" en arrière-plan.

Conseils de connexion

- Si vous oubliez votre mot de passe, cliquez sur Se connecter et le lien Mot de passe oublié apparaît. Cliquez sur Mot de passe oublié pour recevoir les instructions de réinitialisation du mot de passe.
- Pour rester connecté, cliquez sur Se souvenir de moi.
- Vous pouvez ignorer l'écran de connexion en cliquant sur Ignorer. Si vous sautez la connexion, vous pouvez utiliser LUNA et les extensions et instruments sous licence avec les licences sur votre clé matérielle iLok ou les licences du cloud iLok. Cependant, vous ne pouvez pas mettre à jour le logiciel, effectuer des achats ou télécharger à partir de l'écran Gérer jusqu'à votre connexion.

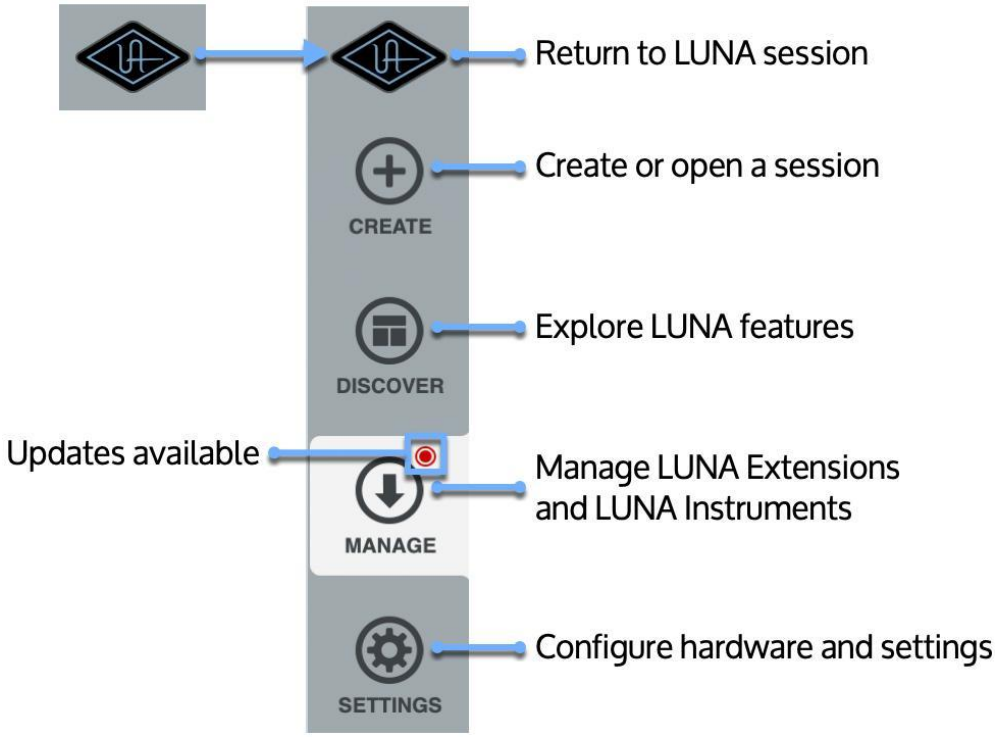
Démarrage de LUNA

1. Depuis Launchpad ou le macOS Dock, démarrez LUNA.
2. Connectez-vous avec les informations de votre compte Universal Audio. LUNA ouvre et affiche la page Créer une session.

Lorsque vous êtes connecté, des listes de vos produits installés et d'autres détails de compte apparaissent dans le panneau Gérer de LUNA.

Gestion des instruments et extensions LUNA

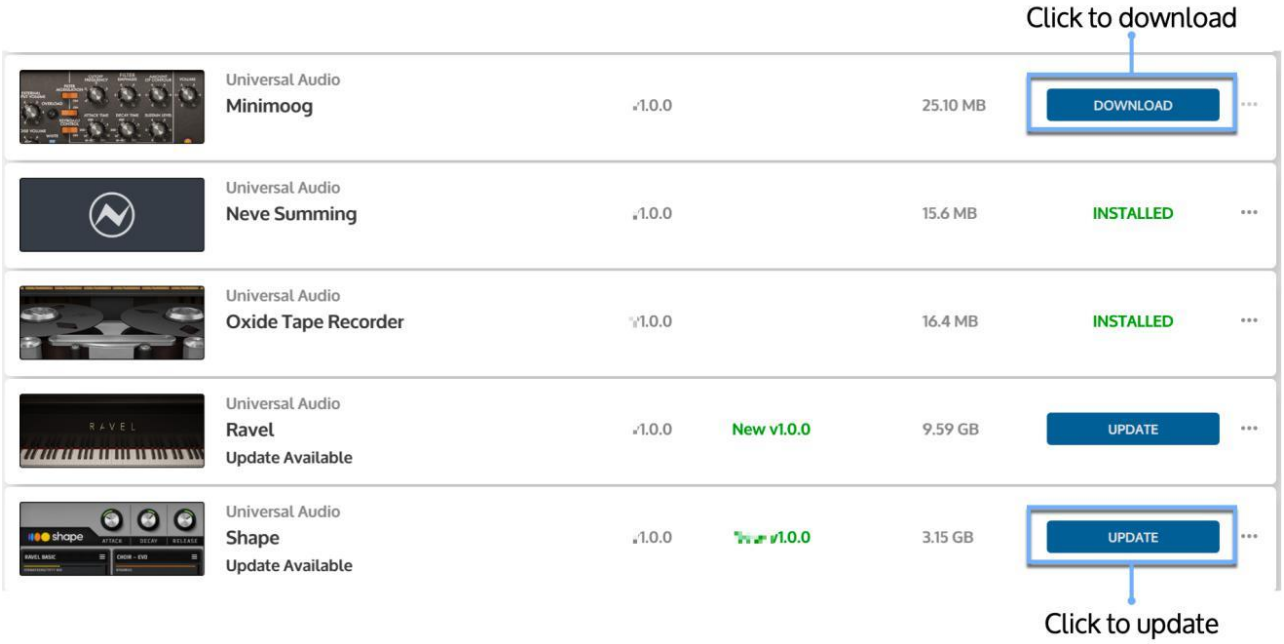
Vous pouvez gérer les instruments et extensions LUNA avec la barre latérale LUNA.



Pour télécharger et installer LUNA Instruments and Extensions

1. Ouvrez la barre latérale LUNA en cliquant sur le logo du diamant UA à gauche de l'écran, cliquez sur Gérer ou choisissez LUNA> Préférences dans le menu de l'application, et choisissez Gérer.
2. Si des mises à jour sont disponibles, un point rouge apparaît à droite du bouton Gérer dans la barre latérale LUNA. Cliquez sur le bouton Gérer pour voir les mises à jour.
3. Cliquez sur le bouton Télécharger pour télécharger les téléchargements disponibles.
4. Cliquez sur le bouton Mettre à jour pour mettre à jour tous les instruments ou extensions qui ont des versions plus récentes que celles installées.

LUNA installe et met à jour les instruments et extensions. Vous verrez une notification lorsque chaque instrument ou extension est installé ou mis à jour.



Extension et options d'instruments

Cliquez sur le menu d'options ••• à droite d'une extension ou d'un instrument pour voir les options disponibles pour cette extension ou cet instrument.

- Plus d'informations - ouvre le panneau Discover de LUNA avec plus d'informations sur l'instrument ou l'extension.
- Déplacer - Vous permet de choisir un lecteur vers lequel vous pouvez déplacer le contenu de l'instrument. Notez que ce lecteur doit être un SSD, formaté avec APFS. Le contenu des échantillons est déplacé vers le lecteur supplémentaire, mais l'instrument lui-même est stocké sur un volume local.
- Supprimer - supprime l'instrument ou l'extension. Les éléments peuvent être téléchargés à nouveau chaque fois que vous disposez d'une connexion Internet.
- Paramètres de téléchargement - Spécifie le volume sur lequel les extensions et instruments locaux sont installés.

Licences sur bande

LUNA comprend une licence gratuite pour Oxide LUNA Extension.

Si vous possédez le plug-in UAD Studer A800, vous obtiendrez une licence gratuite déposée pour l'extension Studer A800.

Si vous ne possédez pas le plug-in UAD Studer A800, vous pouvez activer une démo ou acheter l'extension LUNA. Lorsque vous achetez l'extension Studer A800, le plug-in UAD Studer A800 est inclus. Accédez à la page Gérer pour activer une démo ou achetez l'extension Studer A800 LUNA.

Licence Neve Summing

LUNA Neve Summing est facultatif. Vous pouvez activer une démo ou acheter l'extension de résumé de neve à partir de LUNA. Accédez à la page Gérer pour activer une démo ou acheter Neve Summing.

Licence LUNA Instrument

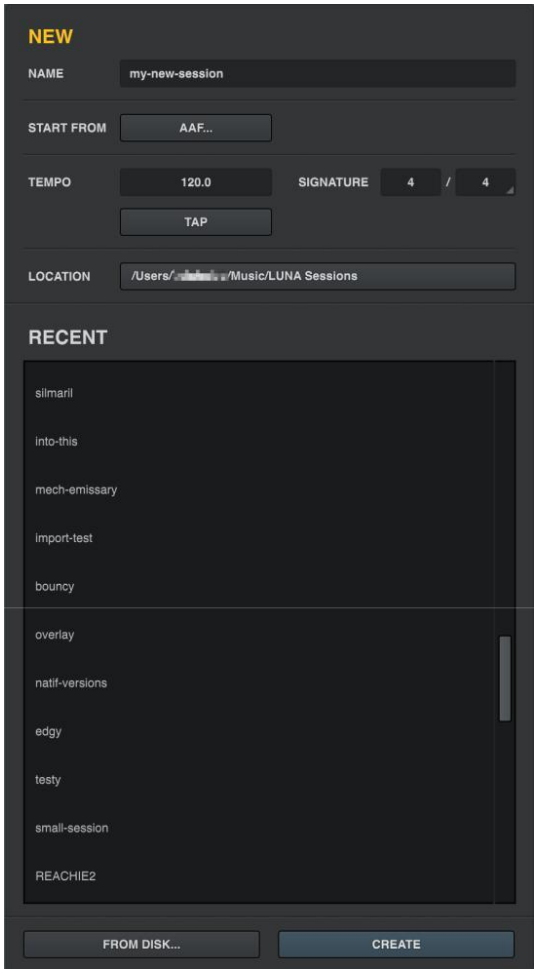
LUNA comprend l'instrument Shape LUNA, qui est autorisé avec votre autorisation de demande LUNA. Tous les autres instruments LUNA sont facultatifs. Vous pouvez activer une démo ou acheter des instruments LUNA à partir de LUNA. Accédez à la page Gérer pour activer une démo ou acheter un instrument LUNA.

Création d'une session LUNA

Lorsque vous démarrez LUNA, vous voyez le panneau de session.

Pour créer une nouvelle session vide

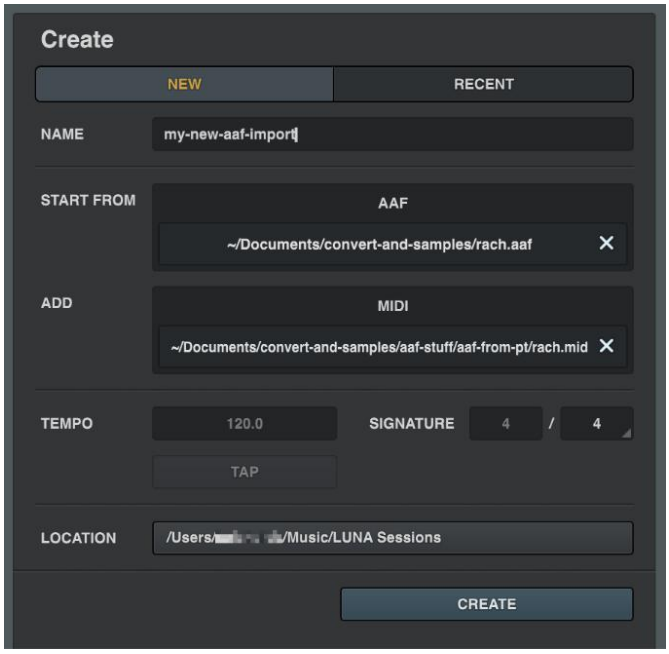
1. Dans la zone Nouvelle session, saisissez un nom pour la session.
2. Spécifiez un tempo et une signature temporelle pour la session, ou acceptez les valeurs par défaut. Notez que vous pouvez modifier le tempo et la signature temporelle après avoir créé la session.
3. Pour trouver le tempo approximatif, vous pouvez appuyer sur le bouton Appuyez quatre fois ou plus.
4. Cliquez sur la barre d'emplacement pour ouvrir une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez sélectionner l'emplacement de la session ou accepter l'emplacement par défaut. Par défaut, les sessions sont enregistrées dans ~ / Music / LUNA Sessions.
5. Lorsque vous avez configuré les nouveaux paramètres de session, cliquez sur Créer.



Pour créer une nouvelle session à partir de la fenêtre principale de LUNA, choisissez Fichier> Nouveau ou utilisez le raccourci Commande + N.

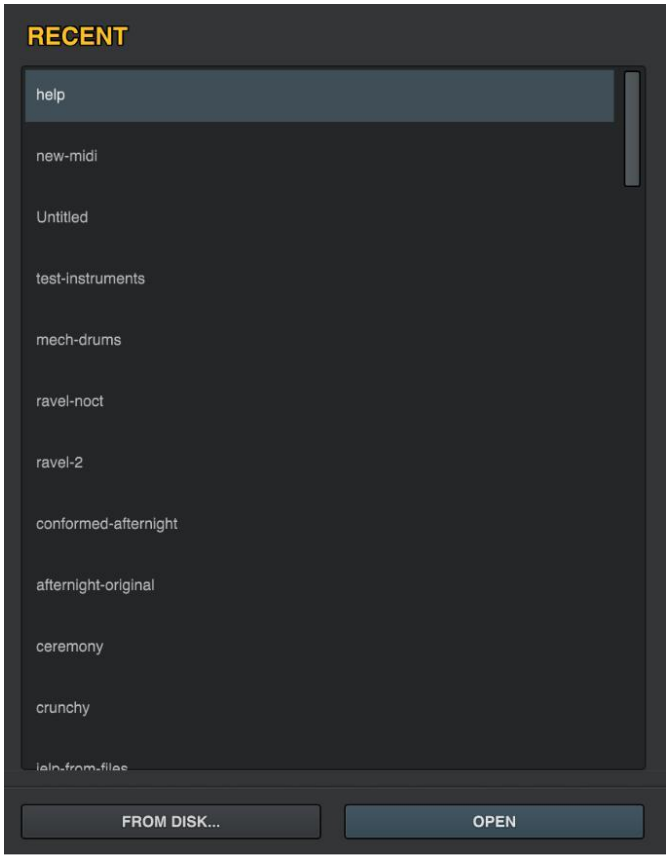
Pour créer une session à partir d'un fichier AAF (Advanced Authoring Format)

1. Dans le panneau Créer une session, saisissez un nom pour la session.
2. Cliquez sur le bouton Démarrer à partir de l'AAF.
3. Dans la boîte de dialogue qui s'ouvre, choisissez la session AAF à importer.
4. Tapez un nom pour la session.
5. Spécifiez un tempo pour la session, ou cliquez sur le bouton MIDI, et choisissez un fichier MIDI à importer.
6. Cliquez sur la barre d'emplacement pour ouvrir une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez sélectionner l'emplacement de la session ou accepter l'emplacement par défaut. Par défaut, les sessions sont enregistrées dans ~ / Music / LUNA Sessions.
7. Lorsque vous avez configuré les nouveaux paramètres de session, cliquez sur Créer.



Ouverture d'une session

Lorsque vous démarrez LUNA, le panneau de session apparaît. Choisissez un fichier dans la liste récente et cliquez sur Ouvrir pour ouvrir une session existante récente. Pour choisir une session sur le disque, cliquez sur Du disque... et accédez à une session pour ouvrir.



Annuler et refaire

Vous pouvez annuler et refaire les modifications d'une session ouverte à tout moment, sauf pendant l'enregistrement. Vous pouvez même annuler et refaire les modifications après la clôture et la réouverture d'une session. LUNA prend en charge jusqu'à 64 actions Undo ou Redo au cours de chaque période d'intervalle Autosave. Pour configurer l'intervalle Autosave, voir Configuration de la session Intervalle d'enregistrement automatique.

- Pour annuler une modification, utilisez l'élément de menu Modifier> Annuler ou appuyez sur Commande + Z.
- Pour refaire une modification, utilisez l'élément de menu Edition> Refaire ou appuyez sur Maj + Commande + Z.

Travailler avec des pistes

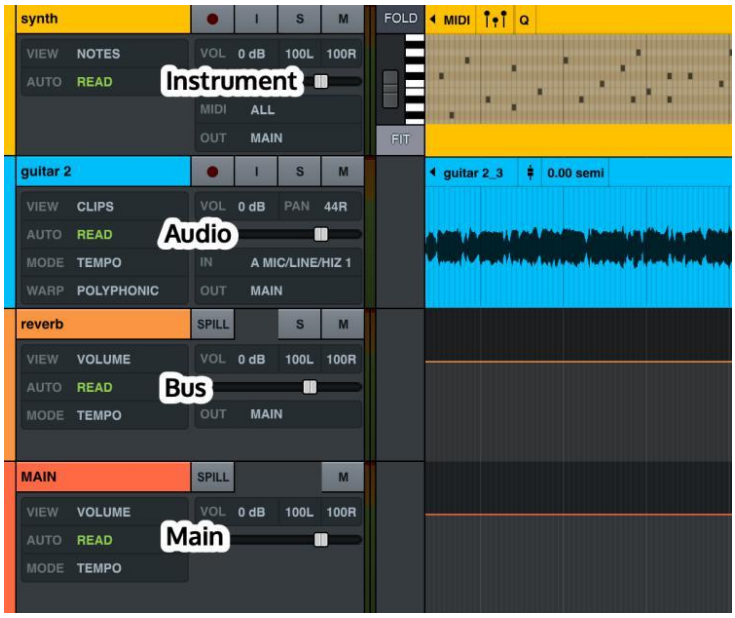
Une session LUNA se compose de pistes. Une piste contient des informations audio ou MIDI et des informations d'automatisation de contrôle audio et MIDI. LUNA a quatre types de pistes

- Sur *Pistes audio* vous pouvez enregistrer de l'audio et organiser des fichiers audio que vous importez ou faites glisser vers la chronologie.
- Sur *Pistes d'instruments*vous pouvez enregistrer MIDI à partir de contrôleurs externes ou du clavier interne de LUNA et organiser les fichiers MIDI que vous importez ou faites glisser dans la chronologie. Les pistes d'instruments peuvent lire le son à partir d'un instrument LUNA ou d'un plug-in d'instrument Audio Unit (AU).

- Sur *Traces de bus*vous pouvez résumer (mixer) des sources audio dans la session, acheminer l'audio pour le traitement du plug-in de style Aux et utiliser les extensions Neve Summing LUNA pour ajouter du punch et de la chaleur aux sources audio de votre session.
- Sur le *Piste principale*vous pouvez mélanger toutes les pistes audio, instrument et bus pour créer un mixage stéréo. La piste principale est la seule piste par défaut d'une session LUNA.

Lorsque vous créez des pistes, vous pouvez choisir le type de piste, le format stéréo ou mono, le nombre de pistes à ajouter, les noms de piste, un instrument LUNA ou un autre plug-in d'instrument (sur une piste d'instrument) et la somme des neves en option (sur un piste de bus.

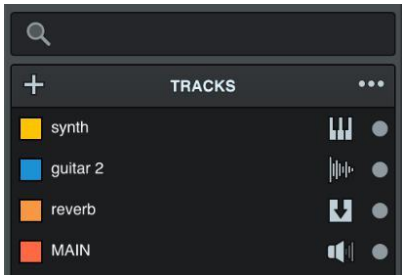
Lorsque vous créez une nouvelle piste, une bande de canaux est également créée. La nouvelle piste apparaît dans le navigateur de pistes, la chronologie et le mélangeur.



Pistes dans la chronologie



Pistes dans le mélangeur



Pistes dans le navigateur de pistes

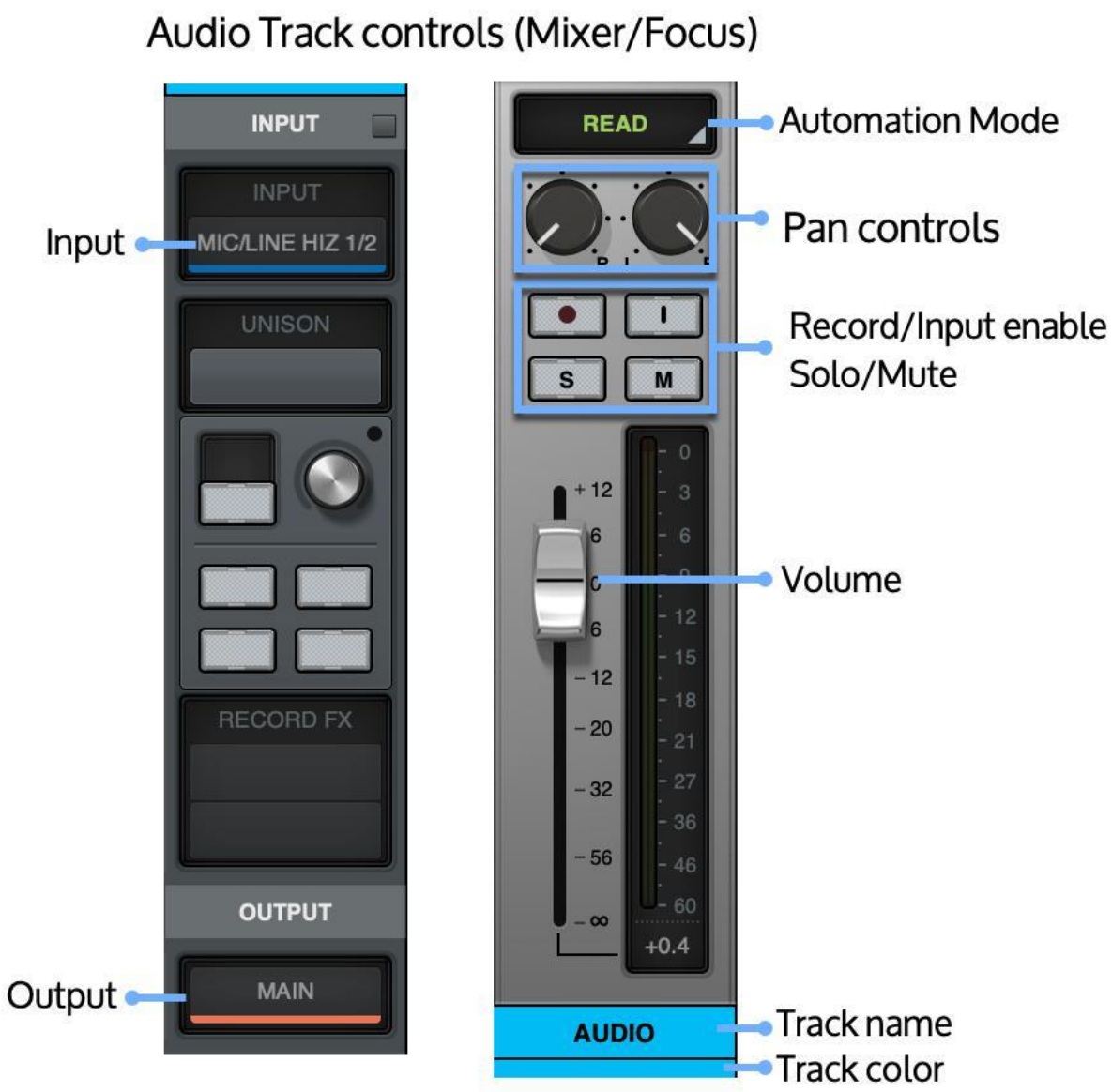
Contrôles de piste

Dans LUNA, vous pouvez utiliser plusieurs des mêmes commandes de piste dans plusieurs vues.

Par exemple, les pistes audio de la timeline ont les commandes suivantes dans la zone Contrôles de piste.



Les pistes audio du mélangeur et concentrées dans la timeline ont les commandes suivantes.



Vous pouvez faire plusieurs des mêmes ajustements dans les deux vues. Par exemple, dans la chronologie et le canal Mixer / Focus, vous le pouvez

- Attribuez des entrées et des sorties
- Ajustez le volume et le panoramique
- Définissez le mode d'automatisation des pistes
- Activez la surveillance des enregistrements et des entrées
- Pistes solos et muettes
- Modifiez le nom de la piste
- Changez la couleur de la piste

Cependant, vous ne pouvez effectuer certains ajustements que dans la vue Chronologie ou Mixer / Focus.

Dans Timeline View uniquement, vous pouvez

- Configurez l'algorithme Warp
- Définissez une piste en mode Temps ou Tempo
- Modifiez l'audio et le MIDI, créez des fondus et d'autres tâches d'édition

Dans la vue de piste Mixer / Focus uniquement, vous pouvez

- Configurez les plug-ins
- Ajoutez LUNA Instruments
- Ajoutez des instruments Audio Units
- Configurez les extensions LUNA pour Tape and Neve Summing

Remarque: Comme pour les pistes audio, vous pouvez configurer de nombreux paramètres pour les pistes Instrument, les bus et la piste principale dans les commandes de piste Timeline et dans le canal Mixer / Focus.

Sélection des pistes

Pour sélectionner une piste, cliquez sur le nom de la piste dans le navigateur Mixer, Chronologie ou Pistes.

- Pour sélectionner plusieurs pistes contiguës, Maj-cliquez sur les noms de piste sur la première et la dernière piste que vous souhaitez sélectionner.
- Pour sélectionner plusieurs pistes non contiguës, cliquez avec le bouton de la commande sur les noms de piste.
- Pour sélectionner toutes les pistes, Option-cliquez sur un nom de piste.

Application de modifications à plusieurs pistes avec le groupe de sélection

LUNA comprend une fonction de regroupement de sélection qui vous permet de modifier les contrôles sur plusieurs pistes sélectionnées. Pour activer ou désactiver le regroupement de sélection, sélectionnez ou désélectionnez Mixing> Selection Grouping dans les menus LUNA, ou appuyez sur Commande + G pour basculer le regroupement de sélection.

Les éléments suivants peuvent être ajustés lorsque le regroupement de sélection est activé.

- Volume
- Pan
- Vue sur piste
- Mode d'automatisation
- Mode de suivi des pistes
- Algorithme de chaîne
- Suivi de l'entrée
- Record Enable (uniquement pour les pistes auxquelles une entrée unique est affectée
- Activer la saisie (uniquement pour les pistes auxquelles une entrée unique est affectée
- Solo
- Muet
- Paramètres de machine à ruban et de bande
- Affectations et paramètres Neve Summing
- Insère
- Envoyez des devoirs et des contrôles
- Track sorties

Application de modifications à toutes les pistes

Pour régler les éléments sur toutes les pistes, Option + Cliquez sur le paramètre dans les commandes de piste ou la bande de console du mélangeur. Par exemple, Option + Cliquez sur le bouton Enregistrer pour enregistrer toutes les pistes qui ont des affectations d'entrée uniques.

Remarque: lorsque vous Option + cliquez sur un contrôle pour activer ou désactiver le paramètre, les pistes masquées dans le navigateur de pistes ne sont pas affectées.

Création de pistes audio

Vous utilisez des pistes audio pour enregistrer de l'audio et placer des fichiers audio importés dans une session LUNA. L'audio est enregistré en profondeur de 24 bits à la fréquence d'échantillonnage matérielle actuelle de l'interface audio. LUNA peut importer de l'audio WAV, AIFF, AAC et MP3 qui a un taux d'échantillonnage valide et le lire au bon emplacement.

Création d'une piste audio vide



Pour créer une piste audio vide

1. Dans le navigateur Focus Tracks, sélectionnez Audio dans la boîte de dialogue Créer de nouvelles pistes (Piste> Nouvelles pistes ou Maj + Commande + N), ou cliquez sur le plus (+) à côté des pistes et choisissez Audio.
2. Choisissez le nombre de pistes à créer et le format (MONO ou STEREO. Vous pouvez éventuellement taper un nom pour la piste ou les pistes ici si vous le souhaitez.
3. Cliquez sur OK pour créer les pistes ou sur Annuler pour arrêter la création de la piste.

Suivez les conseils de création

- Vous pouvez ouvrir la boîte de dialogue Créer de nouvelles pistes en sélectionnant l'élément de menu Piste> Nouvelles pistes ou en tapant
  Commande + Maj + N.
- Vous pouvez ouvrir plusieurs boîtes de dialogue Créer de nouvelles pistes dans le navigateur Focus Pistes, vous permettant de créer plusieurs types et formats de pistes en même temps.
- Si vous créez plusieurs pistes, les pistes sont créées avec le nom que vous spécifiez et un nombre est ajouté et incrémenté pour chaque piste. Par exemple, si vous créez quatre pistes appelées Vox, les pistes Vox 1, Vox 2, Vox 3 et Vox 4 sont créées.
- Dans la boîte de dialogue Créer de nouvelles pistes, appuyez sur Commande + ↑ ou Commande + ↓ pour parcourir les types de pistes.
- Dans la boîte de dialogue Créer de nouvelles pistes, appuyez sur Commande + ← ou Commande + → pour faire du vélo entre les formats de piste mono ou stéréo.

- Dans la boîte de dialogue Créer de nouvelles pistes, appuyez sur Contrôle + ↑ ou Contrôle + ↓ pour modifier le nombre de pistes à créer.

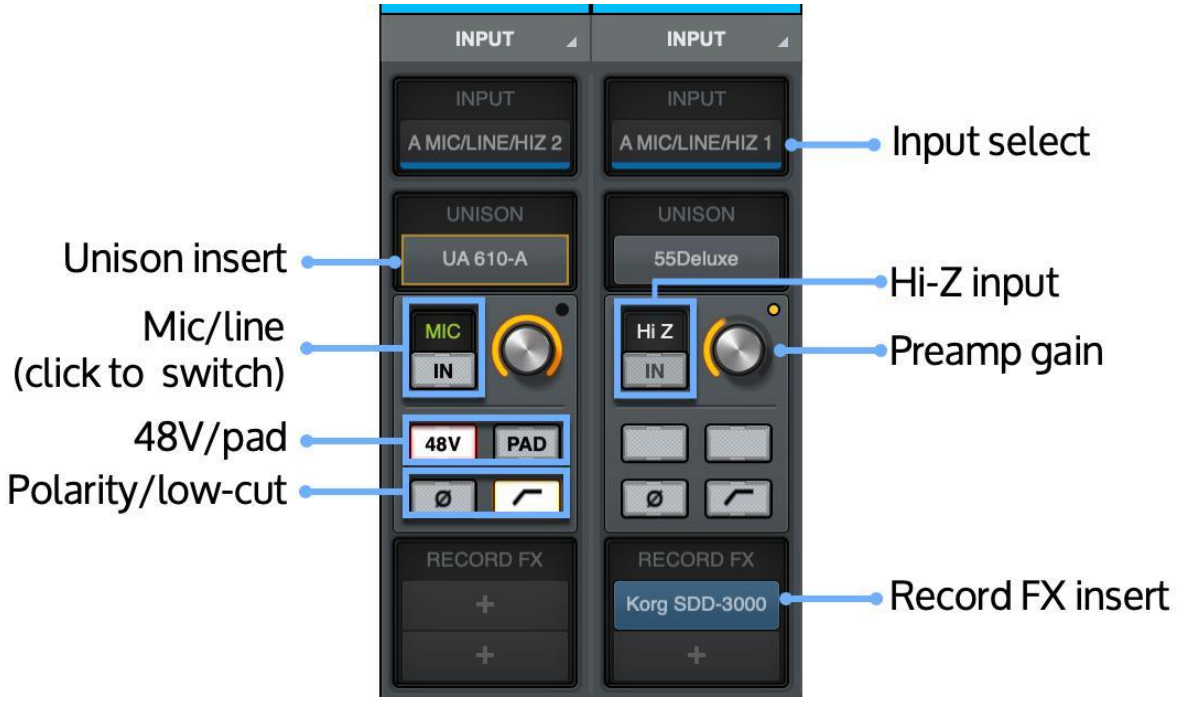
Création d'une nouvelle piste audio à partir de l'audio existant

Vous pouvez créer une nouvelle piste ou des pistes à partir d'un ou plusieurs fichiers audio existants.

Faites glisser un ou plusieurs fichiers audio directement du MacOS Finder vers le navigateur Tracks Focus ou dans la zone vide sous toutes les pistes existantes de la chronologie. Des pistes audio sont créées et les fichiers audio apparaissent sous forme de clips sur les nouvelles pistes. Les clips audio se trouvent à l'endroit où vous libérez votre curseur lorsqu'il est glissé dans la chronologie ou sur la tête de lecture lorsque vous êtes glissé vers le navigateur Tracks.

Vous pouvez également faire glisser un fichier audio directement dans une piste audio existante. Le fichier audio apparaît comme un clip audio situé là où vous avez libéré votre curseur.

Attribution des entrées



Lorsque vous cliquez sur l'entrée d'une piste, le navigateur de mise au point d'entrée s'ouvre, à partir duquel vous pouvez choisir l'entrée de la piste. La liste comprend toutes les entrées disponibles dans votre système Apollo. Sélectionnez une entrée dans le navigateur de mise au point d'entrée. Le type d'entrée que vous sélectionnez détermine les options qui apparaissent. Par exemple, une piste d'entrée compatible Unison comprend des commandes de préamplification.

Création de pistes Instrument

Vous pouvez utiliser des pistes Instrument pour lire de l'audio à partir de LUNA Instruments, d'un instrument virtuel MIDI ou d'un périphérique matériel MIDI tel qu'un synthé ou un échantillonneur. Sur une piste aux instruments, vous pouvez

- Insérez LUNA Instruments ou tout plug-in d'instrument virtuel Audio Units (AU) dans une piste Instrument.
- Enregistrez les données MIDI à partir d'un périphérique MIDI externe.
- Importez des données MIDI.
- Acheminez la sortie MIDI d'une piste Instrument vers un périphérique MIDI externe.
- Roulez l'audio d'un appareil MIDI vers la piste Instrument pour la surveillance.
- Modifiez les notes directement dans la vue Notes.

Création d'une piste Instrument vide



Pour créer une piste Instrument vide

1. Dans le navigateur Focus Tracks, sélectionnez Instrument dans la boîte de dialogue Créer de nouvelles pistes, ou cliquez sur le plus (+) à côté des pistes et choisissez Instrument.
2. Sélectionnez le nombre de pistes à créer, le format (mono ou stéréo) et un nom facultatif pour la piste ou les pistes si vous le souhaitez.
3. Dans le menu déroulant VI, choisissez l'instrument LUNA ou le plug-in d'instrument Audio Units. Choisissez Aucun pour créer une piste MIDI ou des pistes MIDI sans instruments.
4. Cliquez sur OK pour créer les pistes ou sur Annuler pour arrêter la création de la piste.

Suivez les conseils de création

- Vous pouvez ouvrir la boîte de dialogue Nouvelle piste en sélectionnant l'élément de menu Piste> Nouvelles pistes ou en tapant
  Commande + Maj + N.
- Vous pouvez ouvrir plusieurs boîtes de dialogue Nouvelles pistes dans le navigateur Focus Pistes, vous permettant de créer plusieurs types et formats de pistes en même temps.
- Si vous créez plusieurs pistes, les pistes sont créées avec le nom que vous spécifiez et un nombre est ajouté et incrémenté pour chaque piste. Par exemple, si vous créez quatre pistes appelées Synth, les pistes Synth 1, Synth 2, Synth 3 et Synth 4 sont créées.

Création d'une nouvelle piste Instrument à partir du MIDI existant

Vous pouvez créer une nouvelle piste MIDI ou des pistes à partir d'un ou plusieurs MIDI existants. milieu) des fichiers en faisant glisser le (s) fichier (s) directement du MacOS Finder vers le navigateur Tracks Focus, ou vers la zone vide sous toutes les pistes existantes de la chronologie.

Faire glisser des fichiers MIDI vers le navigateur Focus Tracks ou vers la zone vide sous les pistes de la timeline crée une ou plusieurs nouvelles pistes Instrument contenant les clips MIDI, situées au début de la session.

Remarque: vous êtes invité à utiliser la carte de tempo à partir du fichier MIDI ou à conserver la carte de tempo actuelle (de session).



Utilisation des voies de bus

Vous pouvez utiliser des pistes de bus pour acheminer l'audio via le système de mixage. Une voie de bus peut transporter plus d'un signal. Utilisez un bus pour soumettre, ou à toute fin nécessitant le regroupement ou le routage de flux audio. Vous pouvez créer une piste de bus par vous-même et lui envoyer du son à partir d'un ou plusieurs envois de piste, ou vous pouvez attribuer la sortie d'une ou plusieurs pistes directement à un bus. Vous pouvez créer manuellement des pistes de bus et attribuer des sorties d'envoi ou de suivi au bus, ou vous pouvez créer automatiquement un bus affecté aux pistes sélectionnées, en tant que bus d'envoi ou de sortie.

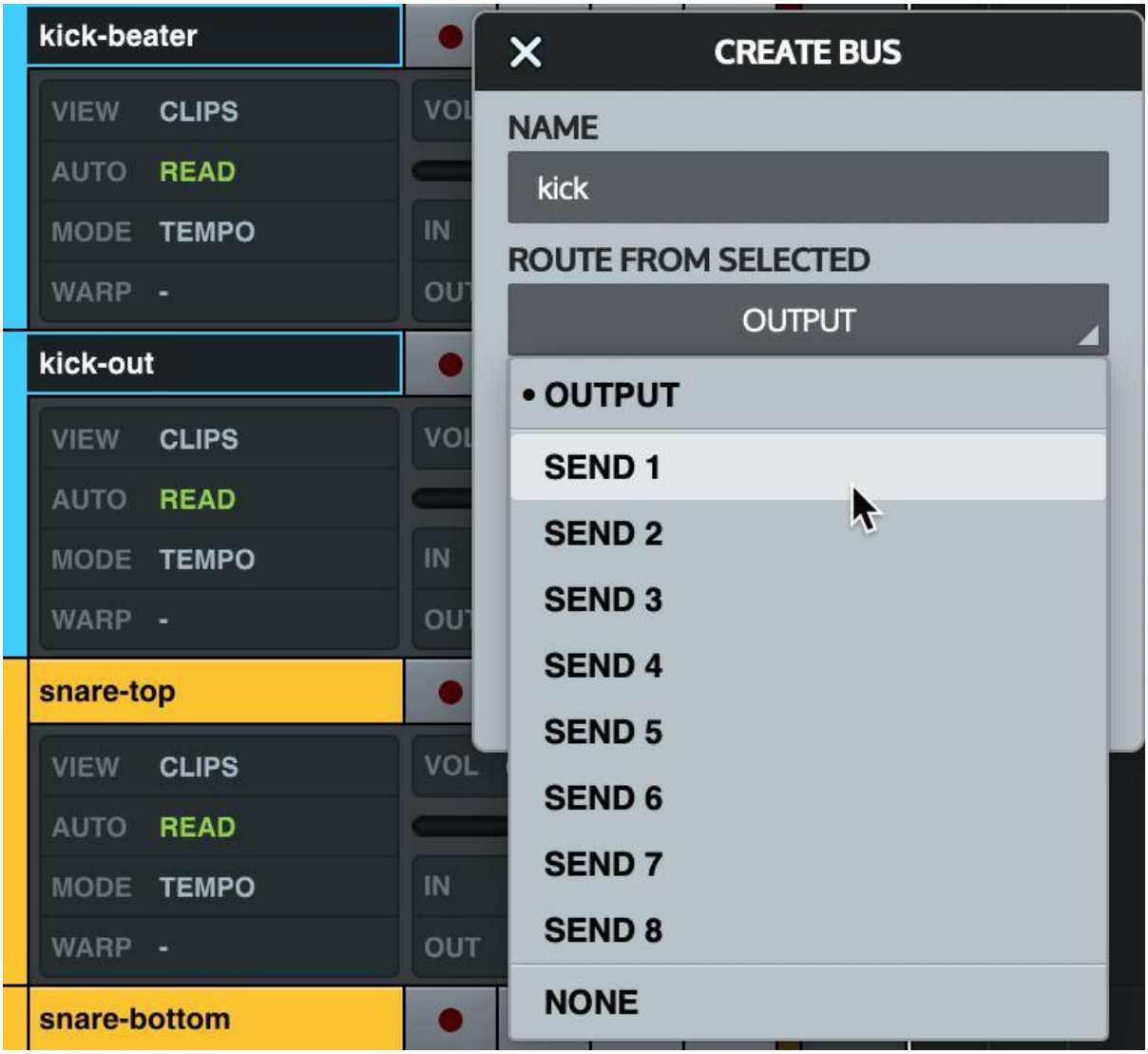
Pour plus d'informations sur le mélange avec les envois de bus, voir Utilisation des envois.

Utilisez un bus

- Pour combiner plusieurs signaux que vous souhaitez soumettre ou créer des "tiges" (par exemple, un sous-mix des guitares rythmiques ou des voix d'arrière-plan dans une session), et pour ajouter éventuellement Neve Summing.
- Pour combiner plusieurs signaux à effectuer avec un plug-in (par exemple, comme un bus de réverbération pour plusieurs pistes vocales.
- À d'autres fins de mélange, telles que la compression parallèle de fûts.
- Pour acheminer l'audio vers des sorties matérielles ou virtuelles distinctes.

Pour créer une piste de bus à partir de voies spécifiques

1. Sélectionnez la ou les pistes que vous souhaitez envoyer ou acheminez directement vers un bus. Vous pouvez acheminer l'audio, l'instrument et d'autres voies de bus vers un bus.
2. Type Maj + Commande + B. La boîte de dialogue Créer un bus s'ouvre.

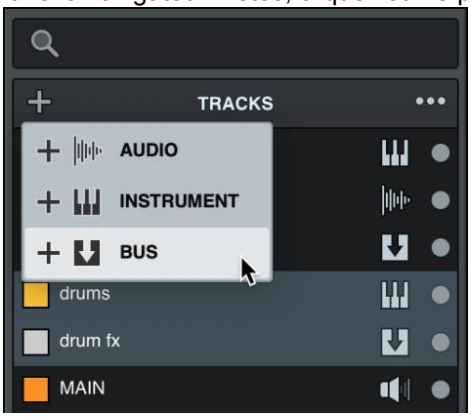


3. Tapez un nom pour le bus.
4. Dans le déroulement Route From Selected, sélectionnez la source de piste pour le bus. Par exemple, si vous souhaitez acheminer les sorties de piste sélectionnées directement vers le bus, sélectionnez Sortie. Pour utiliser un envoi pour acheminer les voies vers le bus, sélectionnez un envoi.
5. Si vous avez une extension LUNA de console en option (telle que Neve Summing), vous pouvez sélectionner la console ici. Vous pouvez activer ou désactiver Neve Summing après avoir créé la piste ou les pistes.
6. Cliquez sur Créer. Le bus est créé, avec le routage que vous avez spécifié.

Remarque: Si vous affectez la source de bus à un envoi déjà utilisé pour les pistes sélectionnées, cette affectation d'envoi est remplacée par la nouvelle affectation de bus. Si vous affectez la source de bus à la sortie, les sorties des pistes sélectionnées sont acheminées vers le bus. Notez que vous pouvez acheminer manuellement la sortie d'une ou plusieurs pistes vers plusieurs bus.

Pour créer une piste de bus par lui-même

1. Dans le navigateur Pistes, cliquez sur le plus (+) à côté de Pistes.



2. Dans la liste Type, sélectionnez Bus.
3. Sélectionnez le nombre de bus à créer et le format (mono ou stéréo), et tapez un nom pour le bus ou les bus.
4. Si vous disposez de l'extension LUNA d'invocation de neves en option, vous pouvez la sélectionner ici. Vous pouvez activer ou désactiver Neve Summing après avoir créé le bus ou les bus.
5. Cliquez sur OK pour créer le bus ou les bus.

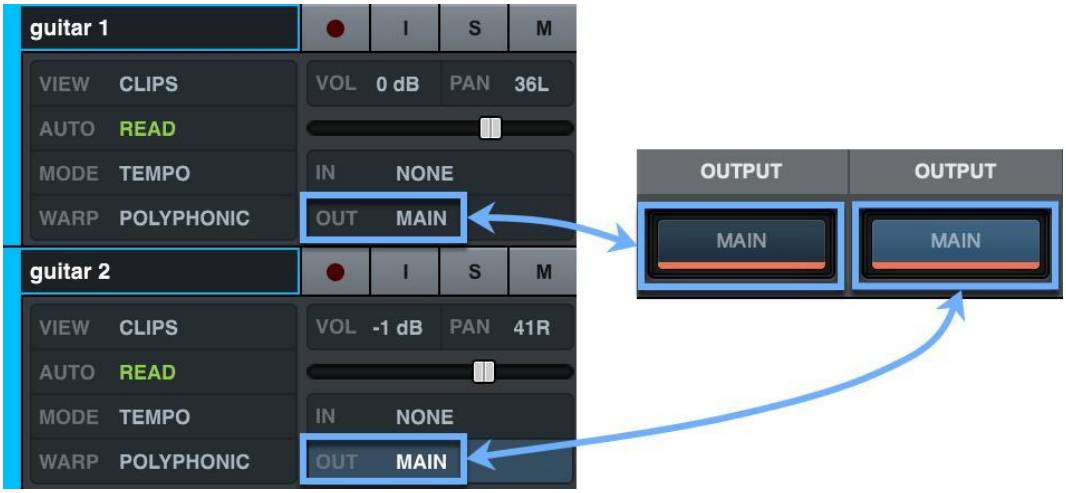
Entrée de bus et aperçu du routage de bus

Une fois que vous avez créé un bus, vous pouvez y acheminer (envoyer) l'audio. Il existe deux méthodes de bus

- Des itinéraires de bus directs sortent d'un bus ou d'une voie directement vers un bus. Dans ce scénario, le bus fonctionne comme la sortie de la piste, et le bus sort ensuite vers un autre bus, une paire de sortie ou de sortie physique ou virtuelle, ou la piste principale. Utilisez le bus de sortie pour soumettre ou créer des tiges. Par exemple, vous pouvez acheminer des tambours, des instruments et des voix pour séparer les bus pour contrôler les niveaux, ajuster les effets et appliquer Neve Summing, puis les acheminer vers la piste principale ou leurs propres sorties physiques.
- Envoyer le bus envoie l'audio de la piste vers un bus, sans modifier la sortie principale de la piste. Envoyer un bus est utile lorsque vous souhaitez affecter l'audio et le mélanger dans le mixage principal. Par exemple, vous pouvez envoyer des tambours à un compresseur dans un bus et mélanger les tambours compressés avec les pistes principales du tambour (compression parallèle), ou envoyer des instruments et des voix dans un bus de réverbération 100% humide, et mélanger le bus de réverbération avec les pistes existantes .

Pour acheminer l'audio directement vers un bus existant

1. Sélectionnez la ou les pistes que vous souhaitez acheminer directement vers le bus.
2. Cliquez sur la sortie dans la timeline ou la sortie dans le mélangeur ou sur le canal Focus. Le navigateur Output Focus s'ouvre.



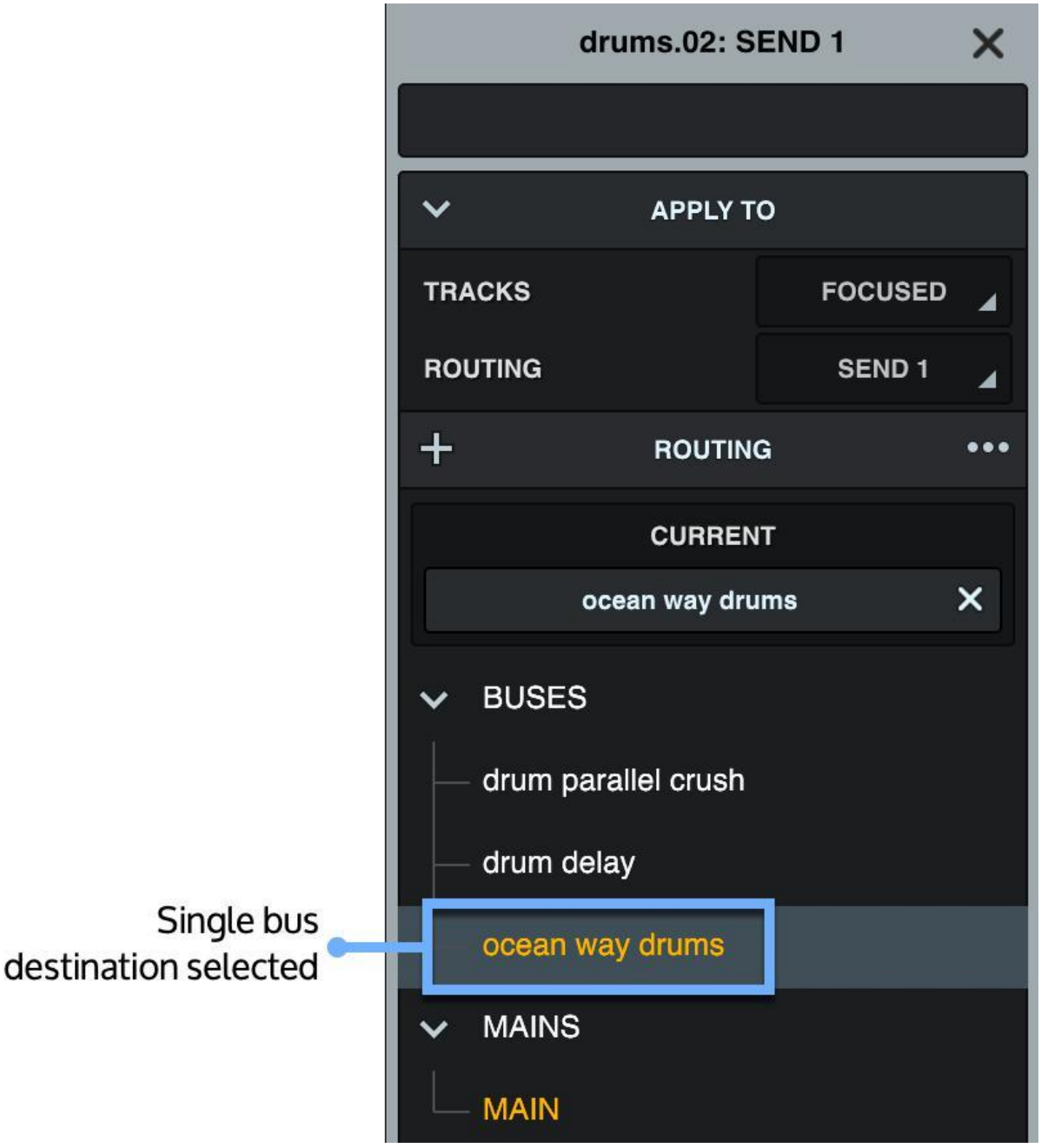
3. Choisissez le bus vers lequel vous souhaitez acheminer la sortie de la ou des pistes.



La ou les pistes sélectionnées sont désormais acheminées vers les sorties de bus. Les commandes fader et pan sur la piste de bus contrôlent désormais les caractéristiques globales de mixage des pistes, et vous pouvez attribuer des plug-ins et Neve Summing au bus pour affecter toutes les pistes source.

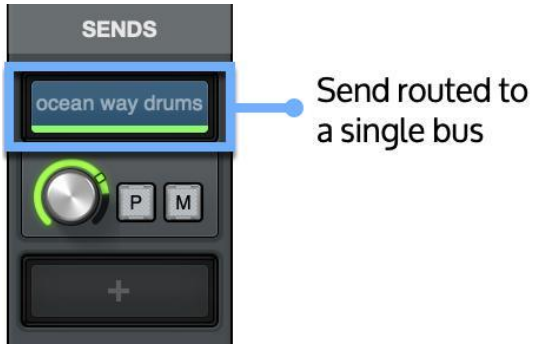
Pour acheminer l'audio vers un bus existant à l'aide d'un envoi

1. Sélectionnez la ou les pistes que vous souhaitez envoyer au bus.
2. Cliquez sur un emplacement d'envoi disponible dans le mélangeur ou sur le canal Focus pour une piste. Le navigateur Send Routing Focus s'ouvre.



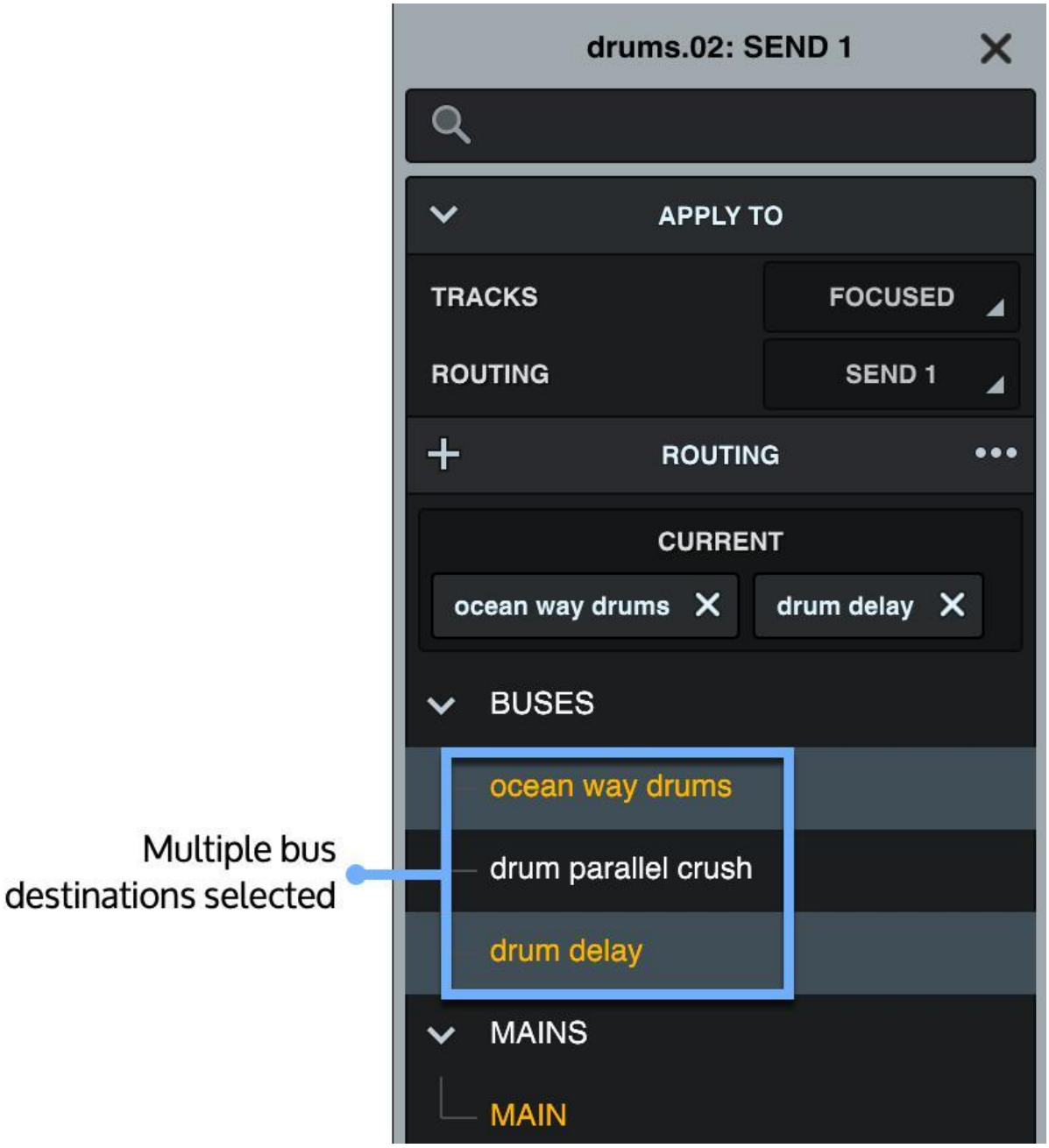
3. Sélectionnez le bus de destination pour l'envoi. Envoyer des destinations que vous avez déjà créées apparaissent dans le navigateur Focus sous Bus.
4. Les envois de piste ou de piste sélectionnés sont désormais acheminés vers le bus.

Lorsqu'un envoi est acheminé vers un seul bus, le nom du bus de destination est répertorié dans la ligne de mixage Sends.



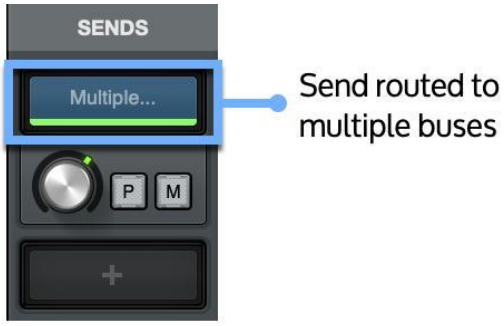
Pour acheminer l'audio vers plusieurs bus existants à l'aide d'un envoi

1. Sélectionnez la ou les pistes que vous souhaitez envoyer au bus.
2. Cliquez sur un emplacement d'envoi disponible dans le mélangeur ou sur le canal Focus pour une piste. Le navigateur Send Routing Focus s'ouvre.
3. Cliquez avec le bouton de commande sur plusieurs bus de destination non contigus pour acheminer l'audio vers ces envois. Envoyer des destinations que vous avez déjà créées apparaissent dans le navigateur Focus sous Bus.



4. Les envois de voies ou de voies sélectionnés sont désormais acheminés vers les bus sélectionnés. Vous pouvez contrôler le niveau d'envoi avec le contrôle du niveau de bus. Les commandes fader et pan sur la piste de bus contrôlent désormais les caractéristiques globales de l'audio de la piste de bus, et vous pouvez attribuer des plug-ins et Neve Summing au bus pour affecter l'audio de l'envoi.

Lorsqu'un envoi est acheminé vers plusieurs bus, la destination dans la ligne de mixage Sends est répertoriée comme Multiple.



Utilisation de la surveillance accélérée en temps réel (ARM) avec des voies de bus

Lorsque vous utilisez Surveillance accélérée en temps réel ARM), vous pouvez configurer deux voies de bus pour qu'elles fonctionnent en mode ARM. ARM vous permet d'utiliser le traitement UAD en temps réel sur ces deux bus, tout en surveillant et / ou en enregistrant avec une latence indiscernable.

Pour définir le mode ARM pour une piste de bus, activez ARM, puis cliquez sur le bouton ARM sur la piste de bus et sélectionnez Aux 1 ou Aux 2. Lorsque LUNA est en mode ARM, toutes les voies de bus qui n'utilisent pas l'un des deux bus auxiliaires compatibles ARM subiront une certaine latence lors du traitement audio.

Utilisation de la piste principale

La piste principale est le maître fader ou canal de bus de sortie stéréo pour votre session LUNA. Tout l'audio acheminé vers Main passe par ce bus et est résumé à des fins d'écoute et de mixage. Par défaut, toutes les pistes audio, instrument et bus sont acheminées vers la piste principale.

Vous ne pouvez pas supprimer la piste principale et vous ne pouvez pas créer une nouvelle piste principale. Cependant, vous pouvez acheminer l'audio vers d'autres sorties au lieu de la piste principale.

La piste principale est l'endroit où vous affectez vos plug-ins d'insertion de piste principale. Vous pouvez également activer Neve Summing sur la piste principale.

Utilisation de LUNA

LUNA est divisé en vues Mixer et Timeline. En haut de l'écran se trouve la barre de contrôle, que vous utilisez dans les deux vues.

Un aperçu de la barre de contrôle

En haut de l'écran LUNA se trouve la barre de contrôle.

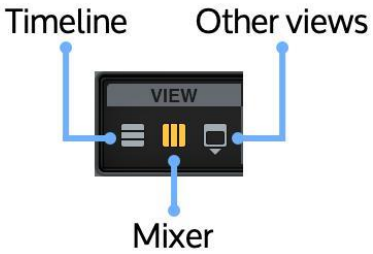


La barre de contrôle comprend plusieurs sections que vous pouvez utiliser pour naviguer et contrôler votre session LUNA.

Définition des options de vue LUNA

LUNA fournit deux fenêtres principales: Mixer et Timeline.

Choisissez la vue en cliquant dans le sélecteur à l'extrême gauche de la barre de contrôle.



Cliquez sur l'icône de vue Chronologie pour passer à la vue Chronologie. Cliquez sur l'icône de vue Mixer pour passer à la vue Mixer.

Pour basculer entre les vues LUNA, utilisez le raccourci clavier Commande + = ou choisissez Vue> Basculez Chronologie / Mixer à partir des menus LUNA.

Pour ouvrir une autre fenêtre LUNA afin que vous puissiez voir le mélangeur et la chronologie en même temps, utilisez le raccourci clavier Maj + Commande + = ou choisissez Fenêtre> Nouvelle fenêtre alternative dans les menus LUNA.

Cliquez sur l'icône Autres vues pour afficher et masquer d'autres vues de fenêtre.

Vue du mélangeur

La vue Mixer vous permet de visualiser les bandes de canaux de piste pour une session, de configurer des entrées pour les pistes à enregistrer et de mélanger une session. Chaque piste du Mixer comprend deux sections: les rangées Mixer et la section Fader.



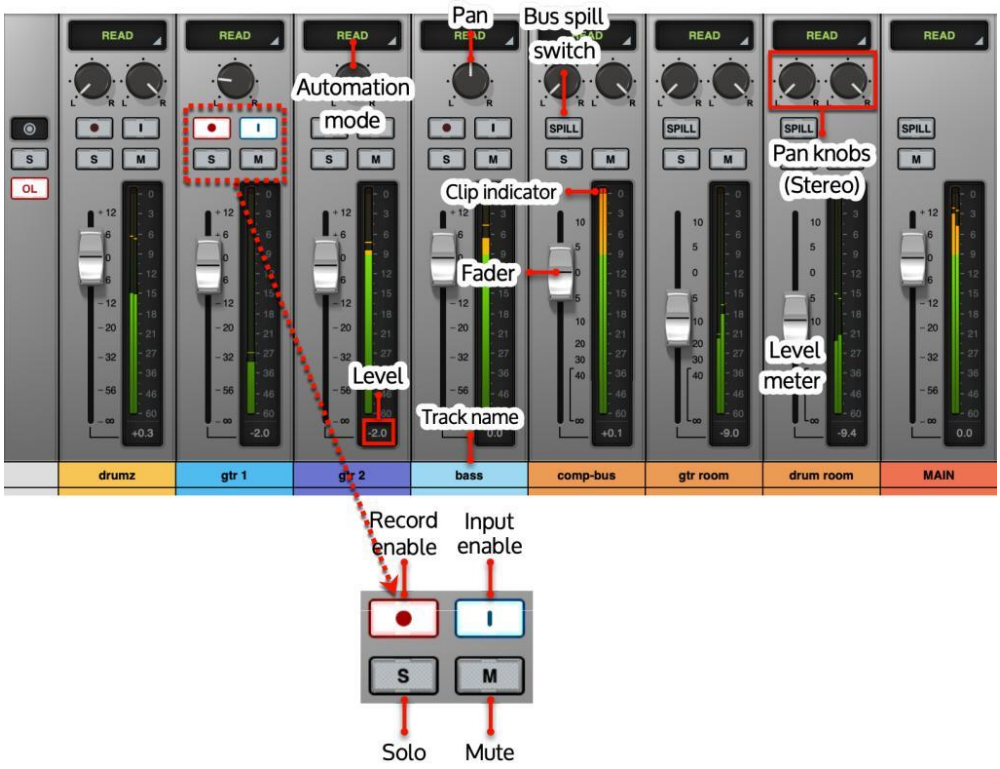
Rangées de mélangeur

Dans les lignes Mixer, vous affectez des entrées audio et MIDI, configurez des plug-ins et affectez des envois, des signaux, des bus, des retours de bus et des sorties. Vous configurez également des plug-ins, le traitement des bandes et Neve Summing dans le mélangeur.

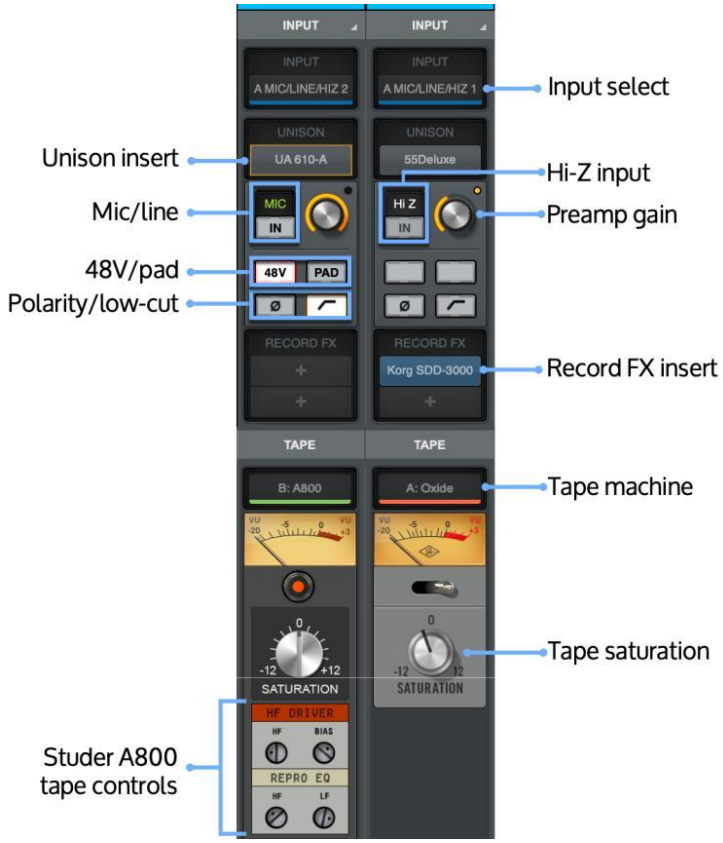


Section Fader

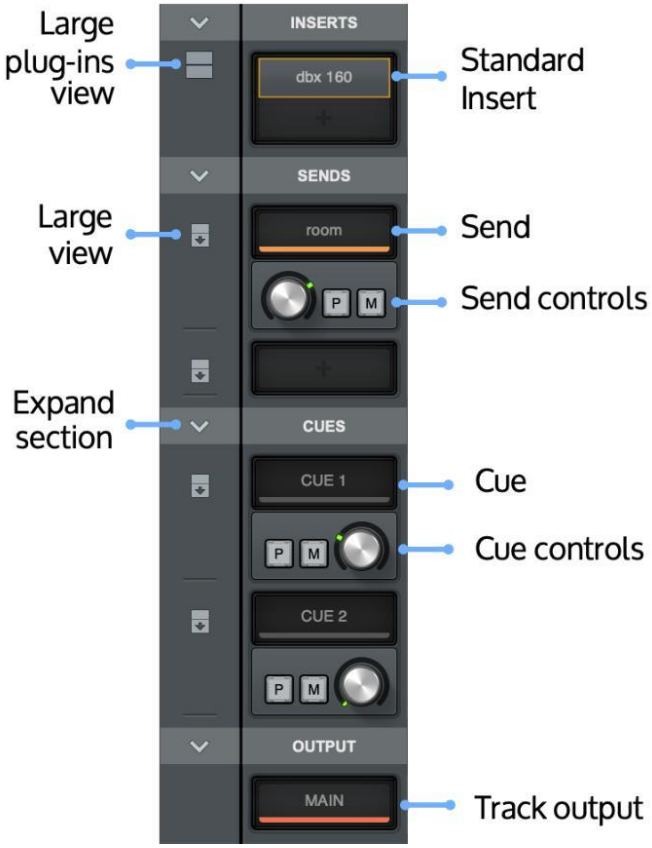
Dans la section Fader, vous ajustez les niveaux et le panoramique des pistes audio, des instruments et des bus, activez les pistes d'enregistrement ou de surveillance des entrées, les pistes solo et muette, activez et enregistrez l'automatisation et surveillez les niveaux de pistes.


Pan
Bus spill
switch
Automation
mode
Pan knobs
(Stereo)
Clip indicator
Fader
Level
Track name
Level
meter
READ
SPILL
drumz
gtr 1
gtr 2
bass
comp-bus
gtr room
drum room
MAIN

Record
enable
Input
enable
S
M
Solo
Mute


INPUT
INPUT
A MIC/LINE/HIZ 2
A MIC/LINE/HIZ 1
Input select
UNISON
UA 610-A
Unison insert
55Deluxe
Hi-Z input
MIC
IN
Mic/line
Hi Z
IN
Preamp gain
48V
PAD
48V/pad
Polarity/low-cut
RECORD FX
RECORD FX
Korg SDD-3000
Record FX insert
TAPE
TAPE
B: A800
A: Oxide
Tape machine
SATURATION
Tape saturation
HF DRIVER
HF
BIAS
REPRO EQ
HF
LF
Studer A800
tape controls

Commandes d'entrée et de bande

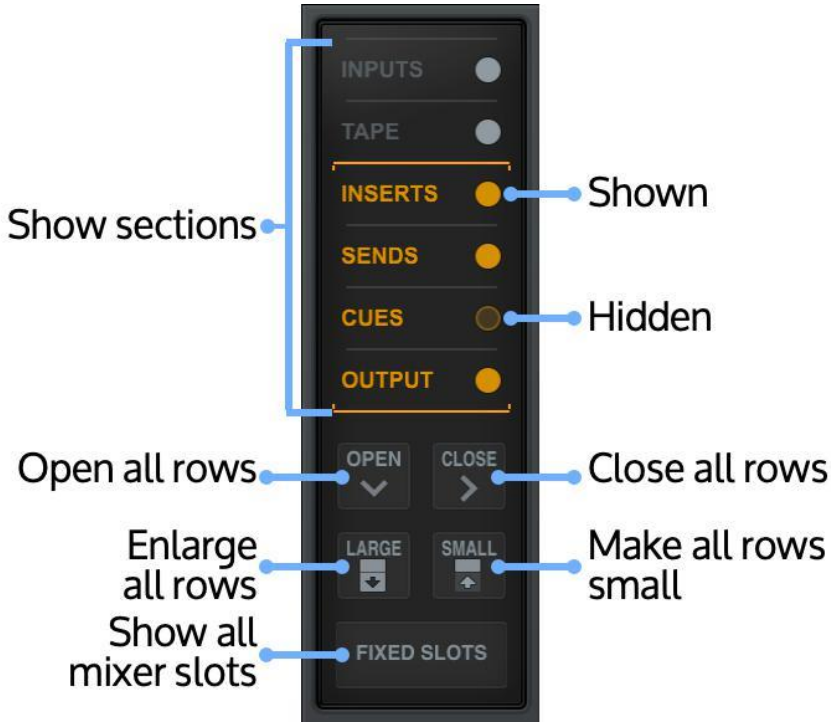


Plug-ins, envois, signaux et sortie

Utilisation du panneau de navigation du mélangeur

Dans la vue Mixer, sélectionnez Affichage> Section> Navigation du mélangeur pour afficher le panneau de navigation du mélangeur. La navigation du mélangeur vous permet de naviguer entre les sections du mélangeur, d'étendre ou de fermer les rangées du mélangeur, de basculer toutes les rangées entre les petites et les grandes vues et d'afficher ou de masquer toutes les emplacements.

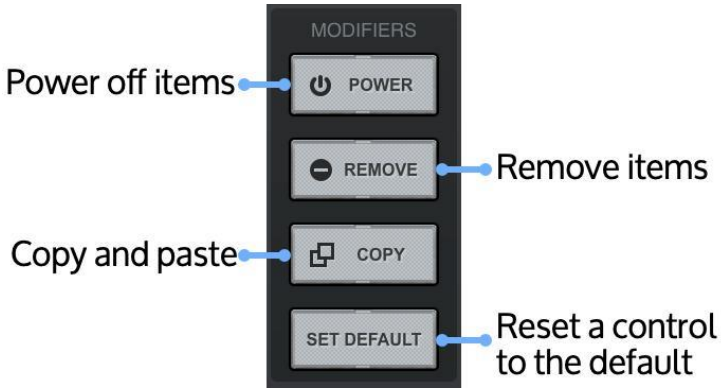
Par défaut, toutes les lignes de mélangeur sont ouvertes et seules les emplacements utilisés ainsi qu'une ligne de machine à sous vide sont affichés.



Pour utiliser le panneau de navigation du mélangeur

- Cliquez sur une section dans la zone de navigation du mélangeur pour faire défiler cette section vers le haut de la zone visible. Les rangées de mélangeurs visibles sont éclairées dans la section Navigation du mélangeur.
- Pour masquer une ligne, désélectionnez le bouton à côté du nom de la ligne.
- Pour afficher une seule ligne, Commande + Cliquez sur le nom de la ligne.
- Pour développer toutes les lignes de mélangeur, cliquez sur Ouvrir. Pour fermer toutes les lignes de mélangeur, cliquez sur Fermer.
- Pour afficher les icônes et éléments de vue large dans toutes les lignes de mélangeur, cliquez sur Large. Pour afficher les petites icônes et éléments de vue, cliquez sur Petit.
- Pour afficher toutes les emplacements de mélangeur possibles pour toutes les lignes ouvertes, cliquez sur Machines à sous fixes. Cliquez à nouveau sur les emplacements fixes pour afficher uniquement les emplacements utilisés.

Utilisation des modificateurs de mélangeur



Les modificateurs de mélangeur ajoutent plusieurs commandes au mélangeur LUNA qui rendent les tâches de flux de travail courantes BEAUCOUP plus rapides et plus faciles à réaliser. Lorsque vous cliquez sur un bouton de modification du mélangeur, le contrôle se verrouille.





Modificateurs Timeout

Lorsqu'une option est verrouillée, elle est automatiquement non verrouillée (temps mort) après la période de temporisation des modificateurs pour éviter les modifications accidentelles.

Le délai d'expiration des modificateurs est une préférence définie dans le panneau Paramètres> Options. La période de temporisation des modificateurs par défaut est de six secondes / clignote.

Pour éteindre les éléments du mélangeur

1. Dans la vue Mixer, cliquez sur le bouton Puissance du panneau Modificateurs. Les icônes de modification de puissance apparaissent sur tous les éléments du mélangeur qui peuvent être désactivés, y compris les envois, les signaux, les extensions de bande et d'invocation de nefs, LUNA
   Instruments et plug-ins.
2. Cliquez sur les modificateurs d'alimentation individuels, ou faites glisser horizontalement sur plusieurs modificateurs, pour activer ou désactiver l'alimentation des éléments du mélangeur.

Pour supprimer des éléments du mélangeur

1. Dans la vue Mixer, cliquez sur le bouton Supprimer dans le panneau Modificateurs. Les icônes de suppression des modificateurs apparaissent sur tous les éléments qui peuvent être supprimés dans le mélangeur, y compris les entrées, les envois, les instruments LUNA, le ruban et la neve
   Résumer les extensions LUNA et les plug-ins.
2. Cliquez sur les modificateurs de suppression individuels ou faites glisser horizontalement sur plusieurs modificateurs pour supprimer des éléments du mélangeur.

Pour copier et coller des éléments dans le mélangeur

1. Dans la vue Mixer, cliquez sur le bouton Copier dans le panneau Modificateurs ou appuyez sur Commande + C. Les icônes de modification de copie apparaissent sur tous les éléments qui peuvent être copiés et collés dans le mélangeur, y compris les entrées, les sorties, les envois, les signaux, les instruments LUNA, les extensions LUNA de bande et d'invocation de neve et les plug-ins.
2. Cliquez sur le modificateur de copie individuel pour l'élément que vous souhaitez copier. Une fois le modificateur copié, le modificateur de copie se transforme en modificateur Paste rouge. Les destinations dans lesquelles l'élément copié peut être collé sont mises en évidence.
3. Cliquez sur les modificateurs de pâte individuels ou faites glisser plusieurs modificateurs pour coller plusieurs éléments.

Pour définir un contrôle par défaut

1. Dans la vue Mixer, cliquez sur le bouton Définir par défaut dans le panneau Modificateurs. Le bouton Définir par défaut clignote.
2. Cliquez sur n'importe quel contrôle pour renvoyer le contrôle à sa valeur par défaut.

Par exemple, les commandes de la hauteur libre et des garnitures sur l'extension Neve Summing, ou le fader pour une piste peuvent être renvoyées à leurs paramètres par défaut en cliquant avec le modificateur Set Default verrouillé. Les boutons et commandes de saturation des bandes sur le jeu de bandes d'extension Studer A800 peuvent également être renvoyés aux paramètres par défaut en cliquant avec le modificateur Set Default activé.

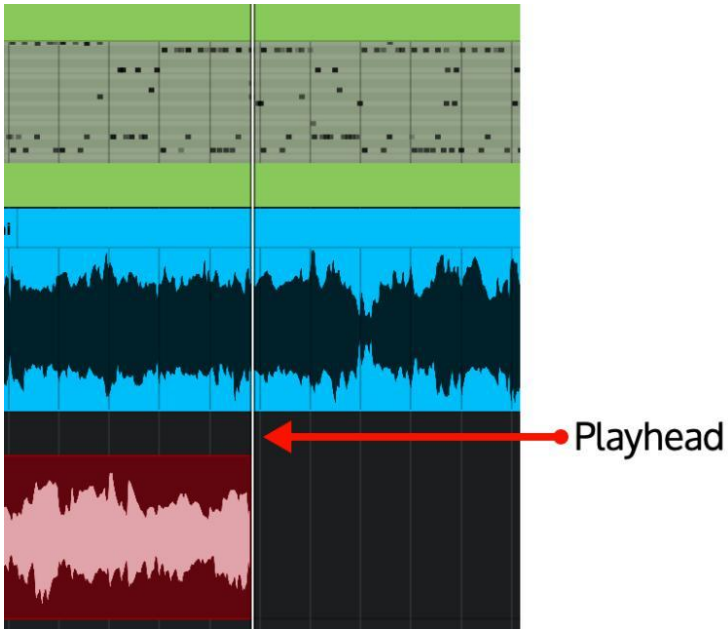
Vue chronologique

La vue chronologique vous montre une disposition visuelle de vos pistes audio et MIDI. Sur la timeline, vous pouvez enregistrer, modifier et organiser des clips audio et MIDI. Dans la chronologie, vous pouvez également afficher le canal Focus pour une piste sélectionnée, qui vous permet d'accéder aux fonctions de la fenêtre Mixer sur cette piste.



La tête de jeu

Dans la timeline, le haut curseur vertical qui indique d'où LUNA joue actuellement et enregistre est appelé le *playhead*Vous utilisez la tête de lecture pour définir où jouer et enregistrer, effectuer des modifications, ajouter des marqueurs, des changements de tempo et des changements de signature temporelle, et effectuer des sélections.



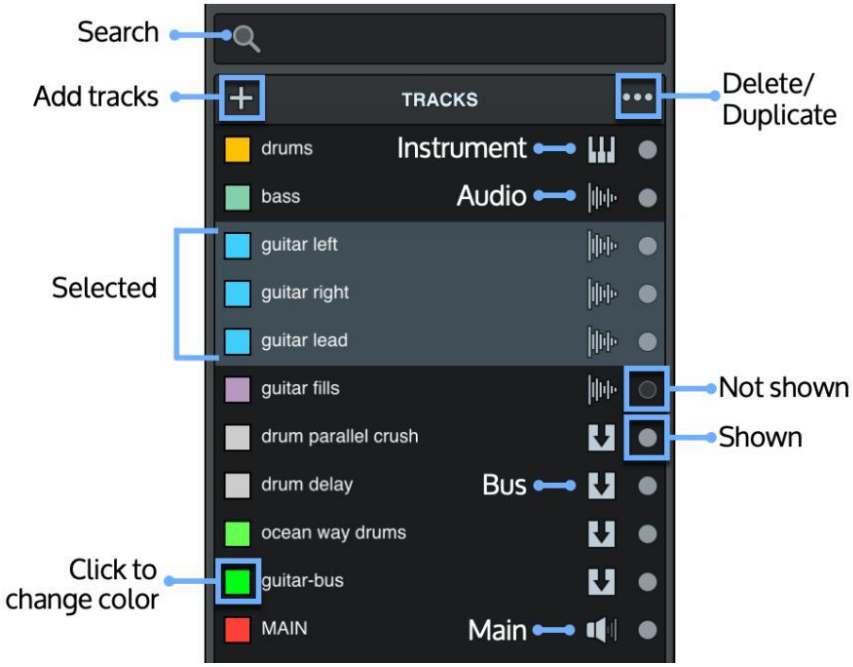
Utilisation des navigateurs Focus

Dans la fenêtre contextuelle Autres vues, cliquez sur Pistes pour afficher le navigateur Focus.



Vous pouvez également afficher le navigateur Focus à partir des menus LUNA en choisissant Affichage> Section> Navigateur.

Dans sa vue par défaut, le navigateur Focus affiche une liste de pistes dans une session.



Vous pouvez créer, dupliquer et supprimer des pistes, afficher et masquer des pistes, modifier la couleur ou le nom d'une piste, sélectionner des pistes et rechercher des pistes. Chaque piste du navigateur de piste comprend un carré de couleur, le nom de la piste, une icône de type de piste et un cercle d'affichage / masquer. Tous les changements sont reflétés dans la vue Chronologie et Mixer.

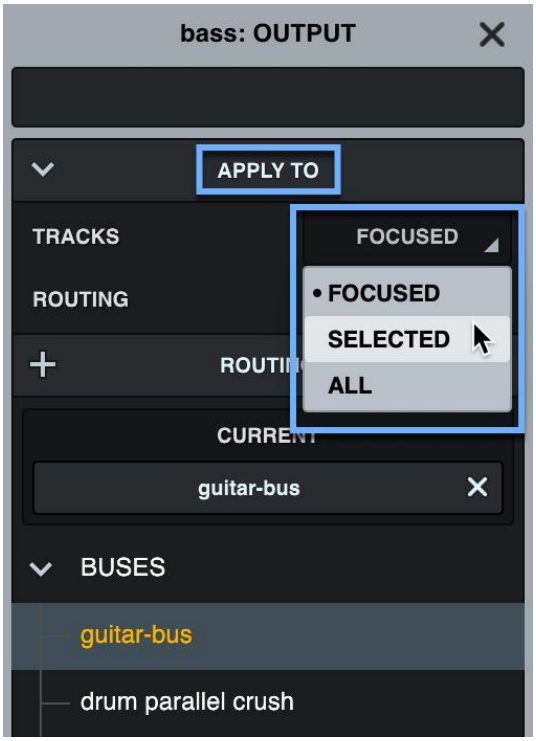
- Pour rechercher une piste par nom, cliquez dans la barre de recherche et commencez à taper. Pour concentrer une piste que vous avez localisée avec Search, appuyez sur Retour. Utilisez les touches fléchées pour parcourir les pistes. Lorsque vous utilisez le navigateur Focus pour choisir d'autres paramètres ou options (par exemple, lors de l'insertion d'un plug-in ou du choix d'un preset de plug-in), vous pouvez parcourir et auditionner les modifications avec les touches fléchées.
- Pour afficher ou masquer une piste, cliquez sur le cercle à droite de l'icône de type de piste. Notez que cacher une piste ne la coupe pas en sourdine.
- Pour renommer une piste, double-cliquez sur le nom de la piste, tapez le nouveau nom et appuyez sur Retour. Vous pouvez taper un commentaire facultatif dans le champ Commentaire.
- Pour modifier la couleur de la piste, cliquez sur la couleur carrée à gauche du nom de la piste, choisissez une couleur et cliquez sur Terminé. Vous pouvez laisser la palette de couleurs ouverte pour recolorer rapidement des pistes supplémentaires.
- Pour sélectionner une piste, cliquez sur la ligne de piste. Pour sélectionner plusieurs pistes contiguës, Maj + Cliquez sur la première et la dernière piste que vous souhaitez sélectionner. Pour sélectionner plusieurs pistes incontestables, Commande + Cliquez sur les pistes. Pour sélectionner toutes les pistes, Option + Cliquez sur une piste.
- Pour réorganiser les pistes, faites glisser et déposez les pistes. L'ordre des pistes se reflète entre les vues Mixer et Timeline.
- Faites un clic droit ou un clic de contrôle pour ouvrir le menu contextuel et supprimer ou dupliquer une piste ou des pistes sélectionnées.
- Lorsque vous effectuez une sélection sur n'importe quelle piste, vous pouvez basculer cette sélection sur n'importe quelle autre piste en cliquant sur la piste dans le navigateur de piste. Pour étendre la sélection à plusieurs pistes contiguës, Maj + Cliquez sur la première et la dernière piste que vous souhaitez sélectionner. Pour étendre la sélection à plusieurs pistes incontestables, Commande + Cliquez sur les pistes. Pour étendre la sélection à toutes les pistes, Option + Cliquez sur une piste.

Les navigateurs Focus apparaissent à gauche de l'écran afin que vous puissiez sélectionner et travailler avec

- Entrées

- Pistes
- Options SHOW de piste audio et instrumentale
- Instruments
- Insérez des plug-ins
- Préréglages enfichables
- Émulations de machines à ruban
- Envoie
- Sorties

Certains navigateurs Focus permettent plus de choix. Par exemple, lorsque vous cliquez sur un Envoyer sur une piste, le navigateur vous permet d'appliquer les choix à la piste sélectionnée, à la piste ciblée ou à toutes les pistes. Vous pouvez également configurer la façon dont l'audio d'un envoi particulier est acheminé.



Utilisation du canal Focus

Dans le popover Autres vues, cliquez sur Focus pour afficher le canal Focus.



Vous pouvez également afficher le Focus Chanel dans les menus LUNA en choisissant Affichage> Section> Focus Channel.

Le Focus Channel vous permet d'utiliser la bande de canaux Mixer d'un canal sans quitter la vue Chronologie. La piste sélectionnée, ou la première piste sélectionnée dans une sélection de groupe, est affichée dans le canal Focus, lorsque le canal Focus est activé.



Autres vues

Cliquez sur l'icône Autres vues pour afficher et masquer les autres vues dans la timeline et le mélangeur. Outre le navigateur Focus et le canal Focus, d'autres vues incluent

- Informations système (Info
- La section moniteur (Mon



Affichage des informations sur le système

Cliquez sur Info pour afficher les informations système au bas de la fenêtre LUNA. Vous pouvez afficher les informations système des menus LUNA en choisissant Afficher> Section> Info.

Les informations système indiquent ce qui suit

- Taux d'échantillonnage matériel actuel
- Source d'horloge
- Ressources ARM disponibles
- Compteur de rendu (la quantité de CPU utilisée pour tous les traitements natifs
- Render IO (la quantité de CPU utilisée par les plug-ins sur les pistes Instrument en mode ARM
- Mémoire (la quantité de mémoire utilisée par LUNA

La section d'informations système s'affiche en bas de la fenêtre LUNA.



Affichage de la section Moniteur

Cliquez sur Mon pour afficher la bande Moniteur à droite de la fenêtre LUNA. Vous pouvez afficher la bande Moniteur des menus LUNA en choisissant Affichage> Section> Moniteur. La bande Monitor affiche les compteurs audio de la session et vous permet de configurer les paramètres de la salle de contrôle, les signaux, les haut-parleurs ALT et de définir le niveau ou le sourdine, ou d'envoyer un mixage mono aux sorties Monitor.

Voir "Utilisation de Monitor, Control Room et Talkback" pour plus d'informations.



Utilisation des commandes Tempo, Click et Counter

Les commandes de tempo, de clic et de compteur vous permettent de définir et de modifier le tempo de la session, d'écouter un clic et de définir le volume de clic, de voir l'emplacement actuel de la tête de lecture et de naviguer rapidement vers d'autres emplacements.

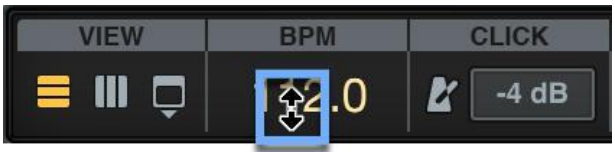


Réglage d'un tempo

Lorsque vous modifiez le tempo de session, les éléments de la session LUNA basés sur le tempo s'adaptent au nouveau tempo. Les pistes des instruments sont ajustées et les clips audio définis sur le mode Track Follows Tempo sont étirés ou compressés pour s'adapter au nouveau tempo. Les clips audio basés sur le temps ne sont pas étirés ou compressés, mais LUNA maintient le début de chaque clip au même point relatif dans la timeline.

Pour définir le tempo global de la session

- Passez le contrôle Tempo. Le curseur passe à une double flèche. Cliquez et faites glisser vers le haut ou vers le bas pour régler le tempo par incréments de 1 BPM. Pour ajuster par. Incréments de 1 BPM, maintenez Maj pendant que vous cliquez et faites glisser. Relâchez le curseur pour définir le tempo. Vous pouvez cliquer et faire glisser pour modifier le tempo pendant que la session est en cours de lecture pour entendre vos modifications en temps réel.



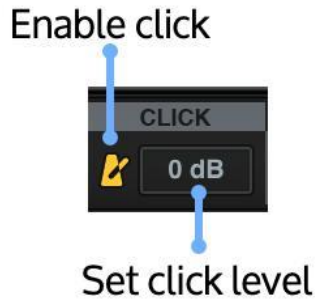
- Pour taper le nouveau tempo, cliquez pour sélectionner le tempo dans la barre de contrôle, tapez un nouveau tempo et appuyez sur Retour.

Pour définir le tempo en appuyant sur, ajoutez des changements de tempo, effectuez des changements de tempo au fil du temps et automatisez les changements de tempo, voir "Réglage du tempo et modification du tempo.

Écoute d'un clic en lecture et enregistrement

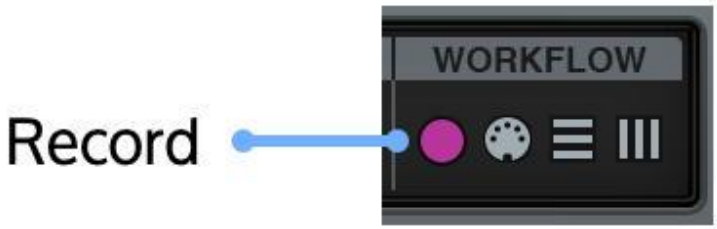
Pour écouter un clic pendant la lecture ou l'enregistrement

1. Cliquez sur l'icône du métronome pour activer le clic ou appuyez sur 7 sur le clavier numérique.
2. Définissez le volume en faisant glisser le volume vers le haut et vers le bas, ou cliquez et tapez une valeur dB pour le volume, puis appuyez sur Retour.

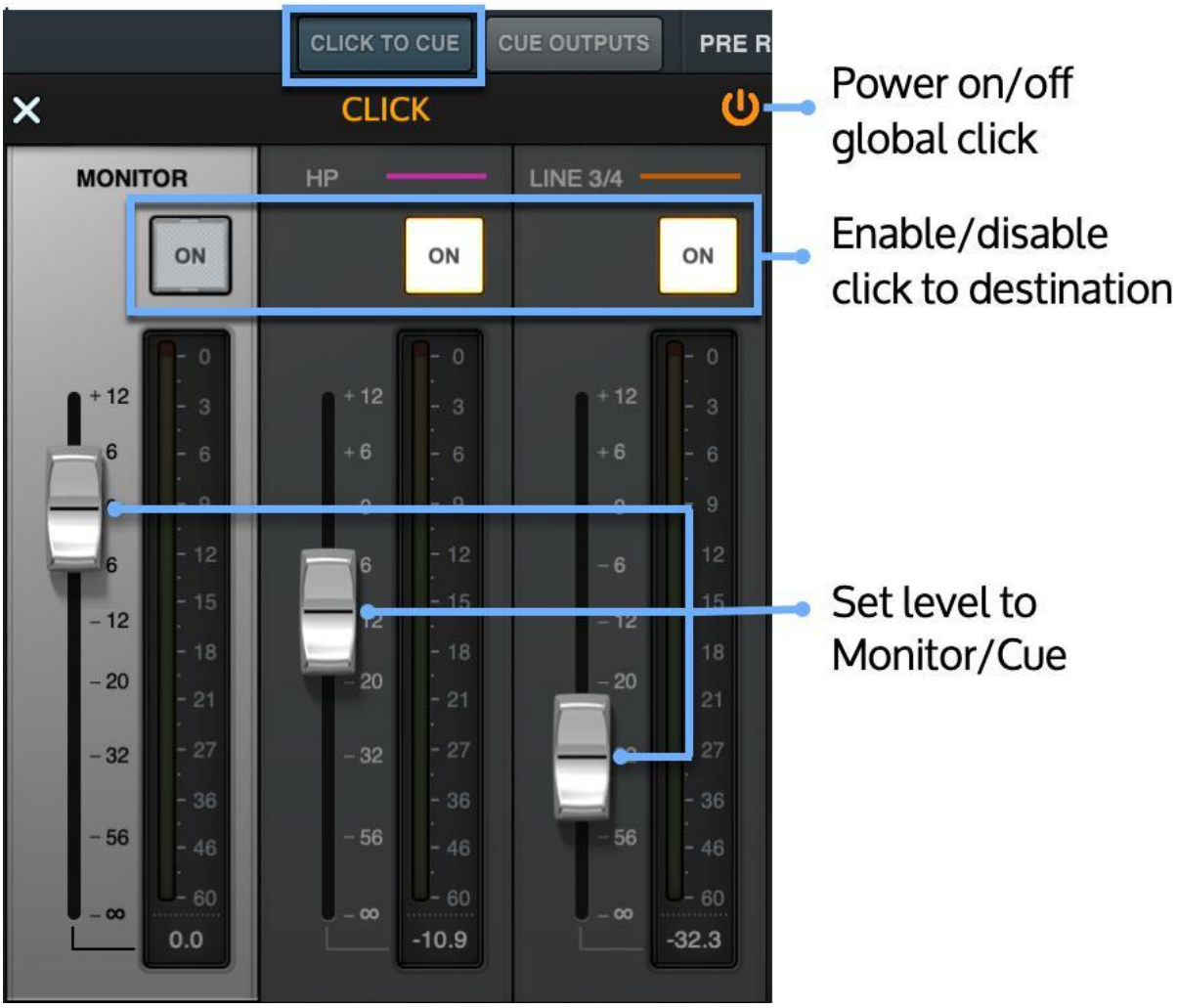


Pour envoyer le clic à un mélange de repères

1. Cliquez sur le bouton Enregistrer le flux de travail (pour plus d'informations sur les workflows, voir "Utilisation des workflows. Le
   La bande de flux de travail d'enregistrement s'ouvre sous la barre de contrôle.



2. Appuyez sur le bouton Cliquez pour repérer pour voir le popover Click Sends. Le nombre de bus de repère et leurs noms varieront en fonction de votre système Apollo.
3. Attribuez le clic aux signaux à l'aide des boutons On et des faders de niveau.
4. Activez ou désactivez le clic dans le monde entier avec le bouton d'alimentation dans le popover.



5. Appuyez à nouveau sur Cliquer pour repérer ou tapez la touche esc pour fermer la fenêtre contextuelle Click to Cue.

Réglage des unités de comptoir

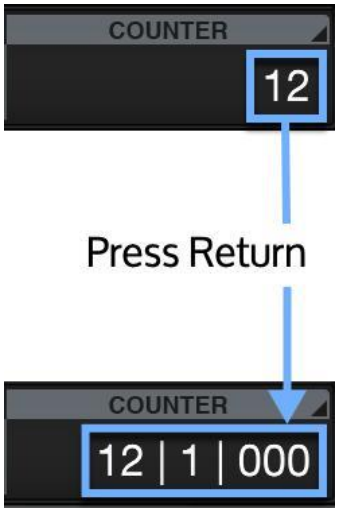
Vous pouvez régler le compteur pour afficher les barres et les rythmes, les minutes et les secondes ou les échantillons. Notez que l'affichage de l'heure de la session suit également les unités que vous définissez.

1. Cliquez sur le mot Compteur dans la barre de contrôle. Un menu contextuel apparaît.
2. Sélectionnez les barres et les battements, les minutes et les secondes ou les échantillons.



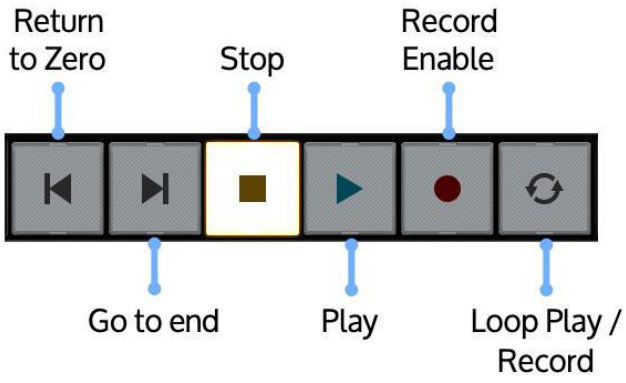
Naviguer avec le compteur

Vous pouvez naviguer en entrant une valeur de temps dans le compteur. Par exemple, vous pouvez entrer 12 pour aller à 12 | 1 | 00 en mode Bars et Beats, ou vous pouvez entrer 10 en mode Minutes et Secondes pour aller à: 10 dans la session.



Utilisation des contrôles de transport

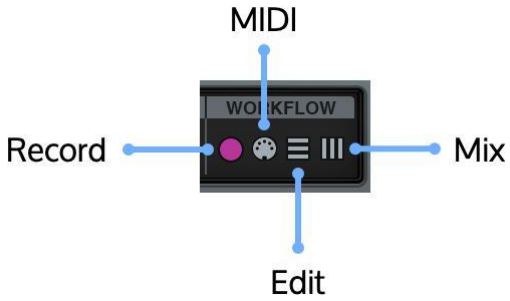
Utilisez les commandes de transport pour lire, enregistrer et arrêter l'audio, et basculer l'enregistrement et la lecture en boucle.



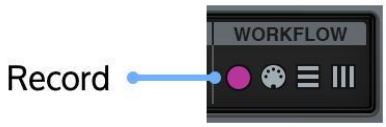
- Pour lire l'audio, cliquez sur Lire ou appuyez sur la barre d'espace.
- Pour arrêter la lecture, cliquez sur Arrêter ou appuyez sur la barre d'espace.
- Pour enregistrer de l'audio, cliquez sur Enregistrer, puis cliquez sur Lecture ou appuyez sur Commande + Barre d'espace. Vous pouvez également cliquer sur Enregistrer pendant la lecture, pour commencer l'enregistrement sur toutes les pistes compatibles avec l'enregistrement.
  Remarque: par défaut, la commande clé pour commencer l'enregistrement, Command + Spacebar, est mappée à la fonction de recherche macOS Spotlight. Vous devez désactiver ou supprimer cette fonctionnalité pour utiliser cette commande de clé. Pour désactiver ou supprimer cette commande, dans Préférences Système> Spotlight> Les raccourcis clavier décochent les commandes de clé ou les mappent à différentes commandes de clé. Reportez-vous à votre documentation macOS pour plus d'informations.
- Lorsque LUNA est en mode Loop Playback, la sélection actuelle se boucle continuellement (en fonction de la façon dont vous effectuez la sélection et du paramètre Link Edit / Play Selections. Voir "Loop Playback and Recording" pour plus d'informations. Lorsque LUNA est en mode Enregistrement en boucle, LUNA enregistre plusieurs "prises" de données audio ou MIDI sur des pistes compatibles avec les enregistrements, jusqu'à ce que vous arrêtiez la lecture ou tiriez hors de l'enregistrement.
- Pour revenir au début de la session, cliquez sur Retour à zéro ou appuyez sur Retour.
- Pour passer à la fin de la session, cliquez sur Aller à la fin.

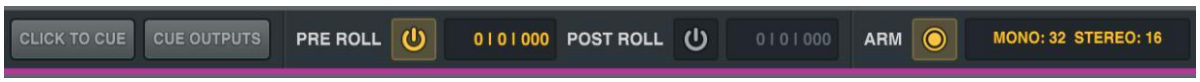
Utilisation des workflows

Les workflows fournissent des commandes courantes d'édition, d'organisation et de navigation sur une barre d'outils que vous pouvez ouvrir sous la barre de contrôle LUNA principale.



Le flux de travail d'enregistrement





Cliquez sur l'icône Enregistrer le flux de travail pour activer le flux de travail Enregistrer. Le flux de travail d'enregistrement vous permet d'utiliser les commandes suivantes

Commande	La description

Cliquez pour repérer	Active les bus Click to the cue mix et vous permet de définir click volumes pour chaque mélange de repères individuel.
Cue Outputs	Affiche la configuration des sorties de repère.
Pre Roll montant de	Cliquez sur le bouton d'alimentation pour activer le pré-roll. Pre-roll spécifie un le temps que le transport joue avant que LUNA ne joue depuis le playhead ou votre sélection. Le matériel de la session avant la tête de jeu ou la sélection jouera pendant le pré-roll. Vous pouvez définir une valeur de temps lorsque le pré-roll est activé; par exemple, une valeur de 2 définit deux barres de pré-roll. Remarque: le pré-roll ne joue que la première fois que le transport démarre en mode lecture / enregistrement en boucle. Vous pouvez également définir le pré-roll en cliquant sur l'option à gauche de la tête de lecture ou votre sélection dans la timeline.
Post Roll	Cliquez sur le bouton d'alimentation pour activer le post-roll (un temps que le le transport joue après que LUNA ait atteint la fin de votre sélection. Le matériel de la session après la sélection jouera pendant le post-roll. Vous pouvez définir une valeur de temps lorsqu'elle est activée; par exemple, une valeur de 2 définit deux barres de post-roll. Remarque: le post-roll ne joue que lorsqu'il y a une sélection et la lecture / enregistrement en boucle n'est pas activée. Vous pouvez également définir le post-roll en cliquant sur Option à droite de la sélection dans la timeline.
ARM en temps réel	Cliquez sur le bouton d'alimentation pour activer la surveillance accélérée latence indiscernable lors de l'enregistrement audio. Lorsque vous activez ARM, les ressources ARM disponibles sont affichées. Les ressources ARM disponibles dépendent du matériel Apollo de votre système et du nombre de pistes compatibles ARM que vous avez activées par Input ou Record. Voir "Accelerated Realtime Monitoring" pour plus d'informations.

Le flux de travail MIDI



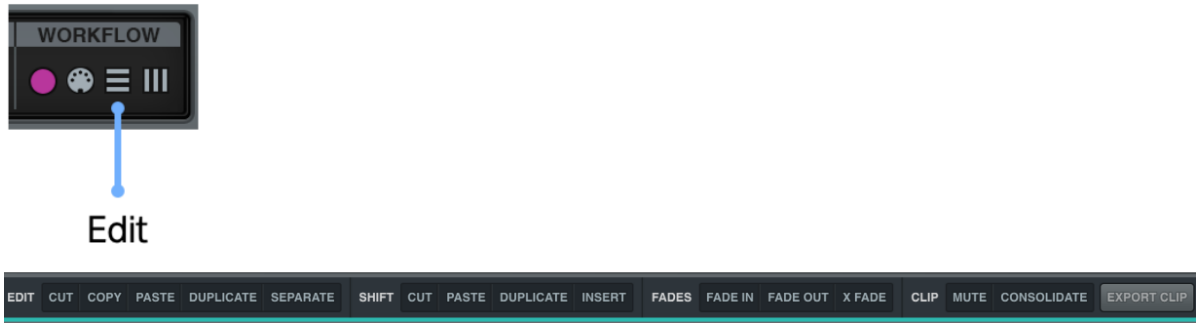


Cliquez sur l'icône de flux de travail MIDI pour activer le flux de travail MIDI. Le flux de travail MIDI vous permet d'utiliser les commandes suivantes

Commande	La description
Fusion MIDI Merge l'est	Cliquez sur le bouton d'alimentation pour activer la fusion MIDI. Quand MIDI activées, les notes MIDI que vous jouez pendant l'enregistrement sont combinées avec les notes existantes sur lesquelles vous enregistrez. MIDI Merge est utile, par exemple, si vous souhaitez construire une piste comme une partie de batterie en jouant dans des tambours séparés lors de passes d'enregistrement successives. Lorsque MIDI Merge est désactivé, tout MIDI existant sur lequel vous enregistrez est remplacé par le nouveau MIDI que vous enregistrez.
Panique	Envoie une commande All Notes Off MIDI.
Clavier MIDI MIDI	Cliquez sur le bouton d'alimentation pour activer et désactiver le clavier MIDI. Le le clavier vous permet d'enregistrer et de lire des notes MIDI sur une gamme de touches du clavier de l'ordinateur. Voir le clavier pour le mappage des notes. Vous pouvez cliquer sur les touches du clavier MIDI avec votre souris pour déclencher des notes, même lorsque le clavier MIDI est désactivé. Commande clé: Option + Commande + M.
Octave	Augmente ou abaisse l'octave de l'entrée MIDI du clavier d'ordinateur. Commandes clés: Z pour abaisser la plage d'une octave, X pour augmenter la plage d'une octave.

Vitesse	Augmente ou abaisse la vitesse fixe de l'entrée MIDI du clavier d'ordinateur. Commandes clés: C pour abaisser la vitesse, V pour augmenter la vitesse.
Boutons clés clavier MIDI.	Affiche les touches de l'ordinateur qui sont en corrélation avec les notes du Vous pouvez également cliquer sur les touches de ce clavier pour lire des notes, que le clavier MIDI soit activé ou non.
Statut	Indique l'activité MIDI externe.
Export Clip Vous pouvez	Ouvre le volet d'exportation, où vous pouvez sélectionner des clips à exporter. exportez tout clip audio ou MIDI avec la fenêtre Export Clip. Les clips MIDI sont exportés sous forme de fichiers MIDI. mid) et les fichiers audio sont exportés selon les paramètres que vous configurez. Commande clé: Maj + Commande + K.

Le flux de travail Edit



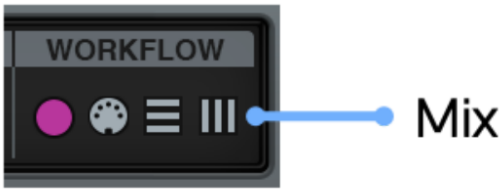
Cliquez sur l'icône Modifier le flux de travail pour activer le flux de travail Modifier. Le flux de travail d'édition vous permet d'utiliser les commandes suivantes

Commande	La description
Couper sur le	Coupe les données audio, MIDI ou automatisation sélectionnées et les place presse-papiers. Commande clé: Commande + X, X.

Copie sur le	Copie les données audio, MIDI ou automatisation sélectionnées et les place presse-papiers. Commande clé: Commande + C, C.
Coller sur la tête de lecture.	Les pâtes ont copié ou coupé des données audio, MIDI ou d'automatisation Commande clé: Commande + V, V.
Dupliquer presse-papiers et	Copie les données audio, MIDI ou automatisation sélectionnées dans le le colle immédiatement après la sélection actuelle. Commande clé: Commande + D.
Séparer sélectionnées sont divisés au	Divise des clips sur la tête de lecture. Les clips sur toutes les pistes position de tête de jeu. Pour diviser les clips sur toutes les pistes, placez la tête de lecture à l'aide de la règle Toutes les pistes. Commande clé: Commande + E.
Coupe Maj papiers et se déplace	Coupe les données audio, MIDI ou automatisation sélectionnées dans le presse- toutes les données ultérieures antérieures dans la chronologie par le montant sélectionné. Commande clé: Maj + X.
Shift Paste tête de lecture, et	Les pâtes ont copié ou coupé des données audio, MIDI ou d'automatisation sur la déplace les données audio, MIDI ou automatisation suivantes plus tard dans la chronologie du montant collé. Commande clé: Maj + V.
Double décalé papiers et	Copie les données audio, MIDI ou automatisation sélectionnées dans le presse- le colle immédiatement après la sélection actuelle et déplace les données audio, MIDI ou automatisation ultérieures plus tard dans la chronologie de la quantité collée. Commande clé: Maj + D.

Insérer de décalage	Insère la quantité d'espace sélectionnée sur la tête de jeu et change ensuite données audio, MIDI ou automatisation ultérieures dans la chronologie par la quantité d'espace insérée. L'espace est inséré uniquement sur les pistes sélectionnées. Pour insérer de l'espace pour toute la session, faites la sélection sur la règle Toutes les pistes. Commande clé: Maj + I.
Fade In audio	Crée un fondu dans la tête de jeu. Vous devez placer la tête de lecture dans un clip. Vous pouvez créer des fondus sur plusieurs pistes si vous avez plusieurs pistes sélectionnées avec la tête de lecture placée dans un clip audio. Commande clé: Control + D.
Fade Out	Crée un fondu hors de la tête de jeu. Vous devez placer la tête de jeu dans un clip audio. Vous pouvez créer des fondus sur plusieurs pistes si vous avez plusieurs pistes sélectionnées avec la tête de lecture placée dans un clip audio. Commande clé: Control + G.
X-fondu être	Crée un fondu enchaîné lors de la sélection. La sélection d'un fondu enchaîné doit une frontière entre deux clips, ou une sélection de deux clips avec un espace entre eux. Commande clé: Commande + F, F.
Clip muet	Coupe un clip audio ou MIDI. Commande clé: Commande + M.
Consolider les clips plusieurs contigus	Consolide les clips sélectionnés en un seul clip. Vous pouvez sélectionner clips et clips sur différentes pistes. Commande clé: Option + Maj + 3.
Export Clip Vous pouvez exporter	Ouvre le volet d'exportation, où vous pouvez sélectionner des clips à exporter. tout clip audio ou MIDI avec la fenêtre Export Clip. Les clips MIDI sont exportés sous forme de fichiers MIDI. mid) et les fichiers audio sont exportés selon les paramètres que vous configurez. Commande clé: Maj + Commande + K.

Le flux de travail Mix





Cliquez sur l'icône Mix workflow pour activer le workflow Mix. Le Mix Workflow vous permet d'utiliser les commandes suivantes

Commande	La description
Mode solo	Cliquez sur Latch ou X-Or pour définir le mode solo. Le mode de verrouillage vous permet d'activer plusieurs solos et de les verrouiller activés ou désactivés en cliquant sur les boutons Solo. X-Or est le mode "Solo Exclusive", et un seul élément peut être mis en solo à la a temps. Chaque clic de bouton Solo successif désactive le bouton Solo précédent.
Vue d'univers	Montre un aperçu visuel de votre session. Cliquez dans la vue Univers pour vous déplacer la tête de jeu à différents endroits de la session.
Mélange stéréo de	Cliquez pour ouvrir le volet Mixdown, où vous pouvez mélanger une piste votre session, vos pistes individuelles et vos tiges. Commande clé: Maj + Commande + B.

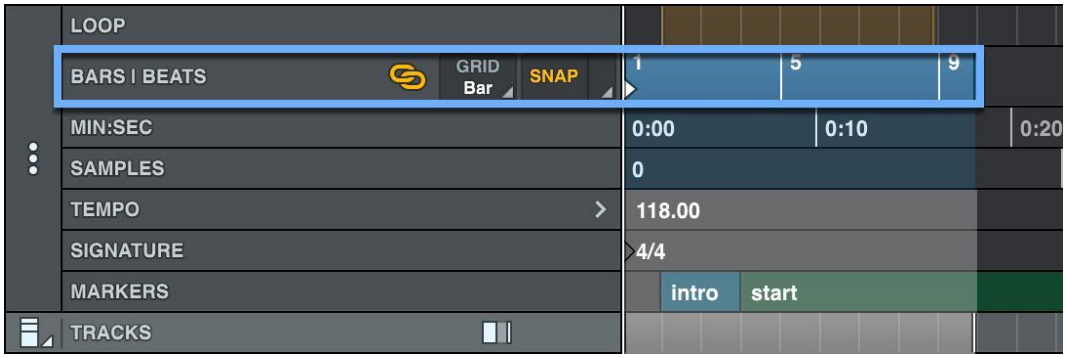
Travailler dans l'affichage de la chronologie

Utilisation de règles

Les règles vous permettent de suivre les données de la chronologie et d'ajouter des marqueurs, des signatures temporelles et des modifications de tempo à l'affichage de la chronologie. Vous pouvez également faire des sélections, boucler et faire des sélections sur toutes les pistes.

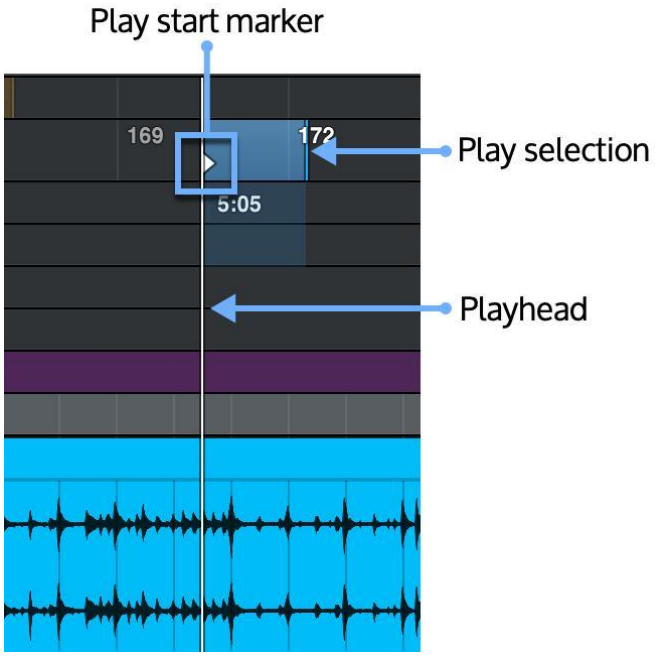
Travailler avec le souverain Bars and Beats

Dans la règle Bars and Beats, vous pouvez placer la tête de jeu, définir la résolution de grille, activer Snap, lier les sélections Edit et Play et faire des sélections.



Playhead, play selection et play start

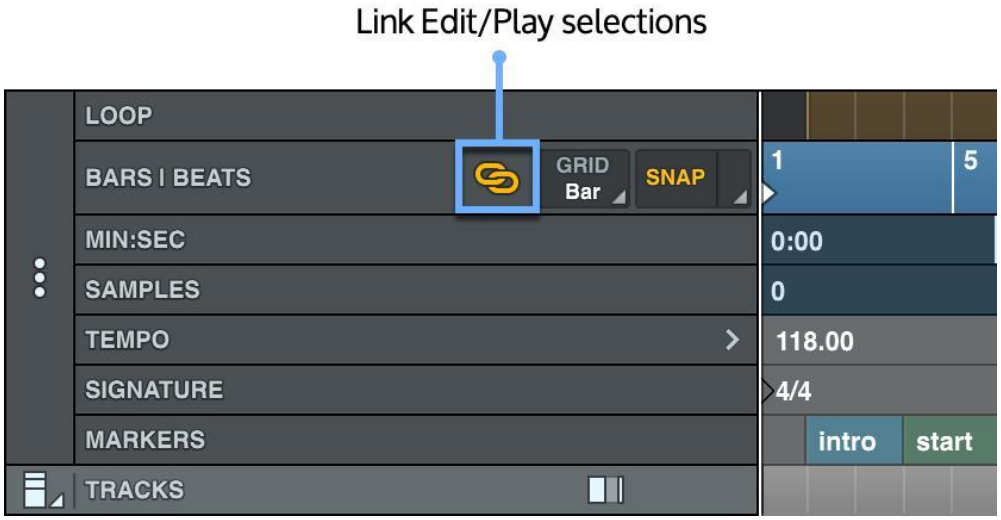
Lorsque le transport est arrêté ou joue, cliquez sur la règle Bars et Beats pour déplacer immédiatement la tête de jeu vers un autre emplacement. La lecture redémarre immédiatement à l'endroit où vous cliquez si le transport est en cours. Toute sélection que vous faites sur la règle Bars et Beats joue immédiatement si le transport est en cours de lecture et s'arrête à la fin de la sélection, ou joue, puis boucle si Loop Playback / Record est activé. Cliquer ou sélectionner sur la règle Bars et Beats remplace les sélections dans la timeline et sur la règle Loop, quel que soit le paramètre Link Edit et Play Selections.



Link Edit and Play Selections

Activez les sélections Link Edit et Play pour simplifier l'édition et l'audition audio et MIDI. Ce paramètre vous permet d'écouter la sélection sur laquelle vous travaillez à tout moment. Lorsque vous faites une sélection dans la timeline, la même sélection est effectuée sur la règle Bars and Beats, et vice versa. Lorsque les sélections Link Edit and Play sont désactivées, vous pouvez modifier l'audio et le MIDI sur la timeline, tout en jouant à partir d'un emplacement ou d'une sélection sur la règle Bars et Beats ou la règle Loop, sans affecter la sélection ou le point de départ.

Pour activer les sélections Link Edit and Play, dans les menus LUNA, choisissez Navigation> Link Edit / Play Selections, ou cliquez sur l'icône Link Edit / Play Selection dans la règle Bars and Beats.

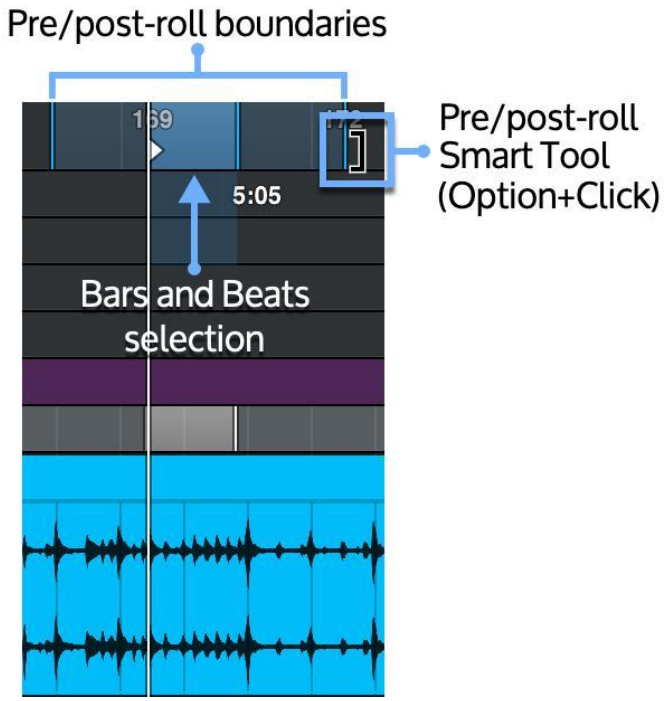


Pré-roll et post-roll

Le pré-roll et le post-roll spécifient les sélections de temps qui jouent avant (pré-roll) et après (post-roll) une sélection. Le pré-roll joue lorsque vous appuyez sur play, avant le playhead ou une sélection; le post-roll ne joue qu'après avoir atteint la fin d'une sélection. Le pré-roll et le post-roll peuvent être utiles pour entendre une sélection dans son contexte, ou pour fournir un lead-in et un lead-out lors de l'enregistrement punch-in.

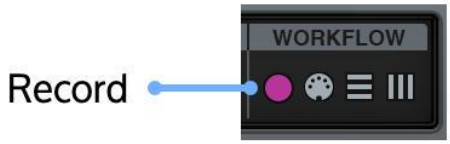
Pour définir pré ou post-roll sur la règle Bars et Beats

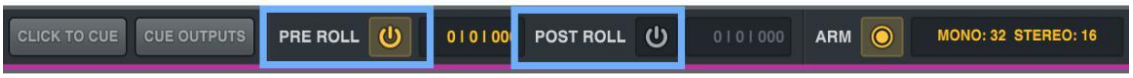
1. Option + Cliquez sur la règle Bars et Battements à gauche d'une sélection ou la tête de lecture pour utiliser l'outil de modification pré / post-roll pour effectuer une sélection pré-roll.
2. Option + Cliquez sur la règle Bars et Battements à droite d'une sélection pour faire une sélection post-roll.
3. Cliquez sur la limite pré-roll / post-roll et faites glisser pour modifier la longueur pré-roll ou post-roll.



Pour définir une longueur spécifique pour le pré-roll et le post-roll

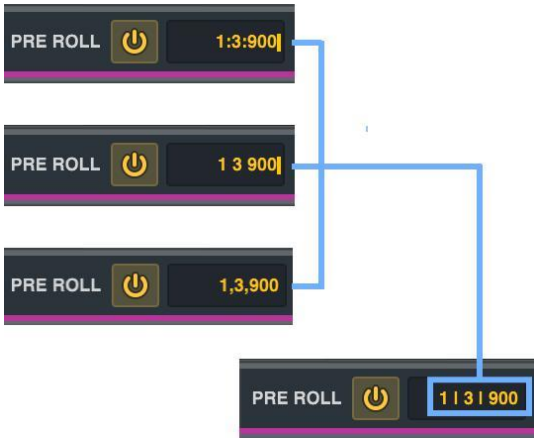
1. Activez le flux de travail Enregistrer.



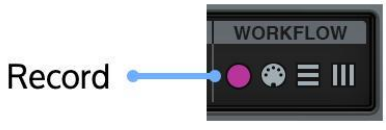


2. Cliquez sur les boutons d'alimentation pour activer le pré-roll, le post-roll ou les deux.
3. À côté des boutons Pré / Post-Roll, tapez la quantité de pré-roll ou post-roll et appuyez sur Retour.

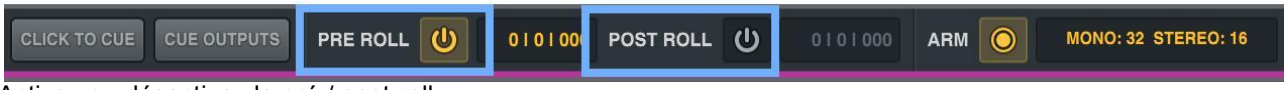
Quel que soit le réglage des unités de comptoir, le pré-roll et le post-roll sont toujours spécifiés dans Bars et Beats. Dans le champ de saisie de texte, vous pouvez spécifier des barres, des barres et des rythmes, ou des barres, des rythmes et des tiques avec un séparateur (espace, virgule, point-virgule, deux points, période ou. Par exemple, vous pouvez taper 1 3 480, 1: 3: 480, 1. 3. 480, ou 1,3,480, puis appuyez sur Retour, pour spécifier 1 bar, 3 temps et 480 tiques. Vous pouvez taper 2 pour spécifier 2 | 0 | 000, ou 3: 1 pour spécifier 3 | 1 | 000.



- Le pré-roll joue lorsque vous commencez la lecture ou l'enregistrement. Le pré-roll ne joue que la première fois qu'une sélection est jouée et ne joue pas lorsqu'une sélection se boucle.
- Le post-roll ne joue que lorsqu'une sélection est effectuée et que la sélection n'est pas bouclée, une fois que la tête de lecture atteint la fin de la sélection.
- Le post-roll ne joue pas lorsqu'une sélection se boucle ou lorsque la tête de lecture est placée sans sélection.
- Les sélections pré / post-roll restent actives de chaque côté de la sélection ou de la tête de lecture, même si vous modifiez la longueur de sélection ou désélectionnez.
- Vous pouvez activer ou désactiver le pré / post-roll avec les éléments de menu Transport> Pré-Roll et Transport> Post-Roll. Vous pouvez basculer l'état du pré-roll et du post-roll avec l'élément de menu Transport> Pré / Post-Roll, ou Commande + K.
- Vous pouvez activer ou désactiver le pré-roll et le post-roll individuellement avec des options dans le flux de travail Enregistrer. Pour plus d'informations sur les workflows, voir "Utilisation des workflows.



Activez le flux de travail Enregistrer



Activez ou désactivez le pré / post-roll

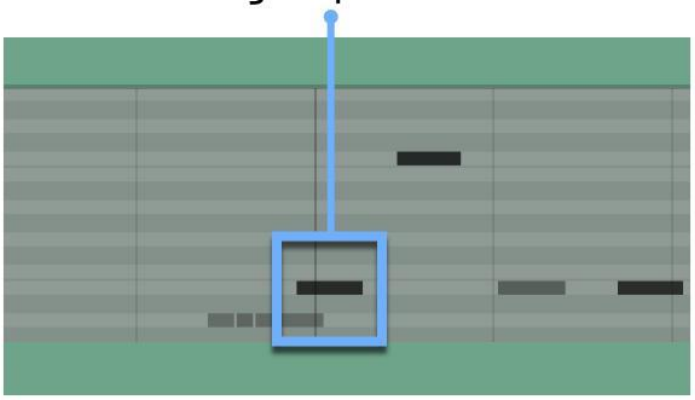
Grille, snap et snap relatif

La résolution de la grille détermine comment les éléments finement sont sélectionnés et cassés lorsque Snap est activé. La résolution de grille spécifie également la durée par défaut d'une note MIDI et la résolution à laquelle les points d'arrêt d'automatisation sont ajoutés, que Snap soit activé ou désactivé.

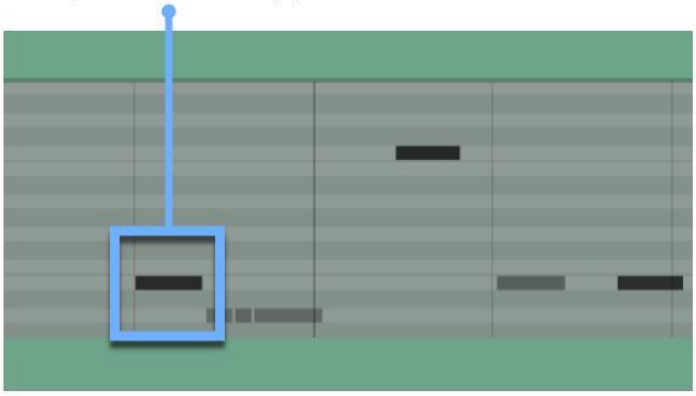
Lorsque Snap est activé, les éléments s'enclenchent sur la grille, en fonction de la résolution de la grille. Le mode Snap prend les éléments exactement à la grille: si une note est légèrement en avance ou derrière un battement lorsque vous faites glisser cette note vers un nouvel emplacement en mode Snap, le début de la note s'enclenche vers la ligne de grille la plus proche. Le mode Snap s'applique aux modifications et sélections MIDI et audio.

Lorsque le mode Relative Snap est activé, les notes MIDI s'enclenchent sur la grille, tout en conservant leurs relations temporelles précédentes (décalages) avec les marqueurs de grille. Si une note MIDI est décalée d'une ligne de grille et que vous la faites glisser vers une autre ligne de grille, la note reste la même distance décalée par rapport à la nouvelle ligne de grille. Le mode Snap relatif s'applique uniquement aux modifications de notes MIDI.

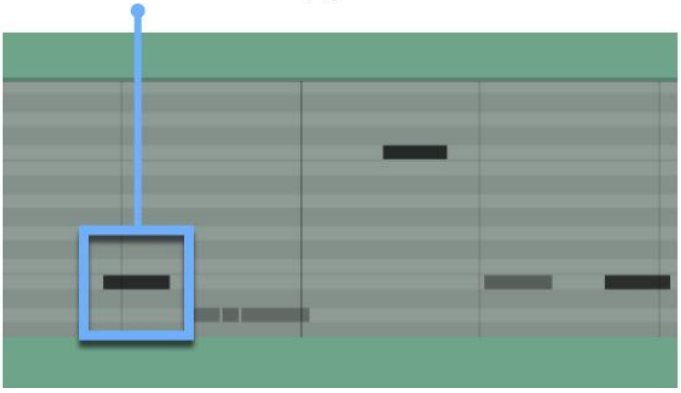
Original position



New position snapped

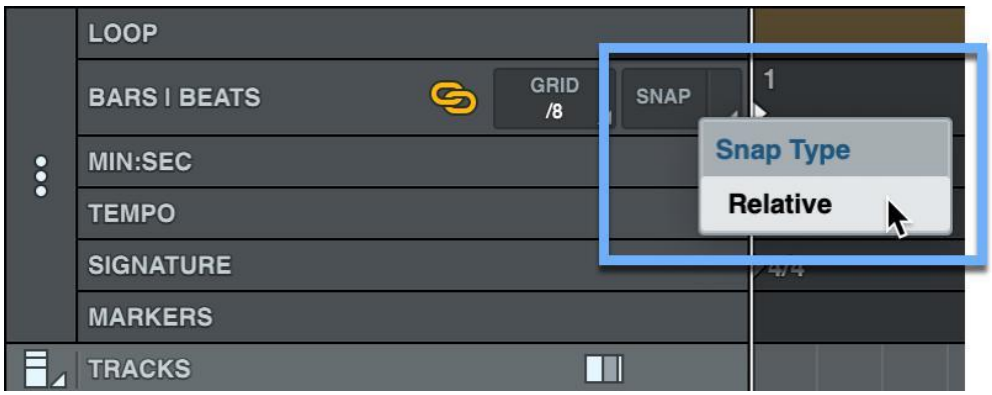


New position relative snapped



Pour définir la résolution de la grille et activer Snap

1. Sur la règle Bars and Beats, cliquez sur Grille. Dans le menu, sélectionnez la résolution de la grille. Vous pouvez sélectionner Bar, Beat, une note de 1/2 à 1 / 64e et la résolution Dotted ou Triplet.
2. Pour activer Snap, cliquez sur Snap. Snap est activé lorsqu'il est mis en surbrillance.
3. Pour activer le mode Relative Snap, cliquez sur le coin inférieur droit de la commande Snap et choisissez Relative. Pour désactiver le mode Relative Snap, désélectionnez Relative dans le même menu.



Travailler avec la règle All Tracks

Dans la règle Toutes les pistes, vous pouvez définir la taille de toutes les pistes, afficher ou masquer les versions de piste et effectuer des sélections sur toutes les pistes de la session. Lorsque vous effectuez une sélection sur la règle Toutes les pistes, toutes les pistes sont sélectionnées, donc si vous apportez des modifications de volume ou de panoramique, apportez des modifications ou ajoutez des bandes ou des plug-ins, LUNA apportera ces modifications à toutes les pistes applicables.

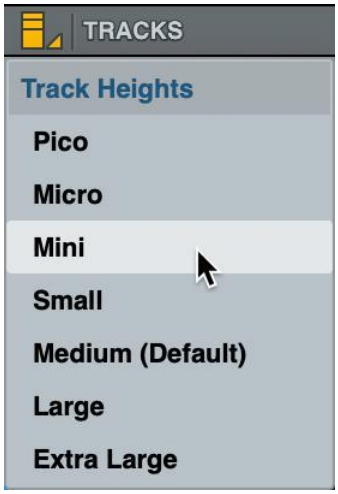
Remarque: Toutes les pistes sont sélectionnées lorsque vous utilisez la règle Toutes les pistes. Assurez-vous de désélectionner les pistes que vous ne souhaitez pas affecter avant d'apporter des modifications non globales.



La règle All Tracks comprend également la commande Track Heights et la bascule du panneau Versions.

Redimensionner toutes les hauteurs de piste

Cliquez sur la commande Redimensionner les pistes et choisissez une hauteur de piste pour redimensionner toutes les pistes de la session à une seule hauteur verticale. Pour redimensionner et zoomer des pistes individuelles, voir "Redimensionner et zoomer la piste audio.



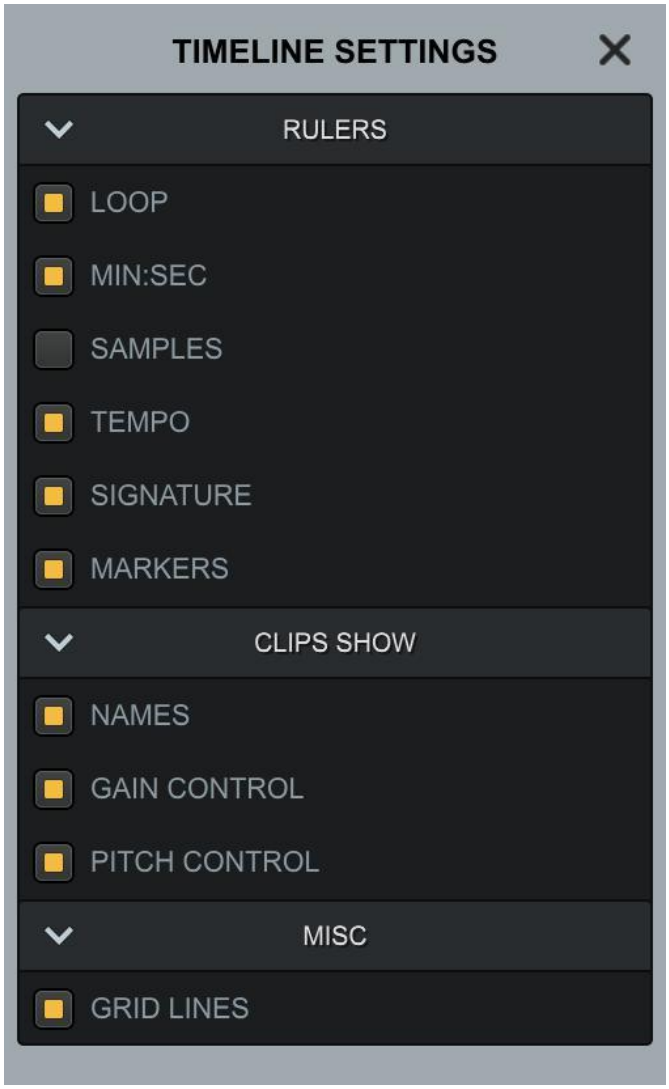
Afficher les versions de piste

Cliquez sur le panneau Versions pour afficher les versions de piste. La version initiale et toute version que vous créez ou dupliquez sont étiquetées avec un V (par exemple V1 et V2. Toute version de piste créée automatiquement par l'enregistrement en boucle est étiquetée avec un T (par exemple, T3 et T4. Cela vous permet de distinguer facilement les versions que vous avez créées manuellement et les versions générées automatiquement.



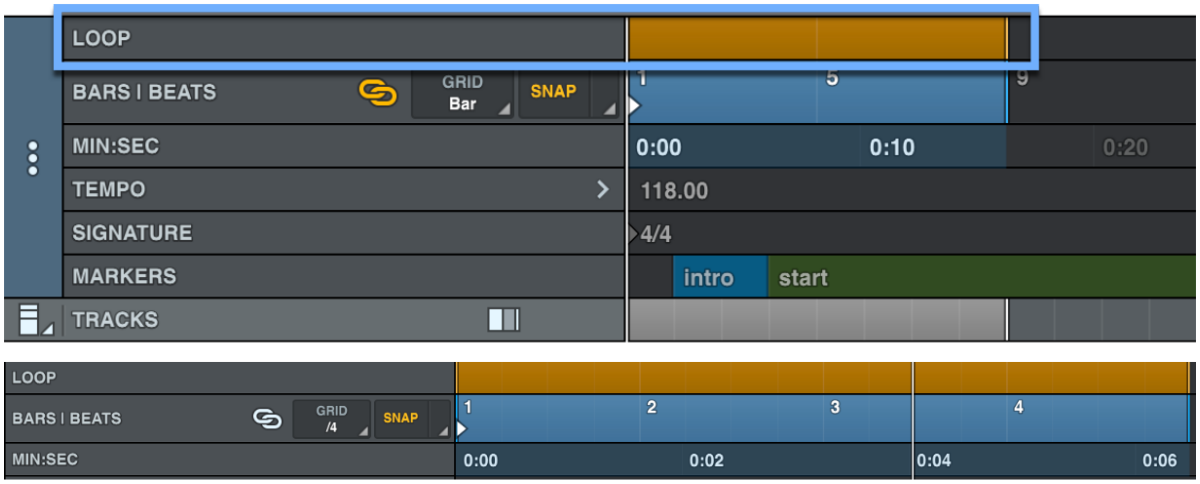


Pour modifier les éléments visibles dans la vue Chronologie, utilisez Affichage> Paramètres de la chronologie dans le menu. Les options apparaissent dans le navigateur contextuel à gauche de la fenêtre LUNA. Un élément est visible lorsque sa boîte est active.



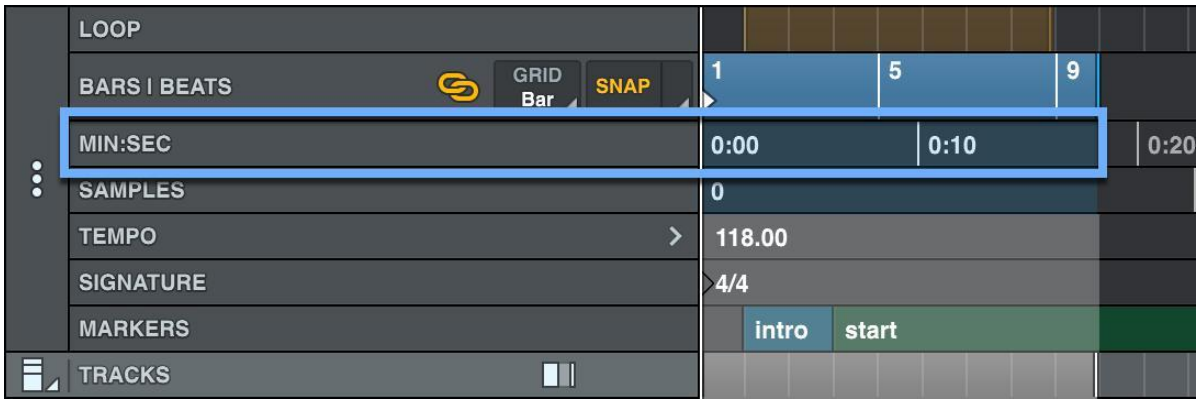
Règle de boucle

Sélectionnez Afficher> Paramètres de la chronologie> Boucle pour afficher la règle de boucle. Dans la règle de boucle, vous pouvez sélectionner une boucle, déplacer l'emplacement de la boucle et modifier la durée. Pour activer ou désactiver la lecture en boucle, cliquez sur le bouton Boucle d'enregistrement / lecture sur le transport ou tapez Control + L.



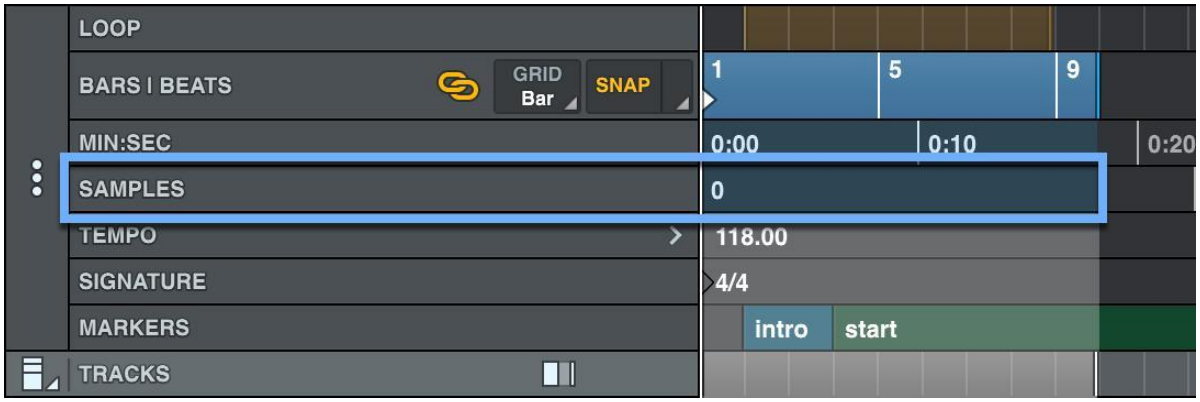
Règle des minutes et des secondes

Sélectionnez Afficher> Paramètres de la chronologie> Min: Sec pour afficher la règle Minutes et Seconds. Cela montre l'échelle de temps réelle de la session.



Règle des échantillons

Sélectionnez Afficher> Paramètres de la chronologie> Échantillons pour afficher la règle Échantillons. Cela montre l'échelle de temps de la session en nombre d'échantillons.

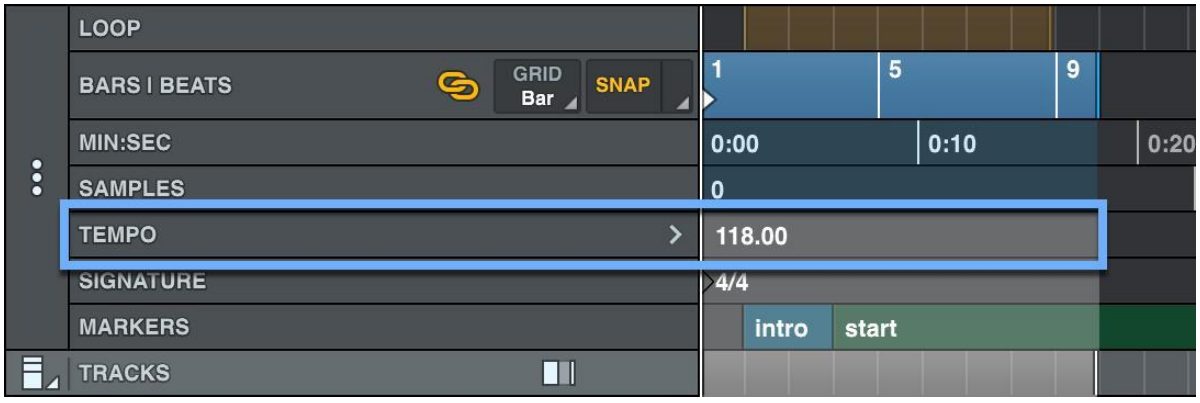


Règle de tempo

Sélectionnez Afficher> Paramètres de la chronologie> Tempo pour afficher la règle Tempo. Cela montre le rythme de la session sur la chronologie.

La règle Tempo a des fonctions spéciales, car vous pouvez l'utiliser pour modifier le tempo de la session, ou ajouter des changements de tempo instantanés ou progressifs. Pour effectuer des changements de tempo, voir "Définir le tempo et faire des changements de tempo. Vous pouvez également dériver des changements de tempo dans le temps à partir d'un matériau préexistant à l'aide du flux de travail Align Bar. Voir "Utilisation de la barre d'alignement pour dériver le tempo des pistes audio.

Remarque: La modification du tempo de la session ou d'une section de la session entraînera la conformité des données MIDI et des pistes audio en mode Track Follows Tempo à ces changements de tempo en s'étirant ou en se contractant.

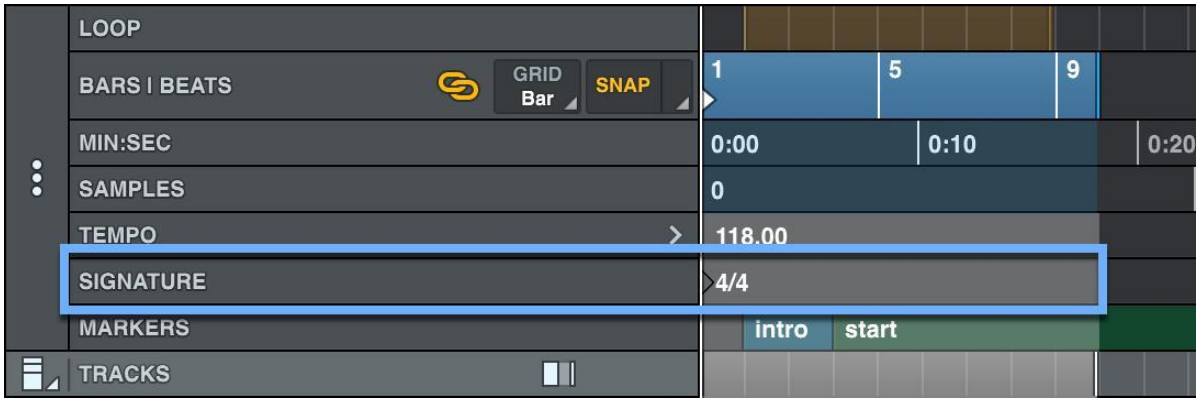


Règle de signature

Sélectionnez Signature pour afficher la règle Time Signature. Cela montre la signature temporelle de la session sur la chronologie.

La règle Time Signature a des fonctions spéciales, car vous pouvez l'utiliser pour modifier la signature temporelle de la session. Voir "Réglage de la signature horaire et modification du compteur.

Remarque: les modifications de signature temporelle ne modifient pas les données audio ou MIDI de la session, mais modifient simplement la grille, les compteurs et le comportement des clics.

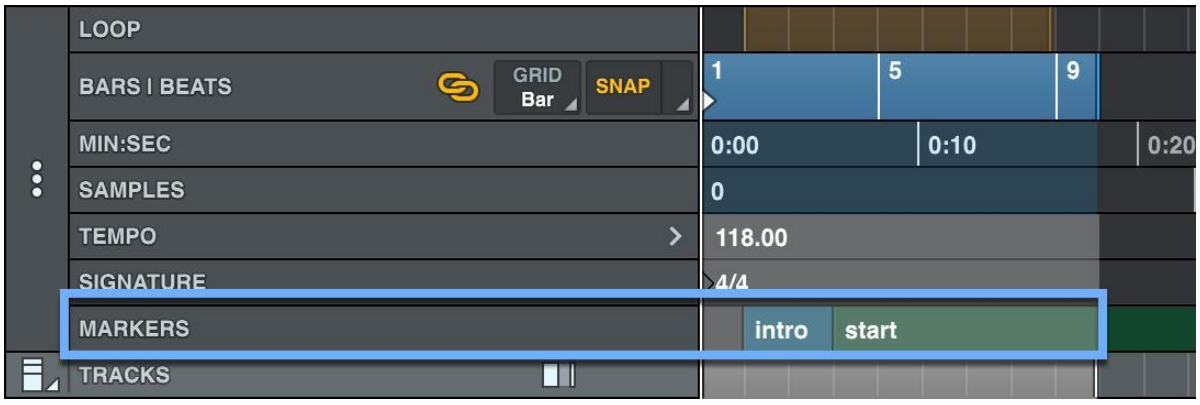


Règle des marqueurs

Sélectionnez les marqueurs pour afficher la règle des marqueurs. Les marqueurs fournissent une référence visuelle aux emplacements de la session. Par exemple, vous pouvez marquer un refrain ou un verset, ou un changement de tempo ou de mètre.

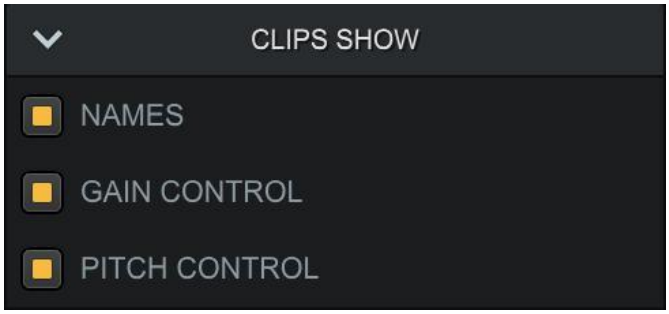
La règle des marqueurs a des fonctions spéciales et vous pouvez ajouter, supprimer, déplacer, nommer et marquer des couleurs pour la convivialité. Voir "Utilisation de marqueurs.

Remarque: l'emplacement du marqueur est associé aux informations de tempo de la session. Lorsque vous modifiez le tempo, tous les marqueurs de la zone affectée par le changement de tempo se déplacent pour refléter les nouveaux emplacements provoqués par le changement de tempo.

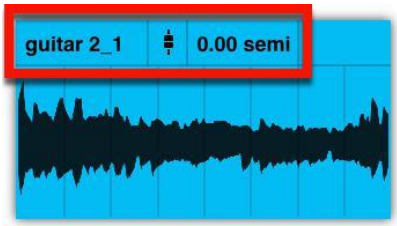


Affichage des éléments dans les clips

Avec les paramètres de timeline, vous pouvez spécifier les éléments affichés sur les clips audio, en sélectionnant ou en désélectionnant des éléments sous Clips Show.



.



Définition des noms des clips

Dans le navigateur Paramètres de la chronologie, sous Clips Show, sélectionnez Noms pour afficher les noms des clips en haut des clips audio.
Vous pouvez double-cliquer sur le nom d'un clip pour le modifier.

Utilisation du clip Contrôle de gain

Dans le navigateur Paramètres de la chronologie, sous Clips Show, sélectionnez Gain Control pour afficher le contrôle de gain en haut de chaque clip. Passez le curseur de la souris sur l'icône de contrôle de gain en haut d'un clip audio pour afficher l'outil de modification de contrôle de gain. Déplacez le curseur de haut en bas pour augmenter ou réduire le gain d'un clip, sans modifier le gain d'autres clips sur la piste. Le gain de clip permet une large plage de réglage, de -144 dB à +48 dB. Lorsque vous ajustez le gain du clip, l'affichage de la forme d'onde affiche les modifications résultantes du niveau audio. Si vous sélectionnez plusieurs clips et ajustez le curseur de gain sur un clip, la même quantité de changement de gain est appliquée à tous les clips sélectionnés.

Utilisation du clip Pitch control

Dans le navigateur Paramètres de la chronologie, sous Clips Show, sélectionnez Pitch Control pour afficher le contrôle de hauteur en haut d'un clip audio. Passez le curseur de la souris sur l'icône de contrôle de hauteur en haut d'un clip audio pour afficher l'outil de modification de la commande de pas. Vous pouvez déplacer ce curseur de haut en bas pour augmenter ou abaisser le pas d'un clip par dixièmes de demi-ton. Si vous sélectionnez plusieurs clips et ajustez le curseur de hauteur sur un clip, le changement de hauteur est appliqué à tous les clips sélectionnés. Pour saisir une valeur de changement de hauteur en demi-tons, double-cliquez sur la commande de pas et tapez un nombre (par exemple, 5 pour augmenter la hauteur de cinq demi-tons, ou -12 pour abaisser la hauteur d'une octave.

Affichage des lignes de grille

Dans Paramètres de la chronologie, sélectionnez Grille des lignes pour afficher les lignes de grille dans la chronologie. Les lignes de grille fournissent une référence visuelle pour les barres, les battements et les subdivisions, selon les paramètres de subdivision que vous spécifiez.

Utilisation d'Align Bar pour dériver le tempo des pistes audio

Si vous avez importé des pistes audio ou enregistré des pistes audio sans clic, vous pouvez utiliser Align Bar pour dériver des tempos de ces pistes. Ceci est utile, par exemple, lorsque vous avez un enregistrement de batterie en direct ou un enregistrement de bande que vous souhaitez maintenant modifier ou overdub avec d'autres pistes, et que vous voulez un clic, ou que vous voulez des informations de tempo pour les instruments MIDI.

La barre d'alignement fonctionnera pour définir le tempo d'une session avec de nombreuses pistes, mais vous devez utiliser une piste audio mono ou stéréo comme référence temporelle. Il est également préférable que la piste que vous utilisez pour une référence temporelle contienne de fortes informations rythmiques et de forts transitoires. Par exemple, un tambour de coup de pied qui frappe au premier temps de chaque barre, ou le premier temps tous les deux barres, est une source de temps idéale.

Remarque: la barre d'alignement ajoute des marqueurs de tempo à la session. Assurez-vous que vos pistes audio sont définies sur le mode Suivi des temps. Toutes les pistes définies sur le mode Track Follows Tempo seront étirées dans le temps ou compressées lorsque vous alignez des barres.



Pour définir le tempo à l'aide de la barre d'alignement

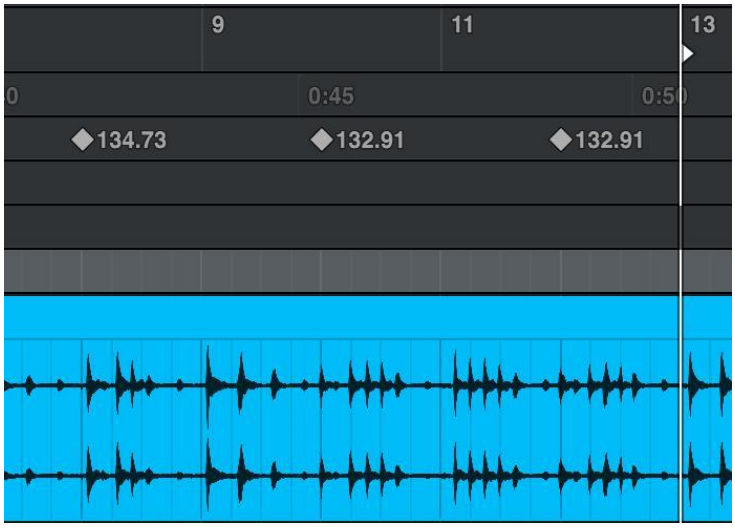
1. Identifiez la première ligne de bar de votre source musicale. Placez la tête de lecture dans un fichier audio contenant des informations transitoires alignées avec le tempo de la chanson (par exemple, une piste de batterie de coups de pied) et appuyez sur la touche Tab pour localiser le premier transitoire. Vous pouvez également localiser manuellement la première ligne de barre.
2. Appuyez sur Tab jusqu'à ce que vous atteigniez le transitoire pour la barre que vous souhaitez marquer (ou appuyez sur Option + Tab pour tabuler vers l'arrière via les transitoires. Lorsque vous trouvez la barre que vous souhaitez marquer, appuyez sur Option + Commande + I ou choisissez Modifier> Aligner la barre. Le popover Align Bar ouvre, avec un numéro de barre que LUNA estime.



3. Tapez ou acceptez le numéro de barre dans la case et appuyez sur Retour ou cliquez sur OK. Un marqueur de tempo est ajouté et l'audio s'ajuste visuellement sur la timeline.
4. Continuez à ajouter des marqueurs de barre, si nécessaire, en appuyant sur Tab jusqu'à ce que vous trouviez le début d'une barre, et en appuyant sur Option + Commande + I ou en choisissant Edit> Aligner la barre.

Vous pouvez continuer à ajouter des marqueurs de tempo de cette manière pour autant de barres que vous le souhaitez, avec une granularité aussi fine qu'une seule barre.

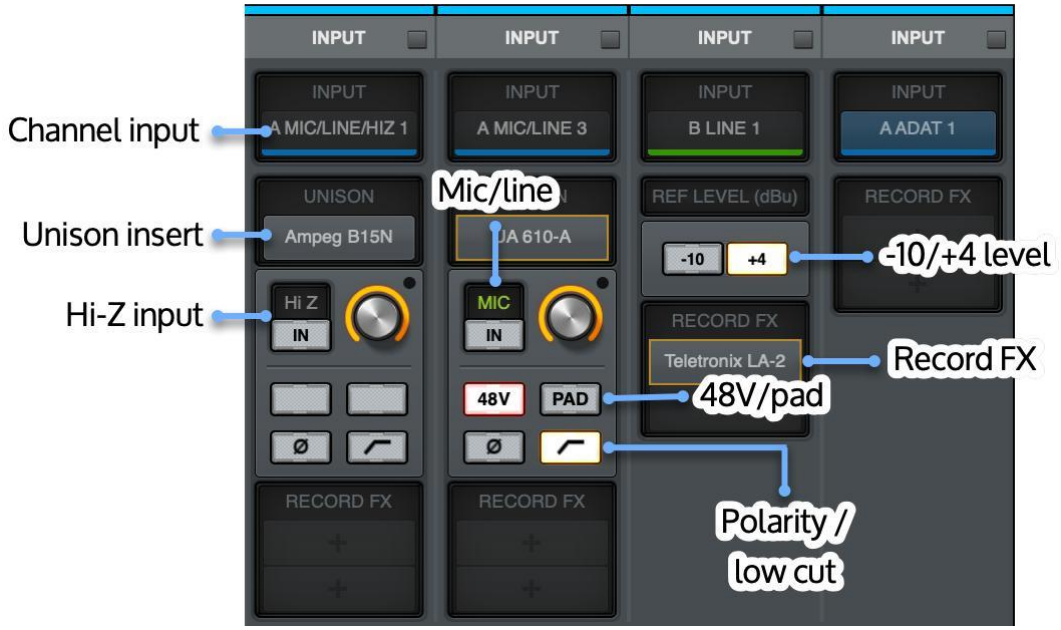
Remarque: Les pistes semblent visuellement s'étirer et se contracter lorsque vous ajoutez des marqueurs de tempo, mais l'audio reste inchangé tant que les pistes sont définies en mode Track Follows Time.



Enregistrement audio

Avec la surveillance accélérée en temps réel (ARM) de LUNA, vous pouvez facilement enregistrer et surveiller plusieurs pistes audio et instrumentales sans latence perceptible. Sur les pistes compatibles avec les enregistrements ou les entrées, vous pouvez surveiller avec les plug-ins UAD et surveiller deux bus compatibles ARM AUX qui se trouvent dans le chemin d'enregistrement (bus qui reçoivent de l'audio à partir d'un enregistrement ou d'une entrée- piste activée. Pendant l'enregistrement, vous pouvez surveiller les pistes qui ne sont pas compatibles avec les enregistrements ou les entrées avec les plug-ins UAD, l'émulation LUNA Tape et les plug-ins Audio Unit, et surveiller les bus avec les plug-ins UAD et Neve Summing. Toutes les latences sont automatiquement compensées par retard par LUNA, et le nombre de pistes n'est limité que par les capacités de votre ordinateur.

Enregistrement de pistes audio



Pour préparer une piste audio pour l'enregistrement

1. Sur la piste audio, cliquez sur la ligne de saisie dans le canal Mixer ou sur le canal Focus. Le navigateur de mise au point d'entrée s'ouvre.
2. Cliquez sur l'entrée à laquelle votre source est connectée.
3. Cliquez sur le bouton Activer l'enregistrement sur la piste ou appuyez sur Maj + R.

Configuration des options d'entrée de piste

Les commandes de préampli correspondent aux commandes de préampli équivalentes sur le matériel Apollo. Le réglage des options de préamplification matérielle d'Apollo met à jour LUNA, et vice versa.

Certaines commandes matérielles de préampli (Gain, Low Cut, 48V, Pad et Polarity) sont des paramètres Unison qui interagissent avec les plug-ins Unison placés dans l'insert Unison.

Entrées de préampli

Chacun des canaux de préampli d'Apollo a plusieurs entrées analogiques (micro, ligne, Hi-Z) qui peuvent être sélectionnées avec les commandes de préampli.

Les canaux de préamplification sont commutés manuellement entre les entrées micro et ligne dans LUNA ou sur le matériel d'Apollo. Les canaux sont automatiquement commutés en entrées Hi-Z lorsqu'un câble mono (à manches basculantes) de 1⁄4 "est connecté à la prise d'entrée Hi-Z d'Apollo.

Entrées de ligne

Les entrées de ligne analogique sans préamplis micro sont disponibles sur certains modèles Apollo. Ces entrées de ligne peuvent avoir un commutateur de niveau de référence au lieu des commandes de préamplification.

Entrées numériques

Les entrées numériques fonctionnent comme des entrées analogiques, sauf qu'elles n'ont pas les paramètres de préampli et de niveau de référence supplémentaires qui peuvent être disponibles sur les entrées analogiques.

Entrées virtuelles

Les canaux d'entrée virtuels ne reflètent pas les entrées matérielles d'Apollo. Au lieu de cela, ils reçoivent des signaux numériques du système informatique via les pilotes de périphériques d'Apollo, permettant le traitement UAD en temps réel sur des signaux audio numériques qui peuvent être présents dans le système. Sur macOS, vous pouvez acheminer des signaux numériques vers des entrées virtuelles avec l'utilitaire de configuration audio MIDI.

Coupe basse

Lorsqu'il est activé, le signal d'entrée du canal passe à travers un filtre coupe-bas (passe-haut). Le filtre a une fréquence de coupure de 75 Hz avec une pente de 12 dB par octave par défaut, bien que le filtre puisse changer lorsqu'un plug-in Unison est actif dans le canal. Le filtre Low Cut affecte les entrées Mic, Line et Hi-Z. Low Cut est généralement utilisé pour éliminer le grondement et les autres basses fréquences indésirables du signal d'entrée.

Remarque: La pente et la fréquence du filtre coupe-bas par défaut peuvent changer si un plug-in Unison est actif dans le canal. La mise à l'échelle des entrées et le cône de fader peuvent également changer si vous utilisez un plug-in Unison.

48V

Activez la commande 48V pour fournir 48 volts de puissance fantôme à l'équipement connecté à l'entrée micro du canal Apollo. Le voyant lumineux est rouge lorsqu'il est activé. De nombreux microphones à condensateur modernes nécessitent une alimentation fantôme 48 V pour fonctionner. Cette option ne peut être activée que lorsque le commutateur Mic / Line est réglé sur Mic.

Activez l'alimentation fantôme 48V uniquement avec un équipement compatible tel que des microphones à alimentation fantôme. Un équipement incompatible, tel que certains microphones à ruban, peut être endommagé par la tension appliquée. Il y a un retard et l'audio est coupé lors de la modification de l'état 48V,

pour minimiser les clics et les pops inhérents lors de l'engagement de la puissance fantôme. La LED 48V de l'Apollo clignote pendant ce retard.

Attention: Pour éviter d'éventuels dommages à l'équipement, désactivez l'alimentation fantôme + 48 V sur le canal avant de connecter ou de déconnecter son entrée XLR.

Tampon

Activez la commande PAD pour atténuer le niveau de signal d'entrée du microphone de 20 dB. Le voyant lumineux devient jaune lorsqu'il est activé. Pad n'affecte pas les entrées Line ou Hi-Z. Pad est utilisé pour réduire les niveaux de signal lorsque la distorsion de surcharge est présente à de faibles niveaux de gain de préampli, par exemple lorsque des microphones particulièrement sensibles sont utilisés sur des instruments bruyants, ou si le convertisseur A / D est coupé.

Polarité

Activez le commutateur de polarité pour inverser le signal du canal. Le voyant lumineux devient jaune lorsqu'il est activé. La polarité affecte les entrées Mic, Line et Hi-Z.

Astuce: l'inversion de polarité peut aider à réduire les annulations de phase lorsque plusieurs microphones sont utilisés pour enregistrer une seule source.

Enregistrement des entrées audio

L'audio peut être enregistré avec ou sans traitement du plug-in UAD.

La technologie Unison est activée lorsqu'un plug-in UAD compatible Unison est chargé dans l'insert Unison dédié situé au-dessus des options de préampli. L'insert Unison n'est disponible que sur les canaux de préamplification.

L'audio sur les canaux de préamplification est traité par l'insert Unison avant les inserts Record FX. Le traitement du plug-in Unison et Record FX est toujours enregistré.

Conseil: vous pouvez surveiller les plug-ins UAD sans enregistrer leur traitement en les plaçant dans les inserts standard.

Enregistrez les pistes d'activation et d'entrée

L'enregistrement et / ou l'entrée permettent aux pistes de surveiller les entrées de piste en fonction de vos besoins de flux de travail.

Enregistrement activé

Lorsqu'une piste audio est enregistrée, vous pouvez surveiller l'entrée de la piste pendant que le transport est arrêté et pendant que le transport est en cours de lecture et prêt à enregistrer. Lorsqu'une piste audio est compatible avec les enregistrements et que le transport est en cours de lecture mais pas d'enregistrement, l'audio de l'entrée est coupé en sourdine et les clips audio de la piste sont lus via LUNA. Lorsque le transport enregistre, toutes les pistes enregistrées sont enregistrées sur le disque.

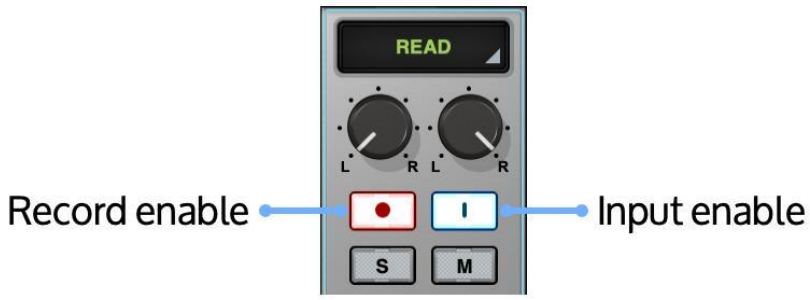
Vous pouvez enregistrer une ou plusieurs pistes sélectionnées en appuyant sur ShIft + R.

Entrée activée

Lorsqu'une piste audio est activée par Input, vous pouvez surveiller l'entrée de la piste à tout moment, que le transport soit arrêté, lu ou enregistré. Lorsqu'une piste audio est activée par Input, les clips audio sur la piste ne sont pas lus via le mélangeur LUNA. Lorsqu'une piste est à la fois activée par l'enregistrement et activée par l'entrée, la piste est surveillée à tout moment, mais la piste est enregistrée sur le disque lorsque le transport enregistre.

Vous pouvez saisir activer une ou plusieurs pistes sélectionnées en appuyant sur Maj + T.





Pour enregistrer de l'audio

1. Dans le navigateur Pistes, cliquez sur le plus (+) à côté de Créer de nouvelles pistes.
2. Dans le menu déroulant Type, choisissez Audio. Choisissez le nombre de pistes à créer, le format (Mono ou
   Stéréo) et tapez un nom pour la ou les pistes.
3. Cliquez sur OK pour créer les pistes ou sur Annuler pour arrêter la création de la piste.
4. Connectez un micro, une source de ligne ou un instrument Hi-Z à une entrée de l'interface audio UA.
5. Sur la piste audio du canal Focus ou du mélangeur, cliquez sur la ligne du mélangeur d'entrée. Le navigateur d'entrée s'ouvre.
6. Choisissez l'entrée à laquelle votre source est connectée.
7. Cliquez sur le bouton Activer l'enregistrement dans la piste ou le canal de mise au point (vue sur la ligne) ou dans le canal (vue Mixer) ou appuyez sur Maj + R pour enregistrer l'activation de la source audio.
8. Si vous souhaitez utiliser un plug-in Unison, cliquez sur l'insert Unison et choisissez le plug-in.
9. Ajustez les paramètres du plug-in Unison. Certains paramètres du plug-in Unison peuvent être ajustés à partir du matériel Apollo. Tous les paramètres peuvent être ajustés à partir des commandes du plug-in et du canal LUNA.
10. Pour enregistrer avec Record FX, insérez jusqu'à quatre plug-ins UAD dans les inserts Record FX du canal.
11. Ajustez les paramètres audio jusqu'à ce que les niveaux audio soient corrects. Vous voulez enregistrer avec suffisamment de marge pour que la piste d'enregistrement ne se clipse pas.
12. Cliquez sur le bouton ARM dans Global Controls, ou choisissez Transport> Accelerated Realtime Monitoring pour activer ARM.



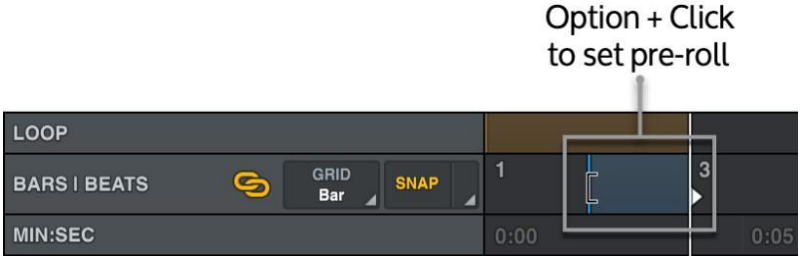
13. Cliquez sur Enregistrer et lire (Commande + Spacebar) dans le transport pour enregistrer l'audio.
14. Cliquez sur Arrêter ou appuyez sur la barre d'espace pour arrêter l'enregistrement.

Pour réécouter l'enregistrement, appuyez sur Play ou sur la barre d'espace.

Remarque: Vous pouvez écouter la piste enregistrée si la piste est compatible avec les enregistrements, mais pas si la piste est activée par Input.

Pour enregistrer à partir d'un point spécifique de la chronologie

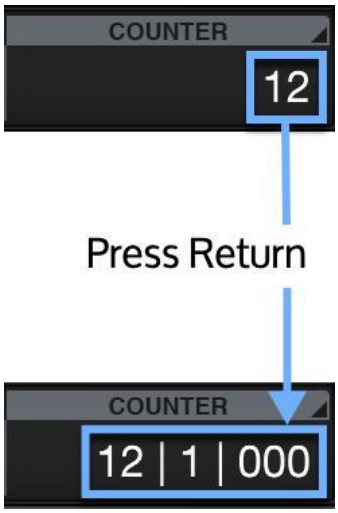
1. Passez à la vue Chronologie.
2. Cliquez sur un emplacement dans la timeline où vous souhaitez commencer l'enregistrement. Cliquez au-dessus du centre d'une piste audio ou dans l'une des règles.
3. Pour utiliser Pre-roll (écoutez la piste existante pendant une période de temps spécifiée avant de commencer l'enregistrement), Option + cliquez à gauche de la tête de lecture sur la règle Bars et Beats.



4. Cliquez sur le bouton ARM dans Global Controls, ou choisissez Transport> Accelerated Realtime Monitoring pour activer ARM.

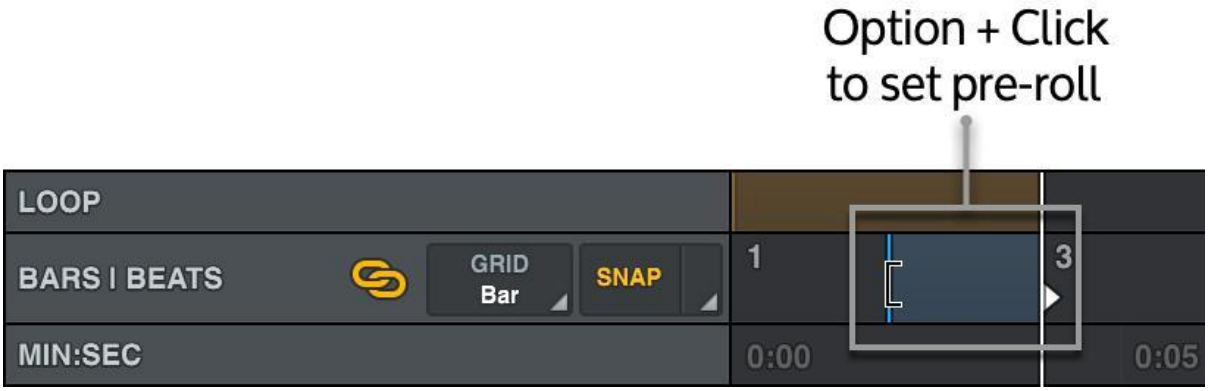
5. Piste (s) enregistrable (s) et entrée si nécessaire.
6. Cliquez sur Enregistrer et lire (Commande + Spacebar.
7. Cliquez sur Arrêter ou sur la barre d'espace pour arrêter l'enregistrement.

Vous pouvez également déplacer la tête de lecture à une heure spécifique en tapant une heure dans le champ Compteur et en appuyant sur Retour. Par exemple, en mode Barres et Battements, tapez 122 pour déplacer la tête de jeu à 122 | 0 | 000, ou tapez 122 | 2 pour déplacer la tête de lecture à 122 | 2 | 000.



Pour enregistrer dans une sélection sur la timeline (enregistrement punch-in

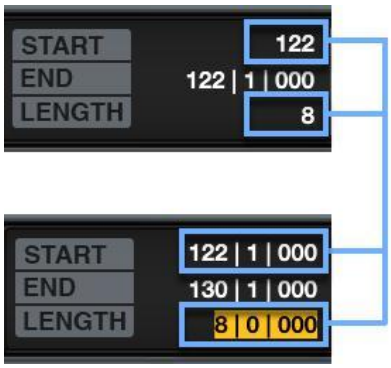
1. Passez à la vue Chronologie.
2. Cliquez sur un emplacement dans la timeline où vous souhaitez commencer l'enregistrement et faites glisser vers la droite ou la gauche pour sélectionner la plage à enregistrer. Cliquez et faites glisser au-dessus du centre d'une piste audio ou dans l'une des règles.
3. Pour ajuster la longueur de sélection, déplacez la tête de lecture à une position à droite ou à gauche du centre de la sélection et Maj + Cliquez. Notez que vous pouvez allonger ou raccourcir une sélection avec cette méthode.
4. Pour utiliser Pre-roll (écoutez la piste existante pendant une période de temps spécifiée avant de commencer l'enregistrement), Option + cliquez à gauche de la tête de lecture sur la règle Bars et Beats.



5. Cliquez sur le bouton ARM dans Global Controls, ou choisissez Transport> Accelerated Realtime Monitoring pour activer ARM.

6. Piste (s) enregistrable (s) et entrée si nécessaire.
7. Cliquez sur Enregistrer et lire (Commande + Spacebar.
8. Cliquez sur Arrêter ou sur la barre d'espace pour arrêter l'enregistrement.

Vous pouvez également faire une sélection en tapant une heure de début dans le champ Heure de début, et soit une longueur dans le champ Longueur, soit une heure d'arrêt dans le champ Fin, puis en appuyant sur Entrée. Ces champs sont situés à droite du Transport. Par exemple, en mode Barres et Battements, tapez 122 dans le champ de démarrage et 8 dans le champ Longueur pour sélectionner 8 barres de 122 | 1 | 000 à 130 | 1 | 000.



Lecture et enregistrement en boucle

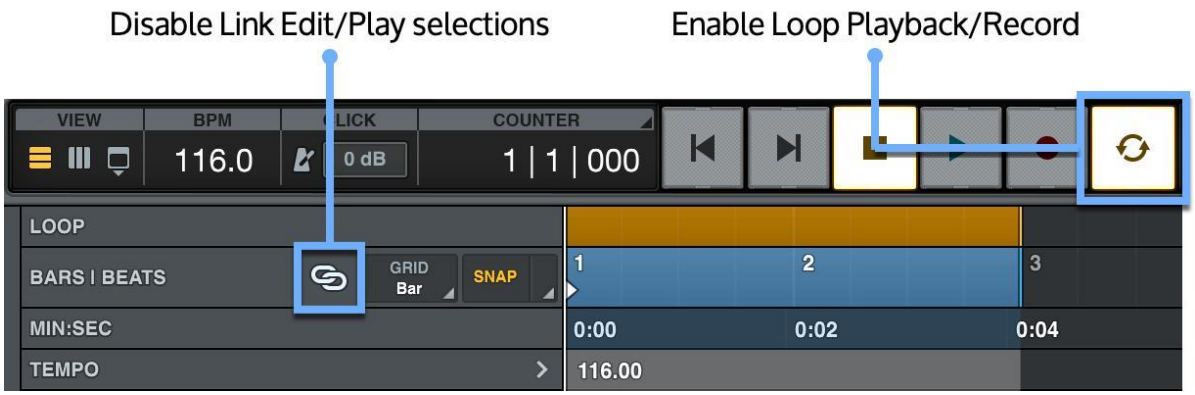
En mode lecture / enregistrement en boucle, vous jouez ou enregistrez plusieurs fois une sélection. Utilisez la lecture en boucle pour auditionner une section à plusieurs reprises, lors de l'édition ou du réglage de niveaux ou de plug-ins. Utilisez l'enregistrement en boucle pour créer ou remplacer une performance MIDI par des prises successives, ou pour enregistrer plusieurs prises sur des pistes audio. Vous pouvez activer Loop en faisant une sélection sur n'importe quelle règle ou dans la chronologie, ou avec la règle de boucle à usage spécial.
Vous pouvez faire une sélection sur la règle Loop pour boucler en continu une section de la session, tout en effectuant des modifications aux données audio ou MIDI, sans modifier la sélection d'origine ni déplacer la tête de lecture. La règle Loop apparaît en orange en vue Chronologie en haut de la zone de piste. Une sélection sur la règle Loop n'est active que lorsque Loop Playback / Record est activé.

Comportement de lecture en boucle

Une sélection sur la règle Loop continue de boucler pendant la lecture. Vous pouvez faire des sélections sur la timeline et modifier des pistes audio et MIDI, et la règle Loop continue de lire la même boucle. Cependant, si vous faites une sélection sur la règle Bar and Beats, cette sélection remplace la sélection de la règle Loop. Lorsque vous arrêtez et commencez la lecture, la lecture commence à partir de la sélection sur la règle Loop, sauf si la sélection a été remplacée par une sélection sur la règle Bars et bat. Lorsque Link Edit / Play Selections est actif, après l'arrêt du transport, la lecture commence à partir de la sélection de la chronologie ou de l'emplacement de la tête de lecture, même s'il existe une sélection de règle de boucle.

Comportement de l'enregistrement en boucle

Une sélection sur la règle Loop continue de boucler pendant l'enregistrement. La sélection continue de boucler et d'enregistrer sur cette sélection, même si vous faites une sélection différente sur la règle Bars and Beats ou dans la chronologie, jusqu'à ce que le transport s'arrête.



Pour boucler la lecture lors de l'édition audio ou MIDI

1. Désactivez les sélections Link Edit / Play sur la règle Bars et Beats.
2. Activez la lecture / l'enregistrement en boucle sur le transport (Ctrl + L.
3. Sélectionnez une plage dans la règle de boucle. Cette plage indique le début et la fin de la section à boucler. Vous pouvez cliquer et faire glisser à chaque extrémité de la sélection de boucle pour étendre ou raccourcir la sélection.
4. Cliquez sur Jouer sur le Transport ou appuyez sur la barre d'espace.

La section que vous avez sélectionnée est lue. Pendant la lecture de la sélection en boucle, vous pouvez sélectionner, modifier, copier, coller ou supprimer des données de toutes les pistes audio ou instrumentales de la chronologie et effectuer tout autre réglage, sans que la boucle ne s'arrête ou ne change. Lorsque vous effectuez des modifications pour une section, vous pouvez cliquer et faire glisser la boucle vers une position différente dans la chronologie, ou modifier la longueur de la boucle. La lecture en boucle se poursuit lorsque vous ajustez la boucle.

Après avoir apporté des modifications à une boucle, la lecture en boucle reprend, en fonction du paramètre de lecture de mise à jour.

Réglage	Comportement de lecture après la modification de la boucle
Transport> Mise à jour de la lecture> Instantanément	La lecture redémarre immédiatement depuis le début de la nouvelle sélection de boucle.
Transport> Mise à jour de la lecture> À la prochaine Bar	La lecture continue jusqu'à la fin de la barre suivante, puis redémarre depuis le début de la nouvelle sélection de boucle.
Transport> Mise à jour de la lecture> En boucle était auparavant Fin	La lecture se poursuit jusqu'à la fin de la boucle qui était auparavant défini, puis redémarre depuis le début de la nouvelle boucle sélection.

Enregistrement en boucle et versions et prises

Lorsque vous enregistrez en boucle, vous remplacez une section d'une piste que vous sélectionnez par une ou plusieurs passes d'enregistrement, ou "prend". Lorsque LUNA atteint la fin de la sélection, le transport revient au début de la sélection, et

enregistre à nouveau. Chaque carte d'enregistrement de boucle est enregistrée en tant que version étiquetée avec un T (pour Take. Le premier enregistrement sur une piste est étiqueté avec un V, de même que toutes les autres versions créées en ajoutant ou en dupliquant des versions. Les prises sont étiquetées avec un T pour indiquer qu'elles ont été automatiquement créées par le processus d'enregistrement en boucle. Pour afficher les versions et prises enregistrées, cliquez sur le bouton Versions en haut de la zone Pistes.

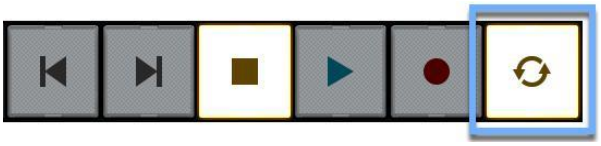


Remarque: Si la hauteur de la piste est trop petite pour afficher la liste des versions, le nom de la version actuelle apparaît dans la zone Versions et vous pouvez cliquer sur le nom pour ouvrir une liste de versions et effectuer des opérations de version.

A Take n'est pas toujours une piste complète. Par conséquent, lorsque vous passez d'une version à une prise, vous ne verrez pas la piste entière, mais uniquement la section qui a été enregistrée en boucle.

Pour boucler l'enregistrement

1. Faites une sélection audio et cliquez sur le bouton Loop Play / Record ou appuyez sur Control + L.



2. Enregistrez votre source.
3. Cliquez sur l'icône Versions pour afficher les versions de piste.



4. Pour basculer entre les versions, cliquez sur la version.



Pour assembler différents clips à l'aide de versions, voir "Comping Tracks with Versions.

Suivi de plusieurs sources audio

Les fonctionnalités d'enregistrement de plusieurs sources audio dans LUNA incluent

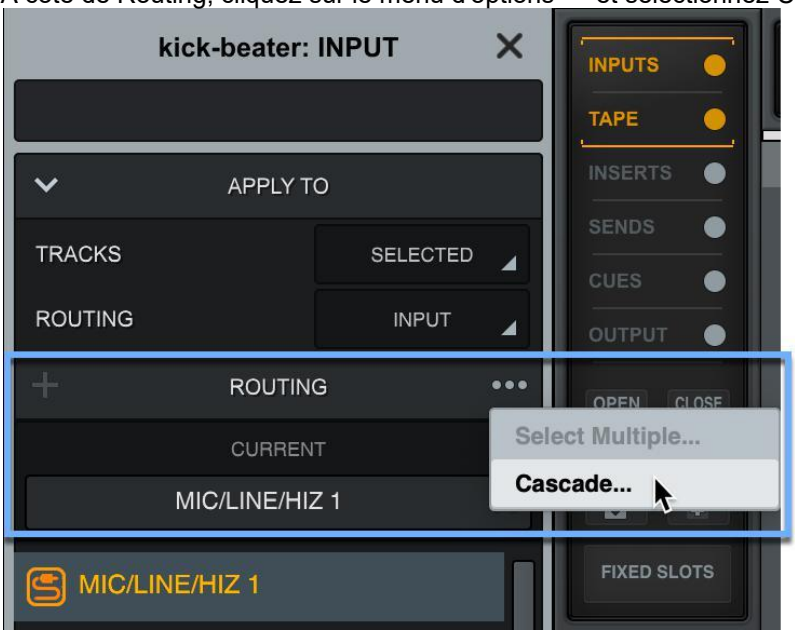
- Configuration de pistes audio pour plusieurs entrées à la fois en attribuant des entrées en cascade.
- Utilisation d'indices pour envoyer un clic et des mixages personnalisés à différents groupes d'interprètes.
- Copie facile du mélange actuel dans un bus de repère.
- Enregistrement Punch-in avec plusieurs pistes.
- Commutation du transport dans et hors enregistrement à la volée.

Configuration de plusieurs pistes pour l'enregistrement

Utilisez le mode Cascade pour acheminer rapidement plusieurs entrées vers des pistes audio.

Attribuer plusieurs entrées afin de suivre

1. Sélectionnez plusieurs pistes dans la timeline ou le mélangeur.
2. Cliquez sur l'entrée sur la première piste que vous souhaitez attribuer. Le navigateur d'entrée s'ouvre.
3. À côté de Routing, cliquez sur le menu d'options ••• et sélectionnez Cascade.



4. Cliquez sur la première entrée que vous souhaitez attribuer.

Les pistes sélectionnées restantes se voient attribuer les entrées restantes, dans l'ordre.

Enregistrement de plusieurs entrées à la fois

Pour enregistrer sur plusieurs entrées, utilisez le regroupement de sélection pour activer l'enregistrement sur plusieurs pistes. Pour activer le regroupement de sélection, sélectionnez Mixage> Groupement de sélection (Commande + G.

Pour enregistrer sur plusieurs pistes

1. Dans le mélangeur ou la chronologie, sélectionnez plusieurs pistes. Toutes les pistes que vous enregistrez doivent être attribuées avec des entrées uniques.
2. Enregistrez une piste, soit en cliquant sur le bouton Enregistrer, soit en appuyant sur Maj + R. Toutes les pistes sélectionnées seront enregistrées.
3. Ajoutez Unison, Record FX et insérez des plug-ins standard dans les pistes si nécessaire.
4. Ajustez les paramètres audio jusqu'à ce que les niveaux audio soient corrects. Vous voulez enregistrer avec suffisamment de marge pour que la piste d'enregistrement ne se clipse pas.
5. Cliquez sur Enregistrer et lire (Commande + Spacebar) dans le transport pour enregistrer l'audio.
6. Cliquez sur Arrêter ou appuyez sur la barre d'espace pour arrêter l'enregistrement.

Vous pouvez effectuer plusieurs enregistrements d'entrée avec toutes les mêmes options qu'un enregistrement sur une seule piste, y compris des plug-ins Unison, des plug-ins Record FX, des plug-ins d'insertion standard et des bus, car DSP est disponible.

Enregistrement sur plusieurs pistes

Vous pouvez facilement basculer plusieurs pistes en mode enregistrement et hors de celui-ci pendant la lecture d'une session. Enregistrez simplement les pistes que vous souhaitez enregistrer et appuyez sur le bouton Enregistrer du transport pour basculer dans et hors enregistrement. Activez le mode ARM pour le faire de manière transparente.

Utilisation du mode de suivi de la console

Le mode de suivi de la console vous permet d'utiliser la console pour les entrées de canal en direct et empêche LUNA de muter et de désactiver automatiquement les canaux de la console lors de l'enregistrement. Essentiellement, toutes les entrées restent en direct et la console fonctionne comme elle l'a fait précédemment, tandis que LUNA fonctionne.

En mode de suivi de console, prise UAD-les ins ne persistent pas dans les entrées LUNA comme ils le font normalement. Au lieu de cela, lorsque vous activez une piste en mode de suivi de console, les plug-ins affectés à la piste de la console sont chargés dans le canal LUNA.

Étant donné que vous entendez toujours les canaux de la console en mode de suivi de la console, vous n'avez pas besoin d'utiliser le bouton Activer la saisie sur une piste pour surveiller la source audio, tant que la source n'est pas coupée dans la console. Cependant, vous devez toujours enregistrer des pistes compatibles avec l'enregistrement audio.

Pour activer le mode de suivi de la console

- Dans le menu de l'application LUNA, choisissez Transport> Mode de suivi de la console.

Faire des mélanges de repères

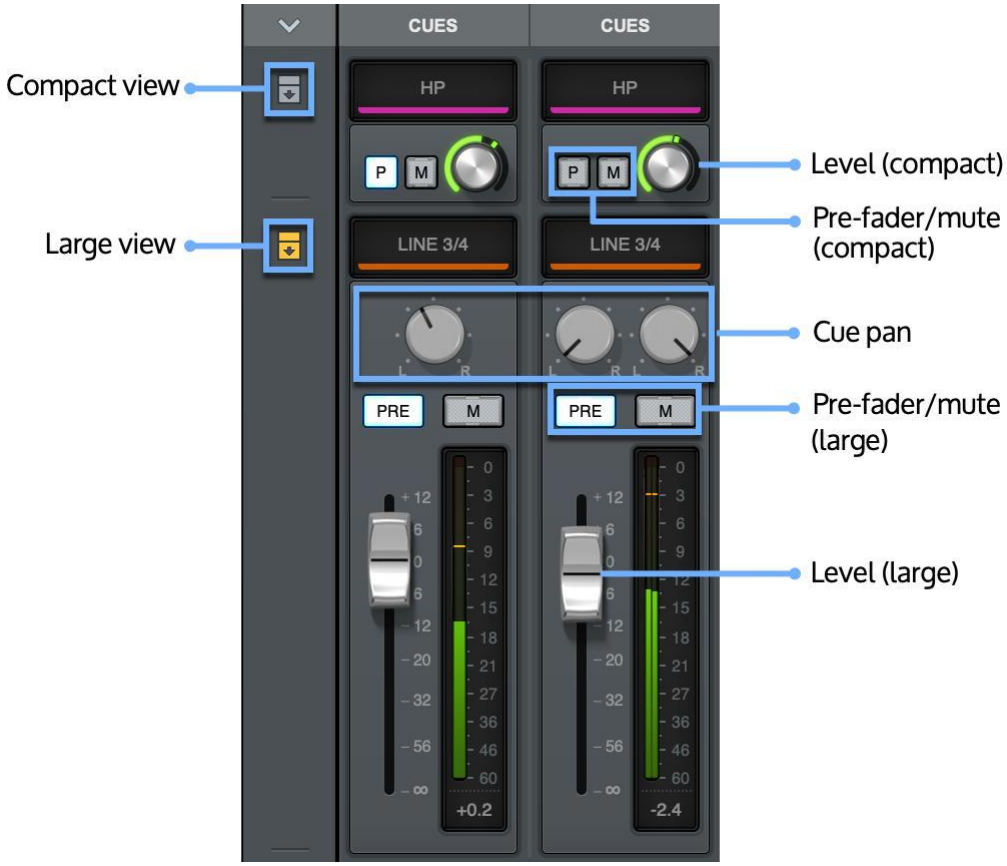
Vous pouvez utiliser jusqu'à quatre mixages stéréo indépendants Cue dans LUNA. Vous définissez des sources de repère et affectez des mixages de repère à ces sources, pour permettre aux interprètes d'écouter un mix différent lors de l'enregistrement. Lorsqu'une paire de sortie matérielle est définie sur Cue (dans le popover Cue Outputs), la source de repère est le mélange de repères dédié, déterminé par les paramètres de la ligne Cue dans le mélangeur. Dans ce mode, le mélange du bus de repère est déterminé par les commandes d'envoi de repère dans les pistes de la session.

Remarque: Le nombre de mixages Cue disponibles est déterminé par le matériel d'interface audio UA connecté et la valeur Cue Bus Count dans les paramètres LUNA.

Les envois de repères sont pré-fader par défaut, bien qu'ils puissent être configurés pour être post-fader. Lorsqu'un signal est pré-fader, les changements de niveaux, pan, muet et solo sur la bande de canaux n'affectent pas l'envoi du mixage Cue pour ce canal.

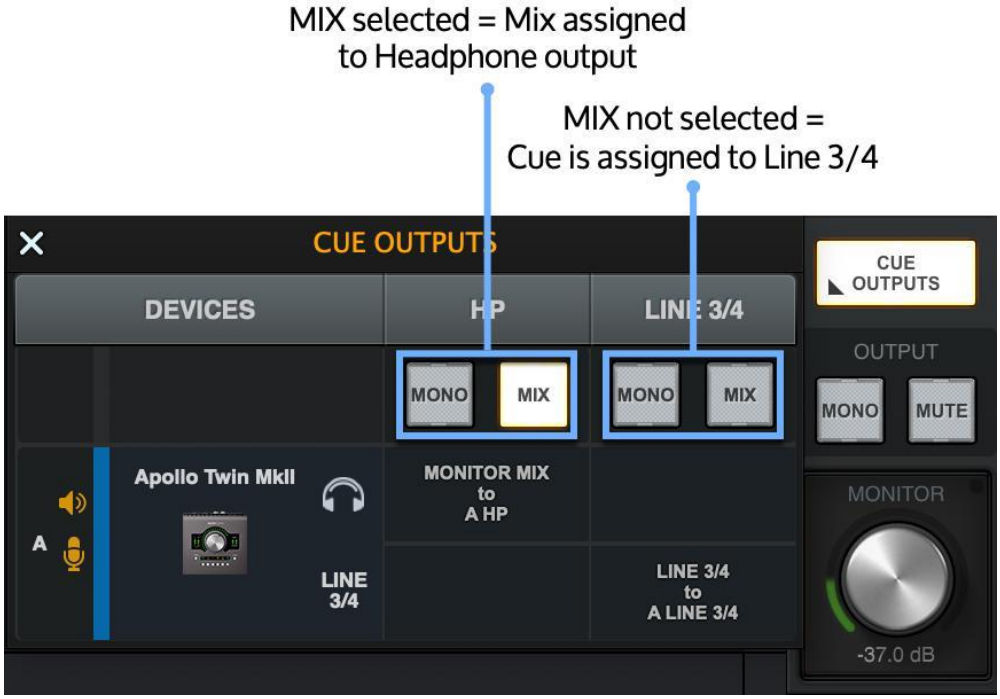
Une fois que vous avez attribué des sorties à des signaux (dans le popover Cue Outputs), vous pouvez définir des canaux comme pré-fader dans un mélange Cue, et vous pouvez utiliser les bandes Cue compactes ou grandes pour définir le niveau et le panoramique de chaque piste dans le mélange Cue, et pour couper les pistes dans le mélange Cue. Pour simplifier la configuration d'un mélange de repères, vous pouvez facilement copier les niveaux et les paramètres de panoramique de votre mix à un ou plusieurs mixages de repères.

Les indices ont un bouton de niveau dédié, un interrupteur muet et un pré-fader. Lorsque vous développez une ligne de repère vers une vue agrandie, le canal de repère étendu a un fader plus précis et des commandes de panoramique dédiées.



Pour attribuer un signal à une sortie

1. Choisissez Vue> Section> Moniteur.
2. Cliquez sur le bouton Cue Outputs dans la colonne Moniteur. Une liste des appareils et des sorties de repère disponibles apparaît sur une fenêtre contextuelle. La colonne de gauche affiche les périphériques connectés, les colonnes de droite affichent les sorties disponibles pour chaque repère et chaque ligne affiche les affectations de sortie Cue actuelles de l'appareil.
3. Si vous souhaitez créer un mix personnalisé pour un Cue, désélectionnez Mix dans une colonne sur le popover. Lorsque Mix n'est PAS éclairé, vous créez un mélange de repères à l'aide de la bande de canaux envoyée par Cue.



Pour copier le mixage principal dans un repère

1. Dans le mélangeur, faites un clic droit ou Control + cliquez sur le fader de volume d'une piste audio, instrument ou bus. Le popover Copy Cue Mix s'ouvre.
2. Sélectionnez le signal auquel vous souhaitez copier le mixage principal.

Les niveaux et le panoramique de tous les faders de piste sont copiés dans le signal sélectionné.

Enregistrement Punch-in avec plusieurs pistes

Vous pouvez facilement appuyer sur plusieurs pistes compatibles avec les enregistrements, avec plusieurs interprètes. Vous pouvez même enregistrer des pistes d'entrée compatibles avec l'enregistrement pendant que LUNA joue ou enregistre, ce qui vous permet d'entrer en mode d'enregistrement pour n'importe quelle entrée sans arrêter le transport.

Pour préparer l'enregistrement punch-in

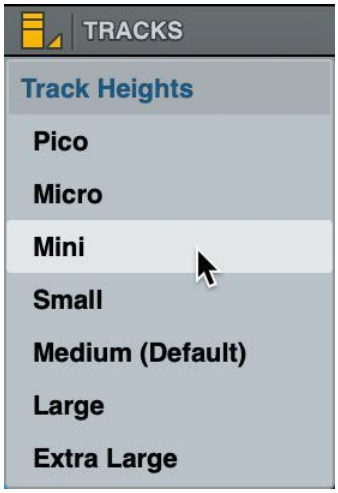
- Si vous souhaitez enregistrer à un point précis, déplacez la tête de jeu à l'emplacement d'enregistrement ou effectuez une sélection que vous souhaitez enregistrer. Alternativement, vous pouvez jouer la chanson et participer avec le bouton d'enregistrement au besoin.
- Si vous n'utilisez pas le mode de suivi de la console, assurez-vous que les pistes activées par l'enregistrement ne sont pas activées par l'entrée. Cela permet aux interprètes d'entendre les pistes enregistrées jusqu'au début de l'enregistrement et après la fin de l'enregistrement, et d'entendre les entrées en direct pendant l'enregistrement.
- Réglez le système en mode ARM.
- Définissez un pré-roll pour les interprètes. Cela permet aux interprètes de jouer avec la musique avant le début de l'enregistrement.

Dans ce scénario, vous pouvez appuyer sur Record and Play (Command + Spacebar) pour enregistrer sur plusieurs pistes. Avec les capacités du moteur d'enregistrement LUNA, vous pouvez également lire facilement la chanson et faire jouer les interprètes, et les poinçonner manuellement en appuyant sur le bouton Enregistrer du Transport pour activer et désactiver l'enregistrement.

Modification audio et utilisation de l'outil de modification

Redimensionner et zoomer la piste audio

Vous pouvez redimensionner une piste audio pour simplifier l'édition. En haut de la zone des pistes de chronologie, sous les règles, cliquez sur l'icône Pistes et choisissez une nouvelle taille de hauteur de piste.

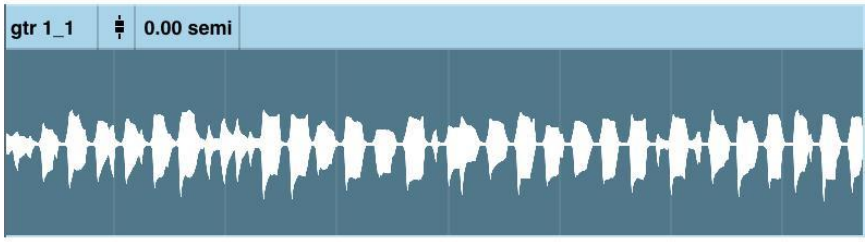


Cela redimensionne toutes les pistes à la nouvelle taille.

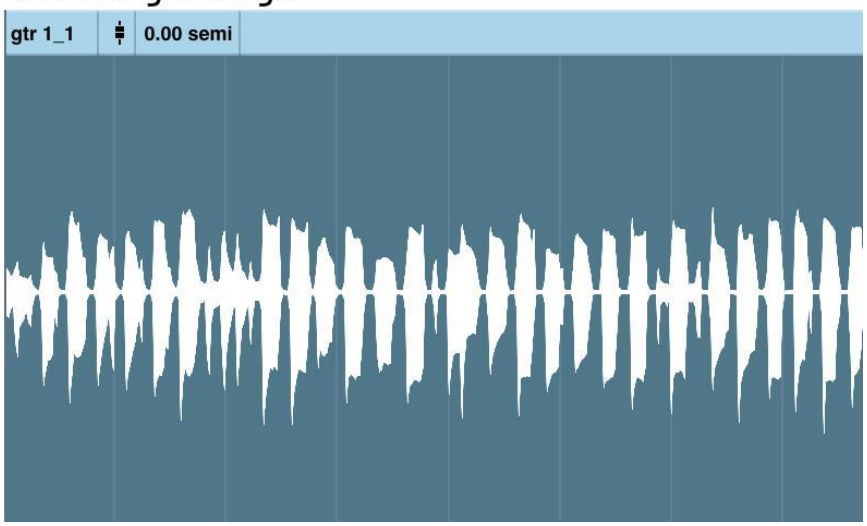
Track height: Small



Track height: Medium (Default)



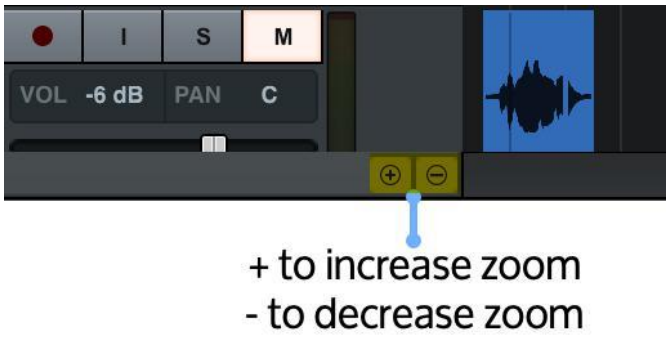
Track height: Large



- Pour redimensionner toutes les pistes avec une commande clé, appuyez sur Control + Option + ↑ pour augmenter les hauteurs de piste, ou Control + Option + ↓ pour diminuer les hauteurs de piste.
- Pour redimensionner une piste individuelle, survolez le bord inférieur de la zone de contrôle de piste. Une double flèche apparaît. Faites glisser vers le haut ou vers le bas pour redimensionner.

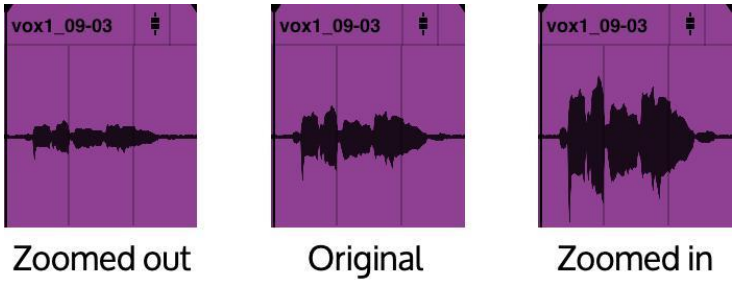


- Pour redimensionner les pistes sélectionnées avec une commande clé, appuyez sur Contrôle + ↑ pour augmenter les hauteurs de piste, ou Contrôle + ↓ pour diminuer les hauteurs de piste.
- Pour étendre une sélection à l'espace d'édition complet disponible, appuyez sur la touche E (si le système n'est pas dans MIDI
  Mode clavier.
- Pour redimensionner (zoomer) la piste horizontalement, cliquez sur les boutons plus et moins en bas de l'espace de travail Modifier (ou utilisez les raccourcis clavier Commande + [pour effectuer un zoom arrière et Commande +] pour effectuer un zoom avant.
- Sur un trackpad, vous pouvez entrer ou sortir pour zoomer la timeline horizontalement.
- Avec un moulin à souris, vous pouvez maintenir la touche Option et faire défiler pour zoomer horizontalement.



Pour zoomer verticalement (augmenter ou diminuer la taille de la forme d'onde) sur les pistes audio

Tapez Commande + Option + [pour effectuer un zoom arrière (diminuez la taille de la forme d'onde.
Tapez Commande + Option +] pour effectuer un zoom avant (augmentez la taille de la forme d'onde.



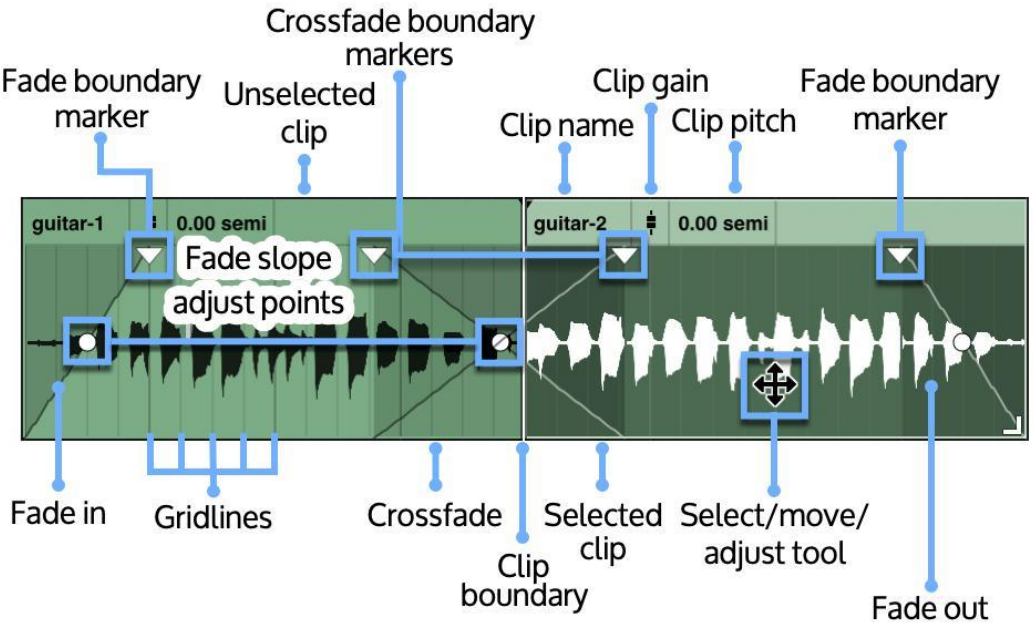
Formes d'onde zoomantes

Clips audio et fondus

Un clip audio est une section audio autonome qui est enregistrée, importée, collée ou dupliquée sur une piste audio. Les pistes audio peuvent contenir plusieurs clips et les clips peuvent se chevaucher ou être combinés ou divisés.

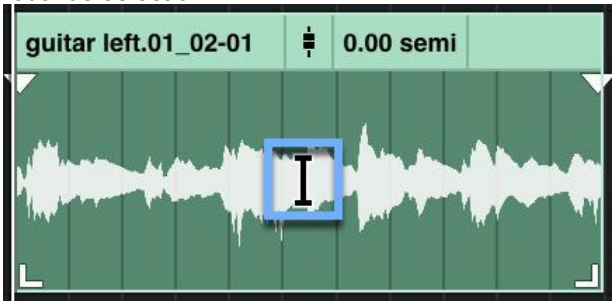
Vous pouvez modifier l'audio avec l'outil de modification et les commandes de clé.

Lorsque vous passez le curseur de la souris sur un clip audio ou MIDI, il devient l'outil de modification. Lorsque vous placez le curseur et quel est le contexte d'édition, détermine le comportement de l'outil d'édition.

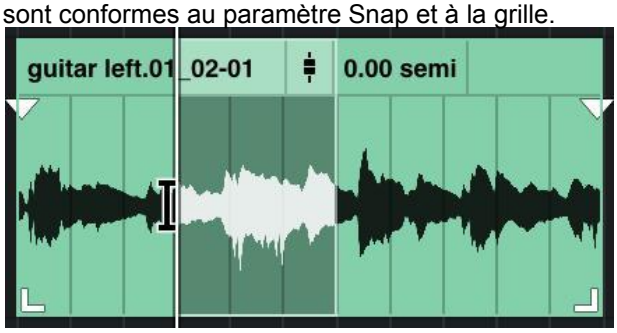


Faire des sélections

- Pour sélectionner l'audio, passez votre curseur au-dessus du milieu vertical du clip. Le curseur passe à l'outil de sélection.



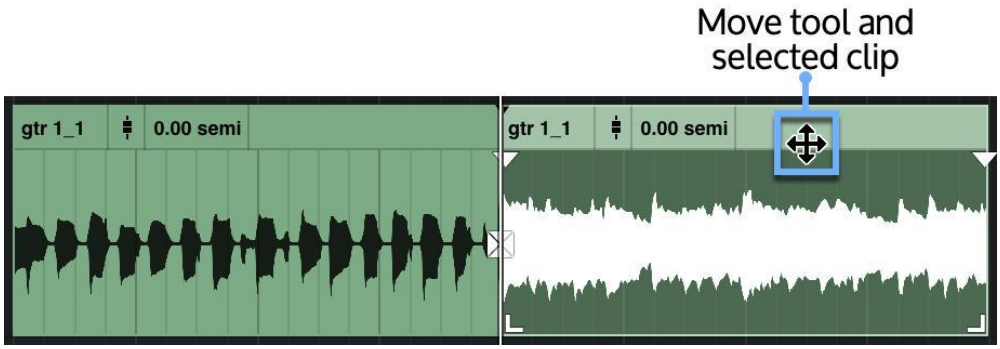
- Cliquez et faites glisser vers la droite ou la gauche pour sélectionner une plage audio. Les sélections sont conformes au paramètre Snap et à la grille.



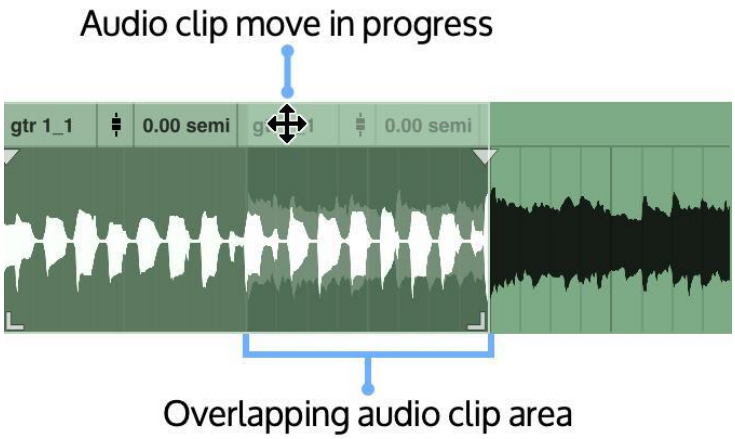
- Pour étendre ou raccourcir une sélection, appuyez sur Maj, puis cliquez sur l'emplacement auquel vous souhaitez étendre ou raccourcir la sélection.
- Pour faire une sélection gratuite lorsque Snap est activé, appuyez sur Commande, puis faites la sélection.
- Pour sélectionner sur plusieurs pistes, appuyez sur Maj pour sélectionner plusieurs pistes, puis effectuez votre sélection.
- Pour étendre une sélection que vous avez déjà effectuée à plus de pistes, appuyez sur Maj, puis cliquez sur les pistes que vous souhaitez ajouter à la sélection.

Déplacer un clip

Pour déplacer un clip, survolez en haut ou dans la moitié inférieure d'un clip. L'outil de déplacement apparaît. Cliquez et faites glisser le clip vers un nouvel emplacement. Vous pouvez faire glisser un clip sur la même piste ou sur une autre piste, si c'est le même type (audio ou MIDI. Si Snap est activé, le clip déplacé s'enclenche dans la grille. Pour vous déplacer sans accéder à la grille, appuyez sur la touche Commande pendant que vous faites glisser.



Lorsque vous déplacez un clip audio, il peut chevaucher un clip existant. Vous pouvez voir cette zone qui se chevauchent lorsque vous faites glisser le clip audio. L'audio au-dessus des clips déplacés est lu. Si vous déplacez à nouveau le clip plus tard, tous les clips sous-jacents existants sont révélés. Si vous fondez ou fondez l'audio, l'audio sous-jacent peut être révélé ou utilisé dans le fondu ou le fondu enchaîné, selon la longueur des clips audio qui se chevauchent et sous-jacents.



Coupe, copie et collage audio

Coupez l'audio pour le retirer de la timeline et placez-le sur le presse-papiers, prêt à être collé. Copiez l'audio pour le placer sur le presse-papiers sans le retirer de la chronologie. Collez l'audio pour placer le contenu du presse-papiers sur la timeline, sur la tête de lecture.

Copie et collage audio en faisant glisser

Pour copier rapidement un clip et le faire glisser vers un nouvel emplacement, Option + Cliquez sur le clip et faites-le glisser vers un nouvel emplacement. Cette opération "copier et glisser" conserve la structure audio sous-jacente.

Coupe audio

Pour couper l'audio, sélectionnez la plage audio ou clip et appuyez sur Commande + X. La plage ou le clip audio est coupé et placé sur le presse-papiers, prêt à être collé. Lorsque vous coupez de l'audio, un espace est laissé dans le fichier audio à partir duquel vous coupez. si vous avez sélectionné un clip, le clip est supprimé de la chronologie. Notez que lorsque vous coupez de l'audio, vous coupez une représentation de l'audio, mais la coupe n'est pas destructive et le fichier audio d'origine reste inchangé. Vous pouvez couper les bords d'une sélection de coupe pour restaurer les parties audio que vous avez coupées.

Copie audio

Pour copier l'audio, sélectionnez la plage audio ou clip et appuyez sur Commande + C. L'audio est copié et placé sur le presse-papiers, prêt à être collé.

Collage audio

Pour coller l'audio, placez la tête de lecture ou faites une sélection, puis appuyez sur Commande + V. Notez que la longueur totale de la sélection coupée ou copiée est collée et que la structure audio et audio sous-jacente sous la pâte n'est pas conservée. Par exemple, si vous collez une sélection audio sur d'autres clips et fondements croisés en couches, ces éléments ne sont pas restaurés si vous déplacez, coupez ou supprimez ultérieurement le clip superposé.

Conseil: Si vous souhaitez placer un clip audio tout en conservant la structure du clip sous-jacent, déplacez le clip au lieu de le coller, ou copiez et collez par Option + Cliquez et faites glisser l'audio.

Duplication audio

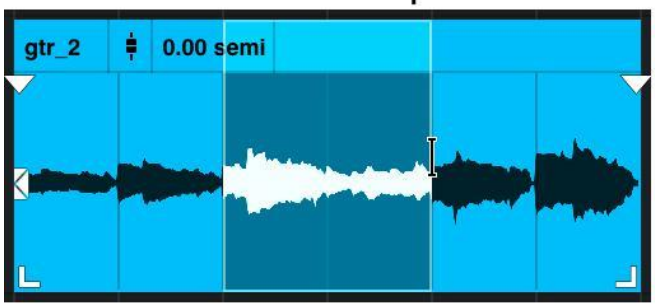
Lorsque vous dupliquez de l'audio, vous copiez la sélection ou le clip audio et le collez immédiatement à partir de la fin de la sélection actuelle. Tout audio existant est remplacé. L'audio dupliqué, comme l'audio collé, ne conserve pas la structure du clip sous-jacent.

Appuyez sur Commande + D pour dupliquer l'audio.

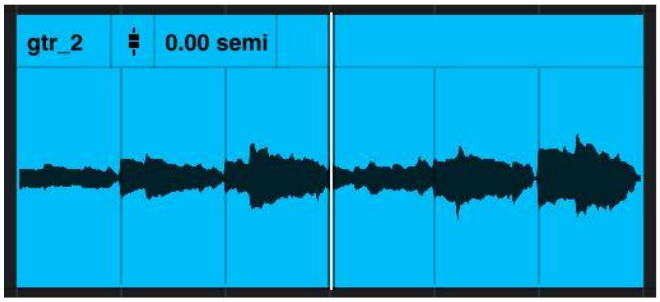
Déplacement audio

Le flux de travail de décalage vous permet de modifier l'audio et de maintenir votre arrangement circulant autour de vos modifications. Par exemple, vous pouvez couper ou coller de l'audio ou du MIDI, et faire reculer ou avancer l'audio sur une ou plusieurs pistes dans le temps pour s'adapter au copier-coller.

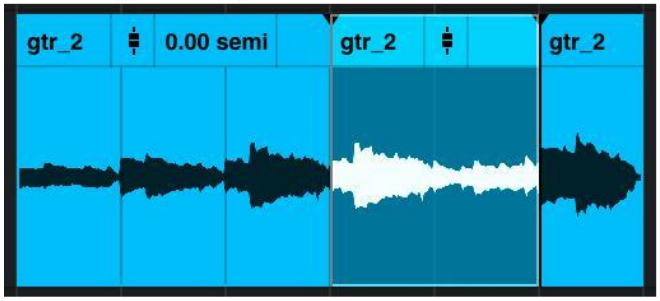
Audio selected and copied



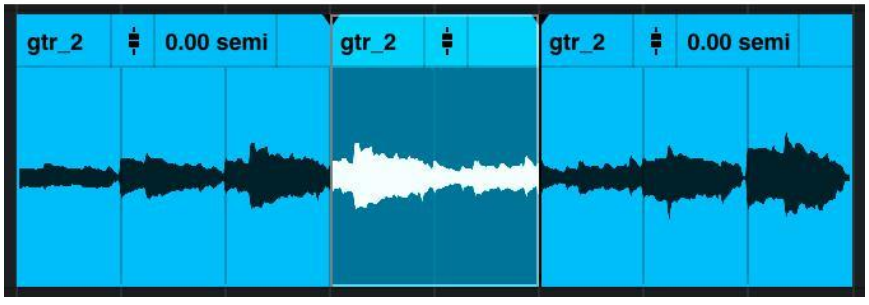
Cursor placed for paste



Paste (Ctrl+V) result



Shift-Paste (Shift+V) result



Maj + X

Utilisez Maj + X pour couper la sélection et déplacez toutes les données audio ou MIDI suivantes pour remplir l'espace qui est supprimé.
Vous pouvez le faire sur une seule piste, plusieurs pistes sélectionnées ou toutes les pistes.

Maj + V

Utilisez Maj + V pour coller une sélection et déplacez toutes les données audio ou MIDI suivantes pour tenir compte des données collées.
Vous pouvez le faire sur une seule piste, plusieurs pistes sélectionnées ou toutes les pistes.

Maj + D

Utilisez Maj + D pour dupliquer (copier et coller) la sélection et déplacez toutes les données audio ou MIDI suivantes pour remplir l'espace qui est supprimé. Vous pouvez le faire sur une seule piste, plusieurs pistes sélectionnées ou toutes les pistes.

Maj + I

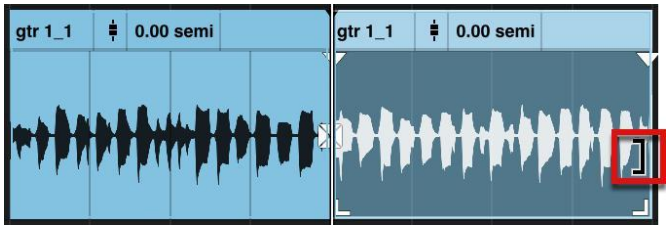
Utilisez Maj + I pour insérer de l'espace et déplacez les données audio ou MIDI après votre sélection de la durée de la sélection.
Vous pouvez le faire sur une seule piste, plusieurs pistes sélectionnées ou toutes les pistes.

Maj + Suppr

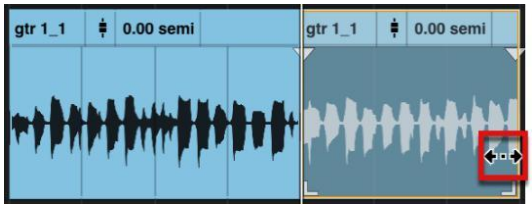
Utilisez Maj + Suppr pour supprimer votre sélection et déplacer les données audio ou MIDI après votre sélection de la durée de la sélection. Vous pouvez le faire sur une seule piste, plusieurs pistes sélectionnées ou toutes les pistes.

Découpage d'un clip audio

Passez l'outil de modification près du bas au début ou à la fin d'un clip pour couper la longueur du clip. Cliquez et faites glisser vers la droite depuis le début du clip, ou vers la gauche depuis la fin du clip pour réduire sa longueur. Notez que la coupe suit les paramètres Snap, sauf si vous maintenez la touche Commande pendant la coupe.



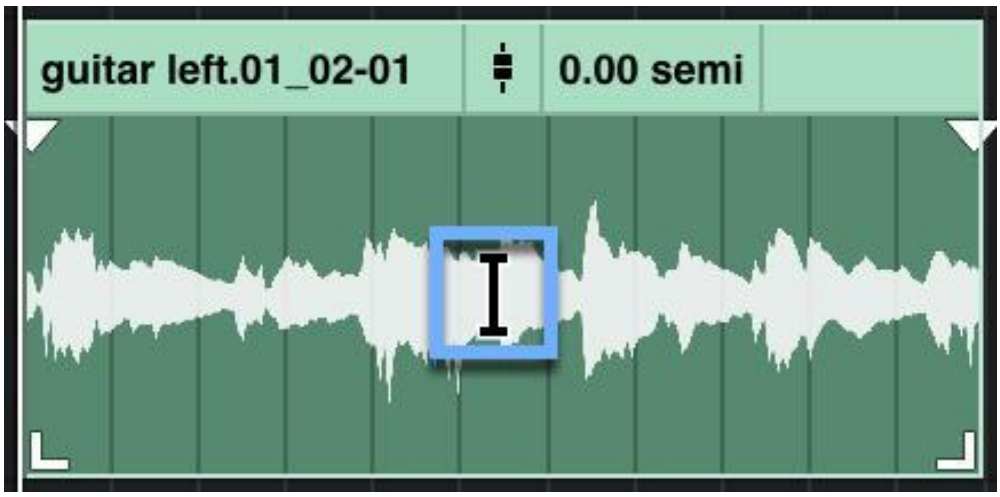
Outil de garniture



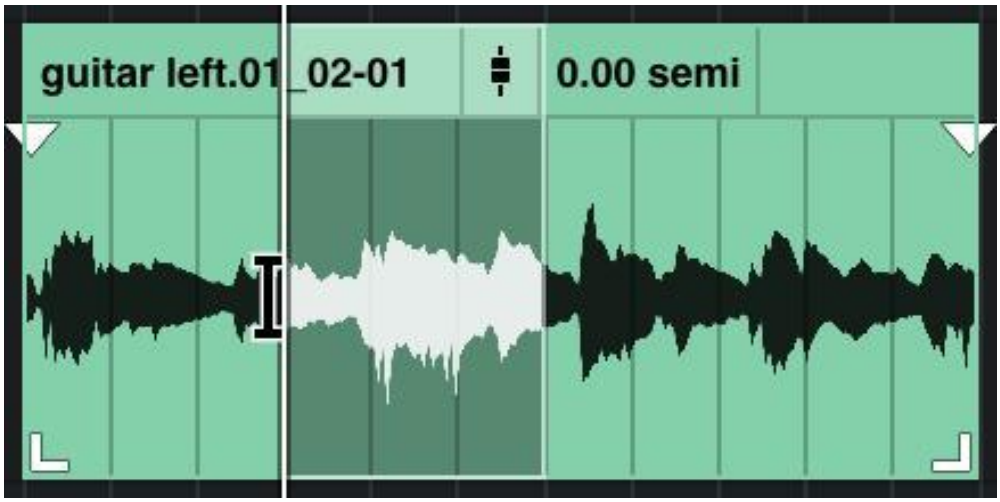
Trim en cours

Sélection dans un clip audio

Passez juste au-dessus du centre vertical au début ou à la fin d'un clip pour sélectionner. Notez que cela fonctionne n'importe où dans un clip, pas seulement au début ou à la fin. Cliquez et faites glisser pour sélectionner. Les sélections suivent les paramètres Snap, sauf si vous maintenez la touche Commande pendant la sélection.



Apparence de l'outil

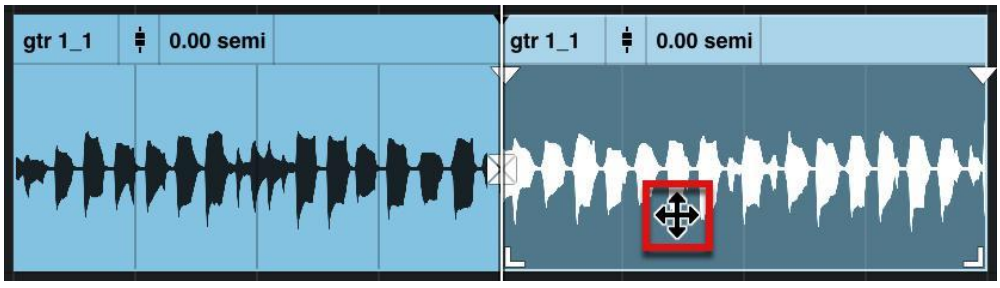


Sélection faite

Déplacer ou copier un clip audio

Lorsque vous planez près du centre vertical et horizontal, le curseur passe à l'outil de modification des flèches de déplacement / copie. Faites glisser le clip vers un nouvel emplacement ou une piste différente. Notez que les sélections s'enclenchent dans les paramètres Snap, sauf si vous maintenez la touche Commande pendant le glisser.

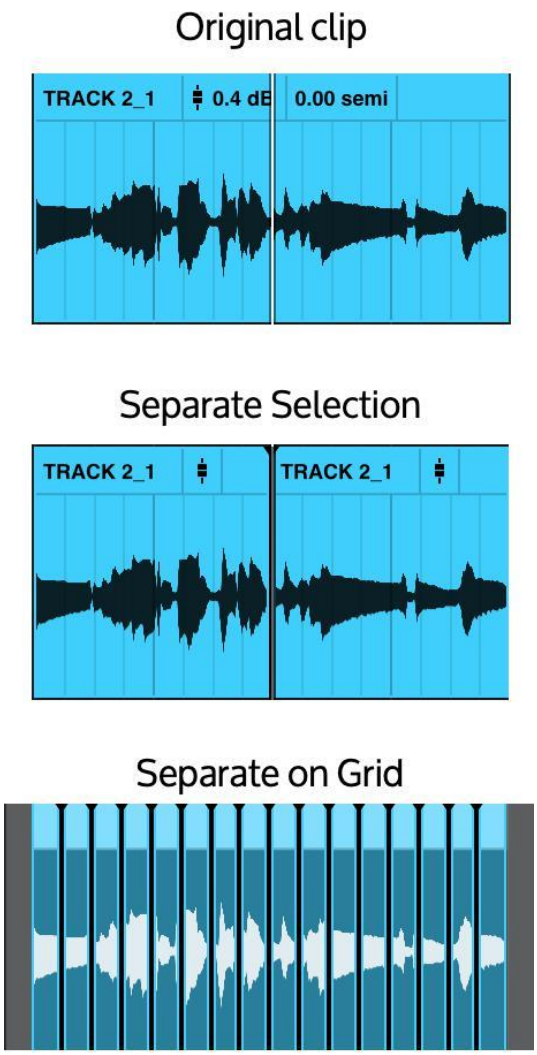
Option + Cliquez pour créer une copie du clip que vous pouvez ensuite faire glisser vers un nouvel emplacement ou une nouvelle piste.



Séparation des clips audio

Vous pouvez séparer les clips audio pour créer deux clips audio ou plus à partir d'un clip existant.

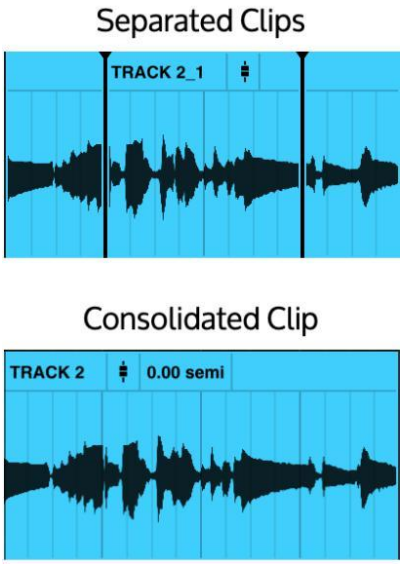
- Séparez un clip audio sur la tête de lecture avec la commande de menu Edition> Sélection séparée, ou Commande + E.
- Séparez une sélection sur la grille actuelle avec la commande de menu Edition> Séparez sur la grille.



Consolidation des clips audio

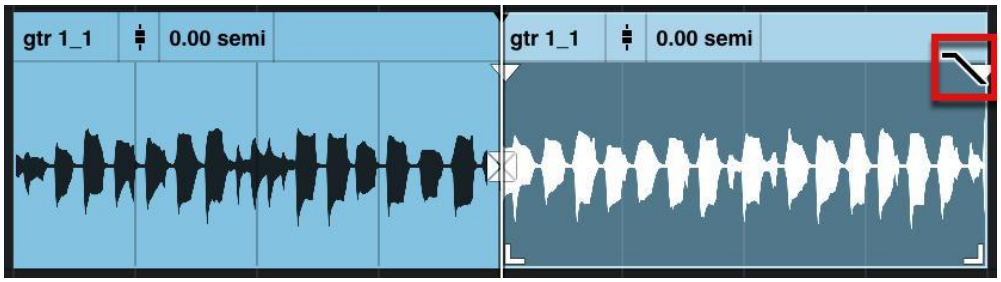
Vous pouvez combiner deux ou plusieurs clips sélectionnés en consolidant les clips. Vous pouvez également consolider des clips avec des espaces entre eux. Lorsque vous consolidez de tels fichiers, LUNA ajoute un silence sur la longueur de l'espace dans le fichier audio consolidé.

- Pour consolider, sélectionnez un ou plusieurs clips et choisissez l'élément de menu Modifier> Consolider ou Option + Maj + 3.



Travailler avec des fondus sur des clips audio avec l'outil de modification

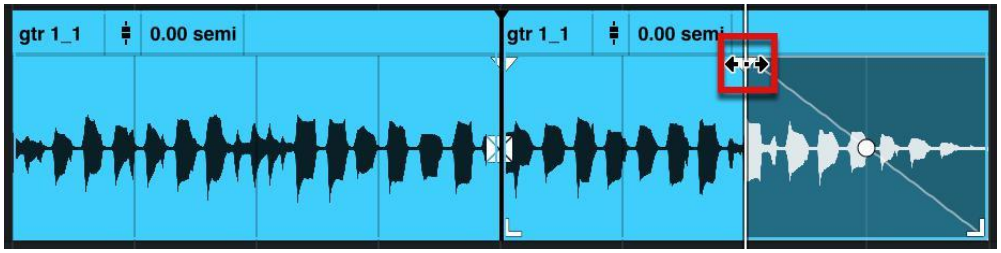
Passez près du haut au début ou à la fin d'un clip audio pour afficher l'outil de montage Fade.



Créer un fondu

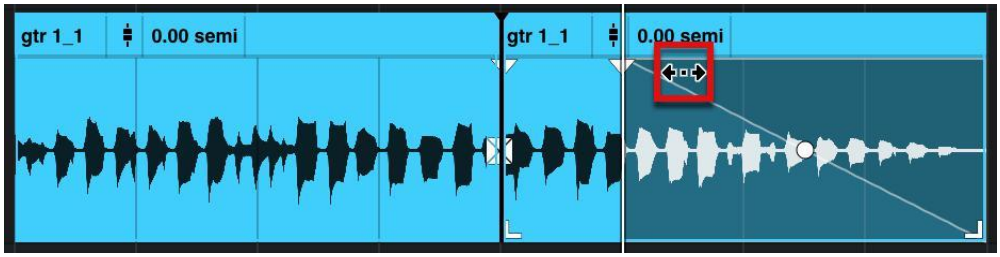
Cliquez et faites glisser vers la droite depuis le début du clip ou vers la gauche depuis la fin du clip pour créer un fondu entrant ou sortant. Les fondus suivent les paramètres d'accrochage, sauf si vous maintenez la touche Commande tout en faisant glisser.

Remarque: Lorsque vous coupez un clip avec un fondu appliqué, la longueur de fondu d'origine est conservée.



Modification de la longueur d'un fondu

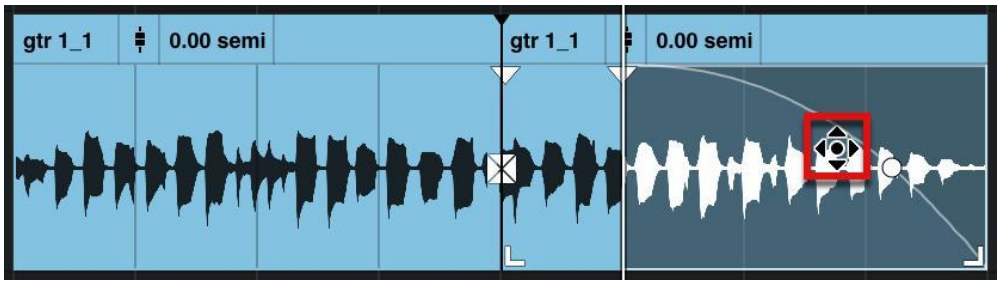
Survolez le marqueur de frontière de fondu. L'outil de montage Fade apparaît. Vous pouvez cliquer et faire glisser un fondu pour modifier sa longueur. Les ajustements de longueur de fondu suivent les paramètres d'accrochage, sauf si vous cliquez sur la touche Commande tout en faisant glisser.



Modification de la pente d'un fondu audio

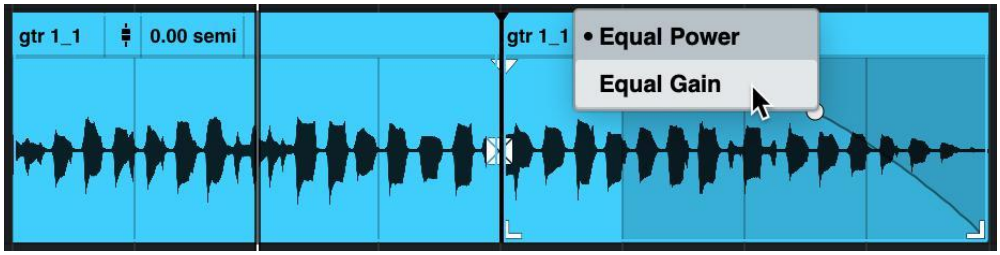
Survolez le point de réglage de la pente du fondu au centre du fondu. L'outil d'édition de pente de fondu apparaît, indiquant que vous pouvez régler la pente de fondu.

Cliquez et faites glisser avec l'outil de modification de pente de fondu pour régler la pente de fondu. Faites glisser vers le haut ou vers le bas pour régler la pente du fondu pour qu'elle soit plus ou moins progressive. Faites glisser vers la limite du clip ou la limite du fondu pour changer la vitesse à laquelle le fondu entre ou sort. Option + Cliquez sur un fondu pour réinitialiser au fondu d'origine.



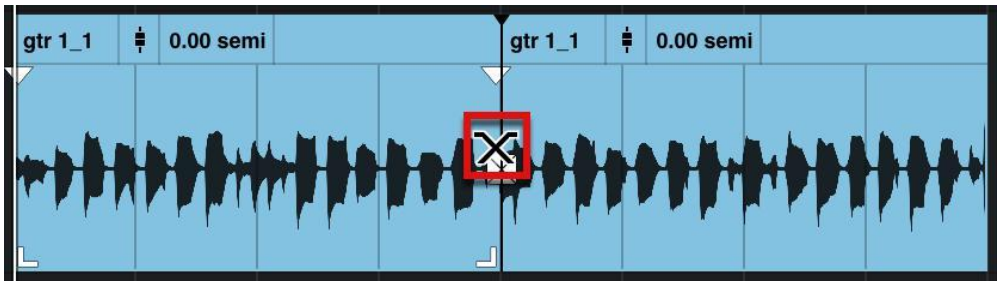
Cliquez avec le bouton droit ou Contrôle + Cliquez sur un fondu pour basculer entre Equal Power et Equal Gain.

Astuce: Equal Gain est le mode par défaut, et il fonctionne mieux pour le matériau cohérent en phase, par exemple lors de la décoloration entre les clips de la même piste de guitare ou de la même piste de batterie. Le mode Equal Power fonctionne mieux pour un matériau moins similaire, différent ou non cohérent en phase, par exemple deux chanteurs différents ou deux enregistrements de guitare différents.

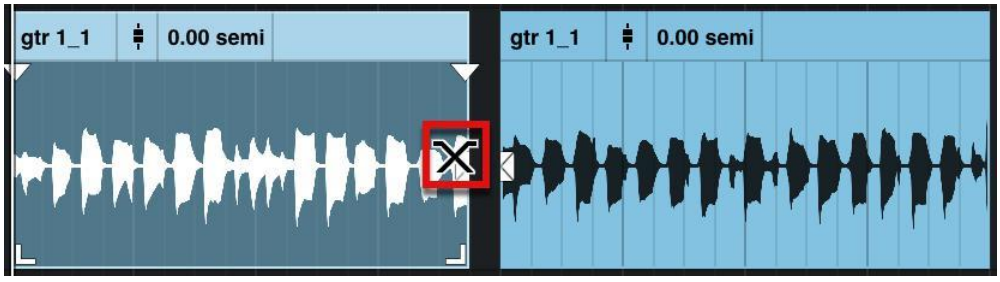


Croisement entre des clips audio avec l'outil de modification

Pour voir l'outil de montage Crossfade, survolez votre curseur au-dessus du centre vertical de la frontière où deux clips se rencontrent, ou au centre vertical du bord d'un clip si vous traversez un espace.

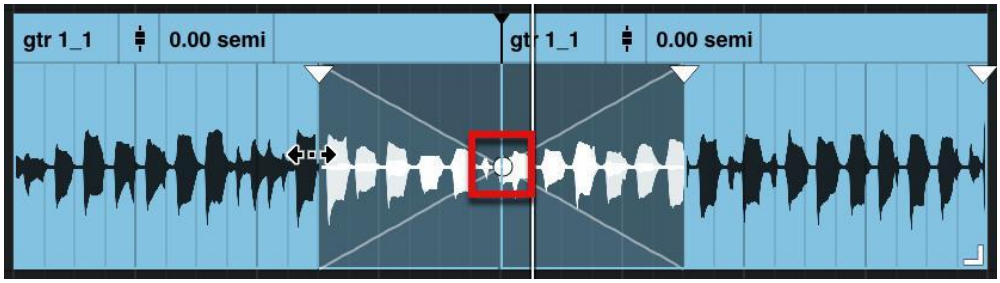


Outil Crossfade à la limite du clip

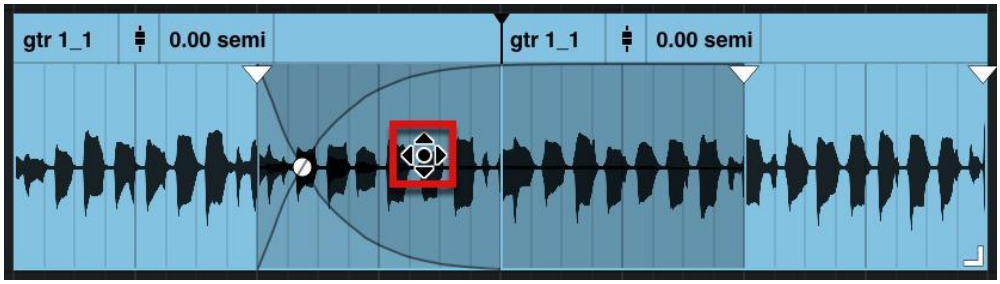


Outil Crossfade au bord du clip (crossfading à travers un espace

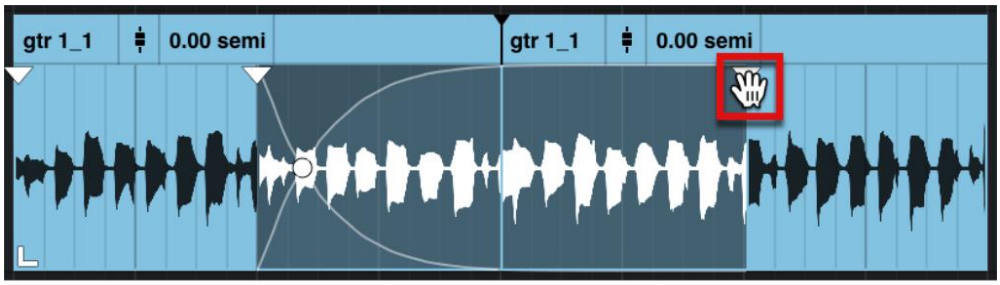
Faites glisser l'outil de fondu enchaîné à travers la limite du clip ou à travers l'espace pour effectuer un fondu enchaîné entre les clips. Les réglages croisés suivent les paramètres d'accrochage, sauf si vous cliquez sur la touche Commande tout en faisant glisser.

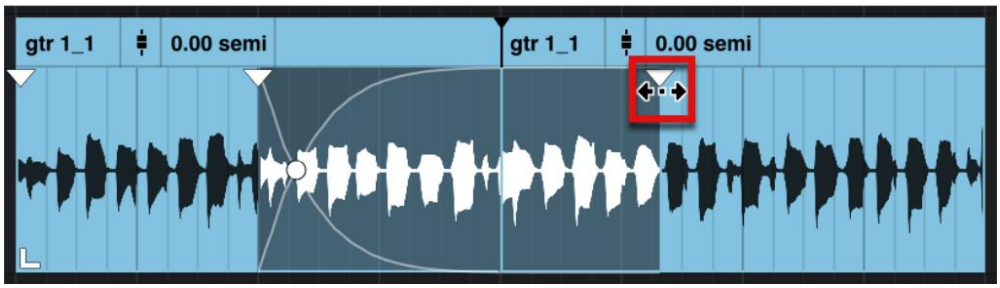


Pour régler l'endroit où le fondu enchaîné est centré, cliquez et faites glisser depuis le point d'ajustement de la pente du fondu enchaîné. Option + Cliquez sur le point de réglage de la pente transversale pour réinitialiser le fondu enchaîné par défaut.

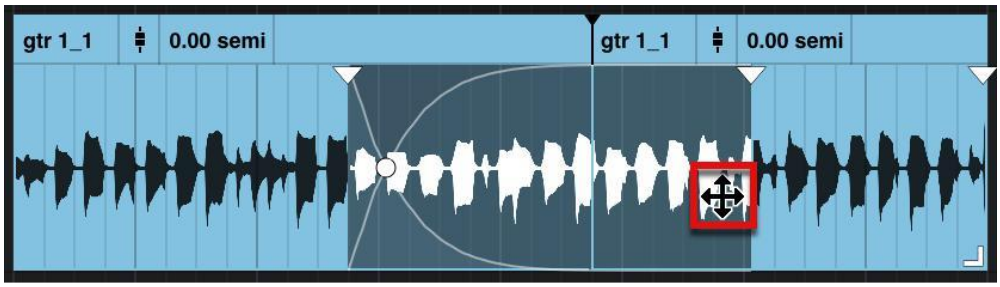


Pour allonger ou raccourcir une extrémité du fondu enchaîné, passez votre curseur sur un bord du fondu enchaîné. Les bornes transversales (triangles blancs inversés) apparaissent au bord supérieur de chaque côté du fondu enchaîné. Cliquez sur le marqueur que vous souhaitez régler. Le curseur de la main apparaît. Faites glisser pour raccourcir ou allonger un bord de fondu enchaîné.





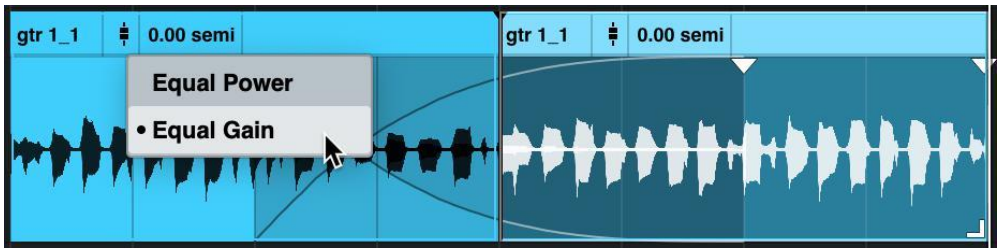
Pour déplacer ou supprimer un fondu enchaîné, cliquez dans la moitié inférieure du fondu enchaîné. Faites glisser le fondu enchaîné pour le déplacer. Notez que vous ne pouvez faire glisser un fondu enchaîné que tant qu'il y a du matériel audio sous-jacent au fondu enchaîné. Crossfades snap aux paramètres Snap. Pour déplacer le fondu enchaîné librement lorsque Snap est activé, cliquez sur la touche Commande tout en faisant glisser.



Pour supprimer un fondu enchaîné, sélectionnez le fondu enchaîné, puis appuyez sur la touche Supprimer.

Pour basculer le mode Equal Power et Equal Gain pour le fondu enchaîné, cliquez avec le bouton droit ou Contrôle + cliquez au centre du fondu enchaîné et choisissez le mode.

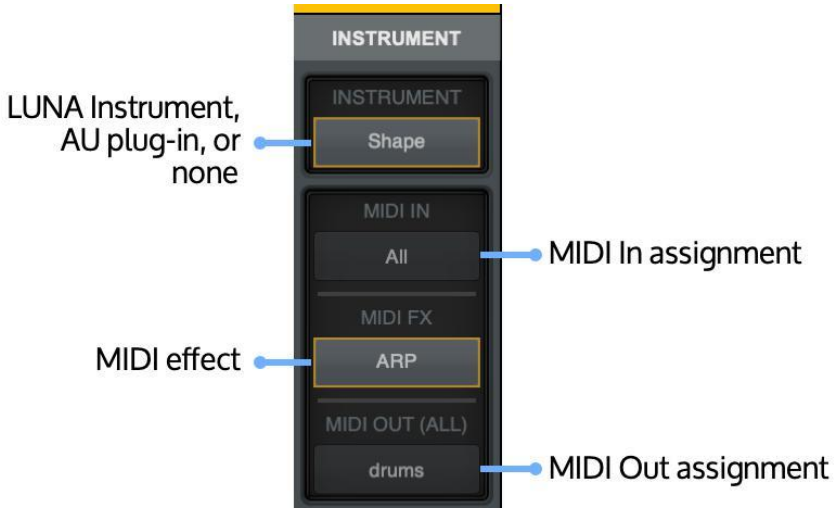
Astuce: Equal Gain est le mode par défaut et est recommandé pour le matériau cohérent en phase, par exemple lors de la décoloration entre les clips de la même piste de guitare ou de la même piste de batterie. Le mode Equal Power fonctionne mieux pour un matériau moins similaire, différent ou non cohérent en phase, par exemple deux chanteurs différents ou deux enregistrements de guitare différents.



Lecture d'un instrument virtuel et enregistrement MIDI

Aperçu de la piste aux instruments

Une piste Instrument peut combiner un plug-in d'instrument LUNA Instrument ou Audio Units et des données MIDI. Vous pouvez enregistrer MIDI sur une piste Instrument. Une piste Instrument peut enregistrer des données MIDI seules sans plug-in audio ou Instrument. LUNA utilise une résolution MIDI de 960 impulsions par quart de note (PPQ ou PPQN.



Création d'une piste Instrument

Vous enregistrez des données MIDI, instanciez LUNA Instruments et utilisez d'autres plug-ins d'instruments sur une piste Instrument.

Astuce: pour créer instantanément une piste Instrument stéréo avec Shape instanciée, choisissez Track> New Instrument ou appuyez sur Maj + Commande + I.

Pour créer une piste Instrument

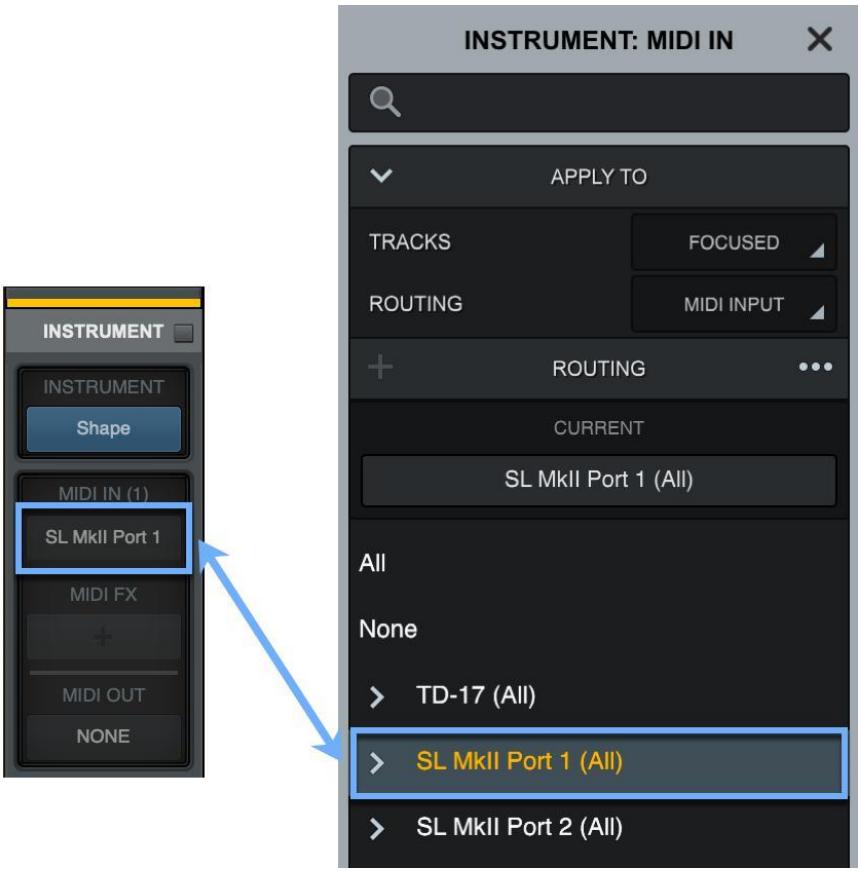
1. Dans le navigateur Pistes, cliquez sur le plus (+) à côté de Pistes et choisissez Instrument dans le menu contextuel. Si la boîte de dialogue Créer de nouvelles pistes est déjà ouverte, choisissez Instrument dans le menu déroulant Type.
2. Tapez le nombre de pistes à créer, choisissez le format (mono ou stéréo) et tapez un nom pour la piste ou les pistes.
3. Dans le menu déroulant INST, choisissez un instrument LUNA, un plug-in d'instrument Audio Units, ou choisissez Aucun pour enregistrer MIDI seul ou pour utiliser un instrument MIDI externe.
4. Cliquez sur OK pour créer les pistes ou sur Annuler pour arrêter la création de la piste.

Choisir un contrôleur MIDI

LUNA acceptera les entrées MIDI de tous les appareils MIDI reconnus par l'application de configuration macOS Audio MIDI. Si vous avez plusieurs appareils MIDI, vous pouvez choisir la saisie MIDI que la piste d'instruments utilisera pour déclencher l'instrument.

Sur une piste Instrument dans le Mixer ou sur une piste Instrument Axée dans la Chronologie, cliquez sur le MIDI En ligne et choisissez l'entrée MIDI à utiliser pour l'instrument. Appuyez sur Échap ou cliquez sur le bouton Fermer pour fermer le navigateur MIDI In.

Remarque: Une piste activée par Input ne répond à un contrôleur MIDI attribué que lorsque la piste est sélectionnée.
Cependant, les pistes compatibles avec les enregistrements répondent aux contrôleurs MIDI attribués lorsque les pistes ne sont pas sélectionnées.



Utilisation du mode clavier MIDI pour saisir MIDI

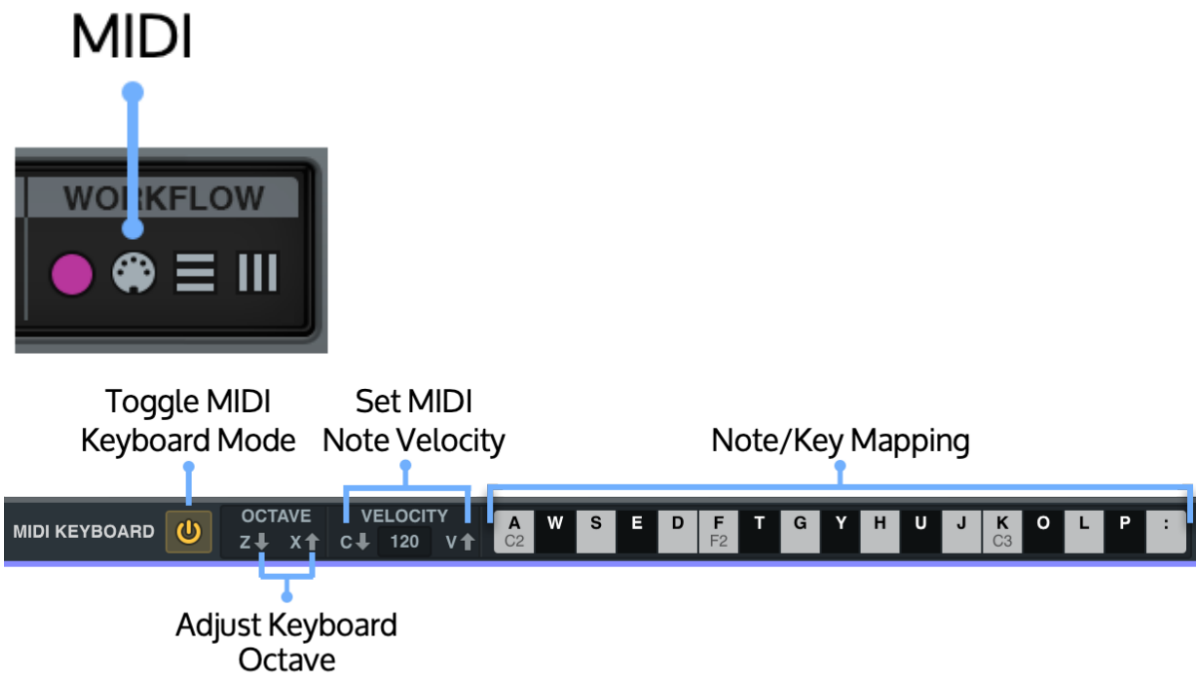
Si vous ne disposez pas d'un contrôleur MIDI externe ou si vous préférez utiliser le clavier de l'ordinateur pour saisir des notes MIDI, vous pouvez utiliser le mode clavier MIDI. Le mode clavier MIDI mappe les notes MIDI (1-1⁄3 d'octave de C à E) aux touches du clavier de l'ordinateur, que vous pouvez utiliser pour effectuer l'enregistrement MIDI.

Lorsque vous activez le mode clavier MIDI, vous pouvez saisir des notes MIDI lors de la surveillance ou de l'enregistrement en appuyant sur les touches du clavier de l'ordinateur. Le mode clavier MIDI offre la possibilité de modifier l'octave du clavier et de définir un niveau de vitesse pour les notes MIDI que vous entrez avec le clavier de l'ordinateur.

Remarque: Toutes les commandes à clé unique qui utilisent l'une des notes du clavier MIDI ne fonctionneront pas lorsque le mode clavier MIDI est activé. Par exemple, "E"(sélection de trame) et"F" (créer un fondu) ne sont pas pris en charge lorsque le mode clavier MIDI est activé. Lorsqu'elle est disponible, utilisez la version clé modificatrice d'une telle commande clé (par exemple, Commande + F pour créer un fondu. Il n'y a pas de clé de modification pour la commande "E".

Pour activer ou désactiver le mode clavier MIDI

- Appuyez sur Option + Commande + M, ou
- Choisissez Affichage> Mode clavier MIDI, ou
- Cliquez sur l'icône MIDI sous Workflows en haut de l'écran pour activer le flux de travail MIDI, puis basculez
  Mode clavier MIDI (pour plus d'informations sur les workflows, voir "Utilisation des workflows.



Pour jouer des notes avec le mode clavier MIDI

- Appuyez sur les touches comme indiqué dans la carte du clavier MIDI dans la barre de flux de travail en haut de l'écran.
- Pour modifier l'octave sur laquelle les touches envoient des notes MIDI, appuyez sur Z sur le clavier de l'ordinateur pour abaisser la plage d'une octave. Appuyez sur X pour augmenter la plage d'une octave. Vous pouvez également cliquer sur les flèches haut et bas sous Octave dans la zone Workflow en haut de l'écran.
- Pour définir la vitesse de note MIDI que chaque pression de touche envoie, appuyez sur C sur le clavier de l'ordinateur pour diminuer la vitesse ou D pour augmenter la vitesse. Vous pouvez également cliquer sur les flèches haut et bas sous Velocity dans la zone Workflow en haut de l'écran, pour augmenter ou abaisser la vitesse une étape à la fois.

Fusion MIDI ou remplacement MIDI

Avant d'enregistrer, décidez si vous souhaitez utiliser MIDI Merge ou MIDI Replace.

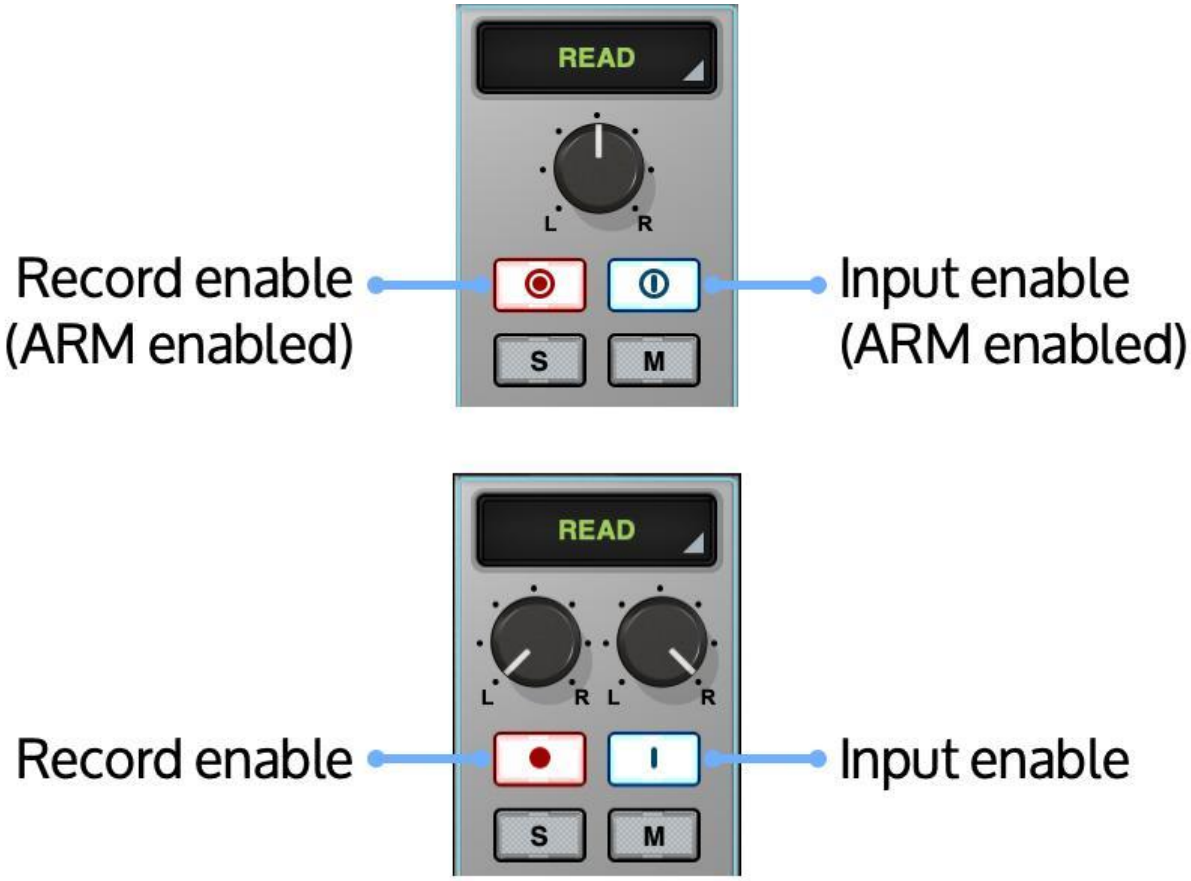
- Avec MIDI Merge (sélectionnez Transport> MIDI Merge ou 9 sur le clavier numérique), les notes MIDI que vous jouez sont combinées avec les notes existantes sur lesquelles vous enregistrez. MIDI Merge est utile, par exemple, si vous souhaitez construire une piste comme une partie de batterie en jouant dans des tambours séparés lors de passes d'enregistrement successives.
- Avec MIDI Replace (désélectionnez Transport> MIDI Merge ou 9 sur le clavier numérique), les notes MIDI que vous jouez remplacent celles de la sélection sur laquelle vous enregistrez. MIDI Replace est utile lorsque vous souhaitez corriger une pièce ou jouer une pièce différemment, sans conserver la partie précédente.

Enregistrement sur une piste Instrument

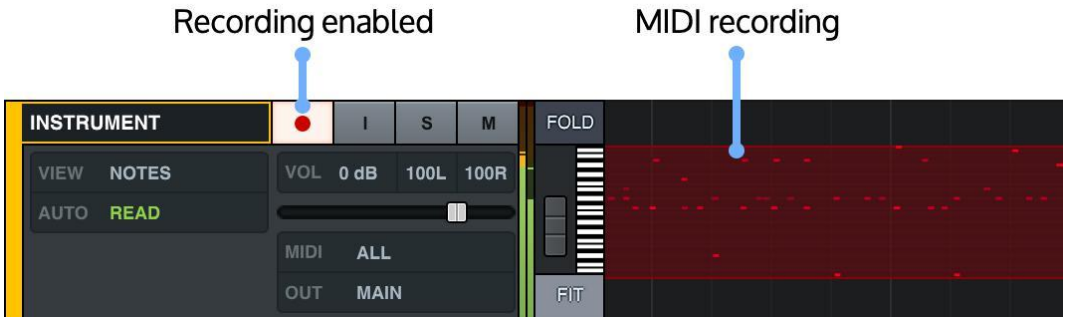
Lorsque vous enregistrez sur une piste Instrument, le mode ARM n'est pas requis pour obtenir la réponse la plus rapide des instruments LUNA ou des instruments Audio Units tiers, car le tampon est le même dans les deux cas. Cependant, si vous utilisez des plug-ins UAD pour traiter l'audio sur la piste Instrument ou dans un bus, vous devez activer le mode ARM pour obtenir la latence la plus basse possible. En mode ARM, vous ne pouvez pas utiliser les unités audio pour insérer des plug-ins d'effets sur n'importe quelle piste compatible avec les enregistrements.

Pour enregistrer sur une piste aux instruments

1. Dans le navigateur Pistes, cliquez sur le plus (+) à côté de Pistes et choisissez Instrument. Si la boîte de dialogue Créer de nouvelles pistes est ouverte, dans le menu déroulant Type, choisissez Instrument.
2. Tapez le nombre de pistes à créer, choisissez le format (mono ou stéréo) et tapez un nom pour la piste ou les pistes.
3. Dans le menu déroulant INST, choisissez un instrument LUNA, un plug-in d'instruments Audio Units ou choisissez Aucun pour enregistrer MIDI seul.
4. Cliquez sur OK pour créer les pistes ou sur Annuler pour arrêter la création de la piste.
5. Dans le canal Focus ou Mixer, cliquez sur la ligne de mélangeur d'entrée. Le navigateur d'entrée s'ouvre.
6. Choisissez l'entrée MIDI à laquelle votre contrôleur est connecté. Les appareils MIDI reconnus dans l'application macOS Audio MIDI Setup sont disponibles ici. Vous pouvez également lire et enregistrer des notes MIDI à l'aide du clavier de l'ordinateur. Sélectionnez Afficher> Mode clavier MIDI dans les menus, ou appuyez sur Option + Commande + M pour utiliser le clavier de l'ordinateur pour saisir des notes MIDI avec le clavier.
7. Cliquez sur le bouton Activer l'entrée (Maj + T) ou cliquez sur le bouton Activer l'enregistrement (Maj + R) sur la piste ou le canal Focus (vue sur la ligne) ou sur le canal (vue Mixer. L'activation d'entrée d'une piste vous permet de surveiller l'instrument ou la source audio lorsque l'instrument, le plug-in ou l'appareil est déclenché avec la source d'entrée MIDI. L'enregistrement d'une piste vous permet d'enregistrer des données MIDI sur la piste Instrument, lorsque vous cliquez sur Lecture et
   Enregistrez sur le transport ou appuyez sur Commande + Spacebar.



8. Si vous utilisez des plug-ins UAD dans l'enregistrement FX ou des inserts standard sur la piste Instrument, activez le mode ARM pour la latence la plus basse possible.
9. Choisissez d'utiliser MIDI Merge ou MIDI Replace.
10. Cliquez sur Enregistrer et jouer sur le transport ou Commande + Spacebar pour enregistrer MIDI.
11. Cliquez sur Arrêter ou appuyez sur la barre d'espace pour arrêter l'enregistrement.



Vous pouvez enregistrer MIDI à partir d'un instrument MIDI externe, tout en surveillant l'audio à partir de cet appareil ou d'un autre appareil. En envoyant la sortie MIDI d'une piste Instrument à un périphérique matériel MIDI externe, par exemple un synthé ou un module de batterie, vous pouvez surveiller ou enregistrer l'audio de cet appareil sur une entrée audio disponible.

Pour déclencher et enregistrer MIDI et surveiller ou enregistrer l'audio à partir d'un générateur de son MIDI

Avec cette tâche, vous envoyez des données MIDI d'une piste Instrument à un périphérique MIDI externe, et surveillez ou enregistrez la sortie audio de cet appareil sur une piste audio distincte. Utilisez cette tâche pour enregistrer un synthé ou un module audio sur une piste audio, tout en conservant la possibilité de modifier les données de performances MIDI d'origine.

Avant de faire cette tâche, créez une piste audio mono ou stéréo et connectez le synthé ou le module audio à une entrée matérielle Apollo ou une paire d'entrée stéréo.

1. Dans le navigateur Tracks, Timeline ou Mixer, sélectionnez la piste Instrument sur laquelle vous avez enregistré MIDI.
2. Dans le canal Mixer ou le canal Focus de la piste, cliquez sur la ligne de mixage MIDI Out. Le navigateur MIDI Out s'ouvre.
3. Choisissez la sortie MIDI à laquelle vous souhaitez envoyer des données MIDI. Les appareils MIDI reconnus dans l'application macOS Audio MIDI Setup sont disponibles ici, tout comme toutes les pistes Instrument de votre session. Choisissez le périphérique MIDI que vous avez connecté en tant que générateur audio.
4. Sur la piste audio, cliquez sur l'emplacement d'entrée, puis dans le navigateur d'entrée, choisissez l'entrée matérielle Apollo ou la paire d'entrée stéréo à laquelle l'appareil est connecté.
5. Appuyez sur le bouton Activer la saisie (Maj + T) pour surveiller la source audio lorsque l'instrument est déclenché avec la sortie MIDI.
6. Appuyez sur le bouton Enregistrer (Maj + R) sur la piste Instrument pour enregistrer les données MIDI. Appuyez sur le bouton Enregistrer (Maj + R) sur la piste audio pour activer l'enregistrement audio.
7. Si vous utilisez des plug-ins UAD dans l'enregistrement FX ou des inserts standard sur la piste Instrument, activez le mode ARM pour la latence la plus basse possible.
8. Sélectionnez la plage que vous souhaitez enregistrer ou placez la tête de lecture là où vous souhaitez commencer l'enregistrement.
9. Appuyez sur Enregistrer puis sur Lire (Commande + Barre d'espace.

L'audio généré par le synthé ou le module audio est enregistré sur la piste audio et les données source MIDI sont enregistrées sur la piste Instrument.

Remarque: Si le contrôleur MIDI externe est le même appareil que le générateur de son MIDI (s'il s'agit d'un contrôleur de clavier MIDI avec des sons intégrés), assurez-vous de désactiver le paramètre "MIDI Local Control" du clavier MIDI pour empêcher les notes MIDI doublées.

Jouer une piste aux instruments

Pour lire une piste Instrument

- Placez le playhead ou faites une sélection, appuyez sur Play sur le transport ou appuyez sur la barre d'espace.
- Les notes MIDI, les changements de programme et les contrôleurs continus (CC) sont lus à partir de la tête de jeu, même si la tête de lecture commence après les événements MIDI. Comme l'automatisation audio et de piste, les valeurs de données MIDI à la position de lecture actuelle sont lues correctement. Ce type de lecture MIDI est appelé MIDI Chase, Note Chasing ou MIDI Note Chasing.

Surdoublage et boucle sur une piste aux instruments

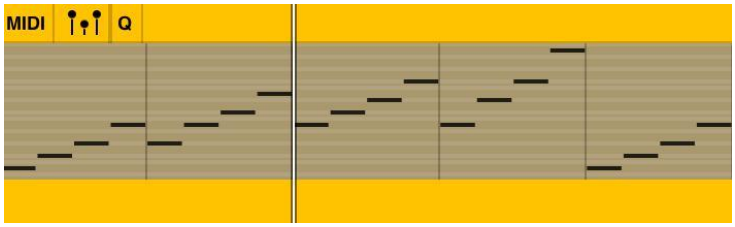
Vous pouvez doubler directement sur un clip MIDI, en commençant partout où vous placez la tête de lecture ou dans une plage que vous sélectionnez. Vous avez également la possibilité de boucler l'enregistrement, ce qui crée des versions distinctes (qui sont étiquetées comme prises lors de l'enregistrement en boucle) pour chaque passe d'enregistrement en boucle complète.

Avant d'enregistrer, décidez si vous souhaitez utiliser MIDI Merge ou MIDI Replace.

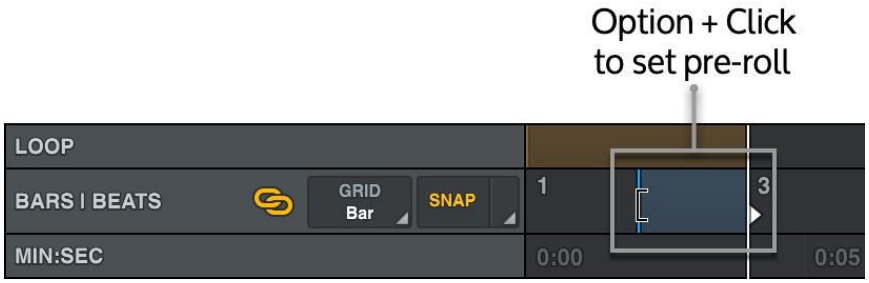
- Avec MIDI Merge (sélectionner Transport> MIDI Merge), les notes MIDI que vous jouez sont combinées avec les notes existantes sur lesquelles vous enregistrez. MIDI Merge est utile, par exemple, si vous souhaitez construire une piste comme une partie de batterie en jouant dans des tambours séparés lors de passes d'enregistrement successives.
- Avec MIDI Replace (désélectionner Transport> MIDI Merge), les notes MIDI que vous jouez remplacent celles de la sélection sur laquelle vous enregistrez. MIDI Replace est utile lorsque vous souhaitez corriger une pièce ou jouer une pièce différemment, sans conserver la partie précédente.

Pour enregistrer sur MIDI existant sans sélection

1. Cliquez dans la piste ou dans une règle au-dessus des pistes pour placer la tête de lecture là où vous souhaitez commencer l'enregistrement.



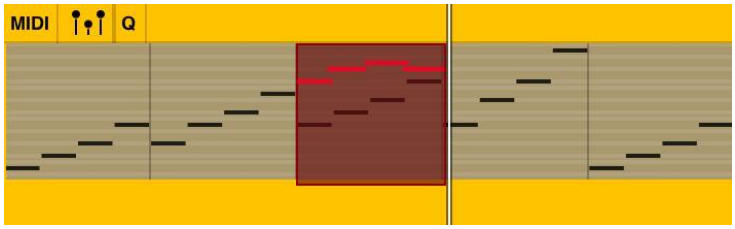
1. Pour utiliser Pre-roll (écoutez la piste existante pendant une période de temps spécifiée avant de commencer l'enregistrement), Option + cliquez à gauche de la tête de lecture sur la règle Bars et Beats.



1. Enregistrez la piste MIDI.

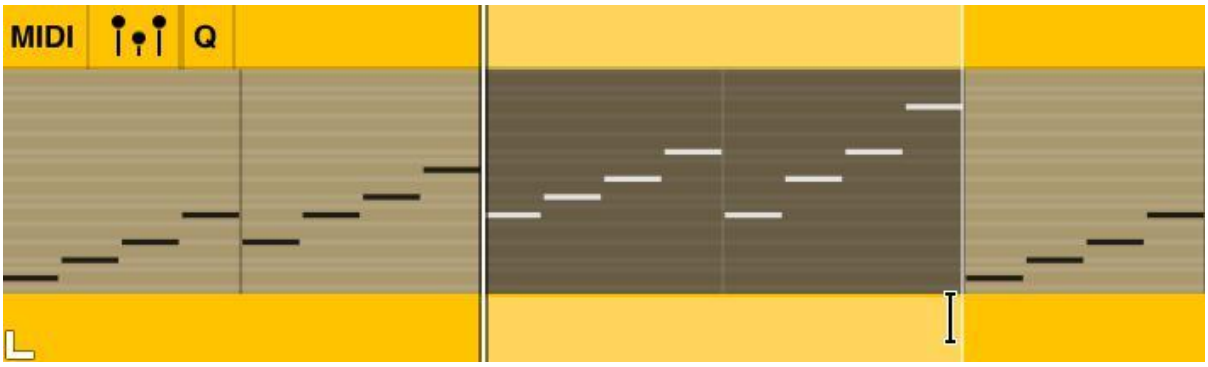
1. Appuyez sur Record puis sur Play (Command + Spacebar) et commencez à jouer. MIDI enregistre depuis la tête de jeu. Si vous définissez un montant pré-roll, le système lit la section pré-roll avant le début de l'enregistrement.

1. Cliquez sur Arrêter ou appuyez sur la barre d'espace pour arrêter l'enregistrement.

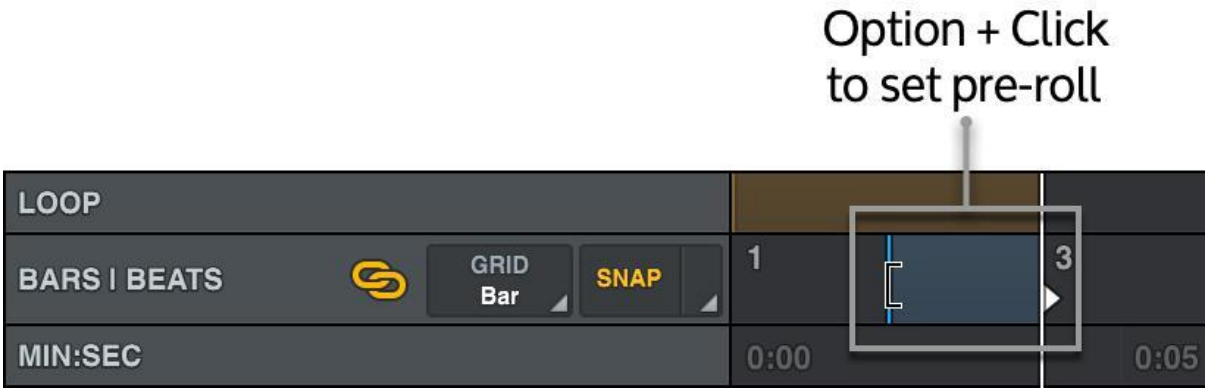


Pour enregistrer sur une sélection MIDI

1. En survolant le curseur sur la bordure inférieure de couleur unie du clip audio, cliquez et faites glisser pour faire une sélection. La sélection s'enclenche dans la grille, si Snap est activé.

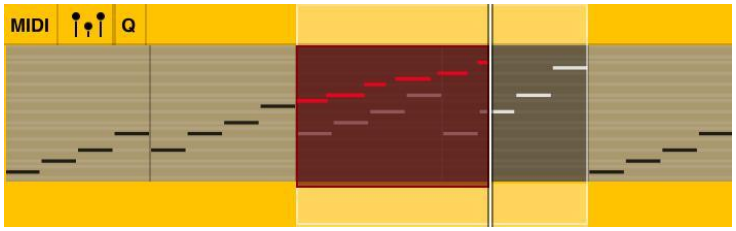


2. Pour utiliser Pre-roll (écoutez la piste existante pendant une période de temps spécifiée avant de commencer l'enregistrement) Option + Cliquez à gauche de la tête de lecture sur la règle Bars et Beats. Pour définir le post-roll, Option + Cliquez à droite de la sélection sur la règle Bars et Battements.



3. Enregistrez la piste.
4. Appuyez sur Enregistrer puis sur Lire (Commande + Spacebar) et jouez votre contrôleur MIDI ou le clavier de l'ordinateur. MIDI enregistre depuis le début de la sélection et cesse l'enregistrement à la fin de la sélection. Si vous définissez un

montant pré-roll, le système lit la sélection pré-roll avant le début de l'enregistrement. Si vous définissez un montant post-roll, le système lit la sélection post-roll une fois l'enregistrement terminé.



Le MIDI que vous enregistrez est fusionné avec le MIDI existant ou le remplace, selon que MIDI Merge est activé.

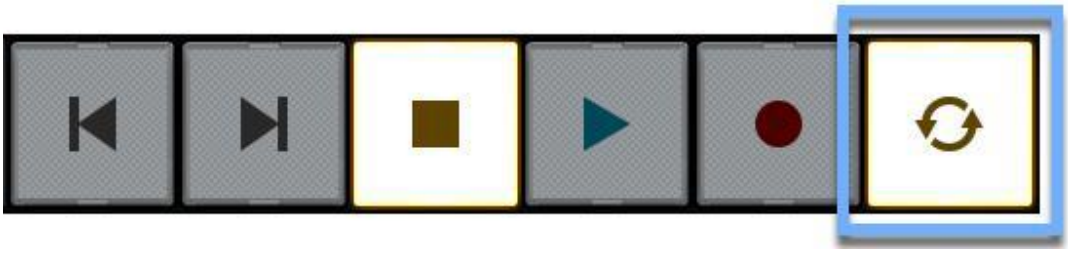
Enregistrement en boucle MIDI

Lorsque vous enregistrez en boucle, vous remplacez une section d'une piste que vous sélectionnez par une ou plusieurs prises enregistrées, ou vous enregistrez plusieurs passes fusionnées. Lorsque LUNA atteint la fin de la sélection, le transport revient au début de la sélection et enregistre à nouveau. Chaque carte d'enregistrement complète est enregistrée en tant que prise. Pour afficher les prises enregistrées, cliquez sur le bouton Versions en haut de la zone Pistes.

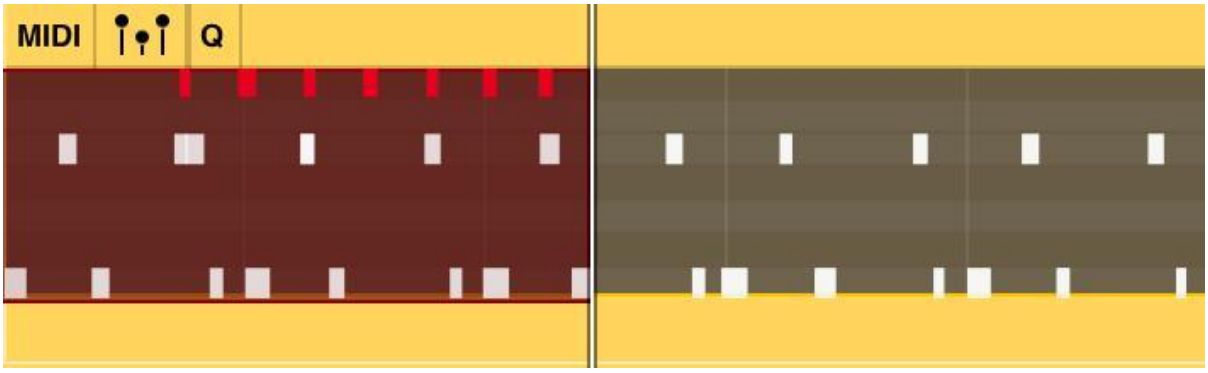
Sur une piste MIDI, les prises sont distinctes des versions de piste. Par conséquent, vous pouvez basculer entre les prises d'un clip et la version de piste sélectionnée et tout autre clip qui lui est associé.

Pour boucler l'enregistrement (avec MIDI Merge

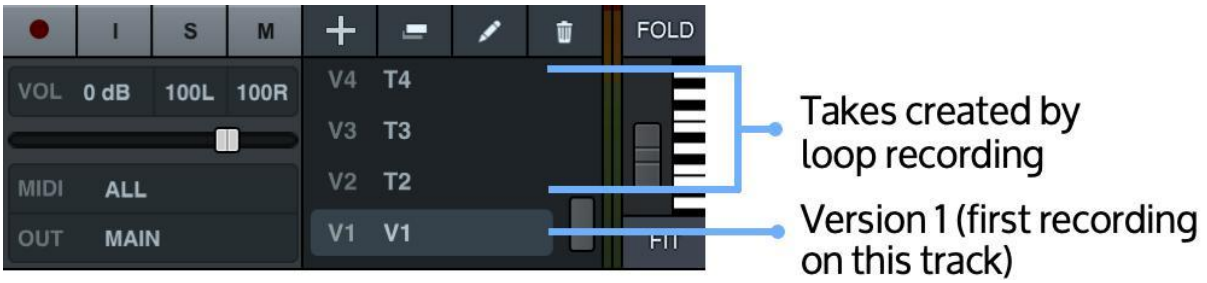
1. Sélectionnez Transport> Fusion MIDI.
2. Faites une sélection MIDI et cliquez sur le bouton Loop Play / Record.



3. Enregistrez votre source. Au fur et à mesure que la boucle joue, vous pouvez enregistrer des notes supplémentaires à chaque passage.

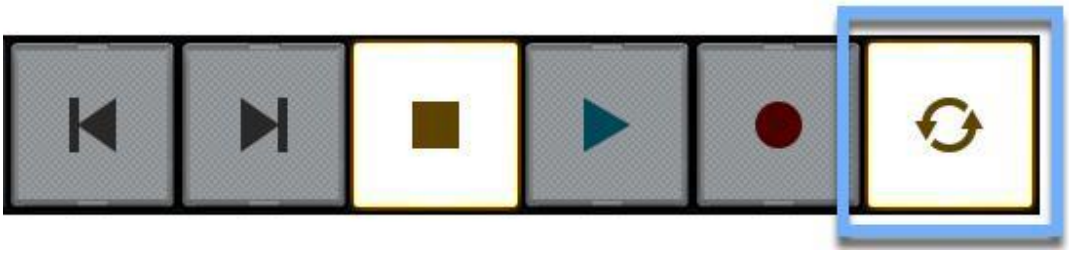


4. Pour basculer entre les versions ou les prises, cliquez sur la version ou Prendre.

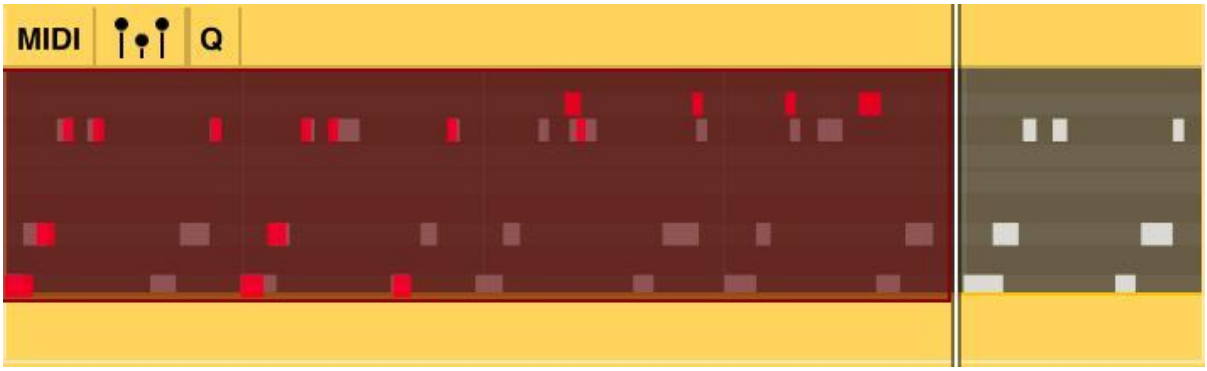


Pour boucler l'enregistrement (avec MIDI Replace

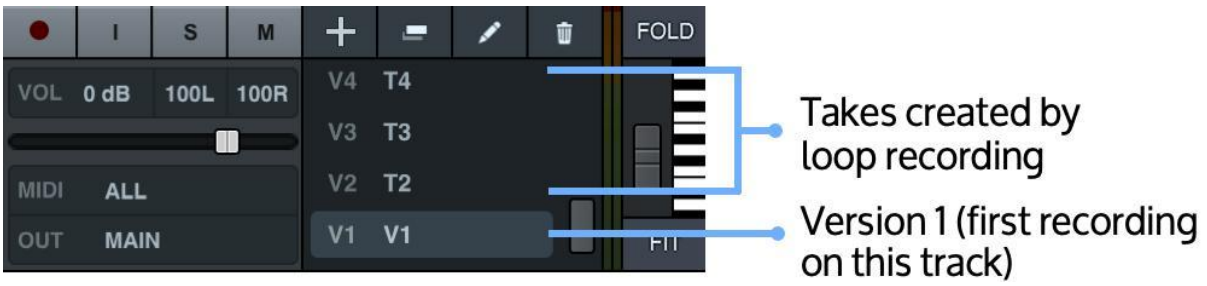
1. Désélectionner le transport> Fusion MIDI.
2. Faites une sélection MIDI et cliquez sur le bouton Loop Play / Record.



3. Enregistrez votre source. Lorsque la boucle est en cours de lecture, vous remplacez l'enregistrement précédent par chaque passage.



4. Pour basculer entre les versions et les prises, cliquez sur la version ou à prendre.



Travailler avec MIDI sur les pistes d'instruments

Modification du MIDI

MIDI a des fonctions d'édition spéciales car vous pouvez travailler avec MIDI à la fois comme clips et comme notes individuelles. Les clips peuvent être modifiés, copiés et déplacés en tant qu'objets individuels contenant des groupes de notes. Dans la vue Notes, il existe des fonctionnalités supplémentaires de sélection et d'édition au niveau des notes.

Travailler avec des clips sur une piste MIDI

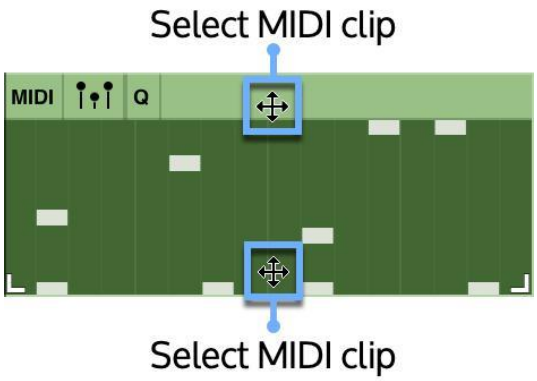
Les deux principales vues d'édition sur une piste MIDI (Instrument) sont Clips et Notes.

Remarque: Pour les fonctions d'édition de clips (sauf pour effectuer des sélections), la vue Clips et notes se comporte de la même manière, la vue Notes est donc utilisée pour certains exemples dans cette section.

Sélection de MIDI dans la vue Clips

Pour sélectionner un clip, cliquez près du haut ou du bas vertical du clip.

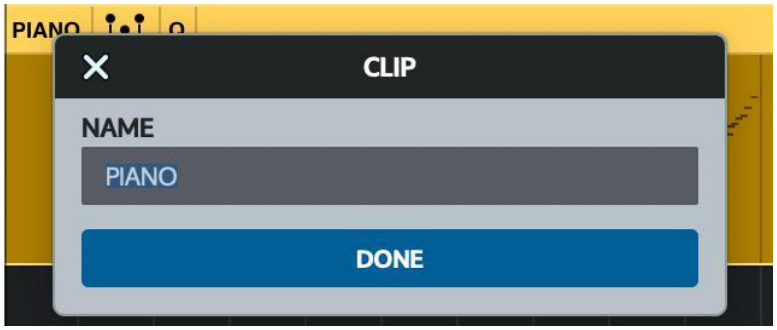
Remarque: Dans la vue Notes, vous ne pouvez sélectionner qu'un clip MIDI en haut du clip.



Pour sélectionner une plage dans un clip MIDI, passez votre souris au-dessus du milieu vertical du clip. Le curseur de sélection apparaît. Cliquez et faites glisser vers la gauche ou la droite pour faire une sélection.

Renommer un clip MIDI

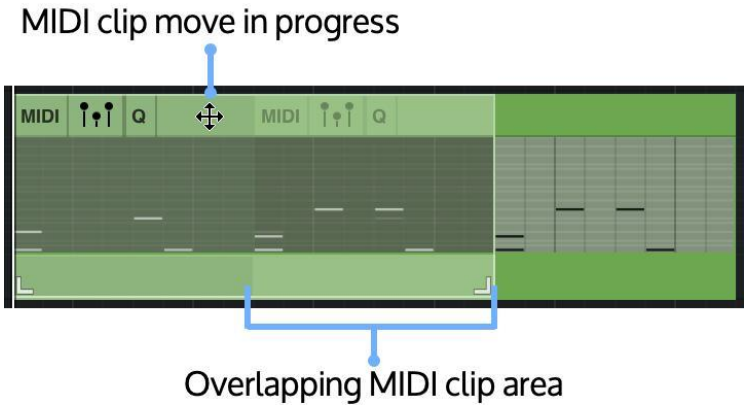
Double-cliquez dans la barre supérieure d'un clip MIDI n'importe où, sauf sur la vue CC ou sur le bouton Quantize pour renommer le clip MIDI. Un popover s'ouvre. Tapez le nouveau nom du clip, puis cliquez sur Terminé.



Déplacement des clips MIDI

Pour déplacer un clip, survolez en haut du clip. L'outil de déplacement apparaît. Cliquez et faites glisser le clip vers un nouvel emplacement. Vous pouvez faire glisser un clip sur la même piste ou sur une autre piste, si c'est le même type (audio ou MIDI. Si Snap est activé, le clip déplacé s'enclenche dans la grille. Pour vous déplacer sans accéder à la grille, appuyez sur la touche Commande pendant que vous faites glisser.

Lorsque vous déplacez un clip MIDI, il peut chevaucher un clip existant. Vous pouvez voir la zone qui se chevauchent lorsque vous faites glisser le clip. La zone MIDI qui se chevauchent est jouée, contrairement à toutes les notes sous-jacentes. Si vous déplacez à nouveau le clip plus tard, tous les clips sous-jacents existants sont révélés.

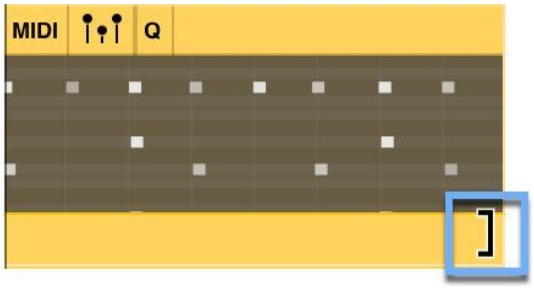


Coupe des clips MIDI

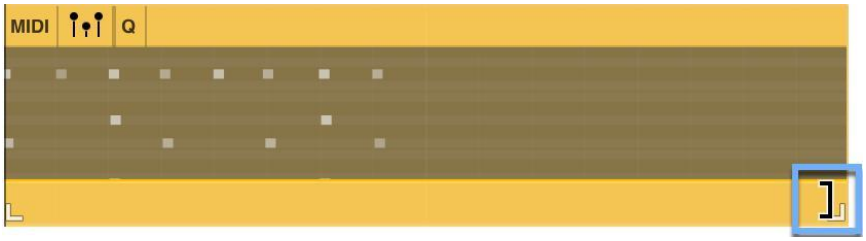
Coupez un clip MIDI pour le rendre plus petit ou pour étendre le clip MIDI. Ceci est utile car si vous souhaitez ajouter plus de notes MIDI avant ou après un passage existant, vous devez étendre le clip MIDI pour contenir ces données. Alternativement, vous pouvez raccourcir un clip MIDI pour masquer des notes au début ou à la fin d'un clip. Ces notes sont toujours disponibles si vous découpez plus tard le clip MIDI pour les afficher.

Pour couper un clip MIDI

- Passez près du bas au début ou à la fin d'un clip MIDI. L'outil de modification de trim apparaît.
- Cliquez et faites glisser pour raccourcir ou allonger le clip MIDI.



Clip MIDI montrant l'outil de modification de trim



Clip MIDI étendu avec l'outil de modification de trim

Redimensionner la piste MIDI

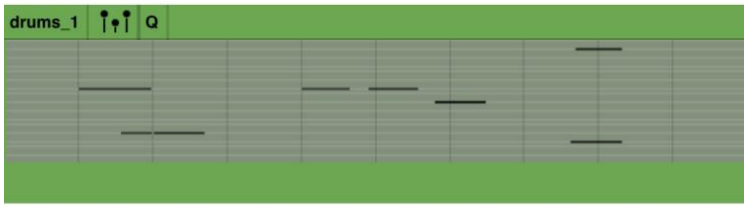
Avant d'ajouter et de modifier des notes MIDI, ou de couper, copier ou coller des données MIDI, vous souhaiterez probablement redimensionner la piste MIDI.
Il existe plusieurs façons de procéder.

- En haut de l'espace de travail Modifier, cliquez sur l'icône Pistes et choisissez une nouvelle taille de hauteur de piste. Cela redimensionne toutes les pistes à la nouvelle taille.

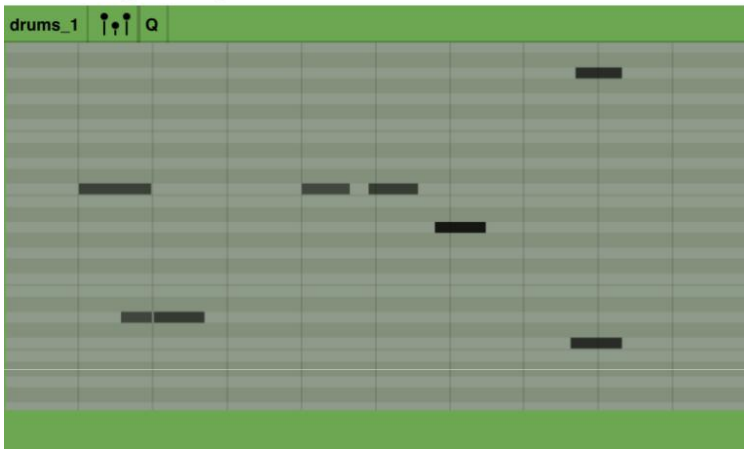
Track height: Small



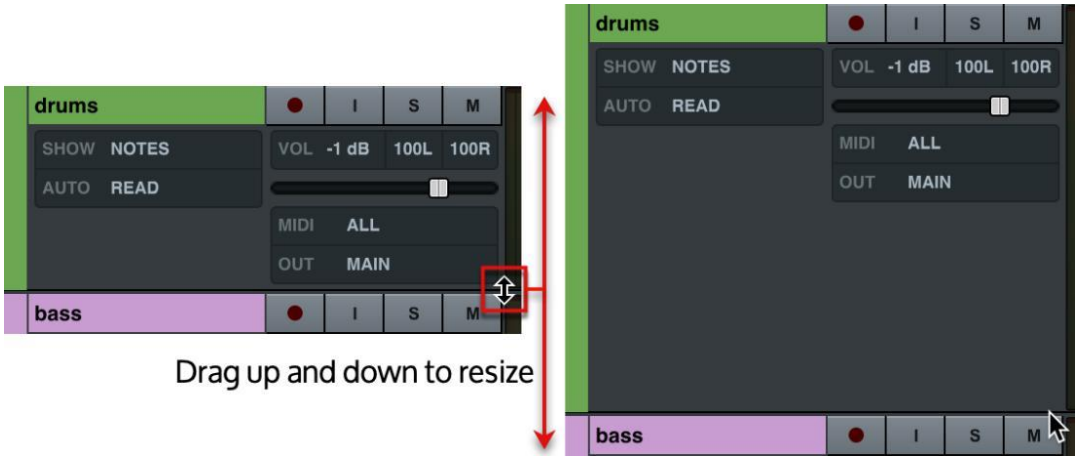
Track height: Medium (Default)



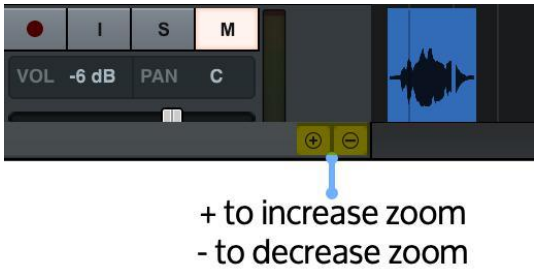
Track height: Large



- Faites glisser vers le haut ou vers le bas depuis le bord inférieur de la zone des commandes de piste pour redimensionner la piste. Cela redimensionne une seule piste.



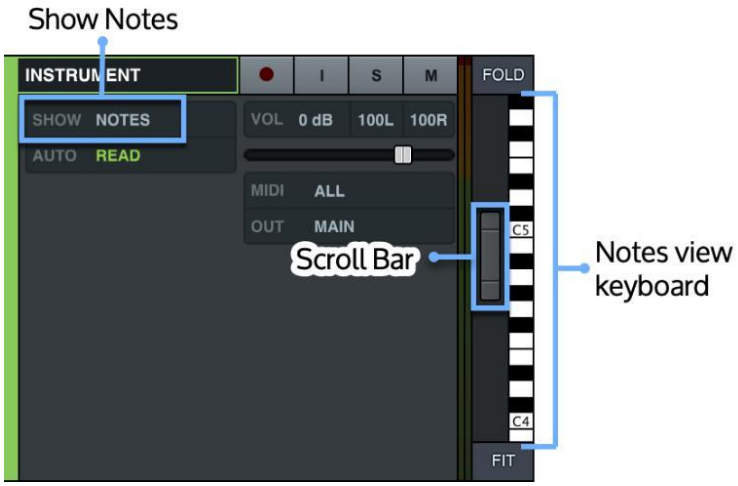
- Pour étendre la piste à l'espace d'édition complet disponible, appuyez sur la touche E.
- Pour redimensionner la piste horizontalement, cliquez sur les boutons plus et moins en bas de l'espace de travail Modifier (ou utilisez les raccourcis clavier Commande + [pour effectuer un zoom arrière et Commande +] pour effectuer un zoom avant. Avec un moulin à souris ou un trackpad, vous pouvez maintenir la touche Option et faire défiler pour zoomer horizontalement.



Affichage des notes MIDI

Vous pouvez redimensionner verticalement les notes MIDI sur une piste Instrument pour les rendre plus faciles à modifier et à travailler.

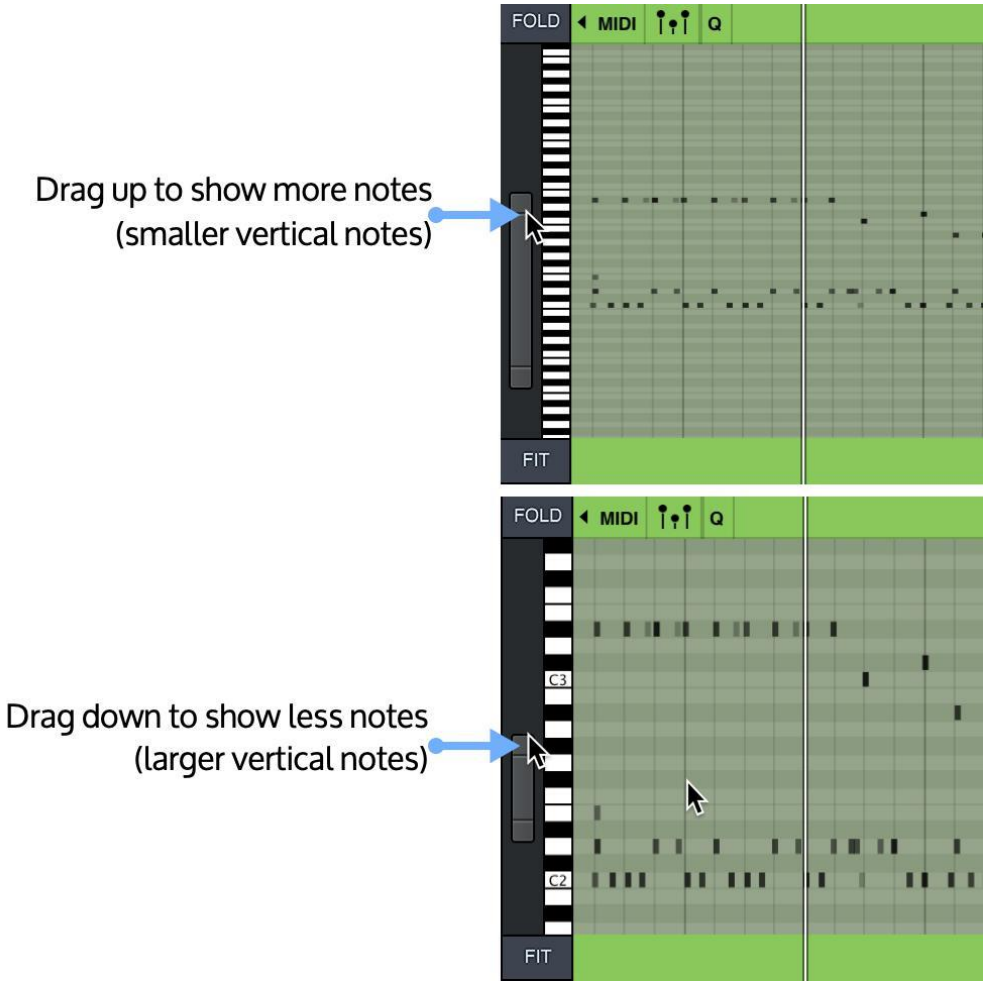
Pour ce faire, définissez la piste Instrument sur la vue Notes MIDI. Sur la piste Instrument, cliquez où il est écrit Afficher et dans le navigateur Afficher, choisissez Notes. La zone Afficher sur la piste Instrument indique que vous êtes dans la vue Notes et que le clavier et le rouleau de piano apparaissent à droite des commandes de piste.

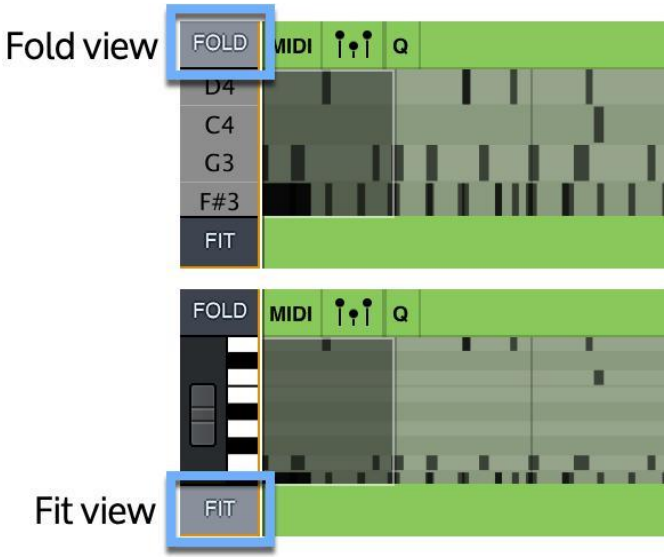


À gauche de la piste MIDI se trouve une barre de défilement. Vous pouvez utiliser la barre de défilement pour monter et descendre dans le rouleau de piano et pour redimensionner verticalement les notes du rouleau de piano.

Pour redimensionner les notes MIDI sur le rouleau de piano

- Cliquez et faites glisser vers le haut ou vers le bas en haut de la barre de défilement.
- Faites glisser pour faire des notes plus petites verticalement.
- Faites-vous glisser pour agrandir les notes verticalement.
- Cliquez sur Plier en haut du clavier d'affichage des notes pour afficher uniquement les notes utilisées sur le clip, avec les noms des notes.
- Cliquez sur Fit en bas du clavier Note View pour adapter la plage de notes sur le rouleau de piano à la hauteur de la piste.

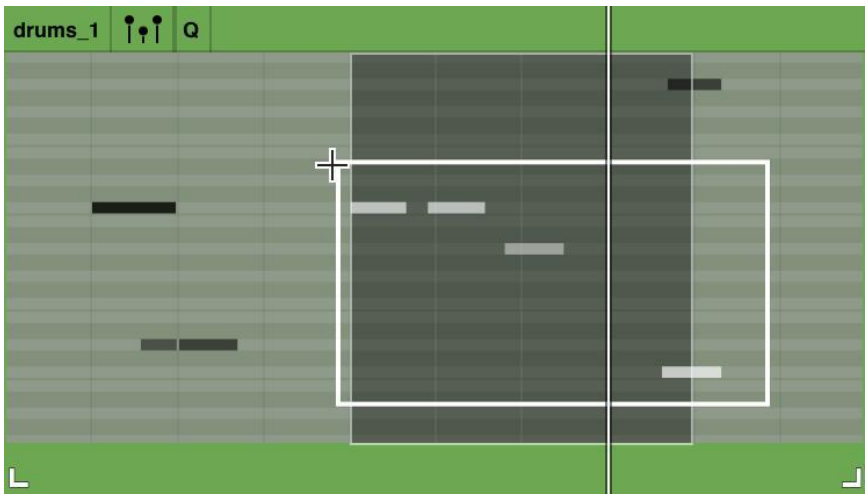

Drag up to show more notes
(smaller vertical notes)
FOLD
MIDI
Q
FIT
Drag down to show less notes
(larger vertical notes)
FOLD
MIDI
Q
C3
C2
FIT



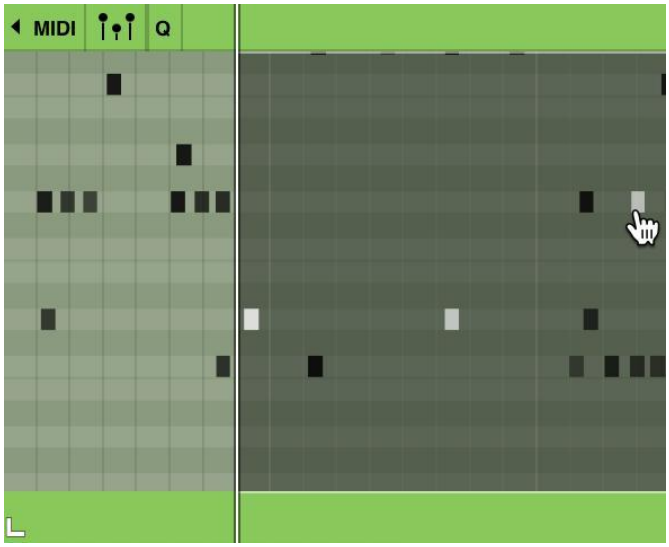
Sélection des notes MIDI

Il existe plusieurs façons de sélectionner plusieurs notes MIDI

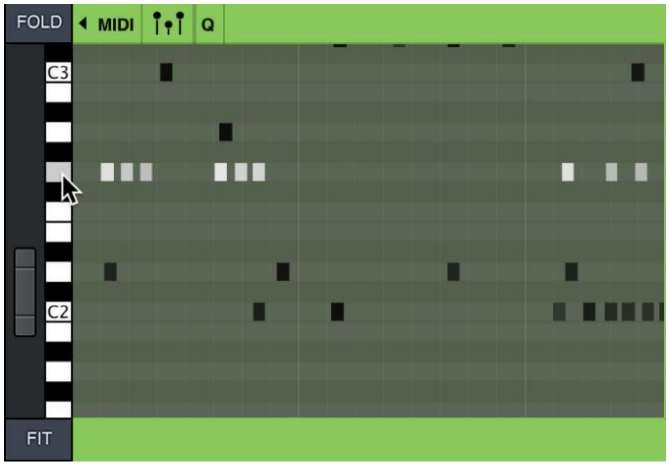
- Cliquez et faites glisser un rectangle de sélection autour des notes (bande de caoutchouc.
- Maj + Cliquez sur plusieurs notes. Vous pouvez sélectionner des notes contiguës ou non contiguës.
- Cliquez sur une note sur le clavier d'affichage des notes sur le bord gauche de la piste pour sélectionner toutes les instances de cette note. Cela sélectionne toutes les notes sur la piste, pas seulement dans un clip.
- Maj + Cliquez sur différentes notes du clavier d'affichage des notes sur le bord gauche de la piste pour sélectionner toutes les instances de plusieurs notes.



Sélectionnez avec un rectangle de sélection



Maj-cliquez pour sélectionner plusieurs notes contiguës ou non contiguës

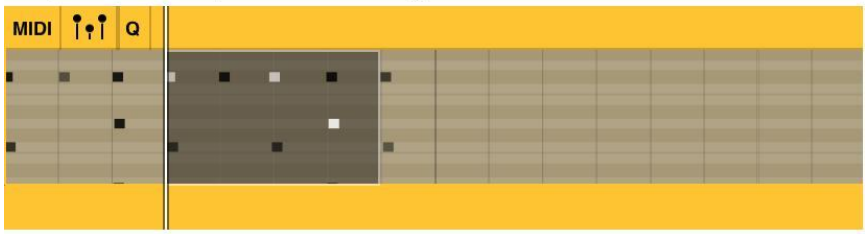


Sélectionnez dans le clavier de la vue Notes

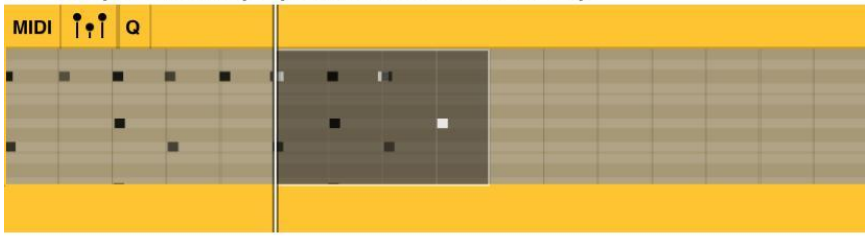
Coupe, copie et collage de notes MIDI

Le découpage, la copie et le collage MIDI fonctionnent différemment de l'édition audio, car vous pouvez sélectionner des notes MIDI non contiguës et l'opération de collage respecte la structure des données coupées ou copiées. Si vous collez un clip, les notes MIDI sont collées sur la timeline à l'extérieur d'un clip MIDI, un clip MIDI est créé. Les notes MIDI sont sélectionnées, coupées, copiées et collées avec les mêmes relations et durées que la sélection. Les sélections MIDI sont conformes à la grille si Snap est activé.

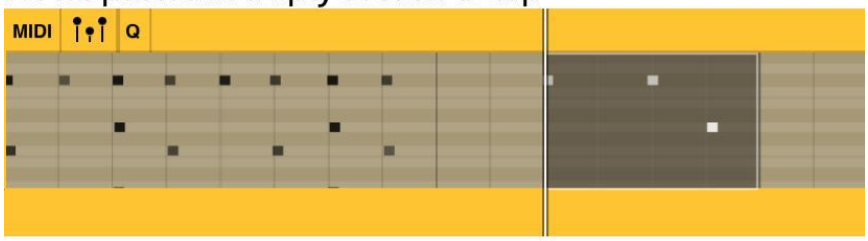
Clip with multiple non-contiguous notes selected



Notes pasted in populated section of clip



Notes pasted in empty section of clip



Notes pasted on Timeline (creates new clip)



Pour couper et coller des notes MIDI

1. Sélectionnez les notes MIDI à couper. Vous pouvez sélectionner une plage avec l'outil Sélectionner la modification, dessiner une sélection avec le rectangle de sélection, sélectionner des notes contiguës ou non contiguës en cliquant sur la touche Maj des notes individuelles ou sélectionner des notes spécifiques dans le clavier Affichage des notes.
2. Appuyez sur Commande + X ou X (si le mode clavier MIDI n'est pas activé) pour couper des notes. Les notes MIDI sont supprimées du clip et copiées dans le presse-papiers.
3. Placez la tête de lecture à un emplacement dans la timeline ou dans un autre clip MIDI et collez les notes MIDI avec
   Commande + V ou V (si le mode clavier MIDI n'est pas activé.

Pour copier et coller des notes MIDI

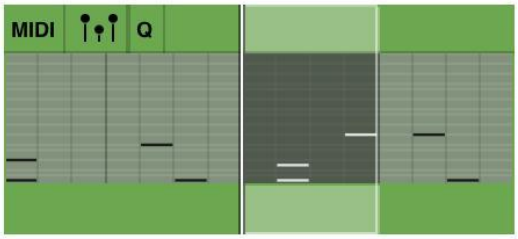
1. Sélectionnez les notes MIDI à copier. Vous pouvez sélectionner une plage avec l'outil Sélectionner la modification, dessiner une sélection avec le rectangle de sélection, sélectionner des notes contiguës ou non contiguës en cliquant sur la touche Maj des notes individuelles ou sélectionner des notes spécifiques dans le clavier Affichage des notes.
2. Appuyez sur Commande + C ou C (si le mode clavier MIDI n'est pas activé) pour copier des notes. Les notes MIDI sont copiées dans le presse-papiers.
3. Placez la tête de lecture à un emplacement dans la timeline ou dans un autre clip MIDI et collez les notes MIDI avec Commande + V ou V (si le mode clavier MIDI n'est pas activé

Clips MIDI à édition décalée

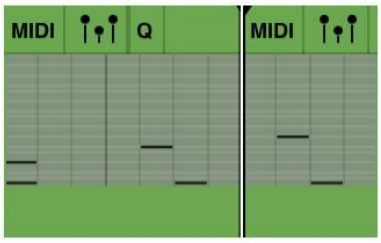
Le flux de travail de décalage vous permet de modifier MIDI et de maintenir votre arrangement circulant autour de vos modifications. Par exemple, vous pouvez couper ou coller MIDI et demander aux clips MIDI sur une ou plusieurs pistes de reculer ou d'avancer dans le temps pour s'adapter au copier-coller.

Remarque: Le flux de travail d'édition de décalage ne fonctionne qu'avec une sélection de temps sur un clip (par exemple, un clip entier ou une sélection effectuée avec l'outil d'édition de sélection. Vous ne pouvez pas modifier Shift avec des notes uniques, des sélections rectangulaires, des notes non contiguës ou des sélections de notes faites avec le clavier Notes View.

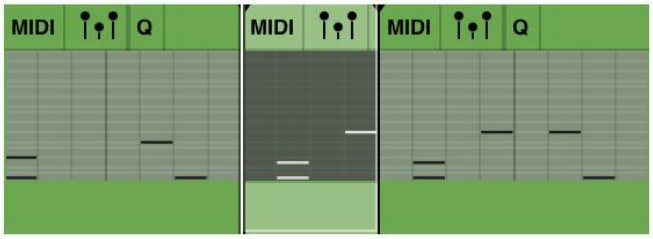
One bar selected



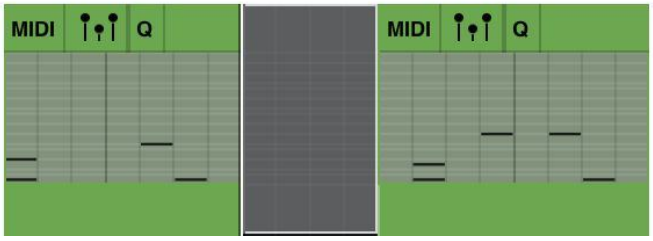
Shift+X cuts bar and shifts audio to fill space



Shift+V pastes bar and shifts audio to fit



Shift+I inserts one bar of space and shifts audio to fit



Maj + X

Utilisez Maj + X pour couper la sélection dans le presse-papiers et déplacez toutes les données MIDI suivantes pour remplir l'espace qui est supprimé. Vous pouvez le faire sur une seule piste, plusieurs pistes sélectionnées ou toutes les pistes.

Maj + V

Utilisez Maj + V pour coller une sélection et déplacez toutes les données MIDI suivantes pour tenir compte des données collées. Vous pouvez le faire sur une seule piste, plusieurs pistes sélectionnées ou toutes les pistes.

Maj + D

Utilisez Maj + D pour dupliquer (copier et coller) la sélection et déplacez toutes les données MIDI suivantes pour remplir l'espace qui est supprimé. Vous pouvez le faire sur une seule piste, plusieurs pistes sélectionnées ou toutes les pistes.

Maj + I

Utilisez Maj + I pour insérer de l'espace et déplacez les données MIDI après votre sélection de la durée de la sélection. Vous pouvez le faire sur une seule piste, plusieurs pistes sélectionnées ou toutes les pistes.

Maj + Suppr

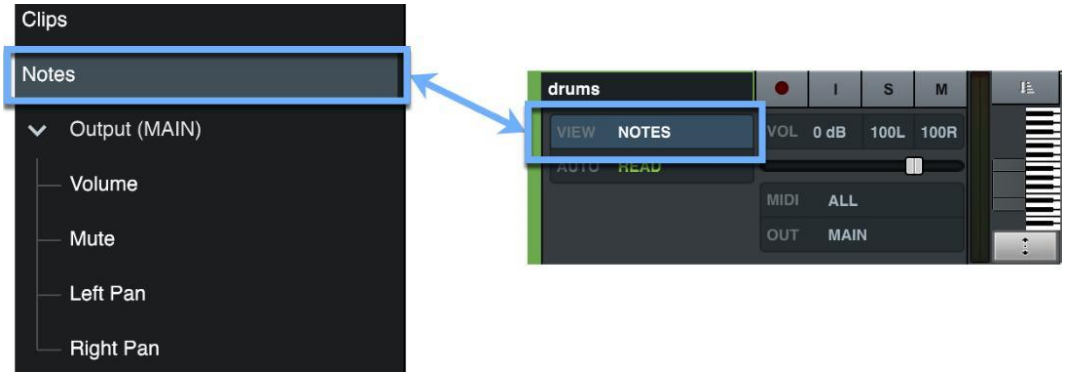
Maj + Suppr supprime la sélection et déplace toutes les données MIDI suivantes pour remplir l'espace supprimé.

Modification du MIDI avec l'outil de modification

Vous pouvez enregistrer MIDI à partir d'un contrôleur MIDI sur une piste Instrument, et vous pouvez ajouter ou modifier manuellement des notes MIDI et des valeurs de contrôleur avec MIDI sur une piste Instrument, à l'aide de l'outil Modification. Définissez les paramètres de grille pour spécifier la longueur de note par défaut. Lorsque vous ajoutez une note MIDI, la longueur de note par défaut est le paramètre Grid. Remarques que vous ajoutez snap à la grille si Snap est activé.

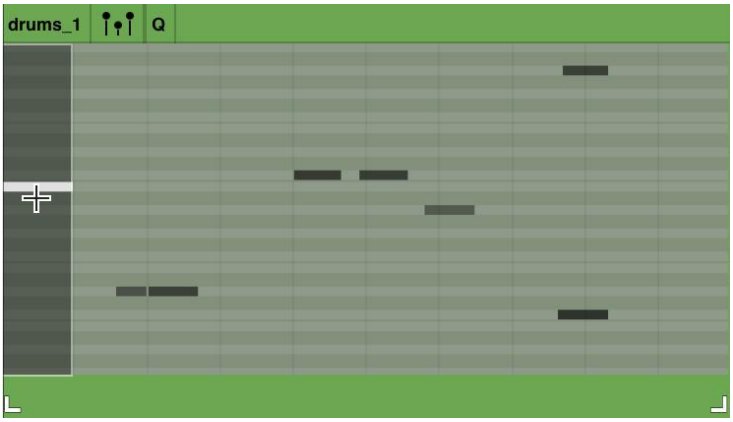
Ajout et modification de notes MIDI sur une piste Instrument

Pour travailler avec des notes dans un clip MIDI ou sur une piste Instrument, cliquez sur Afficher sur la piste et choisissez Notes dans le navigateur pour définir la piste dans la vue Notes MIDI.

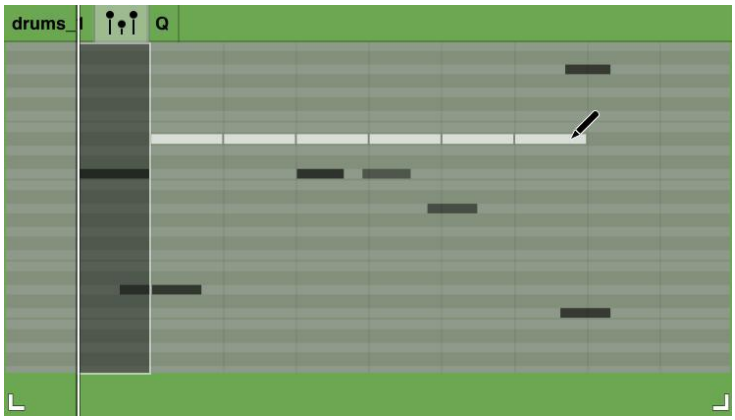


Pour ajouter une note MIDI à une piste Instrument

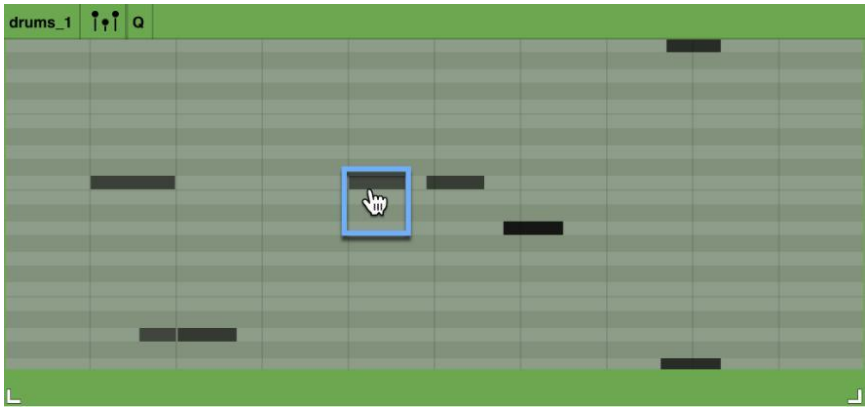
- Passez un emplacement de note. L'outil de modification de note MIDI apparaît. Double-cliquez sur l'emplacement où vous souhaitez ajouter la note. La note est ajoutée.



- Pour ajouter plusieurs notes, appuyez sur Contrôle et cliquez et faites glisser de gauche à droite sur la piste. L'outil de modification de crayon MIDI apparaît et trace des notes sur la piste. Des notes MIDI de la durée déterminée par la taille de la grille sont ajoutées, sur la note où vous relâchez le clic.



- Pour supprimer une note MIDI, survolez la note. L'outil de modification manuelle MIDI apparaît. Double-cliquez sur la note pour la supprimer.

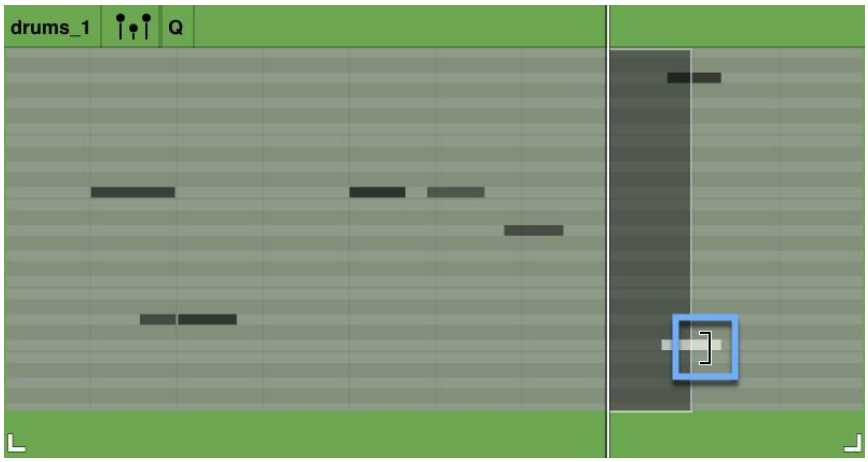


Pour déplacer une note MIDI

- Survolez la note. L'outil de modification manuelle MIDI apparaît. Cliquez sur la note et faites-la glisser vers le haut ou vers le bas pour modifier la note MIDI, et à gauche ou à droite pour modifier l'emplacement de l'heure. Lorsque vous déplacez la note de haut en bas, les différentes notes sont déclenchées sur le plug-in Instrument. Les notes MIDI s'enclencheront sur la grille si Snap est activé.

Pour couper une note MIDI

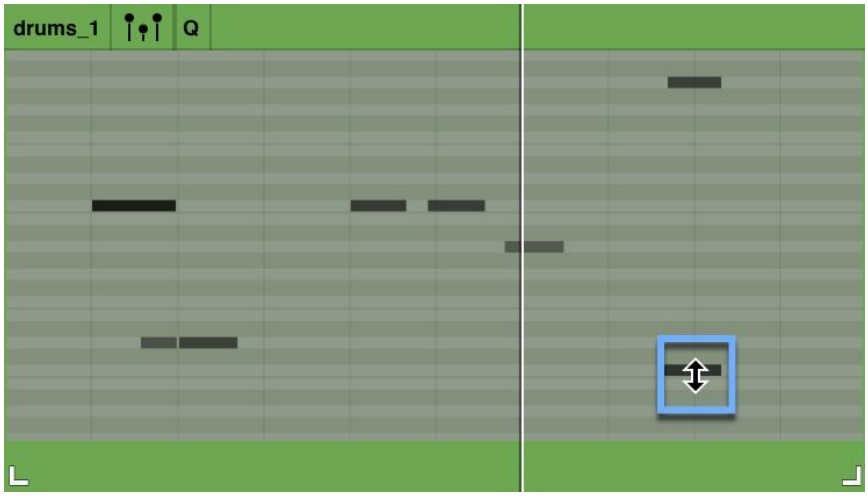
- Passez près du bord d'une note MIDI. L'outil de modification de trim MIDI apparaît. Cliquez sur le bord gauche ou droit de la note et faites glisser pour couper la note. Les bords des notes MIDI s'enclencheront sur la grille si Snap est activé. Ignorer le
  Grille lors de la coupe, appuyez sur Commande après avoir commencé à couper.



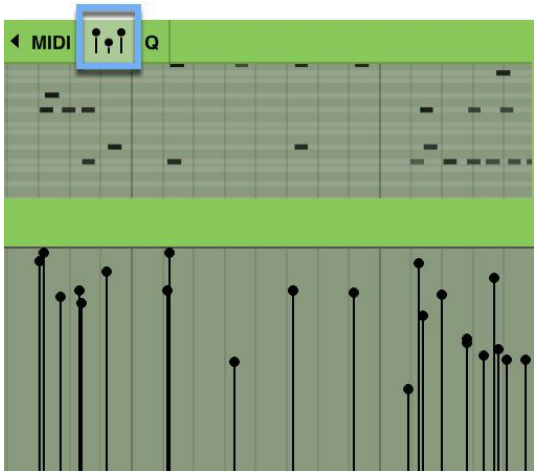
Pour modifier la vitesse d'une note MIDI, procédez comme suit

- Appuyez sur Commandez et survolez une note. L'outil de modification de vitesse MIDI apparaît. Commande + Cliquez sur la note et faites glisser vers le haut ou vers le bas pour augmenter ou diminuer la vitesse de la note. La relative transparence de la note

indique la vitesse. Les notes deviennent moins opaques et plus transparentes à mesure que la vitesse diminue, et plus opaques et moins transparentes à mesure que la vitesse augmente.



- Affichez les curseurs MIDI CC (définis dans Velocity par défaut), puis cliquez et faites glisser sur une tige de vitesse pour modifier la vitesse d'une note. Vous pouvez cliquer sur la note pour mettre en évidence la tige de vitesse de la note. Si vous sélectionnez plusieurs notes
  Option + Cliquez et faites glisser pour modifier plusieurs tiges de vitesse. Maj-cliquez pour sélectionner plusieurs tiges de vitesse.

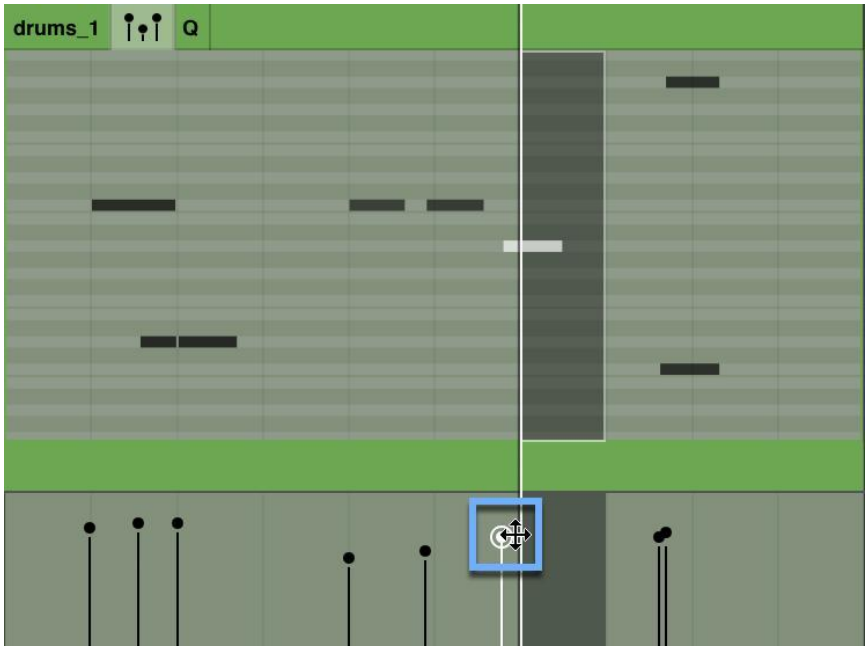


Pour montrer la piste MIDI CC pour une piste Instrument

- Cliquez sur l'icône MIDI CC en haut de la piste, à côté du nom de la piste.

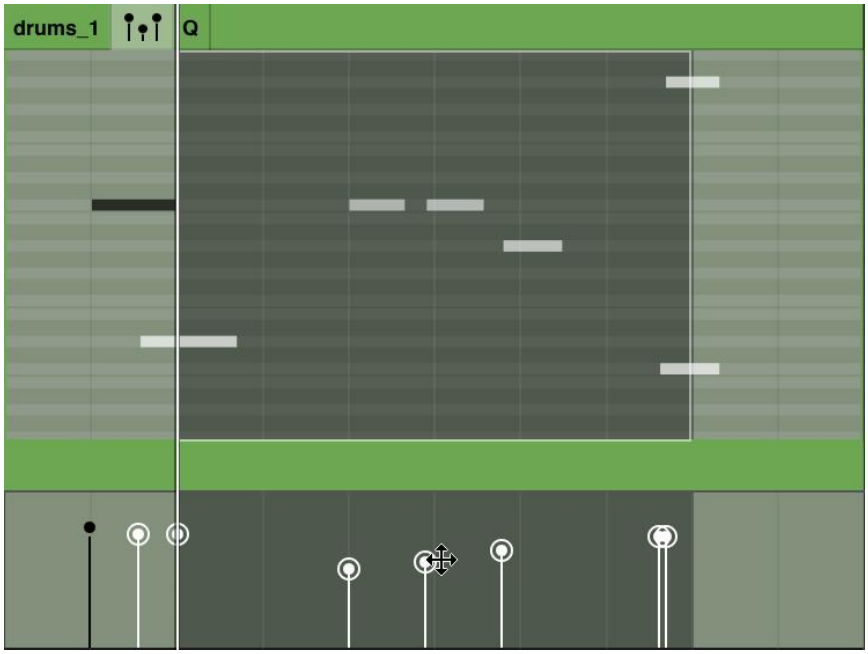
Pour modifier la vitesse d'une note MIDI sur la piste de vitesse

- Cliquez sur la tige de vitesse et faites-la glisser vers le haut ou vers le bas.



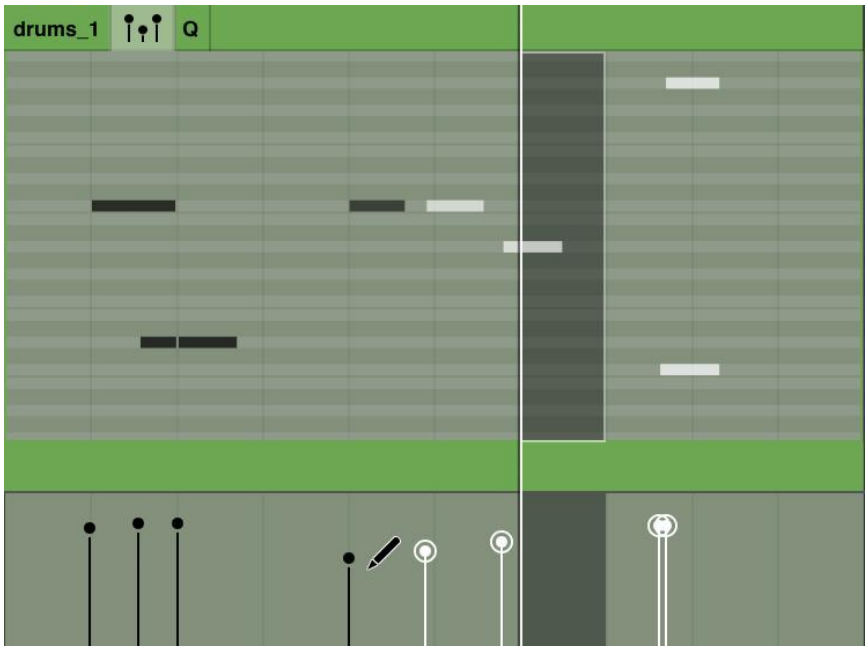
Pour modifier la vitesse de plusieurs notes MIDI

1. Sélectionnez plusieurs notes dans la chronologie ou sélectionnez plusieurs tiges de vitesse sur la piste de vitesse. Maj-cliquez pour sélectionner plusieurs tiges de vitesse non contiguës.
2. Option + Cliquez sur une tige de vitesse de note et faites glisser vers le haut ou vers le bas. Toutes les vitesses de note sélectionnées sont ajustées les unes par rapport aux autres.



Pour dessiner des vitesses de note MIDI

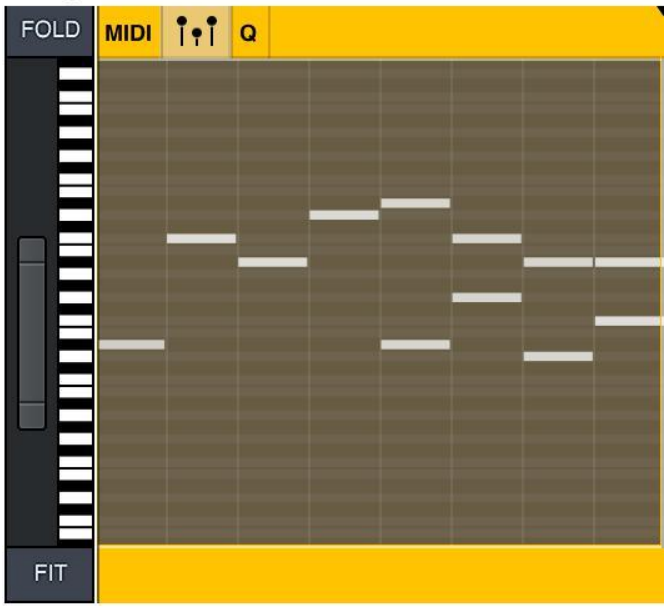
1. Appuyez sur Contrôle sur la piste de vitesse. Le curseur se transforme en crayon.
2. Tracez des vitesses sur la piste de vitesse. Notez que si vous avez fait une sélection, vous ne pouvez dessiner des vitesses que sur les notes sélectionnées.



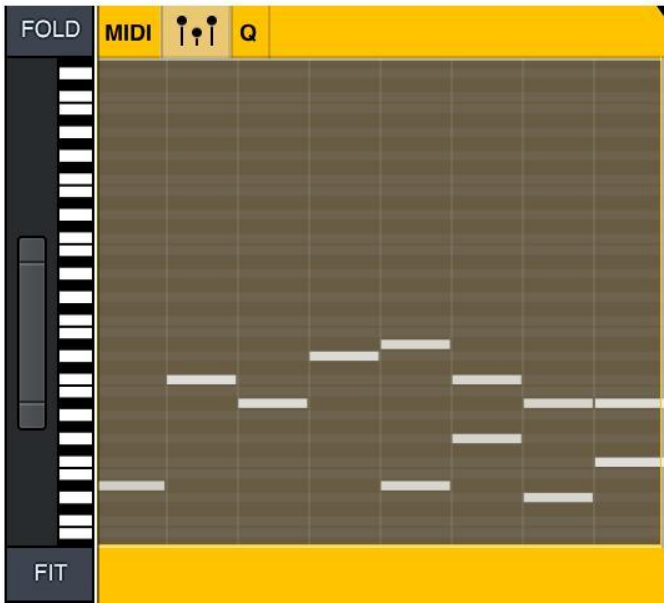
Transposition des notes MIDI

- Pour transposer une ou plusieurs notes MIDI sélectionnées sur un demi-ton, appuyez sur.
- Pour transposer une ou plusieurs notes MIDI sélectionnées sur un demi-ton, appuyez sur.
- Pour transposer une ou plusieurs notes MIDI sélectionnées sur une octave, appuyez sur Maj.
- Pour transposer une ou plusieurs notes MIDI sélectionnées sur une octave, appuyez sur Maj.

Original notes selected



Shift + ↓ shifts notes down an octave



Quantification des notes MIDI

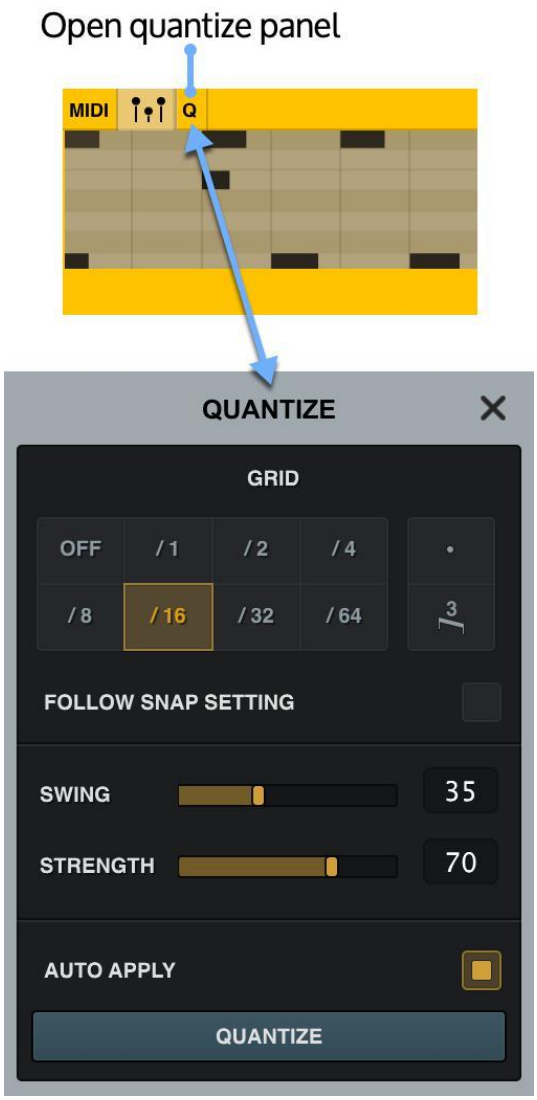
Vous pouvez quantifier les notes, sélections ou clips MIDI à n'importe quel incrément de grille et ajouter une balançoire.

Les paramètres suivants sont pris en charge.

Réglage	La description
Grille entières, à / 64 (64e	Quantifier les notes dans le paramètre de grille sélectionné, de / 1 (notes des notes. Vous pouvez également sélectionner les valeurs pointillées, les valeurs de triplet ou les deux.
Suivez Snap Setting	Quantifiez des notes dans le paramètre Snap Grid.
Balancer 100.	Décale toutes les autres limites du réseau par le pourcentage spécifié, de 0 à Le swing de 0% ne déplace pas les notes, tandis que le swing à 100% déplace les 2/3 du chemin vers la prochaine ligne de grille.
Force 50%, les notes le sont	Définissez la force à laquelle les paramètres de quantification sont appliqués. À quantifié à mi-chemin de leur position au réseau. À 100%, les notes sont entièrement quantifiées au réseau.
Appliquer automatiquement entendre les résultats en réel	Appliquez automatiquement pour ajuster les paramètres de quantification et voir et temps. Si l'application automatique n'est pas définie, vous devez cliquer sur Quantiser pour voir et entendre les résultats de quantification.

Pour quantifier les notes MIDI

1. Sélectionnez une ou plusieurs notes MIDI ou un clip MIDI.
2. Appuyez sur le Q en haut de l'en-tête de piste pour ouvrir le panneau Quantize ou tapez Maj + Commande + U.



3. Pour prévisualiser vos choix Quantize en temps réel, sélectionnez Appliquer automatiquement.

4. Choisissez une valeur de grille pour quantifier les notes. Vous pouvez sélectionner de la 64e note à des notes entières et des modificateurs en pointillé ou en triplet.

5. Pour suivre le paramètre de grille Snap, cliquez sur Suivre Snap Setting.

6. Pour régler la quantité de swing de 0 à 100%, déplacez le curseur Swing.

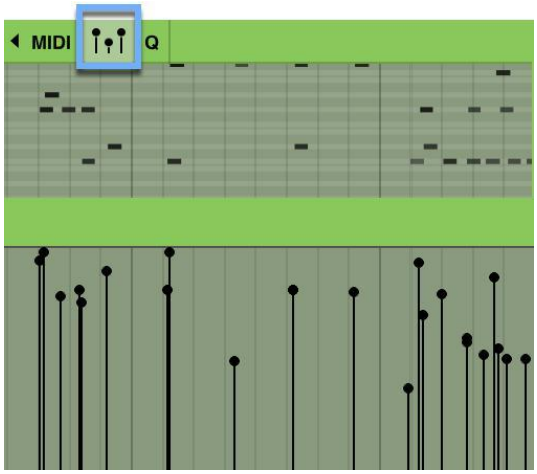
7. Pour ajuster la force de quantification, déplacez le curseur de résistance de 0 à 100.

8. Cliquez sur Quantiser pour appliquer vos paramètres.

Modification des contrôleurs continus MIDI

Vous pouvez afficher les voies du contrôleur continu MIDI (CC) et modifier l'automatisation.

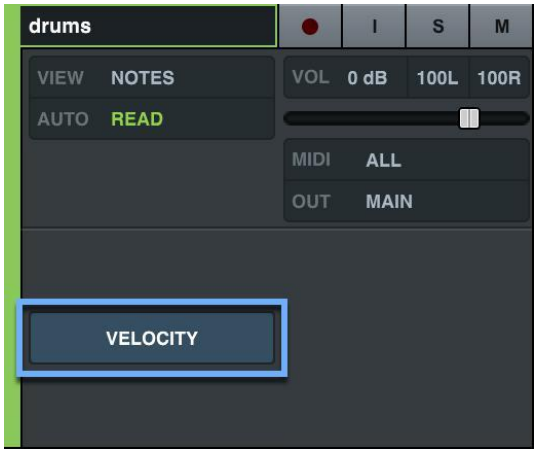
Pour afficher les contrôleurs continus MIDI, cliquez sur le bouton MIDI CC sur un clip MIDI.



Par défaut, la vue MIDI CC affiche Velocity et les curseurs de vitesse.

Pour afficher une voie de contrôleur MIDI CC

1. Cliquez sur le bouton MIDI CC du clip MIDI.
2. Cliquez sur le bouton Vitesse de la zone de contrôle de piste pour ouvrir le navigateur MIDI CC. Le navigateur MIDI CC répertorie tous les CC MIDI.
3. Choisissez un contrôleur MIDI CC. La voie d'automatisation du contrôleur s'affiche.



Travailler avec Audio dans la chronologie

La piste suit les modes: temps et tempo

Les pistes audio peuvent être dans l'un des deux modes Track Follows: Time ou Tempo.

- Une piste en mode Track Follows Time maintient son temps de lecture d'origine, indépendamment des changements de tempo de la session. Tous les clips audio sur la piste et les éléments associés à ces clips maintiennent leur durée d'origine, y compris les points de départ et d'arrivée, les modifications, les fondus et l'automatisation.
- Une piste en mode Track Follows Tempo s'adapte au tempo de la session et à tout changement de tempo de session. Un clip audio configuré en mode Track Follows Tempo s'ajustera plus court ou plus longtemps si le tempo de session est ajusté. Tous les clips audio sur la piste et les éléments associés à ces clips évoluent vers le nouveau tempo. Clip points de départ et de fin, durée, modifications, fondus et automatisation à l'échelle du nouveau tempo.

La piste suit le mode Temps	La piste suit le mode Tempo
Par défaut pour les fichiers audio importés qui n'ont pas de valeur de tempo intégrée et les pistes audio créées à la suite de l'importation AAF.	Par défaut pour toutes les pistes audio nouvellement créées et les fichiers audio importés qui ont une valeur de tempo intégrée.
Les clips commencent et se terminent sur une valeur temps.	Les clips commencent et se terminent sur une valeur de tick.
Les entrées de fondu commencent sur une valeur de temps au démarrage du clip et se terminent sur une valeur de tick par rapport à l'heure de début du clip. Les pannes commencent sur une valeur de coche par rapport à la fin du clip et s'arrêtent à temps à la fin du clip.	Les fondus commencent et se terminent sur une valeur de tick par rapport au début et à la fin du clip.
Les points d'arrêt d'automatisation sont stockés à des valeurs temporelles.	Les points d'arrêt d'automatisation sont stockés aux valeurs de tick.
Lorsqu'un élément est enregistré sur une valeur temporelle, sa position reste fixe dans le temps, peu importe ce qui se passe avec le tempo. Les changements de tempo provoquent le déplacement de l'élément et le changement de durée visuellement, bien que le son de l'élément ne change pas. Le temps nécessaire pour jouer aux événements ne change pas, mais le point de départ et la durée visuelle sur la chronologie se déplacent par rapport à la carte du tempo.	Lorsqu'un élément est enregistré sur une valeur de tick, sa position reste fixée à une position dans la carte de tempo.

Changer une piste audio de Track Follows Tempo à Track Follows Time mode

Changer une piste audio de Track Follows Tempo à Track Follows Le mode Time ne changera pas la durée des clips sur la piste. Si le clip a déjà été allongé dans le temps ou compressé dans le temps par un changement de tempo, le clip ne reviendra pas à sa durée d'origine. Lorsque vous modifiez le mode clip de Track Follows Tempo à Track Follows Time, deux marqueurs sont ajoutés au début et à la fin du clip, pour marquer le début et la fin exacts du clip sur tick. Le clip se déplacera toujours dans le temps afin que le démarrage du clip reste au même endroit relatif, mais la durée du clip ne changera plus avec les changements de tempo.

Changer une piste audio à partir de Track Follows Time to Track suit le mode Tempo

Lorsque vous modifiez une piste audio à partir du mode Track Follows Time to Track Follows Tempo, la durée des clips sur la piste ne change pas immédiatement. Cependant, les clips sur la piste sont désormais "ancrés" aux tiques sur lesquelles ils se trouvent actuellement. Tout changement de tempo de la session ou de la timeline qui affecte un clip s'étirera dans le temps ou compressera le clip. Les changements de tempo de session affectent également les fondus, les fondements croisés, les modifications et les points d'arrêt d'automatisation sur la piste audio, et ces fondus, fondements croisés, modifications et points d'arrêt d'automatisation sont étirés ou compressés avec des changements de tempo.

Restauration d'un clip extensible dans le temps ou compressé à sa durée d'origine

Pour restaurer un clip à sa durée d'origine et supprimer toute déformation, double-cliquez sur le haut du clip et dans la fenêtre Clips, cliquez sur Réinitialiser les déformations.

Workflow: Modification du tempo d'une chanson et conformité des pistes audio et instrumentales

La situation typique de ce flux de travail est celle où vous avez enregistré tout ou partie des pistes de session et décidez de changer le rythme de la session pour changer la sensation, pour des raisons créatives ou autres.

Pour modifier le tempo de session, vous devrez configurer vos pistes audio pour suivre le tempo et configurer l'algorithme Warp pour les différents types de pistes.

Algorithmes de chaîne recommandés

Comme point de départ, les algorithmes de chaîne suivants sont recommandés

- LUNA Razor Blade pour boucles de batterie et pistes de batterie multipiste. La lame de rasoir LUNA maintiendra la meilleure cohérence de phase et les transitoires et queues les plus précis pour les pistes de batterie étirées dans le temps ou compressées dans le temps, bien qu'avec des étirements ou des compressions extrêmes, des artefacts audio puissent se produire.
- LUNA Polyphonique ou Polyphonique pour matière polyphonique, instruments et voix.
- Monophonique pour le chant ou les lignes à une seule note. Par exemple, une ligne de basse ou un monosynth sans connotations complexes peut mieux sonner avec l'algorithme monophonique que l'algorithme polyphonique.

Vous pouvez facilement changer les algorithmes de Warp pendant que le matériel joue pour auditionner différents algorithmes.

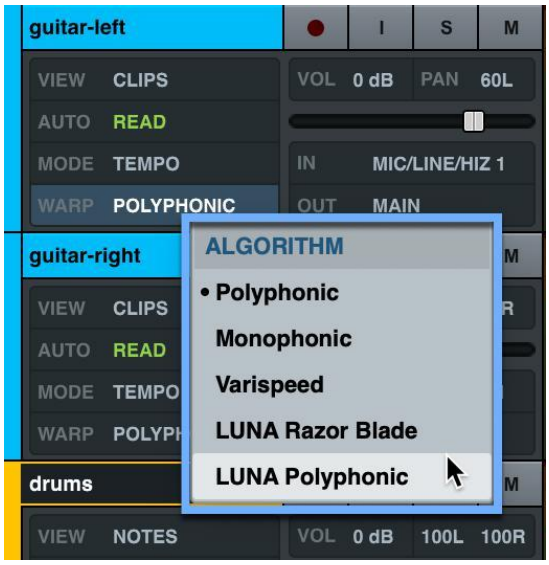
Remarque: Vous pouvez appliquer des algorithmes Warp sur une piste et / ou individuellement sur des clips audio. Vous pouvez également appliquer différents algorithmes à différents clips sur la même piste.

Pour configurer des pistes audio pour les changements de tempo ou la déformation

1. Dans la timeline, sélectionnez toutes les pistes audio, cliquez sur le contrôle du mode sur les commandes de piste, puis choisissez Tempo dans le menu contextuel du mode Suivi des pistes.

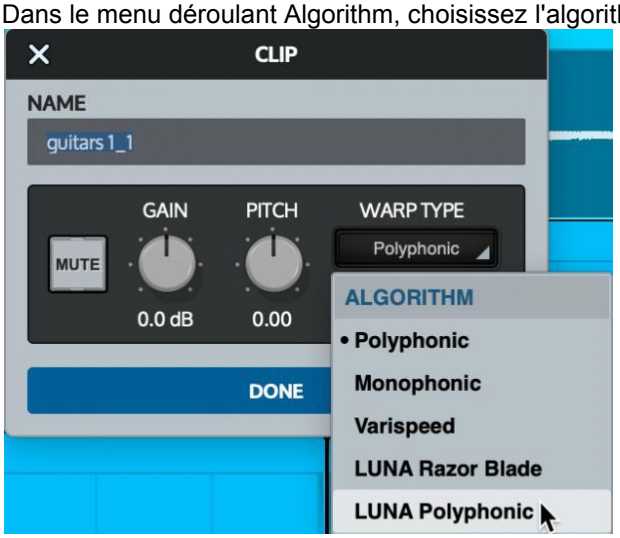


2. Pour chaque piste audio ou groupe de pistes audio, cliquez sur le contrôle Warp sur les contrôles de piste, puis choisissez un algorithme dans le menu contextuel.



Pour configurer un clip audio pour les changements de tempo ou la déformation

1. Dans la timeline, double-cliquez sur l'en-tête du clip audio pour lequel vous souhaitez modifier l'algorithme Warp.
   La fenêtre Clip s'ouvre.
2. Dans le menu déroulant Algorithm, choisissez l'algorithme Warp pour le clip.



3. Cliquez sur Terminé.

Vous pouvez maintenant effectuer un changement de tempo global ou tout autre type de changement de tempo, et vos pistes audio et Instrument s'adapteront automatiquement au nouveau tempo. Voir "Définir le tempo et faire des changements de tempo" pour plus d'informations.

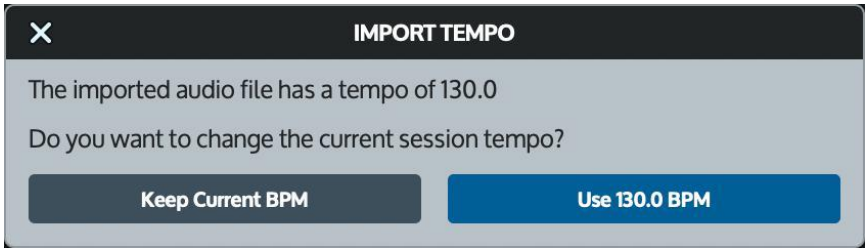
Ajout de fichiers audio et de pistes

Les fichiers audio sont importés différemment, selon qu'ils contiennent des informations de tempo intégrées. Un fichier avec des informations de tempo intégrées (par exemple, un fichier wav ACIDisé) est étiré ou compressé pour s'adapter au tempo, et défini en mode Tempo. Un fichier sans informations de tempo intégrées est placé au début de la session mais l'audio n'est en aucun cas transformé et la piste est définie en mode Temps.

Importation d'un fichier audio

Vous pouvez importer un fichier audio à l'aide de Fichier> Importer. Un fichier avec des informations de tempo intégrées (par exemple, un fichier wav ACIDisé) est placé sur la tête de lecture, aligné sur la grille, étiré ou compressé pour s'adapter au tempo et réglé en mode Tempo. Un fichier sans informations de tempo intégrées n'est en aucun cas transformé et la piste est définie en mode Temps.

Lorsque vous importez des fichiers audio avec des informations de tempo intégrées dans une session vide, vous êtes invité à conserver la session au tempo actuel ou à ajuster la session au tempo des fichiers audio.



Choisissez de conserver la session au rythme actuel ou d'utiliser le tempo du fichier audio importé.

Faites glisser un fichier audio dans le navigateur Pistes

Vous pouvez faire glisser des fichiers audio dans le navigateur de pistes. Chaque fichier audio sera créé comme une nouvelle piste. Les règles précédentes s'appliquent; si l'audio contient des informations de tempo intégrées, il est étiré ou compressé au tempo de la session et réglé en mode Tempo. Si l'audio ne contient pas d'informations de tempo intégrées, il est défini en mode Temps et inchangé.

Faire glisser un fichier audio sur la timeline

Vous pouvez faire glisser des fichiers audio directement dans la chronologie. Les règles précédentes s'appliquent; cependant, l'audio que vous faites glisser vers la timeline est placé à l'endroit où vous le déposez. Si vous déposez un fichier audio sur une piste ou des pistes existantes, l'audio est ajouté sur cette piste ou ces pistes à l'endroit où vous l'avez déposé. Si vous déposez l'audio dans une partie vide de l'espace de travail, l'audio est placé à l'emplacement de l'heure où vous l'avez déposé sur une ou plusieurs nouvelles pistes.

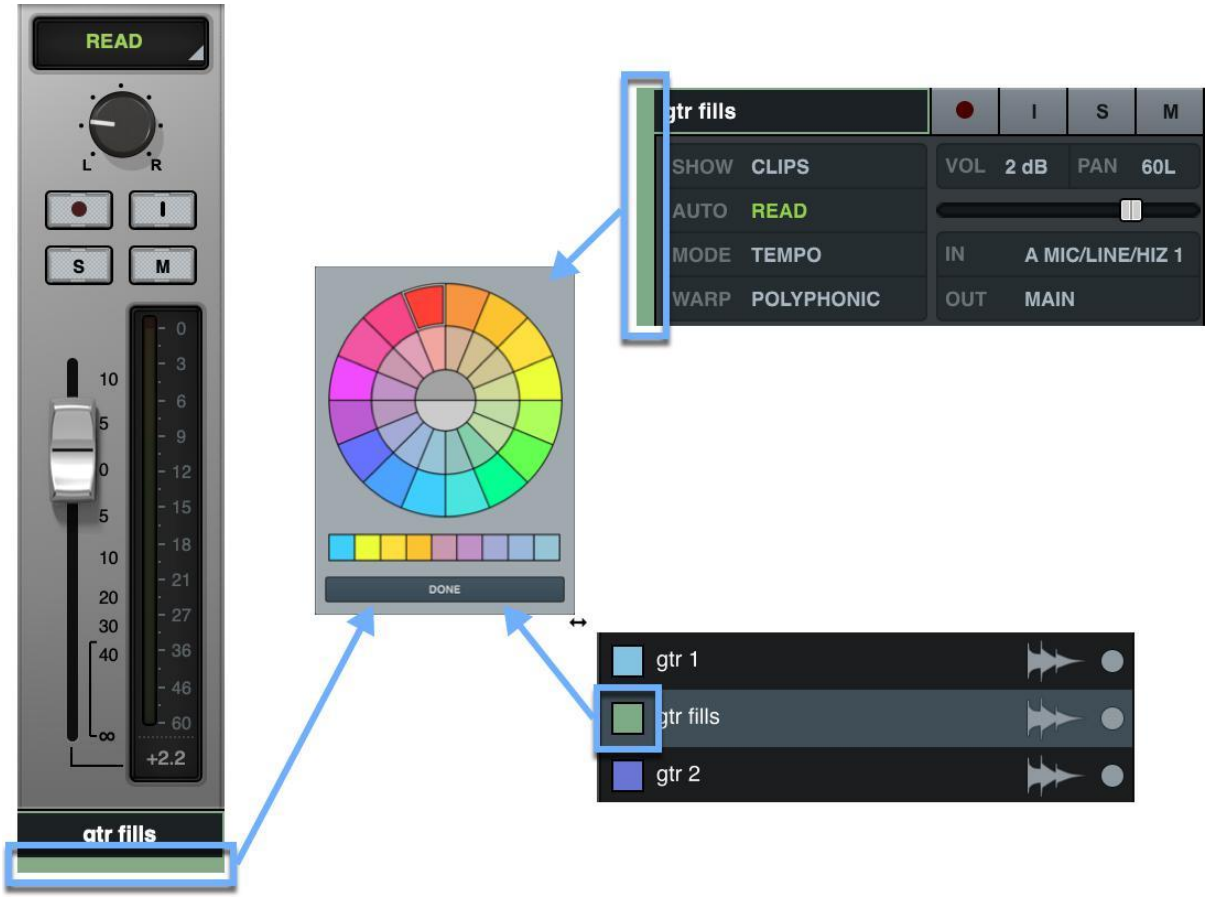
Attribution des couleurs de piste

Il y a trois points d'accès couleur que vous pouvez cliquer pour attribuer les couleurs de piste

- La bande colorée au bas d'une piste dans le Mixer
- La bande colorée à gauche d'une piste dans la Timeline
- Le carré coloré à gauche d'un nom de piste dans le navigateur Tracks

Pour attribuer des couleurs

1. Cliquez sur l'un de ces emplacements pour attribuer une couleur de piste. Le navigateur Color s'ouvre, avec une roue chromatique et un bloc de vos couleurs récemment utilisées au bas de la roue chromatique.
2. Sur la roue chromatique ou dans le bloc de couleurs utilisées, cliquez sur la couleur à utiliser. La couleur est affectée aux commandes de piste et aux clips de piste.
3. Pour quitter le navigateur Couleur, cliquez sur Terminé ou appuyez sur Échap.



Comping des pistes avec des versions

À LUNA, vous le pouvez *comp* ou créer une piste de compilation à partir d'une piste enregistrée pour assembler une compilation audio ou MIDI sur la même piste ou une autre piste. Le flux de travail de compilation dans LUNA utilise des versions de piste. Les versions de piste sont similaires à ce que d'autres applications peuvent appeler des versions, des listes de lecture ou des voies.

Deux méthodes de compilation sont fournies ici.

- Comp à la même piste: cette méthode de compilation assemble la piste comp sur la piste d'origine, en basculant entre les versions et en copiant et collant des sections vers une version de piste existante ou une nouvelle version de piste.
- Comp à une piste différente: cette méthode de compilation nécessite deux pistes. Avec cette méthode, vous pouvez soit dupliquer la piste à partir de laquelle vous compitez, soit créer une piste vierge sur laquelle assembler la piste compuée.

Pour préparer la compilation

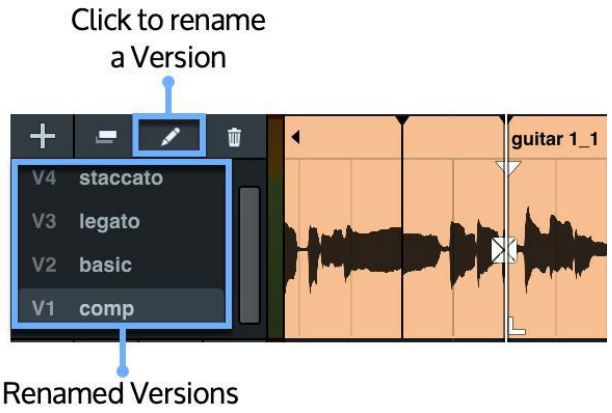
- Enregistrez une piste.

- Si vous souhaitez enregistrer une version entièrement nouvelle, ouvrez le panneau Versions et cliquez sur le plus (+) pour créer une nouvelle version.
- Pour enregistrer des prises, faites simplement une boucle d'enregistrement sur une sélection. A Take est le même qu'une version, mais le nom est ajouté avec un T pour indiquer qu'il s'agit d'une prise.



Pour compiler vers une version nouvelle ou existante sur la même piste

1. Si vous souhaitez créer une nouvelle version pour la piste comp, cliquez sur le plus (+) dans la liste des versions. Sinon, vous pouvez facilement accéder à une version existante.
2. Pour reconnaître facilement la piste comp et toutes versions ou prises, renommez les versions. Double-cliquez sur chaque version ou sélectionnez la version et cliquez sur l'outil Crayon et renommez les versions pertinentes. Par exemple, vous pouvez renommer la piste comp "comp" et donner des noms descriptifs à Takes en fonction de leur contenu (plus fort, plus doux, agressif, etc.



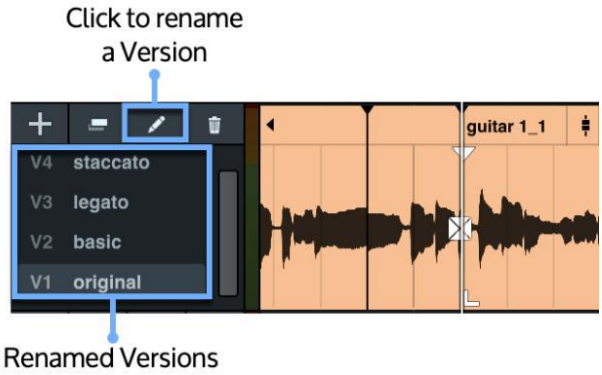
3. Dans la liste Versions, sélectionnez la version sur laquelle vous souhaitez comp audio, ou appuyez sur Maj + ↓ ou Maj + ↑ pour parcourir la liste.
4. Activez la lecture en boucle (Contrôle + L ou bouton Mode boucle sur le transport.

5. Sélectionnez la section que vous souhaitez auditionner et remplacer.
6. Appuyez sur Play ou sur la barre d'espace. Pour vous déplacer dans les prises et versions candidates, appuyez sur Maj + ↓ ou Maj + ↑, ou cliquez sur les différentes prises et versions de la liste des versions.
7. Lorsque vous trouvez une sélection que vous souhaitez utiliser sur la piste compilée, copiez la sélection avec Commande + C, revenez à la piste de compilation principale avec la liste Versions ou Maj + ↓ / Maj + ↑, et appuyez sur Commande + V pour la coller.

Répétez ce processus pour chaque phrase ou sélection que vous souhaitez comp. De cette façon, vous pouvez vous déplacer dans un certain nombre de versions et de prises, sélectionner des phrases et assembler une piste de comp finale.

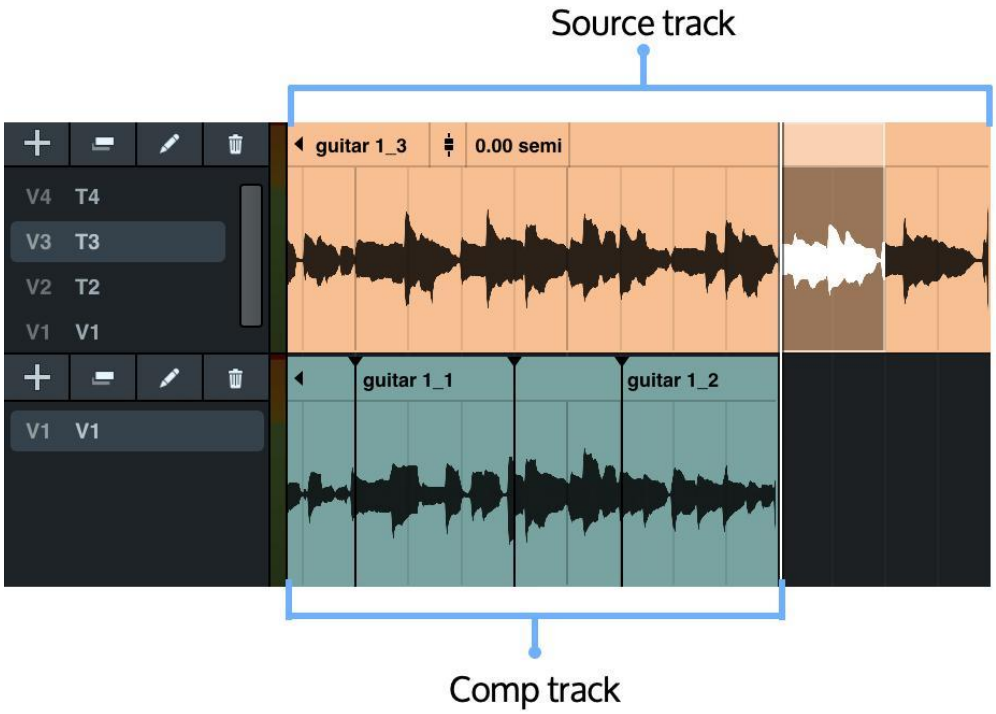
Pour compiler vers une nouvelle piste

1. Créez une nouvelle piste audio et déplacez-la directement en dessous ou au-dessus de la piste à partir de laquelle vous compitez.
2. Pour reconnaître facilement toutes les versions ou prises, renommez les versions. Double-cliquez sur chaque version ou sélectionnez la version et cliquez sur l'outil Crayon et renommez les versions pertinentes. Par exemple, vous pouvez renommer la piste comp "comp" et donner des noms descriptifs à Takes en fonction de leur contenu (plus fort, plus doux, agressif, etc.

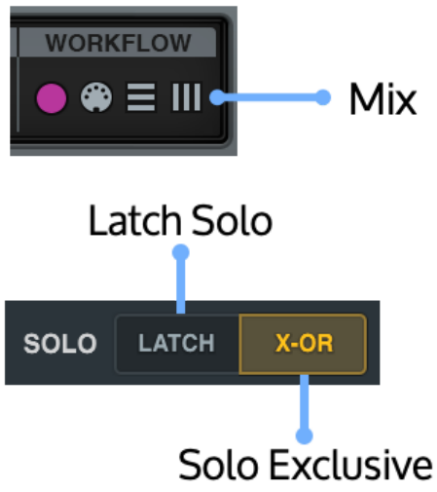


3. Activez la lecture en boucle (Contrôle + L ou bouton Mode boucle sur le transport.
4. Sélectionnez la section à partir de laquelle vous souhaitez comp sur la piste source.
5. Appuyez sur Play ou sur la barre d'espace. Pour vous déplacer dans les versions candidates, appuyez sur Maj + ↓ ou Maj + ↑, ou cliquez sur les versions de la liste Versions.
6. Lorsque vous trouvez une sélection que vous souhaitez utiliser sur la piste compilée, copiez la sélection avec Commande + C.
7. Cliquez sur le nom de la piste pour sélectionner la piste comp et appuyez sur Commande + V pour coller la sélection. Cliquez sur le nom de la piste pour conserver la sélection d'emplacement sur la piste cible afin que la pâte se produise au bon emplacement.
   Astuce: vous pouvez appuyer sur la touche de point-virgule (;) pour déplacer la sélection sur une piste ou la touche P pour déplacer la sélection sur une piste.

Répétez ce processus pour chaque phrase ou sélection que vous souhaitez comp. De cette façon, vous pouvez vous déplacer dans un certain nombre de versions et de prises, sélectionner des phrases et assembler une prise finale composée.

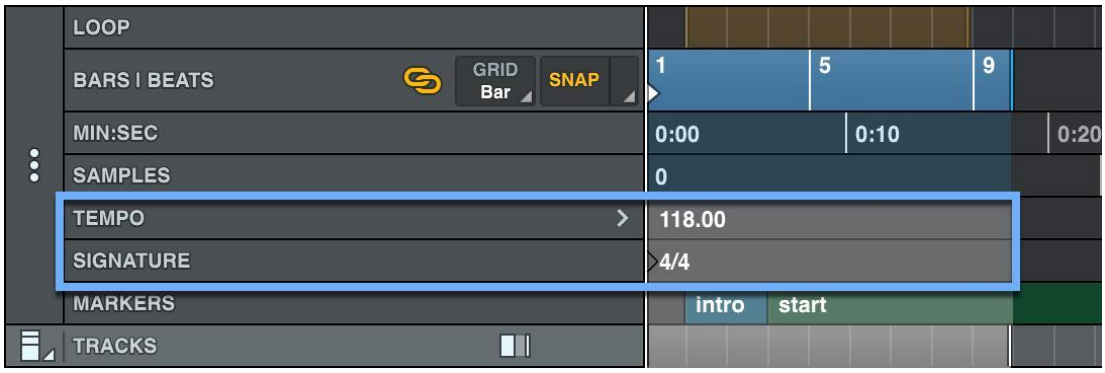


Astuce: lors de la compilation d'une piste à une autre, vous pouvez utiliser le mode Solo Exclusive pour jouer rapidement en solo entre votre source comp et la piste cible comp, sans entendre le son en double ou en conflit. Pour activer le mode Solo Exclusive, activez le flux de travail Mix et cliquez sur le bouton Mode Solo Exclusif. Pour plus d'informations sur les workflows, voir Utilisation des workflows.



Faire des changements de tempo et de signature temporelle

Vous utilisez les règles Tempo et Signature pour spécifier le tempo et la signature temporelle, et effectuer des modifications de tempo et de signature temporelle.



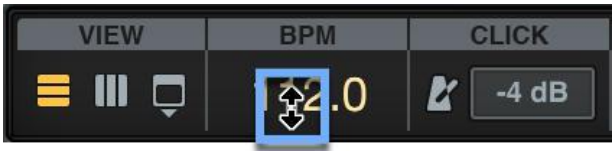
Réglage du tempo et modification du tempo

Lorsque vous modifiez le tempo de session, les éléments de la session LUNA basés sur le tempo s'adaptent au nouveau tempo. Les pistes des instruments sont ajustées et les clips audio réglés en mode Tempo sont étirés ou compressés pour s'adapter au nouveau tempo. Les clips audio basés sur le temps ne sont pas étirés ou compressés, mais LUNA maintient le début de chaque clip au même point relatif dans la timeline.

Réglage d'un tempo

Pour définir le tempo global de la session

- Passez le contrôle Tempo. Le curseur passe à une double flèche. Cliquez et faites glisser vers le haut ou vers le bas pour régler le tempo par incréments de 1 BPM. Pour ajuster par. Incréments de 1 BPM, maintenez Maj pendant que vous cliquez et faites glisser. Relâchez le curseur pour définir le tempo. Vous pouvez cliquer et faire glisser pour modifier le tempo pendant que la session est en cours de lecture pour entendre vos modifications en temps réel.



Pour taper le nouveau tempo, cliquez pour sélectionner le tempo dans la barre de contrôle, tapez un nouveau tempo et appuyez sur Retour.



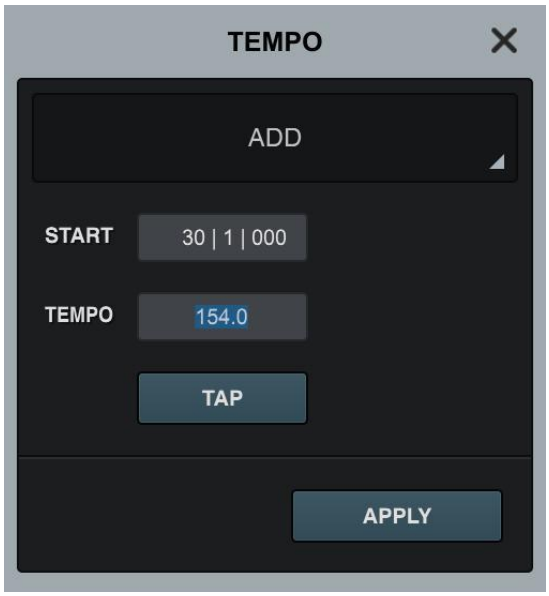
Pour définir le tempo de session en tapant

1. Dans la vue Chronologie, double-cliquez sur le tempo de session dans la règle Tempo.



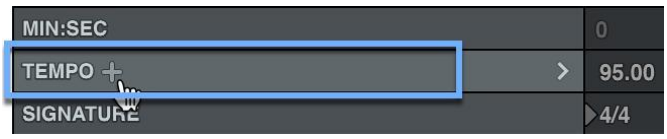
1. Le navigateur Tempo s'ouvre. Appuyez sur le bouton Appuyez au moins quatre fois, puis cliquez sur Appliquer.

Conseil: vous pouvez fermer le navigateur Tempo en tapant la touche esc.

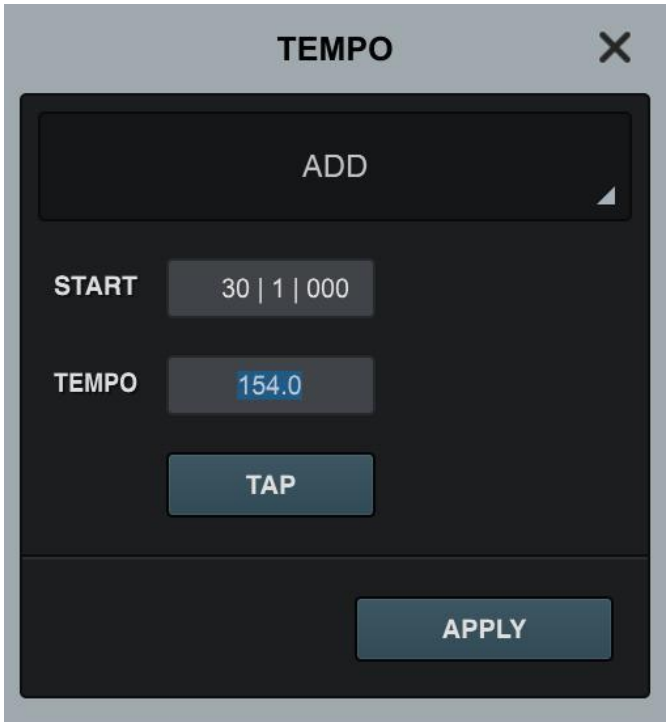


Pour ajouter un changement de tempo

1. Placez la tête de lecture dans la chronologie où vous souhaitez appliquer le changement de tempo.
1. Cliquez sur la zone de contrôle de la règle Tempo.



1. Le navigateur Add Tempo s'ouvre, avec l'emplacement de chronologie sélectionné dans le champ Démarrer. Tapez le tempo ou appuyez sur un tempo avec le bouton Appuyez sur, puis cliquez sur Appliquer.



Le changement de tempo est ajouté à l'emplacement spécifié.

Changer le tempo au fil du temps

Vous pouvez utiliser la boîte de dialogue de courbe de tempo pour ajouter un changement de tempo progressif.



Dans la boîte de dialogue de courbe de tempo, vous pouvez déterminer la forme d'un changement de tempo dans le temps, avec ces options

- Points de départ et d'arrêt pour la courbe de tempo (définis en sélectionnant une plage dans la timeline.
- Tempos au début et à la fin de la courbe de tempo. Vous pouvez définir des tempos en appuyant sur.
- La forme de la courbe de tempo, qui spécifie à quel point le changement de tempo est linéaire ou incurvé dans le temps.
- La grille sur laquelle la courbe de tempo est définie. Un événement de tempo est ajouté à la règle de tempo à chaque marqueur de grille, comme spécifié.

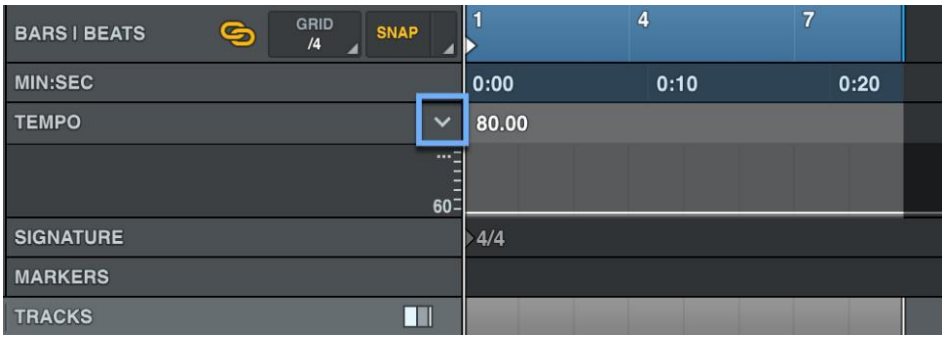
Pour spécifier un changement de tempo dans le temps

1. Sélectionnez une plage dans la chronologie pour spécifier les points de départ et de fin de la courbe de tempo.
2. Cliquez sur la zone de contrôle de la règle Tempo.
3. Définissez le tempo de début et de fin. Vous pouvez sélectionner et taper ou taper le tempo pour chaque champ (n'oubliez pas de taper au moins quatre fois.

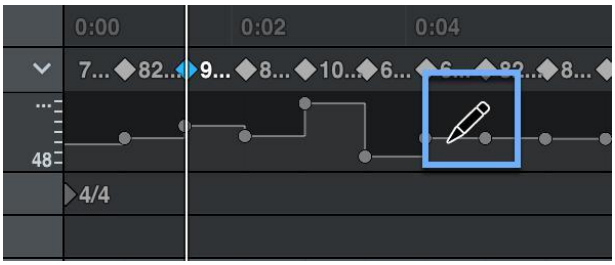
4. Utilisez le curseur de forme pour spécifier la courbe du changement de tempo. Une courbe de 0 est linéaire. Une courbe négative monte brusquement, puis ralentit vers la fin du changement de tempo. Une courbe positive démarre plus lentement et se redresse plus rapidement vers la fin du changement de tempo.
5. Spécifiez la grille pour le changement de tempo dans le temps. Un événement de changement de tempo est ajouté à chaque ligne de grille, comme spécifié, de sorte que plus la grille est fine, moins le changement de tempo peut sembler "marché" ou brusque.
6. Cliquez sur Appliquer pour appliquer le changement de tempo. La courbe de tempo est appliquée.

Pour dessiner (automatiser) un changement de tempo

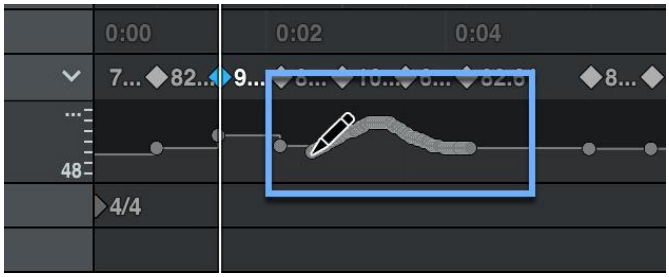
1. Ouvrez la voie du tempo en cliquant sur> sur la règle du tempo. La voie du tempo s'ouvre et montre le tempo comme une ligne.



2. Contrôle + Cliquez pour changer le curseur en crayon. Avec ce curseur, vous pouvez dessiner des événements de tempo. Les événements de tempo s'enclenchent sur la grille si Snap est activé.

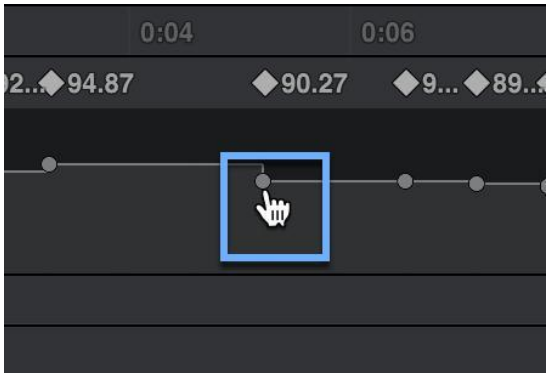


3. Pour désactiver l'accrochage tout en dessinant des événements de tempo, appuyez sur Contrôle + Commande pendant que vous dessinez des événements de tempo.

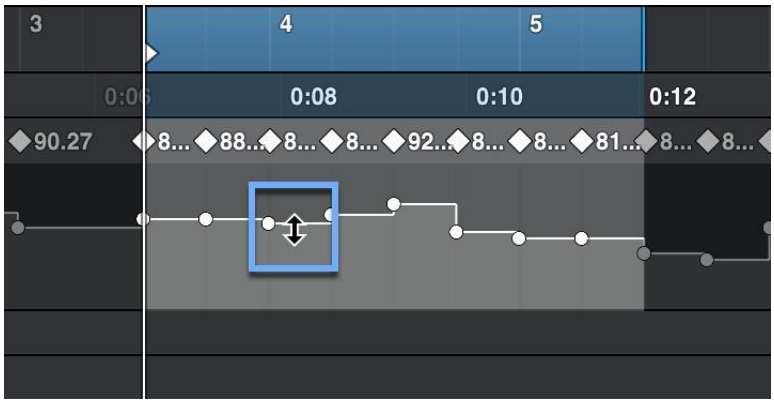


Pour modifier les événements de tempo (automatisation

- Cliquez et faites glisser un événement de tempo vers le haut ou vers le bas.



- Pour modifier une plage d'événements, cliquez et faites glisser au-dessus ou au-dessous de la ligne de tempo pour sélectionner une plage. Cliquez sur une ligne de tempo et faites glisser vers le haut ou vers le bas.



Pour supprimer les événements de tempo

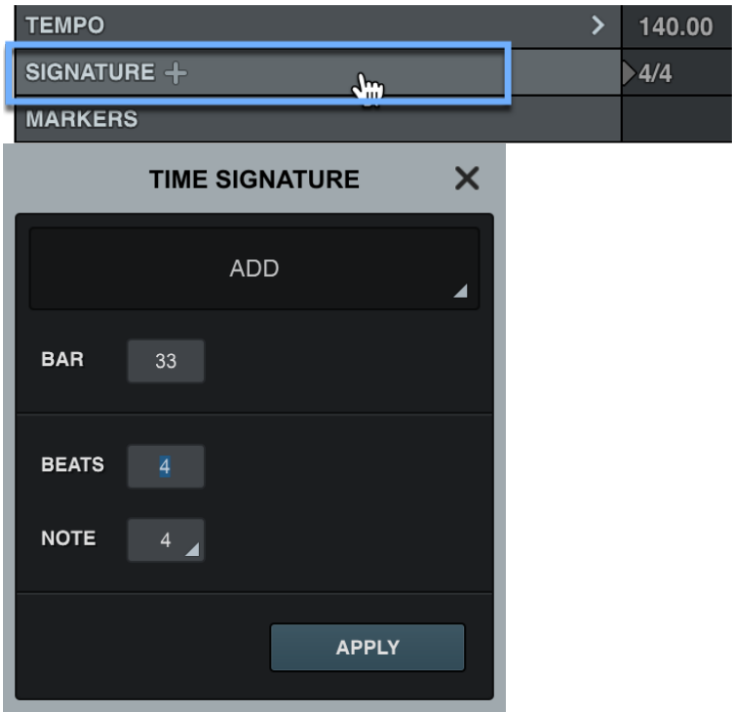
- Double-cliquez sur un événement à tempo unique pour le supprimer.
- Pour supprimer une plage d'événements de tempo, cliquez et faites glisser au-dessus ou au-dessous de la ligne de tempo pour sélectionner une plage. Appuyez sur la touche Supprimer pour supprimer la plage d'événements de tempo.

Définition de la signature temporelle et modification du compteur

Lorsque vous modifiez la signature temporelle, les éléments de la session LUNA ne changent pas, mais plutôt la façon dont ils sont comptés change. Par exemple, si vous ajoutez un changement de 4/4 à 3/4, les lignes de barre se déplacent et le clic indiquera une mesure à trois barres au lieu d'une mesure à quatre barres. Cependant, l'audio et le MIDI ne se déplaceront pas, ne s'étireront pas ou ne s'étendront pas.

Pour définir la signature temporelle d'une session

1. Passez la règle Signature et cliquez sur le symbole plus (+). Le navigateur Time Signature s'ouvre.



2. Tapez la barre à laquelle vous souhaitez que la signature horaire démarre.
3. Tapez le nombre de battements dans une barre.
4. Dans la note déroulante, choisissez la valeur de note qui représente un battement. Par exemple, choisissez 4 pour un quart de note, ou 8 pour une huitième note.
5. Appuyez sur Retour ou cliquez sur Appliquer.

La signature temporelle est modifiée sur la règle, à la barre que vous spécifiez.

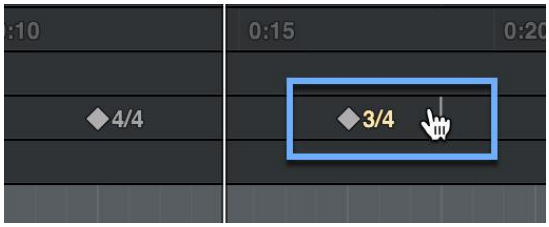
Pour ajouter une modification de signature temporelle

1. Cliquez dans la session où vous souhaitez localiser le changement de signature temporelle.
2. Passez la règle Signature et cliquez sur le symbole plus (+). Le navigateur Time Signature s'ouvre.
3. Tapez un numéro de barre où vous souhaitez que la modification de la signature temporelle démarre. La barre précédente la plus proche est automatiquement remplie.
4. Tapez le nombre de battements dans une barre.
5. Dans la note déroulante, choisissez la valeur de note qui représente un battement. Par exemple, choisissez 4 pour un quart de note, ou 8 pour une huitième note.
6. Appuyez sur Retour ou cliquez sur Appliquer.

Le changement de signature temporelle est ajouté à la règle, à la barre spécifiée.

Autres opérations de signature temporelle

- Déplacez un marqueur de signature temporelle sur la règle de signature en cliquant sur l'icône et en faisant glisser.



- Modifiez une signature temporelle en double-cliquant sur le marqueur de signature temporelle pour ouvrir le navigateur Time Signature.
  Apportez vos modifications et appuyez sur Retour ou cliquez sur Appliquer.
- Supprimez un marqueur de signature temporelle en sélectionnant le marqueur dans la règle de signature temporelle et en appuyant sur Supprimer.
- Vous pouvez demander aux marqueurs de signature temporelle de suivre vos modifications lors de l'organisation de votre session. Assurez-vous simplement de sélectionner la règle Signature avec d'autres éléments lorsque vous copiez, coupez et collez des éléments dans votre session.

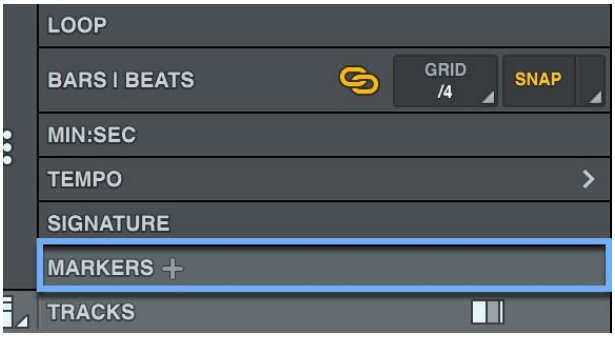


Utilisation de marqueurs

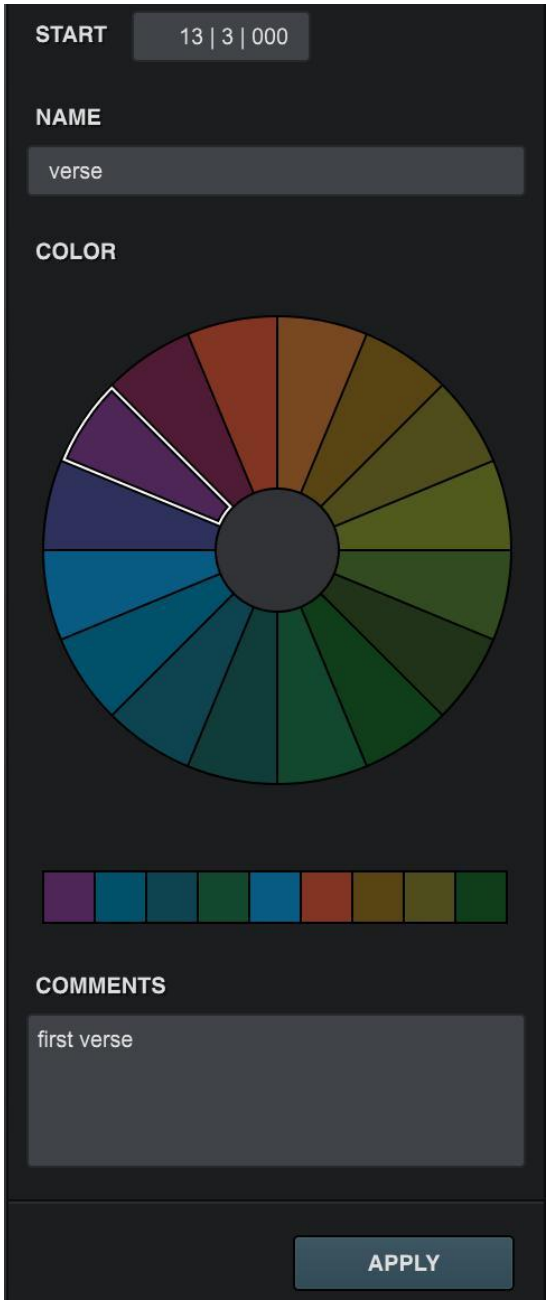
Les marqueurs sont un moyen simple et coloré de marquer des endroits tels que des versets, des chœurs ou toute autre section de votre session. Vous pouvez utiliser des marqueurs pour définir des emplacements et naviguer facilement entre les emplacements de votre session.

Pour ajouter un marqueur

1. Cliquez sur un emplacement dans la session ou sur une règle.
2. Passez la règle des marqueurs et cliquez n'importe où sur la barre en surbrillance ou appuyez sur Entrée (si vous avez un clavier avec un clavier numérique) ou Fonction + Retour.



3. Dans le navigateur Marqueur, spécifiez l'emplacement de démarrage. L'emplacement de la tête de jeu est prérempli.
4. Tapez un nom pour le marqueur.
5. Choisissez une couleur de marqueur.
6. Vous pouvez ajouter des commentaires facultatifs dans la zone Commentaires.
7. Appuyez sur Retour ou cliquez sur Appliquer pour enregistrer le marqueur.



Remarque: Pour ajouter rapidement un marqueur lors de l'enregistrement ou de la lecture, appuyez deux fois sur Entrée sur le clavier numérique, ou Fonction + Retour, puis Retournez. Plusieurs marqueurs ajoutés de cette manière sont automatiquement numérotés et parcourent automatiquement les couleurs des marqueurs.

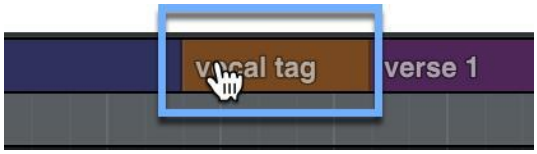
Pour modifier un marqueur

1. Double-cliquez sur le nom d'un marqueur sur la règle du marqueur. Le navigateur Marker s'ouvre.
2. Modifiez les options du marqueur et appuyez sur Retour ou cliquez sur Appliquer.

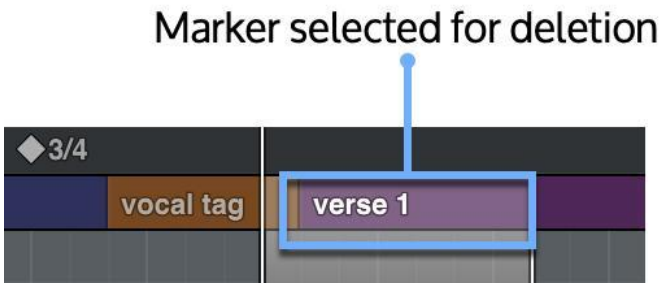
Le marqueur est mis à jour avec les options que vous définissez.

Autres opérations de marquage

- Pour déplacer un marqueur, cliquez et faites glisser le marqueur.



- Pour supprimer un marqueur, sélectionnez le marqueur et cliquez sur Supprimer dans le navigateur Marqueur.

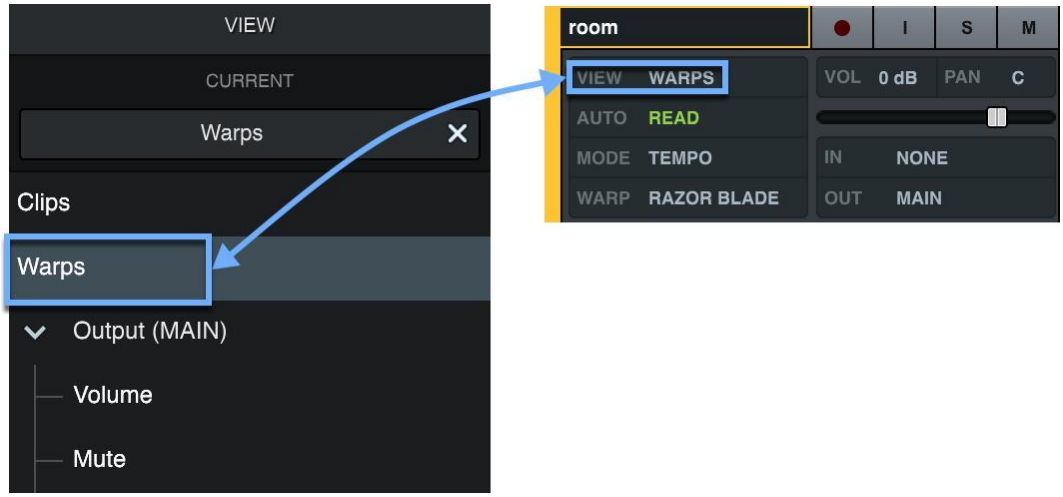


- Pour déplacer la tête de lecture vers un marqueur, cliquez sur le nom du marqueur.
- Pour faire une sélection sur un marqueur, placez la tête de lecture où vous souhaitez commencer la sélection, puis maintenez Maj et cliquez sur le marqueur.
- Vous pouvez copier, couper et coller des marqueurs en sélectionnant dans la règle Marqueurs. Assurez-vous de sélectionner le début du marqueur pour copier ou couper le marqueur..
- Lorsque vous modifiez des éléments sur n'importe quelle autre règle, ou des clips audio ou MIDI dans la timeline, vous pouvez copier, couper, coller et supprimer des marqueurs avec ces éléments en incluant la règle des marqueurs dans votre sélection, ou en sélectionnant et en modifiant sur la règle Toutes les pistes . Notez que seuls les marqueurs dont le démarrage est sélectionné sont modifiés avec d'autres éléments.
- Pour déplacer la tête de lecture vers le marqueur suivant, appuyez sur Contrôle + Option.
- Pour déplacer la tête de lecture vers le marqueur précédent, appuyez sur Contrôle + Option + L.

Warping et audio de changement de hauteur

Vous pouvez déformer un clip pour modifier le tempo du clip avec ou sans modifier la hauteur du clip. Vous pouvez également déformer l'audio pour corriger le timing dans un clip audio ou pour créer un effet.

Vous déformez l'audio en vue Warps. Entrez la vue Warps en cliquant sur Afficher sur les commandes de piste Timeline et en choisissant Warps dans le navigateur.



La vue Warps affiche des marqueurs transitoires qui sont générés automatiquement dans les clips audio d'une piste. La vue Warps permet également d'accéder à l'outil de modification de Warp Trim, avec lequel vous pouvez étirer le temps ou compresser le temps d'un clip. Vous pouvez régler ces marqueurs de chaîne indépendamment ou en combinaison, ou vous pouvez ajouter des marqueurs de chaîne manuels.

Vous pouvez également déplacer un clip audio avec des commandes de clip.

Algorithmes de chaîne

Des algorithmes de distorsion sont appliqués lorsque vous étirez ou compressez des clips basés sur Tempo en ajustant le tempo de session et lorsque vous lancez un décalage audio à l'aide des commandes de hauteur de clip. Les algorithmes de distorsion affectent également la façon dont LUNA lit l'audio découpé en chaîne et la façon dont l'audio est lu lorsque vous effectuez des ajustements entre les clips à l'aide de marqueurs de chaîne. Les algorithmes de distorsion sont appliqués de manière non destructive pendant la lecture.

Vous pouvez auditionner différents algorithmes de chaîne en modifiant l'algorithme de chaîne tout en jouant du matériel déformé ou décalé.

Algorithme	La description
Polyphonique sur le tempo. Cette	L'algorithme polyphonique est le paramètre par défaut pour les pistes basées l'algorithme fonctionne pour la plupart des matériaux, y compris le matériel musical complexe (par exemple, un instrument jouant des accords), et pour plusieurs instruments, bandes et autres matériaux complexes. Cet algorithme peut également fonctionner pour le matériel et les tambours monophoniques, bien que Razor Blade donnera des résultats plus précis sur les tambours.
Monophonique matériau monophonique	L'algorithme monophonique est le mieux adapté pour une utilisation sur un comme une ligne de basse ou une voix.

Varispeed	L'algorithme varispeed modifie la hauteur du matériau source tel que le tempo changé, abaissant le pas lorsque la source est ralentie et augmentant le pas à mesure que la source accélère. Cela peut être utile pour les effets de style de transport sur bande ou la manipulation créative du son.
LUNA Razor Blade	L'algorithme LUNA Razor Blade est un algorithme conçu par UA spécialement conçu pour les percussions et les tambours, et tente de minimiser les artefacts et de préserver les transitoires pendant la déformation. Avec LUNA Razor Blade, les transitoires conservent leur son d'origine afin que les tambours ne perdent pas d'impact lorsqu'ils sont étirés ou compressés. La lame de rasoir LUNA est également très efficace lorsque les tambours multitrack changeants de tempo ou Warp, sans introduire de phasage ou d'autres artefacts.
LUNA Polyphonic	L'algorithme LUNA Polyphonic est développé par UA et en fournit plus algorithme de déformation à usage général que LUNA Razor Blade. LUNA Polyphonic ne conserve pas les transitoires aussi précisément que la lame de rasoir LUNA, mais sonne bien sur une plus large gamme de transitoires et d'instruments lancés. Par exemple, LUNA Polyphonic peut mieux sonner sur un enregistrement de guitare avec une attaque nette de staccato, tandis que LUNA Razor Blade peut mieux sonner sur une piste de caisse claire.

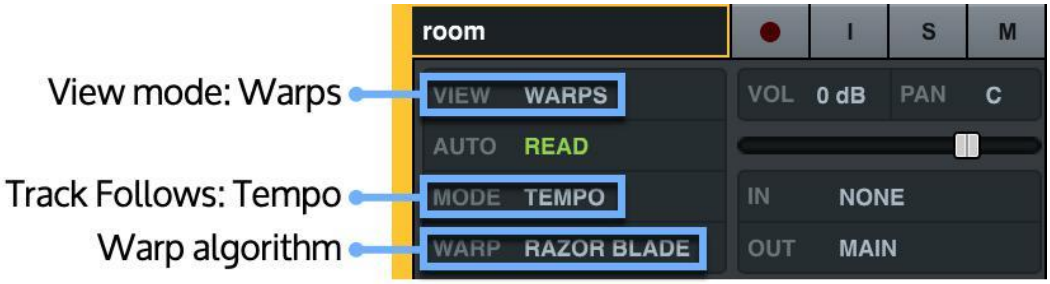
Modification de la hauteur ou de la durée audio

Vous pouvez facilement modifier la hauteur d'un clip audio. Vous pouvez modifier la durée d'un clip audio tout en conservant le rythme et la hauteur, ou tout en modifiant la hauteur et le rythme.

Configuration d'une piste pour la déformation ou le changement de hauteur

1. Dans la vue Chronologie, cliquez sur Mode Affichage sur les commandes de piste et dans le navigateur Affichage, choisissez Warps. Vous pouvez cliquer sur les boutons pour appliquer la modification à Toutes les pistes ou pistes sélectionnées, ou appuyer sur Échap ou cliquez sur le X pour quitter le navigateur Affichage.
2. Si vous ajustez le tempo et souhaitez que la piste soit conforme aux changements de tempo, cliquez sur Mode piste sur les commandes de piste et choisissez Tempo dans la fenêtre contextuelle.
   Remarque: vous pouvez appliquer des modifications de hauteur aux clips, régler les marqueurs de chaîne et les clips Warp Trim en mode Time ou Tempo; cependant, les pistes audio ne s'adapteront qu'aux changements de tempo de session en mode Tempo.
3. Cliquez sur Warp sur les contrôles de piste et choisissez un algorithme Warp dans le menu déroulant de l'algorithme.

Pour appliquer ces modifications à plusieurs pistes, sélectionnez plusieurs pistes avant de faire les sélections.

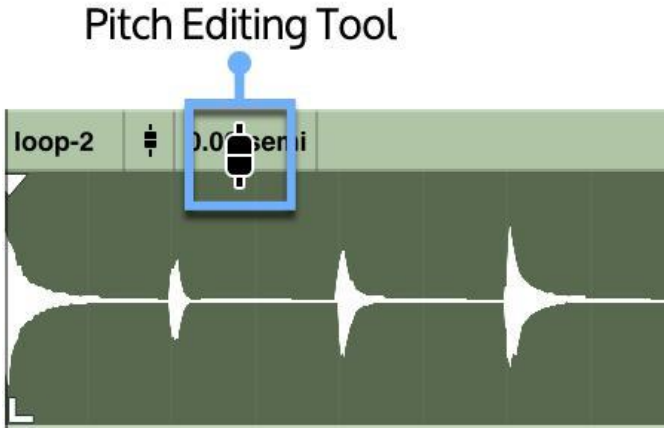


Monter ou descendre un clip audio tout en conservant la longueur de la piste

Pour lancer un clip audio, utilisez les commandes du clip de hauteur. Vous pouvez le faire avec l'outil de modification de hauteur ou les commandes de clip.

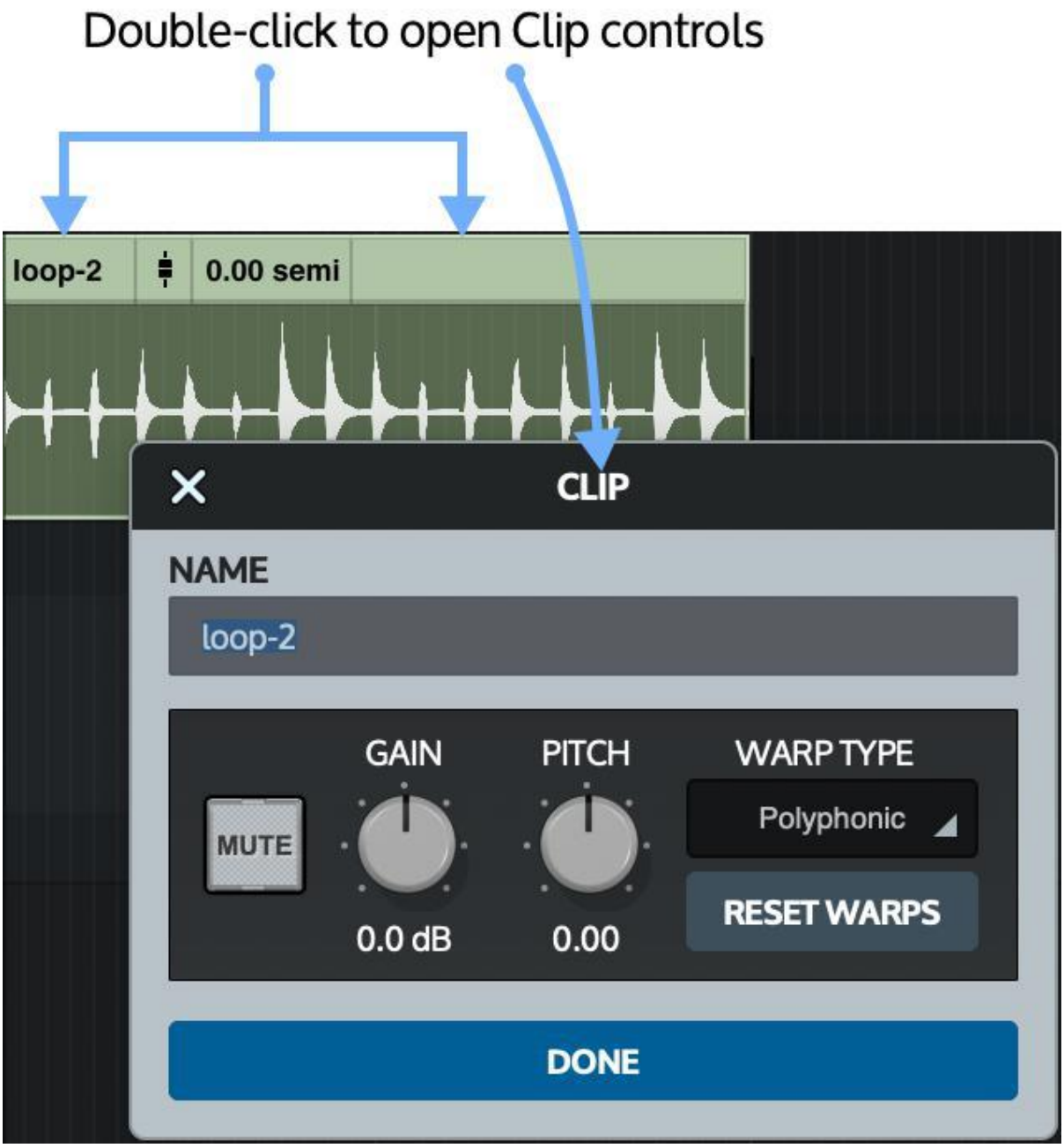
Modifiez la hauteur du clip à l'aide de l'outil de modification de hauteur

1. Passez la commande de tangage dans l'en-tête du clip. L'outil de modification de pas apparaît.
2. Faites glisser le contrôle vers le haut ou vers le bas pour relever ou abaisser le pas. Pour taper une valeur exacte, double-cliquez sur le contrôle de hauteur et tapez la valeur de changement de hauteur en demi-tons et en cents dans le popover, puis appuyez sur Retour ou cliquez sur OK.



Modifiez la hauteur du clip à l'aide des commandes d'en-tête Clip

1. Double-cliquez sur le nom du clip ou la zone vide à côté de la commande de hauteur pour ouvrir les commandes du clip.



2. Levez ou abaissez le terrain avec le bouton Pitch. Pour taper une valeur, double-cliquez sur le bouton Pitch et tapez une valeur de demi-ton et de cent, puis cliquez sur Terminé.

Coupe de chaîne

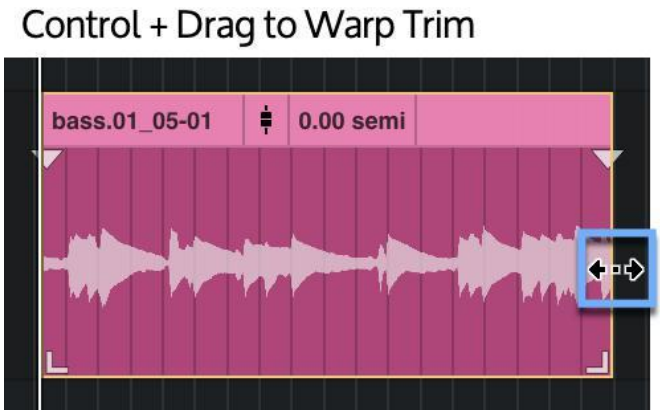
Vous pouvez Warp Trim pour étirer le temps ou compresser le temps d'un clip. Avec Warp Trim, vous pouvez facilement conformer une boucle importée à un tempo ou étirer un clip en double ou à mi-temps. Vous pouvez également déformer des clips de finition pour un effet créatif.

Remarque: Si vous définissez l'algorithme de distorsion sur Varispeed, Warp Trimming modifie la hauteur du clip en fonction de la quantité d'étirement temporel ou de compression temporelle.

Warp Trimming à time-stretch ou time-compress un clip en vue Clips

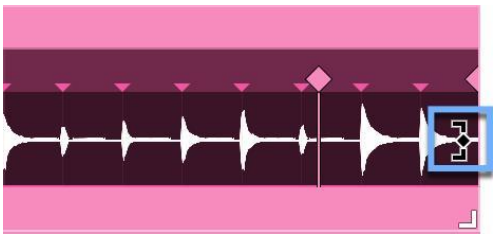
1. Avec la vue Clips activée, survolez le curseur au début ou à la fin d'un clip, près du centre vertical. L'outil de modification de trim apparaît.
2. Cliquez et faites glisser vers Warp Trim. Warp Trim s'enclenche sur la grille si Snap est activé, sauf si vous maintenez la clé de commande pendant la coupe.





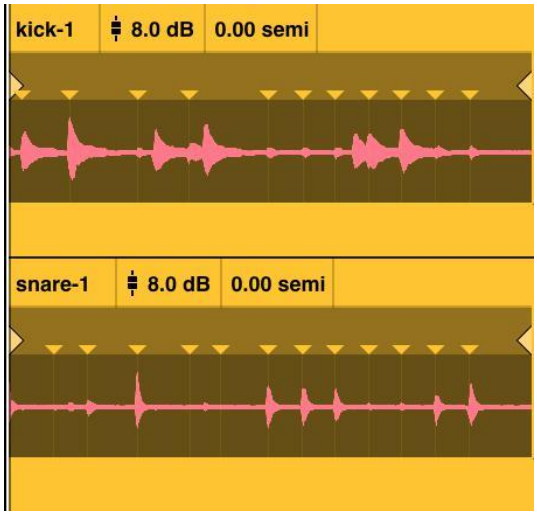
Warp Trimming à time-stretch ou time-compress un clip en vue Warps

1. La vue Warps étant activée, survolez le curseur au début ou à la fin d'un clip, près du centre vertical. L'outil d'édition Warp Trim apparaît.



2. Cliquez et faites glisser vers Warp Trim. Warp Trim s'enclenche sur la grille si Snap est activé, sauf si vous maintenez la clé de commande pendant la coupe.

Selon l'algorithme, les versions extrêmes de Warp peuvent ne pas jouer ou peuvent avoir des artefacts audio indésirables. Pour les algorithmes développés par UA, les paramètres extrêmes sont indiqués par les formes d'onde apparaissant en rouge lorsqu'elles approchent des paramètres qui peuvent avoir des artefacts audio indésirables ou ne peuvent pas être lus.



Avertissement dans un clip

Dans un clip, vous pouvez facilement déplacer des éléments d'avant en arrière avec des marqueurs de chaîne. LUNA ajoute automatiquement des indicateurs aux transitoires dans chaque clip audio, et vous pouvez également ajouter des marqueurs de chaîne arbitraires. Lorsque vous ajoutez des marqueurs de chaîne, vous pouvez ensuite déplacer (étirer et compresser) l'audio avant et après le marqueur de chaîne.

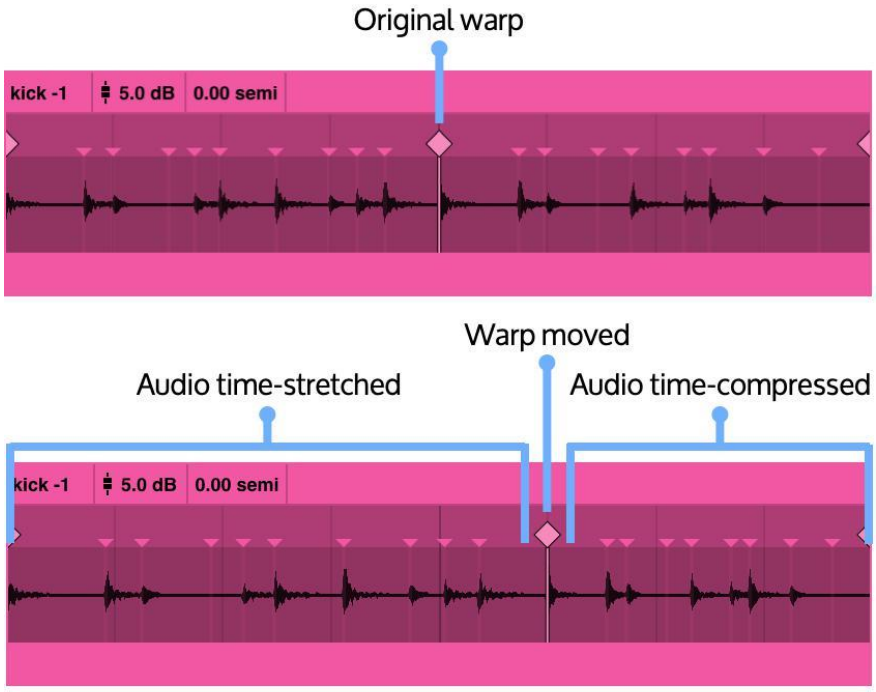
Il existe trois façons d'ajouter des marqueurs Warp à un clip

- Ajout d'un seul marqueur de chaîne sur un indicateur transitoire
- Ajout d'une chaîne bornée (trois marqueurs Warp sur trois indicateurs transitoires adjacents) avec l'outil de modification de la chaîne bornée. Une chaîne bornée vous permet d'ajuster librement la chaîne centrale, tandis que les marqueurs Warp à gauche et à droite empêchent les modifications d'affecter le reste du clip.

- Ajout d'un marqueur de chaîne arbitraire

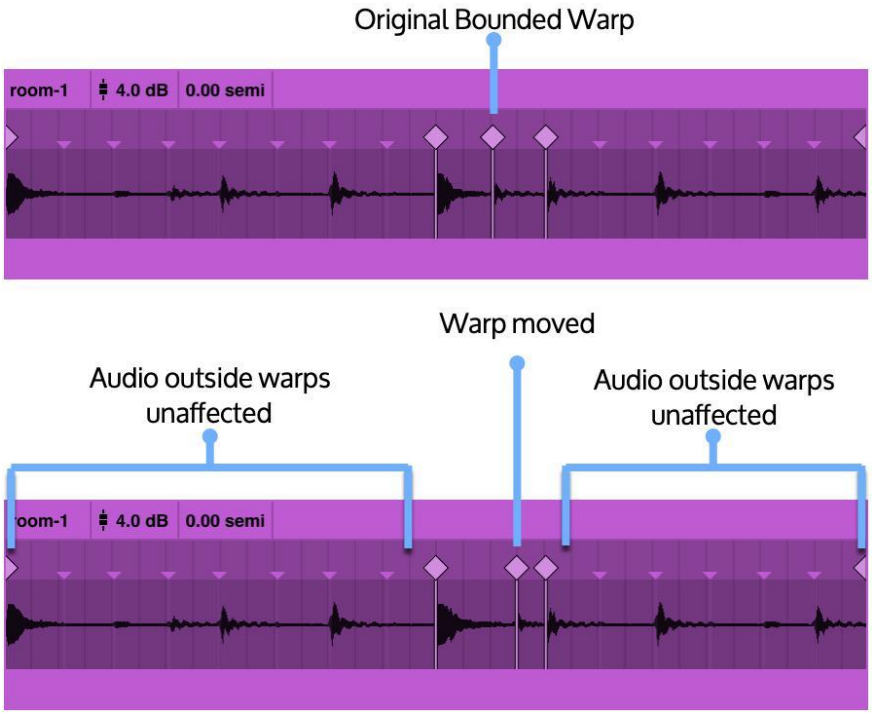
Pour ajouter et régler un seul marqueur de chaîne

1. Passez le curseur sur un indicateur transitoire. L'outil de modification de la chaîne apparaît.
2. Cliquez pour ajouter un marqueur de chaîne.
3. Cliquez et faites glisser pour régler le marqueur de chaîne. Le marqueur de chaîne s'enclenche sur la grille si Snap est activé.
4. Pour faire glisser sans casser sur la grille, appuyez sur Commande pendant que vous faites glisser.



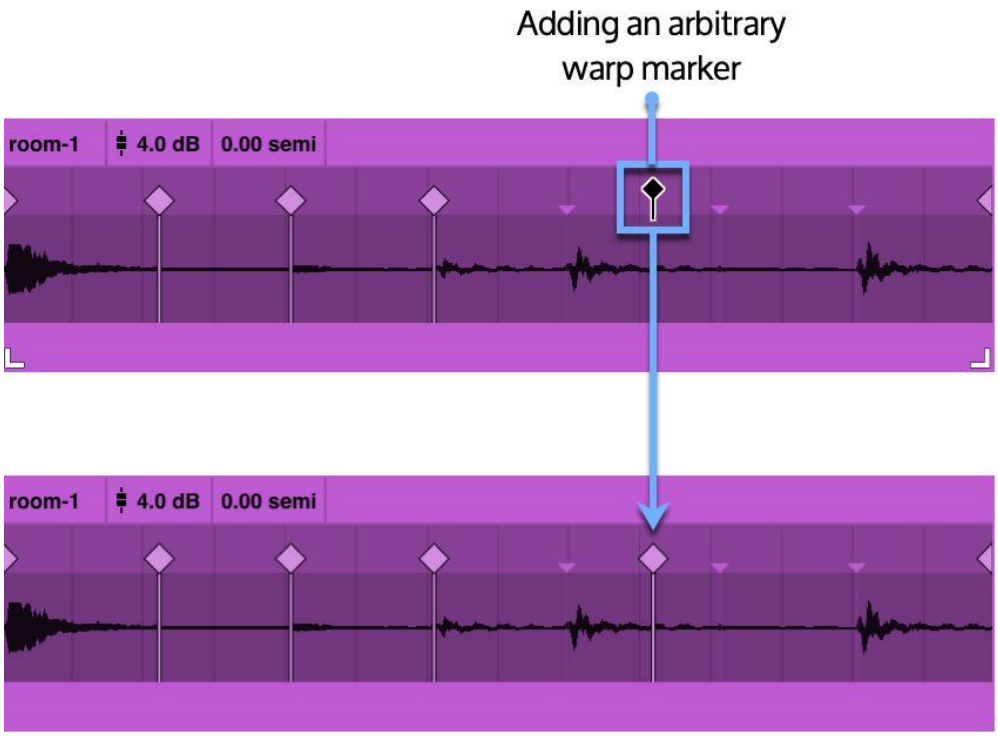
Pour ajouter et régler un marqueur Bounded Warp

1. Passez le curseur sous le centre vertical du clip, sous un indicateur transitoire. L'outil de modification de la chaîne bornée apparaît.
2. Cliquez pour ajouter une chaîne bornée. Un marqueur de chaîne apparaît sur le transitoire que vous avez survolé, et sur le transitoire à gauche et à droite.
3. Cliquez et faites glisser pour régler le marqueur de chaîne. Le marqueur de chaîne s'enclenche sur la grille si Snap est activé.
4. Pour faire glisser sans casser sur la grille, appuyez sur Commande pendant que vous faites glisser.



Pour ajouter un marqueur de chaîne arbitraire

1. Passez le curseur près du haut du clip, où les indicateurs transitoires apparaissent. Vous pouvez ajouter un marqueur de chaîne n'importe où (votre curseur s'enclenche sur la grille si Snap est activé.
2. Cliquez pour ajouter un marqueur de chaîne.
3. Cliquez et faites glisser pour régler le marqueur de chaîne. Le marqueur de chaîne s'enclenche sur la grille si Snap est activé.
4. Pour faire glisser sans casser sur la grille, appuyez sur Commande pendant que vous faites glisser.



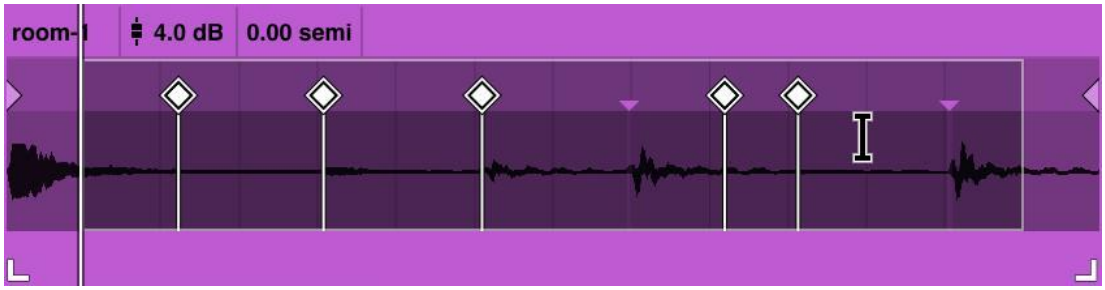
Pour supprimer les marqueurs de chaîne

Il existe plusieurs façons de supprimer un ou plusieurs marqueurs de chaîne.

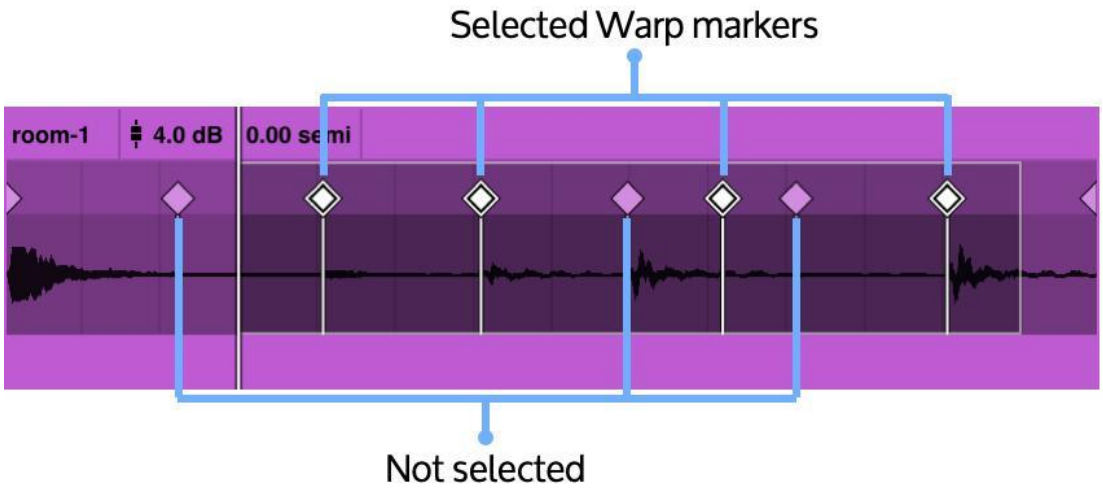
- Pour supprimer un seul marqueur de chaîne, double-cliquez dessus ou sélectionnez le marqueur de chaîne et appuyez sur Supprimer.
- Pour supprimer plusieurs marqueurs de chaîne, sélectionnez plusieurs marqueurs et appuyez sur Supprimer.
- Pour supprimer tous les marqueurs d'un clip, double-cliquez sur le haut du clip. Dans le popover Clip qui s'ouvre, cliquez sur Réinitialiser les déformations. Notez que cela supprimera tous les marqueurs de chaîne et l'audio déformé, et renverra également toutes les opérations de Warp Trim.

Pour sélectionner et déplacer plusieurs marqueurs de chaîne

- Maintenez Maj enfoncé, puis cliquez au milieu vertical du clip et faites glisser pour sélectionner plusieurs marqueurs de chaîne contigus. Cliquez sur un marqueur de chaîne et faites glisser pour régler tous les marqueurs sélectionnés.



- Maintenez Maj, puis cliquez et faites glisser uniquement chaque marqueur de chaîne que vous souhaitez sélectionner, pour sélectionner plusieurs marqueurs de chaîne non contigus (astuce: désactivez Snap. Cliquez sur un marqueur de chaîne et faites glisser pour régler tous les marqueurs sélectionnés.



Utilisation du mélangeur

À propos de Mixer View

La vue Mixer présente une disposition analogique semblable à une console de vos pistes audio, instrument et bus et de la piste principale.
Vous pouvez utiliser la vue du mélangeur

- Mélangez les niveaux audio et les pistes panoramique
- Disposez des pistes pour l'audio, les instruments, les bus et la piste principale
- Attribuez des entrées de piste
- Utilisez l'émulation de bande sur une piste audio ou instrumentale
- Utilisez Neve summing emulation sur un bus ou la voie principale
- Utilisez les effets d'insertion sur une piste
- Configurez les envois à partir d'une piste
- Envoyez la piste audio aux signaux
- Modifiez la sortie d'une piste
- Enregistrez l'activation, la sourdine et la solo d'une chaîne
- Surveillez l'entrée d'un canal
- Configurez un bus et affichez les sources de ce bus

Mélange audio

Lorsque vous mélangez, vous combinez plusieurs pistes audio et instrumentales pour créer un fichier de sortie stéréo et / ou des tiges de sortie, ou plusieurs sources audio combinées en sorties mono ou stéréo avec des bus. Pour créer le son du mélange global, vous équilibrez les niveaux, le contenu en fréquence, la dynamique, les effets créatifs et la position panoramique stéréo des pistes audio et instrumentales de votre session.

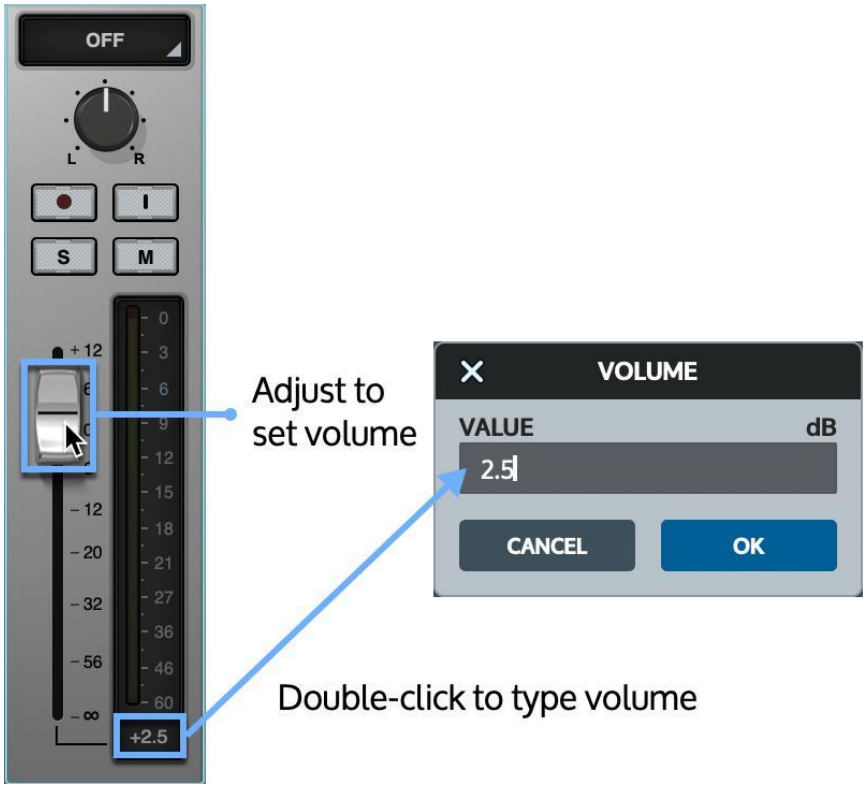
Équilibrer les niveaux de volume

Pour équilibrer les niveaux audio dans le mélangeur de LUNA, vous pouvez l'utiliser

- Gain de clip (Timeline
- Le fader de volume (piste Mixer / Focus
- Le fader de volume dans les commandes de piste (Timeline
- Entrée de texte dans les commandes de piste Timeline ou le canal Mixer

Pour équilibrer les niveaux avec le mélangeur ou un canal Focus

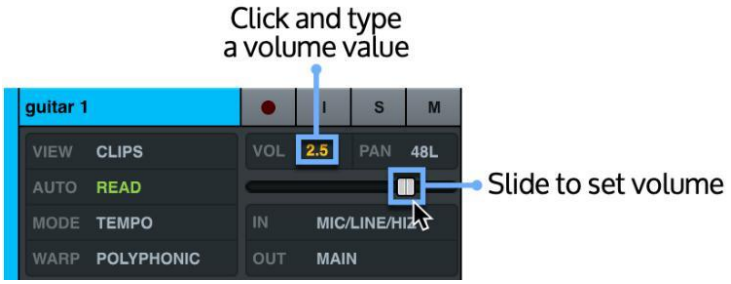
1. Jouez la session.
2. Déplacez le fader de volume vers le haut pour augmenter le volume et vers le bas pour diminuer le volume. Le niveau est indiqué par la valeur au bas du débitmètre.
3. Pour définir une valeur précise pour le fader du volume, double-cliquez sur la valeur en bas du compteur de volume et tapez une valeur en dB, puis cliquez sur OK. Vous pouvez taper des valeurs entières, des valeurs décimales et négatives. Par exemple 5, 1. 6 et -3. 7 sont toutes des valeurs valides.



Pour équilibrer les niveaux avec les commandes de piste de la chronologie

1. Jouez la session.
2. Déplacez le fader de volume vers la gauche ou la droite sur les commandes de piste dans la timeline. Déplacez le fader vers la gauche pour réduire le volume et vers la droite pour augmenter le volume.
3. Pour définir une valeur précise pour le volume, cliquez sur le volume affiché et tapez une valeur en dB, puis appuyez sur Retour. Vous pouvez taper des valeurs entières, des valeurs décimales et négatives. Par exemple 5, 1. 6 et -3. 7 sont toutes des valeurs valides.

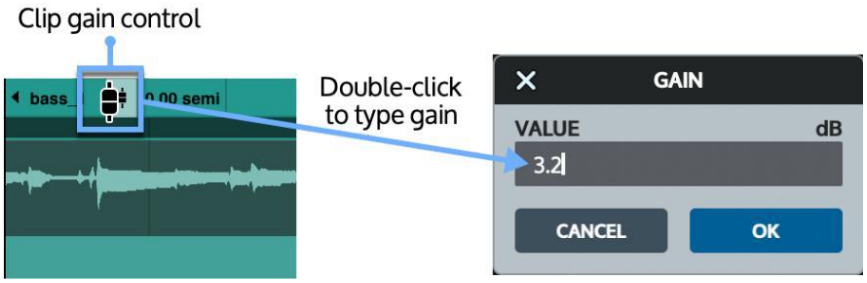
Notez qu'après l'entrée, la valeur dans les contrôles de piste affiche la valeur entière la plus proche, même si la valeur décimale correcte est appliquée au fader.



Pour équilibrer les niveaux avec le clip, prenez le contrôle

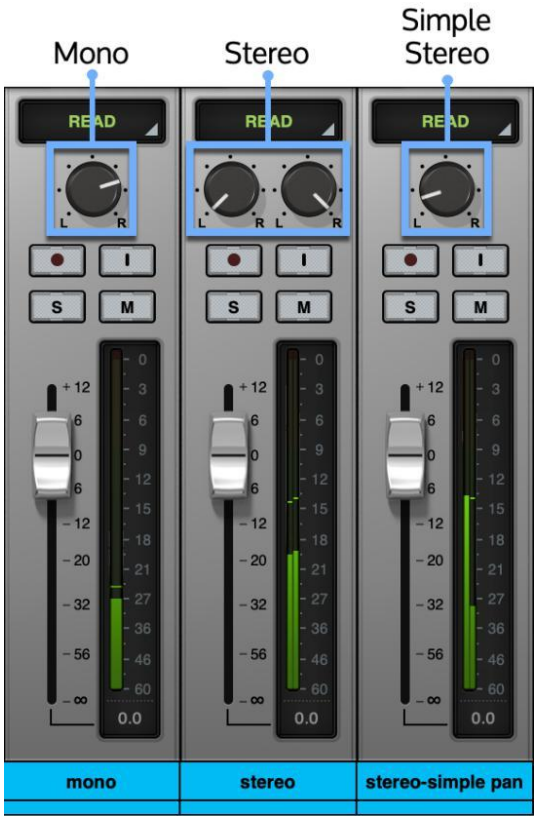
1. Passez le curseur de la souris sur l'icône de contrôle de gain en haut d'un clip audio pour afficher le contrôle de gain
   Outil de modification.
2. Déplacez le curseur de haut en bas pour augmenter ou réduire le gain d'un clip, sans modifier le gain d'autres clips sur la piste.
3. Pour saisir une valeur précise, double-cliquez sur le contrôle de gain, tapez la valeur dans le popover et appuyez sur OK.

Le gain de clip permet une large plage de réglage, de -144 dB à +48 dB. Lorsque vous ajustez le gain du clip, l'affichage de la forme d'onde affiche les modifications résultantes du niveau audio. Si vous sélectionnez plusieurs clips et ajustez le curseur de gain sur un clip, le changement de gain est appliqué à tous les clips sélectionnés. Pour réinitialiser le contrôle de gain de clip à 0 dB, Option-cliquez sur le contrôle.



Panne des pistes

Vous panoramiquez une piste pour localiser la piste dans le champ stéréo. Dans LUNA, une piste peut être mono ou stéréo, et vous pouvez déplacer des pistes différemment en fonction du format de piste. Utilisez les boutons de panoramique pour déplacer les pistes vers la gauche ou la droite de l'image stéréo. Une piste mono a un seul bouton panoramique, tandis qu'une piste stéréo a deux commandes de panoramique, une pour la piste gauche et une pour la piste droite.



Pour déplacer une piste dans le mélangeur

- Cliquez et faites glisser la commande panoramique en haut de la bande de canaux.
- Pour taper une valeur précise pour le bouton panoramique, double-cliquez et tapez une valeur panoramique positive ou négative à partir de
  0-100, puis appuyez sur Entrée. Lorsque vous tapez une valeur panoramique, utilisez le préfixe moins (-) pour la gauche et aucun préfixe pour la droite. Vous pouvez également inclure la lettre L pour gauche ou la lettre R pour droite. Par exemple, -24, L24 et 24L ont tous deux un contrôle de panoramique 24% à gauche. 33, R33 et 33R ont tous une commande de 33% à droite.
- Pour simplifier le panoramique d'une piste stéréo, vous pouvez contrôler + cliquer ou cliquer avec le bouton droit sur la commande panoramique, et choisir Simple Stereo Pan dans le menu déroulant. L'option Simple Stereo pan vous permet de parcourir les deux pistes stéréo avec une seule commande pour obtenir l'image stéréo que vous souhaitez.



Panning en vue Chronologie

Vous pouvez également déplacer des pistes dans la vue Chronologie.

Dans les commandes de piste pour chaque piste, vous pouvez double-cliquer et faire glisser sur le paramètre de panoramique, ou cliquer sur la valeur de panoramique et taper une valeur de 0 à 100, puis appuyer sur Entrée. Lorsque vous tapez une valeur panoramique, vous pouvez utiliser le préfixe moins (-) pour la gauche et aucun préfixe pour la droite. Vous pouvez également taper L pour la gauche ou la lettre R pour la droite. Par exemple, -24 et 24L parcourent tous les deux l'audio à 24%.



Muting et solo

Lorsque vous coupez une piste, elle devient silencieuse dans le mix et dans tous les envois vers lesquels elle est acheminée (sauf si elles sont attribuées au pré-fader. Lorsque vous coupez une piste en sourdine, elle devient silencieuse dans la session pendant la durée d'application du muet. Vous pouvez également automatiser les muets.

Solo une piste l'isole ou la joue sans les autres éléments de mixage. Lorsque vous utilisez une piste en solo, tout bus auquel elle est envoyée continue également de sonner dans la session; cependant, seules les pistes en solo sonnent dans le bus. Vous pouvez solo plusieurs pistes par défaut dans LUNA. Vous pouvez également configurer LUNA pour permettre à une seule piste d'être mise en solo à la fois (voir "The Mix workflow" pour le paramètre X-Or Solo.

Déversement de bus

La commande Bus Spill est une fonctionnalité sur une voie de bus et la voie principale qui vous permet de ne voir que la voie de bus et toutes les sources de bus (toutes les voies acheminées vers le bus) dans le mélangeur et la chronologie. Pour activer le déversement de bus, cliquez sur le bouton Déversement dans un bus ou la piste principale. Lorsque Bus Spill est activé, la chronologie et le MIxer n'affichent que les pistes source qui alimentent le bus et la piste principale. Le bouton Déversement clignote sur le bus ou la voie principale lorsque Bus Spill est activé.



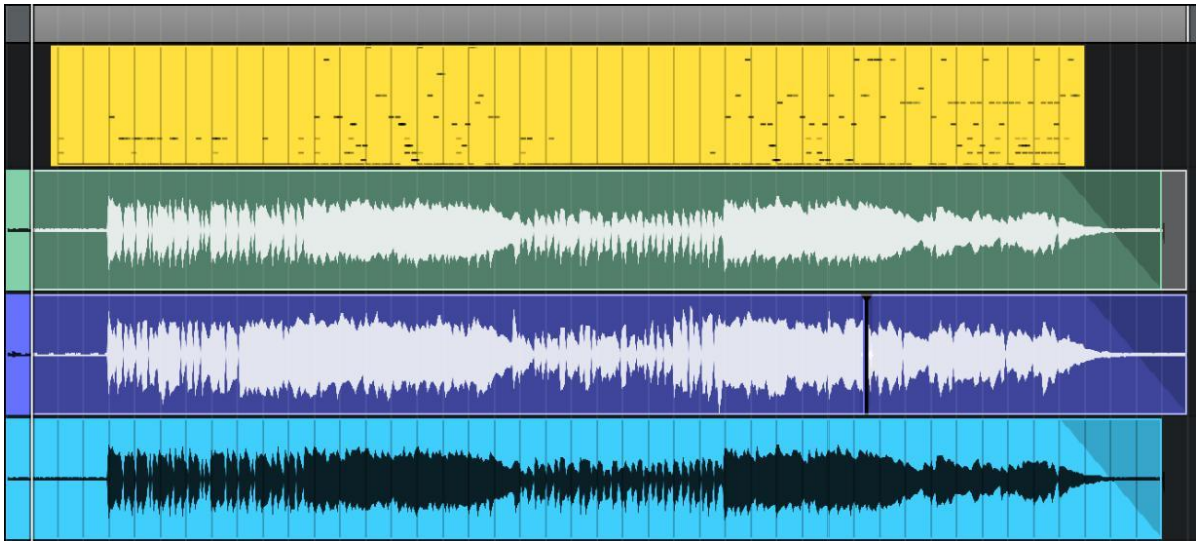
Mélange de pistes

LUNA offre une suite complète d'options de mixage, y compris la possibilité d'exporter toute combinaison de pistes brutes et de sorties de bus à partir d'une session, en stéréo ou en mono selon les besoins, avec ou sans effets appliqués. LUNA peut également exporter des pistes MIDI sous forme de fichier MIDI multipiste avec tempo.

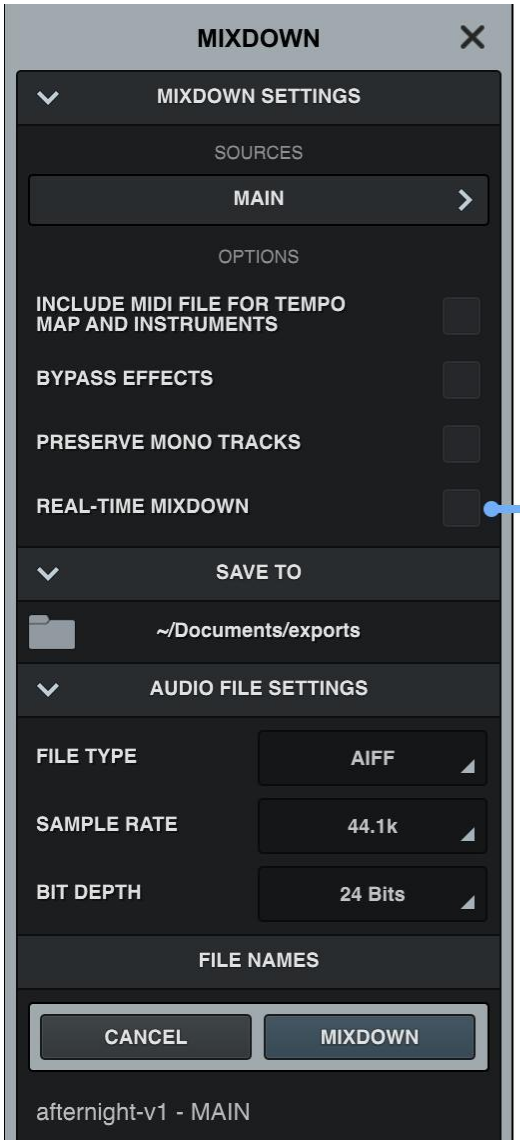
Pour une simple fusion stéréo, LUNA mélange toute la gamme audio et MIDI, ou une plage audio sélectionnée à n'importe quel taux d'échantillonnage pris en charge par le matériel, et des profondeurs de bits de 8 à 24. Vous pouvez mélanger un fichier en tant que WAV, AIFF ou AAC. mp4.

Pour mélanger votre session LUNA dans un fichier audio stéréo

1. Dans la vue Chronologie, sélectionnez la longueur sur la timeline ou dans les règles que vous souhaitez mélanger.



1. Sélectionnez Fichier> Exporter> Mélange. La boîte de dialogue Mixdown apparaît.

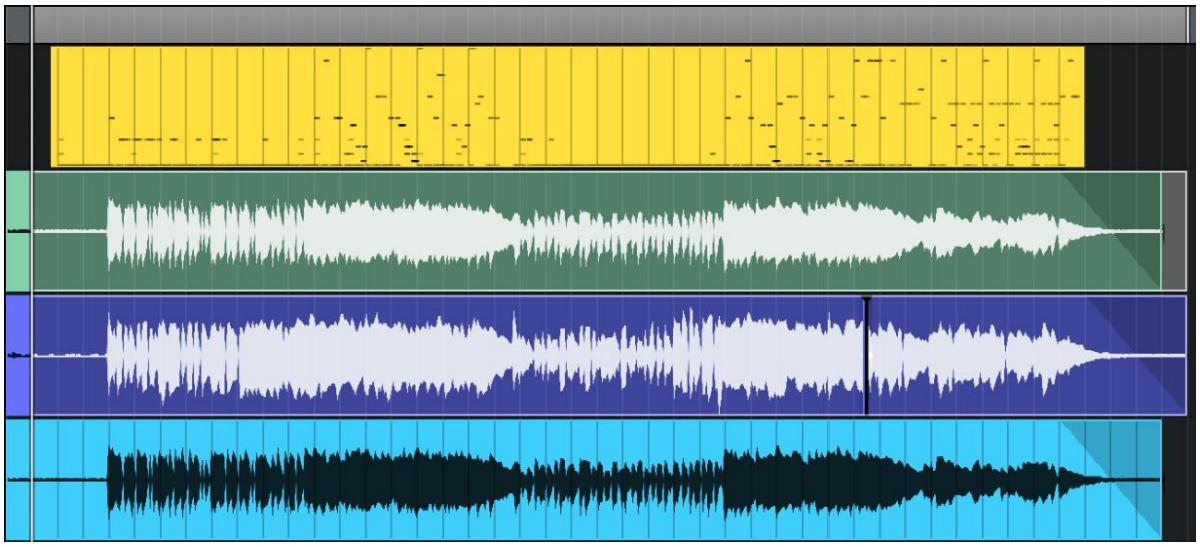


1. Choisissez le type de fichier pour le fichier de fusion.
1. Pour WAV ou AIFF, choisissez le taux d'échantillonnage et la profondeur de bits pour le fichier mixte. Il existe des options supplémentaires que vous pouvez définir pour un fichier AAC: VBR (débit binaire variable) et qualité, ou CBR (débit binaire continu) et le débit binaire en kbps.
1. Pour écouter votre session pendant le mixage, choisissez l'option de mixage en temps réel. Notez que la session se mélangera plus rapidement si vous désélectionnez le mixage en temps réel.
1. Cliquez sur Mixdown pour mélanger le fichier.

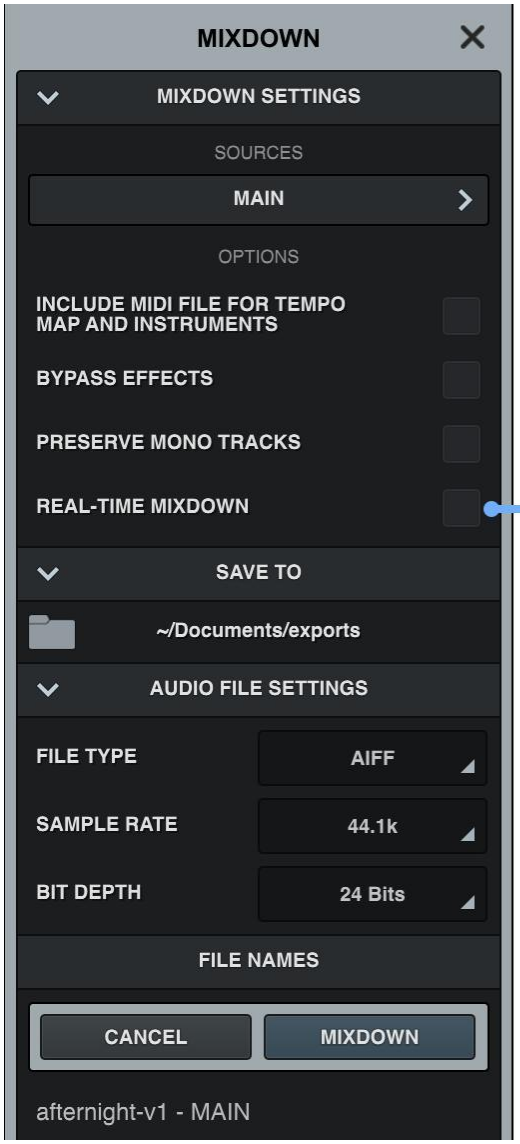
Les fichiers sont automatiquement nommés avec le nom de la session et le nom de la sortie (par exemple, session - MAIN. wav.

Pour mélanger les pistes et les bus d'une session LUNA

1. Dans la vue Chronologie, sélectionnez la longueur sur la timeline ou dans les règles que vous souhaitez mélanger.

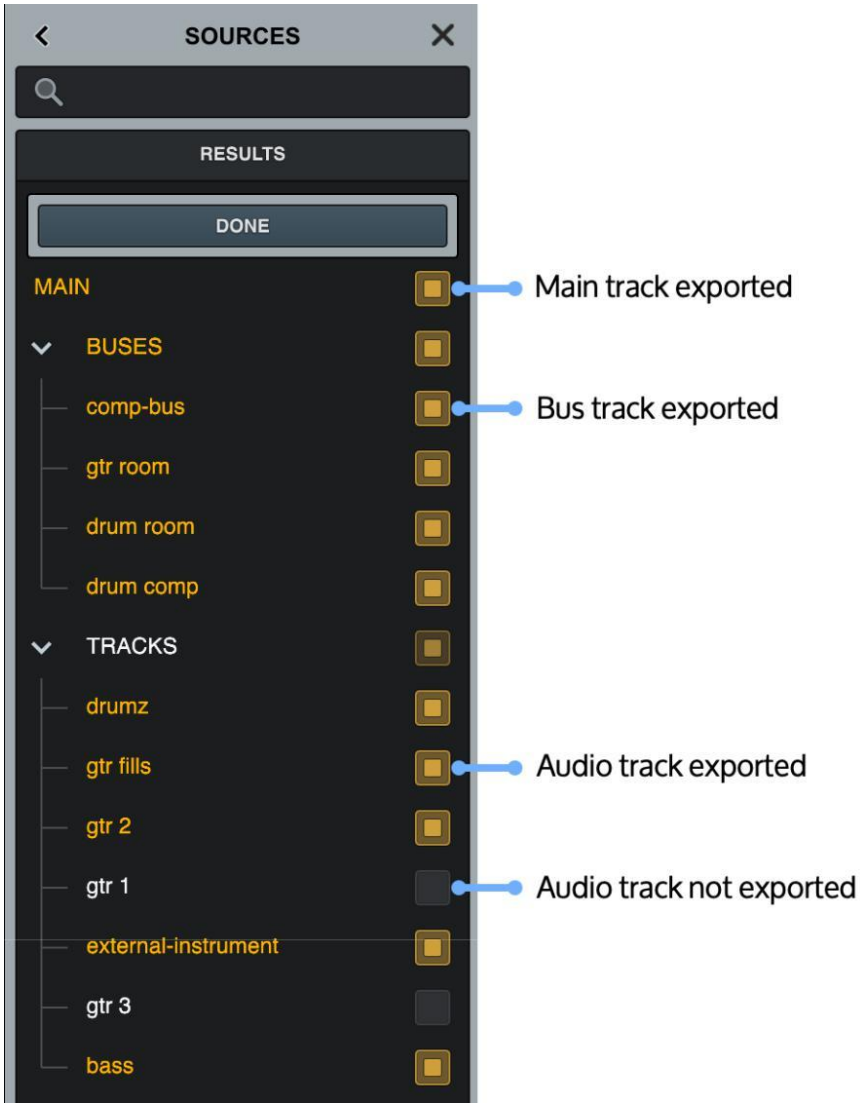


1. Sélectionnez Fichier> Exporter> Mélange. La boîte de dialogue Mixdown apparaît.



1. Choisissez le type de fichier pour les fichiers mixés.
1. Pour WAV ou AIFF, choisissez le taux d'échantillonnage et la profondeur de bits pour les fichiers mixtes vers le bas. Il existe des options supplémentaires que vous pouvez définir pour un fichier AAC: VBR (débit binaire variable) et qualité, ou CBR (débit binaire continu) et le débit binaire en kbps.
1. Pour exporter le MIDI de la session en tant que fichier MIDI multipiste avec des données de tempo, choisissez Inclure le fichier MIDI pour la carte de tempo et les instruments.
1. Pour exporter des pistes sans effets, choisissez Effets de dérivation.

1. Pour exporter des pistes mono sous forme de fichiers mono, choisissez Panneau de dérivation (Preserve Mono Tracks. Si vous ne choisissez pas cette option, les pistes mono analysées sont exportées sous forme de pistes stéréo avec les informations de panoramique appliquées au fichier exporté stéréo.
1. Pour écouter votre session pendant le mixage, choisissez l'option de mixage en temps réel. Notez que la session se mélangera plus rapidement si vous ne choisissez pas le mixage en temps réel.
1. Sous Sources, cliquez sur Main.
10. Sélectionnez les pistes à exporter. Vous pouvez exporter n'importe quelle combinaison de pistes et d'autobus.



11. Cliquez sur Terminé pour revenir à la boîte de dialogue Mixdown.
12. Cliquez sur Mixdown pour mélanger les fichiers.

Les fichiers sont automatiquement nommés avec le nom de la session et les noms des résultats ajoutés (par exemple, session - MAIN. wav, session - verbe. wav.

Exportation d'audio à partir de la chronologie

Vous pouvez exporter des clips audio individuels sous forme de fichiers uniques, plusieurs clips audio sur la même piste que plusieurs fichiers et plusieurs clips audio de différentes pistes sous forme de fichiers séparés, directement à partir de la chronologie.

Pour exporter des clips audio

1. Dans la vue Chronologie, cliquez sur un ou plusieurs clips audio à exporter.
1. Cliquez avec le bouton droit sur un clip audio et sélectionnez Exporter le clip. Vous pouvez également sélectionner un ou plusieurs clips audio et appuyer sur Maj + Commande + K, ou choisir l'élément de menu Fichier> Exporter> Clips.



1. Pendant que la boîte de dialogue Exporter est ouverte, sélectionnez des clips dans votre session que vous souhaitez exporter. Chaque clip est ajouté à la liste d'exportation.
1. Pour supprimer un clip de la liste d'exportation, cliquez à nouveau dessus. Conseil: vous pouvez cliquer sur un clip dans le navigateur Exporter pour sélectionner et centrer ce clip dans la timeline.
1. Sous Enregistrer dans le navigateur d'exportation, sélectionnez l'emplacement où vous souhaitez exporter les clips en cliquant sur l'icône du dossier et en choisissant un emplacement dans le Finder.
1. Sous Paramètres de fichiers audio, spécifiez les paramètres de type de fichier, de débit d'échantillonnage et de profondeur de bits.
1. Cliquez sur Exporter pour exporter vos clips.

Utilisation de Neve Summing

Vous pouvez ajouter Neve Summing aux voies de bus et à la piste principale à l'aide d'une extension LUNA.

Utilisation de l'extension Neve Summing LUNA

Neve Summing transmet les caractéristiques du son et de la tête d'un canal de bus de console Neve directement dans les bus d'été LUNA. Vous pouvez acheter l'extension facultative Neve Summing LUNA pour ajouter Neve suming aux voies Bus et Main.

Remarque: lorsque vous modifiez le paramètre Neve Summing pour un bus, les faders pour le bus et pour toutes les pistes qui alimentent le bus changeront de position en raison de la différence de cône de fader entre le bus d'été natif LUNA et les canaux principaux et le bus Neve Summing et canaux principaux.

Pour ajouter Neve Summing

- Dans la ligne de saisie d'un bus ou de la piste principale, cliquez sur le bouton Console et choisissez Neve Summing.
- Réglez les commandes pour Headroom (HR), Trim et Impedance.

Pour régler les contrôles sur plusieurs pistes, sélectionnez plusieurs pistes, puis modifiez les commandes sur une piste. Le regroupement de sélection (mélange> regroupement de sélection ou commande + G) doit être activé pour ajuster les paramètres de somme des nefs sur plusieurs pistes à la fois.



Neve Summing fournit ces contrôles et caractéristiques

- Caractéristiques du canal: Les caractéristiques de fader et de panoramique du bus changent pour imiter avec précision les caractéristiques du bus de la console Neve.
- Hauteur (HR): Le réglage de la hauteur libre augmente ou diminue la quantité de hauteur libre dans le canal et la quantité de saturation. La plage disponible est de +4 dB à +28 dB, et le réglage le plus bas (dans le sens antihoraire complet) a la moindre saturation et la hauteur libre la plus disponible. Lorsque vous placez cela au sommet de la plage, vous pouvez obtenir des caractéristiques de saturation et même de distorsion. Vous pouvez faire pivoter le bouton ou double-cliquer dessus pour choisir une valeur dans le menu déroulant. Le contrôle de la hauteur libre est compensé par le gain, de sorte que les changements de volume sont minimes lors du changement de contrôle de la hauteur libre. Le réglage de faible impédance est plus fort que le gain d'unité, même avec une compensation de gain.
- Bordure: le réglage de garniture vous permet de compenser les changements de gain introduits par les commandes de hauteur de tête et d'impédance de sommation, et vous permet d'augmenter ou de diminuer le niveau global du bus de sommation. La plage disponible est de -6 dB à +6 dB. Vous pouvez faire pivoter le bouton ou double-cliquer dessus pour taper une valeur.
- Impédance: ce paramètre modifie le caractère d'impédance du bus ou du canal principal de l'impédance faible à élevée. La valeur par défaut est une impédance élevée. Les paramètres d'impédance de bus faible et élevée fournissent différents caractères audio et niveaux de gain, et l'un ou l'autre peut être plus approprié pour votre matériel audio et votre bus. Généralement, le réglage de faible impédance est plus fort que l'audio non traité.
- In / Out: Le bouton In / Out vous permet d'activer et de désactiver Neve pour auditionner les effets audio.

Utilisation de Tape



Utilisation des extensions Tape LUNA

Avec LUNA, vous pouvez incorporer le son classique de la bande directement dans votre flux de travail de mixage. LUNA implémente l'émulation du ruban d'une manière à la fois facile à utiliser et sonore. Oxide et Studer A800 vous offrent le son précis et classique d'une machine multipiste classique. Le son global d'Oxide est configuré avec des préréglages et un contrôle de saturation par canal, tandis que Studer A800 offre un contrôle par machine et par piste sur les paramètres individuels du canal de bande. La bande peut être activée sur n'importe quel instrument ou piste audio et est appliquée uniquement pendant la lecture.

Vous pouvez ajouter le traitement de bande émulée aux pistes audio et aux instruments à l'aide des extensions LUNA. LUNA comprend l'extension Oxide LUNA pour une simple émulation de bande à un bouton.

L'extension optionnelle Studer A800 LUNA ajoute un contrôle de bande plus avancé et le son d'une vénérable machine à ruban modelé. Si vous possédez déjà le plug-in UAD Studer A800, l'extension Studer A800 LUNA est disponible sur votre compte. Inversement, si vous achetez l'extension Studer A800 LUNA, le plug-in UAD Studer A800 est inclus.

L'émulation de la machine à ruban d'extension LUNA comprend des paramètres globaux pour le magnétophone et des paramètres par piste pour la saturation. De cette façon, l'émulation de la machine à bande est similaire à un véritable chemin d'enregistrement et de mixage du signal de bande.

LUNA est conçu avec la capacité d'utiliser jusqu'à quatre "machines" pour l'émulation du ruban. Vous pouvez configurer chaque emplacement de machine avec différentes caractéristiques de bande globales et appliquer l'une des quatre machines sur une piste ou un groupe de pistes de votre session. Les caractéristiques globales du ruban sont déterminées par chaque machine. Vous pouvez ensuite définir la saturation individuellement pour chaque piste sur laquelle la bande d'oxyde est appliquée et d'autres paramètres pour chaque Studer A800

canal. De cette façon, vous pouvez configurer des machines distinctes dans votre session et toujours définir des caractéristiques individuelles de "canal de bande" pour chaque piste.

Par exemple, un scénario typique pourrait inclure deux machines, avec une machine plus entraînée agressivement que l'autre. Vous pouvez attribuer des tambours, des basses et des guitares à la machine entraînée de manière plus agressive, ainsi que des voix et des arrière-plans à la machine plus propre. Vous pouvez ajouter une troisième et une quatrième machine avec des caractéristiques encore plus diverses. La possibilité de configurer jusqu'à quatre machines offre une grande flexibilité dans la gamme de sons de bande que vous pouvez appliquer en session.

Configuration d'extension Oxide LUNA

L'extension Oxide comprend des préréglages pour configurer les paramètres du magnétophone. Vous ne pouvez pas régler manuellement les commandes de l'extension Oxide LUNA. Cependant, si vous possédez le plug-in UAD Oxide Tape, vous pouvez configurer et enregistrer des préréglages dans le plug-in que vous pouvez ensuite utiliser dans l'extension LUNA.

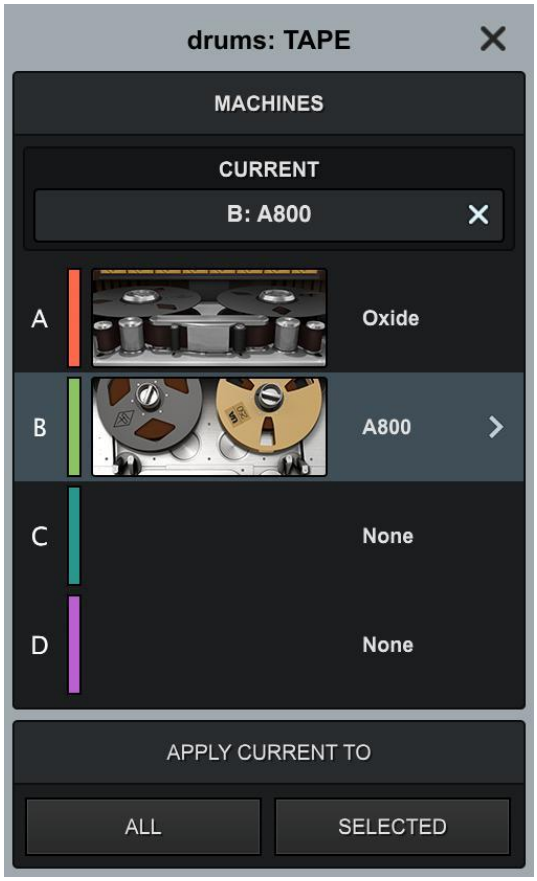
Configuration d'extension Studer A800 LUNA

L'extension Studer A800 LUNA vous permet de charger des préréglages et de régler les commandes manuelles. Des paramètres tels que le biais, la vitesse de la bande et le type de bande sont configurés sur le magnétophone dans le monde entier pour la session, et en plus, chaque piste a son propre contrôle de niveau (saturation), ainsi que le contrôle des paramètres HF Driver et Repro EQ de la piste individuelle. Vous pouvez utiliser des préréglages que vous enregistrez dans le plug-in UAD Studer A800 avec l'extension LUNA.

Utilisation de machines à ruban

Pour configurer une machine à ruban dans un emplacement de magnétophone

1. Sur une piste audio ou instrumentale en vue Mixer, ou sur une piste Focus en vue Chronologie, cliquez sur l'emplacement de bande. Le navigateur Tape s'ouvre.



1. Double-cliquez sur un emplacement pour bande (A-D) dans lequel vous souhaitez configurer le magnétophone.

1. Dans la liste des machines, sélectionnez un type de machine à bande (Oxyde ou Studer A800. Studer A800 n'est disponible que si l'extension Studer A800 LUNA est sous licence et installée. La configuration du magnétophone s'affiche dans le navigateur.

1. Configurez le magnétophone via des préréglages (Oxyde, Studer A800) ou configurez les paramètres du magnétophone (Studer A800.

Une fois que vous avez configuré un magnétophone dans un emplacement, vous pouvez affecter ce magnétophone à n'importe quel nombre de pistes audio ou instrumentales. Vous pouvez configurer un total de quatre magnétophones, chacun avec des paramètres uniques, pour chaque session LUNA.

Attribuer un magnétophone à une piste

1. Cliquez sur l'insert de bande sur une piste. Le sélecteur Tape Machine s'ouvre à gauche de l'écran.
2. Choisissez le magnétophone dans la liste du navigateur Tape Machine. Un bouton de saturation de machine à ruban apparaît sur la piste, avec un compteur VU et un bouton d'alimentation. Dans le mélangeur, avec une grande vue activée pour la rangée de bandes, des paramètres supplémentaires pour l'extension Studer A800 LUNA apparaissent.
3. Utilisez le bouton de saturation pour augmenter ou diminuer la quantité de saturation du ruban appliquée sur la piste.

Utilisation du
mélangeur - 216

4. Si vous utilisez l'extension Studer A800 LUNA, vous pouvez configurer les paramètres HF Driver HF, Bias, Repro LF et Repro HF, et activer le bruit par piste, en plus des commandes globales de la machine.
5. Cliquez sur le bouton d'alimentation pour activer ou désactiver l'émulation du ruban sur la piste.

Pour configurer le son global d'une machine à ruban Oxide

1. Cliquez sur l'insert de bande sur une piste. Le sélecteur Tape Machine s'ouvre à gauche de l'écran.
2. Choisissez une machine à ruban Oxide dans la liste.
3. Choisissez un préréglage pour configurer le son global de la machine à ruban Oxide dans la session.

Conseil: Si vous avez le plug-in UAD Oxide Tape, vous pouvez utiliser des préréglages que vous avez créés dans le plug-in avec des pistes de bande LUNA.

Pour configurer le son global d'un magnétophone Studer A800

1. Cliquez sur l'insert de bande sur une piste. Le sélecteur Tape Machine s'ouvre à gauche de l'écran.
2. Double-cliquez sur le magnétophone A800 que vous souhaitez configurer.
3. Choisissez un préréglage pour configurer le son global du Studer A800 ou ajustez les commandes manuellement. Cliquez sur
   Ouvrez pour ouvrir les commandes supplémentaires de la machine.

Pour régler un contrôle de bande, vous pouvez cliquer et faire glisser le contrôle pour le faire pivoter à la position souhaitée, ou vous pouvez double-cliquer sur le contrôle pour choisir parmi une liste de valeurs.

Pour régler les contrôles sur plusieurs pistes, sélectionnez plusieurs pistes, puis modifiez les commandes sur une piste. Le regroupement de sélection (mélange> regroupement de sélection ou commande + G) doit être activé pour ajuster les paramètres de bande sur plusieurs pistes à la fois.

Utilisation des plug-ins Insérer



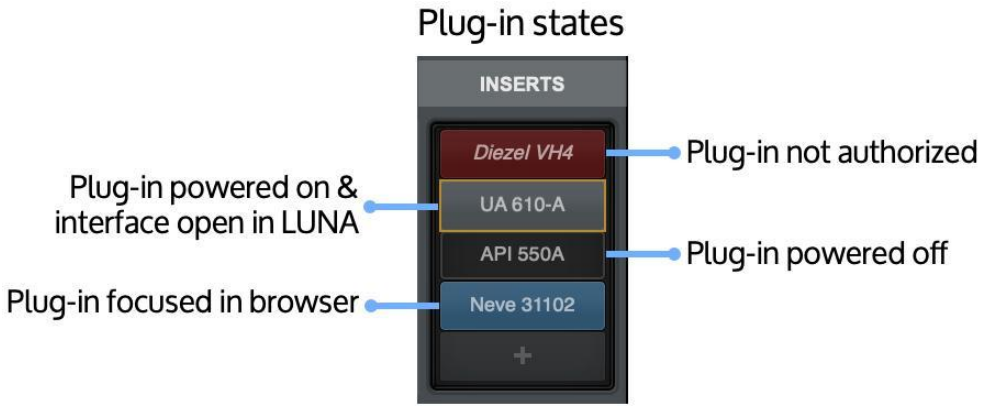
Vous utilisez des inserts pour ajouter le traitement plug-in UAD et Audio Units à l'audio, au bus, aux instruments et aux pistes principales. Vous pouvez développer la ligne Inserts pour afficher les inserts standard. L'enregistrement FX et l'insert Unison apparaissent dans la ligne d'entrée, lorsqu'une piste est activée par Entrée ou Enregistrement. Cliquez sur un insert disponible pour ouvrir la liste des plug-ins disponibles dans le navigateur Focus, puis cliquez sur un plug-in dans le volet pour l'insérer.

Remarque: seuls les plug-ins UAD peuvent être utilisés dans les inserts Record FX. Seuls les plug-ins UAD compatibles Unison peuvent être utilisés dans les inserts Unison.

Les états de plug-in sont indiqués par des couleurs et des contours.

- Une plaque enfichable grise indique un plug-in motorisé et autorisé.

- Une plaque enfichable rouge indique qu'un plug-in n'est pas autorisé.
- Une plaque enfichable noire indique qu'un plug-in est éteint.
- Une plaque enfichable bleue indique que le plug-in est focalisé dans le navigateur.
- Un contour jaune autour d'une plaque enfichable indique que la fenêtre enfichable est ouverte en LUNA.



Masquer, afficher et fermer les fenêtres du plug-in

Lorsqu'un ou plusieurs plug-ins sont ouverts dans LUNA, vous pouvez utiliser des commandes clés pour les masquer ou les fermer.

- Pour masquer toutes les fenêtres flottantes, appuyez sur Maj + W. Cela ferme temporairement toutes les fenêtres flottantes (plug-ins, sorties de repère et autres. Vous pouvez restaurer ces fenêtres cachées en appuyant à nouveau sur Maj + W. Lorsque vous masquez des fenêtres, puis ouvrez une nouvelle fenêtre (par exemple, lorsque vous ajoutez un autre plug-in d'insertion), toutes les fenêtres précédemment masquées réapparaissent.
- Pour fermer les fenêtres, appuyez sur Commande + W. Cela ferme la fenêtre flottante la plus haute. Appuyez plusieurs fois sur Commande + W pour fermer des fenêtres flottantes supplémentaires.

Utilisation de préréglages de plug-in

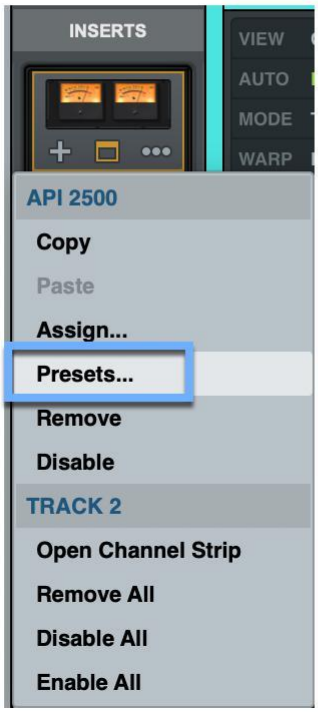
Les préréglages de plug-in sont sélectionnés et enregistrés à l'aide du navigateur de mise au point Presets.

Remarque: Vous utilisez les mêmes préréglages enfichables avec des plug-ins UAD dans des inserts Standard, Record FX ou Unison, et ils fonctionnent de manière identique.

Pour appliquer un plug-in préréglé

1. Cliquez sur Presets dans la barre de titre du plug-in, ou sur l'icône du plug-in dans le rack Insérer, cliquez sur ••• et choisissez Presets... Le navigateur Presets Focus s'ouvre.
2. Cliquez sur un préréglage pour le sélectionner.





Vous pouvez utiliser les flèches haut et bas pour naviguer dans les préréglages. Pour rechercher un préréglage, cliquez à côté de la loupe en haut du navigateur et commencez à taper.

Pour enregistrer un plug-in préréglé

1. Sélectionnez un préréglage dans le navigateur Preset Focus.
2. Apportez des modifications au plug-in au besoin.
3. Cliquez sur Enregistrer. La boîte de dialogue Enregistrer le préréglage sous s'ouvre.
4. Cliquez sur Enregistrer pour enregistrer les modifications dans le préréglage existant, ou tapez un nom pour le préréglage pour enregistrer un nouveau préréglage, puis cliquez sur Enregistrer.



Vous pouvez supprimer ou renommer des préréglages que vous avez créés. Si vous enregistrez des modifications dans un préréglage système, le préréglage est enregistré en tant que préréglage utilisateur avec le même nom.

Affichage de grandes icônes de plug-in

Dans la section Inserts, cliquez sur l'icône Grande vue pour afficher les inserts développés. Cela montre des icônes qui représentent les plug-ins chargés dans les inserts.



Ajout d'une icône pour un plug-in

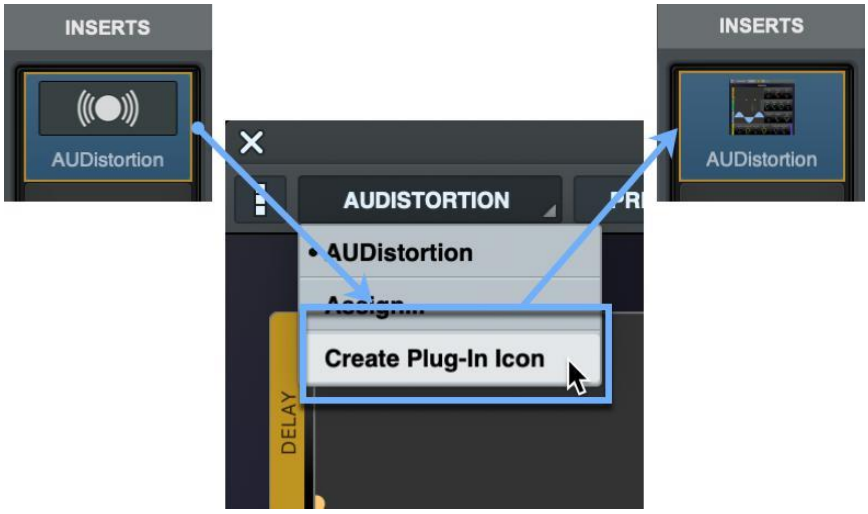
Par défaut, l'insertion d'unités audio, le MIDI FX et les plug-ins d'instruments ont une icône générique. Vous pouvez ajouter une icône de plug-in à tout moment. L'icône du plug-in prend un instantané de l'interface utilisateur actuelle du plug-in.

Pour créer une icône de plug-in

1. Cliquez sur un plug-in dans une ligne Instrument, MIDI FX ou Insérer dans Mixer View ou sur une piste Focus.
2. Disposez la fenêtre du plug-in comme vous le souhaitez dans l'icône.
3. Cliquez sur la barre de noms du plug-in en haut de la fenêtre du plug-in et choisissez Créer une icône du plug-in.

L'icône est créée à partir de la fenêtre de plug-in actuelle.

Utilisation du
mélangeur - 220



Utilisation des envois

Vous pouvez utiliser les emplacements d'envoi pour envoyer de l'audio d'une piste vers une piste de bus, la sortie principale ou toute sortie physique disponible sur votre Apollo. Notez que plusieurs envois peuvent envoyer à la même sortie physique. Ils sont mélangés avant d'être envoyés à la sortie physique. Cliquez sur l'emplacement d'envoi pour ouvrir une liste des destinations d'envoi dans le navigateur Focus à gauche, vers lesquelles vous pouvez acheminer l'envoi. Vous pouvez également envoyer d'un seul emplacement d'envoi sur une piste à plusieurs bus. Pour attribuer un emplacement d'envoi à plusieurs sorties, cliquez sur l'emplacement d'affectation d'envoi, puis dans le navigateur d'envoi, Maj-cliquez ou Commande-cliquez sur les sorties à affecter. L'envoi est ensuite étiqueté avec "Multiple.

Après avoir ajouté un envoi, l'envoi apparaît dans la piste de mixage, avec un petit ensemble de commandes d'envoi affichées. Il s'agit notamment du niveau d'envoi, du bouton Pre-fader (P) et du bouton Muet (M.



Pour utiliser envoie

- Développez la ligne Envoie en vue Mixer ou sur une piste Focus en vue Chronologie.
- Tournez le bouton Envoyer pour contrôler le niveau audio que vous souhaitez envoyer à la destination. Vous pouvez double-cliquer sur le bouton Envoyer pour taper une valeur. Lorsque l'audio est en cours de lecture sur la piste, le bouton Envoyer indique le niveau audio sur la piste avec un compteur circulaire.
- Cliquez sur le bouton Pre (P) pour acheminer l'audio vers la destination d'envoi avant le niveau de fader principal du canal. Lorsque l'audio est routé pré-fader, l'audio est envoyé du disque à la destination, quel que soit le réglage du fader et de l'état muet du canal. Si l'audio n'est pas acheminé vers le pré-fader d'envoi, si le canal est coupé, aucun audio n'est envoyé et les modifications apportées sur le fader du canal affectent l'envoi.
- Cliquez sur le bouton Muet (M) pour couper l'audio à l'envoi.
- Pour copier le mixage principal dans un envoi, dans la vue Mixer, Contrôle + clic ou clic droit sur le bouton Pan d'une piste, et choisissez l'envoi auquel vous souhaitez copier le mix.



Cliquez sur l'icône Grande vue pour développer tous les envois dans l'emplacement sélectionné dans le mélangeur LUNA. Une grande vue montre un fader Send au lieu d'un bouton, et montre également la commande Pan pour l'envoi. Utilisez la commande Pan pour piloter l'audio lorsqu'il est acheminé vers une destination stéréo.



Utilisation des indices

Utilisez des bus de mixage de repères pour créer jusqu'à quatre mixages stéréo personnalisés séparés du mixage du moniteur principal. Vous pouvez utiliser des mélanges de repères

- Pour envoyer aux artistes un mix de surveillance des écouteurs différent du mix du moniteur principal, ou un mélange de la piste principale et d'autres canaux.
- Pour envoyer des mixages séparés dans d'autres pièces ou équipements audio.
- Chaque fois que vous souhaitez envoyer un mix alternatif vers une autre destination.



Pour utiliser des mélanges de repères

- Développez la ligne Cues dans Mixer View ou sur une piste Focus dans la vue Chronologie.
- Tournez le bouton de niveau Cue pour contrôler le niveau audio que vous souhaitez envoyer à la destination de repère. Vous pouvez double-cliquer sur le bouton Niveau de repère pour taper une valeur. Lorsque l'audio est diffusé sur la piste, le bouton Cue leve indique le niveau audio sur la piste avec un compteur circulaire.
- Cliquez sur le bouton Pre (P) pour acheminer l'audio vers la destination de repère avant le niveau de fader principal du canal. Lorsque l'audio est routé pré-fader, l'audio est envoyé du disque à la destination, quel que soit le réglage du fader et de l'état muet du canal. Si l'audio n'est pas acheminé vers le pré-fader du signal, alors si le canal est coupé, aucun audio n'est envoyé et les changements de niveau sur le fader du canal affectent l'envoi.
- Cliquez sur le bouton Muet (M) pour couper l'audio au signal.

Cliquez sur l'icône Grande vue pour développer les repères dans un emplacement sélectionné dans le mélangeur LUNA. Une grande vue montre un fader Cue au lieu d'un bouton de niveau, et montre également la commande Pan pour le signal. Utilisez la commande Pan pour déplacer le mélange de repères lorsqu'il est acheminé vers une destination stéréo.

Utilisation du
mélangeur - 224



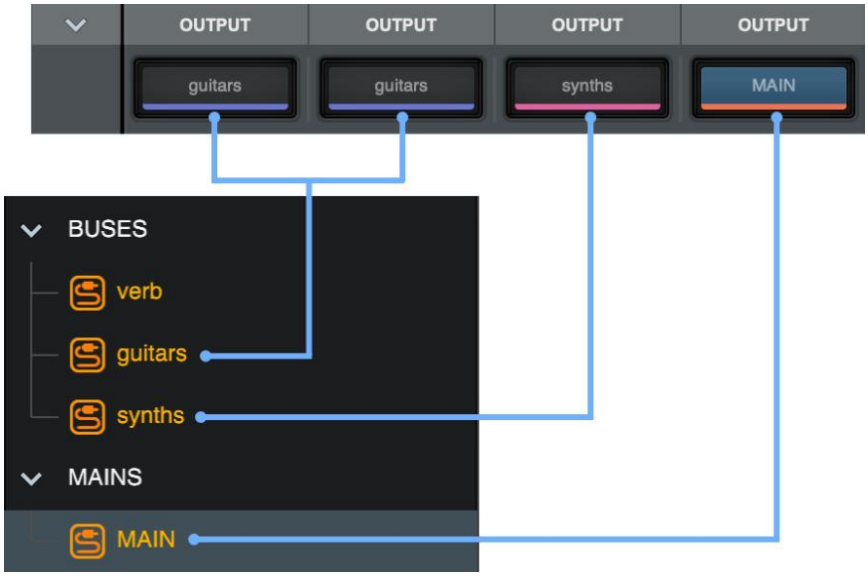
Les indices affichés et disponibles dépendent de votre matériel Apollo. Vous pouvez configurer le nombre d'indices disponibles dans les paramètres LUNA> Panneau matériel> Cue Bus Count.

Modification de la sortie de piste

Vous pouvez modifier la sortie de piste, par exemple, pour envoyer la sortie d'une piste directement à une sortie matérielle, ou pour acheminer la sortie d'une piste vers un bus.

Pour modifier la sortie de piste

1. Faites défiler jusqu'à la ligne de sortie dans le mélangeur ou sur le canal Focus.
2. Cliquez sur la sortie de la piste.
3. Dans le navigateur de sortie de piste, sélectionnez la sortie. Vous pouvez acheminer la sortie d'une piste vers Main, un Aux ou une paire de sortie ou de sortie matérielle ou virtuelle.


OUTPUT
OUTPUT
OUTPUT
OUTPUT
guitars
guitars
synths
MAIN
BUSES
verb
guitars
synths
MAINS
MAIN

Automatisation

Automatisation

L'automatisation est le processus d'écriture des modifications de divers contrôles de votre session au fil du temps, qui sont ensuite lues au fur et à mesure que la session est lue, lorsque l'automatisation des pistes est activée. La plupart des paramètres d'une piste peuvent être automatisés.

Cette section couvre

- Modes d'automatisation
- Automatisation du volume
- Automatisation du panoramique
- Automatisation des paramètres du plug-in
- Automatisation des contrôleurs continus MIDI pour un instrument

Modes d'automatisation

LUNA a les modes d'automatisation suivants.

Mode d'automatisation	La description
De	Ne lisez pas l'automatisation qui est écrite sur la piste.
Lis	Lisez toute l'automatisation écrite sur la piste.
Toucher	Joue la piste et toute automatisation écrite, mais commence à écrire automatisation dès que vous touchez un contrôle automatique. Par exemple, si vous touchez un fader de volume qui est ou n'est pas déjà automatisé, l'automatisation les données sont écrites tant que vous touchez ou déplacez le fader. Utilisez Touch pour écrire l'automatisation initiale sur une piste, pour écrire une automatisation de contrôle précise ou pour "toucher" l'automatisation existante.

Lot comme Touch.	Le mode d'automatisation des verrous lit l'automatisation et l'écrit tout Cependant, Latch "lance" au point où vous relâchez la commande et reste dans cette position jusqu'à ce qu'elle soit à nouveau touchée, jusqu'à ce que la lecture s'arrête ou jusqu'à ce que la boucle redémarre. Utilisez Latch lorsque vous souhaitez écrire une automatisation, puis laissez le contrôle à une valeur spécifique. Par exemple, si vous souhaitez augmenter le volume d'un clip, laissez le volume à une position définie pour le reste d'une section, utilisez Latch.
Trim souhaitez augmenter ou diminuer	Utilisez Trim lorsque vous souhaitez préserver l'automatisation, mais le niveau global de l'automatisation. Lorsque vous définissez une piste en mode Read Trim, indiquée sur la piste comme Read (T), le fader change de couleur pour indiquer qu'elle est en mode Trim. En mode Trim, le fader de volume d'une piste ne se déplace pas pour indiquer l'automatisation de la piste. Le fader vous permet de modifier le niveau global, tandis que l'automatisation sous-jacente est préservée. En mode Trim, LUNA peut également être toujours en mode Touch ou Latch. Ces modes sont indiqués comme Touch (T) et Latch (T. Les modes de trim vous permettent d'écrire des modifications de niveau à l'automatisation avec le comportement de trim, sans écraser complètement l'automatisation. Par exemple, vous pouvez réduire ou augmenter le niveau global d'un laissez-passer d'automatisation, tout en préservant l'automatisation sous-jacente, en utilisant Latch Trim ou Touch Trim. Touch Trim écrit le réglage de la garniture à l'automatisation tant que vous maintenez le fader, puis revient au niveau de trim précédent lorsque vous relâchez le fader. Latch Trim écrit le réglage de la garniture à l'automatisation, mais continue d'écrire l'automatisation au niveau trimmed où vous relâchez le fader jusqu'à la lecture ou jusqu'au redémarrage de la boucle. Vous pouvez écrire l'automatisation Trim à l'aide du fader Volume dans le mélangeur ou sur le canal Focus dans la timeline. Tous les contrôles non imprimables écrivent toujours des changements de contrôle en mode Touch ou Latch. L'automatisation de trim n'est disponible que sur Volume.

Sélection d'un ou de plusieurs articles à automatiser

Le navigateur Afficher pour une piste (accessible depuis la vue Chronologie) affiche les éléments que vous pouvez automatiser. Pour une piste audio, il s'agit de poêles volumétriques, muets et mono ou stéréo, ainsi que des commandes pour tous les plug-ins de la piste. Pour une piste Instrument, il s'agit de poêles volumétriques, muets et mono ou stéréo, ainsi que tous les contrôleurs continus MIDI (CC) du plug-in Instrument et les commandes de tous les plug-ins sur la piste.

Les plug-ins sur les pistes audio et instrument ont également des commandes qui peuvent être automatisées. Le navigateur affiche tous les paramètres automatiques de tous les plug-ins d'une piste.

Une fois l'automatisation ajoutée, le navigateur View met en évidence tout paramètre automatisé en jaune.

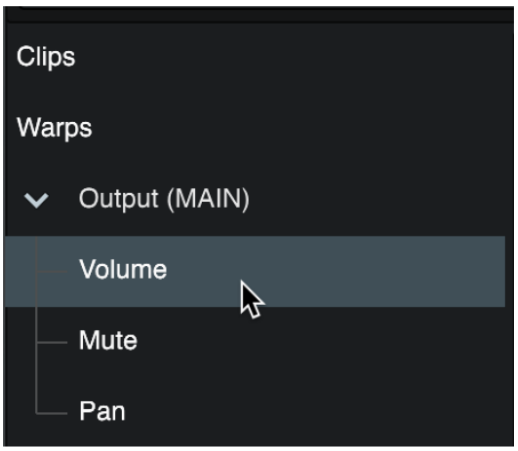
Automatisation du dessin

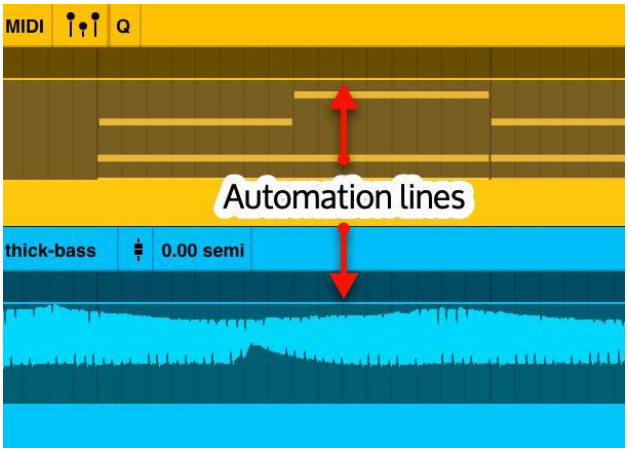
Pour une édition précise de l'automatisation, vous pouvez dessiner l'automatisation. Lorsque vous dessinez l'automatisation, les points d'automatisation vous ajoutent un snap au réseau si Snap est activé. Pour dessiner l'automatisation sans accéder au réseau, appuyez sur Commande tout en dessinant l'automatisation.

Pour dessiner l'automatisation sur un clip audio ou instrument

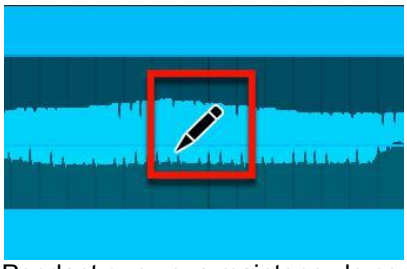
1. Dans la vue Chronologie, cliquez sur Afficher et choisissez le paramètre pour lequel vous souhaitez dessiner l'automatisation (par exemple, Volume. Notez que vous devrez peut-être étendre la sortie dans le navigateur Afficher pour voir les commandes qui peuvent être automatisées. Le clip audio ou MIDI affiche une ligne pour le paramètre automatique.



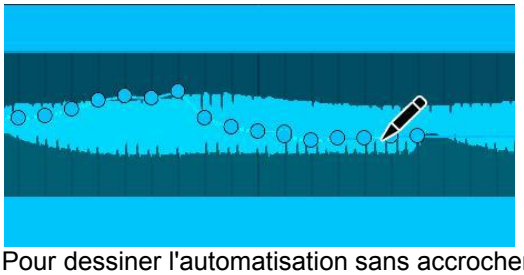




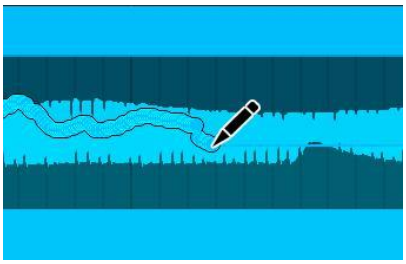
2. Pour ajouter des points d'automatisation, appuyez sur Contrôle et survolez le clip. Le curseur passe à l'outil de modification du crayon.



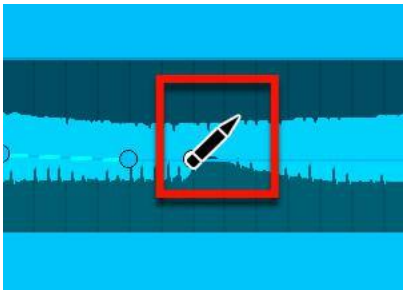
3. Pendant que vous maintenez le contrôle, cliquez sur les points que vous souhaitez ajouter sur la ligne d'automatisation. Maintenez le contrôle et faites glisser pour dessiner l'automatisation sur la piste.



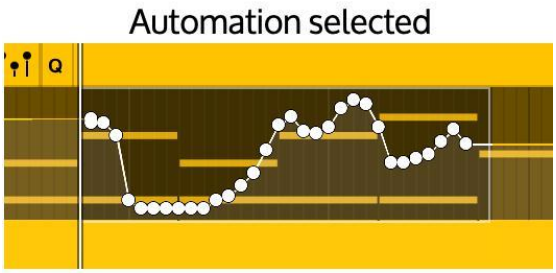
4. Pour dessiner l'automatisation sans accrocher les points d'automatisation au réseau, appuyez sur Contrôle + Commande tout en dessinant l'automatisation.

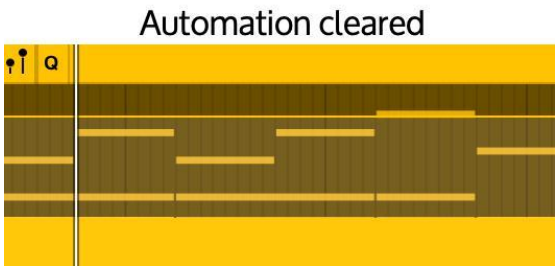


5. Pour effacer un point d'automatisation, maintenez le contrôle et survolez un point d'automatisation. Le curseur passe à l'outil de modification de la gomme (le crayon se retourne. Cliquez sur un point d'automatisation pour le supprimer.



6. Pour effacer une plage d'automatisation, sélectionnez la plage sur la piste audio ou instrument et appuyez sur Supprimer.



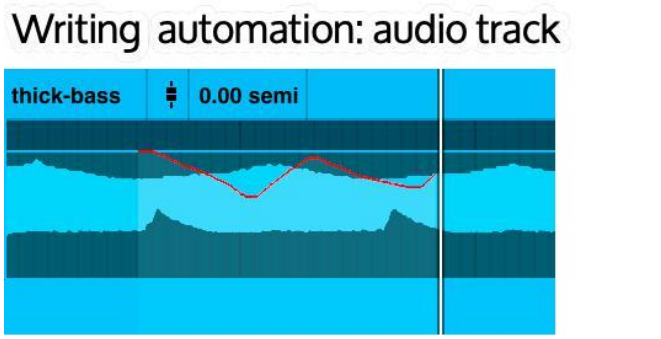


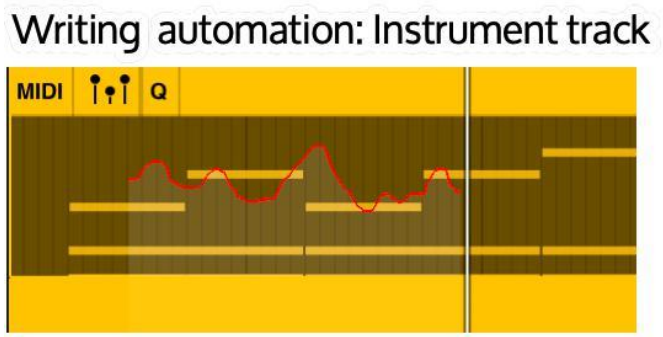
Vos changements d'automatisation sont lus lorsque la session lit le clip, lorsqu'un mode automatique est activé. Lorsque le mode automatique est désactivé, l'automatisation est ignorée.

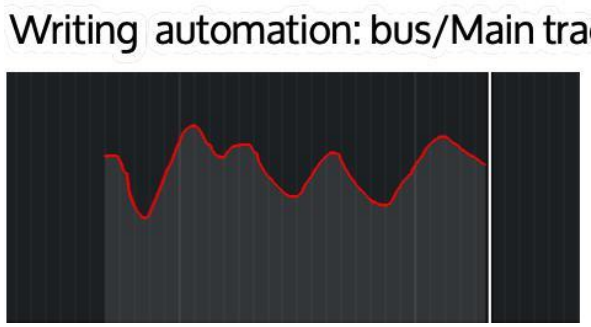
Écriture de l'automatisation du volume avec le fader du volume

Vous pouvez écrire l'automatisation avec un contrôle de piste, comme un contrôle de panoramique ou un fader de volume. Les commandes automatiques ne nécessitent pas que vous activez l'enregistrement pour l'automatisation. La définition d'un mode d'automatisation d'écriture (toucher ou verrou) pour une piste vous permet automatiquement d'écrire l'automatisation pour tout contrôle automatique. L'automatisation est écrite à partir du moment où vous touchez un contrôle jusqu'à ce que vous relâchiez le contrôle, que la lecture s'arrête, que la boucle redémarre ou que vous commutiez les modes d'automatisation LUNA. Si vous écrivez l'automatisation tactile, la publication du fader cesse d'écrire l'automatisation et renvoie le fader au niveau précédent (avant de commencer à écrire l'automatisation. Si vous écrivez l'automatisation Latch, le fader reste au niveau de la version.

Remarque: Vous pouvez écrire l'automatisation du volume sur une piste audio, une piste Instrument, une piste de bus ou la piste principale. Sur une piste Instrument, vous pouvez écrire l'automatisation de volume pour la sortie de piste, ou d'autres types d'automatisation de volume pour les commandes du plug-in Instrument ou pour les contrôleurs continus (CC.





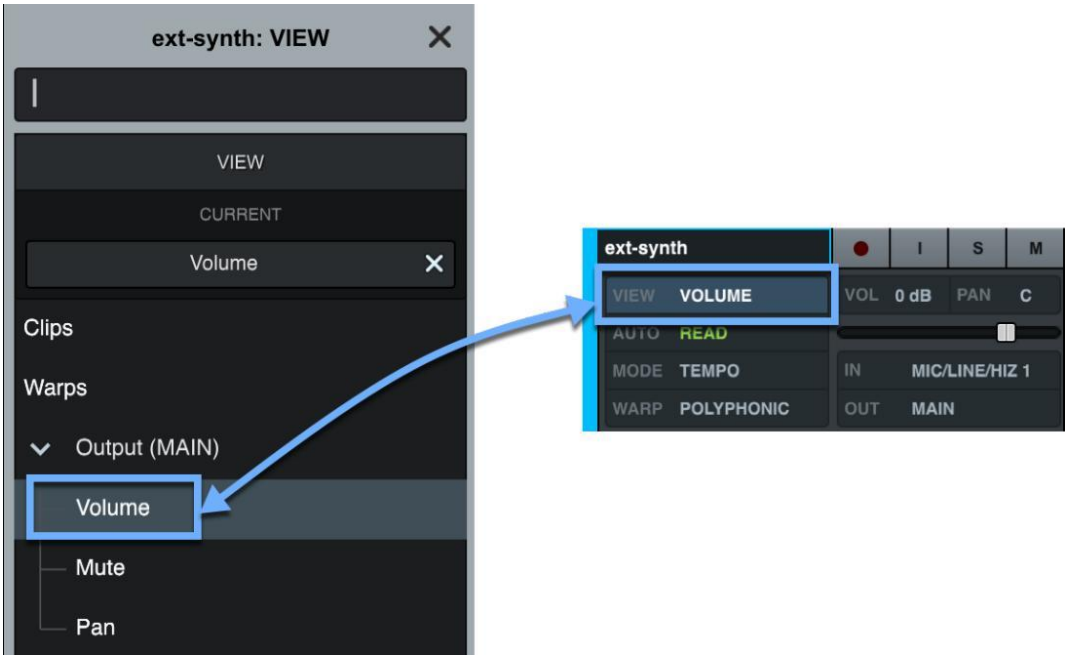


Pour écrire l'automatisation du volume

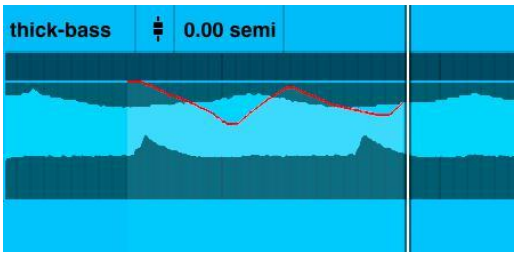
1. Sur le canal Focus de la chronologie ou sur la piste du mélangeur, définissez la piste pour laquelle vous souhaitez automatiser le volume en mode Touch ou Latch.



2. Pour afficher les résultats de votre automatisation et modifier l'automatisation, basculez la vue de piste sur Volume. Dans la zone de contrôle des pistes de la timeline, cliquez sur Afficher, puis dans le navigateur, choisissez Volume.



3. Faites une sélection ou placez la tête de lecture là où vous souhaitez commencer la lecture.
4. Appuyez sur Play ou sur la barre d'espace.
5. Au fur et à mesure que la piste joue, ajustez le volume. L'automatisation du volume est écrite sur la piste.

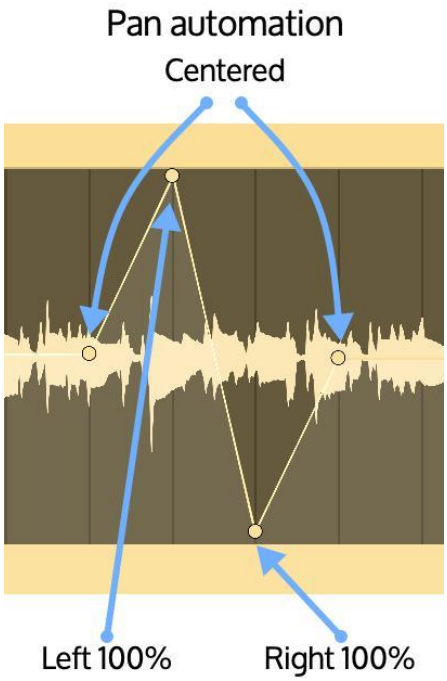


6. Pour arrêter l'automatisation de l'écriture, appuyez sur le bouton Arrêter ou la barre d'espace, ou relâchez le fader. L'automatisation cesse également d'écrire lorsque la lecture s'arrête (par exemple, à la fin d'une sélection.

Si vous écrivez l'automatisation tactile, libérez le fader pour arrêter l'automatisation de l'écriture et renvoyez le fader au niveau précédent (avant de commencer à écrire l'automatisation. Si vous écrivez l'automatisation Latch, le fader reste au niveau de la version.

Écriture de l'automatisation des casseroles

L'automatisation panoramique est représentée sur une ligne horizontale, le centre n'étant pas bronzé, au-dessus du panoramique central augmentant vers la gauche et au-dessous du panoramique central augmentant vers la droite.

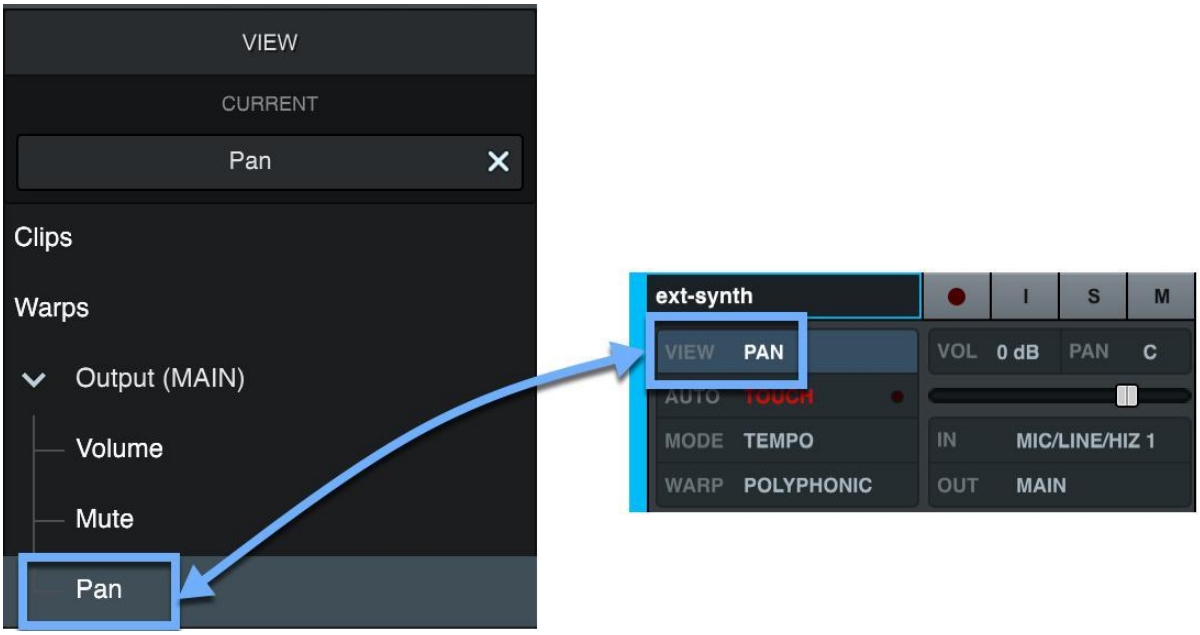


Pour écrire l'automatisation des casseroles

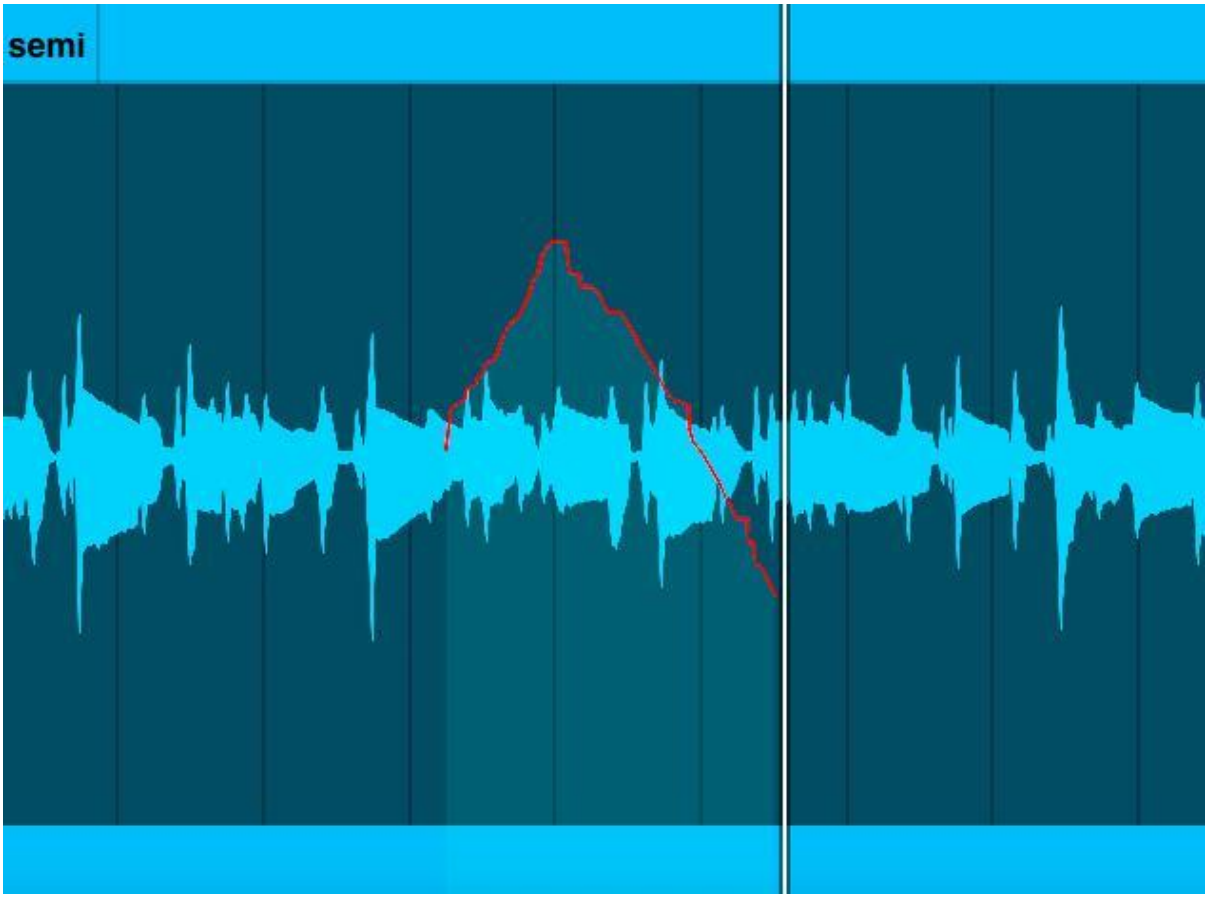
1. Dans les commandes de piste sur la timeline, sur le canal Focus dans la timeline ou sur la bande de canal de piste dans le mélangeur, définissez la piste pour laquelle vous souhaitez automatiser le panoramique en mode Touch ou Latch.



2. Pour afficher les résultats de votre automatisation et modifier l'automatisation, basculez la vue de piste sur Pan. Dans la zone de contrôle des pistes de la timeline, cliquez sur Afficher, puis dans le navigateur, choisissez Pan.



3. Faites une sélection ou placez votre curseur là où vous souhaitez commencer la lecture.
4. Appuyez sur Play ou sur la barre d'espace.
5. Pendant que la piste joue, ajustez la commande panoramique dans le mélangeur ou sur la piste. La panautomatisation est écrite sur la piste.



6. Pour arrêter l'automatisation de l'écriture, appuyez sur le bouton Arrêter ou la barre d'espace, ou relâchez le fader. L'automatisation cesse également d'écrire lorsque la lecture s'arrête (par exemple, à la fin d'une sélection.

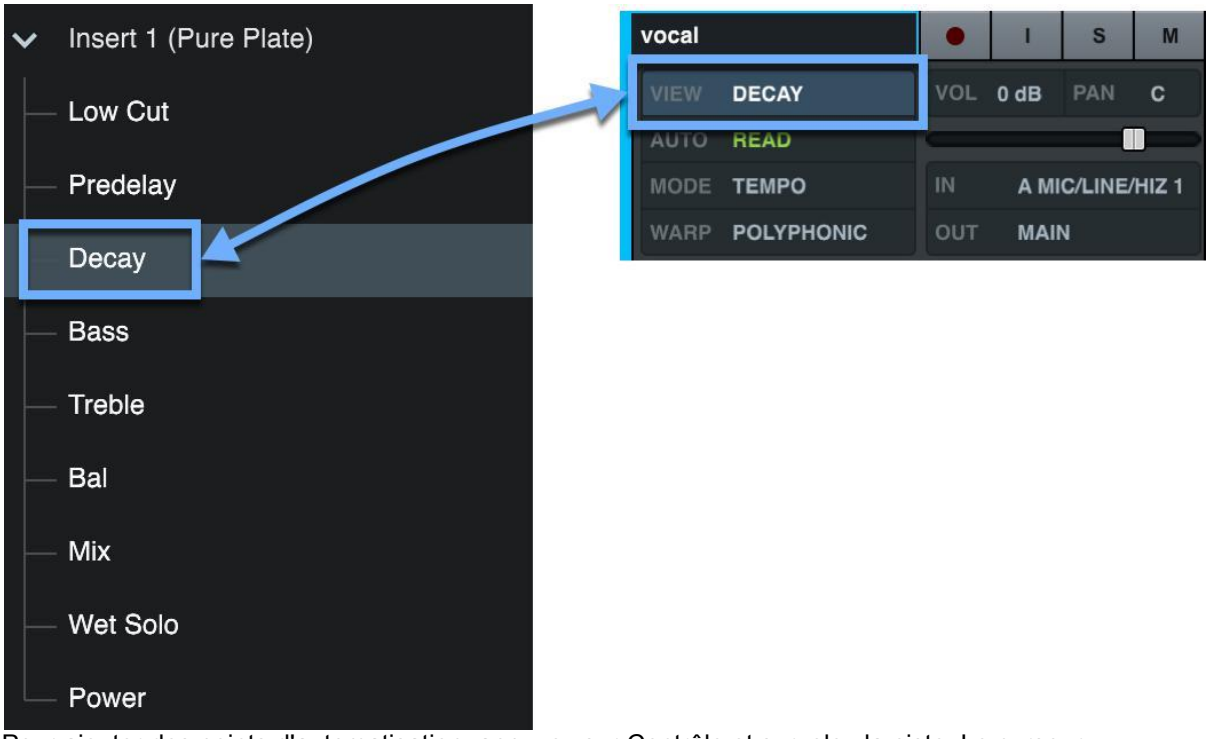
Si vous écrivez l'automatisation tactile, libérez le fader pour arrêter l'automatisation de l'écriture et renvoyez le fader au niveau précédent (avant de commencer à écrire l'automatisation. Si vous écrivez l'automatisation Latch, le fader reste au niveau de la version.

Automatisation des paramètres du plug-in

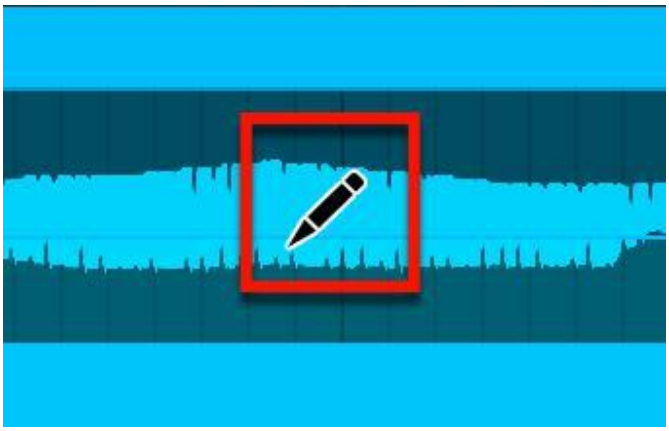
Vous pouvez modifier l'automatisation de tout plug-in UAD affecté à une piste. Tous les paramètres de plug-in automatiques apparaissent dans le navigateur View de la piste.

Pour écrire l'automatisation des plug-ins

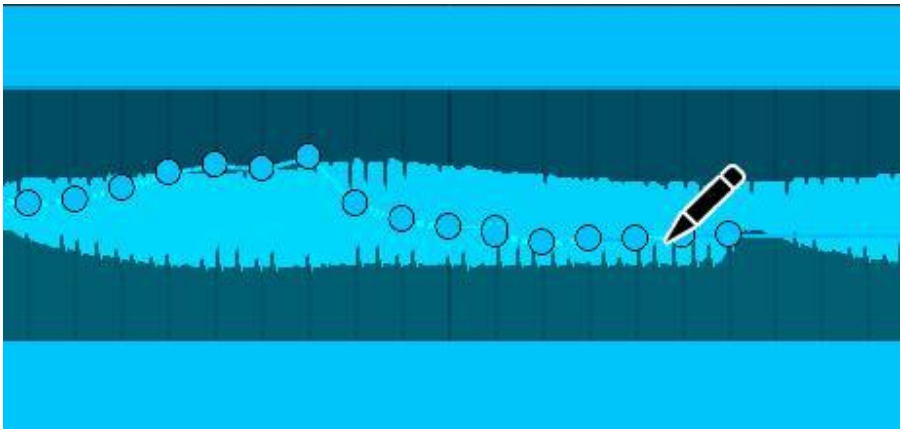
1. Dans la zone de contrôle de piste de la timeline, cliquez sur Afficher, puis dans le navigateur, choisissez le paramètre de plug-in à automatiser. Sur la piste, la ligne de paramètres du plug-in apparaît.



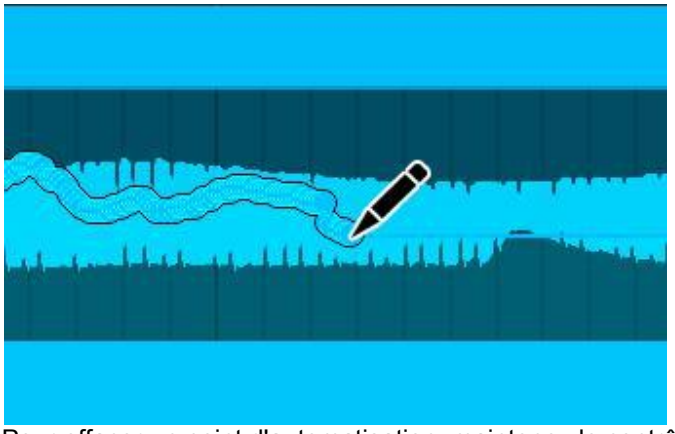
2. Pour ajouter des points d'automatisation, appuyez sur Contrôle et survolez la piste. Le curseur passe à l'outil de modification du crayon.



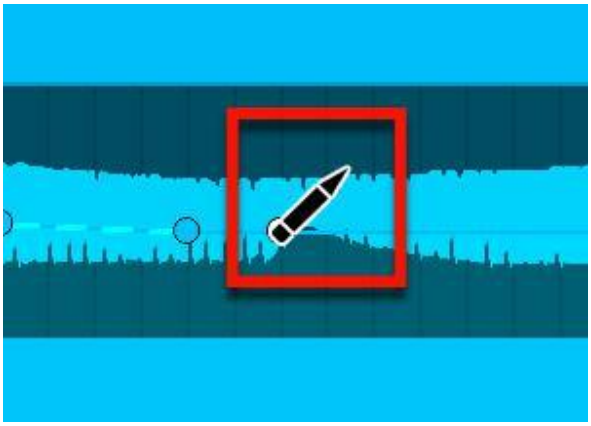
3. Pendant que vous maintenez le contrôle, cliquez sur les points que vous souhaitez ajouter sur la ligne d'automatisation. Maintenez le contrôle et faites glisser pour dessiner l'automatisation sur la piste.



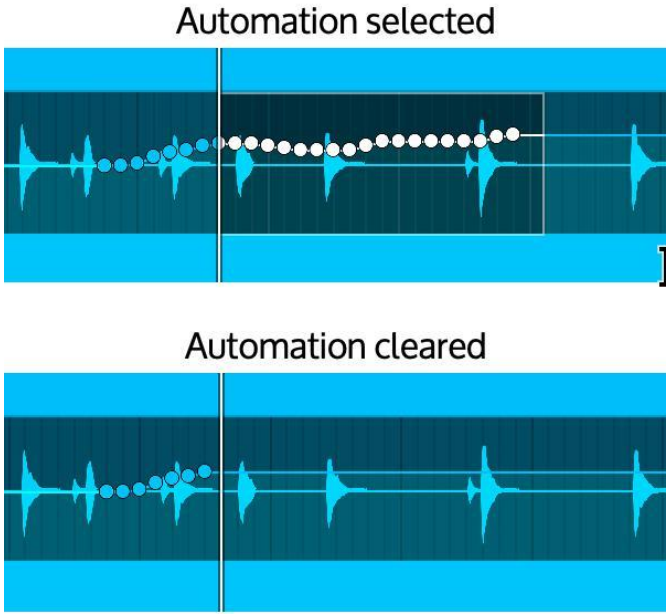
4. Pour dessiner l'automatisation sans accrocher les points d'automatisation au réseau, appuyez sur Contrôle + Commande tout en dessinant l'automatisation.



5. Pour effacer un point d'automatisation, maintenez le contrôle et survolez un point d'automatisation. Le curseur passe à l'outil de modification de la gomme (le crayon se retourne. Cliquez sur un point d'automatisation pour le supprimer.



6. Pour effacer une plage d'automatisation, sélectionnez la plage sur la piste audio ou instrument et appuyez sur Supprimer.



Vos changements d'automatisation sont lus lorsque la session lit le clip et l'automatisation est activée. Lorsque le mode automatique est désactivé, l'automatisation est ignorée.

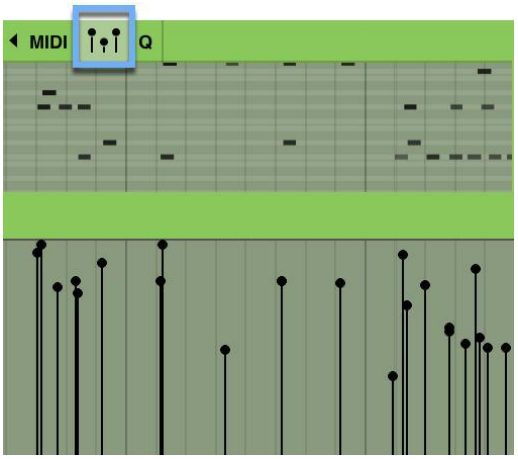
Automatisation d'un contrôleur continu MIDI

Vous pouvez modifier l'automatisation de n'importe quel contrôleur continu MIDI (CC) sur une piste Instrument. Tous les messages CC automatiques apparaissent dans le navigateur View de la piste.

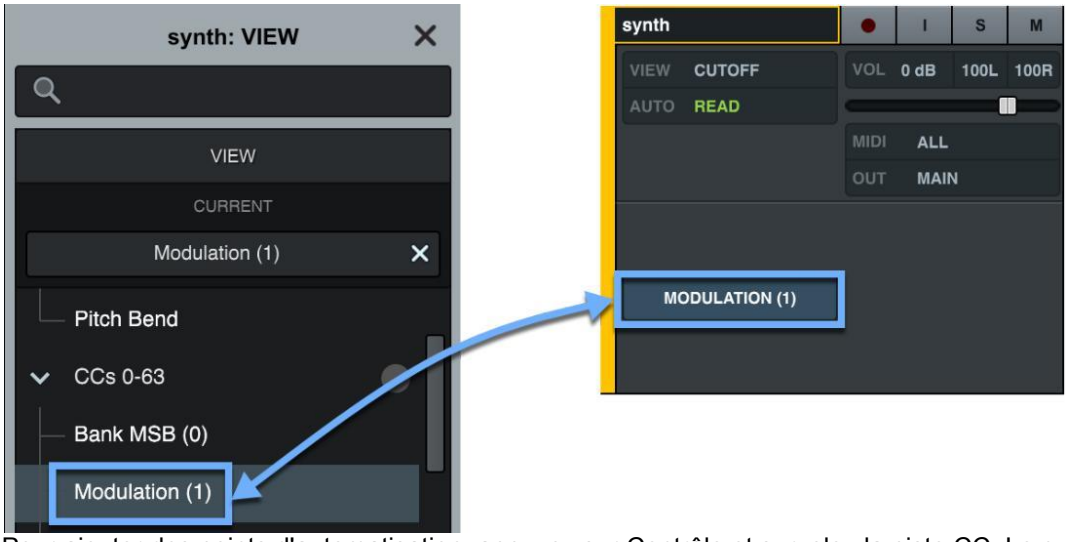
Remarque: vous pouvez modifier tous les CC MIDI pris en charge par l'instrument, même si le CC n'est pas utilisé dans un programme.

Pour écrire l'automatisation MIDI CC

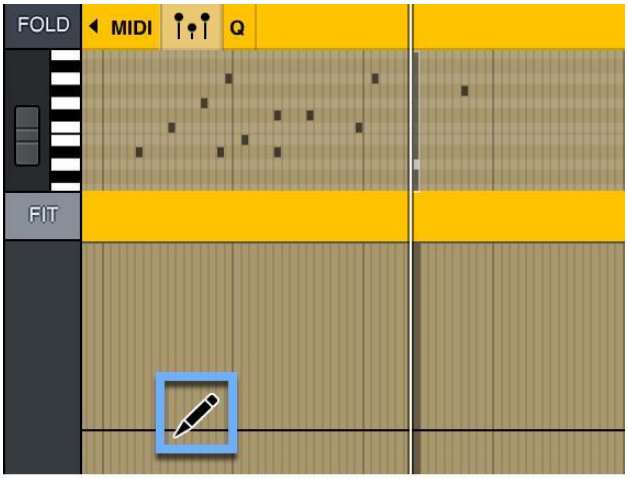
1. Activez la vue MIDI CC en cliquant sur l'icône MIDI CC dans un clip sur la piste Instrument.



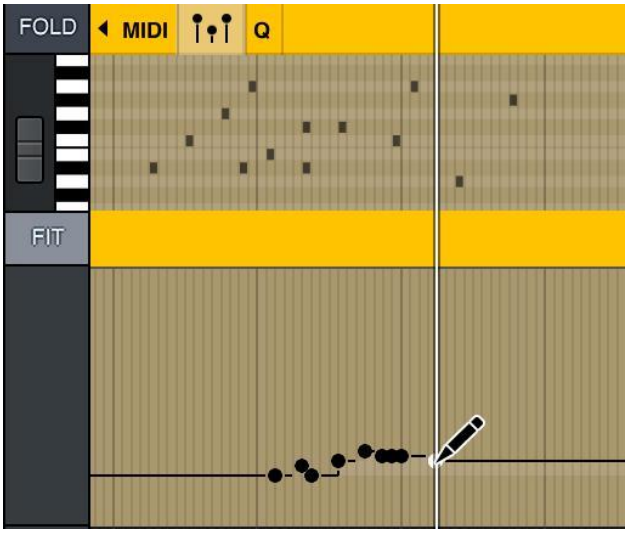
2. Dans la zone de contrôle de piste de la timeline, cliquez sur le bouton Contrôleur CC (cela correspond par défaut au volume), puis dans le navigateur, choisissez le MIDI CC pour automatiser. Sous le rouleau de piano MIDI, la ligne MIDI CC apparaît.



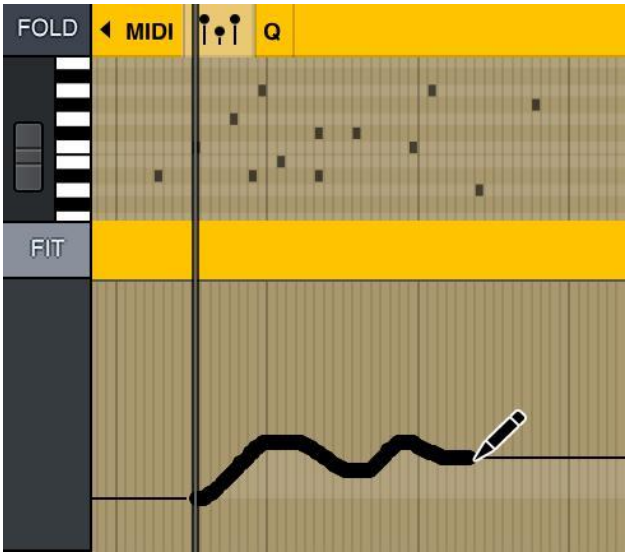
3. Pour ajouter des points d'automatisation, appuyez sur Contrôle et survolez la piste CC. Le curseur passe à l'outil de modification du crayon.



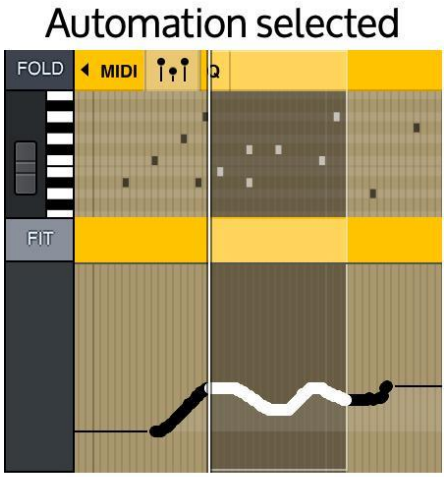
4. Pendant que vous maintenez le contrôle, cliquez sur les points que vous souhaitez ajouter sur la ligne d'automatisation. Maintenez le contrôle et faites glisser pour dessiner l'automatisation sur la piste.

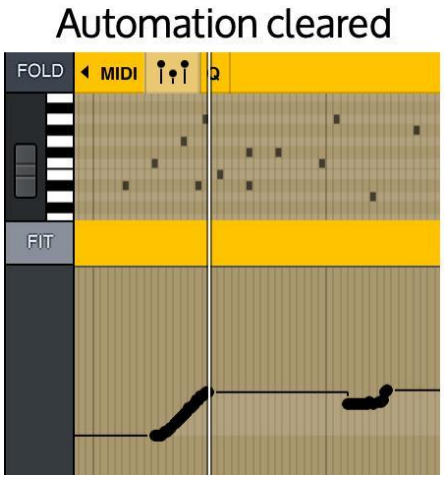


5. Pour dessiner l'automatisation sans accrocher les points d'automatisation au réseau, appuyez sur Contrôle + Commande tout en dessinant l'automatisation.



6. Pour effacer un point d'automatisation, maintenez le contrôle et survolez un point d'automatisation. Le curseur passe à l'outil de modification de la gomme (le crayon se retourne. Cliquez sur un point d'automatisation pour le supprimer.
7. Pour effacer une plage d'automatisation, sélectionnez la plage sur la piste audio ou instrument et appuyez sur Supprimer.





Vos changements d'automatisation sont lus lorsque la session lit le clip et l'automatisation est activée. Lorsque le mode automatique est désactivé, l'automatisation est ignorée.

Automatisation de coupe

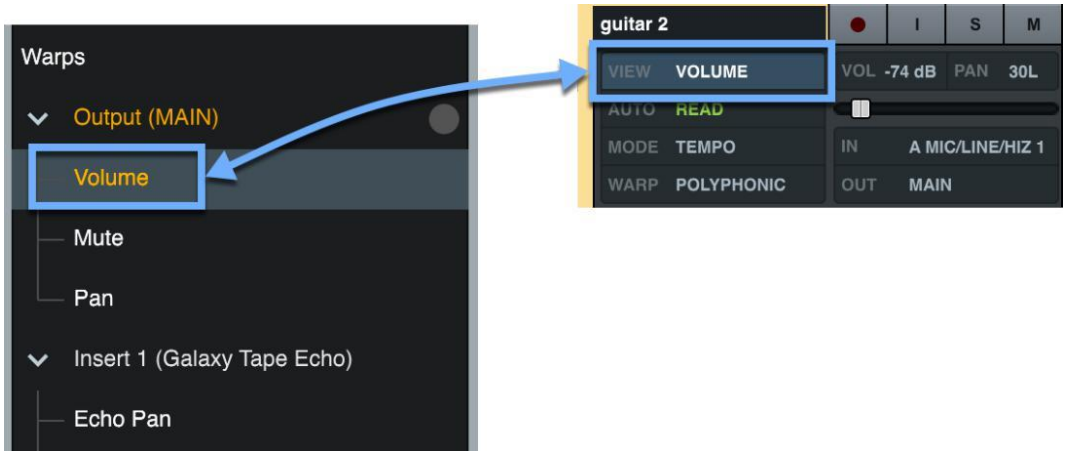
L'automatisation de la coupe est le processus d'ajustement d'une gamme de données d'automatisation. Vous pouvez couper une sélection, un segment ou toute automatisation sur un clip.

Afficher l'automatisation

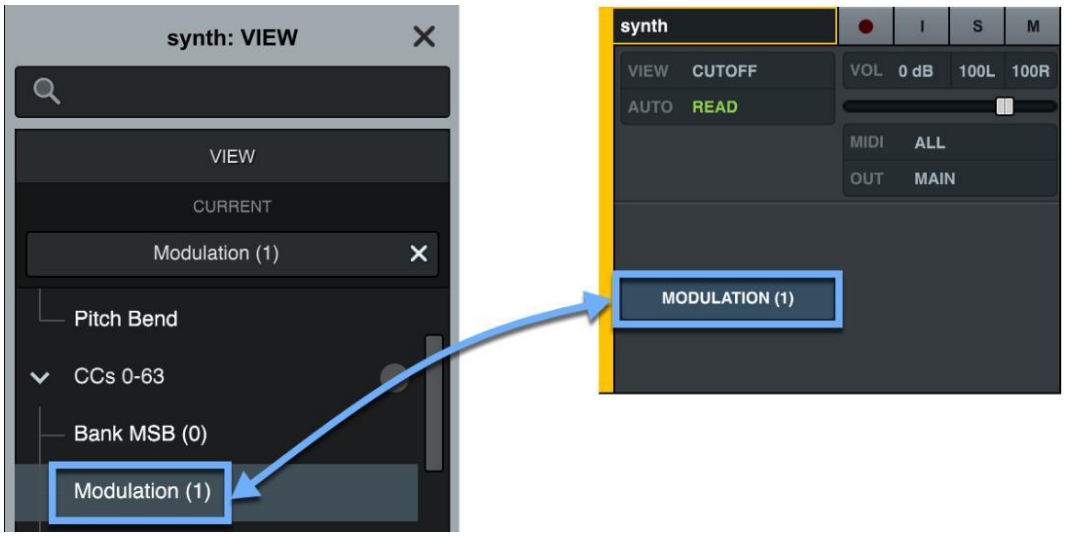
Avant de couper l'automatisation, vous devez afficher l'automatisation dans la timeline que vous souhaitez couper.

- Cliquez sur Afficher sur la piste pour sélectionner le paramètre automatisé que vous souhaitez ajuster.

Conseil: les paramètres automatisés sont mis en évidence dans le navigateur Focus.

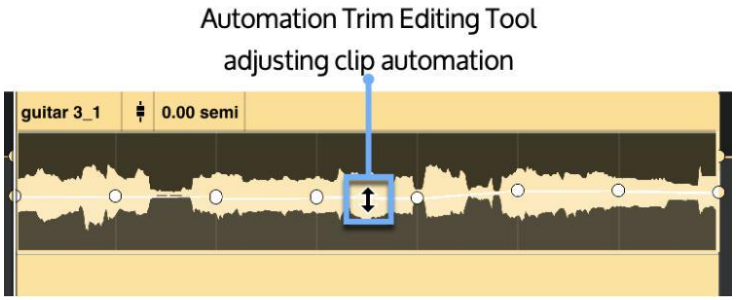


- Pour régler un CC MIDI, ouvrez la vue CC MIDI et choisissez le CC MIDI dans le panneau Commandes de piste.



Pour couper toute automatisation sur un clip

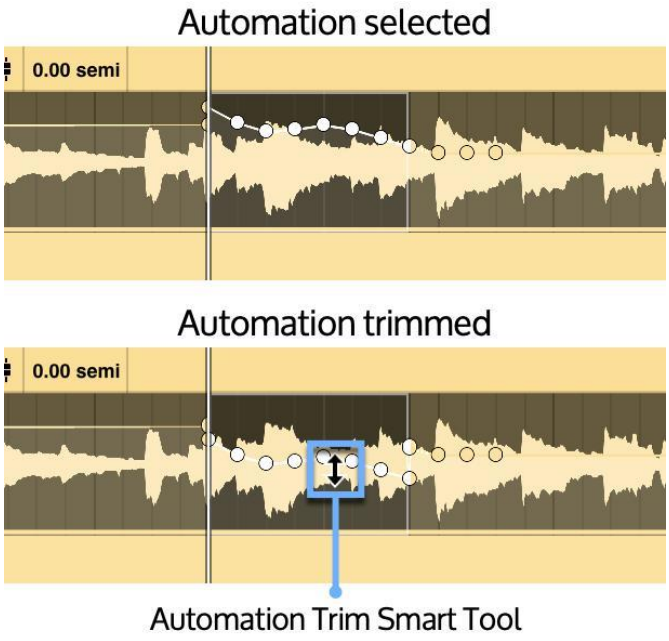
1. Passez le curseur sur la ligne d'automatisation du clip. L'outil d'édition de trim d'automatisation apparaît.
2. Cliquez sur la ligne d'automatisation et déplacez l'automatisation vers le haut ou vers le bas pour couper.



Remarque: l'automatisation est coupée pour l'ensemble du clip. Des points d'arrêt d'automatisation sont ajoutés au début et à la fin du clip.

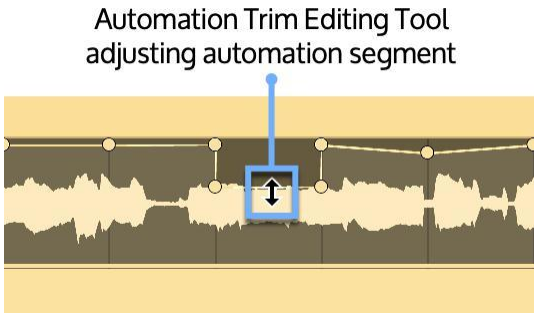
Pour couper une sélection d'automatisation

1. Faites une sélection sur la piste ou la ligne d'automatisation CC.
2. Passez le curseur sur la ligne d'automatisation du clip ou de la piste CC. L'outil d'édition de trim d'automatisation apparaît.
3. Cliquez sur la ligne d'automatisation et déplacez l'automatisation sélectionnée vers le haut ou vers le bas pour couper.



Pour couper un segment d'automatisation

1. Passez le curseur sur un segment d'automatisation sur le clip. L'outil d'édition de trim d'automatisation apparaît.
2. Cliquez sur le segment d'automatisation et déplacez le segment vers le haut ou vers le bas pour le couper.



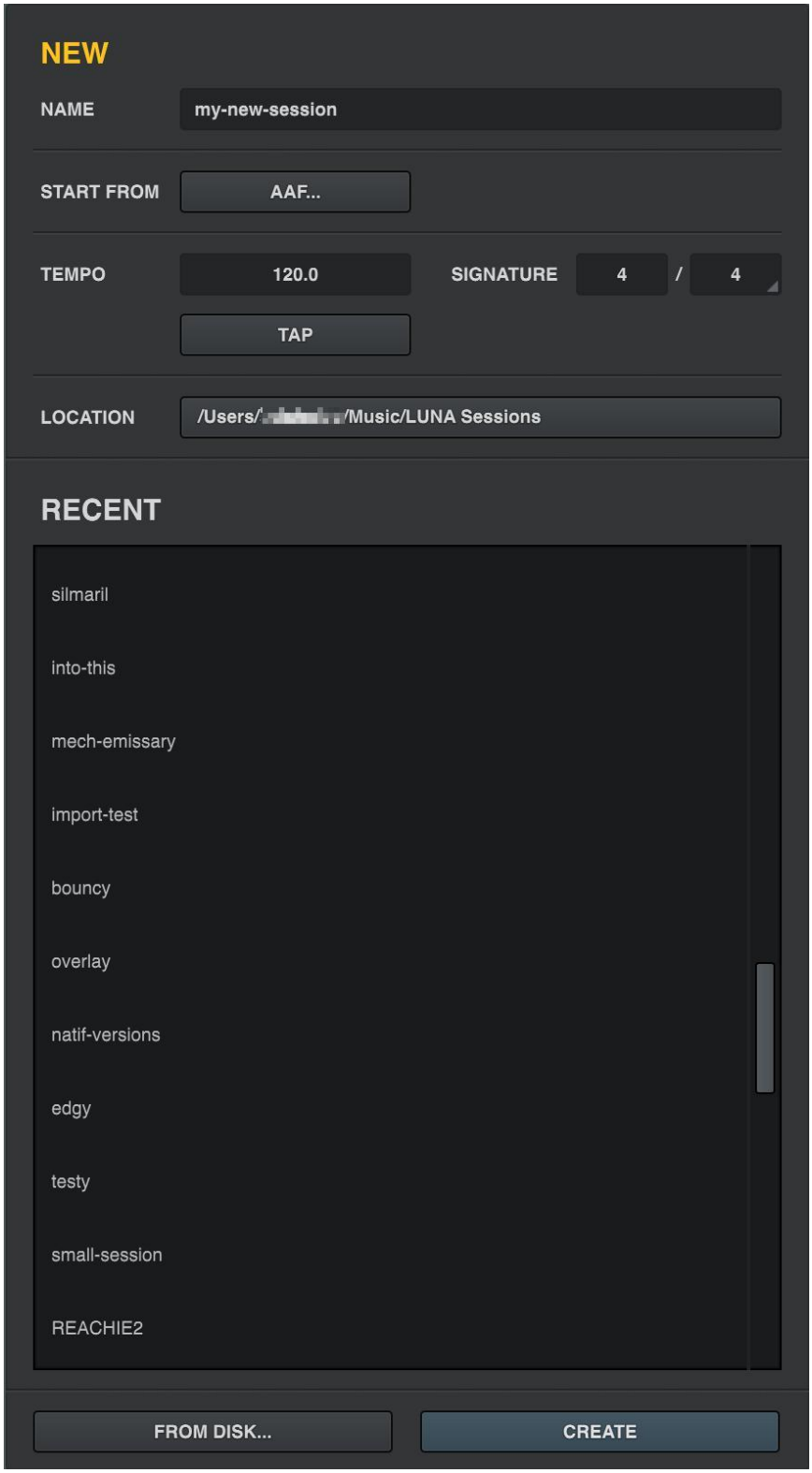
Astuce: vous devrez peut-être zoomer pour couper un segment d'automatisation au lieu de l'ensemble du clip. Vous ne pouvez couper un segment d'automatisation que lorsqu'il n'a pas de pente (il commence et se termine sur la même valeur.

Travailler avec les sessions

Création d'une nouvelle session

Pour créer une nouvelle session vide

1. Dans le panneau Créer une session, saisissez un nom pour la session.
2. Spécifiez un tempo et une signature temporelle pour la session, ou acceptez les valeurs par défaut. Notez que vous pouvez modifier le tempo et le compteur après avoir créé la session.
3. Pour trouver le tempo approximatif, vous pouvez appuyer sur le bouton Appuyez quatre fois ou plus.
4. Cliquez sur la barre d'emplacement pour ouvrir une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez choisir l'emplacement du fichier de session ou accepter l'emplacement par défaut.
5. Lorsque vous avez configuré les nouveaux paramètres de session, cliquez sur Créer.


NEW
NAME
my-new-session
START FROM
AAF...
TEMPO
120.0
SIGNATURE
4
/
4
TAP
LOCATION
/Users/[redacted]/Music/LUNA Sessions
RECENT
silmaril
into-this
mech-emissary
import-test
bouncy
overlay
natif-versions
edgy
testy
small-session
REACHIE2
FROM DISK...
CREATE

Pour créer une nouvelle session à partir de la fenêtre principale de LUNA, choisissez Fichier> Nouveau (ou utilisez le raccourci Commande + N) dans le menu Fichier.

Importation d'une session AAF

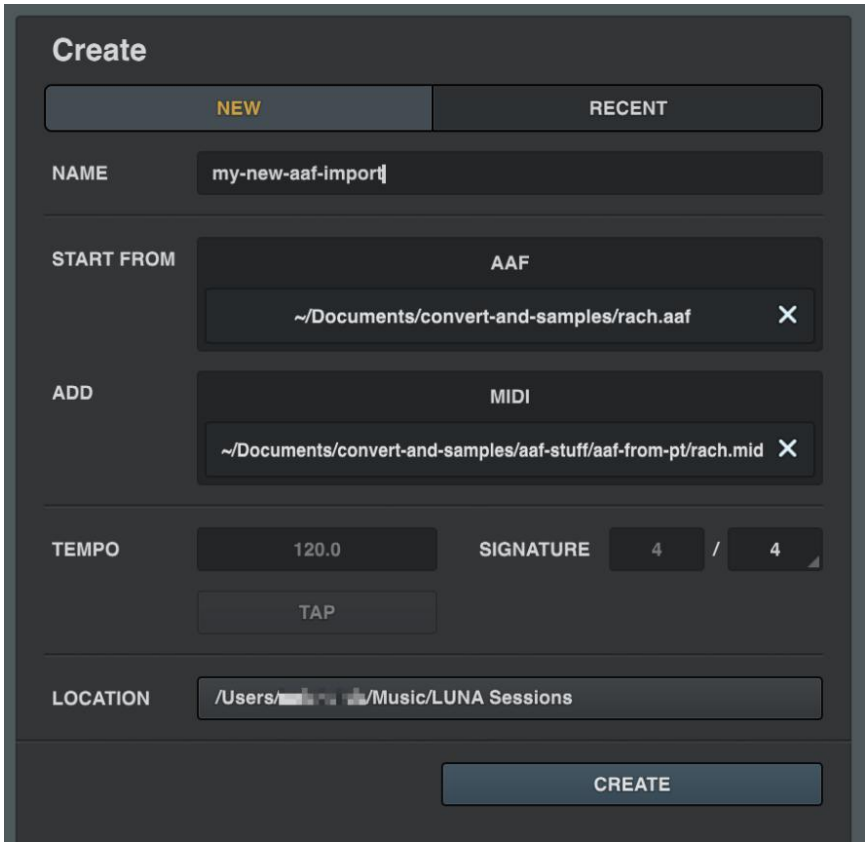
AAF (Advanced Authoring Format) est utilisé par DAW et des applications vidéo telles que Avid Pro Tools et Adobe Premiere pour échanger des sessions. LUNA peut créer de nouvelles sessions à l'aide du fichier AAF, des fichiers audio générés lors de l'exportation de l'AAF et d'un fichier MIDI multipiste généré avec le fichier AAF.

Ce qui est importé

Lorsque vous exportez ou importez un fichier AAF, vous pouvez échanger plusieurs pistes audio avec leurs positions temporelles, leurs fondus et leurs noms de piste. L'automatisation, le panoramique, les voies principales, les bus et les plug-ins ne sont pas inclus dans un fichier AAF.

Pour créer une session à partir d'un fichier AAF

1. Dans le panneau Créer une session, saisissez un nom pour la session.
2. Cliquez sur le bouton Démarrer à partir de l'AAF.
3. Dans la boîte de dialogue qui s'ouvre, choisissez la session AAF à importer.
4. Tapez un nom pour la session.
5. Spécifiez un tempo pour la session, ou cliquez sur le bouton MIDI, et choisissez un fichier MIDI à importer.
6. Cliquez sur la barre d'emplacement pour ouvrir une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez sélectionner l'emplacement de la session ou accepter l'emplacement par défaut.
7. Lorsque vous avez configuré les nouveaux paramètres de session, cliquez sur Créer.


Create
NEW
RECENT
NAME
my-new-aaf-import
START FROM
AAF
~/Documents/convert-and-samples/rach.aaf
ADD
MIDI
~/Documents/convert-and-samples/aaf-stuff/aaf-from-pt/rach.mid
TEMPO
120.0
SIGNATURE
4
/
4
TAP
LOCATION
/Users/
/Music/LUNA Sessions
CREATE

Surveillance accélérée en temps réel

Accelerated Realtime Monitoring ™ (ARM) est une fonction d'intégration matérielle, DSP et logicielle profonde à l'intérieur de LUNA qui vous permet d'atteindre la latence la plus basse possible lors de l'enregistrement avec des plug-ins UAD en temps réel.

Pour ceux qui connaissent le logiciel Apollo's Console, ARM élimine le besoin d'utiliser l'application Console, tout en offrant toutes les mêmes fonctionnalités et avantages tels que les plug-ins à faible latence, le routage des entrées, le mixage des repères et autres.

Vous pouvez activer ou désactiver ARM dans le monde entier. Utilisez ARM pour obtenir la latence de surveillance d'entrée la plus basse possible lorsque vous surveillez les signaux d'entrée via les sorties LUNA, y compris les moniteurs, les écouteurs et les signaux.

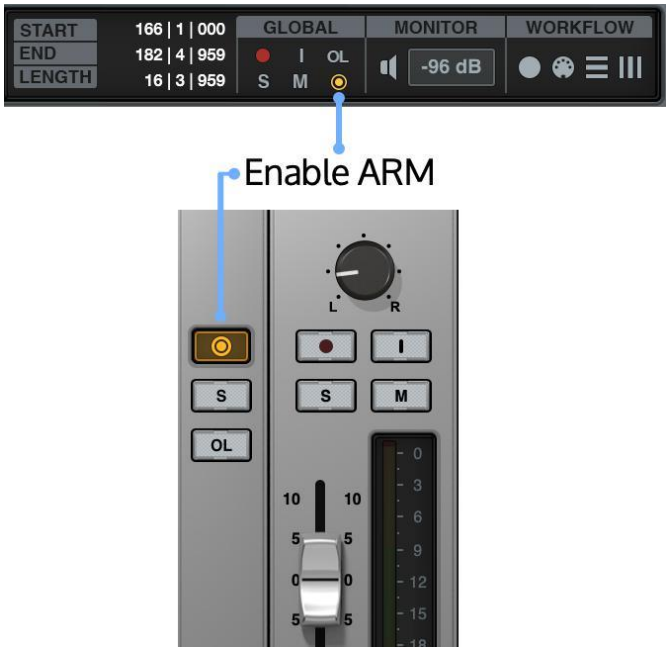
Remarque: ARM n'est pas pris en charge à des taux d'échantillonnage 4x (176. 4 kHz et 192 kHz.

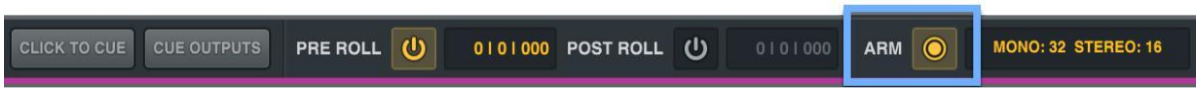
Activation d'ARM

ARM est activé à l'échelle du système. Lorsque vous activez ARM, tous les composants ARM sont affectés, y compris les pistes audio, les pistes Instrument et les bus compatibles ARM Aux.

Pour activer ARM

- Cliquez sur le bouton Basculer le mode ARM dans les paramètres globaux en haut de la fenêtre LUNA, ou
- Cliquez sur la bascule ARM dans la vue Mixer à gauche des commandes d'activation d'historique / entrée, ou
- Choisissez Transport> Surveillance accélérée en temps réel à partir des menus LUNA, ou
- Cliquez sur le bouton ARM dans le flux de travail d'enregistrement (voir "Utilisation des workflows.





Pour permettre à un bus d'utiliser un ARM Aux

1. Activez ARM.
2. Sur la piste Bus dans la vue Mixer, cliquez sur le bouton ARM.
3. Dans le menu déroulant Surveillance accélérée en temps réel, sélectionnez un ARM Aux pour attribuer le bus.
4. Pour contourner un ARM Aux pour le bus, sélectionnez Aucun.



Utilisation d'ARM avec des pistes audio

Lorsque ARM est activé, les pistes audio compatibles avec les enregistrements ou les entrées sont accélérées via le DSP d'Apollo, qui fournit une latence presque nulle.

Les plug-ins UAD peuvent être affectés à une piste audio compatible avec les enregistrements lorsque la surveillance accélérée en temps réel est activée.

Lors de l'enregistrement en mode ARM, tous les inserts Record FX et Unison sont actifs. Les plug-ins UAD dans les quatre premières emplacements d'insertion standard sont activés lorsqu'une piste est compatible avec les enregistrements ou compatible avec les entrées (les huit inserts et emplacements d'insertion sont activés lorsque ARM est désactivé ou lorsque la piste est désactivée par les enregistrements ou désactivée par les entrées. Tous les plug-ins Audio Units sur ces pistes sont contournés.

LUNA et ARM contrôlent la mutation et la non-mutation des canaux d'entrée Apollo utilisés sur les pistes audio. Les canaux d'entrée Apollo utilisés sur des pistes enregistrées ou compatibles avec les entrées ne sont pas coupés et tous les autres canaux d'entrée Apollo sont coupés.

Utilisation d'ARM avec des pistes Instrument

Lorsque ARM est activé, les instruments LUNA et les instruments Audio Unit s'exécutent automatiquement sur un tampon hôte faible, puis sont automatiquement acheminés vers Apollo pour un traitement et un routage du plug-in à faible latence.

Lorsque vous enregistrez sur une piste Instrument, vous pouvez utiliser le mode ARM pour obtenir la réponse la plus rapide des plug-ins UAD qui traitent l'audio sur la piste Instrument. Lorsque ARM est activé, vous pouvez utiliser des plug-ins Audio Units sur des pistes Instrument compatibles avec les enregistrements ou les entrées.

Utilisation d'ARM avec des voies de bus

ARM prend en charge deux bus auxiliaires basse latence (AUX), qui sont généralement utilisés pour surveiller les effets temporels tels que la réverbération ou le retard en temps réel. Deux bus de la session LUNA peuvent être déclarés ARM AUXes. Les deux AUX déclarés utilisent le moteur AUX de la console. Ces AUX doivent avoir un plug-in UAD instancié et les envois doivent être correctement acheminés dans le mélangeur LUNA.

Pour définir le mode ARM pour une piste de bus, activez ARM, puis cliquez sur le bouton ARM sur la piste de bus et sélectionnez Aux 1 ou Aux 2 dans son menu déroulant. Lorsque LUNA est en mode ARM, seuls les deux bus auxiliaires compatibles ARM reçoivent des entrées de pistes d'enregistrement ou d'entrée.

Remarques pour ARM avec voies de bus

- Lorsque LUNA est en mode ARM, les pistes qui sont acheminées directement vers les bus lorsque l'enregistrement ou les entrées sont activées ne jouent pas dans le bus. Au lieu de cela, ils jouent à travers la sortie principale.
- Pour éviter une latence supplémentaire, les bus ARM Aux ne sont pas alignés en phase et ne sont donc recommandés que pour des effets temporels tels que la réverbération et le retard.

Tampons LUNA, latence et compensation des retards

LUNA contrôle automatiquement les paramètres du tampon d'E / S matériel pendant l'enregistrement et la lecture. La taille du tampon système pour les pistes audio et de bus est de 512 échantillons. En mode ARM, lorsqu'une piste audio est enregistrée ou activée par entrée, ou que l'audio est acheminé vers un bus ARM AUX, le tampon de cet audio est proche de zéro.

Les instruments sont joués sur un tampon fixe de 128 échantillons, quel que soit le mode ARM.

Toutes les pistes audio et instrumentales sont automatiquement compensées par les retards de lecture pour se synchroniser étroitement avec le matériel préexistant.

Composants affectés par ARM

Les composants suivants sont affectés lorsque vous activez ou désactivez la surveillance accélérée en temps réel.

LUNA Élément d'application	ARM désactivé	ARM activé (et enregistré / entrée activé
Audio pistes avec Apollo matériel entrées	LUNA gère le flux de signal.	Les pistes audio utilisent les ressources Apollo DSP pour atteindre la latence la plus faible possible aux sorties Apollo Monitor et CUE, jusqu'au nombre pris en charge de canaux ARM.
Instrument pistes	Instruments LUNA, unités audio instruments, plug-ins UAD et audio Les plug-ins d'unités sont pris en charge.	Les plug-ins LUNA Instruments, Audio Units, UAD et Audio Units sont pris en charge.
ARM Aux 1-2	LUNA gère le flux de signal.	Les pistes Aux utilisent les ressources Apollo DSP pour atteindre la latence la plus faible possible aux sorties Apollo Monitor et CUE, jusqu'au nombre pris en charge de canaux ARM.
Des indices	LUNA gère le flux de signal.	Les signaux utilisent les ressources Apollo DSP pour atteindre la latence la plus faible possible aux sorties CUE, jusqu'au nombre pris en charge de canaux ARM.
UAD traitent Propulsé Plug-ins peuvent l'être	Les plug-ins UAD sont actifs et audio, tant qu'il est disponible Ressources DSP. Les plug-ins UAD actif dans l'insert Unison, jusqu'à quatre Inserts RECORD FX, et jusqu'à huit inserts standard. Plug-ins UAD dans le Les inserts Unison et RECORD FX le sont toujours enregistré sur le disque.	Les plug-ins UAD sont actifs et traitent l'audio, tant qu'il existe des ressources DSP disponibles. Les plug-ins UAD peuvent être actifs dans l'emplacement Unison, jusqu'à quatre emplacements RECORD FX et jusqu'à quatre emplacements d'insertion standard. Les plug-ins dans la fente Unison et la fente RECORD FX sont enregistrés sur le disque. Les plug-ins dans les emplacements d'insertion standard 5-8 sont désactivés.

LUNA traitent Extension sur le disque. s Ruban Neve En résumé	Les extensions sont actives et audio, mais ne sont pas enregistrés	Les extensions sont désactivées. Les extensions reprennent le traitement lorsque ARM est désactivé.
Audio et Fiche des unités Audio Units ins inserts standard.	Les plug-ins Audio Units sont actifs traiter l'audio. Plug-ins ne peut être utilisé que dans des	Les plug-ins Audio Units (sauf les instruments virtuels) sont désactivés sur les pistes audio et bus. Les plug-ins Audio Units reprennent le traitement lorsque ARM est désactivé.

Ressources ARM disponibles

Le système indique le nombre de canaux ARM disponibles à attribuer à tout moment aux entrées compatibles avec les enregistrements ou les entrées. Ces canaux sont utilisés pour la lecture et permettent un poinçonnage transparent. Ce nombre diminue lorsque ARM est activé et que vous enregistrez ou activez une ou plusieurs pistes.

Les canaux ARM utilisent le DSP dans votre interface Apollo. Le nombre de canaux ARM disponibles dépend des entrées physiques de votre système.

Modèle d'interface UA	Canaux ARM disponibles
Modèles Apollo Rack (sauf Silver	16
Apollo Silver	dix
Apollo x4	12
Apollo Twin	dix
Flèche	2

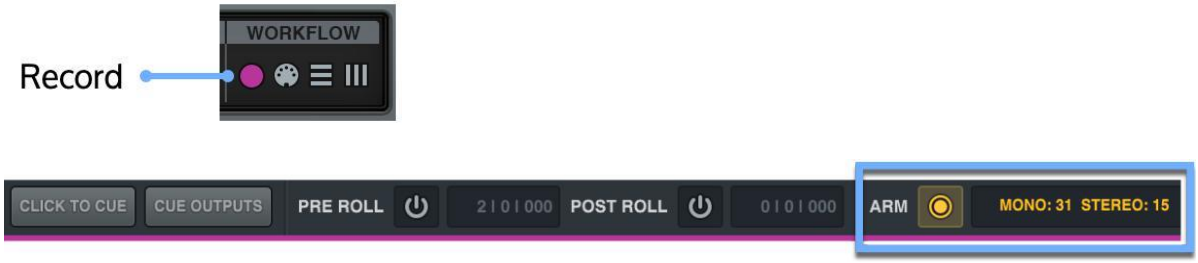
Comment les ressources ARM sont utilisées

- Une piste audio compatible avec les enregistrements ou compatible avec les entrées nécessite une ressource ARM mono par canal (une pour une piste mono, deux pour une piste stéréo.

- Un bus alimenté par une piste compatible avec les enregistrements ou compatible avec les entrées, et affecté à ARM Aux 1 ou Aux 2, nécessite deux ressources ARM mono (une stéréo).

Exemple: Une piste audio stéréo qui est acheminée vers deux bus compatibles ARM nécessite six ressources ARM mono (trois stéréo), tandis qu'une piste audio mono sans affectation de bus compatible ARM consomme une ressource ARM mono.

Pour afficher les ressources ARM disponibles, activez ARM et activez le flux de travail Enregistrer.



Configuration des paramètres LUNA

Vous pouvez configurer les paramètres de LUNA à l'aide des écrans de réglage ou en choisissant LUNA> Préférences dans les menus LUNA.

Configuration de l'intervalle d'enregistrement automatique de session

Pour spécifier un intervalle d'enregistrement automatique

1. Ouvrez la barre latérale LUNA en cliquant sur le logo du diamant UA à gauche de l'écran et en cliquant sur Paramètres, ou choisissez LUNA> Préférences dans le menu de l'application.
2. Cliquez sur Options.
3. Dans le champ Intervalle d'enregistrement automatique sous Divers dans le panneau Options, tapez un intervalle d'enregistrement automatique en minutes.

Pour revenir à une version précédente enregistrée automatiquement

- Dans le menu de l'application LUNA, sélectionnez Fichier> Revenir à et sélectionnez une version vers laquelle revenir.

Pour enregistrer une copie de session

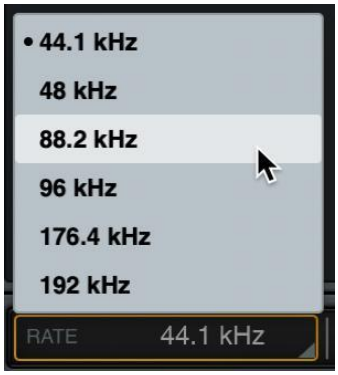
- Dans les menus de l'application, choisissez Fichier> Enregistrer une copie sous. Spécifiez l'emplacement et le nom de fichier, puis cliquez sur Enregistrer.

Définition du taux d'échantillonnage du matériel

LUNA peut exécuter une session à n'importe quel taux d'échantillonnage matériel pris en charge. Le taux d'échantillonnage est affiché et sélectionnable dans le menu Paramètres> Panneau matériel> Taux d'échantillonnage, ainsi que dans le menu Taux en bas à gauche de la fenêtre principale de LUNA. Vous pouvez modifier le taux d'échantillonnage d'une session à tout moment, et LUNA créera des fichiers audio temporaires pour maintenir la hauteur et l'heure de la session.

Pour modifier le taux d'échantillonnage matériel à partir d'une session LUNA

1. Assurez-vous que la section Info s'affiche (Voir> Section> Info.
2. Dans le coin inférieur droit où le taux est affiché, cliquez sur le taux d'échantillonnage et choisissez le nouveau taux d'échantillonnage.



Pour modifier le taux d'échantillonnage matériel à partir des paramètres matériels

1. À gauche de la fenêtre LUNA, cliquez sur l'icône UA, puis cliquez sur Paramètres.
2. Choisissez le panneau Matériel.
3. Dans le menu Échantillon, sélectionnez le nouveau taux d'échantillonnage.

Choisir une source d'horloge

La source d'horloge active (interne, ADAT, S / PDIF ou Word Clock) s'affiche ici. Cette zone clignote en rouge si l'horloge actuellement sélectionnée n'est pas résolue (lorsque l'audio numérique n'est pas synchronisé.

Pour choisir une source d'horloge

1. À gauche de la fenêtre LUNA, cliquez sur l'icône UA, puis cliquez sur Paramètres.
2. Choisissez la page Matériel.
3. Dans le menu déroulant Source d'horloge, choisissez la source d'horloge.

Configuration du paramètre Digital Mirror

Ce paramètre configure les sorties S / PDIF (Apollo, Apollo 8 / x8, Apollo 8p / x8p et Apollo x4) ou les sorties AES / EBU (Apollo 16 / x16) pour refléter les sorties Monitor 1 et 2. Cette fonctionnalité est généralement utilisée lors de la connexion aux entrées stéréo d'autres appareils avec des entrées numériques telles qu'un système de haut-parleurs, un enregistreur stéréo ou un convertisseur D / A externe. Lorsque Digital Mirror est ON, le bouton Monitor Level contrôle à la fois le niveau de sortie numérique et le niveau de sortie du moniteur analogique (ces sorties numériques sont post-fader lorsqu'elles sont reflétées.

Configuration de la compensation du retard d'entrée

La latence du plug-in UAD peut être automatiquement compensée par une compensation de retard d'entrée (IDC. Input Delay Compensation maintient l'alignement de phase sur toutes les entrées analogiques et numériques lorsque des plug-ins UAD qui induisent la latence sont utilisés dans LUNA. Par exemple, si vous utilisez deux microphones sur une source acoustique (comme un kit de batterie) et qu'un plug-in UAD induisant une latence est utilisé sur l'un des canaux du micro mais pas sur l'autre, sans compensation de retard d'entrée, la phase du les deux canaux du micro ne seraient plus alignés.

Remarque: LUNA vous avertira lorsque cette situation se produira.

Pour modifier la compensation du retard de saisie à partir des paramètres matériels

1. À gauche de la fenêtre LUNA, cliquez sur l'icône UA, puis cliquez sur Paramètres.
2. Choisissez la page Matériel.
3. Dans le menu Compensation du retard d'entrée, choisissez la valeur de compensation du retard d'entrée.

Réglage	La description
De	0 échantillons
Court	100 échantillons
Moyen	200 échantillons
Moyen-long	300 échantillons
Longue	1000 échantillons

Pour plus d'informations sur la compensation du retard d'entrée, voir le *Manuel du logiciel Apollo Thunderbolt*.

Configuration des bus de repère

En plus du bus de mixage stéréo du moniteur principal et des deux bus de mixage stéréo auxiliaires, Apollo propose jusqu'à quatre bus de mixage stéréo (deux avec Apollo Twin) qui peuvent être utilisés à diverses fins de routage du signal.

Les bus à cue mix sont utilisés pour créer des mélanges uniques séparés du mixage du moniteur principal. Les indices sont généralement utilisés pour les artistes qui souhaitent entendre un mélange de casque différent du mélange du moniteur principal, envoyer des mélanges séparés vers d'autres pièces ou équipements audio et des applications similaires.

Pour définir le nombre de bus de repère disponibles à LUNA

1. À gauche de la fenêtre LUNA, cliquez sur l'icône UA, puis cliquez sur Paramètres.
2. Choisissez le panneau Matériel.
3. Dans le menu Cue Buses, choisissez le nombre de bus de repère (si disponible.

Étiquettes de repère

Les étiquettes de repère varient selon le modèle de périphérique Apollo, comme décrit ci-dessous.

Modèles à crémaillère Apollo et Apollo x4 - Les indices sont étiquetés CUE 1, CUE 2, CUE 3 et CUE 4 respectivement.

Apollo Twin - Avec Apollo Twin, les deux indices sont étiquetés HP (casque) et LINE 3/4 (extrants de ligne 3 et 4) pour refléter les sorties matérielles disponibles sur l'appareil.

Composants de repère

Le système de repère complet est composé des bus de mixage de repère, des envois de repère et des sorties de repère.

Buses de mixage de repères - Un bus de mixage de repères est le mélange stéréo additionné de signaux audio individuels. Les signaux sont acheminés dans les bus de mixage de repère via les commandes d'envoi de repère et renvoyés du bus de mixage de repère via les commandes de sorties de repère.

Envois de repère - Le signal envoyé ajuste les signaux de canal individuels entrant dans le bus de mixage de repère. Chaque canal d'entrée et retour auxiliaire contient des commandes individuelles de niveau, de panoramique et de sourdine pour chaque bus de mélange de repère actif. Tous les envois de repère sont pré-fader et pré-muet, ils ne sont donc pas affectés par les ajustements du mixage du moniteur principal.

Remarque: Si deux canaux d'entrée sont connectés en stéréo, le signal envoyé sur la paire stéréo ne peut pas être panoramique. Les envois pour les chaînes stéréo sont à gauche et à droite.

Sorties de repère - Les bus de mixage de repères sont renvoyés via la fenêtre Sorties de repère, qui est une matrice pour acheminer les signaux vers les sorties matérielles disponibles d'Apollo.

Surveillance des repères - Les sorties de repère disponibles peuvent également être sélectionnées comme source pour les sorties du moniteur principal via les options de sortie du moniteur, permettant à tout bus de mixage de repère d'être entendu dans les haut-parleurs du moniteur principal.

Cue Count

Par défaut, deux indices sont affichés dans la console (quatre avec Apollo 16 et x16. Jusqu'à quatre signaux sont disponibles avec Apollo en augmentant le nombre de bus de queue dans le panneau matériel dans la fenêtre Paramètres de la console.

Configuration du nombre de moniteurs Alt

Apollo dispose de capacités de surveillance Alt (alternatives). La surveillance Alt peut être utilisée pour contrôler une autre paire ou des paires de haut-parleurs de moniteur, ce qui est pratique pour comparer rapidement la façon dont un mélange retentit à travers un ensemble différent de haut-parleurs. Jusqu'à deux paires de moniteurs Alt peuvent être utilisées (une paire avec Apollo Twin.

Pour configurer un ou plusieurs paramètres Alt Monitor

1. À gauche de la fenêtre LUNA, cliquez sur l'icône UA, puis cliquez sur Paramètres.
2. Choisissez la page Matériel.
3. Dans le menu Alt Count, choisissez le nombre de mélanges Alt Monitor.

La surveillance Alt est activée dans les paramètres matériels dans la fenêtre Paramètres en augmentant le paramètre Alt Count à une valeur non nulle.

Connexions du moniteur Alt

Remarque: Les affectations de sortie du canal Alt ne peuvent pas être modifiées.

Modèles de rack Apollo et Apollo x4 - Le signal du moniteur Alt 1 est acheminé vers les sorties de ligne 1-2, et le signal du moniteur Alt 2 est acheminé vers les sorties de ligne 3-4.

Apollo Twin - Le signal du moniteur Alt est acheminé vers les sorties de ligne 3-4.

Consultez le manuel Apollo Software pour plus d'informations.

Configuration des périphériques

Vous pouvez définir des formats d'entrée et de sortie numériques, un niveau de référence de sortie et configurer des entrées de ligne pour contourner les préamplis.
Vous pouvez également configurer le couplage DSP du canal et identifier facilement les périphériques.

Définition des formats d'entrée numérique (modèles d'entrée optiques uniquement

1. À gauche de la fenêtre LUNA, cliquez sur l'icône UA, puis cliquez sur Paramètres.
2. Choisissez le panneau Matériel.
3. Dans le menu Entrée numérique, choisissez le format d'entrée numérique.

Ce menu sélectionne le type d'entrée numérique (ADAT ou S / PDIF) à utiliser par le connecteur optique TOSLINK et les canaux d'entrée numériques de la console.

L'entrée numérique optique S / PDIF est prise en charge à des taux d'échantillonnage allant jusqu'à 96 kHz. Si le paramètre actuel est ADAT et que le taux d'échantillonnage est supérieur à 96 kHz, lorsque l'entrée S / PDIF est sélectionnée, la source d'horloge est changée en interne et les entrées S / PDIF ne sont plus disponibles.

Définition des formats de sortie numérique (modèles de sortie optique uniquement

1. À gauche de la fenêtre LUNA, cliquez sur l'icône UA, puis cliquez sur Paramètres.
2. Choisissez la page Matériel.
3. Dans le menu Sortie numérique, choisissez le format de la sortie numérique.

Ce menu sélectionne le type de sortie numérique (ADAT ou S / PDIF) à utiliser par le connecteur optique TOSLINK et les canaux de sortie numérique de la console.

La sortie numérique optique S / PDIF est prise en charge à des taux d'échantillonnage allant jusqu'à 96 kHz. Si le paramètre actuel est ADAT et que le taux d'échantillonnage est supérieur à 96 kHz, lorsque l'entrée S / PDIF est sélectionnée, la source d'horloge est changée en interne et les sorties S / PDIF ne sont plus disponibles.

Définition des niveaux de référence de sortie

Utilisez la section Niveaux de référence de sortie pour chaque interface pour définir le niveau de référence pour les sorties de ligne. Le nombre de menus affichés dépend du matériel Apollo actuellement connecté (par exemple, Apollo 16, qui propose plus de sorties, affichera plus de menus de sortie.

Les niveaux de référence de sortie de ligne peuvent être définis sur -10 dBV ou +4 dBu dans des paires adjacentes. La valeur est généralement définie pour correspondre au niveau d'entrée nominal des périphériques connectés à ces sorties (un réglage de +4 dBu émet un niveau de signal supérieur à -10 dBV.

Avec les interfaces rackmount Apollo X Series, vous pouvez définir des niveaux de référence de sortie sur +24 dBu dans les paramètres LUNA pour la compatibilité de niveau de fonctionnement avec les consoles de mélange professionnelles et d'autres équipements audio pro haut de gamme.

Autoriser le gain d'entrée de ligne

Par défaut, les entrées de ligne sur les canaux de préamplification sont acheminées via le préampli du canal afin que le niveau d'entrée de ligne puisse être ajusté avec le bouton Gain. Cependant, les entrées de ligne de canal de préampli peuvent être réglées individuellement pour contourner complètement les circuits de préamplification du canal et fonctionner à la place à un niveau de référence fixe.

Utilisez cette fonction pour acheminer le signal d'entrée de ligne du canal de préampli directement dans le convertisseur D / A pour le chemin le plus pur lorsque aucun gain supplémentaire n'est nécessaire (par exemple, lors de la connexion de préamplis micro externes aux entrées de ligne de canal de préamplification.

Deux paramètres sont disponibles

- On - L'entrée de ligne est acheminée via le préampli du canal
- Bypass - Le préampli et les circuits associés sont contournés. L'anneau indicateur de gain Preamp pour le canal est allumé en vert uni. Si un plug-in Unison se trouve sur une piste qui utilise l'entrée de ligne de ce canal, le plug-in Unison est contourné.

Configuration du couplage DSP du canal

Le jumelage DSP de canal permet à plusieurs plug-ins UAD insérés dans une seule piste LUNA de s'étendre sur deux cœurs DSP appariés. Cette fonctionnalité double efficacement la quantité de chargement DSP de traitement UAD en temps réel qui est disponible sur une seule entrée.

Remarque: Channel DSP Pairing modifie la façon dont les ressources DSP disponibles sont allouées. La fonctionnalité n'augmente pas le montant total du DSP disponible.

Lorsqu'il est activé (le paramètre par défaut), Channel DSP Pairing est automatique. Insérez simplement les plug-ins UAD dans les pistes comme d'habitude, et les ressources DSP d'entrée sont automatiquement réparties sur les paires DSP aussi efficacement que possible.

Remarque: les plug-ins UAD individuels doivent tenir dans un seul cœur DSP, même lorsque le jumelage DSP de canal est disponible. Un seul plug-in UAD ne peut pas s'étendre sur les DSP appariés.

Un maximum de deux cœurs DSP peuvent être associés à une seule entrée Apollo. Plus d'une paire DSP peut être allouée, de sorte que plusieurs entrées Apollo peuvent profiter de la fonctionnalité.

Le nombre de paires DSP disponibles est réglable. Les modèles Apollo rackmount peuvent être réglés sur un maximum de quatre paires DSP disponibles (valeur par défaut de 2), tandis que les modèles Apollo Twin ont un maximum de deux paires disponibles (valeur par défaut d'une. À mesure que la valeur des paires DSP augmente, la valeur des canaux virtuels diminue. Cette action réciproque définit la manière dont les ressources DSP internes d'Apollo sont allouées.

Pour plus de détails, voir le *Manuel du logiciel Apollo Thunderbolt*.

Pour configurer Channel DSP Pairing

1. À gauche de la fenêtre LUNA, cliquez sur l'icône UA, puis cliquez sur Paramètres.
2. Choisissez la page Matériel.

3. Sous le couplage DSP du canal, déplacez le curseur pour équilibrer les paires DSP avec les canaux virtuels.

Identifier les appareils

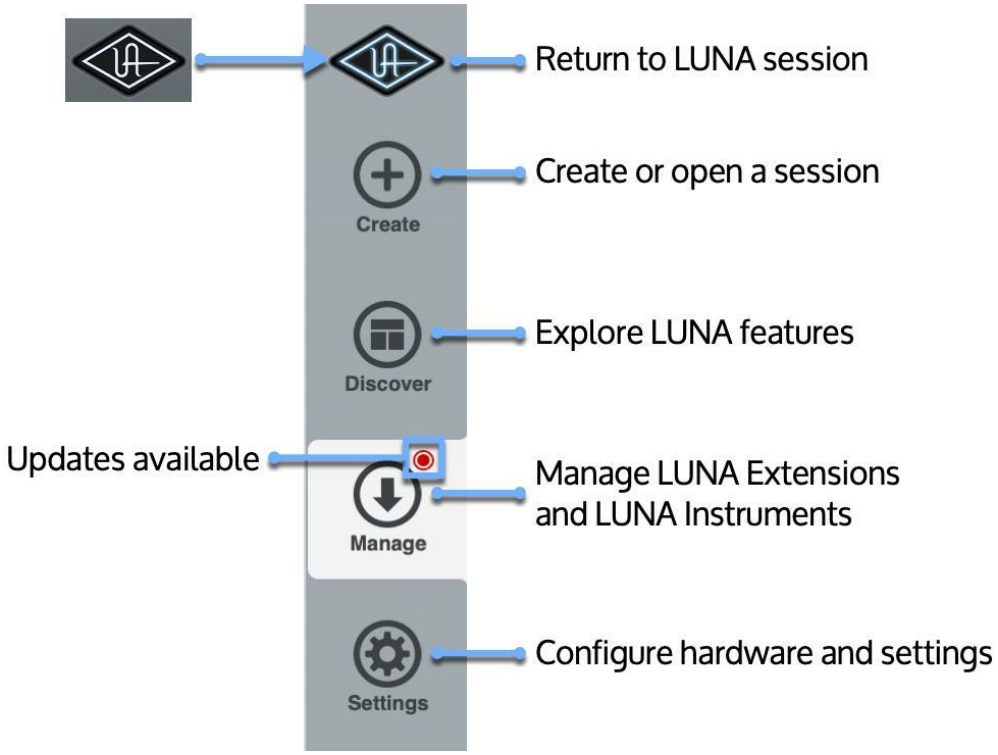
Cliquez sur le commutateur Identifier pour faire clignoter les LED du panneau avant de l'unité actuellement sélectionnée. Cette fonctionnalité est généralement utilisée avec des systèmes multi-unités pour distinguer les unités lors des connexions d'E / S.

Configuration de la matrice d'E / S

Utilisez le panneau I / O Matrix où les routages d'E / S personnalisés pour Core Audio sont gérés au niveau du pilote. Pour un aperçu des fonctionnalités de la matrice d'E / S, voir le *Manuel du logiciel Apollo Thunderbolt*.

Définition des options d'affichage

Pour définir les options d'affichage, ouvrez la barre latérale LUNA et cliquez sur Paramètres.



Configuration de la mesure pré ou post-fader

1. Cliquez sur l'onglet Options.
2. Dans le popover Metering, choisissez Post-Fader ou Pre-Fader.

Réglage des prises de clip

1. Cliquez sur l'onglet Options.
2. Dans la fenêtre contextuelle de prise Clip, choisissez la durée de prise clp. Pour effacer les clips de compteur pour effacer immédiatement, choisissez Aucun. Si les clips de compteur doivent persister pendant toute la durée d'ouverture d'une session, choisissez Infinite. Vous pouvez également choisir une durée en secondes parmi les options disponibles.

Réglage de Peak Holds

1. Cliquez sur l'onglet Options.
2. Dans le popover Peak Hold, choisissez la durée pendant laquelle les pics sur les compteurs LUNA doivent rester.

Affichage des noms de périphériques

1. Cliquez sur l'onglet Options.
2. Dans le popover Show Device Names, choisissez Off or On.

Configuration des options de modification

Vous pouvez configurer la forme et la longueur de fondu par défaut et définir le mode de contrôle.

Configuration de la forme de fondu par défaut

Dans le menu Fade Shape, vous pouvez configurer la forme de fondu par défaut comme Equal Power ou Equal Gain.

Equal Gain est le mode par défaut, et il fonctionne mieux pour le matériau cohérent en phase, par exemple lors de la décoloration entre les clips de la même piste de guitare ou de la même piste de batterie. Le mode Equal Power fonctionne mieux pour un matériau moins similaire, différent ou non cohérent en phase, par exemple deux chanteurs différents ou deux enregistrements de guitare différents.

Configuration de la longueur de fondu par défaut

Configurez la longueur de fondu par défaut pour spécifier la longueur par défaut de tout fondu créé automatiquement. Par exemple, si vous sélectionnez une plage audio avec des modifications et sélectionnez Modifier> Créer des fondus (commande + F), cette valeur détermine la longueur des fondus créés.

Remarque: Cette valeur spécifie le *total* longueur du fondu par défaut ou du fondu enchaîné, donc avec le réglage par défaut de 100 ms, la longueur d'un fondu ou d'un fondu est de 100 ms, et la longueur d'un fondu enchaîné est de 100 ms, ou 50 ms de chaque côté du fondu enchaîné.

Définition du mode de contrôle

Ce paramètre détermine comment les boutons LUNA et les boutons de paramètres du plug-in UAD répondent au réglage. Trois modes de contrôle sont proposés: circulaire, circulaire relative et linéaire. Le comportement de chaque mode est décrit ci-dessous.

- Linéaire (slider) - En mode linéaire, le bouton est ajusté en faisant glisser horizontalement ou verticalement plutôt qu'en tournant. Ce comportement est similaire au déplacement d'un fader physique.
- Circulaire (saut) - En mode circulaire, les boutons logiciels se comportent de manière similaire aux boutons rotatifs physiques. Les valeurs sont modifiées en cliquant sur le bouton puis en tournant dans une direction circulaire. Lorsque le bord du bouton est cliqué, la valeur du paramètre passe à la position de la souris.
- Circulaire relative (grab) - Le mode circulaire relatif fonctionne de manière similaire au mode circulaire, mais la valeur du bouton ne saute pas à la position de la souris lorsque vous cliquez dessus. Au lieu de cela, la valeur du bouton est modifiée par rapport à sa valeur d'origine.
  En mode circulaire relative, cliquez n'importe où sur le bouton pour effectuer un réglage provenant de la valeur d'origine (il n'est pas nécessaire de cliquer sur la position actuelle du bouton.

Astuce: Pour augmenter la résolution lors du réglage des commandes rotatives en modes circulaire et circulaire relative, augmentez le rayon de la souris par rapport au bouton tout en faisant glisser (déplacez la souris plus loin du bouton tout en faisant glisser un mouvement circulaire.

Utilisation des sections Moniteur, Salle de contrôle et Talkback

Les sections Moniteur, Salle de contrôle et Talkback affichent les commandes de surveillance et d'utilisation du talkback sur les unités Apollo compatibles talkback.

Affichage de la bande Moniteur

Les compteurs sur la bande du moniteur affichent les niveaux de signal du bus de mixage du moniteur juste avant le contrôle de niveau du moniteur. Les niveaux affichés ici reflètent l'état du moniteur 1 à 2 mètres LED sur le panneau avant d'Apollo. Vous pouvez contrôler le niveau des sorties du moniteur, passer à Mono et couper les sorties du moniteur.

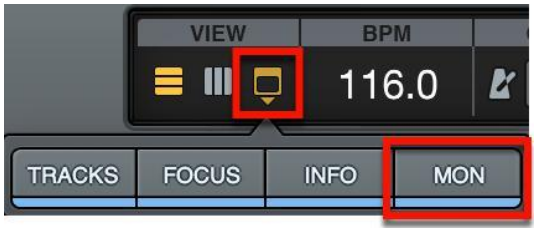
À partir de la bande Moniteur, vous pouvez également ouvrir la bande de la salle de contrôle

et la fenêtre Sorties de repère. Pour travailler avec Cues, voir "Making cue mixes.



Pour afficher la bande Moniteur

Dans la section Affichage, cliquez sur l'icône Autres vues et choisissez Mon, ou dans le menu de l'application, choisissez Affichage> Section> Moniteur.



Affichage de la bande de la salle de contrôle

La bande de la salle de contrôle vous permet de configurer des options pour les sorties du moniteur.

Par défaut, la colonne de la salle de contrôle n'est pas visible. Pour afficher la colonne, cliquez sur Salle de contrôle sur la bande Moniteur ou choisissez Afficher> Section> Salle de contrôle dans le menu de l'application.


INSERTS
SENDS
A1
A2
HP
ALT 1 TRIM
-13.2 dB
L
R
TALK
DIM AMOUNT
-18 dB
DIM
SOURCE
MONITOR
HP
-17.8
SHOW
CONTROL ROOM
CUE OUTPUTS
OUTPUT
MONITOR
ALT 1
MONO
MUTE
MONITOR
0.0 dB
TALKBACK
CONTROL ROOM

Sources de la salle de contrôle

Utilisez les options Source pour choisir la source du bus de mixage envoyé aux sorties du moniteur d'Apollo. La source est sélectionnée lorsque son interrupteur est allumé.

La salle de contrôle Les commutateurs source contrôlent la source qui alimente le mélange de la salle de contrôle. La source peut être le mix moniteur ou l'un des indices disponibles.

Utilisez Dim pour réduire rapidement le volume d'écoute dans la salle de contrôle d'un montant défini et revenir rapidement au volume précédent.

Alt Trims

Les commandes de trim ALT sont généralement utilisées pour compenser différents niveaux des haut-parleurs de moniteur alternatifs afin qu'ils aient le même volume apparent que les haut-parleurs de moniteur principaux.

Remarque: les commandes ALT ne sont visibles que lorsque le menu Alt Count dans le panneau Matériel de la fenêtre Paramètres est défini sur une valeur non nulle.

Bande de talkback

La bande de canal d'entrée talkback est disponible dans le module de salle de contrôle de la console chaque fois qu'un modèle Apollo avec talkback est connecté.

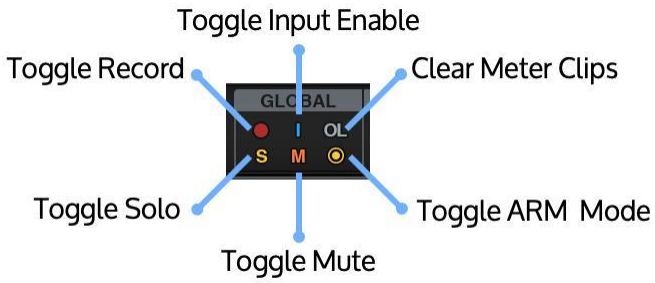
La bande de talkback possède huit inserts enfichables UAD pour le traitement UAD en temps réel. Tous les inserts de plug-in talkback fonctionnent de la même manière que les autres entrées.

Talkback envoie un aperçu des niveaux de talkback envoyés à chaque bus d'envoi disponible, y compris les bus Aux 1 et 2 et 2 Cue mix.

Pour accéder à la fenêtre Talkback Sends Popover, où les niveaux d'envoi de talkback individuels sont ajustés, cliquez sur l'affichage Talkback Sends.

Utilisation de Global Controls

Utilisez des commandes globales pour basculer les paramètres LUNA dans le monde entier.



- Pour basculer les pistes compatibles avec les enregistrements dans le monde entier, dans la barre de contrôle de la section Global, cliquez sur le bouton Basculer l'enregistrement. Toutes les pistes compatibles avec les enregistrements sont sorties du mode enregistré. Cliquez à nouveau sur Basculer l'enregistrement pour ramener les pistes en mode enregistré.

- Pour basculer les pistes activées par les entrées dans le monde entier, dans la barre de contrôle de la section Global, cliquez sur le bouton Activer les entrées de bascule. Toutes les pistes compatibles avec les entrées sont extraites du mode activé par les entrées. Cliquez sur Basculer l'entrée Activez à nouveau pour basculer les pistes vers le mode activé par l'entrée.
- Pour basculer des pistes en solo dans le monde entier, dans la barre de contrôle de la section Global, cliquez sur le bouton Basculer le solo. Tous les morceaux solo sont sortis du mode solo. Cliquez à nouveau sur Toggle Solo pour solo les pistes.
- Pour basculer des pistes en sourdine dans le monde entier, dans la barre de contrôle de la section Global, cliquez sur le bouton Basculer le sourdine. Toutes les pistes en sourdine sont en sourdine. Cliquez à nouveau sur Toggle Mute pour couper à nouveau les pistes.
- Pour basculer le mode ARM, dans la barre de contrôle de la section Global, cliquez sur le bouton Basculer le mode ARM. Le système est compatible ARM et toutes les pistes audio compatibles avec les enregistrements ou les entrées sont mises en mode ARM. Pour quitter le mode ARM, cliquez à nouveau sur Basculer le mode ARM.
- Pour effacer les clips des compteurs dans le monde entier, dans la barre de contrôle de la section Global, cliquez sur le bouton Clear Meter Clips. Tous les clips de compteur sont effacés.

Affichage des informations sur le système

Dans le menu, sélectionnez Afficher> Section> Info.

La section d'informations système s'affiche en bas de la fenêtre LUNA.



Cette zone affiche le taux d'échantillonnage, la source d'horloge, le DSP, le CPU et les charges de ressources en mémoire utilisées par LUNA, y compris tous les plug-ins UAD chargés (Console et DAW. Les charges UAD peuvent être surveillées au besoin, par exemple pour décider des plug-ins UAD à charger, en fonction de la quantité de DSP disponible. Les valeurs affichées ici sont reflétées dans l'application UAD Meter & Control Panel. Un affichage plus détaillé de l'utilisation du DSP est disponible dans le panneau Système de l'application UAD Meter & Control Panel.

Raccourcis clavier et référence de menu

Raccourcis clavier LUNA

Fonctionnalité	Modificateur (s	Clé
Aligner le bar	Option + Commande	JE
Parcourez tous les récents	Option + Commande	O
Clair		Suppri mer
Fermer	Commande	W
Fermer la session	Commande + Maj	W
Consolider la sélection	Option + Maj	3
	Option + Maj	#
Consolider le signal	Contrôle + Option + Maj	3
	Contrôle + Option + Maj	#
Copie	Commande	C
		C
Créer un bus	Commande + Maj	B

Créez des fondus	Commande	F
		F Entre r
Créer un marqueur		
Couper	Commande	X
		X
Diminuez tous les hauteurs de piste	Contrôle + Option	↓
Diminuez la grille	Décalage	•
Diminuez les hauteurs de piste sélectionnées	Contrôle	↓
Dupliquer (suivre ou suivre	Option	RÉ
Sélection en double	Commande	RÉ
Version en double pour toutes les pistes	Contrôle + Option + Commande	\
Version en double sur certaines pistes	Contrôle + Option + Commande + Maj	|
Exporter des clips	Commande + Maj	K
Exporter le mixage	Option + Commande	B
Session d'exportation	Commande + Maj	E
Étendez la sélection vers le bas	Décalage	;

Étendre la sélection à la prochaine arête de clip	Décalage	'
Étendre la sélection à la prochaine transition	Décalage	Onglet
	Option + Maj	‘
Étendre la sélection au bord de clip précédent	Décalage	L
Étendre la sélection au transitoire précédent	Option + Maj	Onglet
	Option + Maj	L
Étendre la sélection à la fin de la session	Option + Maj	Retour
Étendre la sélection au démarrage de la session	Décalage	Retour
Prolongez la sélection	Décalage	P
Fade To Clip Start	Contrôle	RÉ
		RÉ
Fade To Clip Stop	Contrôle	G
		G
Trouvez Track	Option + Commande	F
Frame Entire Session (fit session to screen	Contrôle + Option + Commande	↓
	Contrôle + Option + Commande	↑

Sélection du cadre (ajuster les pistes sélectionnées à l'écran		E
Masquer la fenêtre	Commande	H
Importer...	Commande	JE
Augmentez tous les hauteurs de piste	Contrôle + Option	↑
Augmentez la grille	Décalage	=
Augmentez les hauteurs de piste sélectionnées	Contrôle	↑
Activer le basculement	Décalage	T
Loop Playback	Contrôle	L
		Clavier numérique 4
Loop Select	Commande + Maj	L
Fusion MIDI		Clavier numérique 9
Mode clavier MIDI	Option + Commande	M
Déplacez la sélection vers le bas		;
Déplacer la sélection vers la prochaine arête de clip		'
Déplacez la sélection vers le prochain marqueur	Contrôle + Option	'
Déplacez la sélection vers la prochaine transition		Onglet

	Option	‘
Déplacer la sélection vers le bord de clip précédent		L
Déplacer la sélection vers le marqueur précédent	Contrôle + Option	L
Déplacez la sélection vers le transitoire précédent	Option	On glet
	Option	L
Déplacez la sélection vers le haut		P
Sélection muette	Commande	M
Bascule muet	Décalage	M
Nouvel instrument	Commande + Maj	JE
Nouvelle session	Commande	N
Nouvelles pistes	Commande + Maj	N
Nouvelle version sur toutes les pistes	Contrôle + Option	\
Nouvelle version sur certaines pistes	Contrôle + Option + Maj	|
Nouvelle fenêtre	Option + Commande	N
Version suivante (dans le navigateur Versions	Décalage	↑
Fenêtre suivante	Commande	`

Nudge gauche		,
Nudge Left 2X		M
Nudge à droite		.
Nudge Right 2X		/
Ouvrir le navigateur Quantize	Commande + Maj	U
Session ouverte	Commande	O
Coller	Commande	V
		V
Version précédente (dans le navigateur Versions	Décalage	↓
Fenêtre précédente	Commande + Maj	`
Pitch Selected MIDI Notes up One Semitone	Décalage	↑
Pitch Selected MIDI Notes down One Semitone		↓
Pitch Selected MIDI Notes up One Octave	Décalage	↑
Pitch Selected MIDI Notes down One Octave	Décalage	⇩
Quantize Selection	Commande	U
Quitter	Commande	Q

Enregistrez Arm Toggle	Décalage	R
Refaire	Commande + Maj	Z
Refaire la sélection	Commande	→
Réinitialisez Audio Zoom	Contrôle + Option + Commande	[
Redémarrez la lecture	Contrôle + Option + Commande	Barre d'espace
Retournez à zéro		Retour
Faites défiler vers la sélection de gauche	Décalage	←
		Q
Faites défiler vers la bonne sélection	Décalage	→
		W
Tout sélectionner	Commande	UNE
Groupement de sélection	Commande	G
Sélection séparée	Commande	E
Définissez le début de la sélection (tout en étant arrêté ou en jouant		B
		↓
Définir la fin de sélection (tout en jouant		↑

Maj clair	Décalage	Supprimer
Coupe Maj	Décalage	X
Double décalé	Décalage	RÉ
Temps d'insertion de décalage	Décalage	JE
Shift PASTE	Décalage	V
Afficher le mélangeur	Commande	F2
Afficher les paramètres	Commande	F5
	Commande	,
Afficher la chronologie	Commande	F1
Afficher / masquer les fenêtres flottantes	Décalage	W
Basculer en solo	Décalage	S
Basculez plein écran	Commande + Maj	F
Basculez Metronome		Clavier numérique 7
Basculez la lecture		Barre d'espace
		Clavier numérique 0
Basculez Pre / Post Roll	Commande	K

Basculer l'enregistrement	Commande	Barre d'espace
		Clavier numérique 3
Basculer le snap de grille relative	Commande + Maj	\
Basculez les vues de piste sélectionnées		•
avec Afficher le navigateur ouvert	Contrôle + Commande	← , →
Basculez Snap To Grid	Décalage	\
Basculez la chronologie / mélangeur	Commande	=
Annuler	Commande	Z
Annuler la sélection	Commande	←
Mettre à jour la boucle	Commande	L
Zoom avant	Commande	]
		T
Zoom avant audio	Option + Commande	]
Zoom arrière	Commande	[
		R
Zoom arrière audio	Option + Commande	[

Référence du menu LUNA

Menu LUNA

Article	Commande clé	La description
À propos de LUNA		Affiche les informations de la version LUNA.
Vérifiez les mises à jour...		Vérifie le serveur pour les mises à jour LUNA.
Mise à jour vers la version...		Vous permet de mettre à jour ou de rétrograder LUNA vers une version spécifique.
Préférences	Commande	Ouvre la page des paramètres LUNA.
Cachez LUNA	Commande + H	Masque les fenêtres LUNA.
Cachez les autres	Option + Commande + H	Cache tout sauf les fenêtres LUNA.
Assez LUNA	Commande + Q	Quitte LUNA.

Menu Fichier

Article	Commande clé	La description
Nouveau	Commande + N	Ouvrez la fenêtre LUNA New Session.
Ouvert...	Commande + O	Ouvrez une fenêtre du Finder pour ouvrir une session.

Ouvrir récent		Vous permet de choisir parmi une liste de sessions récentes à ouvrir.
Ouvrir récent> Parcourir Tous récents	Option + Commun d + O	Ouvre le navigateur de la session récente.
Fermer	Commande + W	Ferme la fenêtre flottante la plus haute de la session.
Fermer la session	Maj + Commande W	Ferme la session.
Enregistrer une copie sous...		Enregistre une copie de session avec le nom et à l'emplacement où vous préciser.
Renommer		Ouvre le popover Rename afin que vous puissiez renommer la session.
Revenir à		Affiche une liste des versions de session parmi lesquelles vous pouvez choisir pour revenir à la session.
Importer...	Commandez + I	Ouvre une fenêtre Finder à partir de laquelle vous pouvez sélectionner un audio ou fichier MIDI à importer.
Exporter> Mélange	Commande + Maj B	Ouvre la boîte de dialogue Exporter le mixage.
Exporter> Toutes les pistes comme Fichiers		Ouvre la boîte de dialogue Exporter le mixage avec les options sélectionnées exportez toutes les pistes sous forme de fichiers séparés.
Exporter> Multitrack Fichier MIDI		Ouvre une fenêtre Finder et vous permet de choisir un emplacement et spécifiez un nom pour enregistrer un fichier MIDI multipiste à partir du session.
Exporter> Clips	Maj + Commande K	Ouvre la boîte de dialogue Eport Clips. Avec Export Clips ouvert, vous peut sélectionner des clips audio et MIDI individuels dans la session à exporter en tant que fichiers séparés.

Menu Edition

Article	Commande clé	La description
Annuler	Commande + Z	Annulez tout sauf un changement effectué pendant l'enregistrement.
Refaire	Maj + Commande Z	Refaire tout sauf un changement effectué lors de l'enregistrement.
Couper	Commande + X	Coupe une sélection dans le presse-papiers
Copie	Commande + C	Copie une sélection dans le presse-papiers.
Coller	Commande + V	Pâtes une sélection.
Clair	Supprimer	Supprime une sélection.
Dupliquer	Commande + D	Pâte une sélection juste après la sélection actuelle.
Consolider	Option + Maj + 3	Combine deux clips ou plus en un seul.
Tout sélectionner	Commande + A	Sélectionne tous les clips sur une piste de chronologie.
Maj> Coupez	Maj + C	Coupe une sélection et déplace les clips pour remplir l'espace de coupe.
Maj> Clair	Maj + Suppr	Supprime une sélection et déplace les clips pour remplir l'espace supprimé.
Maj> Coller	Maj + V	Pâte une sélection et déplace des clips pour s'adapter aux données collées.
Décalage Dupliquer	Maj + D	Duplique les données sélectionnées et déplace les clips pour s'adapter au données dupliquées.

Maj> Insérer Temps	Maj + I	Insère un espace de la longueur de sélection actuelle et déplace les clips vers accueillir l'espace.
Muet Sélection	Commande + M	Coupe un clip.
Séparer Sélection	Commande + E	Sépare un clip à l'emplacement de la tête de lecture.
Séparez Grille		Sépare une sélection ou un clip en clips séparés sur chaque ligne de grille.
Créer S'estompe	Commande + F	Crée un fondu ou un fondu enchaîné, selon la sélection.
Fade to Clip Commencer	Contrôle + D	S'estompe de la tête de lecture au début du clip (fondu.
Fade to Clip Arrêtez	Contrôle + G	S'estompe de la tête de lecture à la fin du clip (s'estompe.
Accrochez-vous à la grille	Décalage	Bascule le paramètre Snap.
Grille relative Casser	Maj + Commande	Bascule entre Snap et Relative Snap.
Augmentez la grille	Décalage	Augmente le réglage de la grille d'un incrément (par exemple, de moitié notes aux notes de quart.
Diminuer Grille	Décalage	Augmente le réglage de la grille d'un incrément (par exemple, à partir du trimestre notes à moitié notes.
Quantifier Remarques	Commande + U	Quantifie les notes en fonction des paramètres Quantize actuels. S'il n'y en a pas quantifier les paramètres définis dans la session, quantifie en barres à 100.

Quantifier Paramètres	Maj + Commande U	Ouvre le navigateur de paramètres Quantize, où vous pouvez configurer le quantifiez les paramètres d'une sélection ou d'un clip.

Menu de suivi

Article	Commande clé	La description
Nouvelles pistes	Maj + Commande + N	Ouvrez la boîte de dialogue Créer de nouvelles pistes.
Nouvel instrument	Maj + Commande + I	Crée une nouvelle piste Instrument avec la Shape LUNA Instrument instancié.
Dupliquer	Option + D	Duplique les pistes sélectionnées.
Convertissez en stéréo		Convertit une piste mono en stéréo.
Convertissez en Mono		Convertit une piste stéréo en mono.
Nouvelle version> Sur tous Pistes	Contrôle + Option	Crée une nouvelle version sur toutes les pistes de la session.
Nouvelle version> On Pistes sélectionnées	Contrôle + Option + Maj +|	Crée une nouvelle version sur toutes les pistes sélectionnées.
Version en double Sur toutes les pistes	Control + Option + Com mand	Crée un duplicata de la version actuellement sélectionnée chaque piste de la session.
Version en double Sur certaines pistes	Contrôle + Option + Maj Commande	Crée un duplicata de la version actuellement sélectionnée sur tous pistes sélectionnées.
Supprimer la version [TBD		

Supprimer sélectionné Pistes		Supprime toutes les pistes sélectionnées.
Masquer les pistes sélectionnées		Masque toutes les pistes sélectionnées.
Trouvez Track le curseur	Option + Commande + F	Ouvre le navigateur de mise au point des pistes et place la barre de recherche.

Menu de mixage

Article	Clé Commande	La description
Mode solo Attraper		Vous permet de parcourir plusieurs pistes en solo et de les verrouiller ou désactiver en cliquant Boutons solo.
Mode solo Exclusif		Dans ce mode, un seul élément peut être mis en solo à la fois. Chaque successif Le clic du bouton Solo désactive le bouton Solo précédent.
Créer un bus	Maj + virgule nd + B	Crée un bus. Les pistes sélectionnées peuvent être acheminées directement vers le bus ou acheminées au bus via un envoi Aux.
Sélection Regroupement	Commande + G	Permet le regroupement de sélection afin que les pistes sélectionnées puissent être ajustées ensemble.

Menu Transport

Article	Clé Command	La description

Boucle Playback	Control + L	Lorsqu'elle est activée, une sélection bouclera l'enregistrement de lecture et de boucle.
Pré-roulement		Joue la session pendant une période de temps spécifiée avant le début de la tête de lecture ou de la sélection. Vous pouvez utiliser pré-roll pour entendre le contexte ou l'introduction à une sélection, ou pour vous préparer à enregistrer au playhead ou sur une sélection. Le pré-roll ne joue que la première fois que vous jouez, lorsque la boucle la lecture / l'enregistrement est activé.
Publier Rouler		Joue la session pendant une période de temps spécifiée après la fin d'une sélection. Vous pouvez utiliser post-roll pour entendre le contexte après une sélection de lecture ou d'enregistrement. Le post-roll ne joue que lorsque il y a une sélection et ne joue pas lorsque la lecture / enregistrement de boucle est activé.
Basculer Pré	Commet + K	Bascule le pré-roll et le post-roll sur ou hors.
Publier Rouler		
MIDI Fusionner	Numeric Keypad 9	Bascule le mode de fusion MIDI et de remplacement MIDI, pour spécifier si les nouvelles données MIDI enregistré sur une piste est ajouté aux données MIDI existantes, ou si le MIDI sur la piste est remplacé.
Tout Remarques De		Arrête toutes les notes et messages MIDI.
Accélérerated		Bascule le mode de surveillance accélérée en temps réel (ARM) pour activer ou désactiver le plus bas latence possible sur les pistes enregistrées / entrées.
Realtime Monitoring		
Console Suivi Mode		Bascule le mode de suivi de la console, de sorte que les entrées de la console restent en direct et ne sont pas gérées et automatiquement coupé et non coupé par LUNA.

Basculer Playback	Espace bar	Démarre ou arrête la lecture.
Basculer Enregistrer	Commet + Spacebar	Bascule l'enregistrement. Appuyez sur Commande + Spacebar pour commencer l'enregistrement. Si vous appuyez Commande + Spacebar pendant que LUNA enregistre, la session continue de jouer, mais la le transport tombe hors du dossier. Notez que par défaut, la commande clé pour basculer l'enregistrement, Command + Spacebar, est mappé à la fonction de recherche macOS Spotlight. Vous devez désactiver ou supprimer cette fonctionnalité pour utiliser cette commande clé. Pour désactiver ou supprimer cette commande, dans Préférences Système Spotlight> Les raccourcis clavier décochent les commandes de clé ou les mappent à différentes commandes clés. Reportez-vous à votre documentation macOS pour plus d'informations.
Redémarrez Playback	Control + Option sur Commet + Spacebar	Redémarre la lecture à partir de la position de tête de lecture d'origine ou du début de la sélection.
Mise à jour de la nouvelle Playback > Instantanément		Lorsque la boucle est modifiée, la lecture recommence immédiatement depuis le début sélection de boucle.
Mise à jour redémarre Playback> À Prochain Bar		Lorsque la boucle est modifiée, la lecture continue jusqu'à la fin de la barre suivante, puis depuis le début de la nouvelle sélection de boucle.
Mise à jour Playback> À Boucle Fin		Lorsque la boucle est modifiée, la lecture continue jusqu'à la fin de la boucle qui était précédemment défini, puis redémarre depuis le début de la nouvelle sélection de boucle.

Boucle Règle Mise à jour Boucle	Comm et + L	La sélection actuelle de la chronologie est appliquée à la sélection de boucle et à la longueur de boucle (Loop la sélection des règles correspond à la sélection actuelle de la chronologie.
Boucle Règle Boucle Sélection ner	Décala ge Comm et + L	La sélection de boucles actuelle est appliquée à la timeline (la sélection de timeline correspond à la sélection actuelle de boucles.

Menu de navigation

Article	Clé Comman ré	La description
Zoom avant	Comman ré	Zoomez sur la piste horizontalement.
Zoom arrière	Comman ré	Zoom arrière sur la piste horizontalement.
Cadre Sélection	E	Remplissez la fenêtre d'édition avec le ou les clips sélectionnés. Si aucun clip n'est sélectionné, remplit le modifier la fenêtre avec le clip le plus proche. Appuyez à nouveau sur E pour revenir à la vue précédente.
Retour à Zéro	Retour	Déplace la tête de jeu au début de la session.
Aller à la fin		Déplace la tête de lecture à la fin du dernier clip de la session.
Zoom avant Audio	Option + C ommand +]	Zooms forme des vagues horizontalement.

Zoom arrière Audio	Option + Command +[	Les zooms se forment horizontalement.
Réinitialisez l'audio Zoom	Contrôle Option Commandé	Réinitialise le zoom horizontal pour les formes d'onde audio.
Link Edit / Play Sélections		Relie la tête de jeu et les sélections sur la timeline à la sélection de lecture activée le souverain Bars and Beats.
Enregistrer Activer Suit Sélection		Lorsqu'une piste est activée, la sélection d'un autre historique le permet suivre et désactive la piste désélectionnée. Si vous sélectionnez plusieurs pistes, celles-ci les pistes sont record.
Sélection Monter	P	Déplace la zone de sélection de la piste actuelle vers la piste ci-dessus.
Sélection Descendez	;	Déplace la zone de sélection de la piste actuelle vers la piste ci-dessous.
Sélection Prolongez-vous	Maj + P	Prolonge la sélection de la piste actuelle à la piste ci-dessus.
Sélection Étendez vers le bas	Décalage	Prolonge la sélection de la piste actuelle à la piste ci-dessous.
Sélection Définir la sélection Commencer	↓	Démarre une sélection pendant la lecture ou avec le transport arrêté.
Sélection Définir la sélection Fin	↑	Fin d'une sélection pendant la lecture.

Sélection Passez à la suivante Transitoire	Onglet	Déplace le curseur vers le transitoire suivant dans les pistes sélectionnées.
Sélection Passez à Précédent Transitoire	Option + Tab	Déplace le curseur sur le transitoire précédent dans les pistes sélectionnées.
Sélection Passez à la suivante Clip Edge	‘	Déplace le curseur sur le bord de clip suivant sur la ou les pistes sélectionnées.
Sélection Passez à Clip précédent Bord	L	Déplace le curseur sur le bord de clip précédent sur la ou les pistes sélectionnées.
Sélection Passez à la suivante Marqueur	Contrôle	Déplace le curseur sur le marqueur suivant.
Sélection Passez à Précédent Marqueur	Option Contrôle Option + L	Déplace le curseur sur le marqueur précédent.
Sélection Étendre à Prochain Transitoire	Maj + onglet	Prolonge la sélection au transitoire suivant dans les pistes sélectionnées.
Sélection Étendre à Précédent Transitoire	Maj + Option + Tab	Prolonge la sélection au transitoire précédent dans les pistes sélectionnées.

Sélection Étendre à Clip suivant Bord	Décalage	Prolonge la sélection au bord de clip suivant sur la ou les pistes sélectionnées.
Sélection Étendre à Clip précédent Bord	Maj + L	Prolonge la sélection au bord de clip précédent sur la ou les pistes sélectionnées.
Sélection Étendre à Marqueur suivant	Shift + Control + Option	Prolonge la sélection au marqueur suivant.
Sélection Étendre à Précédent Marqueur	Shift + Control + Option + L	Prolonge la sélection au marqueur précédent.
Sélection Étendre à Début de session	Maj + Retourne	Prolonge la sélection jusqu'au début de la session.
Sélection Étendre à Fin de la session	Maj + Option + Retourne	Prolonge la sélection jusqu'à la fin de la session.
Track Heights Augmenter Sélectionné	Contrôle	Augmente la hauteur des pistes sélectionnées. Remarque: par défaut, cette commande clé est mappée à la commande macOS pour Contrôle de mission. Vous devez désactiver ou supprimer cette fonctionnalité pour utiliser cette clé commande. Pour désactiver ou supprimer cette commande, dans Préférences Système Clavier, cliquez sur Raccourcis et désactivez cette commande de clé, ou mappez-la sur a commande clé différente. Reportez-vous à votre documentation macOS pour en savoir plus information.

Track Heights Diminuer Sélectionné	Contrôle	Diminue la hauteur des pistes sélectionnées. Remarque: par défaut, cette commande clé est mappée à la commande macOS pour Windows d'application. Vous devez désactiver ou supprimer cette fonctionnalité pour utiliser cette clé commande. Pour désactiver ou supprimer cette commande, dans Préférences Système Clavier, cliquez sur Raccourcis et désactivez cette commande de clé, ou mappez-la sur a commande clé différente. Reportez-vous à votre documentation macOS pour en savoir plus information.
Track Heights Augmentez tout	Contrôle Option	Augmente la hauteur de toutes les pistes.
Track Heights Diminuer Tout	Contrôle Option	Diminue la hauteur de toutes les pistes.
Faites défiler vers Sélection de gauche	Décalage	Faites défiler la timeline et centre le bord gauche de la sélection actuelle.
Faites défiler vers Droite Sélection	Décalage	Faites défiler la timeline et centre le bord droit de la sélection actuelle.

Afficher le menu

Article	Clé Commandé	La description
Section Navigateur		Affiche ou masque le navigateur Focus à gauche de l'écran. Notez que lorsqu'un Le navigateur Focus est requis, il s'ouvre, quel que soit ce paramètre.
Section Focus Channel		Affiche la chaîne Focus en vue Chronologie.

Section> Piste Versions		Affiche le panneau Versions dans les commandes de piste de la chronologie.
Section> Mélangeur Navigation		Affiche le panneau de navigation du mélangeur en vue du mélangeur.
Section Salle de contrôle		Affiche la section Salle de contrôle à droite de l'écran.
Section Moniteur		Affiche la section Moniteur à droite de l'écran.
Section> Info		Affiche la section Info en bas de l'écran.
Chronologie Paramètres Règles / Clips		Affiche les paramètres de la timeline, des règles et des clips dans le navigateur Focus.
Notifications		Affiche le volet Notifications à droite de l'écran.
Compact Surveillez les faders		Rend les faders dans le mélangeur plus courts, pour permettre plus d'espace visuel pour le mélangeur rangées. Vous pouvez également cliquer en haut d'un fader pour compacter ou développer un mélangeur faders.
Clavier MIDI Mode	Option + Commande M	Bascule le mode clavier MIDI, pour permettre la saisie de note MIDI à l'aide de la frappe clavier. Remarque: le mode clavier MIDI remplace de nombreuses touches utilisées raccourcis clavier.
Basculer Chronologie / Mixer	= +	Interrupteurs entre la vue Chronologie et Mixer.
Montrer tout Pistes		Affiche toutes les pistes, y compris les pistes cachées.

Menu Windows

Article	Commande clé	La description
Nouvelle fenêtre alternative	Maj + Commande	Ouvre une deuxième fenêtre LUNA.
Fenêtre précédente	Maj + Commande	Cycles à la fenêtre précédente.
Fenêtre suivante	Commande	Cycles à la fenêtre suivante.
Afficher / masquer les fenêtres flottantes	Maj + W	Affiche ou masque des fenêtres flottantes (par exemple, un plug-in fenêtres.
Plein écran	Maj + Commande + F	Bascule le mode plein écran pour l'application LUNA.

Menu d'aide

Article	Commande clé	La description
Recherche		N / A
Rendez-vous		Ouvre le formulaire de rétroaction pour signaler les problèmes.
Raccourcis clavier		Ouvre une liste de raccourcis clavier.
Aidez-moi		N / A

Instruments LUNA

LUNA prend en charge les instruments LUNA basés sur des logiciels, y compris le Moog® Piano à queue Minimoog Model D et Ravel ™, basé sur les techniques exclusives de modélisation physique de l'UA. Les instruments LUNA incluent également la forme™ Creative Toolkit, un instrument de haute qualité avec des sons fournis par Universal Audio, Spitfire, Orange Tree Samples, Loops de la Creme et bien d'autres.

Remarque: Cette page donne un bref aperçu des instruments LUNA disponibles. Chaque instrument LUNA spécifique et ses contrôles sont documentés sur leur propre page. Pour savoir comment insérer, jouer et enregistrer des instruments LUNA, voir "Jouer un instrument virtuel et enregistrer MIDI" dans la section Application LUNA.

Moog® Minimoog

Développé en partenariat avec Moog Music, le Minimoog LUNA Instrument est une émulation incroyablement précise et inspirante du synthétiseur pionnier de Bob Moog.

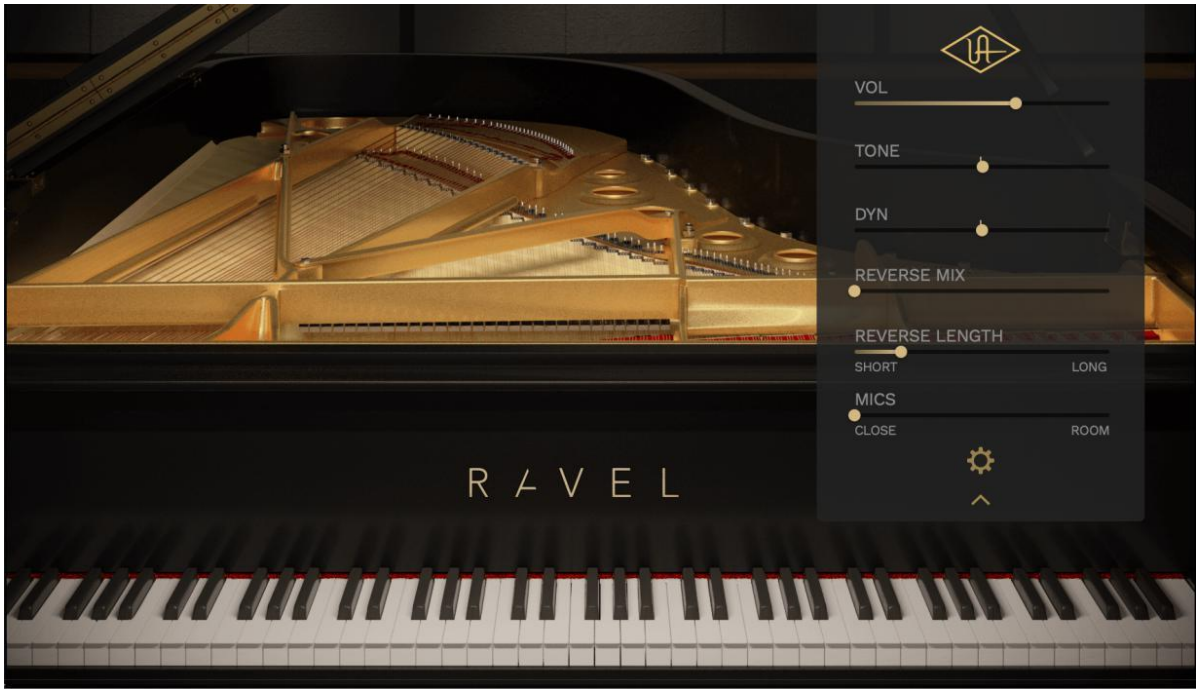
En capturant parfaitement toutes les nuances des oscillateurs Moog classiques et des filtres à échelle et en exploitant la modélisation VCA à transistor discret, l'instrument Minimoog LUNA capture fidèlement chaque détail de cet instrument classique utilisé par tout le monde, du Parlement-Funkadelic au Kraftwerk, Dr. Dre, et plus encore.



Ravel ™ Grand Piano

Une émulation à couper le souffle d'un piano à queue Steinway Model B † basé sur l'échantillonnage exclusif de UA, la modélisation physique et la nouvelle technologie Ultra-Resonance ™, vous donnant toutes les nuances sonores de ce classique de studio. Capturé aux studios Ocean Way, Ravel vous offre un piano studio impeccablement enregistré qui est prêt pour l'album

avec des commandes de tonalité, de dynamique et de microphone faciles à utiliser, ainsi qu'une fonction inverse innovante pour des sons et des textures étonnamment créatifs.



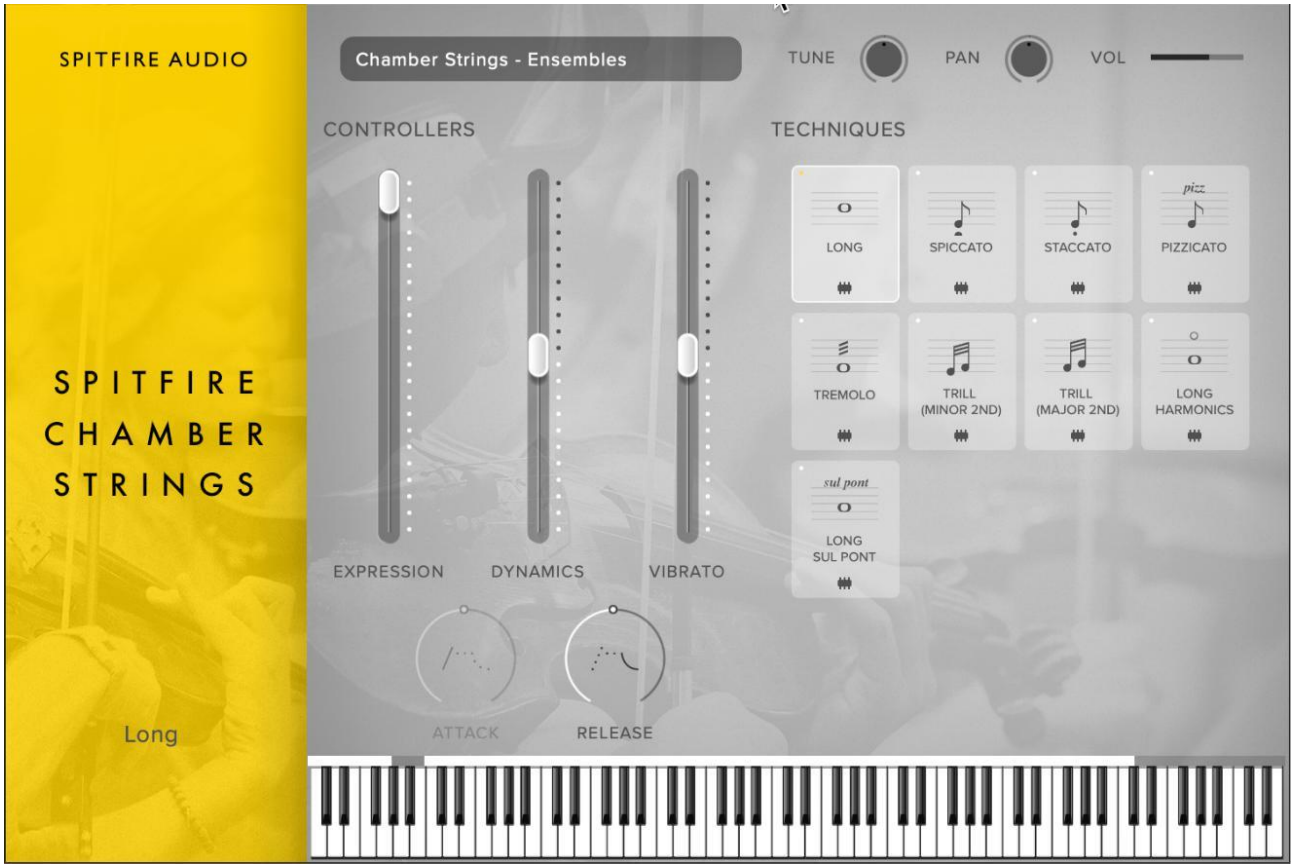
Forme

Une boîte à outils créative complète incluse gratuitement avec LUNA, Shape est un instrument LUNA minutieusement organisé avec une collection des meilleures touches vintage, batterie / percussions, guitare / basse, contenu orchestral et synthèse en temps réel, gracieuseté de Universal Audio, Spitfire Audio, Boucles de la Creme, et plus encore. Créez rapidement des textures complexes et professionnelles développées par des experts en conception sonore de premier plan, et inspirez-vous davantage avec des commandes macro faciles à utiliser et de puissants effets intégrés.



Spitfire Audio

Expertément échantillonné et enregistré aux studios AIR de Londres, les cordes de chambre, les vents de bois symphoniques et le laiton symphonique de Spitfire Audio donneront à vos compositions le même brillant professionnel utilisé par les meilleurs producteurs pour les scores de films, de télévision et de jeux vidéo, ainsi que les enregistrements pop et R&B.


SPITFIRE AUDIO
SPITFIRE
CHAMBER
STRINGS
Long
Chamber Strings - Ensembles
TUNE
PAN
VOL
CONTROLLERS
TECHNIQUES
EXPRESSION
DYNAMICS
VIBRATO
ATTACK
RELEASE
LONG
SPICCATO
STACCATO
PIZZICATO
TREMOLO
TRILL (MINOR 2ND)
TRILL (MAJOR 2ND)
LONG HARMONICS
LONG SUL PONT

Forme

Une boîte à outils créative complète et facile à utiliser incluse gratuitement avec LUNA, Shape est un instrument LUNA minutieusement organisé avec une collection de claviers classiques prêts pour l'album, batterie / percussion, guitare / basse, contenu orchestral et synthèse en temps réel - avec contenu de Universal Audio, Spitfire Audio, Orange Tree Samples, Soniccouture, Handheld Sound, G-Force, Wavesfactory.

Travailler avec les meilleurs

Lors de la création de la collection d'instruments pour Shape, nous nous sommes appuyés sur notre équipe interne de concepteurs de sons professionnels ainsi que sur de nombreuses sociétés de contenu de premier plan de l'industrie, notamment Spitfire Audio, OrangeTree Samples, Soniccouture, Handeld Sound et d'autres. Nous avons affiné la collection jusqu'à ce que nous pensions qu'elle contient le meilleur mélange d'instruments essentiels tels que des pianos acoustiques, des guitares et des basses électriques, des pianos et des orgues électriques vintage, des synthétiseurs classiques, des kits de batterie et des percussions, des instruments orchestraux et des sons atmosphériques / ambiants. Nous sommes convaincus que cette collection complète offrira une excellente couverture à vos besoins musicaux.

Plus que de simples échantillons

La forme est plus qu'un échantillon de base. Notre technologie sous-jacente offre aux concepteurs de sons une grande flexibilité dans la façon dont ils fabriquent leurs sons. Par exemple, chaque instrument comprend quatre boutons contextuels qui vous permettent de contrôler plusieurs paramètres d'instrument avec un seul bouton. La fonctionnalité de ces boutons est choisie à la main par le concepteur de chaque son et peut varier considérablement d'un instrument à l'autre. Les boutons contextuels vous offrent un ensemble organisé de commandes significatives avec une interface simple, afin que vous puissiez rester concentré sur votre musique.

La forme comprend également une suite complète d'effets sonores, y compris certains traitements UA introuvables ailleurs.
Vous pouvez utiliser ces effets pour affiner et adoucir vos sons.

Enfin, Shape vous permet de superposer ou de diviser jusqu'à quatre instruments (ou "parties") en un son complexe et il comprend plusieurs commandes globales pour une sculpture rapide et facile de vos sons en couches.

Interface simple mais puissante

Ne vous laissez pas berner par la conception simple de Shape! L'interface utilisateur sans encombrement n'a que quatre "vues" et nous avons rendu très facile le chargement et le jeu des sons tels quels, mais il y a une puissance et une flexibilité sonores juste sous la surface. Chaque vue est couverte en détail dans sa propre section.

Exigences du système

En plus des exigences globales du système d'enregistrement LUNA, Shape a les exigences suivantes

- Disque SSD avec stockage disponible
    - 4 Go pour Shape
    - 6 Go supplémentaires pour l'extension de contenu de forme 1

- Le SSD externe doit être dans USB 3. 0, USB 3. 1, PCIe ou boîtier Thunderbolt

Remarque

- Les disques durs tournants et les lecteurs MacOS Fusion ne sont pas pris en charge
- Les disques SSD formatés ExFAT, FAT et Mac OS Extended ne sont pas pris en charge

Démarrage rapide

Nous savons que vous voudrez peut-être commencer à jouer tout de suite, alors prenons Shape pour un essai rapide avant de plonger dans les détails. Une fois l'instrument LUNA chargé et compatible avec les entrées (voir la documentation LUNA pour ces détails



1. Cliquez sur le bouton Presets en haut de l'instrument pour révéler les préréglages disponibles de Shape dans le navigateur contextuel de LUNA (à gauche de l'écran de LUNA.
2. Cliquez sur l'un des préréglages disponibles lors de la lecture de votre contrôleur MIDI. Vous devez entendre le son de chaque préréglage lorsque vous parcourez les noms.
3. Lorsque vous avez trouvé un préréglage que vous aimez, essayez de faire pivoter les boutons de commande globaux en haut de l'écran (ATTAQUE, DECAY, LIBÉRATION, COUPE, etc. Ces boutons affectent les quatre parties de votre son et vous permettent de modifier rapidement vos préréglages chargés.
4. Faites maintenant pivoter les boutons LEVEL pour les pièces actives afin de rééquilibrer le mélange entre les pièces.
5. Faites pivoter les boutons FX 1 et FX 2 pour envoyer plus (ou moins) d'une pièce aux moteurs FX. Les commandes au bas de l'instrument vous permettent de sélectionner et d'affiner davantage les effets.

6. Essayez de changer l'une des pièces chargées en cliquant sur le nom de la pièce. Cela fait apparaître la vue du navigateur de pièces, où vous pouvez rechercher toutes les catégories de sons dans Shape et sélectionner divers instruments dans ces catégories.
7. Lorsque vous êtes satisfait de vos résultats, cliquez en dehors du navigateur de pièces pour revenir à la vue principale.
8. Cliquez sur l'affichage des paramètres de pièce pour accéder à la vue de l'éditeur de la pièce. Dans la vue de l'éditeur, vous pouvez modifier divers paramètres relatifs à la pièce tels que ses commandes contextuelles, sa source de modulation, sa destination et sa résistance, sa position panoramique, etc.
9. Lorsque vous êtes satisfait des modifications que vous avez apportées à la pièce, cliquez sur le chevron orienté vers la gauche en haut à gauche de l'écran pour revenir à la vue principale.

Vue principale



La vue principale est ce que vous voyez lorsque Shape est lancé. Il contient les commandes les plus couramment utilisées et se compose de trois sections distinctes

Contrôles mondiaux



Le haut de la vue principale contient une variété de commandes globales qui affectent les quatre parties de Shape.

À propos de Global Offsets

Les boutons Attack, Decay, Release et Cutoff fonctionnent en envoyant des valeurs de décalage à chacune des quatre pièces d'instruments disponibles. Cela signifie que le paramètre par défaut "12:00" permet à tous les sons chargés de jouer exactement au fur et à mesure de leur configuration. La rotation du bouton dans le sens horaire ou antihoraire sert à augmenter ou à diminuer son paramètre associé sur tous les sons chargés. Par exemple, si vous avez créé un son en couches et que vous aimez généralement ce que vous entendez, mais que vous souhaitez qu'il ait un temps de libération plus long, faites simplement pivoter le bouton Release dans le sens horaire. Cela augmentera la sortie de toutes les pièces chargées simultanément.

Attaque

Ce bouton ajuste le temps d'attaque global de toutes les pièces simultanément.

Pourrir

Ce bouton ajuste simultanément le temps de décroissance global de toutes les pièces.

Libération

Ce bouton ajuste simultanément le temps de libération global de toutes les pièces.

Coupure

Ce bouton ajuste simultanément la coupure globale du filtre de toutes les pièces.

FX1> FX2

Ce bouton définit la quantité de sortie FX1 acheminée vers l'entrée de FX2. Il peut être réglé de 0 à 100. Le réglage minimum signifie que les FX1 et FX2 fonctionnent indépendamment l'un de l'autre tout en tournant ce bouton dans le sens horaire envoie de plus en plus de la sortie FX1 à l'entrée FX2.

Conseil: le bouton FX1> FX2 peut obtenir des résultats agréables, par exemple, lors de l'acheminement d'un retard dans un effet de réverbération.

Maître

Ce bouton définit le niveau de sortie principal de Shape. Les niveleurs adjacents fournissent une rétroaction visuelle des niveaux de sortie de Shape. Notez que ce bouton ajuste la sortie globale du plug-in. Les niveaux de volume relatif des pièces (définis par le bouton NIVEAU de chaque pièce) sont maintenus.

Parties 1 à 4



La forme comporte quatre emplacements Part avec des commandes identiques. Chaque emplacement peut charger un son différent de la bibliothèque de sons et vous pouvez mélanger, superposer et diviser ces pièces en fonction de vos besoins musicaux.

Nom de la pièce et navigateur



Si un son est chargé dans l'une des quatre emplacements, son nom sera affiché en haut de l'écran. Cliquez sur le nom de la pièce ou son icône de navigation pour ouvrir Navigateur partiel.

Paramètres prédéfinis



Cette section apparaît juste en dessous du nom de la pièce et comprend une brève description et un montant pour chaque paramètre contextuel. Survivre à cette zone révélera un chevron. Cliquer sur le chevron vous amènera au Vue de l'éditeur où vous pouvez modifier les paramètres de la partie.

FX1 et FX2 Envoyez des boutons

Ces deux boutons d'envoi définissent la quantité de la partie actuelle acheminée vers les deux emplacements FX de Shape. Ils varient de 100% sec, effet 0% (dans le sens antihoraire complet) à 0% sec, effet 100% (dans le sens horaire complet.

Notez que les boutons d'envoi de Shape fonctionnent différemment des boutons d'envoi typiques trouvés sur de nombreux mélangeurs. Si vous faites pivoter ces boutons complètement dans le sens horaire, vous entendrez 100% de l'effet (humide uniquement) et aucun du signal sec. Cela vous permet d'utiliser un effet d'envoi comme effet d'insertion en tournant le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre. De plus, la rotation du bouton global FX1> FX2 dans le sens des aiguilles d'une montre vous permet d'avoir deux effets d'insertion en série si vous le souhaitez. La disponibilité des effets d'envoi et d'insertion ouvre de nombreuses possibilités de conception sonore.

Remarque: L'effet doit être activé avec son interrupteur marche / arrêt pour que ces boutons aient un effet.

En savoir plus sur les effets dans le Section FX.

Bouton de niveau

Ce bouton définit le niveau de sortie de la pièce.

Bouton muet

Ce bouton coupe et coupe la pièce.

Bouton solo

Ce bouton engage et désengage le mode solo pour la pièce et fait taire d'autres parties.

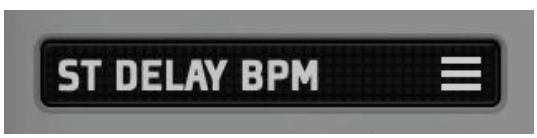
Remarque: Une seule partie peut être en mode solo.

Vue principale: Section FX



La forme est livrée avec plus de 40 effets intégrés, y compris certains algorithmes UA introuvables ailleurs. Vous pouvez utiliser jusqu'à deux effets simultanément à l'aide des emplacements FX1 et FX2.

Sélecteur et navigateur FX



Si un effet est chargé dans une fente, son nom apparaîtra à l'écran. Cliquez sur le nom ou son icône de navigation pour ouvrir le Navigateur FX affichez où vous pouvez sélectionner d'autres effets.

Interrupteur marche / arrêt

Ce bouton active et éteint l'effet. Le bouton est allumé lorsque l'effet est actif.

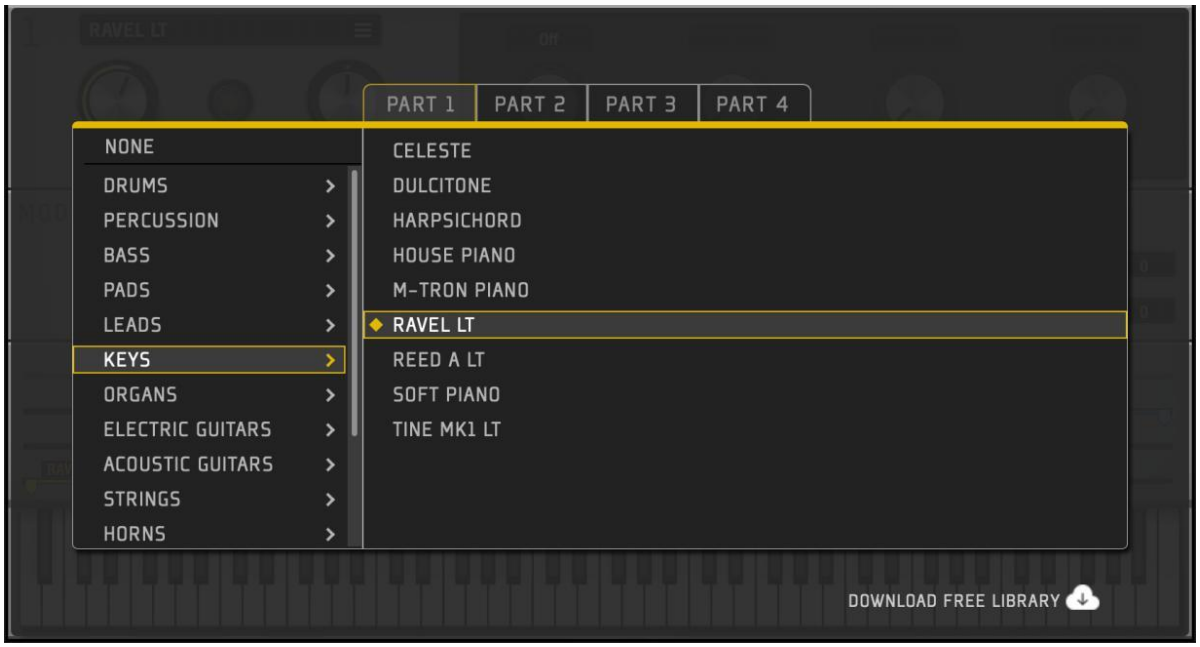
Remarque: Pour entendre l'effet, augmentez l'effet envoyez un bouton de niveau pour une ou plusieurs pièces.

Boutons FX

Ces trois boutons contrôlent divers paramètres de votre effet sélectionné. Le nom du paramètre de l'effet est affiché sous chaque bouton et sa valeur actuelle est affichée au-dessus du bouton.

Remarque: La fonction de ces boutons varie en fonction de l'effet actuellement chargé.

Partie Vue du navigateur



Part Browser View est l'endroit où vous pouvez auditionner des sons de la bibliothèque et les charger dans l'une des quatre emplacements de pièces disponibles dans Shape. Pour ouvrir le navigateur de pièces, cliquez sur le nom ou son icône de navigation en haut de l'une des parties de la vue principale. Pour quitter, cliquez n'importe où en dehors de la zone du navigateur ou cliquez sur le X en haut à gauche.

Onglets Sélecteur de pièces

Les onglets PART 1-4 en haut vous permettent de sélectionner une partie dans laquelle vous pouvez charger un son. Ces onglets sont un moyen pratique de basculer entre les quatre parties sans avoir à quitter le navigateur de pièces et à ressaisir le navigateur pour une partie différente.

Sélecteur de catégorie

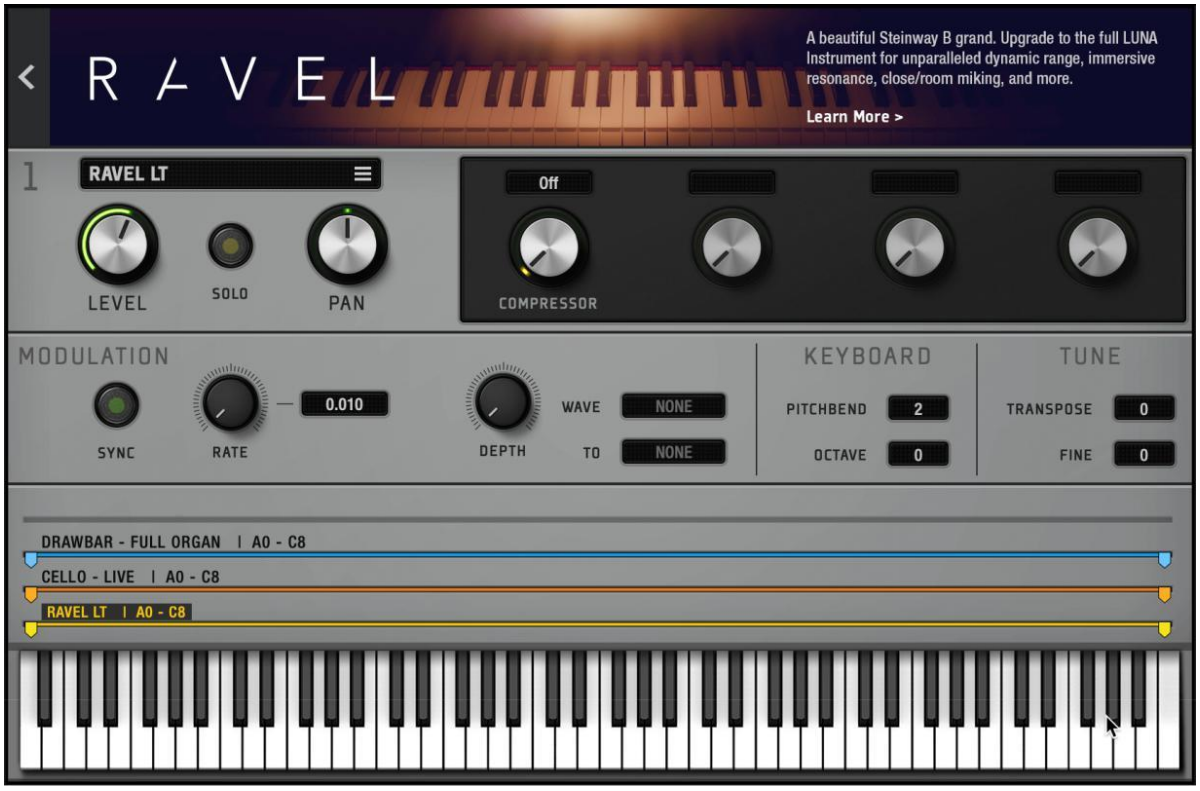
La colonne de gauche répertorie diverses catégories d'instruments trouvés dans la bibliothèque de Shape. Sélectionnez l'une des catégories pour afficher les instruments individuels dans cette catégorie.

Remarque: la sélection de NONE déchargera tout fichier sélectionné et videra la partie sélectionnée.

Liste sonore

Vous trouverez ici tous les sons de la catégorie choisie. Vous pouvez auditionner des sons sans quitter le navigateur en les choisissant simplement et en jouant à votre contrôleur MIDI. Le son actuellement chargé est indiqué par une icône en diamant.

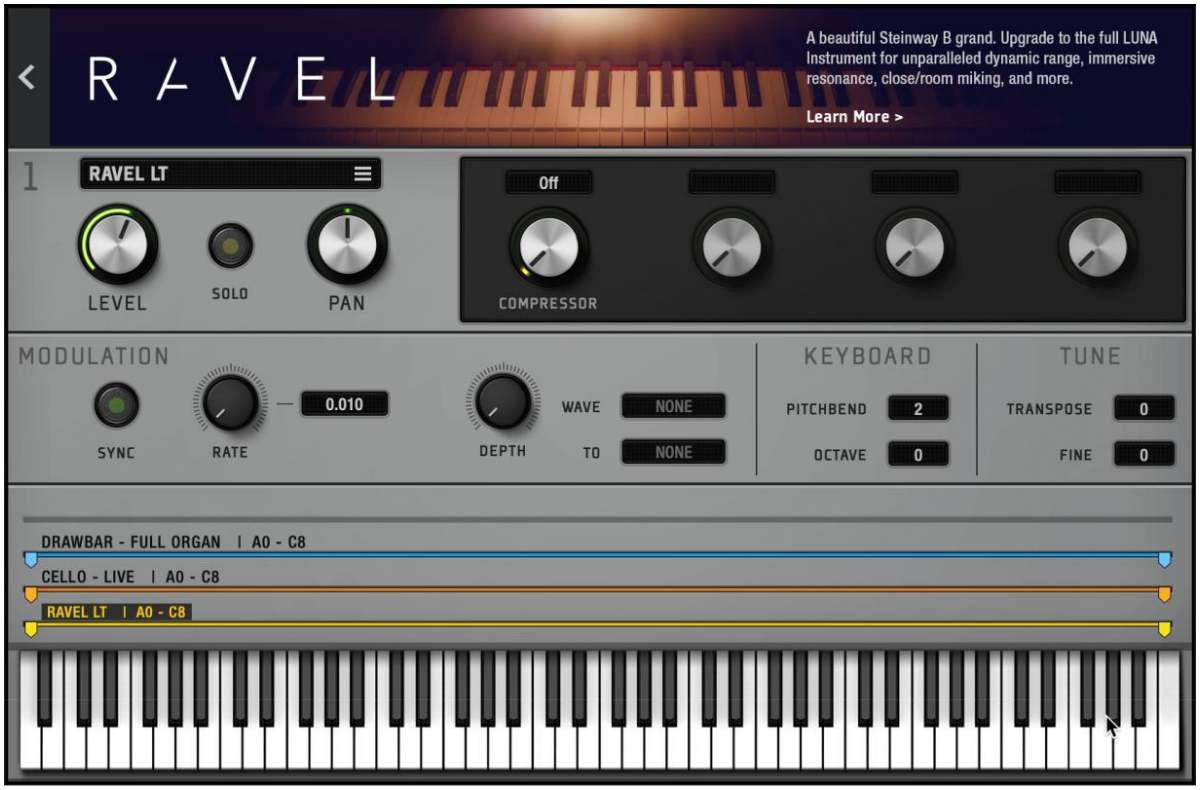
Vue de l'éditeur



La vue de l'éditeur est l'endroit où vous pouvez apporter des modifications plus détaillées à vos sons. Chaque partie a son propre éditeur. Le numéro de la partie actuelle est affiché dans le coin supérieur gauche de l'éditeur.

Pour accéder à Editor View, cliquez sur le chevron qui apparaît lorsque vous survolez l'affichage des paramètres prédéfinis en vue principale. Pour quitter l'éditeur, cliquez sur le chevron orienté vers la gauche en haut à gauche de l'écran.

Contrôles principaux



Nom prédéfini



Si un son est chargé dans cette partie, son nom sera affiché ici. Cliquez sur le nom ou son icône de navigation pour ouvrir le Navigateur partiel vue.

Niveau

Ce bouton définit le niveau de sortie de la pièce. Il s'agit du même contrôle que celui qui apparaît en vue principale.

Solo

Ce bouton engage et désengage le mode solo pour la partie actuelle. Il s'agit du même contrôle que celui qui apparaît en vue principale.

Pan

Ce bouton définit la position panoramique de la pièce dans le champ sonore stéréo.

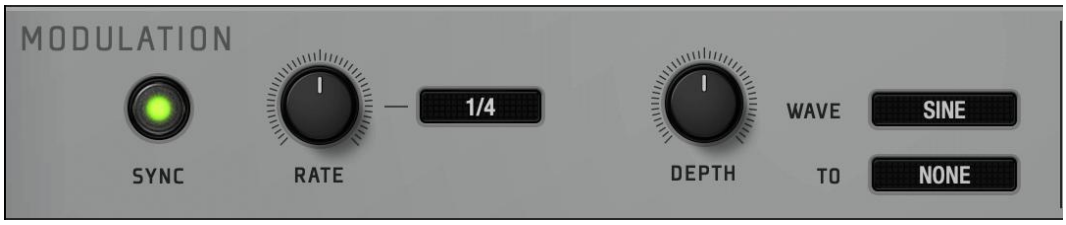
Contrôles contextuels 1-4

Chacun des quatre boutons contextuels peut contrôler un ou plusieurs paramètres à l'intérieur du moteur acoustique de la pièce. Cela vous permet d'apporter des modifications complexes à un son en tournant simplement un bouton. La fonctionnalité exacte de chaque bouton contextuel est définie par le concepteur de sons et peut varier considérablement d'un son à l'autre.

Astuce: Une façon de penser aux boutons contextuels est qu'ils montrent ce que le concepteur de sons a estimé être le paramètre le plus intéressant et le plus modifiable de ce son. N'hésitez pas à expérimenter car ces boutons peuvent prendre des sons dans des directions intéressantes.

Remarque: Les concepteurs de sons peuvent choisir de ne pas utiliser les quatre boutons contextuels. Dans ce cas, toutes les commandes non attribuées n'affichent pas de nom et leurs boutons sont verrouillés.

Section de modulation



Les contrôles dans cette section vous permettent d'ajouter une modulation supplémentaire aux pièces de forme à l'aide du contrôle de modulation (MIDI CC1) sur votre contrôleur MIDI externe.

Remarque: Les pièces peuvent avoir une modulation MIDI intégrée au son prédéfini, de sorte que les pièces peuvent répondre à la modulation MIDI même si la profondeur est définie sur zéro.

Synchroniser

Ce bouton active et désactive la synchronisation du tempo dans la section de modulation. Une fois allumé, le bouton TAUX sera synchronisé avec le tempo de votre session.

Taux

Ce bouton définit la vitesse de modulation. La valeur actuelle est affichée à côté du bouton. Si SYNC est activé, les valeurs sont affichées dans les divisions temporelles (par exemple, 1/4. Si SYNC est désactivé, la valeur temps est affichée en millisecondes

Profondeur

Ce bouton définit la quantité ou la force de la modulation appliquée à votre cible sélectionnée.

Notez que le bouton Profondeur est bipolaire et varie de ± 100% avec 0% en position centrée "12:00". Cela vous permet d'appliquer une modulation positive ou négative (inversée) à votre destination.

Forme d'onde

Ce menu déroulant vous permet de sélectionner la forme de la forme d'onde de modulation. Les options incluent NONE, SINE, TRIANGLE, SQUARE, SAW, S&H (Sample and Hold) et RANDOM.

À

Ce menu déroulant vous permet de sélectionner la destination de votre signal de modulation. Vous pouvez choisir parmi AMP (amplitude), PAN, PITCH et d'autres paramètres qui peuvent être exposés par le concepteur de chaque pièce.

Section clavier

Pitch Bend

Ce paramètre définit la plage de pitch bend de la pièce, de 0 à 12 demi-tons.

Astuce: chaque pièce peut avoir sa propre valeur de pliage de hauteur. La définition de ce paramètre sur 0 désactive la commande de pitch bend pour sa partie associée.

Octave

Ce paramètre déplace la plage d'octave de la pièce vers le haut ou vers le bas jusqu'à quatre octaves.

Section Tune



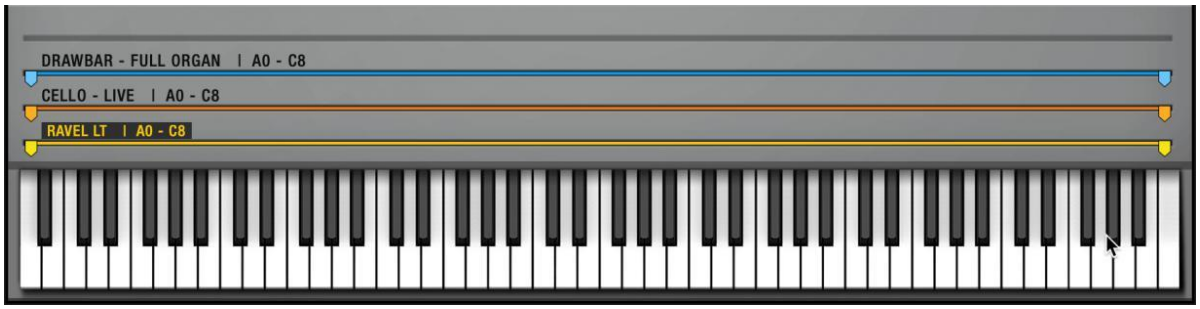
Transposer

Ce paramètre transpose la hauteur de la pièce vers le haut ou vers le bas jusqu'à ± 12 demi-tons.

Bien

Ce paramètre affine la hauteur de la pièce vers le haut ou vers le bas jusqu'à ± 50 cents.

Plage de clés



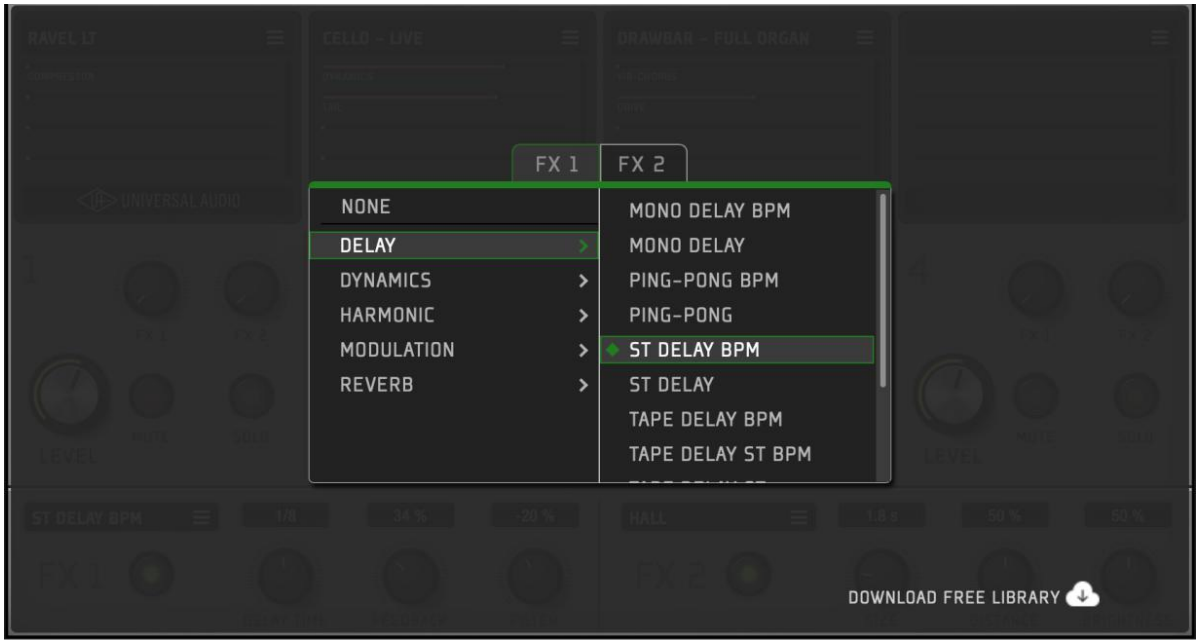
Plage de clés

Ces quatre rangées affichent les plages de touches pour chacune des quatre parties de Shape. Les pièces sont éclairées en différentes couleurs lorsque les emplacements des pièces sont chargés de sons (une plage de clés est grise et vide lorsque la fente d'une pièce n'est pas chargée. Vous pouvez faire glisser les poignées à la fin de chaque plage de touches pour définir la note jouable la plus basse et la plus élevée pour chaque pièce.

Lorsque les plages de touches se chevauchent, les pièces jouent ensemble comme un son en couches. Si les pièces ne se chevauchent pas, elles créent des "splits" sur le clavier, vous permettant d'avoir jusqu'à quatre sons sur des parties distinctes de la plage du clavier.

Remarque: les plages de clés de Shape ne sont pas adressables individuellement par différents canaux MIDI. Pour que différents canaux MIDI jouent différents sons, vous pouvez utiliser des instances Shape distinctes.

Vue du navigateur FX



La vue du navigateur FX est l'endroit où vous sélectionnez l'effet que vous souhaitez utiliser dans chacun des deux emplacements d'effets de Shape. Pour ouvrir le navigateur FX, cliquez sur le nom ou son icône de navigation dans les deux effets de la vue principale. Pour quitter, cliquez n'importe où en dehors de la zone du navigateur ou cliquez sur le X en haut à gauche.

Onglet Sélecteur de machines à sous FX

Les onglets FX1 et FX2 en haut vous permettent de sélectionner l'emplacement FX que vous souhaitez modifier. Ces onglets sont un moyen pratique de basculer entre les deux emplacements sans avoir à quitter le navigateur FX et à ressaisir le navigateur pour un emplacement différent.

Catégorie FX

La colonne de gauche répertorie diverses catégories d'effets trouvés dans Shape. Sélectionnez l'une des catégories pour afficher les effets individuels dans cette catégorie.

Remarque: la sélection de NONE déchargera tout effet chargé et videra l'emplacement FX sélectionné.

FX Preset

Vous trouverez ici tous les effets d'une catégorie choisie. Vous pouvez sélectionner et auditionner divers effets sans quitter le navigateur en cliquant sur un effet. L'effet actuellement chargé est indiqué par une icône en diamant.

Caractéristiques avancées (Automation et MIDI CC

Shape possède une interface utilisateur simple, mais nous nous sommes assurés d'inclure de puissantes fonctionnalités d'automatisation sous la surface. L'accès à l'automatisation et au contrôle MIDI CC peut vous faciliter la vie lors d'une performance en direct (par exemple, changer les paramètres "à la volée" de votre contrôleur MIDI sans regarder votre ordinateur. Il peut également ouvrir des possibilités de conception sonore créative lors d'un mix.

Remarque: Bien que certains paramètres aient des valeurs MIDI CC dédiées ("codées en dur") pour une automatisation facile, la plupart des paramètres de forme sont en fait MIDI "Learnable. Cela signifie que vous pouvez utiliser la fonction MIDI Learn de votre logiciel de musique pour cartographier un contrôle physique (bouton, curseur, etc. de votre matériel MIDI à un paramètre à l'écran.

Contrôles mondiaux

Paramètre	Numéro CC MIDI
Attaque	73
Pourrir	75
Libération	72
Coupure	74
Mod Wheel	1
Sustain Pedal	64
Toutes les notes désactivées	123
Master Volume	N / A

- La forme effectue une procédure "All Notes Off"(parfois appelée"MIDI Panic") chaque fois qu'elle reçoit une valeur non nulle sur MIDI CC123. Cela signifie que vous pouvez, par exemple, cartographier n'importe quel bouton momentané de votre MIDI
  Contrôleur pour envoyer un message MIDI "127"sur CC123 lorsqu'il est enfoncé, et un message"0" lorsqu'il est publié.
  Cela convertira ce bouton en un contrôle All Notes Off.

Paramètres partiels

	Numéro CC MIDI			
Paramètre	Partie 1	Partie 2	Partie 3	Partie 4
Volume de la partie	85	86	87	88
Partie contextuelle Modifier 1	48	52	56	60
Partie contextuelle Modifier 2	49	53	57	61
Partie contextuelle Modifier 3	50	54	58	62
Partie contextuelle Modifier 4	51	55	59	63

Moog® Minimoog

Développé en partenariat avec Moog Music, le Minimoog LUNA Instrument est une émulation incroyablement précise et inspirante du synthétiseur pionnier de Bob Moog.

En capturant parfaitement toutes les nuances des oscillateurs Moog classiques et des filtres à échelle et en exploitant la modélisation VCA à transistor discret, l'instrument Minimoog LUNA capture fidèlement chaque détail de cet instrument classique utilisé par tout le monde, du Parlement-Funkadelic au Kraftwerk, Dr. Dre, et plus encore.



À propos du matériel d'origine

Produit par Moog Music de 1970 à 1981, le Minimoog Model D a été le premier synthétiseur conçu spécifiquement pour la musique populaire. Avant l'introduction du Minimoog, les synthétiseurs étaient principalement des systèmes modulaires très grands et extraordinairement chers. Cela signifiait que les synthétiseurs étaient généralement confinés à des environnements académiques comme les universités ou dans les studios des maisons de disques et des agences de publicité. Ils étaient hors de portée des musiciens moyens.

Le Minimoog était un type d'instrument radicalement nouveau qui a changé la façon dont le monde considérait les synthétiseurs. Il était portable (à "seulement" 32 livres. 14. 5 kg, il était considéré comme léger pour l'époque), il n'était pas modulaire et ne comprenait pas de baie de brassage, et il ne coûtait qu'une fraction des grands systèmes modulaires existants. Cela en faisait une option viable et passionnante pour les musiciens de concert avec des budgets limités.

Au-delà de ces facteurs principaux, le Minimoog est également devenu un succès commercial en raison de son expressivité dans la performance live. Il a été le premier clavier à présenter les roues de tangage et de modulation désormais familières, donnant aux joueurs la possibilité de jouer les virages et vibrato couramment entendus dans les solos de guitare et de saxophone. De plus, ses sons pourraient être modifiés rapidement, permettant aux joueurs de rappeler facilement différents sons à l'époque avant les préréglages stockés.

Enfin, il est impossible de discuter du Minimoog sans mentionner son son merveilleusement "gros". C'était le résultat du filtre à échelle Moog breveté avec trois oscillateurs, diverses non linéarités dans les chemins de signal et de contrôle, et un système de réglage qui n'était pas parfaitement stable. Bien que les non-linéarités et l'instabilité n'aient pas été délibérément conçues comme des caractéristiques par Moog (on peut affirmer qu'il s'agissait de lacunes techniques), elles ont néanmoins produit des qualités sonores hautement souhaitables, notamment le son gras et le fantastique balayage du filtre auto-oscillant.

Cette combinaison de fonctionnalités a donné au Minimoog un avantage imbattable sur pratiquement tous les synthétiseurs concurrents au cours de sa production d'une décennie. Même maintenant, les Minimoogs vintage continuent de rapporter des prix incroyables sur le marché utilisé - un témoignage de l'opportunité de l'instrument.

Fait amusant: bien qu'il ait été appelé le modèle Minimoog D, il s'agissait du seul instrument effectivement mis en production. Les modèles A, B et C étaient des prototypes créés par Moog Music et n'étaient pas produits en quantité.

L'approche d'Universal Audio à Minimoog

Aucune dépense n'a été épargnée dans la création de l'Universal Audio Minimoog. Deux années de recherche minutieuse et d'artisanat ont permis de comprendre chaque détail du chemin du signal, du suivi de la hauteur et des sources de contrôle du matériel d'origine.

Les synthétiseurs analogiques vintage - en particulier les unités qui approchent de 50 ans - peuvent sembler différents d'une unité à l'autre. En effet, les circuits auront vieilli dans différentes conditions environnementales. En conséquence, il est impossible de sélectionner une unité "dorée" qui représente définitivement toute la gamme d'instruments. Pour s'assurer que rien ne soit manqué pendant le développement, l'équipe Universal Audio a trouvé et étudié non pas un mais *trois* synthétiseurs Minimoog vintage. Chacune de ces unités a été soigneusement mesurée et analysée pour garantir que toute la plage du matériel d'origine est présente dans l'instrument virtuel.

Notez que nous ne nous contentions pas de simplement faire une réplique parfaite du matériel d'origine et de le considérer comme terminé. Une fois la fidélité sonore atteinte, l'équipe Universal Audio a continué et ajouté un petit nombre d'extras utiles tels qu'un circuit LFO / Sample & Hold supplémentaire, une priorité de note commutable et legato, une sensibilité de vitesse, etc. Un grand soin a été pris pour le faire avec goût et toutes ces caractéristiques sont "correctes à la période" (i. e. les unités Minimoog d'origine ont parfois été modifiées pour inclure ces modifications. Ces nouvelles fonctionnalités sont incluses pour les créateurs de musique modernes qui peuvent les trouver utiles, mais peuvent facilement être contournés par les joueurs qui souhaitent une expérience de jeu 100% vintage.

En fin de compte, nous pensons que notre Minimoog tient sa promesse de vous donner le son et l'expérience authentiques de jouer le glorieux instrument original. Si vous avez besoin d'un synthé classique qui se trouve sur d'innombrables disques à succès, mais qui est suffisamment polyvalent pour sonner tout neuf, il n'y a pas de meilleur choix.

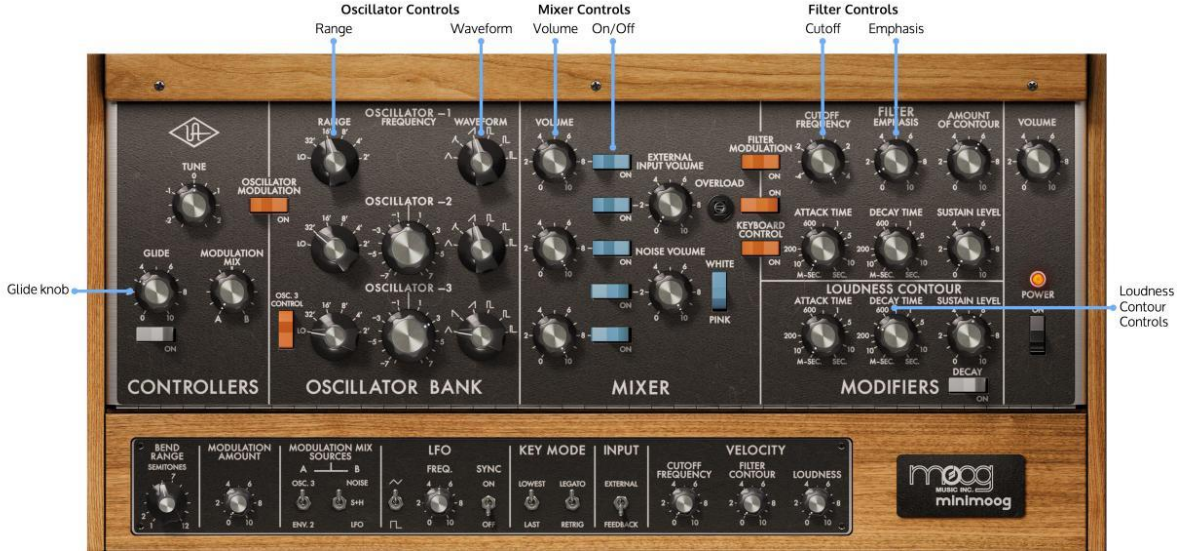
Le matériel d'origine et l'instrument UA

Vous pouvez remarquer de petites différences visuelles entre le Minimoog matériel et l'instrument logiciel. Certaines de ces modifications sont purement fonctionnelles (par exemple, la prise casque et le volume du plug-in ne sont pas nécessaires car ils sont gérés par LUNA et / ou votre interface audio. D'autres modifications sont incluses car elles étendent considérablement la fonctionnalité du matériel d'origine. Ces ajouts se trouvent principalement dans le panneau Modifications sous l'ensemble principal de commandes.

Les fonctionnalités suivantes, dans le panneau Modifications en bas de la fenêtre, sont les différences entre l'instrument matériel d'origine et notre instrument logiciel

- Extra LFO / Sample & Hold avec synchronisation de tempo
- Priorité de note commutable (la plus basse ou la dernière jouée
- Option legato ou re-déclencheur commutable
- Sélection de source de modulation
- Bouton de quantité de modulation
- Portée de cale
- Sensibilité à la vitesse pour le volume, la coupure du filtre et la quantité d'enveloppe du filtre

Démarrage rapide



Avant de plonger dans les détails, prenons Minimoog pour un essai rapide. Une fois l'instrument LUNA chargé et la piste Instrument activée par Input (voir la documentation d'application de LUNA pour ces instructions

1. Cliquez sur le bouton Presets en haut de l'instrument pour révéler les préréglages disponibles de Minimoog dans le navigateur contextuel de LUNA (à gauche de l'écran de LUNA.
2. Cliquez sur l'un des préréglages disponibles lors de la lecture de votre contrôleur MIDI. Vous devez entendre le son de chaque préréglage lorsque vous parcourez les noms.
3. Lorsque vous avez trouvé un préréglage que vous aimez, continuez à jouer tout en faisant pivoter la FRÉQUENCE DE COUPE et
   Boutons EMPHASIS (dans la section FILTRE) pour entendre l'effet du filtre sur votre son.
4. Ensuite, essayez de faire pivoter les boutons RANGE et WAVEFORM dans la section OSCILLATOR BANK pour entendre les différents types de sons que les oscillateurs sont capables de produire.
5. Vous pouvez rééquilibrer le mélange des oscillateurs en tournant les boutons VOLUME et en actionnant les commutateurs de bascule ON / OFF dans la section MIXER.
6. Jouez un motif répétitif de notes tout en modifiant le bouton GLIDE pour entendre le portamento entre les notes (assurez-vous que le commutateur sous le bouton est réglé sur ON.
7. Enfin, essayez d'ajuster les boutons ATTAQUE TIME, DECAY TIME et SUSTAIN LEVEL dans la section CONTOUR DE LA FOLIE pendant que vous jouez. Vous devez entendre les changements dans l'enveloppe volumique du son.

Cela raye à peine la surface de ce que Minimoog peut faire, mais nous espérons que cela vous donnera une idée des capacités de cet instrument étonnant! Lisez la suite pour en savoir plus sur toutes les sections de ce synthétiseur et comment elles fonctionnent ensemble.

Aperçu

Comme le matériel Minimoog Model D d'origine, toutes les commandes du logiciel sont visibles en un coup d'œil et l'instrument logiciel ne comporte aucun onglet ou sous-menus. Le flux de signaux audio et de contrôle est généralement (mais pas toujours) de gauche à droite. Les lignes verticales blanches, les commutateurs à code couleur et l'étiquetage clair aident à décomposer les commandes en groupes logiques.

Minimoog est un synthétiseur analogique monophonique autonome et le descendant direct des synthétiseurs modulaires Moog qui l'ont précédé. Les principaux composants du synthétiseur incluent

- Oscillateur 1
- Oscillateur 2
- Oscillateur 3
- Générateur de bruit
- Mélangeur audio
- Filtre à échelle Moog
- Loudness Contour (générateur d'enveloppe
- Contour de filtre (générateur d'enveloppe
- Glide (Portamento
- Modifications (logiciel uniquement
    - Sensibilité à la vitesse
    - Oscillateur de modulation LFO
    - Échantillon et maintien
    - Mélangeur de modulation

Le panneau avant regroupe ces éléments et contrôle ensemble par type: CONTROLLERS, OSCILLATOR BANK, MIXER, MODIFICATEURS, OUTPUT et MODIFICATIONS dans une conception intuitive et efficace. Tous ces éléments sont contrôlés via des boutons et interrupteurs à fonction unique. Au lieu des câbles de raccordement, le Minimoog utilise des commutateurs à code couleur pour établir des connexions entre les différents circuits contenus dans le synthétiseur.

- Orange: connectez les sources de modulation à leurs destinations.
- Bleu: activez et désactivez les sources audio.
- Gris: commute les fonctionnalités de performance On et Off.
- Petits interrupteurs à manette en argent à 2 ou 3 positions pour régler divers réglages (panneau de modifications

Panneau principal

Comme le Minimoog d'origine, toutes les commandes du logiciel sont visibles en un coup d'œil et ce plug-in ne comporte aucun onglet ou sous-menus. Le flux de signaux audio et de contrôle est généralement (mais pas toujours) de gauche à droite. Les lignes verticales blanches et l'étiquetage clair aident à décomposer les commandes en groupes logiques.



Oscillator Bank

Les oscillateurs sont la principale source de son dans un synthétiseur analogique. La BANQUE OSCILLATOR contient trois oscillateurs presque identiques. Cet arrangement signifie que chaque clé peut sonner jusqu'à trois oscillateurs - chacun avec son propre réglage Waveform, Octave et Pitch - créant un son profond ou complexe. Le mélangeur [xref] contrôle ensuite l'équilibre entre les oscillateurs.



Portée (oscillateur 1, 2 et 3

Ce bouton sélectionne l'octave fondamentale pour chaque oscillateur sur une plage de cinq octaves. Un sixième réglage LO fait baisser encore plus le pas, permettant à l'oscillateur d'être utilisé à d'autres fins, telles qu'une source de modulation.

Fréquence (oscillateur 2 et 3

L'oscillateur 2 et l'oscillateur 3 sont chacun équipés d'un bouton FRÉQUENCE qui peut être utilisé pour désaccorder l'oscillateur. De légères quantités de désaccord peuvent créer un effet riche et choquant. Réglage des oscillateurs à un intervalle (parfait cinquième ci-dessus, parfait quatrième ci-dessous, etc. fournit une voix puissante pour jouer des passages principaux ou créer des accords.

Forme d'onde (oscillateur 1, 2 et 3

Chacun des trois oscillateurs fournit six formes d'onde distinctes. Chaque forme d'onde a un contenu harmonique unique basé sur le nombre et la force des harmoniques qu'elle contient. Ces connotations sont ce qui donne un timbre particulier à l'oscillateur et sont décrites dans la section suivante de ce guide.

Osc. 3 Contrôle (oscillateur 3 uniquement

L'oscillateur 3 est unique. Normalement, tous les oscillateurs sont contrôlés directement depuis votre clavier et / ou sa roue de tangage. Le réglage de l'interrupteur à bascule orange sur OFF libère OSCILLATOR 3 à partir du contrôle MIDI lui permettant de fonctionner librement en tant que hauteur fixe ou source de modulation.

Modulation de l'oscillateur

Lorsque ce commutateur est réglé sur ON, les oscillateurs peuvent être modulés par l'oscillateur 3, le contour du filtre, la source de bruit, le LFO (oscillateur basse fréquence) et le module Sample & Hold. La source du signal de modulation est définie par les commutateurs MODULATION MIX SOURCES [xref], le mélange des sources de modulation est défini par le bouton MODULATION MIX [xref] et / ou le montant est défini par la roue de modulation de votre contrôleur MIDI .

À propos des formes d'onde de l'oscillateur

L'une des raisons pour lesquelles le Minimoog peut produire une si riche variété de sons est sa sélection de formes d'onde disponibles

TRIANGLE

L'onde du triangle a un fondamental extrêmement fort, mais ne contient que des harmoniques impaires à des niveaux très bas. Cela fait de l'onde du triangle un choix idéal pour créer des sons doux comme une flûte qui ont un ton pur avec peu d'activité de tonalité.

TRIANGLE / SAWTOOTH (OSCILLATOR 1 ET OSCILLATOR 2 UNIQUEMENT

Cette forme d'onde est un hybride du Triangle et des formes d'onde en dents de scie. Il contient plus d'énergie harmonique que l'onde Triangle et ajoute certaines des harmoniques paires, mais il n'est pas aussi impétueux que l'onde Sawtooth. Cette forme d'onde hybride peut ajouter un peu plus de bord que l'onde du triangle seule, ce qui lui permet de couper le mélange avec un peu plus de clarté.

REVERSE SAWTOOTH (OSCILLATOR 3 UNIQUEMENT

La dent de scie inversée a un son similaire à l'onde de dents de scie ordinaire; il est inclus ici principalement comme choix de forme d'onde lors de l'utilisation de l'oscillateur 3 comme source de modulation.

SAWTOOTH

La forme d'onde en dents de scie est la plus dense harmoniquement des formes d'onde, contenant toutes les harmoniques naturelles à des niveaux relativement forts. En plus de créer des sons épais et cuivrés, la forme d'onde Sawtooth se prête également à de puissants sons de plomb et de basse.

PULSE 1 / SQUARE

Le contenu harmonique d'une onde d'impulsion est basé sur la largeur de la moitié supérieure de l'onde par rapport à la moitié inférieure de l'onde, également connue sous le nom de cycle de service. Dans la vague carrée, la largeur de ces deux parties de la vague est égale. Comme pour l'onde Triangle, la forme d'onde Pulse 1 / Square ne contient que des harmoniques impaires, mais avec une plus grande énergie. Une onde carrée fournit un point de départ riche pour des sons semblables à des cordes ou des timbres de type clarinette.

PULSE 2 / WIDE RECTANGLE

À mesure que l'onde de pouls passe du carré au rectangulaire, des harmoniques même numérotées sont introduites, mais le mélange harmonique global est modifié. Le large rectangle forme la base de sons creux et réaménagés.

PULSE 3 / NARROW RECTANGLE

Alors que la vague de pouls continue de se rétrécir, les harmoniques numérotées inférieures - à la fois impaires et égales - sont mises en évidence. Le timbre résultant prend un ton plus nasal.

Astuce: Le mélange d'une onde triangulaire à partir d'un oscillateur avec l'onde plus complexe d'un autre oscillateur vous permet de mettre l'accent sur une harmonique particulière sans ajouter de nuances indésirables. La modification du réglage relatif de l'oscillateur à ondes triangulaires peut améliorer cet effet.

Contrôleurs

Cette section contient des commandes relatives au réglage et à la façon dont les entrées de note et de modulation de votre contrôleur MIDI sont traitées dans Minimoog.



Tune

Le réglage global de tous les oscillateurs est déterminé par le bouton maître TUNE, situé en haut du panneau CONTROLLERS.

Astuce: Pour plus de précision lors du réglage des oscillateurs, maintenez la touche Maj enfoncée tout en faisant glisser les boutons Tune (tous les oscillateurs) ou Fréquence (oscillateur 2 et 3). Si vous avez du mal à maintenir la touche Maj pendant la lecture d'une note, envisagez d'utiliser le plug-in ARP lorsque son mode LATCH est activé ou de lire les notes MIDI existantes à partir de LUNA.

Bouton Glide

La fonction Glide de Minimoog contrôle le portamento et permet à la hauteur de changer de manière fluide et continue lorsque vous passez d'une note à l'autre, plutôt que de passer instantanément à la nouvelle hauteur. Les réglages faibles passeront rapidement tandis que les réglages élevés passeront plus lentement.

Remarque: Comme le matériel d'origine, la fonctionnalité de glisse est proportionnelle et n'est pas limitée dans le temps. Cela signifie que le bouton définit la vitesse à laquelle la transition a lieu mais pas la durée. En d'autres termes, un intervalle d'octave prendra 12 fois plus de temps à compléter qu'un intervalle plus petit.

Glide Switch

Ce commutateur engage et désengage l'effet Glide décrit ci-dessus. Cela peut être pratique lorsque vous souhaitez activer et désactiver la fonction de glisse sans modifier un réglage de bouton de descente dans lequel vous avez soigneusement composé.

Mélange de modulation

Ce bouton établit l'équilibre entre les sources de modulation A et B. Ces sources sont définies à l'aide des commutateurs MODULATION MIX SOURCES du panneau Modifications.

- Avec le bouton MODULATION MIX tourné complètement dans le sens antihoraire, seule la source de modulation sélectionnée par l'OSC 3 / ENV. 2 interrupteur est appliqué.
- Avec le bouton MODULATION MIX tourné complètement dans le sens horaire, seule la source de modulation sélectionnée par le
  Le commutateur NOISE / S & H / LFO est appliqué.
- En position centrale, les sources de modulation A et B sont mélangées et appliquées de manière égale.

Remarque: Le bouton Modulation Mix varie du matériel d'origine en ce sens que vous pouvez sélectionner la source des signaux de contrôle entrants. L'instrument d'origine avait des sources câblées qui ne pouvaient pas être modifiées (OSC 3 en source A et bruit en source B.

Mélangeur

Le MIXER combine la sortie des trois oscillateurs, une entrée externe (ou la sortie propre de Minimoog) et une source de bruit avant de la transmettre au filtre.



Boutons de volume et commutateurs marche / arrêt

Ces cinq boutons définissent le niveau d'intensité sonore pour chaque entrée du mélangeur (oscillateurs 1 à 3, entrée externe et source de bruit. Chaque source de mélangeur a son propre bouton de volume dédié et un interrupteur marche / arrêt. Ces commutateurs à bascule bleu permettent à n'importe quelle source d'être rapidement retirée du mélange tout en préservant sa position de bouton VOLUME.

Conseil: les commutateurs marche / arrêt peuvent être utiles lors du réglage du réglage de chaque oscillateur.

Bouton et commutateur de volume d'entrée externe

Lorsque le commutateur INPUT est réglé sur FEEDBACK (le paramètre par défaut) et que le commutateur EXTERNAL INPUT VOLUME est réglé sur ON, vous pouvez acheminer la sortie du Minimoog vers son mélangeur à l'aide de ce bouton pour créer un son plus épais, plus surmené (ou fortement déformé).

Remarque: Le commutateur INPUT (dans le panneau Modifications) doit être réglé sur FEEDBACK (sa position de descente par défaut), et le commutateur d'entrée externe (à gauche de son bouton) doit être activé pour entendre l'effet.

Attention: si le commutateur INPUT (sur le panneau Modifications) est réglé sur FEEDBACK et que les boutons EXTERNAL INPUT VOLUME et MAIN OUTPUT VOLUME sont tournés vers le haut, il est possible de surcharger le mélangeur au point qu'un seul son est entendu et jouer des hauteurs différentes ne modifie pas du tout le son. Cela n'endommagera pas votre interface audio, mais veuillez prendre des mesures pour protéger votre audition ainsi que vos haut-parleurs de ces sons potentiellement forts.

Indicateur de surcharge

Il est possible de pousser le mélangeur à différents niveaux d'overdrive et de distorsion en augmentant le bouton EXTERNE INPUT VOLUME. Lorsque cela se produit, le voyant de surcharge s'allume.

Remarque: L'entrée externe provient du bouton de sortie principal du flux de signal. Cela signifie que le bouton MAIN OUTPUT VOLUME affectera la quantité de surcharge en plus du bouton EXTERNE INPUT VOLUME.

Commutateur blanc / rose (type de bruit

Le bruit peut être une source sonore très souhaitable. Il peut être utilisé seul ou mélangé à d'autres sources pour créer n'importe quoi, du lancement d'une fusée au souffle subtil d'un son de flûte. Ce commutateur fonctionne en conjonction avec le bouton NOISE VOLUME et sélectionne le bruit BLANC ou ROSE.

À propos du bruit blanc et rose

Le bruit blanc contient toutes les fréquences audibles à des niveaux d'amplitude égaux, un peu comme la lumière blanche. Le bruit rose contient une énergie égale dans chaque bande du spectre audio et est perçu comme ayant des composants plus basse fréquence.

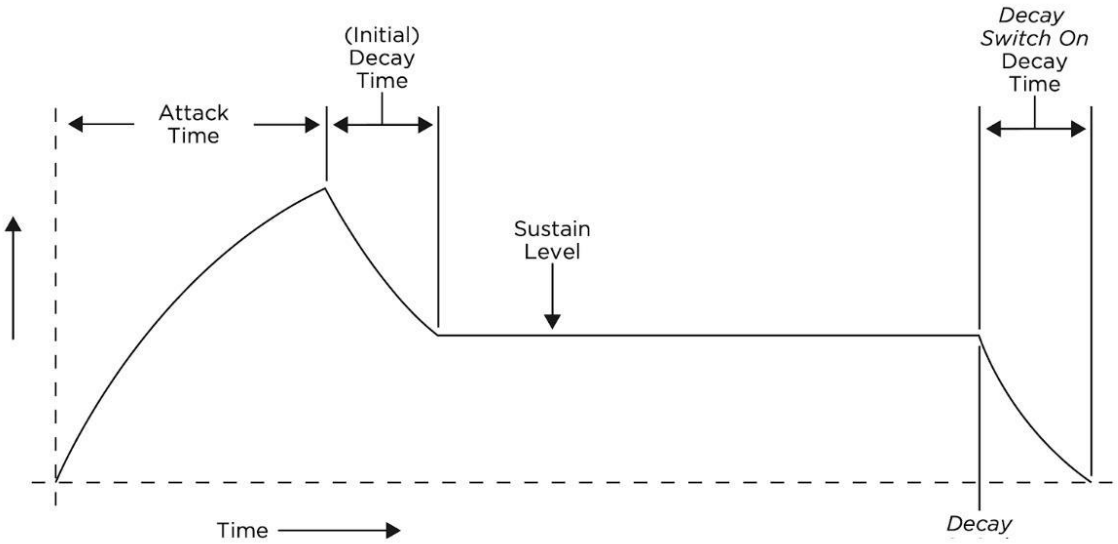
Modificateurs

Le panneau MODIFICATEURS contient trois sections distinctes: FILTER, FILTER CONTOUR et LOUDNESS CONTOUR.



Le filtre modifie sélectivement le contenu harmonique du son. Les commandes Contour (également appelées générateurs d'enveloppe) fournissent un signal de commande qui change avec le temps. Le FILTER CONTOUR contrôle la fréquence de coupure du filtre dans le temps. Le CONTOUR LOUDNESS contrôle le niveau de volume de sortie (amplitude) dans le temps.

À propos de Contour Controls



Les commandes de contour (parfois appelées générateurs d'enveloppes) fournissent un moyen d'ajouter la forme et l'articulation au son du synthétiseur. Minimoog comprend deux ensembles de commandes Contour. Un ensemble fournit un signal pour modifier la fréquence de coupure du filtre au fil du temps. Le deuxième ensemble fournit un signal pour changer la ténacité (amplitude) au fil du temps. Dans les deux cas, le contour contient trois commandes principales: TEMPS D'ATTAQUE, TEMPS DE DÉCAI et NIVEAU DURABLE. Ces contrôles sont détaillés ci-dessous.

Contrôles de filtre

Fréquence de coupure

Minimoog a le filtre d'échelle Moog traditionnel avec une réponse en fréquence de 10 Hz à 32 kHz. Il s'agit d'un élément essentiel de son son épais, percutant et puissant. Lorsqu'une note est lue, le contenu harmonique au-dessus de la fréquence de coupure du filtre est atténué par le filtre à 24 dB / octave. Le contenu harmonique, ou son, sous le filtre La fréquence de coupure passera librement sans être affecté. Lorsque vous "fermez" le filtre en abaissant la FRÉQUENCE DE COUPE, le son sera perçu comme étant plus sombre, tout en augmentant la FRÉQUENCE DE COUPE DU Filtre créera un son progressivement plus brillant.

Alors que la fréquence de coupure peut être réglée manuellement à l'aide du bouton CUTOFF FREQUENCY, la valeur est également affectée par les commutateurs KEYBOARD CONTROL, le commutateur FILTER MODULATION, les commandes FILTER CONTOUR et le bouton MONT OF CONTOUR, qui sont discutés ci-dessous.

Accentuation

Souvent appelé résonance, le bouton EMPHASIS crée un pic résonnant qui se produit à la fréquence de coupure du filtre. En augmentant la commande EMPHASIS et en abaissant la FRÉQUENCE DE COUPE de filtre, le filtre peut être cajolé dans un état auto-oscillant, agissant comme un oscillateur à onde sinusoïdale dont la hauteur peut être contrôlée ou jouée via le clavier en utilisant les commutateurs KEYBOARD CONTROL définis ci-dessous.

Quantité de contour

Le bouton MONTANT DE CONTOUR détermine la quantité de signal de commande créée par le générateur d'enveloppe FILTER CONTOUR qui sera appliquée pour changer le FILTER CUTOFF au fil du temps.

Temps d'attaque

Le bouton ATTACK TIME définit le temps nécessaire au générateur de contour de filtre pour augmenter la fréquence de coupure du filtre de son réglage manuel à son niveau maximum (déterminé par le bouton MONT OF CONTOUR) une fois qu'une touche est enfoncée ou après la réception d'un portail.

Temps de décroissance

Le bouton DECAY TIME définit le temps nécessaire à l'enveloppe du filtre pour abaisser la fréquence de coupure du filtre obtenue par l'étape d'attaque au niveau de durabilité. Ce bouton peut également contrôler le temps nécessaire pour que la note s'estompe complètement après la libération d'une clé (ou après la fin d'un signal de porte externe. Cette deuxième fonction du bouton DECAY TIME est activée par le commutateur DECAY [xref.

Niveau de durabilité

Une fois les étapes d'attaque et de décroissance terminées, le générateur de contour de filtre maintiendra la fréquence de coupure du filtre au niveau déterminé par le bouton SUSTAIN LEVEL aussi longtemps qu'une note est conservée.

Commutateur de modulation de filtre

Lorsque cet interrupteur est réglé sur ON, la fréquence de coupure du filtre peut être modulée par la roue mod de votre contrôleur MIDI. La source de modulation est définie par les commutateurs MODULATION MIX SOURCES [xref] dans le panneau Modifications et le bouton MODULATION MIX [xref] dans le panneau Contrôleurs.

Interrupteurs de commande de clavier (1 et 2

Ces deux commutateurs permettent aux notes entrantes d'affecter la fréquence de coupure du filtre, une fonction également connue sous le nom de suivi des clés. Cela permet aux notes jouées plus haut sur le clavier d'avoir un son plus brillant; à mesure que le pas du clavier augmente, le filtre est ouvert par le signal de commande à partir du pas du clavier par la proportion fixe autorisée par le commutateur. Notez que si vous n'utilisez pas le suivi du clavier, votre timbre deviendra plus terne à mesure que la fréquence de tangage jouée augmente, car la fréquence de coupure du filtre ne changera pas avec la hauteur. L'interrupteur supérieur fournit 1/3 de la quantité totale de suivi des clés disponibles. L'interrupteur inférieur fournit 2/3 de la quantité totale de suivi des clés disponibles. En utilisant les deux commutateurs ensemble, la quantité totale de suivi des touches disponibles (1/3 + 2/3 = 1) est appliquée, et le timbre des notes jouées reste cohérent dans toute la plage du clavier.

Temps d'attaque

Le bouton ATTACK TIME définit le temps nécessaire au générateur de contour Loudness pour augmenter le volume de zéro à son niveau maximum une fois qu'une touche est enfoncée ou après la réception d'une porte.

Temps de décroissance

Le bouton DECAY TIME définit le temps nécessaire au générateur de contour Loudness pour abaisser le volume de son niveau maximum atteint par l'étape Attack au niveau Sustain. Le bouton DECAY TIME peut également contrôler le temps nécessaire pour que la note disparaisse complètement après la libération d'une clé (ou après la fin d'un signal de porte externe. Cette deuxième fonction du bouton DECAY TIME est activée par l'interrupteur DECAY.

Niveau de durabilité

Une fois les étapes d'attaque et de décroissance terminées, le générateur de contour Loudness maintiendra le niveau de volume déterminé par le bouton SUSTAIN LEVEL aussi longtemps qu'une note est conservée.

Interrupteur de désintégration

Lorsque l'interrupteur DECAY est désactivé, l'étape de libération est extrêmement courte lorsqu'une clé est relâchée. Cependant, lorsque l'interrupteur DECAY est allumé et qu'une clé est libérée, la dernière note jouée continuera de sonner, et ses contours de filtre et de résistance se désintègrent à la vitesse définie avec le bouton DECAY TIME.

Remarque: Ce commutateur s'applique aux deux enveloppes de contour (intensité et filtre.

Section de sortie

Volume

Ce bouton définit le volume de sortie principal de Minimoog.

Puissance

Cet interrupteur allume et éteint Minimoog. Le voyant directement au-dessus de l'interrupteur est allumé lorsque Minimoog est allumé.

Panneau de modifications



Le panneau Modifications contient un certain nombre de fonctionnalités qui étendent considérablement la fonctionnalité de conception sonore et l'expressivité du Minimoog.

Portée de courbure

Ajuste la plage de la roue de tangage de ± 1 à ± 12 demi-tons. Les marquages indiquent que chaque demi-ton et certaines des plages populaires (1, 2, 7, 12) sont indiqués numériquement pour un ajustement rapide.

Astuce: Un réglage de 7 fournit la plage de pitch bend authentique du matériel Minimoog Model D d'origine.

Montant de modulation

Ce bouton fournit un moyen pratique de stocker les valeurs de roue mod dans un préréglage. Si un contrôleur MIDI n'est pas connecté, vous pouvez utiliser ce bouton comme roue mod à la place. Vous pouvez utiliser ce bouton et la roue mod de votre contrôleur MIDI en même temps qu'ils sont tous les deux actifs.

Remarque: Le bouton MONTANT MODULATION ne peut pas dépasser la quantité de modulation maximale du Minimoog.

Modulation Mix Sources

Ces commutateurs déterminent la source de modulation A (à gauche) et de modulation B (à droite. La modulation A peut provenir d'OSCILLATOR 3 ou ENVELOPPE 2. La modulation B peut provenir de NOISE, SAMPLE & HOLD ou LFO. Votre sélection ici détermine quelle modulation est présentée au bouton MODULATION MIX [xref] dans la section CONTRÔLEURS.

LFO

Une modification très souhaitée du matériel Minimoog Model D d'origine était l'ajout d'un LFO dédié. Cela a permis aux joueurs d'utiliser OSCILLATOR 3 pour la génération sonore tout en ayant un LFO pour faciliter la conception ou l'expression du son (en particulier le vibrato. Le panneau Modifications comprend ce LFO "supplémentaire".

L'interrupteur en forme d'onde LFO vous permet de sélectionner parmi TRIANGLE et SQUARE. Le commutateur SYNC vous permet de synchroniser le LFO au tempo de votre session. Le bouton FREQUENCY règle la vitesse du LFO. Notez que lorsque SYNC est réglé sur OFF, la plage est de 0. 05 Hz - 200 Hz. Lorsque Tempo Sync est activé sur le FREQ. le bouton varie de 1/64 Remarque (réglage minimum) à la note entière (réglage maximum.

Mode clé

Minimoog est un instrument monophonique et joue une note à la fois. Il existe 2 options pour les comportements liés au déclenchement des notes.

Commutateur LOWEST / LAST - Détermine la note prioritaire lorsque plusieurs notes MIDI sont reçues. Le paramètre LOWEST donne la priorité à la note la plus basse reçue (c'est ainsi que le matériel Minimoog Model D fonctionnait. Le réglage DERNIER donne la priorité à la dernière note jouée.

Commutateur LEGATO / RETRIG - Détermine si l'enveloppe du filtre sera redéclenchée lors de la lecture de legato, ce qui, dans le cas du Minimoog, fait référence au maintien d'une note tout en jouant une autre. La valeur par défaut matérielle d'origine est LEGATO.

Entrée

Ce commutateur sélectionne la source d'entrée de EXTERNAL VOLUME INPUT [xref] dans le module MIXER. Lorsqu'elle est réglée sur FEEDBACK, la sortie principale de Minimoog (après le bouton VOLUME) est ramenée dans l'instrument au mélangeur. Lorsqu'il est défini sur "EXTERNE", Minimoog peut traiter l'audio reçu d'une entrée Apollo. La fonction d'entrée EXTERNE n'est pas entièrement fonctionnelle.

À propos de la boucle de rétroaction

Les utilisateurs du matériel Minimoog Model D d'origine ont découvert que la connexion de l'une des sorties (le matériel avait deux sorties) à l'entrée externe avec un câble audio court entraînerait souvent des sons très intéressants en raison de la boucle de rétroaction créée. Cela est devenu un "hack" populaire pour le matériel d'origine et de nombreux utilisateurs ont installé des commutateurs pour leur permettre de créer la boucle de rétroaction chaque fois que vous le souhaitez sans nécessiter de câble.

Vitesse

Le Minimoog LUNA Instrument présente quelque chose que le matériel Minimoog Model D d'origine n'a jamais pu faire: permettre à la vitesse MIDI d'être utilisée comme signal de commande. Les données de vitesse des notes peuvent être mappées aux paramètres FREQUENCY CUTOFF, FILTER CONTOUR ou LOUDNESS à l'aide des boutons correspondants dans le panneau MODIFICATIONS. Réglage de ces boutons sur 0 signifie que la sensibilité à la vitesse est ignorée (comme le matériel d'origine. La rotation des boutons dans le sens horaire augmente l'effet de la vitesse sur la destination associée de chaque bouton.

Conseil: Gardez à l'esprit que ces commandes sont également interactives avec tout ce qu'elles contrôlent et que les paramètres des autres signaux de commande peuvent affecter le résultat. Un bon exemple est la coupure du filtre. Lorsque vous utilisez la vitesse pour contrôler la coupure du filtre lorsque vous pouvez avoir l'enveloppe du filtre en jeu, vous souhaiterez peut-être ajuster le filtre pour qu'il soit plus fermé au démarrage (ou abaisser temporairement le niveau d'enveloppe du filtre), trouver le niveau approprié de contrôle de la vitesse pour le filtre, puis déplacez la coupure du filtre ou d'autres commandes dans leurs positions finales souhaitées.

Conseils et techniques de performance

Même avec son simple panneau de commande, Minimoog reste un instrument profond et polyvalent pour la synthèse audio. Voici quelques exemples de la façon dont le Minimoog peut être utilisé de manière intéressante et peut-être inattendue.

Création d'effets FM

Lorsque nous pensons à la modulation, nous pensons souvent à un changement cyclique lent de la hauteur, de la luminosité du filtre, etc. mais ces changements n'ont pas besoin de se produire lentement. Minimoog permet à un oscillateur audio d'en moduler un autre à des débits audio, créant des effets intéressants de modulation de fréquence.

1. Réglez l'OSCILLATOR 1 sur la plage de 16'ou 8'.
2. Réglez OSCILLATOR 3 sur la plage de 16'ou 8'.
3. Isolez OSCILLATOR 3 du contrôle du clavier en réglant l'OSC orange. 3 CONTRÔLE s'éteindre.
4. Dans le panneau Modifications, définissez la CVMO. 3 / ENV. 2. passer à OSC. 3
5. Dans le panneau Commandes, tournez la section MODULATION MIX dans le sens antihoraire.
6. Dans le panneau Mixer, désactivez toutes les entrées audio, sauf pour OSCILLATOR 1. Assurez-vous que le bouton VOLUME du premier oscillateur est affiché.

7. Maintenez n'importe quelle note sur votre contrôleur MIDI et utilisez la roue MODULATION pour appliquer la modulation de fréquence! L'effet FM peut être contrôlé par la position de la roue de modulation, ainsi que par les paramètres de plage, de fréquence et de forme d'onde d'OSCILLATOR 3.

Commutation créative

Avec un peu de prévoyance, les commutateurs à bascule bleu et orange du Minimoog peuvent être utilisés pour introduire rapidement de nouveaux éléments à vos performances. Par exemple, en réglant OSCILLATOR 2 et OSCILLATOR 3 à des intervalles spécifiques en ce qui concerne OSCILLATOR 1, des harmonies ou accords supplémentaires peuvent être ajoutés à vos performances pendant que vous jouez.

1. Réglez l'OSCILLATEUR 2 à un cinquième (5) au-dessus de l'OSCILLATEUR 1.
2. Réglez l'OSCILLATEUR 3 à un quatrième (-4) sous l'OSCILLATEUR 1 (assurez-vous que l'OSC orange. L'interrupteur à bascule CONTROL est allumé.
3. Dans le panneau MIXER, utilisez les commutateurs à bascule bleu pour commuter OSCILLATOR 1 ON, et OSCILLATOR 2 et
   OSCILLATOR 3 OFF.
4. Maintenant, lorsque vous jouez une piste, vous pouvez utiliser les commutateurs à bascule bleus OSCILLATOR 2 et OSCILLATOR 3 pour ajouter instantanément une voix d'harmonie parallèle.

Conseil: de nombreuses commandes Minimoog peuvent être automatisées via des messages LUNA et / ou MIDI CC.

Automatisation

Minimoog possède de puissantes fonctionnalités d'automatisation qui peuvent être utilisées avec LUNA. Ayant accès à l'automatisation, le contrôle MIDI CC peut vous faciliter la vie lors de la composition ou de l'exécution (par exemple, changer les paramètres "à la volée" de votre contrôleur MIDI sans avoir à utiliser de souris. Il peut également ouvrir des possibilités de conception sonore créative lors d'un mix.

Section des contrôleurs

Paramètre	Numéro CC MIDI
Tune	N / A
Glide	5
Glide On / Off	65
Mélange de modulation	N / A

Section Oscillator Bank

Paramètre	Numéro CC MIDI
Portée OSC 1	33
Forme d'onde OSC 1	26
Portée OSC 2	34
OSC 2 Tune	39
Forme d'onde OSC 2	27
Portée OSC 3	35
OSC 3 Tune	40
Forme d'onde OSC 3	28
OSC 3 Control On	N / A

Section mélangeur

Paramètre	Numéro CC MIDI
OSC 1 Volume	85
OSC 1 On / Off	N / A

OSC 2 Volume	86
OSC 2 On / Off	N / A
OSC 3 Volume	87
OSC 3 On / Off	N / A
Volume d'entrée externe	70
Entrée externe activée / désactivée	N / A
Volume de bruit	89
Bruit allumé / éteint	N / A
Bruit rose / blanc	29

Section des modificateurs

Paramètre	Numéro CC MIDI
Modulation du filtre activée / désactivée	N / A
Fréquence de coupure du filtre	74
Filtrer l'accentuation	71
Contour du filtre	25

Clavier de filtre 1/3 Commutateur	N / A
Filtre clavier 2/3 commutateur	N / A
Temps d'attaque du filtre	22
Filtrer le temps de décroissance	23
Filtrer le niveau de durabilité	N / A
Temps d'attaque de contour de ténacité	73
Loudness Contour Decay Time	75
Niveau de durabilité Contour Sustain	N / A
Déclarez On / Off	72

Section de sortie

Paramètre	Numéro CC MIDI
Volume	N / A

Panneau de modifications

Paramètre	Numéro CC MIDI
Montant de modulation	N / A
Synchronisation du tempo	N / A

Taux LFO	76
Forme d'onde LFO (carré / triangle	N / A

Ravel ™ Grand Piano

Le premier modèle d'instrument acoustique d'Universal Audio, Ravel, est une émulation à couper le souffle d'un piano à queue Steinway Model B. S'appuyant sur les techniques de modélisation physique de pointe de l'UA, Ravel va bien au-delà des autres plug-ins de piano et exemples de bibliothèques avec son réalisme sans précédent et sa dynamique résonnante.

Exclusivement pour LUNA Recording System, Ravel vous offre un piano à queue emblématique impeccablement capturé enregistré aux United Recording Studios (anciennement Ocean Way Studios) par le célèbre ingénieur Allen Sides avec sa vaste collection de micros vintage. Conçu spécialement pour les productions musicales modernes de la pop au rock, du R&B au hip-hop, et plus encore, Ravel vous offre des soniques prêtes pour l'album et une jouabilité inspirante.

Maintenant tu peux

- Jouez et enregistrez le piano logiciel le plus organique, réactif et expressif jamais réalisé
- Harness UltraResonance™ technologie pour un réalisme inégalé, une sensibilité dynamique et des caractères timbraux
- Mélangez facilement entre les micros proches et les micros de la pièce, savamment placés par Allen Sides à United Recording
- Animez vos morceaux avec des sons inversés uniques qui peuvent ajouter des textures passionnantes et des ambiances obsédantes

Le modèle ultime d'un modèle B

Le Steinway Model B de 6'11 "est le piano de studio le plus enregistré pour une raison, offrant le son de studio idéal et mixable comme on l'entend sur d'innombrables tubes modernes, dans tous les genres. Ses tons riches se marient parfaitement avec la batterie, la basse, la guitare électrique et d'autres instruments environnants - sans jamais embrouiller les mixages et vous donner à la place une piste de piano équilibrée et prête pour le mixage à chaque fois.

Présentation d'UltraResonance™ Technologie

La résonance des cordes sympathiques - ou le phénomène des cordes non amorties et de la table d'harmonie vibrante en réponse à d'autres cordes jouées - est souvent le talon d'Achille des pianos virtuels. En utilisant des techniques de modélisation et d'échantillonnage propriétaires, la technologie exclusive UltraResonance d'UA recrée exactement ces interactions complexes, vous donnant la palette d'harmoniques aérées et évolutives qui permet aux notes de se fondre. Des notes douces et sourdes aux nuances languissantes et moelleuses, UltraResonance™ établit une nouvelle référence en résonance et en réalisme.

Contrôle simple des micros parfaitement placés

Conçue pour vous donner un son professionnel et prêt à enregistrer dès la sortie de la porte, l'interface facile à utiliser de Ravel vous permet de sculpter vos sons de piano avec trois paires de micros vintage choisis à la main par le célèbre casier micro de l'ingénieur Allen Sides. Avec uniquement les commandes dont vous avez besoin, Ravel vous assure de ne jamais vous perdre dans des menus déroutants. Ajustez facilement le volume, la tonalité et le curseur Close / Room de Ravel, vous permettant de passer de tons intimes à un son de pièce luxuriante, et partout entre les deux.

Textures plus modernes

Vous cherchez à ajouter du drame, du suspense ou d'autres timbres à gauche du centre? La fonction Reverse de Ravel vous permet d'ajouter facilement des sons de piano atmosphérique uniques. Utilisez le contrôle Mix pour ajouter des textures inverses subtiles à votre jeu de piano normal, ou allez complètement "en arrière" pour toutes sortes de plaisir. Vous pouvez même "jouer le contrôle" pour des changements de performances surprenants en temps réel.

Exigences du système

En plus des exigences globales du système d'enregistrement LUNA, Ravel a les exigences suivantes

- Disque SSD avec 10 Go de stockage disponible
- Le lecteur SSD doit être formaté en APFS (Apple File System
- Le SSD externe doit être connecté via USB 3. 0, USB 3. Connexion 1, PCIe ou Thunderbolt

Remarque

- Les disques durs tournants et les lecteurs MacOS Fusion ne sont pas pris en charge
- Les disques SSD formatés ExFAT, FAT et Mac OS Extended ne sont pas pris en charge

Démarrage rapide

Nous savons que vous pourriez être excité de commencer à jouer, alors prenons Ravel pour un essai rapide avant de plonger dans les détails. Une fois l'instrument chargé

1. Jouez du piano pour ressentir ce que Ravel peut faire dans votre musique.
2. La vue d'interface utilisateur de base a un curseur de niveau de volume unique. Cliquez sur l'icône UA en haut à droite ou sur le chevron (tête de flèche vers le bas) en bas de la vue principale pour révéler diverses curseurs d'options. Cette section est appelée vue Controls.
3. Ici, vous pouvez affiner votre son en ajustant l'un des curseurs. Par exemple, si vous souhaitez que le piano ait un son plus brillant (ou plus sombre), faites glisser le curseur TONE et jouez quelques notes pour entendre le résultat. Si vous souhaitez entendre plus ou moins les microphones de la pièce, faites glisser le curseur MICS. N'hésitez pas à continuer d'expérimenter avec divers curseurs.
4. Lorsque vous êtes satisfait de vos résultats, cliquez à nouveau sur l'icône ou le chevron UA (tête de flèche vers le haut) pour fermer la vue Controls et profiter de jouer du piano!

L'interface utilisateur Ravel

Ravel dispose d'une interface élégante et sans distraction afin que vous puissiez rester concentré sur la musique. L'interface a quatre vues

Vue principale

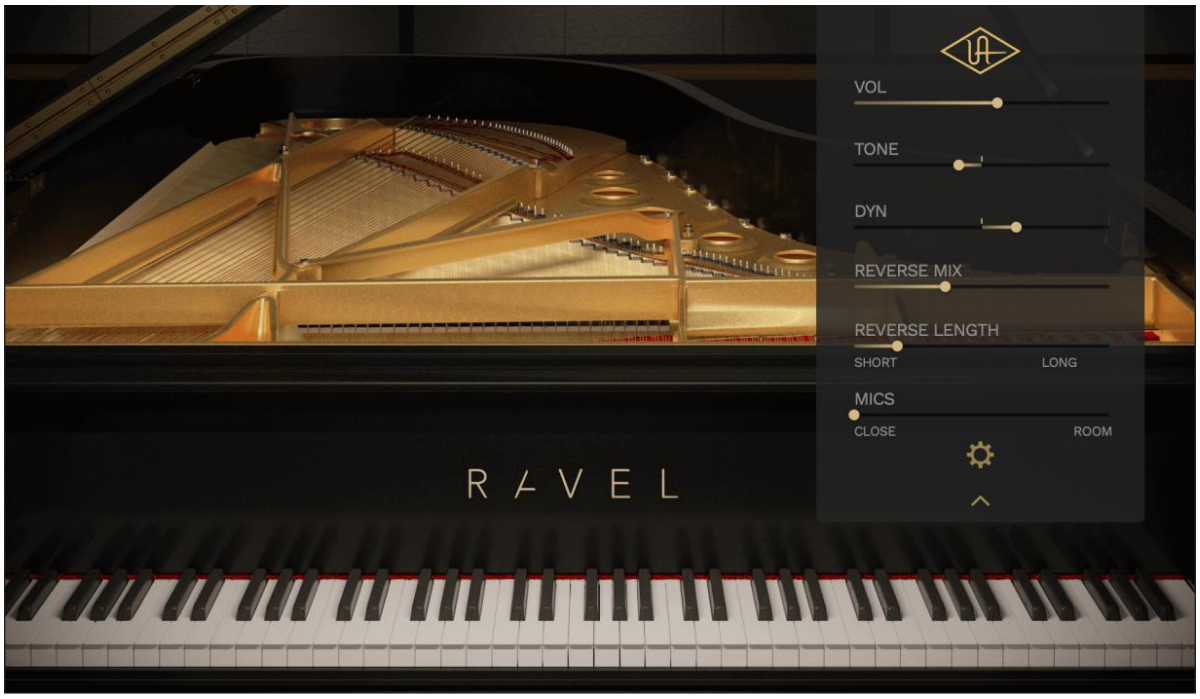


La vue principale est ce que vous voyez lorsque Ravel est lancé. Il n'a qu'un seul curseur

Volume

Ce curseur définit le niveau de sortie de l'instrument.

Vue des contrôles



La vue Contrôles est révélée en cliquant sur le logo UA ou le chevron (tête de flèche vers le bas) dans la vue principale. Cela révèle des options supplémentaires au-delà du contrôle du volume disponible en vue principale. Cliquez à nouveau sur le chevron pour fermer cette section et revenir à la vue principale.

Ton

Ravel comprend un égaliseur à contrôle unique dont les paramètres sous-jacents "morph" dans les coulisses pour modifier le caractère tonal global de la sortie principale. Il va d'un réglage "sombre"(entièrement à gauche) à un réglage plat (au milieu) à un réglage"brillant" (à droite) et peut être utilisé pour aider à intégrer le piano dans votre mix.

Dynamique

Ce curseur ajuste la réponse de Ravel pour souligner des sons plus doux ou plus forts. Le paramètre par défaut au milieu fournit une réponse optimisée qui devrait bien fonctionner pour la plupart des musiciens. Déplacer le curseur vers la gauche augmente l'accent mis sur les échantillons plus doux; déplacer le curseur vers la droite augmente l'accent mis sur les échantillons plus forts. Si vous n'êtes pas pianiste, cela peut faciliter le jeu de manière plus douce ou plus forte.

Astuce: Ajustez ce curseur en fonction de vos préférences individuelles. Certains joueurs préfèrent une action légère qui facilite l'atteinte de vitesses élevées avec un effort minimal (placez le curseur plus près de la droite. D'autres préfèrent une action plus lourde dans laquelle des vitesses plus élevées nécessitent un jeu plus puissant (placez le curseur plus près de la gauche. Il n'y a pas de réglage "correct"; comment vous définissez cela est entièrement une question de goût personnel.

Mix inversé

Ce curseur vous permet de croiser les échantillons de piano réguliers et les échantillons de piano inversés.

Astuce: Les sons inversés sont disponibles pour jouer en temps réel ou automatiser au sein de LUNA. Utilisés avec parcimonie sur les pistes, ils peuvent ajouter des "saveurs" uniques avec des phrases musicales. Les sons inversés de Ravel ne sont pas synchronisés avec le tempo, mais vous constaterez que de nombreux tempos fonctionnent bien avec les différentes longueurs. Lorsque des sons inversés sont utilisés, plus d'échantillons de données sont utilisés et plus de ressources CPU sur votre ordinateur hôte, donc si vous n'utilisez pas de sons inversés, il est recommandé de garder le curseur complètement éteint.

Longueur inversée

Ce curseur définit la longueur des échantillons de piano inversés et a 12 positions de longueur d'échantillon distinctes allant de 300 à 3500 millisecondes.

Remarque: La modification du curseur de longueur inversée charge un nouvel ensemble d'échantillons de semences dans Ravel. Pendant le chargement des échantillons, les sons "inverse" seront brièvement coupés.

Mics

Ce curseur se croise entre les microphones "Fermer"(micro fermé) et"Chambre". Faire glisser ce contrôle révèle la vue Mics pour vous aider à visualiser le mélange de microphones. Ceci est décrit en détail dans la section "Mics View".

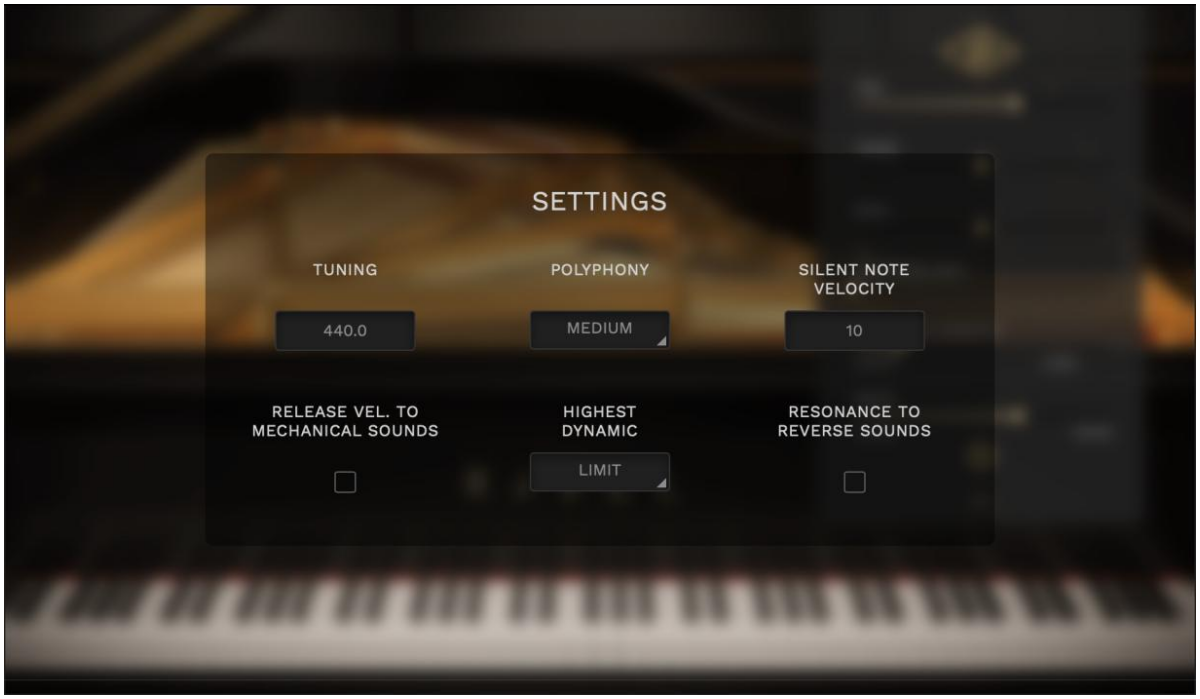
Vue Mics



Lorsque vous faites glisser le curseur Mics, un nouvel arrière-plan est révélé pour visualiser l'équilibre du mixage du microphone de Ravel. Lorsque vous ajustez le curseur, la luminosité de l'éclairage sur les paires de micro change pour fournir une référence visuelle de l'équilibre du mélange entre les microphones CLOSE (près du piano) et les microphones ROOM (positionnés plus loin.

Remarque: Lorsque le curseur Mics est réglé sur 100% CLOSE ou 100% ROOM, les canaux de microphone inutilisés sont désactivés et vous pouvez remarquer une réduction de la charge CPU car ces échantillons ne sont plus lus. Il est préférable de garder les micros ROOM complètement éteints si vous ne les utilisez pas afin que la charge CPU soit minimisée.

Vue des paramètres



Cliquez sur l'icône d'engrenage pour ouvrir la vue Paramètres, où vous pouvez ajuster six paramètres supplémentaires pour Ravel. Pour quitter la vue Paramètres, cliquez n'importe où en dehors de la zone centrale.

Remarque: Ces paramètres sont globaux, ce qui signifie qu'ils ne sont pas stockés dans un préréglage.

Réglage

Définit la référence de réglage de Ravel dans Hertz. Ajustez ce paramètre en faisant glisser vers le haut ou vers le bas ou en double-cliquant sur le champ et en entrant un nombre directement. Vous pouvez également utiliser les touches fléchées haut et bas de votre ordinateur pour définir cette valeur par incréments de 0. 1 Hz.

Polyphonie

Définit la polyphonie totale de Ravel. Ce paramètre a un impact significatif sur l'utilisation du processeur; vous pouvez choisir un paramètre de charge inférieur si la puissance du processeur est limitée. Le paramètre MEDIUM par défaut fonctionne bien dans la plupart des cas. Si vous avez un

ordinateur suffisamment puissant ou enregistrez un projet de piano solo, vous pouvez envisager de régler la polyphonie sur LARGE, ce qui permet la réponse pianistique la plus naturelle au détriment d'une plus grande utilisation du CPU. Si vous avez un ordinateur plus ancien ou si vous exécutez des sessions complexes, vous devrez peut-être envisager d'utiliser le paramètre ECO.

Astuce: lorsque vous effectuez une fusion non en temps réel de vos performances, définissez Polyphony sur LARGE car l'ordinateur peut gérer la charge lorsqu'il ne joue pas en temps réel. Cela peut vous donner le meilleur résultat pianistique possible lors d'un rebond, et vous pouvez remettre la polyphonie à MEDIUM ou ECO après que LUNA ait terminé le rebond si les ressources du processeur sont limitées.

Silent Note Velocity

Sur les pianos acoustiques, appuyer sur une touche très doucement entraîne une "note silencieuse" car le marteau n'a pas assez d'inertie pour réellement frapper sa corde associée. Bien que les notes silencieuses ne produisent pas de tonalité, le son mécanique du mouvement des touches et des marteaux peut encore être entendu très doucement. Le paramètre Silent Note Velocity définit les valeurs de vitesse MIDI en dessous desquelles les notes silencieuses se produisent dans Ravel. La plage de vitesse de la note silencieuse est de 0 à 15. Ravel par défaut est une vitesse de note silencieuse de 10.

Remarque: Ce paramètre s'applique globalement à toutes les instances de Ravel et n'est pas enregistré individuellement à chaque instance de l'instrument.

Relâchez la vitesse aux sons mécaniques

Lorsque cette case est cochée, les sons de libération mécanique de Ravel répondent à la vitesse de libération de votre clavier.*Relâchez Velocity* est un paramètre MIDI qui fournit des données qui représentent la vitesse de publication d'une note. Quand ce paramètre est mappé aux sons mécaniques, si vous libérez une note rapidement, il déclenche des sons plus appropriés à la dynamique et au moment de cette lecture, et les mêmes pour les vitesses de libération plus lentes et leurs sons mécaniques. Les sons mécaniques ajoutent au réalisme de Ravel, nous vous encourageons donc à laisser ce paramètre activé si votre contrôleur le prend en charge. Release Velocity est désactivé par défaut car certains claviers du contrôleur ne le prennent pas en charge. L'activation de ce paramètre lorsque le contrôleur ne sort pas Release Velocity peut rendre les sons mécaniques de Ravel non naturels.

Conseil: vérifiez la documentation de votre contrôleur MIDI pour voir s'il peut générer des messages de vitesse de libération. Alternativement, vous pouvez utiliser le logiciel de surveillance MIDI pour voir ce qui se passe lorsque vous publiez une note détenue. Les contrôleurs qui ne prennent pas en charge les messages de vitesse de libération auront généralement un message MIDI Note Off d'une valeur de 0. Les claviers qui prennent en charge les vitesses de publication auront des messages Note Off avec des valeurs non nulles qui changent en fonction de la vitesse de publication de la note.

Remarque: Ce paramètre s'applique globalement à toutes les instances de Ravel et n'est pas enregistré individuellement à chaque instance du plug-in.

Dynamique la plus élevée

Lors de la création de Ravel, le piano acoustique source a été échantillonné avec une plage dynamique extrêmement large pour garantir que toute la plage de l'instrument d'origine a été entièrement et fidèlement capturée. En conséquence, les échantillons les plus bruyants à la couche de vitesse la plus élevée possible sont plus forts et plus brillants que ce qui est possible dans le jeu d'accord typique. Sur un piano acoustique, cette couche serait l'équivalent d'un joueur renforçant les doigts et frappant une note avec autant de puissance que possible. Cela fait un son puissant, mais jouer à cette dynamique semblerait très contre nature et trop "dur" s'il était utilisé tout au long d'une chanson.

La fonction DYNAMIQUE LA PLUS ÉLEVÉE ajuste la couche d'échantillons la plus forte possible de Ravel. Les choix pour ce paramètre sont inclus car de nombreux contrôleurs MIDI à moindre coût ont tendance à produire facilement des notes MIDI à vitesse maximale et cela peut sembler non musical avec l'échantillonnage à plage dynamique élevée de Ravel.

Nous vous recommandons d'utiliser l'option LIMIT par défaut lorsque vous travaillez avec des contrôleurs MIDI à ressort standard.

- Le paramètre LIMIT permet d'accéder aux vitesses les plus élevées possibles, mais uniquement lorsque des notes individuelles ou des intervalles parallèles sont joués (le système empêche le déclenchement de la couche la plus élevée par des accords.
- L'option FULL permet d'accéder à la couche d'échantillonnage la plus forte, comme n'importe quelle autre couche. Utilisez le paramètre FULL avec un clavier de contrôleur de piano MIDI lesté qui prend en charge des courbes de vitesse de réponse larges et réalistes.
- Le réglage OFF coupe entièrement les niveaux dynamiques les plus élevés de Ravel. OFF peut être le meilleur choix pour les contrôleurs MIDI économiques; avec un contrôleur moins réactif, expérimentez avec LIMIT et OFF pour trouver votre préférence.

Résonance aux sons inversés

Une fois allumés, les échantillons inversés sont alimentés au niveau inférieur dans le modèle Ultra-Resonance de Ravel pour ajouter de l'ambiance et de la réverbération de la carte son et des cordes. Lorsqu'ils sont éteints, seuls les échantillons de piano réguliers (avant) sont traités avec Ultra-Resonance.

Caractéristiques avancées (MIDI CC et Automatisation

Ravel répond aux trois pédales de piano standard: Sustain (ou "Damper"), Soft Pedal*Una Corda*et Sostenuto. La pédale de maintien répond à un contrôle continu si elle est prise en charge par votre matériel.

Sur un piano acoustique, la pédale de sustain agit pour soulever tous les "amortisseurs" en feutre qui empêchent les cordes de sonner. Lorsque la pédale est enfoncée, les amortisseurs ne sont pas en contact avec les cordes, les notes se maintiennent naturellement et les notes n'arrêtent pas de sonner lorsque votre doigt laisse la clé sur la note frappée. Lorsque la pédale est relâchée, les amortisseurs reviennent aux cordes, de sorte que les cordes ne sonnent plus à moins que les clés ne soient maintenues.

Les pianistes expérimentés savent «monter la pédale», contrôlant soigneusement le maintien et la sonnerie des notes. Un contrôle minutieux du pédalage peut produire ce qu'on appelle le «demi-pédalage» où les amortisseurs commencent à toucher les cordes du piano, mais ne coupent pas entièrement les notes qui sonnent. En utilisant une pédale continue de maintien / d'amortisseur - une option que de nombreux claviers prennent en charge - vous pouvez profiter du comportement sophistiqué de Ravel et des sons pour le pédalage, et obtenir un effet de pédalage naturel, combinant la réponse d'Ultra-Resonance et les sons mécaniques du pédalage, ce qui ajoute considérablement à la musicalité et au réalisme.

Pour l'expérience de piano la plus réaliste, vous souhaiterez utiliser une pédale de maintien continue. Pour cela, vous aurez besoin d'une pédale capable d'envoyer des messages continus et d'un clavier capable de les recevoir. La plupart des claviers à action printanière (non pondérés ou semi-pondérés) ne reconnaissent pas les messages continus de la prise de pédale de maintien. Souvent, le contrôle continu n'est disponible qu'à partir d'une entrée destinée à une pédale d'expression (similaire à une pédale de volume ou wah. Voici ce que vous devez savoir

- La plupart des contrôleurs de clavier à action de marteau acceptent un contrôle continu pour au moins maintenir la pédale (CC64.
  Vérifiez le manuel de votre contrôleur pour être sûr.
- Si vous utilisez un clavier à ressort (ou si votre clavier à action de marteau n'accepte pas les messages continus via une entrée de pédale continue

    - Vous devrez changer l'entrée CC en 64 (elle est généralement définie sur 11
    - Remarque: vérifiez le panneau arrière ou le manuel d'utilisation pour déterminer s'il a une entrée de pédale d'expression
- Vous aurez besoin d'une pédale continue de style piano (comme le Roland DP10 ou Yamaha FC3A

Ravel détectera automatiquement si votre pédale est commutée ou continue.

Bien que Ravel dispose d'une interface utilisateur simple, nous nous sommes assurés d'inclure le contrôle d'automatisation des paramètres MIDI et LUNA. L'accès à l'automatisation et au contrôle MIDI CC peut vous faciliter la vie lors d'une performance en direct (par exemple, changer les paramètres "à la volée" de votre contrôleur MIDI sans regarder votre ordinateur. Il peut également ouvrir des possibilités de conception sonore créative lors d'un mix.

Paramètre	Numéro CC MIDI
Volume	N / A
Mics	091
Mix inversé	70
Ton	74
Soutenir	64
Sostenuto	66
Una Corda (pédale molle	67
Toutes les notes désactivées	123+

+Ravel effectue une procédure "All Notes Off"(parfois appelée"MIDI Panic") chaque fois qu'il reçoit une valeur non nulle sur MIDI CC123. Cela signifie que vous pouvez, par exemple, mapper n'importe quel bouton momentané de votre contrôleur MIDI pour envoyer un message MIDI "127"sur CC123 lorsqu'il est enfoncé, et un message"0" lorsqu'il est publié. Cela convertira ce bouton en un contrôle All Notes Off.

Spitfire Audio

Spitfire Audio crée des sons inspirants et des outils de notation de films en collaboration avec les meilleurs compositeurs, musiciens et ingénieurs du monde. Enregistré dans de superbes espaces, notamment AIR Studios, la maison des partitions à succès, Spitfire Audio capture et développe les sons de Hans Zimmer, BBC Symphony Orchestra, Olafur Arnalds et bien d'autres, présentés dans des interfaces magnifiquement conçues pour un maximum de détails, de contrôle et d'expression.

Il existe différents instruments LUNA disponibles sur Spitfire Audio. Ce manuel s'applique à tous les instruments Spitfire Audio LUNA.

Exigences du système

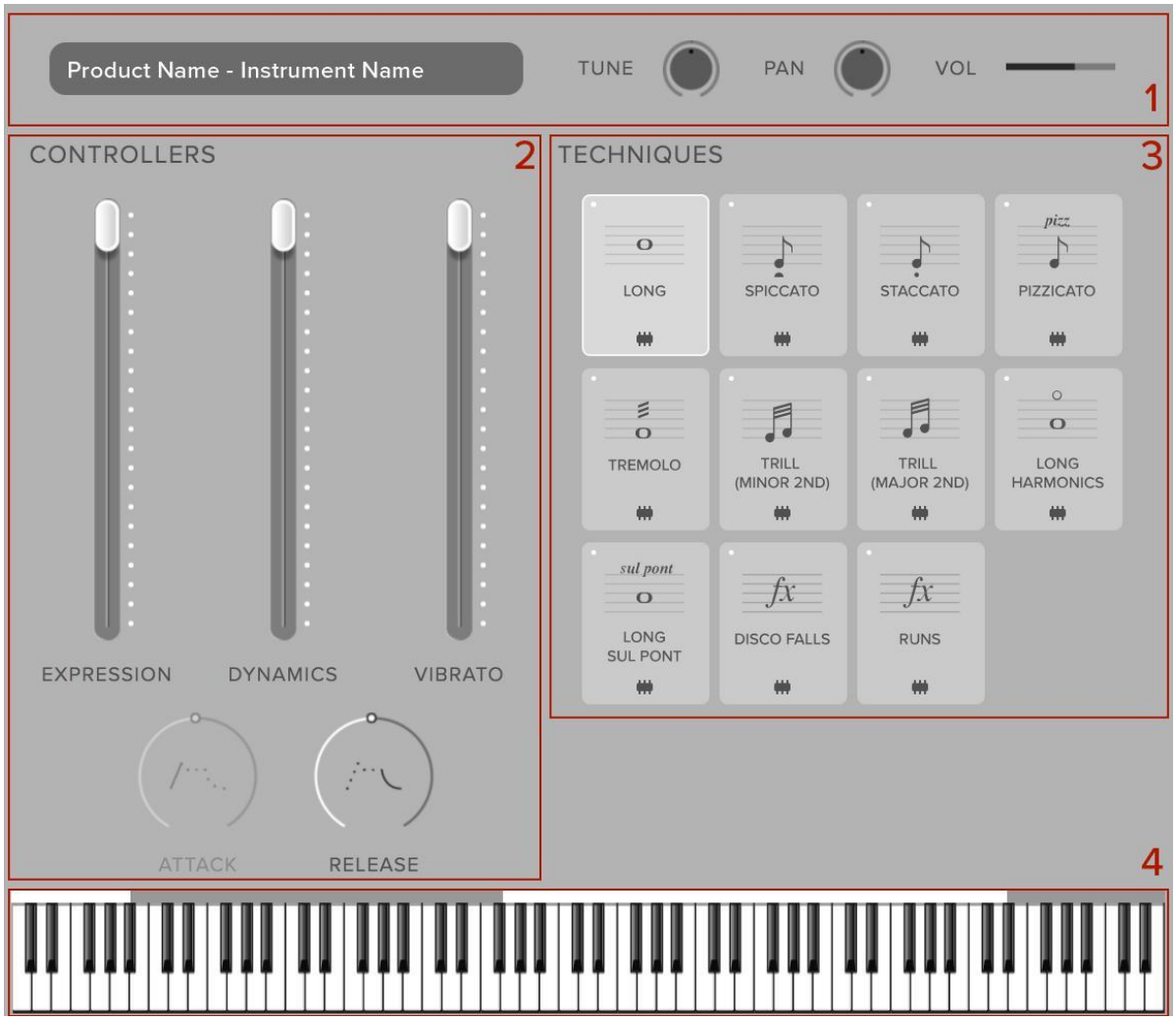
En plus des exigences globales du système d'enregistrement LUNA, les instruments Spitfire Audio LUNA ont les exigences suivantes

- Disque SSD avec stockage disponible (varie selon instrument
    - 16 Go pour la collection de cordes de chambre Spitfire
    - 11 Go pour la collection de cuivres symphoniques Spitfire
    - 11 Go de collection de bois symphoniques Spitfire
- Le lecteur SSD doit être formaté en APFS (Apple File System
- Le SSD externe doit être dans USB 3. 0, USB 3. 1, PCIe ou boîtier Thunderbolt

Remarque

- Les disques durs tournants et les lecteurs MacOS Fusion ne sont pas pris en charge
- Les disques SSD formatés ExFAT, FAT et Mac OS Extended ne sont pas pris en charge

L'interface



1. Menu supérieur

Nom du patch

Cela montre le nom de l'instrument chargé.

Maître Tune

Cela vous permet de tout régler (toutes les articulations) ± 12 demi-tons. Cmd + Click réinitialise par défaut 0 demi-tons.

Maître Pan

Cela vous permet de tout casser (toutes les articulations. Cmd + Click se réinitialise par défaut (centre.

Master Volume

Cela ajuste le volume global de l'instrument. Plage -inf - + 12dB. Cmd + Click réinitialise par défaut 0dB.

2. Contrôleurs

Contrôleurs grisés

Selon l'articulation sélectionnée, certains contrôleurs n'ont aucun effet. Lorsqu'un contrôleur n'a aucun effet, il devient grisé.

Expression

Garniture d'instruments qui ajuste le volume dans la dynamique.

L'expression est mappée à MIDI CC11.

Dynamique

En déplaçant ce croisement, les différentes dynamiques entre le fort et le doux.

Dynamics est mappé au modwheel, MIDI CC1.

Vibrato

Le cas échéant, ce croisement entre no (ou senza) et lot (molto) vibrato.

Vibrato est mappé au MIDI CC21.

Attaque

Pour certaines articulations, cela peut être utilisé pour faire varier le début de la note. Par exemple, avec un short, il peut être utilisé pour augmenter l'étanchéité de la performance; avec l'articulation Rips, il changera la longueur de la course jusqu'à la note.

L'attaque est mappée au MIDI CC22.

Libération

Pour certaines articulations, cela peut être utilisé pour faire varier la fin d'une note. C'est

principalement utilisé sur les articulations Longs pour permettre le contrôle de la queue: à de faibles valeurs de libération, la note s'arrêtera plus brusquement et à des valeurs élevées, la note s'arrêtera plus progressivement (utile pour créer des transitions fluides entre les notes / accords.

La version est mappée à MIDI CC23.

3. Sélecteur de technique

Icônes d'articulation

Ces icônes peuvent être cliquées pour vous permettre de modifier l'articulation actuellement jouée par l'instrument.
Une fois sélectionnée, l'icône est mise en surbrillance.

Purge

La petite icône "mémoire" sous la technique vous permet de supprimer une articulation de la mémoire. Cela peut être utile lorsque vous utilisez de nombreuses instances d'un instrument. Par défaut, toutes les techniques sont préchargées en mémoire. Lorsque la technique est purgée, la technique ne retentira pas si elle est purgée et l'icône devient grise, comme indiqué ci-dessous

Non purgé - L'articulation est préchargée en mémoire.



Purged - L'articulation est supprimée de la mémoire et l'icône "mémoire" est grisée.



4. Clavier

Cela va de C0 à E8 et reflète les clés actuellement reçues via MIDI / pressées par l'utilisateur.

Interrupteurs-clés

Dans la barre au-dessus du clavier, les interrupteurs à touches sont affichés par la section gauche du blanc. Toutes les clés de cette section blanche sont des commutateurs clés et peuvent être utilisées pour modifier l'articulation sans cliquer sur l'interface utilisateur. L'ordre des interrupteurs à clé est reflété par l'ordre des icônes d'articulation (de gauche à droite, de haut en bas.

Plage jouable

La section droite du blanc montre la plage jouable. Cela variera en fonction de l'articulation et de l'instrument sélectionnés.

Glossaire des articulations

Ce qui suit est une explication de tous les termes utilisés pour nommer nos «articulations» dans la bibliothèque. Les articulations disponibles seront affichées lorsqu'un instrument est chargé.

Longue

Le plus de vanille des longues notes que nous enregistrons, une note soutenue standard. C'est le style de jeu de base, souvent enregistré avec et sans vibrato.

Spiccato

Cette articulation peut varier! Pour nous, notre Spiccato vise à capturer un très beau son «serré», avec l'arc rebondissant sur la corde. Cela crée un son qui peut être utilisé soit comme un joli staccatissimo court, mais aussi comme une séquence de notes courtes rapides ou un ostinato.

Staccato

Staccato en notation fait référence à un style de jeu «abrégé et détaché». Dans le cas des échantillons, cela se réfère généralement à une note courte unique mais définie.

Pizzicato

Cueillir les cordes avec le doigt.

Court Marcato

Marcato dans nos échantillons fait référence à la plus longue de nos courtes notes et a une attaque légèrement plus dure tout en conservant une forme ronde au début de la note. Considérez cela comme la note la plus longue dans un passage en fanfare.

Court Tenuto

La courte longueur intermédiaire - signifie littéralement «maintenir la note pendant toute sa durée ou même légèrement plus longtemps» et implique une certaine forme d'accent. Nous considérons cela comme une belle attaque arrondie.

Short Col Legno

Col Legno signifie «avec du bois. Ce style de jeu est de retourner l'arc et de frapper la corde avec le bois de l'arc. Habituellement, les joueurs apportent une pratique d'arc moins cher pour cela, car leurs arcs principaux peuvent coûter des milliers!

Court 0'5

Il s'agit d'un staccato joué sur une longueur d'environ une demi-seconde.

Long Sul Pont

Abréviation de «sul ponticello», signifiant jouer sur le pont. Ici, les joueurs s'inclinent très près du pont, ce qui produit un son cassant et énervé. Nous rappelle toujours les ongles sur un tableau noir!

Longues harmoniques

Si un joueur maintient légèrement sur la corde un quatrième intervalle parfait à partir de la note qu'il doigte, vous entendez ce qu'on appelle un son «harmonique artificiel» - deux octaves à partir de la note doigtée. Ceci est appelé «artificiel» pour le distinguer de la série harmonique naturelle de la chaîne ouverte. Ces harmoniques «naturelles» peuvent être entendues en déplaçant le doigt de haut en bas de la corde tout en s'inclinant légèrement. Notez que la plage jouable est différente de l'articulation longue.

Tremolo

Un trémolo est l'endroit où un joueur déplace rapidement l'arc tout en gardant la main gauche sur les mêmes notes. L'effet est chatoyant lorsqu'il est joué doux et un son très agressif et tendu lorsqu'il est joué fort.

Trilles

Un trille est l'endroit où un joueur alterne entre deux notes. Ceux-ci fonctionnent très bien comme des embellissements de performance accentués, ou vous pouvez les jouer très doucement pour créer des textures uniques et intéressantes.

Rips & Falls

Soit un «balayage» vers la note cible, soit une chute vers la note cible. Parfois, il y a différentes vitesses pour cela, variées avec le bouton Attack.

Runs, Disco Falls & FX

Une collection de divers FX, des diapositives aux sons inhabituels de «bavardage» et de «cluster», aux diapositives et aux «chutes disco». Faites une exploration à travers ces patchs!

Instruments Spitfire Audio Luna

Cordes de chambre Spitfire - Collection LUNA

Nous avons trié sur le volet 16 des meilleurs joueurs de cordes pour effectuer une encyclopédie d'articulations et de techniques, enregistrée de manière experte dans le célèbre Hall des studios AIR de Londres. Cette section plus petite vous donne plus de détails et de concentration que notre gamme symphonique, tout en capturant la belle résonance de la salle. Il s'agit de notre gamme de chambres définitive - un classique extrêmement polyvalent qui améliorera vos musiques de films, de télévision et de jeux et vos disques pop.

Instruments

Votre achat de la collection Spitfire Chamber Strings LUNA comprend les différents instruments LUNA ci-dessous

- Cordes de chambre - Violons 1
- Cordes de chambre - Violons 2
- Cordes de chambre - Violas
- Cordes de chambre - Celli
- Cordes de chambre - Basses
- Cordes de chambre - Ensembles

Articulations

Les chaînes de chambre Spitfire pour LUNA comprennent les articulations suivantes.

Cordes de chambre Articulations	Violons 1	Violons 2	Violas	Celli	Des basses	Ensembles
Longue	✔	✔	✔	✔	✔	✔
Longues harmoniques	✔	✔	✔	✔	✔	✔
Long Sul Pont	✔	✔	✔	✔	✔	✔

Pizzicato court	✔	✔	✔	✔	✔	✔
Short Spiccato	✔	✔	✔	✔	✔	✔
Short Staccato	✔	✔	✔	✔	✔	✔
Tremolo	✔	✔	✔	✔	✔	✔
Trill (2e majeur	✔	✔	✔	✔	✔	✔
Trill (2e mineur	✔	✔	✔	✔	✔	✔
Fonctionne	✔	✔	✔	✔	✔	NON
Disco Falls	✔	✔	✔	✔	NON	NON

Spitfire Symphonic Brass - Collection LUNA

Une demi-décennie en devenir, ce recueil encyclopédique est notre collection définitive de cuivres orchestraux. Les meilleurs joueurs de cuivres du Royaume-Uni ont été enregistrés de manière experte dans le célèbre Hall des studios AIR, à Londres - la même acoustique inimitable que les cordes symphoniques et les bois symphoniques, pour ce son à succès très recherché. Symphonic Brass LUNA Collection vous propose 46 articulations, ajoutant puissance et punch à vos partitions orchestrales.

Instruments

Votre achat de la collection Spitfire Symphonic Brass LUNA comprend les différents instruments LUNA ci-dessous

- Laiton symphonique - Horn Solo
- Laiton symphonique - Cornes a2
- Laiton symphonique - Solo trombone ténor
- Laiton symphonique - Trombones ténors a2
- Laiton symphonique - Trombones basses a2
- Laiton symphonique - Trompette solo
- Laiton symphonique - Trompettes a2
- Laiton symphonique - Tuba Solo

Articulations

Le laiton symphonique Spitfire pour LUNA comprend les articulations suivantes.

Symphonic Laiton	Corne Solo	Cornes a2	Ténor Trombone Solo	Ténor Trombones a2	Basse Trombones a2	Trumpet Solo	Trumpets a2	Tuba Solo
Longue	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔
Court Marcato	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔
Court Staccato	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔
Court Tenuto	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔
Chutes	✔	✔	✔	✔	✔	NON	✔	✔
Déchets	✔	✔	✔	✔	✔	NON	✔	✔

Spitfire Symphonic Woodwinds - Collection LUNA

Spitfire Audio a acquis sa décennie d'expérience dans l'enregistrement d'instruments à vent, échantillonnant de manière experte les meilleurs joueurs du Royaume-Uni dans l'un des endroits les plus recherchés au monde: The Hall at AIR Studios, Londres. Cette bibliothèque vous propose une large gamme d'instruments et d'articulations, des profondeurs gutturales de la clarinette basse au son brillant du piccolo. Partie essentielle de votre palette orchestrale, les bois sont votre arme secrète pour ajouter un réel pouvoir à vos partitions.

Instruments

Votre achat de la collection Spitfire Symphonic Woodwinds LUNA comprend les instruments LUNA individuels ci-dessous

- Boisé symphonique - Flûte Piccolo
- Bois symphoniques - Flûte en solo
- Boisé symphonique - Flûtes a2

- Boisé symphonique - Clarinette Solo
- Boisé symphonique - Clarinettes a2
- Boisé symphonique - Clarinette basse
- Bois symphoniques - Hautbois a2
- Boisé symphonique - Basson a2

Articulations

Spitfire Symphonic Woodwinds for LUNA comprend les articulations suivantes.

Symphonic Woodwinds	Piccolo Flûte	Flûte Solo	Flûtes a2	Clarinette Solo	Clarinettes a2	Basse Clarinette	Hautbois a2	Bassons a2
Longue	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔
Court Staccato	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔
Trill (major 2e	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	NON
Trill (mineur 2e	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	NON
Court Tenuto	✔	✔	✔	NON	✔	✔	NON	✔
Court Marcato	✔	✔	✔	NON	✔	NON	✔	✔

Extensions LUNA

Déverrouillez les sons analogiques et les workflows

Formez facilement vos mélanges avec un véritable résumé analogique et du ruban adhésif.

Somme Neve®

Créez avec un résumé analogique précisément émulé à partir des célèbres consoles Neve 80-Series. Bien au-delà d'un simple «plug-in de somme», cette extension LUNA en option transformera un mélange propre et stérile au son comme s'il était mélangé sur un bureau Neve classique.

Ruban Studer® A800

Obtenez la chaleur, le punch et la texture riches de la bande magnétique sur n'importe quelle piste audio ou instrument avec l'extension de bande Studer A800 en option. Ajustez simplement le contrôle de saturation par piste pour la quantité souhaitée d'harmoniques et de caractères de bande, et ajustez davantage avec les commandes principales telles que la formule de bande, la vitesse de bande (IPS) et les paramètres d'étalonnage.

Ruban d'oxyde

L'extension Oxide Tape LUNA fournit gratuitement la technologie révolutionnaire d'émulation de bande d'UA dans un ensemble simple - avec tout le son de bande essentiel -. En exploitant le son musical et mixable du ruban adhésif, Oxide Tape LUNA Extension confère une clarté, un punch et une chaleur essentiels "ça ressemble à un disque" aux pistes d'entrée.

ARP MIDI Arpeggiator

L'arpégiateur riche en fonctionnalités de LUNA est un outil puissant qui peut vous aider à découvrir de nouveaux modèles de notes musicales intéressants lors de la composition et de la performance.

À propos des extensions LUNA

Déverrouillez les sons analogiques et les workflows

Formez facilement vos mélanges avec un véritable résumé analogique et du ruban adhésif.

Somme Neve®

Créez avec un résumé analogique précisément émulé à partir des célèbres consoles Neve 80-Series. Bien au-delà d'un simple «plug-in de somme», cette extension LUNA en option transformera un mélange propre et stérile au son comme s'il était mélangé sur un bureau Neve classique.

Ruban Studer® A800

Obtenez la chaleur, le punch et la texture riches de la bande magnétique sur n'importe quelle piste audio ou instrument avec l'extension de bande Studer A800 en option. Ajustez simplement le contrôle de saturation par piste pour la quantité souhaitée d'harmoniques et de caractères de bande, et ajustez davantage avec les commandes principales telles que la formule de bande, la vitesse de bande (IPS) et les paramètres d'étalonnage.

Ruban d'oxyde

L'extension Oxide Tape LUNA fournit gratuitement la technologie révolutionnaire d'émulation de bande d'UA dans un ensemble simple - avec tout le son de bande essentiel -. En exploitant le son musical et mixable du ruban adhésif, Oxide Tape LUNA Extension confère une clarté, un punch et une chaleur essentiels "ça ressemble à un disque" aux pistes d'entrée.

ARP MIDI Arpeggiator

L'arpégiateur riche en fonctionnalités de LUNA est un outil puissant qui peut vous aider à découvrir de nouveaux modèles de notes musicales intéressants lors de la composition et de la performance.

Somme Neve®

Ingrédient majeur derrière des milliers de disques influents, les consoles de la série Neve 80 sont sans égal. Ces bureaux analogiques classiques - rendus célèbres dans le documentaire Sound City - offrent des non-linéarités tridimensionnelles et un poids analogique qui imprègne vos mélanges de dynamisme et de couleur.

Développée en partenariat avec AMS Neve exclusivement pour le système d'enregistrement LUNA, Neve Summing Extension émule tout le circuit de sommation d'une console emblématique de la série Neve 80 - y compris ses amplificateurs de bus 1272 convoités - donnant à votre LUNA des mélanges toute la couleur du bureau analogique le plus cher de Neve.

Maintenant tu peux

- Ajoutez facilement largeur, profondeur et caractère à vos mélanges avec la première émulation authentique de l'invocation analogique Neve
- Résumez des canaux individuels ou tout votre mélange à travers les amplificateurs emblématiques de la ligne 1272 de Neve
- Exploitez les non-linéarités complexes et l'écrêtage musical de la console classique de Neve série 80
- Utilisez les commandes Headroom, Trim et Impedance par bus pour une sculpture subtile des tons sur tout votre mélange

Véritable somme de nefs pour vos mélanges

Bien au-delà d'un "plug-in de somme", Neve Summing est une extension intégrée au mélangeur de LUNA qui émule toutes les caractéristiques des canaux source et de bus - y compris le cône de fader de console et la loi panoramique d'origine de la série Neve 80. Ce flux de travail élimine la nécessité de gérer plusieurs fenêtres de plug-in. Utilisez simplement la commande par bus Headroom pour ajouter de la couleur et une amélioration dynamique, puis assaisonnez encore plus avec l'interrupteur d'impédance sélectionnable.

Pourquoi Neve Summing?

Lorsque des sources audio traversent les transformateurs et les amplificateurs op sur mesure d'un bureau classique de la série Neve 80
en particulier ses amplificateurs convoités de 1272 lignes - des non-linéarités analogiques aléatoires se combinent pour produire de la magie harmonique. Ces signaux additionnés ajoutent du caractère, de la profondeur et de la dimension, pour un mélange plus cohérent et vibrant.

Authentique jusqu'au dernier détail

Pendant plus de deux ans, UA a disséqué et étudié plusieurs consoles vintage Neve 80 et leurs composants - versant sur des manuels de service originaux et obtenant un aperçu crucial de ses circuits transformateurs / transistors de classe A. L'équipe d'ingénieurs de l'UA a impeccablement imité toutes les non-linéarités et les caractéristiques de coupe du matériel d'origine, produisant des résultats pratiquement indiscernables de la console d'origine.



Obtenez Neve Summing

Vous pouvez acheter l'extension facultative Neve Summing LUNA à partir du panneau Gérer de LUNA. Après l'achat, il n'y a rien à télécharger, car l'extension est intégrée dans le tissu de LUNA.

Utilisation de Neve Summing

Neve Summing transmet les caractéristiques du son et de la tête d'un canal de bus de console Neve directement dans les bus d'été LUNA. Vous pouvez ajouter Neve Summing aux pistes Bus et Main.

Lorsque vous modifiez le paramètre Neve Summing pour un bus, les faders pour le bus et pour toutes les pistes qui alimentent le bus changeront de position en raison de la différence de cône de fader entre le bus d'été natif LUNA et les canaux principaux et le bus Neve Summing et les canaux principaux .

Pour ajouter Neve Summing

- Dans la ligne de saisie d'un bus ou de la piste principale, cliquez sur le bouton Console et choisissez Neve Summing.
- Réglez les commandes pour Headroom (HR), Trim et Impedance.

Pour régler les contrôles sur plusieurs pistes, sélectionnez plusieurs pistes, puis modifiez les commandes sur une piste. Le regroupement de sélection (mélange> regroupement de sélection ou commande + G) doit être activé pour ajuster les paramètres de somme des nefs sur plusieurs pistes à la fois.

Neve Summing fournit ces contrôles et caractéristiques

- Caractéristiques du canal: Les caractéristiques de fader et de panoramique du bus changent pour imiter avec précision les caractéristiques du bus de la console Neve.
- Hauteur (HR): Le réglage de la hauteur libre augmente ou diminue la quantité de hauteur libre dans le canal et la quantité de saturation. La plage disponible est de +4 dB à +28 dB, et le réglage le plus bas (dans le sens antihoraire complet) a la moindre saturation et la hauteur libre la plus disponible. Lorsque vous placez cela au sommet de la plage, vous pouvez obtenir des caractéristiques de saturation et même de distorsion. Vous pouvez faire pivoter le bouton ou double-cliquer dessus pour choisir une valeur dans le menu déroulant. Le contrôle de la hauteur libre est compensé par le gain, de sorte que les changements de volume sont minimes lors du changement de contrôle de la hauteur libre. Le réglage de faible impédance est plus fort que le gain d'unité, même avec une compensation de gain.
- Bordure: le réglage de garniture vous permet de compenser les changements de gain introduits par les commandes de hauteur de tête et d'impédance de sommation, et vous permet d'augmenter ou de diminuer le niveau global du bus de sommation. La plage disponible est de -6 dB à +6 dB. Vous pouvez faire pivoter le bouton ou double-cliquer dessus pour taper une valeur.
- Impédance: ce paramètre modifie le caractère d'impédance du bus ou du canal principal de l'impédance faible à élevée. La valeur par défaut est une impédance élevée. Les paramètres d'impédance de bus faible et élevée fournissent différents caractères audio et niveaux de gain, et l'un ou l'autre peut être plus approprié pour votre matériel audio et votre bus. Généralement, le réglage de faible impédance est plus fort que l'audio non traité.
- In / Out: Le bouton In / Out vous permet d'activer et de désactiver Neve pour auditionner les effets audio.

Neve Summing Controls

Salle d'honneur (HR

La hauteur libre permet de régler le niveau de référence de fonctionnement interne pour Neve Summing afin que le signal ne soit pas "poussé" dans le traitement autant. Headroom permet une meilleure pratique de correspondance de niveau de fonctionnement, ou il peut être utilisé de manière créative pour étendre la plage sonore du processeur de sommation.

En affinant Headroom, les caractéristiques non linéaires de distorsion d'E / S et de réponse de compression peuvent être adaptées indépendamment des niveaux d'entrée du signal. L'augmentation de la hauteur libre (en tournant la commande dans le sens antihoraire) permet de pousser les signaux à l'entrée plus haut avant leur traitement.

La hauteur libre peut être réglée par pas de 2 dB de 4 dB à 28 dB en tournant le bouton HR. Lorsque le bouton HR est en position droite jusqu'à midi 12 heures (la position par défaut), la valeur HR est de 16 dB.

À des valeurs dB plus élevées (rotation dans le sens horaire), les signaux pousseront plus facilement au traitement. Réglez le contrôle sur une valeur inférieure (rotation dans le sens antihoraire) lorsque moins de traitement et moins de couleur sont souhaités.

Astuce: la marge est *augmenté* comme valeur dB *diminue*.

Trim

Ce bouton continu vous permet d'ajuster le niveau à l'entrée de l'amplificateur de ligne 1272. La plage disponible est de -6 dB à +6 dB.

Impédance

Impedance offre différentes options tonales en commutant l'impédance d'entrée de l'amplificateur 1272 lignes. Des valeurs de 300 Ohm (LO) et 1200 Ohm (HI) sont disponibles. Cliquez sur le commutateur Impedance pour basculer la valeur.

Contournement

Le contournement est utile pour comparer le signal traité au signal d'origine non traité. Cliquez sur le commutateur OUT / IN pour basculer l'état de dérivation. Lorsqu'il est contourné, le compteur VU n'est pas éclairé et les ressources CPU natives sont conservées.

Ruban Studer® A800

Le son analogique riche de la machine à ruban multicanal la plus populaire au monde.

Depuis plus de 30 ans, artistes et ingénieurs sont attirés par le son analogique chaud, le bas de gamme solide et la présence globale de l'enregistreur de bandes multicanaux Studer® A800. Le grand nombre d'albums enregistrés sur ce légendaire magnétophone analogique de 2 "- y compris des classiques de Metallica, Stevie Wonder, Tom Petty, A Tribe Called Quest et Jeff Buckley - servent d'exemples brillants de la musicalité du ruban analogique.

Entièrement authentifié par Studer et modélisé par l'équipe de renommée mondiale d'ingénieurs DSP et expert en enregistrement magnétique de l'UA Jay McKnight, le Studer A800 Multichannel Tape Recorder pour le matériel UAD, les interfaces Apollo et le système d'enregistrement LUNA est le premier produit du genre. En modélisant fidèlement l'intégralité du circuit de la célèbre machine A800 de la collection Allen Sides aux studios Ocean Way, il s'agit de la représentation la plus précise de l'enregistrement de bande analogique multipiste disponible.

Maintenant tu peux

- Suivez et mélangez avec les chemins de signal électroniques Studer A800 complets, y compris les chemins d'entrée, de synchronisation et de réparation
- Ajoutez de la chaleur, de la présence, de la cohésion et un punch bas de gamme que seul le ruban véritable peut fournir
- Créez des textures analogiques complexes avec les sons distincts de plusieurs formules de bande
- Utilisez l'extension Studer A800 LUNA pour ajouter facilement de la chaleur à l'ensemble de votre mélange par canal

Système d'enregistrement WIth LUNA, vous pouvez utiliser le Studer A800 comme extension LUNA et obtenir facilement un caractère de bande magnétique sur chaque piste audio et instrumentale. L'extension d'enregistreur de bande multicanal Studer A800 vous permet de modifier intuitivement les paramètres sur tous les canaux. Lorsque vous développez votre mélange, vous entendrez l'effet cumulatif "cohésif" du mélange à partir de la bande magnétique. Bien au-delà d'un simple plug-in de bande, l'extension Studer LUNA est tissée dans le tissu du mélangeur LUNA Recording System, donnant aux utilisateurs de l'interface Apollo un flux de travail d'inspiration analogique avec des soniques analogiques de bonne foi pour correspondre.

Une machine à ruban révolutionnaire

Introduit en 1978, le Studer A800 a été le premier magnétophone à microprocesseur. Des années à l'avance, l'A800 reste une référence sonore et peut encore être trouvée dans les studios du monde entier. Cependant, avec leur châssis en acier massif et leur pont de compteurs, leurs moteurs jumeaux d'une demi-puissance et leurs plaques de pont en alliage moulé, les unités A800 d'origine font pencher la balance à 900 livres. L'enregistreur de bandes multicanaux Studer A800 ne pose aucun des tracas matériels, mais conserve tous les beaux sons qui font de la bande un support d'enregistrement bien-aimé.

Capturer la magie de la bande

Tout comme la bande magnétique, vous pouvez composer un son propre ou simplement la bonne quantité de saturation harmonique à l'aide des commandes d'entrée et de sortie du Studer A800. Le contrôle IPS passe par des choix de vitesse sur bande (7. 5, 15 ou 30 IPS

chacun avec des caractéristiques de décalage de fréquence, de bosse de tête et de distorsion distinctes. Le contrôle du type de bande permet aux utilisateurs de choisir parmi quatre des formules de bande magnétique les plus populaires - chacune avec sa propre variation sonore subtile. Il existe également un ensemble secondaire de commandes comme le bruit, l'égalisation et le biais pour une palette encore plus à couper le souffle
textures de bande.





Studer A800 Tape machine avec commandes vue fermée (gauche) et commandes vue ouverte (droite



Ruban Studer A800 tel qu'il apparaît sur une piste d'entrée

Obtenez Studer A800 Tape

Vous pouvez acheter l'extension LUNA Studer A800 Tape en option dans le panneau Gérer de LUNA. Votre achat de l'enregistreur de bandes multicanaux Studer A800 comprend à la fois le plug-in UAD (Mac / Windows) et l'extension LUNA (Mac uniquement).

Utilisation de Studer A800 Tape

L'extension LUNA de bande Studer A800 peut être activée sur n'importe quel instrument ou piste audio, et est appliquée uniquement pendant la lecture.

Le ruban Studer A800 comprend des paramètres globaux pour le magnétophone et des paramètres par piste pour la saturation. De cette façon, l'émulation de la machine à bande est similaire à un véritable chemin d'enregistrement et de mixage du signal de bande.

LUNA est conçu avec la capacité d'utiliser jusqu'à quatre "machines" pour l'émulation du ruban. Vous pouvez configurer chaque emplacement de machine avec différentes caractéristiques de bande globales et appliquer l'une des quatre machines sur une piste ou un groupe de pistes de votre session. Les caractéristiques globales du ruban sont déterminées par chaque machine. Vous pouvez ensuite définir la saturation individuellement pour chaque piste sur laquelle la bande est appliquée et les autres paramètres de chaque canal Studer A800. De cette façon, vous pouvez configurer des machines distinctes dans votre session et toujours définir des caractéristiques individuelles de "canal de bande" pour chaque piste.

Par exemple, un scénario typique pourrait inclure deux machines, avec une machine plus entraînée agressivement que l'autre. Vous pouvez attribuer des tambours, des basses et des guitares à la machine entraînée de manière plus agressive, ainsi que des voix et des arrière-plans à la machine plus propre. Vous pouvez ajouter une troisième et une quatrième machine avec des caractéristiques encore plus diverses. La possibilité de configurer jusqu'à quatre machines offre une grande flexibilité dans la gamme de sons de bande que vous pouvez appliquer en session.

Configuration de Studer A800

L'extension Studer A800 LUNA vous permet de charger des préréglages et de régler les commandes manuelles. Des paramètres tels que le biais, la vitesse de la bande et le type de bande sont configurés sur le magnétophone dans le monde entier pour la session, et en plus, chaque piste a son propre contrôle de niveau (saturation), ainsi que le contrôle des paramètres HF Driver et Repro EQ de la piste individuelle. Vous pouvez utiliser des préréglages que vous enregistrez dans le plug-in UAD Studer A800 avec l'extension Studer A800 LUNA.

Pour configurer une machine à ruban dans un emplacement de magnétophone

1. Sur une piste audio ou instrumentale en vue Mixer, ou sur une piste Focus en vue Chronologie, cliquez sur l'emplacement de bande. Le navigateur Tape s'ouvre.



1. Double-cliquez sur un emplacement pour bande (A-D) dans lequel vous souhaitez configurer le magnétophone.

1. Dans la liste des machines, sélectionnez un type de machine à bande (Oxyde ou Studer A800. Studer A800 n'est disponible que si l'extension Studer A800 LUNA est sous licence et installée. La configuration du magnétophone s'affiche dans le navigateur.

1. Configurez le magnétophone via des préréglages (Oxyde, Studer A800) ou configurez les paramètres du magnétophone (Studer A800.

Une fois que vous avez configuré un magnétophone dans un emplacement, vous pouvez affecter ce magnétophone à n'importe quel nombre de pistes audio ou instrumentales. Vous pouvez configurer un total de quatre magnétophones, chacun avec des paramètres uniques, pour chaque session LUNA.

Pour affecter Studer A800 à une piste

1. Cliquez sur l'insert de bande sur une piste. Le sélecteur Tape Machine s'ouvre à gauche de l'écran.
2. Choisissez le magnétophone dans la liste du navigateur Tape Machine. Un bouton de saturation de machine à ruban apparaît sur la piste, avec un compteur VU et un bouton d'alimentation. Dans le mélangeur, avec une grande vue activée pour la rangée de bandes, des paramètres supplémentaires pour l'extension Studer A800 LUNA apparaissent.
3. Utilisez le bouton de saturation pour augmenter ou diminuer la quantité de saturation du ruban appliquée sur la piste.
4. Vous pouvez configurer le paramètre HF Driver HF, les paramètres Bias, Repro LF et Repro HF, et activer le bruit par piste, en plus des commandes globales de la machine.
5. Cliquez sur le bouton d'alimentation pour activer ou désactiver l'émulation du ruban sur la piste.

Conseil: Si vous avez le plug-in UAD Studer A800 Tape, vous pouvez utiliser des préréglages que vous avez créés dans le plug-in avec des pistes de bande LUNA, et vice-versa.

Pour configurer le son global d'un magnétophone Studer A800

1. Cliquez sur l'insert de bande sur une piste. Le sélecteur Tape Machine s'ouvre à gauche de l'écran.
2. Double-cliquez sur le magnétophone A800 que vous souhaitez configurer.
3. Choisissez un préréglage pour configurer le son global du Studer A800 ou ajustez les commandes manuellement. Cliquez sur
   Ouvrez pour ouvrir les commandes supplémentaires de la machine.

Pour régler un contrôle de bande, vous pouvez cliquer et faire glisser le contrôle pour le faire pivoter à la position souhaitée, ou vous pouvez double-cliquer sur le contrôle pour choisir parmi une liste de valeurs.

Pour régler les contrôles sur plusieurs pistes, sélectionnez plusieurs pistes, puis modifiez les commandes sur une piste. Le regroupement de sélection (mélange> regroupement de sélection ou commande + G) doit être activé pour ajuster les paramètres de bande sur plusieurs pistes à la fois.

Contrôle de bande Studer A800

Contrôle	La description
Entrée la bande	L'entrée agit comme un contrôle de gain et ajuste le niveau de signal allant à émulation. La plage disponible est de -12 dB à +24 dB. Comme pour la bande magnétique, les niveaux d'entrée inférieurs ont un son plus propre, tandis que des niveaux plus élevés entraînent une saturation et une coloration plus harmoniques. Des niveaux d'entrée plus élevés augmentent également le niveau de sortie du plug-in. Le contrôle de sortie peut être abaissé pour compenser, ou vous pouvez obtenir ce résultat automatiquement avec le contrôle Link.
Sortie fiche	La sortie agit comme un contrôle de gain et ajuste le gain à la sortie de la dans. La plage disponible est de -24 dB à +12 dB. Vous pouvez refuser cela pour compenser des niveaux d'entrée plus élevés. Cliquez sur Lien pour régler automatiquement les commandes d'entrée et de sortie ensemble.
Auto Cal	Le Studer A800 a des paramètres individuels pour Bias, HF Record EQ et Sync et Repro EQ. Sur la machine à ruban matériel, ces commandes d'étalonnage sont généralement ajustées chaque fois que le type de bande ou la vitesse de bande est modifié. Lorsque Auto Cal est activé dans le plug-in, ces commandes sont automatiquement ajustées aux valeurs calibrées chaque fois que le type de bande ou la vitesse de bande sont modifiés. Après avoir cliqué sur Cal automatique ou sur tout paramètre qui provoque l'étalonnage automatique, vous pouvez ensuite ajuster tous les paramètres individuels qui changent. Lorsque Auto Cal est désactivé, les paramètres d'étalonnage ne modifient pas les valeurs lorsque le type de bande ou la vitesse de bande sont modifiés.

Lien les grandes	Le lien diminue l'entrée ou la sortie inversement les uns aux autres pour éviter le volume change lors de l'ajustement du gain d'entrée ou de sortie.
Bruit bourdonnement et du sifflement dans le	Le bouton Bruit est un contrôle global d'activation / désactivation du Modèle A800. La quantité de bourdonnement et de sifflement varie en fonction du type de bande configuré et des paramètres de vitesse.
Pilote HF: HF résidu commun	L'égaliseur du conducteur HF (haute fréquence) est fourni pour compenser le perte de fréquence élevée due à l'optimisation du biais et au filtrage du système. Il est utilisé pour régler le contenu HF dans le signal entrant avant la non-linéarité de la bande. La commande augmente le contenu haute fréquence avant de toucher la bande virtuelle et affecte les caractéristiques de saturation des bandes. Notez que ce filtre est antérieur au circuit d'enregistrement de bande, tandis que les autres égaliseurs sont post-tape.
Pilote HF: Biais	Bias utilise un oscillateur inaudible au-delà de la plage audible appliquée au audio à la tête d'enregistrement, pour permettre le réglage du comportement de l'enregistrement. Les paramètres de tension de biais idéaux offrent une sensibilité d'enregistrement maximale et une faible distorsion. Le surbiaisage intentionnel est une technique courante pour réaliser la «compression de bandes» sur des instruments comme les tambours, donnant un son plus chaud et plus saturé. Le sous-biaisage peut également être utilisé pour ajouter de la distorsion et d'autres réponses non linéaires, similaires au bavardage des portes et aux décrocheurs audio, ou faire disparaître complètement l'audio. Tension de biais, QE d'enregistrement HF et égaliseur d'accentuation fixe (CCIR, NAB, AES) fonctionnent ensemble pour fournir une réponse linéaire au signal enregistré.
Repro EQ: HF compensation pour	Avec la machine matérielle, les commandes Repro EQ permettent une toute perte de fréquence de bande ou usure de la tête. Vous pouvez utiliser les filtres HF (High Frequency) Repro EQ pour façonner la réponse en fréquence du système afin d'être plus précis, ou pour ajouter ou supprimer haut de gamme.
Repro EQ: LF compensation pour	Avec la machine matérielle, les commandes Repro EQ permettent une toute perte de fréquence de bande ou usure de la tête. Vous pouvez utiliser le LF (faible fréquence Les filtres Repro EQ façonnent la réponse en fréquence du système pour être plus précis, ou pour ajouter ou supprimer un bas de gamme.

Ruban populaires	Sélectionne la formulation active du stock de ruban. Quatre des 2 les plus les formules de bandes magnétiques sont modélisées dans le plug-in A800: 250, 456, 900 et GP9. Chaque type a sa propre variation sonore subtile, son début de distorsion et ses caractéristiques de compression.

IPS	La commande IPS (Inches Per Second) détermine la vitesse de la bande le transport et le "coup de tête associé. Le bosse de tête est une accumulation de fréquence de basse qui se produit avec du ruban magnétique où les fréquences dominantes se déplacent en fonction de la vitesse de transport. 15 IPS est considéré comme le favori de la musique rock et acoustique en raison de sa "tête bump" basse fréquence (faible élévation de fréquence) et de son plus chaud, tandis que 30 IPS est la norme pour le classique et le jazz en raison de son plancher de bruit inférieur, d'une plus grande fidélité et réponse plus plate. 7. 5 IPS est également disponible pour encore plus de couleur de bande, avec un décalage de fréquence plus élevé.

Cal paramètre Cal Level	Cal Level définit automatiquement l'étalonnage / la fluxivité des bandes. Le prend en charge la configuration que l'on devrait faire dans le cadre d'un fonctionnement matériel équivalent et définit le niveau de bande / flux de référence sans perturber le gain (d'unité) du plug-in. Les versions de gain d'enregistrement, de repro et de synchronisation trouvées sur les cartes de canal A800 ne sont pas présentes sur le plug-in. Lorsque Auto Cal est activé, les versions de gain d'enregistrement, de repro et de synchronisation sont fusionnées dans ce contrôle de gain Cal Level unique. Au fur et à mesure que les formules de bandes progressaient, leur niveau de sortie augmentait, abaissant ainsi le plancher de bruit relatif. Des formules de sortie 3, +6 et +9 dB étaient disponibles au format 2 ". En utilisation normale, la machine serait calibrée au niveau de sortie de la bande. Cependant, les utilisateurs sous-calibraient parfois pour laisser plus de marge pour un endroit plus large ou pour empêcher l'électronique de se couper. Avec ce plug-in de bande, l'utilisateur peut passer au traditionnel niveau et s'étalonner aux niveaux recommandés, ou sélectionner un paramètre d'étalonnage non correspondant avec Cal Level. Par exemple, si 456 est le type de bande sélectionné et lorsque le niveau Cal est défini à +6 (6 dB de plus que la norme de bande NAB), le niveau de fluxivité de référence est de 355 nW / m (nanoweber par mètre) et est de 10 dB en dessous du point où THD atteint 3% (appelé niveau de fonctionnement maximal. Par conséquent, avec une tonalité de test de 1 kHz à -12 dBFS envoyée au plug-in, avec un type de bande réglé sur 456, un niveau de cal réglé sur +6 et un cal automatique activé, les niveaux de sortie du plug-in correspondront au niveau d'entrée et la fluxivité sur la bande sera de 355 nW / m. Les paramètres d'étalonnage recommandés par le fabricant pour chaque type de bande sont les suivants 250: +3 Calibration (251 nWb / m 456: +6 Calibration (355 nWb / m 900: +9 Calibration (502 nWb / m GP9: +9 Calibration (502 nWb / m Remarque: Le plancher de bruit est affecté par le niveau Cal lorsque le bruit est activé. Astuce: La banque par défaut UAD Studer A800 offre une variété de configurations de type de bande prédéfinies, de vitesse de bande, de niveau CAL et d'égalisation qui sont couramment utilisées pour l'enregistrement de genres spécifiques.

Ruban d'oxyde

L'extension Oxide Tape LUNA fournit gratuitement la technologie révolutionnaire d'émulation de bande d'UA dans un ensemble simple - avec tout le son de bande essentiel -. En exploitant le son musical et mixable du ruban adhésif, Oxide Tape LUNA Extension confère une clarté, un punch et une chaleur essentiels "ça ressemble à un disque" aux pistes d'entrée.

Technologie d'émulation de bande révolutionnaire

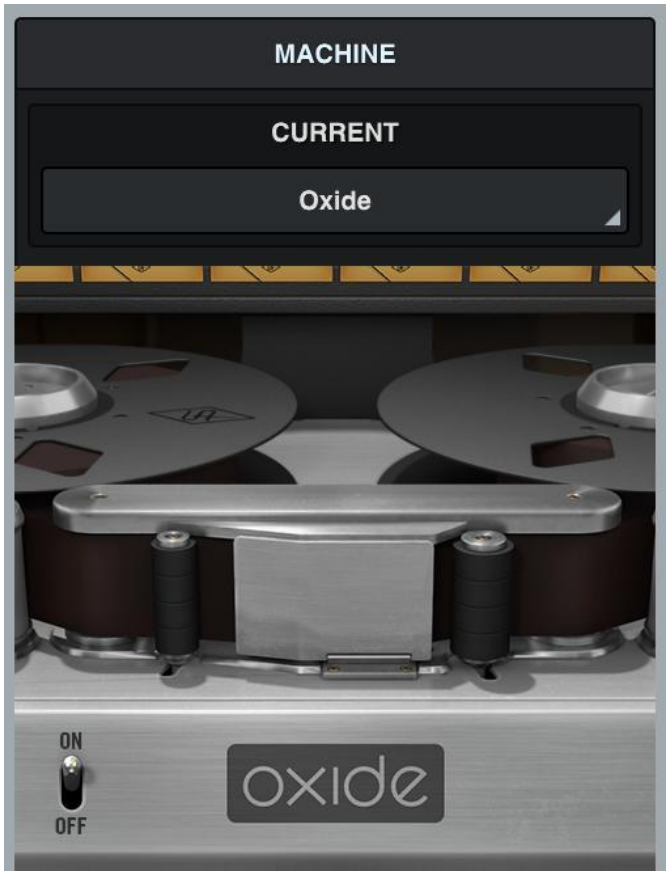
L'extension Oxide Tape LUNA a été conçue par la même équipe derrière les plug-ins UAD Ampex ATR-102 Mastering Tape Machine et Studer A800 Multichannel Tape Machine. Conçu en collaboration avec Jay McKnight, expert en enregistrement magnétique AES, Oxide donne à vos morceaux et mélange la chaleur, la présence et l'ambiance du ruban analogique professionnel.

Facile à utiliser

Le contrôle intuitif d'Oxide donne des résultats musicaux pour les débutants comme pour les pros. En émulant la compression du ruban gras et les comportements colorés des circuits, Oxide donne à votre LUNA des pistes une colle cohérente que seul le ruban analogique peut.

L'oxyde fournit toute la douceur analogique souhaitable d'un magnétophone. Comme pour la bande magnétique, un son propre, ou juste la bonne quantité de saturation harmonique, avec le simple contrôle de saturation. L'oxyde fonctionne à un niveau d'étalonnage de bande / fluxivité de +6 dB.

Le point principal à comprendre sur le fonctionnement de l'oxyde est que le contrôle de saturation ajuste le niveau de signal enregistré sur la bande et est donc un paramètre de couleur. Comme pour les magnétoscopes, des niveaux de VU inférieurs entraînent un son plus propre et plus chaud avec plus de marge, tandis que l'augmentation des niveaux de VU entraîne plus de saturation du ruban, de compression et de morsure.



Machine à ruban d'oxyde



Ruban d'oxyde tel qu'il apparaît sur une piste d'entrée

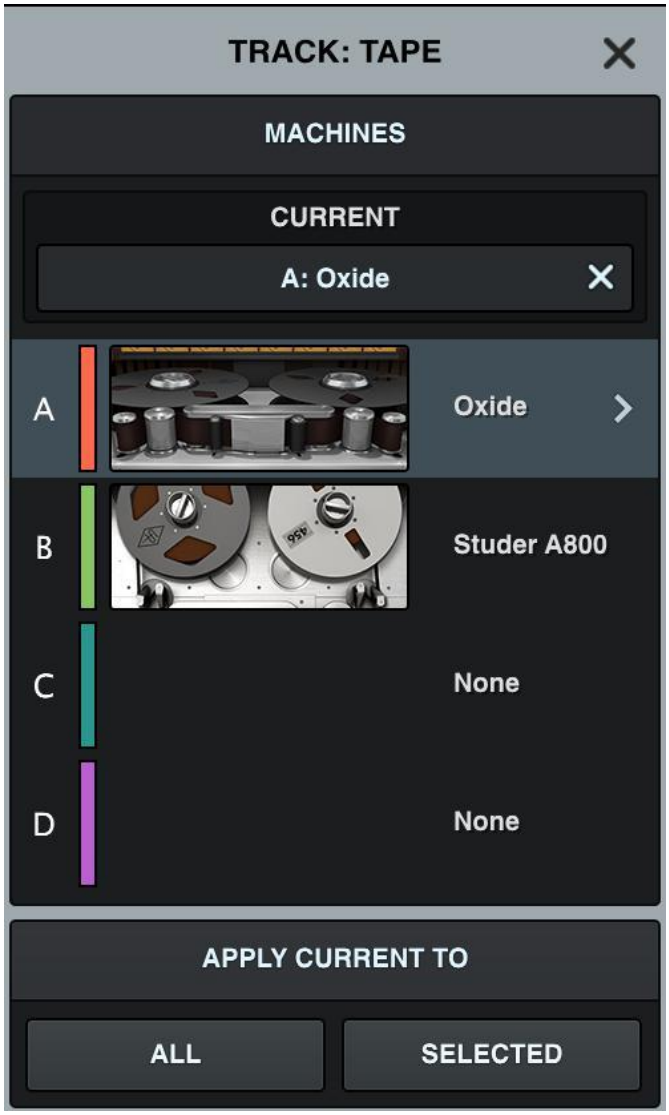
Utilisation de ruban d'oxyde

L'extension Oxide Tape LUNA peut être activée sur n'importe quel instrument ou piste audio, et est appliquée uniquement pendant la lecture. Oxide Tape a une simple émulation de ruban à un bouton.

Oxide Tape comprend une commande de dérivation globale pour le magnétophone qui s'applique à toutes les instances de la session LUNA, et des paramètres par piste pour marche / arrêt et saturation. De cette façon, l'émulation de la machine à bande est similaire à un véritable chemin d'enregistrement et de mixage du signal de bande.

Pour configurer la machine Oxide Tape dans un emplacement de magnétophone

1. Sur une piste audio ou instrumentale en vue Mixer, ou sur une piste Focus en vue Chronologie, cliquez sur l'emplacement de bande. Le navigateur Tape s'ouvre.



1. Double-cliquez sur un emplacement pour bande (A-D) dans lequel vous souhaitez configurer le magnétophone.
1. Dans la liste des machines, sélectionnez Ruban d'oxyde. Studer A800 n'est disponible que si l'extension Studer A800 LUNA est sous licence et installée.

Une fois que vous avez configuré la machine Oxide Tape dans un emplacement de machine, vous pouvez attribuer ce magnétophone à n'importe quel nombre de pistes audio ou Instrument.

Attribuer la machine Oxide Tape à une piste

1. Cliquez sur l'insert de bande sur une piste. Le sélecteur Tape Machine s'ouvre à gauche de l'écran.

2. Choisissez la machine Oxide Tape dans la liste du navigateur Tape Machine. Un bouton de saturation de machine à ruban apparaît sur la piste, avec un compteur VU et un bouton d'alimentation.
3. Utilisez le bouton de saturation pour augmenter ou diminuer la quantité de saturation du ruban appliquée sur la piste.
4. Cliquez sur le bouton d'alimentation pour activer ou désactiver l'émulation du ruban sur la piste.

Pour configurer le son global d'une machine à ruban Oxide

1. Cliquez sur l'insert de bande sur une piste. Le sélecteur Tape Machine s'ouvre à gauche de l'écran.
2. Choisissez une machine à ruban Oxide dans la liste.
3. Choisissez un préréglage pour configurer le son global de la machine à ruban Oxide dans la session.

Conseil: Si vous avez le plug-in UAD Oxide Tape, vous pouvez utiliser des préréglages que vous avez créés dans le plug-in avec des pistes de bande LUNA.

Pour régler un contrôle de bande, vous pouvez cliquer et faire glisser le contrôle pour le faire pivoter à la position souhaitée, ou vous pouvez double-cliquer sur le contrôle pour choisir parmi une liste de valeurs.

Pour régler les contrôles sur plusieurs pistes, sélectionnez plusieurs pistes, puis modifiez les commandes sur une piste. Le regroupement de sélection (mélange> regroupement de sélection ou commande + G) doit être activé pour ajuster les paramètres de bande sur plusieurs pistes à la fois.

ARP MIDI Arpeggiator

Bienvenue

Merci d'avoir vérifié ARP. Cet arpégiateur riche en fonctionnalités est un outil puissant qui peut vous aider à découvrir de nouveaux modèles de notes musicales intéressants lors de la composition et de la performance. Il peut apporter excitation et vie à vos synthétiseurs et nous espérons qu'il contribuera à votre créativité musicale.

Démarrage rapide

Conseil: Si un contrôleur MIDI n'est pas disponible, vous pouvez programmer des notes dans la piste LUNA contenant Shape et lire la piste, ou utiliser le clavier à l'écran de LUNA lorsque le mode de flux de travail MIDI est actif.

Prenons ARP pour un essai rapide avant de plonger dans les détails. Nous pouvons l'utiliser avec l'instrument Shape inclus de LUNA. Une fois la forme chargée et activée par la saisie (voir la documentation de l'application LUNA pour ces détails

1. Cliquez sur le MIDI FX sur la piste Instrument qui contient Shape.
1. Choisissez ARP dans le navigateur de mise au point de LUNA.



1. Tenez une ou plusieurs notes sur votre contrôleur MIDI et vous entendrez ces notes jouées selon un motif arpégé.

Remarque: ARP joue toujours des notes monophoniquement (une à la fois), même si un accord est joué.



1. Modifiez le TYPE D'ARPEGGIATION en cliquant sur l'une des 12 options disponibles.
1. Ajustez les commandes de TAUX (menu déroulant et boutons radio) pour sélectionner la division temporelle à laquelle l'arpégiateur passe à la note suivante du modèle.
1. Modifiez le paramètre GATE TIME pour raccourcir ou allonger chaque note du modèle.
1. Le paramètre SWING injecte une oscillation métronomique dans le motif arpégé.
1. Enfin, les quatre PRÉSETTES DE TAUX offrent un accès rapide aux paramètres de tarifs stockés. Vous pouvez apprendre à définir les quatre préréglages dans la section Contrôle d'arpégciation de ce guide.

Le démarrage rapide ne raye que la surface de ce que ARP peut faire. Lisez la suite pour en savoir plus sur toutes ses différentes fonctionnalités et comment elles fonctionnent ensemble.

Commandes ARP



ARP possède une interface utilisateur simple et toutes ses commandes sont situées sur un seul écran. Les commandes à l'écran peuvent être subdivisées en trois groupes logiques: synchronisation et tempo, arpeggiation et clavier.

Synchronisation et contrôles de tempo



Synchroniser

Ce bouton synchronise ARP avec le tempo maître de votre session. Le bouton est allumé lorsque la synchronisation est activée.

Remarque: Lorsque cette fonctionnalité est activée, les boutons TEMPO et TAP sont désactivés car ARP reçoit les informations de tempo de LUNA. Lorsque SYNC est désactivé, les commandes TEMPO et TAP deviennent actives et peuvent être utilisées.

Start Grid

Lorsque le transport LUNA est en cours d'exécution et que SYNC est activé, ce menu déroulant détermine quand une arpégation commencera à jouer par rapport au transport principal de LUNA. Par exemple, la définition de la grille de départ sur 1/1 ne fait que commencer la lecture lorsque le contrôle de transport de LUNA atteint le début de la barre suivante, même si vous jouez des notes avant le point de départ. La définition de ce paramètre sur 1/4 fait repérer une arpégation au début du quart de note suivant.

Remarque: Ce contrôle n'est actif que lorsque SYNC est activé et que le transport de LUNA fonctionne. Si le transport est arrêté, les notes déclenchent immédiatement l'arpégiateur.

Tempo

Lorsque SYNC est désactivé, le tempo de l'arpégiateur s'affiche ici et il peut être modifié en faisant glisser le nombre vers le haut ou vers le bas ou en double-cliquant dessus et en entrant une valeur directement. Lorsque SYNC est activé, le tempo de l'arpégiateur est verrouillé sur la piste de tempo maître de la session et ne peut pas être modifié.

Astuce: le tempo peut être automatisé pour des effets rythmiques intéressants.

Tap

Ce bouton vous permet de saisir un tempo en appuyant sur le bouton. Notez que ce bouton n'est actif que lorsque SYNC est désactivé. Lorsque SYNC est activé, ce bouton ne modifie pas le tempo d'ARP.

Commandes d'arpégiation



Type d'arpeggiation

L'ARP permet 12 méthodes différentes d'arpeggiation

- UP: Les notes sont jouées de la note la plus basse à la note la plus élevée et répétées.

- DOWN: Ce paramètre fournit l'inverse du *HAUT* option.
- UP DOWN: Les notes sont jouées de la note la plus basse à la note la plus élevée et redescendent à la note la plus basse avant de se répéter.
- DOWN UP: Ce paramètre fournit l'inverse du *EN BAS* option.
- UP HOLD DOWN: Les notes sont jouées de la note la plus basse à la note la plus élevée et redescendent à la note la plus basse avant de se répéter. Les notes les plus hautes et les plus basses sont jouées deux fois.
- DOWN HOLD UP: Ce paramètre fournit l'inverse du *UP HOLD DOWN* option.
- IN OUT: Les notes sont arpégées "à l'envers" en commençant par la note la plus proche du centre des notes jouées et en progressant vers les notes extérieures avant de se répéter.
- OUT IN: Ce paramètre fournit l'inverse de l'option IN OUT.
- ALT LOW: Ce paramètre alterne entre la note la plus basse jouée et les notes progressivement plus élevées dans le motif avant de se répéter.
- ALT HIGH: Ce paramètre fournit l'inverse de l'option ALT LOW.
- COMME JOUÉ: Les notes sont arpégées dans l'ordre où elles ont été jouées.
- RANDOM: Les notes sont arpégées dans un ordre aléatoire.

Heure de la porte

Ce bouton définit la longueur des notes arpégées dans la séquence, de 1 à 200. Un réglage à 100% signifie que chaque note arpégée est la longueur définie dans le menu déroulant TAUX. Par exemple: les notes au taux 1/4 et au jeu de temps de porte à 100% comme les notes 1/4 d'origine, mais les notes au taux 1/4 et au jeu de temps de porte à 50% comme les notes 1/8 (la moitié aussi longue.

Remarque: les paramètres GATE TIME supérieurs à 100% entraînent un chevauchement des notes suivantes. Cela peut avoir des résultats intéressants (et parfois inattendus) lorsque vous travaillez avec des synthétiseurs monophoniques.

Taux

Ce menu déroulant détermine le taux auquel l'arpégiateur passe à la note suivante dans un modèle. Notez que les valeurs affichées dans ce menu varieront selon que *note entière*, *pointillé* ou *triplet* est sélectionné parmi les boutons Division des notes.

Division des notes

Ces trois boutons radio vous permettent de choisir *note entière*, *pointillé* ou *triplet* battre les divisions dans votre modèle d'arpégiation.

Balancer

Ce bouton définit la quantité de swing métronomique, de 0 à 100. Swing change la sensation rythmique du motif.

Préréglages de taux

ARP a quatre préréglages qui vous permettent de changer rapidement entre les différents paramètres de TAUX. Le préréglage actuellement sélectionné est mis en surbrillance et vous pouvez sélectionner un préréglage différent en cliquant dessus. La modification des paramètres de TAUX (le menu déroulant ou les boutons radio) enregistre automatiquement cette nouvelle valeur dans le préréglage actuellement sélectionné.

Remarque: les préréglages de taux sont uniquement destinés au stockage des paramètres RATE et NOTE.

Commandes clavier



Octaves

Ce menu déroulant vous permet de répéter automatiquement des notes ou des accords dans des bandes d'octave au-dessus de ce que vous avez joué. Au paramètre par défaut (1), les notes jouées sont arpégées exactement comme jouées. À des valeurs plus élevées (2-5), vos notes jouées sont répétées de 1 à 4 octaves au-dessus desquelles vous avez joué avant que le motif ne se répète.

Remarque: Certains instruments (tels que Minimoog) ont des plages de notes limitées par conception. Avec ces instruments, la sélection de plages d'octave élevées ou faibles peut entraîner des silences occasionnels lorsque ARP joue les notes étendues. Ces silences sont normaux et attendus. Ils peuvent être éliminés en réduisant la valeur Octave.

Lot

Lorsque le verrouillage est engagé, l'arpégiateur continue de s'exécuter lorsque les clés sont relâchées. Le comportement exact du verrouillage est défini par le menu LATCH MODE.

Mode verrouillage

Ce menu déroulant détermine le comportement de la fonction de verrouillage.

- RÉINITIALISATION: Les notes sont verrouillées et continuent de se répéter jusqu'à ce que le verrouillage soit désactivé ou que différentes notes soient jouées.
- TRANSPOSE: Les notes sont verrouillées et continuent de se répéter jusqu'à ce que le verrouillage soit désactivé ou que différentes notes soient jouées. Si les notes sont arpégées, jouer une seule note entraînera la transposition du motif et la note la plus basse du motif arpégé deviendra la note jouée.
- NOTA ADD: Les notes sont verrouillées et continuent de se répéter jusqu'à ce que le verrouillage soit désactivé. Pendant que l'arpégiateur fonctionne, jouer plus de notes ajoutera ces nouvelles notes au motif arpégé.
- LIVE ADD: Les notes sont verrouillées et continuent de se répéter jusqu'à ce que le verrouillage soit désactivé. Pendant que l'arpégiateur est en cours d'exécution, jouer plus de notes ajoutera temporairement ces nouvelles notes au modèle d'arpégiation tant que ces notes seront conservées. La publication des notes conservées entraînera le retour de l'arpégiateur à son modèle d'origine.
- THRU: Les notes sont verrouillées et continuent de se répéter jusqu'à ce que le verrouillage soit désactivé. Pendant qu'un motif arpégé est en train de jouer, toutes les nouvelles notes jouées ne sont pas arpégées, vous permettant de jouer avec le motif arpégé.

Plage de clés

Ce paramètre définit la plage de clés dans laquelle ARP est actif. Les notes qui entrent dans les limites basses et élevées sont arpégées tandis que les notes qui se trouvent en dehors de cette plage contournent l'arpégiateur et la lecture en tant que notes normales (non arpégées). Vous pouvez régler les plages en faisant glisser les poignées verticales ou en double-cliquant sur les valeurs de note basses et élevées et en entrant directement de nouvelles valeurs. Les notes tenues sont affichées dans la zone d'affichage pour référence visuelle.